

## OGÓLNE ZASADY GRY

1. Na początku uczniowie losują karty; wylosowana karta decyduje o tym, w czyjej drużynie jest uczeń (alternatywnie uczniowie siadają w kole, każdemu z nich katecheta wręcza jedną kartę. Karty powinny być ułożone na przemian, aby obok siebie siedziały kolejno osoby z kartą: Jezusa, Szymona Piotra, Daniela, Jana Chrzciciela...
2. Każda z drużyn stawia pionek w wyznaczonym miejscu – drużyna Jezusa na strzałce na żółtym polu, Szymona Piotra – na strzałce na zielonym polu; Daniela – na strzałce na czerwonym polu, Jana Chrzciciela – na strzałce na niebieskim polu.
3. Grę rozpoczyna drużyna Pana Jezusa – pierwszy wyznaczony przez katechetę zawodnik rzuca kostką; następnie kolejno rzucają zawodnicy z kolejnych drużyn.
4. Zwycięża drużyna, której zawodnicy jako pierwsi przejdą całą planszę.
5. Analogicznie do gry w „Chińczyka”, można posłużyć się więcej niż jednym pionkiem w danym kolorze, przy czym w jednym czasie na planszy może pozostawać tylko jeden pionek – drugi rozpoczyna grę dopiero wtedy, gdy pierwszy przejdzie całą planszę (tę opcję zaleca się zwłaszcza przy bardziej licznych klasach).
6. Uczniowie przesuwają pionki zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek, a także wskazówkami zawartymi w opisie gry.
7. Drużyna jest traktowana jak jeden zawodnik – w przypadku zalecenia: „czekasz jedną kolejkę” pozbawiony możliwości rzutu kostką jest kolejny uczeń z danej drużyny.
8. Jeśli zawodnik trafi na określone pole wskutek zalecenia z opisu gry, nie obowiązuje go wskazówka z miejsca, na które trafił (np. zawodnik stawający na polu nr 5 przesuwa się na pole nr 9, ale nie czeka kolejki, choć tak wskazuje opis).
9. Zasady gry mogą być dowolnie modyfikowane i określane przez katechetę stosownie do potrzeb i okoliczności danej klasy.

## OPIS GRY

- 1 – Jezus gości na weselu w Kanie – stoisz kolejkę.
- 2 – Szymon Piotr zostawił sieci i poszedł za Jezusem – przesuwasz się na pole tuż za żółtym pionkiem.
- 3 – Daniel trafia na dwór królewski – idziesz na pole nr 7.
- 4 – Jan Chrzciciel wybrał się do lasu szukać miodu – czekasz kolejkę.
- 5 – Jezus obchodzi całą Galileę, nauczając – przesuwasz się na pole nr 9.

Kolekcja

Wojownicy  
BOGA



- 6 – Piotr wyznał Jezusowi: „Ty jesteś Mesjasz, Syn Boga żywego” – idziesz na zielone pole ze strzałką.
- 7 – Król poprosił Daniela o wyjaśnienie snu – idziesz trzy pola do przodu.
- 8 – Jan Chrzciciel śpieszy nad Jordan, by udzielać chrztu – przesuwasz się dwa pola do przodu.
- 9 – Jezus – Dobry Pasterz – szuka zagubionych owiec. Pomagasz Mu i czekasz kolejkę.
- 10 – Szymon Piotr zaparł się Jezusa – nie możesz w to uwierzyć... cofasz się o 3 pola.
- 11 – Daniel wielbi Boga po nocnym widzeniu – zatrzymałeś się, by posłuchać – czekasz kolejkę.
- 12 – Jan Chrzciciel na Pustyni Judzkiej zapowiada nadejście Zbawiciela – zastuchałeś się i czekasz kolejkę.
- 13 – Żydzi chcą ukamienować Jezusa, dlatego ukrył się i wyszedł ze świątyni. Pośpiesz za Nim – idź dwa pola do przodu.
- 14 – Szymon Piotr nie może wciąż uwierzyć w to, co się stało na Golgocie – stoisz kolejkę.
- 15 – Daniel zostaje wezwany do Baltazara – idziesz dwa pola do przodu.
- 16 – Jan zgubił swój skórzany pas. Pomagasz mu szukać – przez następne dwie kolejki zamiast rzucać kostką, przesuwasz się o jedno pole do przodu.
- 17 – Chcesz towarzyszyć Jezusowi na Jego Drodze Krzyżowej – czekasz kolejkę.
- 18 – Szymon Piotr biegnie do pustego grobu – przesuwasz się na pole nr 21.
- 19 – Daniel jest w jaskini z lwami. Czekasz dwie kolejki.
- 20 – Jan Chrzciciel spotyka Jezusa – idziesz na pole, na którym stoi żółty pionek.
- 21 – Zmartwychwstały Jezus ukazuje się uczniom. Chcesz porozmawiać o tym z Piotrem – idziesz na pole nr 22.
- 22 – Szymon Piotr zostaje pierwszym papieżem – idziesz na pole nr 26.
- 23 – Król Dariusz nakazuje wychwalanie Boga czczonego przez Daniela – idziesz trzy pola do przodu.
- 24 – Jezus prosi Jana o chrzest – czekasz kolejkę, rozmawiając z ludźmi o tym, co się wtedy stało.
- 25 – Jezus idzie do Emaus – to w przeciwnym kierunku, więc cofasz się o dwa pola.
- 26 – Szymon Piotr przeprowadza wybory uzupełniające do grona Dwunastu – czekasz kolejkę.
- 27 – Daniel głosi wizję Syna Człowieczego – idziesz na pole nr 33.
- 28 – Jan poczęstował cię szarańczą i miodem – tak ci zasmakowały, że chciałeś zrobić zapasy dla siebie i zabłądziłeś w lesie – czekasz kolejkę.
- 29 – Jezus po obfitym połówie je posiłek z uczniami. Zapraszają i Ciebie – czekasz kolejkę.
- 30 – Po zesłaniu Ducha Świętego Szymon Piotr z jeszcze większym zapałem głosi Chrystusa – idziesz trzy pola do przodu.
- 31 – Modlisz się słowami modlitwy Daniela – przez następne dwie kolejki do liczby wyrzuconych oczek dodajesz 1.
- 32 – Dowiadujesz się, że Jan został uwięziony – idziesz na pole nr 28.
- 33 – Jezus przed wniebowstąpieniem zostawia nakaz misyjny. Chcesz iść na cały świat głosić Ewangelię – przesuwasz się na strzałkę na żółtym polu.
- 34 – Szymon Piotr napisał swoje listy apostołskie. Zatrzymujesz się, by je przeczytać – czekasz kolejkę.
- 35 – Czytasz, co napisał Daniel o zmartwychwstaniu w czasach ostatecznych – czekasz kolejkę.
- 36 – Przypominasz sobie słowa Jana Chrzciciela: nawróćcie się! – postanawiasz poprawić swoje zachowanie – mówisz o tym Jezusowi w modlitwie – idziesz na pole nr 1.