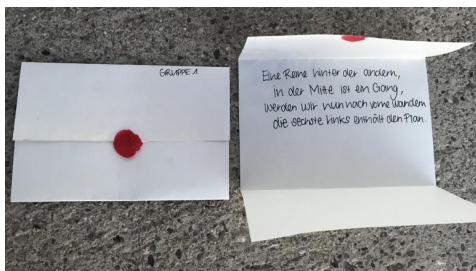


Juego de pueblo: Espías en Jericó



Un entretenido juego de pueblo en el que los jóvenes guerreros son enviados a Jericó como exploradores para resolver complicados rompecabezas y recopilar información importante sobre la ciudad y sus habitantes.

Historia marco

Josué 2:1: Josué hijo de Nun envió en secreto desde Sittim a dos hombres como espías, diciendo: Id, reconoced la tierra, y especialmente Jericó

Josué divide a los jóvenes espías en grupos y los envía a Jericó con la tarea de reunir información sobre la fortificación de la ciudad, sus habitantes y los alimentos. Los espías deben pasar lo más desapercibidos posible.

Procedimiento

Se entrega a cada grupo una hoja de papel con preguntas sobre la ciudad de Jericó. El objetivo es recoger esta información lo más rápidamente posible y llevársela a Josué.

- **¿Quién vive en el palacio de Jericó?** El rey de Jericó
- **¿Cuántos habitantes tiene Jericó?** 2600 aprox
- **¿Qué grosor tiene la muralla de Jericó?** 3 metros
- **¿De qué está hecha la muralla de Jericó?** Un muro de contención de piedra con ladrillos de arcilla roja encima
- **¿Qué comen los habitantes de Jericó?** Dátiles
- **¿Qué animales tienen los habitantes de Jericó?** Ovejas
- **¿A qué altitud se encuentra Jericó?** 250 metros por debajo del nivel del mar (la ciudad más baja del mundo)

Cada grupo recibe el material necesario y una pista para el primer puesto. Por supuesto, todos los grupos empiezan en un lugar diferente para que cada uno tenga que resolver el enigma.

Material a repartir: Bob de cinco anillos, escriba, walky-talky, dinero para aperitivos, cuestionario, güfeli

Por el camino, los jóvenes encontrarán las respuestas que buscan y pistas para llegar al siguiente puesto. A veces la información está codificada, otras no.

Es muy importante que Joshua, el líder del juego, tenga una visión general de qué grupo está completando los puestos y en qué orden. De este modo, el líder podrá ayudar en caso de problemas (véanse los elementos especiales del juego).

Reglas del juego

- Cuidado con los guardias que están por todas partes (esconder bien el material sospechoso).
- No está permitido que dos grupos entren en una tienda al mismo tiempo.
- Los grupos no pueden hablar entre sí
- Fíjate bien en todo lo que cae en tus manos
- Está permitido hablar con los habitantes de Jericó, ¡pero sólo muy discretamente!

Elementos especiales del juego

Joker: Los espías pueden contactar con Joshua vía walky-talky. Sin embargo, sólo pueden hacerlo 3 veces en toda la partida.

Guardia: Dos líderes se mueven por el pueblo y hacen preguntas desagradables de vez en cuando. También realizan registros. También se regalan una cita de vez en cuando.

Los puestos

Aquí tienes un resumen de los posibles puestos.

- **Tarjeta de visita** con la dirección: Coge el periódico que está en el buzón de allí y ¡¡¡léelo con atención!!!
- **Periódico** con artículo sobre la construcción de un nuevo palacio en un buzón (Jericó tiene aproximadamente el doble de habitantes que el pueblo XY. La reina celebra su cumpleaños el 8 de febrero. Por ello, colgará globos rojos delante de su palacio con mensajes secretos)
- **Globo con piezas de puzzle:** calcula la anchura de la puerta del jardín, que corresponde al grosor de la muralla de Jerusalén.
- **Cartel:** "Ds Füfi oder ds Weggli" Espiar da hambre. Ve al mostrador de la tienda y di que vas a Jungschi XY a comprar un Weggli.
- **Compra** chocolate en el supermercado (¡no en la tienda!) y dile a la dependienta que perteneces a Jungschi Linge .Busca un lugar acogedor para la merienda. Buena suerte
- **Mensaje horneado en una galleta:** Vigila a los guardias para saber qué comen los habitantes de Jericó.
- **En el papel de un sugu** (que los niños consiguieron en el Landi): Conseguirás la siguiente pista en la dirección XY.
- En la dirección XY los jóvenes guardas reciben una **carta** en la que se describe un lugar donde pastan ovejas.
- **Mensaje en la valla:** (poema con referencia a la iglesia)

