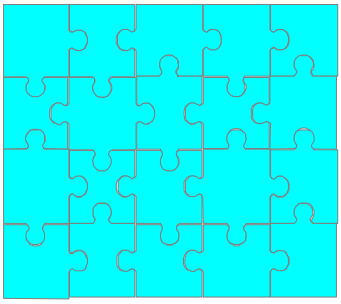
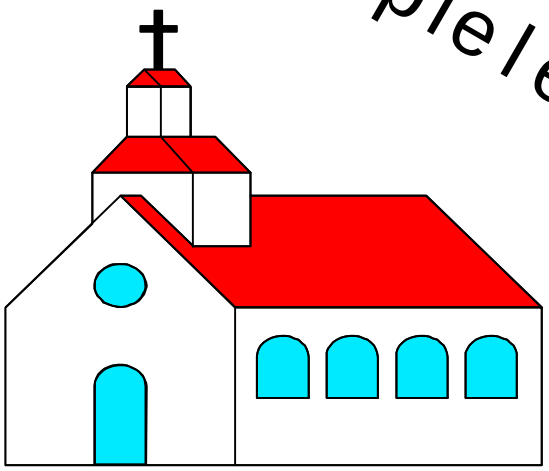
Sabbatspiele



Sabbatspiele



Quiz

Sabbatspiele

Sabbatspiele

Zeichenerklärung

Bibeltextmemory	F M 10-15 Jahre			Vorbereitung: Bibeltexte im Gelände
Spiel	Altersangabe	im Freien/im Haus	benötigtes Material	Vorbereitungen

Bibel

Stift, Schreibzeug

Schreibpapier

Karten

Materialien aus der Natur

Tafel, Plakat

Bausteine

Würfel- oder Brettspiel

Lineal

Besonderer Hinweis

Weitere Informationen siehe Anhang

"Papa, wann ist wieder Sabbat?" Schön, wenn Kinder diese Frage stellen und erleben, daß der Sabbat ein schöner, ein erlebnisreicher Tag ist, auf den man sich freut. Da sieht man die Freunde und Freundinnen im Gottesdienst wieder, da sind auch manche Erwachsenen, denen man ihre Kinderliebe abspürt. Kinder, die in einer solchen Atmosphäre aufwachsenen, werden auch in späteren Jahren diese Erinnerungen mit sich herumtragen, selbst wenn ihre Wege sie von der Gemeinde wegführen sollten. Gute Erinnerungen sind der Nährboden, auf dem gute Saat gedeiht.

Aber was können wir unseren Kindern denn an diesem Tag bieten? Der Sabbat ist ein Tag der Gemeinschaft mit Gott, ein Tag der Gemeinschaft mit der Familie und ein Tag der Gemeinschaft der Familie mit Gott. Deshalb ist dieser Tag anders als die übrigen Tage der Woche - und er soll es auch sein. Kinder sollen auch bei ihren Spielen und ihrem Spielzeug spüren, daß dieser Tag etwas Besonderes ist. Spielerische Alternativen aber bedürfen der Führung. Wenn wir mit ihnen den Sabbat *erleben*, werden sie Freude daran haben, sich einmal in der Woche bewußt anders zu beschäftigen, und sie werden Zugang zu dem tieferen Sinn dieses Tages gewinnen, der in der Begegnung mit dem Schöpfer und Erlöser liegt.

Die vorliegende Spielesammlung stellt eine Anregung für die Sabbatgestaltung mit Kindern dar. Sie ist eine Sammlung und wird daher, wenn auch ständig ergänzt, nie vollständig sein; denn Ideen kennen keine Grenzen. An dieser Stelle sei jedoch auf eine weitere Spielesammlung für den Sabbat hingewiesen, die Bruder Elí Diez, Lüneburg, zusammengetragen hat.

Allen, die Kinder und Spiele lieben, wünsche ich Freude und Segen bei der Entwicklung und Gestaltung ideenreicher und phantasievoller Sabbatnachmittage.

Dietrich Müller

Der HErr sagt:

Achtet den Sabbat als einen Tag, der mir gehört!

Entehrt ihn nicht durch Reisen

oder durch Arbeit oder irgendwelche Geschäfte.

Haltet ihn in Ehren als einen Tag der Freude!

Dann werde ich selbst die Quelle eurer Freude sein.

Jesaja 58, 13.14 (nach der Guten Nachricht)

Sabbatspiele

Satzpuzzle

F M
7 - 10 Jahre

Vorbereitung:
Zettel mit Buchstaben

Die Buchstaben eines Satzes - z. B. "Gott hat alle Kinder lieb" - werden einzeln auf jeweils eine Karte geschrieben und in wahlloser Reihenfolge auf einer vorgesehenen Wegstrecke versteckt (an Bäumen, Zäunen, zwischen Mauerritzen usw.). Die Aufgabe besteht darin, alle Karten zu finden und anschließend zu einem Satz zusammenzufügen. Alle beteiligten Kinder können zusammenarbeiten.

➲ Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden durch schwerere Verstecke oder durch längere Sätze. Erleichtert wird die Aufgabe, indem die zu einem Wort gehörenden Buchstaben farblich gekennzeichnet werden. ist.

Bibelorientierungslauf i

F M:
8 - 12 Jahre

Vorbereitung:
Bibeltexte im Gelände

Ein Orientierungslauf wird mit Hilfe der Bibel durchgeführt. Ziel des Laufes ist es, einen vergrabenen Schatz zu finden. An Bäume geheftete Zettel mit Bibeltexten geben die jeweilige Richtung an. Alle Texte, die den Wortstamm "link" (links, Linken, linker) oder "recht" beinhalten, geben die entsprechende Richtung an. "Weder zur Rechten noch zur Linken" beschreibt den Weg geradeaus. Der vergrabene Schatz läßt sich ebenso durch Bibeltexte kennzeichnen. Beispieltexte sind im Anhang genannt. Als Schatz eignet sich ein kleines Heft, das den Glauben zum Inhalt hat, oder eine christliche Kassette.

➲ Das Spiel weist darauf hin, daß der Weg, den Gott uns durch sein Wort weist, der rechte Weg zum Schatz des ewigen Lebens und zu Christus ist.

Bibeldomino 1	i	F M 10-15 Jahre			Vorbereitung: Bibeltexte im Gelände

Zettel mit Bibeltextstellen (z. B. "Matth. 2,10") werden auf einer vorgegebenen Wegstrecke versteckt. Die Aufgabe besteht darin, diese zu finden, in der mitgeführten Bibel nachzuschlagen und Wörter zu entdecken, die in jeweils zwei aufeinander folgenden Texten gleichlautend sind. Diese Wörter ergeben in der Reihenfolge ihres Auftretens den Lösungssatz. Es läßt sich einzeln oder in Gruppen arbeiten.

Die Textstellen sind so ausgewählt, daß der erste und zweite Text einen gemeinsamen Begriff haben (Losungswort 1), ebenso der zweite und dritte (Losungswort 2), der dritte und vierte (Losungswort 3) u.s.w. Wie bei einem Domino schließt sich Begriff an Begriff:

[- A] [A - B] [B - C] [C - D] [D - E] ...

➲ Es ist darauf zu achten, daß in einem Textvergleich (bspw. zwischen Text 2 und Text 3) nicht mehrere Begriffe doppelt auftreten, um Verwechslungen zu vermeiden.
Eine Erleichterung für die Spieler bieten Zettel mit fertig abgedruckten Bibelstellen, die gesammelt und mitgenommen werden dürfen, um sie beim Vergleich nebeneinanderzulegen.
Eine zusätzliche Hilfe bietet das Durchnummerieren der Zettel, um zu vermeiden, daß ein Text nicht gefunden wird.
Hilfreich ist außerdem das Markieren derjenigen Satzteile, in denen die Wortparallelen verborgen sind. Damit können auch Verwechslungen bei mehrfach auftretenden Doppelbegriffen vermieden werden. Beispiel:

-4-	-5-	-6-
Denn Christus ist mein Leben und Sterben ist mein Gewinn. Phil. 1,21	Ich bin der Weg, die Wahrheit und das Leben; niemand kommt zum Vater denn durch mich. Joh. 14,6	Wenn ihr in mir bleibt ..., werdet ihr bitten, was ihr wollt, und es wird euch widerfahren. Joh.15,7

Das Lösungswort heißt "Leben", das darauf folgende "und". Das ebenso doppelt auftretende Wort "denn" bleibt ausgeklammert. Ein Bibel-Computerprogromm bietet optimale Voraussetzungen für die Vorbereitung und Textzusammenstellung. Eine ausgearbeitete Vorlage ist dem Anhang zu entnehmen.

Bibeldomino 2

F M
ab 14 Jahre

Vorbereitung:

Ein anspruchsvolleres Spiel für verschiedene Gruppen. Ein Bibeltext wird zunächst vorgegeben (bspw. Joh. 3,16). Wie bei einem Dominospiel legt die erste Gruppe einen neuen Text an, indem sie einen solchen nennt, der zumindest ein Wort gemeinsam mit dem ersten Text aufweist (z. B. 1. Joh. 5,12: Leben). Die nächste Gruppe sucht einen weiteren Vers, der einen Begriff mit dem vorherigen Text gemeinsam hat u.s.w.

Findet eine Gruppe keinen passenden Text mehr, den sie "anlegen" kann, so ist ihr erlaubt, auch am anderen Ende der Textkette, in diesem Fall dem Ausgangstext, anzulegen. Kann eine Gruppe überhaupt nicht mehr, so setzt sie aus.

Jede Gruppe erhält zu Spielbeginn fünf Kärtchen. Bei jedem "angelegten" Bibeltext legt sie eine Karte ab. Sieger ist die Gruppe, die zuerst keine Karten mehr hat. Gelangen alle Gruppen in eine Sackgasse und wissen nicht mehr weiter, so wird ein neuer Ausgangstext gewählt.

➲ Als Hilfe können die Texte und/oder entsprechende Stichworte an eine Tafel geschrieben werden.

Biblische Szenen in Bildern

F M
5 -15 Jahre

Biblische Szenen werden als Bild mit den Materialien der Natur gestaltet. So lassen sich Objekte wie Häuser, Wege, Bäume mit Moos, Stöcken, Steinen und anderen Materialien der Natur abbilden. Sind mehrere Kinder beteiligt, so können sie ein Bild gemeinsam anfertigen oder an jeweils eigenen Motiven arbeiten.

➲

Möglich ist auch, allen Kindern dieselbe Aufgabe zu stellen, um zu sehen, wie unterschiedlich in der Gestaltung und Phantasie die Lösung angestrebt wird. Ist eine ganze Gruppe von Kinder beteiligt, so bieten sich Zweierteams an.

Bibelmemory 1

F M
4-12 Jahre

Vorbereitung:

Die Familie oder Gruppe stellt in Gemeinschaftsproduktion kleine Kärtchen (4 x 4 cm) mit jeweils zwei gleichen biblischen Motiven her. In genügender Anzahl bieten sie die Möglichkeit eines Memory-Spiels. Dabei werden alle Karten verdeckt gemischt und auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler hat der Reihe nach die Möglichkeit, zwei Karten aufzudecken. Sind diese identisch, darf er sie als seinen Gewinn aus dem Spielfeld nehmen. Werden keine zwei gleichen Karten aufgedeckt, so sind sie wieder umzudrehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Findet er zwei gleiche, darf er so lange fortsetzen, bis es ihm nicht mehr gelingt, ein Paar aufzudecken.

Bibelmemory 2 i

F M
ab 8 Jahre

Vorbereitung:
Liste von Personen und Begebenheiten

Dieses Spiel eignet sich besonders für Gruppen. Dabei dürfen sich die einzelnen Mitglieder einer Gruppe untereinander beraten.

Eine Tafel oder ein Plakat wird in 8 mal 10 Felder geteilt und vertikal mit A bis H und horizontal mit 1 bis 10 beschriftet. Die einzelnen Felder tragen die Bezeichungen A1 bis H10. Ruft eine Gruppe zwei Felder auf (bspw. A5 und H2), so verliest ein Spielleiter die diesen Feldern zugrundeliegende Information, die nur er besitzt. Entsprechen die genannten Felder einander, so werden sie auf der Tafel durchgestrichen. Die ratende Gruppe erhält einen Punkt und darf fortfahren, bis sie kein zusammenpassendes Paar mehr findet. Das Spiel ist beendet, wenn alle Felder durchgestrichen sind. Die Punkte der einzelnen Gruppen werden zusammengezählt und miteinander verglichen.

Der Unterschied zu einem gewöhnlichen Memory besteht darin, daß keine Bilder vorliegen, sondern nur Informationen, die der Spielleiter beim Aufrufen zweier Felder nennt. In erschwerender Weise handelt es sich bei den beiden Paaren nicht um ein und dieselbe Information, sondern um inhaltliche Entsprechungen, die von den Gruppen entdeckt werden müssen. Gesucht werden Personen mit den ihnen zugeordneten biblischen Begebenheiten (z.B. "König Herodes" und "Der Kindermord in Bethlehem"). Ein Muster von Memory-Paaren ist dem Anhang zu entnehmen.

