

# Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

das Leben von David war mit Sicherheit alles andere als ruhig und friedlich. Oft ging es hoch her. Allein mit Worten lässt sich das kaum vermitteln. Im Spiel können die Kinder in die Welt Davids eintauchen und einiges von dem nachempfinden, was damals geschah. Die kurzen Einleitungen am Anfang jeder Spielbeschreibung helfen den Kindern, sich in die jeweilige Situation hineinzusetzen und motivieren zum Spielen.

Wir wünschen Ihnen, dass die Spiele den Kindern den Zugang zu den Geschichten von David erleichtern.

## Ihr Team vom Bibellesebund

**Zeichnungen:** Susanne Malessa

**Gestaltung und DTP:** Georg Design, Münster

**Verantwortlich für den Inhalt:** Renate Franz, Hanna Schumacher, Inge Neuhaus

Die Bilder und Vorlagen dürfen für die eigene Gruppe kopiert werden. Darüber hinaus dürfen keine Vervielfältigungen ohne vorherige Genehmigung zur Weitergabe an andere angefertigt werden.



**BLB**



[www.bibellesebund.de](http://www.bibellesebund.de)

<p><b>1. Aufregung in Betlehem</b>          1 Samuel 16,1-13          Puzzle mit Aktionen</p>	<p><i>Dauer</i> ca. 30 Minuten  <i>Spielerzahl</i> 6-30  <i>Mitarbeiter</i> 1  <i>Ort</i> im Haus</p>	<p>3</p>
<p><b>2. Mit Köpfchen und Steinschleuder</b>          1 Samuel 17,1-54          Ratespiel</p>	<p><i>Dauer</i> bis zu 60 Minuten  <i>Spielerzahl</i> unbegrenzt  <i>Mitarbeiter</i> 1  <i>Ort</i> im Haus</p>	<p>9</p>
<p><b>3. Freund oder Feind</b>          1 Samuel 17,55-18,3; 19,1-7; 20,1-21,1          Staffel</p>	<p><i>Dauer</i> ca. 20 Minuten  <i>Spielerzahl</i> 10-20  <i>Mitarbeiter</i> 2-3  <i>Ort</i> im Freien/Haus</p>	<p>23</p>
<p><b>4. Dem Mantel auf der Spur</b>          1 Samuel 24,1-23          Würfelspiel</p>	<p><i>Dauer</i> ca. 30 Minuten  <i>Spielerzahl</i> 3-8  <i>Mitarbeiter</i> 1  <i>Ort</i> im Haus</p>	<p>26</p>
<p><b>5. Auf der Flucht</b>          1 Samuel 21,1-22,5; 23,1-28; 26,1-25          Geländespiel</p>	<p><i>Dauer</i> ca. 90 Minuten  <i>Spielerzahl</i> 10-30  <i>Mitarbeiter</i> 4  <i>Ort</i> im Freien</p>	<p>30</p>
<p><b>6. Ganz schön Schaf</b>          Psalm 23          Staffel</p>	<p><i>Dauer</i> ca. 15-30 Minuten  <i>Spielerzahl</i> 4-20  <i>Mitarbeiter</i> 1  <i>Ort</i> im Haus</p>	<p>43</p>

# 1. Aufregung in Betlehem

EIN SPIEL ZU 1 SAMUEL 16,1-13

Art	Puzzle mit Aktionen
Dauer	ca. 30 Minuten
Spielerzahl	6–30
Mitarbeiter	1
Ort	im Haus



Wer ist der neue König? Für Samuel war die Lösung dieser Frage bestimmt mit einem Puzzle vergleichbar, das sich in Betlehem Stück für Stück zusammensetzte. Wenn ihr das Puzzle aus den Karten zusammensetzt, könnt ihr herausfinden, was David und Samuel in Betlehem erlebt haben.

## Vorbereitung

- Für jede Gruppe das Puzzle (s. Kopiervorlage) auf DIN A3 vergrößern, kopieren und auseinander schneiden. Die Teile für jedes Puzzle in einen Umschlag stecken.
- Für jede Gruppe einen Satz Zahlenkarten und eine Bonuskarte (s. Kopiervorlagen) kopieren und auseinander schneiden. Je einen Satz Zahlenkarten in einen Umschlag stecken.
- Auf dem Fußboden für genügend Platz zum Puzzeln sorgen.
- Für jede Gruppe Folgendes bereithalten:
  - für Aufgabe 5 – Hautcreme
  - für Aufgabe 8 + 11 – Bibeln
  - für Aufgabe 14 – gelbes Papier und Klebstoff zum Basteln einer Krone
  - für Aufgabe 17 – Stühle o. Ä. für den Parcours
  - für Aufgabe 20 – eine volle Wasserflasche
  - für Aufgabe 23 – 15 verschiedene Gegenstände, Zettel und Stifte

## Spielbeginn

- Die Kinder in kleine Gruppen (2–4 Kinder) einteilen.
- Jede Gruppe bekommt einen Satz Zahlenkarten, eine Bonuskarte und die Teile für ein Puzzle.

## Spielverlauf

- Nach dem Startsignal puzzeln die Gruppen um die Wette.
- Wer das Puzzle zuerst zusammengesetzt hat, behält die Bonuskarte.  
Alle anderen Gruppen geben ihre Bonuskarte dem Mitarbeiter.
- Eine Gruppe wählt eine ihrer Zahlenkarten.
- Die anderen Gruppen suchen diese Karte in ihrer Sammlung und legen sie vor sich hin.
- Der Mitarbeiter liest die dazu gehörige Aufgabe vor (s. Aufgabenblatt).
- Die Gruppe, die die Aufgabe am schnellsten löst, darf die Zahlenkarte behalten.  
Alle anderen Gruppen geben sie dem Mitarbeiter.  
Sollen die Kinder ein bestimmtes Puzzleteil zeigen, legen sie es anschließend wieder zurück.  
Manchmal können mehrere Puzzleteile richtig sein.
- Die nächste Gruppe ist an der Reihe usw.

## Spielende

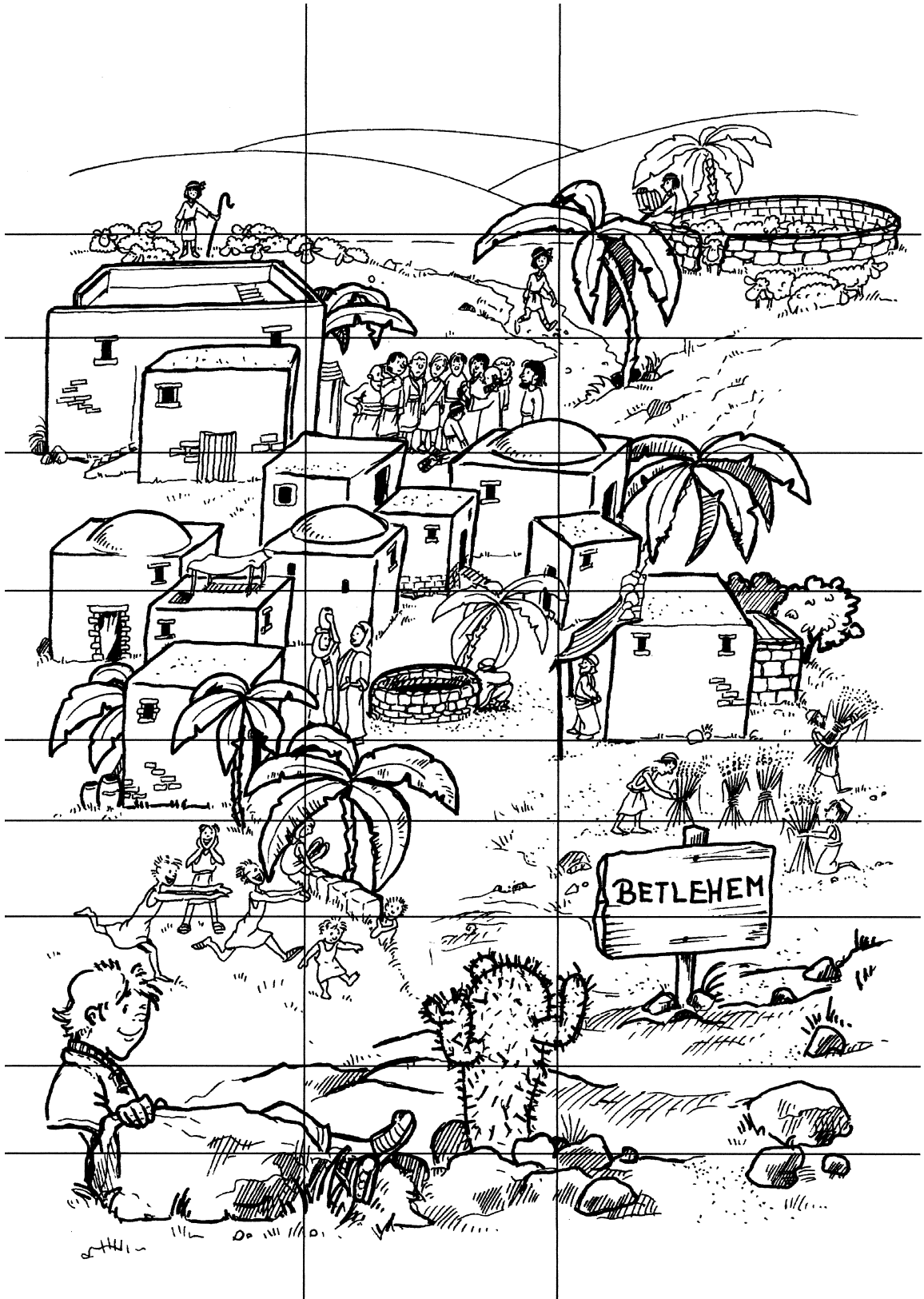
Sieger ist die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat.






















## Aufgabenblatt













1. Wer hält zuerst das Puzzleteil hoch, auf dem Betlehem zu lesen ist?
2. Die Menschen in Betlehem sollen sich für den Opfertagsdienst vorbereiten und die Hände waschen.  
→ Bringt dem Mitarbeiter etwas, an dem er sich seine Hände abtrocknen kann.
3. In welchem Gefäß transportierte Samuel das Salböl nach Betlehem?  
(*Horn, 1 Sam 16,1*)
4. Wer hält zuerst das Puzzleteil hoch, auf dem David vor Samuel kniet?
5. Samuel sollte den zukünftigen König mit Salböl salben.  
→ Cremt euch gegenseitig die Stirn ein.
6. Wie hießen die beiden ältesten Brüder von David?  
(*Eliab und Abinadab, 1 Sam 16,6.8*)
7. Wer hält zuerst das Puzzleteil hoch, auf dem der Dorfbrunnen zu sehen ist?
8. David wohnte in Betlehem. Sucht auf der Landkarte in eurer Bibel Betlehem und zeigt es dem Mitarbeiter.
9. Welches Tier sollte Samuel für Gott opfern?  
(*Kuh, 1 Sam 16,2*)
10. Wer hält zuerst ein Puzzleteil hoch, auf dem Schafe zu sehen sind?
11. David war gleichzeitig Hirte und Liederdichter. Seine Lieder werden auch Psalmen genannt. Welcher Psalm erinnert an seine Arbeit mit den Schafen: Psalm 23, 24 oder 25?  
→ Um die Lösung zu finden, schlagt in eurer Bibel nach.  
(*Psalm 23*)
12. Was war die große Sorge der Ältesten von Betlehem?  
(*Bedeutet das Kommen von Samuel Schlimmes? 1 Sam 16,4*)
13. Wer hält zuerst das Puzzleteil hoch, auf dem David mit seiner Harfe zu sehen ist?
14. Das Zeichen für einen König ist eine Krone.  
→ Da David bei seiner Salbung noch keine bekam, bastelt ihr ihm eine und bringt sie dem Mitarbeiter.
15. Warum dachte Samuel, dass der älteste Sohn von Isai der neue König werden würde?  
(*Weil er groß und stattlich war, 1 Sam 16,7*)

