

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

was wollte Jesus den Menschen damals und uns heute mit seinen Gleichnissen sagen? Um den Sinn eines Gleichnisses zu verstehen, muss man abstrakt denken können. Kinder im Jungescharalter beginnen erst, ein abstraktes Denkvermögen zu entwickeln. Sie lassen sich dafür begeistern, Neues und Geheimnisvolles zu entdecken, brauchen aber gerade bei Gleichnissen Hilfen, um auf die richtige Spur zu kommen.

Die folgenden Spiele gehen auf die verschiedenen Situationen ein, in denen Jesus seine Gleichnisse erzählte. Sie geben die Möglichkeit, im Spiel zu entdecken, was es mit diesen Geschichten auf sich hat.

Zu jedem Spiel gehört eine Übertragung des Gleichnisses in den Alltag.

Einige Spiele lassen sich als Hinführung, andere zur Vertiefung eines Gleichnisses einsetzen. Als Grundlage für die Ausarbeitungen dient die „Gute Nachricht Bibel“.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Spielen.

Ihr Team vom Bibellesebund

Zeichnungen: Susanne Malessa

Gestaltung und DTP: Georg Design, Münster

Verantwortlich für den Inhalt:

Renate Franz, Daniel Knöß, 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.



Inhalt

Das Gleichnis vom Hausbau Matthäus 7,24-27 Spielnachmittag	<i>Dauer</i> ca. 90 Minuten <i>Spielerzahl</i> ab 16 Spieler <i>Mitarbeiter</i> 2-3 <i>Ort</i> im Haus	4
Das Unkraut im Weizen Matthäus 13,24-30.36-43 Kartenspiel	<i>Dauer</i> beliebig <i>Spielerzahl</i> 5 Spieler oder mehrere Spielgruppen mit je 5 Spielern <i>Mitarbeiter</i> 1 Mitarbeiter pro Gruppe <i>Ort</i> im Haus	10
Der versteckte Schatz und die Perle Matthäus 13,44-46 Lauf- und Suchspiel	<i>Dauer</i> ca. 30 Minuten <i>Spielerzahl</i> 6-15 <i>Mitarbeiter</i> 2 <i>Ort</i> im Haus	13
Das Gleichnis vom hartherzigen Schuldner Matthäus 18,23-35 Brettspiel	<i>Dauer</i> 30-40 Minuten <i>Spielerzahl</i> 4 Spieler oder mehrere Spielgruppen mit bis zu 4 Spielern <i>Mitarbeiter</i> 1 Mitarbeiter pro Gruppe <i>Ort</i> im Haus	16
Das Gleichnis von den bösen Weinbergspächtern Matthäus 21,33-46; Markus 12,1-12; Lukas 20,9-19 Laufspiel mit der Bibel	<i>Dauer</i> ca. 45 Minuten <i>Spielerzahl</i> ab 6 Spieler <i>Mitarbeiter</i> 2-3 <i>Ort</i> im Haus oder im Freien	22
Das Gleichnis von den Brautjungfern Matthäus 25,1-13 Würfel- und Reaktionsspiel	<i>Dauer</i> beliebig <i>Spielerzahl</i> mindestens sechs Spieler <i>Mitarbeiter</i> 1-2 <i>Ort</i> im Haus	28
Das Gleichnis vom anvertrauten Geld Matthäus 25,14-30 Stationenspiel	<i>Dauer</i> 30-45 Minuten <i>Spielerzahl</i> bis 30 Spieler <i>Mitarbeiter</i> 3-6 <i>Ort</i> im Haus oder im Freien	30

Das Beispiel des barmherzigen Samariters

Lukas 10,29-37
Würfelspiel

Dauer 15–30 Minuten
Spielerzahl Spielgruppen
mit bis zu 4 Spielern
Mitarbeiter 1
Ort im Haus

36

Der bittende Freund

Lukas 11,5-10
Nachtgeländespiel

Dauer ca. 30 Minuten
Spielerzahl ab 6 Spieler
Mitarbeiter 6
Ort im Gelände / Wald

40

Der reiche Kornbauer

Lukas 12,13-21
Stationenspiel

Dauer 30–45 Minuten
Spielerzahl bis 20 Spieler
Mitarbeiter 7
Ort im Haus oder im Freien

43

Das verlorene Schaf / das verlorene Geldstück

Lukas 15,1-10
Suchspiel mit Tageslichtschreiber

Dauer beliebig
Spielerzahl beliebig
Mitarbeiter 1
Ort im Haus

56



Das Gleichnis vom Hausbau

MATTHÄUS 7,24-27

<i>Art</i>	Spielnachmittag
<i>Dauer</i>	ca. 90 Minuten
<i>Spielerzahl</i>	ab 16 Spieler
<i>Mitarbeiter</i>	2-3
<i>Ort</i>	im Haus

Jesus hat ausführlich darüber gesprochen, was bei Gott wichtig ist. Zum Schluss erzählt er seinen Zuhörern eine Geschichte vom Hausbau.

Matthäus 7,24-27 vorlesen.

Seid ihr schon einmal dabei gewesen, als ein Haus gebaut wurde? Was ist dabei wichtig? Worauf kommt es an? Heute werden wir das gemeinsam entdecken. Dabei werdet ihr schnell merken, dass es nicht nur darauf ankommt, Bescheid zu wissen, sondern das Richtige auch zu tun.

Vorbereitung / Material

- Kärtchen für die Gruppeneinteilung (s. Kopiervorlage) kopieren und auseinander schneiden (je Teilnehmer ein Kärtchen).
Jeder Beruf muss gleich oft vorkommen.
- Tabelle für die Punktwertung (s. Kopiervorlage) auf Folie kopieren.
- Tagslichtschreiber bereitstellen.
- Die Stühle so stellen, dass die Gruppen zusammensitzen und für den Spielleiter als Gruppe zu erkennen sind.
- Kaubonbons als „Ziegelsteine“ für die Sieger besorgen.
- Für die Spiele:
 - Spiel 1** - Papier und Stifte für jede Gruppe
 - Spiel 2** - verschiedene Kopfrechen-Aufgaben überlegen, die etwas mit dem Bau zu tun haben. (z. B. Gewicht von Zementsäcken, Länge von Brettern, Quadratmeter eines Zimmers, Kubikmeter eines Kübels berechnen.)
Die Schwierigkeit der Aufgaben soll dem Alter der Mitspieler entsprechen.
 - Spiel 3** - Bauklötze für jede Gruppe
 - Spiel 4** - Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger
- Drei Murmeln
- Je Gruppenmitglied ein Schaumstoffrohr (aus dem Baumarkt zur Isolation von Heizungsrohren)
 - Spiel 5** - Zwei Kabeltrommeln mit gleich langen Kabeln
 - Spiel 6** - Wasser- oder Fingerfarbe für jede Gruppe
 - Spiel 7** - Knete
- Vorschläge, welche Gegenstände in einem Haus Kinder kneten können, auf einzelne Kärtchen schreiben.
 - Spiel 8** - Flüssigklebstoff und Klebeband
- Holzstäbchen (Holzspatel, Eisstiele, o. Ä.)

Hinweis für Mitarbeiter

Die Spiele sind von der Reihenfolge so angeordnet, dass sie den Bauabschnitten eines Hauses entsprechen.

Spielbeginn

- Die Spieler ziehen am Eingang einen Beruf und werden so in acht gleich große Gruppen eingeteilt.
- Mit Hilfe der Folie das Punktesystem erklären.
 - Pro Spiel gibt es Punkte für die ersten drei Plätze.
 1. Platz 10 Punkte
 2. Platz 8 Punkte
 3. Platz 5 Punkte
 - Die Spiele entsprechen den Berufen der Gruppen.

Erreicht eine Gruppe bei dem Spiel, das zu ihrem Beruf gehört, einen der ersten drei Plätze, bekommt sie die doppelte Punktzahl.

Spielverlauf

Die Spiele nacheinander spielen und nach jeder Spielrunde die Punkte auf der Folie eintragen.

Spiel 1: Architekt

Geschichte über einen Bau schreiben

Ein Architekt hat schon viel am Bau erlebt. Über die verschiedenen Bauherren könnte er mit Sicherheit Bücher schreiben.

- Die Gruppen schreiben gleichzeitig eine kleine Geschichte über ein Ereignis auf dem Bau.
- In dieser Geschichte müssen folgende Begriffe vorkommen:

Oma	Haarspray
Toilettenpapier	Wackelpudding
Brett	Mörtel
Lampe	Dünger
- Nach einer vorher festgelegten Zeit hören alle auf zu schreiben.
- Aus jeder Gruppe liest einer die Geschichte vor.
- Die Mitarbeiter entscheiden über die Gewinner.

Bewertungskriterien: Kreativität, verwendete Begriffe, Humor.

Spiel 2: Statiker

Rechenaufgaben lösen

Ein Statiker muss gut rechnen können. Wenn er sich vertut, stürzt am Ende alles ein.

- Aus jeder Gruppe geht ein Spieler zum Spielleiter.
- Der Spielleiter stellt verschiedene Kopf-Rechen-Aufgaben.
- Alle Mitspieler suchen gleichzeitig nach der Lösung.
- Für jede erste richtige Lösung gibt es einen Punkt.

Die Anzahl der Punkte entscheidet über die Plätze.

Spiel 3: Maurer

Persönliches Traumhaus bauen

Endlich kann man etwas vom Hausbau sehen. Ein Maurer entwirft ein Haus nicht nur auf Papier. Er baut mit richtigen Steinen zum Anfassen und Ansehen.

- Jede Gruppe bekommt die gleiche Anzahl Bauklötze.
- Innerhalb von 5 Minuten baut jede Gruppe ihr persönliches Traumhaus.
- Die Mitarbeiter entscheiden über die Gewinner.
Bewertungskriterien: Schönheit, Architektur

Spiel 4: Installateur

Murmeln durch Schaumstoffrohre rollen lassen

Wenn ein Installateur Wasser- und Heizungsrohre verlegt, muss er darauf achten, dass die Rohre auch dicht sind und nichts heraustropft.

Die Gruppen spielen nacheinander.

- Jedes Gruppenmitglied bekommt ein Schaumstoffrohr.
- Die Schaumstoffrohre an den Enden so aneinander halten, dass nichts herausfallen kann.
- Die drei Murmeln über eine vorher festgelegte Strecke transportieren.
 - Eine Murmel in das hinterste Rohr stecken und durch alle Rohre nach vorn rollen lassen.
 - Der hinterste Spieler läuft mit seinem Rohr nach vorn und baut die Leitung weiter usw. bis zum Ziel.
 - Die Murmeln dürfen nicht mit den Rohren getragen werden, sondern müssen die ganze Strecke durch die Rohre rollen.
 - Fällt eine Murmel zwischendurch heraus, beginnt der Durchgang von vorn.
 - Ist die erste Murmel am Ziel, folgt die zweite usw.
- Die Zeiten mit der Stoppuhr stoppen.

Spiel 5: Elektriker

Kabeltrommel aufrollen

Kabelsalat kann ein Elektriker nicht gebrauchen. Ordnung ist das halbe Leben.

Bei diesem Spiel treten immer zwei Mannschaften im K.-o.-System gegeneinander an.

- Zuerst treten die Mannschaften gegeneinander an, die bisher auf Platz 1 und 2 liegen.
Der Sieger kämpft gegen die Gruppe auf dem dritten Platz usw.
- Die Mannschaften wickeln um die Wette eine Kabeltrommel ab und möglichst ordentlich wieder auf.
- Die drei Mannschaften, die zum Schluss gegeneinander antreten, teilen sich die ersten drei Plätze.

Spiel 6: Maler

Gesichter bemalen

Das Haus ist eigentlich schon fertig. Alles funktioniert, aber es sieht noch nicht besonders schön aus.

Wenn der Maler kommt, geht es um die Schönheit.

- Die Gruppen bekommen einen Wasserfarbkasten oder verschiedene Fingerfarben.
- Innerhalb von 10 Minuten verschönern die Spieler einem Gruppenmitglied das Gesicht (auf Allergiker achten).
Bedingung: Das „Gemälde“ hat etwas mit dem Thema „Bau“ zu tun.
- Die Mitarbeiter entscheiden über die Gewinner und verteilen die Plätze.
Bewertungskriterien: Schönheit, Kreativität

Spiel 7: Innenausstatter

Montagskneten

Was ist die schönste Wohnung ohne Möbel und Gardinen? Damit alles gut aussieht und zusammenpasst, kommt der Innenausstatter.

- Aus jeder Gruppe geht ein Kind zum Spielleiter.
- Der Mitarbeiter zeigt einem dieser Kinder ein Kärtchen mit einem Gegenstand.
- Das Kind knetet diesen Gegenstand.
- Die Gruppen raten, worum es sich dabei handelt.
- Die Gruppe, die die Lösung als erstes ruft, bekommt einen Punkt.
- Das Kind einer anderen Gruppe ist mit Kneten an der Reihe usw.
- Die Anzahl der Punkte entscheidet über die Plätze.

Spiel 8: Schreiner

Möbelstück bauen

Natürlich müssen die Wunschmöbel erst noch gebaut werden. Wie gut, dass es den Schreiner gibt!

- Jede Gruppe bekommt Klebstoff, Klebeband und die gleiche Anzahl Holzstäbchen.
- Innerhalb von 10 Minuten baut jede Gruppe ein beliebiges Möbelstück in Miniaturformat.
- Die Mitarbeiter entscheiden über die Gewinner.

Bewertungskriterien: Schönheit, Kreativität

Spielende

Die Gruppe mit den meisten Punkten aus allen acht Spielen gewinnt und bekommt viele Ziegelsteine in Form von Kaubonbons.

Es ist wichtig, am Bau sauber und ordentlich zu arbeiten. Das fängt beim Fundament an und hört beim Dach auf. Genauso, wie die Bauarbeiter mit einem Hausbau, sollten wir mit unserem Leben umgehen.

Ein Haus muss auf einem guten und festen Fundament stehen. Ohne ein Fundament braucht man erst gar nicht anfangen zu bauen. Der ganze Rest, die Mauern, der Innenausbau, die Möbel, nützen dann nämlich nichts, weil das Haus irgendwann einstürzen wird.

Genauso wichtig ist es, dass wir unser Leben auf das einzig richtige Fundament aufbauen, auf die Bibel.

Mit seiner Geschichte zeigt Jesus, dass es nicht genügt, wenn wir die Bibel lesen oder Geschichten von Gott hören und uns mit Gott auskennen. Es kommt darauf an, dass wir das, was wir lesen und hören, auch tun.

Architekt	Elektriker	Innenausstatter	Installateur
Maler	Maurer	Schreiner	Statiker
Architekt	Elektriker	Innenausstatter	Installateur
Maler	Maurer	Schreiner	Statiker
Architekt	Elektriker	Innenausstatter	Installateur
Maler	Maurer	Schreiner	Statiker
Architekt	Elektriker	Innenausstatter	Installateur
Maler	Maurer	Schreiner	Statiker
Architekt	Elektriker	Innenausstatter	Installateur
Maler	Maurer	Schreiner	Statiker

	Architekt	Statiker	Maurer	Installateur	Elektriker	Maler	Innenausstatter	Schreiner
Baugeschichte								
Rechenaufgabe								
Traumhaus								
Rohre								
Kabeltrommeln								
Malerarbeiten								
Montagskneten								
Möbel								

Das Unkraut im Weizen

MATTHÄUS 13,24-30.36-43

Art	Kartenspiel
Dauer	beliebig
Spielerzahl	5 Spieler oder mehrere Spielgruppen mit je 5 Spielern
Mitarbeiter	1 Mitarbeiter pro Gruppe
Ort	im Haus

Warum gibt es eigentlich böse Menschen? Warum tut Gott nichts dagegen? Wenn Gott wirklich so stark und mächtig ist, könnte er doch dafür sorgen, dass es auf der ganzen Welt nur noch gute Menschen gibt.

Durch die Geschichte vom Unkraut im Weizen hat Jesus gezeigt, was passieren kann, wenn man zu früh das Böse vom Guten trennt. Versucht es selbst.

Vorbereitung / Material

- Tisch und Stühle für jede Spielgruppe stellen.
- Einen Würfel für jede Spielgruppe bereithalten.
- Für jede Spielgruppe einen Kartensatz herstellen. Dazu ...
 - die Karten (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren (für jedes Kind einer Spielgruppe 12 Weizen-Karten). Die Unkraut-Karten sind für den „Feind“ in jeder Spielgruppe (s. u.).
 - Die Karten an den durchgezogenen Linien auseinander schneiden, an den gestrichelten Linien mit einer Schere ritzen, nach hinten knicken und zusammenkleben.

Spielbeginn

- Falls nötig, die Kinder in Spielgruppen zu fünf Spielern einteilen.
- Die Kinder jeder Spielgruppe würfeln reihum. Wer die niedrigste Zahl hat, ist der „Feind“.
- Der „Feind“ bekommt alle Karten mit dem giftigen Unkraut und legt sie verdeckt, mit dem Bild vom ausgewachsenen Unkraut nach unten, auf einen Stapel vor sich hin.
- Die anderen Spieler sind die „Gutsherren“ und bekommen je 12 Weizen-Karten.
- Jeder „Gutsherr“ legt seine Karten verdeckt, mit dem Bild vom ausgereiften Weizen nach unten, wie ein Feld vor sich hin. Dabei können die Karten neben- und untereinander liegen.