Bausteinquiz

F M
5 -10 Jahre

Vorbereitung:
Quizfragen

Quizfragen werden dem Alter entsprechend abwechselnd an die Kinder gerichtet. Bei jeder richtigen Beantwortung erhält das Kind einen Baustein. Nach und nach kann auf diese Weise bspw. der Grundriß des Heiligtums gebaut werden.Wer zuerst sein Bauwerk fertig hat, gilt als der Gewinner.

➲ Je nach Zeit kann zwischen einem Grundriß und einem dreidimensionalen Bauwerk gewählt werden.
Sind die Kinder gleichen Alters, kann bei Nichtbeantwortung einer Frage dieselbe weitergegeben werden. Der Nächste hat die Möglichkeit, die Frage anzunehmen. Nutzt er dies nicht, so hat der folgende Spieler die Möglichkeit, die Frage zu beantworten. Nach der Weitergabe und (Nicht-) Beantwortung der Frage setzt die Fragerunde an der unterbrochenen Stelle wieder ein.

Pantomimische Szenen

F M
ab 8 Jahre

Vorbereitung:

Ein Spieler oder eine Gruppe stellt eine biblische Szene pantomimisch dar. Die anderen versuchen, die Begebenheit zu erraten. Reihum wechseln Spieler und Ratende ab. Wer die Lösung zu haben meint, schreibt sie auf oder flüstert sie dem Darsteller ins Ohr. Gewonnen hat, wer die meisten Szenen erraten hat.

➲ Spaß dürfte das Spiel auch ohne Wettbewerb machen, indem vor allem Kinder einen persönlichen Gedanken entwickeln und in ihrer Phantasie ausgestalten. Von daher mag der pädagogische Wert ohne Wettbewerb noch höher liegen, zumal sich die Kinder mehr ihren gestalterischen und inhaltlichen (religiösen) Elementen widmen als dem Gewinnstreben. Auch im Freien spielbar.

Schlagzeile

F M
ab 12 Jahre

Vorbereitung:
Biblische Szenen
aussuchen

Ein Spiel für junge, künftige Reporter und Journalisten. Wer findet die beste Schlagzeile für eine biblische Begebenheit?
Im Kreis werden historische Begebenheiten aus der Bibel genannt und auf jeweils eine Karte geschrieben. Im Anschluß daran werden die Karten verdeckt gemischt. Der erste zieht eine Karte und liest die Begebenheit laut vor. Die Teilnehmer überlegen sich unabhängig voneinander eine passende Schlagzeile für "ihre" Zeitung und schreiben sie auf. Sobald alle damit fertig sind, lesen sie ihre Schlagezeilen vor. Die beste oder originellste Antwort wird durch Abstimmung ermittelt.
Beispiel: Als historische Begebenheit wird aus den beschrifteten Karten der Durchzug durch das Rote Meer gezogen. Eine Schlagzeile könnte lauten: "Neue Wasserstraße eröffnet".

Die Reise ins gelobte Land i

F M
8-12 Jahre

Vorbereitung:

Ein Würfelspiel für die ganze Familie. Eine Karte der Sinaihalbinsel mit Teilen Ägyptens und Israels wird stark vergrößert auf einen Karton aufgezeichnet. Mit Hilfe der Bibel wird die Reiseroute des Volkes Israels von Ägypten bis Kanaan eingetragen. An den einzelnen Stationen, an denen das Volk während seiner Wanderung Entscheidendes erlebt, werden Felder für die Spielsteine markiert. An diesen Punkten werden Fragen zum Inhalt gestellt, Vergünstigungen (vorwärts rücken) zugesprochen oder erzieherische Maßnahmen bei Ungehorsam gefällt (rückwärts ziehen, aussetzen, würfeln bis eine 1 erscheint usw.). Ziel des Spieles ist das Erreichen des Landes Kanaan. Die Erfahrungen des Volkes an den einzelnen Stationen können jeweils in der Bibel nachgelesen werden.

➲ Das Spiel bietet die Möglichkeit, unsere "Reise" in das himmlische Kanaan im Gespräch zu vertiefen. Ein Muster dieses Spiels findet sich im Anhang.

Gehet hin in alle Welt i

F M
8-12 Jahre

Vorbereitung:

Ein Würfelspiel, das die Verbreitung der Bibel in der ganzen Welt zum Inhalt hat. Als Spielplan dient eine Weltkarte mit eingetragenen Spielfeldern. Zwei bis sieben Spieler spielen gemeinsam gegen die zu Ende gehende (Welt-)Zeit und versuchen, auf allen Kontinenten ihre 36 Bibeln rechtzeitig zu verteilen. Wenn Jesus wiederkommt, ist das Werk der Seelengewinnung abgeschlossen. Es geht zu Fuß, per Schiff oder Flugzeug voran. Grenzen müssen überwunden werden, und wer Pech hat, wird aufgrund seiner Missionstätigkeit des Landes bzw. Kontinents verwiesen. Schafft es die Gruppe, die Zeit gut zu nutzen und ihre Aufgabe rechtzeitig zum Abschluß zu bringen? Spielbeschreibung siehe Anhang.

➲ Seinen Wert erfährt das Spiel dadurch, daß nicht gegeneinander, sondern miteinander gespielt wird. Gemeinsam sieht man sich einer Aufgabe, die es unbedingt zu lösen gilt, gegenübergestellt. Treten lange Diskussionen über Strategien oder Meinungsverschiedenheiten auf oder arbeitet ein Spieler ohne Absprache mit den anderen, so kann schnell die Chance verpaßt sein - wie in der Wirklichkeit des Gemeindelebens.

Biblisches Personenraten 1

F M
7-15 Jahre

Vorbereitung:

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis und erhalten jeweils von ihrem rechten Nachbarn einen Streifen Leukoplast oder beschriftungsfähigen Klebstreifen auf die Stirn geklebt. Darauf wird der Name einer biblischen Person geschrieben. Der Träger dieses Namens weiß dabei nicht, wen er darstellt. Dies hat er durch Fragen herauszufinden. Erlaubt sind nur Fragen an den Kreis, die mit ja und nein zu beantworten sind. Der jüngste Teilnehmer beginnt, indem er eine Frage zu seiner Person an den Kreis richtet. Er darf so lange mit der Fragestellung fortfahren, bis er eine abschlägige Antwort (ein Nein) erhält. Danach ist der Nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe. Gespielt wird, bis sich jeder erraten hat.

Beispiel: Habe ich z. Zt. des Alten Testaments gelebt? Bin ich eine Frau? War ich verheiratet? Hatte ich eine wichtige Funktion oder Aufgabe im Volk?

➲ Befindet man sich bspw. auf einem Spaziergang, läßt sich das Spiel auch ohne Klebstreifen und Stift gestalten. Dabei werden die Rollen vertauscht und ein Spieler denkt sich eine biblische Person aus, die er darstellen möchte. Die anderen haben durch Ja-Nein-Fragen herauszufinden, wen sie vor sich haben. Der einzelne Fragesteller setzt so lange fort, bis er keine positive Antwort mehr erhält. Wer schließlich die Person erraten hat, darf sich als nächstes etwas ausdenken. Geraten werden können auch Tiere der Bibel.

Biblisches Personenraten 2

F M
6-12 Jahre

Vorbereitung:

Ein Spieler erzählt eine biblische Geschichte, ohne die Hauptperson zu nennen. Die anderen haben diese Person zu erraten. Je stärker die Geschichte verfremdet wird, umso interessanter mag es für die werden, die schon viele biblische Geschichten kennen. Es wird reihum eine Rategeschichte erzählt.

Die Handlung kann in der dritten oder in der ersten Person spielen ("Der Mann ging daraufhin ...", "Ich ging daraufhin ...").

Beispiel: "Ein reicher und gelehrter Mann dachte einmal über sein Leben nach. Ja, auch er mußte eines Tages sterben. Zwar ging es ihm im Augenblick gut, aber man wußte ja nie, was so ganz plötzlich alles geschehen konnte. Seine Kinder wollte er möglichst wenig mit diesen Gedanken belasten und so ging er umher und suchte ein Stück Land zu kaufen. Es mußte nicht sehr groß sein, nur so groß, daß ein Grab dort Platz hatte. Da er reich war, sollte es ein besonderes Grab werden, ein Felsengrab. Wenn seine Angehörigen oder alte Bekannte nach seinem Tod dort vorbeikommen würden, sollten sie sagen: "Schau, da liegt unser lieber ... !" So ungefähr mag er es sich ausgemalt haben. Dann aber geschah etwas völlig Unerwartetes, das nicht nur sein Leben veränderte, sondern auch dazu führte, daß in diesem Grab, seinem Grab, plötzlich eine ganz andere Person begraben wurde..." (Josef von Arimathia)

Der große Bibelpreis i

F M
ab 8 Jahre

-

Vorbereitung:
Quizfragen

"Der große Bibelpreis" ist eine Abwandlung des Quizes "Der große Preis" und läßt sich auch in Gruppen spielen. Eine Tafel oder ein Plakat wird in etwa 6 mal 6 Felder geteilt. Jede Spalte wird einem Wissensbereich zugeteilt (z. B. Berge, Personen, Handwerk, Pflanzen in der Bibel etc.). In den Feldern darunter sind jeweils die Punkte angegeben, die bei Beantwortung der betreffenden Frage zu gewinnen sind. Bei Nichtbeantwortung werden sie abgezogen. Je höher die Zahl desto größer der Schwierigkeitsgrad. Zuvor erhält jede Gruppe einen Bonus von 100 Punkten.

Familie	Tiere	Gesundheit	Geschichte	Musik	Sonstiges
20	20	20	20	20	20
40	40	40	40	40	40
60	60	60	60	60	60
80	80	80	80	80	80
100	100	100	100	100	100

Gruppe 1 beginnt, sucht sich einen Themenbereich und wählt den entsprechenden Zahlenwert aus, z.B. "Familie 60". Der Spielleiter liest die vorbereitete Frage vor: "Liebe geht durch den Magen. Bei welcher Gelegenheit gingen aus Liebe zum Ehemann 100 Rosinenkuchen und 200 Feigenkuchen durch die Mägen anderer Männer?" (1. Sam. 15,18). Wird die Frage beantwortet, erhält die Gruppe 60 Punkte gutgeschrieben. Beantwortet sie die Frage nicht, werden 60 Punkte aus dem Guthaben abgezogen. Die nächstfolgende Gruppe - nennen wir sie hier Gruppe 2 - kann, wenn sie will, die nicht beantwortete Frage übernehmen. In diesem Fall gewinnt oder verliert sie je nach ihrer Antwort in gleicher Weise Punkte. Übernimmt sie die Frage nicht, wird die dritte Gruppe gefragt, ob sie die Frage (der ersten Gruppe) annehmen möchte usw. Ist die Frage beantwortet oder hat sich keiner gefunden, der die Frage übernehmen möchte, setzt die Runde wieder dort ein, wo sie zuletzt unterbrochen wurde. In unserem Beispielfall fährt Gruppe 2 fort, sich eine Frage auszusuchen, auch dann, wenn sie die übernommene Frage der Gruppe 1 beantwortet hat. Der Spielleiter kreuzt das erfragte Feld durch. Das Spiel endet, wenn alle Fragen gestellt und beantwortet wurden.

Waldenserspiel oder Bibelschmuggel

F M
8 -15 Jahre

Vorbereitung: Anfertigung von Zetteln mit Bibeltexten

Ein Geländespiel für zwei Kindergruppen im Pfadfinderalter. Bitte hierzu keine Sabbatkleidung anziehen! Grundidee des Spiels ist das Leben und Schicksal der Waldenser. Kennzeichnend für ihren Glaubenseinsatz und ihr Glaubenswagnis waren ihre bewundernswerte Bibelkenntnis und ihr Mut, Bibeln und Bibelteile trotz Verfolgung in die Heime der Bevölkerung zu schmuggeln.

Ein Weg, der durch ein Waldstück führt, bildet die Grenze zwischen zwei Schmuggelgebieten. Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet: die Waldenser und ihre kirchlichen Verfolger. Letztere patroullieren die Grenze, während die Waldenser versuchen, Bibelworte von einem Depot auf der einen Seite in ein Lager auf der anderen Seite zu schmuggeln. Dabei müssen sie versuchen, die Grenze zu durchbrechen, ohne von ihren Gegnern abgeschlagen zu werden. Schaffen sie dies nicht, gelten sie als verhaftet und werden auf Bibeltexte hin untersucht. Finden die Grenzer keinen Zettel mit einem Bibelwort, fehlt ihnen das Beweisstück und sie müssen den Waldenser wieder laufen lassen. Werden sie fündig, so muß der Waldenser den geschmuggelten Text auswendig aufsagen. Gelingt ihm dies, darf er wieder weiter, der Text aber wird konfisziert. Kann er den Text nicht aufsagen, bleibt er Gefangener, bis ein anderer Waldenser ihn durch Handschlag befreit, ohne vorher selbst abgeschlagen worden zu sein. Das Spiel endet entweder nach einer vereinbarten Zeit oder sobald alle Texte über die Grenze geschmuggelt wurden. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Bibelworte in ihrem Besitz hat. Nun vertauschen die beiden Gruppen ihre Rollen.

