

## O călătorie cu capcane: de la Cezareea la Roma

### JOCUL DE ORIENTARE

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

!"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 de marcaj?

**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 semiciocan) 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 sorti?** Prin alegere liberă nu se pot respecta principiile enunțate mai sus și în plus echipele se vor forma pe baza preferințelor. Tragerea la sorti 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.

### **O CĂLĂTORIE CU CAPCANE**

De la Cezarea la Roma

Concursul de orientare "O CĂLĂTORIE CU CAPCANE - De la Cezarea la Roma" a fost conceput de Leontiu Tinu, membru în echipa din Timișoara a Misiunii Creștine NOUA SPERANȚĂ. Acest concurs a fost organizat în taberele de vară NOUA SPERANȚĂ din anul 1997, ținute pe Valea Lupului, lacul Leșu, județul Bihor și la Moara lui Filea, pe Valea Gârdei Seci, județul Alba. **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

- Prezentarea generală
- Fișa conducătorului
- Fișa arbitrilor de traseu
- Fișa arbitrului principal
- Bibliografia
- Regulamentul
- Fișa cu indicații pentru cei ce marchează traseul
- Întrebări (10 de la I0 la I9)
- Teste (2)
- Harta orientativă
- Scule (ciocan, clește, cuie)
- Marcaje

## PREZENTARE GENERALĂ

Acest concurs de orientare, numit "De la Cezarea la Roma" este destinat activității recreative din taberele creștine. Scopul lui, pe lângă caracterul recreativ este și acela de a vă determina să studiați cu atenție o parte foarte interesantă a Noului Testament, mai precis, ultima parte a călătoriilor apostolului Pavel. În cadrul acestui concurs, se va pune accent mai mult pe amănunte, care, de obicei, nu sunt studiate cu așa multă atenție.

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 unuicaracter 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
- introducerea

Bibliografia este luată numai din Faptele Apostolilor și Epistola către Galateni. 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.

Pe parcursul concursului vor trebui rezolvate și câteva teste, care se află în plicuri separate pentru fiecare echipă. Pe plicuri sunt scrise indicații care trebuie respectate de către concurenți.

Timpul în care va fi străbătut traseul va fi cronometrat pentru fiecare echipă. Plecarea echipelor se va face din 15 în 15 minute. **Pentru rezolvarea testelor echipele au la dispoziție cinci minute. Depășirea acestui timp atrage o penalizare de 10 minute pentru fiecare minut de întârziere. La fel se penalizează (cu 10 minute) fiecare răspuns greșit.**

Arbitrii concursului sunt în număr de patru. Dintre ei, unul va fi arbitrul principal, iar ceilalți vor fi arbitri de traseu. Conducătorul concursului va face această prezentare generală tuturor concurenților 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. Cu două zile înaintea concursului, după stabilirea echipelor, concurenții vor primi regulamentul de desfășurare și bibliografia.

