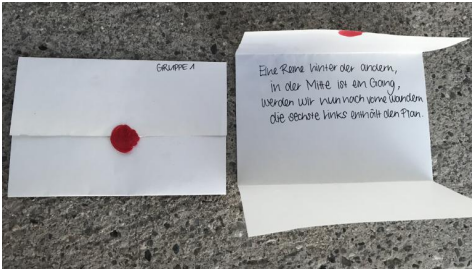


## Hra na dedine: Spies in Jericho



Zábavná dedinská hra, v ktorej sú mladí bojovníci vyslaní do Jericha ako prieskumníci, aby vyriešili zložité hádanky a zozbierali dôležité informácie o meste a jeho obyvateľoch.

### Rámcový príbeh

Jozue 2,1: Jozue, syn Núnov, poslal tajne dvoch mužov zo Sittima ako špehov so slovami: "Choďte, prezrite si krajinu, najmä Jericho"

Jozue rozdeľuje mladých špehov do skupín a posielal ich do Jericha s úlohou získať informácie o opevnení mesta, jeho obyvateľoch a potravinách. Špehovia mali byť čo najmenej nápadní.

### Postup

Každá skupina dostane hárok papiera s otázkami o meste Jericho. Cieľom je čo najrýchlejšie zhromaždiť tieto informácie a priniesť ich Jozuemu.

- **Kto žije v paláci v Jerichu?** Kráľ Jericha
- **Koľko obyvateľov má Jericho?** približne 2600
- **Aká hrubá je hradba Jericha?** 3 metre
- **Z čoho je postavený múr Jericha?** Kamenný oporný múr s červenými hlinenými tehliami na vrchu
- **Čo jedia obyvatelia Jericha?** Datle
- **Aké zvieratá chovajú obyvatelia Jericha?** Ovce
- **V akej nadmorskej výške sa nachádza Jericho?** 250 metrov pod úrovňou mora (najnižšie položené mesto na svete)

Každá skupina dostane potrebný materiál a nápovedu k prvému stanovištu. Samozrejme, všetky skupiny začínajú na inom mieste, aby si každý musel naozaj poskladať puzzle.

**Materiál na rozdanie:** Päť kruhový bob, pisár, valček, peniaze na oberstvenie, dotazník, guľfeli

Cestou mladí ľudia nájdu hľadané odpovede a indície k ďalšiemu stanovištu. Niekedy sú informácie zašifrované, inokedy nie.

Je veľmi dôležité, aby mal Joshua, vedúci hry, prehľad o tom, ktorá skupina vypovedá stanovištia a v akom poradí. Takto bude tento vedúci schopný pomôcť v prípade problémov (porovnaj špeciálne herné prvky).

### Pravidlá hry

- Varovanie pred strážcami, ktorí sú všade (dobre ukryte podozrivý materiál).
- Do obchodu nesmú vstúpiť dve skupiny naraz.
- Skupiny sa medzi sebou nesmú rozprávať!
- Pozorne si prezrite všetko, čo sa vám dostane do rúk
- Rozhovor s obyvateľmi Jericha je povolený - ale len veľmi nenápadne!

## Špeciálne herné prvky

**Žolík:** Špióni môžu kontaktovať Joshuu prostredníctvom walky-talky. Počas celej hry to však môžu urobiť len trikrát.

**Stráž:** Dvaja vodcovia sa pohybujú po dedine a z času na čas kladú nepríjemné otázky. Vykonávajú tiež prehliadky. Z času na čas si tiež doprajú rande.

## Stanovištia

Tu je prehľad možných postov.

- **Vizitka** s adresou: Vezmite si noviny, ktoré sú tam v poštovej schránke a pozorne si ich prečítajte!!!
- **Noviny** s článkom o stavbe nového paláca v poštovej schránke (Jericho má asi dvakrát viac obyvateľov ako dedina XY. Kráľovná oslavuje narodeniny 8. februára. Preto pred svoj palác zavesí červené balóniky s tajnými správami)
- **Balónik s dielikmi skladačky:** Odhadnite šírku záhradnej brány, tá zodpovedá hrúbke mestského múru v Jeruzaleme.
- **Plagát:** "Ds Füfi oder ds Weggli" Špehovanie spôsobuje hlad. Choďte k pultu v obchode a povedzte, že ideš do Jungschi XY a kúp si Weggli.
- **Kúpte si** okoládu v supermarkete (nie v obchode!) a povedzte predavačke, že patríte do Jungschi Linge. Nájdite si útulné miesto na prestávku na občerstvenie. Veľa šťastia!
- **Správa zapečená do** sušienky: Pozorujte strážcov, aby ste zistili, čo jedia obyvatelia Jericha.
- **V papieriku sugu** (ktorý deti dostali v Landi): ďalšiu nápovedu dostanete na adrese XY.
- Na adrese XY dostanú mladí strážcovia **list**, v ktorom je opísané miesto, kde sa pasú ovce.
- **Odkaz na plote:** (báseň s odkazom na kostol)

