

W swoich rękach trzymasz zestaw drewnianych płytek, który pomoże Ci zapamiętać wybrany fragment Biblii - krok po kroku. To także dobry moment, żeby zatrzymać się nad jego znaczeniem. Zawarte obok tekstów ilustracje pomogą Ci lepiej zrozumieć treść, którą przedstawiają.  
Bo warto **nie tylko czytać** Boże Słowo - warto je **zapamiętywać**.

## POZIOMY NAUKI

Poniżej znajdziesz kilka sposobów na zapamiętanie fragmentu biblijnego. Każdy poziom jest nieco trudniejszy od poprzedniego - przechodź dalej dopiero wtedy, gdy poczujesz się pewnie.  
Jeśli chcesz możesz skorzystać z gotowego planu powtórek.

### PLAN POWTÓREK

Dzień	LEVEL (ćwic 2 razy dziennie)
1	Level 1
2	Level 2
3	Level 3 + Level 2 lub 3
4	Level 3 + Level 4A
5	Level 4A
6	Level 4A/4B + dowolny level
7	Level 4C + „powiedz z pamięci”

Po 7 dniu utrwalaj regularnie w dowolny sposób

### Level 1 - DOBRY START

Ułóż płytki w kolejności od 1 do 10. Przeczytaj cały tekst na głos. Obserwuj symbole - staraj się je połączyć z treścią. Zwróć uwagę na znaczenie słów - co one mówią o Bogu?

### Level 2 – 50/50

Podziel płytki na dwie grupy (1-5 i 6-10). Pomieszaj jedną z nich, drugą zostaw ułożoną. Ułóż pomieszaną część nie patrząc na ich numery. Powtarzaj, aż uda Ci się ułożyć ją poprawnie bez pomocy.

### Level 3 - WSZYSTKO ALBO NIC

Pomieszaj wszystkie płytki. Ułóż je w poprawnej kolejności nie patrząc na ich numery. Jeśli się pomylisz, zastanów się, dlaczego dana płytka powinna być wcześniej lub później.

### Level 4A - ZNIKAJĄCE PŁYTKI

Ułóż płytki w poprawnej kolejności nie patrząc na ich numery. Usuń jedną płytkę lub poproś kogoś, aby ją usunął. Przeczytaj tekst starając się powiedzieć brakującą część z pamięci. Z czasem usuwaj kolejne płytki, aż będziesz w stanie powiedzieć cały tekst samodzielnie.

### Level 4B - UKRYTA PŁYTKA

Ktoś chowa Ci jedną płytkę, nie mówiąc którą (możesz też sam odrzucić losową płytkę bez patrzenia). Twoim zadaniem jest ułożyć tekst zostawiając puste pole w odpowiednim miejscu i powiedzieć, czego brakuje. Możesz utrudnić sobie zadanie usuwając więcej płytek.

### Level 4C - ERROR 404

Poproś kogoś, aby ułożył dla Ciebie tekst poprawnie, a następnie przestawił 1-2 płytki (np. zamienił miejscami albo przesunął jedną o kilka pozycji) lub pozostawił tekst poprawnie (dla zmyłki). Twoim zadaniem jest znaleźć błąd i naprawić go bez podpowiedzi. Jeśli chcesz podnieść trudność: ustaw limit czasu.

## GRY Z WIELOMA ZESTAWAMI

Jeśli posiadasz więcej niż jeden zestaw możesz skorzystać z dwóch dodatkowych wariantów, które znajdziesz poniżej.

### WARIANT RYWALIZACYJNY

Każdy uczestnik dostaje inny zestaw układanki. Usuńcie z gry płytki nr 10. Zadaniem każdego gracza jest jak najszybsze ułożenie tekstu. Pierwszy gracz, któremu wydaje się, że wykonał zadanie, mówi na głos ustalone hasło końcowe (np. „sandał Mojżesza”) i odlicza 10 sekund do zakończenia rundy. W tym czasie pozostali gracze kończą układanie. Po zakończeniu rundy wszyscy sprawdzają poprawność ułożenia, odwracając płytki na drugą stronę.

#### Punktacja:

- 1 pkt - za każdą płytkę ułożoną we właściwym miejscu (max. 9 pkt)
- 2 pkt - za bycie graczem, który rozpoczął odliczanie końcowe
- +1 pkt - za ułożenie tekstu bezbłędnie
- +1 pkt - za określenie, skąd pochodzi fragment

**Kolejne rundy:** Zestaw jest ponownie tasowany i przekazywany kolejnemu graczowi. Gracie tyle rund, ilu jest uczestników.

**Zwycięzca:** Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa ten, kto ułożył najwięcej bezbłędnych fragmentów. Jeśli nadal jest remis – gracze dzielą się zwycięstwem.

### WARIANT DRUŻYNOWY

Pomieszaj wszystkie płytki z kilku zestawów (np. 2, 3 lub 4 - razem 20, 30 lub 40 płytek). Zadaniem drużyny jest odnalezienie, które płytki tworzą dany fragment, oraz ułożenie ich w poprawnej kolejności. Gracie razem - to gra kooperacyjna, bez presji czasu.

#### Jak grać:

1. Rozłóż wszystkie płytki rewersem do dołu (nie zaglądalejcie na numery).
2. Czytajcie teksty i spróbujcie dopasować płytki, które należą do tego samego fragmentu - zwracajcie uwagę na treść i symbole.
3. Gdy uda się wyodrębnić cały fragment (10 płytek), spróbujcie ułożyć go we właściwej kolejności.

#### Punktacja drużynowa:

- +1 pkt - za każdą płytkę umieszczoną w odpowiednim fragmencie i na właściwym miejscu
  - +2 pkt - za każde ułożone 10/10 w jednym fragmencie (bonus za kompletność)
- Podliczcie punkty wg poniższego schematu, a następnie sprawdźcie w tabeli jak wam poszło.

#### 2 ZESTAWY

Wynik	Tytuł drużyny
0–10 pkt	Zgubione owce
11–17 pkt	Uczniowie w drodze
18–22 pkt	Zwiadowcy Słowa
23–24 pkt	Geniusze z Berei

#### 3 ZESTAWY

Wynik	Tytuł drużyny
0–15 pkt	Zgubione owce
16–25 pkt	Uczniowie w drodze
26–33 pkt	Zwiadowcy Słowa
34–36 pkt	Geniusze z Berei

#### 4 ZESTAWY

Wynik	Tytuł drużyny
0–20 pkt	Zgubione owce
21–32 pkt	Uczniowie w drodze
33–45 pkt	Zwiadowcy Słowa
46–48 pkt	Geniusze z Berei