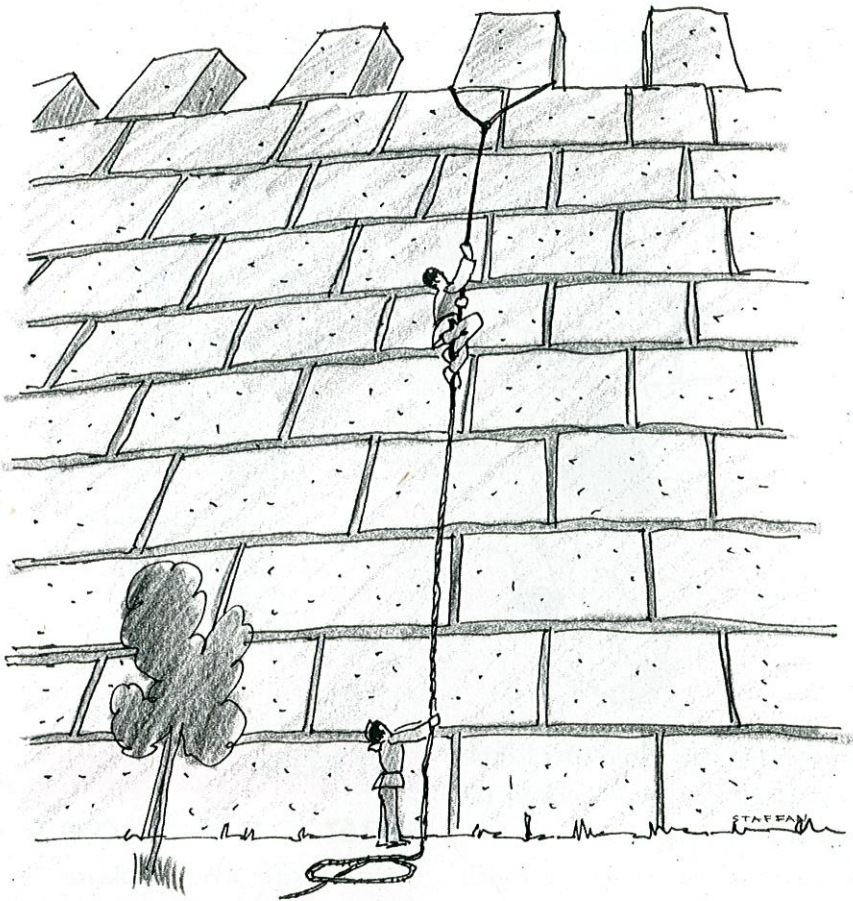


SINNLIGT



Jeriko

Prova spelet Jeriko, succén från Trerixöset, med hela scoutkåren eller utmana grannkåren. Spelet är framarbetat med inspiration från Bibelns berättelse om Josua och Jeriko. Här gäller det för två lag (folkslag) att hitta nyckeln till Jerikos portar. Spelplanen är lämpligen ett avgränsat skogsparti där lagen samlar ledtrådar till lösenord och poäng. Givetvis måste

man även försvara det egna lägret och se upp så att man inte tas till fånga av motståndarna.

List och samarbete inom patrullen ställs här på prov.

Spelet Jeriko är ett spel mellan två folkslag (lag), t ex två patruller. Målet med spelet är dels att samla ledtrådar för att finna lösenordet, dels att samla poäng. Ledtrådar finns utplacerade över hela spelplanen. Poäng samlar lagen genom att stämpla kontrollkort på orienterings-skärmar.

Spelplanen utgörs av ett avgränsat skogsparti där varje lag har sitt eget läger i ett fredat område. På spelplanen finns även Josuas tält, dit förs tillfångatagna spelare som frigges efter en tidsfrist eller kan lösas ut av de egna.

Vid spelets slut samlas lagen i det egna lägret och försöker finna lösenordet med hjälp av ledtrådarna. En löpare från laget lämnar lösenordet till Josuas tält. Det lag som lämnat rätt lösenord vinner. Om båda kan lösenordet vinner det lag som har flest poäng.

