INVIATO DA
Hesi07

ON
17/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Neemia



In questo emozionante gioco notturno all'aperto dovrai stare ben attento, perché il nemico potrebbe essere in agguato ovunque. Non farti beccare!

Adatto al tema del campo o al programma semestrale Nehemia.

Materiale

- Nastro di delimitazione per isolare il cumulo di detriti
- Molte pietre, il più possibile simili per dimensioni
- Giubbotti con numeri (=armatura)
- Torce elettriche (=spade)

Preparazione

- Delimitare il cumulo di macerie
- Distribuire le pietre attorno al cumulo di macerie
- Contrassegnare i diversi accampamenti (ad es. con una luce)

Procedura

- I giocatori sono divisi in 3 gruppi: un gruppo di israeliti e due gruppi di nemici.
- Gli Israeliti devono cercare di portare il maggior numero possibile di pietre alle mura della città per ricostruirle.
- I nemici, invece, cercano di trasportare il maggior numero possibile di pietre nei loro nascondigli per impedire la ricostruzione delle mura della città.
- All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve un gilet con un numero. Altri due vengono messi da parte per loro nel proprio accampamento.
- I gilet rappresentano l'«armatura»; senza di essi, nessuno è autorizzato a trasportare pietre o a puntare una luce sugli altri giocatori.
- I nemici sono in contrasto tra loro e, ovviamente, ostili verso gli Israeliti. Puntando una torcia ("spada") su un altro giocatore e gridando ad alta voce il suo numero **corretto**, quel giocatore deve consegnare il proprio gilet. Se sta trasportando una pietra, deve consegnare anche quella.

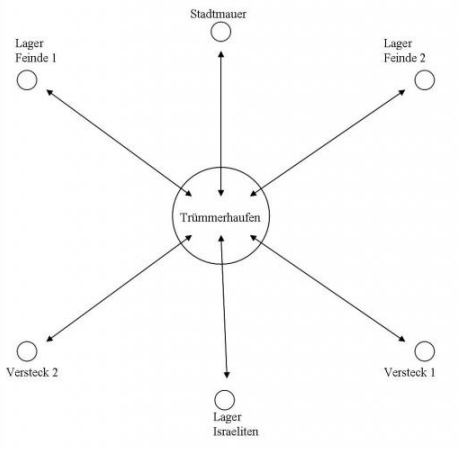
- Per continuare a giocare, il giocatore che è stato illuminato deve prima tornare al proprio accampamento e prendere un nuovo gilet.
- I giubbotti catturati devono essere **prima** riportati al proprio accampamento; solo allora è possibile rimuovere la pietra della squadra avversaria.
- Al termine della partita, che si conclude dopo un tempo prestabilito, vengono conteggiati i giubbotti catturati e le pietre trasportate.
- Ogni pettorina vale 3 pietre.
- Vince il giocatore che alla fine ha totalizzato il maggior numero di punti (= pietre).

Regole

- Ogni giocatore può portare con sé solo **una** pietra; se ne sta già portando una, non può puntare la luce su nessun altro, ma deve prima portare la pietra alle mura della città o al nascondiglio.

- Quando si punta la luce, **non** è consentito puntarla in faccia a un altro giocatore!
- Per proteggersi dalla luce, si possono usare solo le gambe e oggetti naturali come gli alberi; **non** è consentito coprire il proprio numero con le braccia o le mani!
- I giubbotti catturati possono essere riutilizzati dai giocatori se non ne possiedono più di propri.
- Nessun giocatore può indossare o portare con sé due giubbotti contemporaneamente. Se il giubbotto di un avversario viene catturato, **deve** essere riportato all'accampamento e può essere utilizzato solo dopo che il giocatore ha perso il proprio.
- Nessuno può essere preso di mira all'interno degli accampamenti dei singoli gruppi, nei nascondigli o in prossimità delle mura della città.
- Presso il cumulo di macerie, tuttavia, non esiste una zona sicura; i giocatori possono essere illuminati ovunque in quel punto.

Programma



Programma

Variazione

- Gerusalemme - Ricostruzione del Muro
- Gioco dei numeri

Citazione della fonte

- Immagine di copertina: **clip art** per gentile concessione dell'editore buch+musik ejw-service gmbh, Stoccarda - www.ejw-buch.de **tratta da: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; seconda edizione riveduta 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stoccarda**
- Immagini presenti: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Partita in notturna

Età
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Storia
Persona

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/neemia