



Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

bei der Wanderung durch die Wüste hat das Volk Israel viel erlebt. Für die Kinder unserer Gruppen ist manches fremd und schwer vorstellbar. Diese Spiele sollen dazu beitragen, spielerisch Ereignisse und Hintergründe zu entdecken. Wer etwas im Spiel erlebt, kann es sich leichter merken.

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 ihre Stundengestaltung bereichern und den Kindern den Zugang zu den Geschichten der Wüstenwanderung erleichtern.

Ihr Team vom Bibellesebund

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.

Zeichnungen: Susanne Malessa

Gestaltung und DTP: Teamburg® Marketing-Kommunikation

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





MANNA FÜR ALLE (2 Mose 16,1-30) Seite 3

Art: Staffel
Dauer: 10-15 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Kinder
Ort: im Haus/Freien

.....

MOTZEN MIT FOLGEN (4 Mose 12,1-16 u. a.) Seite 6

Art: Kartenspiel
Dauer: beliebig
Spielerzahl: 4-6 Spieler
Ort: im Haus

.....

ZERBROCHENE GESETZESTAFELN (2 Mose 20,1-17; 32,15-24) Seite 11

Art: Laufspiel/Puzzle
Dauer: ca. 20 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spieler
Ort: im Haus/Freien

.....

KUNDSCHAFTER IN KANAAN (4 Mose 13,1-14,10) Seite 13

Art: Geländespiel
Dauer: 90 Minuten
Spielerzahl: 12-24 Spieler
Ort: im Freien

.....

LEVITEN-DIPLOM (4 Mose 4,21-33) Seite 18

Art: Stationenlauf
Dauer: ca. 60 Minuten
Spielerzahl: 5-6 Spieler pro Mannschaft
Ort: im Freien

.....

AARONS KLEIDERORDNUNG (2 Mose 28,1-43) Seite 21

Art: Würfel-/Laufspiel
Dauer: ca. 30 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spieler
Ort: im Haus

Manna für alle



Art: Staffel
Dauer: 10-15 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Kinder
Ort: im Haus/Freien

(2 Mose 16,1-30)

Zweieinhalb Monate waren vergangen, seit das Volk Israel aus Ägypten ausgezogen war. Es wanderte immer weiter in die Wüste hinein. Allmählich waren auch die letzten Vorräte aufgebraucht. Unzufriedenheit und miese Stimmung machten sich breit: "Gott hätte uns auch gleich in Ägypten töten können, statt uns hier, in der Wüste, verhungern zu lassen!"

Aber Gott hatte sein Volk nicht vergessen. Von nun an gab es jeden Tag Manna. Die kleinen, süßen Körner konnte man kochen oder zerreiben und Brot davon backen (4 Mose 11,8-9). 40 Jahre lang sorgte Gott dafür, dass es jeden Tag genug und frisches Manna für alle gab, außer am Sabbat, dem Ruhetag. Dafür konnten die Israeliten am Tag davor die doppelte Ration sammeln.

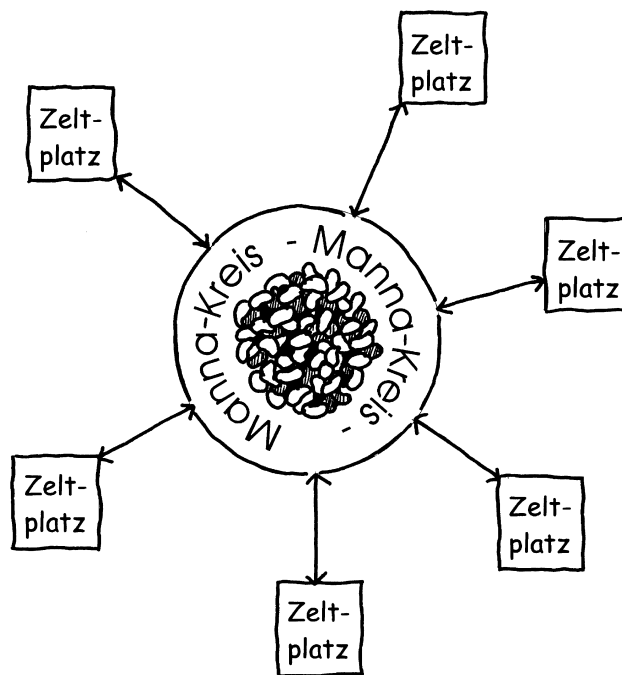
Versucht, in kleinen "Familiengruppen" so viel Manna wie möglich zu sammeln. Aber Vorsicht: Wer am Sabbat sammelt, verliert das gesammelte Manna.

MATERIAL

- 100-200 kleine Gegenstände (z. B.: Bauklötze, Lego-Steine oder Plastik-Chips) als "Manna"
- für jede Gruppe ("Familie") einen Behälter für das gesammelte "Manna"
- einen Würfel, eine Spielfigur und Klebeband

VORBEREITUNG

- Den "Schabbath-Stern" (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und ausschneiden.
- In der Mitte des Raumes mit Klebeband einen "Manna-Kreis" markieren (s. Skizze).
- Das Manna in die Mitte des "Manna-Kreises" legen.
- In gleichem Abstand zum "Manna-Kreis" die "Zeltplätze" für die "Familien" mit Klebeband markieren und den Sammelbehälter dazustellen.





SPIELVERLAUF

Bei dem Spiel geschehen zwei Dinge gleichzeitig: Während die Kinder "Manna" sammeln, erwürfelt ein Mitarbeiter die Wochentage.

"Manna" sammeln

- Die Kinder in gleich große "Familien" einteilen und jeder "Familie" einen "Zeltplatz" zuweisen.
- Nach dem Startsignal läuft von jeder "Familie" das erste Kind in den "Manna-Kreis", nimmt ein Teil, bringt es zur "Familie" und legt es in den Sammelbehälter. Das nächste Kind läuft usw.
- Am Schabbath gibt es kein "Manna".
Wer sich bei dem Ruf "Schabbath" nicht bei seiner Familie befindet, legt das "Manna" zurück, das er eventuell gerade geholt hat.

