

Din prisosul inimii vorbește gura

JOCUL DE ORIENTARE

Ce este jocul de orientare?

Este un joc ce se desfășoară în teren. Esența lui constă în parcurgerea unui traseu marcat, orientarea pe traseu făcându-se pe baza cunoștințelor dintr-un subiect biblic, indicat ca bibliografie înainte de desfășurarea concursului.

Concursul constă în parcurgerea unui traseu marcat cu semne speciale de marcaj, traseu pe care vor exista mai multe puncte de ramificație. În punctele de ramificație se află întrebări din materialul indicat ca bibliografie, întrebări cu răspunsuri multiple, răspunsuri dintre care unul singur este corect. În dreptul fiecărui răspuns va fi scris numele unui marcaj. Din punctul corespunzător fiecărei întrebări se ramifică un număr de trasee egal cu numărul răspunsurilor indicate în întrebare. Din aceste trasee, unul singur este cel bun și anume cel marcat cu semnul de marcaj scris în dreptul răspunsului corect. Acest traseu va conduce la următoarea întrebare. În acest fel se parcurge tot traseul, până la punctul de sosire. Traseele corespunzătoare răspunsurilor greșite abat pe concurenți de la drumul corect. Ele fie fac bucle cu revenire în punctul de plecare, fie se îndepărtează de traseul corect până într-un punct marcat (vizibil!) cu un indicator ce anunță concurenții că au ales o variantă greșită. În funcție de tipul concursului, pe traseu pot să apară și teste de rezolvat. Ca o dovadă a trecerii lor pe la toate întrebările, concurenții vor lua un exemplar din întrebarea respectivă cu ei, predându-le arbitrilor principal. Startul se va da din 15 în 15 minute, notându-se ora plecării fiecărei echipe și apoi ora sosirii fiecărei echipe. Ora sosirii este considerată ora sosirii ultimului membru al echipei respective. Va fi declarată câștigătoare echipa care realizează cel mai bun timp. Echipa care nu prezintă arbitrilor toate întrebările de pe traseu va fi descalificată sau penalizată cu 15-20 de minute pentru fiecare întrebare lipsă.

Această variantă de joc este cea mai simplă. Alte variante supun participanții la diferite teste biblice (din bibliografie) sau impun orientarea în teren nu pe baza marcajelor, ci a unor elemente ce au legătură cu textele de studiat indicate în bibliografie. Nu la toate aceste jocuri departajarea se face pe baza timpului obținut. La unele variante (și cele mai noi pun accentul pe acest mod de departajare) departajarea se face pe baza unui punctaj obținut la testele de pe parcurs, timpul realizat de echipă având un rol secundar în desemnarea câștigătorului.

Scopul jocului

Scopul acestui joc este de a oferi participanților posibilitatea mișcării în aer liber, de a forma spiritul de echipă, de a-i obișnui cu disciplina realizării unei sarcini în colectiv (și nu pe baze individualiste) și cel mai important, de a studia cu atenție texte biblice și de a reține cât mai mult din aceste texte.

Materialele necesare pentru joc

Pentru organizarea acestui joc aveți nevoie de:

un set de semne de marcaj și indicatoare.

Semnele de marcaj și indicatoarele pot fi confecționate relativ ușor din materiale simple de procurat. Marcajele utilizate sunt identice ca formă (dar nu ca și dimensiune!) cu marcajele turistice clasice utilizate în România și anume: banda roșie, banda albastră, bandă galbenă, cruce roșie, cruce albastră, cruce galbenă, punct roșu, punct albastru, punct galben, triunghi roșu, triunghi albastru, triunghi galben. Câteva indicații legate de modul de confecționare al acestor semne și schițele lor le puteți găsi în paginile următoare.

regulile de desfășurare a concursului, întrebările și testele concursului

harta de marcare a traseului

un ceas cu secundar

un carnețel și un creion

două-trei ciocane mici

3-400 cuie mici

Cum se confecționează semnele demarcaj?

Pentru organizarea unui concurs cu un traseu bine marcat, în orice configurație a terenului, un set de câte 30 de bucăți din fiecare semn de marcaj este suficient.

Semnele de marcaj pentru concursurile de orientare se pot confecționa din diverse materiale. Iată câteva sugestii:

- fondul din carton alb (duplex sau semicicocan) iar partea colorată din hârtie colorată sau carton colorat, lipit cu adezivi pentru hârtie (lipici).
- Avantaje: se confecționează ușor și relativ repede iar materialele nu sunt foarte scumpe.
- Dezavantaje: ele se umezesc ușor, sub acțiunea aerului umed de munte se deformează foarte ușor și nu pot fi folosite de multe ori.

O soluție pentru eliminarea unora dintre dezavantaje este învelirea fiecărui semn în folie de polietilenă lipită la spatele semnului cu ajutorul unui fier de călcat, sau placarea fiecărui semn cu folie adezivă transparentă (dar aceasta este scumpă). În această formă semnele pot fi folosite de mai multe ori, dar ele totuși se deformează.

rezultate mult mai bune se obțin folosind pentru fond tablă subțire de aluminiu. Astfel de plăci (folosite!) se pot obține de la tipografiile care lucrează în tehnologia "offset" (majoritatea tipografiilor!) la prețuri destul de mici. Ele se pot tăia cu cuțite "cutter", iar cu o pilă fină se vor îndepărta bavurile rămase. Pentru partea colorată se poate folosi folie adezivă colorată. Deși această soluție este mai scumpă, rezultatele sunt foarte bune și semnele pot fi folosite în mai mulți ani la rând. Trebuie avut grijă ca găurile din partea superioară să fie de diametru mai mare decât floarea cuielor folosite pentru plantarea semnelor, pentru o "culegere" mai ușoară a semnelor de pe traseu, după terminarea concursului.

