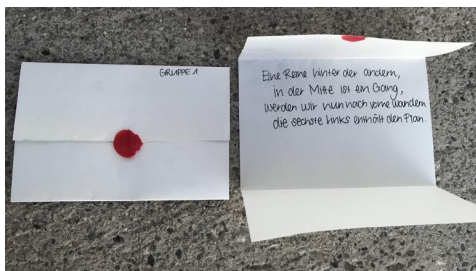


Dorpsspel: Spionnen in Jericho



Een onderhoudend dorpsspel waarin de jonge krijgers als verkenners naar Jericho worden gestuurd om lastige puzzels op te lossen en belangrijke informatie te verzamelen over de stad en haar inwoners.

Kaderverhaal

Jozua 2:1: En Jozua, de zoon van Nun, zond in het geheim twee mannen uit Sittim als verspieders, zeggende: Ga, zie het land, en in het bijzonder Jericho

Jozua verdeelt de jonge spionnen in groepen en stuurt ze naar Jericho met de opdracht informatie te verzamelen over de versterking van de stad, de inwoners en het voedsel. De spionnen moeten zo onopvallend mogelijk te werk gaan.

Procedure

Elke groep krijgt een vel papier met vragen over de stad Jericho. Het is de bedoeling deze informatie zo snel mogelijk te verzamelen en terug te brengen naar Jozua.

- **Wie woont er in het paleis van Jericho?** De koning van Jericho
- **Hoeveel inwoners heeft Jericho?** ongeveer 2600
- **Hoe dik is de muur van Jericho?** 3 meter
- **Waar is de muur van Jericho van gemaakt?** Een stenen keermuur met daarop rode bakstenen
- **Wat eten de inwoners van Jericho?** Dadels
- **Welke dieren houden de inwoners van Jericho?** Schapen
- **Op welke hoogte ligt Jericho?** 250 meter onder de zeespiegel (de laagste stad ter wereld)

Elke groep krijgt het nodige materiaal en een aanwijzing voor de eerste post. Natuurlijk beginnen alle groepen op een andere plaats zodat iedereen echt moet puzzelen.

Materiaal om uit te delen: Vijf-rings bob, scriba, walky-talky, geld voor snacks, vragenlijst, güfeli

Onderweg vinden de jongeren de antwoorden die ze zoeken en aanwijzingen voor de volgende post. Soms is de informatie gecodeerd, soms niet.

Het is heel belangrijk dat Joshua, de spelleider, een overzicht heeft van welke groep de posten invult en in welke volgorde. Zo kan deze leider helpen bij problemen (zie speciale spelelementen).

Spelregels

- Waarschuwing voor de bewakers die overal aanwezig zijn (verberg verdacht materiaal goed).
- Het is niet toegestaan dat twee groepen tegelijk een winkel binnengaan.
- De groepen mogen niet met elkaar praten!
- Kijk goed naar alles wat je in handen krijgt
- Praten met inwoners van Jericho is toegestaan - maar alleen heel onopvallend!

Speciale spelelementen

Joker: De spionnen kunnen via walky-talky contact opnemen met Joshua. Ze mogen dit echter maar 3 keer doen tijdens het hele spel.

Bewaker: Twee leiders zijn op pad in het dorp en stellen af en toe onaangename vragen. Ze voeren ook huiszoekingen uit. Ze trakteren zichzelf ook af en toe op een afspraakje.

De posten

Hier is een overzicht van mogelijke posten.

