

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

Jerusalem ist die Stadt, in der Gott Geschichte macht. Immer wieder wird sie in der Bibel erwähnt. Heute noch sind zahlreiche Stätten, von denen die Bibel berichtet, dort zu besichtigen. Obwohl der Tempel nicht mehr steht, hat die Stadt nicht an Bedeutung verloren.

Die folgenden Spiele vermitteln spielerisch Wissen über Jerusalem, den Tempel und die Ereignisse in Jerusalem. Die Kinder können zum Beispiel den Bau der Stadtmauer, die Verfolgung der ersten Christen oder die Hindernisse, denen man in einer Stadt begegnet, nacherleben.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihr Team vom Bibellesebund

Die Kopiervorlagen 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: Monika M. Roth



In Jerusalem tut sich was

Inhalt

- 1. Vom Dreschplatz zur Weltstadt**
Ein Laufspiel zur Geschichte Jerusalems Seite 1
- 2. Sightseeingtour durch Jerusalem**
Lauf- und Würfelspiel zum Kennenlernen biblischer Stätten in Jerusalem Seite 6
- 3. Mit Gottvertrauen die Stadtmauer bauen**
Laufspiel zum Buch Nehemia Seite 15
- 4. Suchaktion in Jerusalem**
Brettspiel zur Geschichte: Der 12-jährige Jesus im Tempel Seite 19
- 5. Im Zeichen des Fisches**
Geländespiel über die Zeit der Christenverfolgung Seite 28
- 6. Im Tempel ist was los**
Laufspiel über den Alltag im Tempel Seite 31

Vom Dreschplatz zur Weltstadt

Die Geschichte Jerusalems spielerisch durch Puzzle, Laufspiel und Pantomime kennenlernen

Jerusalem macht bis heute Schlagzeilen. Viele Völker möchten diese Stadt besitzen. Herrscher der verschiedensten Völker hatten Jerusalem unterworfen. Trotzdem zeigen Bibel, Geschichtsbücher und aktuelle Politik: Jerusalem ist keine Stadt wie jede andere. Hier macht Gott Weltgeschichte. Der Kampf um die Herrschaft über Jerusalem geht bis heute weiter.

Durch drei Spiele wollen wir die wechselvolle Geschichte Jerusalems kennenlernen.

VORBEREITUNG

- Für jede Gruppe die „Geschichte Jerusalems im Überblick“ (s. Kopiervorlage) kopieren, an den durchgezogenen Linien auseinanderschneiden und in einen Umschlag stecken.
- Den „Zeitplan“ (s. Kopiervorlage) auf DIN A3 vergrößern.
- Für jedes Kind eine Medaille „Dies ist ein Kenner Jerusalems“ (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und ausschneiden.
- Selbstklebende Sterne für die Medaillen besorgen.
- Für jede Gruppe einen Filzstift (verschiedene Farben), ein DIN-A4-Blatt, Klebstoff und eine Bibel bereitlegen.
- Folgende Bibelstellen auf Zettel schreiben:
1 Mose 22,1–9; 2 Samuel 5,6–9; Nehemia 4,9–12; Matthäus 2,1–7; Matthäus 21,1–9.

1. SPIEL – GESCHICHTE JERUSALEMS IM ÜBERBLICK (PUZZLE)

SPIELBEGINN

- Die Kinder in 5 Gruppen einteilen.
- Jede Gruppe erhält einen Umschlag mit Puzzleteilen.

SPIELVERLAUF

- Nach dem Startsignal beginnen die Gruppen, ihre Puzzleteile zusammenzusetzen, die Geschichten in der richtigen Zeitfolge zu sortieren und auf das DIN-A4-Blatt aufzukleben.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Gruppen fertig sind.
- Die schnellste Gruppe erhält 5 Punkte, die zweitschnellste Gruppe 4 Punkte usw.
- Der gepuzzelte Plan bleibt vor jeder Gruppe als Hilfe für das nächste Spiel liegen.

LÖSUNG

Zeit	Ereignis	Bibelstelle
um 1800 v. Chr.	Abraham soll Isaak auf einem Berg im Land Morija opfern. Der Berg Morija ist nach 2 Chronik 3,1 der Tempelberg in Jerusalem.	1 Mose 22,1–19
um 997 v. Chr.	David erobert Jerusalem.	2 Samuel 5,6–9
964 v. Chr.	Salomo beginnt mit dem Tempelbau.	2 Chronik 3,1–17
701 v. Chr.	Sanherib aus Assyrien belagert Jerusalem.	Jesaja 36,1–37,7
622 v. Chr.	König Joschija findet Schriftrollen mit Gottes Geboten im Tempel.	2 Chronik 34,8–18

597 v. Chr.	Nebukadnezzar erobert Jerusalem und verschleppt alle wichtigen Leute nach Babel.	2 Könige 24,8–20
586 v. Chr.	Nebukadnezzar zerstört Jerusalem und den Tempel.	2 Könige 25,8–10
538 v. Chr.	Kyrus erlaubt den Juden, nach Jerusalem zurückzukehren.	Esra 1,1–4
445 v. Chr.	Nehemia kommt in Jerusalem an und beginnt, die zerstörte Stadtmauer aufzubauen.	Nehemia 2,11–18
37–4 v. Chr.	Herodes der Große regiert in Jerusalem und lässt einen neuen Tempel bauen.	Geschichtsbücher
70 n. Chr.	Die Römer erobern Jerusalem und zerstören den Tempel.	Geschichtsbücher
1948 n. Chr.	Der Staat Israel wird neu gegründet.	Geschichtsbücher
1950 n. Chr.	Jerusalem wird Hauptstadt Israels.	Geschichtsbücher

2. SPIEL – JAHRESZAHLEN IM VISIER (LAUFSPIEL)

SPIELBEGINN

- Den Zeitplan auf den Boden zwischen die Gruppen legen. Die Gruppen sitzen im gleichen Abstand zum Zeitplan.
- Jede Gruppe erhält einen Filzstift (verschiedene Farben).

SPIELVERLAUF

- Der Mitarbeiter nennt eine Zahl, die auf dem Zeitplan steht.
- Ein Kind, das die Zahl entdeckt hat, nimmt den Stift, läuft zu dem Plan und kreist die Zahl ein. Aus jeder Gruppe darf nur ein Kind laufen.
- Nennt der Mitarbeiter eine Zahl, die nicht auf dem Puzzle „Geschichte Jerusalems im Überblick“ vorkommt, darf kein Kind laufen. Wer trotzdem die Zahl einkreist, bekommt einen Punkt abgezogen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Zahlen genannt wurden.
- Für jede richtig eingekreiste Zahl erhält die Gruppe einen Punkt.

3. SPIEL – KENNER WISSEN BESCHIED (PANTOMIME)

SPIELBEGINN

- Jede Gruppe erhält einen Zettel mit einer Bibelstelle (s. Vorbereitung).
- Nach dem Startsignal lesen die Kinder den angegebenen Text in der Bibel. Die Gruppen haben 10 Minuten Zeit, eine Pantomime zu ihrem Text vorzubereiten.

SPIELVERLAUF

- Eine Gruppe spielt ihre Pantomime vor.
- Wenn die Pantomime zu Ende gespielt ist, raten die anderen Gruppen, um welche biblische Geschichte es sich handelt.
- Die Gruppe, die zuerst richtig geraten hat, erhält einen Punkt.
- Wenn die Geschichte erraten ist, liest oder erzählt der Mitarbeiter die Geschichte.
- Dann spielt die nächste Gruppe ihre Pantomime vor.

SPIELENDE

- Die Punkte aus den drei Spielen addieren.
- Alle Kinder erhalten eine Medaille „Dies ist ein Kenner Jerusalems“.
- Jedes Kind klebt so viele Sterne auf den Rand seiner Medaille, wie seine Gruppe Punkte erreicht hat.

um 1800 v. Chr.	Abraham soll Isaak auf einem Berg im Land Morija opfern.	1 Mose 22,1–19
um 997 v. Chr.	David erobert Jerusalem.	2 Samuel 5,6–9
964 v. Chr.	Salomo beginnt mit dem Tempelbau.	2 Chronik 3,1–17
701 v. Chr.	Sanherib aus Assyrien belagert Jerusalem.	Jesaja 36,1–37,7
622 v. Chr.	König Joschija findet Schriftrollen mit Gottes Geboten im Tempel.	2 Chronik 34,8–18
597 v. Chr.	Nebukadnezzar erobert Jerusalem und verschleppt alle wichtigen Leute nach Babel.	2 Könige 24,8–20
586 v. Chr.	Nebukadnezzar zerstört Jerusalem und den Tempel.	2 Könige 25,8–10
538 v. Chr.	Kyrus erlaubt den Juden, nach Jerusalem zurückzukehren.	Esra 1,1–4
445 v. Chr.	Nehemia kommt in Jerusalem an und beginnt, die zerstörte Stadtmauer aufzubauen.	Nehemia 2,11–18
37–4 v. Chr.	Herodes der Große regiert in Jerusalem und lässt einen neuen Tempel bauen.	Geschichtsbücher
70 n. Chr.	Die Römer erobern Jerusalem und zerstören den Tempel.	Geschichtsbücher
1948 n. Chr.	Der Staat Israel wird neu gegründet.	Geschichtsbücher
1950 n. Chr.	Jerusalem wird Hauptstadt Israels.	Geschichtsbücher

37

367

622

445

964

586

1948

97

4

1967

1800

538

70

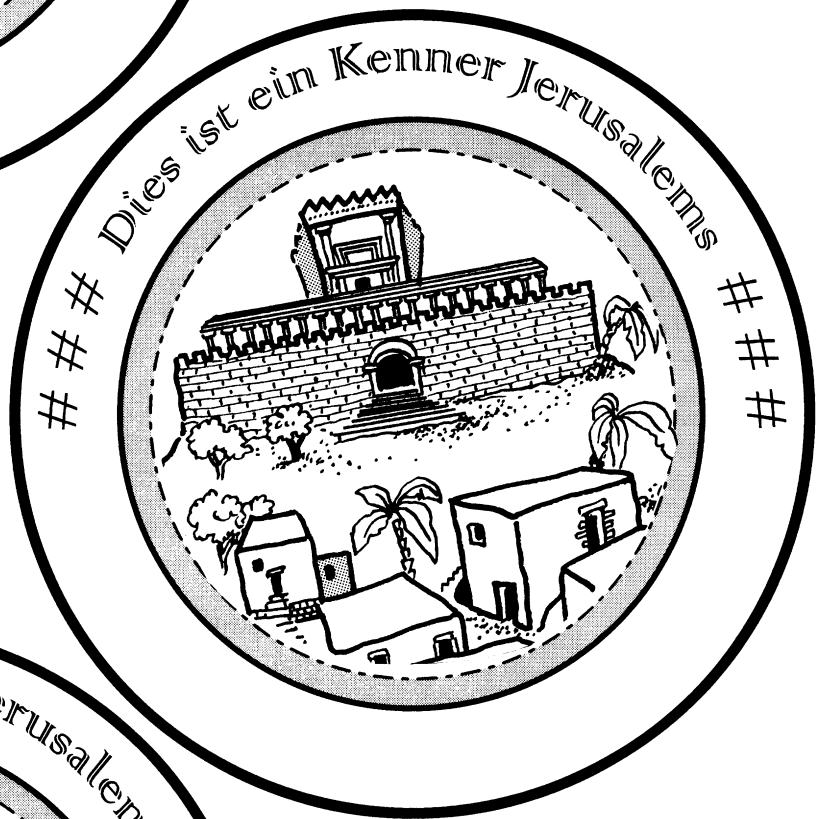
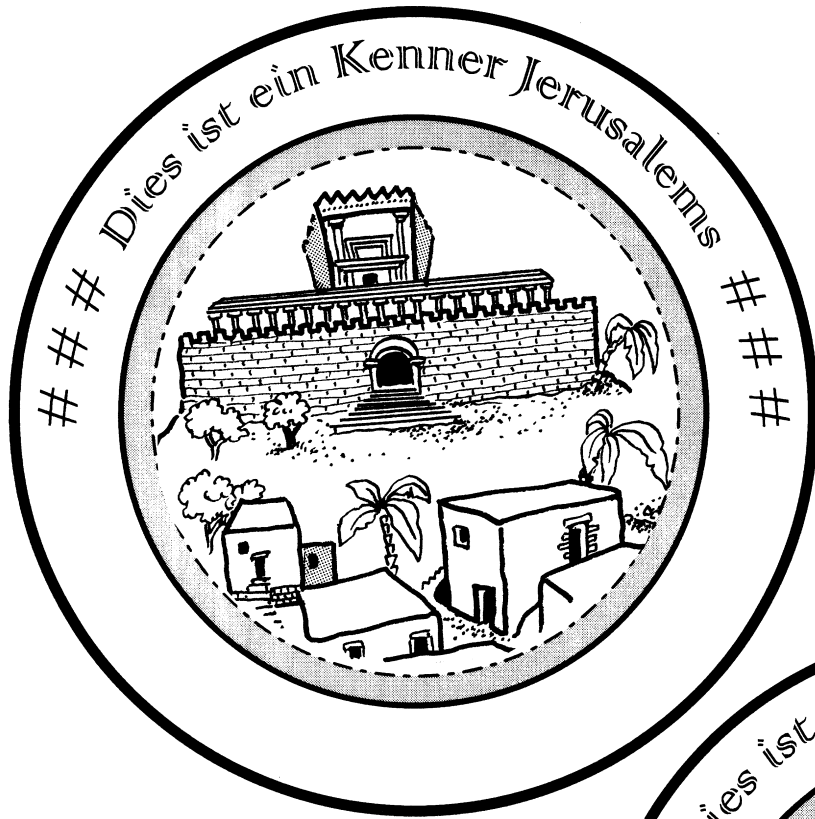
1950

597

236

1945

701



Sightseeingtour durch Jerusalem

Lauf- und Würfelspiel für Einzelspieler

Jährlich besuchen tausende von Menschen aus aller Welt die historischen Stätten in Jerusalem. Viele Touristen sammeln Postkarten zur Erinnerung an ihre Reise.