Organizarea concursului

Organizatorul acestui joc-concurs trebuie să facă următoarele lucruri:

- să explice participanților în ce constă jocul, asigurându-se că toți au înțeles
- să anunțe bibliografia cu suficient de mult timp înainte de concurs pentru ca participanții să o poată studia temeinic
- să prezinte regulamentul concursului și condițiile de desfășurare, insistând asupra ideii de cooperare în echipe, de ajutorare și acceptare a celor cu posibilități fizice mai reduse, pe aspectul educativ al jocului, și nu pe cel de competiție sau performanță. Toate acestea vor fi repetate înainte de start.
- să numească arbitrii sau observatori de traseu din rândul personalului taberei
- să organizeze o echipă care va marca traseul și să aibă grijă ca această acțiune să fie gata înainte de ora prevăzută pentru start
- să se îngrijească de anunțarea turiștilor care tranzitează zona concursului în perioada acestuia despre prezența semnelor de marcaj în zonă (eventual prin plantarea unor anunțuri în zonele în care potecile turistice intersectează perimetrul zonei marcate pentru concurs)
- să ia toate măsurile pentru asigurarea securității participanților, eliminând din concurs orice element de risc pentru integritatea fizică a celor ce concurează
- să dea startul și să cronometreze sosirile, apoi să facă clasamentul final
- să rezolve eventualele „contestații“
- să organizeze strângerea marcajelor imediat după terminarea concursului
- să aranjeze toate materialele folosite la concurs în ordine și la locurile lor, pentru a putea fi folosite în condiții optime de următoarele serii de tabără

Marcarea traseului

La această acțiune va participa obligatoriu și organizatorul concursului (arbitrul principal). Este bine ca echipa de marcatori să fie formată din membrii echipei de personal a taberei. Iată câteva lucruri de care trebuie să se țină seama la marcarea:

- fiecare semn de marcaj să fie vizibil de la semnul precedent, cu excepția cazurilor în care concursul cere altfel. În astfel de cazuri, drumul de urmat trebuie indicat foarte clar prin materiale explicative plantate în teren sau prin textul întrebărilor de pe traseu.

□ punctele în care urmarea unei variante greșite ar putea duce la rătăcirea participanților trebuie evitate. În cazurile în care această situație nu este evitabilă, în aceste puncte vor fi plasate posturi de supraveghere

□ se vor evita pasajele de traseu expuse (periculoase) cum ar fi: coborâri pe pante foarte înclinate, cățărări pe stânci ce depășesc statura participanților, brânele, marginea prăpăstiilor, cascadele, gurile avenelor, traversarea râurilor cu adâncime mai mare de 50 cm. sau traversarea râurilor de munte în locuri în care curentul este deosebit de puternic sau cu stânci ce ar putea răni pe participanții care cad în apă

□ traseul trebuie să poată fi parcurs de toți participanții la concurs; lungimea lui trebuie aleasă în așa fel încât parcurgerea să nu ia mai mult de (maximum!) 150 minute!

□ semnele trebuie plantate în așa fel încât vântul să nu poată să le dea jos și să poată fi strânse cu ușurință la încheierea concursului (pentru aceasta bateți cuiele oblic, prin gaura cu care sunt prevăzute semnele de marcaj)

□ se va evita folosirea potecilor turistice sau intersectarea cu ele. Dacă acest lucru nu este posibil, atunci cu puțin înainte de locurile în care marcajele concursului de orientare apar în terenul străbătut de marcajele turistice se vor planta indicatoare care să anunțe turiștii că în zonă se desfășoară un concurs de orientare și să nu urmeze decât marcajele turistice originale (cele aplicate cu vopsea pe copaci, stânci sau stâlpi de marcaj - aceștia se recunosc prin faptul că sunt vopsiți în benzi orizontale alternative albe și negre)

□ la terminarea marcării traseului, unul din membrii echipei de marcarea, sau unul dintre arbitrii de traseu va parcurge tot traseul la pas (nu în alergare) cronometrând timpul necesar pentru parcurgerea lui și comunicând acest lucru organizatorului (arbitrului principal).

Marcarea unui traseu complex durează 6-7 ore pentru o echipă de trei persoane. La strângerea semnelor de marcaj (la încheierea concursului) pot fi antrenați și participanții, acțiunea durând 1-2 ore în funcție de numărul celor ce lucrează.

Formarea echipelor

Deși acest joc-concurs poate fi practicat și individual este recomandabil ca el să se desfășoare pe echipe, pentru atingerea tuturor scopurilor sale.

Iată câteva considerente care trebuie să stea la baza formării echipelor:

□ echipele trebuie să fie egale ca număr de participanți

□ echipele trebuie să fie cât mai echilibrate din punct de vedere al numărului de băieți și fete

□ echipele trebuie să fie cât mai echilibrate din punct de vedere al calităților fizice (rezistență)

Alegere liberă sau tragere la sorți? Prin alegere liberă nu se pot respecta principiile enunțate mai sus și în plus echipele se vor forma pe baza preferințelor. Tragerea la sorți este o metodă mai indicată, împărțind participanții în grupe: băieți - fete și eventual și pe „criterii valorice“

(aici atenție mare! nimeni nu trebuie făcut să se simtă „de valoare mai mică“). Un alt avantaj al formării echipelor în acest mod este că cei din tabără vor fi oarecum „forțați“ să comunice și să colaboreze și cu colegi de tabără cu care poate nu vorbesc prea mult în restul taberei. Acest principiu este de altfel bine să se aplice și la formarea echipelor pentru eventualele competiții sportive. Credem că în acest fel unitatea taberei are de câștigat.