Nedan följer en beskrivning av spelets genomförande och regler. Läs noga igenom den och tänk igenom spelets olika faser innan ni börjar.

FAKTA

Jeriko var ett av projekten under riksscoutlägret "Trerixöset" sommaren 1999. Lägret var gemensamt för de tre förbunden MKU, SBUF och SMU.

Projektet visade sig bli en av de större succéerna under lägret. För tips om fler projekt från "Trerixöset" kan man vända sig till SMU:s kansli.

BERÄTTELSE

Följande berättelse är en bakgrund till spelet och läses för deltagarna före spelets början.

”Josua hade fått uppdraget att leda Israels folk in i Kanaans land. Men Josua måste vara försiktig för det fanns två folk som påstod sig vara Israels folk. Det fanns också en stor stad som omgavs av en hög mur. Staden hette Jeriko och den måste Israels folk inta.

Josua ville gärna veta hur staden kunde intas. Därför skickade han ut spejare i Kanaans land för att undersöka terrängen så att de sedan kunde berätta om vad de sett för de två folken. När spejarna hade delgivit sin information för folken ryckte de nu fram mot Jeriko. Folket i staden såg detta och skyndade sig att låsa porten.

Vad skulle Israels folk nu göra? Slå sönder muren med hammare? Stöta upp porten med en tjock bjälke? Nej, det gick inte. Muren var alldeles för tjock och porten för kraftig. Då gjorde israeliterna något helt annat. De gick ut



i Kanaans land och letade efter ledtrådar som skulle ge dem lösenordet för att öppna Jerikos portar.

Under sex dagar var israeliterna ute och letade efter ledtrådar och samlade in poäng. Under dessa dagar lurade folken iväg varandra till Josua för att försvåra arbetet med att hitta ledtrådarna. På den sjunde dagen samlade sig Israels folk åter i lägren för att med hjälp av ledtrådarna försöka finna lösenordet till Jerikos port. De båda folken sände sedan iväg varsin löpare till Josua med lösenordet. För att Josua verkligen skulle vara säker på vilket

folk som var de äkta israeliterna skulle de förutom att avge det rätta lösenordet även ha flest poäng.

Om de två folkslagen inte fått fram det rätta lösenordet var de tvungna att be att solen inte skulle gå ner förrän de funnit det rätta lösenordet.”

ATT GÖRA

SPELET



Nedan beskrivs under rubrikerna ”Spelplanen, Deltagarna, Utrustning och Regler” spelets uppbyggnad och material som behövs. Senare i avsnittet ”Spelets genomförande” beskrivs hur spelet genomförs.

Spelplanen

Spelplanens storlek

Spelplanen bör vara en avspärrad yta på ca 100 x 100 meter. Markera spelplanen så att ”landets gränser” inte blir otydliga och använd inte alltför tät skog, man ska kunna röra sig lätt.

Läger och fredat område

På spelplanen finns två läger som ska vara tydligt markerade (ca 0,3 x 0,3 m), se bilden på nästa sida. Runt de två lägren markeras ett fredat område med en radie på ca 3 m, där gäller speciella regler, se avsnittet ”Regler”.

