SUBMITTED BY
Hesi07

ON
17.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Neemia



În acest joc captivant de orientare nocturnă trebuie să fii foarte atent, pentru că inamicul poate pândi de oriunde. Nu te lăsa prins!

Se potrivește perfect cu tema taberei sau cu programul semestrial Nehemia.

Material

- Bandă de delimitare pentru a izola grămada de moloz
- Multe pietre, cât mai apropiate ca dimensiune
- Veste cu numere (=armură)
- Lanterne (=săbii)

Pregătire

- Delimitați grămada de moloz
- Împrăștiați pietrele în jurul grămezii de moloz
- Marcați diferite tabere (de exemplu, cu o lumină)

Procedură

- Jucătorii sunt împărțiți în 3 grupuri: un grup de israeliți și două grupuri de inamici.
- Israeliții trebuie să încerce să aducă cât mai multe pietre la zidul cetății pentru a-l reconstrui.
- Inamicii, pe de altă parte, încearcă să transporte cât mai multe pietre posibil către ascunzătorile lor, pentru a împiedica reconstrucția zidului cetății.
- La începutul jocului, fiecare jucător primește o vestă cu un număr. Alte două sunt puse deoparte pentru ei în tabăra lor.
- Vestele reprezintă „armura”; fără ele, nimeni nu are voie să care pietre sau să lumineze cu lanterna alți jucători.
- Inamicii sunt în conflict între ei și, desigur, ostili față de israeliți. Dacă un jucător luminează cu lanterna („sabia”) un alt jucător și îi strigă cu voce tare numărul **corect**, acesta trebuie să-și predea vesta. Dacă transportă o piatră, trebuie să o predea și pe aceasta.
- Pentru a continua jocul, jucătorul care a fost luminat trebuie mai întâi să se întoarcă în tabăra sa și să ia o vestă nouă.

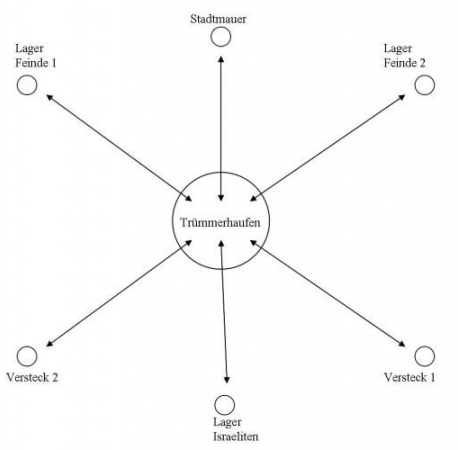
- Vestele capturate trebuie **mai întâi** aduse înapoi în tabăra propriului jucător; abia apoi poate fi îndepărtată piatra echipei adverse.
- La sfârșitul jocului, care se încheie după un timp prestabilit, se numără vestele capturate și pietrele transportate.
- Fiecare vestă valorează 3 pietre.
- Jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte (= pietre) la final câștigă.

Reguli

- Fiecare jucător poate purta doar **o singură** piatră; dacă are deja una, nu poate lumina pe nimeni altcineva, ci trebuie mai întâi să ducă piatra la zidul orașului sau la ascunzătoare.

- Când luminezi cu lanterna, **nu** ai voie să o îndrepți spre fața altui jucător!
- Pentru a te proteja de lumina proiectată asupra ta, poți folosi doar picioarele și obiecte naturale, cum ar fi copacii; **nu** ai voie să-ți acoperi numărul cu brațele sau cu mâinile!
- Vestele capturate pot fi reutilizate de jucători dacă nu mai au niciuna proprie.
- Niciun jucător nu poate purta sau transporta două veste în același timp. Dacă vesta unui adversar este capturată, aceasta **trebuie** adusă înapoi în tabără și poate fi folosită doar după ce jucătorul și-a pierdut propria vestă.
- Nimeni nu poate fi țintit în taberele grupurilor individuale, în ascunzișuri sau în apropierea zidului orașului.
- La grămada de moloz, însă, nu există zonă sigură; jucătorii pot fi iluminați oriunde în acel loc.

Program



Program

Variație

- Ierusalim – Reconstrucția Zidului
- Jocul numerelor

Sursă

- Imaginea de pe copertă: **Clip art** oferit de editura buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **din: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; A doua ediție revizuită, 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Imagini prezentate: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Meci nocturn

Vârsta
13–16 ani
începând cu vârsta de 16 ani

Număr de participanți
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Istorie
Persoană

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/neemia