Când se formează echipele? Echipele pot fi formate

□ **chiar din momentul anunțării concursului (deci când se indică bibliografia).** Avantajul acestei soluții este că echipa va colabora și va comunica mai multe zile. Dezavantajul este că s-ar putea ca unii din echipă să gândească în felul următor: „X cunoaște Biblia și studiază mai mult. Nu este nevoie să mă omor prea mult cu cititul, pentru că el (ea) va răspunde la toate întrebările!“

□ **doar înainte de începerea concursului.** În acest caz toți vor fi oarecum motivați să studieze bibliografia, pentru că nu vor ști cu cine sunt în echipă. Dar ... o vor face individual și avantajele cooperării echipei se vor aplica strict pe durata concursului.

Daca dorim ca jocul să fie orientat pe un anume subiect?

Nu este deloc greu să creați singuri întrebările pentru un astfel de joc. O puteți face alegând ca bibliografie texte folosite în lecțiile de studiu biblic, orientând astfel jocul pe tema principală a

acestor studii, contribuind astfel la fixarea cunoștințelor. Alte subiecte pot fi preluate din temele de studiu biblic ținute în biserică sau dintr-un domeniu în care considerați că participanții au nevoie de un studiu mai temeinic. În cazul în care faceți acest lucru, am fi bucuroși să primim și noi câte un exemplar din aceste jocuri pentru a putea îmbogăți colecția noastră și pentru a o putea pune la dispoziția tuturor celor interesați.

Și acum...

Din prisosul inimii vorbește gura

Concursul de orientare „Din prisosul inimii vorbește gura“ a fost conceput de Leontiuc Dana din Timișoara.

Acest concurs a fost organizat în taberele de vară NOUA SPERANȚĂ din anul 2002, ținute la Valea Lupului, lângă lacul Leșu în județul Bihor și în Munții Piatra Craiului, județul Brașov.

Având în vedere că este un joc care se desfășoară în teren, pe o suprafață relativ mare, în condițiile specifice muntelui, Misiunea Creștină NOUA SPERANȚĂ atrage atenția tuturor celor care organizează acest joc asupra necesității luării tuturor măsurilor de precauție și siguranță în vederea prevenirii accidentării sau rătăcirii participanților la acest joc.

MATERIALELE CONCURSULUI

(pentru 7 echipe)

Broșură completă cu descrierea jocului

2 seturi a câte două puzzle identice ca mărime și material cu versetele Exodul 23:2 (pe un puzzle) și 2 Timotei 4:8 (pe celălalt)

1 set de plăci format din:

5 plăcuțe pe care sunt scrise inițialele

N.C.I.

Z.I.

D.Î.R.

F.I.

V.I.

5 plăcuțe pe care sunt scrise inițialele:

Î.I.

N.M.

N.R.F.

C.R.

R.N.

Este bine să existe și un set de rezervă cu aceste plăcuțe pentru a le înlocui pe cele care eventual sunt uitate pe teren de echipele care strâng marcajele

Rezolvarea testului de pe traseu (inclusiv definițiile cuvintelor din dicționar solicitate în joc)

Cheia inițialelor care au fost culese de pe traseele greșite și a celor care au fost culese de pe traseele bune

Hartă marcaj traseu

Instrucțiuni de marcarea a traseului

Scule (ciocan, clește, cuie)

Marcaje

8 carnețele format A6, a câte 8 pagini, cu copertă de carton, alcătuite astfel:

pe copertă va fi scris numele jocului, va fi un loc pentru numele membrilor echipei, loc pentru ora plecării și ora sosirii

pe paginile 1 și 2 vor fi indicații de concurs pentru echipă

pagina 3 va avea titlul „Indicatoare și Avertismente de pe traseu“ cu o explicație legată de notarea și interpretarea lor, cu un exemplu P.I. = „Pescuitul interzis“ sau R.A. = „Rezervație a Academiei“

pagina 4 va avea titlul „Variațiuni ale cuvântului“

- pagina 5 va avea titlul „Cuvinte ordonate alfabetic“
- pagina 6 va avea titlul „Versetul din puzzle“
- **Testul de pe traseu - 8 exemplare, format A5**
- **Întrebările 1 la 10 - 8 exemplare, format A5**
- **Mesaj 11 - „Ești aproape de finalul ...“**
- **Bibliografia și îndrumar de studiu – 8 exemplare**

PREZENTARE GENERALĂ

Acest concurs de orientare, numit „Din prisosul inimii vorbește gura“ este destinat activității recreative din taberele creștine. Scopul lui, pe lângă caracterul recreativ este și acela de a vă determina să studiați cu atenție învățăturile pe care ni le dă Biblia cu privire la modul nostru de vorbire și la câteva principii de trăire creștină. Un alt scop al concursului este și dezvoltarea spiritului de echipă, ceea ce implică un efort colectiv, o bună conlucrare între membrii echipei și ajutorul reciproc. Considerăm că toate aceste scopuri țintesc în final la dezvoltarea unui caracter creștin armonios, bazat pe principiile biblice, oferind ocazia punerii în practică a acestor principii. Concursul constă din parcurgerea unui traseu marcat cu marcaje similare celor turistice, care vă vor fi prezentate la începutul concursului. Concurenților (echipelor) li se vor mai prezenta:

- conducătorul concursului
- arbitrii
- regulamentul
- bibliografia biblică

Este bine ca echipele să fie formate în prima sau a doua zi a taberei și imediat ce echipele au fost formate și s-au ales căpitanii, să li se dea acestora bibliografia de concurs.