Auch bei unserer Tour durch die Stadt geht es darum, so viele Postkarten wie möglich zu sammeln.

VORBEREITUNG

- Den Stadtplan (s. Kopiervorlage) kopieren und zusammenkleben (4 DIN-A4-Blätter).
- Die Postkarten (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinanderschneiden (von jeder Postkarte 1 Kopie weniger als Kinder mitspielen).
- Die Postkarten im Raum, Haus oder Gelände auslegen.
Gleiche Karten auf einen Stapel legen.
- Einen Würfel, eine Spielfigur und eine Trillerpfeife o. Ä. bereithalten.
- Den „Stadtführer Jerusalem“ auseinanderschneiden und zusammenheften.
- Für die Aufgaben zu den Symbolfeldern Folgendes bereitstellen:
 - Papier und Stifte (Fotopoint)
 - Bonbons o. Ä. (Rastplatz)
 - Stoppuhr (Ruhepunkt)
 - Tisch (Security)
 - Glas und Getränk (Brunnen)
 - kleine Pflaster (First Aid)

SPIELBEGINN

- Vor Spielbeginn entscheiden, ob alle Orte oder nur Stätten aus dem Alten bzw. Neuen Testament aufgesucht werden sollen.
An der Art der Schilder auf dem Stadtplan ist zu erkennen, ob ein Ort an Ereignisse zur Zeit des Alten oder des Neuen Testaments erinnert.
Eckige Schilder = NT
Runde Schilder = AT

- Den Stadtplan in die Mitte legen und die Spielfigur auf einen beliebigen Startpunkt auf dem Stadtplan stellen.

SPIELVERLAUF

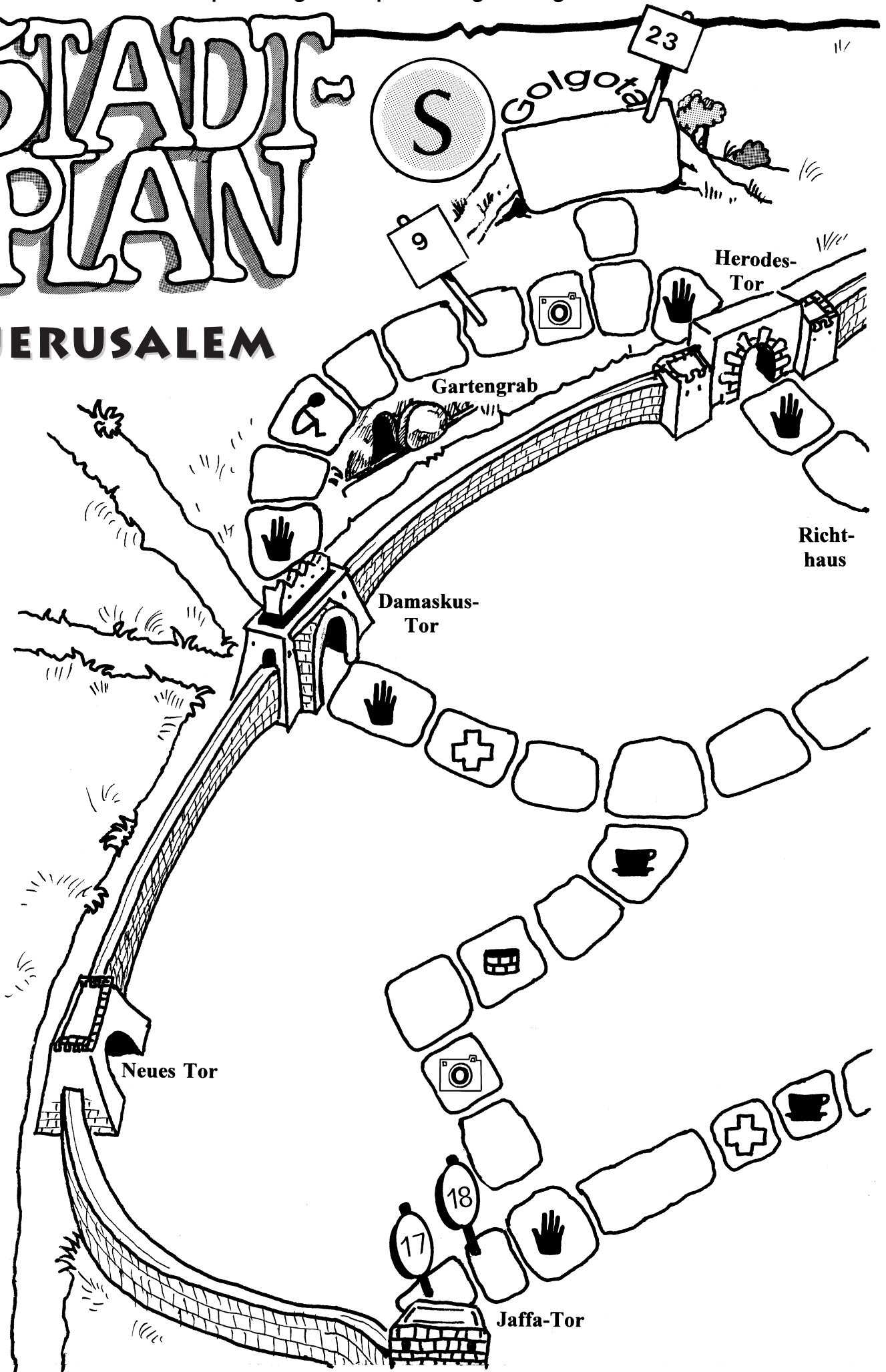
- Reihum würfeln.
Dabei zählt 4 als 1, 5 als 2, 6 als 3.
- Wer eine 1 oder 4 würfelt beginnt.
Noch einmal würfeln und die Spielfigur entsprechend setzen.
- An einer historischen Stätte liest der Mitarbeiter die dazugehörige Information aus dem „Stadtführer Jerusalem“ vor.
- Auf ein Startsignal suchen alle Kinder zur Erinnerung an den Besuch dieser historischen Stätte die Postkarte, die dazugehört.
- Nach 30 Sekunden pfeift der Mitarbeiter die Suche ab.
Alle Kinder kommen zurück.
- Wer eine Postkarte gefunden hat, zeigt sie dem Mitarbeiter.
 - Richtige Postkarten dürfen behalten werden.
 - Falsche Postkarten werden sofort zurückgelegt.
- Auf einem Symbolfeld befolgt der Spieler, der gewürfelt hat, die Anweisung, die auf der Rückseite des „Stadtführers Jerusalem“ steht.

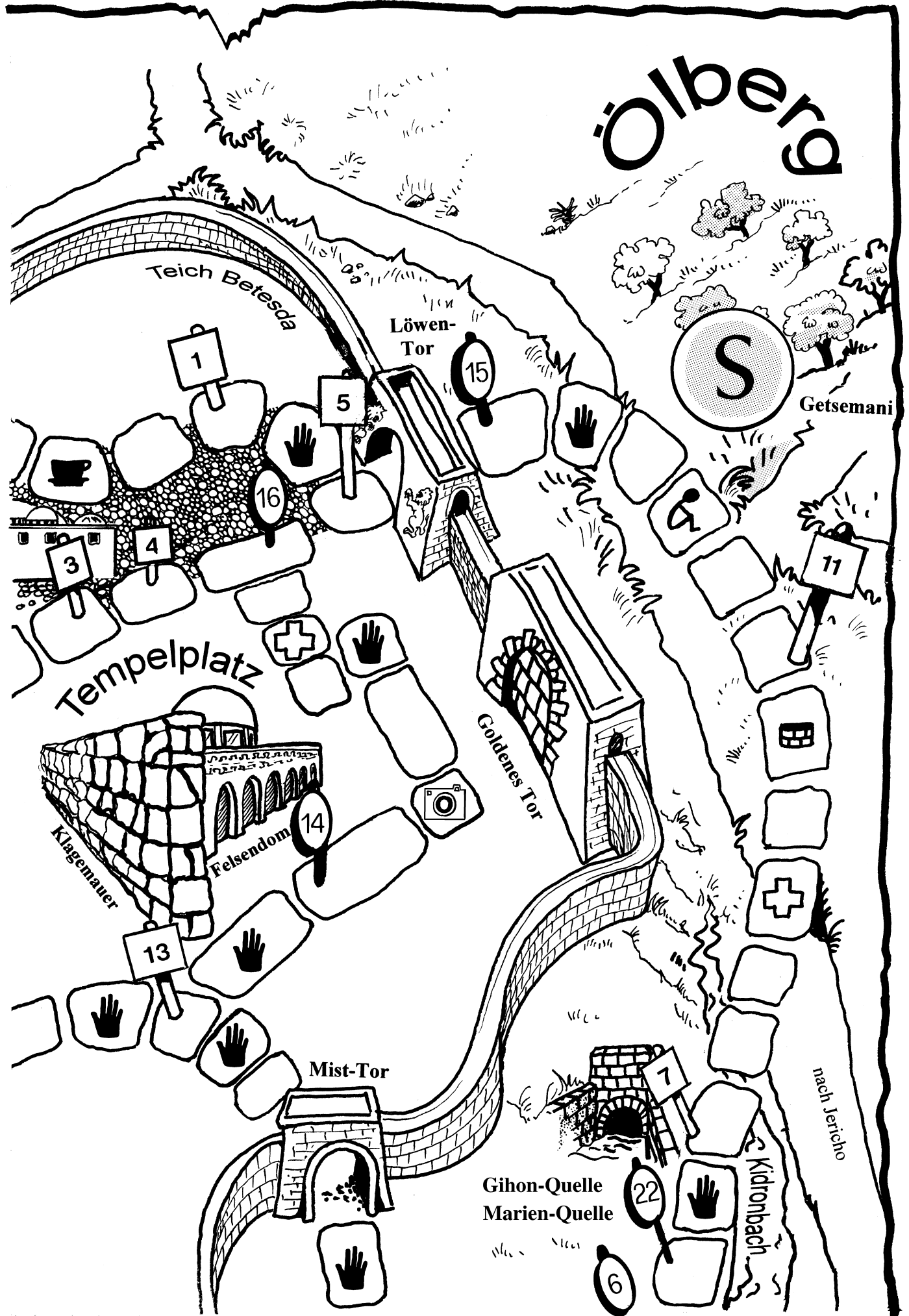
SPIELLENDE

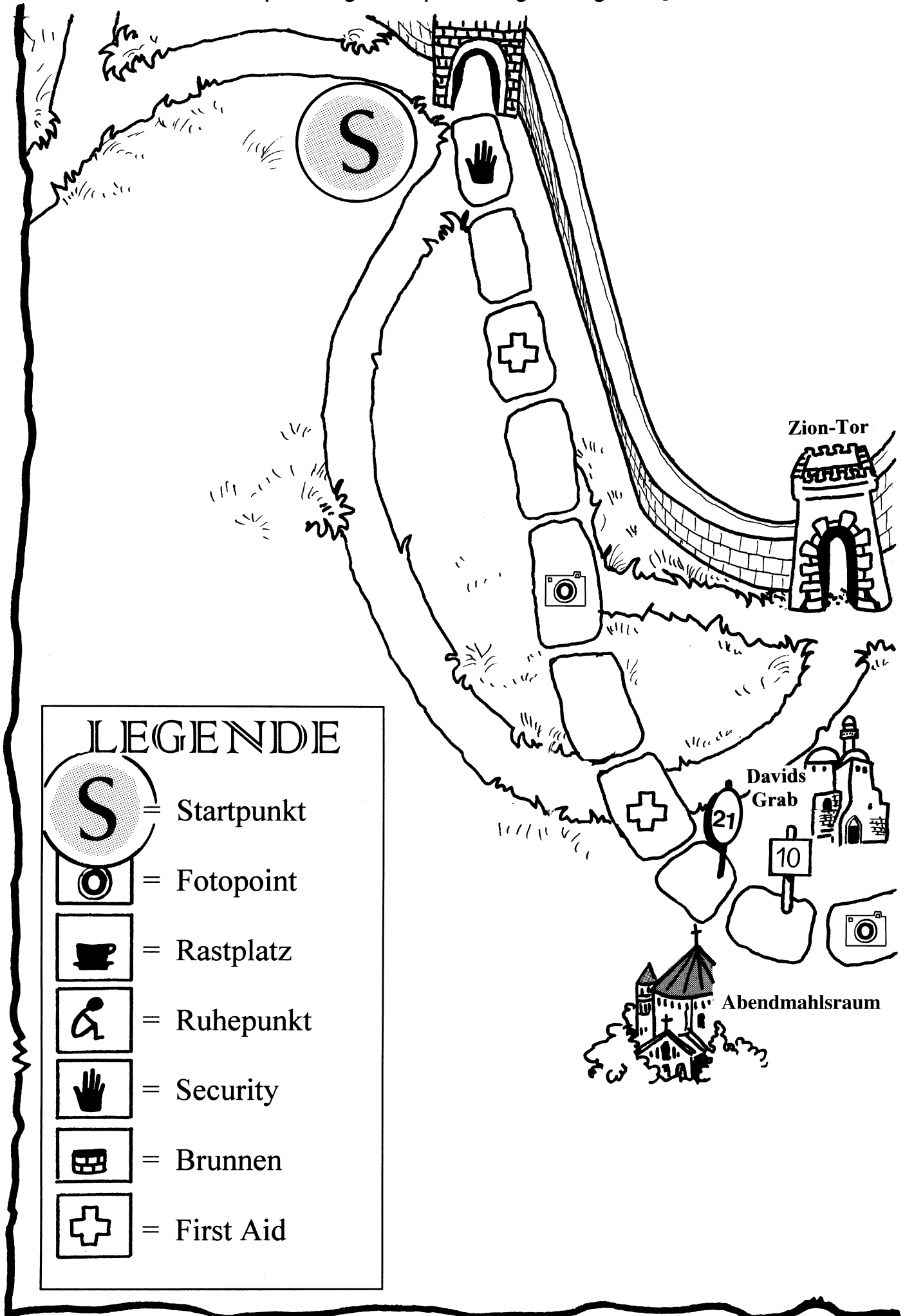
Das Spiel ist zu Ende, wenn der Startpunkt wieder erreicht ist.
Sieger ist, wer die meisten Postkarten sammeln konnte.