16. Wer hält zuerst das Puzzleteil hoch, auf dem David nach Betlehem hineingeht?
17. Der Bote von Isai beeilte sich, David nach Hause zu holen.  
→ Wer überwindet am schnellsten den Parcours?
  - Parcours aus Stühlen aufbauen und aus jeder Gruppe einen Läufer starten lassen.
18. Wie beurteilt Gott Menschen?  
(*Ein Mensch sieht, was in die Augen fällt; ich aber sehe ins Herz. 1 Sam 16,7*)
19. Wer hält zuerst ein Puzzleteil hoch, auf dem Kinder beim Spielen zu sehen sind?
20. David war stark.  
→ Wer von euch ist am stärksten und kann mit ausgestrecktem Arm eine volle Wasserflasche am längsten hochhalten?
21. Wie viele Söhne hatte Isai?  
(*acht, 1 Sam 16,10-11*)
22. Wer hält zuerst ein Puzzleteil hoch, auf dem Steine zu sehen sind?
23. Samuel beobachtete die Söhne von Isai genau, trotzdem irrte er sich zuerst in seinem Urteil.  
→ Wer von euch kann genau beobachten?
  - Auf einem Tisch liegen 15 Gegenstände.
  - Die Kinder betrachten die Gegenstände eine Minute lang.
  - Dann drehen sie sich vom Tisch weg.
  - Danach nimmt der Mitarbeiter zwei Gegenstände weg.
  - Die Kinder drehen sich wieder zum Tisch, schreiben auf, welche Gegenstände fehlen und bringen den Zettel zum Mitarbeiter.
24. Wie hieß der König, den David ablöste?  
(*Saul, 1 Sam 16,1*)





<p>1</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>2</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>3</p> <p>5 Punkte</p> 
<p>4</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>5</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>6</p> <p>5 Punkte</p> 
<p>7</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>8</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>9</p> <p>5 Punkte</p> 
<p>10</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>11</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>12</p> <p>5 Punkte</p> 
<p>13</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>14</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>15</p> <p>5 Punkte</p> 
<p>16</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>17</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>18</p> <p>5 Punkte</p> 
<p>19</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>20</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>21</p> <p>5 Punkte</p> 
<p>22</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>23</p> <p>5 Punkte</p> 	<p>24</p> <p>5 Punkte</p> 

<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>	<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>
<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>	<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>
<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>	<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>
<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>	<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>
<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>	<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>
<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>	<p><b>Bonuskarte</b></p>  <p>10 Punkte</p>



## 2. Mit Köpfchen und Steinschleuder

EIN SPIEL ZU 1 SAMUEL 17,1-54

Art	Ratespiel (Die Spielidee ist dem Ratespiel TABU nachempfunden.)
Dauer	bis zu 60 Minuten
Spielerzahl	unbegrenzt
Mitarbeiter	1
Ort	im Haus

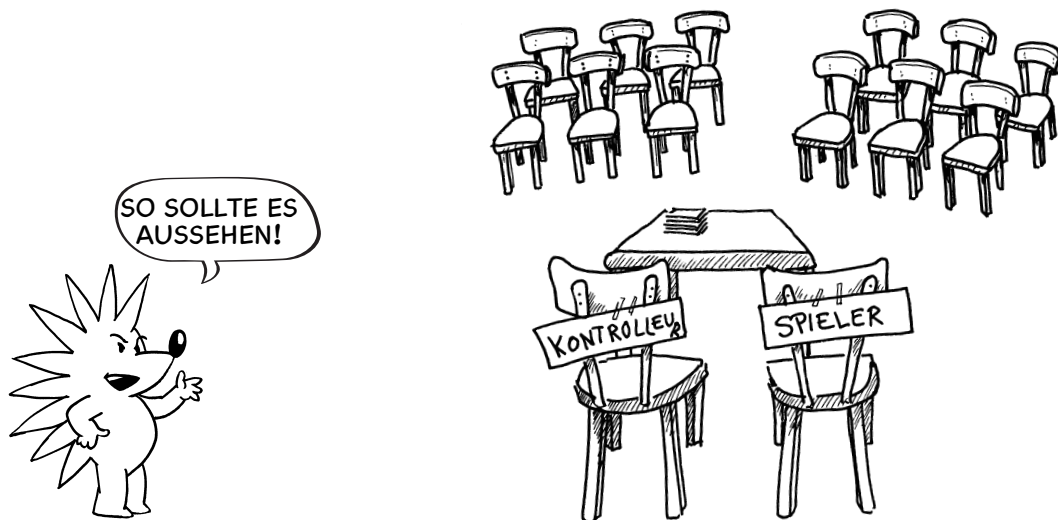
Es war abenteuerlich, was David im Lager der Israeliten erlebte. Da ging es hektisch und aufgeregt zu. Die Israeliten standen im Krieg gegen die Philister und wurden täglich von Goliath bedroht. David konnte den Riesen mit seiner Steinschleuder besiegen, weil Gott ihm half.

Für euch sind Köpfchen und die „Steinschleuder“ wichtig, um herauszufinden, in welchem Zusammenhang die Wörter auf den Karten zu der Geschichte von David und Goliath stehen.

So erfahrt ihr, was David alles erlebt hat.

### Vorbereitung

- Spielkarten (s. Kopiervorlagen) auf festen Karton kopieren und auseinander schneiden.
- Stoppuhr und kleine Glocke bereitlegen.
- Tisch für die Spielkarten bereitstellen.
- Stühle und Tisch (s. Skizze) anordnen.



### Spielbeginn


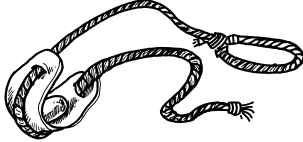

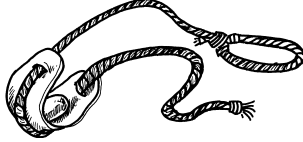
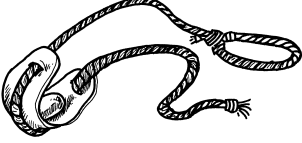



- Die Spielkarten mischen und den Stapel verdeckt auf den Tisch legen.
- Die Kinder in zwei Gruppen einteilen:
  - Eine Gruppe stoppt die Zeit, die andere Gruppe rät die Wörter.
  - Die Gruppen wechseln sich damit ab.








### **Spielverlauf**


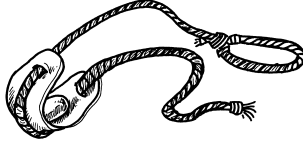






- Ein Kind der ersten Rategruppe setzt sich an den Tisch mit dem Kartenstapel.
- Es nimmt die oberste Karte und erklärt das oberste Wort.  
Dabei ist es verboten, die anderen Wörter zu benutzen, die auf der Karte stehen, auch nicht in der Mehrzahl oder in Wortkombinationen.
- Die Gruppenmitglieder versuchen, möglichst schnell das gesuchte Wort zu erraten.  
Ist es gefunden, kommt die nächste Karte an die Reihe.
- Ein Kind der anderen Gruppe ist Kontrolleur, achtet auf die Zeit und liest die Karten mit.
  - Wenn ein verbotenes Wort gesagt wird, läutet es mit der Glocke.
  - Karten, bei denen geläutet wird, an die Seite legen. Sie werden später nicht gewertet.
  - Nach zwei Minuten ruft der Kontrolleur: „Stopp!“
- Jede geratene Karte ergibt einen Punkt.
- Auf einigen Karten ist eine Steinschleuder zu sehen. Mit diesen Karten können die Gruppen sich zusätzlich Punkte verdienen.
  - Der Mitarbeiter liest von diesen Karten die erratenen Wörter laut vor und fragt die Rategruppe, in welchem Zusammenhang sie mit der Geschichte stehen. Die Lösung kann er lesen, wenn er die Karte auf den Kopf dreht.
  - Für jedes Wort, das der Geschichte richtig zugeordnet wurde, gibt es einen weiteren Punkt.
  - Der Mitarbeiter notiert die Punkte.
  - Spielkarten, die schon im Spiel waren, zur Seite legen.
- Danach ist die andere Gruppe mit Raten dran.

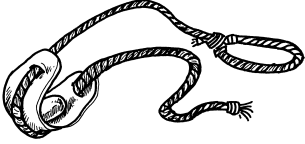
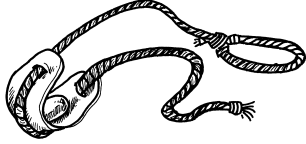
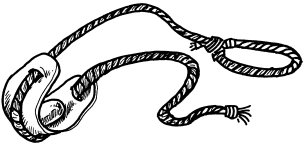
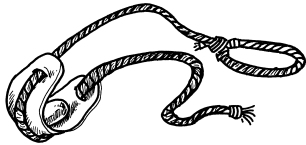
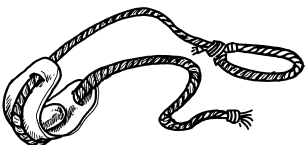
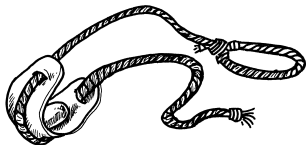

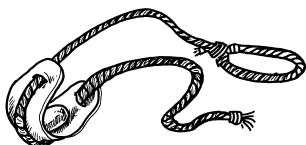
### **Spielende**



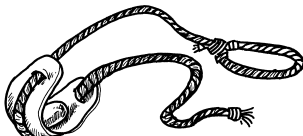
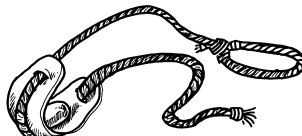
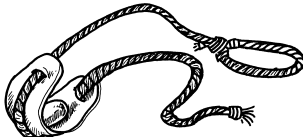
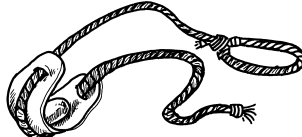


Sieger ist die Gruppe, die nach einer bestimmten Zeit die meisten Punkte hat.

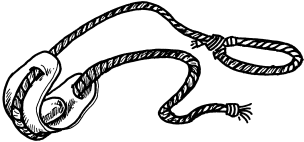
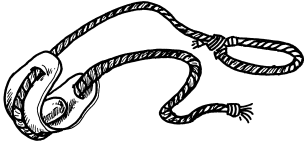
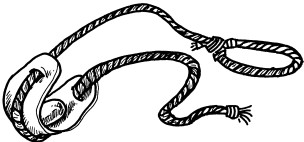
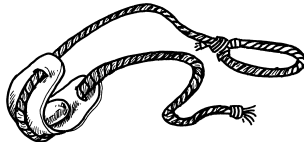
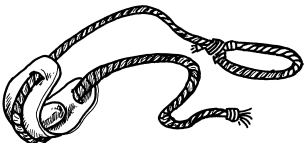
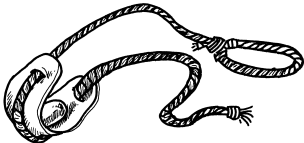
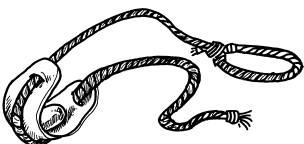
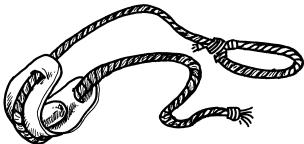
<p><b>Abend</b></p> <p>dunkel schlafen Mond müde</p>  <p>1 Samuel 17,16: Am Abend trat Goliath vor sein Zelt und forderte die Israeliten zum Kampf heraus.</p>	<p><b>Acht</b></p> <p>Zahl sieben rechnen Nummer</p>  <p>1 Samuel 17,12: Isai hatte acht Söhne.</p>
<p><b>Angst</b></p> <p>unheimlich zittern träumen Mut</p>  <p>1 Samuel 17,11: Die Israeliten hatten Angst vor Goliath.</p>	<p><b>Bachbett</b></p> <p>Wasser Stein Fluss Ufer</p>  <p>1 Samuel 17,40: Im Bachbett suchte sich David die Kieselsteine.</p>
<p><b>Bär</b></p> <p>Tier Krallen Honig brummen</p>  <p>1 Samuel 17,34-35: David hatte beim Hüten der Schafe Bären getötet.</p>	<p><b>Belohnung</b></p> <p>Geld Silber Tochter Sieg</p>  <p>1 Samuel 17,25: Wer Goliath tötete, sollte eine Belohnung bekommen.</p>
<p><b>Bethlehem</b></p> <p>Jesus Geburt Heimat Stadt</p>  <p>1 Samuel 17,12: Bethlehem war der Heimatort von David.</p>	<p><b>Bronze</b></p> <p>Metall wertvoll gold-braun glitzern</p>  <p>1 Samuel 17,5-6: Helm, Panzer und Beinschienen von Goliath waren aus Bronze.</p>

