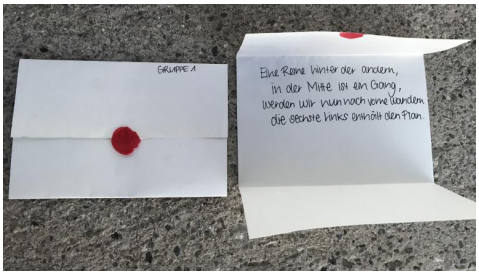
Juego de pueblo: Espías en Jericó



Un entretenido juego de pueblo en el que los jóvenes guerreros son enviados a Jericó como exploradores para resolver complicados rompecabezas y recopilar información importante sobre la ciudad y sus habitantes.

Historia marco

Josué 2:1: Josué hijo de Nun envió en secreto desde Sittim a dos hombres como espías, diciendo: Id, reconoced la tierra, y especialmente Jericó

Josué divide a los jóvenes espías en grupos y los envía a Jericó con la tarea de reunir información sobre la fortificación de la ciudad, sus habitantes y los alimentos. Los espías deben pasar lo más desapercibidos posible.

Procedimiento

Se entrega a cada grupo una hoja de papel con preguntas sobre la ciudad de Jericó. El objetivo es recoger esta información lo más rápidamente posible y llevársela a Josué.

- **¿Quién vive en el palacio de Jericó?** El rey de Jericó
- **¿Cuántos habitantes tiene Jericó?** 2600 aprox
- **¿Qué grosor tiene la muralla de Jericó?** 3 metros
- **¿De qué está hecha la muralla de Jericó?** Un muro de contención de piedra con ladrillos de arcilla roja encima
- **¿Qué comen los habitantes de Jericó?** Dátiles
- **¿Qué animales tienen los habitantes de Jericó?** Ovejas
- ¿A**qué altitud se encuentra Jericó?** 250 metros por debajo del nivel del mar (la ciudad más baja del mundo)

Cada grupo recibe el material necesario y una pista para el primer puesto. Por supuesto, todos los grupos empiezan en un lugar diferente para que cada uno tenga que resolver el enigma.

Material a repartir: Bob de cinco anillos, escriba, walky-talky, dinero para aperitivos, cuestionario, güfeli

Por el camino, los jóvenes encontrarán las respuestas que buscan y pistas para llegar al siguiente puesto. A veces la información está codificada, otras no.

Es muy importante que Joshua, el líder del juego, tenga una visión general de qué grupo está completando los puestos y en qué orden. De este modo, el líder podrá ayudar en caso de problemas (véanse los elementos especiales del juego).

Reglas del juego

- Cuidado con los guardias que están por todas partes (esconder bien el material sospechoso).
- No está permitido que dos grupos entren en una tienda al mismo tiempo.
- Los grupos no pueden hablar entre sí
- Fíjate bien en todo lo que cae en tus manos
- Está permitido hablar con los habitantes de Jericó, ¡pero sólo muy discretamente!

Elementos especiales del juego

Joker: Los espías pueden contactar con Joshua vía walky-talky. Sin embargo, sólo pueden hacerlo 3 veces en toda la partida.

Guardia: Dos líderes se mueven por el pueblo y hacen preguntas desagradables de vez en cuando. También realizan registros. También se regalan una cita de vez en cuando.

Los puestos

Aquí tienes un resumen de los posibles puestos.

- **Tarjeta de visita** con la dirección: Coge el periódico que está en el buzón de allí y ¡¡¡léelo con atención!!!
- **Periódico** conartículo sobre la construcción de un nuevo palacio en un buzón (Jericó tiene aproximadamente el doble de habitantes que el pueblo XY. La reina celebra su cumpleaños el 8 de febrero. Por ello, colgará globos rojos delante de su palacio con mensajes secretos)

- Globo**con piezas de puzzle**: calcula la anchura de la puerta del jardín, que corresponde al grosor de la muralla de Jerusalén.

- **Cartel**: "Ds Füfi oder ds Weggli" Espiar da hambre. Ve al mostrador de la tienda y di que vas a Jungschi XY a comprar un Weggli.

- **Compra** chocolate en el supermercado (¡no en la tienda!) y dile a la dependienta que perteneces a Jungschi Linge .Busca un lugar acogedor para la merienda. Buena suerte

- **Mensaje horneado en una** galleta: Vigila a los guardias para saber qué comen los habitantes de Jericó.

- **En el papel de un sugu** (que los niños consiguieron en el Landi): Conseguirás la siguiente pista en la dirección XY.