Der Spielleiter bereitet das Spiel vor, indem er genügend leicht einprägsame Bibelworte mit ihren dazugehörigen Textstellen auf Zettel schreibt. Im Durchschnitt sollte jedem Waldenser die Möglichkeit geboten sein, die Grenze dreimal zu passieren. Allerdings darf zur Ablenkung die Grenze jederzeit auch ohne Bibelwort überschritten werden. Nicht jeder muß dieselbe Anzahl an Texten schmuggeln. Die Länge der Grenze wird anhand der Gruppengröße bestimmt. Der Abstand zwischen den einzelnen Grenzern beträgt ca. 10 Meter. Die Breite der Grenze sollte 5 Meter nicht unterschreiten. Außerhalb der festgelegten Länge der Grenze darf nicht geschmuggelt werden. Es empfiehlt sich, ein Waldstück zu wählen, das den Waldensern ein relativ nahes Anschleichen ermöglicht. Ist dies nicht gegeben, muß der Abstand zwischen den Grenzern entsprechend vergrößert werden.

Geschmuggelt wird immer nur *ein* Text auf einmal und zwar nur in Taschen, in den Schuhen, im Haar, unter der Armbanduhr oder sonst leicht zugänglichen Stellen, Der Leiter hat hierfür genaue Anweisungen zu geben.

➲ Nach Abschluß des Spieles bietet sich ein Gespräch an. Wie stark haben sich "Waldenser" und ihre Verfolger während ihres Spiels mit ihren Rollen identifiziert? Was haben sie dabei empfunden? Welchen Vorteil bietet es, Bibelworte auswendig zu können? Das (auszugsweise) Vorlesen des vierten Kapitels aus "Der große Kampf" über die Waldenser macht das Leben dieser Gotteskämpfer deutlich. Für diese Altersgruppe eignet sich die sprachlich überarbeitete Sonderausgabe.

Die erste Missionsreise des Apostels Paulus i

F M
8-15 Jahre

Vorbereitung des Orientierungs-laufs

Auf den Spuren des Apostels Paulus durchstöbern die Gruppen das Gelände mit Bibel, Notizzettel, Stift, Lineal, Gutscheinkarten, einer Meinungsumfrage und einer Landkarte von Kleinasien. An den Stationen dieses Orientierungslaufs (die Städte Kleinasiens) befinden sich jeweils Zettel mit Aufgaben, die gelöst werden müssen. Schriftliche Aufgaben werden unterwegs aufnotiert. Auf dem Weg setzen sich die Kinder mit den Freuden, Aufgaben und Gefahren des Apostels Paulus während seiner ersten Missionsreise auseinander.

Der Weg wird mit Waldläuferzeichen (Wegzeichen mit Hilfe von Ästen, Steinen etc.) markiert. Die Abstände zwischen den einzelnen Stationen werden anhand der Karte und eines zugrundgelegten Maßstabs ermittelt. Gewonnen hat die Gruppe, die ihre Aufgaben am besten erfüllt. Die einzelnen Aufgaben und Unterlagen sind dem Anhang zu entnehmen.

➲ Sinn und Ziel des Spiels ist die Beschäftigung mit der Bibel und dem Leben des Apostels Paulus. Spielerisch erleben die Kinder die Welt eines Missionars im ersten nachchristlichen Jahrhundert.

Erschwert werden kann das Spiel, indem anstelle der Waldläuferzeichen mit Kompas gearbeitet wird. Dabei ist nicht nur die Entfernung, sondern auch die Richtung aus der Karte abzulesen.

Stadt, Land, Fluß

F M
ab 12 Jahre

Vorbereitung:

Das bekannte Spiel "Stadt, Land, Fluß" läßt sich auch auch auf den biblischen Bereich übertragen. Ein DIN A 4-Blatt wird im Querformat in ca. 6 Spalten unterteilt. Dabei wird jede Spalte mit den Begriffen Stadt, Land, Berg, Person etc. überschrieben. Ist diese Vorarbeit beendet, beginnt der erste Spieler ein lautes "A" zu sagen und das Alphabet in Gedanken weiter aufzusagen. Ein anderer Mitspieler sagt nach einer Weile "Stop", worauf der erste Spieler im Aufsagen des Alphabets innehält und den Buchstaben, beid dem er stehengeblieben ist, laut nennt.Mit diesem Buchstaben, bspw. "N", versuchen nun alle Spieler so schnell wie möglich eine Stadt, einen Berg etc. innerhalb einer zuvor vereinbarten Zeit (z. B. 3 Minuten).zu finden und in die entsprechede Rubrik zu schreiben.

Jeder gefundene Begriff ergibt in der Punktwertung 10 Punkte. Hat ein anderer Spieler denselben Begriff niedergeschrieben, erhalten beide nur 5 Punkte. Wurde zu einem Stichwort nur von einem einzigen Spieler ein Begriff oder Name gefunden, so erhält dieser 20 Punkte.

Stadt		Land(schaft)		Berg/Gebirge		Person		Pflanze		Tier		Punkte
Nazareth	5	--	0	Nebo	10	Noah	5	Nuß	20	Natter	5	45
Laodizea	10	Lydien	10	Libanongeb.	20	Laban	5	Lilie	5	Löwe	5	55

Eine Lückentextgeschichte i

F M
8-15 Jahre

Vorbereitung: Aufschreiben einer Geschichte

Eine unbekannte Geschichte mit geistlichem Inhalt wird vorbereitend zu Papier gebracht. Für die Kinder, die sie später lesen, stellt sich das Problem, daß zwischendurch immer wieder entscheidende Worte "verlorengegangen" sind, ohne die der Sinn nicht zu verstehen ist. Diese Worte können aber mit Hilfe der Bibel ermittelt und in den Text eingefügt werden. Fehlt bspw. das Wort "Hirte", so findet sich an dieser Stelle stattdessen der folgende Hinweis in Klammer: (Ps. 23,1; 4. Wort).

Personenraten

F M
8-12 Jahre

Ein Spieler nennt einen Begriff oder Gegenstand aus einer biblischen Geschichte, die anderen raten abwechselnd die dazu gehörige Person. Beispiel: Wolke - Elia, Fenster - Isebel, Maulbeerbaum - Zachäus, Wurm - Jona. Es sind auch mehrere richtigen Zuordnungen möglich (Rabe - Noah / Elia).

Worte kreuz und quer

F M
10-15 Jahre

Vorbereitung: Erstellung eines Kreuworträtsels

Zwei Spieler zeichnen unabhängig voneinander je zwei Quadrate von 10 x 10 Kästchen auf. In das linke Quadrat werden biblische Namen und Begriffe eingetragen. Dabei dürfen sich einzelne Buchstaben wie bei einem Kreuzworträtsel überschneiden. Jedoch dürfen keine Buchstaben aneinander zu liegen kommen, die keinen Sinn ergeben. Die Felder zwischen den einzelnen Worten bleiben frei. Das leere rechte Quadrat dient dazu, die erratene Begriffe des Mitspielers einzutragen. Beide Quadrate werden horizontal mit A - J und vertikal mit 1 - 10 beschriftet.

Nachdem beide Spieler ihre Worte im linken Quadrat zusammengestellt haben, beginnt das Spiel. Abwechselnd werden die Felder des Mitspielers ausgekundschaftet, indem beispielsweise Spieler 1 nach dem Inhalt des Feldes D4 fragt. Spieler 2 nennt ihm den betreffenden Buchstaben oder gibt eine Fehlmeldung an, falls kein Buchstabe eingetragen ist. Spieler 1 trägt den genannten Buchstaben in das rechte Quadrat ein. Danach ist der andere Spieler wieder mit Raten an der Reihe. Meint ein Spieler, das ganze Wort erraten zu haben, auch wenn noch nicht alle Buchstaben erfragt sind, so darf er, sobald er an der Reihe ist, anstelle der Feldbeschreibung (z. B. E4) das Wort nennen. Hat er es richtig geraten, darf er das ganze Wort in sein Quadrat eintragen. Hat er nicht richtig geraten, geht das Spiel wie gewohnt weiter. Pro Wort darf nicht mehr als zweimal geraten werden. Ist es mit dem zweiten Mal nicht erraten worden, müssen alle Buchstabenfelder einzeln erfragt werden. Wer hat als erster die Worte des Mitspielers erraten?

Spieler

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1			B	A	U	L	E	U	T	E
2			A			E				
3			C			V				
4		P	H	A	R	I	S	Ä	E	R
5		E		R						I
6		T	H	A	M	A	R			C
7		R		B			E			H
8		U	R	I	A		G			T
9		S		E		T	E	N	N	E
10				N			N			R

Mitspieler

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Als erschwerende Variante können unzusammenhänge Buchstaben direkt nebeneinanderstehen. Zusätzlich können die freien Zwischenräume durch beliebige Buchstaben ausgefüllt werden. Das nachfolge Beispiel hebt zur Kenntlichmachung die Lösung hervor.

Spieler
Vorlage

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	B	I	B	E	L	M	O	T	T	E
2	Ä	S	A	A	D	A	M	U	O	J
3	R	A	A	J	E	R	I	C	H	O
4	N	I	L	E	M	I	C	H	Z	N
5	H	A	U	S	R	A	H	E	T	A
6	A	M	K	U	R	H	A	G	A	R
7	S	E	E	S	A	M	U	E	L	E
8	E	I	L	E	H	O	N	I	G	I
9	E	S	E	L	A	S	A	P	H	C
10	L	E	A	I	B	E	L	I	A	H

Mitspieler
Lösung

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	**B**	**I**	**B**	**E**	**L**	**M**	**O**	**T**	**T**	**E**
2	**Ä**	**S**	**A**	**A**	**D**	**A**	**M**	**U**	O	**J**
3	**R**	**A**	**A**	**J**	**E**	**R**	**I**	**C**	**H**	**O**
4	**N**	**I**	**L**	**E**	M	**I**	**C**	**H**	Z	**N**
5	**H**	**A**	**U**	**S**	R	**A**	**H**	E	T	**A**
6	**A**	**M**	K	**U**	**R**	**H**	**A**	**G**	**A**	**R**
7	**S**	**E**	**E**	**S**	**A**	**M**	**U**	**E**	**L**	**E**
8	**E**	**I**	**L**	**E**	**H**	**O**	**N**	**I**	**G**	**I**
9	**E**	**S**	**E**	**L**	**A**	**S**	**A**	**P**	**H**	**C**
10	**L**	**E**	**A**	**I**	**B**	**E**	**L**	**I**	**A**	**H**

Lexikonspiel

F M
ab 10 Jahre

Bibellexikon

Vorbereitung:

Ein Lernspiel um biblische Begriffe. Spieler A nimmt das Bibellexikon zur Hand und sucht einen unbekannten Begriff heraus. Er fragt zur Sicherheit noch einmal nach, ob das Wort einem Mitspieler bekannt ist. Ist dies nicht der Fall, wird dieser Begriff gewählt. Jeder Spieler schreibt eine frei erfundene "Definition" auf seinen Zettel. Sie kann lustig oder ernsthaft sein. Spieler A schreibt die richtige Definition aus dem Lexikon ab, u. U. verkürzt. Im Anschluß daran sammelt er alle Zettel ein, mischt sie und liest sie langsam der Reihe nach vor. Beim zweiten Vorlesen melden sich die Spieler zu der Worterklärung, die sie für die richtige halten. Spieler, die die Defintion des Lexikons erraten haben, erhalten je einen Punkt. Spieler, auf deren erfundene "Defintion" sich Mitspieler gemeldet haben, erhalten ebenfalls Punkte und zwar in der Anzahl der gemeldeten Personen. Spieler A erhält in diesem

Durchgang keinen Punkt. Er gibt das Lexikon an seinen linken Nachbarn weiter und das Raten beginnt von neuem.

Beispiel: "Hin"

Lexikon:
- Mit Hin (Luther: Kanne) wurden Behälter bezeichnet, die als Maß für Wasser oder Wein dienten.

Erfundene Definitionen:
- Tempeldiener, die während der Tempelfeier mit Räuchergefäßen hin und hergingen.
- Bei Ausgrabungen im Tal Hinnom gefundene kleine Bronzefiguren.
- Abgesandter des Apostels Paulus an die Gemeinde in Korinth.

Das Bibellexikon gibt Textstellen an, in denen der Begriff im Zusammenhang nachzulesen ist.

Textpuzzle

i F M 8-13 Jahre

Bibellexikon

Vorbereitung:

Eine biblische Geschichte wird in einzelne Sätze oder Satzteile zergliedert und auf einzelne Zettel oder Papierstreifen geschrieben. Die Zettel werden anschließend gut gemischt. Jeder Spieler erhält gleich die gleiche Anzahl von Zetteln. Die Aufgabe besteht darin, die Zettel der Reihe nach so auszulegen, daß die Geschichte wiederhergestellt wird.
Vor Spielbeginn wird die Geschichte gemeinsam gelesen. Wer weiß im Anschluß daran tatsächlich noch die genaue Folge der Einzelheiten?