<p><b>Brote</b></p> <p>essen Mehl Kruste Hunger</p>  <p>1 Samuel 17,17: David brachte Brote zu seinen Brüdern.</p>	<p><b>Brüder</b></p> <p>Sohn Junge sieben Eliab</p>  <p>1 Samuel 17,17: David hatte sieben Brüder.</p>
<p><b>David</b></p> <p>Harfe Schaf Isai König</p>  <p>1 Samuel 17,50: David besiegte Goliath.</p>	<p><b>dienen</b></p> <p>helfen pflegen kochen anziehen</p>  <p>1 Samuel 17,9: Wer den Kampf verlor, sollte dem Sieger als Sklave dienen.</p>
<p><b>Eichental</b></p> <p>Baum Berg tief Natur</p>  <p>1 Samuel 17,2: Im Eichental schlugen die Israeliten ihr Lager auf.</p>	<p><b>Eisen</b></p> <p>Metall glänzen Schwert hart</p>  <p>1 Samuel 17,7: Die Spitze von Goliaths Schwert war aus Eisen.</p>
<p><b>Eliab</b></p> <p>David Bruder ältester Betlehem</p>  <p>1 Samuel 17,28: Eliab war der älteste Bruder von David.</p>	<p><b>Erschrecken</b></p> <p>Angst zittern donnern schreien</p>  <p>1 Samuel 17,11: Die Israeliten erschrecken vor Goliath.</p>









<p><b>Esel</b></p> <p>Pferd grau iah Lasttier</p>  <p>1 Samuel 17,20: David nahm einen Esel mit ins Lager zu seinen Brüdern.</p>	<p><b>Feind</b></p> <p>Kampf Philister Freund Goliat</p>  <p>1 Samuel 17,53: Die Philister waren die Feinde der Israeliten.</p>
<p><b>Front</b></p> <p>Krieg Feind Linie Heer</p>  <p>1 Samuel 17,22: David fand seine Brüder an der Front.</p>	<p><b>Geier</b></p> <p>Vogel Aas Wüste Tod</p>  <p>1 Samuel 17,44: Goliat wollte David den Geiern zum Fraß geben.</p>
<p><b>Gepäck</b></p> <p>Koffer Reisetasche Kleidung reisen</p>  <p>1 Samuel 17,22: David ließ sein Gepäck bei der Lagerwache, als er ins Lager kam.</p>	<p><b>Geröstet</b></p> <p>Hitze Ofen Pfanne Körner</p>  <p>1 Samuel 17,17: Die Körner, die David zu seinen Brüdern brachte, waren geröstet.</p>
<p><b>Goliat</b></p> <p>Riese Kopf groß Philister</p>  <p>1 Samuel 17,4: Goliat war ein Philister.</p>	<p><b>Hauptmann</b></p> <p>Soldat Heer Befehl Waffen</p>  <p>1 Samuel 17,18: David brachte dem Hauptmann Käse mit.</p>

<p><b>Hirtenstock</b></p> <p>Schaf gehen treiben Holz</p>  <p>1 Samuel 17,40: David nahm statt Sauls Rüstung seinen Hirtenstock zum Kampf gegen Goliath mit.</p>	<p><b>Hirtentasche</b></p> <p>Beutel tragen Schaf Inhalt</p>  <p>1 Samuel 17,40: In der Hirtentasche bewahrte David die Kieselsteine auf.</p>
<p><b>Hütejunge</b></p> <p>Schaf aufpassen Kind Weide</p>  <p>1 Samuel 17,20: Als David zu seinen Brüdern reiste, übergab er seine Schafe einem Hütejungen.</p>	<p><b>Hund</b></p> <p>bellen Tier Fell beißen</p>  <p>1 Samuel 17,43: Goliath fragte David, ob der ihn für einen Hund hielte.</p>
<p><b>Isai</b></p> <p>Bethlehem Sohn David Vater</p>  <p>1 Samuel 17,12: Isai war der Vater von David.</p>	<p><b>Jerusalem</b></p> <p>Hauptstadt Israel Haus David</p>  <p>1 Samuel 17,54: David brachte Goliaths Kopf nach Jerusalem.</p>
<p><b>Juda</b></p> <p>Saul Stamm David Israel</p>  <p>1 Samuel 17,1: Im Gebiet des Stammes Juda schlugen die Philister ihr Lager auf.</p>	<p><b>Käse</b></p> <p>gelb essen Gouda rund</p>  <p>1 Samuel 17,18: David brachte dem Hauptmann Käse mit.</p>









<p><b>Kieselstein</b></p> <p>hart klein Schleuder Bach</p>  <p>1 Samuel 17,40: Kieselsteine waren Davids Waffe im Kampf gegen Goliat.</p>	<p><b>König</b></p> <p>regieren Krone Untertan Saul</p>  <p>1 Samuel 17,12: Saul war König von Israel.</p>
<p><b>Königshof</b></p> <p>Saul David Wohnung Palast</p>  <p>1 Samuel 17,15: David war oft an Sauls Königshof.</p>	<p><b>Königstochter</b></p> <p>Michal Mädchen Krone Prinzessin</p>  <p>1 Samuel 17,25: Wer Goliat besiegte, sollte die Königstochter zur Frau bekommen.</p>
<p><b>Kopf</b></p> <p>Hals Haar denken Ohr</p>  <p>1 Samuel 17,51: David schlug Goliat den Kopf ab.</p>	<p><b>Körner</b></p> <p>Getreide ernten Brot essen</p>  <p>1 Samuel 17,17: David brachte geröstete Körner zu seinen Brüdern.</p>
<p><b>Krieg</b></p> <p>Streit Philister Kampf Soldat</p>  <p>1 Samuel 17,28: Israel stand im Krieg mit den Philistern.</p>	<p><b>Lager</b></p> <p>Zelt wohnen Soldat Saul</p>  <p>1 Samuel 17,17: Die Soldaten wohnten in einem Lager.</p>









<p><b>Lagerwache</b></p> <p>aufpassen Auge hören Alarm</p>  <p>1 Samuel 17,22: David ließ sein Gepäck bei der Lagerwache.</p>	<p><b>Löwe</b></p> <p>Mähne brüllen König Afrika</p>  <p>1 Samuel 17,34-35: David hatte beim Hüten der Schafe Löwen getötet.</p>
<p><b>Meter</b></p> <p>ein Zentimeter hundert lang</p>  <p>1 Samuel 17,4: Goliath war über drei Meter groß.</p>	<p><b>Morgen</b></p> <p>heute Abend Frühstück aufstehen</p>  <p>1 Samuel 17,16: Am Morgen trat Goliath vor sein Zelt und forderte die Israeliten zum Kampf heraus.</p>
<p><b>Philister</b></p> <p>Feind Goliath Kampf Israelit</p>  <p>1 Samuel 17,1: Die Philister bedrohten die Israeliten.</p>	<p><b>Rachen</b></p> <p>Hals schlucken Mund Mandel</p>  <p>1 Samuel 17,34-35: David rettete seine Schafe aus dem Rachen von Löwen und Bären.</p>
<p><b>Raubtier</b></p> <p>Löwe stehlen Tiger wild</p>  <p>1 Samuel 17,44: Goliath wollte David den Raubtieren zum Fraß geben.</p>	<p><b>Regieren</b></p> <p>König Befehl Palast Saul</p>  <p>1 Samuel 17,12: Saul regierte als König über Israel.</p>













<p><b>Rüstung</b></p> <p>Helm Krieg Soldat schützen</p>  <p>1 Samuel 17,38: David sollte in Sauls Rüstung kämpfen.</p>	<p><b>Saul</b></p> <p>David König Krone Israel</p>  <p>1 Samuel 17,12: Saul war der König von Israel.</p>
<p><b>Schafe</b></p> <p>Tier Wolle weiß blöken</p>  <p>1 Samuel 17,15: David hütete die Schafe seines Vaters.</p>	<p><b>Schleuder</b></p> <p>David Kieselstein Stirn Leder</p>  <p>1 Samuel 17,50: David kämpfte gegen Goliath mit einer Schleuder.</p>
<p><b>Sippe</b></p> <p>Familie Vater Eltern Geschwister</p>  <p>1 Samuel 17,12: Isai gehörte zur Sippe Efrat.</p>	<p><b>Sklave</b></p> <p>Eigentum arbeiten helfen Mensch</p>  <p>1 Samuel 17,9: Wer den Kampf verlor, sollte Sklave des Siegers werden.</p>
<p><b>Söhne</b></p> <p>Junge Kind Familie Vater</p>  <p>1 Samuel 17,12: Isai hatte acht Söhne.</p>	<p><b>Spott</b></p> <p>Ärger Wort Hohn lachen</p>  <p>1 Samuel 17,45: Goliath verspottete Gott.</p>

<h2>Stadtter</h2> <p>Stadtmauer beschützen Torhüter Holz</p>  <p>1 Samuel 17,52: Die Israeliten verfolgten die Philister bis zu den Stadtoren von Ekron.</p>	<h2>Stamm</h2> <p>Israel Juda Benjamin Mensch</p>  <p>1 Samuel 17,2: Die Philister schlugen ihr Lager im Gebiet des Stammes Juda auf.</p>
<h2>Stirn</h2> <p>Kopf Loch Goliat Haar</p>  <p>1 Samuel 17,49: Der Stein traf Goliat an der Stirn.</p>	<h2>Verfolgung</h2> <p>hinterherlaufen erschrecken vertreiben Philister</p>  <p>1 Samuel 17,52: Die Israeliten verfolgten die Philister auf ihrer Flucht.</p>
<h2>Welt</h2> <p>Kugel Kontinent leben Planet</p>  <p>1 Samuel 17,45: Gott ist der Herrscher der Welt.</p>	<h2>Zelt</h2> <p>Lager schlafen wohnen Saul</p>  <p>1 Samuel 17,54: David nahm Goliats Waffen in sein Zelt mit.</p>
<h2>Abhang</h2> <p>schräg Hügel Gras steigen</p> 	<h2>Antwort</h2> <p>reden Wort Frage Gespräch</p> 

<h3>Beinschienen</h3>  <p>Schutz Unterschenkel Kampf Rüstung</p>	<h3>Beschützen</h3>  <p>kämpfen Versteck stark retten</p>
<h3>Brustpanzer</h3>  <p>Rüstung schützen kämpfen Bauch</p>	<h3>Fleisch</h3>  <p>Hunger essen Schwein braten</p>
<h3>Fressen</h3>  <p>essen Tier Hunger Gras</p>	<h3>Gehen</h3>  <p>Bein bewegen Schuh Weg</p>
<h3>Gott</h3>  <p>Jesus Welt glauben beten</p>	<h3>Groß</h3>  <p>lang schwer dick Riese</p>

<p><b>Hand</b></p>  <p>Finger greifen Arm Faust</p>	<p><b>Heer</b></p>  <p>Soldaten Krieg Waffen Rückzug</p>
<p><b>Helm</b></p>  <p>Metall Hut Schutz Kopf</p>	<p><b>Herde</b></p>  <p>Schaf Tier Hirte viel</p>
<p><b>Herrscher</b></p>  <p>König Land befehlen Untertan</p>	<p><b>Hören</b></p>  <p>Ohr laut Wort Gespräch</p>
<p><b>Israel</b></p>  <p>Land Jerusalem David Jesus</p>	<p><b>Kampf</b></p>  <p>Krieg Streit Kraft Waffen</p>

<h3>Krallen</h3>  <p>scharf Tier wehren ausstrecken</p>	<h3>Laufen</h3>  <p>schnell fliehen Bein Fuß</p>
<h3>Leiche</h3>  <p>sterben tot Beerdigung Körper</p>	<h3>Mähne</h3>  <p>Haar Tier lang schütteln</p>
<h3>Männer</h3>  <p>stark Soldat Frau David</p>	<h3>Plündern</h3>  <p>stehlen wegnehmen Schatz Beute</p>
<h3>Schlacht</h3>  <p>Krieg Streit kämpfen Sieg</p>	<h3>Schwert</h3>  <p>Waffe Metall schlagen scharf</p>

<p><b>Soldat</b></p>  <p>Kampf Israelit Philister Waffe</p>	<p><b>Stark</b></p>  <p>Muskel tragen Goliat schwach</p>
<p><b>Tag</b></p>  <p>Nacht Sonne Morgen hell</p>	<p><b>Tal</b></p>  <p>tief Hügel Senke dunkel</p>
<p><b>Tier</b></p>  <p>lebendig Schaf Löwe fressen</p>	<p><b>Vater</b></p>  <p>Mann Familie Isai Kind</p>
<p><b>Vögel</b></p>  <p>Flügel Schnabel Nest fressen</p>	<p><b>Weg</b></p>  <p>Straße Stein Ort gehen</p>

## 3. Freund oder Feind

EIN SPIEL ZU 1 SAMUEL 17,55-18,3; 19,1-7; 20,1-21,1

Art	Staffel
Dauer	ca. 20 Minuten
Spielerzahl	10–20
Mitarbeiter	2–3
Ort	im Freien/Haus

Eine gute Freundschaft ist Gold wert. Das hat auch David erfahren. Auf seinen besten Freund Jonatan konnte er sich immer verlassen. Bei König Saul war das schon anders. Mal beschenkte und ehrte er ihn, mal versuchte er ihn umzubringen.

