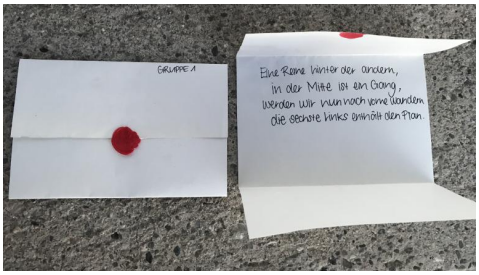
# Gioco del villaggio: Spie a Gerico




Un divertente gioco di villaggio in cui i giovani guerrieri vengono inviati a Gerico come esploratori per risolvere difficili enigmi e raccogliere importanti informazioni sulla città e i suoi abitanti.

## Storia del quadro

Giosuè 2,1: Giosuè, figlio di Nun, mandò di nascosto due uomini da Sittim come spie, dicendo: "Andate a vedere il paese e soprattutto Gerico"

Giosuè divide le giovani spie in gruppi e le invia a Gerico con il compito di raccogliere informazioni sulla fortificazione della città, sui suoi abitanti e sul cibo. Le spie devono essere il meno visibili possibile.

## Procedura

A ogni gruppo viene consegnato un foglio con delle domande sulla città di Gerico. L'obiettivo è raccogliere queste informazioni il più velocemente possibile e riportarle a Giosuè.

- **Chi vive nel palazzo di Gerico?** Il re di Gerico
- **Quanti abitanti ha Gerico?** Circa 2600
- **Quanto è spesso il muro di Gerico?** 3 metri
- **Di che cosa è fatto il muro di Gerico?** Un muro di contenimento in pietra con sopra mattoni di argilla rossa
- **Cosa mangiano gli abitanti di Gerico?** Datteri
- **Quali animali allevano gli abitanti di Gerico?** Le pecore
- **A che altitudine si trova Gerico?** 250 metri sotto il livello del mare (la città più bassa del mondo)

A ogni gruppo viene consegnato il materiale necessario e un indizio per il primo post. Naturalmente, tutti i gruppi iniziano da un punto diverso, in modo che ognuno debba davvero fare un puzzle.

**Materiale da** distribuire: Bob a cinque anelli, scriba, walky-talky, soldi per la merenda, questionario, güfeli

Durante il percorso, i ragazzi troveranno le risposte che stanno cercando e gli indizi per la postazione successiva. A volte le informazioni sono criptate, altre volte no.

È molto importante che Joshua, il conduttore del gioco, abbia una visione d'insieme di quale gruppo sta completando le postazioni e in quale ordine. In questo modo, il leader sarà in grado di aiutare in caso di problemi (cfr. elementi speciali del gioco).

# Regole del gioco

- Attenzione alle guardie che sono ovunque (nascondere bene il materiale sospetto).
- Non è consentito a due gruppi di entrare in un negozio contemporaneamente.
- I gruppi non possono parlare tra loro!
- Osservate attentamente tutto ciò su cui mettete le mani
- È consentito parlare con gli abitanti di Jericho, ma solo in modo molto discreto!

# Elementi speciali del gioco

**Joker**: le spie possono contattare Joshua tramite walky-talky. Tuttavia, possono farlo solo 3 volte durante l'intera partita.

**Guardia**: due capi si muovono nel villaggio e di tanto in tanto fanno domande sgradevoli. Effettuano anche perquisizioni. Ogni tanto si concedono anche un appuntamento.

# Le cariche

Ecco una panoramica dei possibili incarichi.

- **Biglietto da visita** con indirizzo: Prendi il giornale che si trova nella cassetta delle lettere e leggilo attentamente!!!
- **Giornale** con articolo sulla costruzione di un nuovo palazzo nella cassetta delle lettere (Gerico ha circa il doppio degli abitanti del villaggio XY. La regina festeggia il suo compleanno l'8 febbraio. Pertanto, appenderà davanti al suo palazzo dei palloncini rossi contenenti messaggi segreti)

- **Palloncino con pezzi di puzzle**: stimare la larghezza della porta del giardino, che corrisponde allo spessore delle mura di Gerusalemme.

- **Poster**: "Ds Füfi oder ds Weggli" Spiare fa venire fame. Andate alla cassa del negozio e dite che state andando da Jungschi XY a comprare un Weggli.

- **Comprate** del cioccolato al supermercato (non nel negozio!) e dite alla commessa che siete di Jungschi Linge .Trovate un posto accogliente per la pausa merenda. Buona fortuna!

- **Messaggio in** un biscotto: Osservate le guardie per scoprire cosa mangiano gli abitanti di Gerico.

