

EL GRAN JUEGO DE LA BIBLIA JUNIOR

“ INSTRUCCIONES ”



MIMICA

JUAR

PREGUNTA

¿VERDADERO?



INTRODUCCIÓN

¿Preparados para aprender de la Biblia mientras os divertís superando algunas pruebas con vuestras habilidades?

El gran juego de la Biblia Junior está pensado para que os lo paséis en grande mientras aprendéis más del más grande de todos los libros.

Objetivos del juego.

Cinco ovejas se han perdido, el primer equipo que las encuentre y las devuelva a su redil será el vencedor.

¿Dónde se encuentran esas ovejas?

Para conseguir una oveja deberéis superar con éxito la prueba estrella del color de la oveja.



Las pruebas estrella se identifican en el tablero por ser las casillas redondas de gran dimensión situadas en la parte exterior del tablero.

El primer equipo que complete las 5 pruebas estrella y por tanto haya encontrado las 5 ovejas perdidas será quién gane.

Antes de empezar a jugar debes saber que...

El gran Juego de la Biblia junior es un juego que debe jugarse en equipos. Cada equipo debe tener un mínimo de 2 jugadores.

En el tablero encontramos 3 tipos de casillas diferentes:

1. Casillas de pruebas normales
2. Casillas de pruebas estrella
3. Casillas de volver a lanzar el dado

1) Casillas de pruebas normales.

Son las casillas más numerosas en el tablero, al caer en ellas, una persona del equipo (o del equipo contrario), debe tomar una de las cartas, y hacer la prueba que va acorde con el logo y el color de la casilla dónde ha caído. Si bien acertar una de estas pruebas no significa que encuentres una oveja y la pongas en el redil, acertarla te permite conservar el turno y volver a tirar el dado. Si la prueba no se supera se pierde el turno. Y pasa al siguiente equipo.



2) Casillas de pruebas estrella.

Son las casillas redondas de gran dimensión, hay una por cada categoría, es decir, un total de 5. El equipo que supere la prueba estrella, habrá encontrado una oveja del color de la prueba y deberá situarla en el círculo que tiene en su parte del tablero.



¡El equipo que supere las 5 pruebas y coloque las 5 ovejas en su parte del tablero habrá ganado!



3) Casillas dado.

El equipo que caiga en estas casillas marcadas con un dado inscrito, deberá volver a lanzar el dado.

Las categorías:



Pregunta Bíblica.

Un jugador realiza la pregunta que hay en la carta a su equipo. Sólo se aceptará una única respuesta, la primera que se haya dado.



Mímica

Un solo jugador del equipo debe tomar la carta y ver la palabra o palabras que hay al lado del logo de mímica de color rojo. El objetivo es definir la palabra de la carta y que su equipo la adivine. Sólo puede usar los gestos de su cuerpo. También puede usar sonidos y onomatopeyas.



Dibujar.

Un solo jugador del equipo debe tomar la carta y ver la palabra o palabras que hay al lado del logo de Dibujar de color verde. El jugador debe

dibujar en el cuaderno de modo que su equipo adivine la palabra en cuestión. El jugador sólo puede usar el dibujo para definir la palabra. No se permitirán palabras, ni sonidos, ni gestos en esta prueba. Tampoco está permitido escribir números o letras.

Moldear.



Un solo jugador del equipo debe tomar la carta y ver la palabra o palabras que hay al lado del logo de moldear de color naranja. El jugador deberá escoger los colores de plastilina que quiere usar para ilustrar la palabra (puede usarlos todos), y tratar de moldearla para que su equipo la adivine. En esta prueba el jugador no puede hablar, ni hacer sonidos o gestos. Tampoco moldear palabras.

¿Verdadero o Falso?



Un solo jugador del equipo debe tomar la carta y ver la palabra o palabras que hay al lado de V/F de color azul. El jugador debe leer la afirmación que pone en la tarjeta y su equipo deberá decidir si esta afirmación es verdadera o falsa según la Biblia.

En todas las pruebas el tiempo máximo de contestación es de 30 segundos, definido por el reloj de arena que viene en el juego.

¡A jugar!

El máximo de equipos que pueden jugar son cuatro. Cada equipo de-

berá escoger un personaje bíblico y usarlo como ficha. Hay 8 para escoger: Josué, Moisés, Gedeón, José, Débora, Ester, María y Rebeca:



Una vez escogidas cada equipo pone su ficha en el centro del tablero, donde pone salida. Todos los equipos lanzan el dado, y quién haya tenido la puntuación más alta tiene el primer turno. El turno irá en dirección a las agujas del reloj.

El primer equipo tira el dado y cuenta tantas casillas como el número que ha salido en el dado, en la dirección que desee y que más le convenga.

Tres son las casillas dónde puede caer.

1. Si cae en una de las **pruebas normales**, deberá mirar la casilla dónde ha caído y tratar de superar esa prueba. Si la supera sigue su turno y lanza de nuevo el dado. Si no la supera el turno pasa al equipo que tiene a su izquierda.
2. Si cae en una de las **pruebas Estrella**, deberá intentar superarla, si lo hace tomará la oveja del color de la prueba y la colocará en la parte del tablero dónde hay una redonda de ese color. Esa prueba ya estará superada y no deberá volver a superarla.

3. Si cae en una **casilla dónde hay un dado**. El equipo deberá volver a lanzar el dado.

Final del juego.

El juego sigue hasta que un equipo haya superado las 5 pruebas estrella y por tanto haya encontrado las 5 ovejas perdidas. Ese será el ganador de El Gran Juego de la Biblia. Y de ese modo terminará el juego.

Algunas normas

1. Un mismo jugador no puede hacer todas las pruebas de su equipo. Por lo que **cada vez debe ser un jugador distinto** quién haga la prueba.
2. Cada vez que se inicia una prueba **se gira el reloj de arena**, y deben ser los jugadores del equipo contrario quienes vigilen que la prueba se haga dentro del tiempo permitido.
3. Excepto en la pregunta bíblica y la prueba de Verdadero/Falso, los jugadores del equipo pueden dar **tantas respuestas como les sea necesario** hasta acertarla o que se agote el tiempo.
4. Las pruebas se pueden conseguir en el **orden** que más convenga a los jugadores.

¡Así que a pasárselo en grande mientras se aprende de la Biblia!

ADVERTENCIA:
CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS QUE
PODRÍAN SER TRAGADAS O INHALADAS.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA
FUTURAS REFERENCIAS.
LOS CONTENIDOS EN ESTE JUEGO PUEDEN
VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS
FOTOGRAFÍAS.

