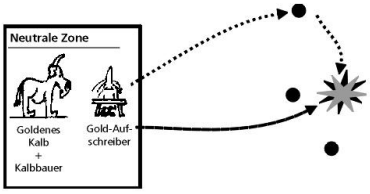


BEKÜLDŐ
Markus.Sigrist

ON
2022.03.12

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Az aranyborjú

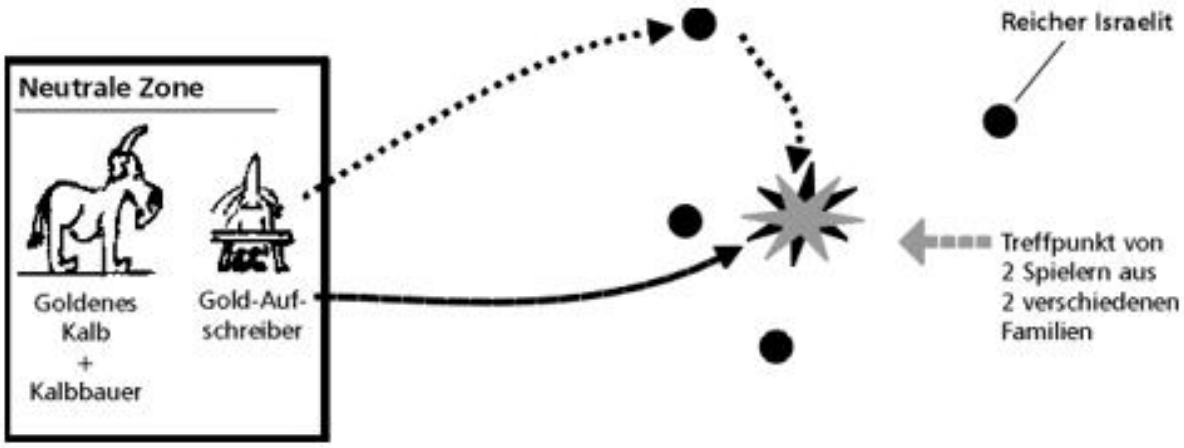


Játék Izrael népéről a Sínai-sivatagban és az aranyborjúról.

A történet

Két hónappal azután, hogy az izraeliták elhagyták Egyiptomot, megérkeztek a Sínai-sivatagba, és tábort ütöttek a Sínai-hegy közelében. Isten a hegyre hívta Mózest, és ott beszélt hozzá. Isten átadta Mózesnek a Tízparancsolatot és más törvényeket a nép számára.

Az izraeliták lent a táborban már régóta várták, hogy Mózes visszatérjen. Amikor még mindig nem jött, Áronhoz rohantak, és megkérték, hogy készítsen egy istent, aki megvédi őket, vezeti őket, és akit láthatnak. Az izraeliták mind elhozták Áronhoz az arany ékszereiket, és ő egy bikát akart belőlük képet készíteni...



A játék

...de Áronnak túl kevés aranya volt, és elküldte az izraelitákat a népük gazdagjaihoz. Ezek a gazdag izraeliták azonban nem akarják olyan könnyen feladni az aranyukat.

Az izraelitáknak (a szerencsejátékosoknak) szerencsejátékot kell játszaniuk velük, és kérdésekre kell válaszolniuk, hogy megkaphassák az aranyukat.

- Miután négy család (csoport) alakult (lásd "A családok"), kezdődik a játék. Minden család apából, anyából, 1-3 gyermekből és nagyapából áll. Minden családtagnak (játékosnak) van egy kártyája, amelyen az szerepel, hogy mi az illető (apa, anya, ...). Minden családtag elindul egy gazdag izraelita keresésére (lásd "A gazdag izraeliták"). Ezek a gazdag izraeliták egy bizonyos területen tartózkodnak, de nem helyhez kötöttek. Ha egy aranyat kereső izraelita talál egy arannyal rendelkező izraelitát, pontosan azt kell tennie, amit a gazdag izraelita mond neki. Nem kapja meg az aranyat csak úgy.
- A gazdag ember kérdéseket tesz fel neki, vagy szerencsejátékot játszik vele. Ha a szegényebb izraelita meg tudja válaszolni a kérdést, vagy ha szerencséje van, akkor kap egy rúd aranyat. Ha üres kézzel távozik, akkor keresnie kell egy másik gazdag embert, akit megcsapolhat.
- Feltételezve, hogy a szegényebb izraelita szerencsés volt, és el tudott venni egy aranyrudat a gazdag embertől, visszamegy az aranyborjú-tanyára. Ha útközben találkozik valakivel egy másik családból, és valahol megérinti, akkor az alacsonyabb családi rangú személynek (lásd "A családon belüli rangsor") kell odaadnia az aranyrudat a másik személynek. Ha két azonos rangú személy találkozik, nem történik semmi, és újra elválnak. Hogy ne tudja mindenki előre, hogy a másiknak milyen családi rangja van, az igazolványokat a játék során a családon belül is lehet cserélgetni.