Spielverlauf

- Der „Feind“ beginnt bei dem Spieler, der links von ihm sitzt.
 - Er legt zwei Unkraut-Karten verdeckt zwischen dessen Weizen-Karten.
 - Dann schiebt er alle Karten durcheinander und ordnet sie neu an.
Die Karten müssen nach dem Mischen wieder einzeln neben-, über- und untereinander liegen und dürfen sich nicht verdecken.
- Der „Gutsherr“ versucht anschließend das Unkraut zu entfernen. Er nimmt zwei beliebige Karten, die er für Unkraut hält, aus seinem Feld und legt sie auf einen Ablagestapel.
- Der „Feind“ legt zwei weitere Unkraut-Karten verdeckt in das Feld des nächsten „Gutsherrn“ usw.

Weitere Spielvariante

Die „Gutsherren“ können entscheiden, ob sie eine oder zwei vermeintliche Unkraut-Karten aus ihrem Feld entfernen möchten.

Spielende

Nach vier Spielrunden ist Erntezeit. Der Weizen ist reif, leider ist auch das Unkraut gewachsen.

- Alle „Gutsherren“ decken die Karten auf ihren Feldern auf.
- Wer kann am meisten Weizen auf seinem Feld ernten?
- Bei einem neuen Spiel darf ein anderes Kind der „Feind“ sein.

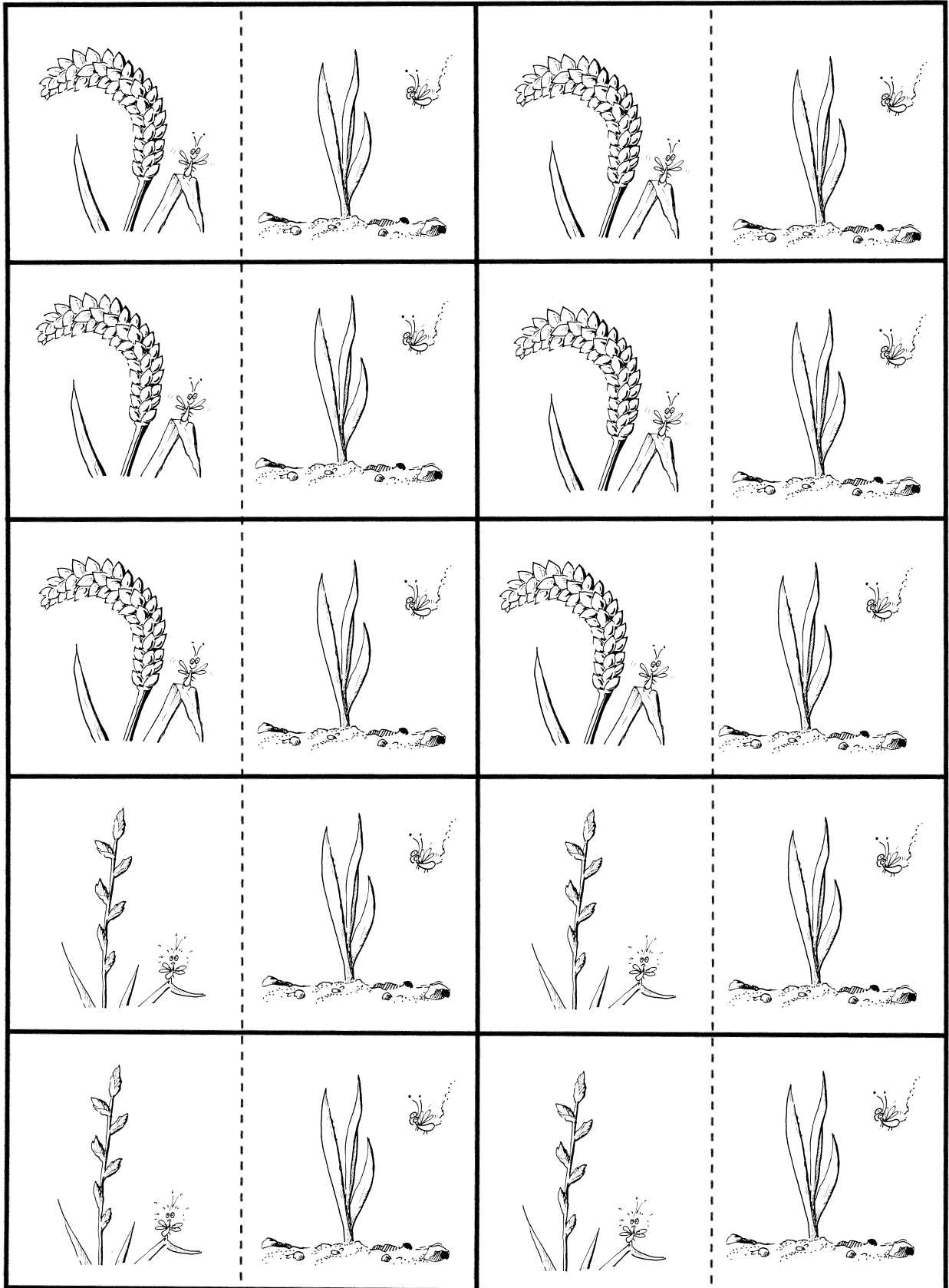
Um möglichst allen Weizen ernten zu können, wäre es besser gewesen, vor der Ernte überhaupt kein Unkraut zu entfernen. Die Gefahr ist einfach zu groß, dabei auch Weizen auszureißen.

Matthäus 13,24-30 erzählen.

Jesus vergleicht in seiner Geschichte böse Menschen mit Unkraut. Sie haben sich von Gottes Feind anstiften lassen, Gott nicht ernst zu nehmen.

Gott möchte die Menschen, die zu ihm gehören, ihm vertrauen und gehorchen, schützen. Deshalb lässt Gott eine Zeit lang auch Menschen auf der Welt leben, die ihn nicht ernst nehmen.

Für diejenigen, die zu Gott gehören, ist das manchmal schwer auszuhalten. Aber für Menschen, denen Gott egal ist, ist das die Gelegenheit, sich zu ändern und auch mit Gott zu leben.



Der versteckte Schatz und die Perle

MATTHÄUS 13,44-46

Art	Lauf- und Suchspiel
Dauer	ca. 30 Minuten
Spielerzahl	6–15
Mitarbeiter	2
Ort	im Haus

Wer hat noch nicht davon geträumt, einen Schatz zu entdecken? Heute ist dazu Gelegenheit. Es geht zwar nur um kleine Schätze, aber dafür könnt ihr aussuchen, welche ihr haben wollt. Jeder kann gleich einen kleinen Schatz finden – und natürlich behalten. Übrigens: jeder Schatz fordert einen besonderen Einsatz.

Vorbereitung / Material

- für jedes Kind ...
 - Papier und Stifte bereithalten.
 - einen kleinen „Schatz“ besorgen, eine Kleinigkeit, die Kinder mögen. Es sollten verschiedene Dinge sein, damit die Kinder wählen können.
 - eine kleine Schachtel besorgen (Größe: s. „Schatz“).
- Die „Schätze“ in die Schachteln legen.
- Die Aufgaben (s. Kopiervorlage) kopieren, auseinander schneiden und auf die Schachteln kleben.
 - Die Aufgaben 1–5 müssen auf jeder Schachtel stehen.
 - Alle übrigen Aufgaben zusätzlich einzeln auf unterschiedliche Schachteln verteilen. Insgesamt stehen auf jeder Schachtel acht Aufgaben.
 - Aufgabe 9 darf nur ein Mal vorkommen.
- Die Schachteln im Haus verstecken.
- Für die Aufgaben:
 - Aufgabe 1-2** - Je Kind eine Bibel im Haus auslegen.
 - Aufgabe 5** - zwei Bögen weißen Fotokarton o. Ä.
 - Buntstifte
 - Aufgabe 6** - Besen, Handfeger und Kehrblech
 - Aufgabe 7** - Für jedes Kind eine Postkarte im Haus auslegen.
 - Adressliste oder Adress-Etiketten von einigen Kindern, die länger nicht mehr da waren.
 - Aufgabe 8** - Papier, um eine Einladung zu schreiben.
 - Aufgabe 9** - Gießkanne mit Wasser für Topfblumen
 - Aufgabe 10** - Feuchter Lappen
 - Aufgabe 13** - Für jedes Kind mehrere Schokoriegel

Spielbeginn

- Papier und Stifte verteilen.
- Den Spielverlauf erklären. Einige Schätze kurz beschreiben, damit die Kinder abschätzen können, ob sie lieber weitersuchen wollen.
- Nach einem Signal beginnt die Suche.

Spielverlauf

- Jedes Kind sucht eine der im Haus versteckten Schachteln.
- Hat ein Kind eine Schachtel gefunden, sieht es hinein und entscheidet, ob es den enthaltenen Schatz haben möchte.
 - Wenn es den Inhalt will, schreibt es die Aufgaben, die zu erfüllen sind, ab und versteckt die Schachtel erneut an einer beliebigen Stelle, damit kein anderer sie findet.
 - Wenn es den Schatz nicht will, legt es den Schatz wieder zurück, sucht nach einem anderen usw.
- Jeder arbeitet seine Aufgaben ab und lässt sich die erledigte Aufgabe von einem Mitarbeiter unterschreiben.
- Wer alle angegebenen Aufgaben erledigt hat, hat damit den Schatz erworben und holt seine Schachtel aus dem Versteck.
- Ist noch Zeit, kann das Kind einen weiteren Schatz suchen.

Spielende

- Nach ca. 30 Minuten das Spiel abbrechen.
- Die Kinder zeigen sich gegenseitig ihre „Schätze“.

Matthäus 13,44-46 vorlesen.

Was war bei unserer Schatzsuche anders als bei den Geschichten, die Jesus erzählt hat?

- Die Männer in der Geschichte gaben alles, was sie hatten, wir mussten nur ein paar kleine Aufgaben erledigen.
- Die Männer in der Geschichte bekamen „ihren“ Schatz. Wir hatten vielleicht auch mal Pech und andere haben unseren „Lieblings-Schatz“ weggeschnappt.

Jesus vergleicht Gottes Welt mit dem größten Schatz aller Zeiten.

In Gottes Welt ist alles perfekt und vollkommen.

Die Bilder von Aufgabe 5 ansehen.

Wer zu Gottes Welt gehört, hat den größten Schatz gefunden und braucht ihn nie mehr herzugeben. Jeder kann diesen Schatz haben und zu Gottes Welt dazugehören. Allerdings gibt es auch hier eine Aufgabe zu erfüllen.

- Die Kinder im Gleichnis herausfinden lassen, worum es geht.

Alles geben, was man hat, bedeutet:

Meine Spielsachen, mein Sparschwein, meine Freunde – einfach alles – gebe ich Gott.

Ich darf es natürlich behalten. Aber von jetzt an werde ich alles so behandeln, als würde es Gott gehören und als hätte ich es nur für eine Zeit ausgeliehen.

So ist es ja in Wirklichkeit auch.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Such dir eine Bibel. 2. Schreib aus Matthäus 13,44-46 alle „Tuworte“ ab. 3. Erzähl einem Mitarbeiter, welchen Schatz du gefunden hast. 4. Gib etwas, was du bei dir trägst, einem Mitarbeiter. Du bekommst es wieder. 5. Mal etwas, was zu einer perfekten Welt gehört, auf das Plakat beim Spielleiter.
<ol style="list-style-type: none"> 6. Feg den Teil des Hauses, den der Mitarbeiter dir zeigt. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Such eine Postkarte, hol dir beim Mitarbeiter eine Adresse und schreib die Postkarte an das Kind. Wenn du fertig bist, bring die Karte zum Mitarbeiter.
<ol style="list-style-type: none"> 8. Schreib eine Einladung zur nächsten Gruppenstunde und gib sie einem anderen Kind. Papier gibt es beim Mitarbeiter 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Gieß eine Blume im Haus.
<ol style="list-style-type: none"> 10. Wisch mit einem feuchten Lappen einen Tisch ab, den dir der Mitarbeiter zeigt. 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Sing einem Mitarbeiter ein Lied aus der Gruppenstunde vor.
<ol style="list-style-type: none"> 12. Zeig einem Mitarbeiter, was du machst, wenn du vor Freude außer dir bist. 	<ol style="list-style-type: none"> 13. Hol beim Spielleiter für jedes Kind einen Schokoriegel und bring jedem Kind einen.
<ol style="list-style-type: none"> 14. Putz den Spiegel, den der Mitarbeiter dir zeigt. 	

Das Gleichnis vom hartherzigen Schuldner

MATTHÄUS 18,23-35

<i>Art</i>	Brettspiel
<i>Dauer</i>	30–40 Minuten
<i>Spielerzahl</i>	4 Spieler oder mehrere Spielgruppen mit bis zu 4 Spielern
<i>Mitarbeiter</i>	1 Mitarbeiter pro Gruppe
<i>Ort</i>	im Haus

War schon einmal jemand richtig gemein zu euch? Konntet ihr ihm das vergeben?
Muss man so etwas eigentlich vergeben? Was hat man davon, wenn man anderen hilft und auf sein Recht verzichtet? Probiert es aus.

Vorbereitung / Material

- Für jede Spielgruppe ...
 - einen Würfel bereithalten.
 - den Spielplan (s. Kopiervorlage) auf DIN A3 vergrößern und auf Karton kopieren.
 - eine Tabelle (s. Kopiervorlage) für den König kopieren.
- Für jeden Spieler ...
 - eine Spielfigur besorgen.
 - ca. 70 Taler (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinander schneiden.
- Für die Spielleiter in den Gruppen Zettel und Stift bereithalten.

Spielbeginn

- Die Kinder in Vierergruppen einteilen und jeder Gruppe einen Spielplan und einen Würfel geben.
- Zu jeder Gruppe gehört ein Mitarbeiter als „König“.
- Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und entscheidet, bei welchem Startfeld er beginnt.
Bei dem längeren Weg gibt es am Ende mehr Punkte als bei dem kürzeren.
Allerdings dauert es auch länger bis zum Ziel.
- Der „König“ notiert für jeden Spieler, von wo er startet.
- Die Kinder bekommen den Tipp, dass sie aufeinander angewiesen sind und gegenseitige Hilfe wichtig ist.
Ihnen wird aber nicht verraten, dass ihr Sieg davon abhängt, wie viele Schulden sie anderen erlassen bzw. für andere bezahlt haben.

Spielverlauf

Jede Gruppe spielt für sich.

- Die Kinder spielen reihum.
 - Zuerst bekommt der Spieler ein Gehalt von 2 Talern. Dies geschieht jedes Mal vor dem Würfeln.
 - Anschließend würfeln und die Spielfigur um die gewürfelte Zahl weitersetzen.
 - Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einem Symbol, erfüllt er die entsprechende Aufgabe (s. „Bedeutung der Symbolfelder“).
 - Der „König“ nimmt die Steuern ein, notiert Schulden und schreibt auf, welche Spieler anderen auf welche Art geholfen haben.
 - Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Muss ein Spieler Geld zahlen, obwohl er keine Taler mehr hat, kann er sich Taler von einem anderen Spieler leihen. Auch wer nicht auf einem „Hilfe-Feld“ steht, darf helfen.
 - Ist niemand dazu bereit, setzt er für zwei Runden mit Würfeln aus.
 - Danach schreibt der „König“ die zu bezahlenden Taler als Schulden auf. Er notiert auch, an wen die Schulden zu zahlen sind.
 - In der dritten Runde kann der Spieler wieder würfeln und setzen.
- Hat ein verschuldeter Spieler wieder genug Taler, kann er seine Schulden zurückzahlen. Der „König“ streicht den Betrag von seiner Liste.
- Hat ein Spieler einem anderen Geld geliehen, kann er es zu jeder Zeit, wenn er am Zug ist, zurückfordern.
 - Kommt der andere Spieler dadurch ins Minus, muss er zwei Runden aussetzen.
 - Danach schreibt der „König“ die zu bezahlenden Taler als Schulden auf. Er notiert auch, an wen die Schulden zu zahlen sind.
 - In der dritten Runde kann der Spieler wieder würfeln und setzen.

Bedeutung der Symbolfelder



Steuern

Die Steuern sind fällig.

Zahl den Betrag, der auf dem Feld steht, an den König.



Leihen

Du brauchst dringend noch vier Taler.

Bleib so lange auf diesem Feld stehen, bis ein anderer Spieler dir vier Taler leiht.



Gefängnis

Du bist im Gefängnis und bleibst für zwei Runden dort stehen.

Wenn ein anderer Spieler dich für zwei Taler beim König freikauf, kannst du auch vorher weiterwürfeln.



Hilfe

Wer auf diesem Feld steht, ist hilfsbereit.

Such dir einen Spieler aus, der Geld braucht oder im Gefängnis ist, und hilf ihm sofort.

Spielende

- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler der Gruppe das Ziel erreicht haben.
- Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Punkte für den Zieleinlauf	langer Weg	kurzer Weg
- erster im Ziel	10 Punkte	5 Punkte
- zweiter im Ziel	8 Punkte	3 Punkte
- dritter im Ziel	6 Punkte	2 Punkte
- vierter im Ziel	4 Punkte	1 Punkt

Punkte für Vermögen

- je Taler 1 Punkt

Schulden, die ein anderer bei dem Spieler hat, werden erlassen.

Ist ein Spieler im Ziel, kann er keine Schulden mehr eintreiben.