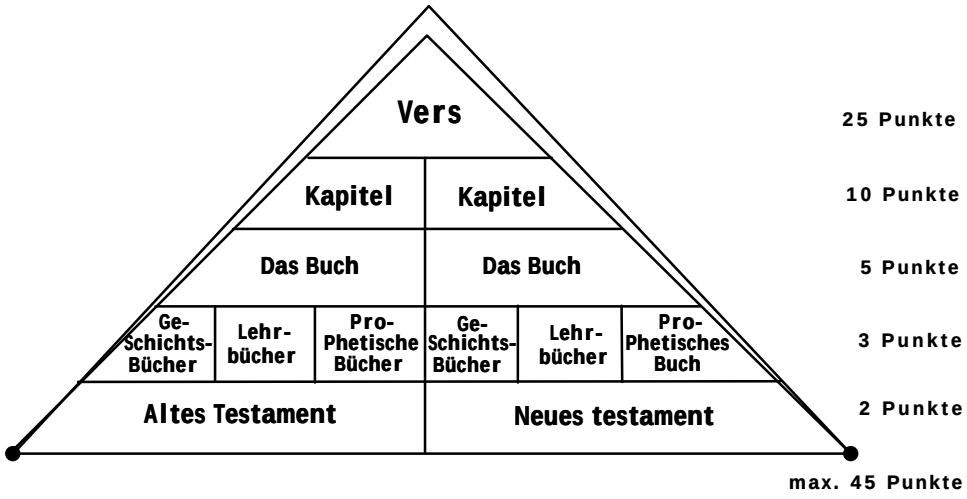
Wo steht der Text?

F M ab 10 Jahre

Vorbereitung:

Jeder Spieler sucht aus seiner Bibel drei fettgedruckte Texte aus und schreibt sie mit Angabe der Textstelle (z. B. "Joh. 3,16") auf je einen Zettel oder eine Karte ab. Sind alle Spieler damit fertig, beginnt der erste Spieler mit dem Vorlesen seines ersten Textes. Die anderen haben die Aufgabe, die dazugehörige Textstelle zu benennen bzw. den Text nach und nach immer weiter einzugreisen. So wird der Text zunächst dem Alten oder Neuen Testament zugeordnet, danach den Geschichts-, Lehr- oder Prophetenbüchern. Ist eine Zuordnung falsch, wird abgebrochen und der Text später noch einmal ins Gespräch gebracht. Ist die Zuordnung richtig, wird der Text weiter eingekreist: das biblische Buch, das Kapitel, der Vers. Jede Zuordnungsebene bringt entsprechende Punkte ein (Punktzahl der Ebene 1 + Punktzahl der Ebene 2 ...).

Zunächst ist es erlaubt, eine Bibel ohne Konkordanz zu benutzen. Dies ist vor allem dann von Nutzen, wenn bereits das Buch oder gar das Kapitel genannt wurde. Die Zettel oder Karten werden für einen zweiten Durchgang aufgehoben. Das Benutzen der Bibel ist dann nicht mehr erlaubt.



➲ Der Sinn des Spiels besteht einerseits darin, ein Gespür für Textzusammenhänge und biblische Autoren zu bekommen, andererseits Texte leichter zu finden und auswendig zu lernen. Es ist möglich, das Spiel in drei Stufen durchzuführen:

1. Erraten aller Textstellen unter Benutzung der Bibel.
2. Nochmaliges Erraten der Textstellen ohne Benutzung der Bibel.
3. Aufsagen der einzelnen Verse nach Nennen der Textstellen.

So sind die Spieler genötigt, sich mehrfach mit einem Text auseinanderzusetzen.

Es wird empfohlen, daß alle Spieler zusammenarbeiten, um unterschiedliches Wissensniveau auszugleichen und Wettbewerbsdenken im Umgang mit der Bibel zu vermeiden. In diesem Fall erhält jeder Spieler die entsprechende Punktzahl, ausgenommen die Person, die den Text aussucht.

Anhang

zur Spielesammlung

Die folgende Aufstellung enthält Bibeltexte, die verschiedene Wegrichtungen angeben. Vor Verwendung bitte nochmals im einzelnen prüfen; denn unter dem Wortstamm "recht" (bei Begriffen wie rechts, zur Rechten etc.) können sich auch Worte wie "rechten" im Sinne von "um sein Recht streiten" finden oder "recht" im Sinne von "richtig" oder "gerecht". Die Richtung geradeaus wird meist umschrieben mit "weder zur Rechten noch zur Linken".

Geradeaus

4. MOSE 20, 17
5. MOSE 5, 32
5. MOSE 28, 14
1. SAMUEL 6, 12
2. KÖNIGE 22, 2
JESAJA 30, 21
JEREMIA 31, 39
PREDIGER 1, 15
LUKAS 3, 5
4. MOSE 22, 26
5. MOSE 17, 11
JOSUA 1, 7
2. SAMUEL 2, 19
2. CHRONIK 34, 2
NEHEMIA 12, 37
RICHTER 20, 40
JESAJA 26, 7
LUKAS 3, 5
5. MOSE 2, 27
5. MOSE 17, 20
JOSUA 23, 6
2. SAMUEL 14, 19
SPRÜCHE 4, 27
SPRÜCHE 4, 25
SPRÜCHE 21, 8
JESAJA 40, 4
APOSTELGESCHICHTE 9, 11

links

3. MOSE 14, 15
RICHTER 3, 15
2. KÖNIGE 23, 8
HESEKIEL 4, 4
3. MOSE 14, 26
RICHTER 20, 16
1. CHRONIK 6, 29
MATTHÄUS 25, 41
JOSUA 19, 27
2. SAMUEL 20, 10
NEHEMIA 12, 38
APOSTELGESCHICHTE 21, 3

rechts

1. MOSE 26, 5
1. MOSE 48, 17
2. MOSE 15, 6
2. MOSE 29, 20
3. MOSE 7, 33
3. MOSE 9, 21
3. MOSE 19, 36
3. MOSE 25, 18
3. MOSE 26, 46
4. MOSE 36, 13
5. MOSE 4, 14
5. MOSE 5, 1
5. MOSE 6, 2
5. MOSE 7, 11
5. MOSE 10, 13
5. MOSE 17, 19
5. MOSE 28, 15
5. MOSE 30, 16
JOSUA 17, 7
1. MOSE 48, 13
1. MOSE 48, 18
2. MOSE 15, 12
2. MOSE 29, 22
3. MOSE 8, 25
3. MOSE 18, 5
3. MOSE 19, 37
3. MOSE 26, 15
4. MOSE 18, 18
5. MOSE 4, 1
5. MOSE 4, 40
5. MOSE 5, 31
5. MOSE 6, 17
5. MOSE 7, 12
5. MOSE 11, 1
5. MOSE 18, 9
5. MOSE 28, 45
5. MOSE 33, 10
JOSUA 24, 25
1. MOSE 48, 14
2. MOSE 15, 3
2. MOSE 21, 2
3. MOSE 7, 32
3. MOSE 8, 26
3. MOSE 18, 26
3. MOSE 20, 22
3. MOSE 26, 43
4. MOSE 23, 23
5. MOSE 4, 5
5. MOSE 4, 45
5. MOSE 6, 1
5. MOSE 6, 20
5. MOSE 8, 11
5. MOSE 12, 1
5. MOSE 26, 17
5. MOSE 30, 10
5. MOSE 33, 19
RICHTER 3, 16

1. SAMUEL 11, 2	1. SAMUEL 12, 7	2. SAMUEL 22, 23
1. KÖNIGE 2, 3	1. KÖNIGE 7, 39	1. KÖNIGE 8, 58
1. KÖNIGE 9, 4	1. KÖNIGE 9, 6	1. KÖNIGE 11, 33
1. KÖNIGE 11, 34	1. KÖNIGE 11, 38	2. KÖNIGE 17, 13
2. KÖNIGE 17, 34	2. KÖNIGE 17, 37	2. KÖNIGE 23, 3
1. CHRONIK 22, 13	1. CHRONIK 29, 19	2. CHRONIK 4, 10
2. CHRONIK 7, 17	2. CHRONIK 7, 19	2. CHRONIK 19, 10
2. CHRONIK 34, 31	ESRA 7, 10	NEHEMIA 1, 7
NEHEMIA 9, 13	NEHEMIA 10, 30	HIOB 31, 6
HIOB 32, 9	HIOB 40, 14	PSALM 9, 5
PSALM 17, 7	PSALM 18, 23	PSALM 18, 36
PSALM 19, 10	PSALM 20, 7	PSALM 21, 9
PSALM 23, 3	PSALM 44, 4	PSALM 45, 5
PSALM 50, 1	PSALM 51, 21	PSALM 63, 9
PSALM 74, 11	PSALM 77, 11	PSALM 78, 54
PSALM 80, 16	PSALM 89, 14	PSALM 89, 26
PSALM 89, 43	PSALM 118, 15	PSALM 118, 16
PSALM 137, 5	PSALM 139, 10	PSALM 144, 8
PSALM 144, 11	SPRÜCHE 2, 13	SPRÜCHE 4, 11
SPRÜCHE 8, 20	SPRÜCHE 13, 15	SPRÜCHE 14, 2
SPRÜCHE 16, 11	SPRÜCHE 16, 13	SPRÜCHE 17, 23
SPRÜCHE 19, 28	SPRÜCHE 22, 21	SPRÜCHE 25, 11
SPRÜCHE 31, 5	PREDIGER 3, 16	HOHESLIED 2, 6
HOHESLIED 8, 3	JESAJA 28, 6	JESAJA 29, 2
JESAJA 30, 18	JESAJA 40, 14	JESAJA 41, 10
JESAJA 41, 13	JESAJA 44, 20	JESAJA 48, 13
JESAJA 50, 4	JEREMIA 9, 21	JEREMIA 48, 14
KLAGELIEDER 2, 3	KLAGELIEDER 2, 4	HESEKIEL 4, 6
HESEKIEL 34, 1	HESEKIEL 34, 26	HESEKIEL 36, 27
DANIEL 12, 7	JONA 4, 11	MICHA 6, 1
HABAKUK 1, 4	ZEFANJA 2, 3	SACHARJA 10, 1
MALEACHI 3, 22	MATTHÄUS 5, 30	MATTHÄUS 5, 39
MATTHÄUS 6, 3	MATTHÄUS 27, 29	LUKAS 6, 6
JOHANNES 1, 47	APOSTELGESCH. 2, 33	APOSTELGESCHICHTE 5, 31
2. KORINTHER 8, 8	GALATER 2, 9	EPHESER 3, 15
1. TIMOTHEUS 5, 3	1. TIMOTHEUS 5, 5	1. PETRUS 5, 12
OFFENBARUNG 1, 17	OFFENBARUNG 10, 5	OFFENBARUNG 13, 16

Schatz

Die Ortsangaben eines Schatzes findet sich in den beiden Versen:
MATTHÄUS 13, 44 2. KORINTHER 4, 7

Beispiel eines Lösungssatzes:

"Gib mir deine Hände,
daß ich zu dir mich wende.-
Ich komme mit der Bitte,
Herr, sei du in unsrer Mitte."

Bibeltexte mit vorgegebener Lösung:

PSALM 85, 8
HERR, erweise uns deine Gnade und gib uns dein Heil!

JOHANNES 4, 7
Da kommt eine Frau aus Samarien, um Wasser zu schöpfen. Jesus spricht zu ihr: Gib mir zu trinken!

PSALM 139, 5
Von allen Seiten umgibst du mich und hältst deine Hand über mir.

ZEFANJA 3, 16
Zur selben Zeit wird man sprechen zu Jerusalem: Fürchte dich nicht, Zion! Laß deine Hände nicht sinken!

JOHANNES 20, 20
Und als er das gesagt hatte, zeigte er ihnen die Hände und seine Seite. Da wurden die Jünger froh, daß sie den Herrn sahen.

PSALM 56, 13
Ich habe dir, Gott, gelobt, daß ich dir danken will.

PSALM 34, 12
Kommt her, ihr Kinder, höret mir zu! Ich will euch die Furcht des HERRN lehren.

PSALM 32, 6
Deshalb werden alle Heiligen zu dir beten zur Zeit der Angst. Darum, wenn große Wasserfluten kommen, werden sie nicht an sie gelangen.

HIOB 17, 3
Sei du selbst mein Bürge bei dir - wer will mich sonst vertreten?

1. MOSE 24, 49
Seid ihr nun die, die an meinem Herrn Freundschaft und Treue beweisen wollen, so sagt mir's; wenn nicht, so sagt mir's auch, daß ich mich wende zur Rechten oder zur Linken.

PSALM 39, 11
Wende deine Plage von mir; ich vergehe, weil deine Hand nach mir greift.

PSALM 119, 147
Ich komme in der Frühe und rufe um Hilfe; auf dein Wort hoffe ich.

RÖMER 12, 10
Die brüderliche Liebe untereinander sei herzlich. Einer komme dem andern mit Ehrerbietung zuvor.

PSALM 118, 6
Der HERR ist mit mir, darum fürchte ich mich nicht; was können mir Menschen tun?

JEREMIA 37, 3
Dennoch sandte der König Zedekia Juchal, den Sohn Schelemjas, und den Priester Zefanja, den Sohn Maasejas, zum Propheten Jeremia und ließ ihm sagen: Bitte den HERRN, unsern Gott, für uns!

1. SAMUEL 1, 27
Um diesen Knaben bat ich. Nun hat der HERR mir die Bitte erfüllt, die ich an ihn gerichtet hatte.

PSALM 123, 3
Sei uns gnädig, HERR, sei uns gnädig; denn allzusehr litten wir Verachtung.