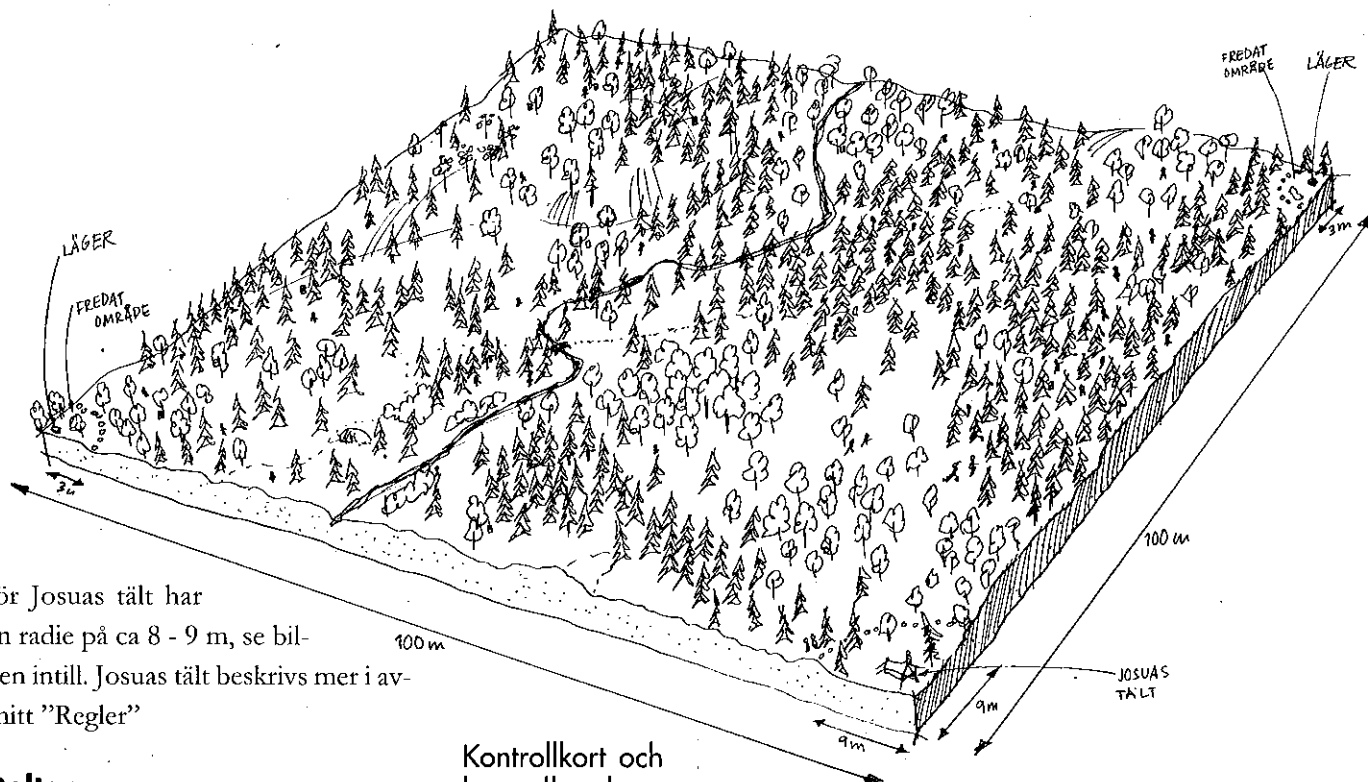
Josuas tält

På spelplanen finns en markerad plats kallad Josuas tält och runt Josuas tält finns också ett fredat område. Platsen

FÖRBEREDELSE

Följande utrustning behövs:

- avspärrningsband för att markera spelplanen
- identifieringsmärken, ett till varje spelare (se avsnittet Identifieringsmärke)
- kontrollkort och orienteringsskärmar (se avsnittet Kontrollkort)
- lösenord och ledtrådar (se avsnittet Lösenord och ledtrådar)
- visselpipa och tidtagarur
- papper och penna.



för Josuas tält har en radie på ca 8 - 9 m, se bilden intill. Josuas tält beskrivs mer i avsnitt "Regler"

Deltagarna

Lagen

Spelet spelas av två lag (folkslag). Antalet personer i varje lag kan variera med storleken på spelplanen, en patrull är vanligen lagom. Spelet kan spelas av spelare från 10 år, men de båda lagen bör ha samma åldersmix.

Funktionärer

Till Jeriko krävs ett antal funktionärer/ledare. De ska se till att spelreglerna följs, att de fredade områdena respekteras m m. Minst en krävs för att hålla ordning på tiden samt de spelare som kommer in i och ut ur Josuas tält. Räkna med minst 5 funktionärer.

