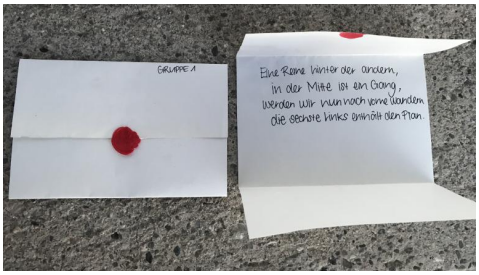
Jeu de village : Espions à Jericho



Un jeu de village divertissant dans lequel les jeunes écoliers sont envoyés en éclaireurs à Jéricho pour résoudre des énigmes épineuses et collecter des informations importantes sur la ville et ses habitants.

Histoire cadre

Josué 2.1 : Josué, fils de Noun, envoya secrètement de Sittim deux hommes comme espions, en disant : "Allez voir le pays, et surtout Jéricho !

Josué divise les jeunes soldats en groupes et les envoie à Jéricho avec pour mission de recueillir des informations sur les fortifications de la ville, ses habitants et sa nourriture. Les espions doivent se montrer aussi discrets que possible.

Déroulement

Chaque groupe reçoit une feuille avec des questions sur la ville de Jéricho. L'objectif est de collecter ces informations le plus rapidement possible et de les rapporter à Josué.

- **Qui habite dans le palais de Jéricho ?** Le roi de Jéricho
- **Combien d'habitants y a-t-il à Jéricho ?** environ 2600
- **Quelle est l'épaisseur de la muraille de Jéricho ?** 3 mètres
- **En quoi consiste la muraille de Jéricho ?** Un mur de soutènement en pierre surmonté de briques rouges en argile
- **Que mangent les habitants de Jéricho ?** Des dattes
- **Quels animaux les habitants de Jéricho élèvent-ils ?** Moutons
- **À quelle altitude se trouve Jéricho ?** 250 mètres au-dessous du niveau de la mer (la ville la plus basse du monde)

Chaque groupe reçoit le matériel nécessaire et une indication pour le premier poste. Bien entendu, tous les groupes partent d'un endroit différent afin que tout le monde doive vraiment résoudre le casse-tête.

Matériel à donner: 5 centimes, stylo, walky-talky, argent pour le goûter, questionnaire, güfeli

En cours de route, les jeunes enquêteurs trouvent d'une part les réponses recherchées et d'autre part des indications pour le poste suivant. Parfois, les informations sont codées, parfois non.

Il est très important que Josua, le meneur de jeu, ait une vue d'ensemble du groupe qui passe par les postes et de l'ordre dans lequel il les passe. Ainsi, ce responsable pourra aider en cas de problème (voir éléments de jeu particuliers).

Règles du jeu

- Mise en garde contre les gardiens présents partout (bien cacher le matériel suspect).
- Il est interdit à deux groupes d'entrer en même temps dans un magasin.
- Les groupes ne doivent pas se parler !
- Examinez attentivement tout ce qui vous tombe sous la main
- Il est permis d'aborder les habitants de Jéricho - mais seulement de manière très discrète !

Éléments de jeu particuliers

Joker: Les espions peuvent prendre contact avec Josué via Walky-Talky. Ils ne peuvent toutefois le faire que 3 fois pendant toute la durée du jeu.

Gardiens: deux responsables se promènent dans le village et posent de temps en temps des questions gênantes. Ils effectuent également des fouilles. En outre, ils s'offrent de temps en temps une datte.

Les postes

Voici un aperçu des postes possibles.

- **Carte de visite** avec adresse : Prendre le journal qui se trouve là dans la boîte aux lettres et le lire attentivement !!!
- **Journal** avec article sur la construction d'un nouveau palais dans une boîte aux lettres (Jéricho compte environ deux fois plus d'habitants que le village XY. La reine fêtera son anniversaire le 8 février. C'est pourquoi elle accrochera des ballons rouges devant son palais, qui contiendront des messages secrets)

- **Ballon avec pièces de puzzle**: estime la largeur de la porte du jardin, celle-ci correspond à l'épaisseur du mur d'enceinte de Jérusalem.

- **Affiche**: "Ds Füfi oder ds Weggli" L'espionnage donne faim. Allez au comptoir du supermarché et dites que vous allez chez Jungschi XY et achetez un petit pain.

