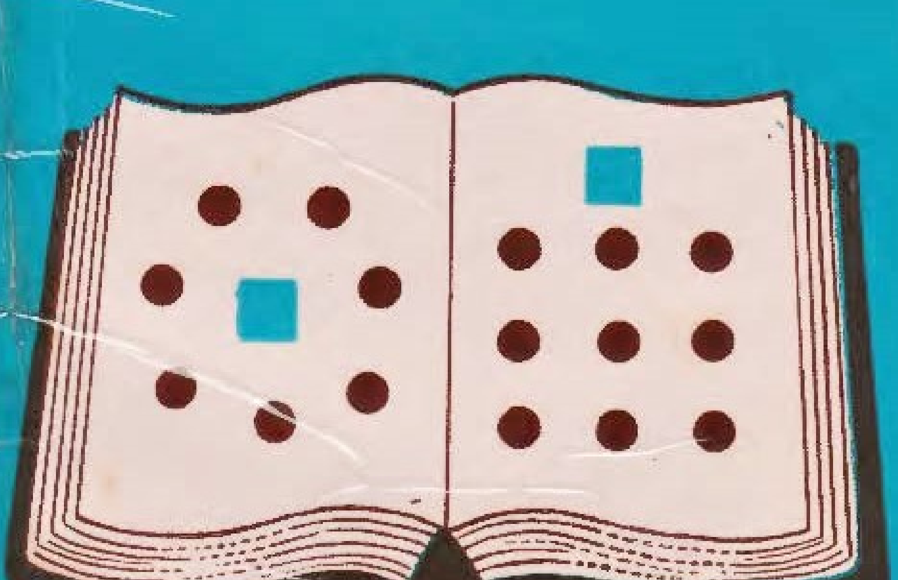
ഫാ. ഏബ്രഹാം മുത്തോലത്ത്

ബൈബിൾ ഗെയിംസ്

JANATHA SERVICES
ERNAKULAM



ബൈബിൾ ഗെയിംസ്

JANATHA SERVICES
ERNAKULAM

ഇതര കൃതികൾ:

നിങ്ങൾക്കും നേതാവാകാം

വൈദിക നേതൃത്വം—ഇന്ന് നാളെ

നേതൃത്വ പരിശീലനം

1980 ൽ കോട്ടയം രൂപതയിൽ വൈദികനായി. അപ്നാദേശ് ദ്വൈവാരികയുടെ ചീഫ് എഡിറ്റർ, തിരുഹൃദയമാസികയുടെ എഡിറ്റർ, വൈ. എം. സി. എ. കേരള യുവതയുടെ പത്രാധിപ സമിതി അംഗം, ജ്യോതി ബുക്ക് ഹൗസ്, കാത്തലിക് മിഷൻ പ്രസ്സ് എന്നിവയുടെ മാനേജർ, ഇടവക വികാരി എന്നീ നിലകളിൽ സേവനമനുഷ്ഠിക്കുന്നു. പല സ്മരണികകളുടെയും മുഖ്യ പത്രാധിപരായിരുന്നു. നേതൃത്വ പരിശീലനം, ബൈബിൾ തുടങ്ങിയ വിഷയങ്ങളിൽ സെമിനാറുകൾ നടത്താറുണ്ട്.

വിലാസം: മുത്തോലത്ത് ഹൗസ്,
ചേർപ്പുങ്കൽ പി. ഒ.
കോട്ടയം 686 584

ഫാ. ഏബ്രഹാം മുത്തോലത്ത്

ബൈബിൾ ഗെയിംസ്

12.00 ജനത തേവര

(Malayalam)
Bible Games
Fr. Abraham Mutholath

Distributed by:
Janatha Book Stall
Thevara, Cochin-682 013

Copy Right:
Abraham Mutholath 1987

Published by:
Janatha Services, Thevara,
Cochin-13 September 1987

Printed at:
Catholic Mission Press Training Centre
Kottayam-686 001

Art:
Artist Kutty, Kottayam

JS 00191 SN 268 868706 1500-1

നന്ദി

ബൈബിൾ ഗെയിംസ് പഠിക്കുന്നതിന്
എന്നെ സഹായിച്ച എന്റെ
പ്രിയ സഹോദരൻ ജേക്കബ്, പഠിച്ച
കാര്യങ്ങൾ പരീക്ഷിക്കുവാനും പുതിയ കളികൾ
ആവിഷ്കരിക്കുവാനും അവസരമേകി
ക്കൊണ്ട് പല സെമിനാറുകളിലും
ക്യാമ്പുകളിലും ക്ലാസ്സുകളെടുക്കുവാൻ
എന്നെ ക്ഷണിച്ച കേരളത്തിലെ വിവിധ

രൂപതകളിലെയും ഇടവകകളിലെയും
സംഘടനകളിലെയും ഭാരവാഹികൾ,
ഈ പുസ്തകരചനയിൽ വേണ്ട
പ്രോത്സാഹനം നല്കിയ അഭിവന്ദ്യ
പിതാവ് മാർ കുര്യാക്കോസ് കുന്നശ്ശേരി,
ഈ ഗ്രന്ഥം സസൂക്ഷ്മം പരിശോധിച്ച്
വേണ്ട തിരുത്തലുകൾ വരുത്തുവാൻ
സഹായിച്ച സിസ്റ്റർ റൊസേററാ
എസ്. വി. എം., ഇതിന്റെ
പ്രസിദ്ധീകരണം ഏറെറടുത്ത
തേവരയിലെ ജനത ബുക്ക് സ്റ്റാൾ
അച്ചടി ഭംഗിയായി നിർവ്വഹിച്ച
കോട്ടയം കാത്തലിക് മിഷൻ പ്രസ്സിലെ
സഹോദരങ്ങൾ
എന്നിവരോടുള്ള എന്റെ
ഹൃദയംനിറഞ്ഞ സ്നേഹവും നന്ദിയും
ഇവിടെ രേഖപ്പെടുത്തട്ടെ.

ഫാ. എബ്രഹാം മുത്തോലത്ത്
ചീഫ് എഡിററർ
അപ്നാ ദേശ്

കോട്ടയം—686 001
സെപ്ററംബർ 15, 1987

ഉള്ളടക്കം

ആമുഖം 13

സ്വതന്ത്രാവതരണം

1 അനുഭവം പങ്കുവയ്ക്കൽ 16
2 പത്ര വാർത്ത 19
3 റേഡിയോ വാർത്ത 22
4 കത്തു തയ്യാറാക്കൽ 25
5 കത്തുകൾ കൈമാറുന്നു 28

സംഘകളികൾ

6 ബസ് ഗെയിം 30
7 പന്തു കൈമാറ്റം 31
8 സീറ്റു കരസ്ഥമാക്കുക 32

9 സന്ദേശ കൈമാററം 33
10 താങ്കൾ ആരെ സ്നേഹിക്കുന്നു? 34
11 നോഹയുടെ പേടകം 35
12 ബാബേൽ ഗോപുരം 37
13 എതിരാളികൾ 38

ഗ്രൂപ്പ് തിരിഞ്ഞു മത്സരം

14 അക്ഷരമാല കളി 40
15 അക്ഷരക്രമത്തിൽ 42
16 ബൈബിൾവാക്യ റിലേ 43
17 ചോദ്യോത്തര മത്സരം 44
18 സ്ഥലനിർണ്ണയം 45

ഓർമ്മ നിലനിർത്തുക

19 യേശു പറയുന്നു 47
20 പേരു ചൊല്ലൽ 49
21 താളം പിടിക്കൽ 50
22 പിങ്–പാങ്–പോങ് 51
23 റിലേ മത്സരം 52
24 വാക്കുകളുടെ ആവർത്തനം 53
25 മന:പാഠം പുതുക്കൽ 54

ബൈബിൾ സന്ദേശം

25 ഉദ്ധരണികൾ 56
26 നിങ്ങൾക്കൊരു സന്ദേശം 57
27 സന്ദേശം പങ്കുവയ്ക്കൽ 58
28 വാക്യരൂപീകരണം 59

29	സന്ദേശവാക്യ മത്സരം	60
30	കീർത്തനം ആലപിക്കൽ	61
31	സമൂഹഗാന മത്സരം	62
32	സന്ദേശവാക്യ നിർമ്മാണം	63

ബൈബിൾ കഥ

33	ഉള്ളടക്കവും ശീർഷകവും	67
34	കഥ വികസിപ്പിക്കുക	69
35	ബൈബിൾ പാരായണം	70
36	സംഭാഷണങ്ങൾ ഏവ?	72
37	ചുററിത്തിരിയുന്ന കഥ	73
38	കഥ തയ്യാറാക്കൽ	73
39	കഥാപാത്രങ്ങളുടെ സമ്മേളനം	74

ബൈബിൾ ക്വിസ്

40	ഒരേ ഭാഗത്തുനിന്ന്	78
41	വിഷയാടിസ്ഥാനത്തിൽ	79
42	ശരിയോ തെററോ	80
43	ശരിയുത്തരം ഏത്?	80
44	ബന്ധം കണ്ടുപിടിക്കുക	80
45	ഒററപ്പെട്ടവനെ പുറത്താക്കുക	81
46	പ്രത്യേകതയുള്ളവർ	81
47	അപര നാമം	82
48	സന്ദർഭം കുറിക്കുക	82
49	സൂചനയുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ	83

ക്വിസ് ഗെയിം

50 നറുക്ക കൈമാററം 84
51 ചീട്ടുകളി 85
52 രാജാവാക്കുക 86
53 പ്രമുഖ സ്ഥാനം 87
54 കളം കളി 88
55 കളം വെട്ടുക 90
56 കസേര കളി 92
57 കടലാസിൽ നടത്തം 93

യഥാർത്ഥ വ്യക്തിയെ കണ്ടെത്തുക

58 കണ്ടെത്തുംവരെ ശ്രമിക്കുക 95
59 ഞാൻ ആരു്? 98
60 ഗ്രൂപ്പിൻെറ ആരാം ആരു്? 99
61 ചോദിച്ചു കണ്ടുപിടിക്കുക 100
62 സ്വയം വെളിപ്പെടുത്തൽ 101
63 സൂചനാവാക്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുക 102
64 ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ 103
65 ഇനം തിരിക്കൽ 104

സ്മരണീയ പാഠങ്ങൾ

66 പൂരിപ്പിക്കുക 106
67 തെററ് തിരുത്തുക 107
68 ഓർമ്മ പരീക്ഷിക്കുക 108
69 ബന്ധുജനങ്ങൾ ആരെല്ലാം? 109
70 ഒരേ അക്ഷരത്തിൽ ആരംഭിക്കുക 109

71	പേരു നിർമ്മാണം	110
72	അക്ഷരങ്ങൾ ക്രമത്തിലാക്കുക	111
73	കോഡു ഭാഷ	112

പദ പ്രശ്നങ്ങൾ

74	വാക്കു പൂർത്തിയാക്കുക	113
75	വാചകം പൂർത്തിയാക്കുക	114
76	ബാക്കി പൂരിപ്പിക്കുക	114
77	ചേരുംപടി ചേർക്കുക	115
78	ചതുരക്കളം	116
79	ക്രമത്തിലാക്കുക	117
80	ഘടികാരം	119
81	പദ പ്രശ്നം	120
82	വാക്കുകൾ കണ്ടെത്തുക	122
83	പിന്തുടരുക	124

ചിത്രകഥകൾ

84	കഥയും സന്ദേശവും	126
85	ചിത്ര രചന	127
86	വാക്യങ്ങൾ ചിത്രരൂപത്തിൽ	128
87	സൂചനാ ചിത്രങ്ങൾ	129
88	പ്രതീകാത്മക ചിത്രങ്ങൾ	131
89	ഭൂപടം വരയ്ക്കൽ	132

റോൾ പ്ലേ

90	ഫാൻസിഡ്രസ് മത്സരം	134
91	ജീവിതാനുകരണം	135

92	നറുക്കെടുപ്പിലൂടെ	136
93	ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ	137
94	മോണോ ആക്ട്	138
95	മിമിക്രി മത്സരം	139

നാടക മത്സരം

96	ഏകാങ്ക നാടകം	140
97	വ്യക്തിയെ കേന്ദ്രീകരിച്ച്	141
98	സംസാരം കൂടാതെ അഭിനയം	142
99	നിശ്ചല രംഗങ്ങൾ	143
100	ആനുകാലികമായി അവതരിപ്പിക്കൽ	144
101	റേഡിയോ നാടകം	144

ആമുഖം

പലർ ഒന്നുചേർന്നുള്ള കളികളും വിനോദങ്ങളും എല്ലാവരും തന്നെ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നവയാണ്. അതിനാൽ ക്ലാസ്സുകളിലും സെമിനാറുകളിലും ക്യാമ്പുകളിലുമെല്ലാം വിവിധ ഇനം സംഘകളികൾ പൊതു വിഷയവുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി അവതരിപ്പിക്കാറുണ്ട്. ഇത്തരം കളികൾ ക്ലാസ്സുകളും സെമിനാറുകളും ക്യാമ്പുകളും മററും ആകർഷകവും സജീവവുമാക്കുവാൻമാത്രമല്ല വിജ്ഞാനപ്രദവും സ്മരണീയവുമാക്കുവാനും സഹായിക്കും.

അനൗപചാരിക വിദ്യാഭ്യാസക്രമമനുസരിച്ച്, അദ്ധ്യേതാക്കൾക്ക് ആകർഷകമായ വിനോദങ്ങൾ, കളികൾ, ടെക്നിക്കുകൾ മുതലായവവഴി വിവിധ വിഷയങ്ങളിൽ വിജ്ഞാനം പകരാനുള്ള പരിശ്രമങ്ങൾ നടക്കുന്നുണ്ട്. കളികളെയും ടെക്നിക്കുകളെയും ആധാരമാക്കിക്കൊണ്ട് നേതൃത്വപരിശീലനം നല്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിന് 'നേതൃത്വപരിശീലനം' എന്ന പേരിൽ ഒരു പുസ്തകം ഞാൻ രചിച്ചപ്പോൾ അതേ മാർഗ്ഗങ്ങളെ അവലംബിച്ച് ബൈബിൾ പഠനത്തിനുപകരിക്കുന്ന കളികളും ടെക്നിക്കുകളും ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഈ പുസ്തകം തയ്യാറാക്കണമെന്ന ആഗ്രഹമുണ്ടായി. മാത്രമല്ല കേരളത്തിലെ വിവിധ പ്രദേശങ്ങളിൽ രൂപത, ഇടവക, സംഘടനാതലങ്ങളിൽ കുട്ടികൾക്കും യുവജനങ്ങൾക്കും വേണ്ടി നടത്തപ്പെട്ട നേതൃത്വപരിശീലന ക്യാമ്പുകളിലും ബൈബിൾ സെമിനാറുകളിലും ക്ലാസ്സെടുക്കുവാൻ അവസരം കിട്ടിയതിനാൽ നേതൃത്വപരിശീലനത്തിനു സഹായിക്കുന്ന കളികളോടൊപ്പം ബൈബിൾ പഠനത്തിനു സഹായിക്കുന്ന കളികളും ആവിഷ്കരിക്കുവാനും അവതരിപ്പിക്കുവാനും എനിക്ക് അവസരം ലഭിച്ചു. കളികളും ടെക്നിക്കുകളും വഴിയുള്ള ക്ലാസ്സുകളിൽ കുട്ടികളും യുവതീയുവാക്കളും വളരെ താല്പര്യം കാണിക്കുന്നതിനാലാണ് മററു പരിശീലകർക്കുകൂടി സഹായകമാകത്തക്കവിധം ഇത്തരം കുറേ കളികൾ പുസ്തകരൂപത്തിലാക്കുന്നത്.

ബൈബിൾ പഠനം കളികളിലും ചർച്ചകളിലും മാത്രമായി പരിമിതപ്പെടേണ്ടതല്ല. അത് സജീവനായ ദൈവത്തിന്റെ ജീവദായകമായ വചനം ഹൃദയങ്ങളിൽ ആഴമായി പതിയുന്നതിനും ഫലം പുറപ്പെടുവിക്കുന്നതിനും ഉപകരിക്കത്തക്കവിധം ശ്രവിക്കുന്നതിനും ഗ്രഹിക്കുന്നതിനും ധ്യാനിക്കുന്നതിനും വേണ്ടിയുള്ളതാണ്. ഈ ലക്ഷ്യത്തിലേക്കുള്ള പ്രഥമ

സോപാനമെന്ന നിലയിൽ മാത്രമേ ബൈബിൾ ഗെയിംസിനെ കാണേണ്ടതുള്ളൂ

ബൈബിൾ പാരായണത്തിൽ താല്പര്യം ജനിപ്പിക്കുവാനും, വിശുദ്ധ ഗ്രന്ഥത്തിലുള്ള ഓരോരുത്തന്റെയും പരിജ്ഞാനം വിലയിരുത്തുവാനും, നൂതനവിജ്ഞാനം ആർജ്ജിക്കുവാനും, ബൈബിളിലേയ്ക്ക് ആഴമായി കടന്നുചെല്ലുവാനും ബൈബിൾ കളികൾ സഹായിക്കും.

ഒരുക്കവും രംഗസജ്ജീകരണവും അധികം ആവശ്യമില്ലാത്തവയും ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ നടത്താവുന്നവയുമായ ബൈബിൾ കളികളാണ് ഇവിടെ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്. പതിനഞ്ചുമുതൽ മുപ്പതുവരെ അംഗങ്ങളാണ് ഇത്തരം ക്ലാസ്സുകൾക്ക് അഭികാമ്യം. അംഗങ്ങളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിച്ച് പല കളികളും നടത്തേണ്ടിവരും. അതിനാൽ പരിശീലകനെ സഹായിക്കുവാൻ ഒന്നോ രണ്ടോ സഹായികൾ ഉള്ളതു നല്ലതാണ്.

സെമിനാറുകൾ കളികൾ മാത്രമായി മാറാതെ ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക വിഷയത്തെ ആധാരമാക്കി ബൈബിൾ സംബന്ധമോ മതപരമോആയ ക്ലാസ്സുകളെടുക്കുകയും അവയ്ക്കനുയോജ്യമായ ഗെയിംസ് തെരഞ്ഞെടുത്ത് അവതരിപ്പിക്കുകയുമാണ് വേണ്ടത്. അതിനാൽ ഈ പുസ്തകത്തിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന ക്രമത്തിൽ തന്നെ ഗെയിംസ് അവതരിപ്പിക്കേണ്ടതില്ല. മാത്രമല്ല പങ്കെടുക്കുന്നവരുടെ എണ്ണം, പ്രായം, ലിംഗഭേദം, വിദ്യാഭ്യാസ നിലവാരം, ലഭ്യമാകുന്ന സമയം, സ്ഥലസൗകര്യങ്ങൾ മുതലായവ കണക്കിലെടുത്തും പരിശീലകന്റെ ഒറിജിനാലിററിക്കനുസരിച്ചും ഗെയിംസ് അവതരിപ്പിക്കണം. ഓരോ കളിയ്ക്കും ശേഷം അതുമായി ബന്ധപ്പെട്ട വിഷയം ചർച്ചചെയ്യുന്നത് അഭിലഷണീയമാണ്.

ഓരോ കളിയ്ക്കും ആവശ്യമായ സജ്ജീകരണങ്ങൾ നേരത്തെ ചെയ്യുവാൻ ശ്രദ്ധിക്കണം. ഇവിടെ അവതരിപ്പിക്കുന്ന ചില കളികൾ നടത്തുമ്പോൾ പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് ചുരുങ്ങിയത് ഗ്രൂപ്പുകൾക്കെങ്കിലും ബൈബിൾ ആവശ്യമായിവരും. ബൈബിൾ അനുവദനീയമായ കളികൾക്ക് അക്കാര്യം പ്രത്യേകം പരാമർശിക്കുന്നതാണ്. അല്ലാത്ത കളികൾക്ക് ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ അനുവദിക്കരുത്. ബൈബിൾ അനുവദിക്കുമ്പോൾ ഒരേ പരിഭാഷ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുവാൻ ശ്രദ്ധിക്കണം. വിസിൽ, ടേപ്പ്റിക്കോർഡർ, പ്രത്യേക കാർഡുകൾ. ബ്ലാക്ക് ബോർഡ്, ചോക്ക്, എഴുതുന്നതിന് പേന, കടലാസ് മുതലായവ പല കളികൾക്കും കരുതിയിരിക്കണം.

കളികളിൽ പലതും പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് അപരിചിതമായിരിക്കും. അതിനാൽ അവതരിപ്പിക്കുന്ന കളിയെക്കുറിച്ച് ശരിയായ വിശദീകരണം നല്കുവാനും, അംഗങ്ങൾക്ക് അതേക്കുറിച്ച് സംശയനിവാരണം വരുത്തുവാനും അവസരം നല്കണം. ചില കളികൾ അംഗങ്ങൾക്കു മനസ്സിലായോ എന്നറിയുവാൻ റിഹേഴ്സൽ നടത്തുന്നതും നല്ലതാണ്. കളികളിൽ എല്ലാവരെയും ഭാഗഭാക്കുകളാക്കണം. എന്നാൽ അംഗങ്ങൾക്ക് അനിഷ്ടകരമായ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യുവാൻ അവരെ നിർബ്ബന്ധിക്കരുത്.

സണ്ടേസ്കൂൾ ക്ലാസ്സുകൾ, ബൈബിൾ കോഴ്സുകൾ, ക്രിസ്തീയ വിഷയങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള സെമിനാറുകൾ, ക്രൈസ്തവ സംഘടനകളുടെ സമ്മേളനങ്ങൾ മുതലായവയിൽ ഈ പുസ്തകത്തിലെ കളികൾ അവതരിപ്പിക്കുവാൻ സാധിക്കും. ബൈബിളിനെക്കുറിച്ച് പൊതുവായോ, ബൈബിളിലെ പുസ്തകങ്ങളുടെയും വിവിധ വിഭാഗങ്ങളുടെയും ക്രമത്തിലോ ബൈബിൾ വിഷയങ്ങളെ അടിസ്ഥാനപ്പെടുത്തിയോ, ബൈബിളിന് ആമുഖമായോ ക്ലാസ്സുകൾ അവതരിപ്പിക്കാം. അപ്പോൾ അതനുസരിച്ച് കളികൾ തെരഞ്ഞെടുക്കുകയും മത്സരവിഷയം ക്രമപ്പെടുത്തുകയും വേണം.

ഈ ഗ്രന്ഥത്തിലെ ഗെയിംസ് എല്ലാം ക്രമനമ്പരിട്ടാണ് എഴുതിയിരിക്കുന്നതെങ്കിലും അവയെ പല ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്. അവതരണ ശൈലിയിലുള്ള സമാനതയാണ് അതിനു മാനദണ്ഡമായി സ്വീകരിച്ചിരിക്കുന്നതെങ്കിലും കൃത്യമായ വേർതിരിവായി അവയെ കണക്കാക്കേണ്ടതില്ല. ലക്ഷ്യം, പങ്കെടുക്കുന്നവർ, സമയം, സജ്ജീകരണം, അവതരണ രീതി, ഉദാഹരണം, പ്രയോജനം, വിഭിന്നാവതരണം എന്നീ ഉപശീർഷകങ്ങളിൽ കഴിവതും ക്രമാന്വിതമായാണ് ഓരോ ഗെയിമും രചിച്ചിരിക്കുന്നത്. എങ്കിലും ചില ഗെയിമുകളിൽ വ്യക്തമോ അപ്രസക്തമോ ആയവയെ ഉപേക്ഷിച്ചിട്ടുണ്ട്. 'ലക്ഷ്യം' കൊണ്ട് ഗെയിമിന്റെ കളിയിലുള്ള പ്രത്യേക ലക്ഷ്യത്തെയാണ് ഉദ്ദേശിക്കുന്നത്. ഓരോ പ്രത്യേക ഗെയിമുംവഴി ലഭിക്കുന്ന നേട്ടങ്ങൾ 'പ്രയോജനം' എന്ന ഭാഗത്തു ചേർത്തിട്ടുണ്ട്. കൂടാതെ ഓരോ പ്രത്യേക വിഭാഗം ഗെയിമുകളുടെയും പ്രയോജനം അതാതു വിഭാഗത്തിന്റെ പ്രാരംഭത്തിൽ നല്കിയിട്ടുണ്ട്.

ക്രൈസ്തവ അദ്ധ്യാപകർക്കും നേതാക്കൾക്കും ബൈബിൾ പരിശീലകർക്കുമുള്ള ഒരു ഹാൻറ് ബുക്കാണിത്. വായിച്ചു മനസിലാക്കാൻ മാത്രമല്ല പ്രായോഗികമായി അവതരിപ്പിക്കുവാനുമുള്ളതാണ് ഇതിലെ ഉള്ളടക്കം. ബൈബിൾ ഗെയിംസ് പരീക്ഷിച്ചുനോക്കുമ്പോൾ മാത്രമേ അവയുടെ നന്മയും ആകർഷണീയതയും ഫലപ്രാപ്തിയും വ്യക്തമാകൂ.

സ്വതന്ത്രാവതരണം

ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും കഥാപാത്രത്തിന്റെയോ ചരിത്രപുരുഷന്റെയോ സ്വഭാവത്തെയും പ്രത്യേകതകളെയും, അയാളുടെ ജീവിതത്തിലെ സുപ്രധാന സംഭവങ്ങളെയും ആഴത്തിൽ പഠിക്കുവാനും വിവിധ രൂപങ്ങളിൽ സ്വന്തം ഭാവനയും ഒറിജിനാലിറ്റിയുമനുസരിച്ച് സ്വതന്ത്രമായി മററുള്ളവരുടെ മുമ്പിൽ അവതരിപ്പിക്കുവാനും ഈ വിഭാഗത്തിലെ കളികൾ അവസരമേകുന്നു. ഒററയ്ക്കോ ഗ്രൂപ്പുതിരിഞ്ഞോ വളരെ രസകരമായി ഈ ഗെയിംസ് നടത്തുവാൻ സാധിക്കും.

1 അനുഭവം പങ്കുവയ്ക്കൽ

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ വ്യക്തികളോ കഥാപാത്രങ്ങളോ ഇന്നു പ്രത്യക്ഷപ്പെട്ട് തങ്ങളുടെ അനുഭവങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കുന്നതായി അവതരിപ്പിക്കുക

പങ്കുവയ്ക്കുന്ന അനുഭവത്തിന്റെ വെളിച്ചത്തിൽ ആധുനിക സമൂഹത്തിന് അനുയോജ്യമായൊരു സന്ദേശം നല്കുക

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്രപേർക്കുവേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പ്രങ്കെടുക്കാം. യുവജനങ്ങൾക്കാണ് ഇതു കൂടുതൽ ഫലപ്രദമാകുക.

സമയം: 1–2 മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: അംഗങ്ങൾക്ക് നിശ്ചയിച്ചു കൊടുക്കാവുന്ന ബൈബിളിലെ വ്യക്തികളുടെയോ കഥാപാത്രങ്ങളുടെയോ പേരുകളും റെഫറൻസ് നമ്പരുകളും.

എല്ലാവർക്കും ബൈബിൾ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

അവതരണ രീതി: പരിശീലകൻ എല്ലാ അംഗങ്ങൾക്കും ഓരോ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിന്റെയോ വ്യക്തിയുടെയോ പേരു നിശ്ചയിച്ചു കൊടുക്കണം. ആ വ്യക്തിയെക്കുറിച്ചു പരാമർശിക്കുന്ന ബൈബിൾ ഭാഗവും പറഞ്ഞു കൊടുക്കാം. ഓരോരുത്തനും തനിക്കു ലഭിച്ച കഥാപാത്രത്തെക്കുറിച്ച് ബൈബിളിൽ നിന്നു വായിച്ചു മനസ്സിലാക്കണം. ആ കഥാപാത്രം ഇന്നു നമ്മുടെ സമൂഹത്തിൽ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുകയാണെന്നു സങ്ക

ല്പത്തിൽ ആ കഥാപാത്രവുമായി താദാത്മ്യപ്പെട്ടുകൊണ്ട് അദ്ദേഹത്തിന്റെ അനുഭവം ബൈബിളധിഷ്ഠിതവും ഭാവനാത്മകവുമാക്കി അവതരിപ്പിക്കുവാൻ ഒരുങ്ങണം. ഒരു കഥാപാത്രത്തെക്കുറിച്ച് വിവിധ സംഭവങ്ങൾ ബൈബിളിലുണ്ടെങ്കിൽ അതിൽ ഏററം ശ്രദ്ധേയമായ ഒരു സംഭവം മാത്രം പഠനവിഷയമാക്കിയാലും മതിയാകും. അവതരിപ്പിക്കുന്ന അനുഭവകഥയുടെ വെളിച്ചത്തിൽ ആ കഥാപാത്രത്തിന് ഇന്നത്തെ സമൂഹത്തിനു നല്കാനുള്ള സന്ദേശവും ഒരുക്കണം. ഏററവും നന്നായി ഒരുങ്ങി അവതരിപ്പിക്കുന്ന വ്യക്തിക്ക് സമ്മാനം കൊടുക്കാം. മത്സരത്തിന് ഒരുങ്ങുന്നതിനു മുമ്പായി ശൈലി മനസ്സിലാക്കുവാൻ പരിശീലകൻതന്നെ ഒരു ഉദാഹരണം അവതരിപ്പിച്ചാൽ നന്നായിരിക്കും.

ഇരുപതുമിനിററു സമയത്തെ ഒരുക്കത്തിനുശേഷം എല്ലാവരും ക്ലാസ്സിൽ ഒരുമിച്ചുകൂടി ഓരോരുത്തരായി സ്റ്റേജിൽവന്ന് തങ്ങളുടെ അനുഭവകഥകളും സന്ദേശവും പങ്കുവയ്ക്കണം. വിവരണം അനാവശ്യമായി നീളരുത്. അനുഭവകഥ ശ്രദ്ധേയമാക്കാൻ കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേര് ആദ്യംതന്നെ വെളിപ്പെടുത്തേണ്ടതില്ല.

ഉദാഹരണം: 1 കഥാപാത്രങ്ങൾ: ആദം (ആദിമാതാപിതാക്കളുടെ സൃഷ്ടി, ഉൽപത്തി 1:26-2:25), ഹവ്വാ (മനുഷ്യന്റെ പതനം, ഉൽപത്തി 3: 1-24), കായേൻ (പ്രഥമ കൊലപാതകം, ഉൽപത്തി 4: 2-15), നോഹ (ജലപ്രളയം, ഉൽപത്തി 6:1-9: 17). ഇതുപോലെ പഠനവിഷയമാകുന്ന ഏതു ഭാഗത്തുനിന്നും കഥാപാത്രങ്ങളെ നിശ്ചയിക്കാം.

2 അനുഭവ വിവരണം: (ആദം) ഞാൻ ആദിയിൽ എവിടെ ആയിരുന്നുവെന്ന് എനിക്കു നിശ്ചയമില്ല. ഒരിക്കൽ കണ്ണു തുറക്കുമ്പോൾ ഞാൻ നിലത്തു കിടക്കുന്നതായിട്ടാണു കണ്ടത്. ദൈവം എന്റെ സമീപത്തുണ്ടായിരുന്നു. ചുററും നോക്കിയപ്പോൾ മനോഹരമായ ഭൂപ്രദേശം കണ്ടു. ഞാനവ ആദ്യം കാണുകയായിരുന്നു. ഞാൻ ചുററിസഞ്ചരിക്കവെ അനവധി ജീവജാലങ്ങളെയും സസ്യലതാദികളെയും കണ്ടു. അവയുടെമേലെല്ലാം ദൈവം എനിക്ക് ആധിപത്യം നൽകി. എത്രയോ നല്ല ദൈവം! ദൈവമാണ് എന്നെ സൃഷ്ടിച്ചതെന്നും എനിക്കുവേണ്ടിയാണു ദൈവം പ്രപഞ്ചത്തെ മുഴുവൻ സംവിധാനം ചെയ്തതെന്നും എനിക്കു ക്രമേണ മനസ്സിലായി. മാത്രമോ, ഞാൻ മാത്രമേ ദൈവത്തിന്റെതന്നെ ഛായയിലും സാദൃശ്യത്തിലും സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരുന്നുള്ളൂ. അതിൽ എനിക്കു വളരെ അഭിമാനം തോന്നി.

മനോഹരമായ ഏദൻ തോട്ടത്തിൽ ദൈവം എന്നെ താമസിപ്പിച്ചു. സന്തോഷവാനായി കഴിഞ്ഞിരുന്ന എനിക്ക് ക്രമേണ വിരസത തോന്നി. കാരണം എന്നെപ്പോലെയിരിക്കുന്ന മറെറാരു വ്യക്തിയേയും എനിക്കു കണ്ടെത്താൻ കഴിഞ്ഞില്ല. ആശയങ്ങളും വികാരങ്ങളും സന്തോഷങ്ങളും മററും പങ്കുവയ്ക്കുവാൻ എന്നെപ്പോലെ മററുള്ളവർ ഉണ്ടായിരുന്നെങ്കിൽ എന്നു ഞാൻ ആശിച്ചിരുന്നു. ഒരു ദിവസം ഞാൻ ഗാഢനിദ്രയിൽ നിന്ന് ഉണർന്നപ്പോൾ അതിസുന്ദരിയായ ഒരു സ്ത്രീ എന്റെ സമീപത്തു നിൽക്കുന്നതുകണ്ടു. ഞാൻ ഉറങ്ങിക്കിടന്നപ്പോൾ എന്റെ വാരിയെല്ലുകളിൽ ഒന്നെടുത്താണ് ദൈവം അവളെ സൃഷ്ടിച്ചതെന്ന് എനിക്കു മനസ്സിലായി. എന്റെ അസ്ഥിയുടെ അസ്ഥിയും മാംസത്തിന്റെ മാംസവുമായ അവളെ ഞാൻ നാരിയെന്നു വിളിച്ചു. എനിക്ക് ഇത്ര നല്ല ജീവിത പങ്കാളിയെ നൽകിയ ദൈവം എത്രയോ നല്ലവനാണ്. ഞങ്ങൾ വളരെ സന്തോഷത്തോടെ ജീവിച്ചു.

പ്രിയ കൊച്ചുമക്കളെ, എനിക്ക് ഇന്നു നിങ്ങൾക്കു നൽകാനുള്ള സന്ദേശമിതാണ്: നൂററാണ്ടുകളായി ക്രമം തെററാതെ നിലനിൽക്കുന്ന ഈ പ്രപഞ്ചവും അതിലെ സമസ്ത സൃഷ്ടവസ്തുക്കളും ദൈവത്തിന് എന്നോടും നിങ്ങളോരോരുത്തരോടുമുള്ള അതിരററ സ്നേഹത്തിന്റെ പ്രതീകങ്ങളാണ്. ദൈവത്തിന്റെ ഛായയിലും സാദൃശ്യത്തിലും സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുവാൻ ഭാഗ്യം സിദ്ധിച്ച നാം എന്നും ദൈവത്തോട് സ്നേഹവും നന്ദിയുമുള്ളവരായിരിക്കണം.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുമായി താദാത്മ്യപ്പെടുവാനും ആ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ അന്തരംഗത്തിലേയ്ക്കിറങ്ങി ചെല്ലുവാനും അവതാരകരെയും ശ്രോതാക്കളെയും ഈ ഗെയിം സഹായിക്കുന്നു.

ബൈബിൾ കഥകളിലും കഥാപാത്രങ്ങളിലും നിന്ന് നല്ല സന്ദേശം സ്വയം കണ്ടുപിടിക്കുവാനും ഉൾക്കൊള്ളുവാനും ഈ ഗെയിം സഹായിക്കുന്നു.

സദസ്സിനെ അഭിസംബോധന ചെയ്യാനുള്ളകഴിവ് ലഭിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: പങ്കെടുക്കുവാൻ കൂടുതൽ പേരുണ്ടെങ്കിൽ സമയലാഭത്തിനുവേണ്ടി മൂന്നോ അഞ്ചോ പേരുൾക്കൊള്ളുന്ന ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകൾക്കായി ഓരോ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ നിശ്ചയിക്കാം. അവർ പരസ്പരം ചർച്ച ചെയ്തശേഷം അനുഭവവും സന്ദേശവും ഒരാൾ വീതം അവതരിപ്പിച്ചാൽ മതിയാകും.

അനുഭവകഥയും സന്ദേശവും സ്വതന്ത്രമായി വിവരിക്കുവാൻ ബുദ്ധിമുട്ടുള്ളവരെമാത്രം അവ എഴുതി വായിക്കുവാൻ അനുവദിക്കാം.

ഒരു ബൈബിൾ ഭാഗത്തുനിന്നുള്ള വിഭിന്ന കഥാപാത്രങ്ങൾക്ക് പകരം പല ഭാഗങ്ങളിൽനിന്നുള്ള കഥാപാത്രങ്ങളെ നിശ്ചയിച്ചു നല്കാം. ഉദാ: ഇസഹാക്ക്, ഇസ്മായേൽ, യേശുവിന്റെ അമ്മയായ മറിയം, സ്നാപകയോഹന്നാൻ, സലോമി, സക്കേവൂസ്, പത്രോസ്, മത്തായി, യൂദാസ്, പീലാത്തോസ്, യേശുവിനോടുകൂടി ക്രൂശിക്കപ്പെട്ട കള്ളൻ, ബറാബ്ബാസ്, രക്തസ്രാവക്കാരി സ്ത്രീ, ധൂർത്തപുത്രന്റെ സഹോദരൻ വി. പൗലോസ്, സമരിയാക്കാരി സ്ത്രീ, യേശുവിനെ വഹിച്ച കഴുത, നിക്കദേമൂസ്, ഉണ്ണിയേശുവിനെ ആരാധിക്കാൻ വന്ന ആട്ടിടയരിലൊരുവൻ, യോഹന്നാൻ, സെന്തോമസ്, നല്ല ശമ്രായൻ, മഗ്ദലന മറിയം, ലാസർ, മോശ, അബ്രാഹം, യേശുവിനെ കുരിശു ചുമക്കാൻ സഹായിച്ച ശിമയോൻ.....................

2 പത്ര വാർത്ത

ലക്ഷ്യം: ആധുനിക പത്രറിപ്പോർട്ടുകളുടെ രീതിയിൽ ഏതെങ്കിലുമൊരു ബൈബിൾ സംഭവത്തെ അഥവാ ഉപമയെ അവതരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്ര പേർക്കു വേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം. യുവജനങ്ങൾക്കാണ് ഇതു കൂടുതൽ വിജയപ്രദമാവുക.

സമയം: 45 മിനിററ് – 1 മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും ബൈബിൾ വേണം, റിപ്പോർട്ട് തയ്യാറാക്കാൻ എല്ലാവർക്കും കടലാസും പേനയും ഉണ്ടായിരിക്കണം. റിപ്പോർട്ടു ചെയ്യാൻ പററിയ വാർത്തകളും അവയുടെ ബൈബിളിലെ റെഫറൻസ് നമ്പരുകളും പരിശീലകൻ മുൻകൂട്ടി തയ്യാറാക്കണം.

അവതരണ രീതി: ബൈബിൾ സംഭവങ്ങൾ നടക്കുന്ന കാലത്തും ഇന്നത്തെപ്പോലെ ദിനപത്രങ്ങൾ ഉണ്ടെന്നു സങ്കല്പിക്കുക. അങ്ങനെയെങ്കിൽ അന്നത്തെ പത്രത്തിൽ എപ്രകാരമായിരിക്കും നിശ്ചയിക്കപ്പെടുന്ന സംഭവം റിപ്പോർട്ടു ചെയ്യപ്പെടുക എന്നതാണ് ഓരോരുത്തനും അവതരിപ്പിക്കേണ്ടത്.

ഒരോ റിപ്പോർട്ടും താഴെ പറയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കണം.

1 വാർത്തയ്ക്ക് ആകർഷകമായൊരു ശീർഷകം ഉണ്ടായിരിക്കണം.

2 റിപ്പോർട്ടു ചെയ്യുന്ന സ്ഥലം വാർത്തയിൽ ആദ്യം കാണിക്കണം.

3 വാർത്തയുടെ സംഗ്രഹമായിരിക്കണം ആദ്യ വാചകത്തിൽ. തുടർന്നുള്ള വാചകങ്ങളിലൂടെ ക്രമേണ വാർത്തയുടെ പുരുളഴിയണം.

4 റിപ്പോർട്ട് നിഷ്പക്ഷമായിരിക്കണം.

5 വാർത്ത രണ്ട് ഫുൾസ്ക്യാപ്പ് പേജിൽ കവിയാത്ത വിധത്തിൽ എഴുതി തയ്യാറാക്കണം.

വാർത്ത തയ്യാറാക്കുന്നതിനു് 20 മിനിററു നല്കിയ ശേഷം എല്ലാവരും ഒന്നിച്ചുകൂടി തങ്ങളുടെ റിപ്പോർട്ടുകൾ സ്റ്റേജിൽ വന്നു വായിക്കണം. നല്ല റിപ്പോർട്ടുകൾക്ക് പ്രോത്സാഹന സമ്മാനം നല്കാം.

ഉദാഹരണം: അപ്പസ്തോല പ്രവർത്തനങ്ങൾ (നടപടി) എന്ന പുസ്തകത്തിൽ നിന്നു്. സഭയുടെ ആരംഭം (2: 1–42), പത്രോസ് മുടന്തനെ സുഖപ്പെടുത്തുന്നു (3: 1–4:4), പത്രോസും യോഹന്നാനും സംഘത്തിന്റെ മുമ്പിൽ (4:1–22), അനനിയാസിന്റെയും സഫീറായുടെയും മരണം (4:32 5:11). ഇതുപോലെ പഠനവിഷയമാകുന്ന ഏതു ഭാഗത്തുനിന്നുള്ള സംഭവങ്ങളും തെരഞ്ഞെടുക്കാം.

പത്ര റിപ്പോർട്ടിനു് ഒരു ഉദാഹരണം: (പത്രോസ് മുടന്തനെ സുഖപ്പെടുത്തിയ സംഭവം നടപടി 3:1–10)

യേശുവിന്റെ ശിഷ്യനും അത്ഭുതം പ്രവർത്തിക്കുന്നു

ജറുസലേം: അത്ഭുത പ്രവർത്തകനായ യേശുവിന്റെ ശിഷ്യസമൂഹത്തിൽ പ്രമുഖനെന്നറിയപ്പെടുന്ന പത്രോസും അത്ഭുതം പ്രവർത്തിച്ചുതുടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ദേവാലയ കവാടത്തിൽ ഭിക്ഷയാചിച്ചിരുന്ന ഒരു മുടന്തനെ അദ്ദേഹം അത്ഭുതകരമാംവിധം സുഖപ്പെടുത്തി. സുഖപ്പെടുത്തപ്പെട്ട ആൾ ജന്മനാ മുടന്തനായിരുന്നെന്നു പറയപ്പെടുന്നു.

ദേവാലയത്തിനു മുമ്പിലുള്ള സുന്ദര കവാടത്തിൽ വച്ച് എട്ടാം മണിക്കൂറിലാണ് സംഭവം നടന്നതു്. പതിവുപോ

ലെ ഒൻപതാം മണിക്കൂറിലെ പ്രാർത്ഥനയ്ക്കു ദേവാലയത്തിലേയ്ക്കു പോവുകയായിരുന്നു പത്രോസ്. യോഹന്നാൻ എന്നു പേരായ യേശുവിൻെറ മററൊരു ശിഷ്യനും അദ്ദേഹത്തോടൊപ്പം ഉണ്ടായിരുന്നു. വർഷങ്ങളായി അവിടെ ഭിക്ഷയാചിച്ചിരുന്ന മുടന്തൻ അവരോടും സഹായം അഭ്യർത്ഥിച്ചു. പക്ഷേ, ഭിക്ഷ തരാൻ തൻെറ പക്കൽ വെള്ളിയോ, സ്വർണ്ണമോ ഇല്ലെന്നു പത്രോസ് പറഞ്ഞു. 'നസ്രായനായ യേശുക്രിസ്തുവിൻെറ നാമത്തിൽ എഴുന്നേററു നടക്കുക' എന്നു പറഞ്ഞുകൊണ്ടു പത്രോസ് വലത്തു കൈയ്ക്കു പിടിച്ചു ആയാളെ എഴുന്നേല്പിച്ചു. ഉടൻ തന്നെ അവൻെറ പാദങ്ങളും കണങ്കാലുകളും ബലം പ്രാപിക്കുകയാണുണ്ടായതു. മന്ത്രോച്ചാരണമോ, മരുന്നോ, തിരുമ്മലോ മററൊന്നും വേണ്ടിവന്നില്ല എന്നാണു ആ മുടന്തനെ അവിടെ എടുത്തുകൊണ്ടു വന്നവരും പ്രാർത്ഥനയ്ക്കു എത്തിയിരുന്നവരുമായ ദൃക്സാക്ഷികൾ പറയുന്നതു.

സുഖപ്പെടുത്തപ്പെട്ട മുടന്തൻ നടക്കുക മാത്രമല്ല സന്തോഷാധിക്യത്താൽ കുതിച്ചുചാടുകകൂടി ചെയ്തു. അയാൾ മററു ജനങ്ങളോടൊപ്പം ദൈവാലയത്തിൽ പ്രവേശിച്ചു ദൈവത്തെ സ്തുതിക്കുകയുണ്ടായി. ദൈവാലയത്തിൽ കൂടിയിരുന്നവരുടെ ശ്രദ്ധാവിഷയം മുഴുവൻ അത്ഭുതകരമായി സുഖപ്പെട്ടവനിലും പത്രോസിലുമായിരുന്നു. തങ്ങൾ പല പ്രാവശ്യം ഭിക്ഷ നല്കിയിട്ടുള്ള ആ മുടന്തനെ മിക്കവർക്കും അറിയാമായിരുന്നു. ജനമെല്ലാം അത്ഭുതമൂറുന്ന നയനങ്ങളോടെ ദൈവാലയത്തിലെ സോളമൻെറ മണ്ഡപത്തിൽ നിന്നിരുന്ന പത്രോസിനുചുററും കൂടിയെങ്കിലും അദ്ദേഹം വളരെ വിനയാന്വിതനായി കാണപ്പെട്ടു.

എന്തുകൊണ്ടാണു ഇപ്രകാരമൊരു അത്ഭുതം പ്രവർത്തിക്കുവാൻ കഴിഞ്ഞതെന്ന ഞങ്ങളുടെ ലേഖകൻെറ ചോദ്യത്തിനു ഉത്തരമായി പത്രോസ് പറഞ്ഞു: 'ഇതു എൻെറ കഴിവല്ല. ഏതാനും നാളുകൾക്കുമുമ്പു ജനപ്രമാണികൾ കുരിശിലേററി കൊന്ന എൻെറ ഗുരുനാഥൻ ഇന്നും ജീവിക്കുന്നു. അദ്ദേഹമാണു എന്നിലൂടെ പ്രവർത്തിച്ചതു.' തുടർന്നു സോളമൻെറ മണ്ഡപത്തിൽ തന്നെക്കാണുവാൻ തടിച്ചുകൂടിയ ജനത്തോടു പത്രോസ് പ്രസംഗിക്കുകയുണ്ടായി. മാനസാന്തരപ്പെട്ടു യേശുവിൽ വിശ്വസിക്കുകയെന്നതായിരുന്നു പ്രസംഗത്തിൻെറ സംഗ്രഹം. അതു കേട്ടവരിൽ അനവധിപ്പേർ പത്രോസിൻെറയും കൂട്ടരുടെയും സമൂഹത്തിൽ ചേർന്നു. അവരിപ്പോൾ അയ്യായിരത്തോളം പേരുണ്ടെന്നു ഞങ്ങളുടെ ജറുസലേം ലേഖകൻ റിപ്പോർട്ടു ചെയ്യുന്നു.

ബഹളമെല്ലാം കേട്ടു അവിടെ പാഞ്ഞെത്തിയ പുരോഹിതനും ദൈവാലയസേനാധിപനും സദുക്കായരുംചേർന്നു പ

ത്രോസിനെയും യോഹന്നാനെയും കാരാഗൃഹത്തിലടച്ച അത്ഭുതങ്ങൾക്ക സാക്ഷികളായ പലർക്കും ഇതിൽ അമർഷമുണ്ട്. എങ്കിലും ഭരണാധികാരികളെ ഭയന്ന് അവരാരും അതു തുറന്നു പ്രകടിപ്പിക്കുവാൻ തയ്യാറാകുന്നില്ലെന്നു മാത്രം.

കുരിശിൽ തൂക്കി കൊല്ലപ്പെട്ട യേശു മരിച്ചവരിൽനിന്നു സ്വശക്തിയാൽ ഉത്ഥാനം ചെയ്തെന്നും അദ്ദേഹം പലപ്രാവശ്യം തങ്ങൾക്ക പ്രത്യക്ഷപ്പെട്ടുവെന്നുമാണ് പത്രോസും കൂട്ടരും അവകാശപ്പെടുന്നത്. അതു് വെറും കെട്ടുകഥയാണെന്നാണ് പ്രധാനപുരോഹിതന്മാരുടെ അഭിപ്രായം.

വിഭിന്നാവതരണം: സെമിനാറിൽ കൂടുതൽ പേർ പങ്കെടുക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ സമയലാഭത്തിനുവേണ്ടി മൂന്നോ അഞ്ചോ പേരുൾക്കൊള്ളുന്ന ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകൾക്കായി ഓരോ ബൈബിൾസംഭവം റിപ്പോർട്ടുചെയ്യുവാൻ നല്കാം. ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക വേണ്ടി പ്രതിനിധികൾ റിപ്പോർട്ടുകൾ അവതരിപ്പിച്ചാൽ മതിയാകും.

ബൈബിളിന്റെ ഒരേ ഭാഗത്തുനിന്നുള്ള പത്രവാർത്തകൾക്ക പകരം പല ഭാഗങ്ങളിൽനിന്നുള്ള സംഭവങ്ങൾ റിപ്പോർട്ടു ചെയ്യാൻ ഏല്പിക്കാം. ഉദാ: ഊമനായിത്തീർന്ന സഖറിയാസ് (ലൂക്കാ 1:5–25), ശിശുക്കളുടെ കൂട്ടക്കൊല (മത്തായി 2:1–18), പിശാചുബാധിതനെ സുഖപ്പെടുത്തുന്നു (മർക്കോസ് 1:21–28), ദൈവാലയശുദ്ധീകരണം (യോഹന്നാൻ 2:13–25), ലാസറിനെ ഉയിർപ്പിച്ചു (യോഹന്നാൻ 11:1–44), കടലിൽ ചാടി ചത്ത പന്നികൾ (മർക്കോസ് 5:1–20), അഞ്ച് അപ്പം കൊണ്ട് അയ്യായിരം പേർക്ക് ഭക്ഷണം (മത്തായി 14:13–21, മർക്കോസ് 6:30–44), യൂദാസിന്റെ അന്ത്യം (മത്തായി 27:3–10), യേശു അറസ്റ്റിൽ (മത്തായി 26:47–68), യേശുവിന്റെ മരണം (മത്തായി 27:32–56), മർക്കോസ് 15:21–41).

3 റേഡിയോ വാർത്ത

ലക്ഷ്യം: ആധുനിക റേഡിയോ വാർത്തയുടെ മാതൃകയിൽ നിശ്ചിത ബൈബിൾ സംഭവത്തിന്റെ റിപ്പോർട്ട് അവതരിപ്പിക്കുക.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് ഓരോ ബൈബിൾ, കടലാസ്, പേനാ, ടേപ്പ് റിക്കോർഡർ എന്നിവ ഉണ്ടായി

രിക്കണം. ടേപ്പ് റിക്കോർഡർ ഒഴിവാക്കിയും ഈ ഗെയിം അവതരിപ്പിക്കാവുന്നതാണ്.

റിപ്പോർട്ടു ചെയ്യാൻ പററിയ ബൈബിൾ സംഭവങ്ങൾ പരിശീലകൻ മുൻകൂട്ടി നിശ്ചയിക്കണം.

അവതരണ രീതി: ബൈബിൾ സംഭവങ്ങൾ നടക്കുന്നകാലത്തും ഇന്നത്തെപ്പോലെ റേഡിയോ നിലയങ്ങളും റേഡിയോകളും ഉണ്ടായിരുന്നുവെങ്കിൽ, നിശ്ചിത സംഭവത്തെക്കുറിച്ചുള്ള അന്നത്തെ റേഡിയോ വാർത്തകൾ എപ്രകാരമായിരിക്കുമെന്ന് സങ്കല്പിച്ച് അവതരിപ്പിക്കുകയാണ് ഈ ഗെയിമിൽ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ചെയ്യേണ്ടത്.

നാലോ അഞ്ചോ പേർ വീതമുള്ള ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളായി അംഗങ്ങളെ തിരിക്കണം. പങ്കെടുക്കുന്നതിൽ പുരുഷന്മാരും സ്ത്രീകളുമുണ്ടെങ്കിൽ ഇരു വിഭാഗക്കാരും ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഗ്രൂപ്പുകളാണു നല്ലത്. രണ്ടാം നമ്പർ ഗെയിമിലേതുപോലെ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും അവതരിപ്പിക്കേണ്ട ബൈബിൾ സംഭവം നിശ്ചയിച്ചുകൊടുക്കണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും സമ്മേളിച്ച് റേഡിയോ വാർത്തയുടെ മാതൃകയിൽ വാർത്തയോ പ്രത്യേക വാർത്താബുള്ളററിനോ തയ്യാറാക്കണം. അതിൽ താഴെപ്പറയുന്ന ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

1 റേഡിയോ നിലയത്തിന്റെ പേരു് ആദ്യവും മദ്ധ്യഭാഗത്തും പറയണം.