STADT PLAN

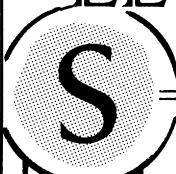






JERUSALEM

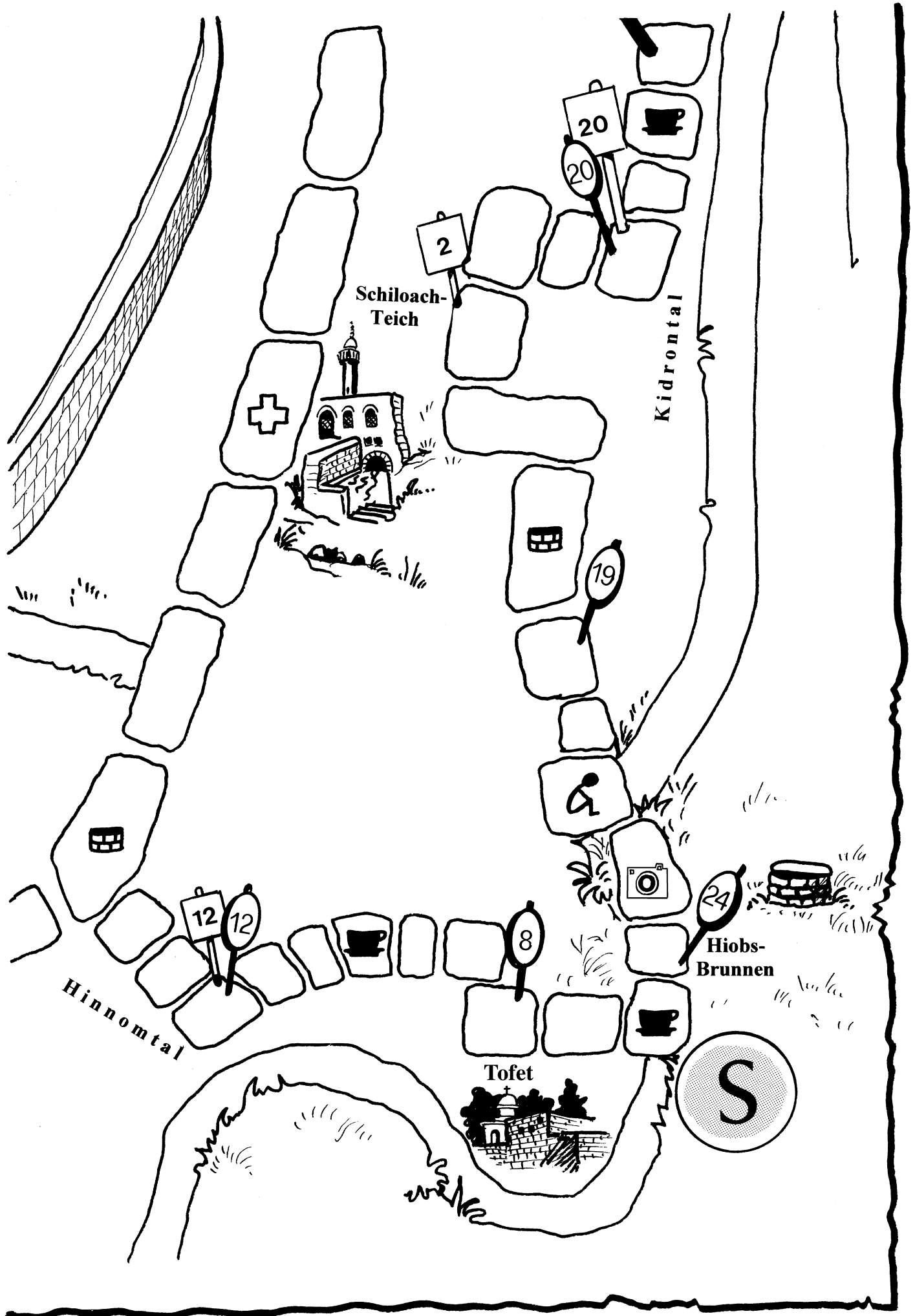




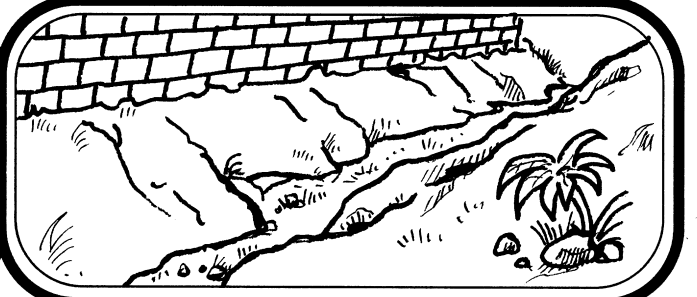
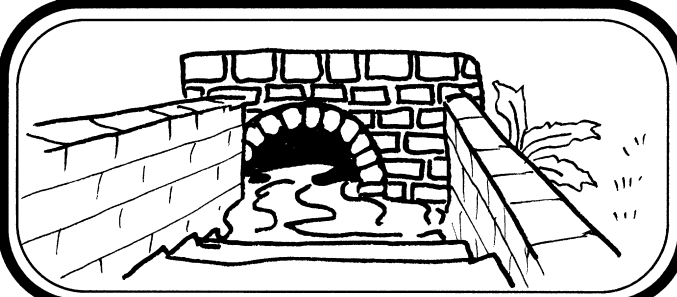
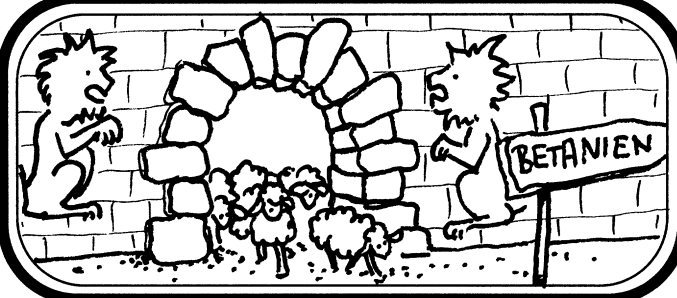
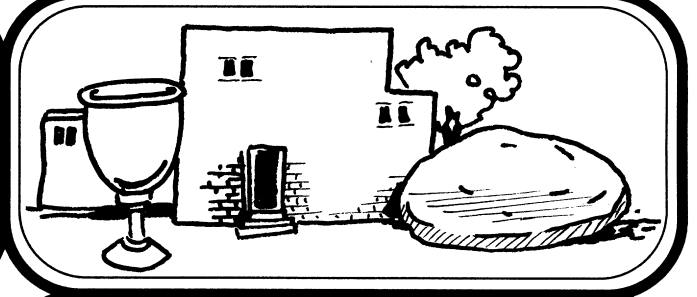
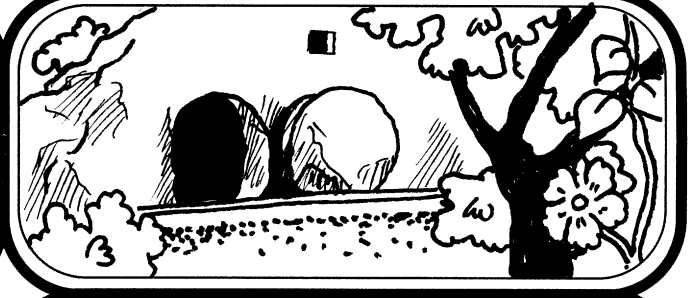
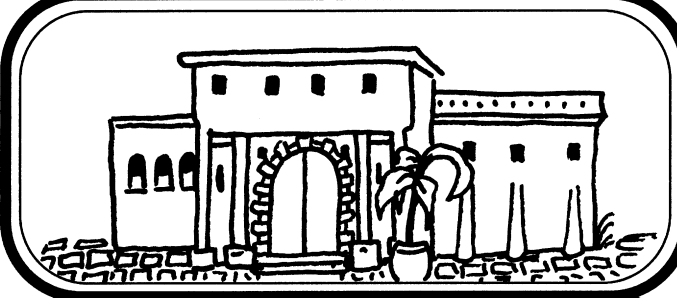
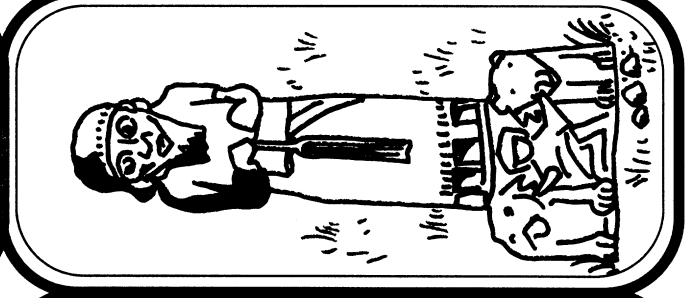
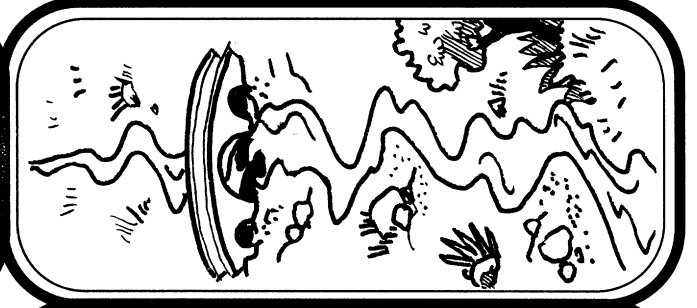
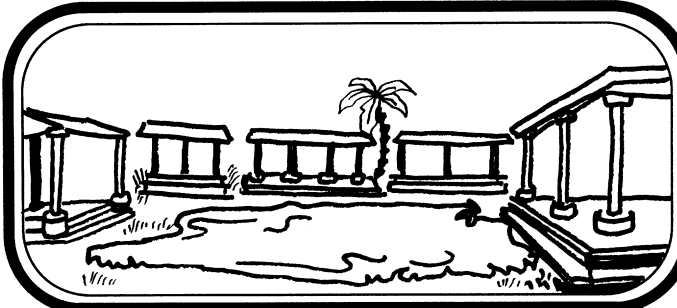