Wochentage würfeln

Parallel zum Sammeln des "Mannas" erwürfelt etwas abseits vom Spielgeschehen ein Mitarbeiter als "Mose" den Schabbath wie folgt:

- Vor ihm liegt der "Schabbath-Stern".
- Die Spielfigur steht im Feld für den ersten Wochentag.
- Beim Startsignal beginnt "Mose" zu würfeln, setzt die Figur um die erwürfelte Augenzahl weiter, würfelt erneut usw.
Nach dem "6. Tag der Woche" kommt der "Schabbath" in der Mitte des Sterns, dann geht es wieder mit dem "1. Tag der Woche" weiter.
- Kommt die Figur auf den "Schabbath" ...
 - ☆ ruft "Mose" laut "Schabbath!".
 - ☆ würfelt "Mose" so lange nicht mehr, bis alle Kinder zu ihrem "Zeltplatz" zurückgekehrt sind und, falls nötig, ihr "Manna" in den "Mannakreis" zurückgelegt haben.
- Dann würfelt "Mose" weiter.

SPIELENDE

Sieger ist die "Familie", die nach einer bestimmten Zeit am meisten "Manna" gesammelt hat.

Eventuell können die "Familien" ihr "Manna" im Anschluss an das Spiel in etwas Essbares umtauschen.



Motzen mit Folgen



Art: Kartenspiel
Dauer: beliebig
Spielerzahl: 4-6 Spieler
Ort: im Haus

(4 Mose 12,1-16 u. a.)

Vierzig Jahre führte Mose das Volk Israel durch die Wüste. Während dieser Zeit gab es viele kleine und große Herausforderungen zu bestehen. Wenn es hart auf hart ging, war es mit dem Gottvertrauen der Israeliten nicht weit her. Immer wieder machten sie Mose und Gott Vorwürfe. Wenn Mose nicht gewesen wäre, der immer wieder zwischen Gott und dem Volk vermittelte und selbst ein großes Vorbild in Sachen Gottvertrauen war, wären die Israeliten nie angekommen.

Als Mirjam einmal unzufrieden mit Mose und Gott war, wurde sie aussätzig (4 Mose 12,1-16). Ähnlich kann es den Spielern bei diesem Spiel ergehen.

Auf 30 Spielkarten sind unzufriedene Personen aus dem Volk Israel abgebildet. Je zwei Karten bilden ein Paar, das durch ein gleiches Symbol gekennzeichnet ist. Zusätzlich gibt es eine Karte mit Mose. Nur der kann gewinnen und bleibt vom "Aussatz" verschont, der Mose bei sich hat.

MATERIAL

- Hautcreme

VORBEREITUNG

- Die 31 Spielkarten (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinanderschneiden.

SPIELVERLAUF

- Die Karten mischen und an die Spieler verteilen.
Unter Umständen erhalten einige Spieler eine Karte mehr.
- Die Spieler nehmen die Karten verdeckt auf die Hand, ordnen sie und legen eventuell vorhandene Paare ab.
- Wer ein Paar ablegt, liest vor, was in den Sprechblasen steht.
- Der jüngste Spieler beginnt:
 - ☆ Er zieht eine Karte von seinem rechten Nachbarn.
 - ☆ Bekommt er dadurch ein Paar, legt er es offen vor sich ab und liest den Text vor.
Paare müssen abgelegt werden.
- Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.
- Hat jemand keine Karten mehr ...
 - ☆ bekommt er einen Creme-Punkt ins Gesicht.
Der weiße Fleck im Gesicht ist ein Zeichen von Aussatz.
Vor ihm liegen nur Karten von unzufriedenen Israeliten, die an Gottes Macht zweifeln. Von Mose haben sie sich nichts sagen lassen.
 - ☆ spielen die anderen ohne ihn weiter, bis der Sieger ermittelt ist.
- Der Spieler, der als Letzter die Mose-Karte hat, ist Gewinner dieser Runde. Er erhält keinen Creme-Punkt ins Gesicht, bleibt also frei von Aussatz.
- Der ersten Spielrunde können beliebig viele Runden folgen.

SPIELEND

Sieger ist, wer nach einer vorher festgelegten Zeit oder Anzahl von Runden am wenigsten „Aussatz“ (die wenigsten Creme-Punkte im Gesicht) hat.



<p>Mose, du hast uns nichts Besseres zu bieten als die Ägypter!</p> <p>4. Mose 20,5</p>	<p>Ich wünschte, ich wäre schon gestorben, dann müsste ich jetzt nicht ver- dursten!</p> <p>4. Mose 20,2-4</p>	<p>Sollen wir hier verdursten, oder was?</p> <p>2. Mose 17,1+3</p>
<p>Hier gibt's nirgends Wasser!</p> <p>2. Mose 17,1+3</p>	<p>Morgens, mittags, abends: Manna, Manna, Manna...</p> <p>4. Mose 11,5-6</p>	<p>Auf alles Schöne müssen wir verzichten!</p> <p>4. Mose 11,1</p>
<p>Das ist unser Gott, der uns befreit hat!</p> <p>2. Mose 32,4</p>	<p>Davon mache ich einen Gott, den man sehen kann!</p> <p>AARON</p> <p>2. Mose 32,2-3</p>	<p>Gott sorgt für euch. Ihr könnt euch auf Gott verlassen!</p> <p>MOSE</p>



 <p>3 Tage ohne frisches Wasser - ich habe Durst!</p> <p>2. Mose 15,22</p>	 <p>Das schmeckt ja ekelig!</p> <p>2. Mose 15,23</p>	 <p>Noch nicht mal frisches Brot kann ich backen!</p> <p>2. Mose 16,3</p>
 <p>In Ägypten gab es immer Fleisch!</p> <p>2. Mose 16,3</p>	 <p>MIRJAM</p> <p>Mose macht auch nicht alles richtig. Er hat eine fremde Frau geheiratet.</p> <p>4. Mose 12,1</p>	 <p>Immer will Mose bestimmen. Zu mir hat Gott auch schon mal geredet.</p> <p>AARON</p> <p>4. Mose 12,2-3</p>
 <p>Mmh, Götzenopfer- fleisch ist lecker!</p> <p>4. Mose 25,2</p>	 <p>Diesen Gott kann man wenigstens sehen!</p> <p>4. Mose 25,2</p>	 <p>Mose hat uns aus Ägypten geführt, damit wir hier sterben.</p> <p>DATAN</p> <p>4. Mose 16,12-13</p>