Întrebările vor avea răspunsuri multiple, în dreptul fiecărui răspuns fiind indicat câte un marcaj. Răspunsul corect corespunde marcajului care indică drumul bun. Celelalte marcaje duc pe piste false, unele din ele ocolitoare, care odată urmate vor face ca echipele să sară peste una sau mai multe întrebări.

Fiecare echipă va primi la începutul concursului un carnețel de concurs în care va trebui să noteze rezolvarea câtorva probleme de pe traseu. Pe coperta carnețelului se va scrie numele componentelor echipei și ora la care s-a dat startul echipei. La start echipelor li se va mai aminti încă odată că trebuie să ia câte un exemplar din toate întrebările sau mesajele scrise pe hârtie, întâlnite pe parcurs. Startul se poate da într-un punct stabilit de arbitrul principal, poate fi și în apropierea taberei sau chiar în tabără, dar nu în cortul mare de întâlnire din tabără deoarece aici va fi sosirea și vor fi amenajate două standuri pentru una din probele finale ale concursului.

Traseul se desfășoară normal, în mod similar cu al celorlalte concursuri de orientare simple. Spre deosebire însă de alte concursuri, la acesta, pe traseele corecte, între unele întrebări vor fi plasate 5 plăcuțe de culoare verde, pe care vor fi scrise inițiale (N.C.I., Z.I., D.Î.R., F.I., V.I.).

Concurenții trebuie să își noteze în carnețele aceste inițiale și să scrie alături interpretarea pe care o vor da acestor inițiale. Pentru fiecare grup de inițiale notate pe traseele bune se vor adăuga puncte. Interpretarea inițialelor nu se va puncta, ea fiind făcută doar în scop de divertisment.

Alte cinci plăcuțe cu inițiale (Î.I., N.M., N.R.F., C.R., R.N.) vor fi plasate pe ramuri greșite ale traseului. Pentru fiecare grup de inițiale notate de pe ramurile greșite ale traseului se vor acorda penalizări. După întrebarea 10, concurenții vor ajunge la Mesajul 11 și la Test (care vor fi amplasate în același loc). Aici se poate amplasa un arbitru care să supravegheze echipele, dar acest lucru nu este neapărat necesar. După rezolvarea testului echipele se vor îndrepta spre punctul de sosire, care va fi în cortul mare. Aici, pe două mese (puse la o distanță de 4-5 m una de cealaltă) se vor plasa cele două seturi de puzzle. Un set conține două jocuri de puzzle care rezolvate vor forma câte un verset biblic. La intrarea echipei în cortul mare, arbitrul de la sosire va îndruma echipa spre una din mese (dar numai când în cort ajung toți membrii echipei) explicându-i că trebuie să rezolve jocul de puzzle (unul din ele) și să noteze în carnețel versetul format. Dacă echipa cunoaște versetul pe de rost și poate să scrie versetul și fără să rezolve puzzle-ul, atunci poate

să nu îl rezolve până la sfârșit. Apoi, după completarea versetului în carnețel, echipa predă carnețelul, întrebările culese de pe parcurs și testul arbitrilor de la sosire, iar acesta va nota ora predării.

Dacă o echipă consideră că nu are toate întrebările, sau crede că a pierdut una pe traseu, se poate întoarce pe traseu să o caute, și arbitrul va nota ca oră de sosire ora la care toată echipa s-a reîntors în cortul mare. Timpul în care va fi străbătut traseul va fi cronometrat pentru fiecare echipă.

Plecarea echipelor se va face din 15 în 15 minute. Conducătorul concursului va face prezentarea concursului și a regulilor sale înainte de stabilirea componenței și a numărului fiecărei echipe.

Echipele se stabilesc prin tragere la sorți (după criteriul grupelor valorice), sau prin liberă asociere, păstrându-se un echilibru între echipe. Echipele vor fi mixte (băieți - fete), excepțiile fiind aprobate doar de conducătorul concursului.

Arbitrii de traseu se pot retrage de la posturile lor imediat după ce ultima echipă a trecut de ei.

BIBLIOGRAFI E

Pentru concursul de orientare cu tema „Din prisosul inimii vorbește gura“ veți avea destul de mult de studiat. Citiți cu atenție textele următoare și concentrați-vă îndeosebi asupra ideilor legate de „vorbitură“ și „inimă“ (sau viață creștină). Spor la treabă!

2 Corinteni 11:26-31

Psalmi 64:1-10

Coloseni 3:5-10

1 Tesaloniceni 2:1-6

Efeseni 5:4-6

Matei 6:5-15

1 Ioan 3:13-20

Psalmul 15

Iuda 16-21

Exod cap. 23

Proverbe cap. 15-18

2 Timotei cap. 1-4

Versetul din puzzle

Pe foaia din carnețel trebuie să fie scris unul din versetele:

Să nu te iei după mulțime ca să faci rău; și la judecată să nu mărturisești trecând de partea celor mulți, ca să abați dreptatea. Exodul 23:2

Deacum mă așteaptă cununa neprihănilor pe care mi-o va da Domnul...