2 വാർത്ത വായിക്കുന്ന വ്യക്തിയുടെ അഥവാ വ്യക്തികളുടെ പേരു് പറയണം.

3 'വാർത്തകൾ ചുരുക്കത്തിൽ' വിശദമായ വാർത്തയ്ക്കു മുമ്പും പിമ്പും പറയണം.

4 പ്രത്യേക വാർത്താ ബുള്ളററിനുകൾ പല ഘട്ടമായി അവതരിപ്പിക്കാം.

വാർത്തകൾ തയ്യാറാക്കി വേണ്ട റിഹേഴ്സൽ നടത്തിയ ശേഷം ഒരാളോ, ഒരു പുരുഷനും സ്ത്രീയും ചേർന്നോ വാർത്ത വായിച്ച് റിക്കാർഡ് ചെയ്യണം.

ഗ്രൂപ്പുകളുടെ റിക്കാർഡിംഗ് കഴിഞ്ഞു് എല്ലാവരും പൊതുവായി സമ്മേളിച്ച് ഓരോ ഗ്രൂപ്പിന്റെയും 'റേഡിയോ വാർത്ത' ശ്രവിക്കുകയും നല്ല റിപ്പോർട്ട് അവതരിപ്പിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം നല്കുകയും ചെയ്യണം.

ഉദാഹരണം: (സാധാരണ വാർത്തകൾക്ക് രണ്ടാം നമ്പർ ഗെയിമിന്റെ ഉദാഹരണങ്ങൾ കാണുക).

പ്രത്യേക വാർത്താ ബുള്ളററിനുകൾക്ക് ഉദാഹരണം.

ഈജിപ്പിലെ മഹാമാരികൾ (പുറപ്പാട് 7:1–12:41), ചെങ്കടൽ കടക്കുന്നു (പുറപ്പാട് 14:1–31), വാഗ്ദത്തഭൂമി ആക്രമിച്ചു കീഴടക്കുന്നു (ജോഷ്വ അദ്ധ്യായം 1–12), യേശുവിൻെറ പീഡാനുഭവവും കുരിശുമരണവും ഉത്ഥാനവും മുതലായവ.

വാർത്താ ബുള്ളററിന് ഉദാഹരണം: (ചെങ്കടൽ കടക്കുന്നു (പുറപ്പാട് 14:1–31).

റേഡിയോ ഈജിപ്ററ്

വാർത്തകൾ; വായിക്കുന്നത് ഷോബാൽ

വാർത്തകൾ ചുരുക്കത്തിൽ:

ഇസ്രായേൽക്കാർ ഈജിപ്ററ് വിട്ട് യാത്ര പുറപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. തങ്ങളുടെ ആദ്യജാതരുടെ ദാരുണ മരണം ഏല്പിച്ച ആഘാതത്തിൽനിന്ന് ഫറവോ മഹാരാജാവും ഈജിപ്പിലെ ജനവും ഇനിയും മോചിതരായിട്ടില്ല.

ഒന്നിനു പിറകേ മറെറാന്നായുള്ള ഒമ്പതു മഹാമാരികൾക്കുശേഷം ഈജിപ്പിലെ ആദ്യജാതന്മാരെല്ലാം മരിക്കുന്നതിനിടയായ സംഭവത്തെ തുടർന്ന് ഫറവോ ഇസ്രായേൽക്കാരെ മരുഭൂമിയിൽ പോയി തങ്ങളുടെ ദൈവത്തെ ആരാധിക്കുന്നതിന് വിട്ടയച്ചിരിക്കുന്നു അവർ ഇനിയും ഈജിപ്പിൽ നില്ക്കുന്നത് കൂടുതൽ ഭവിഷ്യത്തുകൾക്ക് വഴിതെളിച്ചേക്കുമെന്ന വിശ്വാസം മൂലമാണ് മഹാരാജാവ് ഇപ്രകാരമൊരു അനുവാദം നല്കിയിരിക്കുന്നത്. ഇസ്രായേൽക്കാർ ചെങ്കടലിനെ ലക്ഷ്യമാക്കി നീങ്ങുന്നതായിട്ടാണ് റിപ്പോർട്ട്. എന്താണ് അവരുടെ ലക്ഷ്യമെന്ന് ഇനിയും വ്യക്തമായിട്ടില്ല. അവരുടെ മുൻ നേതാവായിരുന്ന ജോസഫിൻെറ അസ്ഥികൾ അവർ കൊണ്ടുപോയതായും അവർക്കു മുമ്പിൽ പകൽ മേഘസ്തംഭവും രാത്രിയിൽ അഗ്നിസ്തംഭവും കാണപ്പെട്ടതായും ഞങ്ങളുടെ ലേഖകൻ റിപ്പോർട്ടു ചെയ്യുന്നു.

റേഡിയോ ഈജിപ്പിൽനിന്നുള്ള വാർത്തകളാണ് നിങ്ങൾ കേൾക്കുന്നത്.

ഫറവോ മഹാരാജാവിൻെറ ആദ്യജാതനും ഈജിപ്പിലെ ആദ്യജാതന്മാരും വധിക്കപ്പെട്ടതിനാൽ ഈജിപ്പിലെങ്ങും ദുഃഖാചരണം തുടരുകയാണ്. ശവസംസ്കാര കർമ്മങ്ങളും വിലാപങ്ങളുമാണ് എവിടെയും നടന്നുകൊണ്ടിരിക്കുന്നത്.

രാജകുമാരൻ നാടുനീങ്ങിയതിൽ കൊട്ടാരം ആകെ സ്തംഭിച്ചിരിക്കുകയാണ്. മഹാരാജ്ഞി തിരുമനസ്സിന് ബോധക്കേടുണ്ടായെങ്കിലും ബോധം വീണ്ടുകിട്ടിയിട്ടുണ്ട്. എങ്കിലും

അവർ വളരെ വിലപിച്ചും ഉപവസിച്ചും കഴിയുകയാണ്. മഹാരാജാവും വളരെ മ്ലാനവദനനാണ്. സമകാലീന സംഭവങ്ങൾ വിലയിരുത്തുവാൻ മഹാരാജ സദസ്സ് അടിയന്തിരമായി കൂടിക്കൊണ്ടിരിക്കുകയാണ്.

വാർത്തകൾ ചുരുക്കത്തിൽ

ഇസ്രായേൽക്കാർ ഈജിപ്ത് വിട്ട് യാത്ര പുറപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു.......... ....

റേഡിയോ ഈജിപ്ത്. അടുത്ത പ്രത്യേക വാർത്താബുള്ളറ്റിൻ 3—30ന് കേൾക്കാം.

(ഈ രീതിയിൽ തുടർന്നുള്ള സംഭവങ്ങളുടെയും വാർത്താബുള്ളറ്റിനുകൾ തയ്യാറാക്കണം)

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ നിർദ്ദേശിക്കപ്പെട്ട സംഭവത്തെ പഠിക്കുവാനും അന്നത്തെ ജനങ്ങളുടെ വിചാര വികാരങ്ങളെ അടുത്തറിയുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: വാർത്തകൾ ടേപ്പിൽ റിക്കോഡ് ചെയ്യുന്നതിനു പകരം പൊതു സമ്മേളനത്തിൽ ഗ്രൂപ്പുകളുടെ പ്രതിനിധികൾ റേഡിയോ വാർത്തകളുടെ മാതൃകയിൽ സ്റ്റേജിൽ വന്നു വായിച്ചാലും മതിയാകും. ഒരേ സംഭവ പരമ്പരയുടെ ഓരോ പ്രത്യേക വാർത്താ ബുള്ളറ്റിൻ വീതം തയ്യാറാക്കുവാൻ ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനെ ഏല്പിക്കാം. (ഉദാ: യേശുവിന്റെ പീഡാനുഭവവും കുരിശുമരണവും ഉത്ഥാനവും). ഒരേ വിഷയത്തിൽ കേന്ദ്രീകരിക്കുവാനും സമയ ദൈർഘ്യം കുറയ്ക്കുവാനും ഇതു സഹായിക്കും.

4 കത്തു തയ്യാറാക്കൽ

ലക്ഷ്യം: ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രം തന്റെ സമകാലീനനായ മറ്റൊരു വ്യക്തിക്ക് എഴുതുന്നതായി സങ്കല്പിച്ച് കത്തു തയ്യാറാക്കുക.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും ഉപയോഗിക്കുന്നതിനു ബൈബിൾ, കടലാസ്, പേന.

കത്ത് ആര് ആർക്ക് എഴുതുന്നുവെന്നും അതുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ഭാഗങ്ങൾ ബൈബിളിന്റെ ഏതു ഭാഗത്തു കാണുമെന്നും മുൻകൂട്ടി തയ്യാറാക്കണം.

അവതരണരീതി: പരിശീലകൻ ആദ്യം ഗെയിം നല്ലൊരാർത്ഥം വിശദീകരിക്കണം. ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രം ബൈബിളിലെ മറ്റൊരു വ്യക്തിയ്ക്കു് എഴുതാൻ സാദ്ധ്യതയുള്ള കത്താണു് ഓരോരുത്തരും തയ്യാറാക്കേണ്ടതു്. ഓരോരുത്തരും ആരു നിശ്ചയിച്ചുകൊടുത്തുകഴിഞ്ഞു് പിന്നെ തയ്യാറാക്കൽ ആരംഭിക്കാം. ബൈബിൾ വായിച്ച ശേഷം കഥാപാത്രത്തിന്റെ സ്ഥലത്തിലേയ്ക്കിറങ്ങി സ്വാതന്ത്ര്യമായും ഭാവനാത്മകമായും കത്തു രചിക്കണം. സാധാരണ കത്തിന്റെ രീതിയിൽ തന്നെ എഴുതണമെങ്കിലും പൂർണ്ണവിലാസത്തിനു പ്രസക്തിയില്ല.

കത്തുകൾ തയ്യാറാക്കിയശേഷം എല്ലാവരും ഒരുമിച്ചിരുന്ന് കത്തു തയ്യാറാക്കിയവർ ഓരോരുത്തരായി അവ വായിക്കുന്നു.

ഉദാഹരണം: യേശുവിന്റെ ജ്ഞാനസ്നാനത്തെ തുടർന്ന് സ്നാപകയോഹന്നാൻ തന്റെ അമ്മയായ എലിസബത്തിനു് എഴുതുന്ന കത്തു് (മത്തായി 3:13–17), സെബദീപുത്രന്മാർ യേശുവിനെ അനുഗമിച്ച ഉടനെ തങ്ങളുടെ മാതാവിനു് എഴുതുന്ന കത്തു് (മത്തായി 4:18–22, ലൂക്കാ 5:1–11), ഉണ്ണിയേശുവിനെ സന്ദർശിച്ച ജ്ഞാനികളിലൊരുവൻ തന്റെ ഭാര്യയ്ക്കു് എഴുതുന്ന കത്തു് (മത്തായി 2:1–12), യേശുവിന്റെ ജറുസലേമിലേക്കുള്ള രാജകീയ പ്രവേശനത്തിനു സാക്ഷ്യം വഹിച്ച ഒരുവൻ തന്റെ കൂട്ടുകാരനു് എഴുതുന്ന കത്തു് (മത്തായി 21:1–17), യേശുവിനെ ഒറ്റിക്കൊടുത്തശേഷം യൂദാസ് തന്റെ ഭവനത്തിലേയ്ക്കു് എഴുതിയ കത്തു് (മത്തായി 26:47–56; 27:3–5), പിതൃഭവനത്തിൽ തിരിച്ചെത്തിയശേഷം ധൂർത്തപുത്രൻ തന്റെ പഴയ സ്നേഹിതനു് എഴുതുന്ന കത്തു് (ലൂക്കാ 15:11–32), വ്യഭിചാരത്തിൽ പിടിക്കപ്പെട്ട സ്ത്രീ മാനസാന്തരപ്പെട്ടശേഷം തന്റെ പഴയ പതിവുകാരനു് എഴുതുന്ന കത്തു് (യോഹന്നാൻ 8:1–11) മുതലായവ.

കത്തിനു് ഉദാഹരണം: വ്യഭിചാരിണി മാനസാന്തരത്തിനു ശേഷം മുൻപതിവുകാരനു് എഴുതുന്ന കത്തു്:

എന്റെ പ്രിയ തീമോക്കാസ്,

എന്നോടു പകൽ വരാൻ പറ്റിയ ദിവസം എന്നാണെന്നു് ആവശ്യപ്പെട്ടുകൊണ്ടു് താങ്കൾ എനിക്കയച്ച കത്തു് ഇന്നു കിട്ടി. എന്റെ മറുപടി ഒരുപക്ഷെ താങ്കളെ അത്ഭുതപ്പെടുത്തിയേക്കാം. കാരണം, ഞാനിന്നു് പുതിയൊരു സ്ത്രീയായി മാറിയിരിക്കുന്നു.

നടന്ന സംഭവം ഒരുപക്ഷെ താങ്കൾ അറിഞ്ഞിട്ടുണ്ടായിരിക്കും. ഏതാനും നിയമജ്ഞരും ഫരിസേയരും കൂടി കഴിഞ്ഞ തിങ്കളാഴ്ച എന്നെ പിടികൂടി. അവരിൽ പലരും എന്റെ സ്ഥിരം പതിവുകാരാണെന്നതാണു സത്യം. എന്നെ കൊല്ലുക

എന്നാതിരുന്നിക്കാം. അടുത്തകാലത്തു പ്രശസ്തനായ യേശുവെന്ന പ്രവാചകനെ പരീക്ഷിച്ച് അവനിൽ കുറ്റമാരോപിക്കുകയായിരുന്നു അവരുടെ ലക്ഷ്യമെന്ന് പിന്നീടാണ് ഞാൻ മനസ്സിലാക്കിയത്. അവര് എന്നെ വലിച്ചിഴച്ച് യേശുവെന്ന പ്രവാചകന്റെ അടുക്കൽ കൊണ്ടുചെന്നു. ഞാനാകെ ഭയന്നു വിറച്ചു. എന്റെ അന്ത്യമായെന്നു ഞാൻ കണ്ടു. കാരണം വ്യഭിചാരത്തിൽ പിടിക്കപ്പെട്ടാൽ കല്ലെറിഞ്ഞു കൊല്ലാമെന്നാണല്ലോ നിയമത്തിൽ പറയുന്നത്.

എന്നെ കല്ലെറിഞ്ഞു കൊല്ലുമോ? എന്റെ ഭാഗ്യത്തിന് യേശുവെന്ന ഗുരു വ്യക്തമായ മറുപടി കൊടുക്കാതിരുന്നപ്പോൾ ഞാനാകെ കുഴങ്ങിപ്പോയി. അദ്ദേഹം കുനിഞ്ഞു വിരൽകൊണ്ട് നിലത്ത് എഴുതിക്കൊണ്ട് പറഞ്ഞു "നിങ്ങളിൽ പാപമില്ലാത്തവർ ആദ്യം അവളെ കല്ലെറിയട്ടെ" എന്ന്. എന്നെ പിടിച്ചുകൊണ്ടു ചെന്നവരെല്ലാം ചൂളിപ്പോയി. അവർ ഓരോരുത്തരായി കല്ലുകളും താഴെയിട്ട് അവിടെനിന്നു പിന്മാറിക്കളഞ്ഞു. എങ്കിലും എന്നിൽ ഭയം ജനിപ്പിച്ചു. ഞാനാകെ അസ്വസ്ഥയായി. യേശു വെറുമൊരു പ്രവാചകൻ മാത്രമല്ലെന്ന് എനിക്കു തോന്നി. അദ്ദേഹം എന്നെ കരുണാപൂർവ്വം കടാക്ഷിച്ചിട്ടു പറഞ്ഞു "ഞാനും നിന്നെ വിധിക്കുന്നില്ല; പോയ്ക്കൊള്ളുക. ഇനിമേൽ പാപം ചെയ്യരുത്." വാസ്തവത്തിൽ അദ്ദേഹം എന്റെ ഹൃദയത്തെ സ്വാധീനിക്കുകയായിരുന്നു. ഞാൻ അപ്പോൾ മുതൽ പശ്ചാത്താപവിവശയാണ്. എന്റെ പഴയ എല്ലാ പാപങ്ങൾക്കും ഞാൻ ഗുരുവിനോടു മാപ്പപേക്ഷിച്ചു. ഇനി പഴയ തെറ്റുകൾ ആവർത്തിക്കില്ലെന്നു ഞാൻ ദ്രഢനിശ്ചയം ചെയ്തിരിക്കയാണ്. വളരെ പ്രലോഭനങ്ങൾ വീണ്ടും ഉണ്ടാകുന്നുണ്ടെങ്കിലും ഞാൻ അവയെയെല്ലാം അതിജീവിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കയാണ്. വാസ്തവത്തിൽ ഇപ്പോഴാണ് ഞാൻ സമാധാനവും സന്തോഷവും ശരിയായി അനുഭവിക്കുന്നത്.

പ്രിയ ഡീസ്മാസ്, താങ്കൾ എന്നെ അറിയുമായിരിക്കും. താങ്കളെ ഉപദേശിക്കാൻ ഈ കൊച്ചു പാപിനി തെല്ലും അർഹയല്ലെന്നറിയാം. എങ്കിലും എനിക്ക് താങ്കളോട് പറയുവാനുള്ളത് ദയവായി എന്റെ പഴയ ഉദ്ദേശത്തോടെ സ്വീകരിക്കരുതെന്നാണ്. മാത്രമല്ല, താങ്കളും ആ ക്രിസ്തുവിനെ ഒന്നു കാണണം. അദ്ദേഹമാണ് പിതാക്കന്മാരോടു യഹോവ വാഗ്ദാനം ചെയ്ത രക്ഷകൻ എന്നു ഞാൻ ഉറച്ചു വിശ്വസിക്കുന്നു. അദ്ദേഹത്തിനു താങ്കളുടെ ഹൃദയത്തെ സ്പർശിക്കാൻ ശക്തിയുണ്ട്. താങ്കളും മാനസാന്തരപ്പെട്ടു കാണുവാൻ ഈയുള്ളവൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നതുകൊണ്ട് മാത്രം എഴുതുകയാണ്. തെറ്റുണ്ടെങ്കിൽ ക്ഷമിക്കണം. താങ്കളെയും രക്ഷകനായ യേശു അനുഗ്ര

ഹിക്കട്ടെഎന്ന പ്രാർത്ഥനയോടെ അങ്ങയുടെ പഴയ കാമുകിയും പുതിയ അഭ്യുദയകാംക്ഷിയുമായ മറിയം (ഒപ്പ്).

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളെ അടുത്തറിയുവാനും അവരുടെ വിചാരവികാരങ്ങളെ മനസ്സിലാക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: സെമിനാറിൽ കൂടുതൽ പേർ പങ്കെടുക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ ഓരോരുത്തനും തയ്യാറാക്കിയ കത്ത് ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ വായിച്ചാൽ മതിയാകും. ഗ്രൂപ്പുകളിൽ നിന്നു തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടുന്ന ഏററം നല്ല ഒന്നോ രണ്ടോ കത്തുകൾ വീതം പൊതു സദസ്സിൽ വായിക്കണം.

യേശുവിനെ അനുഗമിക്കൽ, മാനസാന്തരം, യേശുവിൻെറ വ്യക്തിത്വം തുടങ്ങിയ ഏതെങ്കിലും വിഷയങ്ങളിൽ ഒന്നിനെ ആസ്പദമാക്കിയുള്ള വിവിധ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ കത്തുകൾ തയ്യാറാക്കാൻ നല്കുകയും കത്തുകൾ അവതരിപ്പിച്ചശേഷം ആ വിഷയത്തെ അടിസ്ഥാനപ്പെടുത്തിയ ചോദ്യാവലികൾ വഴി ഗ്രൂപ്പ്ചർച്ചയും പൊതുചർച്ചയും നടത്തുകയും ചെയ്യാം. തുടർന്ന് വ്യക്തിപരമായ ആത്മശോധനയ്ക്കും പ്രാർത്ഥനയ്ക്കും അവസരം നല്ലാവുന്നതാണ്.

5 കത്തുകൾ കൈമാറുന്നു

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ രണ്ടു കഥാപാത്രങ്ങൾ തമ്മിൽ പരസ്പരം കൈമാറുന്നതായി സങ്കല്പിച്ച് ഈരണ്ടു കത്തുകൾ ഭാവനാത്മകമായി രചിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്രപേർക്കു വേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: ഒന്നര മണിക്കൂർ.

സജ്ജീകരണം: ബൈബിൾ, കടലാസ്, പേന, കത്തുകൈമാറുന്ന വ്യക്തികളുടെ പേരുകളും അവയുടെ റെഫറൻസ് നമ്പരും.

അവതരണരീതി: ബൈബിളിലെ ഒരു കഥാപാത്രം മറെറാരാൾക്ക് അയയ്ക്കുന്ന കത്തും അതിനു ലഭിക്കുന്ന മറുപടിയുമാണ് തയ്യാറാക്കേണ്ടതു്. അംഗങ്ങളെ ഈരണ്ടുപേർവീതമുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിച്ച് കഥാപാത്രങ്ങളെ നിശ്ചയിച്ചു കൊടുക്കാം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും തങ്ങൾക്കു നിശ്ചയിക്കപ്പെട്ട ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളെക്കുറിച്ച് വായിച്ച് കത്തുകൾ എങ്ങനെ

ഏതെല്ലാം ആശയങ്ങൾ ചേർത്തു തയ്യാറാക്കണമെന്നു ചർച്ച ചെയ്യണം. തുടർന്ന് ഓരോ കഥാപാത്രത്തെ പ്രതിനിധാനം ചെയ്ത് ഓരോരുത്തനും കത്തു രചിക്കണം. കത്തിലെ ആശയം ബൈബിൾ സംഭവത്തെയും കഥാപാത്രത്തിന്റെ സ്വഭാവത്തെയും വെളിപ്പെടുത്തുന്ന വിധമായിരിക്കണം. എല്ലാ ഗ്രൂപ്പുകളും കത്തുകൾ രചിച്ചുകഴിഞ്ഞ് അവ പൊതുവേദിയിൽ വായിക്കണം. നല്ല കത്തുകൾക്ക് സമ്മാനം കൊടുക്കാം.

ഉദാഹരണം: ഉണ്ണിയേശുവിന്റെ ജനനത്തെ തുടർന്ന് മറിയം എലിസബത്തിനയയ്ക്കുന്ന കത്തും അതിന് എലിസബത്തിന്റെ മറുപടിയും (ലൂക്കാ 2:1–20, മത്തായി 2:1–14). സ്നാപകയോഹന്നാന്റെയും യേശുവിന്റെയും ഓരോ ശിഷ്യന്മാർ പരസ്പരം കൈമാറുന്ന കത്തുകൾ. യേശുവിന്റെ ജ്ഞാനസ്നാനത്തെ തുടർന്ന് സ്നാപകയോഹന്നാൻ തന്റെ അമ്മയായ എലിസബത്തിനയയ്ക്കുന്ന കത്തും അതിനു ലഭിച്ച മറുപടിയും (മത്തായി 3:13–17). സെബദീപുത്രന്മാർ യേശുവിനെ അനുഗമിച്ചശേഷം തങ്ങളുടെ പിതാവിന് അയച്ചകത്തും അതിന് സെബദി നല്കിയ മറുപടിയും (മത്തായി 4:21–22), ഹേറോദേസിന്റെ തടവറയിൽ കഴിയുന്ന സ്നാപകയോഹന്നാൻ യേശുവിനയച്ച കത്തും, അതിന് യേശുവിന്റെ മറുപടിയും (മർക്കോസ് 6:17–29), ഗുരുവിനെ ഉപേക്ഷിച്ചു പറഞ്ഞ പത്രോസും ഒററിക്കൊടുത്ത യൂദാസും തമ്മിൽ കൈമാറിയ കത്ത്, മാനസാന്തരത്തിനുശേഷം വി. പൗലോസിനു മരണാധികാരികളിൽനിന്നു ലഭിച്ച കത്തും അതിന് അദ്ദേഹം കൊടുത്ത മറുപടിയും.

(കത്തിന്റെ ഘടനയ്ക്ക് മുൻ ഗെയിമിലെ ഉദാഹരണം നോക്കുക. ഒന്നിനു മറുപടിയായിട്ട് മറെറാരു കത്തുകൂടി വേണമെന്നു മാത്രം. വിലാസത്തിനു പ്രസക്തിയില്ല).

(**പ്രയോജനം;** ബൈബിൾ സംഭവങ്ങളെ കൂടുതൽ വായിച്ചുപഠിക്കുവാനും കഥാപാത്രങ്ങളുടെ വികാരങ്ങൾ ഉൾക്കൊണ്ടുകൊണ്ട് ഒറിജിനാലിററിയോടെ വിഷയം അവതരിപ്പിക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: പങ്കെടുക്കുന്നതിനു കൂടുതൽ പേരുണ്ടെങ്കിൽ ഈരണ്ടുപേരുള്ള ഗ്രൂപ്പുകൾക്കു പകരം അംഗങ്ങളുടെയും കത്തുകളുടെയും എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് അല്പംകൂടി അംഗബലമുള്ള ഗ്രൂപ്പുകൾ രൂപപ്പെടുത്താം. ഗ്രൂപ്പുകൾ ചർച്ചചെയ്ത് ഈരണ്ടു കത്തുകൾ തയ്യാറാക്കിയാൽ മതിയാവും.

സംഘകളികൾ

ക്ലാസ്സുകൾക്കും ചർച്ചാസമ്മേളനങ്ങൾക്കുമിടയിൽ വിരസത ഒഴിവാക്കി അംഗങ്ങളെ കൂടുതൽ ചലനാത്മകരാക്കുവാനുള്ള കളികളാണു് ഇനി വിവരിക്കുന്നതു്. സാധാരണ പാർട്ടി ഗെയിംസിൽനിന്നു വ്യത്യസ്തമായി ഈ കളികളിൽ ബൈബിളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പേരുകളും വിഷയങ്ങളുമാണു് ഉപയോഗിക്കുന്നതു്. അതിനാൽ സുപരിചിതമല്ലാത്ത ബൈബിളിലെ പേരുകളും സംഭവങ്ങളും അനുസ്മരിക്കുവാനും അങ്ങനെ ബൈബിൾ വിഷയങ്ങളിലേയ്ക്കു ശ്രദ്ധ തിരിക്കുവാനും സഹായിക്കും.

6 ബസ് ഗെയിം

ലക്ഷ്യം: എല്ലാവരും ക്രമമനുസരിച്ചു് എണ്ണമെടുക്കുമ്പോൾ നിശ്ചിത എണ്ണങ്ങൾക്കു പകരം ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരു് ആവർത്തിക്കാതെ പറയുക.

സമയം: 15–30 മിനിററു്.

അവതരണരീതി: അംഗങ്ങളെല്ലാവരും ക്ലാസ്സിൽ ഇരിക്കുകയോ വൃത്താകൃതിയിൽ നിൽക്കുകയോ ചെയ്തുകൊണ്ടു് ഒന്നു, രണ്ടു്, മൂന്നു് എന്നിങ്ങനെ ക്രമമായി നമ്പർ എടുക്കണം. എണ്ണമെടുത്തു് ഒരു വട്ടമെത്തിയാലും അടുത്ത എണ്ണം പറഞ്ഞു് കളി തുടരണം. എന്നാൽ 7,14,21 എന്നിങ്ങനെ ഏഴിന്റെ പെരുക്കങ്ങളായി വരുന്ന നമ്പരുകൾക്കു് പകരം ഏതെങ്കിലും ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേരായിരിക്കണം പറയുന്നതു്. ഒരിക്കൽ പറഞ്ഞ പേരു് ആരും ആവർത്തിക്കാൻ പാടില്ല. അതിനാൽ കളിക്കാർ എല്ലാവരും കേൾക്കത്തന്നെ ഉറക്കെ നമ്പരെടുക്കുകയും കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരു പറയുകയും വേണം. കളി കുറേക്കൂടി ബുദ്ധിമുട്ടുള്ളതാക്കുവാൻ 17, 27, 37 തുടങ്ങി ഏഴിന്റെകൂടെ 10 വീതം കൂടിവരുന്ന നമ്പരുകൾക്കും ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരു പറയണം. കളിയിൽ തെററു വരുത്തുന്നവരെ പുറത്താക്കണം. അവസാനം വരെ പിടിച്ചു നിൽക്കുന്നവർ വിജയികളാകുന്നു.

ഉദാഹരണം: 1,2,3,4,5,6, ആദം, 8,9,10,11,12,13, ഹവ്വ, 15,16 നോഹ,18,19,20,അബ്രാഹം, 22 ...

വിഭിന്നാവതരണം: പറയേണ്ട പേരുകൾ ബൈബിളിലെ പുരുഷന്മാരുടെയോ സ്ത്രീകളുടെയോ മൃഗങ്ങളുടെയോ സ്ഥലങ്ങളുടെയോ മാത്രമായി നിജപ്പെടുത്താം

ബസ് ഗെയിമിനു പകരം 'ഫിസ് ഗെയിം' പോലെ നമ്പരെടുക്കുമ്പോൾ അഞ്ച് എന്ന നമ്പരിനും അതിൻെറ പെരുക്കങ്ങൾക്കും പകരം ബൈബിളിലെ നിശ്ചിത പേരുകൾ പറയുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം. അപ്പോൾ കളി കുറേക്കൂടി എളുപ്പമാകും.

7 പന്തു കൈമാററം

ലക്ഷ്യം: പന്തു കൈമാറിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കേ സംഗീതം നിലയ്ക്കുമ്പോൾ പന്തു കൈവശമുള്ള ആൾ ഒരു ബൈബിൾ കഥ പറയുകയോ കഥാപാത്രത്തെ അനുകരിച്ച് അഭിനയിക്കുകയോ ചെയ്യുക.

സമയം: അരമണിക്കൂർ മുതൽ ഒരു മണിക്കൂർ വരെ.

സജ്ജീകരണം: ബൈബിൾ ഗാനങ്ങളുടെ കാസററും ടേപ്പ് റിക്കാർഡും അംഗങ്ങൾക്ക് പരസ്പരം കൈമാറുന്നതിന് ഒരു പന്ത് ബൈബിളിൻെറ ഏതാനും കോപ്പികൾ.

അവതരണരീതി: ഈ ഗെയിമിൽ പങ്കെടുക്കുന്ന എല്ലാവരും ഏതെങ്കിലും ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ സംഭാഷണത്തോടുകൂടിയോ അല്ലാതെയോ, കഥാപാത്രമേതെന്നു മററുള്ളവർക്കു മനസ്സിലാകത്തക്കവിധത്തിൽ, അനുകരിച്ച് അഭിനയിക്കേണ്ടിവരുമെന്നു ഗെയിം ആരംഭിക്കുന്നതിനു മുമ്പു തന്നെ പറയുക. ഒരാൾ അഭിനയിച്ചതു് മറെറാരാൾ ആവർത്തിക്കാതിരിക്കുകയാണു നല്ലതു്. അഭിനയത്തിനു പകരം ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും ഒരു കഥ ഹ്രസ്വമായി പറയുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം. അപ്പോഴും ആവർത്തനം ഒഴിവാക്കുവാനും മററുള്ളവർക്കു് അത്ര സുപരിചിതമല്ലാത്ത കഥകളോ സംഭവങ്ങളോ വിവരിക്കുവാനും ശ്രദ്ധിക്കണം. അഭിനയമോ കഥയോ ബൈബിളിലെ ഒരു നിശ്ചിത ഭാഗത്തുനിന്നു മാത്രമായി ക്ലിപ്തപ്പെടുത്താവുന്നതാണു്. ബൈബിൾ ഉപയോഗിച്ചോ അല്ലാതെയോ ഓരോരുത്തനും താൻ അവതരിപ്പിക്കേണ്ട കഥയോ അഭിനയമോ ഒരുങ്ങണം. തുടർന്നു് കളി ആരംഭിക്കാം.

എല്ലാവരും വൃത്താകൃതിയിൽ നില്ക്കുന്നു. പരസ്പരം കൈമാറുവാനുള്ള പന്തു് പരിശീലകൻ വൃത്തത്തിലുള്ള ഒരാളുടെ കൈയിൽ കൊടുക്കുന്നു. ബൈബിൾ ഗാനത്തിൻെറ റി

കാസറ്റ് ശബ്ദത്തോടെ പാട്ടു വെയ്ക്കുകയും നിർത്തുകയും ചെയ്യാം. ഗാനം ഇടയ്ക്കിടെ നിർത്തണം. ഗാനം നിലയ്ക്കുമ്പോൾ പന്തു കൈവശമുള്ള ആളാണ് താൻ ഉദ്ദേശിച്ച ബൈബിളിലെ കഥ പറയുകയോ, കഥാപാത്രത്തെ അഭിനയിച്ചു കാണിക്കുകയോ ചെയ്യുന്നതോടെ അയാളെ കളിയിൽനിന്ന് ഒഴിവാക്കാം. വീണ്ടും ഗാനം കേൾക്കുമ്പോൾ പന്തു കൈമാറ്റം പുനരാരംഭിക്കുന്നു. എല്ലാവർക്കും അഭിനയിക്കുവാനോ കഥ പറയുവാനോ അവസരം കിട്ടുന്നതുവരെ കളി തുടരുന്നു.

ഉദാഹരണം: (അഭിനയിക്കാൻ) ദൈവത്തിന്റെ സൃഷ്ടി, ആദം മൃഗങ്ങൾക്ക് പേരിടുന്നത്, ആദം ഹവ്വായെ ആദ്യം കണ്ടപ്പോഴുള്ള പ്രതികരണം മുതലായവ.

(കഥ അഥവാ സംഭവം) പ്രപഞ്ചസൃഷ്ടിയുടെ കഥ, മനുഷ്യ സൃഷ്ടിയുടെ കഥ, ആദിമാതാപിതാക്കളുടെ പാപം മുതലായവ.

(കഥയോ അഭിനയമോ ഒരു നിശ്ചിത ഭാഗത്തുനിന്നാകാം): പഞ്ചഗ്രന്ഥി, പ്രവാചകന്മാർ, പഴയനിയമത്തിലെ മറ്റു പുസ്തകങ്ങൾ, സുവിശേഷങ്ങൾ, പുതിയ നിയമത്തിലെ അപ്പസ്തോല നടപടി മുതൽ വെളിപാടുവരെയുള്ള പുസ്തകങ്ങൾ

പ്രയോജനം: വിശുദ്ധഗ്രന്ഥത്തോടൊപ്പം കൂടുതൽ ബൈബിൾ കഥകൾ വായിച്ചുപഠിക്കുവാനും അവതരിപ്പിക്കുവാനും മറ്റുള്ളവരിൽനിന്നു മനസ്സിലാക്കുവാനും ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: പന്തിനു പകരം പേപ്പർ ബോൾ, തടിക്കട്ട, ആഷ്ട്രേ, ഊതി വീർപ്പിച്ച ബലൂൺ മുതലായ ഏതെങ്കിലും കൈമാറുവാൻ ഉപയോഗിക്കാം.

ബൈബിളിലെ ഗാനത്തിന്റെ റിക്കോർഡ് വയ്ക്കുന്നതിനു പകരം മണികിലുക്കിയോ ഇടവിട്ട് കൈയടിച്ചോ ഈ ഗെയിം അവതരിപ്പിക്കാം.

അഭിനയമോ കഥയോ നന്നായി അവതരിപ്പിക്കുന്നവർക്ക് പ്രോത്സാഹന സമ്മാനം നല്കാം.

8 സീറ്റു കരസ്ഥമാക്കുക

ലക്ഷ്യം: കളിക്കാർ സീറ്റു മാറിയിരിക്കുമ്പോൾ സീറ്റു ലഭിക്കാത്ത ആൾ മറ്റു സീറ്റു കരസ്ഥമാക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: കളിക്കാരുടെ എണ്ണം പത്തു മുതൽ മുപ്പതുവരെ ആകാം.

സമയം: 30 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: ഒരാളൊഴികെ ബാക്കി കളിക്കാർ എല്ലാവർക്കും ഓരോ ഇരിപ്പിടമുണ്ടായിരിക്കണം.

അവതരണ രീതി: ഇരിപ്പിടങ്ങൾ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇട്ട് ഒരാളൊഴികെ ബാക്കി കളിക്കാരെല്ലാം വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കണം. സീററു കിട്ടാത്ത ആൾ വൃത്തത്തിന്റെ മദ്ധ്യത്തിൽ നില്ക്കണം. കളിക്കാർക്കു പൊതുവേ സുപരിചിതമല്ലാത്ത ബൈബിളിലെ ഓരോ പുസ്തകത്തിന്റെ പേര് ഓരോരുത്തർക്കു നല്കണം. അങ്ങനെ നിശ്ചയിക്കപ്പെട്ട പേരുകൾ എല്ലാവരും പരസ്പരം മനസ്സിലാക്കാൻ ശ്രമിക്കണം. നടുക്കു നില്ക്കുന്ന ആൾ രണ്ടു കളിക്കാരുടെ പുതുതായി നൽകപ്പെട്ട പേരുകൾ വിളിച്ചു പറയുന്നു. ആ പേരുകാർ തങ്ങളുടെ സീററുകൾ പരസ്പരം മാറി ഇരിക്കണം. മദ്ധ്യഭാഗത്തു നിന്ന ആൾ അതിലൊരു സീററു കരസ്ഥമാക്കുവാൻ ശ്രമിക്കണം. പുതുതായി സീററു ലഭിക്കാത്ത ആൾ വേറെ രണ്ടു പേരുടെ പുതിയ പേരുകൾ വിളിച്ചു പറഞ്ഞ് കളി തുടരുന്നു.

'പഴയനിയമ പുസ്തകം' എന്നോ 'ബൈബിളിലെ എല്ലാ പുസ്തകങ്ങളും' എന്നോ മദ്ധ്യഭാഗത്തുള്ള ആൾ പറഞ്ഞാൽ എല്ലാവരും സീററു മാറിയിരിക്കണം. അപ്പോഴും സീററില്ലാതെ മദ്ധ്യഭാഗത്തു നില്ക്കുന്ന ആൾക്ക് ഒരു സീററു കരസ്ഥമാക്കാം.

ഉദാഹരണം. ദിനവൃത്താന്തം-എസ്ഥേർ, ഹഗ്ഗായി–നഹൂം, യോവേൽ-ഉത്തമഗീതം.

വിഭിന്നരൂപാന്തരണം: ബൈബിളിലെ പുസ്തകങ്ങളുടെ പേരുകൾക്കു പകരം ബൈബിളിൽ പരാമർശിക്കുന്ന സ്ഥലങ്ങളുടെ പേരുകൾ, വ്യക്തികളുടെ പേരുകൾ മുതലായവ ഉപയോഗപ്പെടുത്താം.

9 സന്ദേശ കൈമാററം

ലക്ഷ്യം: കണ്ണുകെട്ടപ്പെട്ട ആൾ സീററു പരസ്പരം മാറുന്നവരെ സ്പർശിച്ച് സീററു കരസ്ഥമാക്കുക.

കളിക്കാരുടെ സംഖ്യാപരിധി. കളിക്കാരുടെ എണ്ണം 10 മുതൽ 20 വരെ ആകാം.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: ഒരാളുടെ കണ്ണുകെട്ടുന്നതിനാവശ്യമായ തുണി. ഒരാളൊഴികെ എല്ലാ കളിക്കാർക്കും ഇരിപ്പിടം.

അവതരണരീതി: 8-ാം നമ്പർ ഗെയിമിലേതുപോലെ ഇരിപ്പിടങ്ങൾ വൃത്താകൃതിയിലിട്ട് കളിക്കാർ ഇരിക്കുന്നു. ഒരാൾമാത്രം കണ്ണുമൂടിക്കെട്ടി വൃത്തത്തിൽ നില്ക്കണം. ബൈബിളിൽ പരാമർശിക്കപ്പെടുന്ന ഭരണാധികാരികളുടെ പേരുകൾ കളിക്കാർക്കു നല്കണം. അതോടൊപ്പം ഓരോ ഭരണാധികാരിയെക്കുറിച്ചും ബൈബിളിന്റെ ഏതു ഭാഗത്തു പരാമർശിക്കുന്നുവെന്നും അദ്ദേഹത്തിന്റെ പ്രധാന പ്രത്യേകതകളും പ്രവർത്തനങ്ങളും ഏവയായിരുന്നുവെന്നും പരിശീലകൻ വിശദീകരിക്കണം. പേരുകൾ ഓർമ്മയിൽ പതിയുവാനും ആ കഥാപാത്രങ്ങളെക്കുറിച്ച് കൂടുതൽ പരിചയപ്പെടുവാനും ഇതു സഹായിക്കും.

കണ്ണുമൂടിക്കെട്ടി നടുക്കു നില്ക്കുന്ന ആൾ പുതുതായി പേരു നല്കപ്പെട്ട രണ്ടു ഭരണാധികാരികളുടെ പേരുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരാൾക്ക് മറ്റൊരാളിൽനിന്ന് സന്ദേശമുണ്ടെന്നു പറയുമ്പോൾ അവർ രണ്ടുപേരും സീറ്റു മാറി ഇരിക്കണം. കണ്ണുമൂടപ്പെട്ട ആൾ ആ അവസരത്തിൽ അവരിൽ ഒരാളെ സ്പർശിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കണം. അതിൽ അയാൾ വിജയിച്ചാൽ സ്പർശിക്കപ്പെട്ട ആളുടെ സീറ്റ് അയാൾക്കു ലഭിക്കും. പകരം സീറ്റു നഷ്ടപ്പെട്ട ആൾ കണ്ണുമൂടിക്കെട്ടി കളി തുടരണം. ഇടയ്ക്ക് കണ്ണുമൂടപ്പെട്ട ആൾ 'യേശുവിൽനിന്ന് എല്ലാവർക്കും സന്ദേശമുണ്ട്' എന്നുപറഞ്ഞാൽ എല്ലാവരും ഇരിപ്പിടങ്ങൾ മാറി ഇരിക്കണം. അപ്പോഴും കണ്ണുമൂടപ്പെട്ട ആൾക്ക് ആരെയെങ്കിലും സ്പർശിച്ച് ഇരിപ്പിടം കരസ്ഥമാക്കാം.

ഉദാഹരണം: 'ദാവീദിൽനിന്ന് ഹേറോദേസിന് ഒരു സന്ദേശമുണ്ട്,' 'ഫറവോയിൽനിന്നു മോശയ്ക്കൊരു സന്ദേശമുണ്ട്', 'ജോഷ്വായിൽനിന്നു സാവൂളിനൊരു സന്ദേശമുണ്ട്'.

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ പ്രമുഖവ്യക്തികളെ പരിചയപ്പെടുവാനും അവരുടെ പേരുകൾ ഓർമ്മിച്ചിരിക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ഭരണാധികാരികളുടെ പേരുകൾക്കുപകരം പ്രവാചകന്മാരുടെയോ, സുവിശേഷങ്ങളിലെ കഥാപാത്രങ്ങളുടെയോ നടപടി, ലേഖനങ്ങൾ എന്നിവയിലെ വ്യക്തികളുടെയോ, ബൈബിളിലെ സ്ത്രീകളുടെയോ പേരുകൾ ഉപയോഗിക്കാം.

10 താങ്കൾ ആരെ സ്നേഹിക്കുന്നു?

ലക്ഷ്യം: ഒരേ വിഭാഗത്തിൽപ്പെട്ട ആളുകൾ സീറ്റു മാറി ഇരിക്കുമ്പോൾ ഒരു സീറ്റു കരസ്ഥമാക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: കളിക്കാരുടെ എണ്ണം 15 മുതൽ 30 വരെ ആകാം.

സമയം: 45 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: ഒരാളൊഴികെ ബാക്കി എല്ലാ കളിക്കാർക്കും ഇരിപ്പിടങ്ങൾ.

അവതരണരീതി: കളിക്കാരിൽ ഒരാളൊഴികെ ബാക്കി എല്ലാവരും ഇരിപ്പിടങ്ങളിൽ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കുന്നു. അവർക്ക് കഴിവതും അപരിചിതവും എന്നാൽ പ്രാധാന്യമുള്ളതുമായ വിവിധ ഇനം പേരുകൾ നല്കണം. ചിലർക്ക് പഴയ നിയമത്തിലെ ഏതാനും പുസ്തകങ്ങളുടെ പേരാണു നല്കുന്നതെങ്കിൽ മററു ചിലർക്ക് ബൈബിളിൽ പരാമർശിക്കുന്ന സ്ഥലങ്ങളുടെയും പ്രവാചകന്മാരുടെയും സ്ത്രീകളുടെയും രാജാക്കന്മാരുടെയും പുരോഹിതന്മാരുടെയും മററും പേരുകൾ നല്കാം. ഓരോ പേരും ബൈബിളിൽ ഏതു ഭാഗത്തു പരാമർശിക്കുന്നുവെന്നും അതിന്റെ പശ്ചാത്തലം എന്തെന്നും മററും പരിശീലകൻ വിശദീകരിക്കണം. അതിനുശേഷം സീററു കിട്ടാത്ത കളിക്കാരൻ വൃത്തത്തിനു മദ്ധ്യത്തിൽ നിന്നുകൊണ്ട് ഒരു കളിക്കാരനോട് ''താങ്കൾ ആരെ സ്നേഹിക്കുന്നു?'' എന്നു ചോദിക്കണം. അതിനു മറുപടിയായി 'രാജാക്കന്മാരെ', 'പ്രവാചകന്മാരെ', 'പുരോഹിതന്മാരെ' എന്നിങ്ങനെ ഗ്രൂപ്പിലുള്ള ഏതെങ്കിലും വിഭാഗത്തിന്റെ പേരുപറയുന്നു അപ്പോൾ ആ വിഭാഗത്തിൽപെട്ടവരും ഉത്തരം പറഞ്ഞ ആളും സീററുകൾ മാറി ഇരിക്കണം. ഈ അവസരത്തിൽ മദ്ധ്യത്തിൽനിന്ന ആൾ ഒരു സീററു കരസ്ഥമാക്കുന്നു. സീററുകിട്ടാത്ത ആൾ വൃത്തത്തിലുള്ള മററൊരാളോട് ഇതേ രീതിയിൽ ചോദിച്ച് കളി തുടരുന്നു. ''താങ്കൾ ആരെ സ്നേഹിക്കുന്നു?'' എന്ന ചോദ്യത്തിനുത്തരമായി ''എല്ലാവരെയും സ്നേഹിക്കുന്നു'' എന്നു പറഞ്ഞാൽ എല്ലാവരും ഇരിപ്പിടങ്ങൾ മാറണം. ആ അവസരത്തിലും മദ്ധ്യത്തിൽനിന്ന ആൾക്ക് ഒരു സീററു കരസ്ഥമാക്കാം.

11 നോഹയുടെ പേടകം

ലക്ഷ്യം: ജലപ്രളയത്തിന്റെ കഥ മനസ്സിലാക്കുക. നോഹയുടെ പേടകത്തിൽ പ്രവേശിച്ച മൃഗങ്ങളെ അനുകരിക്കുക.

സമയം: 30 മുതൽ 45 മിനിററുവരെ

സജ്ജീകരണം: ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിക്കുവാനോ അനുകരിക്കുവാനോ എളുപ്പമുള്ള വിവിധഇനം മൃഗങ്ങളുടെ പേരുകൾ,

ഒരു കാർഡിൽ ഒരു പേരുവീതം ഓരോ ഇനത്തിൻെറ ഈരണ്ടു കാർഡുകൾ എഴുതി തയ്യാറാക്കിയിരിക്കണം.

ഓടക്കുഴൽ, വിസിൽ

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ ക്ലാസ്സിനു വെളിയിൽ മൈതാനിയിലോ മറെറാരു മുറിയിലോ വൃത്താകൃതിയിൽ കൈകൾ പിറകിൽ കെട്ടി നില്ക്കുന്നു. പരിശീലകൻ ഉൽപത്തി പുസ്തകത്തിലെ ജലപ്രളയത്തിൻെറ കഥയും (6 മുതൽ 8 വരെ അദ്ധ്യായങ്ങൾ) അതിൻെറ സന്ദേശവും വിശദീകരിക്കുന്നു. അനന്തരം നേരത്തെ തയ്യാറാക്കിയ മൃഗങ്ങളുടെ പേരെഴുതിയ കാർഡുകൾ ഓരോന്ന് ഓരോരുത്തൻെറയും കൈകളിൽ വച്ചു കൊടുക്കുന്നു. പരിശീലകൻ വിസിൽ മുഴക്കുമ്പോൾ എല്ലാവർക്കും കൈകൾ സ്വതന്ത്രമാക്കി തങ്ങളുടെ കാർഡുകൾ പരിശോധിക്കാം. ഓരോരുത്തനും തനിക്കു കിട്ടിയ കാർഡിലെ മൃഗത്തിൻെറ ശബ്ദമോ നടപ്പോ മററു പ്രത്യേകതകളോ അനുകരിച്ച് തൻെറ ഇണയെ കണ്ടുപിടിക്കണം. സംസാരിക്കുവാൻ പാടില്ല.

ഇണകൾ പരസ്പരം കണ്ടുപിടിച്ചു കഴിഞ്ഞ് പരിശീലകൻ വിസിൽ മുഴക്കുമ്പോൾ ജോടികൾ വശങ്ങളിലായി, ഒരു ജോടിക്കു പിറകിൽ മറെറാന്നു വീതം രണ്ടു ലൈനായി അണിനിരക്കണം. പരിശീലകനോ ലീഡറോ നോഹയെ അനുകരിച്ച് ഓടക്കുഴൽ വായിച്ച് ക്ലാസ്സിൽ പ്രവേശിക്കുമ്പോൾ ജോടികൾ അദ്ദേഹത്തിനു പിന്നാലെ ലൈൻ തെററാതെ ക്രമമായി തങ്ങൾക്കു നിശ്ചയിക്കപ്പെട്ട മൃഗത്തിൻെറ ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിച്ചും അതിനെ അനുകരിച്ചും ക്ലാസ്സിൽ പ്രവേശിക്കണം. ഓടക്കുഴൽ ഊതുന്നതു നിലയ്ക്കുമ്പോൾ ആരും സംസാരിക്കുവാൻ പാടില്ല. ഇപ്പോൾ എല്ലാവരും നോഹയുടെ പേടകത്തിലാണ് (ക്ലാസ്സ്മുറിയെ പേടകമായി സങ്കല്പിക്കുന്നു). പരിശീലകൻ വീണ്ടും വിസിൽ മുഴക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും തങ്ങളുടെ മൃഗത്തിൻെറ ശബ്ദം ഒരേസമയം മുഴക്കുകയും അവയെ അനുകരിച്ച് അഭിനയിക്കുകയും വേണം.

പ്രയോജനം: സെമിനാറിന് വിനോദം പകരാനും കളിക്കാർക്കു പരസ്പരം അടുത്തിടപഴകുവാനും ഇടയാകുന്നു.

നോഹയുടെ കഥ അനുഭവരസികമായി മനസ്സിലാക്കുവാൻ സാധിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ഓടക്കുഴൽ ഊതുന്നതിനു പകരം അതു് ഊതുന്നതായി പരിശീലകനോ മറെറാരു നേതാവോ അഭിനയിക്കുകയും ആ സമയം ഏതെങ്കിലും ഉപകരണ സംഗീതം റിക്കോർഡിലൂടെ കേൾക്കുകയും ചെയ്താൽ മതിയാകും.

12 ബാബേൽ ഗോപുരം

ലക്ഷ്യം: ബാബേലിൽ ഗോപുരം പണിനടക്കവേ ദൈവം ഭാഷ ഭിന്നിപ്പിച്ച കഥ സ്വാനുഭവത്തിലൂടെ മനസ്സിലാക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്രപേർക്കുവേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 30 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: അവതരണ രീതിയിൽ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന പ്രകാരം ഓരോ മൃഗത്തിന്റെ പേരെഴുതിയ കാർഡുകൾ.
വിസിൽ.

അവതരണരീതി: പരിശീലകൻ ആദ്യം ബാബേൽ ഗോപുരത്തിന്റെ കഥ (ഉൽപത്തി 11: 1–9) വായിച്ച് വിശദീകരിക്കുന്നു. ആ കഥയെ അനുകരിച്ചുള്ള ഗെയിമാണ് ഇപ്പോൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്. മുൻ ഗെയിമിലേതുപോലെ എല്ലാവരും വൃത്താകൃതിയിൽ കൈകൾ പുറകിൽ കെട്ടിനിൽക്കണം. എത്ര കളിക്കാരുണ്ടോ അത്രയും ചെറിയ കാർഡുകളിൽ ഓരോ മൃഗത്തിന്റെ പേരുവീതം എഴുതണം. തുല്യ അംഗസംഖ്യയുള്ള എത്ര ഗ്രൂപ്പുകളായി കളിക്കാരെ തിരിക്കുവാനുദ്ദേശിക്കുന്നോ അത്രയും ഇനത്തിൽപ്പെട്ടതും ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിക്കാൻ എളുപ്പമുള്ളതുമായ മൃഗങ്ങളുടെ പേരുകളാണ് കാർഡുകളിൽ എഴുതേണ്ടത്. പേരെഴുതിയശേഷം കൂട്ടികലർത്തണം.

