

JORNADA BÍBLICA

De Abraão à terra prometida

REGRAS DO JOGO

1) É PRECISO DEFINIR UM JUIZ DO JOGO: ele deverá ler as cartas-perguntas, cronometrar o tempo, anotar as pontuações, decidir se as respostas e os desafios (mímica, desenho, palavra-chave) foram válidas.

2) USO DA BÍBLIA: é permitido usar a bíblia para procurar as respostas.

3) O TEMPO MÁXIMO PARA RESPONDER ÀS PERGUNTAS É DE 3 MIN. O juiz do jogo irá ler a pergunta com as alternativas uma primeira vez. Após está primeira leitura começa a se contar os 3min. É permitido repetir a pergunta com as alternativas por mais 2 vezes, no máximo. Porém, o tempo começa a correr após a primeira vez que a pergunta foi lida.

4) PARA AVANÇAR CASAS: A equipe deverá lançar o dado. A numeração indicada pelo lado que o dado caiu corresponde ao número de casas que vale aquela pergunta. Caso acerte a resposta, o competidor avança o número de casas que foi sorteado no dado.

5) QUANDO A CASA SORTEADA FOR UM DESAFIO (CASAS DE COR VERMELHA): Quando a equipe cair em uma casa vermelha ela terá de realizar um desafio, que consiste em tomar uma carta-desafio para fazer um desenho, uma mímica, ou palavra-chave. A equipe pode escolher qual das três categorias deseja realizar, podendo avançar mais 1, 2 ou 3 casas, dependendo da carta que foi sorteada.

5.1) Desenho:

- Uma pessoa da equipe é escolhida para realizar o desenho, as outras pessoas devem acertar que passagem bíblica se refere.
- O tempo máximo para realizar o desenho é de 3 min.
- Ao fim dos três minutos a equipe tem um minuto para responder, no máximo.
- A equipe tem direito a cinco (05) chutes. Caso não acerte, não leva os pontos nem avança casas.

5.2) Mímica:

- Uma pessoa da equipe é escolhida para realizar a mímica, as outras pessoas devem acertar que passagem bíblica se refere.
- A mímica tem duração máxima de 3 min.
- A equipe pode ir chutando ao longo do tempo e caso acerte a passagem bíblica da mímica realizada (dentro do tempo estimado de 3 min) leva a pontuação.
- Quem está realizando a mímica não pode falar, nem emitir sons, nem balbuciar.

5.3) Palavra-chave:

- Uma pessoa da equipe tira, de forma aleatória, uma carta desafio com uma palavra-chave. Os outros membros da equipe devem descobrir qual palavra está escrita na carta sorteada. Para isso, o participante que retirou a carta deve dar dicas que façam os outros membros de sua equipe descobrir a palavra chave.
- As dicas não podem ser frases, mas outras palavras que correspondam ao sentido da palavra-chave que está na carta. Por exemplo, para a palavra-chave "Maná", possíveis dicas podem ser "alimento, deserto, céu".
- O tempo máximo para acertar a palavra-chave é de 2 min.
- A dinâmica acontece da seguinte forma: a pessoa que está com a carta dará a primeira dica, a equipe fará a primeira tentativa, falando uma palavra. Caso não for a palavra certa, será dita outra dica, ao passo que a equipe terá de falar outra palavra, somente uma. Assim durante os 2 min indicado como tempo máximo para a prova.

6) SOBRE A CARTA PRÊMIO: A equipe tem a possibilidade de ganhar uma carta-prêmio quando conseguir ultrapassar a 20ª casa do tabuleiro, podendo usá-la em qualquer momento a partir disto.

7) QUEM GANHA O JOGO: O jogo acaba quando a primeira equipe chegar ao final do tabuleiro, sendo está a equipe vencedora.