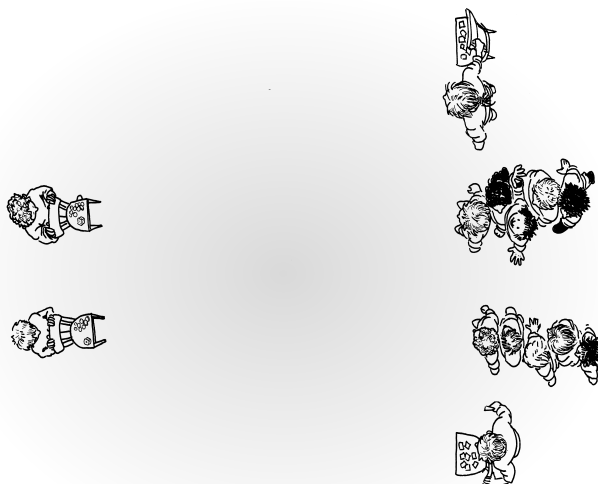
Versucht, König Saul zu entkommen. Sucht Schutz bei eurem Freund Jonatan. Mit etwas Glück findet ihr heraus, was die Bibel über Freundschaft sagt.

### Vorbereitung

- Die Bibelverse (s. Kopiervorlage) zweimal auf farbigen Karton kopieren und auseinander schneiden. Für jede Gruppe eine Farbe.
- Vier Stühle und zwei Würfel bereithalten.
- 50–60 kleine Steine (ca. 2 cm Durchmesser) mit Goldlack färben.

### Spielbeginn

- Die Kinder in zwei Gruppen teilen.
- Jede Gruppe wählt einen schnellen Läufer aus. Er ist „König Saul“ für die gegnerische Gruppe. Die anderen Kinder sind „David“.
- Die Gruppen stellen sich in zwei Reihen nebeneinander auf (s. Skizze).
- König Saul steht jeweils der gegnerischen Gruppe gegenüber hinter einem Stuhl. Dabei sollte der Abstand zu der Gruppe so groß wie möglich sein. Auf jedem dieser Stühle liegen ein Würfel und die Hälfte der Goldstücke.
- Je ein Mitarbeiter stellt sich als „Jonatan“ mit einem Stuhl in die Zimmerecke neben seine Gruppe (s. Skizze). Auf diesem Stuhl liegen die auseinander geschnittenen und gemischten Bibelverse.



### Spielverlauf

- Nach dem Startsignal läuft der erste Spieler jeder Gruppe zu „König Saul“ und würfelt auf dem Stuhl.
  - **1,2 und 3 Würfelaugen bedeuten:** „König Saul“ ist freundlich zu „David“. Der Spieler bekommt ein Goldstück, läuft zurück zur Gruppe und schlägt den nächsten Spieler ab.
    - Der nächste Spieler läuft zu „König Saul“ usw.
    - Das erbeutete Goldstück bei „Jonatan“ gegen ein Puzzleteil eintauschen.
  - **4,5 und 6 Würfelaugen bedeuten:** „König Saul“ hasst „David“. Der Spieler läuft zu „Jonatan“ und wird von „Saul“ verfolgt.
    - Wird er von „Saul“ abgeschlagen, bevor er „Jonatan“ erreicht, geht er mit „Saul“ zum Stuhl zurück und würfelt erneut.
    - Kommt der Spieler unbehelligt zu „Jonatan“, erhält er ein Puzzleteil und schlägt dann den nächsten Spieler seiner Gruppe ab.
    - Der nächste Spieler läuft zu „König Saul“ usw.
- Die Spieler, die auf ihren Lauf warten, versuchen, die erbeuteten Puzzleteile zusammzusetzen.

### Spielende

- Nach ca. 15 Minuten pfeift der Spielleiter das Spiel ab.
- Jede Mannschaft hat noch etwas Zeit, um die Puzzleteile zusammzusetzen.
- Anschließend liest jede Mannschaft ihrem „Jonatan“ die Bibelverse vor.  
Wenn einige Teile fehlen, ist Raten erlaubt.





<p>Wer Freundschaft halten will, verzeiht Unrecht; wer es immer wieder aufischt, zerstört sie.</p> <p>SPRICHWÖRTER 17,9</p>	<p>Ein Freund steht allezeit zu dir, auch in Notzeiten hilft er dir wie ein Bruder.</p> <p>SPRICHWÖRTER 17,17</p>
<p>So genannte Freunde können dich ruinie- ren; aber ein echter Freund hält fester zu dir als ein Bruder.</p> <p>SPRICHWÖRTER 18,24</p>	<p>Eine offene, ehrliche Antwort ist ein Zeichen von wahrer Freundschaft.</p> <p>SPRICHWÖRTER 24,26</p>
<p>In der Not auf treu- lose Freunde vertrau- en, das ist so wie mit einem brüchigen Zahn kauen oder mit einem lahmen Fuß laufen.</p> <p>SPRICHWÖRTER 25,19</p>	<p>Ein Freund bleibt dein Freund, auch wenn er dir weh tut; ein Feind überfällt dich mit übertrieben vielen Küssen.</p> <p>SPRICHWÖRTER 27,6</p>

## 4. Dem Mantel auf der Spur

EIN SPIEL ZU 1 SAMUEL 24,1-23

Art	Würfelspiel
Dauer	ca. 30 Minuten
Spielerzahl	3–8
Mitarbeiter	1
Ort	im Haus

Alle waren beeindruckt, wie David Saul ein Stück vom Mantel abschnitt, ohne dass Saul etwas bemerkte. Was David mit dem abgeschnittenen Mantelstück später gemacht hat, wissen wir nicht. Vielleicht hat er es gut aufgehoben.

Ihr habt nun die Gelegenheit, in verschiedenen Höhlen der jüdischen Wüste Mantelteile zu finden. Wenn ihr die richtigen Teile gefunden habt, ergeben sie einen ganzen Mantel. Aber passt auf, in der Wüste lauern Gefahren.

### Vorbereitung

- Spielplan (s. Kopiervorlage) auf DIN A3 vergrößern und auf Karton kopieren.
- Die Bilder des Mantels (s. Kopiervorlage) mehrmals auf Karton kopieren und in je fünf Teile auseinander schneiden.
- Einige kleine Süßigkeiten besorgen.
- Würfel und für jeden Spieler eine Spielfigur bereithalten.

### Spielbeginn

- Die Mantelteile in die Höhlen auf dem Spielplan legen. In jeder Höhle liegen die gleichen Mantelteile.

### Spielverlauf

- Reihum würfeln.
- Der Spieler, der zuerst eine 6 würfelt, setzt seine Spielfigur auf einen beliebigen Startpunkt und würfelt erneut.
- Entsprechend der gewürfelten Zahl setzt er seine Spielfigur weiter. Der nächste Spieler ist an der Reihe, setzt seine Figur auf einen beliebigen Startpunkt und würfelt usw.
- Gelangt ein Spieler auf ein Feld an einem Höhleneingang (schraffiertes Feld), ...
  - muss er sich ein Mantelteil nehmen und legt es vor sich hin.
  - würfelt er anschließend noch einmal und muss die Höhle verlassen.
- Der Nächste ist an der Reihe usw.
- Um das Feld bei einem Höhleneingang zu erreichen, muss die volle Augenzahl gesetzt werden.
- Während eines Zuges darf die Spielfigur nur in eine Richtung bewegt werden. Erst beim nächsten Zug darf die Laufrichtung geändert werden.
- Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle Teile eines Mantels besitzt.

### Beschreibung der Spielfelder



- Das Wasser ist ausgegangen. Geh zur nächsten Quelle.



- Hier kannst du dich ausruhen und stärken. Setze in der nächsten Runde mit Würfeln aus.



- Erdbeben! Bring dich in Sicherheit und geh zu deiner letzten Position zurück.



- In die Felsenschlucht schießt plötzlich Wasser. Rette dich auf den nächsten Felsen.

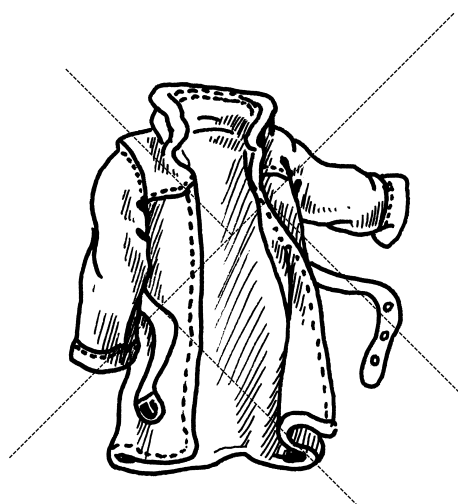
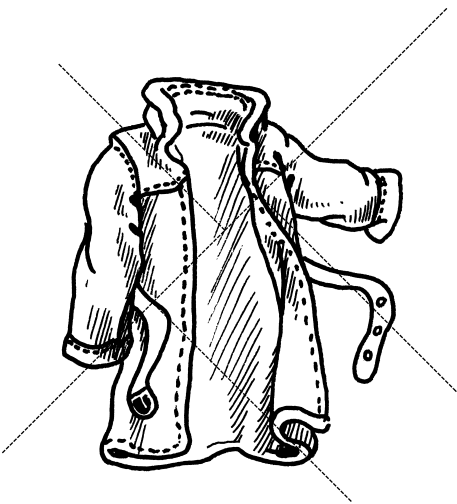
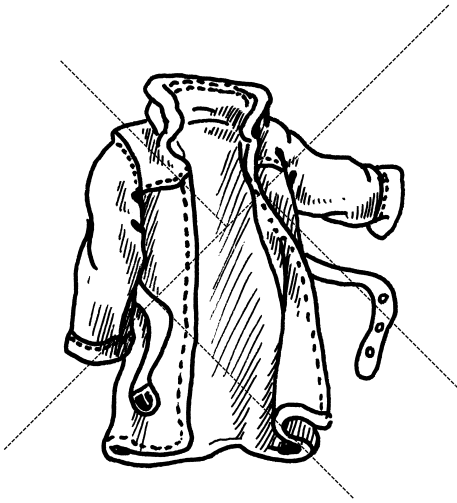
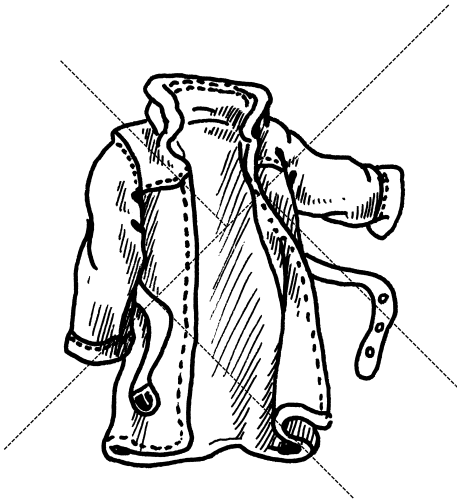