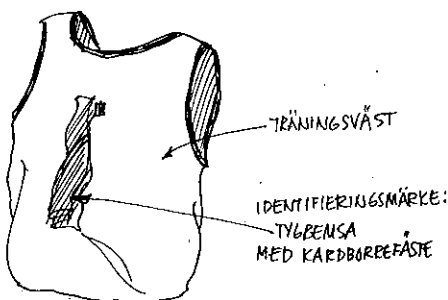
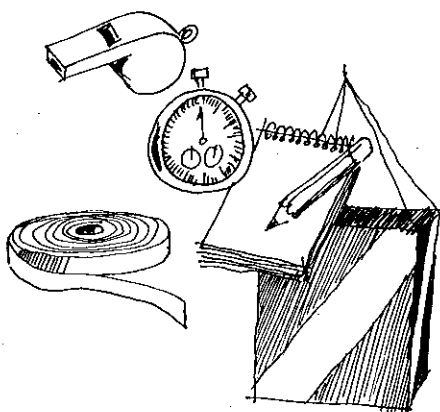
Utrustning

Identifieringsmärke

Alla spelare ska ha varsitt identifieringsmärke på sig, t ex en träningsväst med ett påsytt kardborrmärke eller ett sportband (svans) i byxlinningen. Identifieringsmärkena tas från motståndaren då man fångar denne.

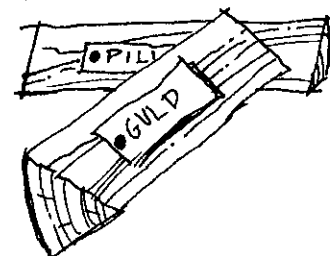
Kontrollkort och kontrollpunkter

Varje spelare ska ha ett kontrollkort. Detta stämplas under spelet vid kontrollpunkter (orienteringsskärmar) som finns i landet. Förslagsvis 8 st kontrollpunkter placeras ut på spelplanen.



Lösenord och ledtrådar

De båda folken ska under spelets gång hitta var sitt lösenord (olika för varje lag). Till varje lösenord bör det finnas minst 10 st ledtrådar, varav 5 st ledtrådar placeras ute i landet. En ledtråd läggs i det andra folkets läger och de fyra resterande används vid eventuell förlängning av spelet, se "Spelets förlängning". Ledtrådarna kan placeras på klivna vedträn, använd gärna två olika färger på folkens ledtrådar.



Regler

Speltider

Spelet pågår i 30 minuter. Om ingen kommit fram till lösenordet spelas förlängning under ytterligare 5 minuter, se avsnittet "Spelets förlängning".

Jeriko.....

Fredat område

Fredade områden omger lagens läger och Josuas tält. Spelare som går in i det andra lagets fredade område får inte vara orsak till kroppskontakt eller ta motspelares identifieringsmärke. Spelare som befinner sig i sitt eget fredade område får däremot ta identifieringsmärket från de inkräktande spelarna.

Runt Josuas tält får inga spelare ha kroppskontakt med varandra eller ta motspelarens identifieringsmärke.

Är en spelare trots förbudet orsak till kroppskontakt blir han automatiskt tagen av motspelaren, dvs blir av med sitt identifieringsmärke.

FAKTA

Bibels berättelse om Israels folk, Josua och Jeriko finns i den gammaltestamentliga boken Josua, kapitel 1-6.

Tillfångatagning och Josuas tält

Tillfångatagning görs genom att man tar en motspelares identifieringsmärke. Därefter går man tillsammans till Josuas tält. De två har då fri väg till tältet och deltar ej i spelet. Om någon av spelarna bär på en ledtråd ska den släppas på platsen.

En spelare som blivit tillfångatagen släpps ut från Josuas tält efter 5 minuter.

En medspelare kan lösa ut den in-

fångade spelaren tidigare genom att antingen lämna in en "infångad" motspelare eller genom att lämna in ifyllt kontrollkort.

En spelare som är kvar i tältet vid spelets slut ger minuspoäng.

