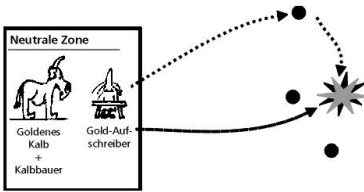


Aukso veršis

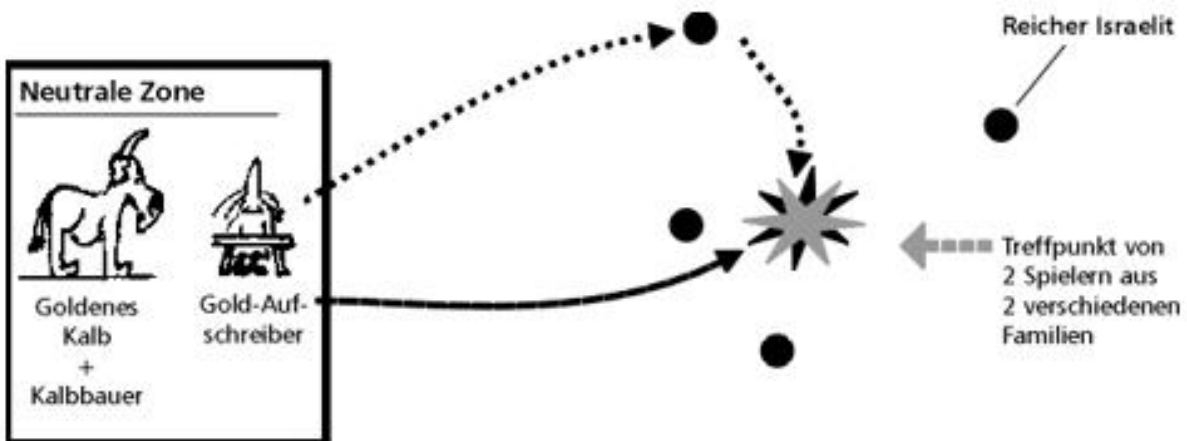
Žaiskite apie Izraelio tautą? Sinajaus dykumoje ir aukso veršį?.



Istorija

Praėjus dviem mėnesiams po to, kai izraelitai išvyko iš Egipto, jie atvyko į Sinajaus dykumą ir susikūnė stovykloje prie Sinajaus kalno. Dievas pašaukė Mozė ant kalno ir ten su juo kalbėjosi. Dievas davė Mozei Dešimt Dievų įsakymų ir kitus įstatymus tautai.

Stovykloje susikūnė izraelitai ilgai laukė Mozės sugrįžtant. Kai jis vis negrįžo, jie nubėgo pas Aaroną ir paprašė, kad šis sukurtų Dievą, kuris juos saugotų, vestų ir kurį jie galėtų matyti. Visi izraelitai atnešė Aaronui savo aukso papuošalus, o jis norėjo iš jų padaryti jaučio atvaizdą....



Žaidimas

...ta?iau Aaronas tur?jo per mažai aukso ir pasiunt? izraelitus pas turtinguosius iš j? tautos. Ta?iau šie turtingi izraelitai nenori taip lengvai atiduoti savo aukso.

Izraelitai (žaid?jai) turi žaisti su jais azartinius žaidimus ir atsakin?ti ? klausimus, kad gal?t? gauti savo auks?.