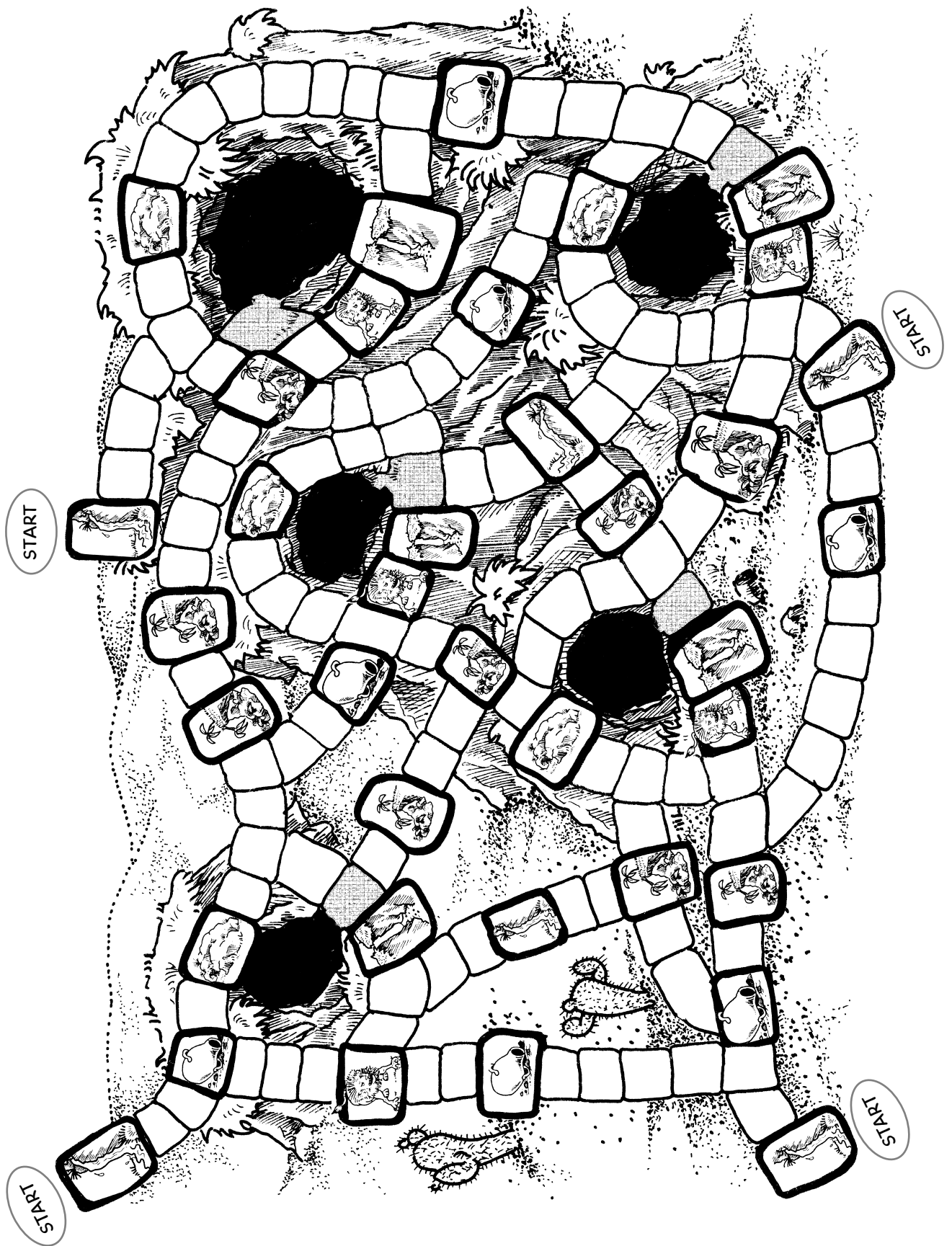
- Hier bist du in Sicherheit und bekommst etwas Süßes.



- Wilde Tiere! Hau schnell ab! Würfle noch einmal und setze die doppelte gewürfelte Zahl.







## 5. Auf der Flucht

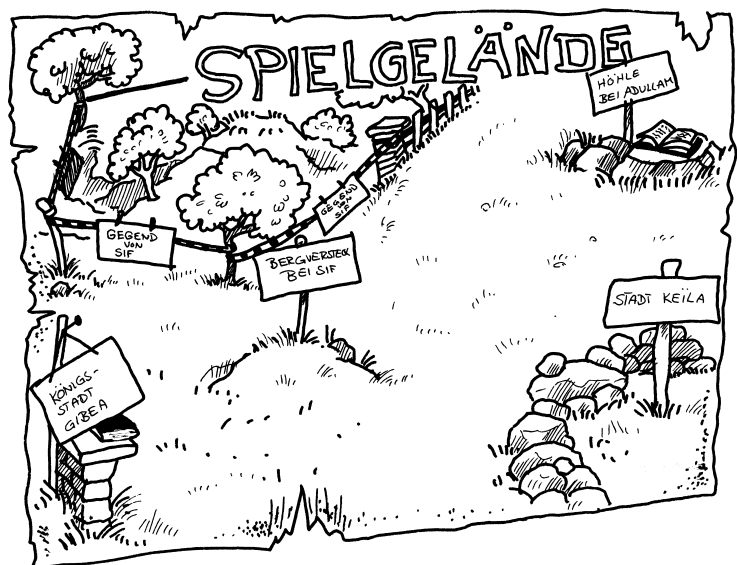
EIN SPIEL ZU 1 SAMUEL 21,1-22,5; 23,1-28; 26,1-25

Art	Geländespiel
Dauer	ca. 90 Minuten
Spielerzahl	10–30
Mitarbeiter	4
Ort	im Freien

David war einen großen Teil seines Lebens auf der Flucht vor König Saul. Über diese Zeit gibt es viele Geschichten. Besser, als Geschichten darüber zu hören, wäre es, die Zeit selbst mitzerleben. Versetzt euch in die Rolle von David, König Saul oder ihren Männern. Erlebt am eigenen Leib, was damals geschah. Etwas war allerdings ganz anders ...

### Vorbereitung

- Eine Krone basteln, die ein Kind als König Saul während des Spiels trägt.
- Kärtchen mit Davids und Sauls Zeichen (s. Kopiervorlage) kopieren und auseinander schneiden. Für jedes Kind sollten ca. 10 Kärtchen vorhanden sein.
- Die Aufgaben-Kärtchen (s. Kopiervorlagen) auf Karton kopieren und auseinander schneiden.
  - Die Aufgaben für Saul und David je einmal.
  - Die Aufgaben für Davids Männer und Sauls Soldaten für je die Hälfte der mitspielenden Kinder.
- Alle Kärtchen mit der Nummer 1 mischen und in einen Behälter legen. Darauf achten, dass genau so viele Karten vorhanden sind wie Mitspieler.
- Die anderen Kärtchen in Umschläge stecken, auf denen die betreffende Person und Nummer steht. Gleiche Kärtchen kommen in einen gemeinsamen Umschlag.
- Schilder für die verschiedenen Orte (s. Kopiervorlage) kopieren, eventuell anmalen, in Klarsicht-hüllen stecken und an geeigneten Stellen im Spielgelände, zum Beispiel an einem Baum, gut sichtbar anbringen (s. Skizze). Das Schild für die „Gegend von Sif“ mehrmals kopieren.



- Die „Gegend von Sif“ zum Beispiel mit Absperrband an Bäumen sichtbar begrenzen. Dieses Gebiet sollte groß genug sein, dass Kinder sich verstecken und jagen können. Die Schilder an verschiedenen Grenzen zu diesem Gebiet gut sichtbar anbringen.
- Je eine Bibel in der „Höhle bei Adullam“ und in der „Königsstadt Gibeon“ bereitlegen.
- Die Umschläge mit den Aufgaben an folgenden Orten verstecken.
  - David – 2: Höhle bei Adullam
  - David – 3: In die Bibel, die in der Höhle bei Adullam liegt, legen (bei 1 Samuel 23)
  - David – 5: Bergversteck bei Sif
  - König Saul – 5: Irgendwo in der Gegend von Sif
  - König Saul – 6: Irgendwo in der Gegend von Sif
  - David – 6: Irgendwo beim Bergversteck bei Sif
- Mitarbeiter einteilen, die sich an folgenden Orten aufhalten und die restlichen Umschläge haben.
  - Stadt Keila: David – 4, König Saul – 2, König Saul – 3
  - Königsstadt Gibeon: König Saul – 4
  - Gegend von Sif: König Saul – 7, Kärtchen mit König Sauls Zeichen, Kärtchen mit Davids Zeichen

### Spielbeginn

- **Der Spielleiter erklärt den Kindern, ...**
  - dass sie in dem Spiel die Rolle von David, König Saul, Davids Männern bzw. Sauls Soldaten übernehmen werden.
  - dass sie die Aufgaben, die sie zu erfüllen haben, im Lauf des Spiels in verschiedenen Umschlägen finden werden.  
Jedes Kind darf nur den Umschlag mitnehmen und öffnen, auf dem seine Rolle steht (z. B. David oder Saul).
  - dass die Umschläge nur in der richtigen Reihenfolge mitgenommen und geöffnet werden dürfen. Die Zahlen auf den Umschlägen machen die Reihenfolge deutlich.
- **Jedes Kind ...**
  - zieht seine Rolle mit der ersten Aufgabe aus dem Behälter (s. o.). Die Kinder verraten nicht, welche Rolle sie haben.  
Nur König Saul gibt sich zu erkennen.
  - liest sein Kärtchen durch und verhält sich entsprechend.
- **König Saul erhält ...**
  - eine Krone, damit er während des Spiels für alle zu erkennen ist.
  - den Umschlag mit der 2. Aufgabe für Sauls Soldaten.

### Spielverlauf

- **Die Kinder ...**
  - handeln so, wie es auf ihren Aufgaben-Kärtchen steht.

● **Die Mitarbeiter an den verschiedenen Orten haben folgende Aufgaben:**

- Der Mitarbeiter in der „Stadt Keila“...
  - gibt David Umschlag 4, wenn er mit seinen Leuten zur Stadt kommt.
  - geht in die „Königsstadt Gibeon“, wenn David die „Stadt Keila“ befreit hat, gibt König Saul Umschlag 2 und geht in die „Stadt Keila“ zurück.
  - gibt König Saul Umschlag 3, wenn er mit seinen Leuten in die „Stadt Keila“ kommt.
- Der Mitarbeiter in der „Königsstadt Gibeon“ ...
  - gibt König Saul Umschlag 4, wenn er mit seinen Soldaten von der „Stadt Keila“ zurückkommt.
- Der Mitarbeiter in der „Gegend von Sif“ ...
  - geht zur „Königsstadt Gibeon“, wenn König Saul mit seinen Leuten aus der „Gegend von Sif“ verschwunden ist, und gibt Saul dort Umschlag 7. Dann geht der Mitarbeiter zur „Gegend von Sif“ zurück.
  - gibt jedem von Sauls Soldaten ca. 10 Kärtchen mit dem Zeichen von Saul, wenn Saul und seine Männer zum letzten Kampf kommen.
  - gibt jedem von Davids Männern ca. 10 Kärtchen mit dem Zeichen von David, wenn David und seine Männer zum letzten Kampf kommen.

● **Wenn beide Gruppen in der „Gegend von Sif“ angekommen sind, kommt es zum Kampf.**

- David und Saul bleiben an unterschiedlichen Stellen an der Grenze zum „Gebiet von Sif“ stehen.
- Ihre Männer dringen in das Gebiet ein und versuchen, sich gegenseitig abzuschlagen.
- Wer zuerst den anderen berührt hat, bekommt dessen Kärtchen. Es enthält das Zeichen seines Herrn (König Saul oder David).
- Ein erbeutetes Kärtchen muss sofort bei David bzw. König Saul abgegeben werden. Erst dann geht der Kampf weiter.

**Spielende**

- Nach 30 Minuten bricht der Spielleiter den Entscheidungskampf ab.
- Der Mitarbeiter fragt die Kinder:
  - „Warum waren ein Schaf und ein Hirtenstab die Zeichen von David?“
  - „Warum war das Zeichen von König Saul ein Speer mit einem Wasserkrug?“
- Der Spielleiter erzählt kurz, wie es sich bei der letzten Begegnung zwischen David und König Saul wirklich zugetragen hat (1 Samuel 26,1-25):
  - Saul und David gingen ohne Kampf auseinander.
- Auszählung: Welche Mannschaft hat die meisten Kärtchen erbeutet?

