



UMBRELA LUI IONA

Reguli de joc

Ce găsim în cutia de joc?

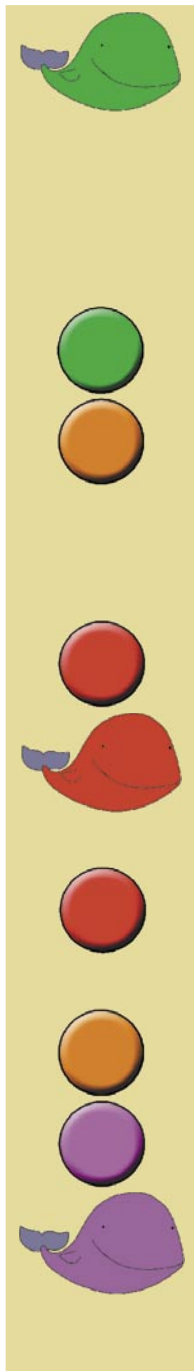
- ◆ o tablă de joc - pe o parte se află traseul *Călătoria lui Iona*, iar pe cealaltă parte se află traseul *Cu viermele spre rădăcină*
- ◆ o carte cu povestirea lui Iona - povestirea are patru părți care încep cu o literă mai mare și colorată.
- ◆ cartonașe de joc
 - 7 cartonașe care au pe o față o balenă albă iar pe verso o întrebare
 - 7 cartonașe care au pe o față o balenă galbenă iar pe verso o întrebare cu trei răspunsuri dintre care unul singur este corect
 - 5 cartonașe care au pe o față o balenă verde iar pe verso două desene între care există șase deosebiri
 - 7 cartonașe care au pe o față o balenă roșie iar pe verso o propoziție la care se răspunde prin „adevărat“ sau „fals“
 - 5 cartonașe care au pe o față o balenă mov și întrebarea „Unde ajunge Iona?“ iar pe verso mai multe drumuri, dintre care doar unul duce de la Iona la una din destinațiile desenate pe cartonaș
 - 5 cartonașe care au pe o față o balenă albastră, un obiect, o plantă sau un animal și o întrebare prin care jucătorului i se cere să afle câte dintre obiectele desenate se află într-un careu de pe verso în care sunt desenate mai multe astfel de obiecte, plante sau animale
- ◆ patru pioni de joc colorați și un zar
- ◆ regulile de joc și răspunsurile la întrebări
- ◆ coli cu desene de colorat