Jeden rad za druhým,

uprostred je ulička,

teraz sa pohneme vpred,

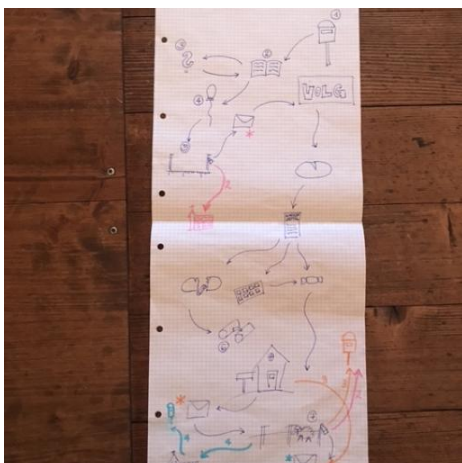
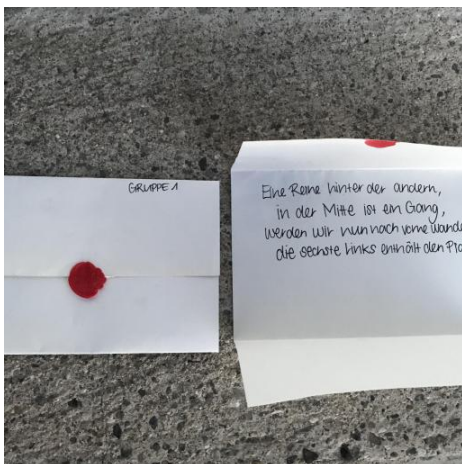
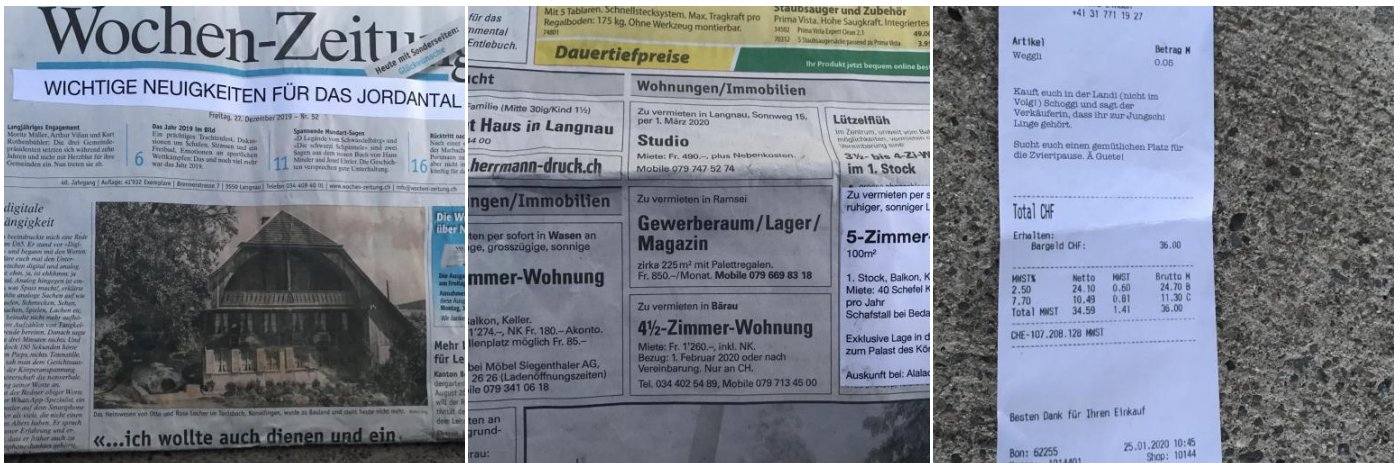
v šiestej naľavo je mapa.

- **Informačný leták** v kostole šiesty rad zozadu, vľavo

- Papierové lietadlá dole z galérie: Strážce idú po vás. Okamžite sa vráťte do KGH a stretnite sa tam s ostatnými špiónmi.

## Vyhodnotenie hry

Jošua sa pýta špiónov. Každá skupina si opraví svoj vlastný hárok.



[Plagát](#)  
[Příjem hotovosti](#)  
[Vizitka](#)  
[Popis hry](#)