LEGENDE

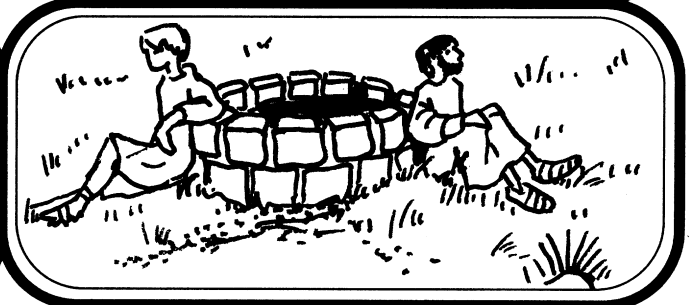
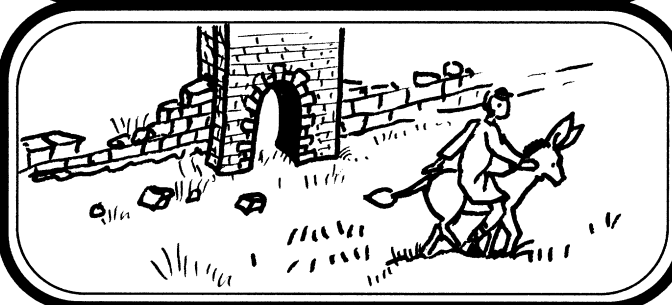
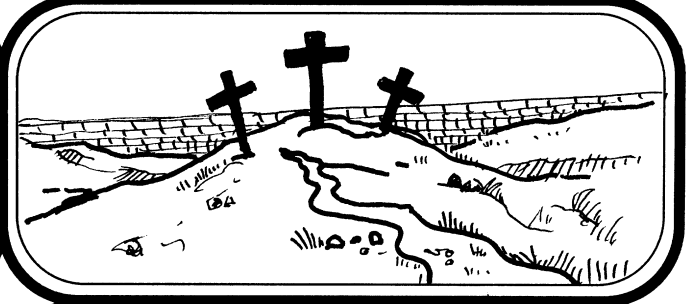
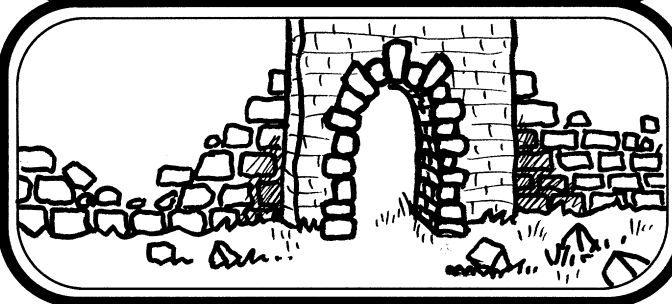
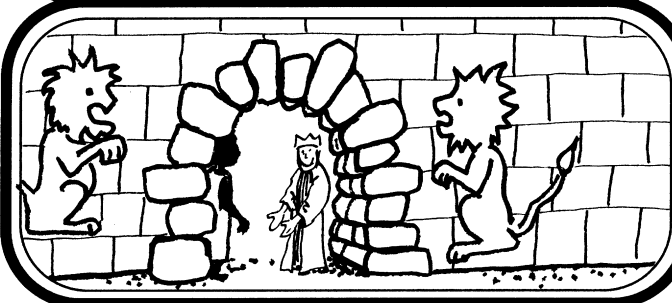
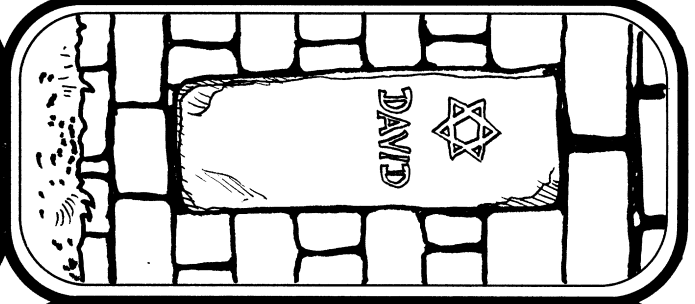
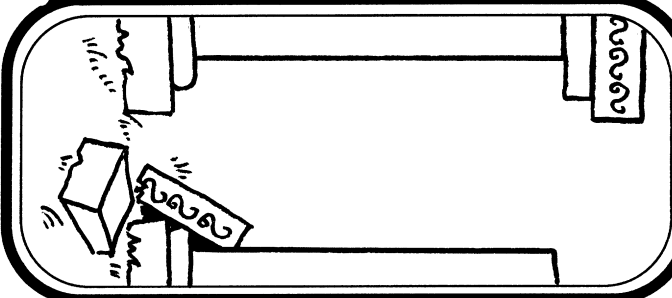
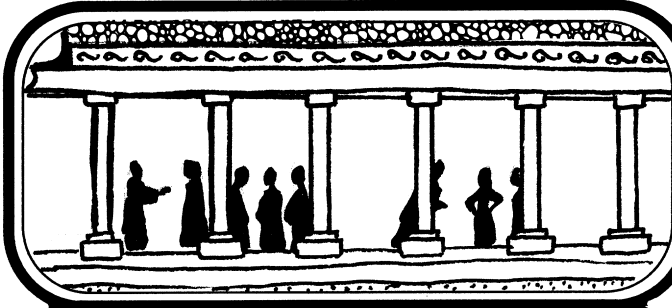
-  = Startpunkt
-  = Fotopoint
-  = Rastplatz
-  = Ruhepunkt
-  = Security
-  = Brunnen
-  = First Aid



Kopiervorlage – Postkarten



Kopiervorlage – Postkarten





◀ **Erinnerungsfoto gefällig?**
Zeichne ein Bild von einem Mitspieler.



◀ **Der Magen knurrt allmählich.**
Du bekommst etwas zu essen.



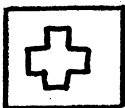
◀ **Es wird Zeit, dass du in diesem Trubel zur Ruhe kommst.** Du schweigst 30 Sekunden lang. Dabei dürfen die anderen versuchen, dich zum Reden zu bringen.



◀ **Zum Schutz vor Terroranschlägen stehen an wichtigen Stellen Sicherheitsposten.** Lege alles, was du in deinen Taschen hast, auf den Tisch. Dann kannst du es wieder einstecken.



◀ **Ganz schön heiß in der Heiligen Stadt!**
Du bekommst etwas zu trinken.



◀ **Du bist vor einen Laternenpfahl gelaufen.**
Lass dir ein Pflaster ins Gesicht kleben.

STADTFÜHRER JERUSALEM

~



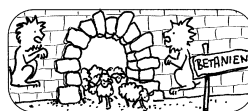
21 DAVIDS GRAB

David hatte 33 Jahre lang als König in Jerusalem geherrscht. Als er starb, wurde er hier, in der Davidsstadt, begraben (1 Kön 2,10).



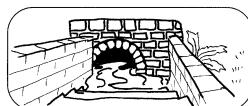
4 GABBATA (STEINPFLASTER)

Diese Stelle verdankt ihren Namen dem Straßenbelag. Hier setzte sich Pilatus auf den Richterstuhl und verurteilte Jesus zum Tod am Kreuz (Joh 19,13–16).



5 LÖWENTOR (FRÜHER: BENJAMINTOR ODER SCHAFTOR)

Wer von Jerusalem nach Jericho oder Betanien gehen wollte, benutzte dieses Stadttor. Ganz in der Nähe dieses Tores gab es in der Stadt ein besonderes Krankenhaus (Joh 5,1–4).



6 MARIEN-QUELLE (FRÜHER: GIHON-QUELLE)

König Manasse ließ an dieser sprudelnden Wasserstelle vorbei eine sehr hohe Mauer um die Davidsstadt bauen (2 Chr 33,14).

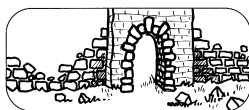


22 GIHON-QUELLE

König Hiskija kümmerte sich darum, dass zu jeder Zeit Trinkwasser in der Stadt vorhanden war. Von einer Quelle außerhalb der Stadt ließ er eine unterirdische Wasserleitung in die Stadt hineinlegen (2 Chr 32,30).

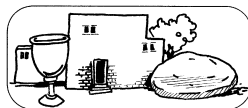
⑨

②



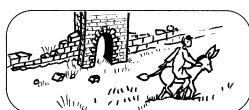
17 JAFFATOR (FRÜHER: TALTOR)

Nehemia verließ heimlich in der Nacht durch dieses Tor die Stadt, um sich ein Bild vom Zustand der Stadtmauer zu verschaffen (Neh 2,11–13).



10 ABENDMAHLSRAUM

Es könnte sein, dass Jesus in diesem Haus zum letzten Mal vor seiner Verhaftung mit seinen Jüngern zu Abend aß. Bei dieser Gelegenheit setzte er das Abendmahl ein. Christen feiern bis heute das Abendmahl und erinnern sich daran, was Jesus für sie getan hat (Lk 22,7–13).



18 JAFFATOR (FRÜHER: TALTOR)

Nachdem Nehemia die Stadtmauer zwischen dem Misttor und dem Königsteich genau untersucht hatte, ritt er auf seinem Esel an dieser Stelle wieder in die Stadt hinein (Neh 2,15).

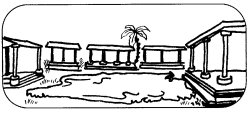


11 GETSEMANI

In diesem schönen, einsamen Garten wurde Jesus von einem Trupp Männer, die mit Schwertern und Knüppeln bewaffnet waren, festgenommen (Mt 26,36–50).

⑦

④



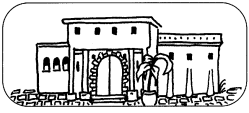
1 TEICH BETESDA

Zur Zeit Jesu war hier ein Krankenhaus, in dem Jesus einen Mann, der 38 Jahre lang krank war, heilte (Joh 5,1–9).



2 TEICH SCHILOACH

Jesus schickte einen Blindgeborenen an dieses kleine Gewässer. Er hatte ihm einen Brei aus Speichel und Erde auf die Augen geschmiert. Als der Mann den Brei hier abwusch, konnte er sehen (Joh 9,1–7).



3 RICHTHAUS (FRÜHER: PALAST DES RÖMISCHEN STATTHALTERS)

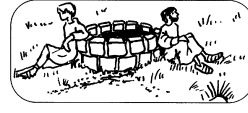
Jesus wurde in dieses Haus gebracht. Hier sprach Pilatus das Todesurteil über ihn. Die Juden blieben wegen ihrer Reinheitsvorschriften vor dem Haus (Joh 18,28–37).

①



23 GOLGOTA

Manche meinen, dass hier der Ort war, an dem Jesus gestorben ist. Dieser Platz war ein Ort des Grauens. Verbrecher, die zum Tod am Kreuz verurteilt waren, mussten ihr Kreuz bis hierher schleppen und wurden dann an diesem Platz gekreuzigt (Mt 27,32–33).



24 HIOBSBRUNNEN (FRÜHER: ROGEL-QUELLE)

Hier warteten Jonatan und Ahimaaz, die Söhne der Priester Abjatar und Zadok, auf eine Nachricht, die sie König David überbringen sollten (2 Sam 17,17).

⑩



7 KIDRONBACH

Jesus und seine Jünger überquerten diesen Bach, als sie nach dem Abendmahl in den Garten Getsemani gehen wollten (Joh 18,1).



19 KIDRONTAL

König Joschija ließ alle Geräte und Einrichtungen, die für den Götzendienst gebraucht wurden, an diesen Ort außerhalb der Stadtmauer bringen und verbrennen (2 Kön 23,4–6).



8 TOFET

König Joschija zerstörte die Opferstätte in diesem Tal. Hier waren Kinder für den Götzen Moloch als Opfer verbrannt worden (2 Kön 23,10).



20 KIDRONTAL

Dieses Tal liegt östlich von Jerusalem und trennt die Stadt von der Ölbergkette.



9 GARTENGRAB

Manche meinen, dass hier der Garten war, in dem Jesus von Josef aus Arimathäa und Nikodemus beerdigt wurde (Joh 19,38–42).

③



15 LÖWENTOR (FRÜHER: BENJAMINTOR ODER SCHAFTOR)

Jeremia wollte durch dieses Stadttor die Stadt während einer Belagerung verlassen, um eine Erbangelegenheit zu regeln. Wegen Verdachts auf Verrat wurde er aber verhaftet und ins Gefängnis gesteckt (Jer 37,11–16).

⑧



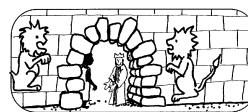
12 HINNOMTAL

Dieses Tal trennt die Stadt im Westen und Süden von den sie umgebenden Bergen.



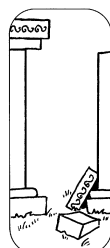
13 TEMPEL

Dieses Bauwerk war von Anfang an das Haus Gottes. Jesus diskutierte hier als Zwölfjähriger mit den Gesetzeslehrern (Lk 2,41–50).



16 LÖWENTOR (FRÜHER: BENJAMINTOR ODER SCHAFTOR)

König Zidkija hielt an dieser Stelle Gerichtssitzungen ab. Der Ausländer Ebed-Melech nutzte die Gelegenheit, um beim König die Befreiung Jeremias zu erreichen (Jer 38,7–13).



14 TEMPEL

Hier, auf dem Berg Morija, baute Salomo das prachtvollste Gebäude Jerusalems, weil Gott seinem Vater David dort erschienen war (2 Chr 3,1).

⑤

⑥

Mit Gottvertrauen die Stadtmauer bauen

Laufspiel für Einzelspieler

Wir schreiben das Jahr 445 v. Chr. Es ist jetzt 142 Jahre her, dass die Stadt Jerusalem erobert und zerstört wurde. Die Einwohner waren ins Ausland verschleppt worden.

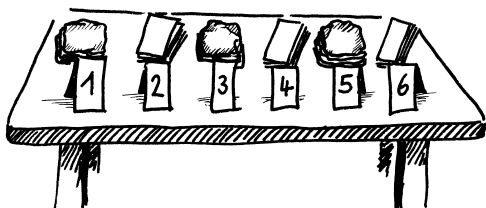
Erst viele Jahre später hatte der Perserkönig erlaubt, dass die Juden wieder zurückkehren und ihre Stadt aufbauen durften. Nur die Stadtmauer sollten sie nicht wieder aufbauen, sonst hätten die Leute von Jerusalem vielleicht wieder Krieg mit den Persern geführt. Ohne Stadtmauer war Jerusalem allerdings schutzlos allen Feinden und Räuberbanden ausgeliefert.

Aber jetzt ist es soweit. Der Perserkönig hat Nehemia erlaubt, die Stadtmauer wieder aufzubauen. Damit das auch gelingt, wird jeder gebraucht. Alle müssen mitmachen.

