WYSŁANE PRZEZ
Hesi07

ON
17.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Nehemiasz



W tej ekscytującej nocnej grze terenowej musisz być naprawdę czujny, bo wróg może czaić się wszędzie. Nie daj się złapać!

Idealne uzupełnienie tematu obozu lub programu semestralnego „Nehemia”.

Materiał

- Taśma odgradzająca do wygrodzenia stosu gruzu
- Wiele kamieni, w miarę możliwości o podobnej wielkości
- Kamizelki z numerami (=zbroja)
- Latarki (=miecze)

Przygotowanie

- Oznacz stos gruzu
- Rozrzuć kamienie wokół stosu gruzu
- Oznacz różne obozy (np. za pomocą światła)

Procedura

- Gracze dzielą się na 3 grupy: jedną grupę Izraelitów i dwie grupy wrogów.
- Izraelici muszą postarać się zanieść jak najwięcej kamieni do murów miejskich, aby je odbudować.
- Z kolei wrogowie starają się przenieść jak najwięcej kamieni do swoich kryjówek, aby uniemożliwić odbudowę murów miejskich.
- Na początku gry każdy gracz otrzymuje kamizelkę z numerem. Dwie kolejne kamizelki są odłożone dla graczy w ich obozie.
- Kamizelki pełnią rolę „zbroi”; bez nich nikt nie może przenosić kamieni ani oświetlać latarką innych graczy.
- Wrogowie są skłóceni między sobą i, oczywiście, wrogo nastawieni do Izraelitów. Oświetlając latarką („mieczem”) innego gracza i głośno wykrzykując jego **prawidłowy** numer, gracz ten musi oddać swoją kamizelkę. Jeśli niesie kamień, musi go również oddać.
- Aby kontynuować grę, gracz, na którego skierowano światło, musi najpierw wrócić do swojego obozu i zdobyć nową kamizelkę.

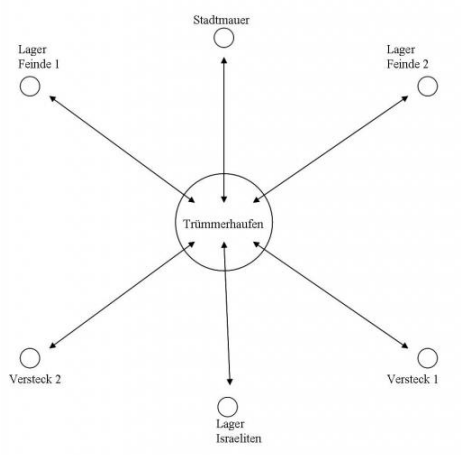
- Zdobytą kamizelkę należy **najpierw** zanieść do własnego obozu; dopiero wtedy można zabrać kamień drużyny przeciwnej.
- Pod koniec gry, która kończy się po upływie ustalonego czasu, podlicza się zdobyte kamizelki i przetransportowane kamienie.
- Każda kamizelka jest warta 3 kamienie.
- Wygrywa gracz, który na koniec zgromadził najwięcej punktów (= kamieni).

Zasady

- Każdy gracz może nosić tylko **jeden** kamień; jeśli już go nosi, nie może oświetlać nikogo innego, lecz musi najpierw zanieść kamień na mury miasta lub do kryjówki.

- Podczas oświetlania **nie** wolno kierować światła w twarz innego gracza!
- Aby uchronić się przed oświetleniem, można używać wyłącznie nóg i naturalnych obiektów, takich jak drzewa; **nie** wolno zasłaniać swojego numeru rękami ani dłońmi!
- Zdobytą kamizelkę gracz może ponownie wykorzystać, jeśli nie posiada już żadnej własnej.
- Żaden gracz nie może nosić ani mieć przy sobie dwóch kamizelek jednocześnie. Jeśli kamizelka przeciwnika zostanie zdobyta, **należy** ją zanieść z powrotem do obozu i można z niej skorzystać dopiero po utracie własnej kamizelki.
- Nikt nie może być celem ataku w obozach poszczególnych grup, w kryjówkach ani w pobliżu murów miejskich.
- Przy stercie gruzu nie ma jednak strefy bezpieczeństwa; gracze mogą zostać oświetleni w dowolnym miejscu w tym obszarze.

Harmonogram



Harmonogram

Wariacja

- Jerozolima – odbudowa Muru

- Gra liczbowa

Źródło

- Zdjęcie na okładce: **grafika** udostępniona przez wydawnictwo buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart – www.ejw-buch.de **, źródło: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; drugie poprawione wydanie z 2002 r. **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Zdjęcia: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Mecz nocny

Wiek
13–16 lat
od 16. roku życia

Liczba uczestników
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Historia
Osoba

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/nehemiasz