Kontrollkort

Ifyllt kontrollkort används vid Josuas tält för att lösa ut en medspelare. Ett helt ifyllt kontrollkort som inte lösts in i Josuas tält ger pluspoäng vid spelets slut.

| KONTROLLKORT | |
|--------------|-----------|
| LAG: _____ | |
| Namn: _____ | |
| (STÄMPEL) | (STÄMPEL) |
| (STÄMPEL) | (STÄMPEL) |
| (STÄMPEL) | (STÄMPEL) |
| (STÄMPEL) | (STÄMPEL) |

Ledtrådar

Upphittade ledtrådar (egna och motståndarnas) förvaras i lägret och ger poäng om de finns kvar i lägret vid spelets slut.

Deltagare får endast bära på en ledtråd åt gången.

Ordningsregler

Under spelet får man inte...

- bära klocka eller knivar m m
- lägga sig på rygg eller ställa sig mot ett träd för att skydda sitt identifieringsmärke
- springa utanför landets gränser
- knuffas eller vara ojust (funktionärerna gör bedömningen).

Följer man inte reglerna eller funktionärernas tillsägelser hamnar man i Josuas tält eller blir avstängd.

Spelets inledning

Spelet inleds med att berättelsen ovan läses för alla deltagare. Varje lag går sedan till sitt läger. En spejare (funktionär) kommer till varje läger och berättar vad han sett i Kanaans land. Han berättar om terrängen, kontrollerna och reglerna.

Exempel på en berättelse

"Jag lyckades ta mig fram ganska nära staden. Till höger en bit fram såg jag en kontrollpunkt, jag har fått veta att det finns 8 st kontrollpunkter i landet. Till vänster lite längre fram finns en sänka som verkar bra att smyga i. Gränsen för vårt fredade område går vid de röda snitslarna. Det andra folkets fredade område är också markerat med röda snitslar. Ledtråden i vårt läger har jag fått veta tillhör det andra folket så den måste vi skydda ordentligt, en av våra ledtrådar ligger i det andra lägret och ute i landet finns ytterligare 5 st som vi måste försöka hitta. Både våra och de andras ledtrådar ger poäng på slutet om vi har dom i vårt läger. Ni får bara bära en ledtråd i taget och om ni tar en motståndares identifieringsmärke får ni inte ta eller bära på någon ledtråd."

Efter spejarnas berättelse startas spelet.



Spelets gång

Under spelets gång skall spelarna föra ledtrådar, både egna och motståndarnas, till sitt eget läger. Man skall även försöka sätta motståndare i Josuas tält samt lösa ut sina medspelare med infångade motspelare eller ifyllda kontrollkort.

Det gäller för lagen att planera spelet noga så att det egna lägret bevakas, att inte alla blir tillfångatagna och att så många ledtrådar som möjligt samlas in. Var noga med att hålla hårt på ordningsreglerna. Spelet ska inte tillåtas bli våldsamt. Tillfångatagning sker endast genom att man tar identifieringsmärket från motståndaren.

Spelets slut

När spelet blåses av ska folken (de som inte sitter i Josuas tält) samlas i respektive läger tillsammans med en funktionär. De spelare som är infångade och på väg till Josuas tält släpps fria. Funktionären räknar hur många ledtrådar och ifyllda kontrollkort som finns i lägret och går sedan tillsammans med en spelare (löpare som inte får bytas under en eventuell förlängning) till Josuas tält där poängsammanställning sker.

De spelare som finns i Josuas tält efter slutsignalen ger minuspoäng och får inte vara med och gissa på lösenordet.

Löparen ger folkets lösenord till funktionären i Josuas tält. Det folk som har rätt lösenord vinner. Om båda har rätt lösenord vinner de som har flest poäng. Skulle inget folk ha rätt lösenord förlängs dagen (spelet).