<p>Wir wollen zurück nach Ägypten!</p> <p>4. Mose 14,4</p>	<p>Wir wählen einen neuen Anführer!</p> <p>4. Mose 14,4</p>	<p>Die Männer in Kanaan sind riesig. Die besiegen wir nie!</p> <p>4. Mose 13, 32-33</p>
<p>Die Städte in Kanaan sind zu groß und haben Stadtmauern. Die erobern wir nie!</p> <p>4. Mose 13,28</p>	<p>Die Leute in Kanaan werden bestimmt unsere Frauen und Kinder gefangen nehmen!</p> <p>4. Mose 14,3</p>	<p>Im Kampf mit den Kanaanitern wird mein Mann bestimmt getötet.</p> <p>4. Mose 14,3</p>
<p>Mose und Aaron nehmen sich zu viel heraus. Sie sind nicht besser als wir!</p> <p>4. Mose 16,3</p>	<p>Immer wollen Mose und Aaron bestimmen!</p> <p>4. Mose 16,3</p>	<p>Mose macht nichts als falsche Versprechungen.</p> <p>ABIRAM</p> <p>4. Mose 16,12+14</p>



 <p>Mose will uns wohl verrecken lassen!</p> <p>2. Mose 14,11</p>	 <p>Lieber Sklave sein, als tot!</p> <p>2. Mose 14,12</p>	 <p>Mir hängt das elende Manna schon zum Hals heraus!</p> <p>4. Mose 21,5</p>
 <p>Ich will endlich mal was Richtiges essen, nicht nur diesen Manna-Kram.</p> <p>4. Mose 21,5</p>		

Zerbrochene Gesetzestafeln



Art: Laufspiel/Puzzle
Dauer: ca. 20 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spieler
Ort: im Haus/Freien

(2 Mose 20,1-17; 32,15-24)

Gott selbst hatte seine Gebote auf zwei Steintafeln geschrieben. Als Mose mit den beiden Steintafeln vom Berg Sinai herabstieg, um mit seinem Diener Josua ins Lager der Israeliten zurückzukehren, hörten sie Lärm. Was war nur passiert? "Krieg", meinte Josua. "Nein, Festgesänge", erkannte Mose. Als sie näher kamen, sahen sie die Bescherung. In ihrer Ungeduld hatten sich die Israeliten mit Aarons Hilfe ein Stierbild als Ersatzgott gemacht. Nun tanzten alle wie wild um das Stierbild. Da packte Mose der Zorn. Er zerschmetterte die Gesetzestafeln auf dem Felsboden am Fuß des Berges. Sie zersprangen in viele Einzelteile.

Können ihr die Tafeln wieder zusammensetzen und lesen, was darauf stand?

Wenn es euch gelungen ist, könnt ihr die Zehn Gebote so lesen, wie Martin Luther sie im Kleinen Katechismus aufgeschrieben hat.

MATERIAL

- ein Tisch
- für jede Gruppe eine Puzzle-Unterlage (Stuhl, Tisch, feste Pappe)
- doppelt so viele DIN-A5-Umschläge wie Gruppen mitspielen

VORBEREITUNG

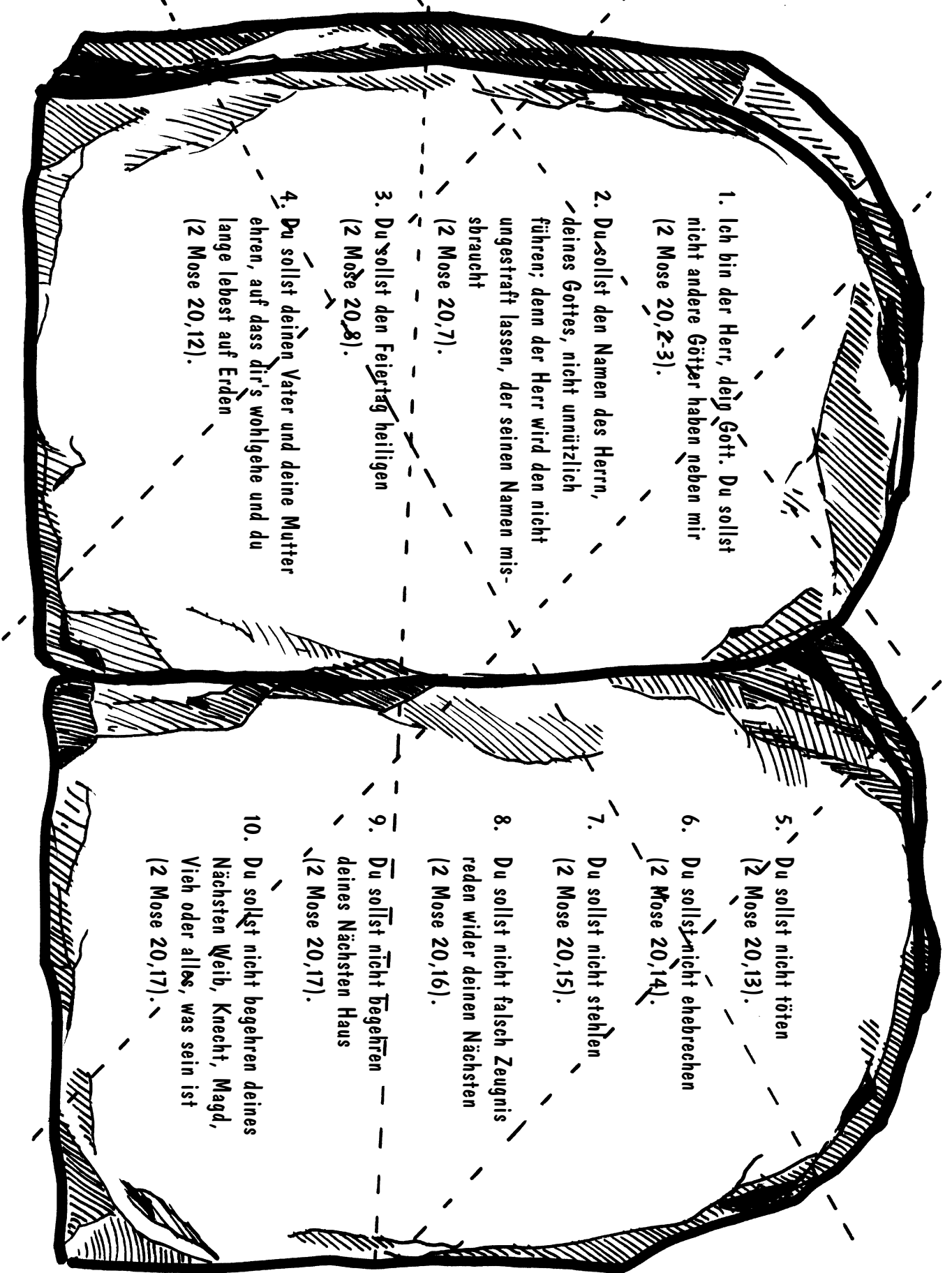
- Ein Schild mit "Fehlermeldung" an dem Tisch anbringen.
- Die Umschläge nummerieren.
- Die Gesetzestafeln mit den Zehn Geboten (s. Kopiervorlage) für jede Gruppe einmal auf Karton kopieren.
- Die Gesetzestafeln am äußeren Rand ausschneiden.
Dann an den Linien in je fünfzehn Puzzleteile schneiden.
- Von jedem Puzzle ein Teil für jede Gruppe beiseite legen.
- Alle übrigen Puzzleteile mischen und gleichmäßig aufgeteilt in die nummerierten Umschläge stecken.
- Die Umschläge gut sichtbar im Raum oder Gelände verteilen.