Punkte für Hilfeleistung

- Freikaufen eines Spielers aus dem Gefängnis

10 Punkte

- Begleichen von Schulden eines anderen

3-mal so viele Punkte wie die verschenkte Summe

- Schuldenerlass (Nichteinfordern von Schulden)

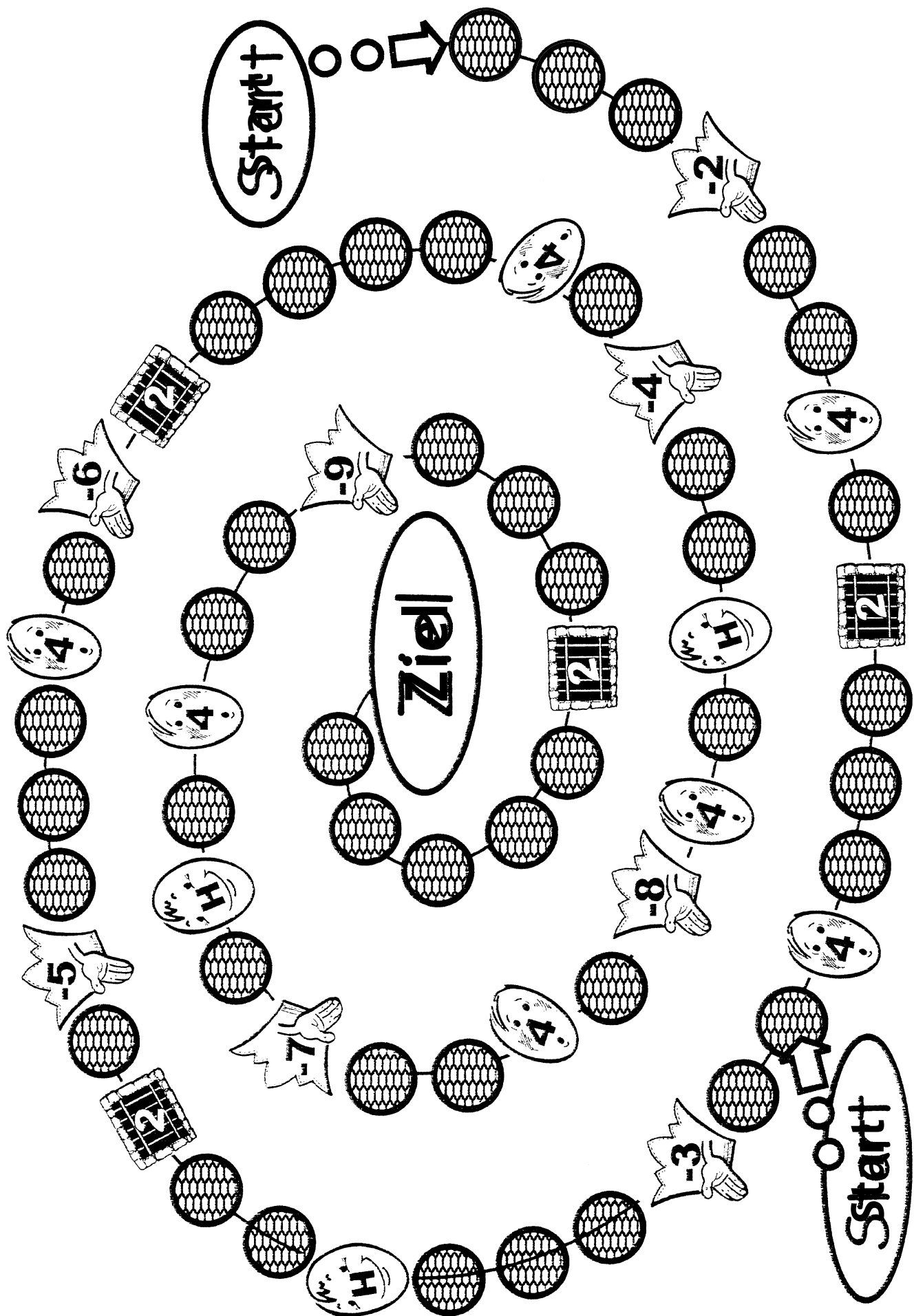
3-mal so viele Punkte wie die erlassene Summe

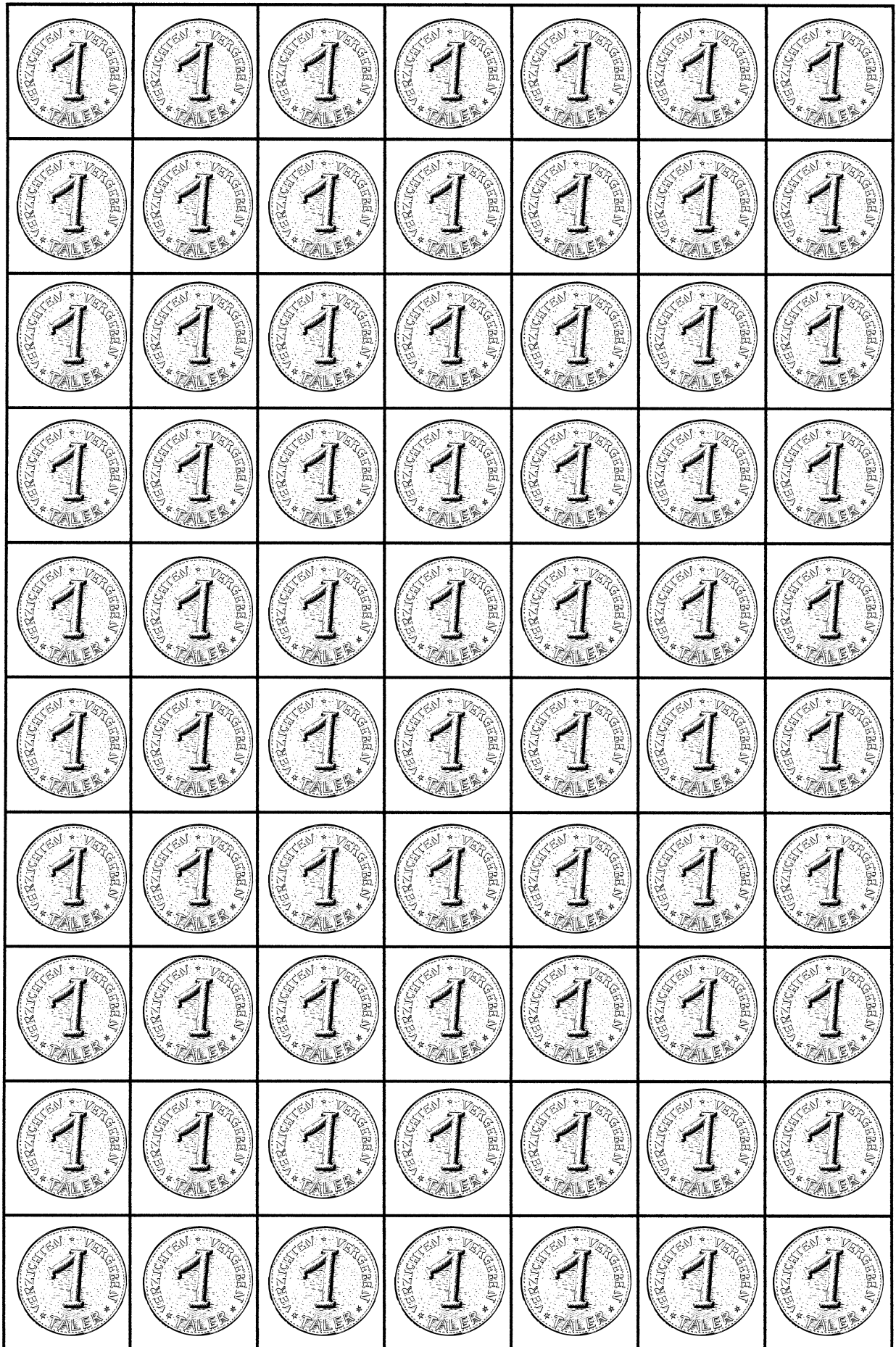
Nicht wer am schnellsten war, hat die meisten Punkte erhalten, sondern wer bereit war, zu verzichten und Schuld zu vergeben. Wie findet ihr das? Unfair? Hättet ihr das vorher wissen müssen?

Petrus, ein Freund von Jesus, wollte genau wissen, wie oft man jemandem vergeben und auf eigenes Recht verzichten soll. Deshalb erzählte Jesus ihm und uns eine Geschichte.

Matthäus 18,23-35 vorlesen.

Gott ist unbegreiflich großzügig. Er ist bereit alles, was wir Böses tun, zu vergeben und zu vergessen. Aber er möchte auch, dass wir genauso großzügig sind. Er möchte, dass wir uns gegenseitig vergeben und im Frieden miteinander leben. Nur darauf kommt es am Ende an. Damit sich dann niemand wundert, hat Jesus die Geschichte von dem Schuldner erzählt. Jetzt wisst ihr Bescheid, worauf es im Leben wirklich ankommt.





Name	Schuldet dem König	Schuldet	Schuldet	Schuldet	Hat einen anderen freigekauft.	Hat die Schuld eines anderen beglichen.	Hat einem anderen die Schulden erlassen.

Das Gleichnis von den bösen Weinbergspächtern

MATTHÄUS 21,33-46; MARKUS 12,1-12; LUKAS 20,9-19

<i>Art</i>	Laufspiel mit der Bibel
<i>Dauer</i>	ca. 45 Minuten
<i>Spielerzahl</i>	ab 6 Spieler
<i>Mitarbeiter</i>	2-3
<i>Ort</i>	im Haus oder im Freien

Jesus hatte damals in Israel für viel Wirbel gesorgt. Drei Jahre lang war er Gesprächsthema Nummer Eins. Viele waren begeistert von dem, was er sagte und tat. Aber es gab auch genug Leute, die sich über Jesus ärgerten. Eines Tages fragten ihn die Priester heimtückisch: „Woher nimmst du dir das Recht, hier so aufzutreten? Wer hat dir das erlaubt? Wer bist du eigentlich?“

Als Antwort erzählte Jesus ihnen die tragische Geschichte eines Weinbergbesitzers.

Matthäus 21,33-46 oder eine Parallelstelle lesen.

Alles klar? Oder vielleicht doch nicht so ganz?

Die Priester schienen jedenfalls verstanden zu haben, was Jesus mit der Geschichte gemeint hatte. Sie waren wütend und hätten ihn am liebsten gefangen genommen.

Wenn ihr wissen wollt, warum sie sich so aufregten, solltet ihr der Sache auf den Grund gehen.

Bildet Forscherteams und versucht das Rätsel des Weinbergs zu lösen.

Vorbereitung / Material

- Für jedes Forscherteam ...
 - einen Auswertungsbogen (s. Kopiervorlage) kopieren.
 - einen Würfel und einen Stift bereithalten.
 - eine Bibel bereitlegen.
 - Lesezeichen zu den angegebenen Bibelstellen legen (s. Fundstücke).
 - einen Satz Fundstücke (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinander schneiden.
- 6 Forschungsstationen einrichten.
 - Sie können in einem Raum, einem Haus oder auch im Freien verteilt sein.
 - Eine Forschungsstation kann aus einem Stuhl, einem Tisch oder einem Platz auf dem Boden bestehen, auf dem die Fundstücke liegen.
 - Jede Forschungsstation erhält ein gut sichtbares Schild mit ihrer Nummer (1-6).
 - Die Fundstücke nach Nummern sortiert in Gefrierbeutel o. Ä. stecken und entsprechend ihrer Nummerierung zu den verschiedenen Forschungsstationen legen.

Spielbeginn

- Die Kinder in Forscherteams einteilen. Die Gruppen sollten nicht größer als drei Kinder sein. Jedes Forscherteam hat einen festen Platz, an dem es seine Forschungsergebnisse zusammenträgt und auswertet.
- Vor dem Spiel allen Kindern die Einleitung zum Spiel (s. o.) vorlesen.
- Jedes Forscherteam erhält einen Auswertungsbogen, Stift, Würfel und die Bibel.

Spielverlauf

- Nach einem Startzeichen beginnen alle Forscherteams gleichzeitig mit ihren Untersuchungen.
- In jedem Forscherteam würfelt ein Kind. Das Würfelergebnis gibt die Forschungsstation an, die zuerst aufgesucht wird.
- Nach dem Würfeln ...
 - sucht das ganze Forscherteam die entsprechende Station.
 - nehmen die Kinder das Fundstück von dort mit zu ihrem Platz.
 - erfüllen die Forscher die Aufgabe und tragen ihr Ergebnis in den Auswertungsbogen ein.
- Anschließend würfelt ein anderes Kind aus dem Team usw.
 - Jede Forschungsstation wird nur einmal besucht.
 - Wenn eine Zahl gewürfelt wird, die schon dran war, würfelt das nächste Kind der Gruppe weiter usw., bis die Zahl einer Station gewürfelt wird, die noch nicht dran war.

Spielende

- Das Spiel endet nach einer vorher festgelegten Zeit oder wenn ein Forscherteam seinen Auswertungsbogen fertig ausgefüllt hat.
- Welche Gruppe hat die meisten Forschungsergebnisse?

Bei dieser Geschichte von Jesus kommt das Volk Israel schlecht weg. Aber Moment mal: Wenn die Geschichte in der Bibel steht, dann hat sie für alle Menschen etwas zu bedeuten. Auch für die, die nicht zum Volk Israel gehören. Was können wir von Israel und der Geschichte mit den Weinbergarbeitern lernen?

Lösung

Fundstück Nr. 1

Mit dem Weinberg sind **die Israeliten** gemeint. So wie der Weinberg dem gehört, der ihn angelegt hat, gehört das Volk **Israel Gott**.

Fundstück Nr. 2

Wenn einem etwas gehört, passt man besonders gut darauf auf. Wenn jemand Gott gehört, steht er unter Gottes besonderem Schutz. Aber wieso gehört das Volk Israel eigentlich Gott? Weil die Israeliten freiwillig gesagt haben: „**Wir wollen alles tun, was der HERR gesagt hat!**“

Fundstück Nr. 3

Wenn zwei Partner einen Vertrag schließen, muss jeder sich an die Abmachungen halten. Das galt damals für die Weinbergspächter und gilt bis heute für alle, die zu Gott gehören möchten. Die Zehn Gebote gehören zu dem Vertrag, den Gott damals mit Israel geschlossen hat. Welches ist eigentlich das wichtigste Gebot?
Liebe **den Herrn, deinen Gott, von ganzem Herzen ...**
und liebe **deinen Mitmenschen wie dich selbst**.

Fundstück Nr. 4

Und was taten die Israeliten? Sie ...

- **beuteten die Armen aus.**
- **verlangten hohe Abgaben an Korn.**
- **verfolgten ehrbare Bürger.**
- **nahmen Bestechungsgelder an.**
- **verweigerten Schutzlosen ihr Recht.**

Wie die Weinbergspächter dachten sie nur an **sich selbst**.

Fundstück Nr. 5

Wo bleibt da die Liebe zu Gott und zu den Mitmenschen?

Wie der Weinbergbesitzer in der Geschichte von Jesus Boten zu den bösen Pächtern schickte, hatte Gott Boten zum Volk Israel geschickt. Sie sollten die Israeliten an die versprochene Liebe zu Gott erinnern.

Einem dieser Boten, dem Propheten Elija, ließ Israels Königin Isebel sagen:

„**Die Götter sollen mich strafen, wenn ich dich morgen um diese Zeit nicht ebenso umbringen werde, wie du meine Propheten umgebracht hast!**“

Fundstück Nr. 6

Wie der Weinbergbesitzer schickte auch Gott zuletzt seinen Sohn, um alles wieder in Ordnung zu bringen. Jesus redete nicht nur von Gott. Er machte viele kranke Menschen gesund und zeigte damit ganz deutlich, wie sehr Gott alle Menschen liebt. Trotzdem dauerte es nicht lange, bis einige wichtige Männer beschlossen: Jesus **muss sterben**.

Fundstück Nr. 1

Hört mir zu!
Ich singe euch das
Lied meines Freundes
von seinem Weinberg:
Auf fruchtbarem Hügel,
da liegt mein Stück
Land, dort hackt ich den
Boden mit eigener Hand,

Schade, dass von diesem Gedicht nur ein Bruchstück vorhanden ist. Wem gehört der Weinberg eigentlich und wer ist mit dem Weinberg gemeint? Ihr findet es heraus, wenn ihr in der Bibel Jesaja 5,7 lest. In den Versen davor steht übrigens das komplette Gedicht.

Fundstück Nr. 2

Mose stieg zu
Gott auf den Berg.
Der HERR rief ihm vom Berg
aus zu: „Sag dem Volk Israel,
den Nachkommen Jakobs:
Ihr habt gesehen, wie ich an den
Ägyptern meine Macht erwiesen
habe. Und ihr habt erlebt, dass
ich euch getragen habe wie ein
Adler seine Jungen; ich habe
euch wohlbehalten hierher zu
mir gebracht.
Wenn ihr mir nun treu bleibt und
auf mich hört, sollt ihr mein ganz
persönliches Eigentum sein unter
allen Völkern.“

Dieses Angebot hatte Gott den Israeliten gemacht, als er sie aus Ägypten befreit hatte. Und was haben die Israeliten dazu gesagt? Lest es selbst. Es steht in der Bibel in 2 Mose 19,8.

Fundstück Nr. 3

„Lehrer, welches ist das wichtigste Gebot des Gesetzes?“
Jesus antwortete: „Liebe [] von
ganzem Herzen, mit ganzem Willen und mit deinem ganzen Verstand!“
Dies ist das größte und wichtigste Gebot.
Aber gleich wichtig ist ein zweites:
„Liebe [] wie dich selbst!“

Diesmal fehlen wichtige Wörter im Text! Ihr findet sie in der Bibel in Matthäus 22,37-39.

