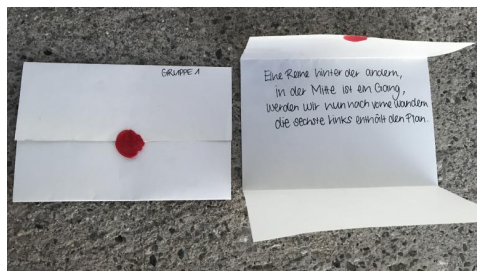


Gra wiejska: Szpiegzy w Jerychu



Zabawna gra wiejska, w której m?odzi wojownicy zostaj? wys?ani do Jerycha jako zwiadowcy, aby rozwi?za? podstawne zagadki i zebra? wa?ne informacje o mie?cie i jego mieszka?cach.

Ramowy historia

Jozue 2:1: A Jozue syn Nuna wys?a? potajemnie dwóch m??czyzn z Sittim jako szpiegów, mówi? c: Id?, zobacz ziemi?, a zw?aszcza Jerycho

Joshua dzieli m?odych szpiegów na grupy i wysy?a ich do Jerycha z zadaniem zebrania informacji o fortyfikacji miasta, jego mieszka?cach i ?ywno?ci. Szpiegzy powinni by? tak niepozorni, jak to tylko mo?liwe.

Procedura

Ka?da grupa otrzymuje kartk? papieru z pytaniami dotycz?cymi miasta Jerycho. Celem jest jak najszybsze zebranie tych informacji i przyniesienie ich do Jozuego.

- **Kto mieszka w pa?acu w Jerychu?** Król Jerycha
- **Ilu mieszka?ców ma Jer ycho?** ok. 2600
- **Jak gruby jest mur Jerycha?** 3 metry
- **Z czego wykonany jest mur Jerycha?** Kamienny mur oporowy z czerwonymi glinianymi cegami na wierzchu
- **Co jedz? mieszka?cy Jerycha?** Daktyle
- **Jakie zwierz?ta hoduj? mieszka?cy Jerycha?** Owce
- **Na jakiej wysoko?ci le?y Jer ycho?** 250 metrów poni?ej poziomu morza (najni?sze miasto na ?wiecie)

Ka?da grupa otrzymuje niezb?dne materia?y i wskazówk? do pierwszego posta. Oczywi?cie wszystkie grupy zaczynaj? w innym miejscu, aby ka?dy naprawd? mia? do czynienia z zagadk?.

Materia?y do rozdania: Pi?ciopier?cieniowy bob, skryba, walky-talky, pieni?dze na przek?ski, kwestionariusz, güfeli

Po drodze m?odzi ludzie znajd? odpowiedzi, których szukaj? i wskazówki do kolejnego stanowiska. Czasem informacje s? zaszyfrowane, czasem nie.

Bardzo wa?ne jest, aby Joshua, prowadz?cy gr?, mia? wgl?d w to, która grupa uzupe?nia posty i w jakiej kolejno?ci. Dzi?ki temu ten prowadz?cy b?dzie mó? pomóc w razie problemów (por. specjalne elementy gry).

Zasady gry

- Ostrzeżenie przed strażnikami, którzy są wszędzie (dobrze ukryte podejrzane materiały).
- Nie wolno dwóm grupom wchodzić do sklepu w tym samym czasie.
- Grupom nie wolno ze sobą rozmawiać!
- Dokładnie oglądajcie wszystko, co wpadnie wam w ręce
- Rozmowy z mieszkańcami Jerycha są dozwolone - ale tylko bardzo niepozornie!

Specjalne elementy gry

Joker: Szpiegować kontaktować się z Joshuą przez walky-talky. Jednak wolno im to zrobić tylko 3 razy w ciągu całej gry.

Straż: Dwóch przywódców jest na bieżąco w wiosce i od czasu do czasu zadaje nieprzyjemne pytania. Przeprowadzają również rewizje. Co jakiś czas lecą się również na randki.

Stanowiska

Poniżej znajduje się przegląd możliwości stanowisk.

- **Wizytówka** z adresem: Pobierz gazetę, która znajduje się w tamtejszej skrzynce na listy i przeczytaj ją uważnie!!!
- **Gazeta** z artykułem o budowie nowego pałacu w skrzynce na listy (Jerycho ma około dwa razy więcej mieszkańców niż wioska XY. Królowa obchodzi swoje urodziny 8 lutego. Dlatego przed swoim pałacem zawiesi czerwone balony zawierające tajne wiadomości)
- **Balon z puzzlami:** oszacuj szerokość bramy ogrodowej, odpowiada to grubość muru miejskiego Jerozolimy.
- **Plakat:** "Ds Füfi oder ds Weggli" Szpiegowanie sprawia, że jesteś godny. Podejdź do lady w sklepie i powiedz, że idziesz do Jungschi XY i kupisz Weggli.
- **Kup** czekoladę w supermarkecie (nie w sklepie!) i powiedz sprzedawcy, że należysz do Jungschi Linge. Znajdź przytulne miejsce na przerwę na przekąskę. Powodzenia!
- **Wiadomość upieczona w ciastku:** Obserwuj strażników, aby dowiedzieć się, co jedzą mieszkańcy Jerycha.
- **W papierku sugu** (który dzieci dostały w Landi): Następnie wskazówkę otrzymasz pod adresem XY.
- Pod adresem XY młodzieńcy otrzymują **list** opisujący miejsce, gdzie pasuje się owce.
- **Wiadomość na poczcie:** (wersja z odniesieniem do koczownika)

