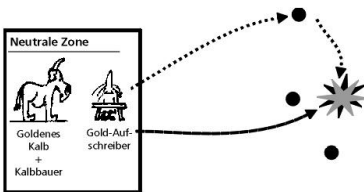


Złoty cielec

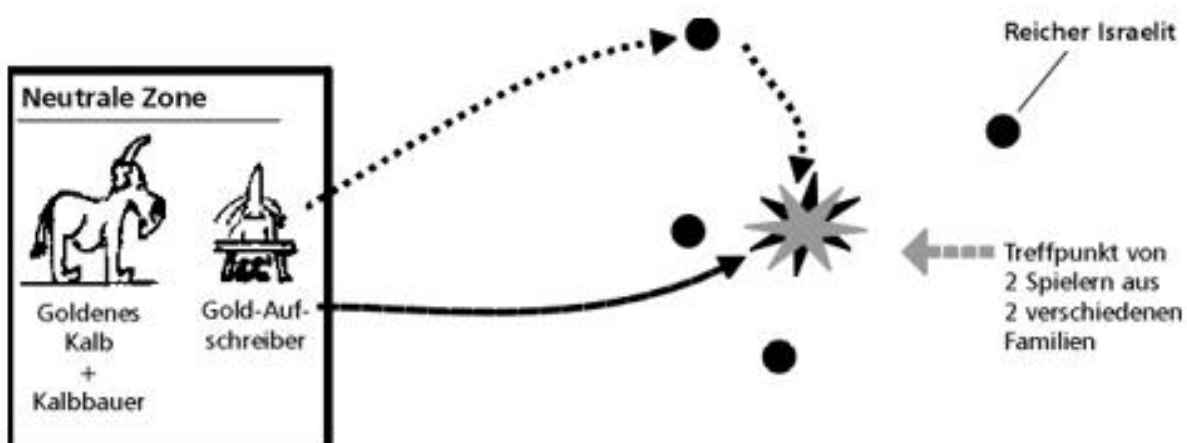
Zagraj o narodzie izraelskim na pustyni Synaj i złotym cielecu.



Historia

Dwa miesiące po wyjściu Izraelitów z Egiptu przybyli na pustynię Synaj i rozbili obóz w pobliżu góry Synaj. Bóg wezwał Mojżesza na górę i tam z nim rozmawiał. Bóg dał Mojżeszowi Dziesięć Przykazań i inne prawa dla ludu.

Izraelici w obozie długo czekali na powrót Mojżesza. Gdy ten wciąż nie przychodził, pobiegli do Aarona i poprosili go, by stworzył Boga, który by ich chronił, prowadził i którego mogliby zobaczyć. Wszyscy Izraelici przynieśli swój złoty biżuterię do Aarona, a on chciał zrobić z niej wizerunek byka....



Gra

...Ale Aaron miał za mamę zotę i wysłał Izraelitów do bogatych wśród ich ludu. Ci bogaci Izraelici nie chcą jednak tak łatwo oddać swojego zotę.

Izraelici (gracze) muszą grać z nimi w gry losowe i odpowiadać na pytania, aby mogli zdobyć swoje zotę.

- Po utworzeniu czterech rodzin (grup) (patrz "Rodziny") rozpoczyna się gra. Każda rodzina składa się z ojca, matki, 1-3 dzieci i dziadka. Każdy członek rodziny (gracz) ma odznakę, która mówi, kim jest (ojciec, matka, ...). Wszyscy członkowie rodziny wyruszają na poszukiwanie bogatego Izraelity (patrz "Bogaci Izraelici"). Ci bogaci Izraelici przebywają na pewnym obszarze, ale nie są stacjonarni. Kiedy szukający zotę Izraelita znajdzie trzymającego się w głodzie Izraelitę, musi zrobić dokładnie to, co powie mu bogacz. Nie dostaje on zotę od tak, po prostu.
- Bogacz zadaje mu pytania lub gra z nim w gry losowe. Jeśli biedniejszy Izraelita potrafi odpowiedzieć na pytanie lub jeśli ma szczęście w grze, wtedy dostaje sztabkę zotę. Jeśli odejdzie z pustymi rękami, wtedy musi poszukać innego bogatego człowieka, aby go stuknąć.
- Zakładając, że biedniejszy Izraelita miał szczęście i udało mu się zdobyć sztabkę zotę od bogacza, wraca na plac budowy zotęgo cielca. Jeśli po drodze spotka kogoś z innej rodziny i gdzieś go dotknie, to ten, który ma niższą rangę w rodzinie (patrz "Kolejność rang w rodzinie") musi oddać swoją sztabkę zotę temu drugiemu. Jeśli spotkają się dwaj o tej samej randze, nic się nie dzieje i znów się rozstają. Aby nie kiedyś wiedzieć z góry, jaka jest ranga rodziny drugiej osoby, odznaki można wymieniać w obrębie rodziny przez całą grę.
- Jeśli poszukiwacz zotę dotarł ze swoją sztabką zotę do miejsca budowy zotęgo cielca, przekazuje swoją sztabkę zotę rejestratorowi zotę. Rejestrator zotę (patrz "Rejestrator zotę") przyznaje odpowiedniej rodzinie jeden punkt za sztabkę zotę i przekazuje zotę budowniczemu zotęgo cielaka (liderowi), który buduje cielaka. Teraz cała sprawa zaczyna się od nowa, a zoty cielec zostanie ukończony.
- Cel: Każda rodzina stara się zdobyć jak najwięcej sztabek zotę. Rodzina, która dostarczyła najwięcej sztabek zotę, zostaje zwycięzcą....

