BEKÜLDŐ
Hesi07

ON
2013.01.17

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Nehemiás



Ezen az izgalmas éjszakai terepjátékon nagyon ébernek kell lenned, mert az ellenség bárhol leselkedhet rád. Ne hagyd, hogy elkapjanak!

A tábor témájához vagy a Nehemia szemeszterprogramhoz illeszkedik.

Anyag

- Elzáró szalag a törmelékhalom körül
- Sok kő, amennyire csak lehetséges, hasonló méretű
- Számozott mellények (=páncél)
- Zseblámpák (=kardok)

Előkészítés

- Határozza meg a törmelékhalom határait
- Szórja szét a köveket a törmelékhalom körül
- Jelölje meg a különböző táborokat (pl. egy lámpával)

Eljárás

- A játékosok 3 csoportra oszlanak: egy csoport az izraelitákból, két csoport pedig az ellenségekből áll.
- Az izraelitáknak meg kell próbálniuk minél több követ eljuttatni a városfalhoz, hogy azt újjáépíthessék.
- Az ellenségek viszont megpróbálnak minél több követ eljuttatni rejtekhelyeikre, hogy megakadályozzák a városfal újjáépítését.
- A játék kezdetén minden játékos kap egy számozott mellényt. Kettőt pedig félretennek számukra a táborukban.
- A mellények „páncélként” szolgálnak; nélkülük senki sem vihet köveket, és nem világíthat más játékosokra.
- Az ellenségek egymással is ellentétben állnak, és természetesen ellenségesek az izraelitákkal szemben is. Ha egy játékos zseblámpával („karddal”) megvilágít egy másik játékost, és hangosan kiáltja annak **helyes** számát, az illetőnek át kell adnia a mellényét. Ha éppen követ visz, azt is át

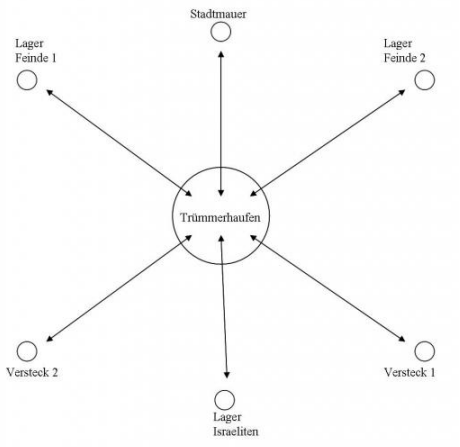
kell adnia.
- Ahhoz, hogy folytathassa a játékot, a megvilágított játékosnak először vissza kell térnie a táborába, és új mellényt kell szereznie.
- A zsákmányolt mellényeket **először** a játékos saját táborába kell visszavinni; csak ezután lehet eltávolítani az ellenfél csapatának követ.
- A játék végén, amely egy előre meghatározott idő letelte után zárul, összeszámolják a megszerzett mellényeket és az elszállított köveket.
- Minden mellény 3 kőnek felel meg.
- Az a játékos nyer, aki a végén a legtöbb pontot (=követ) gyűjtötte össze.

Szabályok

- Minden játékos csak **egy** követ vihet magával; ha már van nála egy, akkor nem világíthat másra, hanem először el kell vinnie a követ a városfalhoz vagy a rejtekhelyre.

- Fényt irányítva **tilos** más játékos arcába világítani!
- Hogy megvédd magad a fénytől, csak a lábaidat és természetes tárgyakat, például fákat használhatsz; **nem** szabad a karjaiddal vagy a kezeddel eltakarni a számodat!
- A játékosok újra felhasználhatják a zsákmányolt mellényeket, ha már nincs sajátjuk.
- Egy játékos sem viselhet vagy hordhat egyszerre két mellényt. Ha egy ellenfél mellényét elfogják, azt vissza **kell** vinni a táborba, és csak akkor használható, ha a játékos elvesztette a sajátját.
- Senki sem lehet célpont az egyes csoportok táborában, a rejtekhelyeken vagy a városfal közelében.
- A romhalomnál azonban nincs biztonsági zóna; a játékosokat ott bárhol megvilágíthatják.

Menetrend



Menetrend

Változat

- Jeruzsálem – A fal újjáépítése
- Számjáték

Forráshivatkozás

- Borítókép: **Clip art** a kiadó, a buch+musik ejw-service gmbh (Stuttgart) jóvoltából – www.ejw-buch.de **forrás: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; második, átdolgozott kiadás, 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- A képen látható: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Éjszakai mérkőzés

Kor
13–16 évesek
16. életév betöltésétől

A résztvevők száma
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Történelem
Személy

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/nehemias