Trasportare Bibbie oltre il confine

Gruppo di età: 13-18 anni

Numero di partecipanti: 55-60

Numero di leader: 10-15

Materiali:

-almeno 120 cubi (dipende dal numero di giocatori)

-bastoncini quanti sono i cubi + 50 per ogni evento

-Una sorta di corda o nastro per delineare il campo (per essere visti al buio se si gioca al buio)

- lanterne se si gioca al buio

- un pennarello per la postazione n. 3

- almeno 2 libri bibbie per la postazione n. 2

Tutti i partecipanti sono divisi in 4 squadre. Il campo da gioco è largo 40 m e lungo 80 m. Il campo è diviso in due parti. Una parte è la Corea del Nord, dove si trovano le squadre con 1 caposquadra per squadra, e l'altra parte è la Corea del Sud, dove ci sono almeno 5 capisquadra assegnati alle postazioni. Per creare una bibbia, si devono superare 3 postazioni. Il punto n. 1 consiste nel prendere un bastone. Questo può essere fatto facendo un certo numero di esercizi. Alla postazione n. 2, il partecipante deve trovare un determinato versetto della Bibbia in 30 secondi e leggerlo ad alta voce al leader. Poi riceve un cubo, che è un libro. Alla postazione n. 3, il partecipante dà il bastone raccolto alla postazione n. 1 e il libro per trasformarlo in una Bibbia. Il conduttore traccia una croce sul cubo, che ora è una Bibbia. Il partecipante deve poi tornare dal suo leader alla base attraversando il confine (al centro) che è sorvegliato dalle guardie di confine che devono catturarlo. Se il giocatore viene catturato, la sua Bibbia viene confiscata e viene imprigionato nella prigione che si trova al centro del confine, sorvegliata dalle guardie di confine. Per uscire dalla prigione, un altro giocatore della sua squadra deve raggiungerla senza essere catturato dalle guardie di frontiera e senza la Bibbia. Poi i due possono uscire e tornare insieme alla loro base senza essere inseguiti e continuare a giocare. Il gioco si svolge finché l'ultima Bibbia non attraversa il confine e viene portata in una base.

Origine della foto

Kosara Ivanova