SPIELVERLAUF

- Die Kinder in Dreiergruppen einteilen.
- Jede Gruppe bekommt eine Puzzle-Unterlage und ein Puzzleteil.
- Nach dem Startsignal läuft von jeder Gruppe ein Spieler zu einem beliebigen Umschlag.
 - ☆ Dort sucht er ein Teil, das an das Puzzleteil der Gruppe angelegt werden kann.
 - ☆ Findet er nichts Passendes, steckt er die Teile in den Umschlag zurück und läuft zu einem anderen Umschlag.
 - ☆ Wenn er ein passendes Teil gefunden hat, bringt er es zu seiner Gruppe.
 - ☆ Die anderen Spieler der Gruppe legen das Teil an.
 - ☆ Stellt sich heraus, dass das Teil doch nicht passt, muss der Spieler es zum Tisch "Fehlermeldung" bringen.
Dort dürfen alle Gruppen nach fehlenden Teilen suchen.
- Kommt der Spieler zu seiner Gruppe zurück, läuft ein anderer Spieler los und macht sich auf die Suche.

SPIELENDE

Sieger ist die Gruppe, die als erste das Bild mit den Zehn Geboten zusammengesetzt hat.



1. Ich bin der Herr, dein Gott. Du sollst nicht andere Götter haben neben mir
(2 Mose 20, 2-3).

2. Du sollst den Namen des Herrn, deines Gottes, nicht unnützlich führen; denn der Herr wird den nicht ungestraft lassen, der seinen Namen missbraucht
(2 Mose 20, 7).

3. Du sollst den Feiertag heiligen
(2 Mose 20, 8).

4. Du sollst deinen Vater und deine Mutter ehren, auf dass dir's wohlgehe und du lange lebest auf Erden
(2 Mose 20, 12).

5. Du sollst nicht töten
(2 Mose 20, 13).

6. Du sollst nicht ehebrechen
(2 Mose 20, 14).

7. Du sollst nicht stehlen
(2 Mose 20, 15).

8. Du sollst nicht falsch Zeugnis reden wider deinen Nächsten
(2 Mose 20, 16).

9. Du sollst nicht begehren deines Nächsten Haus
(2 Mose 20, 17).

10. Du sollst nicht begehren deines Nächsten Weib, Knecht, Magd, Vieh oder alles, was sein ist
(2 Mose 20, 17).

Kundschafter in Kanaan



Art: Geländespiel
Dauer: 90 Minuten
Spielerzahl: 12-24 Spieler
Ort: im Freien

(4 Mose 13,1-14,10)

Nach dem Auszug aus Ägypten näherte sich das Volk Israel immer mehr dem Land, das Gott ihm versprochen hatte. Dort, im Land Kanaan, wohnten noch viele andere Völker: die herumstreifenden Amalekiter, die klugen Hetiter, die Amoriter in ihren befestigten Städten, die Handel treibenden Kanaaniter und die manchmal fast drei Meter großen Anakiter.

Gott befahl, das Land auszukundschaften. Führende Männer jedes Stammes waren gefragt.

Sie sollten erkunden:

- Welche Völker wohnen im Land Kanaan?
- Wie viele Menschen gibt es dort?
- Wie viele befestigte Städte gibt es?
- Wie sieht das Land aus? Gibt es dort z. B. Obst?
- Ist das Land reich? Gibt es dort Milch und Honig?

Jeder fragte sich: "Sind wir stark genug, das Land einzunehmen?"

Welche Informationen würden die Kundschafter zurückbringen? Ihr könnt dabei sein.

MATERIAL

- je Kind drei Holz- oder Plastikkugeln als "Kraftperlen"
- Früchte aus Plastik oder Pappe (z. B. Trauben, Feigen, Äpfel)
- Milch (Dosen oder Tüten) und Honig
- Taschen für die Kanaaniter
- je Kundschafter einen Stift

VORBEREITUNG

- Früchte, Milch und Honig im Gelände bzw. Haus verteilen.
- Das Blatt "Kundschafter-Notizen" (s. Kopiervorlage) 24-mal kopieren.
- Die Kundschafter-Karten (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinanderschneiden.
- Die Karten mit den Beschreibungen der Bewohner Kanaans (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinanderschneiden. Es müssen mehr als zwölf Karten vorhanden sein.

SPIELVERLAUF

Das Spiel in zwei Durchgängen spielen, damit jede Gruppe einmal die Rolle der Kundschafter und die der Bewohner Kanaans übernehmen kann.