Die Feinde lassen sich das natürlich nicht so einfach gefallen. Und auch sonst gibt es genug Schwierigkeiten zu überwinden.

VORBEREITUNG

- Steine (s. Kopiervorlage) auf farbigen Karton kopieren und ausschneiden (je Spieler 8–10 Steine).
- Ereigniskarten (s. Kopiervorlage) einmal auf Karton kopieren und auseinander schneiden.
- „Gottvertrauen“ (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinander schneiden (je Spieler 5 Kärtchen + 10 Kärtchen in Reserve).
- Packpapier als Untergrund für die Mauer an eine Wand des Raumes hängen.
- An die gegenüberliegende Wand einen Tisch stellen. Auf dem Tisch liegen abwechselnd je drei Stapel mit Steinen und gemischten Ereigniskarten.
Vor jedem Stapel liegt ein Kärtchen mit je einer Nummer von 1–6 (s. Skizze).
- Würfel und Klebestift bereithalten.



SPIELBEGINN

- Jeder Spieler erhält 5 Kärtchen mit „Gottvertrauen“. Die übrigen Kärtchen bleiben beim Spielleiter.
- Die Spieler stellen sich neben dem Tisch in einer Reihe an.
Bei großen Gruppen stehen zwei gleich große Reihen links und rechts am Tisch an. In diesem Fall werden zwei Würfel und Klebestifte benötigt. Beide Gruppen spielen parallel.

SPIELVERLAUF

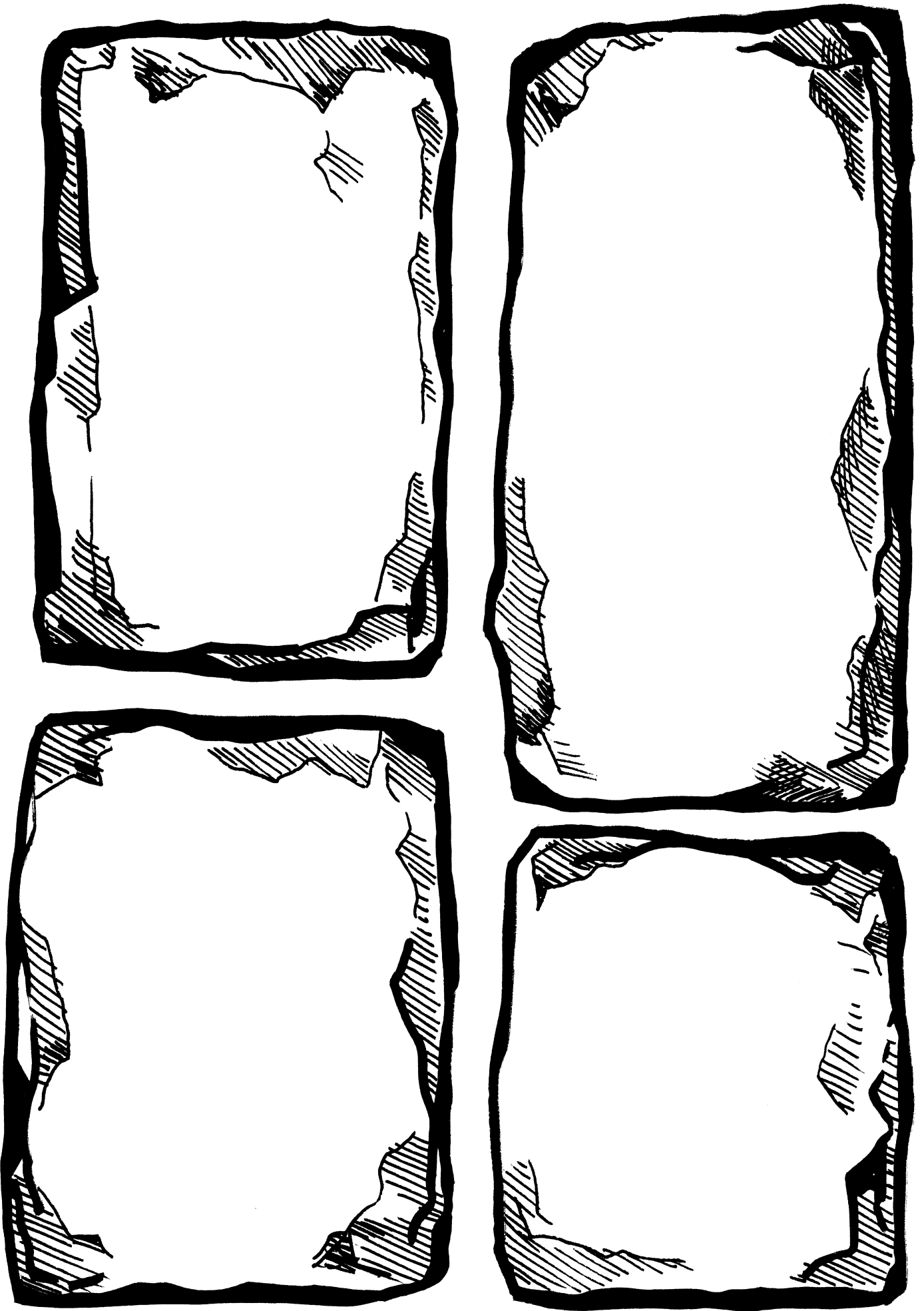
Alle Spieler bauen eine gemeinsame Stadtmauer.

- Der erste Spieler (jeder Reihe) würfelt und nimmt sich von dem erwürfelten Stapel einen Stein bzw. die oberste Ereigniskarte.
→ Hat er einen Stein, klebt er ihn auf das Packpapier an der gegenüberliegenden Wand und stellt sich am Tisch (in seiner Reihe) hinten an.
→ Hat er eine Ereigniskarte, befolgt er die Anweisung, legt die Karte unter den Stapel und stellt sich (in seiner Reihe) hinten an.
- Ist der Spieler fertig, würfelt der nächste.
- Ohne „Gottvertrauen“ geht es am Bau nicht weiter.
Wer kein „Gottvertrauen“ mehr hat, darf beim Würfeln nur noch Ereigniskarten ziehen. Vielleicht bekommt er dadurch neues „Gottvertrauen“. Erwürfelt er jedoch einen Stein, muss er sich unverrichteter Dinge wieder hinten anstellen.
- Ist auf dem Tisch einer der Stapel mit den Steinen aufgebraucht, wird er mit Steinen von anderen Stapeln aufgefüllt.

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

- alle Steine verbaut sind oder
 - eine bestimmte Zeit abgelaufen ist.
- Sieger ist, wer am Ende das meiste „Gottvertrauen“ hat.



<p>Nehemia 2,18 Gott hat bisher geholfen, er wird es auch weiter tun. Du bekommst 2 x „Gottvertrauen“.</p>	<p>Nehemia 2,20 Nehemia macht den Leuten Mut. Du bekommst 2 x „Gottvertrauen“.</p>
<p>Nehemia 3,38 Trotz aller Angriffe wächst die Mauer. Gott hilft! Du bekommst 1 x „Gottvertrauen“.</p>	<p>Nehemia 5,9–11 Nehemia sorgt für Gerechtigkeit und geht mit gutem Beispiel voran. Du bekommst 1 x „Gottvertrauen“.</p>
<p>Nehemia 6,1 Bald ist die Mauer fertig. Das macht Mut. Du bekommst 1 x „Gottvertrauen“.</p>	<p>Nehemia 2,19 Die Feinde Sanballat, Tobija und Geschem spotten. Gib 1 x „Gottvertrauen“ ab.</p>
<p>Nehemia 4,2+5 Die Feinde wollen angreifen. Gib 2 x „Gottvertrauen“ ab.</p>	<p>Nehemia 4,4 Der Schutt nimmt kein Ende. „Das schaffen wir nie!“ Gib 1 x „Gottvertrauen“ ab.</p>
<p>Nehemia 4,4 Die Mauer ist immer noch nicht fertig. „Das wird nie was!“ Gib 1 x „Gottvertrauen“ ab.</p>	<p>Nehemia 4,10 Du musst Wache stehen und kannst nicht mitbauen. Stell dich wieder hinten an.</p>
<p>Nehemia 5,1–5 Bei den Juden geht es ungerecht zu. Gib 1 x „Gottvertrauen“ ab.</p>	<p>Nehemia 6,2–4 Nehemia wird eine Falle gestellt. Gib 1 x „Gottvertrauen“ ab.</p>

Suchaktion in Jerusalem

Ein Brettspiel für 2–6 Spieler

Bei größeren Gruppen kann das Spiel vervielfältigt und in Kleingruppen gespielt werden.



Natürlich wissen wir längst, dass Jesus im Tempel zu finden ist. Aber Maria und Josef wussten es damals noch nicht. Versetzen wir uns in ihre Lage und versuchen wir, möglichst schnell den Weg zu Jesus zu finden.

Wegekarten werden uns in die verschiedensten Richtungen führen. Manchmal werden wir auch durch Menschen aufgehalten oder zurückgeschickt.

Wer ist zuerst am Tempel?

VORBEREITUNG

- Die sechs Teile des Spielplans (s. Kopiervorlagen) kopieren und aneinander kleben.
- Die Wegekarten (s. Kopiervorlage) sechsmal auf farbigen Karton kopieren und auseinander schneiden.
- Für jeden Spieler eine Spielfigur bereithalten (verschiedene Farben).

SPIELBEGINN

- Der Spielplan liegt in der Mitte.
- Die Wegekarten mischen und in einen Beutel legen.
- Jeder Spieler sucht sich ein Stadttor aus, von dem aus er die Suche beginnt, und stellt seine Spielfigur außen vor das Stadttor.

SPIELVERLAUF

- Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
- Ein beliebiger Spieler beginnt, zieht eine Wegekarte, legt sie auf das erste Feld an seinem Tor und stellt seine Spielfigur darauf. Dann zieht der nächste Spieler eine Wegekarte usw.
Der eingezeichnete Weg auf einer Wegekarte gibt die Laufrichtung an.

Im weiteren Spielverlauf gilt:

- Gezogene Wegekarten sofort anlegen.
Wenn eine Karte nicht passt, wird sie in den Beutel zurückgelegt.
Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gezogene Wegekarten müssen an die zuletzt gelegte eigene Wegekarte angelegt werden.
Dabei berühren sich beide Karten an einer Kante, nicht nur an einer Ecke.
- Die Spielfigur auf die zuletzt gelegte Wegekarte stellen.
- Zahlenfelder haben eine besondere Bedeutung (s. Bedeutung der Zahlenfelder).
- Die Wege dürfen sich kreuzen. Dabei die neue Wegekarte auf eine bereits liegende Karte legen.
- Wenn ein Zahlenfeld bereits durch eine Wegekarte abgedeckt ist, verliert es seine Bedeutung.
- Wer „vor die Mauer läuft“, beginnt an einem beliebigen Tor neu.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

- ein Spieler den Tempel in der Mitte des Spielplans betreten hat oder
 - die Wegekarten aufgebraucht sind.
- Sieger ist, wer zuerst im Tempel angekommen oder dem Tempel am nächsten gekommen ist.

DIE BEDEUTUNG DER ZAHLENFELDER

1 Straßenhändler

Du musst unbedingt stehen bleiben und dir seine Waren ansehen.
In der nächsten Runde 1 x aussetzen.

2 Römische Soldaten

Straßensperre – hier kommst du nicht weiter. Du musst einen anderen Weg nehmen. Lege deine beiden zuletzt gelegten Wegekarten in den Beutel zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

3 Ein Bettler am Straßenrand

So ein Bettler hat alles im Blick und kriegt vieles mit. Er weiß genau, wohin du gehen musst.
Zieh noch eine weitere Wegekarte und lege sie an.