ZEFANJA 3, 14
Jauchze, du Tochter Zion! Frohlocke, Israel! Freue dich und sei fröhlich von ganzem Herzen, du Tochter Jerusalem!

PSALM 104, 10
Du lässest Wasser in den Tälern quellen, daß sie zwischen den Bergen dahinfließen.

2. CHRONIK 20, 6
und sprach: HERR, du Gott unserer Väter, bist du nicht Gott im Himmel und Herrscher über alle Königreiche der Heiden? Und in deiner Hand ist Kraft und Macht, und es ist niemand, der dir zu widerstehen vermag.

LUKAS 24, 22
Auch haben uns erschreckt einige Frauen aus unserer Mitte, die sind früh bei dem Grab gewesen.

➲ Die Unterstreichungen geben die Lösungsworte wieder, die aneinandergereiht den Lösungsspruch bilden. Im Spiel sind die Unterstreichungen der Lösungsworte durch Unterstreichungen der Satzteile zu ersetzen, in denen die Lösungsworte vorkommen. Diese Unterstreichungen sind zumindest in 1. Mose 24,49 und in 2. Chron. 20,6 erforderlich. In beiden Fall finden sich zusätzliche, unerwünschte Wortparallelen ("ich" und "du"), die mittels Nicht-Unterstreichung auszuschließen sind.

Der Spruch drückt den Ruf Gottes aus. Er wartet auf die ausgestreckten Hände des Menschen, die er zu füllen sucht. Er wartet darauf, sich dem einzelnen zuzuwenden, sobald dieser die Einladung an Gott ergehen läßt. Im zweiten Teil gibt der Angesprochene Antwort und lädt Gott in seine Mitte ein.

Im folgenden sind die Beispieltexte noch einmal in spielfertiger Form aufgelistet. Sie brauchen nur noch ausgeschnitten zu werden. Dabei sind die miteinander zu vergleichenden Textpassagen unterstrichen.

1) PSALM 85, 8
HERR, erweise uns deine Gnade und gib uns dein Heil!

2) JOHANNES 4, 7
Da kommt eine Frau aus Samarien, um Wasser zu schöpfen. Jesus spricht zu ihr: Gib mir zu trinken!

3) PSALM 139, 5
Von allen Seiten umgibst du mich und hältst deine Hand über mir.

4) ZEFANJA 3, 16
Zur selben Zeit wird man sprechen zu Jerusalem: Fürchte dich nicht, Zion! Laß deine Hände nicht sinken!

5) JOHANNES 20, 20
Und als er das gesagt hatte, zeigte er ihnen die Hände und seine Seite. Da wurden die Jünger froh, daß sie den Herrn sahen.

6) PSALM 56, 13
Ich habe dir, Gott, gelobt, daß ich dir danken will.

7) PSALM 34, 12
Kommt her, ihr Kinder, höret mir zu! Ich will euch die Furcht des HERRN lehren.

8) PSALM 32, 6
Deshalb werden alle Heiligen zu dir beten zur Zeit der Angst. Darum, wenn große Wasserfluten kommen, werden sie nicht an sie gelangen.

9) HIOB 17, 3
Sei du selbst mein Bürge bei dir - wer will mich sonst vertreten?

10) 1. MOSE 24, 49
Seid ihr nun die, die an meinem Herrn Freundschaft und Treue beweisen wollen, so sagt mir's; wenn nicht, so sagt mir's auch, daß ich mich wende zur Rechten oder zur Linken.

11) PSALM 39, 11
Wende deine Plage von mir; ich vergehe, weil deine Hand nach mir greift.

12) PSALM 119, 147
Ich komme in der Frühe und rufe um Hilfe; auf dein Wort hoffe ich.

13) RÖMER 12, 10
Die brüderliche Liebe untereinander sei herzlich. Einer komme dem andern mit Ehrerbietung zuvor.

14) PSALM 118, 6
Der HERR ist mit mir, darum fürchte ich mich nicht; was können mir Menschen tun?

15) JEREMIA 37, 3
Dennoch sandte der König Zedekia Juchal, den Sohn Schelemjas, und den Priester Zefanja, den Sohn Maasejas, zum Propheten Jeremia und ließ ihm sagen: Bitte den HERRN, unsern Gott, für uns!

16) 1. SAMUEL 1, 27
Um diesen Knaben bat ich. Nun hat der HERR mir die Bitte erfüllt, die ich an ihn gerichtet hatte.

17) PSALM 123, 3
Sei uns gnädig, HERR, sei uns gnädig; denn allzusehr litten wir Verachtung.

18) ZEFANJA 3, 14
Jauchze, du Tochter Zion! Frohlocke, Israel! Freue dich und sei fröhlich von ganzem Herzen, du Tochter Jerusalem!

19) PSALM 104, 10
Du lässest Wasser in den Tälern quellen, daß sie zwischen den Bergen dahinfließen.

20) 2. CHRONIK 20, 6
und sprach: HERR, du Gott unserer Väter, bist du nicht Gott im Himmel und Herrscher über alle Königreiche der Heiden? Und in deiner Hand ist Kraft und Macht, und es ist niemand, der dir zu widerstehen vermag.

21) LUKAS 24, 22
Auch haben uns erschreckt einige Frauen aus unserer Mitte, die sind früh bei dem Grab gewesen.

22) 5. MOSE 7,21
Laß dir nicht grauen vor ihnen; denn der HERR, dein Gott, ist in deiner Mitte, der große und schreckliche Gott.

Neuer Lösungssatz:

Psalm 91, 1.2
Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt, der spricht zu dem HERRN: Meine Burg, mein Gott, auf den ich hoffe.

Dazugehörige Texte:

1) 1. Mose 4,14
Siehe, du treibst mich heute vom Acker, und ich muß mich vor deinem Angesicht verbergen und muß unstet und flüchtig sein auf Erden. So wird mir's gehen, daß mich totschlägt, wer mich findet.

2) 2. Mose 15, 11
HERR, wer ist dir gleich unter den Göttern? Wer ist dir gleich, der so mächtig, heilig, schrecklich, löblich und wundertätig ist?

3) 1. Mose 1,7
Da machte Gott die Feste und schied das Wasser unter der Feste von dem Wasser über der Feste. Und es geschah so.

4) Psalm 32,5.7
Darum bekannte ich dir meine Sünde, und meine Schuld verhehlte ich nicht. Ich sprach: Ich will dem HERRN meine Übertretungen bekennen... Du bist mein Schirm, du wirst mich vor Angst behüten, daß ich errettet gar fröhlich rühmen kann.

5) Psalm 41,4.5
Er wird dich mit seinen Fittichen dekken, und Zuflucht wirst du haben unter seinen Flügeln. Seine Wahrheit ist Schirm und Schild, daß du nicht erschrecken mußt vor dem Grauen der Nacht, vor den Pfeilen, die des Tages fliegen.

6) 1. Mose 14,18
Aber Melchisedek, der König von Salem, trug Brot und Wein heraus. Und er war ein Priester Gottes des Höchsten.

7) Psalm 47,3.9
Denn der HERR, der Aller-Höchste, ist heilig, ein großer König über die ganze Erde. Gott ist König über die Völker, Gott sitzt auf seinem heiligen Thron.

8) Offb. 5,13
Und jedes Geschöpf, das im Himmel ist und auf Erden und unter der Erde und auf dem Meer und alles, was darin ist, hörte ich sagen: Dem, der auf dem Thron sitzt, und dem Lamm sei Lob und Ehre und Preis und Gewalt von Ewigkeit zu Ewigkeit!

9) Jes. 30,15
Denn so spricht Gott der HERR, der Heilige Israels: Wenn ihr umkehrtet und stille bliebet, so würde euch geholfen; durch Stillesein und Hoffen würdet ihr stark sein.

10) Matth. 8,22
Aber Jesus spricht zu ihm: Folge du mir, und laß die Toten ihre Toten begraben!

11) Matth. 8,13
Und Jesus sprach zu dem Hauptmann: Geh hin; dir geschehe, wie du geglaubt hast. Und sein Knecht wurde gesund zu derselben Stunde.

12) Matth 5,33
»Du sollst keinen falschen Eid schwören und sollst dem Herrn deinen Eid halten.«

13) Lukas 1,46.47
Meine Seele erhebt den Herrn, und mein Geist freut sich Gottes, meines Heilandes.

14) Ps. 143,11
Gelobt sei der HERR, meine Hilfe und meine Burg.

15) Ps. 31,4
Denn du bist mein Fels und meine Burg, und um deines Namens willen wollest du mich leiten und führen.

16) Matth. 27,46
Mein Gott, mein Gott, warum hast du mich verlassen?

17) Matth. 6,30
Wenn nun Gott das Gras auf dem Feld so kleidet, das doch heute steht und morgen in den Ofen geworfen wird: sollte er das nicht viel mehr für euch tun, ihr Kleingläubigen?

18) Matth. 4
»Er wird seinen Engeln deinetwegen Befehl geben; und sie werden dich auf den Händen tragen, damit du deinen Fuß nicht an einen Stein stößt.«

19) Matth. 7,4
Oder wie kannst du sagen zu deinem Bruder: Halt, ich will dir den Splitter aus deinem Auge ziehen?, und siehe, ein Balken ist in deinem Auge.

20) Hiob 6,8
Könnte meine Bitte doch geschehen und Gott mir geben, was ich hoffe!

21) Psalm 37,5
Befiehl dem HERRN deine Wege und hoffe auf ihn, er wird's wohl machen.

Bibelmemory

Diese Anleitung nimmt Bezug auf das im ersten Teil beschriebene Bibelmemory 2. Jeder Person wird eine Situation oder ein typisches Verhalten zugeordnet. Der Spielleiter macht sich vor Spielbeginn einen persönlichen Plan, in dem er Personen und Handlungen den 80 Feldern zuordnet. Die Tafel oder das Plakat beschriftet er mit den Feldern A1 bis H10. Auf seinen persönlichen Notizen versieht er die Personen und ihre Handlungen mit einer entsprechenden Feldbezeichung (z. B.: E6,G8).

Person	Handlung
Herodes	Kindermord in Bethlehem
Johannes der Täufer	Enthauptung auf der Geburtstagsparty
Jesus	Kreuzigung
Nikodemus	Nächtliches Gespräch mit Jesus
Paulus	Drei Missionsreisen
Thomas	Zweifel an der Auferstehung
Judas	Verrat im Tempelbezirk
Johannes	Eine Offenbarung auf der Insel (Patmos)
Petrus	Veleugung Jesu
Lukas	Arzt und Schriftsteller
Markus	Aufgeben bei weiter Reise
Onesimus	entlaufener Sklave
Augustus	Volkszählung im Reich
Lazarus	verstorbener Bruder zweier Schwestern
Pilatus	Todesurteil über Jesus
Hauptmann von Kapernaum	Bitte um Heilung seines Knechts
Josef von Arimathia	Bereitstellung eines Grabes
Simon von Kyrene	Träger des Kreuzes Jesu
Tabea	Eine fleißige und fürsorgliche Frau wird lebendig
Stephanus	Ein Diakon wird Märtyrer
Eva	Sündenfall
Kain	Brudermord
Abraham	verhindertes Kinderopfer
Esau	Verkauf des Erbes für eine Mahlzeit
Isaak	Ehemann Rebekkas
Noah	Etwa einjährige Schiffahrt
Jona	Dreitägige "U-Boot-Fahrt"
Daniel	Traumdeutung in Babylon
Nehemia	Mundschenk leitet den Wiederaufbau Jerusalems
Mose	Ein Prinz auf der Flucht
Josef	Vom Gefangenen zum zweiten Mann im Staat
David	Musikalischer König
Salomo	Ein weises Gerichtsurteil um ein Baby
Sarah	Eine künftige Mutter lacht
Elieser	Ein Knecht auf Partnerwahl für seinen Herrn
Lot	Rettung aus einer untergehenden Stadt
Simson	Totschlag mit einem Eselskinnbacken
Hiob	Leidgeprüfter Gottesmann
Jeremia	Rettung aus einem Brunnen
Maleachi	Letzter Prophet im Alten Testament

Bibelmemory

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	I1
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	I2
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3	I3
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4	I4
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	I5
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	I6
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	I7
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	I8
A9	B9	C9	D9	E9	F9	G9	H9	I9

Reise ins gelobte Land

Der folgende Spielplan ist verkleinert. Es empfiehlt sich, ihn auf Größe DIN A 3 zu vergrößern, die Linien und Konturen abzupausen und anschließend anzumalen. Geschützt wird der Plan durch Aufkleben auf einen Karton und durch Überziehen mit einer Klarsichtfolie.

Zu beachten ist die Wegführung bei Horma. Von Kadesch-Barnea kommend läuft man bis zum nördlichsten Zipfel, danach ein Feld südöstlich und anschließend sofort wieder zwei Felder in nördliche oder nordöstliche Richtung bis Horma. Der Spieler geht danach die letzten beiden Felder wieder zurück, ohne Horma doppelt zu zählen und biegt dann nach Süden ab.