മൃഗത്തിന്റെ പേരെഴുതിയ ഓരോ കാർഡ് പരിശീലകൻ ഓരോരുത്തരുടെയും കൈയിൽ വച്ചുകൊടുക്കുന്നു. ഒരു ഗ്രൂപ്പിൽ എത്രപേർ വീതം ഉണ്ടാകുമെന്നറിയിക്കണം. പരിശീലകൻ വിസിൽ മുഴക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും തങ്ങളുടെ കാർഡു പരിശോധിച്ച് അതിൽ എഴുതിയിട്ടുള്ള മൃഗത്തിന്റെ ശബ്ദം മാത്രം പുറപ്പെടുവിച്ച് തന്റെ ഇനത്തിൽപെട്ട മറ്റു മൃഗങ്ങളെ കണ്ടുപിടിക്കണം. സംസാരം പാടില്ല. ഒരേ ഇനത്തിൽപെട്ട ഒന്നോ രണ്ടോ പേർ ഒന്നിച്ചു കൂടിയാൽ അവർ കൈകോർത്തു പിടിച്ച് തങ്ങളുടെ മൃഗത്തിന്റെ ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിച്ച് ആ ഇനത്തിൽപ്പെട്ട മറ്റു മൃഗങ്ങളെ അന്വേഷിക്കണം. ഗ്രൂപ്പിലെ എണ്ണം തികഞ്ഞവർക്കിരിക്കാം. പരിശീലകൻ അവരുടെ കാർഡ് വാങ്ങി പരിശോധിക്കണം. അങ്ങനെ ആദ്യം രൂപപ്പെടുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം ലഭിക്കുന്നു.

അടുത്തതായി ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർക്കു പരസ്പരം പരിചയപ്പെടാം. തുടർന്ന് പരിശീലകൻ നൽകുന്ന നിർദ്ദേശാനുസ

ണം ഓരോ ഗ്രൂപ്പും മാറിമാറിയും എല്ലാ ഗ്രൂപ്പുകളും ഒന്നിച്ചും തങ്ങളുടെ മൃഗങ്ങളുടെ ശബ്ദം അൽപസമയം വീതം പുറപ്പെടുവിക്കുന്നതോടെ ഈ ഗെയിം സമാപിക്കുന്നു.

ഉദാഹരണം: 30 കളിക്കാരാണുള്ളതെങ്കിൽ പട്ടി, പൂച്ച, ആട്, കോഴി, താറാവ് എന്നിങ്ങനെ ആറുപേർ വീതമുള്ള അഞ്ചു ഗ്രൂപ്പുകൾ നിശ്ചയിക്കാം. അതായത്ത് ആറു കാർഡുകളിൽവീതം പട്ടി, പൂച്ച, ആട്, കോഴി, താറാവ് എന്നിങ്ങനെ പേരെഴുതണം.

പ്രയോജനം: ഭാഷ ഭിന്നിച്ച കഥ കൂടുതൽ അനുഭവേ രസികമായി പഠിക്കുന്നു.

അംഗങ്ങൾക്ക പരസ്പരം പരിചയപ്പെടുവാനും വിനോദിക്കുവാനും അവസരമേകുന്നു.

13 എതിരാളികൾ

ലക്ഷ്യം: കളിക്കാരുടെ പ്രതിബന്ധങ്ങളെ അതിജീവിച്ച് ഒരുവൻ തന്റെ പ്രതിയോഗിയെ പിടിക്കുക. പരസ്പരം എതിരിടുന്ന ബൈബിളിലെ കഥാപാത്രങ്ങളെയും അവരുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കഥ അഥവാ സംഭവത്തെയും പഠിക്കുക

ക്യാമ്പ് സജീവവും രസകരവുമാക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: സ്ത്രീപുരുഷന്മാർ കൂട്ടികലർന്നാൽ ഇത് കൂടുതൽ രസകരമാകുക. എത്രപേർക്കവേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 30 – 45 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: പരസ്പരം എതിരിടുന്ന ബൈബിളിലെ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റ് തയ്യാറാക്കുകയും അവരെ പരിചയപ്പെടുത്തുവാൻ പരിശീലകൻ ഒരുങ്ങിയിരിക്കുകയും ചെയ്യുക.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ രണ്ടു പേരൊഴികെ ബാക്കി എല്ലാവരും പരസ്പരം കൈകോർത്തു പിടിച്ച് വൃത്താകൃതിയിൽ നിൽക്കുന്നു. പരിശീലകൻ ആദത്തിന്റെ മക്കളായ ആബേൽ, കായേൻ എന്നിവരുടെ കഥയും അതിന്റെ സന്ദേശവും പറയുന്നു (ഉൽപത്തി 4:1–15). അനന്തരം മാറിനിന്ന കളിക്കാരിൽ ഒരുവൻ ആബേലും മറെറാരുവൻ കായേനുമാകുന്നു. കായേൻ ആബേലിനെ പിടിക്കാൻ ഓടുന്നു. ആബേൽ വൃത്ത

ത്തിനുള്ളിൽ കയറുവാനോ അതിൽനിന്നു പുറത്തിറങ്ങുവാനോ ശ്രമിക്കുമ്പോഴെല്ലാം പരസ്പരം കൈകോർത്തു വൃത്തത്തിൽ നിൽക്കുന്നവർ കൈകൾ ഉയർത്തി അയാളെ സഹായിക്കണം. എന്നാൽ കായേനെ എളുപ്പത്തിൽ കടത്തിവിടരുതു്. കായേൻ ആബേലിനെ സ്പർശിച്ചാൽ അവർ രണ്ടുപേരും വൃത്തത്തിൽ നില്ക്കുന്നവരുടെകൂടെ ചേരും. പകരം രണ്ടുപേർ പരസ്പരം എതിരിടുന്ന മറ്റു രണ്ടുകഥാപാത്രങ്ങളായി കളി തുടരും. എന്നാൽ പുതിയ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ കളി ആരംഭിക്കുന്നതിനു മുമ്പ് പരിശീലകൻ ആ കഥാപാത്രങ്ങളെ കളിക്കാർക്കു പരിചയപ്പെടുത്തുകയോ അവരെപ്പററിയുള്ള ബൈബിളിലെ പരാമർശനങ്ങൾ ചോദ്യോത്തര രീതിയിലൂടെ കളിക്കാരെക്കൊണ്ടു പറയിക്കുകയോ വേണം.

ഉദാഹരണം: യാക്കോബും ഏസാവും (ഉൽപത്തി 25:21–34; 27:1–46), യാക്കോബും ലാബാനും (ഉൽപത്തി 27:41–31:55), ജോസഫും പൊത്തിഫറും (ഉൽപത്തി 39:1–20), ദാവീദും ഗോലിയാത്തും (1 സാമുവൽ 17:1–51), ദാവീദും സാവൂളും (1സാമുവൽ 18:6–29), റഹോബോവാവും ജറോബോവാവും (1രാജാക്കന്മാർ 12:1–24), നാബോത്തും ആഹാബും (1രാജാക്കന്മാർ 21:1–22:40) മുതലായവ. ഇതുപോലെതന്നെ പുതിയ നിയമത്തിൽനിന്നു കഥാപാത്രങ്ങളെ തെരഞ്ഞെടുത്തു് അവതരിപ്പിക്കാം.

ഗ്രൂപ്പുതിരിഞ്ഞു മത്സരം

അംഗങ്ങളെ തുല്യഅംഗബലമുള്ള രണ്ടു ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിച്ച് മത്സരാടിസ്ഥാനത്തിൽ നടത്താവുന്ന ഗെയിമുകളാണ് ഇനി വിവരിക്കുന്നത്. ഗ്രൂപ്പുകൾ തുല്യകഴിവുള്ളവയാകുവാൻ രണ്ടോ മൂന്നോ ലീഡേഴ്സിനെ നിശ്ചയിച്ച് ആള വിളിച്ച് ഗ്രൂപ്പുതിരിക്കാം. ബൈബിളിനെക്കുറിച്ച് പൊതുവെയുള്ള അറിവു വർദ്ധിപ്പിക്കുവാനും ഗ്രൂപ്പുതിരിഞ്ഞുള്ള മത്സരത്തിലൂടെ ക്യാമ്പ് സജീവമാക്കുവാനും ഈ ഗെയിമുകൾ സഹായിക്കും.

14 അക്ഷരമാല കളി

ലക്ഷ്യം: ഒരേ അക്ഷരത്തിൽ ആരംഭിക്കുന്ന കഴിയുന്നത്ര ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരുപറയുക. പരാമർശന വിഷയമാകുന്ന ബൈബിൾ വ്യക്തികളെ പരിചയപ്പെടുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഏതു പ്രായക്കാർക്കും പങ്കെടുക്കാം 10 മുതൽ 30 വരെ അംഗങ്ങളാകാം.

സമയം: 30 60 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: ബൈബിളിന്റെ ഏതാനും പ്രതികൾ.

ചോക്ക്, ബോർഡ്

അവതരണരീതി: അംഗങ്ങളെ പത്തുപേരിൽ കവിയാത്ത രണ്ടോ മൂന്നോ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കണം. ഗെയിമിന്റെ ഉദ്ദേശം പരിശീലകൻ ആദ്യം വ്യക്തമാക്കണം. ഗെയിമിനു് ബൈബിൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരുങ്ങുവാൻ 10 മുതൽ 15 മിനിററു വരെ സമയം നല്കാം. എന്നാൽ മത്സരം ആരംഭിച്ചു കഴിഞ്ഞാൽ ബൈബിളോ കടലാസ് കുറിപ്പുകളോ ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല.

മത്സരം ആരംഭിക്കുമ്പോൾ പരിശീലകൻ 'A' എന്നു് ബോർഡിനു മുകളിൽ എഴുതുന്നു. അതിനു താഴെ മത്സരിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പുകൾക്കുവേണ്ടി ഓരോ കളം വരയ്ക്കണം. ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പിൽ

ആരെങ്കിലും A യിൽ ആരംഭിക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേരു പറയണം. പേരു പറയാനുള്ള അടുത്ത അവസരം രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പിനാണ്. അങ്ങനെ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും മാറിമാറി ആ അക്ഷരത്തിൽ ആരംഭിക്കുന്ന കഴിയുന്നത്ര പേരുകൾ പറയണം. ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിനു് കൂടുതൽ പേരു് അങ്ങനെ കൂട്ടിച്ചേർക്കാൻ സാധിക്കാതെ വന്നാൽ അടുത്ത ഗ്രൂപ്പിനു് അവസരം കിട്ടും. പൊതുവെ എല്ലാവർക്കും അറിവില്ലാത്ത ബൈബിളിലെ വ്യക്തികളെക്കുറിച്ചു പറഞ്ഞാൽ ആ വ്യക്തിയെ പരിചയപ്പെടുത്തുവാൻ പരിശീലകനോ എതിർ ഗ്രൂപ്പുകാർക്കോ അവകാശപ്പെടാം. അല്പമെങ്കിലും പരിചയപ്പെടുത്തുവാൻ സാധിക്കുന്നെങ്കിൽ മാത്രമേ ആ പേരു സ്വീകരിക്കു. വേണമെങ്കിൽ പരിശീലകൻ കൂടുതൽ വിശദീകരണം നല്കണം. പറയുന്ന എല്ലാ പേരുകളും പരിശീലകൻ ബോർഡിൽ അവ പറഞ്ഞ അതാതു ഗ്രൂപ്പുകളുടെ കോളത്തിൽ രേഖപ്പെടുത്തണം. ഒരിക്കൽ ഉപയോഗിച്ച പേരു് ആരും ആവർത്തിക്കാൻ പാടില്ല. അവസാനം ഒരു പേരും ആർക്കും കൂട്ടിചേർക്കാനില്ലാതെ വരുമ്പോൾ വാക്കുകളുടെ എണ്ണമെടുത്തു് അത്രയും പോയിന്റു വീതം ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും നല്കണം. തുടർന്നു് B എന്ന അക്ഷരത്തിൽ ആരംഭിക്കുന്ന വാക്കുകൾ പറഞ്ഞു് കളി തുടരാം. കളിയുടെ അവസരത്തിൽ മററു സംസാരം പാടില്ല. അവസാനം ഏററവും കൂടുതൽ പോയിന്റു കിട്ടുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം.

ഉദാഹരണം: A

ഗ്രൂപ്പ് I	ഗ്രൂപ്പ് II
ആദം	ആബേൽ
അബ്രാഹം	ആമോസ്
അനനിയാസ്	അബിമെലക്ക്
ഏസാവ്	അഹറോൻ
അബ്സലോം	ആഹാബ്
അന്നാസ്	

പ്രയോജനം: കൂടുതൽ ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളെപ്പററി അറിയാൻ ഇടയാകുന്നു. ബൈബിളിലുള്ള തന്റെ പരിജ്ഞാനകുറവുകളെ തിരുത്തി കൂടുതൽ പഠിക്കുവാൻ താല്പര്യം ജനിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ഇംഗ്ലീഷ് അക്ഷരമാല ക്രമത്തിനുപകരം മലയാള അക്ഷരമാലക്രമവും ഉപയോഗിക്കാം.

15 അക്ഷരക്രമത്തിൽ

ലക്ഷ്യം: എതിർ ടീം ഉപയോഗിച്ച ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിൻെറ പേരിലെ അവസാന അക്ഷരംകൊണ്ട് ആരംഭിക്കുന്ന ബൈബിളിലെ മറെറാരു വ്യക്തിയുടെ പേരു പറയുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ, സമയം, സജ്ജീകരണം എന്നിവ മുൻ ഗെയിമിലേതുതന്നെ (നമ്പർ–14)

അവതരണരീതി: മുൻഗെയിമിലേതുപോലെ അംഗങ്ങളെ പത്തുപേരിൽ കവിയാത്ത രണ്ടോ മൂന്നോ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിച്ച് ഗെയിമിൻെറ ഉദ്ദേശം ആദ്യം കളിക്കാരെ മനസ്സിലാക്കണം. 15 മിനിററു സമയത്തേക്കു് അവർക്കു് ബൈബിൾ ഉപയോഗിച്ച് മത്സരത്തിനു് ഒരുങ്ങാം. പേരുകൾ മനഃപാഠമാക്കുവാനേ അനുവാദമുള്ളൂ. മത്സരം ആരംഭിച്ചാൽ ബൈബിളോ കുറിപ്പുകളോ ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല.

ആദ്യത്തെ ഗ്രൂപ്പ് ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിൻെറ പേരു പറയണം. ഉദാ: അബ്രാഹം. രണ്ടാമത്തെ ഗ്രൂപ്പ് 'ഹ'യിൽ ആരംഭിക്കുന്ന മറെറാരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിൻെറ പേരു പറയണം. ഉദാ. 'ഹഗ്ഗായി'. ഉണ്ടെങ്കിൽ മൂന്നാമത്തെ ഗ്രൂപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ആദ്യഗ്രൂപ്പ് 'യ'ക്കുട്ടി ബൈബിളിലെ മറെറാരു വ്യക്തിയുടെ പേരു പറയണം. ഉദാ. യോഹന്നാൻ. ഈ രീതിയിൽ കളി പുരോഗമിക്കുമ്പോൾ ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിനു് ശരിയായ പേരു പറയുവാൻ പററാതെ വരുമ്പോൾ ആ ഗ്രൂപ്പിനു് ഒരു കടം. അവർതന്നെ മറെറാരു പേരു പറഞ്ഞു് കളി തുടരണം. അവസാനം ഏററവും കുറച്ചു കടമുള്ളവർ സമ്മാനാർഹരാകുന്നു. മത്സരത്തിൽ ഒരിക്കൽ ഉപയോഗിച്ച പേരു് ആവർത്തിക്കാൻ പാടില്ല. പേരുകൾ പരിശീലകൻ അപ്പഴപ്പോൾ ബോർഡിൽ രേഖപ്പെടുത്തുകയും ആവശ്യമായ പേരുകൾക്കു് പരിശീലകൻ തന്നെ വിശദീകരണം നല്കുകയും ചെയ്യണം. ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളെ കൂടുതൽ പരിചയപ്പെടുവാൻ ഇതു് ഉപകരിക്കും.

ഉദാഹരണം: ആദം, ദാവീദ്, ദാനിയേൽ, ലാബാൻ, നവോമി, മനാസ്സെ, സക്കറിയാ, യാക്കോബ്, ബാൽ, ലാസർ, റൂത്ത്........

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ പേരുകൾ കൂടുതൽ പരിചിതമാകുവാനും ബൈബിൾ പാരായണത്തിൽ താല്പര്യം ജനിപ്പിക്കുവാനും ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: മലയാള ലിപികൾക്ക പകരം ഇംഗ്ലീഷ് അക്ഷരമാലകൾ ഉപയോഗിക്കാം.

ബൈബിളിലെ പേരുകൾ അധികം അറിവില്ലാത്തവർക്ക് വ്യക്തികളുടെ പേരുകളോടൊപ്പം ബൈബിളിൽ പരാമർശന വിഷയമാകുന്ന സ്ഥലപ്പേരുകളും സാധനങ്ങളുടെ പേരുകളും മരങ്ങളുടെയും മൃഗങ്ങളുടെയും പേരുകളും മത്സരത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുവാൻ അനുവദിക്കാം.

16 ബൈബിൾ വാക്യറിലേ

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ ചുരുങ്ങിയ സമയംകൊണ്ടു പൂരിപ്പിക്കുക. പ്രസക്തമായ ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ ഹൃദിസ്ഥമാക്കുവാൻ സഹായിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 20–30വരെ കളിക്കാരാകാം.

സമയം: 45 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: പൂരിപ്പിക്കുവാനുള്ള ഓരോ ബൈബിൾ വാക്യം എഴുതിയ ഒരേ വലിപ്പമുള്ള കാർഡുകൾ. കളിക്കാർ എത്രയുണ്ടോ അത്രയും കാർഡുകൾ വേണം.

മത്സരത്തിൽ പൂരിപ്പിക്കാൻ നല്കിയ വാചകങ്ങളെല്ലാം ശരിയായി എഴുതിയ വലിയ ഒരു കടലാസ്. മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് കടലാസും പേനയും.

അവതരണ രീതി: കളിക്കാർ രണ്ടു ഗ്രൂപ്പായി തിരിഞ്ഞ് ക്ലാസ്സിൻെറ ഓരേ വശത്തിരിക്കണം. പൂരിപ്പിക്കുവാനുള്ള ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ അപൂർണ്ണമായി എഴുതിയ കാർഡുകൾ കൂട്ടികലർത്തി തുല്യമായി ഭാഗിച്ച് ഒരു മേശയുടെ ഇരുവശങ്ങളിലുമായി കമഴ്ത്തി വയ്ക്കണം. ശരിയുത്തരമുള്ള വലിയ കടലാസ് കാർഡുവച്ച മേശയ്ക്കപ്പുറം ഭിത്തിയിലോ ബോർഡിലോ പതിപ്പിക്കണം.

പരിശീലകൻ മത്സരം തുടങ്ങാൻ അറിയിപ്പുകൊടുക്കുമ്പോൾ രണ്ടു ഗ്രൂപ്പിലുംപെട്ട ഓരോരുത്തൻ വീതം ഓടി മേശയുടെ അടുത്തുചെന്ന് തങ്ങളുടെ വശത്തുള്ള കാർഡുകളിൽ ഒന്നെടുത്ത് പൂരിപ്പിച്ചശേഷം പരിശീലകനെ ഏല്പിക്കണം. അതുകഴിഞ്ഞാലുടനെ ആ ഗ്രൂപ്പിലെ മററൊരാൾ ഓടിച്ചെന്ന് ഒരു കാർഡ് എടുത്തു പൂരിപ്പിച്ച് പരിശീലകനെ ഏല്പിച്ചു കളി തുടരണം. ഏതെങ്കിലും വാചകം പൂരിപ്പിക്കുന്നതു സംബ

ഡിച്ച് സംശയമുണ്ടായാൽ പൂരിപ്പിസ്സാനുള്ള കാർഡ് എടുത്തുവായിച്ചശേഷം ബോർഡിലോ ഭിത്തിയിലോ പതിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള വലിയ കടലാസ്സ് നോക്കി പൂരിപ്പിക്കാം. പൂരിപ്പിച്ച് ഏല്പിക്കുന്ന ഉത്തരങ്ങൾ ശരിയാണോ എന്ന് പരിശീലകൻ ഉറപ്പുവരുത്തണം. തെററാണെങ്കിൽ കാർഡ് തിരികെ കൊടുത്ത് വീണ്ടും പൂരിപ്പിസ്സാൻ പറയണം. അതിനുശേഷമേ ആ ടീമിലെ മറ്റൊരാൾ കാർഡ് എടുക്കാൻ പോകാവൂ. ഉത്തരങ്ങളെല്ലാം ശരിക്കെഴുതി ആദ്യം പൂർത്തിയാക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം നല്കണം.

ഈ റിലേയ്ക്കുശേഷം പൂരിപ്പിസ്സുവാൻ നല്കിയ വാചകങ്ങൾ മുഴവൻ പരിശീലകൻ ഉറക്കെ നിർത്തി നിർത്തി വായിസ്സുകയോ ശരിയുത്തരത്തിന്റെ കോപ്പികൾ വിതരണം ചെയ്യുകയോ വേണം. അല്പസമയത്തിനുശേഷം ഓർമ്മ പരിശോധിക്കാൻ ഒരു മത്സരം ഏർപ്പെടുത്താം. വിതരണം ചെയ്ത കടലാസ്സിന്റെയോ മററു കുറിപ്പുകളുടെയോ സഹായം കൂടാതെ ഓരോരുത്തനും അവിടെ നല്കപ്പെട്ട കഴിയുന്നത്ര വാചകങ്ങൾ കടലാസിൽ രേഖപ്പെടുത്തണം. ഏററവും കൂടുതൽ വാചകങ്ങൾ തെററുകൂടാതെ എഴുതുന്ന വ്യക്തി അഥവാ വ്യക്തികൾക്ക് സമ്മാനം നല്കാം.

ഉദാഹരണം:

1 ഞാനാകുന്നു.........................ജീവനും

2 ....അത്രയധികമായി ദൈവം ലോകത്തെ സ്നേഹിച്ചു.

3 .... ഭാഗ്യവാന്മാർ, അവർ ദൈവത്തെ കാണും.

പ്രയോജനം: പ്രസക്തമായ ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ പഠിക്കുവാൻ അവസരവും കൂടുതൽ സൂക്ഷ്മതയോടെ ബൈബിൾ വായിക്കുവാൻ പ്രചോദനവും ലഭിക്കും.

17 ചോദ്യോത്തര മത്സരം

ലക്ഷ്യം: എതിർ ടീമിനുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുകയും അവരുടെ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരം പറയുകയും ചെയ്യുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 10 മുതൽ 20 വരെ. കൂടുതൽ

പേരുണ്ടെങ്കിൽ നാലോ ആറോ ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിച്ച് ഈരണ്ടു ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ മത്സരിക്കാം.

സമയം: 45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് ചോദ്യം തയ്യാറാക്കുവാൻ കടലാസും പേനയും.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ രണ്ടു ടീമായി തിരിഞ്ഞ് വെവ്വേറെ സമ്മേളിച്ച് എതിർ ടീമിനോടു ചോദിക്കുവാൻ ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുന്നു. ഓരോ ടീമിനും എതിർ ടീമിനു നൽകേണ്ട ചോദ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം നിശ്ചയിച്ചിരിക്കണം. എങ്കിലും തങ്ങൾ ഒരുക്കുന്ന ചോദ്യം തന്നെ മറുടീം ചോദിക്കാൻ സാധ്യതയുള്ളതിനാൽ കൂടുതൽ ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കണം. ചോദ്യത്തോടൊപ്പം ഉത്തരവും അറിഞ്ഞിരിക്കണം. 15 മിനിററു സമയം ചോദ്യോത്തരങ്ങൾ തയ്യാറാക്കാൻ നൽകാം. തുടർന്ന് മത്സരം ആരംഭിക്കുമ്പോൾ ഗ്രൂപ്പുകൾ മുഖാഭിമുഖം പരിശീലകൻെറ ഇരുവശങ്ങളിലുമായി ഇരിക്കണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിൻെറയും ലീഡർ മാറിമാറി ഓരോ ചോദ്യം ചോദിക്കണം. എതിർ ഗ്രൂപ്പിൽ ആർക്കുവേണമെങ്കിലും ഉത്തരം പറയാം. ഉത്തരം പറയാൻ 2 മിനിററിൽ കൂടുതൽ സമയം അനുവദിക്കില്ല. എതിർടീം ഉത്തരം തെററിക്കുകയോ പറയാതിരിക്കുകയോ ചെയ്താൽ ചോദിച്ച ഗ്രൂപ്പുകാർ തന്നെ ശരിയുത്തരം പറയണം. എതിർടീമിൻെറ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് നൽകുന്ന ഓരോ ശരിയുത്തരത്തിനും ഓരോ പോയിൻറു ലഭിക്കും. ഏററവും കൂടുതൽ പോയിൻറു ലഭിക്കുന്ന ടീം സമ്മാനാർഹമാകും.

പ്രയോജനം: ചോദ്യങ്ങൾ ഒരുക്കുകയും ഉത്തരങ്ങൾ പറയുകയും ചെയ്യുന്നതിലൂടെ കൂടുതൽ ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങൾ പഠിക്കുവാൻ ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിളിലെ ഒരു നിശ്ചിത ഭാഗം (ഉദാ: ഗിരിപ്രഭാഷണം, ഉപമകൾ) പഠിപ്പിക്കുമ്പോഴാണ് ഈ മത്സരം നടത്തുന്നതെങ്കിൽ ചോദ്യം ആ ഭാഗത്തുനിന്നു മാത്രമാക്കാൻ പറയാം. ചോദ്യം തയ്യാറാക്കുമ്പോൾ മാത്രം ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ അനുവദിക്കാം.

18 സ്ഥല നിർണ്ണയം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ സംഭവങ്ങൾ നടന്ന സ്ഥലങ്ങൾ ഭൂപടത്തിൽ കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 10 മുതൽ 20 വരെ.

സമയം: 45 മിനിറ്റ്.

സജ്ജീകരണം. ബൈബിളിലെ പ്രധാന സ്ഥലങ്ങൾ അടയാളപ്പെടുത്തിയ ഒരു വലിയ ചുവർ ഭൂപടം.

അവതരണരീതി: കളിക്കാരെ രണ്ടു ടീമായി തിരിക്കുന്നു. മത്സരത്തിനുപയോഗിക്കുന്ന ഭൂപടം നോക്കി മനസ്സിലാക്കുവാൻ അഞ്ചുമിനിറ്റു സമയം നൽകണം. തുടർന്ന് ടീമുകൾ ഭൂപടത്തിൽ നിന്നും അല്പം അകലെ ലൈൻ നിൽക്കണം. പരിശീലകൻ ആവശ്യപ്പെടുന്ന സ്ഥലം ഒന്നാം ടീമിലെ ഒന്നാമൻ നിശ്ചിത സമയത്തിനകം (ഉദാ: 30 സെക്കൻഡ്) പരിശീലകനെ ചൂണ്ടികാണിക്കണം. അതിൽ അയാൾ വിജയിച്ചാൽ അയാളുടെ ടീമിന് ഒരു പോയിന്റു ലഭിക്കും. അതിൽ അയാൾ പരാജയപ്പെട്ടാൽ രണ്ടാം ടീമിലെ ഒന്നാമൻ ശ്രമിക്കണം. നിശ്ചിത സമയത്തിനകം കാണിച്ചാൽ രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പിനും ഒരു പോയിന്റു ലഭിക്കും. വീണ്ടും പുതിയ സ്ഥലങ്ങൾ കാണിക്കാൻ ഇരു ടീമിലെയും ലൈനായി നിൽക്കുന്ന എല്ലാവരോടും മാറിമാറി ആവശ്യപ്പെട്ട് കളി തുടരണം. ഒടുവിൽ ഏറ്റവും കൂടുതൽ പോയിന്റു നേടുന്ന ടീമിനു സമ്മാനം.

ഉദാഹരണം: (ഭൂപടങ്ങൾ) പൂർവ്വപിതാക്കന്മാരുടെ കാലത്തെ മദ്ധ്യപൂർവ്വദേശം (2000 1700 ബി. സി.), പുറപ്പാട് കാലത്തെ സ്ഥലങ്ങൾ (1250 –1200 ബി.സി.), ഇസ്രായേൽ ഗോത്രങ്ങൾ (1200– 1050 ബി. സി.), യേശുവിന്റെ കാലത്തെ പലസ്തീൻ, പൗലോസിന്റെ പ്രേഷിത യാത്രകൾ.

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ പവിത്രസംഭവങ്ങൾ നടന്ന പ്രധാന സ്ഥലങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുവാനും ഓർമ്മിക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

ഓർമ്മ നിലനിർത്തുക

ബൈബിൾ പഠനത്തിൽ ഓർമ്മ നിലനിർത്തേണ്ട പല പേരുകളും വാക്യങ്ങളുമുണ്ട്. വിനോദങ്ങളും മത്സരങ്ങളും മുഖേന അവയെ മനഃപാഠമാക്കുവാൻ സഹായിക്കുന്ന ഏതാനും കളികളാണ് ചുവടെ ചേർക്കുന്നത്.

19 യേശു പറയുന്നു

ലക്ഷ്യം: i 'യേശു പറയുന്നു' എന്നു പറയുമ്പോഴൊക്കെ മാത്രം ലീഡറെ അനുസരിക്കുക.

ii നിശ്ചിത വിഭാഗത്തിൽപ്പെട്ട ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളെ പറയുമ്പോൾ മാത്രം കയ്യടിക്കുക.

iii നിശ്ചിത വിഭാഗത്തിൽപ്പെട്ട ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളെ പറയുമ്പോൾ മാത്രം ലീഡറെ അനുകരിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഏതു പ്രായത്തിൽപ്പെട്ട എത്ര പേർക്കു വേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 30–60 മിനിറ്റ്.

അവതരണ രീതി: മൂന്നു ഘട്ടമായിട്ടാണ് ഈ ഗെയിം നടത്തുക. എല്ലാവർക്കും കാണത്തക്കവിധത്തിൽ പരിശീലകനോ മറ്റൊരു ലീഡറോ ഇരിക്കണം.

ഒന്നാം ഘട്ടം: 'യേശു പറയുന്നു എഴുന്നേല്ക്കുക' എന്നു പറഞ്ഞു ലീഡർ എഴുന്നേല്ക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും എഴുന്നേല്ക്കണം. അതുപോലെ 'യേശു പറയുന്നു' എന്നു ചേർത്ത് കൈ ഉയർത്തുക, കയ്യടിക്കുക, ബൈബിൾ വായിക്കുക, പുറം തിരിയുക എന്നിങ്ങനെ എന്തു പറഞ്ഞാലും എല്ലാവരും അനുകരിക്കണം. എന്നാൽ 'യേശു പറയുന്നു' എന്ന വാക്കുകൾ കൂടാതെ എന്തു നിർദ്ദേശം നല്കിയാലും ലീഡറെ അനുകരിക്കരുത്. കളി തെറ്റിക്കുന്നവർ പുറത്താക്കപ്പെടും.

രണ്ടാം ഘട്ടം: ഏതാനും പേർ പുറത്താക്കപ്പെട്ടുകഴിയുമ്പോൾ രണ്ടാം ഘട്ടം ആരംഭിക്കാം. ഈ ഘട്ടത്തിൽ ബൈബിളിലെ

ഓർത്തിരിക്കേണ്ട ഏതെങ്കിലും ഒരു വിഭാഗത്തെ നിശ്ചയിക്കുന്നു. ഉദാ: യേശുവിന്റെ പന്ത്രണ്ട് അപ്പസ്തോലന്മാർ. അവരുടെ ആരുടെയെങ്കിലും പേരുപറഞ്ഞ് കയ്യടിക്കുവാൻ ലീഡർ ആവശ്യപ്പെടുകയും ലീഡറും കയ്യടിക്കുകയും ചെയ്യണം. അപ്പോൾ എല്ലാവരും ലീഡറെ അനുകരിക്കണം. ഇടയ്ക്ക് ലീഡർ അപ്പസ്തോലന്മാരല്ലാത്ത ആരുടെയെങ്കിലും പേരുപറഞ്ഞു കയ്യടിക്കുമ്പോൾ കളിക്കാർ അനുകരിക്കാൻ പാടില്ല. കളിതെറ്റിക്കുന്നവരെ പുറത്താക്കണം ബൈബിൾ ഗ്രന്ഥങ്ങളുടെ പേരുകൾ, പ്രവാചകന്മാർ, സുവിശേഷകന്മാർ, ഇസ്രായേൽ ഗോത്രങ്ങൾ, ഇസ്രായേലിലെ രാജാക്കന്മാർ, സുവിശേഷത്തിലെ സ്ത്രീകൾ, ഉത്തര കാനോനിക ഗ്രന്ഥങ്ങൾ, പഞ്ചഗ്രന്ഥി, ബൈബിൾ സ്ഥലങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെ പല വിഭാഗങ്ങളുടെ പേരുപറഞ്ഞ് ഈ കളി നടത്താം.

മൂന്നാം ഘട്ടം: രണ്ടാം ഘട്ടംവഴി കുറേ പേർകൂടി പുറത്തായിക്കഴിയുമ്പോൾ കളി കുറേക്കൂടി ബുദ്ധിമുട്ടുള്ളതാക്കാം. ഈ ഘട്ടത്തിൽ രണ്ടാം ഘട്ടത്തിലേതുപോലെ ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും ഒരു വിഭാഗത്തെ നിശ്ചയിച്ച് അറിയിച്ചിട്ട് അവരുടെ പേരു പറഞ്ഞ് കൈകൊട്ടുക മാത്രമല്ല ഒന്നാം ഘട്ടത്തിലേതുപോലെ തലയാട്ടുക, ചുമയ്ക്കുക, ചാടുക, മുഖം പൊത്തുക, ബൈബിൾ വായിക്കുക എന്നിങ്ങനെയെല്ലാം അവരുടെ പേരു ചേർത്തും ചേർക്കാതെയും പറഞ്ഞ് ലീഡർ ചെയ്യുന്നു. നിശ്ചിത കഥാപാത്രങ്ങളുടെ മാത്രം പേരുപറഞ്ഞ് പരിശീലകൻ ചെയ്യുന്നവമാത്രമേ അനുകരിക്കാവൂ. കഥാപാത്രങ്ങളെ തെറ്റിച്ചു പറഞ്ഞോ അവരുടെ പേരുകൂടാതെയോ നേതാവു ചെയ്യുന്നതെല്ലാം അനുകരിക്കുന്നവർ പുറത്താകും. അവസാനംവരെ പിടിച്ചുനില്ക്കുന്ന ആൾ സമ്മാനാർഹനാകും.

പ്രയോജനം: വിനോദത്തോടൊപ്പം ബൈബിളിലെ വിവിധ വിഭാഗങ്ങളിൽ ഉൾപ്പെട്ട സ്മരണീയ പദങ്ങൾ ഓർമ്മയിൽ നിലനിർത്തുവാൻ സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: പങ്കെടുക്കുന്നതു കുട്ടികളാണെങ്കിൽ ഈ ഗെയിമിലെ മൂന്നാം ഘട്ടം നടത്തേണ്ടതില്ല. എന്നാൽ രണ്ടാം ഘട്ടത്തിലെ കയ്യടിക്കുക എന്നതിനു പകരം ചാടി എഴുന്നേല്ക്കുവാനോ മറ്റേതെങ്കിലും ആംഗ്യം കാണിക്കുവാനോ ആവർത്തിച്ചു പറയാം.

20 പേരു ചൊല്ലൽ

ലക്ഷ്യം: പുതുതായി നൽകപ്പെട്ട തന്റെയും മറെറാരാളുടെയും പേരു് തെററിക്കാതെ വേഗതയിൽ പറയുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: മത്സരത്തിൽ നൽകപ്പെടുന്ന ബൈബിൾ പേരുകളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ചു് കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവരുടെ എണ്ണം ക്രമീകരിക്കണം. ബാക്കിയുള്ളവർ നിരീക്ഷകരായി നിന്നിട്ടു് കളിതീരുമ്പോൾ മറെറാരു വിഭാഗം ബൈബിൾ പേരുകൾ സ്വീകരിച്ചു് ഗെയിം നടത്താം.

സമയം: 30–60 മിനിററു്.

സജ്ജീകരണം: സീററുകൾ വൃത്താകൃതിയിലിടുക.

അവതരണ രീതി: മന:പാഠമാക്കേണ്ട പേരുകളുടെ അത്രയും കളിക്കാരെ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരുത്തുക. ഉദാ: പുതിയനിയമഗ്രന്ഥങ്ങളുടെ പേരുകളാണെങ്കിൽ 27 പേർ, അപ്പസ്തോലന്മാരാണെങ്കിൽ 12 പേർ, പൗലോസിന്റെ ലേഖനങ്ങൾ – 14, പഴയ നിയമ ഗ്രന്ഥങ്ങൾ, ഉത്തര കാനോനിക ഗ്രന്ഥങ്ങൾ ഇങ്ങനെ ഏതുമാകാം. വൃത്തത്തിൽ ഇല്ലാത്ത മറെറാരാൾ ഒരു പത്രചുരുളുമായി വൃത്തത്തിന്റെ മദ്ധ്യത്തിൽ നിൽക്കണം. വൃത്തത്തിലുള്ള ഓരോരുത്തനും നിശ്ചയിക്കപ്പെട്ട വിഭാഗത്തിലുള്ള ഓരോ ബൈബിൾ പേരുകൾ നൽകണം. ഒരുവൻ തന്റെ പുതിയ പേരു് ആദ്യവും വൃത്തത്തിലുള്ള മറെറാരാളുടെ പുതിയ പേരു് രണ്ടാമതും പറയുന്നു. ഉദാ: പീലിപ്പോസ് – തോമസ്. ഉടൻ രണ്ടാമതു പേരു പറയപ്പെട്ട ആൾ ആദ്യം തന്റെ പേരും തുടർന്നു് ഗ്രൂപ്പിലെ മറെറാരാളുടെ പേരും പറഞ്ഞു് കളി തുടരണം. ഉദാ: തോമസ് – തദേവൂസ്. പുതുതായി പേരു പറയപ്പെട്ട ആൾ തന്റെ പേരും മറെറാരാളുടെ പേരും പറഞ്ഞു തീരുന്നതിനു മുമ്പായി അയാളുടെ ശിരസ്സിൽ, മദ്ധ്യത്തിൽ നിൽക്കുന്ന ആൾ പത്രചുരുൾ കൊണ്ടു് തട്ടുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അതിൽ അയാൾ വിജയിച്ചാൽ അയാളും പത്രചുരുൾകൊണ്ടു തട്ടുകിട്ടിയ ആളും പരസ്പരം റോളുകൾ കൈമാറുന്നു. അതായതു് മദ്ധ്യഭാഗത്തു നിന്ന ആൾ പത്രചുരുൾ കൊണ്ടു തട്ടുകിട്ടിയ ആളിന്റെ പുതിയ പേരു സ്വീകരിച്ചു് അയാളുടെ സ്ഥാനത്തിരിക്കുകയും പകരം സീററു നഷ്ടപ്പെട്ടവൻ പത്രചുരുളുമായി മദ്ധ്യഭാഗത്തു നിൽക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. പുതുതായി സീററു കിട്ടിയ ആൾ തന്റെയും മറെറാരുവന്റെയും പുതിയ പേരുകൾ പറഞ്ഞു് കളി തുടരുന്നു.

പ്രയോജനം: കളിക്കാർക്ക രസകരമായ മാർഗ്ഗത്തിലൂടെ ഒരേ വിഭാഗത്തിൽപെട്ട ബൈബിൾ പേരുകൾ പഠിക്കുവാൻ ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: പേരുകൾ നിശ്ചിത ക്രമത്തിൽ പഠിപ്പിക്കുവാനും കളി ലളിതമാക്കുവാനും മദ്ധ്യഭാഗത്തുള്ള ആളെ ഒഴിവാക്കി ഇരിക്കുന്ന ക്രമമനുസരിച്ച് ബൈബിൾ പേരുകൾ നൽകുകയും ആ ക്രമത്തിൽതന്നെ പേരുകൾ പറയുകയും ചെയ്താൽ മതിയാവും. ഉദാ: പുതിയ നിയമ ഗ്രന്ഥങ്ങൾ; മത്തായി മർക്കോസ്, മർക്കോസ് ലൂക്കാ, ലൂക്കാ - യോഹന്നാൻ, യോഹന്നാൻ നടപടി, നടപടി - റോമാ.... ....

21 താളം പിടിയ്ക്കൽ

ലക്ഷ്യം: താളവും പേരുകളും തെററിയ്ക്കാതെ പ്രമുഖസ്ഥാനം കരസ്ഥമാക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: മനഃപാഠമാക്കുവാൻ നൽകപ്പെടുന്ന ബൈബിൾ പേരുകളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് കളിക്കാരുടെ എണ്ണം ക്രമീകരിക്കണം.

സമയം: 20–40 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: കളിക്കാരുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് ഇരിപ്പിടങ്ങൾ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇടണം. അവയിൽ ഒരു സീററ് പ്രത്യേകത ഉള്ളതായിരിക്കണം. അത് ഒന്നാം നമ്പർ സീററാക്കിക്കൊണ്ട് ബാക്കി സീററുകൾക്ക ക്രമനമ്പർ കൊടുത്ത് സീററുകളുടെ പ്രാധാന്യം നിശ്ചയിക്കാം. കളിക്കാർ ഇഷ്ടമുള്ള ഇരിപ്പിടങ്ങളിൽ ഇരിക്കുന്നു.

അല്പസമയത്തേക്ക് പരിശീലകൻ കളിയ്ക്കുള്ള പരിശീലനം നൽകണം. പരിശീലകൻ ചെയ്യുന്നതനുസരിച്ച് എല്ലാവരും താളാത്മകമായി രണ്ടുപ്രാവശ്യം കൈകൾകൊണ്ട് തുടകളിൽ അടിക്കുകയും തുടർന്ന് രണ്ടുപ്രാവശ്യം കൈയ്യടിക്കുകയും വലതു കൈകൊണ്ടും ഇടതുകൈകൊണ്ടും ഓരോ പ്രാവശ്യം മാറിമാറി കൈ ഞൊടിക്കുകയും വേണം. 1–2, 1–2, 1–2 എന്നീക്രമത്തിൽ എല്ലാവരും ഒരേ താളത്തിൽ ചെയ്യുവാനാണ് പരിശീലിപ്പിക്കേണ്ടത്.

മുൻ ഗെയിമിലേതുപോലെ കളിക്കാർക്ക് ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക വിഭാഗത്തിൽപെട്ട മനഃപാഠമാക്കേണ്ട ബൈബിൾ

വ്യക്തികളുടെയോ പുസ്തകങ്ങളുടെയോ പേരുകൊടുക്കണം മത്സരം ആരംഭിക്കുമ്പോൾ ഒന്നാമൻ രണ്ടുപ്രാവശ്യം കൈ തുടയിലടിച്ച്, രണ്ടുപ്രാവശ്യം കയ്യടിച്ച്, വലതുകൈ ഞൊടിക്കുമ്പോൾ തന്റെ തന്നെ പുതിയപേരും ഇടതുകൈ ഞൊടിക്കുമ്പോൾ ഗ്രൂപ്പിലെ മറ്റൊരുവന്റെ പുതിയപേരും ഉറക്കെ പറയുന്നു. ഉടനെ പേരുപറയപ്പെട്ട ആൾ അതേപോലെ ആവർത്തിച്ചുകൊണ്ട് വലതുകൈ ഞൊടിക്കുമ്പോൾ തന്റെ പേരും ഇടതുകൈ ഞൊടിക്കുമ്പോൾ മറ്റൊരുവന്റെ പേരും പറഞ്ഞ് കളി തുടരണം. കളിയിൽ തെറ്റുപറ്റുന്നവൻ തന്റെ സീറ്റിൽ നിന്നു മാറി ഏറ്റവും താഴ്ന്ന സീറ്റിൽ പോയിരിക്കണം. അപ്പോൾ താഴെനിന്ന് അയാളുടെ സീറ്റുവരെ ഉള്ളവർക്ക് ഓരോ സ്ഥാനക്കയറ്റം ലഭിക്കും. ഒന്നാംസ്ഥാനത്തെ പ്രത്യേക സീറ്റിൽ ചെന്നെത്തുകയാണ് ഓരോ കളിക്കാരന്റെയും ലക്ഷ്യം.

പ്രയോജനം: സ്ഥാനക്കയറ്റത്തെ ലക്ഷ്യം വച്ചുകൊണ്ടുള്ള രസകരമായ കളിയിലൂടെ അപരിചിതമായിരുന്ന ബൈബിളിലെ പേരുകൾ സ്വയം ഹൃദിസ്ഥമാക്കുന്നു.

22 പിങ്-പാങ്-പോങ്

ലക്ഷ്യം: തങ്ങളുടെ ഗ്രൂപ്പിനു പരാജയം സംഭവിക്കാതെ നാലുപേരടങ്ങുന്ന ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ശ്രദ്ധിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: നാലുപേർ വീതമുള്ള എത്ര ഗ്രൂപ്പുവേണമെങ്കിലും ആകാം.

സമയം: 20-50 മിനിറ്റ്.

സജ്ജീകരണം: നാലുപേർക്കു വീതം ഒരേ നിരയിൽ ഇരിക്കത്തക്കവിധം ബെഞ്ചോ കസേരകളോ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

ബോർഡ്, ചോക്ക്.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ നാലുപേർ വീതം നിരയായി ഇരിക്കണം. നാലുപേരടങ്ങുന്ന ഓരോ ടീമിനും ക്രമനമ്പർ പരിശീലകൻ കൊടുക്കണം. കൂടാതെ മുൻ രണ്ടു ഗെയിമുകളിലേതുപോലെ ഹൃദിസ്ഥമാക്കേണ്ട പേരുകൾ ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും നൽകണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും നൽകിയ പേരുകൾ പരിശീലകൻ ബോർഡിൽ ക്രമമനുസരിച്ച് എഴുതണം.

മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിന് പരിശീലകൻ ഒരു ഗ്രൂപ്പിന്റെ നമ്പർ പറയും. അപ്പോൾ ഇടതുവശത്തുള്ള ആൾ എഴുന്നേററുനിന്ന് 'പിങ്ങ്' എന്നും അടുത്ത ആൾ 'പാങ്ങ്' എന്നും മൂന്നാമൻ 'പോങ്ങ്' എന്നും വലതുവശത്തുള്ള ആൾ തങ്ങളുടെ ഗ്രൂപ്പിന്റെ പേരും മറെറാരു ഗ്രൂപ്പിന്റെ പേരും പറയണം. ഉടനെ പേരു പറയപ്പെട്ട ഗ്രൂപ്പിൽ ഇടതുവശത്തുള്ള ആൾ 'പിങ്ങ്', അടുത്തയാൾ 'പാങ്ങ്' എന്നിങ്ങനെ പറഞ്ഞ് കളി തുടരണം. ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിൽ ആരെങ്കിലും കളി തെററിച്ചാൽ ആ ഗ്രൂപ്പു മുഴുവൻ പുറത്താക്കപ്പെടും. ഉടനെ പരിശീലകൻ ബോർഡിൽ നിന്ന് അവരുടെ പേരു നീക്കം ചെയ്യണം.

പ്രയോജനം: അപരിചിതമായ ബൈബിൾ പദങ്ങൾ വളരെ വേഗം സുപരിചിതമാകുന്നു.

ടീം സ്പിരിറേറാടെ ഗ്രൂപ്പിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ഈ മത്സരത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന പേരുകൾക്കനുസൃതമായ രസകരമായ ഏതെങ്കിലും വിശദീകരണം ആദ്യം നല്കാം. ഉദാ: രക്തസ്രാവക്കാരി സ്ത്രീ യേശുവിന്റെ വസ്ത്രത്തിൽ സ്പർശിച്ചപ്പോൾ യേശു ചോദിച്ചു: 'എന്നെ സ്പർശിച്ചതാര്? ഓരോരുത്തനും താനല്ല മറെറാരാളായിരിക്കും എന്ന് ഉത്തരം പറയുന്നതായി സങ്കല്പിക്കാം. ആദിമാതാപിതാക്കൾ തെററു ചെയ്തതിനെ ദൈവം ചോദ്യം ചെയ്തപ്പോൾ ആദം താനല്ല ഹവ്വായാണ് ഉത്തരവാദിയെന്നും ഹവ്വാ താനല്ല പാമ്പാണെന്നും പറയുന്ന രീതിയിലുമാകാം.

23 റിലേ മത്സരം

ലക്ഷ്യം: നിർദ്ദേശിക്കപ്പെട്ട ബൈബിൾ വാക്യങ്ങളോ വാക്കുകളോ ഓരോൾ ഒരു വാക്കുവീതം മാറിമാറി ബോർഡിൽ എഴുതി എതിർ ടീമിനുമുമ്പേ പൂർത്തിയാക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഓരോ ടീമിനും നല്കപ്പെടുന്ന വാക്കുകൾ എത്രയുണ്ടോ അത്രയും പേർ വീതം ടീമുകളിൽ ഉണ്ടാകണം.

സമയം: 25 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: രണ്ടു ബോർഡ്, ചോക്ക്.

അവതരണ രീതി: മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവരെ രണ്ടു തുല്യ ടീമുകളായി തിരിക്കണം. രണ്ടു ടീമും ഒരേ വാക്കുകളാണ് തങ്ങൾക്കു നിശ്ചയിക്കപ്പെടുന്ന ബോർഡിൽ എഴുതേണ്ട

ത്ത്. മനഃപാഠമാക്കേണ്ട വാക്കുകൾ പരിശീലകൻ ആദ്യം പറയുന്നു ഉദാ: ബൈബിളിലെ അപരിചിതമായ പുസ്തകങ്ങൾ, പ്രവാചകന്മാരുടെ പേരുകൾ, അപ്പസ്തോലന്മാരുടെ പേരുകൾ മുതലായവ. അല്ലെങ്കിൽ ''തന്റെ ഏകജാതനെ നല്കുവാൻ തക്കവിധം അത്രയധികമായി ദൈവം ലോകത്തെ സ്നേഹിച്ചു'' തുടങ്ങിയ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ. സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ എഴുതുമ്പോൾ ഒരാൾ ഒരു വാക്കുവീതം ബോർഡിൽ എഴുതാൻ ഏല്പിക്കാം. ഉദാ: 'തന്റെ' എന്ന് ഒരാളും 'ഏകജാതനെ' എന്ന് മറ്റൊരാളും. അങ്ങനെ ക്രമത്തിൽ എഴുതണം. അവയെ മനഃപാഠമാക്കുവാൻ അഞ്ചോ പത്തോ മിനിറ്റ് അനുവദിക്കാം. തുടർന്ന് പരിശീലകൻ മത്സരം ആരംഭിക്കുവാൻ അടയാളം കൊടുക്കുമ്പോൾ ബൈബിളിലോ കടലാസിലോ നോക്കാതെ ഓരോ ടീമിലെയും ഒന്നാമൻ ഓടിവന്ന് ഒരു വാക്ക് ബോർഡിൽ എഴുതിയശേഷം ഓടി തന്റെ ടീമിലെ രണ്ടാമന്റെ പക്കൽ ചോക്ക് കൊടുക്കുന്നു. രണ്ടാമൻ അടുത്ത വാക്ക് എഴുതിയശേഷം ഓടി ചോക്ക് മൂന്നാമന്റെ കയ്യിൽകൊടുത്ത് കളി തുടരുന്നു. ചോക്ക് കൈയിൽ കിട്ടുന്നതുവരെ ടീമിലുള്ള ആരും ഓടുവാൻ പാടില്ല. അങ്ങനെ ആദ്യം ക്രമം തെറ്റിക്കാതെ എഴുതി പൂർത്തിയാക്കുന്ന ടീം വിജയിക്കുന്നു.

പ്രയോജനം: ടീം സ്പിരിറ്റോടെ നിശ്ചിത വാക്കുകളോ വാക്യങ്ങളോ കാണാപ്പാഠമാക്കുന്നു.

24 വാക്കുകളുടെ ആവർത്തനം

ലക്ഷ്യം: ലീഡർ പറയുന്ന എല്ലാ വാക്കുകളും ക്രമംതെറ്റാതെ ആവർത്തിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഏതു പ്രായക്കാരായ എത്രപേർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 30 മിനിറ്റ്.

സജ്ജീകരണം: മനഃപാഠമാക്കേണ്ടവയുടെ ലിസ്റ്റ്.

അവതരണ രീതി: കളിക്കാർ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കുന്നു. അവരിൽ ഒരാളെ ലീഡറായി നിശ്ചയിക്കണം. മനഃപാഠമാക്കേണ്ടവയുടെ ലിസ്റ്റ് പരിശീലകൻ ലീഡറെ ഏല്പിക്കുന്നു. ഉദാ: പഴയനിയമ ഗ്രന്ഥങ്ങളുടെ പേര്. ലീഡർ 'ഉല്പത്തി' എന്നു പറയുമ്പോൾ ലീഡറുടെ വലതുഭാഗത്തുള്ള ആൾ മുതൽ ഇരിക്കുന്ന ക്രമമനുസരിച്ച് ഓരോരുത്തനും മാറി മാറി അത്

ആവർത്തിക്കണം. എല്ലാവരും പറഞ്ഞുകഴിയുമ്പോൾ ലീഡർ 'ഉല്പത്തി, പുറപ്പാട്'' എന്നിങ്ങനെ ഒരു വാക്കുകൂടി കൂട്ടിപ്പറയും. പഴയ ക്രമത്തിൽ ആ രണ്ടു വാക്കുകളും എല്ലാവരും മാറി മാറി ആവർത്തിക്കണം. ഓരോ പ്രാവശ്യവും ഓരോ പുസ്തകത്തിന്റെ പേരു് കൂട്ടിപ്പറയണം. ഏതെങ്കിലും പേരു് വിട്ടുപോകുന്നവർ കളിയിൽനിന്നു് പുറത്താക്കപ്പെടും.