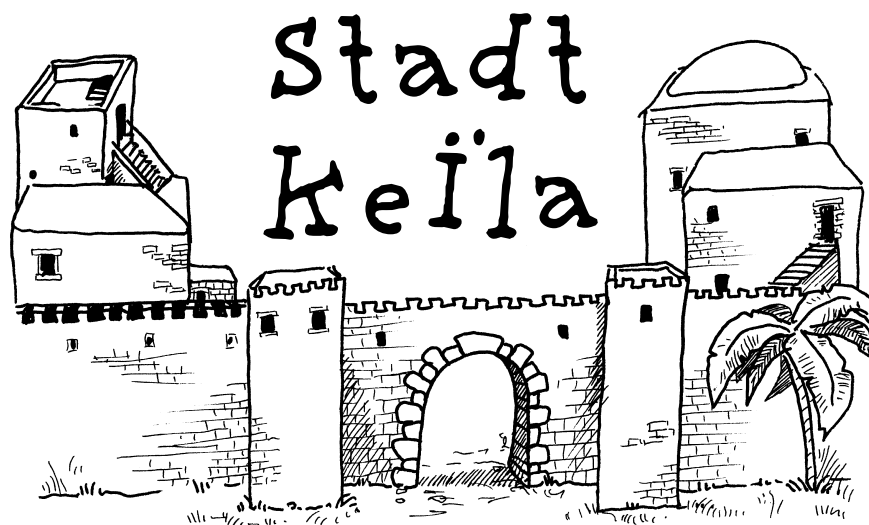




## Hier ein Überblick, was ungefähr zeitgleich geschieht:

DAVID	DAVIDS MÄNNER	KÖNIG SAUL	SAULS SOLDATEN
<p><b>David 1</b> David ist auf dem Weg zur <b>Höhle bei Adullam</b>. Wenn ihm unterwegs König Saul begegnet und fragt, ob er zu ihm hält, sagt David „nein!“ und geht weiter. In der <b>Höhle bei Adullam</b> ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● findet David Umschlag 2.</li> <li>● kommen Davids Freunde zusammen. David ist ihr Anführer und gibt in Zukunft die Befehle.</li> </ul>	<p><b>Davids Männer 1</b> Davids Männer suchen die <b>Höhle bei Adullam</b> und warten dort auf David. Wenn ihnen unterwegs König Saul begegnet und fragt, ob sie zu ihm halten, sagen sie „nein!“ und gehen weiter.</p>	<p><b>König Saul 1</b> König Saul will David umbringen, weiß aber nicht, wo er ist. König Saul weiß auch nicht genau, wer vom Volk Israel zu ihm und wer zu David hält. König Saul geht durch das Spielgelände. Wenn er jemanden trifft, fragt er ihn, ob er zu ihm hält.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Wenn jemand verspricht, ihm treu zu dienen, gibt König Saul ihm ein Kärtchen „Sauls Soldaten 2“.</li> <li>● Wenn jemand „nein!“ sagt, lässt Saul ihn gehen und sucht andere Leute.</li> </ul> <p>Wenn Saul den Eindruck hat, alle Männer gefunden zu haben, geht er mit ihnen in die <b>Königsstadt Gibea</b>. Dort wartet er mit seinen Soldaten, bis ihm der Mitarbeiter von der <b>Stadt Keila</b> Umschlag 2 bringt.</p>	<p><b>Sauls Soldaten 1</b> Sauls Soldaten gehen durch das Spielgelände und sehen sich alles genau an. Wenn König Saul ihnen begegnet und fragt, ob sie zu ihm halten, legen sie ihre rechte Hand auf die Brust und versprechen König Saul, ihm treu zu dienen. Sie erhalten von König Saul das Kärtchen „Sauls Soldaten 2“.</p> <p><b>Sauls Soldaten 2</b> Sauls Soldaten bleiben von jetzt an bei König Saul und tun, was er sagt.</p>
<p><b>David 2</b> David erfährt, dass die Philister die <b>Stadt Keila</b> erobert haben. Er liest seinen Männern 1 Samuel 23,2 vor. Danach öffnet er den Umschlag, der in der Bibel steckt.</p>			
<p><b>David 3</b> Wenn David den Eindruck hat, dass alle seine Männer da sind, sucht er mit seinen Männern die <b>Stadt Keila</b>. Dort erhält er Umschlag 4.</p>			
<p><b>David 4</b> David muss mit seinen Männern vor König Saul fliehen und sich an einem anderen Ort verstecken. Sie ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● versuchen, in das <b>Bergversteck bei Sif</b> zu gelangen.</li> <li>● dürfen sich nicht von Saul und seinen Soldaten erwischen lassen.</li> <li>● finden im <b>Bergversteck bei Sif</b> Umschlag 5.</li> </ul>	<p><b>König Saul 2</b> Saul erfährt, dass David in der Stadt <b>Keila</b> ist und bricht sofort mit seinen Leuten auf, um David dort zu fangen.</p>		
			<p><b>König Saul 3</b> Saul erfährt, dass David mit seinen Leuten entkommen ist. Er kehrt mit seinen Leuten in die <b>Königsstadt Gibea</b> zurück. Dort bekommt er das Kärtchen mit der nächsten Aufgabe.</p>

DAVID	DAVIDS MÄNNER	KÖNIG SAUL	SAULS SOLDATEN
<p><b>David 5</b> Damit Saul und seine Soldaten Davids Versteck nicht so leicht finden, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● suchen David und seine Männer sich immer wieder neue Verstecke.</li> <li>● versuchen sie, nicht entdeckt zu werden und lassen sich auf keinen Kampf ein.</li> </ul> <p>Sie entfernen sich nicht zu weit voneinander, damit sie sich verständigen können. Irgendwo in dem Gebiet finden sie Umschlag 6. Wenn er gefunden wurde, treffen sich alle bei David, damit er ihnen die nächste Aufgabe vorlesen kann.</p>		<p><b>König Saul 4</b> Saul erfährt, dass David sich in verschiedenen Bergverstecken aufhält. Er liest seinen Soldaten 1 Samuel 23,23 vor und schickt sie in die <b>Gegend von Sif</b>. Dort sollen sie alle Schlupfwinkel erkunden, aber niemanden fangen. Irgendwo finden sie dort Umschlag 5. Wenn er gefunden wurde, kommen alle Soldaten zu Saul zurück.</p> <p><b>König Saul 5</b> König Saul lässt sich von seinen Soldaten erzählen, wie viele von Davids Männern sie gesehen haben. Dann geht er mit ihnen dorthin, wo sie Umschlag 5 gefunden haben und nimmt die Bibel mit. In der Nähe dieser Stelle findet er Umschlag 6.</p>	
		<p><b>König Saul 6</b> König Saul liest seinen Soldaten 1 Samuel 23,27 vor. Er bricht die Verfolgung von David ab und kehrt mit seinen Soldaten in die <b>Königsstadt Gibea</b> zurück. Dort erhält er Umschlag 7.</p>	
<p><b>David 6</b> David und seine Männer gehen in die <b>Gegend von Sif</b>. Dort kommt es zur Entscheidung.</p>		<p><b>König Saul 7</b> König Saul erfährt, dass David immer noch in der <b>Gegend von Sif</b> ist. Er zieht mit allen Soldaten dorthin, um David zu fangen. In der <b>Gegend von Sif</b> kommt es zur Entscheidung.</p>	







<p><b> Davids Männer 1 </b></p> <p>Du bist einer von den Männern, die mit König Saul unzufrieden sind. Du hast gehört, dass David von König Saul verfolgt wird und willst dich David anschließen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Suche die <b>Höhle bei Adullam</b> und warte dort, bis David kommt.</li> <li>● Die weiteren Anweisungen wird David dir geben.</li> <li>● Wenn dir unterwegs König Saul begegnet und er dich fragt, ob du zu ihm hältst, sagst du „nein!“ und gehst weiter.</li> </ul>	<p><b> Davids Männer 1 </b></p> <p>Du bist einer von den Männern, die mit König Saul unzufrieden sind. Du hast gehört, dass David von König Saul verfolgt wird und willst dich David anschließen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Suche die <b>Höhle bei Adullam</b> und warte dort, bis David kommt.</li> <li>● Die weiteren Anweisungen wird David dir geben.</li> <li>● Wenn dir unterwegs König Saul begegnet und er dich fragt, ob du zu ihm hältst, sagst du „nein!“ und gehst weiter.</li> </ul>
<p><b> Sauls Soldaten 1 </b></p> <p>Du gehörst zu den Männern, die mit König Saul zufrieden sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Du gehst durch das Spielgelände (Israel) und siehst dir alles genau an.</li> <li>● Wenn König Saul dir begegnet und dich fragt, ob du zu ihm hältst, legst du deine rechte Hand auf deine Brust und versprichst König Saul, ihm treu zu dienen.</li> <li>● König Saul wird dir dann ein Kärtchen mit weiteren Anweisungen geben.</li> </ul>	<p><b> Sauls Soldaten 1 </b></p> <p>Du gehörst zu den Männern, die mit König Saul zufrieden sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Du gehst durch das Spielgelände (Israel) und siehst dir alles genau an.</li> <li>● Wenn König Saul dir begegnet und dich fragt, ob du zu ihm hältst, legst du deine rechte Hand auf deine Brust und versprichst König Saul, ihm treu zu dienen.</li> <li>● König Saul wird dir dann ein Kärtchen mit weiteren Anweisungen geben.</li> </ul>
<p><b> Sauls Soldaten 2 </b></p> <p>Du wirst von jetzt an bei König Saul bleiben und tun, was er dir sagt.</p>	<p><b> Sauls Soldaten 2 </b></p> <p>Du wirst von jetzt an bei König Saul bleiben und tun, was er dir sagt.</p>

<p><b>David 1</b></p> <p>Du bist David. König Saul will dich töten. Deshalb musst du fliehen. Damit du nicht erkannt wirst, hast du dich verkleidet. Das bedeutet: Noch weiß niemand, dass du David bist.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Suche die <b>Höhle bei Adullam</b>. Dort warten Freunde auf dich und du bist erst einmal in Sicherheit. Bleib so lange dort, bis alle deine Freunde angekommen sind.</li> <li>● Du bist ihr Anführer und gibst die Befehle.</li> <li>● Wenn dir unterwegs König Saul begegnet und er dich fragt, ob du zu ihm hältst, sagst du „nein!“ und gehst weiter.</li> <li>● In der <b>Höhle bei Adullam</b> findest du ein Kärtchen mit weiteren Anweisungen.</li> </ul>	<p><b>David 2</b></p> <p>Die Philister haben die <b>Stadt Keila</b> erobert. Am liebsten willst du die Philister angreifen. Aber will Gott das auch? Wird er dir helfen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Schlag die Bibel auf und lies deinen Männern 1 Samuel 23,2 vor.</li> <li>● Erst danach öffnest du den Umschlag, den du in der Bibel findest.</li> </ul>
<p><b>David 3</b></p> <p>Wenn du den Eindruck hast, dass alle deine Männer da sind, sucht ihr gemeinsam die <b>Stadt Keila</b>. Dort erhältst du ein Kärtchen mit weiteren Anweisungen.</p>	<p><b>David 4</b></p> <p>Du hast mit deinen Männern die Stadt befreit. Aber König Saul weiß, dass ihr hier seid. Ihr müsst fliehen und euch an einem anderen Ort verstecken.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Versucht, in das <b>Bergversteck bei Sif</b> zu gelangen.</li> <li>● Lasst euch nicht von Saul und seinen Soldaten erwischen.</li> <li>● Im <b>Bergversteck bei Sif</b> findet ihr Umschlag 5.</li> </ul>
<p><b>David 5</b></p> <p>Saul lässt euch durch seine Soldaten ausspionieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Damit sie euer Versteck nicht so leicht finden, sucht ihr euch immer wieder neue Verstecke.</li> <li>● Versucht, euch nicht entdecken zu lassen und lasst euch auf keinen Kampf ein. Bleibt in der Nähe, damit ihr euch verständigen könnt.</li> <li>● Irgendwo in dem Gebiet findet ihr Umschlag 6.</li> <li>● Wenn ihr den gefunden habt, sollen sich alle deine Leute bei dir treffen, damit du ihnen die nächste Aufgabe vorlesen kannst.</li> </ul>	<p><b>David 6</b></p> <p>König Saul ist in der <b>Gegend von Sif</b>. Schick deine Freunde los. Sie haben 30 Minuten Zeit, Sauls Soldaten eine Lehre zu erteilen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Du selbst bleibst an der Grenze zur <b>Gegend von Sif</b>.</li> <li>● Der Mitarbeiter an der Grenze zur <b>Gegend von Sif</b> gibt jedem deiner Männer ca. 10 Kärtchen mit deinem Zeichen.</li> <li>● Deine Leute dringen in das Gebiet ein und versuchen, Sauls Soldaten abzuschlagen.</li> <li>● Wer einen abgeschlagen hat, bekommt von ihm ein Kärtchen mit Sauls Zeichen. Vorsicht, auch Sauls Soldaten versuchen, euch abzuschlagen. Wer zuerst den anderen berührt hat, bekommt ein Kärtchen von ihm.</li> <li>● Wer ein Kärtchen erbeutet hat, bringt es sofort zu dir. Erst dann darf er wieder in die <b>Gegend von Sif</b> eindringen und Sauls Soldaten jagen.</li> </ul>

## König Saul 1

Du bist König Saul. Du hast Angst, dass David König wird und willst ihn umbringen. David ist auf der Flucht, und du weißt nicht genau, wer vom Volk Israel zu ihm und wer zu dir hält.