Die in der Kopie nur in Grautönen sichtbaren Feldern sind je nach Funktion farbig gestaltet. Hellblau sind die Start- (in Gosen) und Zielfelder (in Kanaan), orange alle Felder, die eine Aufgabe beinhalten, violett Straffelder, grün Segnungen und pink fakultative Felder, auf denen sich jeder selbst entscheiden kann. Die weißen Felder haben keine Funktion. Die farbliche Reihenfolge der Felder ist wie folgt:

Weg nach Süden:
1) hellblau (Gosen)
2) orange (Ramses)
3) orange
4) violett
5) grün mit Stopstrich
6) orange (nach dem Schilfmeer)
7) pink
8) weiß
9) violett (Mara)
10) grün (nach innen eingerückt)
11) violett (Elim)
12) weiß (Wüste Sinn)
13) orange (Wüste Sinn)
14) grün (Wüste Sinn)
15) violett (Massa)

Weg nach Norden:
16) orange (Raphidim)
17) orange (Sinai mit Stoppstrich)
18) grün
19) violett (Hazeroth)
20) weiß
21) grün (Wüste Pharan)
22) weiß (Wüste Pharan)
23) violett (Wüste Pharan)
24) violett (Wüste Pharan)
25) pink (Wüste Pharan)
26) violett (Wüste Pharan)
27) violett (Kadesch-Barnea)
28) grün
29) weiß
30) violett (Wüste Zin)

Weg nach Osten / Süden:
31) grün (Wüste Zinn)
32) violett
33) grün (Horma)
32) zurück violett
33) zurück grün
34) weiß
35) weiß
36) orange (Wüste Pharan, östl. Teil)
37) grün (Wüste Pharan, östl. Teil)
38) weiß (Araba)
39) weiß (Araba)
40) orange (am Golk von Akaba)

Weg nach Norden:
41) weiß (Edom)
42) violett (Edom)
43) weiß (Edom)
44) weiß (Edom)
45) orange (Edom)
46) violett
47) grün (Moab)
48) weiß (Moab)
49) violett (Berg Nebo)
50) weiß (Ammon)
51) weiß (Ammon)
52) grün (Ammon)
53) weiß (Basan)
54) orange (Basan)
55) orange (am Jordan)
56) violett (am Jordan)
57) hellblau (Kanaan)

Spielmaterial: Spielplan
Würfel
Bibel
Spielfiguren in der Anzahl der Spieler

Spielanleitung:

1) Du wartest auf den Auszug aus Ägypten. Der Pharao will dich nicht ziehen lassen. so kommen die 10 Plagen. Du darfst erst starten, wenn deine Würfelaugen der folgenden Spielrunden die Zahl 10 erreicht oder überschritten haben. Sobald dies der Fall ist, darst du deinen Stein auf das blaue Feld in Gosen setzen.

2) Beim Auszug aus Ägypten muß ein Lamm geopfert werden. Nur in den Familien, in denen das Blut dieses Tieres an den Türpfosten gestrichen wird, stirbt in dieser Nacht nicht der Erstgeborene. - Die Gefangenschaft in Ägypten ist ein Bild für die Knechtschaft, die die Sünde über Menschen ausübt. Überlege nun, wie wir im Vergleich zu den Israeliten von der Sünde frei werden können. Bei Nichtbeantwortung 1mal aussetzen.

3) Lies 2. Mose 13,21.22 (wenn möglich nach der Guten Nachricht). Gott ist derselbe auch heute noch. Ergänze die folgenden Sätze:
- Gott . . . uns den rechten Weg.
- Gott . . . uns nie allein.

4) Du befindest dich in der Nähe des Meeres. Da merkst du, daß hinter dir die Ägypter auftauchen. du bekommst fürchterliche Angst. Hinter dir die Feinde, vor dir das Meer. Du bist gefangen, es gibt keinen Ausweg. Weil du Angst hast und nicht glaubst, daß Gott auf dich achthat, mußt du 1mal aussetzen. Lies 2. Mose 14,9-14.

5) Nur von hier aus geht es durch das Meer. Du mußt auf jeden Fall hier stehenbleiben, auch wenn du noch überzählige Würfelaugen hast. Sie verfallen hier.

6) Gott hat dich von deinen Feinden befreit und durch das Meer geführt. Aus Dank Gott gegenüber singst du die Strophe eines Liedes oder sagst sie auf. So taten es die Isrealiten in 2. Mose 15. Wenn du nichts singen oder aufsagen kannst, setzt du 1mal aus.

7) Aus Dank für die Erlösung macht das Volk Pause, um das erste Opfer Gott darzubringen. 1mal aussetzen. Manche wollen dies aber nicht. Sie gehen lieber weiter. Dafür kommen sie später auf jeden Fall nach Mara. Überzählige Würfelaugen verfallen dort für sie. Wer die Versöhnung mit Gott nicht sucht (das Opfer) oder sich die stille Zeit zum Beten und Bibellesen nicht nimmt, der ist auch schneller dabei zu murren und zu klagen, wie Israel in Mara.

8) --

9) Lies 2. Mose 15,22-25. Suche ein Holz in der Nähe, das dir hilft, das Wasser wieder genießbar zu machen. Das geschieht im Spiel, indem du eine Eins würfelst. Jedesmal, wenn du an der Reihe bist, darfst du 3mal würfeln. Mit dieser Eins gehst du auf das grüne Feld. Kommst du nicht auf das dunkle Feld Mara, dann überspringst du auch das grüne und ziehst geradeaus weiter.

10) Neu gestärkt geht es gleich noch einmal so gut. Würfle, wenn du wieder an der Reihe bist, gleich 2mal.

11) Das Volk lagert sich bei 12 Quellen und 70 Palmen (2. Mose 15,27). Setze 1mal aus. Dafür bekommst du Kraft, die dir später hilft, auch mit Schwierigkeiten fertig zu werden. Mit der "Kraft", die du hier gewinnst, kannst du einmalig die Auswirkung (Strafe o. ä.) eines dunklen Feldes deiner Wahl außer acht lassen.

12) --

13) Erzähle das Mannawunder (2. Mose 16). Was läßt sich aus dieser Begebenheit noch für uns heute ableiten? Bei Nichtbeantwortung 1mal aussetzen.

14) Lies 2. Mose 18,13-17. Jetzt geht's für Mose leichter und besser. Rücke vor bis Sinai.

15) Lies 2. Mose 17,1-7. Du hast gemurrt. 2mal aussetzen.

16) Lies 2. Mose 17,8-16. Wie können wir heute Schwierigkeiten meistern? Bei Nichtbeantwortung 4 Felder zurück.

17) Zähle zwei Gebote auf. Bei Nichtbeantwortung 2mal aussetzen und die Gebote in 2, Mose 20 nachlesen.
An dieser Stelle muß jeder stoppen. Überzählige Würfelaugen verfallen.

18) Du spürst den Segen Gottes, den er auf seinen Bund gelegt hat. Würfle gleich noch einmal.

19) Mirjam ist böse mit ihrem Bruder. Sie wird zur Strafe aussätzig und muß aus dem Lager, bis sie wieder gesund ist (4. Mose 12). 1mal aussetzen.

20) --

21) Lies 3. Mose 11,2.3.10. Die Gesundheitsregeln verleihen Kraft und bewahren vor Krankheit. Solltest du auf das Krankheitsfeld kommen, kann es dir nicht schaden. Ziehe dann normal weiter.

22) --

23) Lies 3. Mose 10,1.2. Nadab und Abihu treiben es schlimm. Sie haben es nötig, sich die Gebote Gottes noch einmal anzuschauen. Zurück zum Berg Sinai.

24) Eine Krankheit sucht das Volk heim, daß es nicht mehr weiterreisen kann. 1mal aussetzen.

25) Es ist der große Versöhnungstag. Wer fastet und Buße tut, wird mit Gott neu versöhnt, alle anderen nicht. Der Gleichgültige zieht einfach weiter. Wer es aber ernst im Glauben meint, legt einen Ruhetag ein und setzt 1mal aus. Dafür kann dem wirklich Gläubigen nichts Schlechtes mehr bis Horma widerfahren, die dunklen Felder haben für ihn keine Bedeutung.

26) Die Kundschafter kehren aus dem Land Kanaan zurück. Das Volk murrt und will nicht hinein. Zehn Kundschafter sterben, und das Volk muß vierzig Jahre in der Wüste umherziehen (4. Mose 14). Würfle 3mal und ziehe mit dieser Augenzahl rückwärts. Dabei haben die farbig markierten Felder sowohl für das Rückwärts- als auch für das erneute Vorwärtsziehen keine Bedeutung.

27) Das Volk versucht, eigenmächtig und ohne Gottes Willen und Segen ins Land Kanaan einzudringen und erlebt eine große Niederlage durch seine Feinde. Sie werden bis nach Horma zersprengt (4. Mose 14,41-45). Setze deinen Stein auf das Feld "Horma" und würfle, wenn du wieder an der Reihe bist, den Weg bis Kadesch-Barnea zurück. Danach kannst du den Weg wie gewohnt fortsetzen. Beim Rückwärtsziehen spielen die farbigen Felder keine Rolle.

28) Lies 4. Mose 6,24-26. Dich begleitet der priesterliche Segen. Rücke 7 Felder vor.
29) --
30) Wir erleben den Aufstand der Rotte Korah (4. Mose 16), aber auch die Bestätigung Aarons in seinem Amt. Gott läßt dessen Stab grünen (4. Mose 17). Wegen des Aufstands gegen Mose und Aaron muß es neu mit Gott versöhnt werden. Setze 2mal aus.

31) Du hast aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und willst Gott vertrauen und gehorchen. Rücke 6 Felder einschließlich Horma vor.

32) Aaron stirbt (4. Mose 20,22-29). Es herrscht Volkstrauer. Das Volk zieht heute nicht mehr weiter. 1mal aussetzen.

33) Lies 4. Mose 21,1-3. Gott schenkt den Sieg gegen die Kanaaniter. 4 Felder vor. Die Felder 32 und 31 werden rückwärts erneut begangen, haben aber keine Bedeutung mehr. Feld 34 liegt unterhalb von Feld 31.
34) --
35) --
36) Lies 4. Mose 18,21.24.28. Wofür wurde der Zehnte gegeben? Bei Beantwortung der Frage 1 Feld vorrücken. Die auf diesem neuen Feld (37) versprochenen Punkte rückst du nicht vor, sondern zählst sie, wenn du wieder an der Reihe bist, deinen Würfelpunkten hinzu.

37) Du hast Gott den Zehnten gegeben. Gott segnet dich dafür. 6 Felder vorrücken.
38) --
39) --
40) Das Volk murrt in der Wüste. Schlangen bringen als Folge dessen Unheil. Die eherne Schlange wird von Mose aufgerichtet (4. Mose 21,4-9). Jesus erwähnt sie später in einer seiner Reden. Was will er damit sagen? Lies Joh. 3,14-16. Bei Nichtbeantwortung 1mal aussetzen.
41) --
42) Du hast am Sabbat Feuerholz gesucht, klein gemacht und angezündet. Du hattest viel Arbeit damit. Mose stellt dich zur Rechenschaft. Du mußt dir das vierte Gebot noch einmal anschauen. Lies es in 2. Mose 20,8-11 nach und setze 1mal aus.
43) --
44) --
45) Zähle drei Gegenstände des Heiligtums auf (2. Mose 25-30). Bei Nichtbeantwortung 1mal aussetzen.

46) Du hast eine große Grube gegraben, weil du Wasser suchtest. Dabei hast du vergessen, einen Zaun um die Grube zu ziehen. Nun fiel die Kuh deines Nachbarn hinein und starb. Du mußt sie vergüten (1. Mose 21,33.34). Setze 1mal aus.

47) Du befindest dich im Gebiet von Moab, das du dir unterworfen hast, und bittest den König der Amoriter, dich durch sein Gebiet reisen zu lassen. Der aber zieht dir mit seinen Soldaten entgegen. Gott hilft dir, und du besiegst ihn (4. Mose 21,21-35). Jetzt gehört dir dieses Gebiet. Du unterwirfst dir auch Basan und kommst gleich auf das grüne Feld im Norden.

48) --

49) Bileam verführt das Volk zum Götzendienst. Es dient Gott nur noch mit halbem Herzen (4. Mose 24; Offb. 2,14). Die nächsten 3 Würfe zählen nur zur Hälfte. Solltest du eine ungerade Zahl erhalten, dann wiederholte den Wurf so lange, bis du eine gerade Zahl bekommst.

50) --

51) --

52) Dieses Feld dient nur zur Orientierung für Feld 47.

53) --

54) Mose verliest die Gebote noch eimal an der Grenze zum neuen Land. Lern ein Bibelwort aus 5. Mose 5 oder 6 auswendig. Die anderen Spieler ziehen unterdessen weiter. Wenn du den Text aufsagen kannst, wird die Würfelrunde unterbrochen und setzt nach dem Aufsagen bei dir wieder ein.

55) Mose verkündet Segen und Fluch. Was sind die Vorraussetzungen, um ins gelobte Land zu kommen und von Gott sicher geführt zu werden? Lies dazu 5. Mose 28,1.2.15.

56) Mose stirbt (5. Mose 43,1). Geh wie Mose auf den Berg Nebo und setze 1mal aus. Setze von hier aus deinen Weg noch einmal über Basan fort.