ഉദാഹരണം: പുതിയനിയമ പുസ്തകങ്ങൾ, പ്രവാചകഗ്രന്ഥങ്ങൾ, സുവിശേഷഭാഗ്യങ്ങൾ, പ്രപഞ്ചോല്പത്തിക്രമം മുതലായവ.

പ്രയോജനം: കളി അവസാനിക്കുമ്പോഴേക്കും ഉപയോഗിച്ച പേരുകൾ മിക്കവരും മനഃപാഠമാക്കിയിരിക്കും.

25 മനഃപാഠം പുതുക്കൽ

ലക്ഷ്യം: മറ്റു ടീമുകളെക്കാൾ കൂടുതൽ ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ മനഃപാഠമാക്കി അവതരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: മൂന്നുപേർ വീതമുള്ള എത്ര ടീമുകൾക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും, ചുരുങ്ങിയതു് ടീമുകൾക്കെങ്കിലും ഓരോ ബൈബിൾ.

അവതരണരീതി: കളിക്കാരെ മൂന്നുപേർ വീതമുള്ള ടീമുകളായി തിരിക്കണം. ബൈബിളിലെ 'പ്രഭാഷകൻ' എന്ന പുസ്തകത്തിൽനിന്നു് കഴിയുന്നത്ര ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ 15 മിനിററു സമയംകൊണ്ടു് മനഃപാഠമാക്കണം. ടീമിലുള്ളവർ അദ്ധ്യായങ്ങൾ വീതിച്ചെടുത്തും പഠിക്കാം.

മത്സരം ആരംഭിക്കുമ്പോൾ മുതൽ ആരും ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ പാടില്ല. ടീമിലുള്ളവർ ഒന്നിച്ചിരിക്കണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും മാറി മാറി മനഃപാഠമായി പ്രഭാഷകന്റെ പുസ്തകത്തിലെ ഓരോ വാക്യം പറയണം. ഗ്രൂപ്പിലെ ആർക്കും വാക്യം പറയാം. എന്നാൽ പരസ്പരം സംസാരിക്കുവാൻ പാടില്ല. പല റൗണ്ടു് ഇപ്രകാരം ഗ്രൂപ്പുകൾ പറയണം. ഒരിക്കൽ ഉപയോഗിച്ച വാക്യങ്ങൾ ആവർത്തിക്കാൻ പാടില്ല. ഏററവും കൂടുതൽ വാക്യങ്ങൾ പറയുവാൻ പററുന്ന ടീമിനു സമ്മാനം നല്കാം.

ഉദാഹരണം: പ്രഭാഷകനു പകരം സുഭാഷിതങ്ങൾ സങ്കീർത്തനം, ഗിരിപ്രഭാഷണം മുതലായവയും ഉപയോഗിക്കാം.

പ്രയോജനം: ചുരുങ്ങിയ സമയംകൊണ്ട് ടീം സ്പിരിറ്റോടെ കൂടുതൽ ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ പഠിക്കുവാൻ ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ഗ്രൂപ്പടിസ്ഥാനത്തിൽ മത്സരം നടത്തുന്നതിനുപകരം ഓരോരുത്തനും സ്വയം ബൈബിൾ വായിച്ചു പഠിച്ചശേഷം തനിയെ എല്ലാം കടലാസ്സിൽ രേഖപ്പെടുത്തുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം. ഏററവും കൂടുതൽ വാക്യങ്ങൾ നിശ്ചിത ഭാഗത്തുനിന്നു കാണാപ്പാഠമെഴുതുന്ന വ്യക്തിക്ക് സമ്മാനം നല്കണം.

ബൈബിൾ സന്ദേശം

ദൈവത്തിന്റെ സന്ദേശം നാമിന്നു ശ്രവിക്കുന്നതു് ദൈവവചനമാകുന്ന ബൈബിളിലൂടെയാണല്ലോ. ആഴമേറിയ അർത്ഥവും സന്ദേശവും ഉൾക്കൊള്ളുന്ന അനവധി വാക്യങ്ങൾ വേദപുസ്തകത്തിലുണ്ട്. അവയിൽ പലതും ഹൃദിസ്ഥമാക്കുന്നതു് ക്രൈസ്തവ രൂപീകരണത്തിനും ആദ്ധ്യാത്മിക വളർച്ചക്കും സഹായിക്കും. ബൈബിൾ സന്ദേശങ്ങളും സന്ദേശ വാക്യങ്ങളും വിവിധ രീതിയിൽ ഉൾക്കൊള്ളുവാനുള്ള മാർഗ്ഗങ്ങളാരായാനാണ് ഇനി ശ്രമിക്കുന്നതു്.

25 ഉദ്ധരണികൾ

ലക്ഷ്യം: അർത്ഥസമ്പുഷ്ടമായ കഴിയുന്നത്ര ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ ഓരോരുത്തരും മാറിമാറി പങ്കുവയ്ക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിൽ അല്പമെങ്കിലും പരിജ്ഞാനമുള്ള ഏതു പ്രായക്കാരായ എത്രപേർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 15–45 മിനിററ്

അവതരണ രീതി: എല്ലാവരും വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരുന്നു് ഓരോരുത്തരും മാറി മാറി തന്റെ ഓർമ്മയിൽ വരുന്ന ഓരോ ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ എല്ലാവരും കേൾക്കെ പറയുന്നു. ഒരിക്കൽ ഉപയോഗിച്ച വാക്യങ്ങൾ ആവർത്തിക്കേണ്ടതില്ല. വളരെയേറെ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കുവാൻ സാധിക്കുന്നതിൽ അംഗങ്ങൾക്കുതന്നെ അതിശയം തോന്നും.

ഉദാഹരണം: ഞാനാകുന്നു വഴിയും സത്യവും ജീവനും — ഞാൻ ലോകത്തിന്റെ പ്രകാശമാകുന്നു. — ഭൂമിയിൽ നിങ്ങൾക്കായി നിക്ഷേപങ്ങൾ കരുതിവയ്ക്കരുതു് — രണ്ടു് യജമാനന്മാരെ സേവിക്കുവാൻ ആർക്കും സാധിക്കുകയില്ല ....

പ്രയോജനം: മുമ്പു ശ്രവിച്ചതോ പഠിച്ചതോ ആയ അനവധി ബൈബിൾ വാക്യങ്ങളെ അനുസ്മരിക്കുവാനും മററുള്ളവരിൽനിന്നു പുതിയ വാക്യങ്ങൾ ശ്രവിക്കുവാനും ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ പഴയ നിയമത്തിൽനിന്നോ പുതിയ നിയമത്തിൽനിന്നോ സുവിശേഷങ്ങളിൽനിന്നോ മറേറതെങ്കിലും വിഭാഗത്തിൽനിന്നോ ആയിരുക്കാം.

എല്ലാവരും ഓരോ സന്ദേശവാക്യം ഒരു റൗണ്ട് പറഞ്ഞുകഴിയുമ്പോൾ അവയിലെ പൊതുവായ സന്ദേശം പൊതുചർച്ചയിലൂടെ കണ്ടെത്തുവാൻ ശ്രമിക്കുക. അതിനുശേഷം അടുത്ത റൗണ്ടു തുടങ്ങാം.

26 നിങ്ങൾക്കൊരു സന്ദേശം

ലക്ഷ്യം: സമ്മാനപ്പൊതി കൈമാറുമ്പോൾ ലഭിക്കുന്ന സന്ദേശം വിശദീകരിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഏതു പ്രായത്തിൽപെട്ട എത്രപേർക്കും പങ്കെടുക്കാം. യുവജനങ്ങൾക്കായിരിക്കും ഇതു കൂടുതൽ ഫലപ്രദം.

സമയം: ഒന്നു മുതൽ ഒന്നര മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: വിശദീകരിക്കുവാൻ എളുപ്പമുള്ള ഓരോ ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ ഓരോ തുണ്ടുകടലാസിൽ കുറിച്ചുവയ്ക്കണം. കളിക്കാർ എത്രയുണ്ടോ അത്രയും സന്ദേശവാക്യങ്ങളുള്ള തുണ്ടു കടലാസുകൾ വേണം. ഒരു സമ്മാനവും അതോടൊപ്പം ബൈബിൾ വാക്യമുള്ള ഒരു കടലാസും ഒരു പ്രാവശ്യം പൊതിയണം. അതിനു പുറമെ ഓരോ തുണ്ടുകടലാസുവീതംവച്ച് പല പാളികളായി സമ്മാനം പൊതിയണം. അങ്ങനെ എത്ര കളിക്കാരുണ്ടോ അത്രയും പാളി പൊതിച്ചിൽ സമ്മാനത്തിനുണ്ടാകും.

കിലുക്കമണി

അവതരണ രീതി: കളിക്കാർ വൃത്താകൃതിയിൽ നില്ക്കുന്നു. മണി കിലുക്കമ്പോൾ സമ്മാനപ്പൊതി കൈമാറുന്നു. മണിനാദം നിലയ്ക്കുമ്പോൾ സമ്മാനപ്പൊതി കൈവശമുള്ള ആൾ ഒരു പാളിമാത്രം തുറന്ന് തനിക്കുള്ള സന്ദേശവാക്യം എടുത്തുകൊണ്ട് വൃത്തത്തിൽനിന്നു പിന്മാറുന്നു. വീണ്ടും കളി തുടരുന്നു. അവസാനത്തെ ആൾക്ക് ബൈബിൾ വാക്യത്തോടൊപ്പം സമ്മാനവും ലഭിക്കും.

ബൈബിൾ വാക്യം ലഭിച്ചാലുടൻ ഓരോരുത്തനും വ്യക്തിപരമായി അതേക്കുറിച്ച് ഗ്രൂപ്പിനു വിശദീകരണം കൊടുക്കുക

വാൻ ഒരുങ്ങണം. ഒരുക്കത്തിനുള്ള സമയം കഴിഞ്ഞാലുടൻ ഓരോരുത്തനും തനിക്കു ലഭിച്ച സന്ദേശവും അതേക്കുറിച്ച് തനിക്കറിയാവുന്ന ബൈബിളിലെ പശ്ചാത്തലവും ആ വാക്യത്തിനു താൻ മനസ്സിലാക്കുന്ന വിശദീകരണവും സമൂഹത്തോടു പങ്കുവയ്ക്കുന്നു. അവസാനം എല്ലാവരുംകൂടി സമൂഹത്തിനു പൊതുവായുള്ള സന്ദേശം ചർച്ചചെയ്തു കണ്ടുപിടിക്കുന്നു.

ഉദാഹരണം: 'ജറുസലേം പുത്രിമാരേ, നിങ്ങൾ എന്നെ ഓർത്തു കരയേണ്ട; നിങ്ങളെയും നിങ്ങളുടെ മക്കളെയും ഓർത്തു വിലപിക്കുവിൻ.'

'പിതാവേ, കഴിയുമെങ്കിൽ ഈ പാനപാത്രം എന്നിൽനിന്നു നീക്കണമേ; എങ്കിലും എന്റെ ഇഷ്ടമല്ല അങ്ങയുടെ ഇഷ്ടം നിറവേറട്ടെ.'

'എനിക്കു ദാഹിക്കുന്നു'

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ വാക്യങ്ങളുടെ മൂല്യം മനസ്സിലാക്കുവാനും അവയെക്കുറിച്ചു ധ്യാനിക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: സമ്മാനപ്പൊതിക്കു പകരം മറ്റെന്തെങ്കിലും കൈമാറി മണികിലുക്കാം. മണികിലുക്കം നിലയ്ക്കുമ്പോൾ കൈമാറ്റപ്പെടുന്ന വസ്തു കൈവശമുള്ള ആൾ ഓരോ കുറിയെടുത്ത് ലഭിക്കുന്ന വാക്യങ്ങൾ വിശദീകരിച്ചാലും മതിയാകും. കിലുക്കുമണിക്കുപകരം ബൈബിൾ ഗാനത്തിന്റെ റിക്കാർഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

27 സന്ദേശം പങ്കുവയ്ക്കൽ

ലക്ഷ്യം: ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്രപേർക്കുവേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം. 10 മുതൽ 17വരെ പ്രായക്കാർക്കാണ് ഇതു കൂടുതൽ ഫലപ്രദമാകുക.

സമയം: 30–45 മിനിറ്റ്

സജ്ജീകരണം: കിലുക്കുമണി

അവതരണരീതി: മണികിലുക്കം കേൾക്കുമ്പോൾ കളിക്കാർ ഹാളിലൂടെ അലക്ഷ്യമായി ചുറ്റിക്കറങ്ങിക്കൊണ്ടിരിക്കണം. മണിയടി നില്ക്കുമ്പോൾ ലീഡർ വിളിച്ചുപറയുന്ന

നമ്പർ പ്രകാരമുള്ള ആറുകാർ പരസ്പരം ഒന്നിച്ചുകൂടി ത ങ്ങൾക്ക് അപ്പോൾ പ്രസക്തമെന്നു തോന്നുന്ന ഓരോ ബൈ ബിൾ വാക്യം മാറിമാറി പങ്കുവയ്ക്കുന്നു. സമയം പോലെ അ വയെക്കുറിച്ച് ആർക്കെങ്കിലും വിശദീകരണം നല്കാൻ സാ ധിക്കുമെങ്കിൽ നല്കാം. വീണ്ടും ലീഡർ മണി അടിയ്ക്കു മ്പോൾ എല്ലാവരും അലക്ഷ്യമായി ചുററിക്കറങ്ങുന്നു. മണി യടി നിലയ്ക്കുമ്പോൾ വീണ്ടും ലീഡർ പറയുന്ന നമ്പർ അനു സരിച്ച് ഗ്രൂപ്പുകൾ ചേർന്ന് ബൈബിൾ വാക്യം പങ്കുവ യ്ക്കാം.

ഗ്രൂപ്പ് രൂപപ്പെടുത്താൻ നല്കുന്ന ഗ്രൂപ്പുകളുടെ എണ്ണം രണ്ടുമുതൽ ഏഴുവരെ ആകാം. കഴിവതും ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുക ളായാൽ നന്ന്.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ അനുസ് മരിക്കുവാനും ചർച്ചചെയ്യുവാനും ഇടയാകുന്നു.

പരസ്പരം അപരിചിതരായവരുണ്ടെങ്കിൽ അടുത്ത് ഇടപഴകാൻ അവസരം ലഭിക്കുന്നു.

28 വാക്യരൂപീകരണം

ലക്ഷ്യം: ലഭ്യമായ വാക്കുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ബൈ ബിൾ വാക്യങ്ങൾ രൂപീകരിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 12 മുതൽ 25 വരെ പ്രായമുള്ളവർക്ക് ഇതു നടത്താം. കളിക്കാർ 10 മുതൽ 15 വരെ ആകാം. അ തിൽ കൂടുതൽ പേരുണ്ടെങ്കിൽ രണ്ടു ഗ്രൂപ്പായി നടത്തണം.

സമയം: ഒന്നുമുതൽ ഒന്നരമണിക്കൂർവരെ.

സജ്ജീകരണം: ഒരു ബൈബിൾ സന്ദേശ വാക്യത്തി ലെ ഓരോ വാക്കും ഓരോ ചെറിയ കാർഡിൽ എഴുതി ഒരു കവറിലാക്കണം. എത്ര കളിക്കാരുണ്ടോ അത്രയും കവറുകൾ ഇതുപോലെ തയ്യാറാക്കണം. വിസിൽ, കളിക്കാർക്ക് കട ലാസ്, പേന.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കു ന്നു. ഓരോരുത്തനും ഓരോ കവർ വീതം ലഭിക്കും. തനിക്കു ലഭി ച്ച കവറിലെ കാർഡുകൾ എടുത്ത് കൂട്ടിച്ചേർത്തു നോക്കി സന്ദേശ

വാക്യം കണ്ടെത്തി കടലാസിൽ രേഖപ്പെടുത്തണം. ഒന്നോ രണ്ടോ മിനിററു കഴിയുമ്പോൾ പരിശീലകൻ വിസിൽ ഊതും. അപ്പോൾ ബൈബിൾ വാക്യം ഏതെന്ന് മനസ്സിലായാലും ഇല്ലെങ്കിലും തൻെറ കൈവശമുള്ള കാർഡുകൾ ഒന്നും നഷ്ടപ്പെടുത്താതെ എല്ലാം കവറിലാക്കി തൻെറ വലതുഭാഗത്തുള്ള ആളിനു കൈമാറണം. പുതുതായി കിട്ടിയ കവർ ഉപയോഗിച്ച് വീണ്ടും വാക്യം ഉണ്ടാക്കാൻ ശ്രമിക്കണം. എല്ലാ കവറും കൈമാറി കഴിയുമ്പോൾ പരിശീലകൻ ശരിയുത്തരങ്ങൾ പറയുന്നു. ഏററവും കൂടുതൽ ശരിയുത്തരം എഴുതിയ ആൾ സമ്മാനാർഹനാകുന്നു.

പ്രയോജനം: ക്രിയാത്മകമായ പ്രവർത്തനത്തിലൂടെ ബൈബിൾ വാക്യവുമായി കൂടുതൽ അടുക്കുവാൻ ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: യുവജനങ്ങൾക്കുള്ള മത്സരങ്ങളിൽ ഉത്തരം കണ്ടുപിടിക്കൽ അല്പംകൂടി ബുദ്ധിമുട്ടുള്ളതാക്കുവാൻ യഥാർത്ഥവാക്കുകളെഴുതിയ കാർഡുകളോടൊപ്പം ഓരോ കവറിലും ആവശ്യമില്ലാത്ത ഏതാനും വാക്കുകളുടെ ഒന്നോ രണ്ടോ കാർഡുകൾ ചേർക്കാം.

29 സന്ദേശവാക്യ മത്സരം

ലക്ഷ്യം: ഓരോ ഗ്രൂപ്പും മററു ഗ്രൂപ്പുകളെക്കാൾ കൂടുതൽ ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: മൂന്നുപേർ വീതമുള്ള എത്ര ഗ്രൂപ്പുകൾക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: അരമണിക്കൂർ മുതൽ ഒരു മണിക്കൂർവരെ

സജ്ജീകരണം: കളിക്കാർക്ക് കടലാസു കഷണങ്ങൾ, പേന.

അവതരണ രീതി: കളിക്കാർ മൂന്നുപേർ വീതമുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിഞ്ഞിരിക്കണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ഓരോ ലീഡറെ തെരഞ്ഞെടുക്കണം. ലീഡേഴ്സ്മാത്രം എഴുന്നേററു നിന്ന് ബൈബിളിൽനിന്നുള്ള ഓരോ സന്ദേശവാക്യം മാറിമാറി പറയണം. ഒരിക്കൽ പറഞ്ഞ വാക്യം ആരും ആവർത്തിക്കാൻ പാടില്ല. അംഗങ്ങൾ തമ്മിൽ മററു സംസാരം പാടില്ല. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിലുമുള്ളവർക്ക് പുതിയ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ തുണ്ടു കടലാസിൽ എഴുതിക്കാണിച്ച് നേതാക്കളെ സഹായിക്കാം.

ആരും ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ പാടില്ല. പരസ്പരം സംസാരിക്കുകയോ, പറഞ്ഞ വാക്യംതന്നെ ആവർത്തിക്കുകയോ, വാക്യം സ്വയമുണ്ടു പറയാൻ സാധിക്കാതെ വരികയോ ചെയ്യുന്ന ഗ്രൂപ്പുകൾ പുറത്താക്കപ്പെടുന്നു. അവസാനംവരെ നിലനില്ക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം നല്കാം.

പ്രയോജനം: ടീം സ്പിരിറ്റോടെ കഴിയുന്നത്ര സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കുന്നു. മറ്റു ഗ്രൂപ്പുകളിൽനിന്ന് പുതിയ സന്ദേശ വാക്യങ്ങൾ ശ്രവിക്കുവാനും ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ഏതെങ്കിലും ബൈബിൾഭാഗത്തു നിന്നു മാത്രമായി ഈ മത്സരം ചുരുക്കാം. ഉദാ: സുവിശേഷങ്ങൾ, സങ്കീർത്തനങ്ങൾ, പഞ്ചഗ്രന്ഥി.

30 കീർത്തനം ആലപിക്കൽ

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ കീർത്തന രൂപത്തിലുള്ള ഭാഗങ്ങൾ ധ്യാനാത്മകമായി ഗ്രൂപ്പുകൾ മാറിമാറി ആലപിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: മൂന്നുപേർവീതമുള്ള എത്ര ഗ്രൂപ്പുകൾക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ.

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും, ചുരുങ്ങിയത് ഗ്രൂപ്പുകൾക്കെങ്കിലും ബൈബിൾ.

അവതരണരീതി: അംഗങ്ങളെ മൂന്നുപേർ വീതമുള്ള തുല്യ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കണം. ബൈബിളിൽ നിന്ന് പരിശീലകൻ പരിചയപ്പെടുത്തുവാനുദ്ദേശിക്കുന്ന കീർത്തനഭാഗത്തിന്റെ പശ്ചാത്തലവും വ്യാഖ്യാനവും ആമുഖമായി പറയണം. ഇതിന് ഏതെങ്കിലും ബൈബിൾ വ്യാഖ്യാന ഗ്രന്ഥം ഉപയോഗപ്പെടുത്താം. അതിനുശേഷം നിർദ്ദിഷ്ട കീർത്തനം എങ്ങനെ ഈണത്തിൽ ആലപിക്കാമെന്ന് പരിശീലകനോ പരിചയമുള്ള മറ്റാരെങ്കിലുമോ ഉദാഹരണ സഹിതം പഠിപ്പിക്കണം. തുടർന്ന് ഇരിക്കുന്ന ക്രമത്തിൽ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും മാറിമാറി എഴുന്നേറ്റു നിന്ന് ബൈബിളിലെ വാക്യങ്ങളുടെ ക്രമത്തിൽ തന്നെ ഈണത്തിലും ധ്യാനാത്മകമായും ഏകസ്വരത്തിൽ ഓരോ വാക്യം ആലപിക്കണം. അവസാനം പൊതുവായ സന്ദേശം കണ്ടെത്തുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നതു നല്ലതാണ്.

ഉദാഹരണം: സങ്കീർത്തനം, പ്രഭാഷകൻ, സുഭാഷിതങ്ങൾ,

ഉത്തമഗീതം, ജോബ്, വിലാപങ്ങൾ, മോശയുടെ കീർത്തനം (പുറപ്പാട് 15:1–18,നിയമാവർത്തനം 32:1–43),ദബോറായുടെ കീർത്തനം (ന്യായാധിപന്മാർ 5:2–31), ഹന്നായുടെ കീർത്തനം (1സാമുവൽ 2:1–10) ദാവീദിന്റെ വിജയ കീർത്തനം (2 സാമുവൽ 22:2–51) തോബിത്തിന്റെ കീർത്തനം (തോബിത് 13:1–18)യൂദിത്തിന്റെ കീർത്തനം (യൂദിത്ത് 16:2–16), മറിയത്തിന്റെ സ്തോത്രഗീതം (ലൂക്കാ 1:46–55).

പ്രയോജനം: കീർത്തനങ്ങളെ പഠിക്കുവാനും ധ്യാനാത്മകമായി ആലപിക്കുവാനും പലഭാഗങ്ങളും ഹൃദിസ്ഥമാക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

31 സമൂഹഗാന മത്സരം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ സന്ദേശമുൾക്കൊള്ളുന്ന ഗാനങ്ങൾ മററു ഗ്രൂപ്പുകളേക്കാൾ അധികമായി ആലപിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: വളരെയേറെ പേർക്കു പങ്കെടുക്കാവുന്ന ഗെയിമാണിത്. കുട്ടികളും യുവജനങ്ങളും ഈ ഗെയിം വളരെ ഇഷ്ടപ്പെടും.

സമയം: 30–60 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: കടലാസ്, പേന.

അവതരണരീതി: അംഗങ്ങളെ തുല്യ അംഗബലമുള്ള പല ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുക. ഒരു ഗ്രൂപ്പിൽ പത്തുമുതൽ പതിനഞ്ചു പേർ വരെയാകാം. സൗകര്യാർത്ഥം ക്ലാസ്സിലിരിക്കുന്ന ക്രമത്തിൽ ഈരണ്ടു ബഞ്ചുകാരെ ഓരോ ഗ്രൂപ്പാക്കിയാലും മതിയാകും. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും നമ്പർ നല്കണം.

ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഗാനങ്ങൾ ചുരുങ്ങിയത് നാലു ലൈൻ വീതമെങ്കിലും ഓരോ ഗ്രൂപ്പും മാറിമാറി ആലപിക്കുന്നതിനാണു മത്സരം. മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിനു മുമ്പ് മത്സരത്തിൽ ആലപിക്കേണ്ട ഗാനങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ പത്തോ പതിനഞ്ചോ മിനിററു സമയം ഗ്രൂപ്പുകൾക്കു നല്കാം.

താഴെപ്പറയുന്ന നിബന്ധനകളാണ് ഈ മത്സരത്തിനുള്ളത്.

—ഗാനം ആലപിക്കുവാൻ ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിന്റെ നമ്പർ നേതാവു വിളിച്ചാൽ ആ ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർ എഴുന്നേററുനിന്ന് എല്ലാവരും ഒന്നുചേർന്ന് തെരഞ്ഞെടുത്ത ഗാനം ആലപിക്കണം.

— നേതാവിന്റെ അടുത്ത വിസിൽ കേട്ടാലുടനെ അവർ പാട്ടുനിർത്തി ഇരിക്കുകയും ഉടൻ നേതാവു പറയുന്ന നമ്പരുള്ള ഗ്രൂപ്പുകൾ എഴുന്നേററു നിന്നു് ഗാനം ആരംഭിക്കുകയുംവേണം.

— ഗാനാലാപത്തിനു നേതാവ് ഗ്രൂപ്പുകളെ വിളിക്കുന്നതു് ക്രമനമ്പരനുസരിച്ചായിരിക്കണമെന്നു നിർബ്ബന്ധമില്ല.

— മത്സരം ആരംഭിച്ചാൽ പിന്നീടു് സംസാരം പാടില്ല. പുതിയ പാട്ടു് ആർക്കെങ്കിലും നിർദ്ദേശിക്കാനുണ്ടെങ്കിൽ കടലാസ്സിൽ എഴുതി ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവരെ കാണിക്കാം.

— ഒരിക്കൽ ആലപിച്ച ഗാനം അതേ ഈണത്തിൽ ആരും ആവർത്തിക്കാൻ പാടില്ല. ആവർത്തനം ഉണ്ടാകുന്നുണ്ടോ എന്നു പരിശോധിക്കുവാൻ ഗ്രൂപ്പുകളിൽപ്പെടാത്ത രണ്ടോ മൂന്നോ പേരെ നിശ്ചയിക്കുക. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ആലപിക്കുന്ന ഗാനങ്ങൾ ഏവയെന്നു് അവർ രേഖപ്പെടുത്തണം.

— മേൽ വിവരിച്ച നിബന്ധനകൾക്കു വിരുദ്ധമായി പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പുകളെ മത്സരത്തിൽനിന്നു പുറന്തള്ളുന്നതാണു്. മത്സരത്തെ സംബന്ധിച്ചു് നേതാവെടുക്കുന്ന തീരുമാനം അന്തിമമായിരിക്കും.

നിബന്ധനകൾക്കനുസരിച്ചുതന്നെ മത്സരം നടത്തണം.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ സന്ദേശം ജനഹൃദയങ്ങളിൽ വളരെ ആഴത്തിൽ സ്പർശിക്കുവാൻ ഭക്തിഗാനങ്ങൾക്കു കഴിയും. അവയെ കൂടുതൽ അനുസ്മരിക്കുവാനും ടീം സ്പിരിറേറാടെ അവതരിപ്പിക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

32 സന്ദേശവാക്യ നിർമ്മാണം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ സന്ദേശ വാക്യങ്ങൾ രൂപപ്പെടുത്തുകയും അവയെ താളാത്മകമായി ഒന്നുചേർന്നു വിളിക്കുകയും ചെയ്യുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: സന്ദേശവാക്യ നിർമ്മാണത്തിൽ യുവജനങ്ങൾ കൂടുതൽ താല്പര്യം കാണിച്ചേക്കാം. എന്നാൽ എഴുതിയ വാക്യങ്ങൾ വിളിക്കുന്നതിൽ കുട്ടികൾക്കു കൂടുതൽ താല്പര്യമുണ്ടാകും.

സമയം: 1–1½ മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും, ചുരുങ്ങിയതു് ഗ്രൂപ്പുകൾക്കെങ്കിലും ബൈബിൾ.

കടലാസ്, പേന.

അവതരണ രീതി: അംഗങ്ങളെ വിവിധ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുക. ഒരോ ഗ്രൂപ്പും നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ, എല്ലാവർക്കും ഒന്നുചേർന്ന് വിളിക്കാവുന്നതും ബൈബിൾ ആശയമുൾക്കൊള്ളുന്ന മുദ്രാവാക്യങ്ങളോ, ഒന്നുചേർന്ന് ആവർത്തിച്ചാലപിക്കാവുന്നതുമായ ഈരടികളോ, ഈ രീതിയിൽ ചൊല്ലാവുന്ന സന്ദേശവാക്യങ്ങളോ സ്വതന്ത്രമായി രചിക്കണം. അതിന് ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കാം. അതുകഴിഞ്ഞശേഷം ഒരോ ഗ്രൂപ്പും അനുവദിക്കുന്ന സമയം വീതം തങ്ങൾ രചിച്ച മുദ്രാവാക്യം വിളിക്കുകയോ സന്ദേശഗീതങ്ങൾ ആലപിക്കുകയോ വേണം. ബൈബിൾ കൺവൻഷന്റെയോ മതസംഘടനാ വാർഷികങ്ങളുടെയോ റാലികളിൽ മുഴക്കാറുള്ളതുപോലെ ഒരാൾ വിളിച്ചു പറയുകയും ബാക്കിയുള്ളവർ അതേരീതിയിൽ ഏറ്റുപറഞ്ഞ് ആവർത്തിക്കുകയും വേണം. നല്ല മുദ്രാവാക്യങ്ങളോ സന്ദേശഗീതങ്ങളോ രചിച്ച് ഏറ്റവും ആകർഷകമായി അവതരിപ്പിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിന് സമ്മാനം നല്കണം.

കുട്ടികളുടെ പ്രായമനുസരിച്ച് പരിശീലകൻ തന്നെ ചില സന്ദേശഗീതങ്ങളും മുദ്രാവാക്യങ്ങളും എഴുതിക്കൊടുത്ത് ഈണത്തിൽ വിളിക്കാൻ പരിശീലിപ്പിച്ചശേഷം ഗ്രൂപ്പടിസ്ഥാനത്തിൽ അവ വിളിക്കുന്നതിൽ മാത്രം മത്സരം നടത്തിയാൽ മതിയാകും.

ഉദാഹരണം: 1980 ൽ തൃശ്ശൂർ വ്യാകുലമാതാപ്പള്ളിയിൽ വച്ച് കേരളത്തിൽ അതിരൂപതാതലത്തിൽ നടന്ന പ്രഥമ ബൈബിൾ കൺവെൻഷനിൽ ഗ്രന്ഥകാരൻ തന്നെ തയ്യാറാക്കി പഠിപ്പിച്ചു നല്കി ആലപിച്ചതും പിന്നീട് പല ബൈബിൾ കൺവെൻഷനുകളിൽ ഉപയോഗിച്ചതുമായ മുദ്രാവാക്യങ്ങളും സന്ദേശഗീതങ്ങളും ഉദാഹരണത്തിനുവേണ്ടി താഴെ ചേർക്കുന്നു. അവയും ഒരാൾ വിളിച്ചു ചൊല്ലുകയോ ആലപിക്കുകയോ ചെയ്യുമ്പോൾ മറ്റുള്ളവർ ഒന്നുചേർന്ന് ആവർത്തിക്കേണ്ടവയാണ്.

i ബൈബിൾ മുദ്രാവാക്യങ്ങൾ

1 വരുന്നു ഞങ്ങൾ വരുന്നു ഞങ്ങൾ
ദൈവവചനം വാഴ്ത്തിടുവാൻ

2 ജയിക്കട്ടെ ജയിക്കട്ടെ
യേശുവിൻ വചനം ജയിക്കട്ടെ

3 സ്നേഹവിപ്ലവസന്ദേശം/ നമ്മൾക്കേകും മാർഗദീപം

4 യേശു അരുളിയ വചനങ്ങൾ/ നമ്മിൽ ജീവൻ പകരട്ടെ.

5 ക്രൂശിൽ പതിപ്പിച്ചവൾ / യേശുതന്നെ രക്ഷാദീപം.

6 ഗാഗുൽത്തായിൽ ചിന്തിയ രക്തം
നമുക്കേകുന്നു നിത്യാനന്ദം.

7 ക്രൂശിയിൽ ഒഴുകും തിരുരക്തപ്രവാഹം / പാപ വിമുക്തി സാഗരമത്.

8 മനുഷ്യപുത്രനറിയാതെ / ആരും പാപികളല്ലെന്നു ഫലം

9 ക്രിസ്തു നമ്മുടെ രക്ഷാവ്, നമ്മെ നയിക്കും ഇടയൻ
അന്ത്യംവരെയും കാത്തുകൊള്ളും / കരുതനായ കർത്താവ്

10 നമ്മുടെ പെരും പാപഭാരം / ഗാഗുൽത്തായുടെ ചെരിവി
ൽ യേശുനാഥനെ കയറ്റിയല്ലോ

11 വരുന്ന തലമുറ വരുന്ന തലമുറ
പാപച്ചങ്ങല പൊട്ടിച്ചെറിയാൻ

12 ക്രിസ്തു പറഞ്ഞ കൽപനയുള്ളൂ
സ്നേഹം സ്നേഹം സ്നേഹം മാത്രം

13 യേശു നമ്മുടെ മാതൃക
സ്നേഹം നമ്മുടെ പരിപാടി / മിത്രത്തിൽ ശത്രുവിൽ സൗഹാർദ്ദം
അതാണ് നമ്മുടെ പരിപാടി

ii സന്ദേശ ഗീതങ്ങൾ

(ഇവ ഈണത്തിൽ നീട്ടിപ്പാടേണ്ടവയാണ്)

1 ജയിക്കട്ടങ്ങനെ ജയിക്കട്ടെ, യേശു ദേവൻ ജയിക്കട്ടെ

2 വണങ്ങട്ടങ്ങനെ വണങ്ങട്ടെ,
വിശ്വസംഗ്രാഹകനെ വണങ്ങട്ടെ

3 ശ്രവിക്കട്ടങ്ങനെ ശ്രവിക്കട്ടെ, ദൈവവചനം ശ്രവിക്കട്ടെ

4 സ്തുതിക്കട്ടങ്ങനെ സ്തുതിക്കട്ടെ,
വിശ്വസംഗ്രാഹകനെ സ്തുതിക്കട്ടെ.

5 നീങ്ങട്ടങ്ങനെ നീങ്ങട്ടെ, അന്ധതയിൻ ഇരുളി നീങ്ങട്ടെ

6 പാടട്ടങ്ങനെ പാടട്ടെ, സ്തോത്രഗീതികൾ പാടട്ടെ

7 മുഴങ്ങട്ടങ്ങനെ മുഴങ്ങട്ടെ, ദൈവവചനം മുഴങ്ങട്ടെ

X X X

1 ശ്രവിക്കുവിൻ ശ്രവിക്കുവിൻ, സുവിശേഷം ശ്രവിക്കുവിൻ

2 വണങ്ങുവിൻ വണങ്ങുവിൻ,
വിശ്വസംഗ്രാഹകം വണങ്ങുവിൻ

3 പാലിപ്പിൻ പാലിപ്പിൻ, ദൈവവചനം പാലിപ്പിൻ

4 സ്നേഹിപ്പിൻ സ്നേഹിപ്പിൻ
പരസ്പരം സ്നേഹിപ്പിൻ

5 പ്രാർത്ഥിപ്പിൻ പ്രാർത്ഥിപ്പിൻ
ശത്രുക്കൾക്കായ് പ്രാർത്ഥിപ്പിൻ

6 ഘോഷിപ്പിൻ ഘോഷിപ്പിൻ
സുവിശേഷം ഘോഷിപ്പിൻ

7 ധനവാനല്ല ശക്തനല്ല
ജ്ഞാനികൾപോലുമല്ല ശക്തരുമല്ല

8 ദരിദ്രന്മാരേ ഭാഗ്യവാന്മാർ
സ്വർഗ്ഗീയസമ്പത്തവകാശമാണ്

9 കരയുക സന്തോഷത്തിൽ, ശിക്ഷണങ്ങൾ നന്മക്കായ്

X X X

1 ദൈവം സ്നേഹമാകുന്നു
2 യേശു നല്ല ഇടയനാകുന്നു
3 യേശു വഴിയും സത്യവും ജീവനുമാകുന്നു.
4 നിന്നെപ്പോലെ നിന്റെ അയൽക്കാരനെയും സ്നേഹിക്കുക
5 യേശു ലോകത്തിന്റെ പ്രകാശമാകുന്നു
6 യേശു മുന്തിരിവള്ളിയും നാം ശാഖകളുമാകുന്നു
7 ഹൃദയശുദ്ധിയുള്ളവർ ഭാഗ്യവാന്മാർ.
8 തന്നെത്താൻ ഉയർത്തപ്പെടുന്നവൻ താഴ്ത്തപ്പെടും
9 പീഡിപ്പിക്കുന്നവർക്കുവേണ്ടി പ്രാർത്ഥിക്കുവിൻ
10 കർത്താവ് നല്ലവനാണെന്ന് അനുഭവിച്ചറിയുവിൻ
11 ദൈവം നമ്മുടെ അഭയമാകുന്നു

പ്രയോജനം: സരളം വാക്യ നിർമ്മാണം. ബൈബിളിലെ ആശയങ്ങൾ കുട്ടികൾ പഠിക്കുവാനും ഉൾക്കൊള്ളുവാനും സഹായിക്കും. ഈ ഗെയിമിൽ ഒരു ചെറിയ ബൈബിൾ വാക്യം കളിയും ഗാനാലാപനവും ഒരുപോലെ ഇഷ്ടപ്പെടും. അവയിനോട് അവിസ്മരണീയമായി മനസ്സിൽ നിലനിൽക്കുകയും അതിലെ ആശയങ്ങൾ വ്യക്തികളെ ഒരു പരിധിവരെ സ്വാധീനിക്കുകയും ചെയ്യും.

ബൈബിൾ കഥ

സാധാരണക്കാരായ തന്റെ ശ്രോതാക്കളുടെ ശ്രദ്ധയെ ആകർഷിക്കുന്നതിനും അവർക്ക് കാര്യങ്ങൾ എളുപ്പത്തിൽ മനസ്സിലാക്കുന്നതിനും അവ വളരെക്കാലം ഓർമ്മയിൽ നില്ക്കുന്നതിനുമായി ഒട്ടേറെ ഉപമകളും രൂപകങ്ങളും യേശു പറയുകയും പല നാടകീയ സന്ദർഭങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ചെയ്തിട്ടുണ്ട്. പഴയനിയമഗ്രന്ഥങ്ങളിലാകട്ടെ അനവധി കഥകളും സംഭവങ്ങളും പ്രവാചകന്മാരുടെ ദർശനങ്ങളും നാടകീയ സന്ദർഭങ്ങളും കാണുവാൻ സാധിക്കും. അവയെ കൂട്ടമായി പഠിക്കുവാനും മനസ്സിൽ പുനഃപ്രതിഷ്ഠിക്കുവാനും ഉപകരിക്കുന്ന ചില ഗെയിമുകളാണ് ചുവടെ ചേർക്കുന്നത്.

33 ഉള്ളടക്കവും ശീർഷകവും

ലക്ഷ്യം: ഒരു ബൈബിൾ കഥയുടെയോ സംഭവത്തിന്റെയോ ഉള്ളടക്കം ഒറ്റവാചകത്തിൽ ഒരുവൻ പറയുമ്പോൾ മറ്റൊരുവൻ അതിന്റെ ശീർഷകം പറയുക. മറിച്ച്, ഒരുവൻ ശീർഷകം പറഞ്ഞാൽ മറ്റൊരുവൻ അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം പറയുക.

പങ്കെടുക്കേണ്ടവർ: ബൈബിൾ കഥകളും സംഭവങ്ങളും വായിക്കുകയോ ശ്രവിക്കുകയോ ചെയ്തിട്ടുള്ള ആർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം. 7 മുതൽ 10 പേർ വരെയുള്ള ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിലാണ് ഇതു നടത്താവുന്നത്.

സമയം: 30–60 മിനിറ്റ്.

സജ്ജീകരണം: എഴുത്തുപകരണം. ബൈബിൾ.

അവതരണരീതി: അംഗങ്ങളെ 7 മുതൽ 10 പേർ വരെയുള്ള ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും വെവ്വേറെ സമ്മേളിച്ചാണ് ഈ ഗെയിം നടത്തേണ്ടത്. ഗ്രൂപ്പുകളുടെ നടത്തിപ്പ് നിയന്ത്രിക്കുവാൻ ഓരോ ലീഡറെ ഗ്രൂപ്പംഗങ്ങൾ നിശ്ചയിക്കണം.

ഓരോ ഗ്രൂപ്പും വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കണം. ഒരാൾ ഒരു ബൈബിൾ കഥയുടെയോ സംഭവത്തിന്റെയോ രത്നച്ചുരുക്കം

മററുള്ളവർക്ക് മനസ്സിലാകത്തക്കവിധം ഒററവാക്യത്തിൽ പറയണം. കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേര് അത്യാവശ്യമെങ്കിൽ മാത്രം വെളിപ്പെടുത്തിയാൽ മതിയാകും. ആ കഥയുടെ അല്ലെങ്കിൽ സംഭവത്തിന്റെ പൊതുവെ അറിയപ്പെടുന്ന ശീർഷകം അയാളുടെ വലതുഭാഗത്തിരിക്കുന്ന ആൾ പറയണം. തുടർന്ന് ഉത്തരം പറഞ്ഞ ആൾ അടുത്ത ചോദ്യം ചോദിക്കണം. അയാൾ പുതുക്കിപ്പറഞ്ഞ കഥയുടെ ശീർഷകം അയാളുടെ വലതുഭാഗത്തിരിക്കുന്ന ആൾ പറയണം. ഈ ക്രമത്തിൽ പല റൗണ്ട് കളി തുടരണം.

വലതുഭാഗത്തിരിക്കുന്ന ആൾക്ക് ഉത്തരം പറയാൻ കഴിയാതെപോയാൽ അയാൾക്ക് ഒരു നെഗററീവ് പോയിന്റ് നല്കും. തുടർന്നു ഗ്രൂപ്പിലുള്ള ചോദ്യകർത്താവൊഴിച്ച് ഏവർക്കെങ്കിലും ഉത്തരം പറയാം. ആർക്കും ഉത്തരം പറയാൻ സാധിക്കാതെപോയാൽ (കഥ വ്യക്തമല്ലെങ്കിൽ) ചോദ്യകർത്താവുതന്നെ ശീർഷകം പറയണം. പക്ഷേ അയാൾക്കും ഒരു നെഗററീവ് പോയിന്റ് നല്കും. നെഗററീവ് പോയിന്റ് ഇല്ലാത്തവർക്കൊ ഏററവും കുറവുള്ളവർക്കോ സമ്മാനം നല്കാം.

കുറേ സമയത്തിനുശേഷം ഈ കളി ഇതേ ക്രമത്തിൽ മറെറാരു രീതിയിൽ നടത്താം. ഇക്കുറി ചോദ്യകർത്താവ് കഥയുടെ രത്നച്ചുരുക്കം പറയുന്നതിനു പകരം കഥയുടെ ശീർഷകം പറയുമ്പോൾ അയാളുടെ വലതുഭാഗത്തുള്ള ആൾ കഥയുടെ രത്നച്ചുരുക്കം പറയണം. നേരത്തെ പറഞ്ഞ ചോദ്യങ്ങൾ ആവർത്തിക്കുന്നതിനു തെററില്ല.

മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിനുമുമ്പ് ഓരോരുത്തനും ബൈബിൾ ഉപയോഗിച്ചോ അല്ലാതെയോ ഈ കളിയ്ക്ക് ഒരുങ്ങാം. എന്നാൽ മത്സരം ആരംഭിച്ചാൽ ബൈബിളോ കുറിപ്പുകളോ ഉപയോഗിക്കുവാൻ പാടില്ല.

ഉദാഹരണം: ഒരു സ്ത്രീ വിലകൂടിയ തൈലം ഒഴിച്ചു–തൈലം യേശുവിനെ കൊടുത്തു. ദൈവദൂഷണത്തിനിടയായി–ആശിക്കാത്താ ശിഷ്യന്മാരുടെ പരാതി.

ഒരുവൻ തന്റെ നിക്ഷേപങ്ങളുമായി സഹോദരനെ അനുഗമിച്ച അടുക്കൽ വധിച്ചു—ആബേലും കായേനും.

കൊള്ളക്കാരുടെ ആക്രമണത്തിനിരയായ ഒരുവനെ മൂന്നു വഴിയാത്രക്കാരിലൊരുവൻ രക്ഷിച്ചു—നല്ല ശമര്യാക്കാരന്റെ കഥ.

കഥയുടെ ശീർഷകവും അതിന്റെ രത്നച്ചുരുക്കവും:

സമരിയാക്കാരി സ്ത്രീ – യേശുവുമായുള്ള സംഭാഷണത്തിലൂടെ വെള്ളം കോരാൻ വന്ന ഒരു സ്ത്രീയും അവളുടെ നാട്ടുകാരും യേശുവിൽ വിശ്വസിച്ചു.

ധൂർത്തപുത്രന്റെ കഥ—പിതൃസ്വത്ത് നിർബന്ധപൂർവ്വം വാങ്ങിയ ശേഷം എല്ലാം നശിപ്പിച്ചശേഷം തന്റെ പിതാവുമായി രമ്യപ്പെട്ടു

പ്രയോജനം: ചുരുങ്ങിയ സമയംകൊണ്ട് കൂടുതൽ ബൈബിൾ കഥകളെ അനുസ്മരിക്കുവാനും അവയുടെ കേന്ദ്രആശയത്തിലും ഘടനയിലും ശ്രദ്ധപതിപ്പിക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

34 കഥ വികസിപ്പിക്കുക

ലക്ഷ്യം: നല്കപ്പെടുന്ന കേന്ദ്രാശയങ്ങളെ വികസിപ്പിച്ച് ഒരു ബൈബിൾ കഥയോ സംഭവമോ സ്വന്തമായി രചിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്ര പേർക്കുവേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം. സ്കൂൾകുട്ടികൾക്ക് ഇത് കൂടുതൽ പ്രയോജനപ്പെടും

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ.

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും ഉപയോഗിക്കുവാൻ ആവശ്യമായ കടലാസും പേനയും.

വികസിപ്പിക്കേണ്ട കഥകളുടെ കേന്ദ്രാശയങ്ങൾ കുറിച്ച തുണ്ടുകടലാസുകളും

അവതരണ രീതി: കുട്ടികൾക്ക് വ്യക്തിപരമായി ചെയ്യുന്ന ഒരു ഗെയിമാണിത്. ബൈബിൾ അന്താക്ഷരിയല്ല. പങ്കെടുക്കുന്നവർക്കും ഓരോ ബൈബിൾ കഥയുടെയോ സംഭവത്തിന്റെയോ കേന്ദ്രാശയങ്ങൾ കുറിച്ച ഓരോ തുണ്ടുകടലാസ് കൊടുക്കണം. ആ ആശയത്തിൽനിന്ന് വ്യതിചലിക്കാതെയും ബൈബിളിനോട് വേണ്ടത്ര നീതിപുലർത്തിയും തന്റെ ഭാവനാശക്തിയനുസരിച്ച് അലങ്കരിച്ചും ആ കഥ വികസിപ്പിച്ച് എഴുതണം. കഥയ്ക്ക് ഉചിതമായൊരു ശീർഷകവും കൊടുക്കണം. സാധാരണ ബൈബിൾ വിവർത്തനങ്ങളിൽ കാണുന്ന ശീർഷകം തന്നെ വേണമെന്ന് നിർബന്ധമില്ല.

കഥ എഴുതുന്നതിനുള്ള സമയം കഴിയുമ്പോൾ ഓരോരുത്തരും താനെഴുതിയ കഥ എല്ലാവരും കേൾക്കെ വായിക്കണം. ഏറ്റവും നല്ല അവതരണരീതിക്ക് സമ്മാനം കൊടുക്കാം.

ഉദാഹരണം: വികസിപ്പിക്കേണ്ട കഥയുടെ കേന്ദ്രാശയങ്ങൾ:

ആദം ഹവ്വാ ദമ്പതികളുടെ മക്കളായ ആബേലും കായേനും – ഇടയനായ ആബേലും കൃഷിക്കാരനായ കായേനും ദൈവത്തിനു ബലി അർപ്പിച്ചു. – ആബേലിന്റെ ബലിയിൽ മാത്രം ദൈവം പ്രസാദിച്ചു – കായേൻ ആബേലിനെ വധിച്ചു – താൻ സഹോദരന്റെ കാവൽക്കാരനല്ലെന്നു കായേൻ ദൈവത്തോടു പറഞ്ഞു – 'മണ്ണു നിനക്കു ഫലം തരില്ല' ദൈവം പറഞ്ഞു – 'കാണുന്നവരെല്ലാം എന്നെ കൊല്ലാൻ നോക്കും' കായേൻ പരാതിപ്പെട്ടു – അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നവനോടു ഞാൻ ഏഴിരട്ടി പ്രതികാരം ചെയ്യുമെന്നു പറഞ്ഞ് ദൈവം കായേന്റെമേൽ ഒരടയാളം പതിച്ചു.

ചുങ്കക്കാരിൽ പ്രധാനിയായ സക്കേവൂസ് യേശുവിനെ കാണുവാൻ സിക്കമൂർ മരത്തിനു മുകളിൽ കയറി – യേശു അവനെ വിളിച്ച് അവന്റെ വീട്ടിൽ താമസിച്ചു – ചിലർ പിറുപിറുത്തു – സക്കേവൂസ് തന്റെ വസ്തുവിൽ പകുതി ദരിദ്രർക്കു കൊടുക്കുവാനും വഞ്ചിച്ചെടുത്തവ നാലിരട്ടിയായി തിരികെ കൊടുക്കാനും തയ്യാറായി – യേശു പറഞ്ഞു: 'ഇന്ന് ഈ ഭവനം രക്ഷപ്രാപിച്ചിരിക്കുന്നു' – 'നഷ്ടപ്പെട്ടതിനെ തേടിയാണ് മനുഷ്യപുത്രൻ വന്നിരിക്കുന്നത്.'

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ കഥയെ ഉൾക്കൊണ്ടുകൊണ്ട് ഭാവനാത്മകമായി വിവരിക്കുവാൻ സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: യുവജനങ്ങളുടെ സെമിനാറിലാണെങ്കിൽ കഥ വികസിപ്പിച്ചുകഴിഞ്ഞ് അതിന്റെ പ്രധാന സന്ദേശംകൂടി എഴുതുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം.

കഥ വികസിപ്പിക്കുന്നതിനു പകരം വികസിപ്പിക്കാവുന്ന കഥയുടെ മുഖ്യ ആശയങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ എഴുതുവാൻ പറയാം. അടുപ്പാൾ ആവശ്യമെങ്കിൽ ബൈബിൾ അനുവദിക്കാം.

35 ബൈബിൾ പാരായണം

ലക്ഷ്യം: ഒന്നിലധികം കഥാപാത്രങ്ങളുടെയോ വ്യക്തികളുടെയോ സംഭാഷണമുൾക്കൊള്ളുന്ന ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങൾ വിവിധ സ്വരത്തിൽ ഒരാൾ തനിയെയോ പലർ ചേർന്നോ വായിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: കുട്ടികളുടെയും യുവാക്കളുടെയും ഇടയിൽ ഇത് വിജയപ്രദമായി അവതരിപ്പിക്കാം.

സമയം: ഒന്നുമുതൽ ഒന്നര മണിക്കൂർവരെ

സജ്ജീകരണം: ബൈബിൾ

അവതരണരീതി: രണ്ടു രീതിയിൽ ഈ ഗെയിം അവതരിപ്പിക്കാം.