- Die Kinder in zwei gleich starke Gruppen aufteilen (Kundschafter und Bewohner Kanaans).
- Die "Kundschafter" ziehen die Kundschafter-Karten und ermitteln so, wer von ihnen Josua und Kaleb sind.
Bei kleinen Gruppen nicht alle Kundschafterrollen besetzen.
- Die "Bewohner Kanaans" ziehen die Karten mit den Beschreibungen der Bewohner Kanaans und erhalten dadurch ihre Rolle für das Spiel.
Der Mitarbeiter notiert für die Auswertung, wie die Zusammensetzung ist.
- Jedes Kind bekommt drei "Kraftperlen".
- Die Kundschafter erhalten zusätzlich je ein Blatt "Kundschafter-Notizen" und einen Stift.
- Die Grenzen des Geländes beschreiben.
- Die Kampftechnik "Daumen-Catchen" erklären:
 - ☆ Die Gegner machen mit der rechten Hand eine Faust und strecken den Daumen dabei nach oben.
 - ☆ Die Gegner öffnen ihre Fäuste leicht und haken die Finger des Gegenübers ein (s. Skizze).
 - ☆ Auf ein Kommando versucht jeder, den Daumen des anderen nach unten zu drücken.
 - ☆ Wer drei Sekunden lang (laut bis drei zählen) den Daumen des Gegners mit dem eigenen Daumen festhalten kann, ist Sieger und erhält von dem Besiegten eine Kraftperle.



Kundschafter in Kanaan



(4 Mose 13,1-14,10)

- Die Aufgaben der verschiedenen Mannschaften erklären.
Die *Bewohner Kanaans* finden ihre Anweisungen auf ihren Karten.
Die Kundschafter dürfen vor dem Spiel nichts darüber erfahren.
 - ☆ Amalekiter sind Nomaden. Sie laufen ständig im Spielgebiet umher.
 - ☆ Anakiter sind Riesen. Sie verstecken sich immer zu zweit.
Wenn einer von ihnen den anderen huckepack nimmt, steht der Riese. Er braucht nicht zu kämpfen, wenn ein Kundschafter naht, und erhält eine Kraftperle.
Wenn ein Kundschafter kommt und die beiden Kinder nicht als Riese "stehen", muss eins der beiden Kinder zum Daumen-Catchen gegen den Kundschafter antreten.
 - ☆ Hetiter sind gebildet. Sie dürfen sich verstecken, aber sie wechseln ständig das Versteck.
 - ☆ Amoriter leben in befestigten Städten. Sie suchen sich Verstecke und bleiben dort.
 - ☆ Kanaaniter sind Händler. Sie gehen mit Taschen spazieren und verstecken sich nicht.
- Sind einem Spieler die Kraftperlen ausgegangen, geht er zum Spielleiter, der eine Station für ausgepowerte Kämpfer hat.
Dort erhält er nach einer Minute Rast drei neue Kraftperlen.
- Die "Bewohner Kanaans" verteilen sich im Gelände.
- Drei Minuten später gehen die "Kundschafter" nach "Kanaan".
Die *Kundschafter* sollen ...
 - ☆ herausfinden, welche Lebensmittel es in Kanaan gibt. Dabei lassen sie alles an seinem Platz hängen bzw. liegen.
 - ☆ die Bewohner des Landes Kanaan ausfindig machen.
 - ☆ durch Fragen herausfinden, zu welchem Volksstamm sie gehören.
 - ☆ mit ihnen um Kraftperlen kämpfen (Daumen-Catchen).
 - Treffen Kaleb oder Josua auf einen Bewohner des Landes, erhalten sie von ihm kampflös eine Kraftperle, weil sie Gott vertrauen.
 - Trifft jemand auf einen riesigen Anakiter, muss er kampflös eine Kraftperle abgeben, wenn der Riese "steht" (ein Kind sitzt auf dem anderen).
Wenn der Riese "sitzt" (die beiden Kinder sitzen nicht aufeinander), tritt der Kundschafter gegen eins der "Riesenkinder" im Daumen-Catchen an.

ENDE DES ERSTEN DURCHGANGS

- Das Spiel nach 30 Minuten abpfeifen.
- Alle Spieler gehen zum Spielleiter.
- Anzahl der Kraftperlen für jede Gruppe getrennt aufschreiben.
- Kundschafter-Notizen einsammeln.
- Die Mitarbeiter verteilen Früchte, Milch und Honig an anderen Stellen und nehmen einige Teile weg bzw. ergänzen sie, damit die neuen Kundschafter keine Vorteile haben.
- Das Spiel mit vertauschten Rollen und neu gezogenen Karten noch einmal 30 Minuten spielen.

SPIELEND

Nach dem zweiten Durchgang ...

- die Kraftperlen jeder Gruppe zählen und mit der Anzahl der Kraftperlen aus dem ersten Durchgang addieren.
- die Kundschafter-Notizen auswerten.
Für jede richtige Eintragung gibt es einen Zusatzpunkt, dabei zählt jedes Blatt extra.
Welche Gruppe hat die meisten Punkte?



Kundschafter-Notizen

Zählt die Bevölkerung in Kanaan, auch die in den befestigten Städten (in den Verstecken). Jede Person zählt nur einmal, aber bei jedem erneuten Zusammentreffen muss wieder gekämpft werden.

Gezählte Bewohner in Kanaan

Nomaden (Amalekiter): _____

Riesen (Anakiter): _____

Gebildete (Hetiter): _____

Stadtbewohner (Amoriter): _____

Händler (Kanaaniter): _____

Tragt hier ein, welche Lebensmittel ihr entdeckt. Ihr dürft aber nichts mitnehmen.

Kundschafter-Notizen

Zählt die Bevölkerung in Kanaan, auch die in den befestigten Städten (in den Verstecken). Jede Person zählt nur einmal, aber bei jedem erneuten Zusammentreffen muss wieder gekämpft werden.

Gezählte Bewohner in Kanaan

Nomaden (Amalekiter): _____

Riesen (Anakiter): _____

Gebildete (Hetiter): _____

Stadtbewohner (Amoriter): _____

Händler (Kanaaniter): _____

Tragt hier ein, welche Lebensmittel ihr entdeckt. Ihr dürft aber nichts mitnehmen.



Schammua vom Stamm Ruben	Gaddiel vom Stamm Sebulon
Schafat vom Stamm Simeon	Gaddi vom Stamm Manasse
Kaleb vom Stamm Juda	Ammiel vom Stamm Dan
Jigal vom Stamm Issachar	Setur vom Stamm Ascher
Hoschea/Josua vom Stamm Efraim	Nachbi vom Stamm Naftali
Palti vom Stamm Benjamin	Geuel vom Stamm Gad



Amalekiter sind Nomaden.