Fundstück Nr. 4

Ich kenne eure Vergehen,
eure zahllosen Verbrechen!

Ihr beutet [redacted]
und verlangt von ihnen

[redacted]
Ihr [redacted] Bürger,
nehmt [redacted]
und verweigert den
Schutzlosen ihr Recht.

Hier hilft nur ein Blick in die Bibel weiter. In Amos 5,11 steht der ganze Text.

Fundstück Nr. 5

Da schickte Isebel
einen Boten zu Elija
und ließ ihm sagen:
„Die Götter sollen mich
strafen, wenn ich dich
morgen um diese

Den vollständigen Text findet ihr in 1 Könige 19,2.

Fundstück Nr. 3

Da gingen die Pharisäer hinaus.
Sie trafen sich sogleich mit den Parteilägern
von Herodes und sie beschlossen

Warum fehlt bei diesen alten Textfunden immer das, was interessant und wichtig ist? Zum Glück steht auch dieser Satz in der Bibel. Ihr findet ihn bei Markus 3,6.

Forschungsergebnisse zum Projekt „Jesus, der Weinberg und wir“

Fundstück Nr. 1

Mit dem Weinberg sind _____ gemeint. So wie der Weinberg dem gehört, der ihn angelegt hat, gehört das Volk _____.

Fundstück Nr. 2

Wenn einem etwas gehört, passt man besonders gut darauf auf. Wenn jemand Gott gehört, steht er unter Gottes besonderem Schutz. Aber wieso gehört das Volk Israel eigentlich Gott? Weil die Israeliten freiwillig gesagt haben:

Fundstück Nr. 3

Wenn zwei Partner einen Vertrag schließen, muss jeder sich an die Abmachungen halten. Das galt damals für die Weinbergspächter und gilt bis heute für alle, die zu Gott gehören möchten. Die Zehn Gebote gehören zu dem Vertrag, den Gott damals mit Israel geschlossen hat. Welches ist eigentlich das wichtigste Gebot?

Liebe _____
und liebe _____

Fundstück Nr. 4

Und was taten die Israeliten? Sie ...

Wie die Weinbergspächter dachten sie nur an _____.

Fundstück Nr. 5

Wo bleibt da die Liebe zu Gott und zu den Mitmenschen? Wie der Weinbergbesitzer in der Geschichte von Jesus Boten zu den bösen Pächtern schickte, schickte Gott Boten zum Volk Israel. Sie sollten die Israeliten an die versprochene Liebe zu Gott erinnern.

Einem dieser Boten, dem Propheten Elija, lässt Israels Königin Isebel sagen:

Fundstück Nr. 6

Wie der Weinbergbesitzer schickte auch Gott zuletzt seinen Sohn, um alles wieder in Ordnung zu bringen. Jesus redete nicht nur von Gott. Er machte viele kranke Menschen gesund und zeigte damit ganz deutlich, wie sehr Gott alle Menschen liebt. Trotzdem dauerte es nicht lange, bis einige wichtige Männer beschlossen: Jesus

Könnt ihr euch denken, warum Jesus die Geschichte von dem Weinbergbesitzer erzählt hat und warum die Priester so wütend waren?

Das Gleichnis von den Brautjungfern

MATTHÄUS 25,1-13

<i>Art</i>	Würfeln- und Reaktionsspiel
<i>Dauer</i>	beliebig
<i>Spielerzahl</i>	mindestens sechs Spieler
<i>Mitarbeiter</i>	1–2
<i>Ort</i>	Im Haus

Jesus hat uns versprochen, eines Tages für alle Menschen sichtbar wiederkommen. Aber wann wird das sein? Und was hat das für uns Christen zu bedeuten?

Um das seinen Jüngern und auch uns zu erklären, vergleicht Jesus sich mit einem Bräutigam.

Matthäus 25,1-13 vorlesen.

Wenn Jesus wiederkommt, wird es für ihn und alle, die an ihn glauben, wie eine große Hochzeit sein. Damals begann eine Hochzeit so:

- Der Bräutigam verlässt sein Haus.
- Die Braut wird in sein Haus, in ihre neue Heimat, geführt.
- Anschließend gehen Freundinnen oder Dienerinnen der Braut als Brautjungfern dem Bräutigam entgegen, um ihn in sein Haus zurückzuholen. Dabei kann es vorkommen, dass der Bräutigam länger auf sich warten lässt.

Weil man nie wissen konnte, wie lange man auf den Bräutigam warten musste, war es klug, genügend Reserve-Öl für die Öllampen mitzunehmen.

Wie ist es bei euch? Gehört ihr eher zu den klugen oder zu den gedankenlosen Brautjungfern? Im Spiel entscheidet der Würfel über euren Brennstoff-Vorrat. Mit etwas Geschick und Glück brennt euer Feuer lange genug, um den Bräutigam abzuholen.

Vorbereitung / Material

Für jede Gruppe ...

- Einen Würfel bereitlegen.
- Ein Päckchen Streichhölzer besorgen.
- Eine größere Schüssel mit Wasser füllen.

Spielbeginn

- Die Wasserschüsseln in einem Teil des Raumes auf einen Tisch oder auf den Boden stellen und je ein leeres Päckchen Streichhölzer dazulegen.
Die Streichhölzer befinden sich beim Spielleiter.
- Die Kinder in mindestens drei Gruppen einteilen.
- Jede Gruppe wählt einen Spieler als „Brautjungfer“ aus.
- Die „Brautjungfern“ ...
 - stellen sich zu den Wasserschüsseln.
 - erhalten je ein Streichholz.
 - würfeln nacheinander je ein Mal und erhalten zusätzlich so viele Streichhölzer wie es der gewürfelte Augenzahl entspricht.
- Die übrigen Kinder bilden mit ihrer Gruppe einen Kreis.
 - Jeder Kreis erhält einen Würfel.
 - Bei wenigen Kindern können die Spieler aller Gruppen einen gemeinsamen Kreis bilden.

Spielverlauf

- Nach dem Startsignal ...
 - zündet jede „Brautjungfer“ ein Streichholz über ihrer Wasserschüssel an und versucht es möglichst lange brennen zu lassen.
Bevor ein Streichholz abgebrannt ist, entzündet der Spieler das nächste an der Flamme usw., bis das letzte zur Verfügung stehende Streichholz aufgebraucht ist.
 - würfeln die Kinder, die im Kreis sitzen, ununterbrochen reihum. Wer gewürfelt hat, gibt den Würfel seinem Nachbarn usw.
- Würfelt jemand eine „6“, ruft er laut: „Der Bräutigam kommt!“
 - Die Gruppen, deren „Brautjungfern“ dann ein brennendes Streichholz in der Hand haben, bekommen einen Punkt.
- Mehrere Durchgänge spielen.
Dabei können andere Kinder ihre Gruppe als „Brautjungfer“ vertreten.

Spielende

- Nach einer vorher festgelegten Zeit bricht der Spielleiter das Spiel ab und zählt die Punkte.
- Welche Gruppe hat die meisten vorbereiteten Brautjungfern (die meisten Punkte)?

Jesus meinte mit den Brautjungfern seine Jünger, alle Christen, die sich auf ihn freuen. Alle haben angefangen, an Jesus zu glauben.

- Aber einige sind gedankenlos und nehmen ihren Glauben nicht ernst.
Ihnen ist es nicht so wichtig, Jesus zu gehorchen. Ihr Leben unterscheidet sich nicht von anderen, die nicht an Jesus glauben. Wer so lebt, ist nicht darauf vorbereitet, dass Jesus wiederkommt.
- Wer klug ist, nimmt Jesus ernst und lebt so, wie es zum Glauben an ihn passt.
Ein Glück, dass Jesus diese Geschichte erzählt hat. So hat jeder, der Jesus bisher nicht so richtig ernst genommen hat, die Gelegenheit das zu ändern.

Im Spiel hing es von einem Würfel ab, ob ihr vorbereitet ward. Im wirklichen Leben liegt es an jedem selbst, ob ihr das, was in der Bibel steht, ernst nehmen wollt.

Das Gleichnis vom anvertrauten Geld

MATTHÄUS 25,14-30

Art	Stationenspiel
Dauer	30–45 Minuten
Spielerzahl	bis 30 Spieler
Mitarbeiter	3–6
Ort	im Haus oder im Freien

Habt ihr euch schon einmal Gedanken darüber gemacht, was ihr alles könnt?
Was macht ihr mit eurem Können? Jesus erzählte seinen Jüngern eine Geschichte,
in der es genau darum geht.

Im Spiel könnt ihr gleich zeigen, welche Begabungen ihr habt. Dabei kommt es darauf an,
dass ihr euch nicht auf dem ausruht, was ihr könnt. Es geht darum, euer Können zu zeigen
und zu vermehren.

Vorbereitung / Material

- Für jedes Kind ...
 - eine Talentkarte (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren.
 - drei Kartensätze der Ereigniskarten (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinander schneiden.
 - Die Ereigniskarten sortieren.
- Für die Spielstationen
 - Sechs Stationsschilder schreiben:
Altenheim, Familie, Freunde, Gemeinde, Schule, Sportverein
 - An jede Station einen Tisch stellen und das Stationsschild aufhängen. Die Stationen großzügig auf dem Gelände / im Haus verteilen.
 - Zu jeder Station einen Stift legen und die Ereigniskarten wie folgt verteilen:

Station	Ereigniskarten
Altenheim	Freundlichkeit, Kreativität
Familie	Helfen, Reden
Freunde	Fröhlichkeit, Vertrauen
Gemeinde	Singen, Geld
Schule	Lesen, Rechnen
Sportverein	Laufen, Selbstvertrauen

Folgendes Material zu den einzelnen Stationen legen:

Material	Station
Farbstifte, Schreibstifte, Papier	Altenheim
Plastikwanne mit Wasser, Handtücher und Geschirr	Familie
Tuch zum Augenverbinden und Stuhl	Freunde
Liederbuch, Tuch zum Augenverbinden und verschiedene Münzen	Gemeinde
Verschiedene Kopfrechenaufgaben, Roman oder Tageszeitung	Schule
-----	Sportverein

Spielbeginn

- Das Spiel und die einzelnen Stationen erklären.
- Bei jeder Station steht ein Mitarbeiter. Bei wenigen Mitarbeitern immer zwei Stationen zusammenlegen:
 - Altenheim und Gemeinde
 - Familie und Freunde
 - Schule und Sportverein
- Jedes Kind bekommt eine Talentkarte.
- Jeder Spieler verteilt fünf Pluszeichen (+) auf seiner Talentkarte, so wie es den eigenen Fähigkeiten entspricht. Es können auch mehrere Pluszeichen hinter einer Gabe stehen. Allerdings dürfen es dadurch nicht mehr als fünf Pluszeichen werden.
Andere Kinder oder Mitarbeiter können bei der Selbsteinschätzung helfen.

Spielverlauf

- Die Kinder laufen zu den einzelnen Stationen und versuchen dort, ihr „Pluszeichenkonto“ auf den Talentkarten zu füllen, indem sie verschiedene Aufgaben erledigen (s. u.).
 - Jede Station bietet zwei Aufgaben an.
Die Kinder müssen sich für eine Aufgabe entscheiden. Sie dürfen allerdings nur solche Aufgaben erfüllen, zu denen ihre Gaben passen.
Bevor man zum Beispiel rechnet, muss man mindestens ein Pluszeichen bei „Rechnen“ auf seiner Talentkarte haben.
 - Hat ein Kind eine Aufgabe erfüllt, bekommt es ein Pluszeichen.
Dabei darf es sich aussuchen, hinter welcher der beiden Gaben dieser Station das Pluszeichen eingetragen werden soll.
*Wer zum Beispiel in der Schule gut rechnen kann, macht sicher auch im Lesen Fortschritte.
Er kann ein Pluszeichen bei „Lesen“ bekommen, obwohl er eine Rechenaufgabe gelöst hat und bisher vielleicht noch kein Pluszeichen bei „Lesen“ hatte.*
- Die Kinder dürfen nicht zweimal nacheinander an derselben Station eine Aufgabe erfüllen. Entweder sie gehen zwischendurch an eine andere Station oder – falls sie bei anderen Gaben keine Pluszeichen haben – sie warten fünf Minuten.
- Hat ein Spieler drei Pluszeichen für eine Gabe gesammelt, holt er sich eine Ereigniskarte zu dieser Gabe an der entsprechenden Station und folgt der Anweisung.
Durch die Ereigniskarten haben die Kinder die Möglichkeit, neue Gaben zu erwerben.
Bei weiteren drei Pluszeichen – auch für dieselbe Gabe – gibt es wieder eine Ereigniskarte.

Stationen

Altenheim (Kreativität / Freundlichkeit)

- Kreativität: Das Kind malt ein Bild zu einem vom Stationsleiter vorgegebenen Stichwort.
Freundlichkeit: Das Kind schreibt einen netten Vierzeiler über eine beliebige Person.

Familie (Reden / Helfen)

- Reden: Der Stationsleiter unterhält sich mit dem Kind. Dabei darf es für zwei Minuten nicht „ja“, „nein“, „schwarz“, oder „weiß“ sagen.
Helfen: Das Kind muss innerhalb der vom Stationsleiter vorgegebenen Zeit das Geschirr abtrocknen.

Freunde (Fröhlichkeit / Vertrauen)

- Fröhlichkeit: Das Kind erzählt dem Stationsleiter einen Witz. Wenn es das nächste Mal zu der Station kommt, darf es nicht denselben erzählen.
Vertrauen: Dem Kind die Augen verbinden. Es muss sich rückwärts von einem Stuhl in die Arme des Stationsleiters fallen lassen.

Gemeinde (Singen / Geld)

- Singen: Das Kind singt eine Strophe oder ein kurzes Lied aus dem Liederbuch.
Geld: Das Kind bestimmt mit verbundenen Augen den vom Stationsleiter hingelegten Geldbetrag.

Schule (Rechnen / Lesen)

- Rechnen: Das Kind löst eine Kopfrechenaufgabe, die ihm der Stationsleiter stellt.
Lesen: Das Kind muss einen Abschnitt aus einem Roman oder einer Tageszeitung fehlerfrei vorlesen.

Sportverein (Laufen / Selbstvertrauen)

- Laufen: Das Kind läuft eine vom Stationsleiter vorgegebene Strecke.
Selbstvertrauen: Der Stationsleiter stellt dem Kind drei Aufgaben zur Auswahl:
- bestimmte Anzahl Liegestütze
- bestimmte Anzahl Kniebeugen
- bestimmte Anzahl von Sprüngen
Das Kind erfüllt die Aufgabe, von der es am ehesten überzeugt ist, sie zu schaffen.

Spielende

- Das Spiel endet nach einer vorher festgelegten Zeit.
- Gewonnen hat, wer die meisten Pluszeichen auf seiner Karte gesammelt hat.
- Zusätzlich sind Einzelwertungen für die einzelnen Gaben möglich.

Jeder Mensch hat von Gott bestimmte Gaben, Talente und Fähigkeiten bekommen. Es kommt darauf an, dass wir sie nicht nur für uns behalten, sondern für andere einsetzen. Gott möchte, dass wir etwas aus dem machen, was wir können. Wenn du zum Beispiel gut malst oder singst, kannst du anderen damit eine Freude machen.

Matthäus 25,14-30 vorlesen.

- Was hat der dritte Knecht falsch gemacht?
- Antworten der Kinder sammeln

Er hätte das, was er bekommen hat, für seinen Herrn einsetzen sollen. Schließlich gehörte es seinem Herrn.

Alles, was du kannst und hast, hat Gott dir gegeben. Er leiht es dir, damit du etwas daraus machst und nicht für dich behältst.

Jedem von uns hat er mehrere Gaben gegeben. Auch du kannst etwas und darfst dies für Gott und andere einsetzen. Ist das nicht toll?