Și nu numai mie, ci și tuturor celor ce vor fi iubit venirea Lui. 2 Timotei 4:8

INDICAȚII PENTRU ECHIPA CARE MARCHEAZĂ TRASEUL

Se pleacă de la punctul de START fără a marca nimic, îndreptându-ne spre zona în care se va plasa întrebarea 1.

De la întrebarea 1 pleacă următoarele marcaje:

□ bandă albastră – spre întrebarea 2

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele N.C.I.

□ cruce albastră - spre un indicator ÎNAPOI

□ triunghi albastru – o buclă cu revenire la întrebarea 1

De la întrebarea 2 pleacă următoarele marcaje:

□ triunghi albastru – spre întrebarea 3

□ cruce albastră – o buclă cu revenire la întrebarea 2

□ bandă albastră – o buclă cu revenire la întrebarea 2

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele Î.I.

De la întrebarea 3 pleacă următoarele marcaje:

□ cruce albastră – spre întrebarea 4

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele Z.I.

□ triunghi albastru – o buclă cu revenire la întrebarea 3

□ bandă albastră – spre un indicator ÎNAPOI
Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele N.M.
De la întrebarea 4, pleacă următoarele marcaje:

□ punct albastru – spre întrebarea 5
□ cruce albastră – spre un indicator ÎNAPOI
□ bandă albastră – spre întrebarea 7

De la întrebarea 5, pleacă următoarele marcaje:

□ bandă galbenă – spre întrebarea 6
□ triunghi galben – spre un indicator ÎNAPOI
□ cruce galbenă – o buclă cu revenire la întrebarea 5

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele N.R.F.

Harta traseului pentru concursul de orientare

"Din prisosul inimii vorbește gura"

Întrebarea

1

Întrebarea

2

Întrebarea

3

Întrebarea

4

Întrebarea

5

Întrebarea

6

Întrebarea

7

Întrebarea

8

Întrebarea

9

□□□□□

ÎNAPOI!

Ati ales un drum gresit!

ÎNAPOI!

Ati ales un drum gresit!

ÎNAPOI!

Ati ales un drum gresit!

ÎNAPOI!

Ati ales un drum gresit!

ÎNAPOI!

Ati ales un drum gresit!

ÎNAPOI!

Ati ales un drum gresit!

Mesaj 11

Întrebarea 10

□□□□□

Test punct rou

punct

rou

punct

albastru

punct
galben
punct
galben
triunghi
ro^ou
triunghi
ro^ou
triunghi
albastru
triunghi
albastru
triunghi
albastru
triunghi
galben
triunghi
galben
triunghi
galben
cruce
rosie
cruce
rosie
cruce
albastră
cruce
albastră
cruce
albastră
cruce
albastră
cruce
galbenă
cruce
galbenă
cruce
galbenă
bandă
rosie
bandă
albastră
bandă
albastră
bandă
albastră
bandă
albastră
bandă
albastră
bandă
galbenă

bandă
galbenă
bandă
galbenă
Verset
puzzle
Î.I.
N.C.I.
N.M.
Z.I.
N.R.F.
D.Î.R.
F.I.
V.I.
C.R.
R.N.

De la întrebarea 6, pleacă următoarele marcaje:

bandă galbenă – spre întrebarea 7

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele D.Î.R.

De la întrebarea 7, pleacă următoarele marcaje:

punct galben – spre întrebarea 8

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele F.I.

triunghi galben – spre un indicator ÎNAPOI

cruce galbenă – spre un indicator ÎNAPOI

bandă galbenă – o buclă cu reîntoarcere la întrebarea 7

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele C.R.

De la întrebarea 8, pleacă următoarele marcaje:

triunghi galben – spre întrebarea 9

punct galben – spre întrebarea 10

cruce galbenă – spre un indicator ÎNAPOI

De la întrebarea 9, pleacă următoarele marcaje:

punct roșu – spre întrebarea 10

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele V.I.

triunghi roșu – spre întrebarea 11

bandă roșie – spre un indicator ÎNAPOI

De la întrebarea 10, pleacă următoarele marcaje:

punct roșu – spre Mesajul 11 și Test

triunghi roșu – spre un indicator ÎNAPOI

Pe acest traseu se va plasa și plăcuța cu inițialele R.N.

cruce roșie – o buclă de reîntoarcere spre întrebarea 10

Mesajul 11 și Testul vor fi puse în același loc, dar nu suprapuse, ci unele sub altele.

De la Mesajul 11 pleacă marcajul cruce roșie spre cortul mare de întâlnire din tabără. În cortul mare se vor pune pe două mese cele două seturi de puzzle. Mesele vor fi puse la câțiva metri una de cealaltă.

Înainte de a se da startul se machează cu bandă albastră traseul de la START la întrebare 1.

Întrebările concursului

1. Ești la începutul unui drum despre care nu știi prea multe. Vrei ca la sfârșit să primești premiul. Știi că timpul este scurt, drumul dificil și mai ales că depinde de deciziile pe care le vei lua. Dar nu ești singur. Ești într-o echipă și aveți Cuvântul lui Dumnezeu în mintea voastră.

