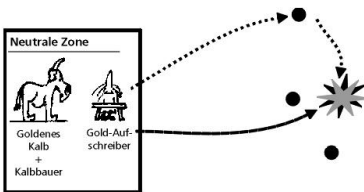


Z?oty cielec

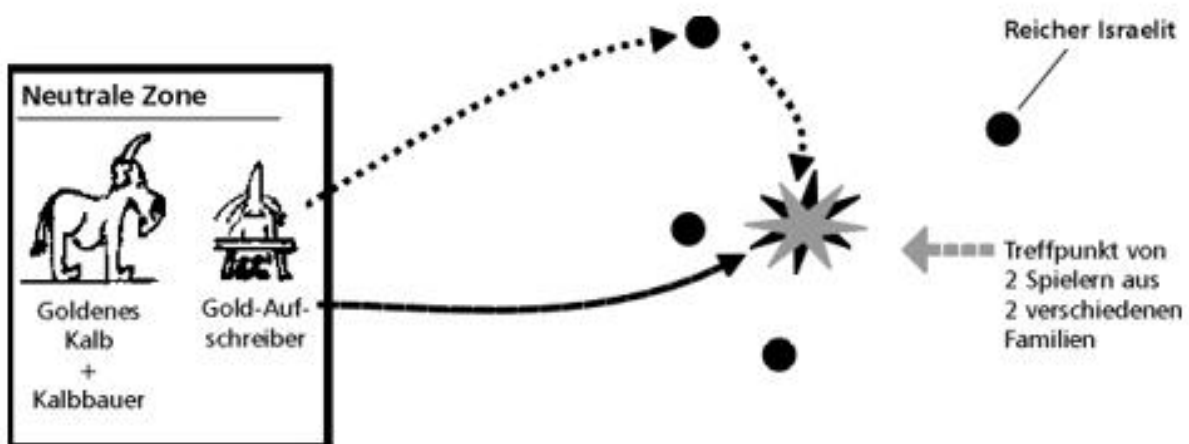
Gra o narodzie izraelskim na pustyni Synaj i z?otym cielcu.



Historia

Dwa miesi?ce po tym, jak Izraelici opu?cili Egipt, przybyli na pustyni? Synaj i rozbili ob?z w pobli?u g?ry Synaj. B?g wezwa? Moj?esza na g?r? i tam do niego przem?wi?. B?g da? Moj?eszowi Dziesi? Przykaza? i inne prawa dla ludu.

Izraelici w obozie d?ugo czekali na powr?t Moj?esza. Gdy ten wci?? nie przychodzi?, pobiegli do Aarona i poprosili go o stworzenie boga, który by ich chroni?, prowadzi? i którego mogliby zobaczy?. Wszyscy Izraelici przynie?li do Aarona swoj? z?ot? bi?uteri?, a on chocia? zrobi? z niej wizerunek byka...



Gra

...ale Aaron miał zbyt mało złota i wysłał Izraelitów do bogatych spośród ich ludu. Jednak ci bogaci Izraelici nie chcieli tak łatwo oddać swojego złota.

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

- 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 kartę, która określa, kim jest (ojciec, matka, ...). Wszyscy członkowie rodziny wyruszają na poszukiwanie bogatego Izraelity (patrz "Bogaci Izraelici"). Bogaci Izraelici przebywają na określonym obszarze, ale nie są stacjonarni. Jeśli Izraelita poszukujący złota znajdzie Izraelitę posiadającego złoto, musi zrobić dokładnie to, co powie mu bogacz. Nie dostanie złota tak po prostu.
- Bogacz zadaje mu pytania lub gra z nim w gry losowe. Jeśli biedniejszy Izraelita potrafi odpowiedzieć na pytanie lub ma szczęście, otrzymuje sztabkę złota. Jeśli odejdzie z pustymi rękami, musi poszukać innej bogatej osoby.
- Zakładając, że biedniejszy Izraelita miał szczęście i był w stanie wziąć sztabkę złota od bogacza, wraca na farmę złotego cielca. Jeśli po drodze spotka kogoś z innej rodziny i gdzieś go dotknie, wówczas osoba o niższej randze rodzinnej (patrz "Kolejność rang w rodzinie") musi oddać swoją sztabkę złota tej drugiej osobie. Jeśli spotkają się dwie osoby o tej samej randze, nic się nie dzieje i ponownie się rozstają. Aby nie wszyscy z góry wiedzieli, jaką rangę w rodzinie ma druga osoba, karty identyfikacyjne mogą być wymieniane w rodzinie przez każdego gracza.
- Jeśli poszukiwacz złota dotarł ze sztabką złota do miejsca budowy złotego cielca, przekazuje sztabkę złota rejestratorowi złota. Rejestrator złota (patrz "Rejestrator złota") daje odpowiedniej rodzinie jeden punkt za sztabkę złota i przekazuje złoto budowniczemu złotego cielca (liderowi), który buduje cielca. Teraz cały proces zaczyna się od nowa, a złoty cielec zostanie ukończony.
- Cel: Każda rodzina stara się zdobyć jak najwięcej sztabek złota. Wygrywa rodzina, która dostarczyła najwięcej sztabek złota....

Koniec gry

Wszyscy Izraelici stoją wokół cielca i podziwiają swoje dzieła sztuki. Wtedy ktoś krzyczy ze wzgórza (a może nie), że Mojżesz wróci z tablicami prawa i wszyscy powinni szybko przyjść. Wszyscy biegną do człowieka, który woła. Ale wszystko, co znajdują, to złamana tablica prawa, którą Mojżesz rozbił ze złości na lud. W międzyczasie ktoś niszczy złotego cielca.

Rodziny Izraelitów powinny teraz zdać sobie sprawę, że zrobiły coś złego i że żadna z nich nie wygrała.

Rodziny

- Cztery rodziny składają się z 4-6 członków rodziny: ojca, matki, pierwszego dziecka, drugiego dziecka, trzeciego dziecka i dziadka (liczbę dzieci można dostosować).
- Każdy członek rodziny ma kartę ze swoją rangą (ojciec, matka,...) i nazwiskiem.
- Nazwy rodzin: Ben Gurion, Ben Hur, Ben Chorin, Ben Hanan

Hierarchia w rodzinie

The, The, That pasuje si? wy?ej ni? (otrzymuje sztabk? z?ota od):

Ojciec Matka, 1. dziecko, 2. dziecko, 3. 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

Przywódcy wcielaj? si? w bogatych Izraelitów, którzy poruszaj? si? po okre?lonym obszarze. Nosz ? ze sob? wiele sztabek z?ota i ró?ne gry losowe.

Je?li biedny Izraelita szukaj?cy z?ota przychodzi do bogatej osoby, bogata osoba mo?e zdecydowa?, co zostanie zagrane. Izraelita otrzymuje sztabk? z?ota tylko wtedy, gdy wygra gr? lub poprawnie odpowie na pytanie.

Gry:

- Ko?ci (rzu? okre?lon? liczb?, rzu? dwiema identycznymi liczbami, ...)
- "Rysuj patyki"
- "Kamie?, papier, no?yce"
- ...

Pytania dotycz?ce historii Moj?esza do tego momentu.

Rejestrator z?ota

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

Lista materia?ów

- Karty identyfikacyjne dla rodzin

- Kości dla bogatych Izraelitów
- Pudełko na slajdy (różne pudełko Kodak) jako sztabki zota
- Tablice prawa
- Podstawa do budowy cielca

Dowód źródła

Zdjęcie na okładce: Dziękuję uprzejmieci www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomysł na grę: Za uprzejmą zgodą www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!