- **Ticket de caisse**: achetez des chocolats à la Landi (pas à Volg !) et dites à la vendeuse que vous faites partie des Jungschi Linge. Trouvez un endroit confortable pour la pause du goûter. Bon appétit !

- **Message intégré dans un petit pain**: Observez les gardiens pour savoir ce que mangent les habitants de Jéricho.

- **Dans le papier d'un suugu** (que les enfants ont reçu à Landi) : Vous obtiendrez le prochain indice à l'adresse XY.

- A l'adresse XY, les jeunes ours reçoivent une **lettre qui** décrit un endroit où paissent des moutons.

- **Message sur la clôture**: (poème avec référence à l'église)

Une rangée derrière l'autre,

au milieu se trouve un couloir,

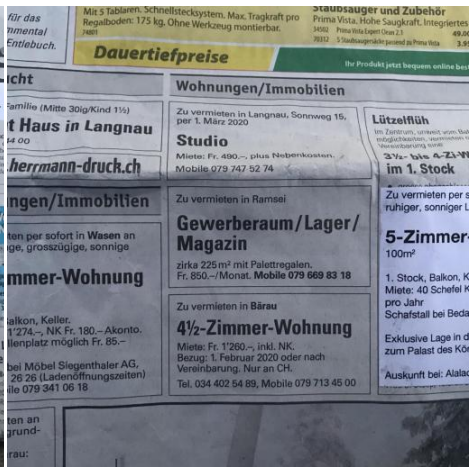
nous allons maintenant nous promener en avant,

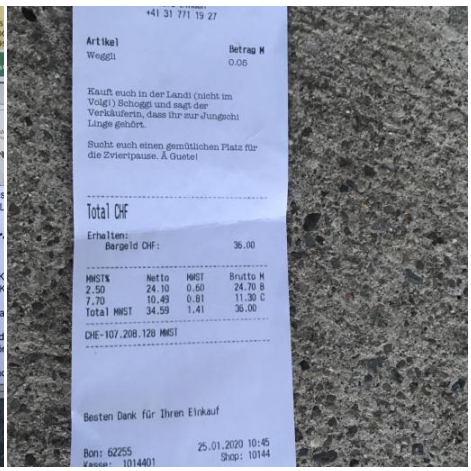
la sixième à gauche contient le plan.

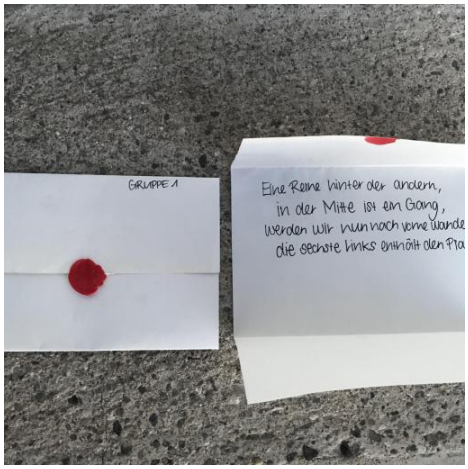
- **Notice d'information** dans l'église 6e rangée à partir du fond, à gauche
- Des**avions en papier** descendent de la tribune : Des gardes sont à vos trousses. Retournez immédiatement au KGH pour y rencontrer les autres espions.

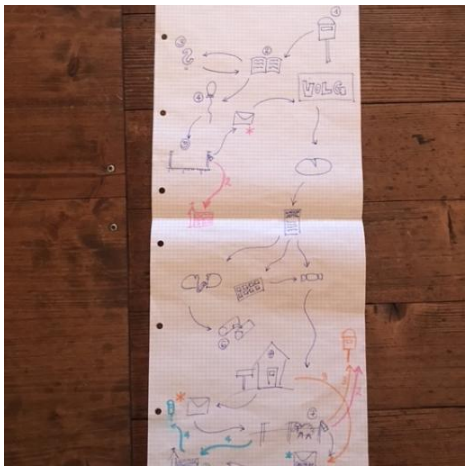
Évaluation du jeu

Josué interroge les espions. Chaque groupe corrige lui-même sa feuille.









Fragebogen
Plakat
Kassabon
Visitenkarte
Spielbeschrieb