ഒന്നിലധികം വ്യക്തികളുടെ സംഭാഷണമുൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു ബൈബിൾ കഥയോ സംഭവമോ ഒരേ വ്യക്തിതന്നെ വായിക്കുന്നതാണ് ആദ്യത്തെ രീതി. എന്നാൽ ഒരു വ്യക്തിയാണു വായിക്കുന്നതെങ്കിലും പലർ ചേർന്നു വായിക്കുന്നതായി ശ്രോതാക്കൾക്ക് അനുഭവപ്പെടത്തക്കവിധമായിരിക്കണം വായന. ഓരോ കഥാപാത്രത്തിന്റെയും വ്യക്തിത്വവും വികാരവും ഉൾക്കൊണ്ട് വിവിധ സ്വരത്തിലും ശൈലിയിലും വായിക്കണം. മുഖഭാവങ്ങളിലൂടെയും ആംഗ്യങ്ങളിലൂടെയും അവ കൂടുതൽ ആകർഷകമാക്കാം. സംഭാഷണങ്ങൾ കൂടാതുള്ള വിവരണങ്ങളെല്ലാം സാധാരണ അനൗൺസറെപ്പോലെ വ്യക്തമായി വായിച്ചാൽ മതിയാകും. ഏറ്റവും നന്നായി ഈപ്രകാരം വായിക്കുന്ന വ്യക്തിക്കു സമ്മാനം നല്കണം.

വിവിധ സ്വരത്തിൽ ഒരാൾ തനിയെ വായിക്കുന്നതിനു പകരം തെരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ബൈബിൾ ഭാഗത്തിനുള്ള സംഭാഷണങ്ങൾക്കു വേണ്ട ശബ്ദം നല്കാനും മറ്റു വിവരണങ്ങൾ വായിക്കുവാനും ആവശ്യമുള്ളവരെ അംഗങ്ങൾതന്നെ പരസ്പരധാരണയിൽ കണ്ടുപിടിക്കണം. എല്ലാവരും ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിൽ ചേർന്നോ ഗ്രൂപ്പുണ്ടാക്കിയോ ഈ ഗെയിമിൽ പങ്കെടുക്കേണ്ടതാണ്. രഹസ്യമായി ഓരോ ഗ്രൂപ്പും റിഹേഴ്സൽ നടത്തിയ ശേഷം പൊതുവേദിയിൽ മത്സരം നടത്തണം. ഏറ്റവും നന്നായി വായിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം നല്കാം.

ഒരു പ്രത്യേക ബൈബിൾ ഭാഗം പഠിപ്പിക്കുമ്പോഴല്ലെങ്കിൽ ബൈബിളിൽ നിന്നു ഏതെങ്കിലും കഥയോ സംഭവമോ തെരഞ്ഞെടുക്കുവാനുള്ള സ്വാതന്ത്ര്യം അംഗങ്ങൾക്കു നല്കുന്നതാണഭികാമ്യം.

ഉദാഹരണം: (ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങൾക്ക്) ആദിമാതാപിതാക്കളുടെ പാപം (ഉൽപത്തി 3:1–19), യാക്കോബിന് അനുഗ്രഹം (ഉൽപത്തി 27:1–40), യേശുവും നിക്കൊദേമോസും (യോഹന്നാൻ 3:1–15), യേശുവും സമരിയാക്കാരിയും (യോഹന്നാൻ 4:1–26).

പ്രയോജനം: സന്ദർഭോചിതമായും കഥാപാത്രങ്ങളുടെ വികാരങ്ങൾ ഉൾക്കൊണ്ടും വായിക്കുന്നതിനാൽ വായനക്കാർക്കും ശ്രോതാക്കൾക്കും കൂടുതൽ ആകർഷകവും അർത്ഥപൂ

ണ്ണവുമായി ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കുവാൻ സാധി ക്കുന്നു.

36 സംഭാഷണങ്ങൾ ഏവ?

ലക്ഷ്യം: നിർദ്ദിഷ്ട ബൈബിൾ കഥാപാത്രം ഒരു പ്രത്യേക സന്ദർഭത്തിലോ, മറ്റൊരു വ്യക്തിയോടോ പറഞ്ഞിട്ടുള്ള സംഭാഷണങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തുക

സമയം: 45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: കടലാസ്, പേന

അവതരണരീതി: വ്യക്തികൾക്ക തനിച്ചോ ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിലോ നടത്താവുന്ന ഗെയിമാണിത്.

ഉദാഹരണത്തിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നതുപോലെ ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രം ഒരു പ്രത്യേക സന്ദർഭത്തിലോ, മറ്റൊരു വ്യക്തിയോടു പലപ്രാവശ്യമായോ പറഞ്ഞിട്ടുള്ള സംഭാഷണങ്ങൾ എഴുതണം. വ്യക്തിയോ ഗ്രൂപ്പോ ആയാലും അത്തരം പല ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരമെഴുതുന്നു. അവസാനം ഉത്തരങ്ങൾ വായിക്കണം. ഏററവും കൂടുതൽ ശരി ഉത്തരം നല്കുന്ന വ്യക്തിക്കോ ഗ്രൂപ്പിനോ സമ്മാനം നല്കാം.

ഉദാഹരണം: യേശുവിൻെറ വിചാരണവേളയിൽ പീലാത്തോസ് പറഞ്ഞ വാചകങ്ങൾ ഏവ?

— കുരിശിൽ കിടന്നുകൊണ്ട് യേശു അരുളിച്ചെയ്ത തിരുവചനങ്ങൾ ഏവ?

— യേശു തൻെറ മാതാവായ മറിയത്തോടു പറഞ്ഞതായി സുവിശേഷങ്ങളിൽ രേഖപ്പെടുത്തപ്പെട്ട വാക്യങ്ങൾ.

— യേശു തോമസ് അപ്പസ്തോലനോടു പറഞ്ഞിട്ടുള്ള വാചകങ്ങൾ.

— ആദത്തോട് ദൈവം അരുളിച്ചെയ്ത വാക്യങ്ങൾ.

— സക്കേവൂസിനോട് യേശു പറഞ്ഞ വാചകങ്ങൾ.

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ വിവിധ ഭാഗങ്ങളിലുള്ള കഥകളും സംഭവങ്ങളും അനുസ്മരിക്കുവാൻ സഹായിക്കുന്നു.

37 ചുററിത്തിരിയുന്ന കഥ

ലക്ഷ്യം: അംഗങ്ങൾ ഇരിക്കുന്നക്രമത്തിൽ മാറി മാറി രണ്ടോമൂന്നോ വാചകം വീതം കൂട്ടിചേർത്തു് ബൈബിൾ കഥകളോ സംഭവങ്ങളോ വിവരിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഒരു ഗ്രൂപ്പിൽ ഏഴു മുതൽ പതിനഞ്ചുവരെ അംഗങ്ങളാകാം.

സമയം: 15 മിനിററു മുതൽ താല്പര്യമനുസരിച്ച് എത്ര സമയം വരെയുമാകാം.

അവതരണ രീതി: അംഗങ്ങൾ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഒരാൾ ഏതെങ്കിലും ഒരു ബൈബിൾ കഥ ആരംഭിച്ചുകൊണ്ടു് ഏതാനും വാചകങ്ങൾ എഴുന്നേററുനിന്നു പറയുന്നു. തുടർന്നു് അയാൾക്കു വലതുഭാഗത്തുള്ള ആൾ എഴുന്നേററുനിന്നു് ആ കഥ തുടർന്നുകൊണ്ടു് രണ്ടുമൂന്നു് വാചകങ്ങൾ പറയുന്നു. ഈ ക്രമത്തിൽ കഥ തീരുന്നതുവരെ ഓരോരുത്തനും മാറിമാറി പറയുന്നു. കഥ അവസാനിക്കുമ്പോൾ അടുത്ത ആൾ അതിന്റെ സന്ദേശം പറയണം. വീണ്ടും തൊട്ടടുത്ത ആൾ മറെറാരു കഥ ആരംഭിച്ചു് കളി തുടരുന്നു. ബൈബിളുമായി യോജിക്കാത്ത വിധത്തിൽ കഥ തെററിക്കുന്നവരെ കളിയിൽ നിന്നു പുറത്താക്കാം.

പ്രയോജനം: പഠിച്ചിട്ടുള്ള ബൈബിൾ കഥകളും സംഭവങ്ങളും പരസ്പര സഹകരണത്തിലൂടെ എളുപ്പം ഓർമ്മിക്കുവാനും സന്ദേശം മനസ്സിലാക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

38 കഥ തയ്യാറാക്കൽ

ലക്ഷ്യം: നറുക്കെടുപ്പിലൂടെ ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർക്കു ലഭിക്കുന്ന ബൈബിൾ വാചകങ്ങളെ ക്രമത്തിലാക്കി കഥ പറയുക.

സമയം: 30-45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: അവതരണ രീതിയിൽ പറയും പ്രകാരമുള്ള നറുക്കുകൾ.

അവതരണരീതി: പൊതുവെ സുപരിചിതമായ ഒരു ബൈബിൾ കഥയുടെ ഒന്നോ രണ്ടോ വാചകങ്ങൾവീതം എഴുതി കുറേ നറുക്കുകൾ ഉണ്ടാക്കണം. കളിക്കാർ ഓരോ നറുക്കു വീതം എടുക്കുന്നു. നറുക്കെടുത്തവരെല്ലാവരും ഒരുമിച്ചു കൂടി ഓരോരുത്തനും തന്റെ നറുക്കിലെ വാചകങ്ങൾ ഉറക്കെ വാ

യിക്കണം. ഇതു കൗതുകകരമായിരിക്കും. എല്ലാവരുടെയും നറുക്കകൾ വായിക്കുന്നതോടെ ഏതു കഥയാണ് തങ്ങൾക്കു കിട്ടിയിരിക്കുന്നതെന്നു മനസ്സിലാക്കി അതിന്റെ ക്രമമനുസരിച്ച് കളിക്കാർ ലൈൻ നിൽക്കണം. അതിനുശേഷം നിൽക്കുന്ന ക്രമമനുസരിച്ച് നറുക്കകളിൽ നിന്ന് ഓരോരുത്തനും മാറിമാറി വായിക്കുന്നു. ഇപ്പോൾ കഥ അതിന്റെ യഥാർത്ഥക്രമത്തിൽ പൂർണ്ണമായി ലഭിക്കുന്നു. അനന്തരം പരസ്പര ചർച്ചയിലൂടെ ആ കഥ ഇന്നത്തെ ലോകത്തിനു നൽകുന്ന സന്ദേശമെന്തെന്നു കണ്ടുപിടിക്കണം.

പങ്കെടുക്കുന്നവരുടെ നിലവാരവും കഴിവുമനുസരിച്ച് എളുപ്പമോ ബുദ്ധിമുട്ടുള്ളതോ ആയ കഥകൾ തെരഞ്ഞെടുക്കാം.

കളിക്കാർ കൂടുതലുണ്ടെങ്കിൽ പല കഥകൾ തെരഞ്ഞെടുത്ത് നറുക്കുണ്ടാക്കണം. അപ്പോൾ ഒരേ കഥയുടെയും നറുക്കകൾ ഒന്നിച്ച് ഓരോ സെററാക്കിവയ്ക്കണം. ഓരോ സെററിലെയും നറുക്കകളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് ഗ്രൂപ്പുകൾ രൂപപ്പെടുത്തിവേണം ഈ ഗെയിം അവതരിപ്പിക്കുവാൻ

പ്രയോജനം: പരസ്പര ചർച്ചയിലൂടെയും വാചകങ്ങൾ ക്രമമാക്കുന്നതിലൂടെയും കഥയെ കൂടുതൽ മനസ്സിലാക്കുവാനും അതിന്റെ സന്ദേശം മനസ്സിലാക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: കഥ ക്രമപ്പെടുത്തൽ കുറേക്കൂടി ബുദ്ധിമുട്ടുള്ളതാക്കുവാൻ രണ്ടു കഥകളുടെ നറുക്കകൾ ഒന്നിച്ചുകൂട്ടി നറുക്കകളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് കളിക്കാർക്കു നല്കാവുന്നതാണ്.

39 കഥാപാത്രങ്ങളുടെ സമ്മേളനം

ലക്ഷ്യം: ഒരു കഥയിലെ കഥാപാത്രങ്ങൾ പരസ്പരം കണ്ടെത്തി കഥ അവതരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: കളിക്കാരുടെ എണ്ണം 15 മുതൽ 25 വരെ ആകാം.

സമയം: 1മണിക്കൂർ.

സജ്ജീകരണം: അവതരണരീതിയിൽ പറയുംപ്രകാരമുള്ള നറുക്കകൾ.
വിസിൽ, ബൈബിൾ.

അവതരണരീതി: മൂന്നോ അതിലധികമോ കഥാപാത്രങ്ങളുള്ള ഏതാനും ബൈബിൾ സംഭവങ്ങളും കഥകളും

തിരഞ്ഞെടുത്തു് അവയിലെ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരു് ഓരോ നറുക്കായി എഴുതണം. കളിക്കാർക്കെല്ലാം ഓരോ കഥാപാത്രം ലഭിക്കത്തക്കവിധം ആവശ്യമായത്രകഥകൾ ഉൾക്കൊള്ളിക്കാം. ഒരേ പേരുള്ള കഥാപാത്രം പല കഥകളിൽ വരുന്നുണ്ടെങ്കിൽ (ഉദാ: യേശു) അത്രയും നറുക്കുകളിൽ ആ പേരു ചേർക്കണം. നറുക്കുകൾ കൂട്ടി കലർത്തിയ ശേഷം കളിക്കാർ ഓരോ നറുക്കെടുക്കുന്നു. വിസിൽ കേട്ട ശേഷമേ എല്ലാവരും നറുക്കു തുറന്നു നോക്കാവൂ. കളിക്കാർ പരസ്പരം അന്വേഷിച്ച് തന്റെ കഥാപാത്രം ഉൾക്കൊള്ളുന്ന കഥ ഊഹിച്ച് മററു കഥാപാത്രങ്ങളെ കണ്ടെത്തണം. അപ്പോൾ സംസാരം അനുവദനീയമാണ്. അങ്ങനെ ഓരോ കഥയുടെയും കഥാപാത്രങ്ങൾ സമ്മേളിച്ചു കഴിഞ്ഞ് അവർ തങ്ങളുടെ കഥാപാത്രങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന കഥയെ കുറിച്ചു ചർച്ചചെയ്യണം. അതിന് ആവശ്യമെങ്കിൽ ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കാം

ചർച്ചയ്ക്കുള്ള സമയം കഴിയുമ്പോൾ ഓരോ കഥയിലെയും കഥാ പാത്രങ്ങൾ സ്റ്റേജിൽ അണിനിരന്ന് തങ്ങളുടെ കഥ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ സംഭാഷണങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുത്തി അവതരിപ്പിക്കണം. കഥാ പാത്രങ്ങളിൽ പ്രമുഖനായ വ്യക്തി അതോടൊപ്പം കഥ വിവരിക്കുകയും ചെയ്യണം. ബൈബിളിനോടു നീതി പുലർത്തിക്കൊണ്ട് സ്വതന്ത്രമായി കഥ അവതരിപ്പിക്കാം.

ഉദാ: ആദിമാതാപിതാക്കളുടെ പാപം— കഥാ പാത്രങ്ങൾ: ദൈവം, ആദം, ഹവ്വ, പാമ്പ്.

കഥയുടെവിവരണം: ആദം സ്വന്തം സംഭാഷണങ്ങൾ പറയുന്നതോടൊപ്പം കഥ വിവരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു ''ഞാനും എന്റെ ഭാര്യയും സുഖമായി ജീവിച്ചിരുന്നു. എല്ലാം കൊണ്ടും ഫലഭൂയിഷ്ഠമായ ഒരു ഭൂമിയും ദൈവം ഞങ്ങൾക്കു തന്നിരുന്നു. ഒരിക്കൽ ദൈവം ഞങ്ങളോടു പറഞ്ഞു''.

ഉടനെ ദൈവത്തിന്റെ റോളുള്ള ആൾ പറയുന്നു: ''ആദം നിങ്ങൾക്ക് തോട്ടത്തിലെ എല്ലാവൃക്ഷങ്ങളുടെയും പഴങ്ങൾ ഭക്ഷിക്കാം. എന്നാൽ തോട്ടത്തിന്റെ നടുവിലുള്ള നന്മതിന്മയുടെ വൃക്ഷത്തിൽനിന്നു മാത്രം നിങ്ങൾ ഭക്ഷിക്കരുത്.''

ആദം: ''ഞങ്ങൾക്ക് അക്കാര്യത്തിൽ യാതൊരു ബുദ്ധിമുട്ടും തോന്നിയില്ല. കാരണം മററു ധാരാളം വൃക്ഷങ്ങൾ ഫലം നല്കുന്നവയായി ഉണ്ടായിരുന്നല്ലോ. എന്നാൽ ഞാനറിയാതെ ഒരിക്കൽ പാമ്പ് എന്റെ ഭാര്യയോടു ചോദിച്ചു.
പാമ്പ്: ''തോട്ടത്തിലെ ഒരു വൃക്ഷത്തിന്റെയും ഫലം തിന്നരുതെന്നു ദൈവം കല്പിച്ചിട്ടുണ്ടോ?''

ഈ രീതിയിൽ കഥ തുടരാം.

പ്രയോജനം: പരസ്പരം ചർച്ചചെയ്തും ആലോചിച്ചും കഥാപാത്രങ്ങളെ കണ്ടെത്തുകയും കഥയെ ആഴത്തിൽ മനസ്സിലാക്കി സ്വതന്ത്രമായി അവതരിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു

വിപരീതാവതരണം: കളിക്കാരെ വൃത്താകൃതിയിൽ നിർത്തി കൈകൾ പുറകിൽ പിടിച്ച് ഓരോരുത്തർക്കും നറുക്കിനുപകരം കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേരെഴുതിയ ഓരോ കാർഡു വീതം നല്കി കളി ആരംഭിക്കാം.

കളി ലഘുവാക്കുവാൻ കഥാപാത്രങ്ങൾ ചേർന്ന് തങ്ങൾക്കു ലഭിച്ച കഥ കടലാസിൽ എഴുതി വായിച്ചാലും മതിയാകും.

കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരെഴുതുന്ന കാർഡിൽ ആ കഥയിൽ എത്രകഥാപാത്രങ്ങളുണ്ടാവുമെന്ന് കുറിക്കുന്നത് കഥാപാത്രങ്ങൾ സമ്മളിക്കുവാൻ എളുപ്പമാകും.

ബൈബിൾ ക്വിസ്

ഇന്നു പ്രചുരപ്രചാരത്തിലിരിക്കുന്ന മത്സര ഇനമാണല്ലോ ബൈബിൾ ക്വിസ്. എന്നാൽ ഈ മത്സരം തന്നെ വിവിധ ഇനം ചോദ്യങ്ങളിലൂടെയും അവതരണരീതികളിലൂടെയും ആകർഷകമായി അവതരിപ്പിക്കുവാൻ സാധിക്കും. പൊതുവായ ഘടകങ്ങൾ താഴെ ചേർക്കുന്നു.

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലുള്ള പരിജ്ഞാനം പ്രകടിപ്പിച്ച് സമ്മാനാർഹമാകുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഏതു പ്രായക്കാരും ക്വിസ് മത്സരം ഇഷ്ടപ്പെടും. എന്നാൽ പങ്കെടുക്കുന്നവരുടെ പ്രായവും ബൈബിളിലുള്ള പരിജ്ഞാനവും കണക്കിലെടുത്തുവേണം ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുവാൻ.

സജ്ജീകരണം: ചോദ്യങ്ങളും അവയുടെ ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളും ക്വിസ്മാസ്റ്റർ നേരത്തെ തയ്യാറാക്കണം. വേണ്ടിവന്നാൽ ആവശ്യമായ വിശദീകരണം നല്കുവാനും അയാൾക്കു കഴിവുണ്ടായിരിക്കണം.

മത്സരത്തിന്റെ അവതരണരീതിക്കനുസരിച്ച് ഇരിപ്പിടങ്ങൾ സജ്ജീകരിക്കുകയും ആവശ്യമെങ്കിൽ ചോദ്യങ്ങളുടെ കോപ്പികൾ എടുക്കുകയും വേണം.

മാർക്ക് പരസ്യമായി രേഖപ്പെടുത്തുവാൻ ബോർഡും ചോക്കും ഉപയോഗിക്കാം.

അവതരണരീതി: രണ്ടോ മൂന്നോ പേർ വീതമുള്ള ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളായി അംഗങ്ങളെ തിരിക്കണം. ഗ്രൂപ്പ് തിരിഞ്ഞുവേണം മത്സരത്തിനിരിക്കുവാൻ. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ക്രമനമ്പർ നല്കണം. ക്രമനമ്പരനുസരിച്ചായിരിക്കണം ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുന്നത്. ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർ പരസ്പരം ആലോചിച്ചശേഷം ഒരാൾ ഉത്തരം പറയണം. ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പ് ശരിയുത്തരം നല്കാത്തപക്ഷം ക്രമനമ്പരനുസരിച്ച് അടുത്ത ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് മാറി മാറി ഉത്തരം പറയുവാൻ അവസരം നല്കാം. ഓരോ ശരിയുത്തരത്തിനും ഓരോ പോയിന്റു ലഭിക്കും. ബുദ്ധിമുട്ടുള്ള ഒന്നോ രണ്ടോ റൗണ്ട് ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഈരണ്ടു പോയിന്റു വീതം നിശ്ചയിക്കാം. ഒരു ഗ്രൂപ്പും ഉ

ത്തരം പറയാത്ത പക്ഷം ക്വിസ് മാസ്റ്റർ തന്നെ ഉത്തരം പറയുകയും ആവശ്യമെങ്കിൽ വിശദീകരിക്കുകയും വേണം. ഉത്തരം നല്കാൻ ആദ്യം ആവശ്യപ്പെട്ട ഗ്രൂപ്പ് ഉത്തരം പറയാതെ മറ്റേതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പാണ് ഉത്തരം പറഞ്ഞതെങ്കിലും അടുത്ത ചോദ്യം ക്രമനമ്പരനുസരിച്ചുള്ള അടുത്ത ഗ്രൂപ്പിനോടായിരിക്കണം. പല റൗണ്ട് ചോദ്യങ്ങൾക്കുശേഷം ഏറ്റവും കൂടുതൽ പോയിന്റു നേടുന്ന ഗ്രൂപ്പിന് സമ്മാനം നല്കാം.

വ്യക്തികൾക്കു തനിയെയാണു ക്വിസ് മത്സരം നടത്തുന്നതെങ്കിൽ ഗ്രൂപ്പുകൾക്കു നടത്തുന്നതുപോലെ ചോദ്യങ്ങൾ ക്രമമനുസരിച്ചു തന്നെ ചോദിക്കണം.

വ്യക്തികൾക്കോ ഗ്രൂപ്പുകൾക്കോ ചോദ്യങ്ങളുടെ കോപ്പികൾ നല്കിയിട്ട് ഉത്തരങ്ങൾ എഴുതി ക്വിസ് മാസ്റ്ററെ ഏല്പിക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം. ശരിയുത്തരങ്ങളുടെ പോയിന്റുകൾ കൂട്ടി സമ്മാനം നല്കണം. എന്നാൽ മത്സരത്തെ തുടർന്ന് ചോദ്യവും ഉത്തരവും പരസ്യമായി അറിയിക്കണം. ശരിയുത്തരം അറിവില്ലാത്തവർക്ക് അതു മനസ്സിലാക്കുകയാണ് ഇതിന്റെ മുഖ്യലക്ഷ്യം.

പ്രയോജനം: ഓരോരുത്തന്റെയും ബൈബിളിലുള്ള പരിജ്ഞാനം പരീക്ഷിക്കുവാനും, മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവർക്കും ശ്രോതാക്കളുണ്ടെങ്കിൽ അവർക്കും ബൈബിൾ വിഷയങ്ങളിലുള്ള ഓർമ്മപുതുക്കുവാനും പുതിയ അറിവുകൾ സമ്പാദിക്കുവാനും ഈ മത്സരം ഇടയാക്കും. ശ്രദ്ധാപൂർവ്വം ബൈബിൾ പാരായണം ചെയ്യുവാനും പ്രസക്തമായവയെ ഓർമ്മയിൽ സ്ഥിരീകരിക്കുവാനും ഇതു പ്രചോദനമേകും.

വിവിധയിനം ചോദ്യങ്ങളും അവയ്ക്ക് ഉദാഹരണങ്ങളും ചുവടെ ചേർക്കുന്നു.

40 ഒരേ ഭാഗത്തുനിന്ന്

ബൈബിളിന്റെ ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക ഭാഗത്തെയോ പുസ്തകത്തെയോ അദ്ധ്യായങ്ങളെയോ കേന്ദ്രീകരിച്ചുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ നല്കാം. നിർദ്ദിഷ്ട ബൈബിൾ ഭാഗം കൂടുതൽ ശ്രദ്ധയോടെ പഠിക്കുവാൻ ഇതു സഹായിക്കും. മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവരോട് ഏതു ഭാഗത്തുനിന്നായിരിക്കും ചോദ്യങ്ങൾ വരുന്നതെന്ന് അറിയിച്ച് മത്സരത്തിന് ഒരുങ്ങിവരുവാനാവശ്യപ്പെടാം.

ഉദാഹരണം: (വിവിധ ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങൾക്കു്) ഉൽപത്തി ഒന്നു മുതൽ പതിനൊന്നു വരെ അദ്ധ്യായങ്ങൾ, അബ്രാഹത്തിന്റെ ചരിത്രത്തിൽനിന്നു് (ഉൽപത്തി 12:1–25:18), സീനായ് ഉടമ്പടി (പുറപ്പാടു് 19:1–24:18), യോനായുടെ പുസ്തകം, മർക്കോസിന്റെ സുവിശേഷം. അപ്പസ്തോലന്മാരുടെ നടപടി ഒന്നുമുതൽ അഞ്ചുവരെ അദ്ധ്യായങ്ങൾ, വെളിപാടു് പുസ്തകം.

41 വിഷയാടിസ്ഥാനത്തിൽ

ബൈബിളിലെ ഒരു ഭാഗത്തുനിന്നുള്ള പൊതുവായ ചോദ്യങ്ങൾക്കു പകരം ബൈബിളിലെ ഒരു വിഷയം കേന്ദ്രീകരിച്ചു പല ഭാഗത്തുനിന്നുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കാം. ക്വിസ് മത്സരത്തിൽ മാറിമാറി ചോദിക്കുന്ന ഓരോ റൗണ്ട് ചോദ്യങ്ങൾ പുതിയനിയമത്തിൽ നിന്നോ പഴയനിയമത്തിൽ നിന്നോ, അല്ലെങ്കിൽ പൊതുവായോ പല വിഷയങ്ങളെക്കുറിച്ചാകാം. മത്സരത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്താനിരിക്കുന്ന വിഷയങ്ങൾ ഏതുവയെന്നു മുൻകൂട്ടി അറിയിച്ചു് പഠിക്കുവാൻ അവസരം കൊടുക്കുന്നതു നല്ലതാണു്. കാരണം അംഗങ്ങളുടെ കഴിവുകളെ പരീക്ഷിക്കുക എന്നതിനേക്കാൾ ബൈബിൾ വായിച്ചു പഠിക്കുവാൻ അവസരവും പ്രചോദനവും ഏകുകയാണു് പ്രധാന ലക്ഷ്യം.

വിവിധ വിഷയങ്ങൾക്കു് ഉദാഹരണം:

ബൈബിളിലെ പുസ്തകങ്ങൾ: ബൈബിളിലെ അവസാനത്തെ പുസ്തകത്തിന്റെ പേരു്? (വെളിപാടു്), സങ്കീർത്തനങ്ങളിൽ ഭൂരിഭാഗവും എഴുതിയതു് ആരു്? (ദാവീദ്), പത്രോസ് എത്ര ലേഖനങ്ങൾ എഴുതി? (രണ്ടു്).... ....

ബൈബിളിലെ എണ്ണം: ആകെ എത്ര അപ്പസ്തോലന്മാർ? (12), പിശാചിനാൽ പരീക്ഷിക്കപ്പെടുന്നതിനു മുമ്പായി യേശു എത്ര ദിവസം ഉപവസിച്ചു? (40), അയ്യായിരം പേർക്കു് ഭക്ഷണം കൊടുക്കുവാൻ യേശു ഉപയോഗിച്ച മത്സ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം? (2).

ബൈബിളിലെ സ്ഥലങ്ങൾ: ഇസ്രായേൽക്കാരുടെ ആദ്യത്തെ അടിമത്തം എവിടെ ആയിരുന്നു? (ഈജിപ്പിൽ), അബ്രാഹം ഇസഹാക്കിനെ ബലികഴിക്കുവാൻ ഒരുങ്ങിയതു് എവിടെ? (മോറിയാ മലയിൽ), യോനാപ്രവാചകൻ ഏതു സ്ഥലത്തു പ്രസംഗിക്കുവാനാണു് അയയ്ക്കപ്പെട്ടതു്? (നിനിവേ).

ഈ രീതിയിൽ ബൈബിളിലെ പുരുഷന്മാർ, സ്ത്രീകൾ, രാജാക്കന്മാർ, രാജ്ഞിമാർ, പ്രവാചകന്മാർ, കുട്ടികൾ, മൃഗങ്ങൾ മുതലായവയെക്കുറിച്ചുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കാവുന്നതാണ്.

42 ശരിയോ തെറ്റോ

ക്വിസ് മത്സരത്തിലെ ഏതാനും ചോദ്യങ്ങൾ 'ശരിയോ?' 'തെറ്റോ?' എന്നെഴുതുവാനാവശ്യപ്പെടാം.

ഉദാഹരണം: യേശുവിനെ ഒറ്റിക്കൊടുത്തതിനാൽ 30 വെള്ളിനാണയം കിട്ടി (ശരി). യാക്കോബിന്റെ ഏറ്റവും ഇഷ്ടപ്പെട്ട പുത്രൻ ബെഞ്ചമിൻ ആയിരുന്നു (തെറ്റ്), സ്നാപകയോഹന്നാൻ അത്ഭുതങ്ങൾ പ്രവർത്തിച്ചു (തെറ്റ്).

43 ശരിയുത്തരം ഏത്?

ഓരോ ചോദ്യത്തിനും പല ഉത്തരങ്ങൾ കൊടുത്തിട്ട് അവയിലെ ശരിയായ ഉത്തരം മാത്രം മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവർ തിരഞ്ഞെടുക്കണം.

ഉദാഹരണം: ആദ്യത്തെ പ്രേഷിതയാത്രയിൽ പൗലോസിന്റെ അനുയായി (സീലാസ്, ബർണബാസ്, തിമോത്തി). പിതാവിനെ ഞങ്ങൾക്കു കാണിച്ചു തരണമെന്ന് യേശുവിനോടു യാചിച്ച ശിഷ്യൻ (അന്ത്രയോസ്, ഫിലിപ്പോസ്, തോമസ്) ആദ്യത്തെ പ്രവാചകൻ (മോസസ്, ഏനോക്ക്, സാമുവൽ).

44 ബന്ധം കണ്ടുപിടിക്കുക

ബൈബിളിൽ പരസ്പരം ബന്ധമുള്ള ഈരണ്ടു പേരുടെ വീതം പേരുകൾ നല്കിയിട്ട് അവർ തമ്മിലുള്ള ബന്ധം ഏതാണെന്നു വ്യക്തമാക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം. ഭാര്യാ ഭർത്താക്കന്മാർ, സഹോദരന്മാർ, സഹോദരിമാർ, സഹോദരനും സഹോദരിയും, പിതാവും പുത്രനും, പിതാവും പുത്രിയും, മാതാവും മകനും, പിതാവും മകനും എന്നിങ്ങനെയാണ് ബന്ധം രേഖപ്പെടുത്തുകയോ പറയുകയോ ചെയ്യേണ്ടത്.

ഉദാഹരണം: ആദവും ഹവ്വായും, (ഭർത്താവും ഭാര്യയും) അബ്രാഹവും ഇസഹാക്കും (പിതാവും പുത്രനും), സോളമനും

ബത്ഷീബയും (മകനും അമ്മയും), ജോസഫും ബെഞ്ചമിനും (ജ്യേഷ്ഠനും അനുജനും), യേശുവും മറിയവും (മകനും അമ്മയും), യാക്കോബും യോഹന്നാനും (സഹോദരന്മാർ).

45 ഒററപ്പെട്ടവനെ പുറത്താക്കുക

ഒരേ വിഭാഗത്തിൽ പെട്ടതോ ഏതെങ്കിലും വിധത്തിൽ സാധർമ്മ്യമുള്ളതോ ആയ മൂന്നോ നാലോ പേരുകളോടൊപ്പം മറെറാന്നു കൂടി നല്കുന്നു. നല്കപ്പെടുന്ന ലിസ്റ്റിൽ നിന്നു മററുള്ള എല്ലാവരോടും ഒരേ കാര്യത്തിൽ പൊരുത്തപ്പെടാത്ത വ്യക്തിയെ പുറത്താക്കണം.

ഉദാഹരണം: ലൂക്കാ, മർക്കോസ്, പോൾ, മത്തായി, യോഹന്നാൻ (പോൾ).

പത്രോസ്, മത്തായി, യാക്കോബ്, യോഹന്നാൻ (മത്തായി).

കന്യകാമറിയം, സമറിയാക്കാരി, മഗ്ദലനമറിയം, ഹേറോദ്യ (കന്യകാമറിയം).

ഇസഹാക്ക്, അബ്രാഹം, യാക്കോബ്, നോഹ (നോഹ).

ഈ ഗെയിം കുറേക്കൂടി വ്യക്തവും എളുപ്പവുമാകുവാൻ ചോദ്യം മറെറാരു രീതിയിൽ നല്കാം.

ഉദാഹരണം: ജെറമിയാ, സോളമൻ, മിക്കാ, എസേക്കിയേൽ —ഇവരിലൊരാൾ പ്രവാചകനല്ല (സോളമൻ).

മത്തായി, മർക്കോസ്, പത്രോസ്, യോഹന്നാൻ —ഇവരിലൊരുവൻ അപ്പസ്തോലനല്ല (മർക്കോസ്).

അബ്രാഹം, ദാവീദ്, ലൂക്കാ, എസക്കിയേൽ — ഇവരിലൊരാൾ പഴയനിയമത്തിൽ നിന്നല്ല (ലൂക്കാ).

നിയമാവർത്തനം, യോബ്, സംഖ്യ, വെളിപാട് —ഇവയിലൊന്ന് പഴയനിയമത്തിലില്ല (വെളിപാട്).

46 പ്രത്യേകതയുള്ളവർ

ബൈബിളിലെ മറെറല്ലാ വ്യക്തികളിൽനിന്നോ കഥാപാത്രങ്ങളിൽനിന്നോ തികച്ചും വ്യത്യസ്തമായ പ്രത്യേകതയുള്ളവരെ

പ്പററിയുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കാം. 'ഏററവും....' ചേർത്തുള്ള ചോദ്യങ്ങളും ഇതിൽ പെടുത്താം.

ഉദാഹരണം: കുറിയ മനുഷ്യൻ (സക്കേവൂസ്).
ആദ്യത്തെ ഇരട്ടകൾ (യാക്കോബും യേശാവും).
ആദ്യത്തെ കൊലപാതകി (കായേൻ).
ബൈബിളിലെ അവസാനത്തെ ഗ്രന്ഥം (വെളിപാട്).
ബൈബിളിലെ ഏററവും ശക്തനായ മനുഷ്യൻ (സാംസൺ).

47 അപരനാമം

ബൈബിളിലെ ചില വ്യക്തികളും സ്ഥലങ്ങളും മററും രണ്ടു പേരുകളിൽ അറിയപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്. അവയിൽ ഒരു പേരു നല്കിയിട്ട് മറെറാരുപേര് എഴുതുകയോ പറയുകയോ ചെയ്യുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം.

ഉദാഹരണം: പൗലോസ് (സാവൂൾ).
യൂദാസ് സ്കറിയോത്താ (ഒററുകാരൻ).
കേപ്പാ (പത്രോസ്)
ദിദിമൂസ് (തോമസ്).
മനുഷ്യപുത്രൻ (യേശു).

48 സന്ദർഭം കുറിക്കുക

ബൈബിളിലെ ചില പ്രസിദ്ധമായ സംഭാഷണങ്ങൾ നല്കിയിട്ട് അവ ഓരോന്നും ആര് ആരോട് എപ്പോൾ പറഞ്ഞു വെന്നു പറയുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം.

ഉദാഹരണം: 'സ്ത്രീയേ, ഇതാ നിന്റെ മകൻ' (യോഹന്നാൻ 19:27)

'സഹോദരന്റെ കാവൽക്കാരനാണോ ഞാൻ' (ഉൽപത്തി 4.9)

'നീ പൊടിയാണ്, പൊടിയിലേക്ക മടങ്ങുകയും ചെയ്യും (ഉൽപത്തി 3:19)

ഇതെങ്ങനെ സംഭവിക്കും? ഞാൻ പുരുഷനെ അറിയുന്നില്ലല്ലോ (ലൂക്കാ 1:34)

'നിങ്ങളിൽ പാപമില്ലാത്തവൻ ആദ്യം അവളെ കല്ലെറിയട്ടെ (യോഹന്നാൻ 8:7)

49 സൂചനയുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ

ഉത്തരത്തിനുള്ള സൂചനകൾ നല്കിക്കൊണ്ട് ആകർഷകമായ ചോദ്യങ്ങൾ നല്കാം.

ഉദാഹരണം: ബൈബിളിലെ ഒരു പുരോഹിതൻ തന്നെത്തന്നെ ബലിയർപ്പിച്ചു (യേശു).

ബൈബിളിലെ ഒരു സ്ത്രീ തന്റെ നാട്ടുകാരെ മുഴുവൻ യേശുവിലേയ്ക്കു നയിച്ചു (സമറിയാക്കാരി സ്ത്രീ)

യേശുവിന്റെ ഒരു ശിഷ്യന്റെ പേരു് 'അ' യിൽ ആരംഭിക്കുന്നു. (അന്ത്രയോസ്)

സ്വന്തം ഉത്തരവാദിത്വത്തിൽ നിന്ന് ഒഴിയുവാൻ ശ്രമിച്ച ഒരാൾ കൈകഴുകി അതു പ്രകടിപ്പിച്ചു (പീലാത്തോസ്)

യേശുവിന്റെ സഭയെ വളർത്തുവാൻ വളരെ അദ്ധ്വാനിച്ച ഒരാൾ അതിനുമുമ്പ് അതിനെ വളരെ പീഡിപ്പിച്ചു (പൗലോസ്).

ക്വിസ് ഗെയിം

ക്വിസ് മത്സരം മറ്റൊരു ഗെയിമുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി അവതരിപ്പിക്കുകയാണ് ക്വിസ് ഗെയിമിൽ. വിനോദത്തോടൊപ്പം ബൈബിൾ വിഷയങ്ങളിൽ താല്പര്യം വളർത്തുവാൻ ഇതു സഹായിക്കും. ബൈബിളിൽ നിന്നുള്ള പൊതുവായ ചോദ്യങ്ങളോ ഒരേ ഭാഗത്തുനിന്നോ ഒരേ വിഷയത്തെ കേന്ദ്രീകരിച്ചോ ഉള്ള ചോദ്യങ്ങളോ ഈ ഗെയിമിൽ ഉപയോഗിക്കാം. പ്രത്യേക ഭാഗത്തുനിന്നാണ ചോദ്യങ്ങളെങ്കിൽ മുൻകൂട്ടി ഒരുങ്ങുവാൻ സമയം നല്കുന്നതു നല്ലതാണ്.

50 നറുക്കു കൈമാററം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ സംബന്ധമായ ചോദ്യങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തിയ നറുക്കുകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ടിൻ കൈമാറിക്കൊണ്ടിരിക്കെ ഗാനം നിലയ്ക്കുമ്പോൾ ടിൻ കൈവശമുള്ള ആൾ നറുക്കെടുത്തു ലഭിക്കുന്ന ചോദ്യത്തിന് ഉത്തരം പറയുക.

സമയം: 45 മിനിററു മുതൽ ഒന്നര മണിക്കൂർവരെ

സജ്ജീകരണം: പങ്കെടുക്കുന്ന കളിക്കാരുടെ നിലവാരമനുസരിച്ച് ഓരോ ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾ ഓരോ നറുക്കിൽ രേഖപ്പെടുത്തി ഒരു ടിന്നിലാക്കണം. പങ്കെടുക്കുന്ന കളിക്കാരുടെ രണ്ടോ മൂന്നോ ഇരട്ടി നറുക്കു ടിന്നിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

ബൈബിൾ ഗാനങ്ങളുടെ കാസററും ടേപ്പ് റിക്കോർഡറും.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ വൃത്താകൃതിയിൽ നില്ക്കണം. കുറികൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ടിൻ പരിശീലകൻ ഒരു കളിക്കാരനെ ഏല്പിക്കുന്നു. ബൈബിൾഗാനത്തിൻെറ റിക്കോഡ് കേൾക്കുമ്പോൾ ടിൻ കൈമാറണം. പാട്ടു ഇടയ്ക്കിടെ നിറുത്തുമ്പോൾ ടിൻ കൈവശം വരുന്നവർ ടിൻ തുറന്ന് ഓരോ നറുക്കെടുത്ത് അതിലെ ചോദ്യത്തിന് ഉത്തരം പറയണം. ശരിയുത്തരം പറയുന്നവർക്ക് കളിയിൽ തുടരാം. ശരിയുത്തരം പറയുവാൻ സാധിക്കാത്തവരെ പുറത്താക്കണം. അവസാനം വരെ പിടിച്ചു നിൽക്കാൻ കഴിയുന്നവർക്കു സമ്മാനം നൽകണം.

വിഭിന്നാവതരണം: കളിക്കാർ കൂടുതലുണ്ടെങ്കിൽ സമയം ലാഭിക്കുവാൻ നറുക്കുകൾ രണ്ടു ടിന്നിലാക്കി അവ രണ്ടും ഒരേ സമയം കൈമാറാം. പാട്ടു നിലയ്ക്കുമ്പോൾ ടിന്നുകൾ കൈവശമുള്ള രണ്ടു പേരും അവരവർക്കു നറുക്കിലൂടെ ലഭിക്കുന്ന ചോദ്യത്തിന് ഉത്തരം പറയണം.

ടിന്നിനുപകരം പന്തോ മറ്റേതെങ്കിലും വസ്തുവോ കൈമാറിയിട്ട് പാട്ടു നിലയ്ക്കുമ്പോൾ അതു കൈവശമിരിക്കുന്ന ആൾ മറ്റൊരു പാത്രത്തിൽ സൂക്ഷിച്ചിട്ടുള്ള നറുക്കെടുത്ത് ലഭിക്കുന്ന ചോദ്യത്തിനോ, പരിശീലകൻ ചോദിക്കുന്ന ചോദ്യത്തിനോ, ഉത്തരം പറയാം.

ടേപ്പ് റിക്കോർഡിനുപകരം മണികിലുക്കിയോ വിസിൽ മുഴക്കിയോ ഈ ഗെയിം നടത്താം.

51 ചീട്ടുകളി

ലക്ഷ്യം: ചീട്ടുകളിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയ ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞ് പരമാവധി ചീട്ട് സ്വന്തമാക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 6–9 വരെ കളിക്കാരുള്ള ഗ്രൂപ്പുകൾ

സമയം: 30–60 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: ഓരോ ബൈബിൾ ചോദ്യം വീതം രേഖപ്പെടുത്തിയ ചീട്ടുകളുടെ വലിപ്പമുള്ള അനവധി കാർഡുകൾ.

അവതരണരീതി: ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ നടത്തേണ്ട ഗെയിമാണിത്. കളിക്കാർ ഒരു മേശയുടെചുററും ഇരിക്കുന്നു. മുൻകൂട്ടി തയ്യാറാക്കിയ ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങളുള്ള 'ചീട്ടുകൾ' ഒരുമിച്ച് അടുക്കി മേശപ്പുറത്തു കമഴ്ത്തിവയ്ക്കണം. കളിക്കാർ ഇരിക്കുന്ന ക്രമമനുസരിച്ച് ഓരോ ചീട്ടെടുത്ത് ചോദ്യം ഉറക്കെ വായിച്ച് ഉത്തരം പറയണം. ചീട്ടെടുക്കുന്ന ആൾ ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞാൽ ആ ചീട്ട് അയാൾക്കെടുക്കാം. ശരിയുത്തരം പറയാൻ അയാൾക്കു കഴിയാത്തപക്ഷം ആ ചീട്ട് മാററി കമഴ്ത്തിവയ്ക്കണം.

ആദ്യം കമഴ്ത്തിവച്ച ചീട്ടുകൾ തീരുമ്പോൾ മാററിവയ്ക്കപ്പെട്ട ചീട്ടുകൾ 'കശക്കിയിട്ട്' അവയിൽനിന്ന് വീണ്ടും ഓരോ കാർഡുവീതം എടുത്ത് ഉത്തരം പറയണം. ഗ്രൂപ്പിലുള്ള

ആർക്കും ഉത്തരം പറയാൻ സാധിക്കാത്ത ചീട്ടുകൾ അവശേഷിക്കുകയോ ചീട്ടുകൾ തീരുകയോ ചെയ്യുന്നതുവരെ കളി തുടരാം. ഏററവും കൂടുതൽ ചീട്ടുകൾ ലഭിക്കുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം നല്കണം.

വിഭിന്നാവതരണം: ഈ ഗെയിം കൂടുതൽ ആകർഷകമാകുവാൻ നിറമോ, ഒരു വശത്തു ചിത്രമോ ഡിസൈനോ ഉള്ള കാർഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്.

52 രാജാവാകുക

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ സംബന്ധമായ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ശരിയുത്തരം നല്കി കൂടുതൽ സമയം രാജാവായിരിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 5 മുതൽ 15 പേർ വരെയുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ഈ ഗെയിം നടത്താം.

സമയം: 30 മുതൽ 60 മിനിററുവരെ

സജ്ജീകരണം: എല്ലാ കളിക്കാർക്കും ഇരിപ്പിടങ്ങൾ. അവയിൽ ഒന്നുമാത്രം നടുക്കുവരത്തക്കവിധം ബാക്കിയുള്ളവ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇടണം.

ബൈബിൾ സംബന്ധമായ ഓരോ ചോദ്യം വീതം രേഖപ്പെടുത്തിയ കുറേ കാർഡുകൾ

രാജ ദണ്ഡായി ഉപയോഗിക്കുവാൻ ഒരു കടലാസ് ചുരുൾ

അവതരണ രീതി: കളിക്കാർ ഇരിപ്പിടങ്ങളിൽ ഇരിക്കുന്നു. നടുക്കുള്ള ഇരിപ്പിടത്തിലുള്ള ആൾ രാജാവാണ്. ഏന്തെങ്കിലും പ്രത്യേകതയുള്ള ഇരിപ്പിടം 'രാജസിംഹാസന'മായി ഉപയോഗിക്കാം. രാജാവ് കടലാസ് ചുരുൾ രാജദണ്ഡായി കയ്യിൽ പിടിക്കണം. രാജസിംഹാസനത്തിനു മുമ്പിലായി ഒരു പീഠത്തിലോ തറയിലോ ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തിയ കാർഡുകൾ ഒരുമിച്ച് അടുക്കി കമഴ്ത്തി വയ്ക്കണം.

കളിക്കാർ ഓരോരുത്തരായി രാജസന്നിധിയിൽവന്ന് ഓരോ കാർഡ് എടുത്ത് ഉത്തരം പറയണം. ശരിയുത്തരം പറയുന്ന ആൾക്ക് പുതിയ രാജാവാകാം. പകരം പഴയരാജാവിന് ഒഴിവായ ഇരിപ്പിടം ലഭിക്കുന്നു. ശരിയുത്തരം പറയാൻ കഴിയാത്തവരെ രാജാവ് 'രാജ ദണ്ഡു'പയോഗിച്ച് ഒന്നോ രണ്ടോ പ്രാവശ്യം വീതം 'പ്രഹരിക്കുന്നു.'. അവർക്ക് രാജ

സിംഹാസനം അപ്പോഴും ലഭിക്കുകയുമില്ല. കാർഡുകൾ എല്ലാം എടുത്തുതീരുന്നതുവരെ കളി തുടരാവുന്നതാണ്.

53 പ്രമുഖ സ്ഥാനം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിച്ചും ശരിയുത്തരം നല്കിയും കഴിയുന്നത്ര സമയം പ്രമുഖസ്ഥാനത്തിരിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 5 മുതൽ 15 പേർ വരെയുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ഈ ഗെയിം നടത്താം.

സമയം: 30 മുതൽ 60 മിനിററുവരെ

സജ്ജീകരണം: കളിക്കാർ എല്ലാവർക്കും ഇരിപ്പിടം ഉണ്ടായിരിക്കണം. അവയെ അർദ്ധവൃത്താകൃതിയിലോ ഒരേ നിരയിലോ ഇടണം. ഒരററത്തുള്ള ഇരിപ്പിടം പ്രമുഖസ്ഥാനത്തെ സൂചിപ്പിക്കുവാൻ പ്രത്യേകതയുള്ളതായിരിക്കണം.

അവതരണ രീതി: കളിക്കാർ ഇരിപ്പിടങ്ങളിൽ ഇരിക്കുന്നു. പ്രമുഖസ്ഥാനത്തെ സൂചിപ്പിക്കുന്ന ഇരിപ്പിടത്തിനു് ഒന്നു് എന്നു് നമ്പരു നല്കാം. അതിനടുത്തുള്ള ഇരിപ്പിടത്തിനു രണ്ടു്, അടുത്തതിനു മൂന്നു് എന്നിങ്ങനെ ക്രമനമ്പരനുസരിച്ചു് ഇരിപ്പിടങ്ങളുടെ സ്ഥാനവൈവിധ്യം നിശ്ചയിക്കണം.

പ്രമുഖസ്ഥാനമോ അതിനു കഴിയാത്ത പക്ഷം അതോടടുത്തുള്ള മററു് ഇരിപ്പിടങ്ങളോ കരസ്ഥമാക്കുകയാണു് കളിക്കാരുടെ ലക്ഷ്യം. അതിനു് ഉന്നതസ്ഥാനത്തുള്ള വ്യക്തി ഒഴിച്ചു് ബാക്കിയുള്ളവർ മാറിമാറി പരിശീലകൻെറ അനുവാദത്തോടെ തങ്ങളേക്കാൾ ഉയർന്ന സ്ഥാനക്കാരോടു് ഓരോ ബൈബിൾ ചോദ്യം ചോദിക്കുന്നു. അതിനു് ഉയർന്ന സ്ഥാനത്തുള്ള ആൾ ഉത്തരം പറഞ്ഞാൽ അയാൾക്കു് തൽസ്ഥാനത്തു തുടരാം. അയാൾ ശരിയുത്തരം പറയാത്ത പക്ഷം ചോദ്യകർത്താവു തന്നെ ശരി ഉത്തരം പറയണം. അപ്പോൾ ചോദ്യകർത്താവിനു് താൻ ചോദ്യം ചോദിച്ച വ്യക്തിയുടെ സ്ഥാനം ലഭിക്കും. പകരം സ്ഥാനം നഷ്ടപ്പെട്ട വ്യക്തി ഏററം താഴ്ന്ന സ്ഥാനത്തുപോയി ഇരിക്കണം. ഏററം താഴ്ന്ന സ്ഥാനം മുതൽ ഒഴിവായ ഇരിപ്പിടംവരെയുള്ളവർക്കു് ഓരോ സീററ് പ്രൊമോഷൻ ലഭിക്കും. ചോദ്യകർത്താവിനു തന്നെ ശരിയുത്തരം പറയാൻ കഴിയാതെ വന്നാൽ അയാൾക്കായിരിക്കും ഏററം താഴ്ന്ന സ്ഥാനം ലഭിക്കുക. അപ്പോഴും ഏററം താഴ്ന്ന

സ്ഥാനത്തിരുന്നവർ മുതൽ ഒഴിവായ ഇരിപ്പിടം വരെയുള്ളവർക്കു് ഓരോ സീററു പ്രൊമോഷൻ ലഭിക്കും. നിശ്ചിത സമയം വരെ കളി തുടരുന്നു. കൂടുതൽ സമയം പ്രമുഖ സ്ഥാനത്തിരുന്ന വ്യക്തിയ്ക്കു് പ്രോത്സാഹന സമ്മാനം നല്കുന്നതു് അഭിലഷണീയമാണു്.

54 കളം കളി

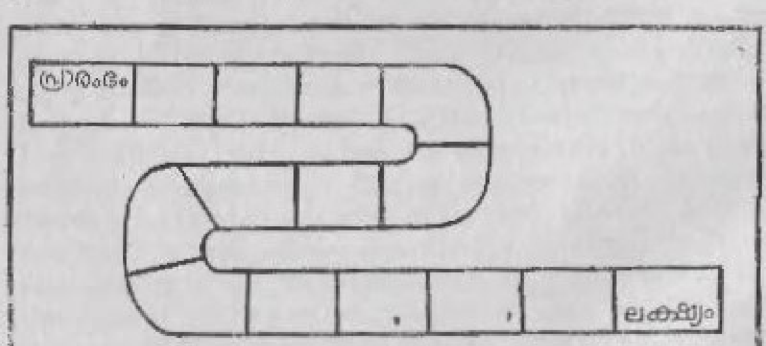
ലക്ഷ്യം: ചോദ്യങ്ങൾക്കു് ശരിയുത്തരം നല്കി ഒരേ ലൈനിലുള്ള കളങ്ങളിലൂടെ ലക്ഷ്യസ്ഥാനത്തെത്തുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: രണ്ടു മുതൽ പത്തുവരെയുള്ള ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ഈ ഗെയിം നടത്തണം.

