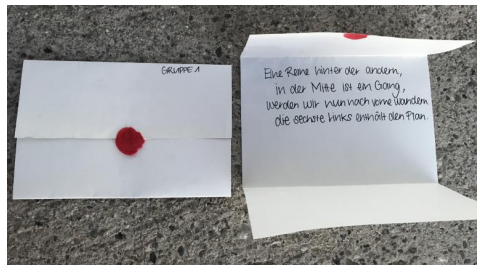


Ciemata spēle: Spies in Jericho



Izkraidējoša ciemata spēle, kurā jaunie kaujinieki tiek nosūtīti uz Jerihu kā izlūki, lai atrisinātu sarežģītas mīklas un savāktu svarīgu informāciju par pilsētu un tās iedzīvotājiem.

Rāmja stāsts

Jozua 2:1: Un Jozua, Nuna dēls, slepeni sūtīja divus vīrus no Šittima kā spiegos, sacīdams: "Ejiet, apskatiet zemi un īpaši Jerihu

Jozua sadala jaunos izlūkiņus grupās un nosūta tos uz Jerihu ar uzdevumu savākt informāciju par pilsētas nocietinājumiem, tās iedzīvotājiem un pārtiku. Izlūkiem jārikojas pēc iespējas neuzkrītošāk.

Procedūra

Katra grupa saņem papīra lapu ar jautājumiem par Jerihas pilsētu. Mērķis ir pēc iespējas ātrāk savākt šo informāciju un nogādāt to atpakaļ Jozuei.

- **Kas dzīvo Jerihas pilī?** Jerihas ķēniņš
- **Cik iedzīvotāju ir Jerihā?** aptuveni 2600
- **Cik biezs ir Jerihas mūris?** 3 metri
- **No kā ir veidots Jerihas mūris?** Akmens mūris ar sarkanu mālu ķieģeļiem virsū
- **Ko ēd Jerihas iedzīvotāji?** Dateles
- **Kādus dzīvniekus tur Jerihas iedzīvotāji?** Aitas
- **Kādā augstumā virs jūras līmeņa atrodas Jeriha?** 250 m zem jūras līmeņa (zemākā pilsēta pasaulē)

Katrai grupai tiek iedoti nepieciešamie materiāli un norādes pirmajam darbam. Protams, visas grupas sāk no dažādām vietām, lai katram patiešām būtu jāatrisina mīkla.

Izsniedzamie materiāli: Piecas klades, rakstāmpiederumi, valkītis, nauda uzkodām, anketas, monētas

Pa ceļam jaunie pārgājiena dalībnieki sastop atbildes, ko viņi meklē, un norādes nākamajam postenim. Dažreiz informācija ir šifrēta, dažreiz ne.

Ir ļoti svarīgi, lai spēles vadītājam Džošua būtu pārskats par to, kura grupa un kādā secībā izpilda posteņus. Tādējādi vadītājs varēs palīdzēt, ja radīsies problēmas (skat. īpašos spēles elementus).

Spēles noteikumi

- Brīdinājums par visuresošajiem apsargiem (labi noslēpt aizdomīgus materiālus).
- Divas grupas nedrīkst ienākt veikalā vienlaicīgi.
- Grupām nav atļauts sarunāties savā starpā!
- Rūpīgi aplūkojiet visu, kas nonāk jūsu rokās
- Ir atļauts sarunāties ar Jerihas iedzīvotājiem - bet tikai neuzkrītoši!

Īpaši spēles elementi

Džokers: spiegi var sazināties ar Džošu, izmantojot "walky-talky". Tomēr viņi to drīkst darīt tikai 3 reizes visas spēles laikā.

Sardze: divi vadoņi izstaigā ciematu un laiku pa laikam uzdod nepatīkamus jautājumus. Viņi veic arī kratīšanas. Viņi arī laiku pa laikam dodas uz randiņu.

Amati

Šeit ir sniegts pārskats par iespējamajiem amatiem.

- **Vizītkarte** ar adresi: Paņemiet avīzi pastkastītē un uzmanīgi izlasiet to!!!
- **Avīze** ar rakstu par jaunas pils celtniecību pastkastītē(Džeriho ir apmēram divreiz vairāk iedzīvotāju nekā XY ciematā. Karaliene svin dzimšanas dienu 8. februārī. Tāpēc viņš pie savas pils piekar sarkanos balonus ar slepeniem vēstījumiem)
- **Baloniņš ar puzzles gabaliņiem:** aprēķina dārza vārtu platumu, kas atbilst Jeruzalemes pilsētas mūra biezumam.

- **Plakāts:** "Ds Füfi oder ds Weggli "Spiegošana padara izsalkušu. Nāciet pie letes lielveikalā un sakiet, ka jūs gatavojaties nopirkt Weggli pie Jungschi XY.
- **Kvīts:** Landi (nevis Volg!) nopērc šokolādi un pasaki pārdevējam, ka esi no Jungschi Linge .Atrodiet mājīgu vietu, kur ieturēt uzkodu pauzi. Ä Guete!
- **Ziņa, kas iecepta Weggli:** Uzmanieties pie sargiem, lai uzzinātu, ko ēd Jērikas iedzīvotāji.
- **Sugo papīrā** (ko bērni saņēma pie Landi): Nākamo pavedienu jūs saņemsiet adresē XY.
- Adresē XY jaunie karavīri saņem **vēstuli**, kurā aprakstīta vieta, kur ganās aitas.
- **Vēstījums uz žoga:** (dzejolis ar norādi uz baznīcu)

Viena rinda aiz otras,

vidū ir eja,

mēs tagad iesim uz priekšu,

sestajā, pa kreisi, ir plāns.
- **Informācijas lapiņa** baznīcā 6. rindā no aizmugures, pa kreisi
- **Papīra lidmašīna** no galerijas: Sardze jūs vajā. Nekavējoties atgriezieties KGH un tur satieciat pārējos spiegos.

Spēles novērtējums

Džošua iztaujā spiegos. Katra grupa labo savu lapu.