- Vom Spielleiter erhältst du ...
  - eine Krone, die du während des ganzen Spiels tragen wirst, damit man dich erkennt.
  - Kärtchen mit der „2. Aufgabe für Sauls Soldaten“.
- Du gehst durch das Spielgelände, dein Land Israel.
  - Wenn du jemanden triffst, fragst du ihn, ob er zu dir hält.
  - Wenn jemand verspricht, dir treu zu dienen, gibst du ihm ein Kärtchen mit der „2. Aufgabe für Sauls Soldaten“.
  - Wenn jemand „nein!“ sagt, lässt du ihn einfach gehen und suchst andere Leute.
- Wenn du den Eindruck hast, alle Männer gefunden zu haben, gehst du mit ihnen in deine **Königsstadt Gibeä**.
- Hier, in deiner Königsstadt, wartet ihr, bis dir jemand eine wichtige Botschaft bringt.

## König Saul 2

David ist in der **Stadt Keila**.

- Du brichst sofort mit deinen Leuten auf, um David dort zu fangen.

## König Saul 3

David ist mit seinen Leuten entkommen.

- Du kehrst mit deinen Soldaten wieder in die **Königsstadt Gibeä** zurück.
- Dort bekommst du das Kärtchen mit der nächsten Aufgabe.

## König Saul 4

David hält sich in verschiedenen Bergverstecken auf.

- Lies deinen Soldaten 1 Samuel 23,23 vor.
- Du schickst deine Soldaten in die **Gegend von Sif**.
- Dort sollen sie alle Schlupfwinkel erkunden, aber niemanden fangen.
- Irgendwo ist dort auch Umschlag 5 mit der nächsten Aufgabe versteckt.
- Wenn deine Männer diesen Umschlag gefunden haben, kommen alle Soldaten zu dir zurück.

## König Saul 5

Lass dir von deinen Soldaten erzählen, wie viele von Davids Männern sie gesehen haben.

- Dann geh mit ihnen dorthin, wo sie Umschlag 5 gefunden haben und nimm die Bibel mit.
- In der Nähe dieser Stelle findest du Umschlag 6.

## König Saul 6

Lies deinen Soldaten 1 Samuel 23,27 vor.

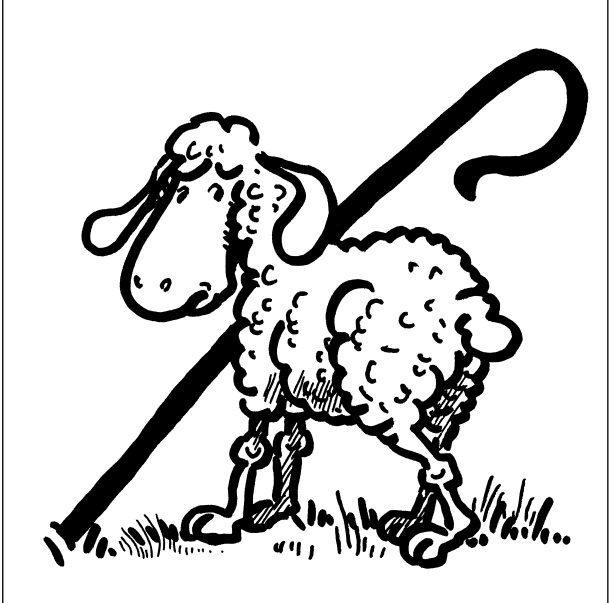
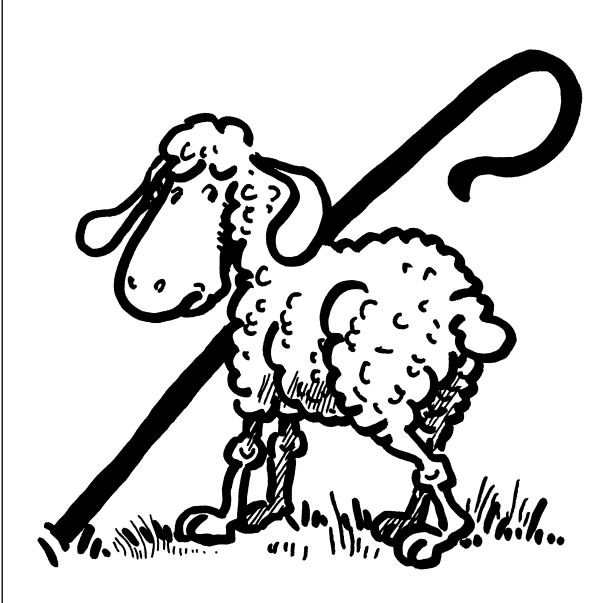
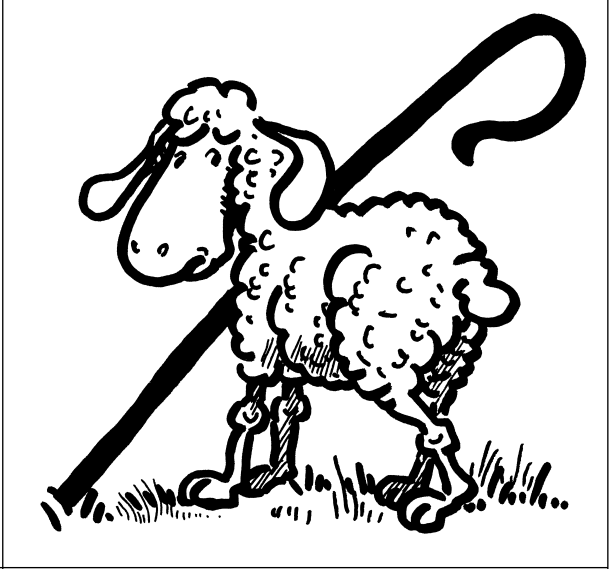
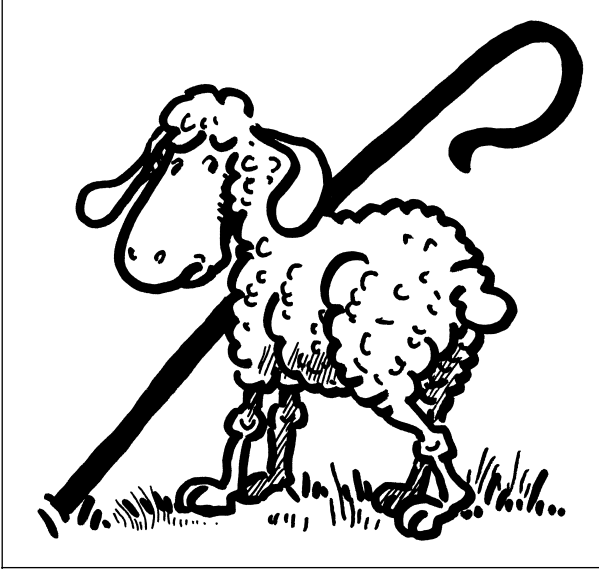
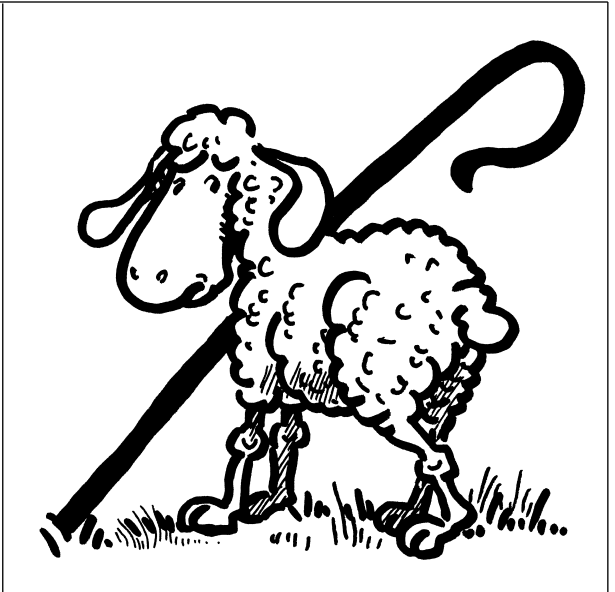
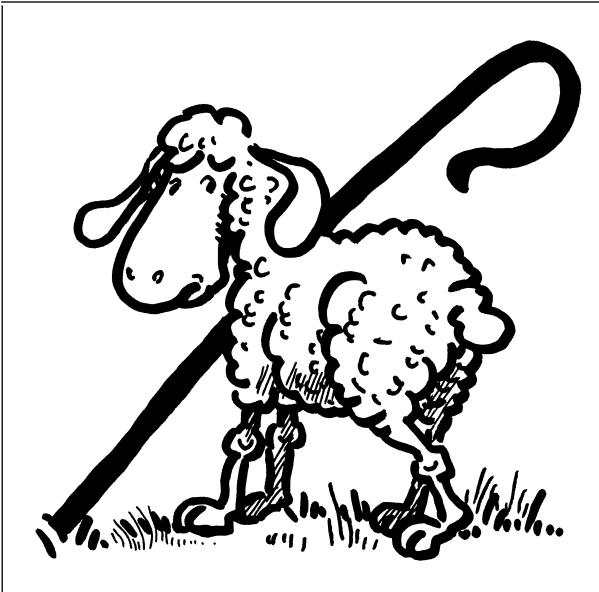
- Du musst die Verfolgung von David abbrechen und kehrst mit deinen Soldaten in deine **Königsstadt Gibeä** zurück. Dort erhältst du Umschlag 7.