സമയം: 30 — 60 മിനിററു്.

സജ്ജീകരണം: അവതരണരീതിയിൽ പറയുംപോലുള്ള കളങ്ങളുടെ ചിത്രം, കളിക്കാരെ പ്രതിനിധാനംചെയ്തു് ഉപയോഗിക്കാനുള്ള ചെറിയ സാധനങ്ങൾ, കാർഡിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയ ചോദ്യാവലികളും അവയുടെ മൂല്യങ്ങളും, ഒരു മേശ എന്നിവ കരുതണം.

അവതരണ രീതി: കളിക്കാർ പത്തിലധികം പേരുണ്ടെങ്കിൽ രണ്ടോ മൂന്നോ നാലോ ഗ്രൂപ്പുകളിലായി മത്സരം നടത്തണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും സജ്ജീകരണങ്ങൾ പ്രത്യേകം ഉണ്ടായിരിക്കണം. ഒരു വലിയ കാർഡിൽ ഏകദേശം ഒരേ വലിപ്പമുള്ള 15 കളങ്ങൾ ഒരേ ലൈനിൽ വരയ്ക്കണം. കളങ്ങൾ നേരെയുള്ള ലൈനിലോ വളഞ്ഞ ലൈനിലോ വരയ്ക്കാം. (ഉദാ: ചിത്രം കാണുക). ലൈനിലെ ആദ്യത്തെ കളത്തിൽ



'പ്രാരംഭം' എന്നും അവസാനത്തെ കളത്തിൽ 'ലക്ഷ്യം' എന്നും എഴുതണം.

കളങ്ങൾ വരച്ച കാർഡ് ഒരു മേശപ്പുറത്തുവച്ചിട്ട് കളിക്കാർ അതിനു ചുററുമായി നില്ക്കുന്നു. കളിക്കാർ ഓരോരുത്തനെയും പ്രതിനിധാനം ചെയ്യ് കളങ്ങളിൽ വയ്ക്കുവാൻ പററിയ പരസ്പരം വേർതിരിച്ചറിയുവാൻ സാധിക്കുന്ന ചെറിയ സാധനങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കണം. ഉദാ: പല നിറങ്ങളിലോ ആകൃതിയിലോ ഉള്ള ചെറിയ ബട്ടണുകൾ, ചെറിയ ധാന്യങ്ങൾ, പലതരം ഗുളികകൾ മുതലായവ. ഓരോരുത്തനും തന്നെ പ്രതിനിധാനം ചെയ്യുന്ന അത്തരം ഒരു വസ്തുവിനെ തിരഞ്ഞെടുത്ത് 'പ്രാരംഭം' എന്നു രേഖപ്പെടുത്തിയ കളത്തിൽ വയ്ക്കണം.

ഒരേ വലിപ്പമുള്ള കുറെ കാർഡുകളുടെ ഒരു വശത്തുമാത്രമായി ഓരോ ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങളും അവയുടെ ശരി ഉത്തരം പറയുമ്പോഴും അല്ലാത്തപ്പോഴും ലഭിക്കുന്ന മൂല്യങ്ങളും പരിശീലകൻ നേരത്തെ രേഖപ്പെടുത്തി മേശപ്പുറത്തു ഒരുമിച്ച് അടുക്കി കമഴ്ത്തി വച്ചിരിക്കണം. കാർഡിലെ ചോദ്യങ്ങളുടെ ബുദ്ധിമുട്ടനുസരിച്ച് അവയ്ക്കുത്തരം പറയുന്നവർക്ക് ഒന്നോ രണ്ടോ മൂന്നോ കളം വീതം കയററം ലഭിക്കും. അവയെ യഥാക്രമം +1, +2, +3, എന്നിങ്ങനെ ചോദ്യങ്ങളോടൊപ്പം കാർഡിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയിരിക്കും. എന്നാൽ ചില ചോദ്യങ്ങൾക്ക് +1, —1 എന്നിങ്ങനെ കാണും. അതായത് ആ ചോദ്യത്തിന് ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞാൽ ഒരു കളം മുമ്പോട്ടു കയറാം. എന്നാൽ ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ 'പ്രാരംഭം' എന്നകളത്തിലല്ലെങ്കിൽ ഒരു കളം പിറകോട്ടു പോകണം. ചില ചോദ്യങ്ങളുടെ എളുപ്പമനുസരിച്ച് —1, —2, —3, എന്നിവയിൽ ഏതെങ്കിലും കാണും. അതായത് ആ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരം പറയാത്തവർ 'പ്രാരംഭം' എന്ന കളത്തിലല്ലെങ്കിൽ യഥാക്രമം ഒരു കളമോ രണ്ടു കളമോ മൂന്നുകളമോ പിറകോട്ടു പോകണം. ചോദ്യത്തോടൊപ്പം 'പ്രാരംഭം' എന്നാണു രേഖപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നതെങ്കിൽ അതിന് ഉത്തരം പറയാത്തവർ പ്രാരംഭത്തിലേക്കുതന്നെ പിന്തിരിയണം. —1, —2, —3, പ്രാരംഭം എന്നിവയുടെ ഉത്തരം പറയുന്നവർക്ക് സ്ഥാനകയററം ലഭിക്കുന്നതല്ല. കാർഡുകളിൽ കൂടുതലും 'പ്ലസ്' (+) ചോദ്യങ്ങളായിരിക്കണം.

കളിക്കാർ ഓരോരുത്തരായി ചോദ്യം എഴുതി കമഴ്ത്തി വച്ചിരിക്കുന്ന ഓരോ കാർഡ് എടുത്ത് ചോദ്യം വായിച്ച് ഉത്തരം പറയണം. ഉത്തരം നല്കുകയോ നല്കാതിരിക്കുകയോ ചെയ്യുന്നതനുസരിച്ച് കാർഡിൽ പറയും പ്രകാരം

സ്ഥാനക്കയററമോ ഇറക്കമോ അനുസരിച്ച് ഓരോരുത്തനെയും പ്രതിനിധാനം ചെയ്യുന്ന വസ്തു കളങ്ങളിൽ മാററിക്കൊണ്ടിരിക്കണം. കാർഡ് എടുത്ത ആൾക്ക് ശരിയുത്തരം പറയാൻ സാധിക്കാത്ത കാർഡിന് അപ്പോൾ മററാരും ശരിയുത്തരം പറയേണ്ട. അതു അല്പം മാററി കമഴ്ത്തിവച്ചാൽ മതിയാകും. ആദ്യം വച്ചിരുന്ന കാർഡുകൾ എടുത്തു തീർന്നുകഴിയുമ്പോൾ മുമ്പെടുത്തശേഷം മാററിവച്ച കാർഡുകൾ കൂട്ടിക്കശക്കി അതിൽ നിന്നു ക്രമമനുസരിച്ച് ഓരോരുത്തരായി കാർഡെടുത്തു കളി തുടരാം. ഒരാൾ ഒരു കാർഡെടുത്തിട്ട് ശരിയുത്തരം നല്കിയില്ലെങ്കിൽ അടുത്ത ആൾക്കാണ് കാർഡ് എടുക്കവാൻ അവകാശമുള്ളത്. ആദ്യം ലക്ഷ്യസ്ഥാനത്തെത്തുന്ന വ്യക്തി സമ്മാനാർഹനാകുന്നു. വീണ്ടും രണ്ടുപേർകൂടി ലക്ഷ്യത്തിലെത്തുന്നതുവരെ കളി തുടരാം. അവർക്ക് രണ്ടും മൂന്നും സമ്മാനങ്ങൾ നല്കാം. ആരും ലക്ഷ്യസ്ഥാനത്തെത്തുന്നതിനു മുമ്പ് കാർഡുകൾ അവസാനിച്ചാൽ ലക്ഷ്യസ്ഥാനത്തോട് ഏററവും അടുത്തവരുന്ന വ്യക്തിക്ക് പ്രോത്സാഹനസമ്മാനം നല്കാം.

ഉദാഹരണം: (ചോദ്യങ്ങൾക്കു അവയുള്ള പോയിൻറിനും)

അപ്പസ്തോലന്മാർ 12 പേരുടെയും പേരു പറയുക.(+3)

യേശു ഗദ്സമേൻ തോട്ടത്തിൽ പ്രാർത്ഥിച്ചുകൊണ്ടിരുന്നപ്പോൾ നിദ്രാധീനരായിരുന്ന ശിഷ്യന്മാർ ആരെല്ലാം(+2)

വാഗ്ദത്ത ഭൂമിയിലേയ്ക്ക് ഇസ്രായേൽക്കാരെ നയിച്ച യോദ്ധാവ് ആര്? (+1)

യൂദാസിനു പകരം തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട അപ്പസ്തോലൻ (+1,−1)

യേശു പ്രവർത്തിച്ച ആദ്യത്തെ അത്ഭുതം (−1)

യേശുവിനെ മരണശിക്ഷയ്ക്കു വിധിച്ചതാര്? (−2)

യേശുവിൻെറ അമ്മയുടെ പേര്? (−3)

ദൈവം സൃഷ്ടിച്ച ആദ്യത്തെ മനുഷ്യൻ ആര്? (ആരംഭം)

55 കളംവെട്ടുക

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ശരിയുത്തരം നല്കിക്കൊണ്ട് ആദ്യം കളംവെട്ടിത്തീർക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 5 മുതൽ 10 വരെ അംഗങ്ങളുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ഈ ഗെയിം നടത്താം.

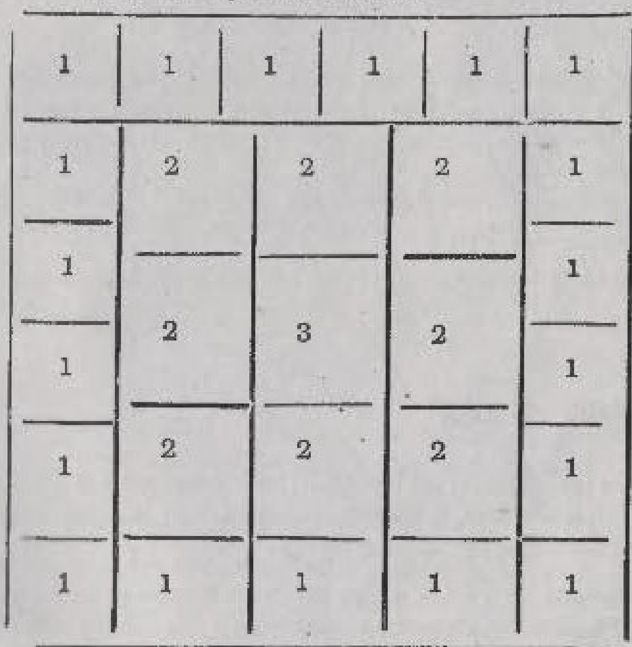
സമയം: 30 മുതൽ 45 മിനിററു വരെ

സജ്ജീകരണം: ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങളും അവയ്ക്കുള്ള പോയിൻറുകളും രേഖപ്പെടുത്തിയ ഒരേ വലിപ്പമുള്ള കാർഡുകൾ.

താഴെക്കാണുന്ന ചിത്രത്തിൻെറ മാതൃകയിൽ പല മൂല്യങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തിയ കളങ്ങളുടെ കോപ്പികൾ വരച്ച് എല്ലാ കളിക്കാർക്കും വിതരണം ചെയ്യുകയോ അംഗങ്ങളെക്കൊണ്ടു തന്നെ വരപ്പിക്കുകയോ വേണം.

ഒരു മേശ, എല്ലാവർക്കും പേന.

അവതരണ രീതി: സജ്ജീകരണത്തിൽ പറയുന്നതുപോലെ പല മൂല്യങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തിയ കളങ്ങളുടെ ചിത്രം എല്ലാവരും വരയ്ക്കുകയോ മുൻകൂട്ടി വരച്ചു തയ്യാറാക്കിയ കോപ്പികൾ വിതരണം ചെയ്യുകയോ വേണം.



ബൈബിൾ ചോദ്യവും അതിൻെറ ശരിയുത്തരം പറയുന്ന വ്യക്തിക്കു ലഭിക്കാവുന്ന പോയിൻറും ഓരോന്നു വീതം, ഒരേവലുപ്പമുള്ള രേഖപ്പെടുത്തിയ അനവധി കാർഡുകൾ ഒന്നിച്ചുകൂട്ടി മേശപ്പുറത്തു വച്ചിരിക്കണം. സാധാരണ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഒരു പോയിൻറും ബുദ്ധിമുട്ടുള്ളവയ്ക്ക് രണ്ടു പോയിൻറും വളരെ ബു

ബുദ്ധിമുട്ടുള്ള പ്രത്യേകം ചില ചോദ്യങ്ങൾക്കുമാത്രം മൂന്നു പോയിന്റും നിശ്ചയിക്കാം. രണ്ടോ മൂന്നോ പോയിന്റുകൾ കിട്ടിയാൽ കൂടുതൽ പോയിന്റുള്ള കളങ്ങളും വെട്ടാവുന്നതാണ്.

കളിക്കാർ മാറിമാറിയായി ഓരോ കാർഡ് എടുപ്പിച്ചുനോക്കി ഉത്തരം പറയണം. ശരിയുത്തരം പറയുന്നവർ ചോദ്യക്കാർഡിൽ ലഭിക്കുന്ന പോയിന്റനുസരിച്ചു് കളം വെട്ടാം. ഏറ്റവും ആദ്യം കളംവെട്ടിത്തീർക്കുന്ന ഒന്നോ രണ്ടോ പേർക്ക് സമ്മാനം ലഭിക്കും.

കാർഡ് എടുത്ത ആൾക്ക് ഉത്തരം പറയാൻ സാധിക്കാതെ വന്നാൽ അടുത്ത ആൾക്കാണ് കാർഡ് എടുക്കാൻ അവകാശമുള്ളതു്. ഉത്തരം ലഭിക്കാത്ത കാർഡുകൾ വീണ്ടും ഉപയോഗിക്കാം.

ഉദാഹരണം: ആബേലിനെ വധിച്ചതു് ആരു്? (ഒരു പോയിന്റ്)

അപ്പസ്തോലന്മാരിൽ പ്രഥമൻ ആര്? (ഒരു പോയിന്റ്)
നോഹയുടെ പുത്രന്മാരുടെ പേര്? (രണ്ടു പോയിന്റ്)
നോഹയ്ക്ക് എത്ര വയസ്സുള്ളപ്പോഴാണു് ജലപ്രളയമുണ്ടായതു് (രണ്ടു പോയിന്റ്)
ഈജിപ്തുകാർക്കെതിരായി ഉണ്ടായ മഹാമാരികൾ ഏതെല്ലാം (മൂന്നു പോയിന്റ്)

ആദിമ സഭയിലെ ഏഴു ഡീക്കന്മാരുടെ പേരുകൾ
(മൂന്നു പോയിന്റ്)

56 കസേര കളി

ലക്ഷ്യം: ഗാനം നിലയ്ക്കുമ്പോൾ കസേരയിൽ ഇരിക്കുക. കസേര ലഭിക്കാതെ വന്നാൽ ബൈബിൾ ചോദ്യത്തിനു ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞു് കളിയിൽ തുടരുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ലഭ്യമാകുന്ന കസേരകളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ചു് എത്ര പേർക്കുവേണമെങ്കിലും ഈ മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കാം. കളിക്കാർ കൂടുതൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ പല ബാച്ചുകളിലായി ഈ മത്സരം നടത്താം.

സമയം: [illegible] ഒരു മണിക്കൂർ വരെ

സജ്ജീകരണം: കസേരകൾ, ബൈബിൾ ഗാനത്തിന്റെ ടേപ്പ്, ടേപ്പ് റിക്കോർഡർ, ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾ

അവതരണ രീതി: സാധാരണ കസേരകളിയിലെന്നതു പോലെ കളിക്കാരുടെ എണ്ണത്തിൽ ഒരു കസേര കുറച്ച് വൃത്താകൃതിയിൽ ഇടുക. കളിക്കാർ കസേരകൾക്കു ചുറ്റുമായി നില്ക്കുന്നു. ബൈബിൾ ഗാനത്തിന്റെ റിക്കാർഡ് കേൾക്കുമ്പോൾ കളിക്കാർ ഒരേ ദിശയിൽ കസേരകൾക്ക് വലയം വച്ച് ഓടുന്നു. ഗാനം ഇടയ്ക്കിടെ നിലയ്ക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും കസേരകളിൽ ഇരിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ആരും പിന്നോട്ട് ഓടുകയോ ഒരാൾ ഇരുന്ന കസേരയിൽ ഇരിക്കുകയോ പാടില്ല. കസേര കിട്ടാത്തയാൾ പുറത്താകുകയാണല്ലോ പതിവ്. എന്നാൽ ഈ ഗെയിമിൽ പുറത്താകുന്നതിനു പകരം അവരോട് ഓരോ ബൈബിൾ ചോദ്യം പരിശീലകൻ ചോദിക്കും. ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞാൽ അയാൾക്കു കളിയിൽ തുടരാം. ശരിയുത്തരം പറയാത്തയാൾ കളിയിൽനിന്നു പുറത്താക്കപ്പെടും. അപ്പോൾ ഒരു കസേര വീതം കുറച്ച് കളി തുടരും. ഒരാൾ മാത്രം അവശേഷിക്കുന്നതുവരെ മത്സരം തുടരണം.

വിഭിന്നാവതരണം: കളിക്കാർ കൂടുതൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ ഒന്നിനു പകരം രണ്ടു കസേര വീതം കുറച്ച് സമയലാഭത്തിനു കാര്യം ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

ബൈബിൾ ഗാനത്തിന്റെ ടേപ്പ് വയ്ക്കുന്നതിനു പകരം മണി കിലുക്കിയാലും മതിയാവും.

57 കടലാസിൽ നടത്തം

ലക്ഷ്യം: ഗാനം നിലയ്ക്കുമ്പോൾ ചോദ്യചിഹ്നമുള്ള കട്ടിക്കടലാസിൽ നില്ക്കുന്നവർ ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞ് കളിയിൽ തുടരുവാൻ ശ്രമിക്കുക

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 7 മുതൽ 30 വരെ

സമയം: 45 മിനിറ്റു മുതൽ 1½ മണിക്കൂർ വരെ

സജ്ജീകരണം: കളിക്കാരുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് ഒരേ വലിപ്പമുള്ള കാർഡ്ബോർഡ് കട്ടിക്കടലാസുകൾ ഉണ്ടായിരിക്കണം. അവയിൽ ചില കാർഡുകളിൽ മാത്രം ചോദ്യചിഹ്നം (?) വലുതായി രേഖപ്പെടുത്തണം.

ബൈബിൾ ഗാനങ്ങളുടെ കാസറ്റ്, ടേപ്പ് റിക്കാർഡർ, ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾ.

അവതരണ രീതി: ഒന്നിൽനിന്നു മറ്റൊന്നിൽ ചവുട്ടി നടക്കത്തക്ക വിധം ഒരേ അകലത്തിൽ കട്ടിക്കടലാസുകൾ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇടണം. ചോദ്യചിഹ്നമുള്ള കട്ടിക്കടലാസുകളും ഇടയ്ക്കുണ്ടായിരിക്കണം.

കളിക്കാർ ഓരോ കട്ടിക്കടലാസിൽ കയറി നില്ക്കണം. ബൈബിൾ ഗാനത്തിന്റെ റിക്കോഡ് കേൾക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും ഒരേ ദിശയിൽ ഒരു കടലാസിൽ നിന്നു മറ്റൊന്നിലേയ്ക്ക് എന്ന രീതിയിൽ വൃത്തത്തിൽ നടക്കുന്നു. ഗാനം ഇടയ്ക്കിടെ നിലയ്ക്കുമ്പോൾ ചോദ്യചിഹ്നമുള്ള കടലാസുകളിൽ നില്ക്കുന്നവരോട് പരിശീലകൻ ചില ബൈബിൾ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കും. ശരിയുത്തരം പറഞ്ഞാൽ അവർക്കു കളിയിൽ തുടരാം. അല്ലാത്തപക്ഷം അവരെ കളിയിൽനിന്നു പുറത്താക്കും. അതോടൊപ്പം പുറത്താക്കപ്പെടുന്നവരുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് കാർഡുകളും നീക്കം ചെയ്ത് കാർഡു വീണ്ടും വൃത്തത്തിൽ ശരിയാക്കിയശേഷം കളി തുടരാവുന്നതാണ്. ചോദ്യചിഹ്നമുള്ള കാർഡുകളിൽ ഒന്നെങ്കിലും അവസാനംവരെ വൃത്തത്തിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിൾ ഗാനത്തിന്റെ റിക്കോഡിനുപകരം കിലുക്കമണി ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്.

യഥാർത്ഥ വ്യക്തിയെ കണ്ടെത്തുക

ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിലേക്കോ കഥയിലേക്കോ സംഭവത്തിലേക്കോ വെളിച്ചം വീശുന്ന പല ചോദ്യങ്ങൾ വ്യക്തികൾക്കോ ഗ്രൂപ്പുകൾക്കോ നൽകിക്കൊണ്ട് യഥാർത്ഥ വ്യക്തി, കഥ, അഥവാ സംഭവം ഏതാണെന്നു കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുകയാണ് താഴെ വിവരിക്കുന്ന ഗെയിമുകളിൽ. അംഗങ്ങൾ ആകാംക്ഷയോടെ എന്നാൽ ശ്രദ്ധാപൂർവ്വം ചിന്തിച്ച് തങ്ങൾ വായിച്ചിട്ടുള്ള ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങൾ അനുസ്മരിക്കുവാൻ ഈ ഗെയിമുകൾ സഹായിക്കും.

58 കണ്ടെത്തുംവരെ ശ്രമിക്കുക

ലക്ഷ്യം: ഏറ്റവും ചുരുങ്ങിയ സൂചനാവാക്യങ്ങൾകൊണ്ട് നിശ്ചിത വ്യക്തിയെയോ കഥയെയോ സംഭവത്തെയോ കണ്ടെത്തുവാൻ ശ്രമിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: വ്യക്തിപരമായി നടത്തുന്ന ഗെയിമാകയാൽ എത്രപേർക്കും വേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം. എന്നാൽ കൂടുതൽ പേരുണ്ടെങ്കിൽ പരിശീലകനെ സഹായിക്കുവാൻ ഒന്നോ രണ്ടോ പേർ ഉണ്ടെങ്കിൽ നന്നായിരിക്കും.

സമയം: അരമണിക്കൂർ മുതൽ ഒരു മണിക്കൂർ വരെ.

സജ്ജീകരണം: അവതരണ രീതിയിൽ പറയുന്നതുപോലെ ഓരോ വ്യക്തിയെയോ വിഷയത്തെയോ സംബന്ധിച്ച് ഏതാനും സൂചനാ വാക്യങ്ങൾ വീതം തയ്യാറാക്കിയിരിക്കണം.

എല്ലാവർക്കും കടലാസും പേനയും.

അവതരണരീതി: ബൈബിളിൽ പരാമർശിക്കുന്ന വ്യക്തി, സസ്യം, വസ്തു, കഥ, സംഭവം മുതലായവയിൽ ഓരോന്നിനെക്കുറിച്ചും രണ്ടു മുതൽ ആറു വരെ ലഭ്യമാകുന്നിടത്തോളം സൂചനാ വാക്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കണം. ഒരു വിഷയത്തിനു എത്ര സൂചനാവാക്യമുണ്ടോ അത്രയും പോയിന്റ് അതിന്റെ ആദ്യ സൂചനാവാക്യം കേൾക്കുമ്പോൾ ശരിയുത്തരം പറയുന്ന

വർക്ക നൽകും. അടുത്ത ഓരോ സൂചനാ വാക്യത്തിലൂടെയും ശരിയുത്തരം നൽകുന്നവർക്ക് സൂചനാവാക്യത്തിന്റെ ക്രമമനുസരിച്ച് ഓരോ പോയിന്റു കുറച്ചായിരിക്കും ലഭിക്കുക. സൂചനാവാക്യങ്ങൾ ശ്രവിച്ചിട്ടും ശരിയുത്തരം നൽകാൻ കഴിയാത്തവർക്ക പോയിന്റു ലഭിക്കയില്ല. ബൈബിളിൽ നിന്ന് പല വിഷയങ്ങളെടുത്ത് ഇത്തരം സൂചനാവാക്യങ്ങൾ പരിശീലകൻ മുൻകൂട്ടി തയ്യാറാക്കണം.

കളിക്കാർ കടലാസും പേനയുമായി സാധാരണ ക്ലാസ്സിലെന്നപോലെ ഇരിക്കുന്നു. പരിശീലകൻ ആദ്യ സൂചനാവാക്യം പറയുമ്പോൾ ഉത്തരം കിട്ടുന്നവർ കടലാസിൽ എഴുതിയിട്ട് എഴുന്നേററു നിൽക്കണം. ഉത്തരം അടുത്തുള്ളവരെ കാണിക്കുകയോ, കളിക്കാർ പരസ്പരം സംസാരിക്കയോ പാടില്ല. അങ്ങനെ ആരെങ്കിലും സംസാരിച്ചാൽ സംസാരിക്കുന്ന ഓരോ പ്രാവശ്യവും അവരുടെ അഞ്ചു പോയിന്റു വീതം കുറവു ചെയ്യും. എഴുന്നേററു നിന്നവരുടെ ഉത്തരങ്ങൾ പരിശീലകൻ പരിശോധിച്ച് ഉത്തരം ശരിയെങ്കിൽ അതിനുള്ള പോയിന്റ് ചുവന്ന മഷിയുള്ള പേന ഉപയോഗിച്ച് ഉത്തരക്കടലാസിൽ രേഖപ്പെടുത്തും. ഉത്തരം തെററാണെങ്കിൽ ശൂന്യ ചിഹ്നമിടും.

തുടർന്ന് പരിശീലകൻ രണ്ടാമത്തെ സൂചനാവാക്യം പറയും. അപ്പോൾ ആദ്യത്തെ സൂചനാവാക്യത്തിനു ശരിയുത്തരം നൽകാത്തവരും ഉത്തരമൊന്നും നൽകാതിരുന്നവരും, ഉത്തരം അറിയാമെങ്കിൽ കടലാസിൽ എഴുതിയിട്ട് എഴുന്നേററു നില്ക്കണം. പരിശീലകൻ അവരുടെ ഉത്തരം പരിശോധിച്ച് കഴിഞ്ഞ പ്രാവശ്യത്തെ ശരിയുത്തരം കിട്ടിയവർക്ക് നൽകിയതിനേക്കാൾ ഒരു പോയിന്റു കുറച്ച് ഉത്തരക്കടലാസിൽ രേഖപ്പെടുത്തും. ഈ രീതിയിൽ എല്ലാ സൂചനാവാക്യങ്ങളും പറഞ്ഞു കഴിഞ്ഞാ് പരിശീലകൻ അടുത്ത വിഷയത്തിന്റെ സൂചനാവാക്യങ്ങൾ പറഞ്ഞ് മത്സരം തുടരും. അവസാനം പോയിന്റുകൾ കൂട്ടി ഏററവും കൂടുതൽ പോയിന്റു കിട്ടിയ ആൾക്ക് സമ്മാനം കൊടുക്കണം.

ഉദാഹരണം:

മനുഷ്യൻ

1 ഉസ് എന്ന ദേശത്തു വസിച്ച ഒരു വിശ്വസ്തനായ മനുഷ്യൻ
2 അദ്ദേഹത്തിന്റെ സ്വഭാവത്തെ പരീക്ഷിക്കുവാൻ സാത്താന് അനുവാദം ലഭിച്ചിരുന്നു.
3 സാത്താൻ അവനെ വളരെയേറെ പീഡിപ്പിച്ചു

4 അവൻ ഒരു വലിയ പാപിയായിരിക്കുമെന്നു് അവന്റെ കൂട്ടുകാർ തെററിദ്ധരിച്ചു് പാപത്തെക്കുറിച്ചു് പശ്ചാത്തപിക്കുവാൻ അവർ അവനെ ഉപദേശിച്ചിരുന്നു.

5 ഒടുവിൽ സാത്താൻ പരാജയപ്പെടുകയും അവനു് തന്റെ എല്ലാ സമ്പത്തുകളും ആരോഗ്യവും മക്കളും തിരികെ ലഭിച്ചു.

(ഉത്തരം: ജോബു്)

ഒരു സ്ത്രീ

1 ജറുസലേമിൽ ആഷേർ വംശജയായ ഒരു പ്രവാചിക ഉണ്ടായിരുന്നു.

2 അവളുടെ പിതാവിന്റെ പേരു് ഫനുവേൽ എന്നായിരുന്നു.

3 കന്യകാപ്രായം മുതൽ ഏഴുവർഷം ഭർത്താവിനോടൊത്തു ജീവിച്ചശേഷം അവൾ വിധവയായി.

4 84 വയസ്സായ അവൾ ദൈവാലയം വിട്ടുപോകാതെ രാപകൽ ദൈവത്തെ സ്തുതിച്ചിരുന്നു.

5 ജറുസലേമിൽ രക്ഷ പ്രതീക്ഷിച്ചുകൊണ്ടിരുന്ന എല്ലാവരോടും അവൾ ഉണ്ണിയേശുവിനെക്കുറിച്ചു സംസാരിച്ചു.

(ഉത്തരം: അന്നാ—ലൂക്കാ 2: 36-38)

മൃഗം

1 ജെസെബെലിന്റെ മരണവുമായി ഈ മൃഗത്തിനു ബന്ധമുണ്ടു്.

2 വിശുദ്ധമായതു് ഈ മൃഗത്തിനു കൊടുക്കരുതെന്നു് യേശു കൽപിച്ചിട്ടുണ്ടു്.

3 ഈ മൃഗത്തെക്കുറിച്ചു സൂചിപ്പിച്ചപ്പോൾ കാനാൻകാരി സ്ത്രീ യേശുവിന്റെ പ്രീതി പിടിച്ചുപററി.

4 യേശുവിന്റെ ഒരു ഉപമയിൽ ഈ മൃഗം ഒരു ദരിദ്രനോടു കരുണ കാണിക്കുന്നുണ്ടു്.

(ഉത്തരം: നായു്)

ഉപമ

1 ഒരു വാക്കു വിവരിക്കുവാൻവേണ്ടിയാണു് യേശു ഈ ഉപമ പറഞ്ഞതു്.

2 ഇതിൽ ഒരാളെ മററു രണ്ടുപേരുമായി താരതമ്യപ്പെടുത്തുന്നുണ്ടു്.

3 അപകടം നിറഞ്ഞ പാതയിലാണ് ഇതിലെ സംഭവം നടക്കുന്നത്.

4 യഹൂദന്മാരുമായി ശത്രുതയുള്ള വംശത്തിൽ പെട്ടതാണ് ഇതിലെ മുഖ്യ കഥാപാത്രം.

5 'നീയും പോയി അതുപോലെ ചെയ്യുക.' എന്നു പറഞ്ഞാണ് യേശു ഈ ഉപമ സമാപിപ്പിക്കുന്നത്.

6 രോഗീശുശ്രൂഷയുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി ഈ ഉപമയെ കാണാറുണ്ട്. (ഉത്തരം: നല്ല സമറായന്റെ ഉപമ)

ഇതുപോലെ ബൈബിൾ ഗ്രന്ഥങ്ങൾ, നദികൾ, പട്ടണങ്ങൾ, പക്ഷികൾ, അത്ഭുതങ്ങൾ, മരങ്ങൾ, മലകൾ, വസ്തുക്കൾ, കെട്ടിടങ്ങൾ, മുതലായി ഏതു വിഷയത്തെക്കുറിച്ചും സൂചനാ വാക്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കാവുന്നതാണ്.

59 ഞാൻ ആര്?

ലക്ഷ്യം: അവനവനു നല്കപ്പെട്ട ബൈബിൾ കഥാപാത്രം ഏതെന്നു കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിൽ അല്പമെങ്കിലും പരിജ്ഞാനമുള്ള ആർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 30 മുതൽ 60 മിനിററുവരെ.

സജ്ജീകരണം: പങ്കെടുക്കുന്ന എല്ലാവർക്കും ഉപയോഗിക്കത്തക്കവിധം ചെറിയ കാർഡുകളിൽ ഓരോ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേര് മുൻകൂട്ടി രേഖപ്പെടുത്തണം.

പിന്നുകൾ

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ എല്ലാവരും വൃത്താകൃതിയിൽ നില്ക്കുന്നു. ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേര് രേഖപ്പെടുത്തിയ ഓരോ കാർഡ് പരിശീലകനും ഏതാനും സഹായികളും കൂടി എല്ലാ കളിക്കാരുടെയും പുറകിൽ വസ്ത്രത്തിൽ പിൻ ചെയ്യണം. അവനവന്റെ വസ്ത്രത്തിൽ പിൻ ചെയ്യുന്ന പേര് ആരും വായിക്കുവാനോ മുൻകൂട്ടി അറിയുവാനോ ഇടയാകരുത്. പൊതുവെ സുപരിചിതമായ പേരുകളായിരിക്കണം കാർഡുകളിൽ രേഖപ്പെടുത്തുന്നത്. പിൻ കുത്തിക്കഴിഞ്ഞു പരിശീലകൻ അനുവദിക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും വൃത്തം വിട്ട് പുറത്തിറങ്ങി മററുള്ളവരുടെ പേരു വായിക്കാം. തുടന്ന്

ഓരോരുത്തനും തനിക്ക് നല്കപ്പെട്ട പേരെന്താണെന്നറിയുവാൻ ചില ചോദ്യങ്ങൾ കൂട്ടുകാരിൽ ആരോടെങ്കിലും ചോദിക്കുന്നു. അവർ നേരിട്ട് ഉത്തരം പറയാതെ 'അതെ' അഥവാ അല്ല' എന്ന വാക്കുകളിൽ മാത്രമേ മറുപടി പറയാവൂ. ആ രീതിയിൽ ഉത്തരം ലഭിക്കത്തക്കവിധമേ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുവാൻ പാടുള്ളൂ. തന്റെ പുതിയ പേര് ലഭിക്കുന്നവർക്ക് ഉടനെ തന്നെ ഇരിപ്പിടങ്ങളിൽ വന്നിരിക്കാം. എന്നാൽ എല്ലാവരും പേരു കണ്ടു പിടിക്കുന്നതുവരെ ഗെയിം തുടരുകയാണു നല്ലത്.

ഉദാഹരണം: (ചോദ്യങ്ങൾക്ക്)

ഞാൻ പുതിയ നിയമത്തിലെ ആളാണോ? ''അല്ല'' പഞ്ചഗ്രന്ഥിയിൽ നിന്നുള്ള ആളാണോ? ''അതെ'' പൂർവ്വപിതാക്കന്മാരിൽ ഒരുവനാണോ? ''അല്ല'' അബ്രാഹത്തിനു മുമ്പുള്ള ആളാണോ? ''അതെ'' ഞാൻ തെറ്റു ചെയ്ത വ്യക്തിയാണോ? ''അല്ല'' ആബേലാണോ? ''അല്ല'' നോഹയാണോ? ''അതെ''

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങളെയും കഥാപാത്രങ്ങളെയും അനുസ്മരിക്കുവാൻ സഹായിക്കുന്നതോടൊപ്പം ഈ ഗെയിം കളിക്കാർക്ക് പരസ്പരം അടുത്ത് ഇടപഴകുവാനും സഹകരിച്ചു പ്രവർത്തിക്കുവാനും അവസരമേകുന്നു.

60 ഗ്രൂപ്പിന്റെ ആൾ ആര്?

ലക്ഷ്യം: ഗ്രൂപ്പ് നിശ്ചയിക്കുന്ന ബൈബിൾ കഥാപാ പാത്രത്തെ ചോദ്യോത്തരങ്ങളിലൂടെ കണ്ടു പിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 5 മുതൽ 15 വരെ അംഗങ്ങളുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ഈ ഗെയിം നടത്താം.

സമയം: 30 മുതൽ 60 മിനിറ്റുവരെ.

സജ്ജീകരണം: കളിക്കാർക്കുള്ള ഇരിപ്പിടം വൃത്താകൃതിയിൽ ഇടുക.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഒരാൾ വെളിയിലിറങ്ങി നില്ക്കണം. ആ അവസരത്തിൽ ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർ പ്രസിദ്ധമായ ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ നിശ്ചയിക്കും. അതിനുശേഷം നല്കുന്ന അറിയിപ്പനുസരിച്ച് പുറത്തുപോയ ആൾ ഗ്രൂപ്പിനുള്ളിൽ വന്ന് മുൻ ഗെയി

മിലേതു പോലെ 'അതെ' അഥവാ 'അല്ല' എന്നു് ഉത്തരം ലഭിക്കത്തക്കവിധം കഴിവതും കുറച്ചു ചോദ്യം ചോദിച്ചു് ഗ്രൂപ്പ് നിശ്ചയിച്ച കഥാപാത്രത്തെ കണ്ടുപിടിക്കണം. കഥാപാത്രത്തെ കണ്ടുപിടിച്ചു കഴിയുമ്പോൾ അയാൾക്കു് ഗ്രൂപ്പിൽ ചേരാം. പകരം മറെറാരാൾ വെളിയിൽ ഇറങ്ങിനിന്നുകൊണ്ടു് കളി തുടരണം. കഴിവതും കുറച്ചു ചോദ്യം കൊണ്ടു് കഥാപാത്രത്തെ കണ്ടു പിടിക്കുന്നവർക്കു് സമ്മാനം വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നതു നന്നായിരിക്കും.

ഉദാഹരണം: (ചോദ്യങ്ങൾക്കു്)

നമ്മുടെ കഥാപാത്രം പഴയ നിയമത്തിൽനിന്നാണോ? ''അല്ല''

അതു് സുവിശേഷങ്ങളിൽ നിന്നാണോ? ''അല്ല''

വി. പൗലോസിന്റെ ലേഖനത്തിൽ നിന്നാണോ? ''അല്ല''

ആദിമസഭയിലെ ഡീക്കന്മാരിൽ ഒരുവനാണോ? ''അതേ''

എസ്തപ്പാനോസാണോ? ''അതേ''

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങൾക്കു പകരം ബൈബിളിലെ കഥകൾ, സംഭവങ്ങൾ, മൃഗങ്ങൾ, മരങ്ങൾ മുതലായവയും ഗ്രൂപ്പിനു നിശ്ചയിക്കാം. അങ്ങനെ മാററം വരുമ്പോൾ ആ വിവരം ചോദ്യകർത്താക്കൾ അറിഞ്ഞിരിക്കണം.

61 ചോദിച്ചു കണ്ടുപിടിക്കുക

ലക്ഷ്യം: ഓരോ വ്യക്തിയും മനസ്സിൽ കരുതിയ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ വിവിധ ചോദ്യങ്ങളിലൂടെ ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർ കണ്ടെത്തുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: അഞ്ചു മുതൽ പത്തുവരെ അംഗങ്ങളുള്ള ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ഈ ഗെയിം നടത്തുന്നതാണു് അഭികാമ്യം.

സമയം: 30 മുതൽ 45 മിനിററു വരെ

സജ്ജീകരണം: ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിപ്പിട സൗകര്യം

അവതരണരീതി: ഓരോ ഗ്രൂപ്പിലെയും അംഗങ്ങൾ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കുന്നു. എല്ലാവരും ഓരോ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ മനസ്സിൽ കരുതണം. ഗ്രൂപ്പിലുള്ള ഒന്നാമൻ എഴുന്നേററുനിന്ന് ''ഞാനാരാണ്?'' എന്നു ചോദിക്കും. ''അതെ'' ''അല്ല'' എന്നുമാത്രം ഉത്തരം പറയത്തക്കവിധം മററുള്ളവർ അയാളോട് ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിച്ച് അയാൾ മനസ്സിൽ കരുതിയ കഥാപാത്രത്തെ കണ്ടുപിടിക്കണം. തുടർന്ന് രണ്ടാമൻ എഴുന്നേററുനിന്ന് ''ഞാനാരാണ്?'' എന്നു ചോദിച്ച് കളി തുടരുന്നു.

ഉദാഹരണം: (ചോദ്യങ്ങൾക്ക്)

താങ്കൾ പഴയ നിയമത്തിലെ ആളാണോ? ''അല്ല''
സുവിശേഷങ്ങളിലെ ആളാണോ? ''അതെ''
യേശുവിൻെറ ശിഷ്യനാണോ? ''അല്ല''
ഉപമകളിലെ കഥാപാത്രമാണോ? ''അല്ല''
യേശുവിനെതിരെ പ്രവർത്തിച്ച ആളാണോ? ''അല്ല''
കവർച്ചക്കാരനാണോ? ''അതേ''
യേശുവിനോടുകൂടി ക്രൂശിക്കപ്പെട്ട ആളാണോ? ''അല്ല''
ബറാബ്ബാസാണോ? ''അതെ''

62 സ്വയം വെളിപ്പെടുത്തൽ

ലക്ഷ്യം: സൂചനാ വാക്യങ്ങളിൽനിന്നും ഓരോരുത്തനും ഉദ്ദേശിക്കുന്ന ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: സമയം, സജ്ജീകരണം എന്നിവ മുൻ ഗെയിമിലേതുതന്നെ.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ വൃത്താകൃതിയിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഒരാൾ ബൈബിളിലെ ഒരു കഥാപാത്രത്തെ മനസ്സിൽ സങ്കല്പിച്ചുകൊണ്ട് അയാളുടെ പ്രത്യേകതകളെ സൂചിപ്പിക്കുന്ന ചില വാക്യങ്ങൾ പറയുന്നു. കഥാപാത്രത്തെ കൂടുതൽ വ്യക്തമാക്കുന്ന വാചകങ്ങൾ അവസാനമേ പറയാവൂ. ഓരോ വാക്യം പറയുമ്പോഴും ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർ കഥാപാത്രമേതെന്ന് ഊഹിച്ചു പറയുന്നു. ശരിയുത്തരം പറയുന്ന ആൾ മറെറാരു കഥാപാത്രത്തെ ഊഹിച്ച് സൂചനാവാക്യങ്ങൾ ഉരുവിട്ട് കളി തുടരുന്നു.

ഉദാഹരണം: ഞാൻ യേശുവിന്റെ സ്നേഹിതനാണ്—എനിക്കു രണ്ടു സഹോദരിമാരുണ്ട്—ഞാൻ കാരണം യേശുവിനെതിരെ യഹൂദരുടെ ആലോചനാസംഘം കൂടുകയും അവനെ വധിക്കുവാൻ തീരുമാനിക്കുകയും ചെയ്തു എന്നെ പ്രതി യേശു കരയുകയുണ്ടായി—യേശു മൂലം ഞാനും പ്രസിദ്ധനായി തീർന്നു യേശു എനിക്ക് പുനർജീവൻ നല്കി—ഞാൻ മരിച്ചു സംസ്കരിക്കപ്പെട്ടിട്ട് നാലാം ദിവസമാണ് യേശു എന്നെ പുനർജീവിപ്പിച്ചത്.

(ഉത്തരം: ലാസർ)

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിളിലെ വ്യക്തികൾക്കു പകരം മൃഗങ്ങൾ, സസ്യങ്ങൾ, സ്ഥലങ്ങൾ, സാധനങ്ങൾ മുതലായവ മനസ്സിൽ സങ്കല്പിച്ചും ഈ ഗെയിം നടത്താവുന്നതാണ്.

63 സൂചനാവാക്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുക

ലക്ഷ്യം: ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ വെളിപ്പെടുത്താനുതകുംവിധം സൂചനാ വാക്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുക

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്രപേർക്കു വേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 45–60 മിനിറ്റ്

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും കടലാസും പേനയും ബൈബിളും.

അവതരണരീതി: എല്ലാവരും ഏതെങ്കിലും ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേര് കടലാസിനു മുകളിൽ എഴുതണം. അതിനു താഴെയായി ബൈബിളിന്റെ സഹായത്തോടെയോ അല്ലാതെയോ ആ ബൈബിൾ കഥാപാത്രവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കുറെ സൂചനാ വാക്യങ്ങൾ എഴുതണം. കൂടുതൽ വ്യക്തമായ വാക്യങ്ങൾ അവസാനമേ കൊടുക്കാവൂ (62. ാം ഗെയിമിലെ ഉദാഹരണം നോക്കുക). അവസാനം അതു തയ്യാറാക്കിയ ആളിന്റെ പേരും രേഖപ്പെടുത്തണം.

എഴുതിയ കടലാസുകൾ പരിശീലകൻ ശേഖരിച്ചിട്ട് അവയിൽനിന്ന് ഒരു കടലാസെടുത്ത് അതിലെ കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേരു വായിക്കാതെ അതിന്റെ ആദ്യത്തെ സൂചനാവാക്യം വായിക്കണം. കഥാപാത്രം ആരെന്നു മനസ്സിലായവർ

അതു മറെറാരു കടലാസ്സിൽ രേഖപ്പെടുത്തി പരിശീലകനെ കാണിക്കണം. ശരിയുത്തരം എഴുതുന്ന വ്യക്തിയോ വ്യക്തികളോ രണ്ടു പോയിൻറു വീതം നല്കണം. എന്നാൽ ശരിയുത്തരം വെളിപ്പെടുത്താതെ പരിശീലകൻ അടുത്ത വാക്യം വായിക്കണം. അപ്പോൾ ശരിയുത്തരം രേഖപ്പെടുത്തുന്നവർക്ക് ഓരോ പോയിൻറു നല്കാം. തുടർന്നുള്ള സൂചനാവാക്യങ്ങൾക്ക് ശരിയുത്തരം ലഭിച്ചാലും പോയിൻറു നല്കേണ്ടതില്ല. ആദ്യത്തെയോ രണ്ടാമത്തെയോ സൂചനാവാക്യങ്ങൾക്ക് ആർക്കും ശരിയുത്തരം കിട്ടിയില്ലെങ്കിൽ ആർക്കെങ്കിലും ശരിയുത്തരം കിട്ടുമ്പോൾ രണ്ടുപോയിൻറു വീതം നല്കാവുന്നതാണ്. കൂടുതൽ പോയിൻറുലഭിച്ച ആൾക്ക് സമ്മാനം നല്കണം.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിളിലെ വ്യക്തികൾക്കു പകരം മൃഗങ്ങൾ, സസ്യങ്ങൾ, സ്ഥലങ്ങൾ, സാധനങ്ങൾ മുതലായവയെക്കുറിച്ചും സൂചനാ വാക്യങ്ങൾ രചിക്കാം.

64 ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ

ലക്ഷ്യം: എതിർഗ്രൂപ്പിനു വേണ്ടി ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളെക്കുറിച്ചുള്ള സൂചനാവാക്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുകയും അവരുടെ വാക്യങ്ങൾക്ക് ശരിയുത്തരം നൽകുകയും ചെയ്യുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: മൂന്നുമുതൽ ഏഴുവരെ അംഗങ്ങളുള്ള ഈ രണ്ടു ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ ഈ ഗെയിം നടത്താം.

സമയം: 45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: കടലാസും പേനയും.

അവതരണരീതി: കളിക്കാർ ഗ്രൂപ്പുതിരിഞ്ഞ് എതിർഗ്രൂപ്പിനു നൽകത്തക്കവിധം ഏതാനും സൂചനാവാക്യങ്ങളോടുകൂടിയ പത്തു ചോദ്യങ്ങൾവീതം തയ്യാറാക്കുന്നു. ഉദാ: 'ഞാനൊരു മൃഗമാണ്. യേശുവിൻെറ കാലത്തു ജീവിച്ചിരുന്നു, ഞാനൊരിക്കൽ വലിയൊരു സ്വീകരണത്തിൽ പങ്കെടുത്തിട്ടുണ്ട്. ഞാനാരാണ്?' (ഉത്തരം: ജറുസലേം ദേവാലയത്തിലേക്ക് ഓശാന പാടി സ്വീകരിക്കപ്പെട്ടപ്പോൾ യേശു ഉപയോഗിച്ച കഴുത). ഈ ഗെയിമിൽ ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ പാടില്ല.

ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കിയ ശേഷം ഇരുഗ്രൂപ്പുകളിലെയും ലീഡർമാർ മാറിമാറി ഓരോ ചോദ്യം വീതം വായിക്കണം. എതിർ ഗ്രൂപ്പിൽപെട്ടവർ രഹസ്യമായി ആലോചിച്ച് ഉത്തരം പറയണം.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിളിലെ കഥാപാത്രങ്ങൾ, മൃഗങ്ങൾ, സസ്യങ്ങൾ, സ്ഥലങ്ങൾ. സാധനങ്ങൾ മുതലായവയെക്കുറിച്ചെല്ലാം ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കാം. എന്നാൽ തീരെ അപരിചിതമായവ ഒഴിവാക്കണം. ലഭ്യമാകുന്ന സമയത്തിനനുസരിച്ച് ചോദ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം കൂട്ടുകയോ കുറയ്ക്കുകയോ ചെയ്യാം

65 ഇനം തിരിയ്ക്കൽ

ലക്ഷ്യം: നിശ്ചിത ബൈബിൾ വ്യക്തികളിൽ പരാമർശിക്കപ്പെടുന്ന വിശേഷണങ്ങൾ ആർക്കെല്ലാമാണ് അനുയോജ്യമാകുന്നതെന്നു രേഖപ്പെടുത്തുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: എത്രപേർക്കുവേണമെങ്കിലും ഈ ഗെയിമിൽ പങ്കെടുക്കാം. പങ്കെടുക്കുന്നവരുടെ ബൈബിൾ പരിജ്ഞാനത്തിന്റെ നിലവാരം മനസ്സിലാക്കി വേണം കഥാപാത്രങ്ങളെ നിശ്ചയിക്കുവാൻ.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ.

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും കടലാസും പേനയും. തെരഞ്ഞെടുക്കുന്ന നാലോ അഞ്ചോ ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളിൽ ഓരോരുത്തനും ഇതരരിൽനിന്നു വ്യത്യസ്തമായുള്ള പ്രത്യേകതകൾ ഇടകലർത്തി തയ്യാറാക്കിയിരിക്കണം.

അവതരണരീതി: ബൈബിളിലെ പ്രധാന കഥാപാത്രങ്ങളിൽ പരസ്പര സാമ്യവും എന്നാൽ കുറെയേറെ വൈവിധ്യവുമുള്ള നാലോ അഞ്ചോ കഥാപാത്രങ്ങളെ തെരഞ്ഞെടുക്കുക.

പരിശീലകൻ ക്രമനമ്പരും ഓരോ വിശേഷണവും വായിക്കുമ്പോൾ കളിക്കാർ ഉത്തരക്കടലാസിൽ ക്രമനമ്പരും അതിനുനേരെ ആ വിശേഷണം യോജിക്കുന്ന കഥാപാത്രത്തിന്റെ പേരിലെ ആദ്യ അക്ഷരവും രേഖപ്പെടുത്തണം. വിശേഷണങ്ങളെല്ലാം വായിച്ചുകഴിയുമ്പോൾ ഉത്തരക്കടലാസുകൾ പരിശോധിച്ച് ഏറ്റവും കൂടുതൽ ശരിയുത്തരം രേഖപ്പെടുത്തിയ ആൾക്ക് സമ്മാനം നൽകാം.

ഉദാഹരണം: (കഥാപാത്രങ്ങൾ) അബ്രാഹം (അ), ഇസഹാക്ക് (ഇ), യാക്കോബ് (യാ), ജോസഫ് (ജോ).

1. പന്ത്രണ്ടു സഹോദരങ്ങളിൽ ഒരുവൻ (ജോ)
2. മാതാപിതാക്കൾ ഇദ്ദേഹത്തിനിട്ട പേര് മറ്റൊന്നാണ് (അ)
3. ഇദ്ദേഹം ലാബാന്റെ പെൺമക്കളെ വിവാഹം ചെയ്തു (യാ)
4. വാർദ്ധക്യത്തിൽ ഇദ്ദേഹത്തിനൊരു മകൻ ജനിച്ചു (അ)
5. റബേക്കായുടെ ഭർത്താവ് (ഇ)
6. ഇരട്ട സന്താനങ്ങളിൽ ഒരുവൻ (യാ)
7. ഈജിപ്തിൽ ഇദ്ദേഹം പ്രശസ്തനായി (ജോ)

വിഭിന്നാവതരണം: കഥാപാത്രങ്ങളുടെ വിശേഷണങ്ങൾ പരിശീലകൻ വായിക്കുന്നതിനു പകരം വിശേഷണങ്ങളുടെ കോപ്പികൾ എടുത്ത് അതിൽതന്നെ പൂരിപ്പിക്കുവാൻ വിതരണം ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

സ്മരണീയ പദങ്ങൾ

ബൈബിളിലെ പ്രധാനപ്പെട്ട പല പദങ്ങളും അനുസ്മരിക്കുന്നതിനും ഓർമ്മയിൽ നിലനിർത്തുന്നതിനും സഹായിക്കുന്ന ഗെയിമുകളാണ് താഴെ ചേർക്കുന്നത്. സ്മരണീയ പദങ്ങൾക്ക് ഊന്നൽ നല്കിക്കൊണ്ട് ബൈബിൾ പാരായണം നിർവ്വഹിക്കുവാൻ ഇവ സഹായിക്കും.