57) Gott tut Wunder. Der Jordan teilt sich. Lies Josua 3,5-17. Gehe ins Land hinein. Du bist am Ziel. Überzählige Würfelaugen verfallen.

MITTELMEER
Kanaan
Jordan
AMMON
Nebo
TOTES MEER
MOAB
Horma
Wüste Zin
Wüste Sur
Kadesch-Barnea
EDOM
WÜSTE PHARAN
ARABA
ROTES MEER
Mara
Elim
Wüste Sin
Massa
Rephidim
Horeb
Sinai
GOLF VON AKABA
MIDIAN
ARABISCHE

Gehet hin in alle Welt

Spielmaterial: 1 Spielplan
1 Küchenuhr, Stoppuhr mit Countdown o.ä.
7 Spielfiguren
1 Würfel
36 Bibelkarten

Herstellung des Materials:
Der folgende Spielplan wird auf das Format DIN A3 vergrößert und angemalt. Danach wird er auf einen Karton aufgeklebt und mit einer Klarsichtfolie zum Schutz überzogen. Die Bibelkarten werden in gleicher Weise auf Karton geklebt, mit Folie überzogen und anschließend ausgeschnitten.

Ziel des Spiels:
Ein Würfelspiel um die Verbreitung der Bibel in der ganzen Welt. Gemeinsam arbeiten 2 bis 7 Spieler gegen die zu Ende gehende (Welt-)Zeit, um auf alle Kontinente noch ihre 36 Bibeln zu verbreiten. Es geht zu Fuß, per Schiff oder Flugzeug. Grenzen müssen überwunden werden, wer Pech hat, wird aufgrund seiner Missionstätigkeit des Landes (Kontinents) verwiesen. Schafft es die Gruppe, die Zeit zu nutzen und ihre Aufgabe rechtzeitig zum Abschluß zu bringen?

Spielvorbereitung:
Die 36 Bibelkärtchen werden auf die Spieler gleichmäßig verteilt. Sollten 5 oder 7 Spieler teilnehmen, so kann Grönland ausgelassen werden oder ein Mitspieler übernimmt eine Bibel mehr. Jeder Spieler setzt seinen Spielstein auf ein beliebiges Feld in Europa als Ausgangspunkt der Mission. Die Bedeutung der Spielfelder bleibt hierbei unberücksichtigt.

Spielregel:
Die Zeituhr wird auf 25 Minuten eingestellt. Der Countdown läuft! Die Gruppe wählt den Spieler, der das Spiel eröffnet. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn, wobei jeder Spieler von seinen Chancen im Einzelfall ausgehend entscheidet, ob er vorwärts oder rückwärts zieht. Dabei haben die Spielfelder die folgenden Bedeutungen und können mehrfach betreten werden:

Wellenform: Bei jedem Betreten eines solches Feldes ist der Spieler auf einen Menschen gestoßen, der ein reges Interesse an der Bibel bekundet. Er darf daher eine Bibel auf diesem Erdteil ablegen.

Gitterform: Der Spieler, der ein solches Feld betritt, wird wegen unliebsamer Missionstätigkeit im Lande für die Dauer des Spiels aus diesem Erdteil verwiesen. Er hat, wenn er wieder an der Reihe ist, den kürzesten Weg zum Verlassen des Kontinents zu wählen. Die Zollstellen darf er ohne Verlust überzähliger Würfelaugen und ohne warten zu müssen passieren.

Zollstelle: Die Zollstationen haben nur beim Verlassen eines Erdteils und der Überschreitung einer Grenze eine Bedeutung. Sie gelten nicht, wenn sie nur als Rastplatz zum Weiterziehen im eigenen Erdteil dienen. Jede Zollstation (außer Südamerika) verfügt für die jeweilige Ausreise über eine Inlands- und eine Auslandsstelle. Zum Teil liegen mehrere Zollstationen nebeneinander.

Der Spieler, der eine Grenze überschreiten will (einen Erdteil wechseln), setzt seinen Stein auf die entsprechende Zollstelle des Ausreiselandes und läßt die überzähligen Würfelaugen (soweit vorhanden) wegen der Zollformalitäten verfallen. Ist er wieder an der Reihe, so setzt er die volle Höhe der gewürfelten Augen. Die Zollstelle des Einreiselandes hat für ihn keine weitere Bedeutung; denn er wurde ja bereits kontrollliert.

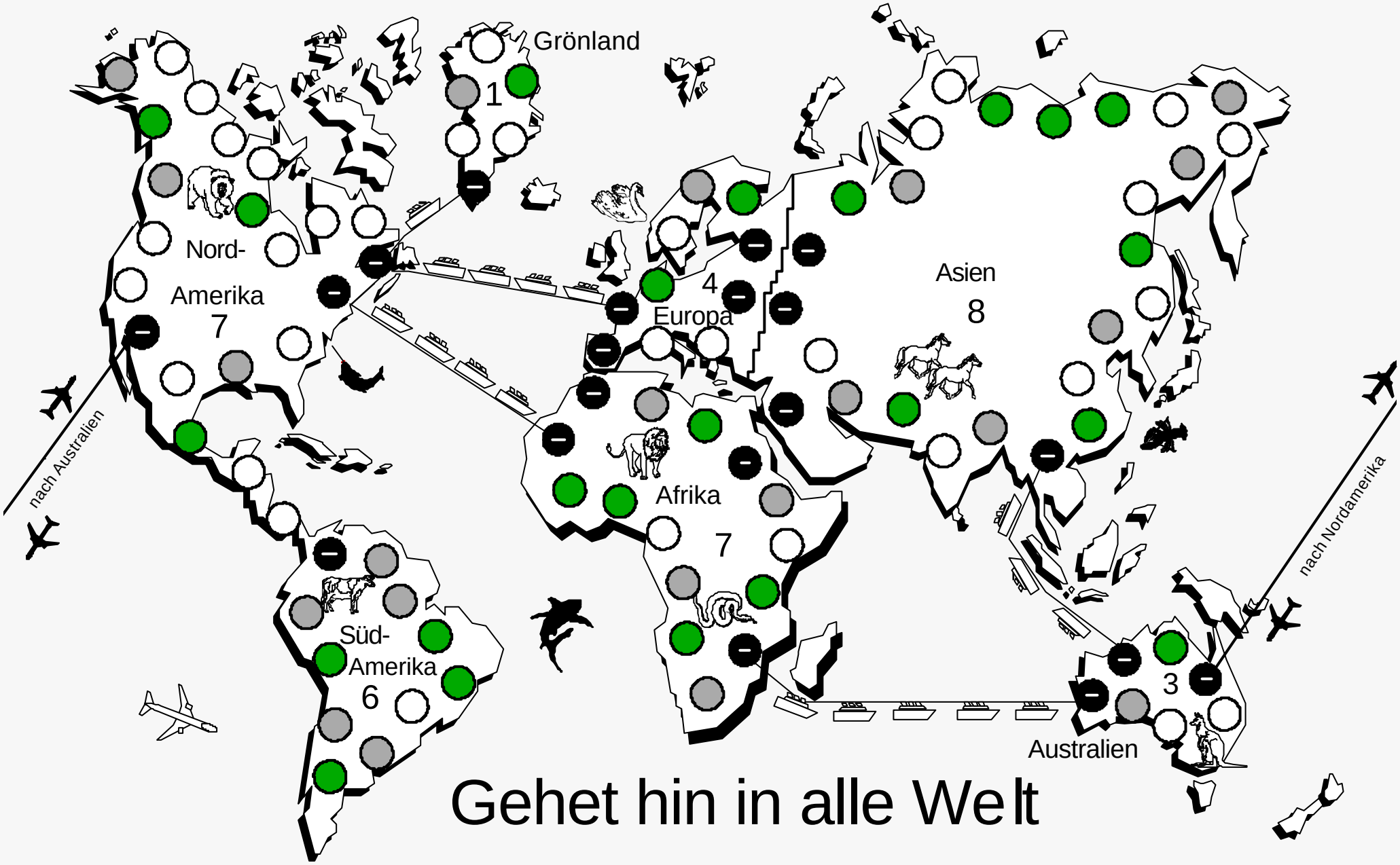
Schiffe: Zur Überquerung des Meeres stehen Schiffe bereit. Der Spieler, der auf diese Weise von einem Kontinent zum andern gelangen möchte, setzt seinen Stein, nachdem er den Zoll passiert hat, ohne zu würfeln auf das erste Schiff. In gleicher Weise rückt er in jeder Spielrunde um 1 Schiff vor, bis er die Zollstelle des Einreiselandes erreicht hat. Danach würfelt er wieder wie gewohnt.

Flugzeug: Zwischen Australien und Nordamerika besteht eine Fluglinie. Nach Erledigung der "Zollformalitäten" (siehe Zollstelle) rückt der Spieler, wenn er wieder an der Reihe ist, direkt auf die Zollstation des Einreiselandes. Das darauf folgende Mal wird wie gewohnt weitergewürfelt.

Pro Kontinent dürfen nicht mehr Bibeln abgelegt werden, als dort vermerkt (Afrika 7, Asien 8, Europa 4 usw.). Hat ein Spieler keine Bibeln mehr, während andere noch reichlich haben, so kann ein Austauch mit einem beliebigen Mitspieler vorgenommen werden. Dazu müssen beide Spieler auf einem Feld zusammentreffen. Die restlichen Würfelaugen dessen, der auf seinen Mitspieler stößt, verfallen. Die Bibeln können frei getauscht werden. Sind die beiden Spieler wieder an der Reihe, verfahren sie wie gewohnt.

Droht ein Spieler auf ein Gitterfeld zu kommen und damit des Landes verwiesen zu werden, so kann er dies u. U. dadurch umgehen, daß er mit seinen Würfelaugen, statt auf das Gitterfeld zu setzen, auf eine nahe Zollstelle flüchtet und der Ausweisung zuvorkommt. Zu einem späteren Zeitpunkt, aber auch unmittelbar nach der Ausreise, kann er das Land neu bereisen und seine Mission fortsetzen.

Schaffen es die Spieler, ihre Aufgabe rechtzeitig zu erfüllen? Eine Aufgabe, die zusamenschweißt.



Gehet hin in alle Welt

Grönland
1
Nord-
Amerika
7
Europa
4
Asien
8
Afrika
7
Süd-
Amerika
6
Australien
3
nach Australien
nach Nordamerika
Gehet hin in alle Welt

Der Große Bibelpreis

Pflanze	Familie	Gesundheit	Geschichte	Musik	Sonstiges
20	20	20	20	20	20
40	40	40	40	40	40
60	60	60	60	60	60
80	80	80	80	80	80
100	100	100	100	100	100

Die erste Missionsreise

Die Reiseroute des Apostels Paulus ist durch Waldläuferzeichen gekennzeichnet, nicht aber die genaue Lage der einzelnen Stationen. Um die Entfernung zwischen zwei Stationen (Ortschaften) herauszufinden, ist es erfoderlich, der Landkarte einen Maßstab von 1 : 25.000 zugrundezulegen. An den Stationen sind versteckt Zettel mit den Ortsnamen und den dazugehörigen Aufgaben zu finden.

Die folgende Aufstellung enthält die Ortsnamen der Stationen, die entsprechenden Aufgaben sowie die Entfernungsangaben, die die Gruppen zunächst zu errechnen und danach abzulaufen haben.