## **REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI**

**Acest regulament se va distribui fiecărei echipe, deci se va multiplica în 8 exemplare.**

1. Concursul se desfășoară sub directa supraveghere a conducătorului de concurs și a arbitrilor.
2. Echipele vor fi formate din 3-6 membrii. Echipele vor fi mixte (excepțiile se aprobă doar de către conducător) și vor fi selectate pe criteriul grupelor valorice, fie prin tragere la sorți, fie prin asociere liberă, dar cu păstrarea unui echilibru valoric (condiție fizică, cunoștințe biblice, vârstă etc.). Fiecare echipă își va desemna un conducător și va avea un număr (de la 1 la 8) care indică și ordinea în care echipele iau startul.
3. Pe întreg traseul concurenții sunt obligații să respecte marcajul, să dea dovadă de spirit de echipă, să nu se certe și să se ajute în orice situație, chiar dacă acest lucru înseamnă pierderea minutelor de concurs.
4. Conducătorii echipelor (desemnați de fiecare echipă) își vor alege puncte de reper în teren, în așa fel încât dacă vor pierde marcajul să se poată orienta spre un punct care să-i conducă la tabără.
5. Pe parcurs, echipele vor întâlni puncte în care sunt întrebări cu mai multe răspunsuri, fiecare răspuns corespunzând unui marcaj. În general există un singur răspuns corect, și deci un marcaj bun care va conduce echipa la următoarea întrebare, dar pot exista și cazuri în care să fie două răspunsuri bune.
6. Câteva din punctele de pe traseu vor fi rezervate **testelor**, adică unor întrebări la care răspunsul trebuie dat în conformitate cu indicațiile aflate pe plicul în care se găsesc testele. Nerespectarea acestor indicații atrage după sine descalificarea echipei. Testele se vor rezolva și înmâna în prezența tuturor membrilor echipei. Este necesar ca echipele să aibe asupra lor un pix sau un creion.
7. Fiecare echipă va lua doar acele plicuri sau întrebări pe care este scris numărul echipei respective.
8. Dacă o echipă ia un alt plic decât cel pe care este scris numărul ei, va fi penalizată cu 15 minute.
9. Pentru fiecare plic lipsă, se va da o penalizare de 15 minute, iar pentru un test lipsă, o penalizare de 20 de minute.
10. La start, conducătorul echipei va verifica împreună cu arbitrul principal, ora de plecare. Același lucru se va petrece și la ora de sosire.
11. Startul se va da în ordinea numerelor echipelor, din 15 în 15 minute.
12. Sosirea echipei va fi marcată numai când toți membrii echipei vor ajunge la punctul de sosire.
13. Concurenții nu au voie să dețină nici un fel de material scris asupra lor, și nici Biblia. Nerespectarea acestei prevederi a regulamentului duce la descalificarea echipei.
14. Eventualele probleme care apar pe timpul desfășurării concursului și care nu sunt reglementate de prezentul regulament, vor fi soluționate de conducătorul concursului. De asemenea, el poate adapta anumite puncte din regulament, în funcție de circumstanțe.

## **FIȘA CONDUCĂTORULUI CONCURSULUI**

!"Conducătorul concursului poate fi chiar conducătorul taberei, sau o persoană desemnată de către acesta. Conducătorul va studia bine toate documentele concursului și în mod deosebit această fișă.

!"Conducătorul va desemna arbitrii de traseu și arbitrul principal, punându-le la dispoziție toată documentația concursului, cu cel puțin două zile înainte de desfășurarea concursului. Apoi va discuta împreună cu ei modul de desfășurare al concursului, regulamentul și sarcinile fiecăruia.

!"Ce cel puțin trei zile înainte de concurs, conducătorul va stabili echipele, conform criteriilor indicate în regulament.

!"În cazuri speciale, conducătorul poate aproba echipe formate numai din fete, sau numai din băieți.

!"Prin tragere la sorți se vor stabili numerele echipelor (de la 1 la 8), echipele luând startul în ordinea crescândă a numerelor.

!"Fiecare echipă își va desemna un conducător, căruia conducătorul concursului îi va înmâna, cu cel puțin două zile înainte de începerea concursului, **introducerea, regulamentul și bibliografia.**

!"În dimineața zilei în care se desfășoară concursul, conducătorul va stabili o echipă (din care pot face parte și arbitrii) pentru marcarea traseului. Aceștia vor avea asupra lor următoarele materiale:

" - ciocan, clește, cuie.

" - marcaje

" - plicuri cu întrebări

" - plicuri cu teste

" - indicațiile pentru echipa de marcarea a traseului

" - harta orientativă a traseului

!"Înainte de începerea concursului, conducătorul va convoca echipele și le va prezenta încă o dată scopul concursului, modul de desfășurare și eventualele pericole (pierderea marcajului, porțiuni mai dificile ale traseului, etc). Apoi va cere ca fiecare echipă să aibă asupra sa un pix sau un stilou, pentru a completa testele.

!"La încheierea concursului, conducătorul, împreună cu arbitrii vor corecta testele, va verifica timpii, va scădea penalizările și va stabili echipa câștigătoare.

!"După desfășurarea concursului (în aceeași zi, sau în ziua următoare) conducătorul va lua măsuri pentru strângerea marcajelor și a plicurilor rămase.

!"Conducătorul concursului va rezolva orice problemă ivită pe parcursul concursului și care nu este cuprinsă în prezentul regulament. De asemenea, el va putea adapta anumite puncte ale regulamentului, în funcție de circumstanțe.

#### **FIȘA ARBITRILOR DE TRASEU**

1. Arbitrii de traseu vor fi desemnați de conducătorul concursului.

2. Împreună cu arbitrul principal și cu echipa de marcarea ei vor participa (dacă acest lucru este posibil) la marcarea traseului și la strângerea marcajelor.

