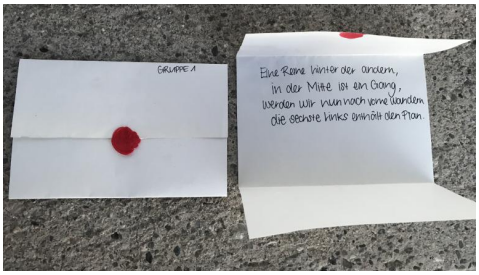
Jogo da vila: Espiões em Jericó



Um divertido jogo de aldeia no qual os jovens escaramuçadores são enviados a Jericó como batedores para resolver quebra-cabeças complicados e coletar informações importantes sobre a cidade e seus habitantes.

História da moldura

Josué 2:1: E Josué, filho de Num, enviou secretamente dois homens de Sitim como espiões, dizendo: "Vão, vejam a terra e especialmente Jericó"

Josué divide os jovens batedores em grupos e os envia a Jericó com a tarefa de coletar informações sobre as fortificações da cidade, seus habitantes e sua comida. Os espiões devem se comportar da maneira mais discreta possível.

Procedimento

Cada grupo recebe uma folha de papel com perguntas sobre a cidade de Jericó. O objetivo é coletar essas informações o mais rápido possível e levá-las a Josué.

- **Quem mora no palácio de Jericó?** O rei de Jericó
- **Quantos habitantes tem Jericó?** aprox. 2600
- **Qual é a espessura do muro de Jericó?** 3 metros
- **De que é feito o muro de Jericó?** Um muro de contenção de pedra com tijolos de argila vermelha no topo
- **O que os habitantes de Jericó comem?** Tâmaras
- **Quais são os animais criados pelos habitantes de Jericó?** Ovelhas
- **A que altitude fica Jericó?** 250 metros abaixo do nível do mar (a cidade mais baixa do mundo)

Cada grupo recebe o material necessário e uma pista para a primeira postagem. É claro que todos os grupos começam em um local diferente para que todos realmente tenham que resolver o quebra-cabeça.

Material a ser distribuído: Cinco frascos, escriba, walky-talky, dinheiro para lanches, questionários, moedas de um centavo

No caminho, os jovens caminhantes encontram as respostas que estão procurando e as pistas para a próxima postagem. Às vezes, as informações estão criptografadas, às vezes não.

É muito importante que Joshua, o líder do jogo, tenha uma visão geral de qual grupo está completando as postagens e em que ordem. Dessa forma, o líder poderá ajudar em caso de problemas (consulte os elementos especiais do jogo).

Regras do jogo

- Aviso sobre os guardas onipresentes (esconda bem o material suspeito).
- Não é permitido que dois grupos entrem em uma loja ao mesmo tempo.
- Os grupos não podem conversar entre si!
- Dê uma boa olhada em tudo o que estiver em suas mãos
- É permitido conversar com os habitantes de Jericó, mas apenas discretamente!

Elementos especiais do jogo

Coringa: Os espiões podem entrar em contato com Joshua por meio de walky-talky. No entanto, eles só podem fazer isso 3 vezes durante todo o jogo.

Guardas: dois líderes andam pela aldeia e fazem perguntas incômodas de vez em quando. Eles também realizam buscas. De vez em quando, eles também se dão ao luxo de sair com alguém.

Os cargos

Aqui está uma visão geral das possíveis mensagens.

- **Cartão de visita** com endereço: Pegue o jornal na caixa de correio e leia-o com atenção!!!
- **Jornal** com um artigo sobre a construção de um novo palácio em uma caixa de correio (Jericó tem aproximadamente o dobro de habitantes do vilarejo XY. A rainha comemora seu aniversário em 8 de fevereiro. Portanto, ele pendurará balões vermelhos na frente de seu palácio com mensagens secretas)

- **Balão com peças de quebra-cabeça**: estima a largura do portão do jardim, que corresponde à espessura do muro da cidade de Jerusalém.

- **Pôster**: "Ds Füfi oder ds Weggli" Espionar dá fome. Vá até o balcão do supermercado e diga que vai comprar um Weggli no Jungschi XY.

- **Recibo**: Compre chocolate no Landi (não no Volg!) e diga ao atendente da loja que você pertence ao Jungschi Linge. Encontre um lugar aconchegante para seu lanche. Ä Guete!

- **Mensagem cozida em um Weggli**: Observe os guardas para descobrir o que os habitantes de Jericó comem.