Sie laufen ständig im Spielgebiet umher.

Anakiter sind Riesen.

Sie verstecken sich immer zu zweit. Wenn einer von ihnen den andern huckepack nimmt, steht der Riese. Er braucht nicht zu kämpfen, wenn ein Kundschafter naht, und erhält eine Kraftperle.

Wenn ein Kundschafter kommt und die beiden Kinder nicht als Riese „stehen“, muss eins der beiden zum Daumen-Catchen gegen den Kundschafter antreten.

Hetiter sind gebildet.

Sie dürfen sich verstecken, aber sie wechseln ständig das Versteck.

Anakiter sind Riesen.

Sie verstecken sich immer zu zweit. Wenn einer von ihnen den andern huckepack nimmt, steht der Riese. Er braucht nicht zu kämpfen, wenn ein Kundschafter naht, und erhält eine Kraftperle.

Wenn ein Kundschafter kommt und die beiden Kinder nicht als Riese „stehen“, muss eins der beiden zum Daumen-Catchen gegen den Kundschafter antreten.

Amoriter

wohnen in befestigten Städten. Sie suchen sich Verstecke und bleiben dort.

Kanaaniter sind Händler.

Sie gehen mit Taschen spazieren und verstecken sich nicht.



Art: Stationenlauf
Dauer: ca. 60 Minuten
Spielerzahl: 5-6 Spieler pro Mannschaft
Ort: im Freien

(4 Mose 4,21-33)

Vierzig Jahre lang durchzogen die Israeliten die Wüste, um in das Land zu kommen, das Gott ihnen versprochen hatte. Immer, wenn sie ihre Zelte aufbauten, stand in der Mitte ein besonderes Zelt: das Heilige Zelt Gottes. Darin wurde die Bundeslade mit den Zehn Geboten aufbewahrt.

Wenn das Volk Israel zu einem anderen Lagerplatz weiterzog, gab es viel zu tun. Die Leviten kümmerten sich zusätzlich zu ihrem Gepäck noch um das Heilige Zelt mit allen Geräten, die dazu gehörten. Die Leute von den Sippen Gerschon und Merari hatten wohl am meisten zu tun. Auch sie gehörten zum Stamm Levi. Zu ihrem Gepäck gehörte Gottes Zelt.

Während die anderen noch genüsslich aßen und gemütlich ihre Schlafmatten einrollten, waren sie schon längst an der Arbeit: Zeltumrandung abbauen, Vorhänge ordentlich zusammenlegen, Zeltplöcke rausziehen, Zeltleinen lösen, Querstangen aus den Verbindungsösen der Bretter ziehen, aufpassen, dass nichts vorzeitig zusammenfällt, das Zeltdach abbauen und einrollen und so weiter und so fort. Ganz schön hektisch. Unterwegs mussten sie auch etwas schneller als die anderen laufen. Denn bevor die Leute von der Sippe Kehat mit den Geräten für das Heilige Zelt am nächsten Lagerplatz anrückten, musste es wieder stehen. Die Leute von Gerschon und Merari mussten ganz schön flott sein. Nur keine Müdigkeit vortäuschen.

Könnt ihr mit ihnen mithalten? Wir trainieren den Auf- und Abbau des Heiligen Zeltes an verschiedenen Lagerplätzen.

MATERIAL FÜR DIE LAGERPLÄTZE

- Lager 3: je Kind ein Glas; Mineralwasser
- Lager 4: Süßigkeiten
- Lager 5: Tücher, um die Augen zu verbinden

MATERIAL FÜR DAS HEILIGE ZELT

Für jede Mannschaft:

- eine stabile Plastikplane (ca. 1 x 3 m) = Bodenplatte
- zwei Stühle = Zeltpfosten
- drei Bananenkisten = Seitenwände
- zwei Dachlatten o. Ä. (ca. 3 m lang) = Firststangen
- zwei Besenstiele = Vorhangstangen
- zwei bunte Tischdecken = Vorhänge
- zwei Wolldecken = Zeltdach
- dreißig Wäscheklammern = Zubehör in einem Beutel

VORBEREITUNG

- Für jedes Lager ein Schild in Form einer Wolke (s. Skizze) wie folgt beschriften.

Lager 1

Wenn ihr das Zelt ordnungsgemäß aufgebaut habt, könnt ihr euch dort lagern und eine Minute ausruhen. Dann geht es weiter zum nächsten Lager.

Lager 2

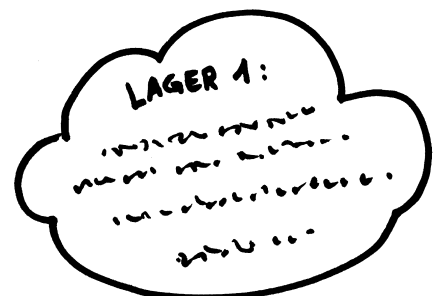
Schön, dass ihr da seid. Schon der Aufbau von Gottes Zelt ist ein Gottesdienst. Singt während des Bauens Loblieder, zum Beispiel: "Lobet und preiset ihr Völker den Herrn."

Lager 3

Ihr seid in der Nähe einer Oase angekommen. Nach dem Aufbau gibt es für alle einen Schluck Wasser. Erst wenn alle getrunken haben, geht es weiter.

Lager 4

Ihr werdet immer besser. Zur Belohnung gibt es nach dem Aufbau etwas Süßes. Wenn ihr nach dem Essen wieder pfeifen könnt, brecht auf.





Lager 5

Wie gut, dass ihr den Weg durch Wüste und Sonne geschafft habt. Hier brennt die Sonne besonders stark. Bevor ihr mit dem Aufbau des Heiligen Zeltes beginnt, schützt ihr eure Augen mit einer Augenbinde. Ihr schafft den Aufbau auch mit verbundenen Augen!