3. Cu câteva zile înainte de concurs, ei vor studia documentația concursului și vor cere detalii conducătorului asupra desfășurării concursului.

4. În timpul desfășurării concursului, unul dintre arbitri de traseu va sta la punctul de start, unde va primi de la concurenți plicuri, pe care le va desface și va citi plicul, apoi va cere concurenților să facă ceea ce scrie în indicațiile respective. Dacă în plic se află Testul 1, ei vor cronometra 5 minute, timp în care membrii echipei (toți) vor rezolva testul. Apoi vor lua testul de la echipă și vor scrie pe el eventualele minute de depășire.

5. Ceilalți doi arbitrii de traseu vor sta la punctul terminus al porțiunii marcate, unde vor desface plicurile cu TESTUL 2 și vor cere concurenților ca în 5 minute să rezolve testele, dar numai în prezența tuturor membrilor echipei. După rezolvarea testului, va lua testul și va nota pe el eventualele minute de depășire. Apoi, va cere echipei să se întoarcă, pe drumul cel mai scurt înapoi în tabără, la punctul de START, informându-i că trebuie să aibă asupra lor 10 întrebări, culese pe traseu.

6. La terminarea concursului, împreună cu conducătorul și arbitrul principal, arbitrii de traseu vor colabora la stabilirea punctajului final și al câștigătorului.

#### **FIȘA ARBITRULUI PRINCIPAL**

1. Arbitrul principal va fi desemnat de conducătorul concursului, în cazul în care nu există suficient personal, putând fi chiar acesta.

2. Împreună cu arbitrii de traseu, arbitrul principal va studia documentația concursului și apoi o va discuta cu conducătorul și cu ceilalți arbitrii.

3. Arbitrul principal va da startul fiecărei echipe, din 10 în 10 minute, notând ora de plecare în prezența conducătorului echipei respective. La fel va proceda și la sosire. Arbitrul principal va indica în mod clar fiecărei echipe care este punctul de sosire. O echipă va fi considerată sosită, atunci când toți membrii echipei vor ajunge la punctul de sosire.

5. Înainte de a da startul, arbitrul se va convinge că echipa are cel puțin un pix sau un creion.

6. După încheierea concursului, arbitrul principal va face o listă cu timpii realizați de fiecare echipă și cu minutele de penalizare (cele care sunt peste baremul de timp stabilit la rezolvarea testelor, sau celor care penalizează răspunsurile greșite) pentru fiecare echipă.

7. Împreună cu conducătorul concursului și cu arbitrii de traseu, el va participa la stabilirea punctajului echipelor și a câștigătorului.

## **INTRODUCERE**

*această parte se multiplică în 8 exemplare.*

Viața apostolului Pavel a fost marcată de câteva evenimente deosebite. De la întâlnirea cu Isus pe drumul Damascului, și până a ajuns la Roma, apostolul a avut de făcut față multor întâmplări, drumurile lui fiind presărate cu pericole și capcane pe care i le întindeau fie evreii, nemulțumiți de propovăduirea lui, fie Diavo-lul, care simțea că împărăția lui Dumnezeu câștigă teren. Ultima călătorie, cea înspre Roma a fost una dintre cele mai periculoase. Putem spune ca a fost o călătorie presărată cu capcane. În jocul nostru de orientare îl vom însoți pe apostolul Pavel în călătoria lui de la Cezarea la Roma. Și traseul nostru va fi presărat cu surprize și capcane, întinse de această dată de ... arbitrii. Dacă veți cunoaște bine textul biblic și dacă vă veți mișca cu repeziciune le veți putea evita cu ușurință. Și veți putea câștiga! Textele din Biblie pe care trebuie să le studiați pentru acest concurs sunt:

**Epistola lui Pavel către Galateni, capitolele 1 și 2**

**Faptele Apostolilor, capitolele 23-28**

**Vă dorim succes!**

## **INDICAȚII PENTRU ECHIPA CARE**

### **MARCHEAZĂ TRASEUL**

Echipa care marchează traseul trebuie să cuprindă cel puțin 4 persoane. Este bine ca pentru marcare să fie rezervate cel puțin 6 ore. Materialele necesare sunt , în afară de cele scrise referitoare la concurs și: ciocane, cuie mici, clești, trusa cu marcaje și alte indicatoare. sticlă cu apă, o mică gustare. Materialele scrise sunt:

- prezenta fișă cu indicații, harta concursului, întrebările I, întrebările B

- plicurile cu teste, plicurile capcană, plicurile pentru marcajul intermediar (într 6-7)

**De la punctul de START**, stabilit de către arbitrul principal, se pleacă cu marcaj TRIUNGHI GALBEN (8-9 marcaje), care duce la întrebarea I0.

