

Игра на местности «Дозор белых ночей»

Цель игры — напомнить детям о странах еврейской диаспоры.

Состав играющих: игра написана для 4-х команд, но это количество можно менять в зависимости от игровой территории и информационной базы детей. В команде может быть до десяти человек.

Степень подготовки участников: некоторые знания общей истории и географии, еврейской истории. Умение работать с литературой.

Материалы: карта территории, разбитая на квадраты, изображения флагов стран, используемых в игре, справочная литература по географии и истории упомянутых стран. Помещение для штаба, где находится справочная литература. Желательно, интернет и мобильная связь, советник из ведущих. Также заранее заготовленные фразы, являющиеся подсказкой для команд, указывающие на ту страну, которая станет для играющих следующей. Эти подсказки и можно разгадывать в штабе.

Задача для играющих: победителем является та команда, которая первой собрала заданное количество ключей на территории и с их помощью составила предложение о некоем еврейском символе, а затем изготовила его.

Ход игры: каждая команда делится на три части (поисковики, связные и мозговой центр), роли можно менять в процессе.

Поисковики получают карту территории, разбитую на пронумерованные квадраты, соответствующие неким странам. Количество стран на карте больше, чем требуется команде для успешного завершения игры. Расположение стран по квадратам для всех команд разное. Эти условия не позволяют участникам пренебрегать подсказками и правильным маршрутом и просто пойти по территории собирать флаги.

Задача связных: при получении подсказки оперативно связаться со штабом по телефону или лично, чтобы получить название страны, которая будет следующей игровой точкой для команды.

Мозговой центр каждой команды находится в штабе и разгадывает подсказки, указывая команде направление поисков (в какой стране искать), отыскивает по ключам, написанным на найденных флагах нужное предложение в литературе.

В начале игры команда получает стартовую подсказку от мастера. Только при получении правильного ответа либо мастер, либо ведущий в штабе может сообщить команде номер квадрата, где для них находится эта страна. В данном квадрате они находят флаг этой страны (если игроки не знают, как выглядит флаг, надо найти информацию в штабе), на оборотной стороне флага будет ключ, указывающий на предложение в некоей книге. Из предложения в дальнейшем команде понадобится только одно слово, они сами должны его выбрать. За следующей подсказкой команда обращается снова к мастеру игры, он же имеет право прятаться или бродить по территории, не находясь на одном месте. Важно с этим не переусердствовать.

Ключевые фразы для команд:

1. Книга, которую евреи получили на горе Синай (Тора).
2. Часть свитка Торы на дверях еврейского дома (Мезуза).
3. Особый светильник, стоявший в еврейском Храме (Менора).
4. Молитва, произносимая над особым кубком (Кидуш).

Слова из этих фраз находят в литературе ведущие при подготовке к игре и зашифровывают каким-то образом название книги и местоположение в ней предложения, где находится это слово. Это и будет ключ на обратной стороне флага. Для каждого слова — свое предложение, свой флаг, своя страна, свой квадрат. Союзы и предлоги из ключевой фразы при шифровке следует исключить.

Подсказка должна быть связана с той страной, из которой пришла команда. Например, команда была в Африке, а следующий Израиль. Подсказка: «Из Африки в эту страну можно попасть пешком». Надо заранее предупредить, Африка и Латинская Америка — это собирательный образ еврейских общин в этом регионе, а не отдельная страна. Флаг выбирается произвольно какой-нибудь из стран этого региона.

Подсказки:

1. Африка — родина не только евреев, но и всего человечества.
2. Болгария — по виду турки, по языку славяне.
3. Франция — там евреи впервые в истории получили гражданские права.
4. Испания — жаркая страна, некоторое время подогреваемая кострами.
5. Польша — три раза делилась в XIX веке.
6. Украина — там были построены потемкинские деревни.
7. Германия — язык, максимально приближенный к идишу.
8. Латинская Америка — родина ацтеков и майя.
9. Америка — из грязи в князи.

Связки между странами.

1. Украина и Польша: были такие же местечки и похож язык
2. Польша и Германия: одна вторглась в другую в 1939 году и началась Вторая мировая война.
3. Германия и Испания: первая европейская страна, куда евреи попали после изгнания.
4. Германия и Франция: движение Аскалы после получения гражданских прав.
5. Испания и Латинская Америка: один язык.
6. Израиль и Америка: главный спонсор.
7. Африка и Израиль: можно попасть пешком.
8. Испания и Африка: видно через пролив.
9. Израиль и Германия: первая алия в 1871 году.
10. Франция и Израиль: полководец был ярым сионистом и пытался завоевать эту страну для построения еврейского государства

Распределением подсказок, расписыванием маршрутов, придумыванием подсказок и расположением стран по квадратам занимаются ведущие при подготовке к игре.