

SUBMITTED BY

Hesi07

ON

17.01.2013



Keine Stimmen

## Nehemija



Šajā aizraujošajā nakts orientēšanās spēlē tev jābūt ļoti uzmanīgam, jo ienaidnieks var slēpties jebkur. Neļaujies noķert!

Piemērots **nometnes** tēmai vai **semestra programmai** „Nehemija”.

### Materiāls

- Barjeras lenta, lai norobežotu gružu kaudzi
- Daudz akmeņu, kas pēc iespējas ir vienāda lieluma
- Vestes ar numuriem (=bruņas)
- Zibspuldzes (= zobeni)

### Sagatavošana

- Atzīmējiet drupu kaudzi
- Izkaisiet akmeņus ap drupu kaudzi
- Atzīmējiet dažādus nometnes (piemēram, ar gaismu)

### Procedūra

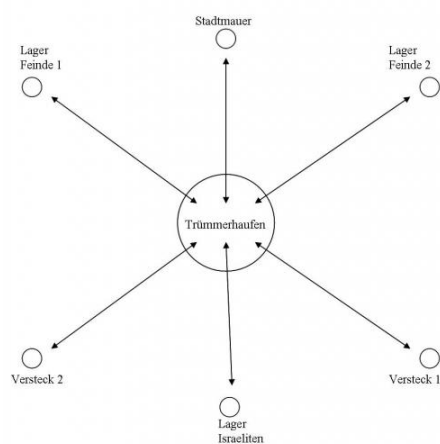
- Spēlētāji tiek sadalīti 3 grupās: viena izraēliešu grupa un divas ienaidnieku grupas.
- Izraēliešiem jācenšas nogādāt pēc iespējas vairāk akmeņu pie pilsētas mūra, lai to atjaunotu.
- Savukārt ienaidniekiem jācenšas nogādāt pēc iespējas vairāk akmeņu savās slēptuvēs, lai neļautu atjaunot pilsētas sienu.
- Spēles sākumā katrs spēlētājs saņem vestīti ar numuru. Vēl divas vestītes tiek atvēlētas viņiem savā nometnē.
- Vestes simbolizē „bruņas”; bez tām nevienam nav atļauts nest akmeņus vai spīdēt ar lukturi uz citiem spēlētājiem.
- Ienaidnieki ir savstarpēji naidā un, protams, naidīgi noskaņoti pret izraēliešiem. Apgaismojot citu spēlētāju ar lukturi („zobenu”) un skaļi nosaucot viņa **pareizo** numuru, šim spēlētājam ir jānodod sava veste. Ja viņš nes akmeni, tas arī ir jānodod.
- Lai turpinātu spēli, spēlētājam, uz kuru tika vērsta gaisma, vispirms jāatgriežas savā nometnē un jāsaņem jauna veste.

- Nogalinātie vestes **vispirms** jāatnes atpakaļ uz sava nometnes pusi; tikai tad var izņemt pretinieku komandas akmeni.
- Spēles beigās, kas noslēdzas pēc noteiktā laika, tiek saskaitītas sagūstītās vestes un pārnestas akmeņi.
- Katra veste ir vērtā 3 akmeņus.
- Uzvar tas spēlētājs, kurš spēles beigās ir savācis visvairāk punktu (=akmeņus).

## Noteikumi

- Katrs spēlētājs drīkst nēsāt tikai **vienu** akmeni; ja viņš jau nēsā vienu, viņš nedrīkst apgaismot nevienu citu, bet vispirms ir jānogādā akmens pie pilsētas mūra vai slēptuves.
- Apgaismojot, **nedrīkst** vērst gaismu citam spēlētājam sejā!
- Lai pasargātu sevi no gaismas, drīkst izmantot tikai kājas un dabiskus objektus, piemēram, kokus; **nav** atļauts ar rokām vai plaukstām aizsegt savu numuru!
- Nogūtas vestes spēlētāji drīkst izmantot atkārtoti, ja viņiem vairs nav savu.
- Nevien spēlētājs nedrīkst vienlaikus valkāt vai nēsāt divas vestes. Ja tiek sagūstīta pretinieka veste, tā **jāatnes** atpakaļ uz nometni un to drīkst izmantot tikai tad, kad spēlētājs ir zaudējis savu.
- Nevien nedrīkst tikt apgaismots atsevišķo grupu nometnēs, slēptuvēs vai pie pilsētas mūra.
- Tomēr pie drupu kaudzes nav drošas zonas; tur spēlētājus var apgaismot jebkurā vietā.

## Grafiks



## Grafiks

## Variācija

- Jeruzaleme – Mūra rekonstrukcija
- Skaitļu spēle

## Avota norāde

- Vāka attēls: **Kliparts**, ko laipni nodrošinājis izdevējs buch+musik ejw-service gmbh, Štutgarte – [www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de) no: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Otrā pārstrādātā izdevuma 2002. gads © buch+musik ejw-service gmbh, Štutgarte
- Attēlos redzama: Terēza Kludinga

## Weitere Informationen

### Kategorijas

Spēles un aktivitātes

### Tags

Nakts spēle

### Vecums

13-16 gadi  
no 16 gadu vecuma

### Dalībnieku skaits

1-20  
20-30  
30 - 100

### Bībele

Vēsture  
Persona

### Materiāls

Gandrīz bez piepūles

### Failu lejupielāde

Pieejama failu lejupielāde

### KI Generierter Inhalt

Saturs  
Kategorijas  
Tags  
Vecums  
Dalībnieku skaits  
Bībele  
Materiāls