**De la întrebarea I 0 pleacă 3 marcaje:**

marcajul cu răspuns corect este PUNCT ROȘU (6-7 marcaje) și el conduce la întrebarea I1.

marcajul TRIUNGHI ALBASTRU (8-10 marcaje) ocolește întrebarea I1 și merge direct la întrebarea I2

marcajul BANDĂ ALBASTRĂ (5 marcaje) merge pe un drum fals care se încheie cu indicatorul "ÎNAPOI..."

**De la întrebarea I 1 pleacă 3 marcaje:**

PUNCT ROȘU este marcajul corect și el duce la întrebarea I2 (7-8 marcaje).

CRUCE GALBENĂ și TRIUNGHI ALBASTRU merg pe piste false și ajung în același punct în care se află indicatorul "ÎNAPOI..."

**De la întrebarea I 2 pleacă 4 marcaje:**

TRIUNGHI ROȘU (6 marcaje) duce la plicul cu TESTUL 1, apoi continuă (alte 5 marcaje) până la întrebarea I3

BANDĂ ROȘIE merge spre întrebarea B1 (4 marcaje), de la B1 pornesc 2 marcaje

BANDĂ GALBENĂ, la capătul căreia este un plic C

PUNCT ALBASTRU la capătul căruia este indicatorul "ÎNAPOI..."

PUNCT GALBEN (4 marcaje) merge spre întrebarea B2, de la B2 pornesc 2 marcaje

CRUCE ROȘIE la capătul căruia este un plic C

PUNCT GALBEN la capătul căruia este indicatorul "ÎNAPOI..."

CRUCE ALBASTRĂ (4 marcaje) merge spre întrebarea B3, de la B3 pornesc 2 marcaje

- CRUCE ALBASTRĂ la capătul căruia este un plic C
- PUNCT ROȘU la capătul căruia este indicatorul "ÎNAPOI..."

## **24 Jocul de orientare - O călătorie cu capcane: de la Cezarea la Roma**

### **De la întrebarea I 3 pornesc 3 marcaje:**

- PUNCT ALBASTRU (6 marcaje) duce la întrebarea I4
- CRUCE ROȘIE și BANDĂ GALBENĂ (câte 6 marcaje) fac o buclă și revin la locul inițial, sau merg amândouă spre indicatorul "ÎNAPOI..."

### **De la întrebarea I 4 pornesc 4 marcaje:**

- CRUCE ALBASTRĂ care merge la întrebarea I5
- CRUCE GALBENĂ, TRIUNGHI ROȘU ȘI BANDĂ ROȘIE merg spre piste false. (bucle sau indicator "ÎNAPOI...").

### **De la întrebarea I 5 pornesc 3 marcaje:**

- CRUCE ROȘIE (6-7 marcaje) merge la întrebarea I6
- TRIUNGHI GALBEN ȘI PUNCT ALBASTRU sunt piste false. (la fel ca la I4).

### **De la întrebarea I 6 pornesc 3 marcaje:**

- BANDĂ ALBASTRĂ și PUNCT GALBEN sunt piste false.
- BANDA GALBENA merge (6 marcaje) la plicurile P.

De la plicurile P, numărați 50 de pași (cu pasul obișnuit de mers), păstrând direcția din care ați venit. După 50 de pași, mergeți spre dreapta sau spre stânga cu un marcaj pus la vedere (TRIUNGHI ROȘU – 8 marcaje) care se termină cu un indicator "ÎNAPOI..." Tot de la punctul de la care ați plecat cu acest marcaj, mai numărați încă 85 de pași, păstrând direcția din care ați venit și după această distanță puneți la vedere un marcaj TRIUNGHI GALBEN (6 marcaje) care duce la întrebarea I7.

### **De la întrebarea I 7 pornesc 4 marcaje:**

- CRUCE ALBASTRĂ merge la întrebarea I8 (7 marcaje)
- BANDĂ ALBASTRĂ, TRIUNGHI ROȘU și PUNCT GAL-BEN merg spre piste false.