66 പൂരിപ്പിക്കുക

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ വാക്യങ്ങളിലെ വിട്ടുപോയ വാക്കുകൾ പൂരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിൾ വായിച്ചിട്ടുള്ള എത്രപേർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 20 — 40 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: പ്രസക്തമായ ഒരു ബൈബിൾ ഭാഗത്തിന്റെ സംശയം വരാവുന്ന വാക്കുകൾ അടിവരയിട്ടു വയ്ക്കുക. അംഗങ്ങളുടെ ബൈബിൾ പരിജ്ഞാനത്തിന്റെ ഏകദേശ നിലവാരമനുസരിച്ചുവേണം ബൈബിൾ ഭാഗം തെരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ.

അവതരണ രീതി: പരിശീലകൻ മുൻകൂട്ടി തെരഞ്ഞെടുത്ത ബൈബിൾ ഭാഗത്തിൽ അടിവരയിട്ട വാക്കുകൾ ഉപേക്ഷിച്ചുകൊണ്ട് സാവധാനം വായിക്കണം. വായിക്കുമ്പോൾ പൂരിപ്പിക്കേണ്ട ഭാഗങ്ങളിൽ നിർത്തണം. പൂരിപ്പിക്കാനുള്ള ശരിയായ വാക്കുകൾ ആദ്യം പറയുന്നവർക്ക് ഓരോ പോയിന്റു വീതം ലഭിക്കും. കൂടുതൽ പോയിന്റു നേടുന്ന ആൾക്കു സമ്മാനം നല്കണം.

ഉദാഹരണം: ''സത്യം സത്യമായി ഞാൻ നിങ്ങളോടു പറയുന്നു. ആട്ടിൻ തൊഴുത്തിലേക്കു വാതിലിലൂടെ അല്ലാതെ മററുവഴിക്കു കടക്കുന്നവൻ കള്ളനും കവർച്ചക്കാരനുമാണ്. എന്നാൽ വാതിലിലൂടെ പ്രവേശിക്കുന്നവൻ ആടുകളുടെ ഇടയൻ ആണ്. കാവൽക്കാരൻ അവനു വാതിൽ തുറന്നു കൊടുക്കുന്നു.

ആടുകറം അവൻെറ സ്വരം കേറംക്കുന്നു. അവൻ തൻെറ ആടുകളെ പേരുചൊല്ലി വിളിക്കുകയും പുറത്തേക്കു നയിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. തനിക്കുള്ളതിനെയെല്ലാം പുറത്തിറക്കിയിട്ട് അവൻ അവയ്ക്കു മുമ്പേ നടക്കുന്നു. അവൻെറ സ്വരം തിരിച്ചറിയുന്നതുകൊണ്ട് ആടുകറം അവനെ അനുഗമിക്കുന്നു. അവ ഒരിക്കലും അപരിചിതനെ അനുഗമിക്കുകയില്ല. അന്യരുടെ സ്വരം അറിയാത്തതിനാൽ അവ അവരിൽ നിന്ന് ഓടി അകലും.

(യോഹന്നാൻ, 10: 1–5)

വിഭിന്നാവതരണം: ക്ലാസ്സിൽ കൂടുതൽ പേരുണ്ടെങ്കിലും പലർ ഒരുമിച്ച് ഉത്തരം പറയുന്ന സാഹചര്യം ഒഴിവാക്കുവാനും അർഹിക്കുന്നവർക്കെല്ലാം പോയിൻറുകറം നല്കുവാനുമായി ഓരോരുത്തൻെറയും ഉത്തരം ക്രമനമ്പരിട്ട് എഴുതി പരിശീലകനെ കാണിക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെടണം. ഏററവും കൂടുതൽ ശരിയുത്തരം എഴുതുന്ന ആറംക്കു സമ്മാനം നല്കാം.

ബൈബിറം ഭാഗങ്ങളിലെ പൂരിപ്പിക്കേണ്ട വാക്കുകറംക്കു പകരം വരയിട്ടുകൊണ്ട് ഉദ്ദേശിക്കുന്ന ബൈബിറം ഭാഗങ്ങളുടെ കോപ്പി എടുത്ത് അതിൽതന്നെ പൂരിപ്പിക്കുവാൻ വിതരണം ചെയ്യാം.

ഒരു ബൈബിറം ഭാഗത്തിനു പകരം സ്മരണീയ പദങ്ങറം ഉറംക്കൊള്ളുന്ന പല ഭാഗങ്ങളിൽ നിന്നുള്ള ബൈബിറം വാക്യങ്ങറം തെരഞ്ഞെടുത്ത് 'വിട്ടുപോയവ പൂരിപ്പിക്കുവാൻ' ആവശ്യപ്പെടാം.

67 തെററു് തിരുത്തുക

ലക്ഷ്യം: നല്കപ്പെടുന്ന ബൈബിറം വാക്യങ്ങളിലെ തെററായ വാക്കുകറം തിരുത്തുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിൽ പരിജ്ഞാനമുള്ള എത്രപേർക്കുവേണമെങ്കിലും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം. അംഗങ്ങളുടെ പരിജ്ഞാനത്തിനനുസരിച്ച വാക്യങ്ങറം വേണം ഇതിനു തെരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ.

സമയം: 30 – 60 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: ബൈബിളിലെ പരിചിതമായ ഏതെങ്കിലും ഒരു ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുത്ത് അതിലെ സംശയം വരാവുന്ന ചില വാക്കുകറംക്കു പകരം തെററായ വാക്കുകറം,

എളുപ്പത്തിൽ സംശയം തോന്നാത്തവിധം, ചേർത്തു തയ്യാറാക്കി കോപ്പി എടുക്കണം.

അവതരണ രീതി: തെറ്റായ വാക്കുകളോടുകൂടി തയ്യാറാക്കിയ ബൈബിൾ ഭാഗത്തിന്റെ കോപ്പികൾ എല്ലാവർക്കും വിതരണം ചെയ്യുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ തെറ്റുകൾ കണ്ടുപിടിച്ച് ശരിയായ തിരുത്തൽ കൂടുതൽ ചെയ്യുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം കൊടുക്കാം. ശരിയായ വാക്കുകൾ തെറ്റാണെന്നു ധരിച്ച 'തിരുത്തു'ന്നവർക്ക് പോയിന്റു കുറവു ചെയ്യണം.

ഉദാഹരണം: ''ഉച്ചയായപ്പോൾ അവന്റെ ശിഷ്യന്മാർ കടൽ തീരത്തേക്കുപോയി. അവർ ഒരു വള്ളത്തിൽ കയറി കടലിനക്കരെ കേസറിയാ ഫിലിപ്പിയിലേക്കു പുറപ്പെട്ടു. അപ്പോൾ നേരം ഉച്ചയായി; പത്രോസ് അവരുടെകൂടെ ഉണ്ടായിരുന്നു. ശക്തിയേറിയ കാറ്റടിച്ചിരുന്നതുകൊണ്ട് കടൽ ക്ഷോഭിച്ചു. ഇരുപതോ ഇരുപത്തഞ്ചോ മൈൽ ദൂരം തണ്ടുവലിച്ചു കഴിഞ്ഞപ്പോൾ യേശു കടലിനു മീതെ നടന്ന് വള്ളത്തെ സമീപിക്കുന്നതു കണ്ട് അവർ അത്ഭുതപ്പെട്ടു. അവൻ അവരോടു പറഞ്ഞു: ഞാനാണ് ആശ്ചര്യപ്പെടേണ്ട. അവനെ വള്ളത്തിൽ കയററാൻ അവർ ശ്രമിച്ചു. പക്ഷെ അവൻ കയറിയില്ല. കുറേ കഴിഞ്ഞ് വള്ളം അവർ ലക്ഷ്യം വച്ചിരുന്ന കരയ്ക്കടുത്തു.''

(ശരി ഉത്തരം: യോഹന്നാൻ 6:16—21 വരെ കാണുക.)

വിഭിന്നാവതരണം: ഒരേ ഭാഗത്തുനിന്നുള്ള ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾക്കു പകരം പല ഭാഗത്തു നിന്ന് പ്രസക്തമായ വാക്യങ്ങൾ മാത്രം തെരഞ്ഞെടുത്ത് ഭേദഗതികൾ വരുത്തി ഈ ഗെയിമിനുപയോഗിക്കാം.

68 ഓർമ്മ പരീക്ഷിക്കുക

ലക്ഷ്യം: നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ ബൈബിളിലെ ഓർമ്മിക്കുന്ന രാജാക്കന്മാരുടെ പേരെഴുതുക.

സമയം: 10—20 മിനിറ്റ്.

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും കടലാസും പേനയും.

അവതരണരീതി: ഓരോരുത്തനും ബൈബിളിലെ താൻ ഓർമ്മിക്കുന്ന രാജാക്കന്മാരുടെ പേരുകൾ അഞ്ചു മിനിററിനുള്ളിൽ എഴുതണം. ഏററവും കൂടുതൽ ശരിയുത്തരം എഴുതുന്ന ആൾക്കു സമ്മാനം ലഭിക്കും.

പ്രയോജനം: ഒരേ ഇനത്തിൽപ്പെട്ട ബൈബിളിലെ കഴിയുന്നത്ര കഥാപാത്രങ്ങളെ അനുസ്മരിക്കുവാനും താരതമ്യപ്പെടുത്തുവാനും ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: രാജാക്കന്മാർക്കു പകരം ബൈബിളിലെ പ്രവാചകന്മാർ, പുരോഹിതന്മാർ, രാജ്ഞിമാർ, സ്ത്രീകൾ, പട്ടണങ്ങൾ, ഉപമകൾ, മുതലായവയുടെ പേരുകൾ എഴുതുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം.

നൽകുന്ന വിഷയത്തിനനുസരിച്ച് എഴുതുവാനുള്ള സമയം ദീർഘിപ്പിക്കുകയോ കുറയ്ക്കുകയോ ചെയ്യണം.

69 ബന്ധുജനങ്ങൾ ആരെല്ലാം?

ലക്ഷ്യം: നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ ബൈബിളിലെ ഓർമ്മിക്കുന്നിടത്തോളം ദമ്പതികളുടെ പേരുകൾ എഴുതുക. സമയം, സജ്ജീകരണം, പ്രയോജനം എന്നിവ മുൻ ഗെയിമിലേതു തന്നെ.

അവതരണരീതി: ഓരോരുത്തനും ബൈബിളിലെ താൻ ഓർമ്മിക്കുന്നിടത്തോളം ദമ്പതികളുടെ പേരുകൾ പത്തു മിനിററിനുള്ളിൽ എഴുതണം. ഏററവും കൂടുതൽ ശരിയുത്തരം നൽകുന്നവർക്കു സമ്മാനം.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിളിലെ ദമ്പതികൾക്കു പകരം മററു ബന്ധങ്ങളും ഉപയോഗിക്കാം. ഉദാ: പിതാവും പുത്രനും, മാതാവും മകനും, ജ്യേഷ്ഠനും അനുജനും, സഹോദരനും സഹോദരിയും.

പേരെഴുതുവാൻ വ്യക്തികളോട് ആവശ്യപ്പെടുന്നതിനു പകരം ഗ്രൂപ്പടിസ്ഥാനത്തിൽ ഈ മത്സരം നടത്താം; പ്രത്യേകിച്ച് കളിക്കാർ കൂടുതലുള്ളപ്പോൾ.

അംഗങ്ങളിൽ അധികംപേർക്കും അപരിചിതമായ കഥാപാത്രങ്ങളെ പരിശീലകൻ വിശദീകരിക്കുന്നതു നന്നായിരിക്കും.

70 ഒരേ അക്ഷരത്തിൽ ആരംഭിക്കുക

ലക്ഷ്യം: നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ ഒരേ അക്ഷ

രത്തിൽ ആരംഭിക്കുന്ന കഴിയുന്നത്ര ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരെഴുതുക.

സമയം: 10—15 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: കടലാസും പേനയും.

അവതരണ രീതി: പരസ്പരം കാണിക്കുകയോ പർച്ചചെയ്യുകയോ ചെയ്യാതെ ഓരോരുത്തനും 'മ' എന്ന അക്ഷരത്തിൽ ആരംഭിക്കുന്ന കഴിയുന്നത്ര ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരെഴുതണം. ഏററവും കൂടുതൽ പേരെഴുതുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം.

ഉദാഹരണം: മെൽക്കിസെദെക്ക്, മൊവാബ്, മനാസ്സെ, മോശ, മറിയം, മഗ്ദലനാമറിയം, മത്തിയാസ്, മത്തായി, മർക്കോസ്....

വിഭിന്നാവതരണം: മലയാളത്തിലോ ഇംഗ്ലീഷിലോ ഉള്ള ഏതെങ്കിലും അക്ഷരം മത്സരത്തിനായി നിശ്ചയിക്കാം. ആവശ്യമെങ്കിൽ സമയം മൂന്നു മിനിററായി ചുരുക്കുകയോ ഏഴോ പത്തോ മിനിററായി വർദ്ധിപ്പിക്കുകയോ ചെയ്യാം. ചില അക്ഷരങ്ങളിൽ ആരംഭിക്കുന്ന പേരുകൾ കുറവാണെങ്കിൽ സ്ഥലനാമങ്ങളും ബൈബിൾ ഗ്രന്ഥങ്ങളുടെ പേരുകളും മററും മത്സരത്തിൽ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരുകളോടൊപ്പം ഉൾപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്.

71 പേരു നിർമ്മാണം

ലക്ഷ്യം: നല്കപ്പെടുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ബൈബിളിലെ കഴിയുന്നത്ര പേരുകൾ നിർമ്മിക്കുക.

സമയം: 20—40 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: ഇംഗ്ലീഷിലോ മലയാളത്തിലോ ഉള്ള കുറെ അക്ഷരങ്ങൾ കളിക്കാർക്ക നിശ്ചയിച്ചു കൊടുക്കുന്നു. ആ അക്ഷരങ്ങൾ മാത്രം ഉൾക്കൊള്ളുന്ന കഴിയുന്നത്ര ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെയോ സ്ഥലങ്ങളുടെയോ പുസ്തകങ്ങളുടെയോ പേരുകൾ നിർമ്മിക്കണം. ഏററവും കൂടുതൽ പേരുകൾ നിർമ്മിക്കുന്ന ആൾക്ക സമ്മാനം.

ഉദാഹരണം: (അക്ഷരങ്ങൾ) അ, മ, ബ, സ, യ, ഹ, ക്ക, ദ, വ, ൽ, റ, ഥ, ൻ, ന, മ, ർ, ത (പേരുകൾ) ആമോസ്, അബ്രാഹം, അബിയാ, ആഹാസ്, യാക്കോബ്, യൂദാ, ദാവീദ്, ആബേൽ, നോഹ, നാഥാൻ, നവോമി, സാറാ, യോറാം,

യോഹന്നാൻ, മറിയം, മർക്കോസ്, മത്തായി, മനാസ്സെ ...

വിഭിന്നാവതരണം: ഇംഗ്ലീഷ് അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചാണ് മത്സരം നടത്തുന്നതെങ്കിൽ ഓരോ അക്ഷരംവീതം രേഖപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള ചെറിയ കടലാസുതുണ്ടുകൾ കൊടുത്തിട്ട് അവ ചേരുംപടി ചേർത്ത് വാക്കുകൾ നിർമ്മിക്കുവാൻ പറയാം.

72 അക്ഷരങ്ങൾ ക്രമത്തിലാക്കുക

ലക്ഷ്യം: അക്ഷരങ്ങൾ ക്രമത്തിലാക്കി ബൈബിളിലെ പേരുകൾ കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: വ്യക്തിപരമായോ ഗ്രൂപ്പുതിരിഞ്ഞോ ഈ കളി നടത്താം.

സമയം: 30 - 60 മിനിറ്റ്.

സജ്ജീകരണം: ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക വിഭാഗത്തിലെ പേരുകളുടെ അക്ഷരങ്ങൾ ക്രമംതെറ്റി എഴുതി തയ്യാറാക്കണം. അങ്ങനെ ക്രമംതെറ്റിയ വാക്കുകളുടെ കോപ്പി എടുത്തു നല്കാവുന്നതാണ്.

കടലാസ്, പേന

അവതരണരീതി: വ്യക്തികൾക്കുള്ള മത്സരമാണെങ്കിൽ ക്രമംതെറ്റിയ അക്ഷരങ്ങൾ ബോർഡിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയിട്ട് അവ ക്രമത്തിലാക്കുവാൻ പറയാം. ഗ്രൂപ്പടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള മത്സരമാണെങ്കിൽ പേരുകളുടെ അക്ഷരങ്ങൾ ക്രമംതെറ്റി എഴുതി കോപ്പിയെടുത്തു നല്കുകയാണ് നല്ലത്. ഏറ്റവും ആദ്യം വാക്കുകൾ മുഴുവൻ കണ്ടുപിടിക്കുന്ന ടീമിനു സമ്മാനം.

ഉദാഹരണം: സുവിശേഷകന്മാർ: ക്കാലു (ലൂക്കാ), ത്തായിമ (മത്തായി), ഹൻയോന്നാ (യോഹന്നാൻ), ർക്കോമസ് (മർക്കോസ്)

Bible Books: BEMSRUN (Numbers), SXDOEU (Exodus), ENGSESI (Genesis), STVCLIEIU (Leviticus) etc.

73 കോഡ് ഭാഷ

ലക്ഷ്യം: കോഡു ഭാഷയിലൂടെ നല്കപ്പെടുന്ന സന്ദേശങ്ങളോ ബൈബിൾ പേരുകളോ കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: വ്യക്തിപരമായോ ഗ്രൂപ്പടിസ്ഥാനത്തിലോ ഈ ഗെയിം നടത്താം.

സമയം: 15 – 45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: അവതരണ രീതിയിൽ പറയുന്നതുപോലുള്ള നമ്പരുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ബൈബിൾ പേരുകളോ വാക്യങ്ങളോ തയ്യാറാക്കണം. അവയെ ബോർഡിൽ രേഖപ്പെടുത്തുകയോ അവയുടെ കോപ്പിയെടുത്തു നല്കുകയോ ചെയ്യാം

അവതരണരീതി: ഇംഗ്ലീഷ് അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചു നടത്തുന്ന ഗെയിമാണിത്. ഇംഗ്ലീഷ് അക്ഷരമാലയിലെ ക്രമനമ്പർതന്നെ അതാതു് അക്ഷരത്തെ സൂചിപ്പിക്കുന്നതായി ഉപയോഗിച്ച് ഏതാനും ബൈബിൾ സന്ദേശ വാക്യങ്ങളോ, ബൈബിളിലെ ഏതിസ്ഥമാക്കേണ്ട പേരുകളോ തയ്യാറാക്കണം. അവയുടെ ഇംഗ്ലീഷ് അക്ഷരങ്ങൾ എഴുതി യഥാർത്ഥ വാക്യമോ പേരുകളോ ആദ്യം കണ്ടുപിടിക്കുന്നവർക്ക സമ്മാനം നല്കാം.

ഉദാഹരണം: A = 1, B = 2.... Y = 25, Z = 26.
സുവിശേഷകന്മാർ: 13–1–20–8–5–23, 13–1–18–11, 12–21–11–5, 10–15–8–14

പദപ്രശ്നങ്ങൾ

സ്മരണീയ പദങ്ങൾ എന്ന വിഭാഗത്തിലെ ഗെയിമുകൾ പോലെ ബൈബിളിലെ പ്രധാനപ്പെട്ട പേരുകൾ വാക്യങ്ങൾ മുതലായവ പഠിക്കുന്നതിനും ഓർമ്മയിൽ നിലനിർത്തുന്നതിനും സഹായിക്കുന്നവയാണ് പദപ്രശ്നങ്ങളും.

74 വാക്ക പൂർത്തിയാക്കുക

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ പേരുകളുടെ വിട്ടുപോയ അക്ഷരങ്ങൾ പൂരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഏതുപ്രായക്കാർക്കും വ്യക്തിപരമായി നടത്താവുന്ന ഗെയിമാണിത്.

സമയം: 10–20 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: ഏതെങ്കിലും വിഭാഗത്തിൽപെട്ട കുറേ ബൈബിൾ പേരുകളുടെ ഒന്നോ രണ്ടോ മൂന്നോ അക്ഷരങ്ങൾക്ക പകരം അടിവരമാത്രമിട്ട് കോപ്പിയെടുക്കുക.

ഉദാഹരണം: (ഏഴ ഡീക്കന്മാർ)

സ്റ്റേ –നോ –(സ്റ്റേഫാനോസ്), ——പ്പോസ്(പീലിപ്പോസ്), പ്രോ – –സ്(പ്രോക്കോറോസ്), –ക്കാനോ –(നിക്കാനോർ)..

അവതരണ രീതി: പദപ്രശ്നങ്ങളുടെ കോപ്പികൾ എല്ലാവർക്കും വിതരണം ചെയ്യുന്നു. ആദ്യം ശരിയായി പൂരിപ്പിച്ചു നൽകുന്ന ആൾക്ക സമ്മാനം.

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ പ്രത്യേക വിഭാഗത്തിലെ വ്യക്തികളുടെ പേരുകൾ പരിചയപ്പെടുവാനും പഠിക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിളിലെ പുരുഷന്മാർ, സ്ത്രീകൾ, പുസ്തകങ്ങൾ, സ്ഥലങ്ങൾ, മരങ്ങൾ, മൃഗങ്ങൾ, പക്ഷികൾ, തടാകങ്ങൾ മുതലായവയുടെ പേരുകൾ ഉപയോഗിച്ചും ഈ പദപ്രശ്നം നടത്താം.

75 വാചകം പൂർത്തിയാക്കുക

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങളിലെ വിട്ടുപോയ വാക്കുകൾ പൂരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: കുട്ടികൾക്കും യുവാക്കൾക്കും ഈ ഗെയിം നടത്താം. എന്നാൽ പങ്കെടുക്കുന്നവരുടെ ബൈബിൾ പരിജ്ഞാനത്തിനനുസരിച്ച വാക്യങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുക്കണം.

സമയം: 20–40 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: അനുസ്മരണീയമായ ഏതാനും ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങളിലെ പ്രസക്തമായ ചില വാക്കുകൾക്കു പകരം അവയുടെ വിട്ടുപോയ അക്ഷരങ്ങളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച ചെറിയ അടിവരകൾ ഇട്ട് കോപ്പി എടുക്കണം.

ഉദാഹരണം: വഴിയും .... ഞാനാകുന്നു. (സത്യവും ജീവനും)

നീതിമാന്മാരെയല്ല .... തേടിയാണ് ഞാൻ വന്നിരിക്കുന്നത്. (പാപികളെ)

ശത്രുക്കളെ ...., നിങ്ങളെ പീഡിപ്പിക്കുന്നവർക്കുവേണ്ടി .... (സ്നേഹിക്കുവിൻ, പ്രാർത്ഥിക്കുവിൻ).

അവതരണരീതി: മേൽവിവരിച്ച രീതിയിലുള്ള പദപ്രശ്നങ്ങളുടെ കോപ്പികൾ എല്ലാവർക്കും വിതരണം ചെയ്യുന്നു. വിട്ടുപോയ വാക്കുകൾ ശരിയായി ആദ്യം പൂരിപ്പിക്കുന്ന ആൾക്കു സമ്മാനം ലഭിക്കും.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ അനുസ്മരിക്കുവാനും ഓർമ്മയിൽ കൂടുതൽ സ്ഥിരപ്പെടുത്തുവാനും ഈ ഗെയിം സഹായിക്കും.

76 ബാക്കി പൂരിപ്പിക്കുക

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ വാക്യത്തിൻെറ നൽകപ്പെടുന്ന ആദ്യ വാക്കുകളോടൊപ്പം ബാക്കിഭാഗം കൂട്ടിച്ചേർക്കുക.

സമയം: 20–40 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: പ്രസിദ്ധമായ ബൈബിൾ വാക്യങ്ങളുടെ ആദ്യഭാഗത്തെ ഏതാനും വാക്കുകൾവീതം എഴുതി ബാ

ക്കി പൂരിപ്പിക്കുവാൻ സ്ഥലമിട്ട് കോപ്പിയെടുക്കുക

ഉദാഹരണം: 1 ഞാൻ നന്നായി പൊരുതി, എന്റെ ഓട്ടം പൂർത്തിയാക്കി .... (2 തിമോത്തിയോസ് 4:7).

2 സ്വർഗ്ഗത്തിൽനിന്ന് ഒരു സ്വരം കേട്ടു; ഇവൻ എന്റെ പ്രിയ പുത്രൻ .... (മത്തായി 3:17).

3 അങ്ങയുടെ വചനം എന്റെ പാദങ്ങൾക്കു വിളക്കും .... (സങ്കീർത്തനം 119: 05).

അവതരണരീതി: പൂരിപ്പിക്കേണ്ട വാക്യങ്ങളുടെ കോപ്പികൾ എല്ലാവർക്കും വിതരണം ചെയ്യുന്നു. എല്ലാം ശരിയായി ആദ്യം പൂരിപ്പിക്കുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം നല്കണം.

വിഭിന്നാവതരണം: രണ്ടു ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ മത്സരിച്ച് ഈ ഗെയിം നടത്താം. ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പ് ഒരു ബൈബിൾ വാക്യത്തിന്റെ ആദ്യഭാഗം പറയുമ്പോൾ രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പ് ബാക്കി ശരിയായി പൂരിപ്പിച്ചു പറയണം. അടുത്തതായി രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പ് ആരംഭിക്കുന്ന വാക്യത്തിന്റെ ബാക്കി ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പ് പൂരിപ്പിക്കണം. ഈ രീതിയിൽ കളി തുടരണം. ശരിയായി പൂരിപ്പിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് ഓരോ പോയിന്റ് ലഭിക്കും. ഏറ്റവും കൂടുതൽ പോയിന്റ് ലഭിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിന് സമ്മാനം നല്കാം.

77 ചേരുംപടി ചേർക്കുക

ലക്ഷ്യം: ഒന്നാം ഭാഗത്തിലെ വാക്കുകൾക്ക് യോജിക്കുന്ന വാക്കുകൾ രണ്ടാം ഭാഗത്തുനിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

സമയം: 30 ...45 മിനിറ്റ്.

സജ്ജീകരണം: ഉദാഹരണത്തിൽ കാണുന്ന മാതൃകയിൽ പദപ്രശ്നം തയ്യാറാക്കി ബോർഡിൽ എഴുതുകയോ കോപ്പികൾ വിതരണം ചെയ്യുകയോ വേണം.

കടലാസും പേനയും.

ഉദാഹരണം: ആദ്യഭാഗത്തെ വാക്കുകൾക്കു യോജിക്കുന്ന വാക്കുകൾ രണ്ടാം ഭാഗത്തുനിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. രണ്ടാം ഭാഗത്തെ ഒരു വാക്യം മിച്ചമുണ്ടാകും.

ഒന്നാം ഭാഗം		രണ്ടാം ഭാഗം	
1	ആദിയിൽ	a	ദൈവം മനുഷ്യനെ സൃഷ്ടിച്ചു
2	ആദത്തിന്റെ വാരിയെല്ലിൽനിന്ന്	b	നാല്പതുരാവും നാല്പതുപകലും
3	തന്റെ ഛായയിലും സാദൃശ്യത്തിലും	c	നിന്റെ പാപം ക്ഷമിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു
4	ദൈവത്തിനുള്ളതു ദൈവത്തിന്	d	ഓരോ ജോടി മൃഗങ്ങൾ
5	വെള്ളം വീഞ്ഞാക്കി	e	ഹവ്വായെ സൃഷ്ടിച്ചു
6	ഇനി മേലിൽ പാപം ചെയ്യരുത്	f	ദൈവം വിശ്രമിച്ചു
7	മത്തിയാസ്	g	വചനമുണ്ടായിരുന്നു
8	യേശു ഉപവസിച്ചു	h	കാനായിലെ വിവാഹം
9	നോഹയുടെ പേടകം	i	യൂദാസ്
10	ഏഴാം ദിവസം	j	നന്നായിരിക്കുന്നെന്നു ദൈവം കണ്ടു
		k	സീസറിനുള്ളതു സീസറിന്

അവതരണ രീതി: പദപ്രശ്നത്തിന്റെ കോപ്പികൾ ഉപയോഗിച്ച് ശരിയുത്തരം ആദ്യം പൂർത്തിയാക്കുന്ന വ്യക്തിക്കു സമ്മാനം നല്കുന്നു.

78 ചതുരക്കളം

ലക്ഷ്യം: കളങ്ങളിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള പേരുകളോ സന്ദേശമോ ഏവയെന്നു കണ്ടുപിടിക്കുക.

സമയം: 10—20 മിനിറ്റ്

സജ്ജീകരണം: കളങ്ങളിലൂടെ നല്കാനുദ്ദേശിക്കുന്ന ബൈബിൾ സന്ദേശത്തിന് അഥവാ പേരുകൾക്ക് (ഉദാ: അപ്പസ്തോലന്മാരുടെ പേരുകൾ, പഞ്ചഗ്രന്ഥി, സുവിശേഷകന്മാർ, ലേഖനങ്ങൾ, ഡീക്കന്മാരുടെ പേരുകൾ പ്രമുഖപ്രവാചകന്മാർ, ഇസ്രായേൽ ഗോത്രങ്ങൾ, ...) എത്ര അക്ഷരമുണ്ടെന്നു കണക്കാക്കി അതിൽ കുറയാത്ത കളങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലോ ദീർഘചതുരാകൃതിയിലോ വരയ്ക്കണം. ആദ്യത്തെ അക്ഷരം ഒരു കളത്തിൽ നിന്ന് ആരംഭിച്ചാൽ തുടർന്നുള്ള അക്ഷരങ്ങൾ കളമൊന്നും ഇടയ്ക്കുവിടാതെ, തുടർച്ചയായി മുകളിലോ താഴെയോ, ഇടതുവശത്തോ, വലതുവശത്തോ ഉള്ള കളങ്ങളിലേയ്ക്കു് നീക്കി എഴുതണം. അവസാനം കളം മിച്ചമുണ്ടെങ്കിൽ അവ വെട്ടി

യിടാം. ഉദാഹരണത്തിന് താഴെ കാണുന്ന ചിത്രം നോക്കുക.

റ	പു	ത്തി	നം
പ്പാ	ഉ	ല്പ	ത്ത
ട്	ർ	സം	വ
ലേ	വ്യ	ഖ്യ	ആ

(ബൈബിളിലെ ആദ്യത്തെ അഞ്ചു ഗ്രന്ഥങ്ങൾ പഞ്ചഗ്രന്ഥി)

ഹൃ	ശു	ദ്ധി	ത്തെ	വ	ദൈ
ദ	യ	യു	കാ	ണും	ർ
ർ	വ	ള്ള	X	X	വ
ഭാ	ഗ്യ	വാ	ന്മാ	ർ	അ

''ഹൃദയശുദ്ധിയുള്ളവർ ഭാഗ്യവാന്മാർ അവർ ദൈവത്തെ കാണും ''

കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് കടലാസും പേനയും ഉണ്ടായിരിക്കണം.

അവതരണരീതി: സജ്ജീകരണത്തിൽ പറയുന്നതുപോലെ ഈ പദപ്രശ്നം കണ്ടുപിടിക്കാനുള്ള രീതി കളിക്കാരെ മനസ്സിലാക്കിക്കൊണ്ട് പദപ്രശ്നത്തിന്റെ കോപ്പികൾ നല്കുകയോ ബോർഡിൽ വരയ്ക്കുകയോ ചെയ്യണം. ശരിയുത്തരം ആദ്യം കണ്ടുപിടിക്കുന്ന ആൾക്ക സമ്മാനം വാഗ്ദാനം ചെയ്യാം.

വിഭിന്നാവതരണം: കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവരുടെ കഴിവനുസരിച്ച് ഉത്തരത്തിന്റെ ആരംഭം ഏതെങ്കിലും മൂലയിൽ നിന്നോ, അരികിൽ നിന്നോ, അകത്തുനിന്നോ, ആകത്തക്കവിധം തയ്യാറാക്കാം.

79 ക്രമത്തിലാക്കുക

ലക്ഷ്യം: നമ്പർ ക്രമത്തിൽ കളങ്ങളിലെ അക്ഷരങ്ങൾ എടുത്തെഴുതി ബൈബിളിലെ പേരുകളോ സന്ദേശവാക്യങ്ങളോ കണ്ടുപിടിക്കുക.

സമയം: 15—25 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: കളങ്ങളിലൂടെ നല്കാനുദ്ദേശിക്കുന്ന പേരുകൾക്കോ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾക്കോ ആകെ എത്ര അക്ഷരങ്ങളുണ്ടെന്നു എണ്ണിനോക്കണം. ഒരു കളത്തിൽ രണ്ടോ മൂ

ന്നോ അക്ഷരം വീതം വരത്തക്കവിധം ചതുരാകൃതിയിലോ ദീർഘചതുരാകൃതിയിലോ ആവശ്യമായ കള്ളങ്ങൾ വരയ്ക്കണം. താഴെ കാണുന്ന ചിത്രത്തിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നതുപോ

2 പ്പന്സോല	7 ഹന്നാ	4 ലിപ്പികൊ	5 മോത്തേ	1 മത്താ	6 ഹെബ്രാ	3 റിന്തോസ്
3 (2) ഗലാ	5 യേസ്.(2)	2 ന്മാരുടെ	7 ൻ-(3)	4 ഌോസോ	6 യർയാ	1 യിമക്കോ
6 ക്കോബ്	2 പ്രവത്ത	1 സ്ല.	3 ത്തിയാ	5 തീത്തോ	7 യൂദാ	4 സ്തെ
7 സ്വെ	3 ഏഫേ	6 പത്രോ	4 സലോനി	1 ക്കായോഹ	2 നങ്ങൾ	5 സ് ഫിലെ
4 ക്കാ- (2, തി	1 ന്നാൻ അ	5 മോൻ	7 ളിപാട്	3 സോസ്ഫി	6 സ്–(2) യോ	2 റോമാകോ

ലെ ഓരോ നിരയിലും വശങ്ങളിലേയ്ക്കുള്ള കളങ്ങൾക്ക് ഒന്നു മുതലുള്ള ക്രമനമ്പർ ഇടകലർത്തി കൊടുക്കണം. മുകളിൽ നിന്ന് താഴേയ്ക്ക് ഓരോ നിരയിലും ക്രമനമ്പരനുസരിച്ച് കളങ്ങളിൽ രണ്ടോ മൂന്നോ അക്ഷരം വീതം എഴുതണം. ഒന്നാം നമ്പർ കളങ്ങൾ തീരുമ്പോൾ രണ്ടാം നമ്പറിലെ മുകളിൽ നിന്നു താഴെയുള്ള കളങ്ങളിൽ എഴുതണം.

പദപ്രശ്നം ബോർഡിൽ വരയ്ക്കുകയോ കോപ്പിയെടുത്തു വിതരണം ചെയ്യുകയോ വേണം.

എല്ലാവർക്കും കടലാസും പേനയും

അവതരണരീതി: സജ്ജീകരണത്തിൽ വിവരിച്ചതു പോലെ ഈ പദപ്രശ്നം തയ്യാറാക്കിയ ക്രമത്തിൽ തന്നെ ഇതിൽ രേഖപ്പെടുത്തപ്പെട്ട വാക്കുകളോ വാക്യങ്ങളോ കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെടണം. അവയെ കടലാസിൽ എഴുതി മനഃപാഠമാക്കുവാൻ പറയാം. ആദ്യം ശരിയായി എഴുതുന്ന ആൾക്കും മനഃപാഠമാക്കുന്ന ആൾക്കും സമ്മാനം നല്കണം.

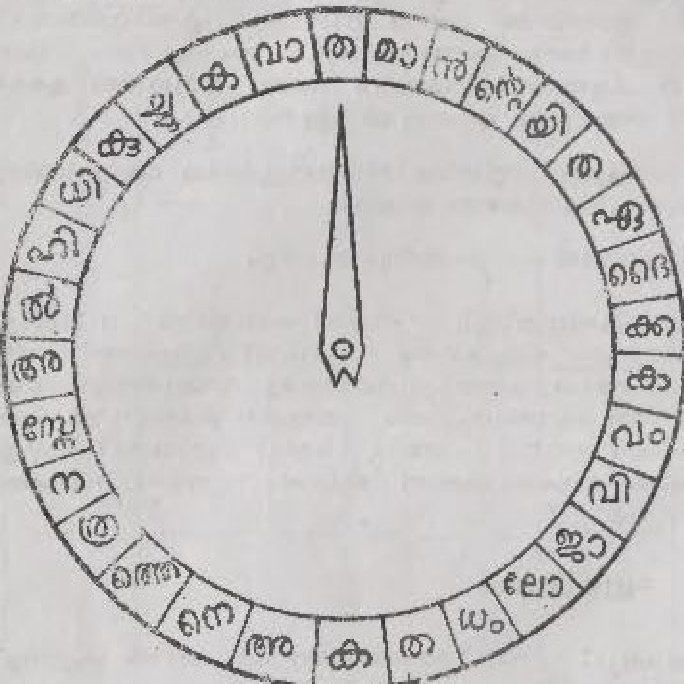
80 ഘടികാരം

ലക്ഷ്യം: ഘടികാരത്തിന്റെ മാതൃകയിൽ കളങ്ങളിൽ ആലേഖനം ചെയ്യപ്പെട്ട ബൈബിൾ വാക്യങ്ങളോ പേരുകളോ കണ്ടുപിടിക്കുക.

സമയം: 15 25 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: 'സ്റ്റോപ്പ്' വാച്ചിന്റെ മാതൃകയിൽ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന വിധത്തിൽ ഒരു ചിത്രം ബോർഡിൽ വരയ്ക്കുക. ഉപയോഗിക്കുന്ന അക്ഷരങ്ങളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ചായിരിക്കണം കളങ്ങളുടെ എണ്ണം. ചിത്രത്തിൽ ''തന്റെ ഏകജാതനെ നൽകുവാൻ തക്കവിധം അത്ര അധികമായി ദൈവം ലോകത്തെ സ്നേഹിച്ചു'' എന്ന വാക്യമാണ് ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഈ വാചകത്തിന് ചില്ലക്ഷരങ്ങൾ കൂടി ഉൾപ്പെടുത്തുമ്പോൾ 31 അക്ഷരങ്ങളുണ്ട്. സൂചി കാണിക്കുന്ന അക്ഷരത്തിൽ തുടങ്ങി, ഘടികാരസൂചി കറങ്ങുന്ന ദിശയിലേയ്ക്ക്, ഓരോ പ്രാവശ്യം ഈരണ്ടു കളം വിട്ടാണ് അക്ഷരങ്ങൾ എഴുതിയിരിക്കുന്നത്. മൂന്നുകൊണ്ട് ഹരിക്കാവുന്ന സംഖ്യയേക്കാൾ ഒന്നു കൂടുതലുള്ളത്ര എണ്ണത്തോളം അക്ഷര

ങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന വാചകത്തിനുണ്ടായിരിക്കണം. ഉദാ: 10, 13, 16, 19, 22, 25 മുതലായവ.



വാചകത്തിലെ അക്ഷരങ്ങളുടെ ആകെ എണ്ണം ഒററസംഖ്യയിലാണ് അവസാനിക്കുന്നതെങ്കിൽ ഓരോ കളം വിട്ട് അക്ഷരങ്ങൾ എഴുതാം.

കളിക്കാർക്ക് കടലാസും പേനയും.

അവതരണ രീതി: ബോർഡിൽ വരച്ച ചിത്രംനോക്കി നല്കപ്പെട്ട സന്ദേശവാക്യമോ പേരുകളോ തെററുകൂടാതെ ആദ്യം കണ്ടുപിടിച്ചെഴുതുന്ന ആൾ സമ്മാനാർഹനാകുന്നു.

81 പദപ്രശ്നം

ലക്ഷ്യം: നമ്പർ ക്രമത്തിൽ വലത്തോട്ടോ താഴോട്ടോ കളങ്ങൾ പൂരിപ്പിച്ച് പ്രശ്നാവലിയുടെ ഉത്തരങ്ങൾ കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിൽ പരിജ്ഞാനമുള്ള ആർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 30—45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: അവതരണ രീതിയിൽ പറയുംപ്രകാരമുള്ള പദപ്രശ്നം ബോർഡിൽ വരയ്ക്കുകയോ കോപ്പികൾ വിതരണം ചെയ്യുകയോ വേണം.

കളിക്കാർക്ക് കടലാസും പേനയും.

അവതരണ രീതി: പത്രമാസികകളിൽ സാധാരണ പ്രത്യക്ഷപ്പെടാറുള്ള പദപ്രശ്നംതന്നെയാണിത്. ഒരു വ്യത്യാസം മാത്രം: ബൈബിളിൽനിന്നു പൊതുവായോ പ്രത്യേക ബൈബിൾഭാഗത്തുനിന്നോ ആയിരിക്കും ചോദ്യങ്ങൾ.

രണ്ടുതരം ചോദ്യങ്ങളാണ് നല്കപ്പെടുക. ഒന്നാം ഭാഗം ചോദ്യങ്ങളുടെ ഉത്തരങ്ങൾ അതാതു ചോദ്യത്തിന്റെ നമ്പരുള്ള കളത്തിൽനിന്ന് വലത്തേയ്ക്കുള്ള കളങ്ങളിൽ ഓരോ അക്ഷരം പൂരിപ്പിച്ചും രണ്ടാം ഭാഗത്തിലെ ചോദ്യങ്ങളുടെ ഉത്തരങ്ങൾ അതേ രീതിയിൽ താഴേയ്ക്ക് പൂരിപ്പിച്ചും കണ്ടെത്താം. ഉത്തരത്തിന്റെ ഓരോ അക്ഷരത്തിനും ഓരോ കളമിട്ടശേഷം ബാക്കി കളങ്ങൾ വെട്ടിയിടുകയോ അവയിൽ വിഷയവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട രേഖാചിത്രങ്ങൾ ആലേഖനം ചെയ്യുകയോ ആവാം. ആദ്യം ശരിയുത്തരം മുഴുവൻ കണ്ടുപിടിക്കുന്ന ആൾക്കു സമ്മാനം നല്കണം.

ഉദാഹരണം: (ചോദ്യം)

വലത്തേയ്ക്ക്

1 ''റാമായിൽ ഒരു സ്വരം. വലിയ കരച്ചിലും മുറവിളിയും ...'' (മത്തായി 2:18) എന്നു പ്രവചിച്ച ആര്?

2 പൗരസ്ത്യദേശത്തുനിന്നു ഉണ്ണീശോയെ കാണുവാൻ വന്ന ജ്ഞാനികൾക്ക് വഴികാട്ടി എന്തായിരുന്നു?

3 സ്നാപകയോഹന്നാന്റെ ശിരസ്സ് പ്രതിസമ്മാനമായി ചോദിച്ച നർത്തകി?

4 കാനായിലെ വിവാഹവിരുന്നിൽ യേശു വെള്ളം എന്താക്കി മാററി?

5 യേശുവിനെ മൂന്നു പ്രാവശ്യം തള്ളിപ്പറഞ്ഞ ശിഷ്യൻ?

താഴേയ്ക്ക്

1 'മഹാരാജാവിന്റെ നഗരമായി' യേശു വിശേഷിപ്പിച്ച പട്ടണം ഏത്?

6 മറിയത്തിന്റെ ഭർത്താവായ യൗസേപ്പിന്റെ പിതാവ്?

7 ഈശോയുടെ ജനനസമയത്ത് യൂദയാ ഭരിച്ചിരുന്ന രാജാവ്?

8 സോളമന്റെ പിതാവ്?

1			6	7	2		
	*	*			*	8	*
3			ബ്		*	4	
	*	5			*		*

ഉത്തരം: (വലത്തോട്ട്) 1 – ജെറമിയാ, 2 – നക്ഷത്രം, 3 – സലോമി, 4 – വീഞ്ഞ്, – പത്രോസ്. (താഴേയ്ക്ക്) 1 – ജെറുസലേം, 6 – യാക്കോബ്, 7 – ഹേറോദേസ്, 8 – ദാവീദ്.

82 വാക്കുകൾ കണ്ടെത്തുക

ലക്ഷ്യം: നല്കപ്പെട്ട അക്ഷരങ്ങളിൽനിന്ന് നിശ്ചിത വാക്കുകൾ കണ്ടുപിടിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിൽ പരിജ്ഞാനമുള്ള ആർക്കും പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 15 – 30 മിനിറ്റ്

സജ്ജീകരണം: അവതരണ രീതിയിൽ പറയുംപ്രകാരമുള്ള പ്രശ്നാവലികളുടെ കോപ്പികൾ, പേന.

അവതരണരീതി: താഴെ കാണുന്ന ചിത്രത്തിലെപ്പോലെ അക്ഷരങ്ങൾ നിരനിരയായി എഴുതി തയ്യാറാക്കുന്നു. എന്നാൽ ഒരക്ഷരത്തിൽ തുടങ്ങി ഇടത്തോട്ടോ വലത്തോട്ടോ മുകളിലേയ്ക്കോ താഴേയ്ക്കോ ഏതെങ്കിലും വശത്തേയ്ക്കോ തുടർച്ചയായുള്ള അക്ഷരങ്ങൾക്ക് ചുറ്റും വരച്ചുകൊണ്ട് നിശ്ചിത വാക്കുകൾ അടയാളപ്പെടുത്താം. ഒരേ അക്ഷരംതന്നെ മറ്റു പല വാക്കുകൾക്കും ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്. ചുരുങ്ങിയ സമയം കൊണ്ട് ശരിയുത്തരം ആദ്യം കണ്ടെത്തുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം ലഭിക്കും.

ഉദാഹരണം: അപ്പസ്തോലന്മാരുടെ പേരുകൾ.

ചോദ്യം

യോ	മി	ലോ	ത്ത	ബ	യോ	മ
സ	യാ	ക്കോ	ബ്	പീ	ബ	ത്താ
പീ	ശി	ന	യൂ	ദാ	സ്	യി
ലി	ത്താ	മ	യാ	ക്കോ	ബ്	അ
പ്പോ	യാ	പീ	യോ	പ	പ	ന്ത്ര
സ്	വ്യ	ദേ	ത	ൻ	ത്രോ	യോ
ൻ	ന്നാ	ഹ	യോ	തോ	മ	സ്

ഉത്തരം

പ്രയോജനം: മനപാഠമാക്കേണ്ട പേരുകൾ കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നതോടൊപ്പം മനസ്സിൽ നിലനിർത്തുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: അപ്പസ്തോലന്മാരുടെ പേരുകൾക്കു പകരം ബൈബിളിലെ ഗ്രന്ഥങ്ങൾ, പ്രധാന പ്രവാചകന്മാരുടെ പേരുകൾ, നേതാക്കന്മാരുടെ പേരുകൾ, തുടങ്ങി ബൈബിളിലെ മററു പല വിഭാഗങ്ങളുടെ പേരുകളും കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ ഇപ്രകാരം നല്കാം.

ഇരട്ട പ്രശ്നമായി ഈ കളി നടത്തുവാൻ സാധിക്കും. ചില വാക്യങ്ങളിലെ വിട്ടുപോയ ഭാഗങ്ങൾ പൂരിപ്പിക്കുവാനും അതേ വാക്കുകൾ മേൽക്കാണുന്ന രീതിയിൽ ക്രമീകരിച്ച അക്ഷര സമൂഹത്തിൽ അടയാളപ്പെടുത്തുവാനും പറയാം.

83 പിന്തുടരുക

ലക്ഷ്യം: പല കളങ്ങളിലായി ക്രമം തെററി രേഖപ്പെടുത്തിയ ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾ ശരചിഹ്നങ്ങളെ പിന്തുടർന്നു കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഏതു പ്രായക്കാർക്കും ഈ ഗെയിം രസകരമായിരിക്കും.

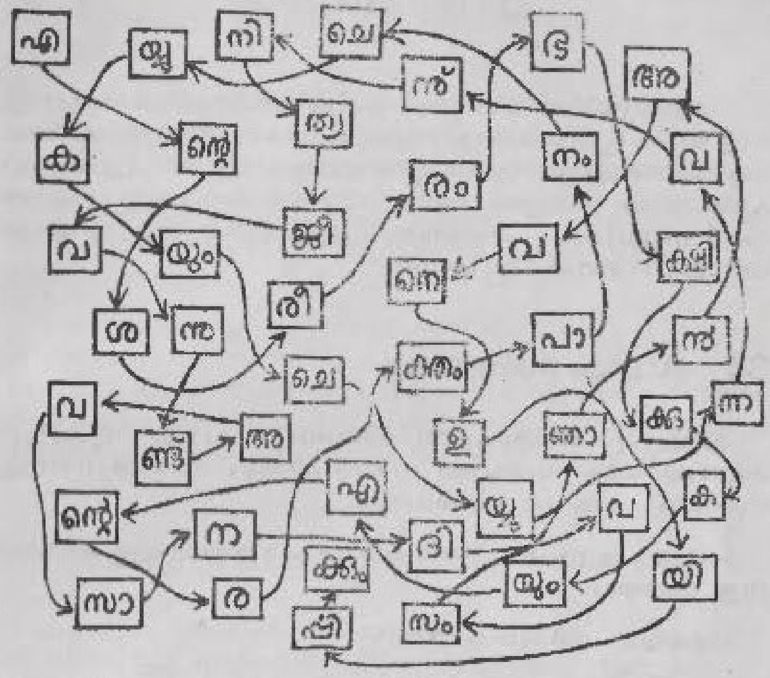
സമയം: 15—30 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: അവതരണ രീതിയിൽ പറയുന്ന പ്രകാരം തയ്യാറാക്കിയ ചിത്രത്തിൻെറ കോപ്പികൾ. അഥവാ അതേതരം ഒരു ചിത്രം ബോർഡിൽ വ്യക്തമായി മുൻകൂട്ടി രേഖപ്പെടുത്തിയാലും മതിയാകും.

പേനയും കടലാസും

അവതരണ രീതി: താഴെ കാണുന്ന ചിത്രത്തിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നതു പോലെ പല ചെറിയ ചതുരക്കളങ്ങൾ ക്രമരഹിതമായി വരയ്ക്കണം. ഒരു കളത്തിൽനിന്ന് മറെറാന്നിലേയ്ക്ക് ശരചിഹ്നം കാണിച്ചുകൊണ്ട് ഒരു ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യത്തിൻെറ ഓരോ അക്ഷരം ഓരോ കളത്തിൽ എഴുതണം.

വിതരണംചെയ്ത കോപ്പികളിൽനിന്നു് കളിക്കാർ ശരചിഹ്നത്തിന്റെ ക്രമത്തിൽ സന്ദേശവാക്യംകണ്ടുപിടിക്കണം. അങ്ങനെ



ആദ്യം സന്ദേശവാക്യം കണ്ടുപിടിക്കുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിൾ സന്ദേശവാക്യങ്ങൾക്കു പകരം സുപരിചിതമല്ലാത്തതും എന്നാൽ ഹൃദിസ്ഥമാക്കേണ്ടതുമായ പേരുകളോ വാക്കുകളോ മേൽപറഞ്ഞപ്രകാരം രേഖപ്പെടുത്തണം.

ചിത്രകഥകൾ

മനുഷ്യനിലെ ഭാവനയും കലാവാസനയും രേഖാചിത്രങ്ങളിലൂടെ പ്രകടമാക്കാറുണ്ടല്ലോ. കലാകാരന്മാരല്ലാത്തവർക്കും ലളിതമായ ചിത്രങ്ങൾ വരച്ചുകൊണ്ടോ ചിത്രത്തെ വ്യാഖ്യാനിച്ചുകൊണ്ടോ തങ്ങളുടെ ബൈബിൾ പരിജ്ഞാനം പ്രകടമാക്കുവാൻ സാധിക്കും. അത്തരത്തിലുള്ള ഏതാനും ഗെയിമുകളാണ് ഇനി അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

84 കഥയും സന്ദേശവും

ലക്ഷ്യം: നൽകപ്പെടുന്ന ബൈബിൾ ചിത്രം സൂചിപ്പിക്കുന്ന കഥയോ സംഭവമോ വിവരിക്കുകയും അതിൽ നിന്നുള്ള സന്ദേശം പങ്കുവയ്ക്കുകയും ചെയ്യുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിൾ പരിജ്ഞാനമുള്ള ആർക്കും ഇതു നടത്താം.

സമയം: 30–45 മിനിററ്.

സജ്ജീകരണം: പങ്കെടുക്കുന്ന വ്യക്തികൾക്ക് നൽകുവാനുള്ള ബൈബിൾ ചിത്രങ്ങൾ.

അവതരണരീതി: ബൈബിൾ ചാർട്ടുകളും ബൈബിൾ സംഭവങ്ങളോ കഥകളോ സൂചിപ്പിക്കുന്ന ചെറിയ പടങ്ങളും ഇന്നു സുലഭമാണ് .അവയുടെ കോപ്പികൾ എല്ലാ കളിക്കാർക്കും നൽകണം. കോപ്പികൾ ലഭ്യമല്ലെങ്കിൽ വലിയൊരു ചാർട്ട് എല്ലാവർക്കും കാണത്തക്കവിധം പൊതുവായി പ്രദർശിപ്പിച്ചാലും മതിയാവും.

ഓരോ വ്യക്തിയും തനിക്കു നൽകപ്പെട്ട ചിത്രത്തിൽ സൂചിപ്പിക്കപ്പെടുന്ന ബൈബിൾ സംഭവത്തെ അഥവാ കഥയെ മുഴുവനായി വിശദീകരിക്കുവാനും അതിന്റെ സന്ദേശം പങ്കുവയ്ക്കുവാനും വ്യക്തിപരമായി ഒരുങ്ങണം. തുടർന്ന് ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ ഓരോരുത്തനും താൻ ഒരുങ്ങിയ വിവരണവും സന്ദേശവും പങ്കുവയ്ക്കണം.