Jeden rząd za drugim,

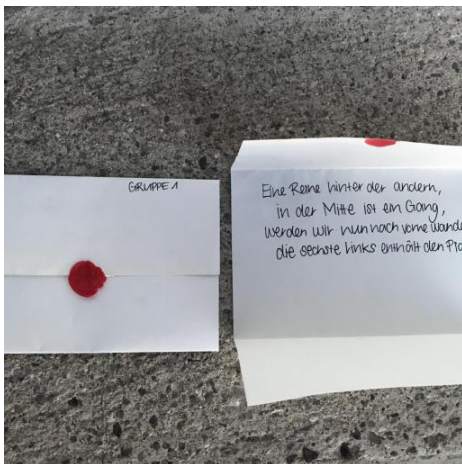
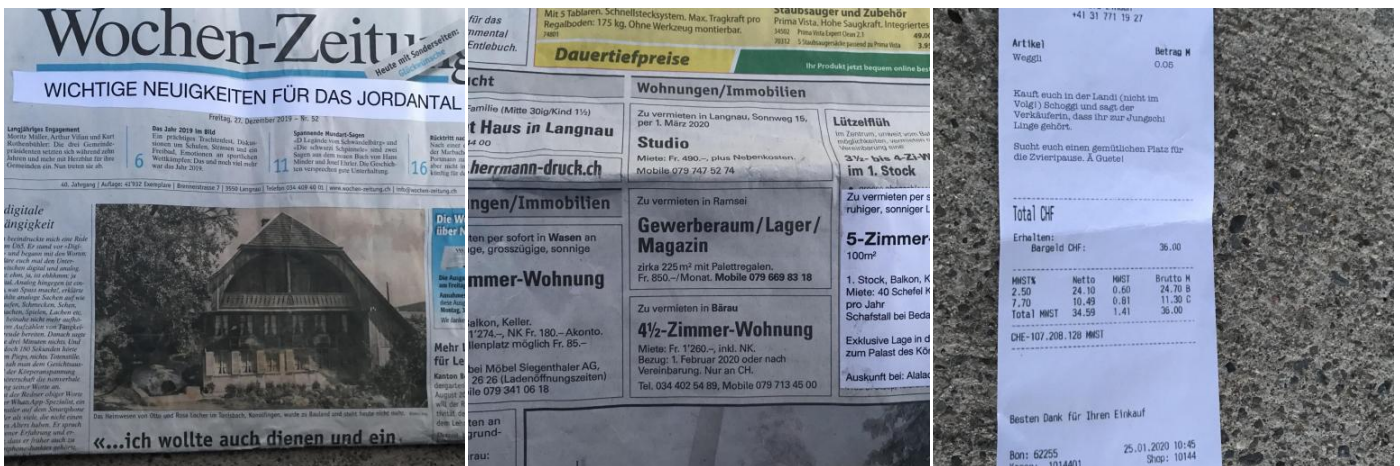
w środku jest nawa,

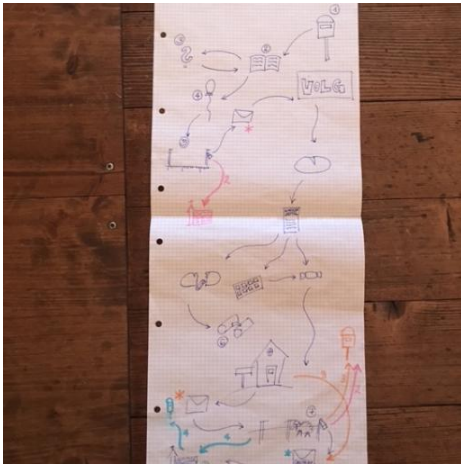
teraz pójdziemy do przodu,
szósty po lewej zawiera map?.

- **Ulotka informacyjna** w ko?ciele Szósty rz?d od ty?u, po lewej stronie
- **Papierowe samoloty** w dó? z galerii: Stra?nicy s? za tob?. Natychmiast wracaj do KGH i spotkaj si? tam z innymi szpiegami.

Ocena gry

Jozue przepytuje szpiegów. Ka?da grupa poprawia swój arkusz.





- Kwestionariusz
- Plakat
- Wpływy gotówkowe
- Wizytówka
- Opis gry