

A vestimenta de Joseph



Duas equipes competem para levar a roupa de José a Jacó. O objetivo do jogo é impedir que a outra equipe leve a roupa a Jacó primeiro e provar, por meio de pistas que encontrarem, que José não está morto, mas vivo.

Dados

- a partir de 7 anos
- 20 ou mais participantes
- em um campo com obstáculos, em uma floresta ou em um parque
- 6 líderes (2 líderes de grupo, 2 que são Jacob, 2 que são comerciantes)
- 45 min.

Materiais

- cartões em duas cores (amarelo e vermelho) 5 "detetives", 6 "irmãos", 2 "irmão Reuben"
- 20 lenços amarelos e 20 lenços vermelhos
- moedas (botões)
- 2 peles de cabra
- 2 cordas
- 2 sacos de dinheiro
- 2 aros

Preparação

Designe dois locais para Jacob em uma extremidade do campo e esconda as pistas, ligeiramente para os lados, em locais diferentes.

Andamento do jogo

Os cartões de tarefas são distribuídos entre as equipes e, durante o jogo, os participantes podem trocar os cartões entre si. O objetivo dos irmãos é levar as roupas de José (lenços) do poço em Dotã para Jacó. Eles só podem levar uma peça (um lenço) para Jacó, mas devem tomar cuidado para não serem pegos. Os detetives perseguem os irmãos da equipe adversária e, se tocarem em uma pessoa, ela deve mostrar seu cartão. Se for um "irmão", ele deve entregar o lenço ao detetive.

O detetive pode ir com dinheiro até o comerciante, que lhe dará informações sobre uma pista específica (couro, corda,). Com essas informações, o detetive pode ir e tentar encontrar a pista. Cada equipe tem uma pista por espécie; não é permitido pegar uma segunda pista da mesma espécie.

A origem da foto

Maggie Tsaneva