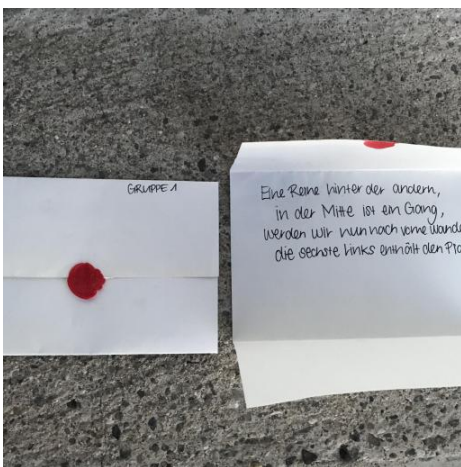
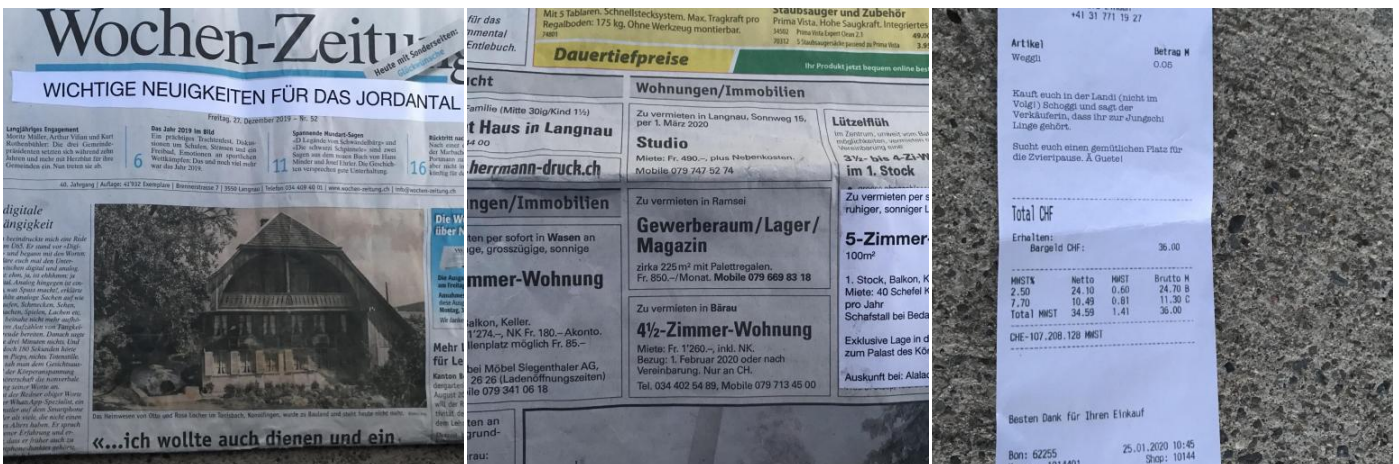
- **Visitekaartje** met adres: Haal krant die daar in de brievenbus ligt en lees hem aandachtig!!!
- **Krant** met artikel over de bouw van een nieuw paleis in de brievenbus (Jericho heeft ongeveer twee keer zoveel inwoners als dorp XY. De koningin viert haar verjaardag op 8 februari. Daarom zal hij voor zijn paleis rode ballonnen ophangen met geheime boodschappen)
- **Ballon met puzzelstukjes:** schat de breedte van de tuinpoort, deze komt overeen met de dikte van de stadsmuur van Jeruzalem.
- **Poster:** "Ds Füfi oder ds Weggli" Spioneren maakt hongerig. Ga naar de toonbank in de winkel en zeg dat je naar Jungschi XY gaat en koop een Weggli.
- **Koop** wat chocolade in de supermarkt (niet in de winkel!) en zeg tegen de winkelbediende dat je bij Jungschi Linge hoort. Zoek een gezellig plekje voor de snackpauze. Veel succes!
- **Boodschap gebakken in een koekje:** Kijk naar de bewakers om erachter te komen wat de mensen van Jericho eten.
- **In het papier van een sugu** (die de kinderen bij de Landi kregen): Je krijgt de volgende aanwijzing op adres XY.
- Op adres XY krijgen de jonge bewakers een **brief** met een beschrijving van een plek waar schapen grazen.
- **Bericht op het hek:** (gedicht met verwijzing naar de kerk)

De ene rij achter de andere,
in het midden is een gangpad,
we gaan nu naar voren,
de zesde links bevat de kaart.

- Informatiefolder in de kerk 6e rij van achteren, links
- Papieren vliegtuigjes naar beneden vanaf de galerij: Bewakers zitten achter je aan. Ga onmiddellijk terug naar de KGH en ontmoet daar de andere spionnen.

Spel evaluatie

Joshua ondervraagt de spionnen. Elke groep corrigeert zijn eigen blad.



Fragebogen
Plakat
Kassabon
Visitenkarte
Spielbeschrieb