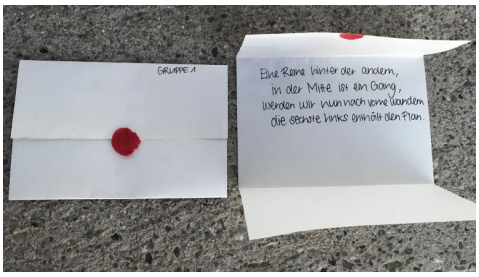
ERSTELLT VON
Annina

ON
21.03.2021

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Dorfgame: Spione in Jericho




Ein kurzweiliges Dorfgame, bei dem die Jungschärler als Kundschafter nach Jericho geschickt werden, um dort knifflige Rätsel zu lösen und wichtige Informationen zur Stadt und ihren Bewohnern zu sammeln.

## Rahmengeschichte

Josua 2,1: Und Josua, der Sohn Nuns, sandte von Sittim heimlich zwei Männer als Kundschafter aus und sprach: Geht hin, seht euch das Land an und besonders Jericho!

Josua teilt Jungschärler in Gruppen und schickt sie nach Jericho mit dem Auftrag, Informationen zur Befestigung der Stadt, ihren Bewohnern und zur Nahrung zu sammeln. Dabei sollen sich die Spione möglichst unauffällig verhalten.

## Ablauf

Jede Gruppe erhält ein Blatt mit Fragen zur Stadt Jericho. Das Ziel ist es, diese Informationen möglichst schnell zu sammeln und zu Josua zurück zu bringen.

- **Wer wohnt im Palast von Jericho?** Der König von Jericho
- **Wieviele Einwohner hat Jericho?** ca. 2600
- **Wie dick ist die Mauer von Jericho?** 3 Meter
- **Woraus besteht die Mauer von Jericho?** Steinerne Stützmauer und darauf rote Lehmziegel
- **Was essen die Bewohner von Jericho?** Datteln
- **Welche Tiere halten die Leute in Jericho?** Schafe
- **Auf welcher Meereshöhe liegt Jericho?** 250 Meter unter dem Meeresspiegel (tiefst gelegene Stadt der Welt)

Jeder Gruppe wird das benötigte Material und ein Hinweis für den ersten Posten ausgehändigt. Natürlich starten alle Gruppen an einem anderen Ort, damit auch wirklich alle knobeln müssen.

**Material zum Mitgeben**: Fünfräppler, Schreiber, Walky-Talky, Geld für Zvieri, Fragebogen, Güfeli

Unterwegs treffen die Jungschärler dann einerseits auf die gesuchten Antworten und auf Hinweise für den jeweils nächsten Posten. Manchmal sind die Informationen verschlüsselt, manchmal auch nicht.

Ganz wichtig ist, dass Josua aka Spielleiter den Überblick hat, welche Gruppe die Posten in welcher Reihenfolge absolviert. So wird dieser Leiter bei Problemen weiterhelfen können (vgl. besondere Spielelemente).

# Spielregeln

- Warnung vor den überall präsenten Wächter (verdächtiges Material gut verstecken).
- Es ist nicht erlaubt, dass zwei Gruppen gleichzeitig ein Geschäft betreten.
- Die Gruppen dürfen nicht miteinander sprechen!
- Schaut alles was euch in die Finger kommt ganz genau an
- Bewohner von Jericho anzusprechen ist erlaubt – aber nur ganz unauffällig!

# Besondere Spielelemente

**Joker**: Via Walky-Talky können die Spione mit Josua Kontakt aufnehmen. Sie dürfen dies aber nur 3mal während des ganzen Spiels.

**Wächter**: Zwei Leiter sind im Dorf unterwegs und stellen von Zeit zu Zeit unangenehme Fragen. Sie führen auch Durchsuchungen durch. Ausserdem gönnen sie sich immer wieder mal eine Dattel.

# Die Posten

Hier eine Übersicht über mögliche Posten.