Das habe ich – das kann ich gut
Freundlichkeit
Fröhlichkeit
Geld
Helfen
Kreativität
Laufen
Lesen
Rechnen
Reden
Selbstvertrauen
Singen
Vertrauen

Das habe ich – das kann ich gut
Freundlichkeit
Fröhlichkeit
Geld
Helfen
Kreativität
Laufen
Lesen
Rechnen
Reden
Selbstvertrauen
Singen
Vertrauen

<p>Ereigniskarte Freundlichkeit Dadurch, dass du freundlicher geworden bist, steigt deine Bereitschaft, zu Hause zu helfen.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Familie ein Pluszeichen in der Spalte Helfen geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>	<p>Ereigniskarte Fröhlichkeit Durch deine Fröhlichkeit steigt die Stimmung in deiner Familie. Ihr redet viel mehr miteinander als vorher.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Familie ein Pluszeichen in der Spalte Reden geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>
<p>Ereigniskarte Geld Durch das Geld, das du und andere gespendet haben, kann die Gemeinde eine missionarische Sportveranstaltung durchführen.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Sport ein Pluszeichen in der Spalte Laufen geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>	<p>Ereigniskarte Helfen Es hat sich gelohnt, dass du zu Hause hilfst. Deine Eltern nehmen sich Zeit für dich und helfen dir bei den Hausaufgaben.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Schule ein Pluszeichen in der Spalte Rechnen geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>
<p>Ereigniskarte Kreativität Die Bilder, die du gemalt hast, erfreuen die alten Menschen. Ein älterer Herr schenkt dir ein spannendes Buch.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Schule ein Pluszeichen in der Spalte Lesen geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>	<p>Ereigniskarte Laufen Du hast ein wichtiges Rennen gewonnen. Darüber bist du sehr glücklich.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Freunde ein Pluszeichen in der Spalte Fröhlichkeit geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>
<p>Ereigniskarte Lesen Du hast „Sehr gut“ im Lesen auf deinem Zeugnis. Dein Selbstvertrauen steigt.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Sport ein Pluszeichen in der Spalte Selbstvertrauen geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>	<p>Ereigniskarte Rechnen Du hast „Sehr gut“ für deine Mathearbeit bekommen. Deine Oma schenkt dir zur Belohnung etwas Geld.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Gemeinde ein Pluszeichen in der Spalte Geld geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>
<p>Ereigniskarte Reden Weil ihr in der Familie viel miteinander sprecht, steigt dein Vertrauen. Deine Familie gibt dir Sicherheit.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Freunde ein Pluszeichen in der Spalte Vertrauen geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>	<p>Ereigniskarte Selbstvertrauen Wegen deinem größeren Selbstvertrauen machst du auf einmal Dinge, die du dich vorher nie getraut hast. Du singst nun im Gemeindechor mit.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Gemeinde ein Pluszeichen in der Spalte Singen geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>
<p>Ereigniskarte Singen Weil du im Chor so gut singst, wirst du von allen freundlich behandelt. Das steckt an und du wirst deinen Mitmenschen gegenüber auch immer freundlicher.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Altenheim ein Pluszeichen in der Spalte Freundlichkeit geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>	<p>Ereigniskarte Vertrauen Deine Eltern meinen, dass du künstlerisch begabt bist. Du vertraust ihnen und fängst an zu malen. Mit der Zeit macht dir die Sache richtig Spaß und du wirst immer besser.</p> <p>Mit dieser Karte darfst du dir bei der Station Altenheim ein Pluszeichen in der Spalte Kreativität geben lassen. Die Karte bitte abgeben.</p>

Das Beispiel des barmherzigen Samariters

LUKAS 10,29-37

Art	Würfelspiel
Dauer	ca. 15–30 Minuten
Spielerzahl	Spielgruppen mit bis zu 4 Spielern
Mitarbeiter	1
Ort	im Haus

Der Weg zwischen Jericho und Jerusalem ist gefährlich. Überall lauern Räuberbanden, um Reisende zu überfallen und auszurauben. Sie sind rücksichtslos und lassen ihre Opfer halb tot am Straßenrand liegen.

Schafft ihr es, unverletzt am Ziel anzukommen? Seid ihr vielleicht sogar bereit, einem Verletzten zu helfen?

Vorbereitung / Material

- Für jede Gruppe ...
 - den Spielplan (s. Kopiervorlage) auf DIN A3 vergrößern, auf Karton kopieren und eventuell bunt malen.
 - einen Würfel bereitlegen.
- Für jedes Kind ...
 - drei gleichfarbige Spielfiguren bereithalten.
 - ca. fünf Samariter-Karten (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinander schneiden.

Spielbeginn

- Jede Gruppe bekommt den Spielplan und einen Würfel.
- Jeder Spieler erhält drei Spielfiguren einer Farbe.
- Die Samariter-Karten auf die verschiedenen Gruppen aufteilen.
- Die Kinder stellen ihre Figuren in Jerusalem neben das erste Feld.

Spielverlauf

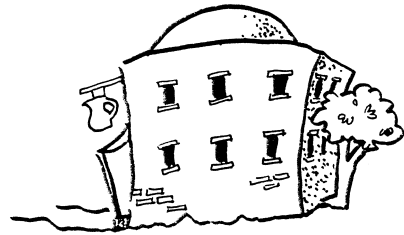
- Die Kinder würfeln reihum und setzen jeweils eine ihrer Spielfiguren um die entsprechende Anzahl an Feldern weiter.
Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.
- Kommt eine Spielfigur auf ein Feld „Raubüberfall“, muss sie so lange dort stehen bleiben und aussetzen, bis ein anderer Reisender kommt und hilft.
 - Jede Spielfigur kann helfen, egal ob sie demselben oder einem anderen Spieler gehört.
 - Um helfen zu können, muss die Helfer-Figur durch Würfeln auf dasselbe Feld wie der Überfallene kommen. Es müssen dabei alle Augenzahlen gesetzt werden.
 - Wer auf das Feld eines Überfallenen kommt, kann entscheiden, ob er helfen will oder nicht.



- Ist ein Spieler bereit, einem Verletzten zu helfen, gehen beide gemeinsam bis zum nächsten Gasthaus in Richtung Jericho weiter.

Sollte vor Jericho kein Gasthaus mehr kommen, müssen sie gemeinsam bis Jericho gehen.

- Der Spieler, dem die Helfer-Figur gehört, bekommt eine Samariter-Karte.
- Nur der Helfer würfelt, nicht der Verletzte.
- Weil es wegen der Verletzungen nur langsam weitergeht, bloß die halbe Augenzahl setzen. Bei ungeraden Zahlen aufrunden.
- Beide Figuren gemeinsam setzen.
- Sind beide beim nächsten Gasthaus angekommen, trennen sich ihre Wege wieder.
 - In der nächsten Runde würfelt und setzt der Helfer wieder normal weiter.
 - Der Überfallene setzt noch eine Runde aus, um vollkommen gesund zu werden und setzt dann seinen Weg auch wieder normal fort.
- Sowohl der Helfer als auch der Gerettete können auf ihrem weiteren Weg nach Jericho Überfallenen helfen.



Spielende

- Wenn ein Spieler alle drei Figuren nach Jericho gebracht hat, ist das Spiel zu Ende.
- Gewonnen hat, wer dann die meisten Samariter-Karten hat – nicht wer zuerst mit allen Figuren am Ziel war.

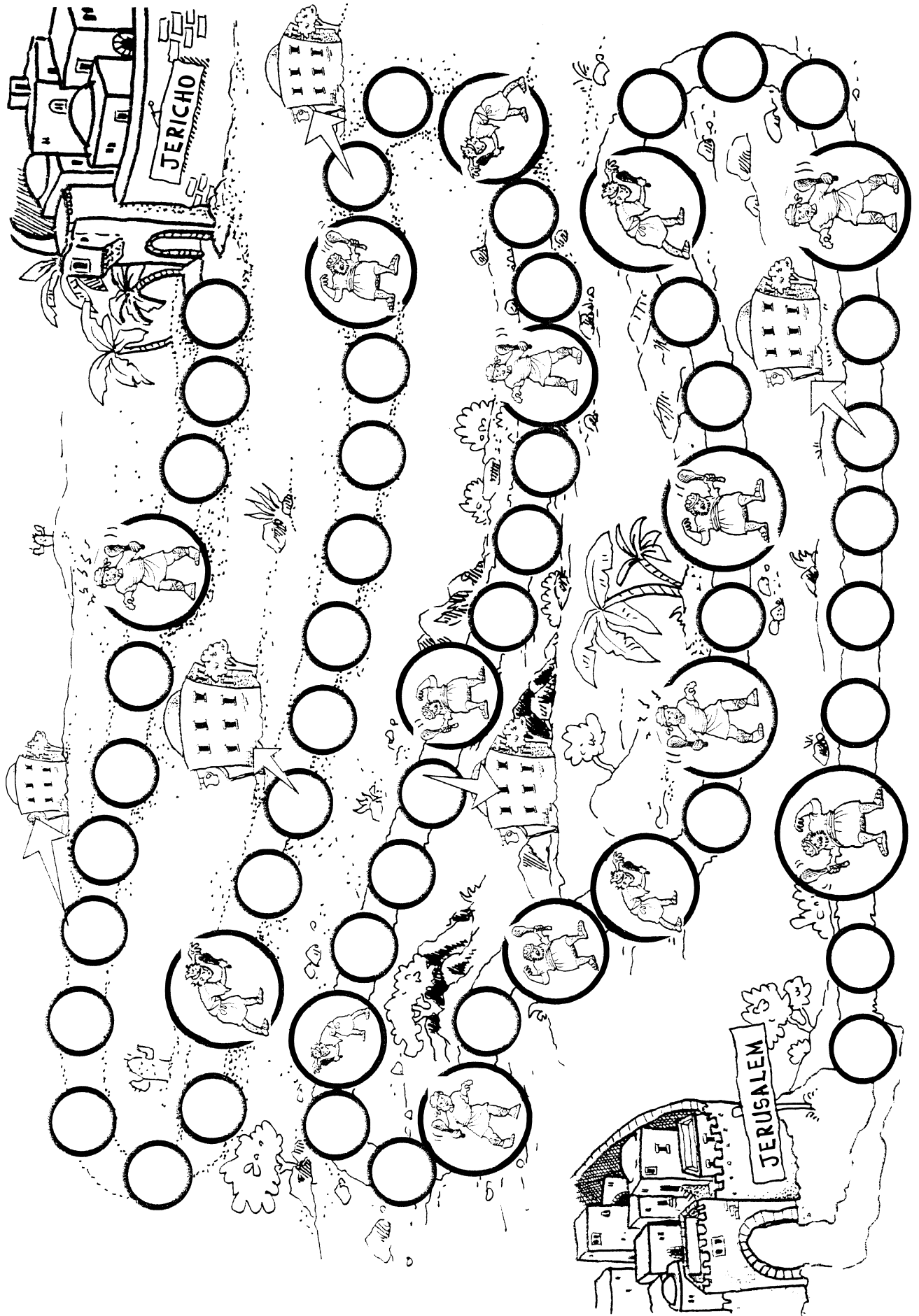
Wundert ihr euch darüber, wer das Spiel gewonnen hat? Normalerweise gewinnt doch der, der zuerst am Ziel ist. So ist es doch immer. Wer an sich und seinen eigenen Vorteil denkt, hat am meisten vom Leben.

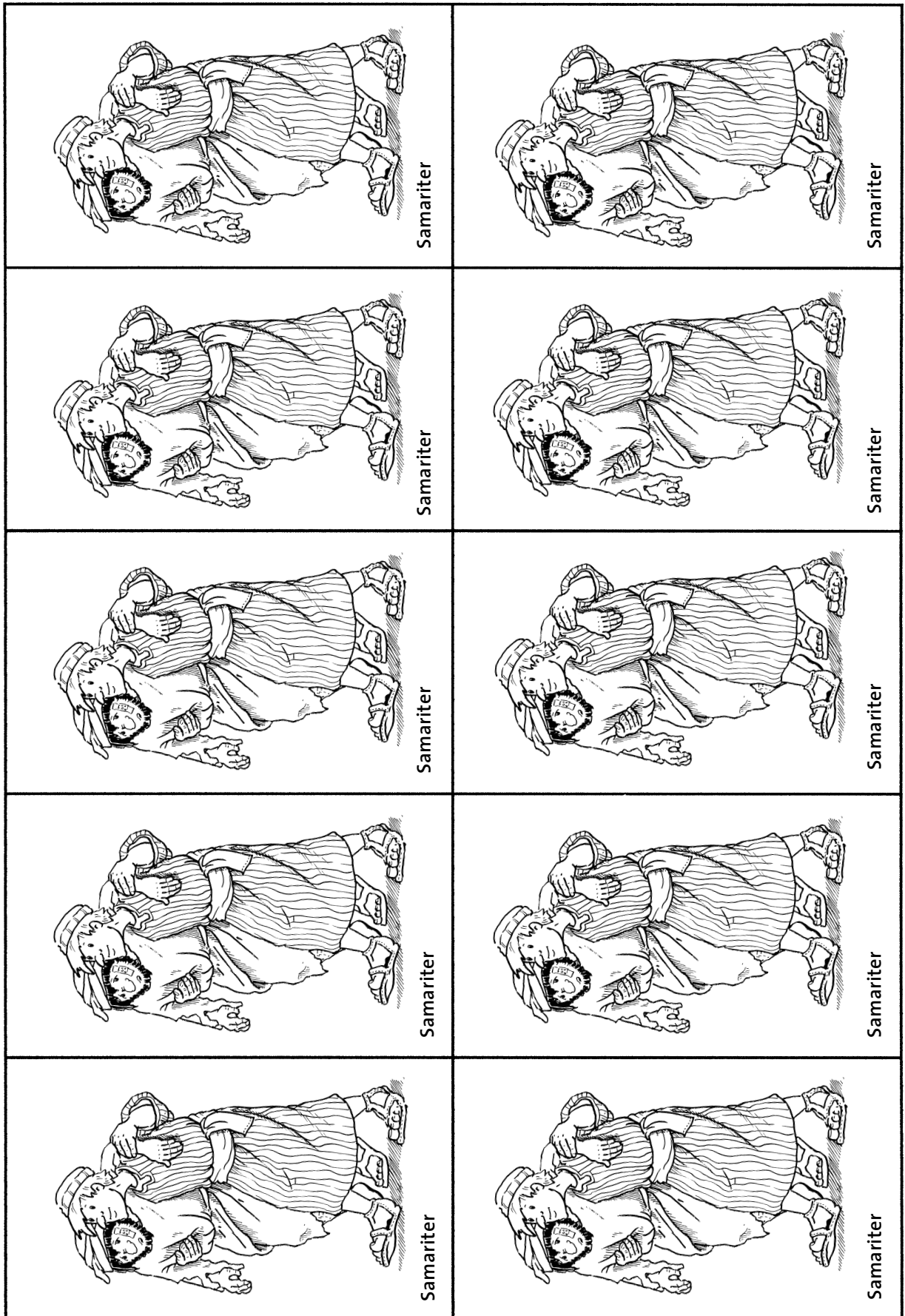
Gott sieht das anders. Als Jesus gefragt wurde, was das Wichtigste im Leben ist, sagte er: „Liebe den Herrn, deinen Gott, von ganzem Herzen... Und: Liebe deinen Mitmenschen wie dich selbst!“

Um zu zeigen, was das bedeuten kann, erzählte er eine Geschichte.

Lukas 10,29-37 kurz erzählen oder vorlesen.

Klarer Fall: Gott lieben und anderen helfen, auch wenn man vielleicht lieber etwas anderes getan hätte, bringt mehr als überall der erste zu sein und groß raus zu kommen.





Der bittende Freund

LUKAS 11,5-10

<i>Art</i>	Nachtgeländespiel
<i>Dauer</i>	ca. 30 Minuten
<i>Spielerzahl</i>	ab 6 Spieler
<i>Mitarbeiter</i>	6
<i>Ort</i>	im Gelände / Wald

Habt ihr eure Eltern schon einmal um etwas gebeten und es nicht bekommen? Oder habt ihr schon einmal richtig lange gebettelt, bis ihr etwas bekommen habt, was ihr unbedingt haben wolltet? Im Spiel könnt ihr euer Glück im Bitten und Betteln versuchen.

Hinweis für Mitarbeiter

Bei älteren Kindern kann man das Spiel in der Nacht im Wald spielen, bei jüngeren sollte man die Abenddämmerung und offenes Gelände bevorzugen.

Vorbereitung / Material

- Für jeden Spieler sechs Brote (s. Kopiervorlage) in zwei verschiedenen Farben auf Karton kopieren und auseinander schneiden.
- Taschenlampen für die Mitarbeiter besorgen.
Die Kinder bekommen keine Taschenlampen und sollten vorher mit dem Gelände vertraut sein.
- Das Spielgebiet festlegen und der Gruppengröße anpassen.
Im Wald genügen 100 m Seitenlänge, in freiem Gelände kann es etwas größer sein (bis zu 300 m).

Spielbeginn

- Die Kinder in zwei gleich starke Mannschaften einteilen.
- Jeder Mannschaft eine der beiden Brotfarben zuordnen.
- Die Mannschaften suchen sich außerhalb des Spielgebietes als Treffpunkt ein „Haus“, zu dem sie ihre „Brote“ bringen.
- Die sechs Mitarbeiter ...
 - mischen die Brotfarben und teilen die Brote gleichmäßig unter sich auf.
 - verstecken sich im Wald an verschiedenen Orten. Dort bleiben sie während des ganzen Spiels.

Spielverlauf

- Auf ein Zeichen beginnt das Spiel und die Kinder suchen die Mitarbeiter.
- Die Mitarbeiter geben in unregelmäßigen Abständen Lichtsignale mit ihren Taschenlampen.
- Hat ein Kind einen Mitarbeiter gefunden, spricht es ihn mit folgendem Satz an:
„Ich bitte dich um Brot, mein Freund.“
- Der Mitarbeiter spielt darauf hin „Schnick, Schnack, Schnuck“ (Schere, Stein, Papier) mit dem Kind.
 - Beide schwingen einen Arm hin und her und sagen gleichzeitig: „Schnick, Schnack, Schnuck.“
 - Bei „Schnuck“ machen beide eins der folgenden Zeichen mit ihrer Hand:
 - Gespreizter Zeige und Mittelfinger bedeutet** - Schere
 - Geballte Faust bedeutet** - Stein
 - Flache Hand bedeutet** - Papier
 - Den Gewinner folgendermaßen ermitteln:
 - Schere schlägt Papier** - sie zerschneidet es.
 - Stein schlägt Schere** - er macht die Schere stumpf.
 - Papier schlägt Stein** - es umwickelt ihn.
- Gewinnt das Kind, erhält es vom Mitarbeiter das oberste Brot von seinem Brotstapel und bringt es zu seinem „Haus“.
Es dürfen nicht zwei Brote gleichzeitig transportiert werden.
- Gewinnt der Mitarbeiter, bekommt das Kind kein Brot und muss einen anderen Mitarbeiter suchen.
Es darf nicht zweimal hintereinander mit dem gleichen Mitarbeiter spielen.