### **De la întrebarea I 8 pornesc 4 marcaje:**

- CRUCE GALBENĂ (6 marcaje) merge spre întrebarea I9
- PUNCT ROȘU, TRIUNGHI ALBASTRU și BANDĂ ROȘIE sunt piste false.

### **De la întrebarea I 9 pornesc 3 marcaje:**

- PUNCT ALBASTRU ȘI CRUCE ROȘIE sunt piste false
- BANDĂ GALBENĂ (6 marcaje ) merge la plicul cu TESTUL 2.

De la plicul cu TESTUL 2 pleacă un marcaj (8 marcaje ) TRIUNGHI GALBEN, la capătul căruia ar trebui să fiți aproape de drum, și aici va fi locul unde vor sta doi arbitri de traseu. Aici se încheie marcarea traseului.

## **ÎNTREBĂRILE**

Se vor multiplica în 8 exemplare și se vor pune în plicuri numerotate I0 - I9 (deci o literă, I și o cifră de la 0 la 9) și pe care se va afla înscris și numărul echipei (câte un plic pentru fiecare echipă), după modelul de mai jos:

...

**I0**

**ECHIPA 1**

**I9**

**ECHIPA 8**

### **Întrebarea I 0**

Urmați marcajul care se află în dreptul loca-litășii din care Pavel a plecat direct în Cezarea:

- Ierusalim - triunghi albastru
- Antipatrida - punct roșu
- Damasc - bandă albastră

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### **Întrebarea I 1**

**Cine l-a pârât pe Pavel înaintea lui Felix?**

- Anania - triunghi albastru
- Claudius - cruce galbenă
- Tertul - punct roșu

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### **Întrebarea I 2**

**Ce spunea Tertul despre Pavel - că este mai marele**

- Fariseilor - bandă roșie
- Nazarinenilor - triunghi roșu
- Creștinilor - punct galben
- Evreilor - cruce albastră

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### **Întrebarea I 3**

**De ce îl chema Felix pe Pavel la el atât de des?**

- aștepta ca Pavel să-i dea bani - punct albastru
- voia să-l elibereze pe Pavel - cruce roșie
- dorea să se convertească - bandă galbenă

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### **Întrebarea I 4**

**Unde a propovăduit Pavel Evanghelia (pocă-ința) mai întâi?**

- În Ierusalim - cruce galbenă
- în Cezarea - triunghi roșu
- în Damasc - cruce albastră
- în Tars - bandă roșie

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### **Întrebarea I 5**

**Cine îi spune lui Pavel : "ești nebun"?**

- Agripa - triunghi galben
- Festus - cruce roșie
- Felix - punct albastru

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### **Întrebarea I 6**

**Din ce oraș (cetate) era Aristarh Macedoneanul?**

- Filipi - bandă albastră
- Atena - punct galben
- Tesalonic - bandă galbenă

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### **Întrebarea I 7**

**Cum se numea sutașul în grija căruia fusese dat Pavel?**

- Augustus - bandă albastră

- Iuliu - cruce albastră
- Licinus - triunghi roșu
- Festus - punct galben

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### Întrebarea I8

Lângă care cetate se afla locul numit "limanuri bune"?

- Licia - punct roșu
- Salmona - triunghi albastru
- Lasea - cruce galbenă
- Fenix - bandă roșie

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### Întrebarea I 9

Cum se numea marea pe care i-a surprins furtuna pe cei ce mergeau cu corabia la Roma?

- Ionică - punct albastru
- Ligurică - cruce roșie
- Adriatică - bandă galbenă

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

#### PLICURI CAPCANĂ

\$ se scriu 24 plicuri, inscripționate cu litera C și cu numărul echipei: Echipa 1, Echipa 2 ... .

\$ plicurile se sigilează (se lipesc) și vor fi desfăcute numai de arbitru)

\$ pe fiecare plic (în exterior) se pune textul:

*"Luați plicul fără să-l desfaceți și mergeți cu el la punctul de START, unde îl veți înmâna arbitrului, pentru a-l desface. Apoi respectați indicațiile scrise înăuntru."*

\$ înăuntru plicului se află scris textul:

*"Deși ați răspuns corect la întrebarea precedentă, ați greșit drumul. Încercați altă variantă."*

*"Deși ați răspuns corect la întrebarea precedentă, ați greșit drumul. Încercați altă variantă."*

*"Deși ați răspuns corect la întrebarea precedentă, ați greșit drumul. Încercați altă variantă."*

*"Deși ați răspuns corect la întrebarea precedentă, ați greșit drumul. Încercați altă variantă."*

#### ÎNTREBĂRI CAPCANĂ

Se vor multiplica în 8 exemplare și se vor pune în plicuri numerotate B1, B2, B3 și pe care se va afla înscris și numărul echipei (câte un plic pentru fiecare echipă), după modelul de mai jos:

...