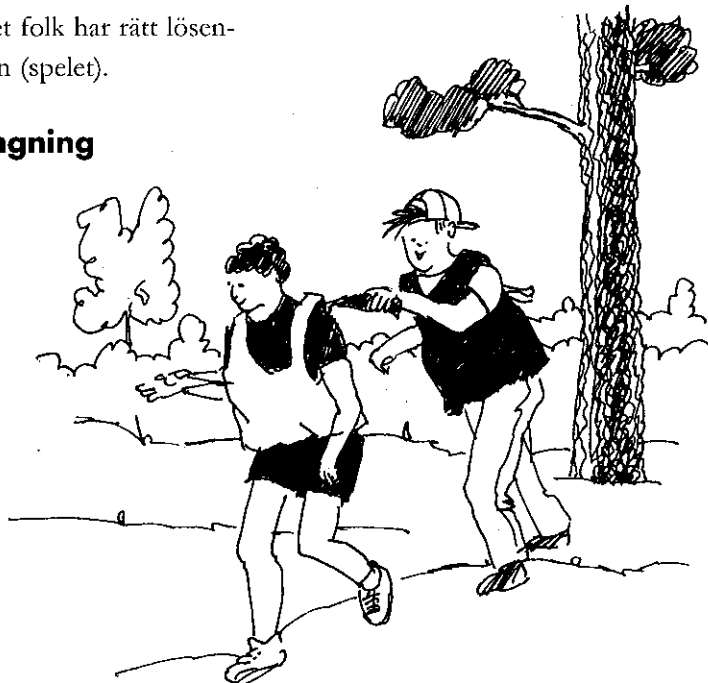
Spelets förlängning

Vid förlängning av dagen (spelet) kan lagen köpa ledtrådar från Josuas tält mot poängavdrag. Löparen springer då tillbaka till lägret med den nya ledtråden. När folket har kommit fram till ett nytt förslag springer löparen tillbaka till Josuas tält med det nya förslaget. Fler ledtrådar kan köpas så länge laget har poäng. Detta sker tills något av folken har gett det rätta lösenordet eller under längst 5 minuter. Om ingen

därefter har rätt lösenord vinner det folk som då har mest poäng kvar.

POÄNGBERÄKNING

- För varje motståndare som folket har satt i Josuas tält 100 p
- Ett ifyllt kontrollkort som inte är inlämnat till Josuas tält 50 p
- Ledtrådar i folkets läger, både egna och motståndarens 300 p/st
- Spelare som är kvar i Josuas tält vid spelets slut -300 p/st
- Köp av extra ledtrådar under dagens förlängning -200 p/st
- Straffpoäng för att inte följa med till fångelset när man har blivit av med sitt identifieringsmärke -1 000 p



JERIKO UTVECKLADES UNDER 1997-99 AV SENIORSCOUT I ANDREASKYRKAN, STOCKHOLM.
© COPYRIGHT SVENSKA MISSIONSFÖRBUNDETS UNGDOM, SMU 2000.

POÄNGPROTOKOLL

| UNDER SPELETS GÅNG | FOLK 1 | | | FOLK 2 | | |
|-----------------------------------|--------|----------|-------|--------|----------|-------|
| | ANTAL | å | SUMMA | ANTAL | å | SUMMA |
| INFÅNGADE MOTSTÅNDARE | | +100 p | | | +100 p | |
| AVSTÄNGDA/ EJ FÖLJT MED | | -1 000 p | | | -1 000 p | |
| SPELETS SLUT | | | | | | |
| INSAMLADE LEDTRÅDAR | | +300 p | | | +300 p | |
| IFYLLDA KONTROLLKORT | | +50 p | | | +50 p | |
| SPELARE I JOSUAS TÅLT | | -300 p | | | -300 p | |
| SUMMA FÖRE FÖRLÄNGNING | | | | | | |
| INKÖPTA LEDTRÅDAR | | -200 p | | | -200 p | |
| SLUTRESULTAT | | | | | | |

TIDPROTOKOLL

| Tid när infångad spelare ska släppas ut | FOLK 1 | FOLK 2 |
|---|--------|--------|
| | | 1 |
| | 2 | 2 |
| | 3 | 3 |
| | 4 | 4 |
| | 5 | 5 |
| | 6 | 6 |
| | 7 | 7 |
| | 8 | 8 |
| | 9 | 9 |
| | 10 | 10 |
| | 11 | 11 |
| | 12 | 12 |
| | 13 | 13 |
| | 14 | 14 |
| | 15 | 15 |

DENNA SIDA FÅR KOPIERAS!