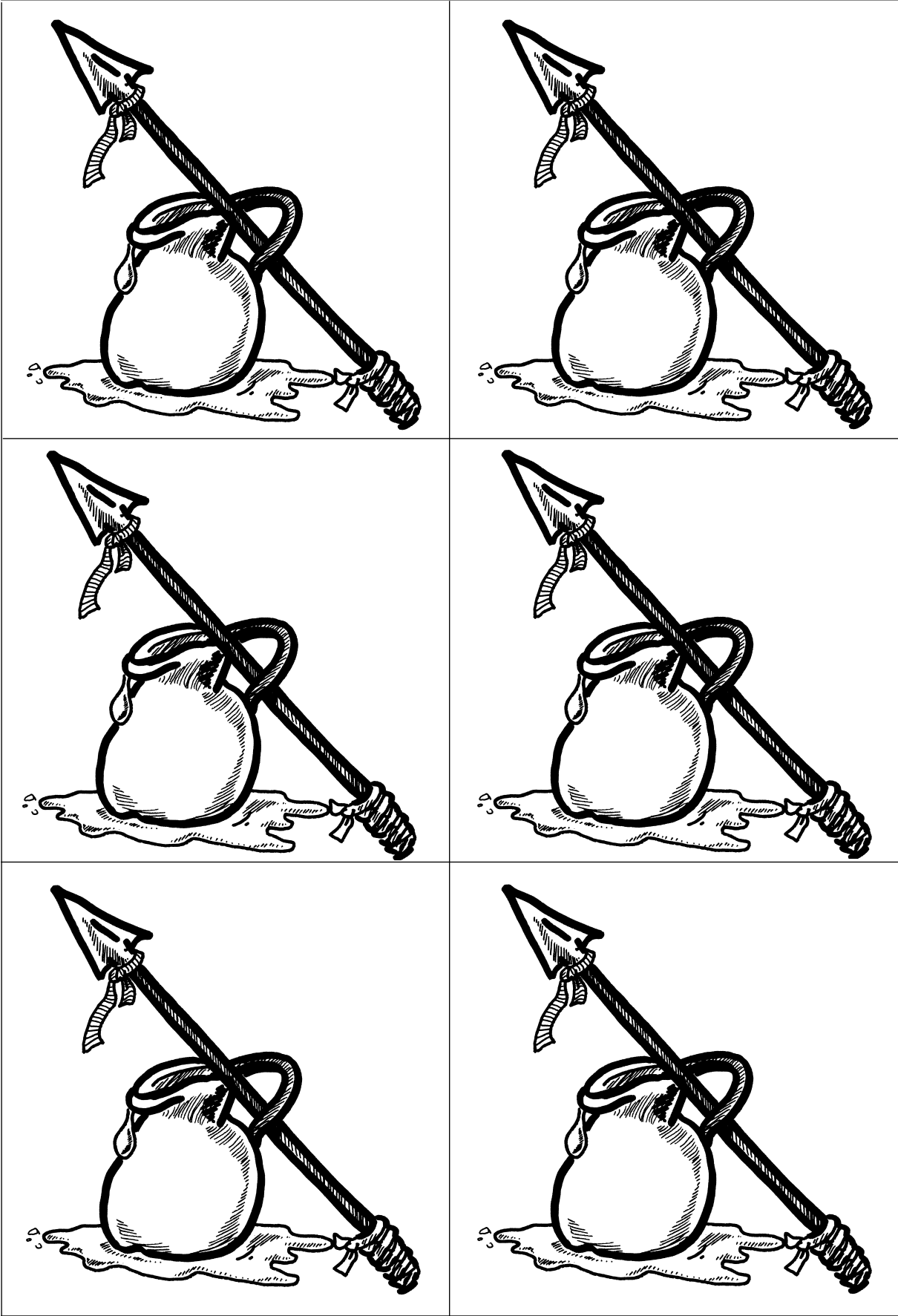
## König Saul 7

David ist immer noch in der **Gegend von Sif**. Die Feinde hast du inzwischen vertrieben.

- Zieh mit allen Soldaten los, um David endlich zu fangen.
- Wenn ihr in der **Gegend von Sif** seid, haben deine Soldaten 30 Minuten Zeit, Davids Leute zu verfolgen.
  - Du wartest an der Grenze zu dieser Gegend.
  - Der Mitarbeiter an der Grenze zur **Gegend von Sif** gibt jedem deiner Soldaten ca. 10 Kärtchen mit deinem Zeichen.
  - Deine Soldaten dringen in das Gebiet ein und versuchen, einen von Davids Männern abzuschlagen.
  - Wer einen abgeschlagen hat, bekommt von ihm ein Kärtchen mit Davids Zeichen. Vorsicht, auch Davids Männer versuchen, euch abzuschlagen. Wer zuerst den anderen berührt hat, bekommt von ihm ein Kärtchen.
  - Wer ein Kärtchen erbeutet hat, bringt es sofort zu König Saul. Erst dann darf er wieder in die **Gegend von Sif** eindringen und Davids Männer jagen.







## 6. Ganz schön Schaf

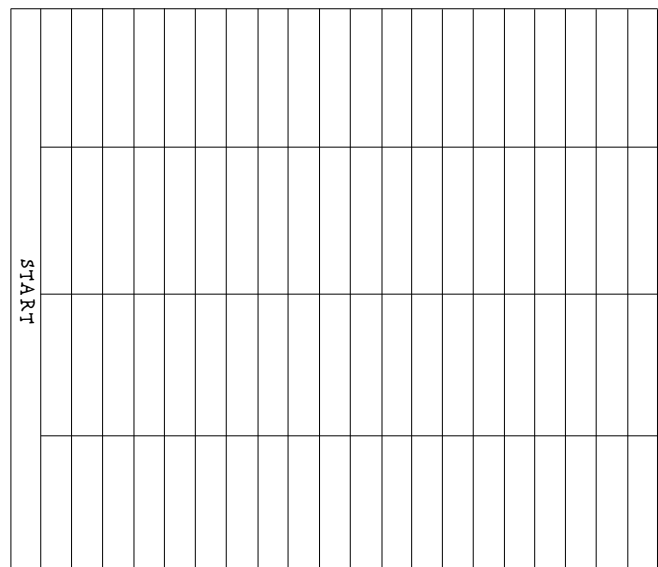
### EIN SPIEL ZU PSALM 23

Art	Staffel
Dauer	ca. 15–30 Minuten
Spielerzahl	4–20
Mitarbeiter	1
Ort	im Haus

David hat erlebt, wie Gott ihn geführt, beschützt und versorgt hat. In Psalm 23 fasst er diese Erlebnisse aus der Sicht eines Schafhirten zusammen. Als ehemaliger Hirte kennt er sich bestens mit Schafen aus. Zum Leben braucht ein Schaf drei Dinge: saftige Weiden, frisches Wasser und einen warmen Stall. Der Hirte verteidigt und schützt es in Gefahren und bringt es in den Stall. Dort angekommen, ist es in Sicherheit. Also, bring deine Schafe in den Stall!

### Vorbereitung

- Für jedes Kind mehrere Schaf- und eine Stallkarte auf festen Karton kopieren und ausschneiden.
- Spielkarten (s. Kopiervorlage) auf festen Karton kopieren und auseinander schneiden (je Kind 20 mal).
- Ereigniskarten (s. Kopiervorlage) 2 mal auf festen Karton kopieren und auseinander schneiden.
- Zahlen von 1 – 6 auf je eine DIN-A6-Karte schreiben.
- Einen Tisch und einen Würfel bereithalten.
- Ein Überraschungsei und kleine Süßigkeiten (Bonbons etc.) als Preise besorgen.
- Den Spielplan wie folgt auf Paketpapier zeichnen (s. Skizze):
  - vier Bahnen nebeneinander,
  - je Bahn 20 Felder (die Felder sollten etwas größer sein als die Spielkarten sind).
 Wenn mehr als vier Kinder mitspielen, entsprechend mehr Spielpläne und Spielkarten anfertigen.



## Spielbeginn

- Die Zahlenkarten in der Reihenfolge von 1–6 auf den Tisch legen.
- Die Spiel- und Ereigniskarten wie folgt zu den Zahlenkarten legen:
  - 1: Weg
  - 2: Eine Hälfte der Ereigniskarten
  - 3: Wasser
  - 4: Weide
  - 5: Die andere Hälfte der Ereigniskarten
  - 6: Hirte
- Die Ereigniskarten mischen.
- Jedes Kind erhält eine Schaf- und eine Stallkarte.
- Die Kinder legen ihr Schaf auf ihr Startfeld und den Stall an das Ende ihrer Bahn.

## Spielverlauf









Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Schafe vom Start in den Stall zu bringen, indem man sie auf der Bahn weiter nach vorn legt.

- Beim Legen der Karten ist folgende Reihenfolge zu beachten:
  - Bevor man die Schafkarte legen kann, muss immer eine Wegkarte liegen.
  - Vor einer Wegkarte müssen mindestens eine Weide- und eine Wasserkarte liegen.
  - Wer eine Wegkarte legt, kann erst beim nächsten Zug sein Schaf auf das Feld vor die Wegkarte legen und würfeln.
  - Eine Hirtenkarte kann immer gelegt werden.
  - Wer eine Hirtenkarte legt, kann sofort die Schafkarte anlegen und würfelt noch einmal.
  - Weide-, Wasser-, Weg- und Hirtenkarte können beliebig aufeinander folgen.
- Die Spieler (jeder Vierergruppe) würfeln nacheinander.
- Wer zuerst eine Sechs hat, beginnt und würfelt erneut.
- Er nimmt sich von dem Stapel, dessen Zahl er gewürfelt hat, die oberste Karte und legt sie vor sein Schaf.
  - Hat er eine Ereigniskarte, befolgt er die Anweisungen.
  - Hat er eine Wegkarte, hebt er sie auf.
- Der nächste Spieler würfelt usw.
- Karten, die nicht einzusetzen sind, hebt der Spieler auf.
- Wer sein Schaf in den Stall gebracht hat, räumt alle Spiel- und Ereigniskarten von seiner Bahn weg, legt sie unter die entsprechenden Stapel auf dem Tisch und beginnt mit einem neuen Schaf von vorn.

## Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der nach einer festgesetzten Zeit am meisten Schafe in seinen Stall gebracht hat. Er erhält ein Überraschungsei.

Alle Spieler erhalten für jedes Schaf in ihrem Stall eine kleine Süßigkeit.

<p>PSALM 23,1 <i>Der Herr ist mein Hirt; darum leide ich keine Not.</i></p>  <p>GOTT SORGT FÜR DICH. DU BEKOMMST EIN BONBON.</p>	<p>PSALM 23,2 <i>Er bringt mich auf saftige Weiden, lässt mich ruhen am frischen Wasser ...</i></p>  <p>GOTT FÜHRT ZUM FRISCHEN WASSER UND ZUR WEIDE. DU BEKOMMST EINE WASSERKARTE.</p>
<p>PSALM 23,3 <i>... und gibt mir neue Kraft. Auf sicheren Wegen leitet er mich, dafür bürgt er mit seinem Namen.</i></p>  <p>GOTT FÜHRT AUF GUTEN WEGEN. DU BEKOMMST EINE WEGKARTE.</p>	<p>PSALM 23,4 <i>Und muss ich auch durchs finstere Tal – ich fürchte kein Unheil! Du, Herr, bist ja bei mir; du schützt mich und führst mich, das macht mir Mut.</i></p>  <p>DAS FINSTERE TAL IST BEDROHLICH. DIE SCHWIERIGKEITEN SIND GROSS. WÜRFLE NOCH EINMAL, ABER SAGE VOR- HER, WELCHE ZAHL DU WÜRFELN WIRST. STIMMT SIE, BEKOMMST DU WAHLWEISE EINE WEGKARTE ODER EINE WASSERKARTE.</p>
<p>PSALM 23,4 B <i>Du, Herr, bist ja bei mir; du schützt mich und führst mich, das macht mir Mut.</i></p>  <p>GOTT IST DA! FEINDE UND FINSTERE TÄLER MACHEN DIR NICHTS MEHR AUS. DU KANNST DIR VON EINEM BELIEBIGEN STAPEL EINE KARTE AUSSUCHEN.</p>	<p>PSALM 23,4 B <i>Du, Herr, bist ja bei mir; du schützt mich und führst mich, das macht mir Mut.</i></p>  <p>GOTT IST DA! FEINDE UND FINSTERE TÄLER MACHEN DIR NICHTS MEHR AUS. DU KANNST DIR VON EINEM BELIEBIGEN STAPEL EINE KARTE AUSSUCHEN.</p>
<p>PSALM 23,5 <i>Vor den Augen meiner Feinde deckst du mir deinen Tisch; als Gast nimmst du mich bei dir auf und füllst mir den Becher randvoll.</i></p>  <p>FEINDE KÖNNEN SEHR BEDROHLICH SEIN. LEGE EINE BELIEBIGE KARTE, DIE DU AUF DER HAND HAST, UNTER DEN ENT- SPRECHENDEN STAPEL ZURÜCK.</p>	<p>PSALM 23,6 <i>Deine Güte und Liebe umgeben mich an jedem neuen Tag; in deinem Haus darf ich nun bleiben mein Leben lang.</i></p>  <p>ENDLICH ZU HAUSE! DU MUSST NIE WIEDER WEG. DU DARFST BLEIBEN. STELLE DEIN SCHAF DIREKT IN DEN STALL.</p>