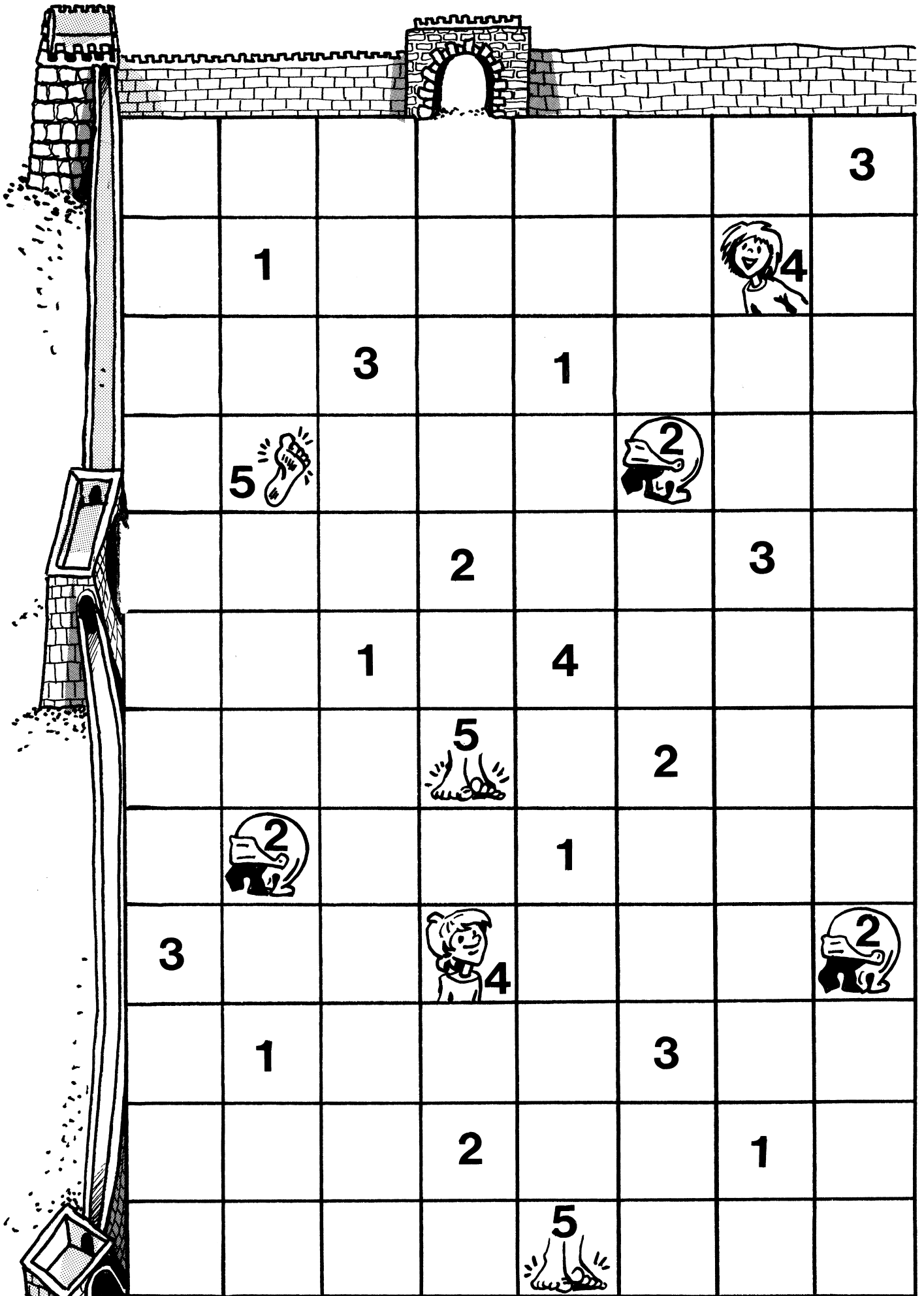
4 Spielende Kinder

Die Kinder spielen dir einen Streich und schicken dich zurück.
Lege die drei zuletzt gelegten Wegekarten in den Beutel zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.










5 Die Füße tun weh!

Tu dir was Gutes und setze in den beiden folgenden Runden aus.

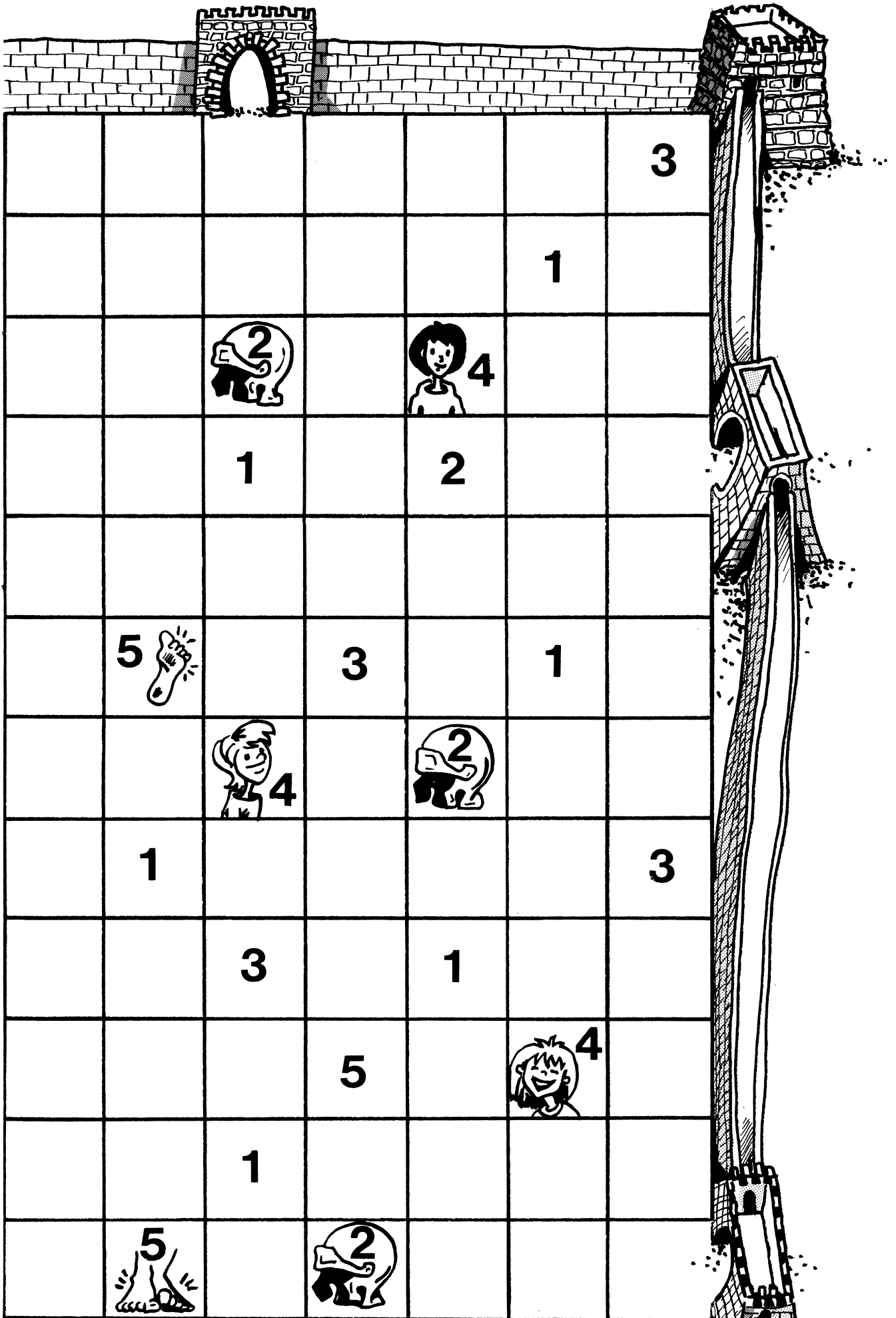
Kopiervorlage – Spielplan (1)









Kopiervorlage – Spielplan (2)

								
	1							3
					2		1	
3						4		
		2	1					3
1	3					1		4
					3		2	
	1		5					
3				4				1
							2	
4								4











Kopiervorlage – Spielplan (3)



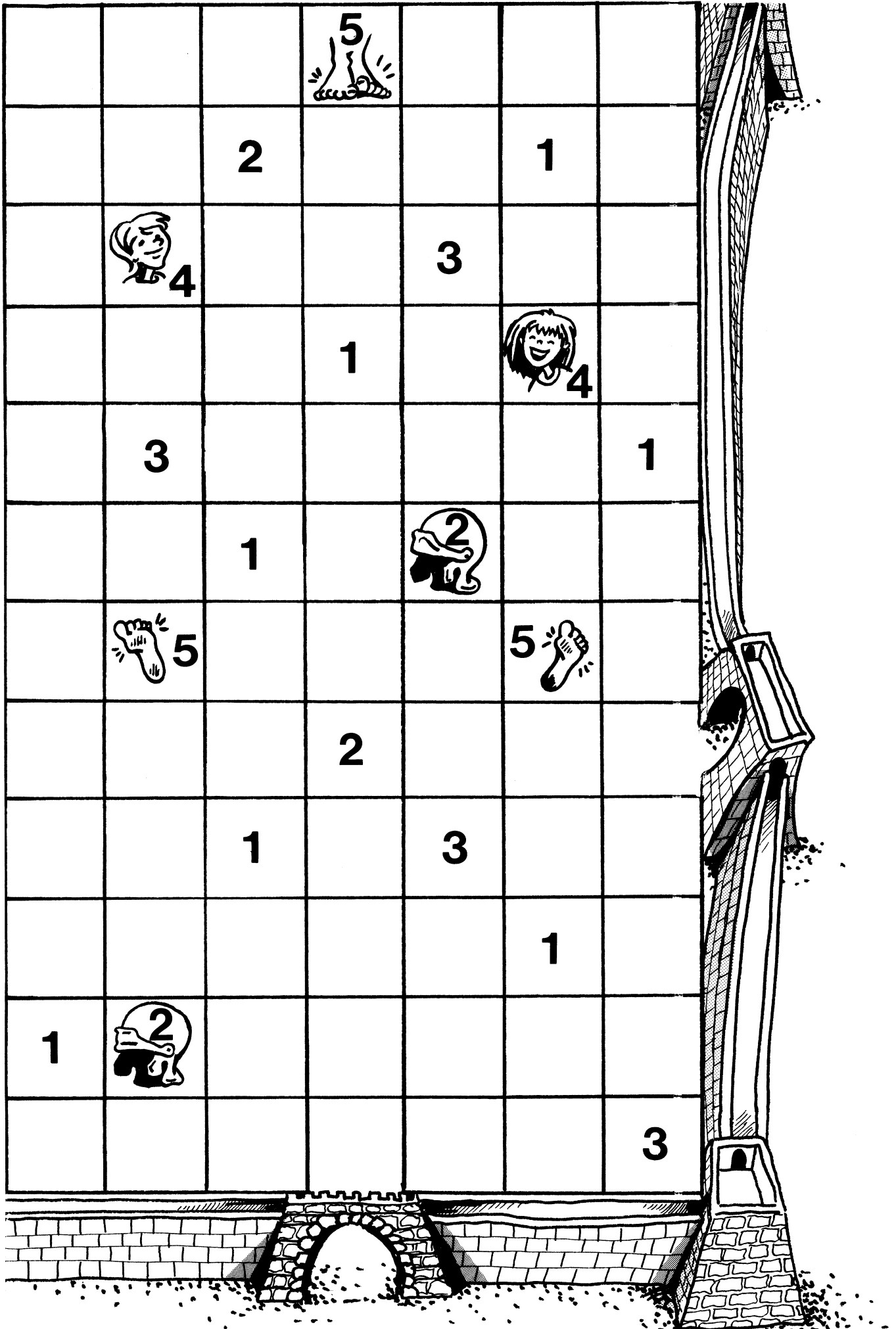
Kopiervorlage – Spielplan (4)

							 4
				5			
	3					1	
			1		2		
	1			 4			
		2			1		
3							4
			1		3		
						1	
	1				 4		
			3				
							3

