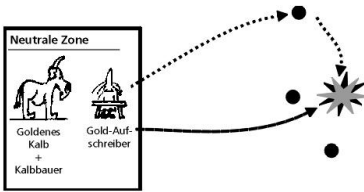


## Aukso veršis

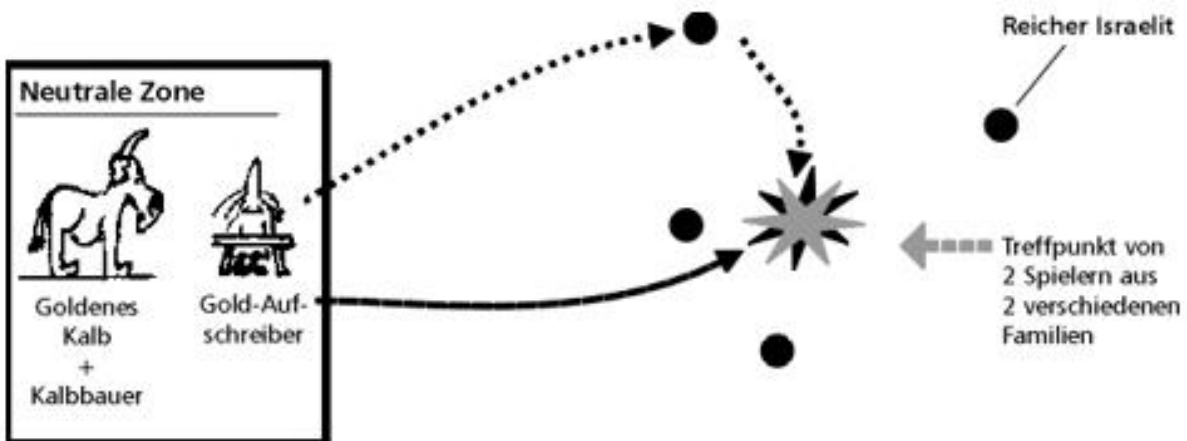
Žaidimas apie Izraelio žmones Sinajaus dykumoje ir aukso veršį.



### Istorija

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

Stovykloje susikėlė izraelitai ilgai laukę 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 (loš?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 kortel?, kurioje nurodyta, kas jis yra (t?vas, motina, ...). Visi šeimos nariai eina ieškoti turtingo izraelito (žr. "Turtingi izraelitai"). Šie turtingi izraelitai apsistoja tam tikroje vietov?je, bet n?ra stacionar?s. Jei aukso ieškantis izraelitas randa aukso 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, jis gauna aukso luit?. Jei jis išeina tuš?iomis rankomis, turi ieškoti kito turtingo žmogaus, kad gal?t? bakstel?ti.
- Darant prielaid?, kad vargingesniajam izraelitui pasisek? ir jis sugeb?jo iš turtuolio paimti aukso luit?, jis gr?žta ? aukso veršio ?k?. Jei pakeliui jis sutinka žmog? iš kitos šeimos ir j? kur nors palie?ia, tuomet asmuo, kurio rangas šeimoje žemesnis (žr. "Rang? šeimoje tvarka"), turi atiduoti savo aukso luit? kitam asmeniui. Jei susitinka du to paties rango žmon?s, nieko neatsitinka ir jie v?l išsiskiria. Kad ne visi iš anksto žinot?, kok? šeimos rang? turi kitas, žaidimo metu šeimoje galima keistis asmens tapatyb?s kortel?mis.
- Jei aukso ieškotojas su savo aukso luitu pateko ? aukso veršio statybos aikštel?, jis atiduoda savo aukso luit? aukso registratoriui. Aukso registratorius (žr. skyri? "Aukso registratorius") duoda atitinkamai šeimai po vien? tašk? už aukso luit? ir perduoda auks? aukso veršelio statytojui (lyderiui), kuris pastato veršel?. Dabar visas procesas pradedamas iš naujo, kol aukso veršis baigiamas statyti.
- Tikslas: kiekviena šeima stengiasi gauti kuo daugiau aukso luit?. Daugiausia aukso luit? prista?iusi šeima laimi....

## Žaidimo pabaiga

Visi izraelitai stovi aplink verš? ir grožisi savo meno k?riniu. Tada kažkas nuo kalvos sušunka (o gal ir ne), kad Moz? gr?žo su ?statymo plokšt?mis ir visi turi skubiai ateiti. Visi b?ga prie šaukian?io žmogaus. 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, pirmasis vaikas, antrasis vaikas, tre?iasis vaikas ir senelis (vaik? skai?i? galima koreguoti).
- Kiekvienas šeimos narys turi kortel? su savo rangu (t?vas, motina...) ir šeimos vardu.
- Šeimos pavadinimai: Ben Gurion, Ben Hur, Ben Chorin, Ben Hanan

# Hierarchija šeimoje

?, ?, Kad užima aukštesnę vietą nei (gauna aukso juostą iš):

Tėvas Motina, 1 vaikas, 2 vaikas, 3 vaikas

Motina 1. Vaikas, 2-as vaikas, 3-ias vaikas

1. Vaikas 2. Vaikas, 3-iasis vaikas, senelis

2. Vaikas 3. Vaikas, senelis

3. Vaikas Senelis

Senelis Tėvas, motina

## Turtingi izraelitai

Vadovai vaidina turtingus izraelitus, kurie juda tam tikroje teritorijoje. Jie su savimi nešiojasi daug aukso luitų ir vairių azartinių žaidimų.

Jei neturtingas izraelitas, ieškantis aukso, ateina pas turtingą žmogų, šis gali nuspręsti, kas bus žaidžiama. Izraelitas gauna aukso luitą tik tuo atveju, jei laimėjo žaidimą arba teisingai atsakė į klausimą.

## Žaidimai:

- (mesti tam tikrą skaičių, mesti du vienodus skaičius, ...)
- "Lygiosios lazdelės"
- "Akmuo, popierius, žirklys"
- ...

Klausimai apie Mozės istoriją iki šio momento.

## Auksinis diktofonas

- Kiekvienas aukso luitas paduodamas aukso rekordininkui. Izraelitui parodžius savo asmens tapatybės kortelę, jo šeimai užrašomas taškas.
- Prie aukso registratoriaus taip pat galima pakeisti sugadintas asmens tapatybės korteles ir užduoti klausimus apie žaidimą.

## Medžiagų sąrašas

- Asmens tapatybės kortelės šeimoms

- Žaidimo kauliukai turtingiems izraelitams
- Skaidri? d?žut?s (geltonos "Kodak" d?žut?s) kaip aukso luitai
- ?statymo lentel?s
- Pagrindas veršeliui statyti

## Šaltinio ?rodymas

Viršelio nuotrauka: [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!

Žaidimo id?ja: Su [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar maloniu leidimu !