Deci, una dintre primele întrebări: părinții? Dumnezeu spune: *Nesocotitul disprețuiește învățătura tatălui său, dar cine ia seama la muștrare ajunge:*

cu inima zdrobită - triunghi albastru

neprihănit - cruce albastră

înțelept - bandă albastră

2. De ce oare bârfa este unul din cele mai răspândite păcate?

Apostolul Pavel pune bârfitorii alături de *urătorii de Dumnezeu*

(Romani 1:30)

Cum sunt cuvintele bârfitorului?

ca o cetate întărită

pentru cel bogat - bandă albastră

ca o piatră în praștie - cruce albastră

ca prăjiturile - triunghi albastru

3. Uneori nici nu bagi de seamă că ai o problemă, chiar două.

Omul darnic are mulți lingușitori și toți sunt prieteni cu cel

ce dă daruri și Darurile unui om îi fac loc și-i deschid intrarea înaintea celor mari.

Unde scrie în Biblie *Să nu primești daruri; căci darurile*

orbesc pe ceice au ochii deschiși și sucesc hotărârile celor drepți.

Exod 23:8 - cruce albastră

Proverbe 18:16 - triunghi albastru

Proverbe 17:8 - bandă albastră

4. Te bucuri că ai găsit întrebarea. Așa ar trebui să te bucuri și când ajungi în situații dificile pentru că prin ele Dumnezeu îți încearcă încrederea în El. Atunci alegerea este foarte simplă.

Ce alegi ca să completezi versetul: *Mai bine o bucată de pâine uscată cu pace, decât*

mari venituri cu strâmbătate - bandă albastră

un bou îngrășat și ură - cruce albastră

o casă plină de cărnuri,

cu ceartă - punct albastru

5. Tăcerea este de aur? Sau vorba?

Chiar și un prost ar trece de înțelept dacă ar tăcea, și de priceput dacă și-ar ținea gura.

Cine are o inimă înțeleaptă își arată înțelepciunea când vorbește. Omul are bucurie să dea un răspuns cu gura lui și ce bună este

o inimă veselă

care înseninează fața - triunghi galben

muștrarea care aduce pricepere - cruce galbenă

o vorbă spusă la vreme potrivită - bandă galbenă

6. Dacă tot ați ajuns aici, ca să nu vă plictisiți, trebuie să scrieți pe carnețel cât mai multe cuvinte pornind de la cuvântul **vară**, prin schimbarea unei singure litere. De exemplu, dacă am pleca de la cuvântul casă, am putea scrie casă - camă - lamă... Drum bun mai departe pe bandă galbenă!

7. În 2 Timotei cap. 1 ap. Pavel spune cu mare durere în suflet că este părăsit de toți. Că Figel și Ermogen l-au părăsit. Și pentru voi poate fi o mare problemă primejdia împușinării rândurilor sau primejdia multelor căderi de la credință. În fața acestui pericol ap. Pavel îl învață pe Timotei care este soluția: Dreptarul învățăturilor sănătoase, pe care l-ai auzit de la mine, ține-l cu credința și dragostea care este în Cristos. Cine ne ajută să păzim Cuvântul lui Dumnezeu, să ne aducă aminte Cuvântul lui Dumnezeu?

îngerul Domnului - bandă galbenă

Dumnezeu prin

promisiunile Sale - triunghi galben

Duhul Sfânt - punct galben

Domnul Isus - cruce galbenă

8. Dacă ai ajuns aici înseamnă că nu ai căzut de la credință, dar te paște o altă primejdie, cea a învățăturilor false. Ap. Pavel îi spune lui Timotei să caute să se înfățișeze înaintea lui Dumnezeu:

- ca un om încercat
 - ca un lucrător care nu are de ce să-i fie rușine și care
 - împarte drept Cuvântul adevărului și
 - să se ferească de vorbăriile goale și lumești.
- Ce se întâmplă cu cei care nu se feresc de vorbăriile goale și lumești?

nebulia lor va fi arătată tuturor - punct galben

vor da naștere la certuri - cruce galbenă

Îl necinstesc pe Dumnezeu - triunghi galben

9. Ai scăpat de învățături false, ai grijă, te pândește primejdia corupției morale, a imoralității.

Să știi că în zilele din urmă vor fi vremuri grele. Căci oamenii vor fi:

- iubitori de sine
- iubitori de bani
- lăudăroși
- trufași
- hulitori
- neascultători de părinți
- nemulțumitori
- fără evlavie
- fără dragoste firească
- neînduplecați
- clevetitori
- neînfrânați
- neîmblânziți
- ne iubitori de bine
- vânzători
- obraznici
- îngâmfați
- iubitori mai mult de plăceri decât iubitori de Dumnezeu
- având doar o formă de evlavie dar tăgăduindu-i puterea.

Copiați pe carnețel aceste caracteristici în ordine alfabetică!

Ce se va întâmpla cu cei ce voiesc să trăiască cu evlavie în Cristos?

vor ajunge la deplina cunoștință- bandă roșie

vor fi prigonii - punct roșu

vor mai înainta în credință - triunghi roșu

10. Ai ajuns la una din cele mai mari primejdii, cea a evangheliilor false.

Căci va veni vremea când oamenii nu vor putea să sufere învățătura sănătoasă, ci îi vor gădila urchile să audă lucruri plăcute și Își vor întoarce urechea de la adevăr și se vor îndrepta spre istorisiri închipuite.

Ce lipsește din aceste versete?

își vor da învățături

după poftele lor - triunghi roșu

după inima lor - cruce roșie

își vor da învățături

după poftele lor - punct roșu

11. Ești aproape de finalul jocului. Ar fi timpul pentru un TEST, nu?

După completarea testului grăbește-te spre tabără urmând marcajul cruce roșie! Acolo ești așteptat...