ഉദാഹരണം: ധൂർത്തപുത്രൻ പിതാവുമായി രമ്യപ്പെടുന്ന ചിത്രം നൽകുന്നു. ധൂർത്തപുത്രന്റെ കഥ മുഴുവൻ വിവരിക്കണം. സന്ദേശം പാപിയുടെ മാനസാന്തരം അത്യധികമായി ആഗ്രഹിക്കുകയും അതിൽ സന്തോഷിക്കുകയും ചെയ്യുന്നവനാണ് ദൈവം.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ ചിത്രങ്ങളെ കൂടുതൽ സൂക്ഷ്മ പഠനത്തിനു വിധേയമാക്കിക്കൊണ്ട് ബൈബിൾ പരിജ്ഞാനം പങ്കുവയ്ക്കുവാനും സന്ദേശം ഉൾക്കൊള്ളുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: എല്ലാവർക്കും ഒരേ ചിത്രത്തിന്റെ കോപ്പികൾ വിതരണം ചെയ്യുന്നതിനു പകരം വ്യത്യസ്ത ചിത്രങ്ങൾ നൽകാം.

പങ്കെടുക്കുന്നോര് കുട്ടികളോ ബൈബിളിൽ പരിജ്ഞാനം കുറവുള്ളവരോ ആണെങ്കിൽ ഓരോ ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകൾക്കായി ഓരോ ചിത്രത്തിന് കഥയും സന്ദേശവും എഴുതാൻ നൽകാം. പൊതു വേദിയിൽ ഗ്രൂപ്പ് പ്രതിനിധികൾ കഥയും സന്ദേശവും വിവരിച്ചാൽ മതിയാവും.

85 ചിത്ര രചന

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും വിഷയത്തെ സംബന്ധിച്ച് ലളിതമായ രേഖാ ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കുക.

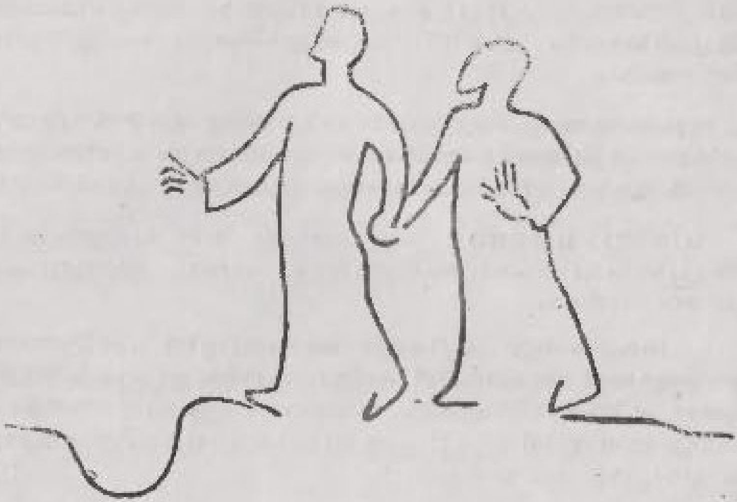
പങ്കെടുക്കുന്നവർ: അല്പമെങ്കിലും കലാവാസന ഉള്ള ആർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: 30 – 60 മിനിറ്റ്

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും വരയ്ക്കുവാൻ വേണ്ട കടലാസ്, പെൻസിൽ മുതലായവ.

അവതരണരീതി: ഗുഡ് ന്യൂസ് ബൈബിൾ, കുട്ടികൾക്കുള്ള ബൈബിൾ മുതലായവയിൽ ലളിതമായ രേഖാചിത്രങ്ങൾ കൊണ്ട് ബൈബിളിലെ പല പ്രമേയങ്ങളും അവതരിപ്പിക്കുന്നുണ്ട്. അവയെ മാതൃകയാക്കിക്കൊണ്ട് ഓരോരുത്തനെയും അഭിരുചിക്കനുസരിച്ച് ഏതെങ്കിലും ബൈബിൾ ഭാഗത്തിന്റെ ചിത്രങ്ങൾ വരച്ച് അടിക്കുറിപ്പ് എഴുതുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം. ഭാവനാത്മകമായ നല്ല ചിത്രങ്ങൾക്ക് പ്രോത്സാഹന സമ്മാനം നല്കണം.

ഉദാ:



അന്ധൻ അന്ധനെ നയിച്ചാൽ ഇരുവരും കുഴിയിൽ വീഴും (മത്തായി 15: 14).

പ്രയോജനം: അനുകരണത്തിലൂടെ എത്രതാനും ചിത്രങ്ങൾ വരച്ചു കഴിയുമ്പോൾ സ്വന്തമായ ഒരു ചിത്രരചനാശൈലിയും വൈദഗ്ധ്യവും സ്വയം സമ്പാദിച്ചുകൊള്ളും. ബൈബിളിലെ പല നല്ല ആശയങ്ങളും കലാപരവും ഹൃദ്യവുമായി അവതരിപ്പിക്കുവാൻ ഇതു പ്രചോദനമേകും.

വളർന്നാവതരണം: കൂടുതൽ കഴിവുള്ള കുട്ടികൾക്ക് കാർട്ടൂൺ ചിത്രകഥകൾ പോലെ പല രേഖാ ചിത്രങ്ങളിലൂടെ ഒരു സംഭവമോ കഥയോ പ്രമേയമോ അവതരിപ്പിക്കുവാൻ അവസരമൊരുക്കാം.

86 വാക്യങ്ങൾ ചിത്രരൂപത്തിൽ

ലക്ഷ്യം: ലഭ്യമായ ബൈബിൾ വാക്യത്തെ ഒരുവൻ ചിത്രരചനയിലൂടെ അവതരിപ്പിക്കുമ്പോൾ മറ്റുള്ളവർ ആ വാക്യം കണ്ടെത്തുവാൻ ശ്രമിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: , യുവജനങ്ങൾക്ക്, പ്രത്യേകിച്ച് കലാവാസനയുള്ളവർക്കായിരിക്കും ഈ ഗെയിം കൂടുതൽ ഫലപ്രദമാകുക.

സമയം: 45 60 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: ചിത്രരചനയ്ക്കുവേണ്ട കടലാസ്, പെൻസിൽ മുതലായവ

ബൈബിൾ വാക്യങ്ങൾ എഴുതിയ നറുക്കുകൾ

അവതരണ രീതി: കളിക്കാരെ ചെറിയ പല ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കണം. ചിത്രരൂപത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കുവാൻ എളുപ്പമുള്ളതും പൊതുവെ എല്ലാവർക്കും സുപരിചിതവുമായ ഓരോ ബൈബിൾ വാക്യം രേഖപ്പെടുത്തിയ നറുക്കുകൾ തയ്യാറാക്കിയിരിക്കണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിലെയും ഓരോരുത്തർ ഒരേ സമയം വന്ന് ഓരോ നറുക്കെടുത്ത് സംസാരിക്കാതെ ആ ആശയം ചിത്ര രൂപത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കണം. ഗ്രൂപ്പിലുള്ള മററുള്ളവർ അയാൾക്കു നല്കപ്പെട്ട വാക്യം ചിത്ര രചനയിൽനിന്ന് ഊഹിച്ചു കണ്ടെത്തണം. ശരിയുത്തരം കിട്ടുമ്പോൾ മററുള്ളവർക്കും നറുക്കെടുത്ത് ചിത്രരചന തുടരാം.

ഉദാഹരണം: (നറുക്കുകളിൽ എഴുതുന്ന വാക്യങ്ങൾക്ക്) ''ദൈവകൃപനിറഞ്ഞവളേ സ്വസ്തി: കർത്താവു നിന്നോടുകൂടെ'' (ലൂക്കാ 1:28), ''അത്യുന്നതങ്ങളിൽ ദൈവത്തിനു മഹത്വം, ഭൂമിയിൽ ദൈവകൃപ ലഭിച്ചവർക്കു സമാധാനം'' (ലൂക്കാ 2:14), ''നല്ലഫലം നല്കാത്ത വൃക്ഷമെല്ലാം വെട്ടി തീയിലെറിയപ്പെടും.'' (ലൂക്കാ 3:9).

പ്രയോജനം: പല ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങളും അനുസ്മരിക്കുവാനും അതിലെ ആശയം ഉൾക്കൊണ്ട് ഭാവനാത്മകമായി അവതരിപ്പിക്കുവാനും ഇടയാകുന്നു.

87 സൂചനാ ചിത്രങ്ങൾ

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും പ്രമേയത്തിലേക്കു വെളിച്ചം വീശുന്ന ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കുകയും വ്യാഖ്യാനിക്കുകയും ചെയ്യുക.

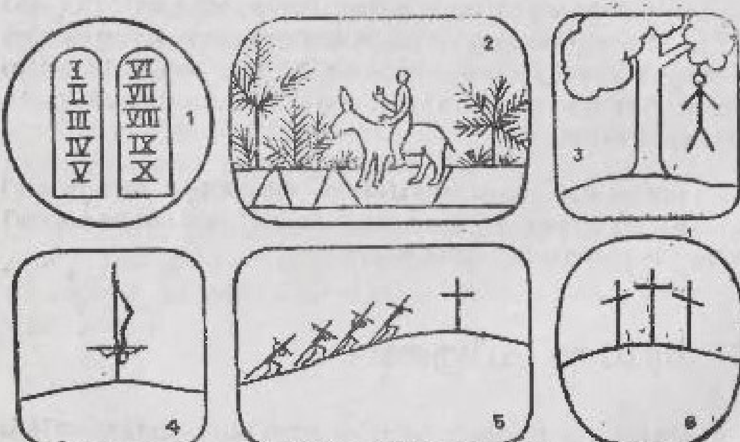
പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ചിത്രരചനയിൽ താല്പര്യമുള്ള ആർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: ഒന്നുമുതൽ ഒന്നര മണിക്കൂർ.

സജ്ജീകരണം: ചിത്രരചനയ്ക്കാവശ്യമായ കാർഡുകൾ, പെൻസിൽ മുതലായവ.

അവതരണരീതി: അംഗങ്ങളെ അഞ്ചുമുതൽ ഏഴുവരെ അംഗങ്ങളുള്ള പല ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കണം. ഗ്രൂപ്പിലുള്ള ഓരോരുത്തനും താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നപോലെ ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും സംഭവത്തെയോ കഥയെയോ വാക്യത്തെയോ സൂചിപ്പിക്കുന്ന ലളിതമായ രേഖാചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കണം. ഗ്രൂപ്പിലുള്ള എല്ലാവരും ചിത്രം വരച്ചുകഴിഞ്ഞ് ഓരോ ചിത്രത്തിനും ഓരോ അടിക്കുറിപ്പ് വരച്ച ആളൊഴിച്ച് ബാക്കിയുള്ളവർ ആലോചിച്ചു നല്കണം. ആരുടെയെങ്കിലും ചിത്രം എന്താണെന്നു മറ്റുള്ളവർക്കു ശരിക്കു മനസ്സിലായില്ലെങ്കിൽ വരച്ച ആൾതന്നെ താനുദ്ദേശിച്ച ആശയം വിശദീകരിക്കണം. എല്ലാവരുടെയും ചിത്രങ്ങൾക്ക് അടിക്കുറിപ്പു നല്കിക്കഴിഞ്ഞ് വീണ്ടും എല്ലാവരും ഓരോ ചിത്രം വീതം വരച്ച് കളി തുടരാം.

ഉദാഹരണം: (ചിത്രങ്ങൾ)



(അടിക്കുറിപ്പുകൾ)

(1) കൽഫലകകളിലൂടെ നല്കപ്പെട്ട നിയമങ്ങൾ

(2) ഓശാന! ദാവീദിൻ സുതനോശാന!

(3) വഞ്ചനയുടെ ഫലം
(4) 'ഇവരേക്കാളധികമായി ഞാനങ്ങയെ സ്നേഹിക്കുന്നു'
(5) യേശുവിനെ അനുഗമിക്കാനാഗ്രഹിക്കുന്നവർ
(6) തൻെറ ഏകജാതനെ നല്കാൻ തക്കവിധം അത്രയധികമായി ദൈവം ലോകത്തെ സ്നേഹിച്ചു.

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ ആശയങ്ങൾ ഉൾക്കൊണ്ട് അവയെ ഭാവനാത്മകമായി അവതരിപ്പിക്കുവാനും അവ വിസ്മരണീയമാക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

88 പ്രതീകാത്മക ചിത്രങ്ങൾ

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ ആശയങ്ങൾ കലാപരമായ ചിഹ്നങ്ങളിലൂടെ ആവിഷ്കരിച്ച് മറ്റുള്ളവരുമായി പങ്കുവയ്ക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിലും കലയിലും തല്പരരായിരിക്കണം.

സമയം: 45–60 മിനിററ്

സജ്ജീകരണം: എല്ലാവർക്കും വരയ്ക്കുന്നതിനാവശ്യമായ കടലാസ്, പെൻസിൽ, റബ്ബർ മുതലായവ.

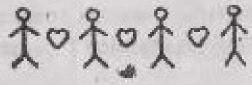
അവതരണ രീതി: സാധാരണ ഉപയോഗിക്കപ്പെടുന്നതോ ഉപയോഗിക്കപ്പെടാവുന്നവയോ ആയ ക്രിസ്തീയ ചിഹ്നങ്ങൾ പരിശീലകൻ കളിക്കാർക്ക് ആദ്യം വിശദീകരണം. തുടർന്ന് എല്ലാവരും വ്യക്തിപരമായി ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും ആശയങ്ങൾ കലാപരമായ ചിഹ്നങ്ങളിലൂടെ കടലാസിൽ വരച്ചു തയ്യാറാക്കണം. ഒരാൾക്ക് എത്ര ചിത്രം വേണമെങ്കിലും വരയ്ക്കാം. അതിനുശേഷം ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളായി സമ്മേളിച്ച് ഓരോരുത്തനും താൻ വരച്ച ചിത്രങ്ങൾ മറ്റുള്ളവരെ കാണിക്കണം. ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവർ അതിൻെറ അർത്ഥം കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കണം. അതിനു കഴിയാതെ വന്നാൽ വരച്ച ആൾ തന്നെ വിശദീകരിക്കണം. എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും വ്യാഖ്യാനിക്കപ്പെട്ടുകഴിഞ്ഞ് ചിത്രങ്ങളിലൂടെ ഗ്രൂപ്പിനു പൊതുവായി ലഭിച്ച സന്ദേശം ചിത്രരൂപേണ ഗ്രൂപ്പ് ആവിഷ്കരിക്കണം. അവസാനം എല്ലാ ഗ്രൂപ്പുകളും സ

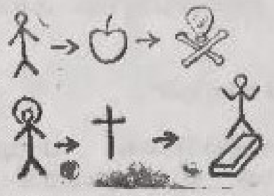
മേളിച്ച് ഓരോ ഗ്രൂപ്പിന്റെയും ചിത്രങ്ങളും അവയുടെ അർത്ഥവും പൊതുചർച്ചയ്ക്കെടുക്കണം.

ഉദാഹരണം:

തന്റെ ഏകജാതനെ നല്കുവാൻ തക്കവിധം അത്യധികമായി ദൈവം ലോകത്തെ സ്നേഹിച്ചു.

ദൈവം സ്നേഹമാകുന്നു.

 പരസ്പരം സ്നേഹിക്കുക.



ഒരുവന്റെ അനുസരണക്കേടുമൂലം മരണം ലോകത്തിലുണ്ടായി: മറ്റൊരുവന്റെ അനുസരണംമൂലം നിത്യജീവനും.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾചിഹ്നങ്ങളെ മനസ്സിലാക്കുവാനും അവയെ ഭാവനാത്മകമായി ആവിഷ്കരിച്ചുകൊണ്ട് കൂടുതൽ ആശയങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

89 ഭൂപടം വരയ്ക്കൽ

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ ഭൂപടങ്ങൾ വരച്ച് സ്ഥലങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിൽ പരിചയമുള്ള ആർക്കും ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ.

സജ്ജീകരണം: ബൈബിൾ ഭൂപടത്തിന്റെ കോപ്പികൾ. ഭൂപടം അച്ചടിച്ചിട്ടുള്ള ഒരേ ബൈബിൾ പരിഭാഷയുടെ കോപ്പികൾ കളിക്കാർക്കുണ്ടെങ്കിലും മതിയാകും.

അവതരണ രീതി: ബൈബിൾസംഭവങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ഏതെങ്കിലും ഭൂപടം തെരഞ്ഞെടുത്ത് അതിലെ പ്രസക്ത ഭാഗങ്ങളും ബൈബിളിന് അവയുമായുള്ള ബന്ധവും പരിശീലകൻ വിശദീകരിക്കണം. തുടർന്ന് എല്ലാവരും ആ ഭൂപടം നോക്കി തങ്ങളുടേതായി ഓരോ ഭൂപടം വരച്ച് സ്ഥലങ്ങൾ അടയാളപ്പെടുത്തണം. ഏറ്റം നന്നായി ഭൂപടം വരയ്ക്കുകയും അതിലെ സ്ഥലങ്ങൾക്ക് ബൈബിളുമായുള്ള ബന്ധം നന്നായി വിശദീകരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നവർക്ക് പ്രോത്സാഹനസമ്മാനം നല്കാം.

രണ്ടാമതൊരു മത്സരം മാതൃകാഭൂപടം നോക്കാതെ വരയ്ക്കുന്നതിനും ഏർപ്പെടുത്തി, നന്നായി വരയ്ക്കുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം നല്കാം.

ഉദാഹരണം: (ഭൂപടങ്ങൾക്ക്)

— പൂർവ്വ പിതാക്കന്മാരുടെ കാലത്തെ മദ്ധ്യപൂർവ്വദേശം
— പുറപ്പാട്
— ഇസ്രായേൽ ഗോത്രങ്ങൾ
— യേശുവിന്റെ കാലത്തെ പലസ്തീന
— പൗലോസിന്റെ പ്രേഷിതയാത്രകൾ

പ്രയോജനം: ബൈബിൾസംഭവങ്ങളുടെ സ്ഥലങ്ങൾ സ്വയം നിർണ്ണയിച്ച് ചരിത്രസംഭവങ്ങളെ കൂടുതൽ വ്യക്തമായി മനസ്സിലാക്കുവാൻ സഹായിക്കുന്നു.

റോൾ പ്ലേ

ബൈബിളിലെ വിവിധ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ റോളുകൾ ഏറ്റെടുത്ത് അഭിനയിക്കുക അഭിനേതാക്കൾക്കും സദസ്യർക്കും രസകരമാണ്. എന്നാൽ വിവിധ രീതികളിലുള്ള അത്തരം അവതരണങ്ങളിലൂടെ ബൈബിൾ വിഷയങ്ങൾ പഠിക്കുവാനും കഥാപാത്രങ്ങളുടെ വിചാരവികാരങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുവാനും സാധിക്കും. അതിനു സഹായകരമായ ഏതാനും കളികളാണ് ഇനി അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

90 ഫാൻസി ഡ്രസ് മത്സരം

ലക്ഷ്യം: പ്രത്യേക വേഷവിധാനവും അഭിനയവും വഴി ഏതെങ്കിലും ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെയോ കഥാപാത്രങ്ങളെയോ രംഗത്ത് അവതരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ക്യാമ്പിലുള്ള കഴിയുന്നത്ര ആളുകളെ ഇതിൽ പങ്കെടുപ്പിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കണം.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: മത്സരത്തിനു സമ്മാനാർഹരെ നിശ്ചയിക്കുവാൻ മൂന്നു വിധികർത്താക്കൾ.

മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവർ തങ്ങൾ സ്വയം അവതരിപ്പിക്കാൻ നിശ്ചയിക്കുന്ന കഥാപാത്രത്തിനുവേണ്ട വേഷവിധാനം കരുതണം.

അവതരണ രീതി: സാധാരണ ഫാൻസിഡ്രസ് മത്സരംപോലെതന്നെയാണിത്. എന്നാൽ ഒരു വ്യത്യാസംമാത്രം: ബൈബിളിലെ കഥാപാത്രങ്ങളെ മാത്രമേ രംഗത്തവതരിപ്പിക്കാവൂ. ഒററയ്ക്കോ ഗ്രൂപ്പായോ മത്സരിക്കാം. സംസാരം ഒഴിവാക്കണം. മത്സരത്തിന് അണിഞ്ഞൊരുങ്ങുവാൻ അരമണിക്കൂർ സമയം നല്കാം. ഏററവും നന്നായി അവതരിപ്പിക്കുന്നവർക്ക് സമ്മാനം നല്കണം.

91 ജീവിതാനുകരണം

ലക്ഷ്യം: ഓരോ ബൈബിൾകഥാപാത്രത്തെ സംസാരംകൂടാതെ അനുകരിക്കുമ്പോൾ ആരെയാണ് അനുകരിക്കുന്നതെന്നു മററുള്ളവർ പറയുക.

ആ കഥാപാത്രങ്ങളുടേതായി ഓരോ സന്ദേശം പറയുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: 7 മുതൽ 12 വരെ അംഗങ്ങളുള്ള ചെറിയ ഗ്രൂപ്പുകളിലായി ഈ ഗെയിം നടത്താം.

സമയം: ഒരു മണിക്കൂർ.

അവതരണരീതി: അംഗങ്ങളെ പല ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുക. ഗ്രൂപ്പിലുള്ള ഓരോരുത്തനും ഓരോ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെ മനസ്സിൽ സങ്കല്പിച്ചുകൊണ്ട് ആ കഥാപാത്രത്തെ മററുള്ളവർക്ക് വേഗം മനസ്സിലാകത്തക്കവിധം പ്രത്യേക വേഷവിധാനമോ സംസാരമോ കൂടാതെ അനുകരിച്ചഭിനയിക്കണം. ഓരോരുത്തനും അഭിനയിക്കുമ്പോൾ അയാൾ ആരെയാണ് അനുകരിക്കുന്നതെന്ന് മററുള്ളവർ കണ്ടുപിടിക്കണം. അതിനു കഴിയാതെവന്നാൽ മററുള്ളവർക്കു മനസ്സിലാകത്തക്കവിധം മറെറാരു കഥാപാത്രത്തെ അയാൾ അനുകരിക്കണം.

എല്ലാവരും അഭിനയിച്ചുകഴിഞ്ഞ് ഓരോരുത്തനും താൻ അനുകരിച്ച കഥാപാത്രത്തിൽനിന്ന് ഗ്രൂപ്പിനു സ്വീകരിക്കാവുന്ന നല്ലൊരു സന്ദേശം രണ്ടോ മൂന്നോ വാചകങ്ങളിലായി പറയണം.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുമായി താദാത്മ്യപ്പെടുന്നതോടൊപ്പം അവരിലെ നന്മതിന്മകൾ വിലയിരുത്തി നല്ല സന്ദേശമുൾക്കൊള്ളുവാൻ സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: സമയം ആവശ്യത്തിനുണ്ടെങ്കിൽ ഗ്രൂപ്പുതിരിഞ്ഞ് ഈ ഗെയിം നടത്തണമെന്നില്ല. എല്ലാവരും പൊതുവായി സമ്മേളിച്ച് ഓരോരുത്തരായി സദസ്സിൽ ഓരോ പരിപാടി അവതരിപ്പിക്കുകയും സന്ദേശം നല്കുകയും ചെയ്താൽ മതിയാകും.

ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും കഥാപാത്രത്തെ സ്വയം തെരഞ്ഞെടുത്ത് അനുകരിച്ചഭിനയിക്കുവാൻ ഒരുങ്ങണമെന്നു പറഞ്ഞിട്ട് കളിക്കാരുടെ പേരിൽ നറുക്കിട്ടുകിട്ടുന്ന ക്രമമനുസരിച്ച് ഓരോരുത്തരെക്കൊണ്ടും അഭിനയിപ്പിക്കാം. നറുക്ക് അവസാനം വീഴുന്നയാൾക്ക് സമ്മാനവും നല്കാം.

92 നറുക്കെടുപ്പിലൂടെ

ലക്ഷ്യം: ലഭിക്കുന്ന നറുക്കിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നതനുസരിച്ച് ഒരു ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തെയോ കഥാപാത്രങ്ങളെയോ അഭിനയിക്കുക.

ഓരോരുത്തരും അഭിനയിക്കുന്നതിൽനിന്ന് അയാൾക്കു ലഭിച്ച നറുക്കിൽ എന്താണ് രേഖപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നതെന്നു കണ്ടുപിടിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ബൈബിളിൽ കൂടുതൽ പരിജ്ഞാനമുള്ളവർക്ക് ഇതു വളരെ പ്രയോജനപ്രദമാണ്

സമയം: ഒന്നര മണിക്കൂർ.

ഉപകരണങ്ങൾ: പങ്കെടുക്കുന്നവർക്കും അറിയുന്നതും അഭിനയിക്കാൻ എളുപ്പമുള്ളതുമായ റോളുകൾ രേഖപ്പെടുത്തിയ നറുക്കുകൾ കളിക്കാരുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് തയ്യാറാക്കിയിരിക്കണം.

അവതരണ രീതി: കളിക്കാരിൽ ഓരോരുത്തൻ ഒരു നറുക്കെടുക്കണം. അയാൾ അതു വായിച്ചുനോക്കിയിട്ട് സംസാരിക്കാതെ അതിലെ കഥാപാത്രത്തെ അഥവാ സംഭവത്തെ അനുകരിച്ച് അഭിനയിക്കണം. അയാളുടെ ഊഴത്തിൽ അഭിനയിക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടിരിക്കുന്നതെന്താണെന്ന് ശരിയായി ആദ്യം പറയുന്നയാൾ മറ്റൊരു നറുക്കെടുത്ത് അതിൽ പറയുംപ്രകാരം അഭിനയിച്ച് കളി തുടരണം. ആർക്കും ശരിയായ ഉത്തരം പറയാൻ സാധിക്കാതെ വന്നാൽ അഭിനയിച്ചയാൾ സംഭാഷണം ഉപയോഗപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ട് വീണ്ടും അഭിനയിക്കണം. അപ്പോൾ അതു മനസ്സിലാക്കുവാൻ എളുപ്പമാകും.

ഉദാഹരണം: ഹവ്വാ വിലക്കപ്പെട്ട കനി ഭക്ഷിക്കുകയും ഭർത്താവിനു കൊടുക്കുകയും ചെയ്യുന്നത്, അബ്രാഹം ഇസഹാക്കിനെ ബലിയർപ്പിക്കുന്നത്, യേശു കുരിശിൽ മരിക്കുന്നത്, യേശുവിനെ കുരിശിൽ തറയ്ക്കുന്നത് മുതലായവ.

വിഭിന്നാവതരണം: ഒരാൾ മാത്രം അഭിനയിക്കുന്നതിനു പകരം രണ്ടോ മൂന്നോ പേർ ചേർന്ന് അഭിനയിക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെടാം. അപ്പോൾ അഭിനയം കൂടുതൽ വ്യക്തവും രസകരവുമാകും.

നറുക്കുകൾക്കു പകരം അഭിനയിക്കേണ്ട ഓരോ റോളുകളും ചെറിയ കാർഡുകളിൽ രേഖപ്പെടുത്തി ഉപയോഗിക്കാം. കുട്ടി

ചെയ്യാം. കാർഡ് അടുക്കിയ ക്രമത്തിൽ മുകളിൽ നിന്ന് ഓരോ കാർഡ് എടുത്ത് അഭിനയിക്കണം.

ഏറ്റവും ചുരുങ്ങിയ സമയംകൊണ്ട് മറ്റുള്ളവർക്ക് മനസ്സിലാകത്തക്കവിധം അഭിനയിക്കുന്നവർക്കും, നല്ല അഭിനയം കാഴ്ചവയ്ക്കുന്നവർക്കും സമ്മാനം നല്കാം.

ഓരോരുത്തരും ഓരോ റോൾ അഭിനയിച്ചു കഴിയുമ്പോൾ കാഴ്ചക്കാരോട് കാർഡിൽ രേഖപ്പെടുത്തിയിരുന്നതെന്താണെന്ന് രഹസ്യമായി കടലാസിൽ രേഖപ്പെടുത്തുവാൻ പറയും. ഓരോ ശരിയുത്തരത്തിനും ഓരോ പോയിന്റ് നല്കണം. ഏറ്റം കൂടുതൽ പോയിന്റ് നേടുന്ന ആൾക്ക് സമ്മാനം.

93 ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ

ലക്ഷ്യം: ഒരു ഗ്രൂപ്പ് മറ്റു ഗ്രൂപ്പിലെ അംഗങ്ങൾ നിർദ്ദേശിക്കുന്ന റോൾ അതിന്റെ പ്രതിനിധി അഭിനയത്തിലൂടെ തന്റെ ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവരെ മനസ്സിലാക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: കളിക്കാരെ രണ്ടു ഗ്രൂപ്പായി തിരിക്കണം. 20 പേരിൽ കൂടുതലുണ്ടെങ്കിൽ നാലു ഗ്രൂപ്പു രൂപീകരിച്ച് ഈരണ്ടു ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിൽ മത്സരം ഏർപ്പെടുത്താം.

സമയം: രണ്ടു മണിക്കൂർ

അവതരണരീതി: രണ്ടുഗ്രൂപ്പുകളും മുഖാമുഖം ഇരിക്കണം. രണ്ടു ഗ്രൂപ്പുകൾക്കും ഓരോ നേതാവിനെയും അഭിനയിക്കാനുള്ളവരെയും അതാതു ഗ്രൂപ്പുകൾ തെരഞ്ഞെടുക്കണം. അഭിനേതാക്കൾക്ക് നല്കാവുന്ന റോളുകൾ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും പരസ്പരം ആലോചിച്ച് നിശ്ചയിക്കണം. ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പിൽ നിന്ന് അഭിനയിക്കാനുള്ളവരിൽ ഒരാൾ രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പിൽ ചെല്ലുമ്പോൾ അതിലെ ലീഡർ അയാൾ അഭിനയിക്കേണ്ട റോൾ പറഞ്ഞുകൊടുക്കണം. നിശ്ചയിച്ച റോളെന്തെന്നു പറയാതെ ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പിലെ അഭിനയക്കാരൻ തന്റെ ഗ്രൂപ്പിലുള്ളവരെ അഭിനയത്തിലൂടെ തന്റെ റോൾ മനസ്സിലാക്കണം. ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പിലെ മറ്റുള്ളവർ തങ്ങളുടെ അഭിനയക്കാരൻ നടിക്കുന്ന റോളെന്താണെന്ന് ഊഹിച്ചു പറയണം. ഉത്തരം ലീഡർ മാത്രമേ പറയാവൂ. മൂന്നു ഉത്തരങ്ങൾ വരെ അവർക്ക് പറയാം. ശരിയുത്തരം പറയാൻ സാധിച്ചാൽ അവർക്കു ഒരു പോയിന്റു ലഭിക്കും.

അടുത്തതായി ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പിലെ അഭിനയക്കാരിലൊരുവൻ രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പിൽപോയി തനിക്കുള്ള റോൾ മനസ്സിലാക്കി അഭിനയിച്ച് കളി തുടരുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനകം ഏററവും കൂടുതൽ പോയിൻറു ലഭിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം.

പ്രയോജനം: ടീം സ്പിരിറേറാടെ അഭിനയിക്കുകയും ഉത്തരം കണ്ടെത്തുവാൻ ശ്രമിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതിനാൽ കൂടുതൽ രസകരമായി ബൈബിളിലെ പല ഭാഗങ്ങൾ ചർച്ചചെയ്യാനും അഭിനയിക്കാനും ഇടയാകുന്നു.

94 മോണോ ആക്ട്

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങളെമാത്രം അടിസ്ഥാനപ്പെടുത്തി മോണോ ആക്ട് മത്സരം സംഘടിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഈ മത്സരത്തിൽ എത്രപേർക്ക വേണമെങ്കിലും പങ്കെടുക്കാം. ക്യാമ്പിൽ അംഗങ്ങൾ കുറവാണെങ്കിൽ എല്ലാവരോടും ഇതിൽ നിർബന്ധമായും പങ്കെടുക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നതു നന്നായിരിക്കും.

സമയം: ഒന്നര മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: സമ്മാനാർഹരെ നിശ്ചയിക്കുവാൻ വിധികർത്താക്കളായി മൂന്നുപേരെങ്കിലും ഉണ്ടായിരിക്കണം. പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് ഒരുങ്ങുവാൻ ബൈബിളിൻെറ കോപ്പികൾ.

അവതരണ രീതി: പല കഥാപാത്രങ്ങളുടെ റോളുകൾ ഒരേ ആൾ സംഭാഷണത്തിലൂടെ അഭിനയിക്കുകയാണല്ലോ മോണോ ആക്ട് മത്സരത്തിൽ ചെയ്യുക. മത്സരത്തിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും ഒരു കഥയോ സംഭവമോ ഇഷ്ടാനുസരണം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ആവശ്യമെങ്കിൽ ബൈബിൾ ഭാഗം വായിച്ചുനോക്കി ഒരുങ്ങുവാൻ അരമണിക്കൂർ സമയം നല്കണം. മത്സരം ആരംഭിക്കുമ്പോൾ ജഡ്ജസ് മാർക്കിടുന്നു ഏററവും കൂടുതൽ മാർക്ക ലഭിക്കുന്നവർക്ക് ഒന്നും രണ്ടും മൂന്നും സമ്മാനങ്ങൾ നല്കുന്നു.

പ്രയോജനം: ഈ മത്സരത്തിലൂടെ അനവധി ബൈബിൾ ഭാഗങ്ങൾ അനുസ്മരിക്കുവാനും പഠിക്കുവാനും ഇടയാകുന്നു.

95 മിമിക്രി മത്സരം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ അധിഷ്ഠിതമായി മിമിക്രി മത്സരം നടത്തുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ, സമയം, സജ്ജീകരണം, എന്നിവ മുൻ ഗെയിമിലേതുതന്നെ

അവതരണ രീതി: പല വ്യക്തികളുടെയോ മൃഗങ്ങളുടെയോ, സാഹചര്യങ്ങളിലെയോ ശബ്ദങ്ങൾ ഒരാളോ പലർചേർന്നോ അനുകരിക്കുകയാണല്ലോ സാധാരണ മിമിക്രി മത്സരത്തിൽ ചെയ്യുക എന്നാൽ ഇവിടെ ബൈബിളിലെ പല ഭാഗങ്ങളിൽനിന്നു തെരഞ്ഞെടുത്തവയെ ആയിരിക്കണം അവതരിപ്പിക്കേണ്ടത്. മത്സരത്തിന് ഒരുങ്ങുവാൻ ആവശ്യമെങ്കിൽ ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഏറ്റവും കൂടുതൽ മാർക്ക് വാങ്ങിക്കുന്നവർക്ക് സമ്മാനങ്ങൾ നല്കണം.

പ്രയോജനം: ബൈബിളിലെ പല സാഹചര്യങ്ങളെ അനുസ്മരിക്കുവാനും ആകർഷകമായി അവതരിപ്പിക്കുവാനും അവസരമൊരുക്കുന്നു.

നാടക മത്സരം

രംഗകലകളിൽ നാടകത്തിന് വളരെയേറെ പ്രചാരമുണ്ടല്ലോ. നാടകങ്ങൾ കാണുവാൻ മാത്രമല്ല രംഗത്തവതരിപ്പിക്കുവാനും പലരും ഇഷ്ടപ്പെടും. ക്യാമ്പുകളിലും സെമിനാറുകളിലും വലിയ ബൈബിൾ നാടകങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കുവാൻ പ്രയാസമാണെങ്കിലും അംഗങ്ങളെക്കൊണ്ടുതന്നെ ചുരുങ്ങിയ സമയത്തിനുള്ളിൽ കാര്യമായ മേയ്ക്കപ്പോ രംഗസജ്ജീകരണമോ കൂടാതെ ബൈബിളിലെ പല പ്രമേയങ്ങൾ പല രീതികളിൽ ആകർഷകമായി രംഗത്തവതരിപ്പിക്കുവാൻ കഴിയും. അത്തരം വിവിധ നാടകാവതരണരീതികൾ ഇനി കാണാം.

96 ഏകാങ്ക നാടകം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ ഏതെങ്കിലും കഥയോ സംഭവമോ നാടകരൂപത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഗ്രൂപ്പടിസ്ഥാനത്തിലാണ് മത്സരം നടത്തേണ്ടത്.

സമയം: രണ്ടു മുതൽ മൂന്നു മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: ബൈബിളിന്റെ ഏതാനും പ്രതികൾ, സമ്മാനാർഹരെ നിശ്ചയിക്കുവാൻ 'ജഡ്ജസ്.'

അവതരണരീതി: സാധാരണ ഏകാങ്ക നാടക മത്സരത്തിൽനിന്നു വിഭിന്നമായി, മുൻകൂട്ടി തയ്യാറാക്കിയ നാടക പുസ്തകത്തിന്റെയോ കയ്യെഴുത്തുപ്രതിയുടെയോ സഹായം കൂടാതെ കളിക്കാർതന്നെ ബൈബിൾ ഭാഗം തെരഞ്ഞെടുക്കുകയും അത് എങ്ങനെ അവതരിപ്പിക്കാമെന്നു ചർച്ച ചെയ്യുകയും സംഭാഷണങ്ങൾ ഉടൻ തയ്യാറാക്കുകയും ചെയ്തുകൊണ്ടാണ് ഈ മത്സരം. അതിനാൽ കളിക്കാരെ തുല്യ അംഗബലമുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിച്ച് നാടക മത്സരത്തിനൊരുങ്ങുവാൻ മുക്കാൽ മണിക്കൂർ സമയം നല്കാം. നാടകം ഭാവനാത്മകമായി സംഭാഷണങ്ങൾ കോർത്തിണക്കി അവതരിപ്പിക്കാമെങ്കിലും ബൈബിളിലെ കഥയോടും സന്ദേശത്തോടും നീതിപുലർത്തത്തക്കവി

ധം തന്നെ മത്സരത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കണം. മത്സരത്തിൽ ഏററവും കൂടുതൽ പോയിൻറു ലഭിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം നല്കണം.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ വായിച്ചും പരസ്പരം ചർച്ചചെയ്തും ഭാവനാത്മകമായി അവതരിപ്പിച്ചും ബൈബിൾ സന്ദേശം ഉൾക്കൊള്ളുവാനും ബൈബിൾ കലകളോട് ആഭിമുഖ്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുവാനും ഇടയാകും.

വിഭിന്നാവതരണം: നാടകം അവതരിപ്പിച്ചാലുടൻതന്നെ ഗ്രൂപ്പിലെ ഒരു പ്രതിനിധി ആ നാടകത്തിൻെറ സന്ദേശം ചുരുങ്ങിയ വാക്കുകളിൽ സദസ്സിൽ പറയുവാൻ ഗ്രൂപ്പു ചർച്ചയ്ക്കു മുമ്പായി ആവശ്യപ്പെടാം. സന്ദേശത്തിനുകൂടി മത്സരത്തിൽ പോയിൻറു കൂട്ടണം. ഗ്രൂപ്പ് ചർച്ചയിലൂടെ ബൈബിൾ കഥയുടെ അഥവാ സംഭവത്തിൻെറ സന്ദേശം നേരിട്ട് ഉൾക്കൊള്ളുവാൻ അതു കൂടുതൽ സഹായിക്കും.

97 വ്യക്തിയെ കേന്ദ്രീകരിച്ച്

ലക്ഷ്യം: ഒരേ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിൻെറ പേരു ലഭിച്ചവർ പരസ്പരം കണ്ടുപിടിച്ച് ആ കഥാപാത്രത്തിൻെറ പ്രത്യേകതകൾ വിലയിരുത്തുക.

ആ കഥാപാത്രത്തിൻെറ നല്ല വശം ചിത്രീകരിക്കുന്ന ഒരു ബൈബിൾ സംഭവം നാടകരൂപത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കുക.

ആ കഥാപാത്രത്തിനു നല്കാനുള്ള സന്ദേശം അവതരിപ്പിക്കുക.

സമയം: രണ്ടു മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: കളിക്കാരുടെയും ഗ്രൂപ്പുകളുടെയും എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് ഓരോ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിൻെറ പേരെഴുതിയ കാർഡുകൾ, ബൈബിളിൻെറ ഏതാനും കോപ്പികൾ.

അവതരണ രീതി: പത്തിനും പതിനഞ്ചിനും ഇടയ്ക്ക് അംഗങ്ങൾ വരത്തക്കവിധം തുല്യ വലിപ്പമുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളായി വേണം അംഗങ്ങളെ തിരിക്കുവാൻ. കളിക്കാർ വൃത്താകൃതിയിൽ കൈകൾ പുറകിൽകെട്ടി നില്ക്കുന്നു. എത്ര ഗ്രൂപ്പുകളായി അംഗങ്ങളെ തിരിക്കാനുദ്ദേശിക്കുന്നോ അത്രയും പ്രസിദ്ധ ബൈബിൾ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ ഓരോ പേരെഴുതിയ

കാർഡുകൾ ഓരോരുത്തനും നല്കണം. വിസിലടിക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും തങ്ങൾക്കു കിട്ടിയ കാർഡിൽ നോക്കി തങ്ങൾക്കു ലഭിച്ച കഥാപാത്രത്തിനു ജയ് വിളിച്ച് അതേ പേരു ലഭിച്ച മററു വ്യക്തികളെ കണ്ടു പിടിക്കണം. ആദ്യം രൂപപ്പെടുന്ന ഗ്രൂപ്പുകൾക്കു പോയിൻറു നല്കാം.

ഓരോ ഗ്രൂപ്പും തങ്ങൾക്കു നേതാവായി കിട്ടിയ ബൈബിൾ കഥാപാത്രത്തിൻെറ സൽഗുണങ്ങളും പ്രത്യേകതകളും ചർച്ച ചെയ്തു രേഖപ്പെടുത്തണം. ആ കഥാപാത്രത്തിൽനിന്നു ഇന്നു നമുക്കു ലഭിക്കാവുന്ന സന്ദേശവും ചർച്ച ചെയ്ത് രേഖപ്പെടുത്താം. തുടർന്ന് ആ കഥാപാത്രത്തിൻെറ ജീവിതത്തിലെ ഏതെങ്കിലും സംഭവം നാടകരൂപത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കുവാനൊരുങ്ങണം. അതിന് ആവശ്യമെങ്കിൽ ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഒരുക്കത്തിനുള്ള നിശ്ചിത സമയത്തിനു ശേഷം നാടക മത്സരം ആരംഭിക്കണം. തുടർന്ന് കഥാപാത്രത്തിൻെറ നല്ല വശങ്ങളും പ്രത്യേകതകളും അദ്ദേഹത്തിൽ നിന്നുള്ള സന്ദേശവും അവതരിപ്പിക്കാം. ഓരോ ഇനത്തിലും നന്നായി അവതരിപ്പിക്കുന്നവർക്ക് പോയിൻറു നല്കണം. അവസാനം ഏററവും കൂടുതൽ പോയിൻറു ലഭിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം നല്കണം.

ഉദാഹരണം: (കഥാപാത്രങ്ങൾക്ക്) ആദം, അബ്രാഹം, ദാവീദ്, മറിയം, യേശു

പ്രയോജനം: ബൈബിൾ കൂടുതൽ പഠനവിഷയമാക്കുന്നതിനും കലാപരമായി അവതരിപ്പിച്ച് ഹൃദിസ്ഥമാക്കുന്നതിനും സന്ദേശങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നതിനും അവസരം ലഭിക്കുന്നു.

98 സംസാരം കൂടാതെ അഭിനയം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിളിലെ പ്രസിദ്ധമായ ഏതെങ്കിലും കഥയോ സംഭവമോ സംഭാഷണം കൂടാതെ അഭിനയിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: ഗ്രൂപ്പു തിരിഞ്ഞു നടത്തേണ്ട മത്സരമാണിത്. യുവാക്കൾക്ക് ഇതു കൂടുതൽ ഫലപ്രദമാകും.

സമയം: ഒന്നര മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: ബൈബിളിൻെറ ഏതാനും പ്രതികൾ

അവതരണ രീതി: കളിക്കാരെ 10 മുതൽ 15 വരെ അംഗങ്ങളുള്ള ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുക. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും നിശ്ചിത സമ

യത്തെ ഒരുക്കത്തിനുശേഷം ഏതെങ്കിലും ഒരു പ്രസിദ്ധമായ ബൈബിൾ സംഭവമോ കഥയോ സംഭാഷണം കൂടാതെ നാടക രൂപത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കണം. ആവശ്യമെങ്കിൽ ഒരുങ്ങുന്നതിന് ബൈബിൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഏററം നന്നായി അവതരിപ്പിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം.

ഉദാഹരണം: യേശുവും പാപിനിയും
നല്ല ശമറായൻ

പ്രയോജനം: ബൈബിൾകഥകൾ രസകരമായി അവതരിപ്പിക്കുവാനും പല കഥകളോ സംഭവങ്ങളോ പഠനവിഷയമാക്കുവാനും സഹായിക്കുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: കുട്ടികൾക്കാണ് ഈ ഗെയിം നടത്തുന്നതെങ്കിൽ ഓരോ നാടകത്തിനും ശേഷം സ്വയം സന്നദ്ധരാകുന്നവരെക്കൊണ്ട് ആ കഥ പറയിക്കാം.

99 നിശ്ചല രംഗങ്ങൾ

ലക്ഷ്യം: നിശ്ചലമായ വിവിധ രംഗങ്ങളിലൂടെ ഒരു ബൈബിൾ കഥയോ സംഭവമോ അവതരിപ്പിക്കുക.

സമയം: ഒന്നര മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: സ്റ്റേജിനു മുമ്പിൽ കർട്ടൻ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

അവതരണ രീതി: കളിക്കാരെ 10 മുതൽ 15 വരെ തുല്യ അംഗബലമുള്ള വിവിധ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുക. ഒരു നാടകത്തിന്റെ പ്രസക്തമായ പല സീനുകൾ നിശ്ചലമായി മാറി മാറി കാണിച്ച് കഥ പ്രേക്ഷകർക്കു മനസ്സിലാകത്തക്കവിധം അവതരിപ്പിക്കണം. സംഭാഷണം പാടില്ല. പശ്ചാത്തലസംഗീതമാകാം. ഏററവും നന്നായി അവതരിപ്പിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിന് സമ്മാനം. അല്പസമയത്തെ തയ്യാറെടുപ്പിനുശേഷം മത്സരം ആരംഭിക്കാവുന്നതാണ്.

പ്രയോജനം: വ്യത്യസ്തമായ ഈ നാടകാവതരണം പ്രേക്ഷകരുടെ ശ്രദ്ധ പിടിച്ചുപററും. ബൈബിൾസംഭവങ്ങൾ കൂടുതൽ സ്മരണീയമാക്കാൻ ആകർഷകമായ ഈ രീതിയും സഹായിക്കും.

100 ആനുകാലികമായി അവതരിപ്പിക്കൽ

ലക്ഷ്യം: ഏതെങ്കിലും ഒരു ബൈബിൾകഥയോ സംഭവമോ ആനുകാലികമായി അവതരിപ്പിക്കുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: യുവജനങ്ങൾ

സമയം: 2 മണിക്കൂർ

അവതരണ രീതി: കളിക്കാരെ തുല്യ അംഗബലമുള്ള വിവിധ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുക. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ഏതെങ്കിലുമൊരു ബൈബിൾസംഭവം അഥവാ കഥ തെരഞ്ഞെടുത്ത് അതിലെ കാര്യങ്ങൾ ഇന്നാണ് സംഭവിച്ചിരുന്നതെങ്കിൽ എപ്രകാരമാകുമായിരുന്നുവെന്ന് ഭാവനാത്മകമായി അവതരിപ്പിക്കണം. അതിന് ബൈബിൾകഥാപാത്രങ്ങളെ അനുസ്മരിപ്പിക്കുന്ന ആധുനിക വ്യക്തികളെ കഥാപാത്രങ്ങളായി എടുക്കാം. ഒറിജിനാലിററിയ്ക്കാണ് ഇവിടെ പ്രാധാന്യം. നിശ്ചിതസമയത്തെ ഒരുക്കത്തിനുശേഷം മത്സരം ആരംഭിക്കാം. ഏററം നല്ല അവതരണം കാഴ്ചവയ്ക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം.

ഉദാഹരണം: ഇന്നത്തെ ധൂർത്തപുത്രൻ, ആബേലും കായേനും, ശമറായൻ, ധനവാനും ലാസറും മുതലായവ.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾകഥ പഠിക്കുന്നതോടൊപ്പം ആധുനിക കാലഘട്ടത്തെക്കൂടി വിലയിരുത്തിക്കൊണ്ട് നന്മതിന്മകൾ ഭാവനാത്മകവും രസകരവുമായി അവതരിപ്പിക്കുവാൻ സഹായിക്കുന്നു.

101 റേഡിയോ നാടകം

ലക്ഷ്യം: ബൈബിൾ അധിഷ്ഠിതമായ ഒരു റേഡിയോ നാടകം റിക്കോഡ് ചെയ്യുക.

പങ്കെടുക്കുന്നവർ: യുവജനങ്ങൾ

സമയം: ഒന്നര മണിക്കൂർ

സജ്ജീകരണം: ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും വെവ്വേറെ സമ്മേളിക്കുന്നതിന് പ്രത്യേക മുറികൾ, ടേപ്പ്റിക്കോർഡർ, കാസററ്, ബൈബിളിന്റെ പ്രതികൾ.

അവതരണ രീതി: റേഡിയോനിലയത്തിനുവേണ്ടി ഒരു ബൈബിൾ നാടകം റിക്കോഡ് ചെയ്യുകയാണെന്ന ഭാവേന

ഏതെങ്കിലും ബൈബിൾകഥ തെരഞ്ഞെടുത്ത് കലാപരമായി റിക്കാർഡ് ചെയ്യണം. കഥാപാത്രങ്ങൾക്ക് യോജിച്ച സംഭാഷണങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുകയും അവയ്ക്ക് ശബ്ദം നല്കാൻ യോജിച്ചവരെ ഗ്രൂപ്പിൽനിന്നുതന്നെ കണ്ടെത്തുകയും വേണം. അവസാനം എല്ലാ ഗ്രൂപ്പുകളും സമ്മേളിച്ച് എല്ലാ ഗ്രൂപ്പുകളുടെയും റിക്കാർഡുകൾ ശ്രവിക്കണം. ഏററവും നന്നായി അവതരിപ്പിക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പിനു സമ്മാനം കൊടുക്കാം.

പ്രയോജനം: ബൈബിൾകഥ നന്നായി പഠിച്ച് ഒറിജിനാലിററിയോടെ അവതരിപ്പിക്കുവാനും അത്തരമുള്ള മററു നാടകങ്ങൾ ശ്രവിക്കുവാനും ഇടയാകുന്നു.

വിഭിന്നാവതരണം: ബൈബിൾനാടകത്തിനു പകരം നിശ്ചിതസമയം നീണ്ടുനില്ക്കുന്ന ഏതാനും ബൈബിൾ പരിപാടികൾ റിക്കാർഡുചെയ്യുന്നതിന് മത്സരം ഏർപ്പെടുത്താം. അതിൽ നാടകം, സംഗീതം, പ്രഭാഷണം, ഇൻറർവ്യൂ മുതലായവ ഉൾപ്പെടുത്താം.

വീഡിയോ ക്യാമറാ, വീഡിയോ റിക്കാർഡ് പ്ലെയർ, ടി. വി. മുതലായവ ലഭ്യമെങ്കിൽ റേഡിയോ പ്രോഗ്രാമിനു പകരം വീഡിയോ പ്രോഗ്രാം റിക്കോർഡ് ചെയ്യാൻ മത്സരം നടത്താം.

ബൈബിൾ ഗെയിംസ്

ഫാ. ഏബ്രഹാം മുത്തോലത്ത്

ക്യാമ്പുകളിലും സെമിനാറുകളിലും
മതബോധന ക്ലാസ്സുകളിലും
ആകർഷകമായി അവതരിപ്പിക്കാവുന്ന
101 ബൈബിൾ കളികൾ.
യുവജനങ്ങളും കുട്ടികളും
ഇവയെ ഏറെ ഇഷ്ടപ്പെടും.
കൂടുതൽ ഒരുക്കമോ രംഗസജ്ജീകരണമോ
കൂടാതെ ഇവയെ അവതരിപ്പിക്കാം.
ബൈബിളിൽ താല്പര്യം വളർത്തുവാനും
ബൈബിൾ പരിജ്ഞാനം വിലയിരുത്തുവാനും
നൂതന വിജ്ഞാനം ആർജ്ജിക്കുവാനും
സർവ്വോപരി ക്ലാസ്സ് രസകരമാക്കുവാനും
ഈ ഗെയിമുകൾ വളരെ സഹായിക്കും.
ക്രൈസ്തവ അദ്ധ്യാപകരും നേതാക്കളും
ബൈബിൾ പരിശീലകരും
അവശ്യം കരുതിയിരിക്കേണ്ട ഒരു ഹാൻറ് ബുക്ക്.

വില 12.00

വിതരണം

ജനത ബുക്ക് സ്റ്റാൾ

തേവര, എറണാകുളം, ആലുവ, ചേർത്തല