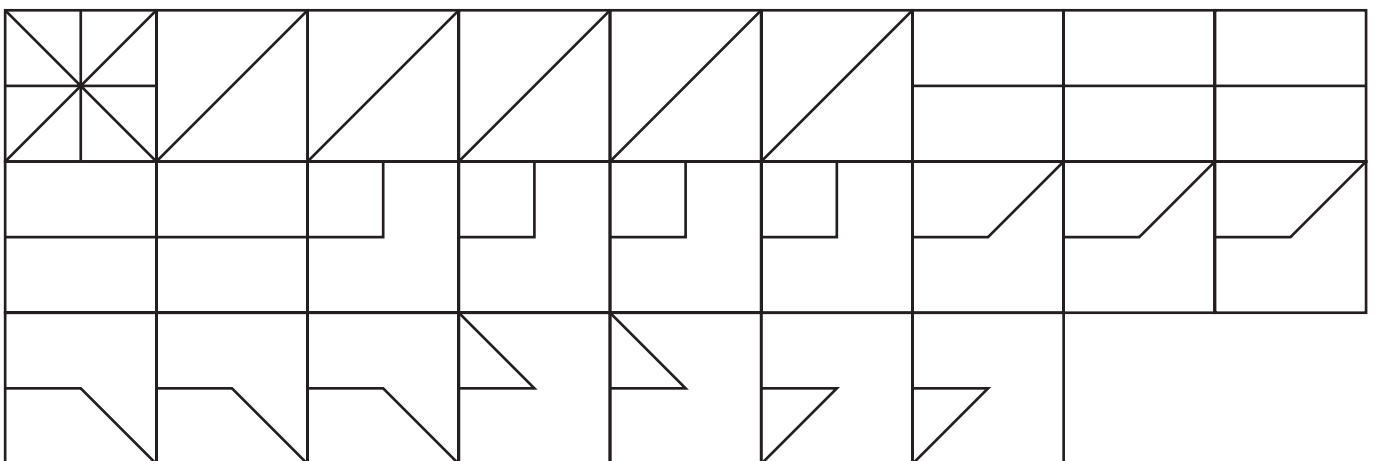
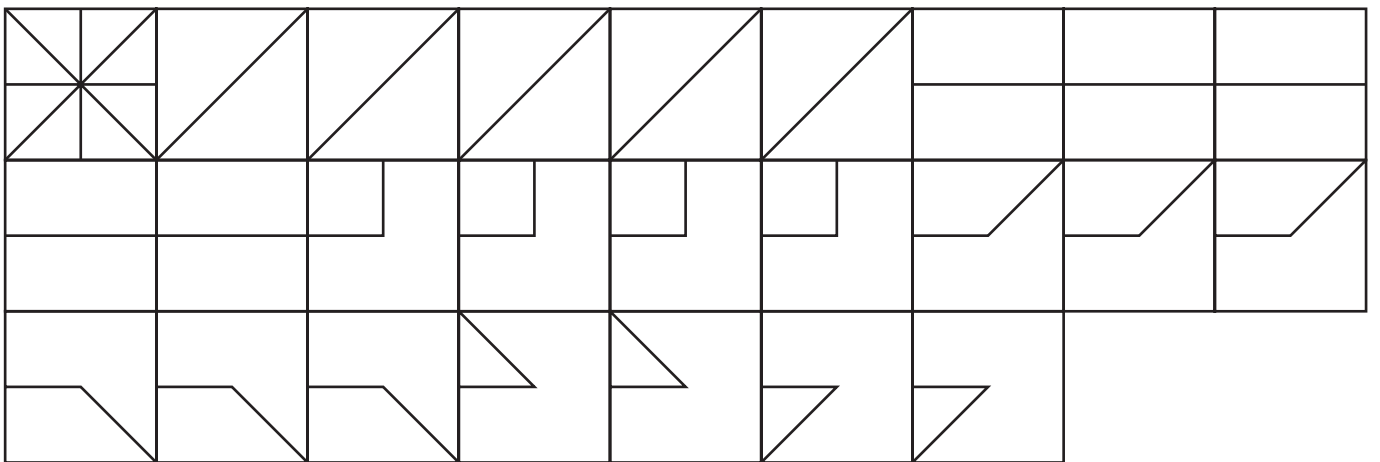
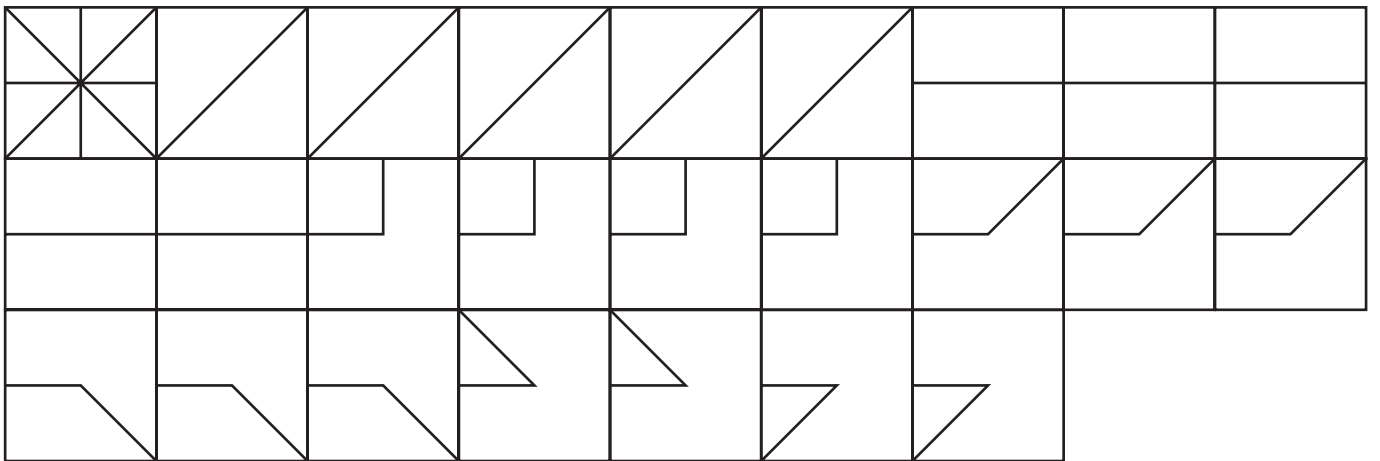
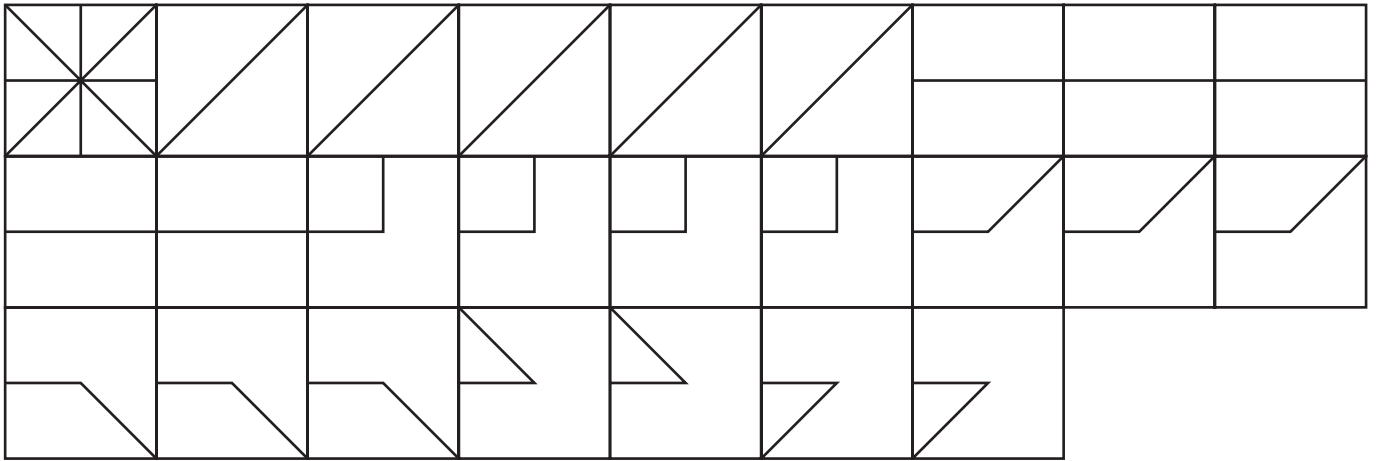
Kopiervorlage – Spielplan (5)

							1	
				5		4 		
5	1		4				3	
				1				 2
		 5				1		
1	 2		1		 4			
						2		3
5		3						
	 4			 2	1		1	
		1						
1			5			3		
								

Kopiervorlage – Spielplan (6)



Kopiervorlage – Wegekarten



Im Zeichen des Fisches

Geländespiel

34 n. Chr.

Kurz nach dem Tod von Jesus beginnen die Juden, die Christen zu verfolgen. Stephanus stirbt (Apg 7,54–60). Die Verfolgung zwingt die Christen, sich in entlegenen Landesteilen in Sicherheit zu bringen. So kommen einige z. B. nach Samarien (Apg 8,1).

In Jerusalem halten Petrus, Johannes und Jakobus, der Bruder von Jesus, die Gemeinde zusammen. Sie werden auch die Säulen der Gemeinde genannt (Gal 2,9).

Ca. 44 n. Chr.

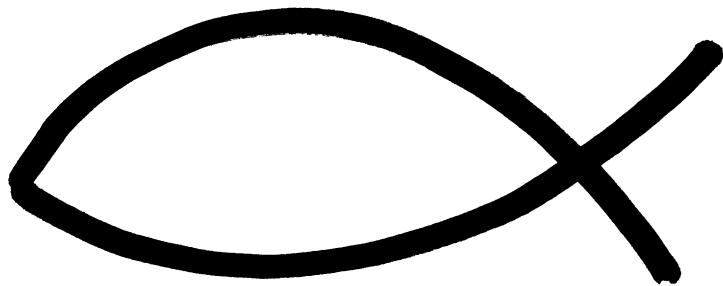
König Herodes Agrippa I., ein Enkel von Herodes dem Großen, lässt Jakobus, den Bruder von Johannes, enthaupten (Apg 12,1–2). Die Gemeinde, besonders ihre Führer, sind einer neuen Welle der Verfolgung ausgesetzt.

62 n. Chr.

Jakobus, der Bruder von Jesus, stirbt als Märtyrer.

In diesen Tagen ist das Symbol eines Fisches das geheime Erkennungszeichen für die Christen. Die einzelnen Buchstaben des griechischen Wortes für Fisch erinnern nämlich an Jesus:

























I	Jesus	Jesus
CH	Christos	Christus
TH	Theou	Gottes
Y	Hyios	Sohn
S	Sotär	Retter



Die Christen in Jerusalem mussten immer wieder nach neuen Verstecken suchen, in denen sie in Sicherheit waren. Mit Geheimbotschaften gaben sie sich die neuesten Nachrichten weiter. Versetzt euch in ihre Lage. Es gilt, geheime Botschaften zu finden, sie zu entschlüsseln und vor allem, sich nicht fangen zu lassen. Wie damals, in der Zeit der ersten Christen, ist auch bei euch das geheime Erkennungszeichen der Fisch.

VORBEREITUNG

- Filmdosen sammeln und nummerieren.
- Geheimcode (s. Kopiervorlage) kopieren und in zwei Teile schneiden.
- Eine Botschaft verschlüsseln und aufschreiben (z. B.: Wir treffen uns mit Bibeln im Tagesraum in der Sitzecke).

A 	G 	M 	S 
B 	H 	N 	T 
C 	I 	O 	U 
D 	J 	P 	V 
E 	K 	Q 	W 
F 	L 	R 	Z 

- Die Geheimbotschaft Wort für Wort auseinander schneiden und in die Filmdosen stecken (erstes Wort in Dose 1, zweites Wort in Dose 2 usw.).
- Die Filmdosen im Gelände verstecken, ohne dass die Kinder es beobachten können.
- Kleine Zettel wie folgt beschriften und als Lose zusammenfalten (je Kind ein Los):
 - Petrus (1 x)
 - Johannes (1 x)
 - Christenverfolger (2–3 x)
 - Christ (auf die übrigen Zettel)
- Für je 6 Kinder ein Tuch (ca. 20 x 20 cm) mit dem Fischsymbol bemalen.
- Papier, Stifte und eine große Decke bereithalten.

SPIELBEGINN

- Der Mitarbeiter erklärt, worum es bei dem Spiel geht.
 - Die *Christen* erhalten Papier und Stift, suchen die geheime Botschaft (Filmdosen) und müssen sie entschlüsseln und befolgen. *Petrus* und *Johannes* besitzen den Code.
 - Die *Christenverfolger* versuchen, die *Christen* daran zu hindern, indem sie sie gefangen nehmen.
- Die Kinder ziehen eins der Lose und bekommen dadurch ihre Rolle für das Spiel zugewiesen. *Petrus* und *Johannes* dürfen sich nur den *Christen* zu erkennen geben.
- Während der nächsten 3–5 Minuten bereiten sich *Christen* und *Christenverfolger* getrennt auf das Spiel vor.
 - Die *Christenverfolger* setzen sich unter eine Decke und beraten, an welchem Ort ihr Gefängnis sein soll.
 - Die *Christen* bekommen die Tücher mit dem Fischsymbol, laufen los und kennzeichnen damit im Spielgelände ihre Verstecke. *Petrus* und *Johannes* erhalten je eine Hälfte des Geheimcodes. Sie dürfen ihn nicht an andere geben.

























SPIELVERLAUF

- Nach 3–5 Minuten gibt der Mitarbeiter ein Signal.
 - Die *Christen* beginnen ihre Suche nach der Geheimbotschaft.
 - Die *Christenverfolger* versuchen, die *Christen* gefangen zu nehmen.
- Die *Christen* sind vor ihren Verfolgern in Sicherheit, wenn sie ein Versteck (Tuch mit Fischsymbol) erreichen und das Tuch anfassen.
- Sie können das Versteck ändern, indem sie das Tuch an eine andere Stelle hängen oder legen. Die *Christen* informieren sich gegenseitig über den neuen Platz.
- *Christenverfolger* nehmen *Christen* gefangen, indem sie sie abschlagen und zum Gefängnis bringen. Von dort dürfen die *Christen* nicht weglaufen.
- Haben die *Christen* herausgefunden, wo das Gefängnis ist, können zwei von ihnen den Gefangenen befreien, indem sie ihn berühren und seinen Namen nennen. Kommen *Petrus* oder *Johannes* ins Gefängnis, können sie auf die gleiche Weise befreit werden.

SPIELEND

Das Spiel ist beendet, wenn ...

- alle *Christen* die Geheimbotschaft befolgt haben oder
- alle *Christen* bis auf zwei gefangen sind oder
- eine vorher vereinbarte Zeit abgelaufen ist.

A 	G 	M 	S 
B 	H 	N 	T 
C 	I 	O 	U 
D 	J 	P 	V 
E 	K 	Q 	W 
F 	L 	R 	Z 

Im Tempel ist was los

Laufspiel für Gruppen

Der Tempel mit seinen Vorhöfen, Hallen und Kammern war ein Ort, an dem reges Leben herrschte. Dort wurden nicht nur Gottesdienste gefeiert. Es wurde gekauft, verkauft, geschlachtet und geopfert.

Mit einem Tempelplan wollen wir versuchen, uns so schnell wie möglich durch das Gewirr von Menschen und Orten hindurchzufinden. Dabei kommen wir nur weiter, wenn wir bei verschiedenen Personen im Tempel etwas erledigt haben.

VORBEREITUNG

- Tempelplan (s. Kopiervorlage) je Gruppe 1 x kopieren.
- Auf jedem Tempelplan eine andere Zahl als Ausgangspunkt für die Gruppe ankreuzen (außer der 16).
- Aufgabenliste (s. Kopiervorlage) 5 x kopieren.
- Die Kopiervorlage „Münzen“ je Gruppe 1 x auf Karton kopieren und die Münzen ausschneiden.
- Fünf Würfel bereithalten.
- Folgende Berufe auf je ein Schild schreiben: Priester, Levit, Händler, Geldwechsler, Torhüter.
- Fünf Tische oder Stühle bereithalten.
- Dafür sorgen, dass folgende Gegenstände für die Kinder erreichbar sind: Werkzeug, Papier, Stifte, Öl, Handtuch, Holz, Seife, etwas Essbares, Bibel, Streichhölzer.