1. Antiochien	Apg. 13,1 - 3 gemeinsam lesen. Berechne die Wegstrecke, die *Paulus* von hier bis zur nächsten Hafenstadt zu wandern hatte (Anwendung des realen Maßstabs).	50 m
2. Seleucia	Beginn der Seefahrt. Als Zeichen des Transports muß eine Person der Gruppe bis nach Salamis getragen werden.	500 m
3. Salamis	Lest Vers 5. Jeder hat auf dem weiteren Weg 3 Gutscheinkarten für einen Bibelfernkurs abzugeben (Familien oder Ehepaaren jeweils nur eine Karte geben!).	250 m
4. Paphos	Lest Verse 6 - 12. Versucht in eurem Leben eine Parallele zu der Situation zu finden, in der man auf Gottes Wegen geht, dabei aber auf Schwierigkeiten stößt, und doch letztlich die Hilfe Gottes erfährt. Am Zielpunkt bitte eine solche Erfahrung erzählen. Es folgt eine weitere Schiffahrt: Die jüngste Person der Gruppe bis nach Perge tragen.	625 m

5. Perge	Lest Vers 13. Prägt euch diese und die folgenden Landschaften, durch die Paulus kommt, und ihre geographische Lage gut ein.	250 m
6. Antiochien	Vers 14 b. Fünf Minuten warten. In der Zwischenzeit Verse 15 - 41 gut durchlesen. Am Zielort findet ein Quiz über den Inhalt der Predigt des Paulus statt. * Verse 47 - 52. Verfolgung: Im Dauerlauf nach Ikonion!	250 m
7. Ikonion	Apg. 14,1 - 6 lesen. Die Stadt ist gespalten: Der Weg gabelt sich.	50/75 m **
8a. Lystra	Verse 8 - 19. Sofort weiter, da sich ein Aufenthalt für diese Bevölkerung nicht lohnt.	125 m
9a. Derbe	Matth. 7,13 b. Deutet diesen Text... a) für euren eingeschlagenen Weg, b) für das eigene geistliche Leben.	Irrweg zurück
8b. Lystra	Verse 8 - 10. Versuche auf der Freizeit/in der kommenden Woche anderen Gutes zu tun. (Ohne Punktwertung, aber mit Freude bei Gott.) Verse 11 - 18. Wie könnte die Gefahr, sich als Götter ausgeben zu lassen, auf uns heute übertragen werden? Verse 19.20a. Gott belohnt Treue. Weiter nach Derbe.	125 m
9b. Derbe	Verse 20 b - 21 a. Auf dem weiteren Weg bis zum Ziel ist bei drei euch unbekannten und nicht zusammengehörenden Personen eine Meinungsumfrage durchzuführen (siehe beiliegende Umfrage). Stellt Frage 4 am Schluß. Wenn mit Ja geantwortet wird, dann übergebt eine Gutscheinkarte. ***	Rückweg Derbe bis Perge
	Verse 21 b - 25. Paulus und Barnabas betreiben unterwegs Gemeindearbeit und Seelsorge. Versucht nun dasselbe, indem ihr aus den Anfangsbuchstaben der eben durchreisten Städte (Derbe bis Attalia) Eigenschaften oder Tätigkeiten bildet, die anderen helfen, wenn sie durch Leid gehen oder Stärkung im Glauben brauchen. Beispiel: ***M***ilet - ***M***itempfinden, ***H***ierapolis - ***H***ilfsbereitschaft. Zurück bis Perge, von dort nach Attalia.	Von Perge nach Attalia: 50 m
10. Attalia	Vers 26. Westliche Winde begünstigen die Heimfahrt: Keiner braucht getragen zu werden. Treffpunkt ist Antiochien.	Zurück zum Ausgangsort

Erläuterungen: * Quizfragen zu Antiochien (für den Spielleiter):

1. An wen ist die Predigt des Paulus gerichtet? (V.16)
2. An welchem geschichtlichen Punkt beginnt Paulus die Geschichte Israels zu erzählen? (V. 17)
3. Wie lange befand sich das Volk in der Wüste?
   Wieviele Völker wurden in Kanaan vertilgt?
   Welchen Zeitraum umfaßte das gesamte Geschehen?
4. Wie hieß der Vater Sauls?
5. Wie hieß der Vater Davids?
6. Für wen wurde Johannes gehalten?
7. Ist David bereits von den Toten auferweckt worden?
8. Was ist das Hauptanliegen der Predigt? (V. 38

** Weggabelung mit Irrweg. Ideal ist es, wenn es einen breiten und einen schmalen Weg gibt. In diesem Fall ist der schmale der richtige. 8a und 9a ist der Irrweg. Die erste Meterangabe bezieht sich auf diesen Irrweg, die zweite auf den richtigen Weg.

*** Der Spielleiter gibt folgende Gesprächshilfe für eine Meinungsumfrage mit auf den Weg:
"Guten Tag! Entschuldigen Sie bitte, wir gehören zu den Christlichen Pfadfinderinnen und Pfadfindern der Advent-Jugend und führen eine Meinungsumfrage durch. Dürften wir Sie auch um Ihre Stellungnahme zu einigen kurzen Fragen bitten?" (Fragen vorlesen und ankreuzen.)

Spielabschluß: Das Spiel endet nach der Auswertung mit einer Andacht zu Apg. 14, 27.28:
1. Von den vielen Erfahrungen mit Gefahren und Anfeindungen bleibt allein das Lob übrig, ein Ausdruck der Dankbarkeit und Freude. Kein Wort der Klage oder des Unmuts kommt über ihre Lippen.
2. Sie versammeln sich mit den Geschwistern und pflegen die Gemeinschaft mit Gläubigen. Warum tun sie dies?
3. Sie tauschen ihre Erfahrungen aus und erzählen von dem, was Gott für sie getan hat. Welche Erfahrungen können heute berichtet werden?

Punktwertung:

1) ..... 4 Punkte
2) ..... 0 Punkte
3) .....15 Punkte
4) .....10 Punkte
5) ..... 6 Punkte
6) .....24 Punkte
7) ..... 0 Punkte
8a) ..... 0 Punkte
9a) ..... 0 Punkte
8b) ..... 5 Punkte
9b) .....18 Punkte
10) .....18 Punkte
Summe: **100** Punkte

Meinungsumfrage

der Gemeinschaft der Siebenten-Tags-Adventisten

Ort: _____	**ja**	**nein**	**ohne Meinung**
1. Meinen Sie, daß Gott existiert?	( )	( )	( )
2. Gibt es nach Ihrer Einschätzung Leben nach dem Tode?	( )	( )	( )

3. Wer ist Ihrer Meinung nach Jesus?

( ) Sohn Gottes ( ) Prophet ( ) Erlöser der Menschen ( ) Schöpfer ( ) o. M.

4. Gibt es eine Wiederkunft Jesu?	( )	( )	( )
5. Haben Sie eine Bibel im Haus?	( )	( )	
6. Haben Sie beim Lesen der Bibel Verständnisschwierigkeiten?	( )	( )	
7. Welcher Kirche oder Gemeinschaft gehör(t)en Ihre Eltern an?	_____		
8. Gehören Sie zur selben Kirche oder Glaubensgemeinschaft?	( )	( )	

9. Wie oft gehen Sie zur Kirche?

( ) jede Woche ( ) jeden Monat ( ) gelegentlich ( ) nie

10. Wünschen Sie sich die Vereinigung aller Kirchen?	( )	( )	( )

11. Weshalb suchen so viele junge Menschen den Sinn des Lebens in anderen Religionen?

_____

12. Wie kann nach Ihrem Verständnis jemand Christ werden?

_____

_____

Unser Herr kommt wieder!

Als der Missionar und Afrikaforscher David Livingstone (1813-1873) zum zweitenmel mit seiner Trägerkolonne aus dem _____ (1. M. 49,16; 12. Wort) der Makololo Afrika durchzogen hatte, _____ (1. M. 2,10; 3. Wort) ihm das _____ (Matth. 25,18; 17. Wort) aus. Mit dem _____ (Jes. 1,9; 9. Wort) der Tauschwaren gelang es ihm, einen Häuptling am Sambesi dazu zu _____ (Jes. 13,13, 6. Wort), für seine _____ (1. M. 6,15, 5. Wort) _____ (4. M. 5,3; 1. Wort) zu _____ (Phil. 2,20; 16. Wort), bis er aus England _____ (Neh. 1,3; 9. Wort) sei, wo er neue _____ (Jes. 59,16; 16. Wort) sammeln wollte. Den Makololo-Leuten aber _____ (Matth. 14,7; 2. Wort) er, so schnell wie möglich wiederzukommen und sie dann mit einem großen _____ (Apg. 14,26; 8. Wort) in ihre _____ (Spr. 27,8; 16. Wort) (Sansibar gegenüber) zurückzuführen.

Livingstone reiste ab. Bald schon erhob sich der _____ (Jes. 41,11; 3. Wort) der Sambesi- Leute: "Meint ihr, der _____ (Offb.. 14,14; 7. Wort) _____ (Richt. 19,20; 3. Wort) wird je _____ (Jes. 35,10; 6. Wort) ? Wo ist ein Weißer, der für Schwarze _____ (1. M. 4,3; 7. Wort) und _____ (1. M. 42,28; 7. Wort) opfert?"

Die Makololo antworteten: "Ihr _____ (Joh. 17,25; 5. Wort) unseren _____ (2. Wort) _____ (7. Wort)! Sein _____ (1. Joh. 3,16; 10. Wort) würde er _____ _____ _____ (11., 12. und letztes Wort)! Er _____ (Matth. 10,23; letztes Wort) gewiß wieder und bringt uns dann _____ _____ (Luk. 2,43; 10. und 11. Wort)!"

Ein Jahr verging. Etliche Makololo wurden _____ (Matth. 25,39; 5. Wort) und _____ (Luk. 20,31; letztes Wort). Das zweite Jahr verstrich. Die Sambesi-Leute höhnten lauter und lauter. Die Makololo-Leute aber blieben umso _____ (2.Petr, 1,19; 3. Wort) dabei: "Er wird ganz gewiß _____ (Apg. 1,11; neuntletztes Wort)!"

Und tatsächlich. Eines Tages hörte man in der Ferne ein _____ (Apg. 2,2; 6. Wort) und _____ (2. Sam. 5,24; 7. Wort) und ein _____ (Jer. 10,22; 10. Wort) unbekannter Art. Alles rannte zum _____ (Jos. 19,26; vorletztes Wort) hinunter. Prustent und schnaubend kan ein großes Dampfschiff heran, das erste, das dem Sambesi befuhr. Mit dem lauten Jauchzer: "_____ _____ (Matth. 6,9; 6. und 7. Wort)!", warfen sich die Makololo ins _____ (1. M. 1,2; letztes Wort), kletterten an Bord und _____ (Apg. 20,37; 9. Wort) dem treuen Mann _____ _____ _____ (11. - 13. Wort).

Geschichte entnommen aus "Geschichten für die Jungschar von A-Z", R. Brockhaus Verlag, S. 136, und bearbeitet.

Vorlage für ein Textpuzzle. In einzelne Sätze und Satzteile untergliederte Weihnachtsgeschichte nach Matth. 2.

Als Jesus geboren war in Bethlehem in Judäa zur Zeit des Königs Herodes,

siehe, da kamen Weise aus dem Morgenland nach Jerusalem und sprachen:

Wo ist der neugeborene König der Juden?

Wir haben seinen Stern gesehen im Morgenland und sind gekommen, ihn anzubeten.

Als das der König Herodes hörte, erschrak er und mit ihm ganz Jerusalem,

und er ließ zusammenkommen alle Hohenpriester und Schriftgelehrten des Volkes

und erforschte von ihnen, wo der Christus geboren werden sollte.

Und sie sagten ihm: In Bethlehem in Judäa; denn so steht geschrieben durch den Propheten (Micha 5,1):

»Und du, Bethlehem im jüdischen Lande, bist keineswegs die kleinste unter den Städten in Juda;

denn aus dir wird kommen der Fürst, der mein Volk Israel weiden soll.«

Da rief Herodes die Weisen heimlich zu sich und erkundete genau von ihnen, wann der Stern erschienen wäre,

und schickte sie nach Bethlehem und sprach:

Zieht hin und forscht fleißig nach dem Kindlein;

und wenn ihr's findet, so sagt mir's wieder, daß auch ich komme und es anbete.

Als sie nun den König gehört hatten, zogen sie hin.

Und siehe, der Stern, den sie im Morgenland gesehen hatten, ging vor ihnen her,

bis er über dem Ort stand, wo das Kindlein war.

Als sie den Stern sahen, wurden sie hoch erfreut und gingen in das Haus und fanden das Kindlein mit Maria, seiner Mutter, und fielen nieder und beteten es an

und taten ihre Schätze auf und schenkten ihm Gold, Weihrauch und Myrrhe.

Und Gott befahl ihnen im Traum, nicht wieder zu Herodes zurückzukehren;

und sie zogen auf einem andern Weg wieder in ihr Land.

Als sie aber hinweggezogen waren, siehe, da erschien der Engel des Herrn dem Josef im Traum und sprach:

Steh auf, nimm das Kindlein und seine Mutter mit dir und flieh nach Ägypten und bleib dort, bis ich dir's sage;

denn Herodes hat vor, das Kindlein zu suchen, um es umzubringen.

Da stand er auf und nahm das Kindlein und seine Mutter mit sich bei Nacht und entwich nach Ägypten und blieb dort bis nach dem Tod des Herodes,

damit erfüllt würde, was der Herr durch den Propheten gesagt hat, der da spricht (Hosea 11,1): »Aus Ägypten habe ich meinen Sohn gerufen.«

Als Herodes nun sah, daß er von den Weisen betrogen war, wurde er sehr zornig

und schickte aus und ließ alle Kinder in Bethlehem töten und in der ganzen Gegend, die zweijährig und darunter waren,

nach der Zeit, die er von den Weisen genau erkundet hatte. Da wurde erfüllt, was gesagt ist durch den Propheten Jeremia, der da spricht (Jeremia 31,15):

»In Rama hat man ein Geschrei gehört, viel Weinen und Wehklagen; Rahel beweinte ihre Kinder und wollte sich nicht trösten lassen, denn es war aus mit ihnen.«

Als aber Herodes gestorben war, siehe, da erschien der Engel des Herrn dem Josef im Traum in Ägypten und sprach:

Steh auf, nimm das Kindlein und seine Mutter mit dir und zieh hin in das Land Israel; sie sind gestorben, die dem Kindlein nach dem Leben getrachtet haben.

Da stand er auf und nahm das Kindlein und seine Mutter mit sich und kam in das Land Israel.

Als er aber hörte, daß Archelaus in Judäa König war anstatt seines Vaters Herodes, fürchtete er sich, dorthin zu gehen.

Und im Traum empfing er Befehl von Gott und zog ins galiläische Land

und kam und wohnte in einer Stadt mit Namen Nazareth,

damit erfüllt würde, was gesagt ist durch die Propheten: Er soll Nazoräer heißen.