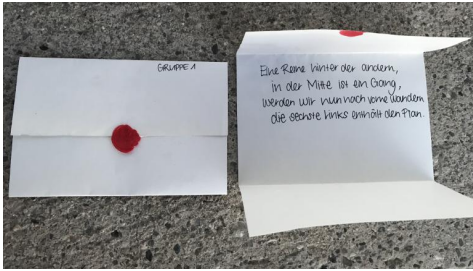


Falusi játék: Kémek Jerikóban



Szórakoztató falusi játék, amelyben az ifjú harcosokat felderít ?ként Jerikóba küldik, hogy trükkös rejtvényeket oldjanak meg, és fontos információkat gy?jtsenek a városról és lakóiról.

Kerettörténet

Józsué 2:1: Józsué, a Nún fia pedig titokban elküldött két embert Szittimb?l, mint kémeket, mondván: MenjeteK, nézzétek meg a földet, különösen Jerikót

Józsué csoportokra osztja a fiatal kémeket, és elküldi ?ket Jerikóba azzal a feladattal, hogy gy?jtsenek információkat a város er?dítményér?l, lakóiról és élelmezésér?l. A kémeknek a lehet? legkevésbé felt?n?nek kell lenniük.

Eljárás

Minden csoport kap egy papírlapot, amelyen kérdések szerepelnek Jerikó városáról. A cél az, hogy a lehet? leggyorsabban összegy?jtsék ezeket az információkat, és eljuttassák Józsuénak.

- **Kik laknak Jerikó palotájában?** Jerikó királya
- **Hány lakosa van Jerikónak?** körülbelül 2600
- **Milyen vastag Jerikó fala?** 3 méter
- **Mib?l készült Jerikó fala?** K?b?l készült támfal, tetején vörös agyagtéglákkal
- **Mit esznek Jerikó lakói?** Datolyát
- **Milyen állatokat tartanak a jerikóiak?** Juhok
- **Milyen tengerszint feletti magasságban fekszik Jerikó?** 250 méterrel a tengerszint alatt (a világ legalacsonyabban fekv? városa)

Minden csoport megkapja a szükséges anyagot és egy feladványt az els? poszthoz.

Természetesen minden csoport máshol kezd, így tényleg mindenkinek kell rejtvényt fejtegetnie.

Kiosztandó anyagok: Ötkarikás bob, írószer, walky-talky, pénz uzsonnára, kérd?ív, güfeli

Útközben a fiatalok megtalálják a keresett válaszokat és a következ? állomásra vezet? nyomokat. Az információk néha titkosítva vannak, néha nem.

Nagyon fontos, hogy Joshua, a játékvezet?nek legyen rálátása arra, hogy melyik csoport milyen sorrendben tölti ki az állásokat. Így ez a játékvezet? tud segíteni, ha problémák merülnek fel (vö. speciális játékelemek).

A játék szabályai

- Figyelmeztetés az ?rökkel szemben, akik mindenhol ott vannak (a gyanús anyagokat jól elrejtteni).
- Nem megengedett, hogy két csoport egyszerre lépjen be egy boltba.
- A csoportok nem beszélhetnek egymással!
- Nézzetek meg alaposan mindent, ami a kezetekbe kerül!
- Jerikó lakóival beszélgetni szabad - de csak nagyon felt?nésmentesen!

Különleges játékelemek

Joker: A kémek walky-talky-n keresztül kapcsolatba léphetnek Joshuával. Ezt azonban csak háromszor tehetik meg az egész játék során.

?rség: Két vezet? járkal a faluban, és id?r?l id?re kellemetlen kérdéseket tesznek fel. Emellett házkutatásokat is végeznek. Id?nként egy-egy randevúra is kényeztetik magukat.

A posztok

Íme egy áttekintés a lehetséges posztokról.

- **Névjegykártya** a címmel: Szerezzen újságot, ami ott van a postaládában és olvassa el figyelmesen!!!
- **Újság** egy új palota építésér?l szóló cikkel a postaládában (Jerikónak körülbelül kétszer annyi lakosa van, mint XY falunak. A királyn? február 8-án ünnepli a születésnapját. Ezért a palotája elé piros léggömböket fog kifüggeszteni, amelyek titkos üzeneteket tartalmaznak)
- **Léggömb puzzle-darabkákkal:** becsüld meg a kertkapu szélességét, ez megfelel a jeruzsálemi városfal vastagságának.
- **Plakát:** "Ds Füfi oder ds Weggli" Akémkedés éhessé tesz. Menj a bolt pultjához, és mondd, hogy Jungschi XY-ba mész, és vegyél egy Weggli-t.
- **Vegyél** csokoládét a szupermarketben (ne a boltban!), és mondd az eladónak, hogy Jungschi Linge-hez tartozol .Keressetek egy hangulatos helyet az uzsonnaszünethez. Sok sikert!
- **Kekszbesütött üzenet:** Figyeld az ?röket, hogy megtudd, mit esznek a jerikóiak.
- **Egy sugu papírjában** (amit a gyerekek a Landinál kaptak): A következ? nyomot az XY címen kapjátok meg.
- Az XY címen a fiatal ?rök kapnak egy **levelet** , amelyben leírnak egy helyet, ahol juhok legelnek.
- **Üzenet a kerítésen:** (vers a templomra való utalással)