- **No papel de um sugo** (que as crianças compraram no Landi): Você receberá a próxima pista no endereço XY.

- No endereço XY, os jovens guerreiros recebem uma **carta** descrevendo um local onde pastam ovelhas.

- **Mensagem na cerca**: (poema com referência à igreja)

  Uma fileira atrás da outra,

no centro há um corredor,

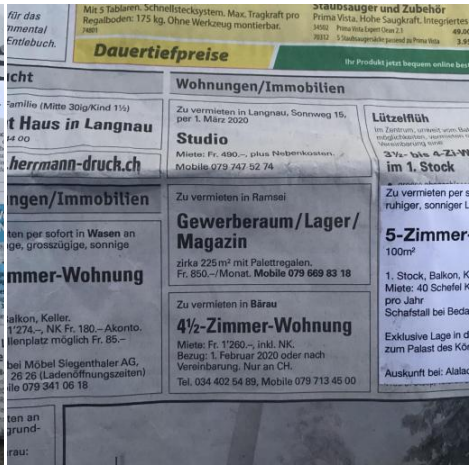
agora vamos caminhar para a frente,

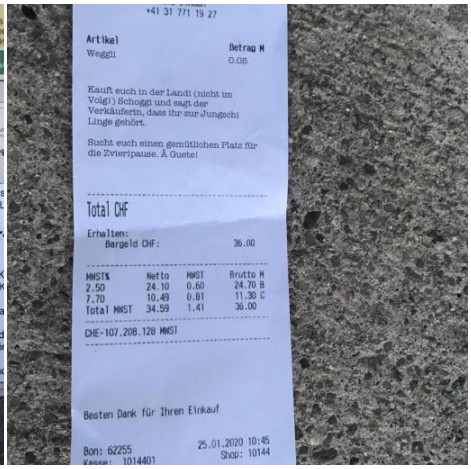
a sexta à esquerda contém a planta.

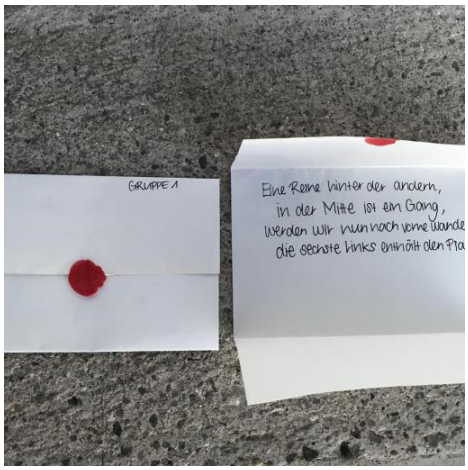
- **Folheto informativo** na igreja 6ª fileira a partir do fundo, à esquerda
- **Avião de papel** da galeria: Os guardas estão atrás de você. Volte imediatamente para o KGH e encontre-se com os outros espiões lá.

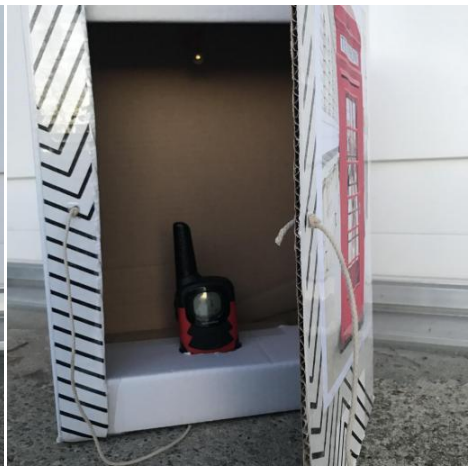
Avaliação do jogo

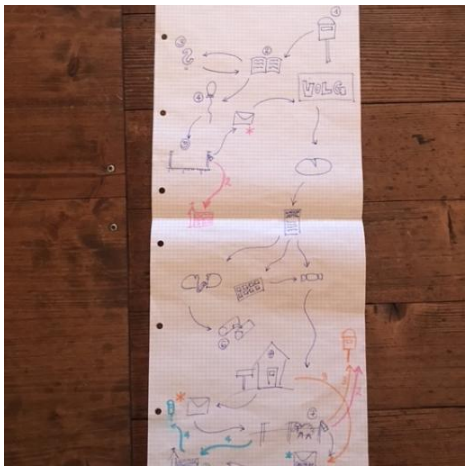
Joshua faz um teste com os espiões. Cada grupo corrige sua própria folha.











Fragebogen
Plakat
Kassabon
Visitenkarte
Spielbeschrieb