TEST

1. Cu ce se laudă ap. Pavel?

2. Cu ce obiecte compară Dumnezeu limba și vorbele oamenilor răi?
3. Completează versetul. *Dar acum lăsați-vă de toate aceste lucruri: de mânie, de vrăjmășie, care v-ar putea ieși din gură.*
4. În 1 Tesaloniceni, Pavel alătură două păcate care de multe ori acționează împreună. Unul este *vorbele măgulitoare*. Care este celălalt?
5. Ce spune Dumnezeu că este averea pentru un om lacom?
6. Completează versetul. *Să nu se audă nici cuvinte porcoase, nici vorbe nechibzuite, nici glume proaste, care nu sunt cuviincioase; ci mai degrabă*
7. Păgânilor li se pare că dacă spun o mulțime de vorbe, vor fi ascultați. *Dar voi când vă rugați*
8. Ioan spune *să nu iubim cu vorba ci cu fapta și cu* **Jocul de orientare – Din prisosul inimii vorbește gura 29**
9. Ap. Pavel îi scrie lui Tit: *Sfătuiește pe tineri să fie cumpătați*. Scrie cât mai multe sinonime pentru cuvântul *cumpătați*.
10. Ce răspuns primește David la întrebarea: *Doamne cine va locui în cortul Tău? Cine va locui pe muntele Tău cel sfânt?*
11. Încearcă să scrii definițiile următoarelor cuvinte, cât mai aproape de cele date de dicționar.
 - altruism -
 - anticar -
 - apatie -
 - dioptrie -
 - pentatlon -
 - solidar -
 - viață -

GRILA DE REZOLVARE A TESTULUI - 1/2

Întrebare/Răspuns Punctaj

1 Cu ce se laudă ap. Pavel?

R: 2 Cor. 11:30 - **slăbiciunea mea 1 p.**

2 Cu ce obiecte compară Dumnezeu limba și vorbele oamenilor răi?

R: Ps. 64:3 - **limba ca o sabie ... vorbele lor ca niște săgeți**

1 p.

1 p.

3 Completează versetul. *Dar acum lăsați-vă de toate aceste lucruri: de mânie, de vrăjmășie, care v-ar putea ieși din gură.*

R: Col. 3:8 - **de răutate,**

de clevetire,

de vorbele rușinoase.

1 p.

1 p.

1 p.

4 În 1 Tesaloniceni, Pavel alătură două păcate care de multe ori acționează împreună. Unul este *vorbele măgulitoare*. Care este celălalt?

R: 1 Tes. 2:5 - **lăcomia 1 p.**

5 Ce spune Dumnezeu că este averea pentru un om lacom?

R: Efeseni 5:5 - **un idol 1 p.**

6 Completează versetul. *Să nu se audă nici cuvinte porcoase, nici vorbe nechibzuite, nici glume proaste, care nu sunt cuviincioase; ci mai degrabă*

R: Efeseni 5:4 - **cuvinte de mulțumire 1 p.**

7 Păgânilor li se pare că dacă spun o mulțime de vorbe, vor fi ascultați. *Dar voi când vă rugați*

....

R: Matei 6:7- **să nu bolborosiți aceleași vorbe 1 p.**

GRILA DE REZOLVARE A TESTULUI - 2/2

Întrebare/Răspuns Punctaj

8 Ioan spune *să nu iubim cu vorba ci cu fapta și cu*

R: 1 Ioan 3:18 - **adevărul 1 p.**

9 Ap. Pavel îi scrie lui Tit: *Sfătuiește pe tineri să fie cumpătați*. Scrie cât mai multe sinonime pentru cuvântul *cumpătați*.

chibzuit, așezat, echilibrat, măsurat, moderat, ponderat, socotit, cuminte, serios, sobru, potolit, rezervat, temperat

1 p.

pentru

fiecare

sinonim

corect

10 Ce răspuns primește David la întrebarea: *Doamne cine va locui în cortul Tău? Cine va locui pe muntele Tău cel sfânt?*

R: Ps. 15 - **cel ce umblă în neprihănire, cel ce face voia lui Dumnezeu și spune adevărul din inimă.**

1 p.

1 p.

1 p.

Încearcă să scrii definițiile următoarelor cuvin-te, cât mai aproape de cele date de dicționar.

altruism - Atitudine morală sau dispoziție sufletească a celui ce acționează dezinteresat în favoarea altora

anticar - Persoană care se ocupă cu achiziționarea și cu vânzarea de cărți vechi

nașpa -

apatie - Stare de indiferență, lipsă de interes față de orice activitate și față de lumea înconjurătoare

dioptrie - Unitate de măsură a puterii unei lentile, având la bază puterea lentilei cu distanța focală de un metru

nasol

solidar - Legat de cineva sau de ceva printr-o responsabilitate și un interes comun; care este legat prin construcție de altă piesă sau de alt obiect, formând împreună un tot unic

1 p.

1 p.

0 p.

1 p.

1 p.

0 p.

1 p.

Cuvinte ordonate alfabetic

Ordinea alfabetică corectă a cuvintelor este:

- având doar o formă de evlavie dar tăgăduindu-i puterea.
- clevețitori
- fără dragoste firească
- fără evlavie
- hulitori
- iubitori de bani
- iubitori de sine
- iubitori mai mult de plăceri decât iubitori de Dumnezeu
- îngâmfați
- lăudăroși

- neascultători de părinți
- neiubitori de bine
- neîmblânziți
- neînduplecați
- neînfrânați
- nemulțumitori
- obraznici
- trufași
- vânzători

Echipele și punctajul obținut

Vă reamintim regulile de punctare și penalizare. Puteți folosi tabelele de pe paginile următoare pentru notarea echipelor și evidența punctajelor realizate.

la terminarea marcării traseului și înainte de start, o echipă de recunoaștere (formată fie din arbitri fie din participanți la tabără care nu iau parte la joc) va parcurge traseul corect la pas (fără să fugă), având la îndemână harta și vor cronometra timpul necesar parcurgerii traseului.