**cum
începe
jocul?**

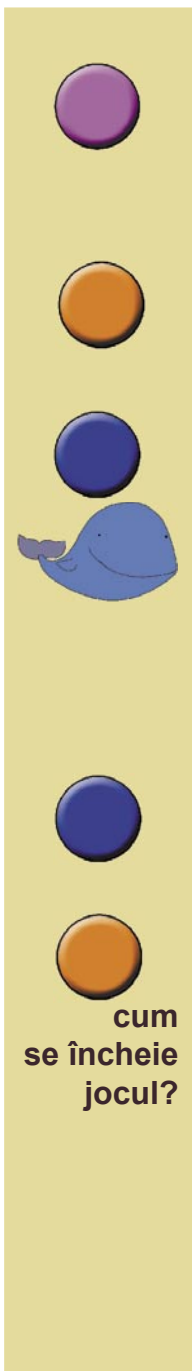


Călătoria lui Iona

- După ce s-au amestecat, cartonașele de joc se așează pe masă, cu fața pe care sunt desenate balenele colorate în sus, aranjate în teancuri după culoarea balenei
- Conducătorul de joc sau unul dintre jucători citește prima parte din povestirea lui Iona – partea corespunzătoare textului de la Iona 1:1-1:3
- Jucătorii vor trage pe rând câte un cartonaș cu balena albă și vor răspunde la întrebarea de pe cartonaș.
 - dacă jucătorul a răspuns corect își așează pionul pe bulina pe care scrie Israel
 - dacă jucătorul nu a răspuns corect așteaptă până îi vine din nou rândul și trage un alt cartonaș alb.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când jucătorul cel mai avansat se apropie de zona de pe traseu în care se află buline galbene, conducătorul de joc citește a doua parte a istorisirii lui Iona, corespunzătoare textului de la Iona 1:4 – 1:16
- Jucătorii continuă să avanseze dând cu zarul. Când un jucător ajunge pe o bulină galbenă, trage un cartonaș cu balenă galbenă și răspunde la întrebarea de pe cartonaș.
 - dacă jucătorul a răspuns corect înaintează 6 buline
 - dacă jucătorul nu a răspuns corect se întoarce înapoi 3 buline
- Dacă un jucător ajunge a doua oară pe o bulină galbenă atunci trage din nou un cartonaș galben și răspunde la întrebare
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când un jucător ajunge pe o bulină verde trage un cartonaș cu balenă verde și într-un timp stabilit de conducătorul de joc caută deosebirile dintre cele două desene de pe cartonaș.



- La expirarea timpului jucătorul
 - se deplasează înainte cu un număr de buline egal cu numărul de deosebiri identificate
 - se deplasează înapoi cu un număr de buline egal cu numărul deosebirilor pe care nu le-a identificat
- Dacă din zar jucătorul nu ajunge pe o bulină de culoare verde atunci continuă traseul avansând din zar când îi vine rândul.
- Dacă jucătorul ajunge încă odată pe o bulină verde atunci mai trage un cartonaș cu o balenă verde, rezolvând proba.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când jucătorul cel mai avansat se apropie de zona de pe traseu în care se află buline roșii conducătorul de joc citește a treia parte a istorisirii lui Iona, corespunzătoare textului de la Iona 1:17 – 2:10
- Jucătorii continuă să avanseze dând cu zarul. Când un jucător ajunge pe o bulină roșie, trage un cartonaș cu o balenă roșie și răspunde la propoziția de pe cartonaș cu „adevărat“ sau „fals“.
 - dacă jucătorul a răspuns corect mai dă odată cu zarul
 - dacă jucătorul nu a răspuns corect stă afară o tură
- Dacă un jucător ajunge a doua oară pe o bulină roșie atunci trage din nou un cartonaș cu o balenă roșie și răspunde la întrebare.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când un jucător ajunge pe o bulină de culoare mov trage un cartonaș cu o balenă mov și răspunde la întrebare, rezolvând traseul de pe cartonaș.
 - dacă jucătorul a răspuns corect se deplasează înainte cu șase buline
 - dacă jucătorul nu a răspuns corect se deplasează înapoi cu trei buline



- Dacă din zar jucătorul nu ajunge pe o bulină mov atunci continuă traseul avansând cu zarul când îi vine rândul.
- Dacă jucătorul ajunge încă odată pe o bulină de culoare mov atunci mai trage un cartonaș cu o balenă mov rezolvând proba și răspunzând la întrebare.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când jucătorul cel mai avansat se apropie de zona de pe traseu în care se află buline albastre, conducătorul de joc citește a patra parte a istorisirii lui Iona, corespunzătoare textului de la Iona 3:1 – 4:11
- Când un jucător ajunge pe o bulină de culoare albastră trage un cartonaș cu o balenă albastră și răspunde contratimp la întrebare, rezolvând problema de pe cartonaș.
 - se deplasează înainte cu un număr de buline egal cu numărul de obiecte cerute găsite pe cartonaș
 - se deplasează înapoi cu un număr de buline egal cu numărul de obiecte existente dar negăsite pe cartonaș
- Dacă din zar jucătorul nu ajunge pe o bulină albastră atunci continuă traseul avansând cu zarul când îi vine rândul.
- Dacă jucătorul ajunge încă odată pe o bulină albastră atunci mai trage un cartonaș cu o balenă albastră rezolvând proba și răspunzând la întrebare.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Trebuie să dea numărul necesar pentru a ateriza exact pe bulina pe care scrie **Ninive**. Dacă dau un număr mai mare, atunci vor repeta aruncarea zarului când le vine rândul.
- Dacă un jucător ajunge pe bulina pe care scrie **Ninive**, a încheiat jocul.

Cu viermele spre rădăcină

- Jucătorii pleacă de la gaura viermelui și avansează cu pionii spre rădăcina curcubetului dând pe rând cu zarul.