- Ha egy aranykereső az aranyrúddal eljutott az aranyborjú építőhelyére, akkor az aranyrudat odaadja az aranyrúdját az aranyfelvevőnek. Az aranyfelvevő (lásd "Az aranyfelvevő") aranyrudanként egy pontot ad a megfelelő családnak, és továbbadja az aranyat az aranyborjúépítőnek (vezetőnek), aki megépíti a borjút. Most az egész folyamat kezdődik elölről, amíg az aranyborjú el nem készül.
- Cél: Minden család megpróbál minél több aranyrudat szerezni. Az a család, amelyik a legtöbb aranyrudat szállította, nyer.....

A játék vége

Az összes izraelita a borjú körül áll, és megcsodálja a műalkotást. Ekkor valaki lekiabál a hegyről (vagy talán nem), hogy Mózes visszatért a törvény tábláival, és mindenki jöjjön gyorsan. Mindenki odarohan a kiáltó emberhez. De csak a törött törvénytáblát találják, amelyet Mózes a népre való haragjában összetört. Közben valaki elpusztítja az aranyborjút.

Az izraelita családoknak most már rá kell döbbenniük, hogy valamit rosszul csináltak, és hogy egyikük sem győzött.

A családok

- A négy család 4-6 családtagból áll: apa, anya, első gyermek, második gyermek, harmadik gyermek és nagyapa (a gyermekek száma módosítható).
- Minden családtagnak van egy kártyája, amelyen rajta van a rangja (apa, anya,...) és a család neve.
- A családnevek: Ben Gurion, Ben Hur, Ben Chorin, Ben Hanan

A családon belüli hierarchia

Az, Az, Az, Az	magasabb rangú, mint (kapja az aranyrudat):
Apa	Anya, 1. gyermek, 2. gyermek, 3. gyermek
Anya	1. Gyermek, 2. gyermek, 3. gyermek
1. Gyermek	2. Gyermek, 3. gyermek, nagyapa
2. Gyermek	3. Gyermek, nagyapa
3. Gyermek	Nagyapa
Nagyapa	Apa, anya

A gazdag izraeliták

A vezetők a gazdag izraelitákat játsszák, akik egy bizonyos területen mozognak. Sok aranyrudat és különböző szerencsejátékokat hordanak magukkal.

Ha egy aranyat kereső szegény izraelita egy gazdag emberhez jön, a gazdag ember eldöntheti, hogy mit játsszon. Az izraelita csak akkor kap aranyrudat, ha megnyerte a játékot vagy helyesen válaszolt a kérdésre.

Játékok:

- Kocka (dobj egy bizonyos számot, dobj két azonos számot, ...)
- "Pálcikahúzás"
- "Kő, papír, olló"
- ...

Kérdések az eddigi mózesi történettel kapcsolatban.

Az arany diktafon

- Minden egyes aranyrudat beadunk az aranyfelvevőbe. Amikor az izraelita megmutatja a személyi igazolványát, egy pontot írnak fel a családja számára.
- Az aranyfelvevőnél a hibás igazolványokat is ki lehet cserélni, és kérdéseket lehet feltenni a játékkal kapcsolatban.

Az anyaglista

- Személyi igazolványok a családok számára
- Kockák a gazdag izraeliták számára
- Diafilmes dobozok (sárga Kodak-dobozok) aranyrudakként
- Törvénytáblák
- Alap a borjúépítéshez

A forrás igazolása

Borítókép: A www.spielboerse.ch jóvoltából - Spielideen für die Jungschar!

Játékötlet : A www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar szíves engedélyével !

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Mózes
Ószövetség
Játék
Aranyborjú
Sínai-sivatag

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Történelem
Személy

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Rengeteg munka

Fájl letöltés
Nincs fájl letöltés

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/az-aranyborju