- Sudarius keturias šeimas (grupes) (žr. skyri? "Šeimos"), žaidimas prasideda. Kiekvien? šeim? sudaro t?vas, motina, 1-3 vaikai ir senelis. Kiekvienas šeimos narys (žaid?jas) turi ženkluk?, kuriame parašyta, kas jis yra (t?vas, motina, ...). Visi šeimos nariai eina ieškoti turtingo izraelito (žr. "Turtingi izraelitai"). Šie turtingi izraelitai apsistoja tam tikroje teritorijoje, bet n?ra stacionar? s. Kai aukso ieškantis izraelitas randa turting? izraelit?, jis turi daryti b?tent tai, k? jam liepia turtingasis. Jis negauna aukso šiaip sau.
- Turtuolis užduoda jam klausim? arba žaidžia su juo azartinius žaidimus. Jei neturtingesnis izraelitas gali atsakyti ? klausim? arba jei jam pasiseka žaidime, jis gauna aukso luit?. Jei jis išeina tuš?iomis rankomis, tuomet turi ieškoti kito turtingo žmogaus, kad gal?t? bakstel?ti.
- Darant prielaid?, kad vargingesniajam izraelitui pasisek? ir jis gal?jo gauti aukso luit? iš turtingojo, jis gr?žta ? aukso veršio statymo viet?. Jei pakeliui jis sutinka žmog? iš kitos šeimos ir kur nors j? palie?ia, tuomet tas, kuris turi žemesn? šeimynin? rang? (žr. "Rang? šeimoje tvarka"), turi atiduoti savo aukso luit? kitam. Jei susitinka du to paties rango žmon?s, nieko neatsitinka ir jie v?l išsiskiria. Kad ne visi iš anksto žinot?, koks yra kito asmens šeimyninis rangas, ženklukais šeimoje galima keistis viso žaidimo metu.
- Jei aukso ieškotojas su savo aukso ženkleliu pasiek? aukso veršio statybos aikštel?, jis atiduoda savo aukso ženklel? aukso rekordininkui. Aukso rekordininkas (žr. skyri? "Aukso rekordininkas") suteikia atitinkamai šeimai vien? tašk? už aukso luit? ir perduoda auks? aukso veršio statytojui (lyderiui), kuris stato verš?. Dabar viskas pradedama iš naujo, kol aukso veršis baigiamas statyti.
- Tikslas: kiekviena šeima stengiasi surinkti kuo daugiau aukso luit?. Daugiausia aukso luit? prista?iusi šeima yra nugal?toja....

Žaidimo pabaiga

Visi izraelitai stovi aplink verš? ir grožisi savo meno k?riniu. Tada kažkas nuo kalvos (arba ne) sušunka, kad Moz? gr?žo su ?statymo plokšt?mis ir visi turi skubiai ateiti. Visi b?ga prie žmogaus, kuris pašauk?. Ta?iau jie randa tik sudaužyt? ?statymo plokšt?, kuri? Moz? sudauž? iš pyk?io ant žmoni?. Tuo tarpu kažkas sunaikina Aukso verš?.

Dabar izraelit? šeimos tur?t? suprasti, kad padar? kažk? blogo ir kad n? viena iš j? nelaim?jo.

Šeimos

- Keturias šeimas sudaro 4-6 šeimos nariai: t?vas, motina, 1-asis vaikas, 2-asis vaikas, 3-iasis vaikas ir senelis (vaik? skai?i? galima koreguoti).
- Kiekvienas šeimos narys turi asmens tapatyb?s kortel?, ant kurios užrašytas jo rangas (t?vas, motina...) ir šeimos vardas.
- Šeimos pavadinimai: Ben Gurion, Ben Hur, Ben Chorin, Ben Hanan

Hierarchija šeimoje

Tai, Tai, Tai, Tai yra aukštesnio rango nei (gauna aukso juost? iš):

T?vas	Motina, 1 vaikas, 2 vaikas, 3 vaikas
Motina	1. Vaikas, 2-asis vaikas, 3-iasis vaikas
1. Vaikas	2. Vaikas, 3-iasis vaikas, senelis
2. Vaikas	3. Vaikas, senelis
3. Vaikas	Senelis
Senelis	T?vas, motina

Turtingi izraelitai

Vadovai vaidina turtingus izraelitus, kurie keliauja po tam tikr? teritorij?. Jie nešiojasi daug aukso luit? ir žaidžia ?vairius azartinius žaidimus.

Jei neturtingas izraelitas, ieškantis aukso, ateina pas turtuol?, šis gali nuspr?sti, kas bus žaidžiama. Izraelitas gauna aukso luit? tik tuo atveju, jei žaidime laim?jo arba teisingai atsak? ? klausim?.

Žaidimai:

- Žaidimo kauliukai (mesti tam tikr? skai?i?, mesti du vienodus skai?ius, ...)
- "Traukimo lazdel?s
- "Žirkl?s, akmuo, popierius"
- ...

Klausimai apie Moz?s istorij? iki šio momento.

Auksinis diktofonas

- Kiekvienas aukso luitas paduodamas aukso rekordininkui. Izraelitui parodžius savo asmens tapatyb?s kortel?, jo šeimai užrašomas taškas.
- Prie aukso registratoriaus taip pat galima pakeisti sugadintas asmens tapatyb?s korteles ir užduoti klausimus apie žaidim?.

Medžiag? s?rašas

- Asmens tapatyb?s kortel?s šeimoms
- Žaidimo kauliukai turtingiems izraelitams

- Skaidri? d?žut?s (geltonos "Kodak" d?žut?s) kaip aukso luitai
- ?statymo lentel?s
- Pagrindas veršiui statyti

Šaltinio nuoroda

Viršelio nuotrauka :www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar !

Žaidimo idėja: su www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!