- **Nella carta di un sugu** (che i bambini hanno preso al Landi): Il prossimo indizio si trova all'indirizzo XY.

- All'indirizzo XY i giovani guardiani ricevono una **lettera** che descrive un luogo dove pascolano le pecore.

- **Messaggio sul recinto**: (poesia con riferimento alla chiesa)

  Una fila dietro l'altra,

al centro c'è una navata,

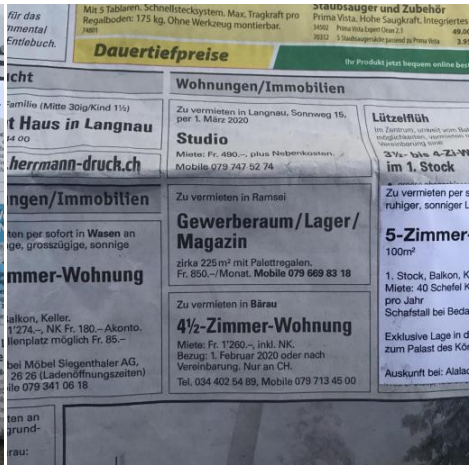
ora andremo avanti,

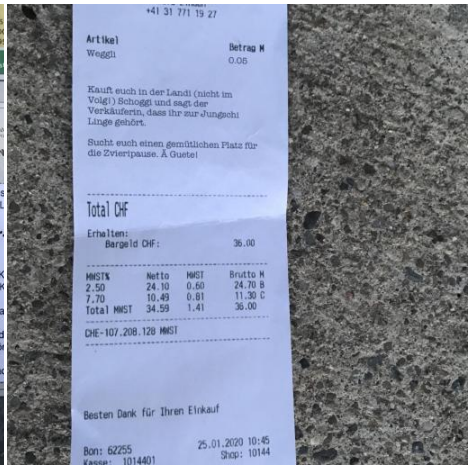
la sesta a sinistra contiene la mappa.

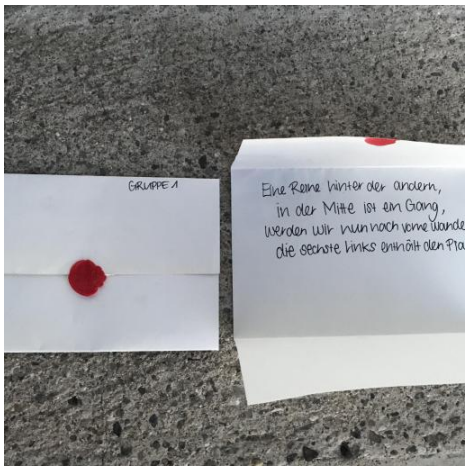
- **Opuscolo informativo** nella chiesa 6ª fila dal fondo, a sinistra
- **Aerei di carta** giù dalla galleria: Le guardie vi inseguono. Tornate subito al KGH e incontrate le altre spie.

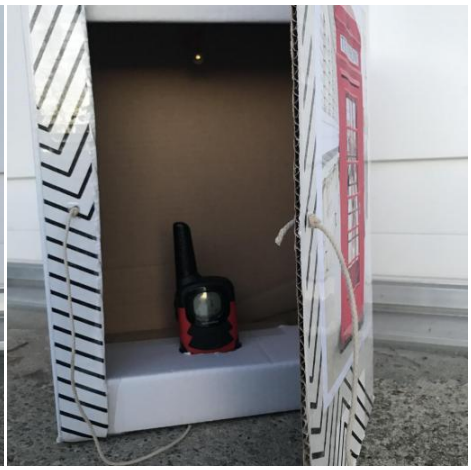
# Valutazione del gioco

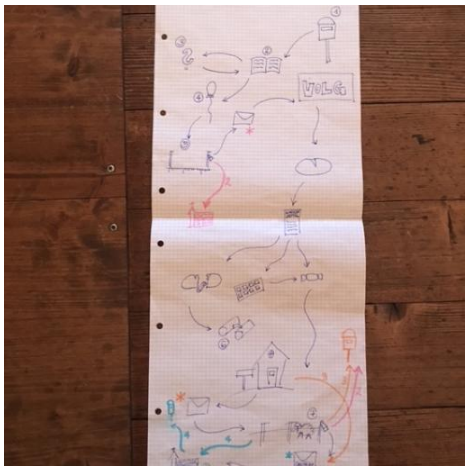
Joshua interroga le spie. Ogni gruppo corregge il proprio foglio.







Fragebogen
Plakat
Kassabon
Visitenkarte
Spielbeschrieb