- **Visitenkarte** mit Adresse: Zeitung holen, die dort im Briefkasten liegt und aufmerksam durchlesen!!!
- **Zeitung** mit Artikel über den Bau eines neuen Palasts in einem Briefkasten (Jericho hat ungefähr doppelt soviel Einwohner wie das Dorf XY. Die Königin feiert am 8. Februar ihren Geburtstag. Deshalb wird er rote Ballone vor seinem Palast aufhängen, die geheime Nachrichten enthalten.)
- **Ballon mit Puzzleteilen**: schätzt die Breite des Gartentores, dieses entspricht der Dicke der Stadtmauer von Jerusalem.
- **Plakat**: «Ds Füfi oder ds Weggli» Spionieren macht hungrig. Geht an die Theke im Volg und sagt, dass ihr zur Jungschi XY kauft ein Weggli.
- **Kassenzettel**: Kauft euch in der Landi (nicht im Volg!) Schoggi und sagt der Verkäuferin, dass ihr zur Jungschi Linge gehört. Sucht euch einen gemütlichen Platz für die Zvieripause. Ä Guete!
- **Nachricht in ein Weggli eingebacken**: Beobachtet die Wächter, um herauszufinden, was die Bewohner von Jericho essen.
- **Im Papier eines Sugus** (das die Kinder in der Landi bekommen haben): Den nächsten Hinweis erhält ihr an der Adresse XY.
- An der Adresse XY erhalten die Jungschärler einen **Brief,** in dem ein Ort beschrieben ist, wo Schafe grasen.
- **Nachricht am Zaun**: (Gedicht mit Hinweis auf Kirche)

  Eine Reihe hinter der andern,

  in der Mitte ist ein Gang,

  werden wir nun nach vorne wandern,

  die sechste links enthält den Plan.
- **Infozettel** in der Kirche 6. Reihe von hinten, links
- **Papierflieger** von der Empore herunter: Wächter sind hinter euch her. Geht sofort zurück zum KGH und trefft euch dort mit den anderen Spionen.

YoungstarsWiki.org

# Spielauswertung

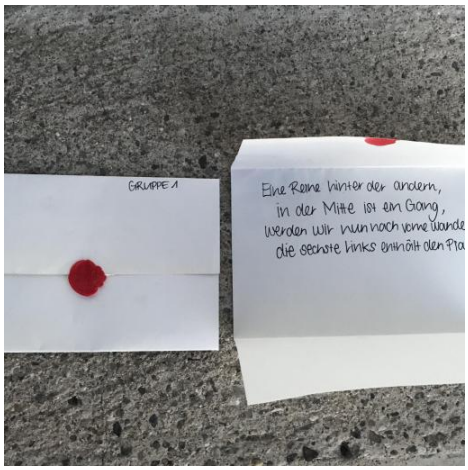
Josua fragt die Spione aus. Jede Gruppe korrigiert ihr Blatt selber.







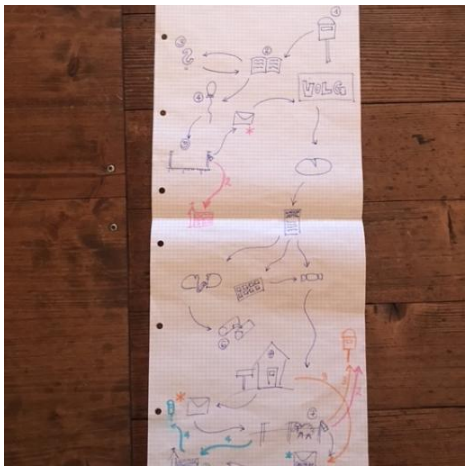










Fragebogen
Plakat
Kassabon

## Weitere Informationen

*Categories*
Spiele und Aktivitäten

*Tags*
Josua
Rätsel
Spiel im Freien
Jericho
Kundschafter

*Alter*
8–12 Jahre

*Anzahl Teilnehmer*
1–20
20–30

*Bibel*
Geschichte
Person

*Dauer*
1-2 h

*Material*
Eine Menge Arbeit

*Dateidownload*
Dateidownload vorhanden

*KI Generierter Inhalt*
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/dorfgame-spione-jericho