Numărul de minute necesar acestei echipe pentru a parcurge traseul la pas va constitui numărul de puncte care va fi acordat echipelor care vor parcurge traseul în același timp sau în timp mai scurt.

- fiecare minut întârziere va fi 1 punct penalizare**
- La acest punctaj se va adăuga punctajul obținut la test.
- pentru lipsa vreunei întrebări**, echipa va fi **penalizată cu 5 puncte**. Fiecare echipă va trebui să predea arbitrilor 10 întrebări și biletul cu mesajul final (deci în total 11 bilete) lucru posibil doar dacă tot traseul va fi străbătut în mod corect. Acest număr va rămâne secret pentru concurenți).
- Testul lipsă se penalizează cu 10 puncte.**
- Pentru prezența fiecăreia dintre următoarele grupe de inițiale**

N.C.I. Z.I. D.Î.R. F.I. V.I.

pe pagina „Indicatoare și Avertismente de pe traseu“ se acordă câte 2 puncte. Interpretările date acestor inițiale nu se punctează sau nu se penalizează în nici un fel.

- Pentru prezența fiecăreia dintre următoarele grupe de inițiale**

Î.I. N.M. N.R.F. C.R. R.N.

pe pagina „Indicatoare și Avertismente de pe traseu“ se aplică o penalizare de câte 4 puncte. Interpretările date acestor inițiale nu se punctează sau nu se penalizează în nici un fel.

- Pentru fiecare cuvânt corect format plecând de la cuvântul vară, prin schimbarea succesivă a câte unei litere se acordă 1 punct.**
- Pentru fiecare cuvânt de pe pagina „Cuvinte ordonate alfabetic“ care nu a fost pus în ordinea alfabetică corectă se aplică o penalizare de 0,5 puncte.**
- Dacă pe pagina „Versetul din puzzle“ se află scris corect unul din versetele indicate, atunci se acordă 5 puncte.**

Pentru fiecare cuvânt lipsă (inclusiv pentru referință lipsă) se aplică o penalizare de 0,5 puncte. Dacă versetul lipsește de tot se aplică o penalizare de 10 puncte.

ECHIPA 1

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Puncte acordate

- Indicatoare și avertismente de pe traseu - corecte**
- Variațiuni ale cuvântului**
- Punctaj obținut la test:**
- Versetul din puzzle**

Penalizări

- întârzieri**
- întrebări lipsa**

- test lipsă
- Indicatoare și avertism. de pe traseu - greșite
- Cuvinte ordonate alfabetic
- Versetul din puzzle
- alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

36 Jocul de orientare - Din prisosul inimii vorbește gura
ECHIPA 2

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Puncte acordate

- Indicatoare și avertismente de pe traseu - corecte
- Variațiuni ale cuvântului
- Punctaj obținut la test:
- Versetul din puzzle

Penalizări

- întârzieri
- întrebări lipsa
- test lipsă
- Indicatoare și avertism. de pe traseu - greșite
- Cuvinte ordonate alfabetic
- Versetul din puzzle
- alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

Jocul de orientare – Din prisosul inimii vorbește gura 37
ECHIPA 3

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Puncte acordate

- Indicatoare și avertismente de pe traseu - corecte
- Variațiuni ale cuvântului
- Punctaj obținut la test:
- Versetul din puzzle

Penalizări

- întârzieri
- întrebări lipsa
- test lipsă
- Indicatoare și avertism. de pe traseu - greșite
- Cuvinte ordonate alfabetic
- Versetul din puzzle
- alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

38 Jocul de orientare - Din prisosul inimii vorbește gura
ECHIPA 4

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Puncte acordate

- Indicatoare și avertismente de pe traseu - corecte
- Variațiuni ale cuvântului
- Punctaj obținut la test:
- Versetul din puzzle

Penalizări

- întârzieri
- întrebări lipsa
- test lipsă
- Indicatoare și avertism. de pe traseu - greșite
- Cuvinte ordonate alfabetic
- Versetul din puzzle
- alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

Jocul de orientare – Din prisosul inimii vorbește gura 39

ECHIPA 5

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Puncte acordate

- Indicatoare și avertismente de pe traseu - corecte
- Variațiuni ale cuvântului
- Punctaj obținut la test:
- Versetul din puzzle

Penalizări

- întârzieri
- întrebări lipsa
- test lipsă
- Indicatoare și avertism. de pe traseu - greșite
- Cuvinte ordonate alfabetic
- Versetul din puzzle
- alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

40 Jocul de orientare - Din prisosul inimii vorbește gura

ECHIPA 6

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Puncte acordate

- Indicatoare și avertismente de pe traseu - corecte
- Variațiuni ale cuvântului
- Punctaj obținut la test:
- Versetul din puzzle

Penalizări

- întârzieri
- întrebări lipsa
- test lipsă
- Indicatoare și avertism. de pe traseu - greșite
- Cuvinte ordonate alfabetic
- Versetul din puzzle
- alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

Harta traseului pentru concursul de orientare "Din prisosul inimii vorbește gura"