- En la dirección XY los jóvenes guardas reciben una **carta** en la que se describe un lugar donde pastan ovejas.

- **Mensaje en la valla**: (poema con referencia a la iglesia)

  Una fila detrás de la otra,

en medio hay un pasillo,

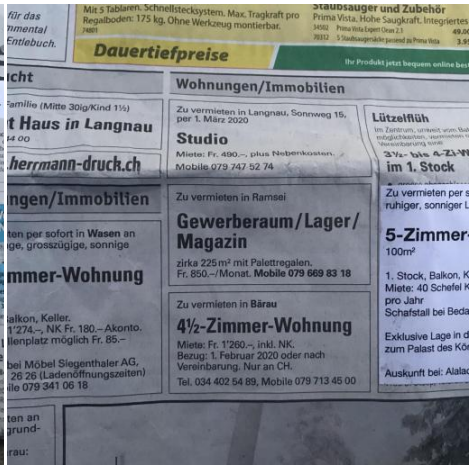
ahora avanzaremos,

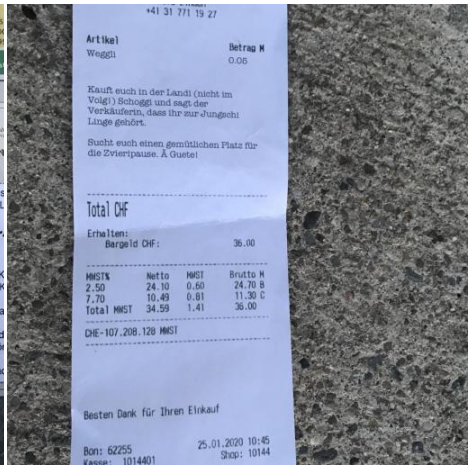
la sexta a la izquierda contiene el mapa.

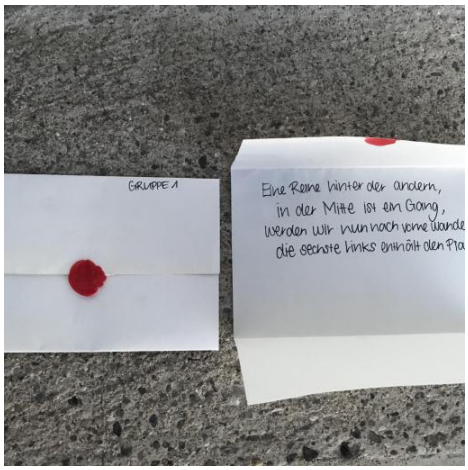
- **Folleto informativo** en la iglesia 6ª fila por detrás, a la izquierda
- **Aviones de** papel bajan de la galería: Los guardias te persiguen. Vuelve inmediatamente al KGH y reúnete allí con los otros espías.

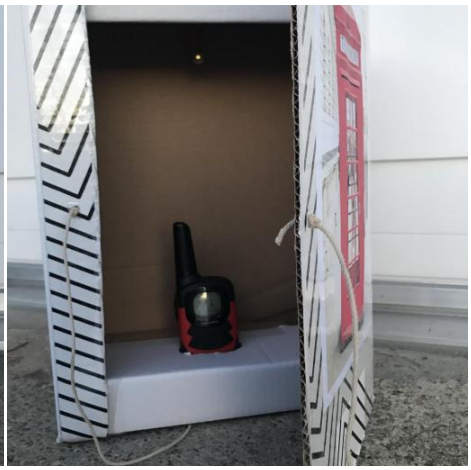
Evaluación del juego

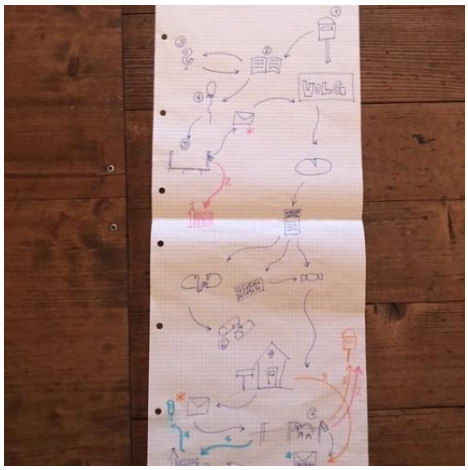
Joshua interroga a los espías. Cada grupo corrige su propia hoja.











Fragebogen
Plakat
Kassabon
Visitenkarte
Spielbeschrieb