

# Igra »Sveti Duh«

## **Cilj:**

Spoznanje delovanja Svetega Duha.

## **Material:**

- igralna površina;
- karte »vprašanje« - karte z vprašanji (prvi kup);
- karte »dar« ali »sad« (drugi kup).

## **Navodilo:**

Vsak igralec začne na polju »zakrament« in sicer na tistem polju igralne površine z besedo »zakrament«, ki je njemu najbližji. Naprej se pomika za toliko število polj, kolikor mu jih vsakič sproti pokaže številka na vrženi kocki.

Ko pride igralec na polje »zakramenti«, na polje »plamen« (7 darov) ali na rdečo polje, vzame karto »vprašanje« iz prvega kupa in prebere na njej zapisano vprašanje za svojega (desnega ali levega) soseda. Ta mora nanj odgovoriti. Če zna odgovoriti, dobi karto; če ne zna odgovoriti, lahko poskuša odgovoriti naslednji sosed po igralnem vrstnem redu in če ta zna, potem pač ta (naslednji) sosed dobi karto. Sam začetek na polju »zakrament« se še ne šteje za pravico do prejema karte z vprašanjem, saj se tekmovalec s prvim metom kocke vedno pomakne naprej vsaj za eno polje in torej nikoli ne obstane na začetnem polju »zakrament«.

Ko pride igralec na polje »zastava« (12 sadov), vzame karto iz drugega kupa, »dar« ali »sad«, in potem pove en dar oz. en sad, odvisno, kaj je napisano na karti (dar ali sad). Darovi ali sadovi se ne smejo takoj ponavljati! Ko pove odgovor, dobi karto. Če ne zna odgovoriti, gre karta nazaj pod kup.

Ko dobi igralec karto »joker«, sme poleg redne karte iz določenega mu kupa, kakor mu pač narekuje polje na igralni površini, vzeti še eno karto iz tistega kupa.

Konec je, ko prvi igralec končuje prvi krog, torej ko pride ponovno na svoje začetno polje (varianta: igralci igrajo določen čas, tudi če še nihče ni prišel do začetnega polja, ali tudi če gre že v naslednji krog naprej). Zmagovalec je tisti, ki ima na koncu največ kart.

## **7 darov Svetega Duha:**

Modrost, umnost, svet (nasvet), moč, vednost, pobožnost, strah božji.

## **12 sadov Svetega Duha:**

Ljubezen, veselje, mir, potrpežljivost, blagost, dobrotljivost, dobrohotnost, krotkost, zvestoba, skromnost, vzdržnost, čistost.

# Igra »Sveti Duh«

## **Cilj:**

Spoznanje delovanja Svetega Duha.

## **Material:**

- igralna površina;
- karte »vprašanje« - karte z vprašanji (prvi kup);
- karte »dar« ali »sad« (drugi kup).

## **Navodilo:**

Vsak igralec začne na polju »zakrament« in sicer na tistem polju igralne površine z besedo »zakrament«, ki je njemu najbližji. Naprej se pomika za toliko število polj, kolikor mu jih vsakič sproti pokaže številka na vrženi kocki.

Ko pride igralec na polje »zakramenti«, na polje »plamen« (7 darov) ali na rdečo polje, vzame karto »vprašanje« iz prvega kupa in prebere na njej zapisano vprašanje za svojega (desnega ali levega) soseda. Ta mora nanj odgovoriti. Če zna odgovoriti, dobi karto; če ne zna odgovoriti, lahko poskuša odgovoriti naslednji sosed po igralnem vrstnem redu in če ta zna, potem pač ta (naslednji) sosed dobi karto. Sam začetek na polju »zakrament« se še ne šteje za pravico do prejema karte z vprašanjem, saj se tekmovalec s prvim metom kocke vedno pomakne naprej vsaj za eno polje in torej nikoli ne obstane na začetnem polju »zakrament«.

Ko pride igralec na polje »zastava« (12 sadov), vzame karto iz drugega kupa, »dar« ali »sad«, in potem pove en dar oz. en sad, odvisno, kaj je napisano na karti (dar ali sad). Darovi ali sadovi se ne smejo takoj ponavljati! Ko pove odgovor, dobi karto. Če ne zna odgovoriti, gre karta nazaj pod kup.

Ko dobi igralec karto »joker«, sme poleg redne karte iz določenega mu kupa, kakor mu pač narekuje polje na igralni površini, vzeti še eno karto iz tistega kupa.

Konec je, ko prvi igralec končuje prvi krog, torej ko pride ponovno na svoje začetno polje (varianta: igralci igrajo določen čas, tudi če še nihče ni prišel do začetnega polja, ali tudi če gre že v naslednji krog naprej). Zmagovalec je tisti, ki ima na koncu največ kart.

## **7 darov Svetega Duha:**

Modrost, umnost, svet (nasvet), moč, vednost, pobožnost, strah božji.

## **12 sadov Svetega Duha:**

Ljubezen, veselje, mir, potrpežljivost, blagost, dobrotljivost, dobrohotnost, krotkost, zvestoba, skromnost, vzdržnost, čistost.