B1

ECHIPA 1

B3

ECHIPA 8

#### Întrebarea B 1

Care partidă susținea că nu există înviere?

- Saducheii - bandă galbenă
- Fariseii - punct albastru

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

### **Întrebarea B 2**

Care partidă susținea că nu există duh?

- Saducheeii - cruce roșie
- Fariseii - punct galben

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

### **Întrebarea B 3**

Membrii cărei partide au spus referitor la Pavel:

"Noi nu găsim nici o vină în omul acesta."?

- Fariseii - cruce albastră
- Saducheeii - punct roșu

*Nu uitați să luați întrebarea cu voi!*

## **PLICUL P**

Se fac 8 plicuri "P", care au scris pe ele numărul echipei și litera P.

În interiorul acestor plicuri se pune o foaie cu textul:

*"Mergeți, păstrând direcția din care ați venit, un număr de pași egal cu jumătate din numărul de persoane care se aflau în corabia cu care a ajuns Pavel în Malta.*

*După ce ați străbătut această distanță, căutați în apropiere marcajul care vă va duce la următoarea întrebare. Luați plicul cu voi."*

*Mergeți, păstrând direcția din care ați venit, un număr de pași egal cu jumătate din numărul de persoane care se aflau în corabia cu care a ajuns Pavel în Malta.*

*După ce ați străbătut această distanță, căutați în apropiere marcajul care vă va duce la următoarea întrebare. Luați plicul cu voi.*

*Mergeți, păstrând direcția din care ați venit, un număr de pași egal cu jumătate din numărul de persoane care se aflau în corabia cu care a ajuns Pavel în Malta.*

*După ce ați străbătut această distanță, căutați în apropiere marcajul care vă va duce la următoarea întrebare. Luați plicul cu voi.*

## **TESTUL 1 - indicații**

Se multiplică în 8 exemplare, fiecare exemplar se pune întrun plic sigilat (lipit) pe care se află scris :

- numărul echipei
- "TEST 1"

și textul

*"Luați plicul fără să-l desfaceți și mergeți cu el la punctul de START, unde îl veți înmâna arbitrului, pentru a-l desface. Apoi respectați indicațiile scrise înăuntru."*

## **TESTUL 2 - indicații**

Se multiplică în 8 exemplare fiecare exemplar se pune întrun plic pe care se află scris:

- numărul echipei
- "TEST 2"

și textul

*"Luați acest plic și urmați marcajul până veți întâlni echipa de arbitri. Ei vor desface plicul și apoi veți respecta indicațiile lor.*

## **TESTUL 1**

*Aveți 5 minute la dispoziție pentru a rezolva acest test. Fiecare răspuns greșit se penalizează cu 10 puncte.*

*Dacă nu aveți suficient loc să scrieți răspunsul în spațiul de după întrebare, scrieți completarea pe verso, indicând printr-o săgeată faptul că răspunsul se continuă pe verso. Pe verso scrieți numărul întrebării la care continuați răspunsul.*

1. Cum a primit Pavel Evanghelia?
  2. Pentru ce era Pavel însuflețit de o râvnă nespuse de mare?
  3. De când l-a pus deoparte Dumnezeu pe Pavel?
  4. Unde a plecat Pavel de la Damasc, imediat după convertire?
  5. După trei ani Pavel s-a suit la Ierusalim. Numiți apostolii cu care, atunci, s-a întâlnit acolo.
  6. De la Ierusalim Pavel a plecat înspre alte ținuturi. Care erau acestea?
  7. După 14 ani, Pavel s-a suit din nou la Ierusalim. De cine era însoțit?
  8. Cine erau priviți ca fiind "stâlpi" ai bisericii din Ierusalim?
  9. În ce biserică a avut loc confruntarea între Pavel și Chifa?
  10. Cine a mai fost prins "în lațul fățarniciei" cu ocazia acestui conflict între Pavel și Chifa?
- După ce predați testul rezolvat arbitrului întoarceți-vă înapoi la punctul de unde ați luat testul și continuați drumul pe același marcaj**