Lager 6

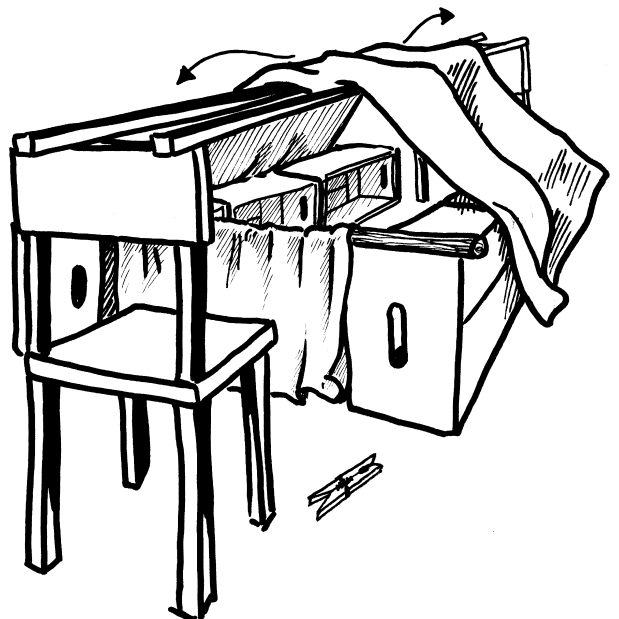
Ihr seid am Ziel. Hier baut ihr das Heilige Zelt zum letzten Mal auf. Weil ihr das schon so gut könnt, macht ihr es mit links und haltet mit der rechten Hand euer rechtes Ohr fest.

Wenn das Zelt steht, wird die Zeit gestoppt.

- Die Schilder entlang eines Weges an den verschiedenen Lagerplätzen aufstellen.
Die Lagerplätze müssen groß genug sein, damit eventuell mehrere Gruppen gleichzeitig bauen können.
- Das Material für die Lagerplätze (s. o.) auf die Lagerplätze verteilen.
- Das Material für das Heilige Zelt (s. o.) für jede Mannschaft bereitlegen.
- Für jede Mannschaft einen Start-Zettel vorbereiten, auf den die Start- und die Ziel-Zeit eingetragen wird.

SPIELVERLAUF

- Die Kinder in Mannschaften einteilen (je 5-6 Kinder).
- Vor Spielbeginn führt der Spielleiter den Aufbau des Heiligen Zeltes Schritt für Schritt vor.
Alle Mannschaften bauen mit ihrem Material gleichzeitig ihr Zelt auf.
 - ☆ Bodenplatte (Plastikplane) hinlegen.
 - ☆ Seitenwände aufstellen:
Die Bananenkisten auseinander nehmen und die sechs Teile mit der offenen Seite nach innen links und rechts auf die Plane stellen.
 - ☆ Zeltpfosten an Vorder- und Rückseite aufrichten:
Die beiden Stühle (Sitzfläche nach innen) vorne und hinten zwischen die Bananenkisten stellen.
 - ☆ Firststangen anbringen:
Dachlatten o. Ä. von einem Stuhl zum andern über die Stuhllehnen legen.
 - ☆ Vorhangstangen (Besenstiele) für den Vorhang zum Eingang und zum Allerheiligsten über je zwei gegenüberliegende Bananenkisten legen.
 - ☆ Vorhänge aufhängen:
Die Tischdecken über die Besenstiele hängen.
 - ☆ Zeltdach zusammenfügen:
Die beiden Wolldecken mit Wäscheklammern aneinanderklammern.
 - ☆ Das Zeltdach über die Firststange legen und mit Wäscheklammern an den Bananenkisten festklammern.
- Nach dem Startsignal ...
 - ☆ trägt der Spielleiter die Startzeit der ersten Mannschaft auf dem Start-Zettel ein.
 - ☆ baut die erste Mannschaft ihr Zelt ab, bringt alles zu Lager 1 und folgt den Anweisungen, die dort auf dem Schild stehen.
Dann geht es weiter zu Lager 2 usw.
- Im Abstand von jeweils fünf Minuten beginnen die anderen Mannschaften, ihr Zelt abzubauen und zum nächsten Lager zu bringen (Startzeiten eintragen).
- An jedem Lagerplatz befindet sich ein Mitarbeiter, der darauf achtet, dass die Aufgaben richtig erfüllt werden.

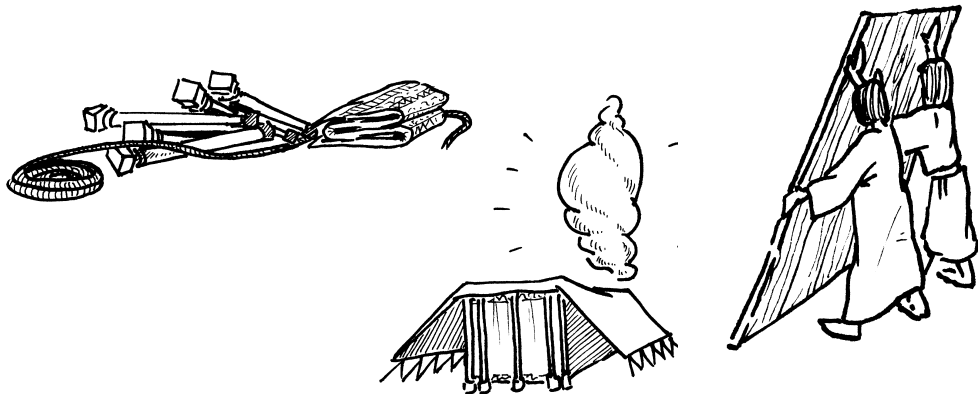


SPIELLENDE

- Wenn das Zelt in Lager 6 fertig steht, notiert der Mitarbeiter die Zeit auf dem Start-Zettel.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten alle Auf- und Abbauarbeiten bewältigt hat.
Alle Kinder erhalten ein Leviten-Diplom.



Leviten-Diplom



*Dieses Diplom berechtigt
ab dem 25. Lebensjahr als vollgültiges
Mitglied der Leviten nach der Ordnung
der Sippen Gerschon und Merari am
Heiligen Zelt zu dienen.*

Wir bescheinigen

Schnelligkeit: Grad

1○ 2○ 3○ 4○ 5○ 6○

Genauigkeit und Treue.

Aaron, der Bruder von Mose,

Aarons Kleiderordnung



Art: Würfel-/Laufspiel
Dauer: ca. 30 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spieler
Ort: im Haus

(2 Mose 28,1-43)

Der Bundespräsident kann nicht im Trainingsanzug zu einem Staatsempfang gehen. Der Oberste Priester musste auch besondere Kleidung tragen, wenn er am Heiligen Zelt von Gott Dienst hatte. Gott hatte Mose extra dafür Kleidervorschriften gegeben. Manche Teile dieser Kleidung hatten eine besondere Bedeutung oder dienten bestimmten Zwecken. Alles musste in einer festgelegten Reihenfolge angezogen werden. Erst den Turban und dann das Obergewand anziehen, geht nicht. Ihr macht es bestimmt richtig. Aber vergesst nicht: Nach Feierabend legt der Priester seine Amtskleidung wieder ab.