Spielende

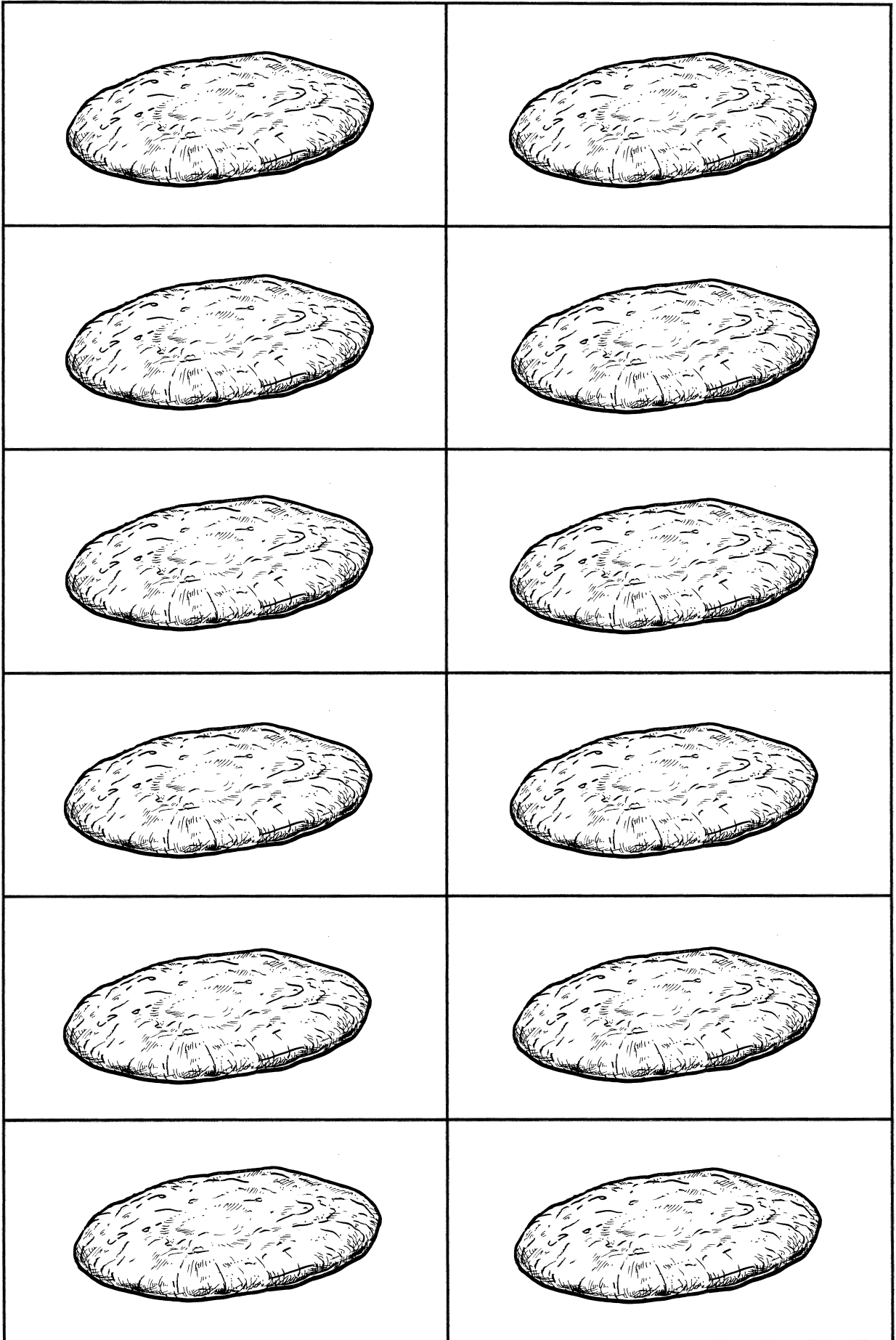
- Das Spiel endet nach ca. 30 Minuten.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Brote ihrer Farbe ins „Haus“ gebracht hat.
Brote der gegnerischen Mannschaft zählen nicht.

Habt ihr jedes Mal Brot bekommen, wenn ihr darum gebeten habt? Bestimmt nicht, oder?

Bei Gott ist das anders. Die Freunde von Jesus haben erlebt, wie Jesus mit Gott spricht und dass Gott die Bitten von Jesus erhört. Jetzt wollen sie von Jesus wissen, wie man richtig betet. Jesus bringt ihnen daraufhin das Vaterunser bei und erzählt diese Geschichte

Lukas 11,5-9 vorlesen.

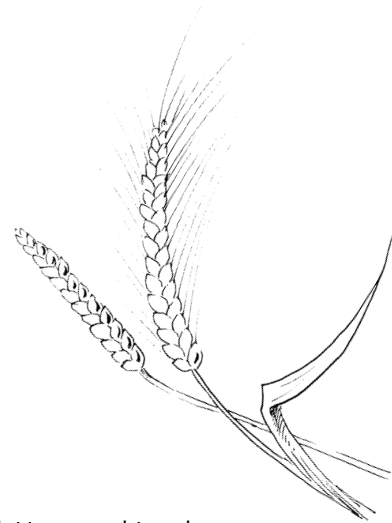
Wir dürfen Gott um alles bitten, sogar ganz unverschämt und pausenlos. Gott wird uns geben, was wir brauchen. Das hat Jesus versprochen.



Der reiche Kornbauer

LUKAS 12,13-21

Art	Stationenspiel
Dauer	30–45 Minuten
Spielerzahl	bis 20 Spieler
Mitarbeiter	7
Ort	im Haus oder im Freien



Seid ihr fit fürs Leben? Jeder bekommt gleich viel Besitz: Geld, Haus und Land.

Wer macht am meisten daraus?

Ihr könnt Häuser und Land kaufen und verkaufen. Ihr könnt ernten und die geernteten Früchte verkaufen. Ihr könnt freundlich bleiben, wenn etwas schief geht oder zornig werden – ganz wie ihr wollt. Ihr könnt Geld spenden oder alles behalten und euren Besitz vergrößern. Macht etwas aus eurem Leben! Wer wird am Ende am besten dastehen?

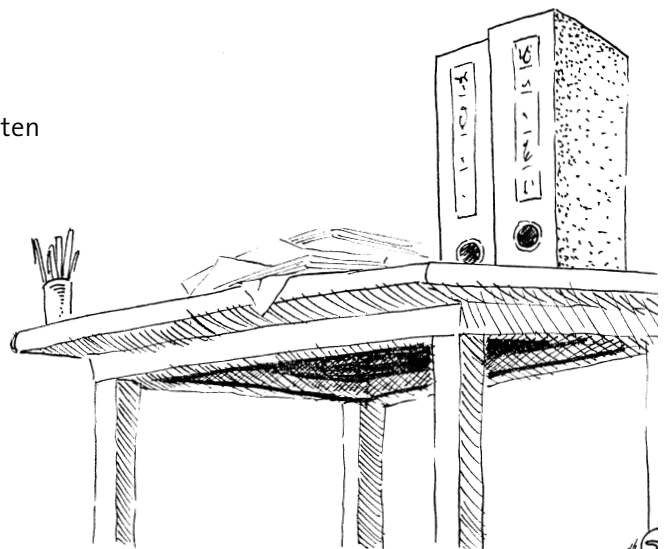
Hinweis für Mitarbeiter

Bei bestimmten Anlässen gibt es „SiH-Karten“ oder „dtg-Karten“. SiH steht für „Schatz im Himmel“ und dtg bedeutet: „das tat gut“. Die Kinder sollen erst am Ende des Spiels erfahren, was diese Karten bedeuten.

Auch wenn das Spiel vereinfacht zwischen irdischen und himmlischen Erträgen unterscheidet, kann es anregen, darüber nachzudenken, was wirklich wichtig ist im Leben.

Vorbereitung / Material

- Folgende Spielkarten (s. Kopiervorlagen) kopieren und auseinander schneiden.
Für jeden Spieler bzw. für jede 2er-Gruppe ...
 - 80 Geld-Karten
 - 4 Haus-Karten
 - 16 Sätze Landschaftskarten
 - 40 Sätze Frucht-Karten
 - je 20 freundliche und zornige Stimmungs-Karten
 - 50 SiH-Karten
 - 20 dtg-Karten
- Stationsschilder (s. Kopiervorlage)
auf DIN A4 vergrößert auf Karton kopieren und evtl. bunt malen.
- Spendenaufrufe (s. Kopiervorlage)
6 x auf Karton kopieren.



- Sechs Stationen im Raum, im Haus oder im Freien einrichten.
 - An jede Station einen Tisch und einen Stuhl für Spenden-Organisationen stellen.
 - Die Stationsschilder bei den jeweiligen Stationen anbringen.
 - Auf jeden Tisch einen Würfel und pro Spieler ca. 15 SiH- und 20 dtg-Karten legen.
 - Zum **Maklerbüro** die Haus- und Landschaftskarten und pro Spieler ca. 20 Geld-Karten legen.
 - Zu den verschiedenen **Landschaften** die entsprechenden Frucht-Karten legen.
 - Zum **Markt** ca. 50 Geld-Karten pro Spieler legen.
 - Auf die Stühle für die Spenden-Organisationen einen Topf (Spendentopf) stellen.
 - Die Spendenaufrufe an den Stühlen befestigen.
 - Auf jeden Stuhl ca. 35 SiH-Karten pro Spieler legen.

Spielbeginn

- Jedes Kind erhält Grundkapital im gleichen Wert.
 - 10 Geld-Karten
 - 1 Haus-Karte
 - 2 verschiedene Landschaftskarten
 - 20 freundliche und 20 zornige Stimmungskarten (freundliche und zornige Smilys)
- Den Spielverlauf (s. u.) erklären.
- Die Mitarbeiter stellen sich zu den einzelnen Spielstationen. Ein Mitarbeiter achtet darauf, dass die Kinder zurechtkommen.

Spielverlauf

Die Kinder spielen für sich oder in 2er-Gruppen und beginnen gleichzeitig, aus ihrem Grundvermögen etwas zu machen.

- Sie erledigen nacheinander folgende Aufgaben.
 - **Ernten oder handeln**
Die Kinder gehen zu einer beliebigen Spielstation, für die sie mindestens eine passende Karte haben und kaufen bzw. verkaufen oder ernten dort. Nähere Anleitungen dazu s. u.
 - **Stimmung zeigen**
Nach jedem Handel bzw. jeder Ernte geben die Kinder an der betreffenden Station eine beliebige Stimmungskarte ab (freundlich oder zornig).
Wer eine freundliche Stimmungskarte abgibt, erhält eine SiH-Karte. Wer eine zornige Stimmungskarte abgibt, eine dtg-Karte.
 - **Spenden oder geizen**
Wenn die Kinder ihre Stimmung gezeigt haben, entscheiden sie, ob und wie viel Geld sie der Spenden-Organisation an der betreffenden Station geben wollen.
Für jede gespendete Geld-Karte bekommen sie vom Mitarbeiter eine SiH-Karte.
Anschließend beginnen die Kinder wieder mit „ernten oder handeln“ usw.

● Anleitungen zu den Spielstationen

Maklerbüro

Hier können die Kinder Häuser und beliebige Landschaften kaufen und verkaufen.

Die Preise bestimmt der Würfel.

- Die jeweils gewürfelte Zahl steht für die Anzahl an Geld-Karten.
- Wer etwas verkauft und eine 6 würfelt (6 Geld-Karten bekommt), erhält zusätzlich eine dtg-Karte.
- Ist der erwürfelte Preis höher, als man zahlen kann oder möchte, oder ist er niedriger, als man ihn sich für einen Verkauf vorgestellt hat, kann man einen neuen Handel beginnen.
Es darf aber nicht zweimal um dasselbe Objekt (Haus oder Landschaft) gewürfelt werden.
- Es ist auch möglich, das Maklerbüro ohne abgeschlossenen Handel zu verlassen. Allerdings ist vorher eine Stimmungs-Karte abzugeben und über eine Spende zu entscheiden.

Landschaften

Hier können die Kinder ernten, wenn sie die Karte mit der entsprechenden Landschaft haben. Wie groß die Ernte ausfällt, hängt vom Würfel ab. Je höher die gewürfelte Zahl ist, desto besser war das Wetter für das Wachstum der Früchte und desto mehr Früchte können geerntet werden.

- Die jeweils gewürfelte Zahl steht für die Anzahl an Frucht-Karten, die das Kind bekommt.
- Wer eine 6 würfelt (6 Frucht-Karten bekommt), erhält zusätzlich eine dtg-Karte.
- Wer zu einer Fruchtlandschaft kommt, darf nur einmal ernten (würfeln). Vor der nächsten Ernte muss er an mindestens einer anderen Station gewesen sein.

Markt

Hier können die Kinder ihre Früchte verkaufen. Der Verkaufspreis hängt vom Würfel ab.

- Die jeweils gewürfelte Zahl steht für die Anzahl an Geld-Karten.
- Wer eine 6 würfelt (6 Geld-Karten bekommt), erhält zusätzlich eine dtg-Karte.
- Es wird jeweils für eine Frucht-Karte gewürfelt.
- Die Kinder können bei einem Marktbesuch so viele Früchte verkaufen wie sie möchten.

Spielende

- Das Spiel endet nach einer vorher festgelegten Zeit.
- **Matthäus 6,19-20 vorlesen**
Erklären, was *SiH* (Schatz im Himmel) und *dtg* (das tat gut) bedeuten.
- Sieger ist, wer die meisten SiH-Karten hat, nicht wer den meisten irdischen Besitz angehäuft oder sich am meisten schöne Erlebnisse (dtg) verschafft hat. Geld, Häuser und anderer Reichtum bringen nicht weiter und zählen nicht.

Lukas 12,13-21 vorlesen oder erzählen.

Natürlich ist es nicht schlimm, wenn man reich ist und viele schöne Sachen hat. Gott hat uns unseren Wohlstand geschenkt. Aber es kommt darauf an, was ich damit tue. Wirklich wichtig im Leben ist nicht, was ich alles besitze, sondern was ich bei Gott „angesammelt“ habe.

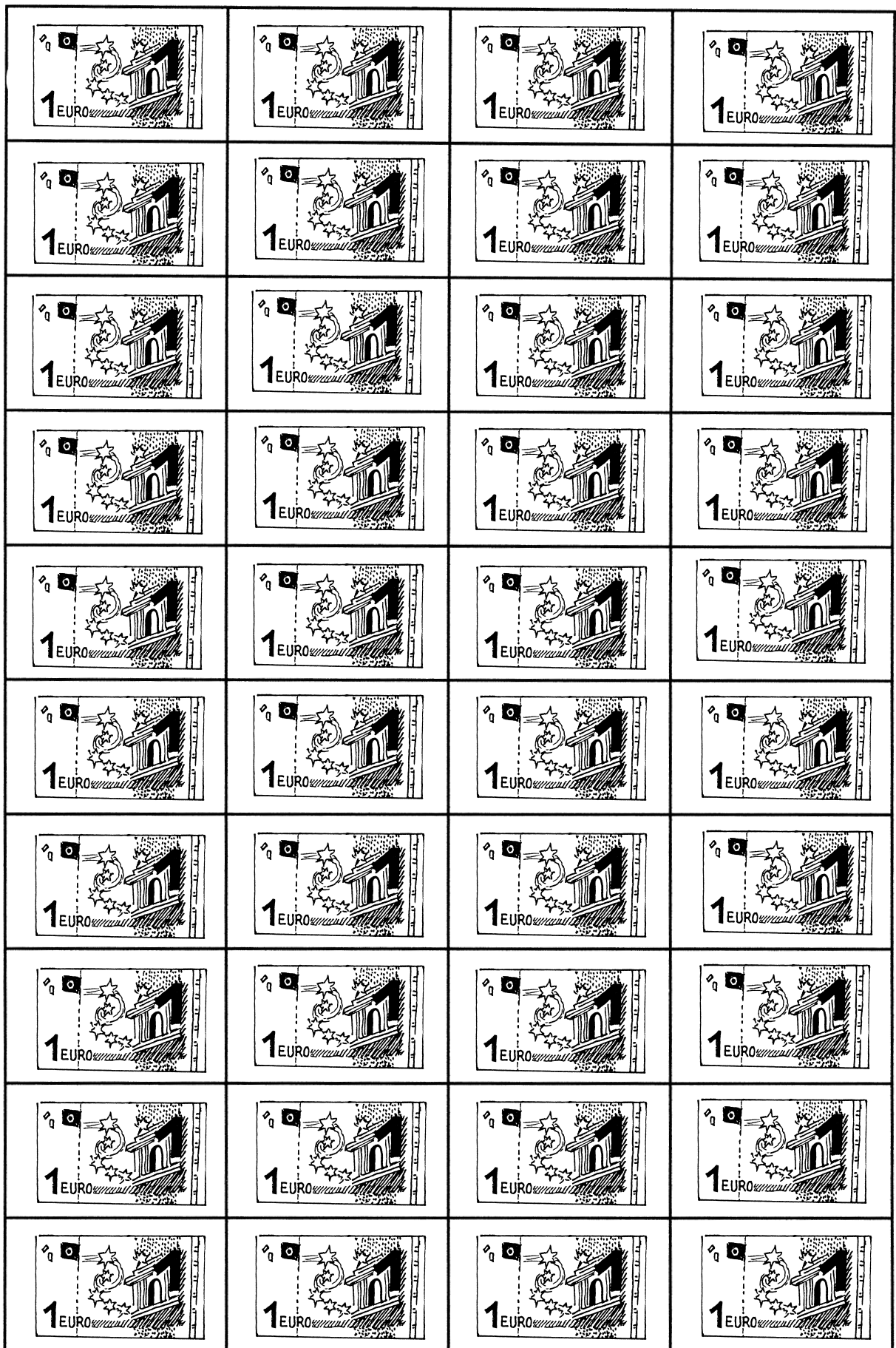
Ein paar Möglichkeiten, sich Schätze im Himmel zu sammeln, habt ihr kennen gelernt.