Egyik sor a másik mögött,

középen egy folyosó,

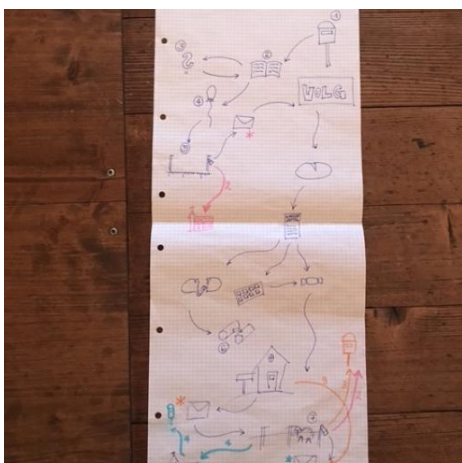
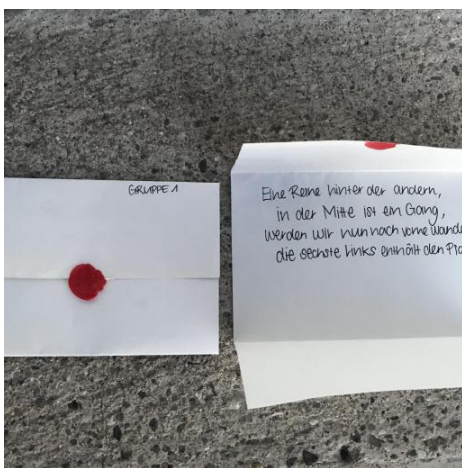
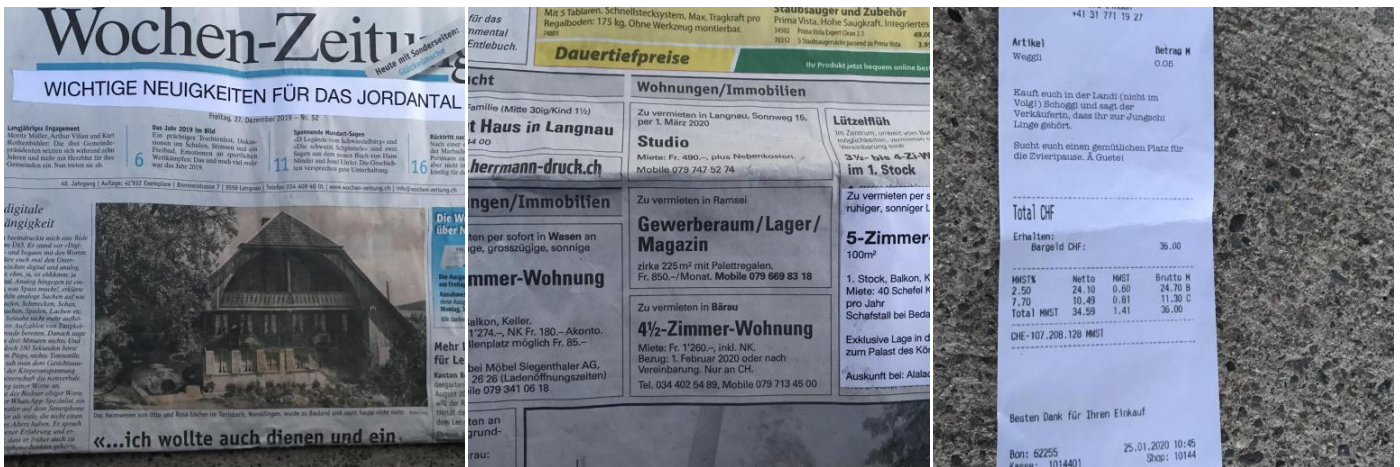
most el?re fogunk lépni,

a bal oldali hatodikban van a térkép.

- **Tájékoztató szórólap** a templomban 6. sor hátulról, balról a hatodik
- **Papírrepülők** lefelé a karzatról: Az repülők a nyomodban vannak. Azonnal menjeteK vissza a KGH-ba, és ott találkozzatok a többi kémmel.

A játék értékelése

Joshua kikerdezi a kémekeK. Minden csoport kijavítja a saját lapját.



[Kérdőív](#)

[Plakát](#)

[Kézpénzbevétel](#)

[Névjegykártya](#)

[Játék leírása](#)