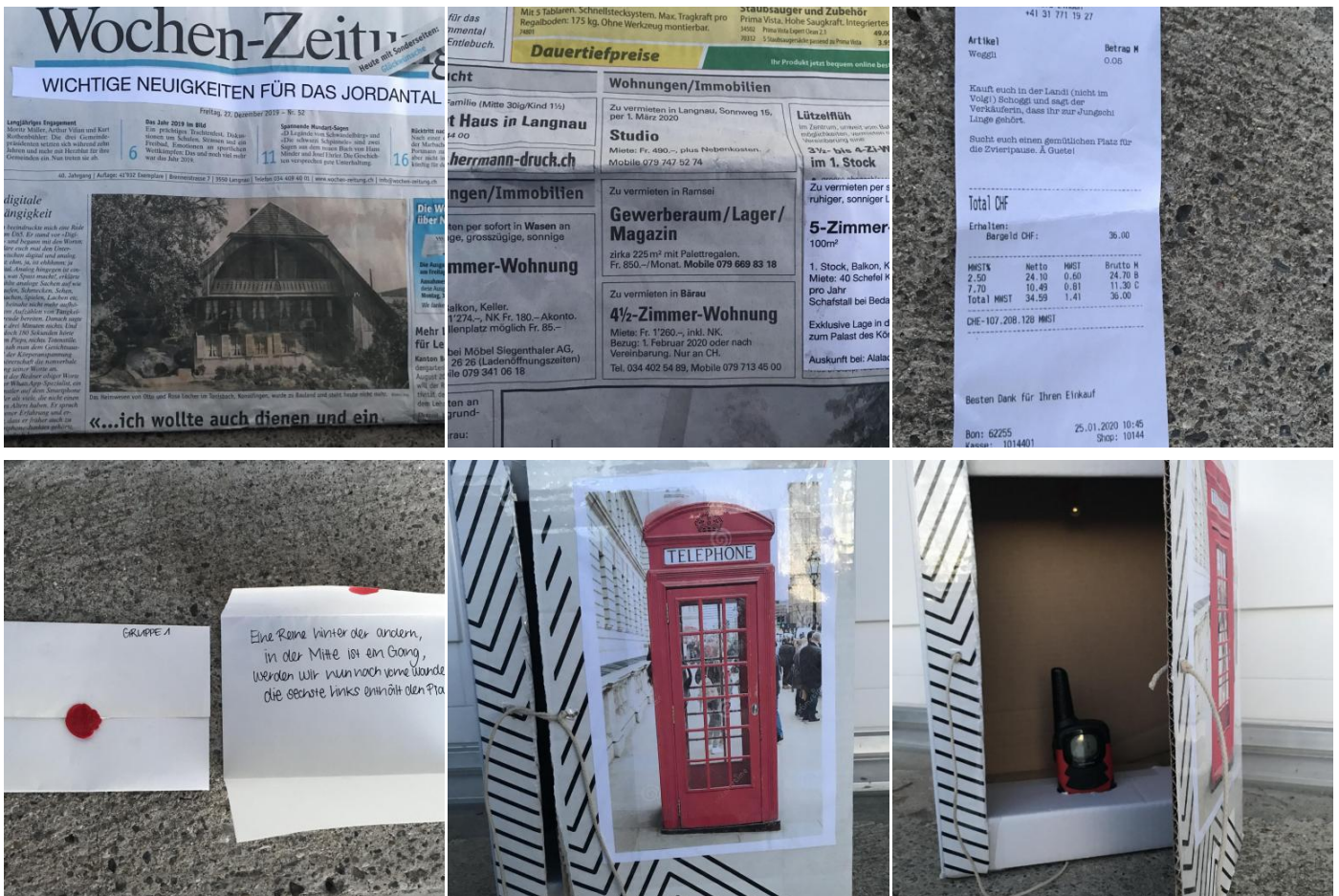
Una fila detrás de la otra,

en medio hay un pasillo,
 ahora avanzaremos,
 la sexta a la izquierda contiene el mapa.

- **Folleto informativo** en la iglesia 6ª fila por detrás, a la izquierda
- **Aviones de papel** bajan de la galería: Los guardias te persiguen. Vuelve inmediatamente al KGH y reúnete allí con los otros espías.

Evaluación del juego

Joshua interroga a los espías. Cada grupo corrige su propia hoja.



Woche-Zeitung
 Heute mit Sonderseiten

WICHTIGE NEUIGKEITEN FÜR DAS JORDANTAL

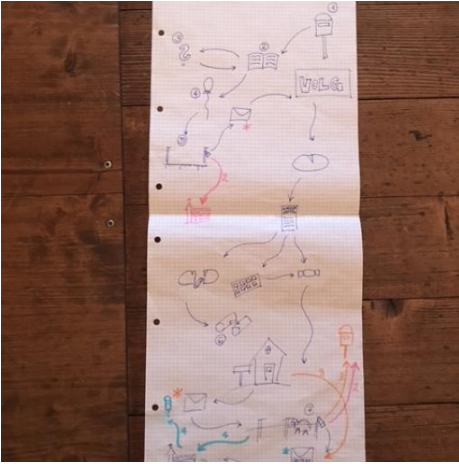
Langjähriges Engagement
 Das Jahr 2019 im Rückblick
 Sperrmaße Hundstagen
 digitale
 «...ich wollte auch dienen und ein

Dauertiefpreise
Haus in Langnau
Studio
Gewerberaum/Lager/Magazin
4 1/2-Zimmer-Wohnung

Artikl Weggiti Betrag M 0.06
 Kauf auch in der Landt (nicht im Vollg) Schoggi und mag der Verkäuferin, dass ihr zur Jungheims Länge geodert.
 Sucht euch einen gemütlichen Platz für die Zvierpause. A Gustel!
Total CHF
 Erhalten: Bargeld CHF: 36.00
 MWS 2.50 Netto 24.10 MWS 0.60 Brutto M 24.70 B
 7.70 10.49 0.91 11.39 C
 Total MWS 34.59 1.41 36.00
 CHF-107,268.128 MWS!
 Besten Dank für Ihren Einkauf
 Bon: 62255 25.01.2020 10:45
 (Kassa: 1014401) Shop: 10144

GRUPPE 1
 Eine Reihe hinter der andern,
 in der Mitte ist ein Gang,
 werden wir nun noch eine Hande
 die sechste links eintritt den Pla





Cuestionario

Póster

Recibo de caja

Tarjeta de visita

Descripción del juego