Koniec gry

Wszyscy Izraelici stoją wokół cielca i podziwiają swoje dzieło sztuki. Wtedy ktoś krzyczy ze wzgórza (lub nie), że Mojżesz wróci z tablicami prawa i wszyscy powinni szybko przyjść. Wszyscy biegną do człowieka, który ich zawołał. Ale wszystko co znajdują to zamiana tablica prawa, którą Mojżesz rozbił ze złości na lud. Tymczasem ktoś niszczy zotęgo cielca.

Rodziny izraelskie powinny teraz zdać sobie sprawę, że zrobiły coś złego i że nikt z nich nie wygrał.

Rodziny

- Cztery rodziny składają się z 4-6 członków rodziny: ojca, matki, 1. dziecka, 2. dziecka, 3. dziecka i dziadka (liczbę dzieci można dostosować).
- Każdy członek rodziny posiada dowód osobisty, na którym zapisana jest jego ranga (ojciec, matka,...) oraz nazwa rodziny.

- Nazwy rodów: Ben Gurion, Ben Hur, Ben Chorin, Ben Hanan

Hierarchia w rodzinie

The, The, That jest wyższy w randze od (otrzymuje z?ot? sztabk? od):

Father	Matka, pierwsze dziecko, drugie dziecko, trzecie dziecko
Matka	1. Dziecko, 2. dziecko, 3. dziecko
1. Dziecko	2. Dziecko, 3. dziecko, dziadek
2. Dziecko	3. Dziecko, dziadek
3. Dziecko	Dziadek
Dziadek	Ojciec, matka

Bogaci Izraelici

Wodzowie odgrywaj? bogatych Izraelitów, którzy poruszaj? si? po pewnym obszarze. Maj? przy sobie wiele sztabek z?ota i ró?ne gry losowe.

Je?li biedny Izraelita szukaj?cy z?ota przychodzi do bogacza, ten mo?e zdecydowa?, w co ma gra?. Izraelita dostaje sztabk? z?ota tylko wtedy, gdy wygra? w grze lub odpowiedzia? poprawnie na pytanie.

Gry:

- Kostki do gry (wytocz okre?lon? liczb?, wytocz dwie równe liczby, ...)
- "Rysuj patyczki"
- "No?yczki, kamie?, papier"
- ...

Pytania dotycz?ce dotychczasowej historii Moj?esza.

Zapisywanie z?ota

- Ka?da sztabka z?ota jest przekazywana do rejestratora z?ota. Gdy Izraelita poka?e swój dowód osobisty, zapisywany jest punkt dla jego rodziny.
- Uszkodzone karty identyfikacyjne mo?na równie? wymieni? u rejestratora z?ota i zada? pytania dotycz?ce gry.

Lista materia?ów

- Karty identyfikacyjne dla rodzin
- Kostki do gry dla bogatych Izraelitów
- Pude?ka ze slajdami (?ó?te pude?ka Kodaka) jako sztabki z?ota
- Tablice z prawem
- Podstawa do budowy cielca

Odn?ownik do ?ród?a

Zdj?cie na ok?adce: Dzi?ki uprzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomys? na gr?: Dzi?ki uprzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!