MATERIAL

- zwei Würfel
- selbstklebende Klarsichtfolie
- Hafties

VORBEREITUNG

- Die beiden Figuren des Obersten Priesters (s. Kopiervorlage) auf DIN A3 vergrößern.
- Die Kleidungsstücke (s. Kopiervorlage) im gleichen Maßstab wie den Obersten Priester vergrößern, auf Karton kopieren und ausschneiden.
- Die Priesterfigur ohne Amtskleidung mit selbstklebender Klarsichtfolie überziehen.
- Beide Figuren nebeneinander an die Wand hängen.
- Die Kleidungsstücke neben den Priester ohne Amtstracht mit Hafties an die Wand kleben.
- Die "Beschreibung der einzelnen Kleidungsstücke" bereithalten.

SPIELVERLAUF

In Runde 1 haben die Kinder die Aufgabe, dem Obersten Priester die Amtskleidung in der richtigen Reihenfolge anzulegen. In Runde 2 ziehen sie ihm die Amtskleidung wieder aus. Die Zahlen auf den einzelnen Kleidungsstücken entsprechen den Punktzahlen, die die Gruppen sich erwürfeln können.

Runde 1

- Die Kinder in zwei Gruppen teilen.
- Die Gruppen würfeln abwechselnd mit zwei Würfeln.
- Zuerst muss die "2" gewürfelt werden (die Augen auf den Würfeln zusammenzählen). Die Gruppe, die zuerst die "2" gewürfelt hat, erhält 2 Punkte.
- Der Mitarbeiter liest die Beschreibung zur leinenen Kniehose vor.
- Anschließend würfeln die Gruppen abwechselnd um das Kleidungsstück mit der Zahl "3".
- Wer die "3" gewürfelt hat, zieht dem Obersten Priester das entsprechende Kleidungsstück an, indem er es mit Hafties an der richtigen Stelle auf die Figur ohne Amtstracht klebt. Die Figur des Obersten Priesters in Amtskleidung dient zur Anschauung. Die Gruppe erhält 3 Punkte und der Mitarbeiter liest die Beschreibung zu diesem Kleidungsstück vor.
- Anschließend würfeln die Gruppen abwechselnd um das Kleidungsstück mit der Zahl "4" usw.
- Der Mitarbeiter notiert für jede Gruppe die erwürfelten Punkte.

Runde 2

- Die Kinder spielen in den gleichen Gruppen.
- Zuerst würfeln die Gruppen abwechselnd um das Kleidungsstück mit der höchsten Punktzahl.
- Wenn die Gruppe, die das Kleidungsstück erwürfelt hat, auch die Beschreibung dazu sagen kann, bekommt sie die doppelte Punktzahl.
 - ☆ Kann die Gruppe die Beschreibung nicht sagen, bekommt sie nur die einfache Punktzahl und die andere Gruppe wird gefragt.
 - ☆ Kann die andere Gruppe die Beschreibung sagen, bekommt sie ebenfalls die Punktzahl, die auf dem Kleidungsstück steht.
- Anschließend würfeln die Gruppen abwechselnd um das Kleidungsstück mit der nächst niedrigeren Punktzahl usw., bis am Ende wieder die leinene Kniehose erwürfelt wird.

SPIELENDE

Welche Gruppe hat am Ende der beiden Runden die meisten Punkte?



Beschreibung der einzelnen Kleidungsstücke

2 Leinene Kniehose (2 Mose 28,42-43)

Die Hose war aus Leinen. Der Oberste Priester sollte sie tragen, wenn er in die Stiftshütte oder zum Brandopferaltar ging, um ein Opfer zu bringen.

3 Hemd (2 Mose 28,39)

Das Hemd war aus Leinen angefertigt.

4 Obergewand (2 Mose 28,31-32)

Das Obergewand war ein Kleid aus blauem Leinen. Der Halsausschnitt war mit einer gewebten Borte eingefasst, ähnlich wie bei einem Panzerhemd.

5 Granatäpfel und goldene Glöckchen (2 Mose 28,33-35)

Die Granatäpfel bestanden aus roter und blauer Wolle. Sie waren abwechselnd mit den Glöckchen am unteren Saum des Obergewandes angenäht.

Wenn der Oberste Priester sich bewegte, läuteten die Glöckchen.

6 Amtsschurz (2 Mose 28,6-8)

Der Amtsschurz war aus Leinen gewebt, mit Goldfäden und farbiger Wolle bestickt und hatte breite Schulterbänder.

Er war eine Art Dienstschürze.

7 Gürtel (2 Mose 28,39)

Der Gürtel war prachtvoll gewebt.

8 Brusttasche (2 Mose 28,15-30)

Die Brusttasche war aus goldenem und farbigem Garn gewebt. Sie war quadratisch und mit zwölf Edelsteinen besetzt.

Jeder Edelstein stand für einen Stamm Israels. Der Oberste Priester trug die Stämme symbolisch auf seinem Herzen.

9 Zwei Schultersteine (2 Mose 28,9-12)

Die Schultersteine waren aus dem Edelstein Karneol. Jeder Stein war in einer goldenen Fassung oben am Schulterband des Amtsschurzes angebracht.

In jedem dieser Steine waren sechs Namen der Stämme Israels eingraviert.

Der Oberste Priester trug auf diese Weise symbolisch die 12 Stämme Israels auf seinen Schultern.

Damit erinnerte er Gott ständig daran, dass er Israel freundlich begegnen wollte.

10 Turban (2 Mose 28,39)

Der Turban war aus Leinen gewebt.

11 Schild (2 Mose 28,36-38)

Das Schild war aus Gold und mit einer blauen Schnur vorn am Turban befestigt. Auf dem Schild war eingraviert: "Dem Herrn geweiht!"

Wenn der Oberste Priester beim Opfern mit diesem Schild vor Gott trat, wollte Gott den Israeliten die Schuld vergeben, die sie beim Opfern begangen hatten.