## **TESTUL 2**

**Aveți 5 minute la dispoziție pentru a rezolva acest test. Fiecare răspuns greșit se penalizează cu 10 puncte.**

*Dacă nu aveți suficient loc să scrieți răspunsul în spațiul de după întrebare, scrieți completarea pe verso, indicând printr-o săgeată faptul că răspunsul se continuă pe verso. Pe verso scrieți numărul întrebării la care continuați răspunsul.*

1. Cum se numea marele preot care a poruncit ca Pavel să fie lovit?
2. Ce grad de rudenie exista între Pavel și tinerelul care a dejucat planul celor care voiau să-l omoare pe Pavel?
3. A cui soție era Drusila?
4. A cui soție era Berenice?
5. Care a fost întrebarea lui Saul la întâlnirea lui cu Domnul Isus?
6. Unde se găsea limanul FENIX?
7. Cât timp a stat Pavel (și cei ce-l păzeau) în Malta?
8. Vorbindu-le evreilor din Roma, Pavel citează dintr-un profet al Vechiului Testament. Despre care profet este vorba?

## **RĂSPUNSURI LA TESTE**

**se multiplică în 2 exemplare.**

### **TESTUL 1**

1. Prin descoperirea lui Isus Cristos (sau prin descoperire divină).
2. Pentru datinile strămoșești
3. Din pânțele maicii sale.
4. În Arabia.
5. Chifa (Petru), Iacov (fratele Domnului).
6. Siria și Cilicia.
7. Barnaba și Tit.
8. Iacov, Chifa (Petru), Ioan.
9. Biserica din Antiohia.
10. Barnaba.

### **TESTUL 2**

1. Anania
2. Era nepotul lui Pavel, sau Pavel era unchiul lui.
3. A lui Felix.
4. A lui Agripa.
5. "Cine ești Doamne?"
6. În Creta.
7. 3 luni.
8. Isaia.

Echipele si punctajul obținut

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

\$"pentru luarea unui plic care aparține altei echipe, echipa în culpă va fi **penalizată cu 15 minute**.

\$"pentru lipsa vreunui plic, echipa va fi **penalizată cu 15 minute**. Fiecare echipă va trebui să predea arbitrilor un anumit număr de plicuri (care pentru concurenți va rămâne secret), lucru posibil doar dacă tot traseul va fi străbătut în mod corect.

\$"Pentru rezolvarea testelor echipele au la dispoziție cinci minute.

Depășirea acestui timp atrage o **penalizare de 5 minute pentru fiecare minut de întârziere**.

\$"Se **penalizează cu 10 minute** fiecare răspuns greșit.

\$"Lipsa unui test se **penalizează cu 20 de minute**.

ECHIPA 1

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

**Penalizări**

# penalizare pentru plicuri lipsă

# penalizare pentru plicuri luate altei echipe

# penalizări la test

# alte penalizări

Total penalizări:

**Punctaj final:**

ECHIPA 2

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

**Penalizări**

# penalizare pentru plicuri lipsă

# penalizare pentru plicuri luate altei echipe

# penalizări la test

# alte penalizări

Total penalizări:

**Punctaj final:**

ECHIPA 3

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

**Penalizări**

# penalizare pentru plicuri lipsă

# penalizare pentru plicuri luate altei echipe

# penalizări la test

# alte penalizări

Total penalizări:

**Punctaj final:**

ECHIPA 4

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

**Penalizări**

# penalizare pentru plicuri lipsă

# penalizare pentru plicuri luate altei echipe

# penalizări la test

# alte penalizări

Total penalizări:

**Punctaj final:**

ECHIPA 5

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

**Penalizări**

# penalizare pentru plicuri lipsă

# penalizare pentru plicuri luate altei echipe

# penalizări la test

# alte penalizări

Total penalizări:

**Punctaj final:**

ECHIPA 6

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

**Penalizări**

# penalizare pentru plicuri lipsă

# penalizare pentru plicuri luate altei echipe

# penalizări la test

# alte penalizări

Total penalizări:

**Punctaj final:**

ECHIPA 7

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

**Penalizări**

# penalizare pentru plicuri lipsă

# penalizare pentru plicuri luate altei echipe

# penalizări la test

# alte penalizări

Total penalizări:

**Punctaj final:**