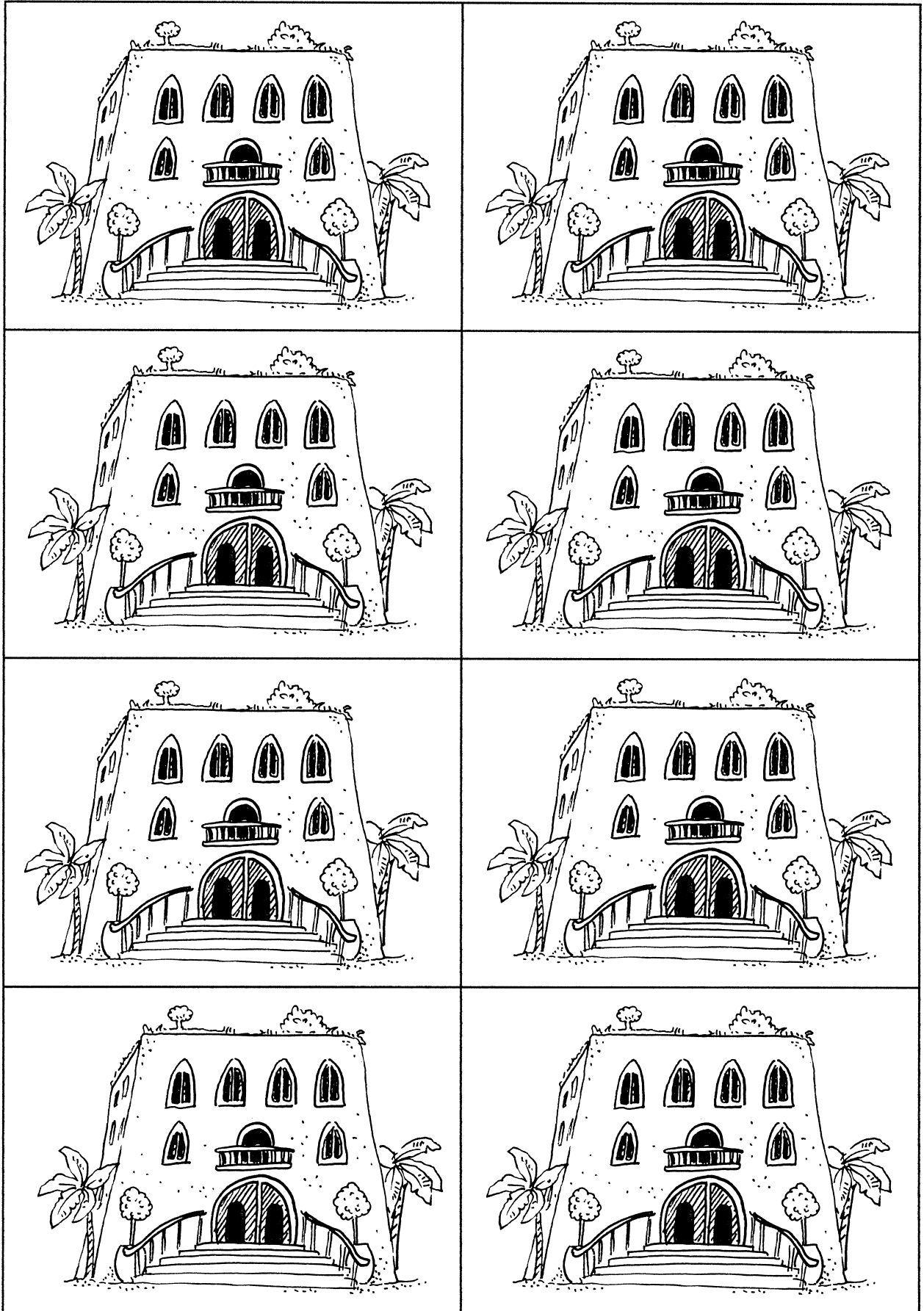
Welche Möglichkeiten gibt es noch?

Einige Beispiele aus der Bibel:

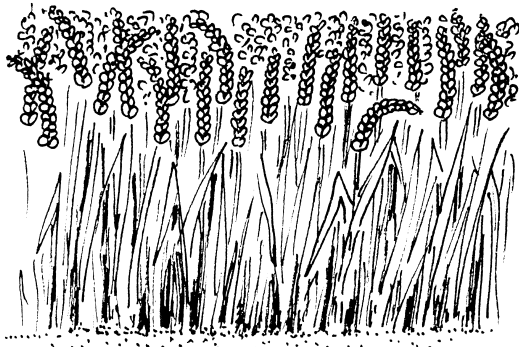
- Armen Geld schenken (Lk 12,33).
- Jemandem freundlich zulächeln, der einem etwas Böses getan hat (Eph 4,32).
- Jemandem vergeben, der einen geärgert hat (Mt 6,14).
- Etwas ausleihen (Spr 19,17).

Tipp: Es kommt nicht auf besondere Leistungen an, sondern auf unsere Art zu leben und Gott und anderen Menschen zu begegnen.

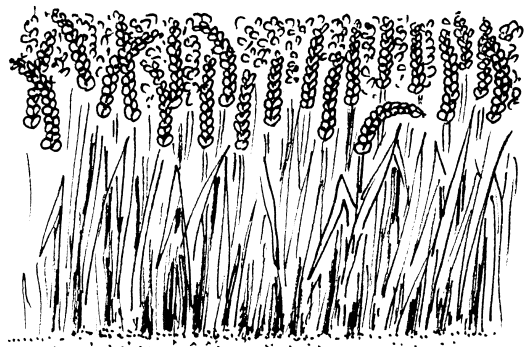




Getreidefeld



Getreidefeld



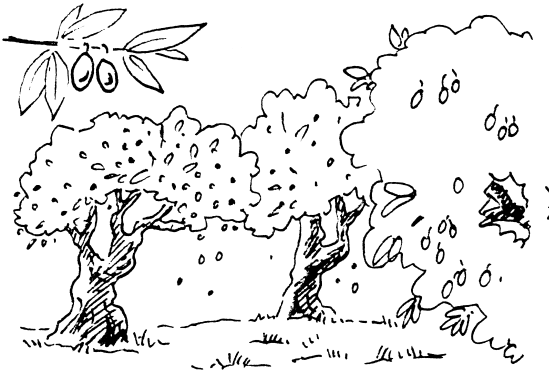
Dattel-Plantage



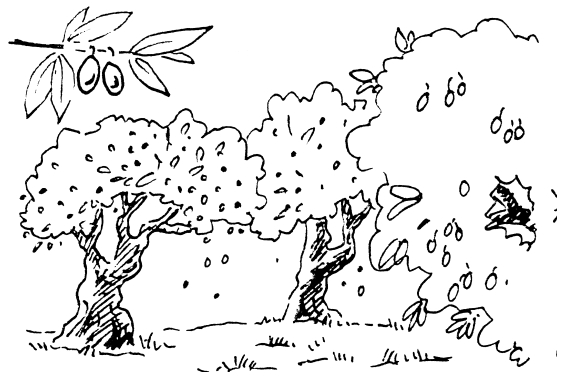
Dattel-Plantage



Olivenhain















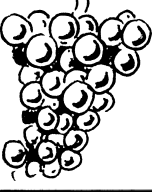

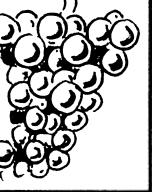

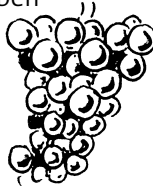

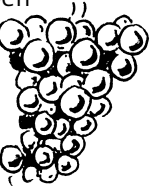
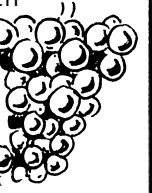










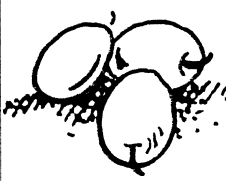

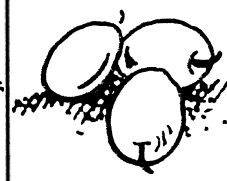
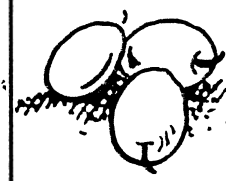
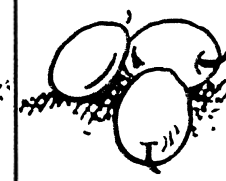
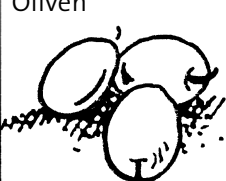
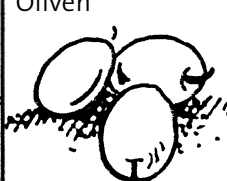
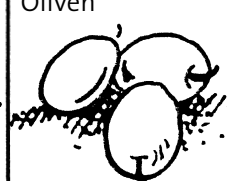
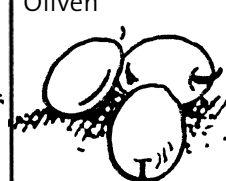
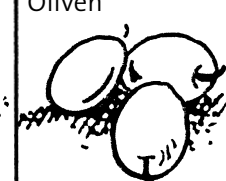
Olivenhain



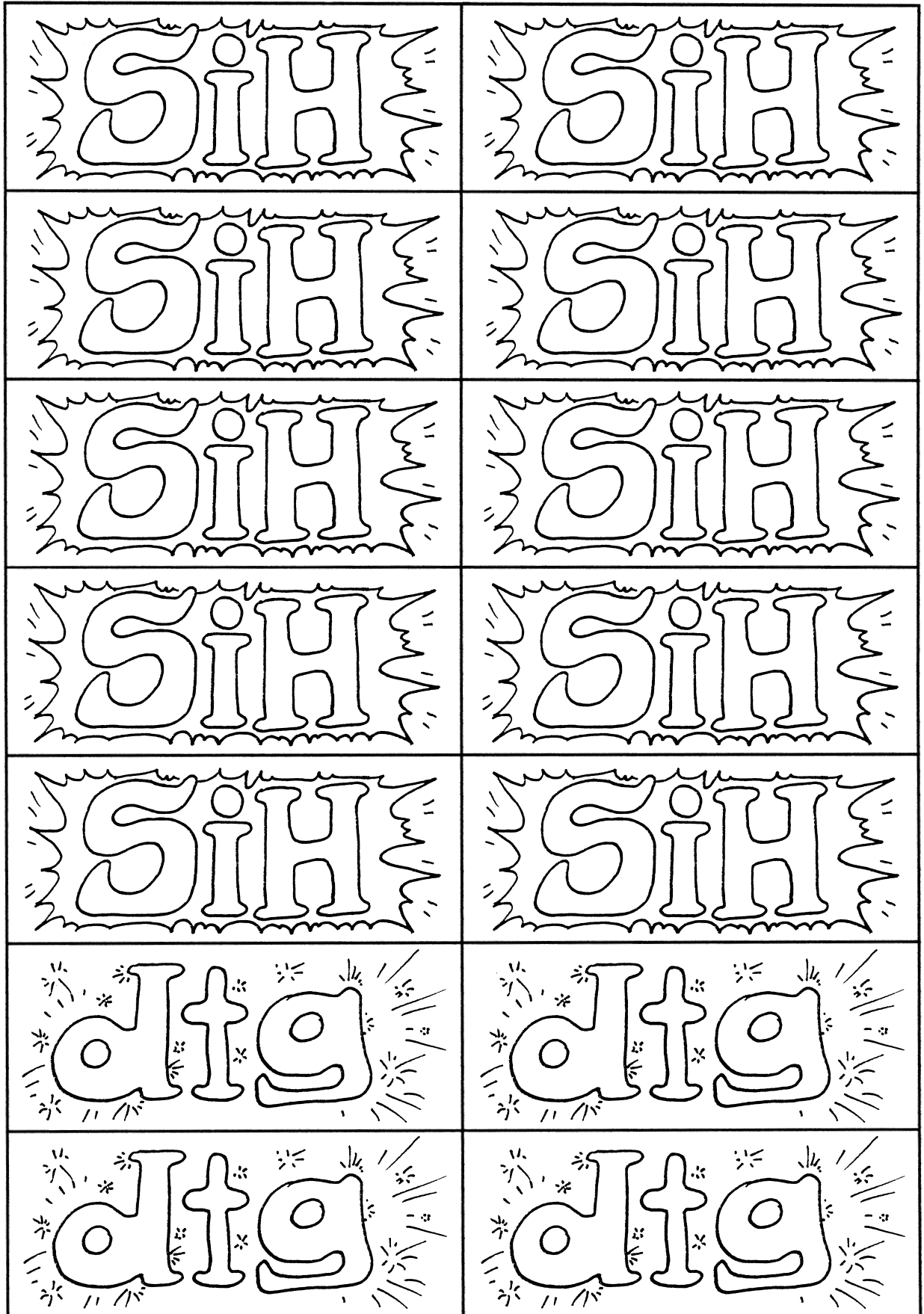
Weinberg



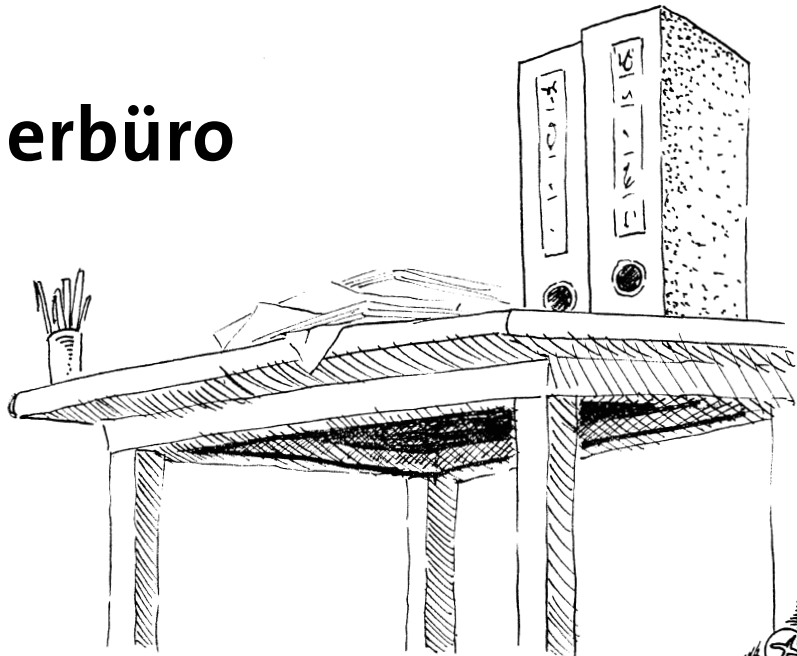
Weinberg

Getreide 	Getreide 	Getreide 	Getreide 	Getreide 
Getreide 	Getreide 	Getreide 	Getreide 	Getreide 
Trauben 	Trauben 	Trauben 	Trauben 	Trauben 
Trauben 	Trauben 	Trauben 	Trauben 	Trauben 
Datteln 	Datteln 	Datteln 	Datteln 	Datteln 
Datteln 	Datteln 	Datteln 	Datteln 	Datteln 
Oliven 	Oliven 	Oliven 	Oliven 	Oliven 
Oliven 	Oliven 	Oliven 	Oliven 	Oliven 