SPIELBEGINN

- Je ein Mitarbeiter übernimmt die Aufgabe von Torhüter, Levit, Priester, Händler und Geldwechsler. Sie stehen mit je einem Tisch oder Stuhl und ihrem Schild in einiger Entfernung voneinander. Jeder Mitarbeiter hat eine Aufgabenliste, einen Würfel und einen Stift. Geldwechsler, Händler und Levit teilen sich die Tempel-Münzen.
- Kinder in Gruppen einteilen.
- Jede Gruppe erhält einen Tempelplan und 15 Israelische Münzen. Die auf dem Tempelplan angekreuzte Zahl bestimmt die erste Aufgabe für die Gruppe.

SPIELVERLAUF

- Jede Gruppe läuft zu einem der fünf Mitarbeiter (s. o.) und zeigt ihren Tempelplan.
- Der Mitarbeiter trägt die Startzeit auf dem Tempelplan ein, sucht die angekreuzte Zahl auf der Aufgabenliste und liest der Gruppe die Aufgabe vor.
- Die Gruppe läuft los, erfüllt die Aufgabe bei dem entsprechenden Mitarbeiter und würfelt dort.
Beim Würfeln gilt:
→ Ungerade Augenzahlen = 1 Zahl auf dem Tempelplan weiter
→ Gerade Augenzahlen = 2 Zahlen auf dem Tempelplan weiter
- Der Mitarbeiter kreuzt die neue Zahl auf dem Tempelplan an und liest der Gruppe die nächste Aufgabe vor.
- Jede Gruppe kann bei Bedarf beim Geldwechsler Geld wechseln.
3 Israelische Münzen = 1 Tempel-Münze

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Gruppe bei der Aufgabenzahl angekommen ist, die vor ihrer Startzahl liegt.

Hat eine Gruppe zum Beispiel ihr Spiel bei 1 begonnen, ist ihr letzter Punkt die 38. Hat sie bei 7 begonnen, geht es für sie nach 38 wieder bei 1 weiter, bis sie die 6 erreicht hat.

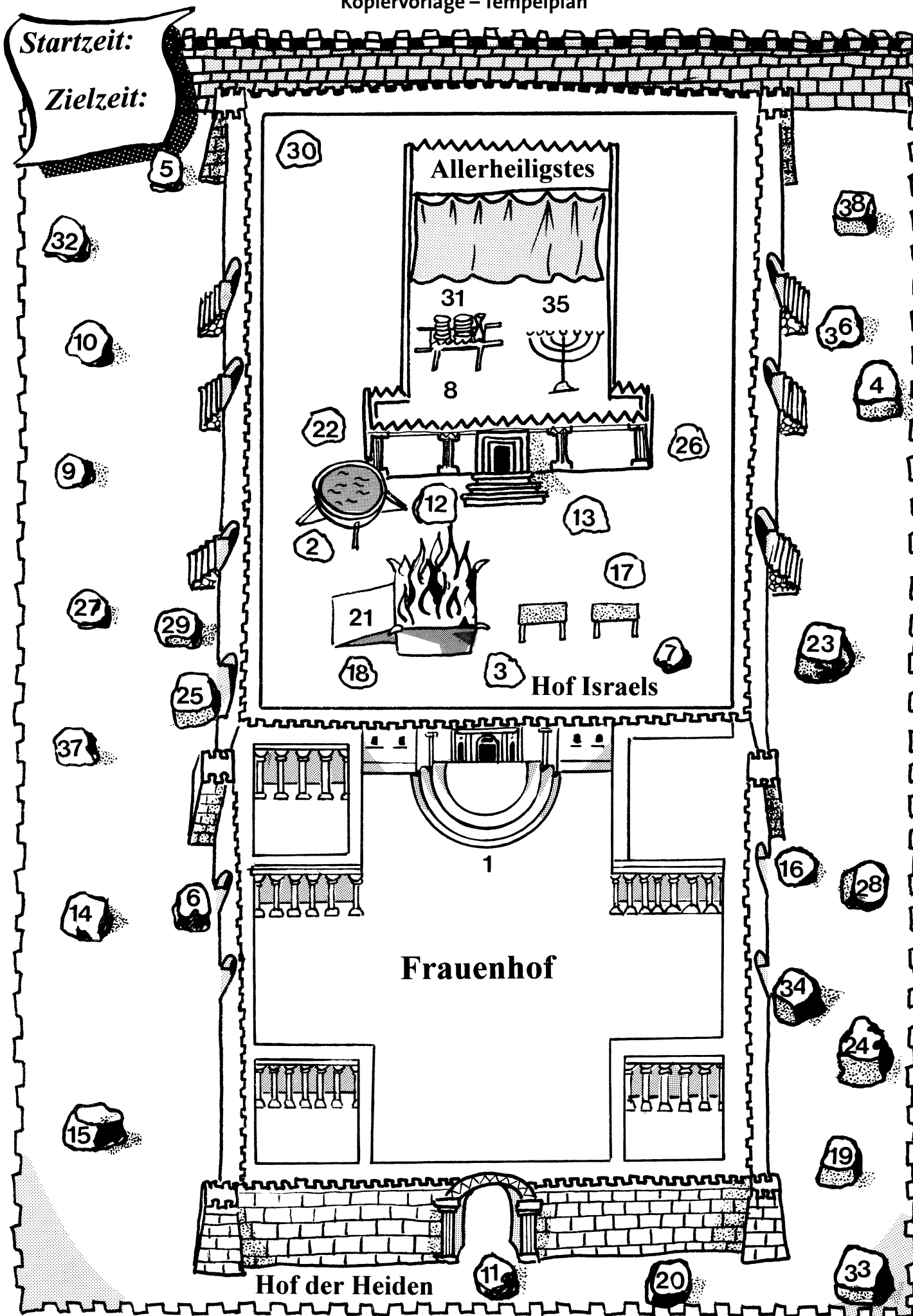
Wenn die letzte Aufgabe erfüllt ist, ...

- lässt die Gruppe die Uhrzeit auf dem Tempelplan eintragen.
- tauscht sie die restlichen Israelischen Münzen in Tempel-Münzen um.
- lässt sich die Gruppe ihre Tempel-Münzen auf die Spielzeit anrechnen (1 Tempel-Münze = 2 Minuten Gutschrift).

Sieger ist, wer den Tempelrundgang in der kürzesten Zeit geschafft hat.

Startzeit:

Zielzeit:



Aufgabenliste

1. Ihr seid im Frauenhof angekommen. Frauen dürfen hier nicht weiter. Aus Solidarität macht ihr 30 Sekunden Pause beim **Torhüter**.
2. Der **Priester** muss sich am Waschbecken waschen, bevor er ins Allerheiligste geht. Leider hat er sein Handtuch vergessen. Bringt ihm eins.
3. Die Priester brauchen neues Holz, um das Feuer auf dem Brandopferaltar anzuzünden. Bringt fünf Holzstücke zum **Leviten**. Er bringt sie dann zum Priester.
4. Ihr wollt beim **Händler** ein Opfertier kaufen. Bezahlt ihm dafür eine Tempel-Münze.
5. Die **Geldwechsler** haben kein Erbarmen. Gebt ihnen drei Israelische Münzen, damit ihr eine Tempel-Münze bekommt und die Tempelsteuer bezahlen könnt.
6. Ihr habt den Hof der Heiden erreicht. Sie dürfen hier nicht weiter. Aus Solidarität macht ihr 30 Sekunden Pause beim **Torhüter**.
7. Der **Priester** wartet auf ein Opfertier, das er zum Brandopferaltar bringen soll. Zeichnet ihm eine Taube, ein Schaf oder einen Stier und bringt ihm das Bild.
8. Der **Levit** muss neues Brot für die Tische im Heiligtum backen. Nennt ihm dafür vier Zutaten.
9. Der **Händler** braucht Futter für seine Rinder und Schafe. Bringt ihm ein wenig Gras.
10. Ihr braucht Tempel-Münzen, um die Tempelsteuer zu bezahlen. Geht zum **Geldwechsler** und tauscht drei Israelische Münzen gegen eine Tempel-Münze ein.
11. Ein Bettler am Tor bittet euch um Geld. Bringt einen Wertgegenstand, zum Beispiel eine Uhr, zum **Torhüter**.
12. Der **Priester** muss sich seine Hände waschen, weil er viele Tiere angefasst hat. Bringt ihm ein wenig Seife.
13. **Leviten** müssen zwischen 25 und 50 Jahre alt sein. Addiert euer Alter. Wenn es in diese Altersspanne hineinpasst, bekommt ihr vom Leviten zwei Tempel-Münzen.
14. Ihr wollt beim **Händler** eine Taube kaufen und prüft nach, ob sie gesund ist. Faltet bei ihm einen Papierflieger und lasst ihn fliegen.
15. Beim **Geldwechsler** ist der Tisch mit dem Geld zusammengebrochen. Bringt ihm Werkzeug, damit er den Tisch reparieren kann.
16. Der **Torhüter** staunt. Da kommen Menschen und tragen einen Gelähmten durch sein Tor. Tragt einen aus eurer Gruppe zum Torhüter.
17. Der **Priester** hat Hunger. Er soll etwas von dem bekommen, was die Besucher in den Tempel bringen. Bringt ihm etwas zu essen.
18. Der Leviten-Chor probt für das nächste große Fest. Ihr würdet am liebsten mitsingen und bringt deshalb dem **Leviten** ein Ständchen.

19. Der **Händler** braucht einen kleinen Futterbehälter für seine Tauben. Bringt ihm ein geeignetes Gefäß. Dafür bekommt ihr eine Tempel-Münze.
20. Der **Geldwechsler** kommt beim Geldzählen durcheinander. Helft ihm und sagt ihm die Siebener-Reihe auf.
21. Das Feuer auf dem Opferaltar ist ausgegangen. Bringt dem **Priester** Streichhölzer oder ein Feuerzeug, damit er es wieder anzünden kann.
22. Der **Levit** muss das Wasser im Waschbecken auffüllen. Leider hat sein Eimer ein Loch. Bringt ihm ein neues Schöpfgefäß.
23. Beim **Händler** sind die Souvenirs ausgegangen. Ein Ausländer möchte aber eine Schriftrolle kaufen. Bastelt eine und bringt sie zum Händler.
24. Der **Geldwechsler** hat einen Kunden aus Ägypten. Sagt ihm, wie die Hauptstadt Ägyptens heißt.
25. Ihr bekommt mit, wie Ausländer den **Torhüter** vergeblich bitten, in den Hof Israels gehen zu dürfen. Dabei lernt ihr das Wort „bitte“ in verschiedenen Sprachen. Sagt es dem Torhüter in zwei Sprachen.
26. Den Leviten fehlt zur Chorbegleitung noch ein Rhythmus-Instrument. Bastelt eins und führt es dem **Leviten** vor.
27. Ein junger Stier wird zum **Händler** gebracht. Kriecht auf allen Vieren zum Händler.
28. Beim **Geldwechsler** steht ein Mann aus Italien. Welche Währung hat er vor dem Wechseln in seinem Geldbeutel? Sagt es dem Geldwechsler.
29. Ein Nichtjude versucht trotz Verbots in den Hof Israels zu gelangen. Dem **Torhüter** bleibt vor Schreck die Luft weg. Haltet beim Torhüter 20 Sekunden die Luft an.
30. Der **Priester** hat ein schlechtes Gedächtnis. Ihm fällt der Anfang von Psalm 1 nicht mehr ein. Geht zu ihm und sagt ihm den ersten Satz.
31. Der Vorhang zum Allerheiligsten hat an einer Stelle ein Loch. Ein **Levit** sucht einen Faden, den er zum Priester bringen soll. Dann kann der Priester das Loch stopfen. Bringt dem Leviten einen stabilen Faden.
32. Beim **Händler** brüllen alle Tiere durcheinander. Jeder in eurer Gruppe ahmt gleichzeitig 10 Sekunden lang lautstark ein anderes Tier nach (Tauben, Schafe, Stiere).
33. Der **Geldwechsler** will alles Metall sehen, das ihr an euch tragt. Legt es vor ihn hin.
34. Der **Torhüter** muss wissen, welche Leute bei ihm vorbeigehen. Addiert eure Größe und sagt ihm das Ergebnis.
35. Bei dem siebenarmigen Leuchter im Heiligtum ist das Öl ausgegangen. Der **Priester** braucht neues. Bringt ihm etwas Öl.
36. Der **Levit** braucht ein starkes Seil, um die Wassereimer aus dem Brunnen zu ziehen. Bringt ihm eins, das aus mindestens fünf Kleidungsstücken von euch besteht.
37. Der Bettler bekommt beim **Händler** keinen Preisnachlass und kann sich deshalb kein Opfertier kaufen. 1 Minute beim Händler aussetzen.
38. Der **Geldwechsler** hat Hunger. Bringt ihm etwas zu essen. Er wird es euch mit einer Tempel-Münze bezahlen.

Tempel-Münze

Israelische Münze