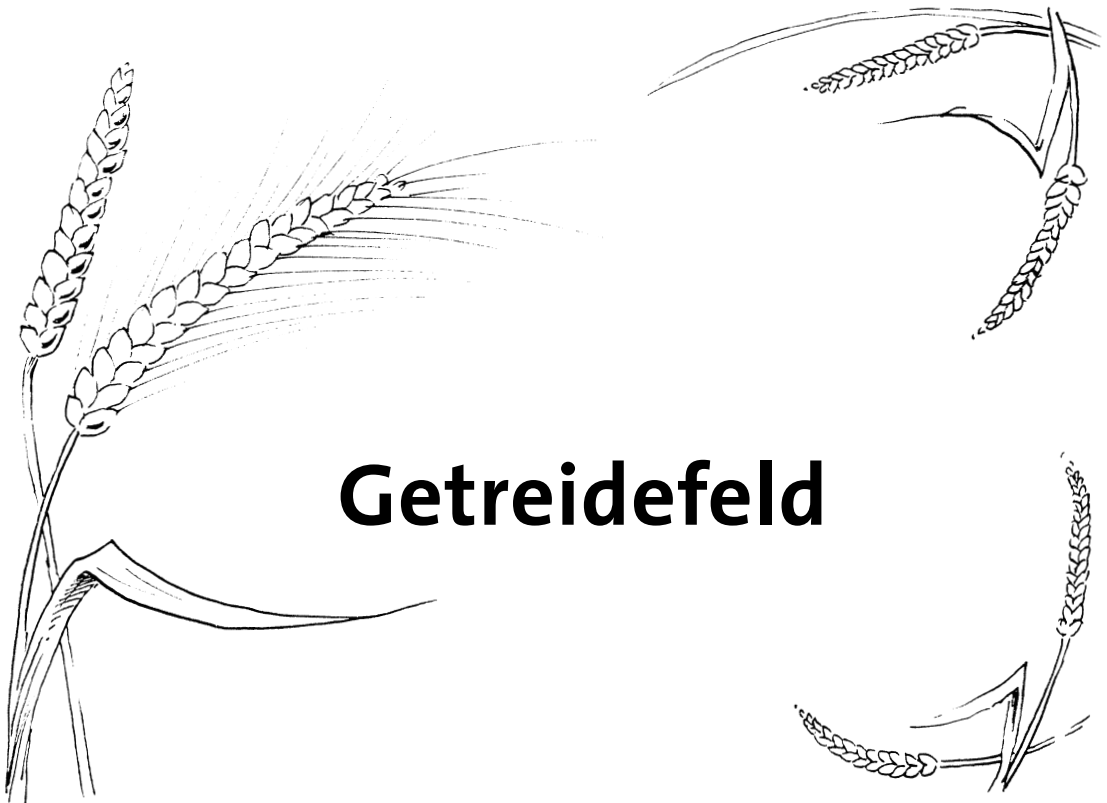


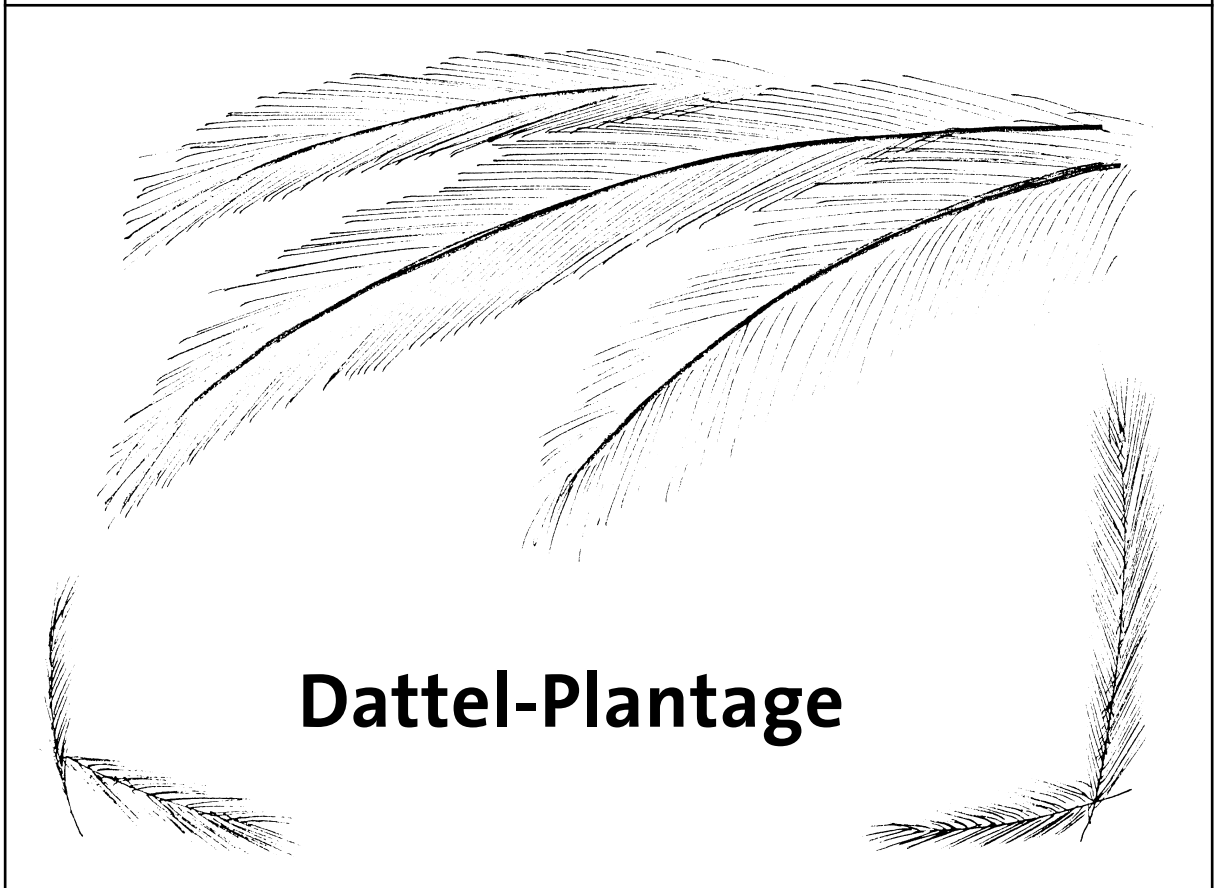
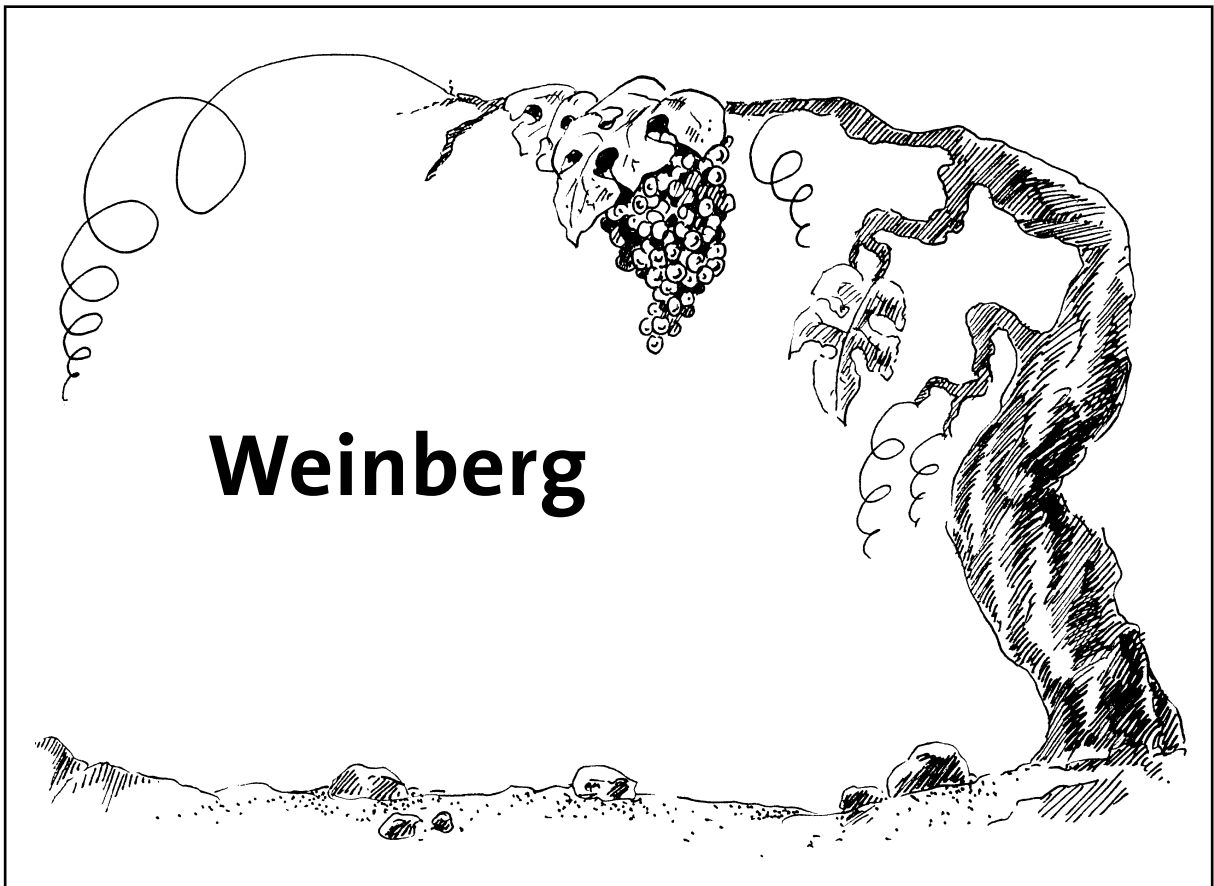


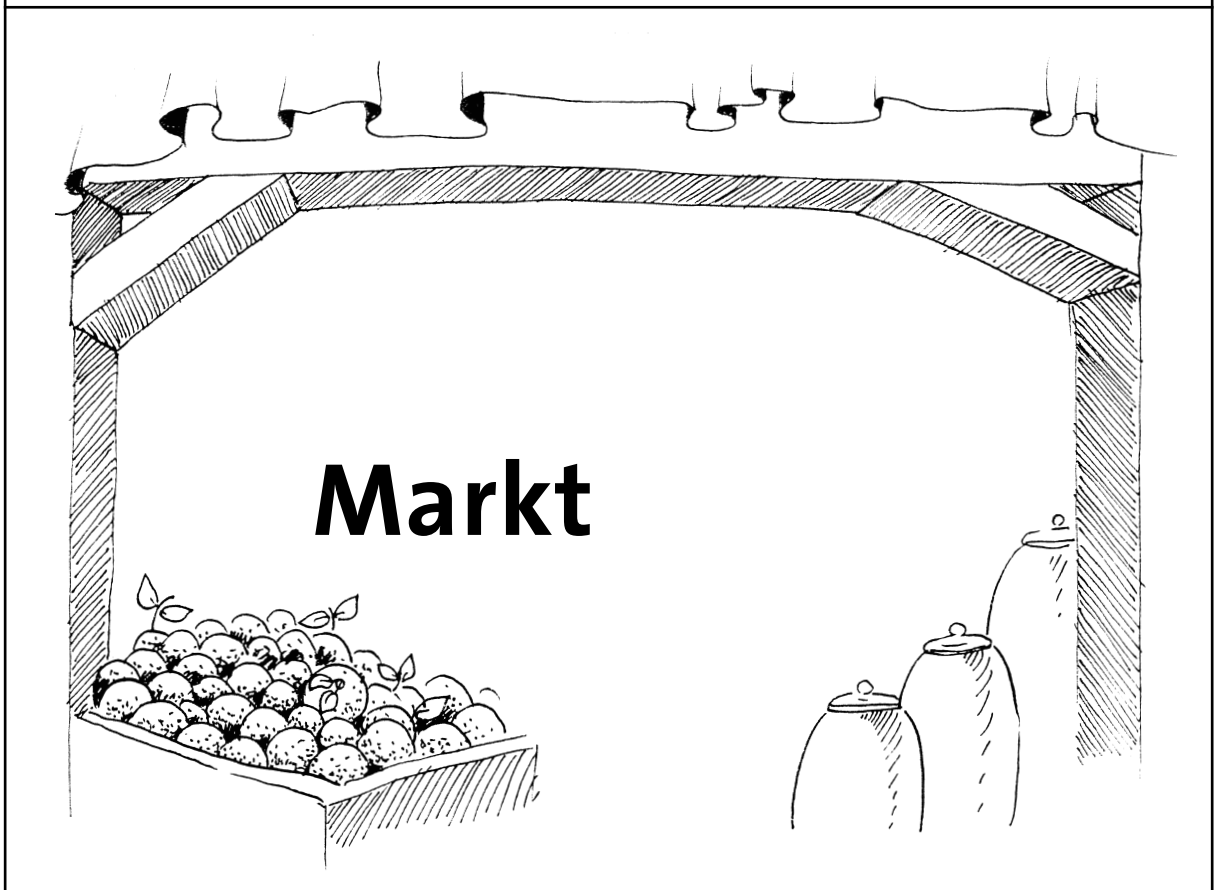
Marklerbüro



Getreidefeld



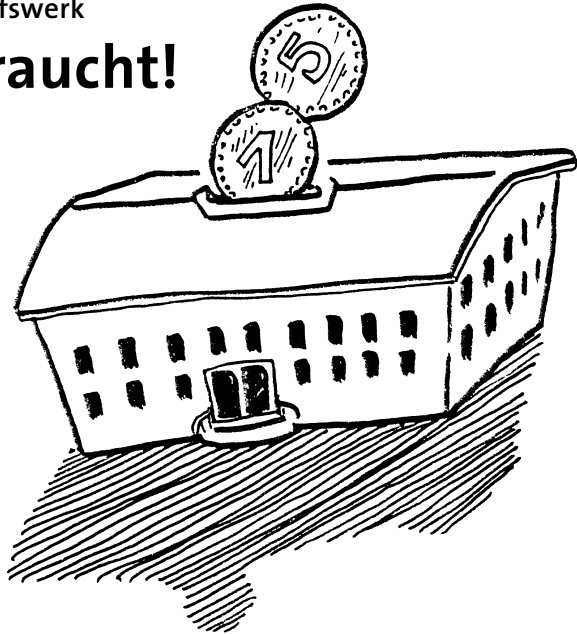




Notruf für die Welt – internationales Hilfswerk

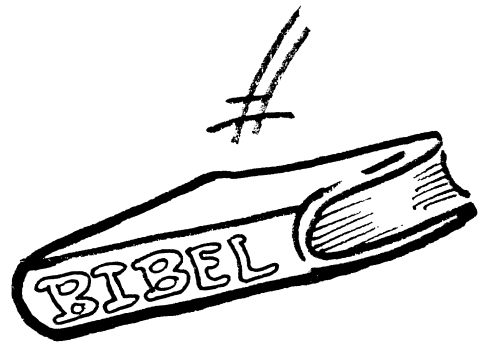
Ihre Hilfe wird gebraucht!

Unterstützen Sie den Bau eines
Krankenhauses in Indien.
Schon wenig Geld kann viel bewirken.



Bibeln für alle! – Mission für die Welt

Helfen Sie mit, Menschen mit Gott bekannt zu machen.
Schon wenig Geld kann viel bewirken.



Das verlorene Schaf / das verlorene Geldstück

LUKAS 15,1-10

Art	Suchspiel mit Tageslichtschreiber
Dauer	beliebig
Spielerzahl	beliebig
Mitarbeiter	1
Ort	im Haus

Jesus traf sich immer wieder mit Menschen, die sich bei anderen sehr unbeliebt gemacht hatten. Als sich eines Tages die frommen Männer einer Stadt darüber beschwerten, dass Jesus sich mit solchen widerlichen Leuten einließ, erzählte er ihnen von einem Hirten, der nicht aufgab, bis er sein verlorenes Schaf wieder gefunden hatte. Er erzählte auch von einer Frau, die mit vollem Einsatz ihr verlorenes Geldstück suchte.

Wie gut seid ihr im Suchen und Finden?

Vorbereitung / Material

- Das Bild von der Weidelandschaft und dem Raum (s. Kopiervorlage) vergrößern und auf je eine Overhead-Folie kopieren.
- Tageslichtschreiber, einen wasserlöslichen Folienstift und eine Leerfolie bereithalten.
- Stift und Zettel bereitlegen.

Spielbeginn

- Die Kinder in zwei Gruppen teilen.
- Das Bild von der Weidelandschaft bzw. von dem Raum an die Wand projizieren.
- Über das Bild auf dem Projektor die Leerfolie legen.

Spielverlauf

- Ein Kind einer Gruppe erhält Zettel und Stift und „versteckt“ ein Schaf bzw. ein Geldstück, indem es die entsprechenden Koordinaten von dem Bild notiert (z. B.: B5).
- Die Kinder der anderen Gruppe versuchen, das Schaf bzw. die Münze zu finden.
 - Ein Kind nennt ein Koordinatenpaar.
 - Der Mitarbeiter hakt das abgesuchte Feld auf der Leerfolie ab.
 - Ein anderes Kind dieser Gruppe ist mit Suchen an der Reihe usw.
- Ist das Schaf bzw. die Münze entdeckt, notiert der Mitarbeiter, wie viele Versuche die Gruppe benötigt hat.
- Nun „versteckt“ ein Kind dieser Gruppe ein Schaf bzw. eine Münze und die andere Gruppe rät. Der Mitarbeiter wischt die Leerfolie ab, damit er die Felder neu abhaken kann.
- Beliebige Durchgänge spielen.

Weitere Spielvariante

Der Mitarbeiter hakt die Felder, die bei der Suche genannt werden, nicht ab. So müssen sich die Kinder merken, wo sie schon gesucht haben.

Spielende

- Alle Gruppen sollten gleich oft gesucht haben.
- Welche Gruppe hat insgesamt die wenigsten Versuche benötigt, um das Schaf bzw. die Münze zu finden?

Suchen macht Spaß – wenn man das Gesuchte schnell findet. Suchen kann aber auch mühsam, anstrengend und langweilig sein, wenn man absolut nichts findet.

Die Geschichten vom verlorenen Schaf oder der verlorenen Münze (Lk 15,1-10) vorlesen oder kurz erzählen.

So, wie ihr gerade die Schafe und Münzen gesucht habt, ist Jesus auf der Suche nach neuen Freunden. Er sucht Menschen, die ihm voll vertrauen und tun, was er sagt. Schließlich ist er der einzige, der wirklich gut für uns sorgen kann.

Weil jeder Mensch für ihn sehr wichtig ist, scheut er keine Mühe. Er gibt die Suche nie auf. Jesus möchte sogar die Menschen als seine Freunde gewinnen, die wir nicht leiden können.

Und wenn Jesus wieder jemanden gefunden hat, der ihm vertraut, dann ist die Begeisterung darüber im Himmel mindestens so groß wie die Begeisterung der Gruppe, die gerade gewonnen hat.

