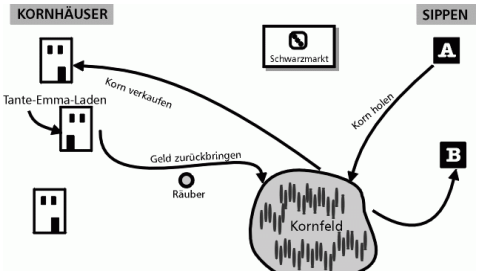
Tante Emma und die Kornsammler



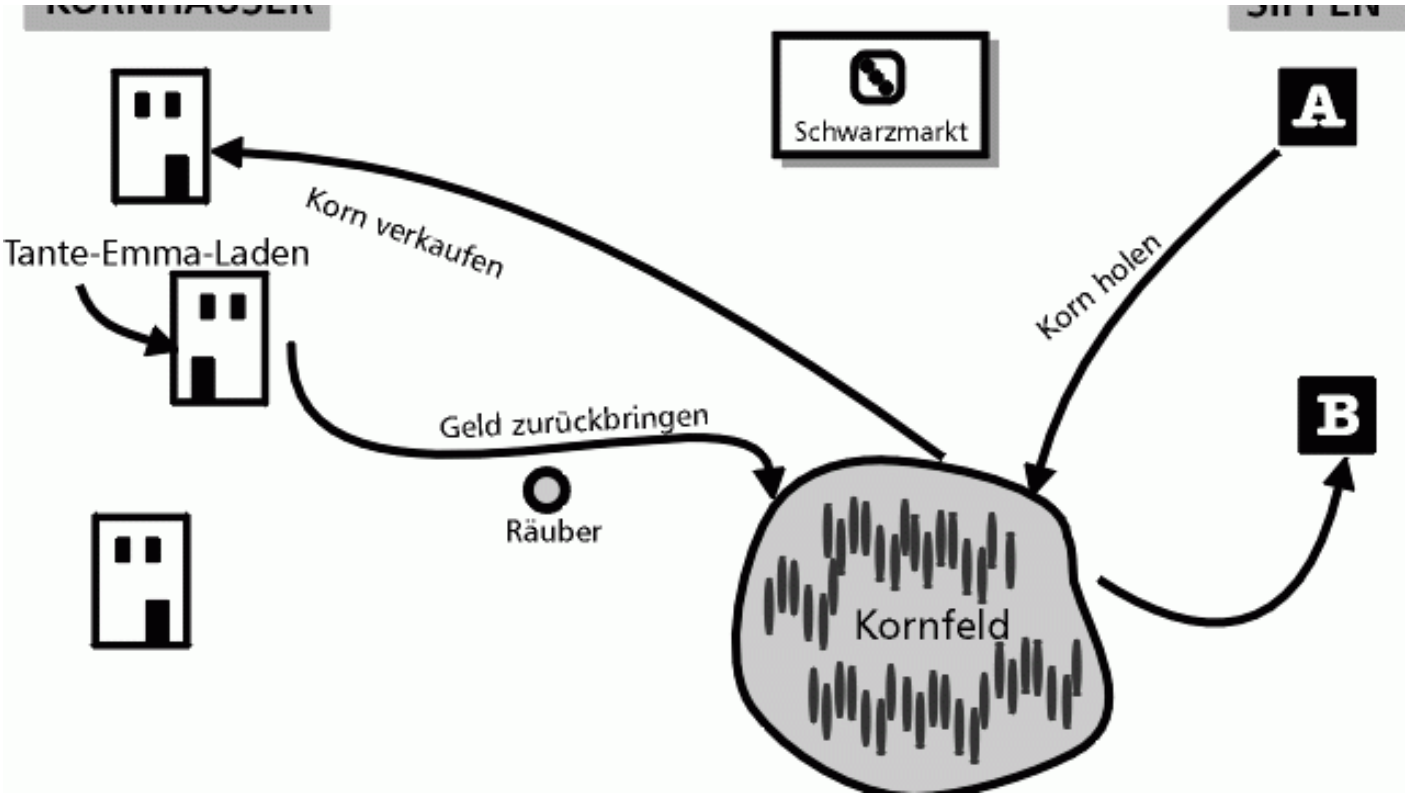
Es geht um die Geschichte von Josef in 1. Mose 41

Vorgeschichte

Der Pharao hatte seltsame Träume von 7 fetten und 7 mageren Kühen. Ebenfalls sah er 7 fette Ähren und 7 magere Ähren. Die Mageren frassen die Fetten auf. Dieser seltsame Traum, den der Pharao geträumt hatte, beschäftigte ihn sehr. Viele seiner Berater versuchten, den Traum zu deuten, doch keiner wusste, was der Traum zu bedeuten hatte. Da erinnerte sich der Mundschenk des Pharaos an Josef, der ihm im Gefängnis auch einen Traum richtig gedeutet hatte.

So liess der Pharao Josef holen und erzählte diesem seine Träume. Josef fing dann an mit der Hilfe von Gott den Traum zu deuten. Die 7 fetten Kühe waren 7 gute Jahre mit grosser Ernte. Die 7 mageren Kühe bedeuteten das Gegenteil - 7 schlechte Jahre mit Hungersnot.

Der Pharao setzte danach Josef über ganz Ägypten, damit er Kornhäuser anlege und die nötigen Vorkehrungen treffe für die 7 Hungerjahre. Also Befahl Josef dem Volk, Korn zu sammeln und es an die Kornhäuser zu verkaufen.



Erklärung

Die Spieler werden in 2 Gruppen geteilt. Beide Gruppen haben die Aufgabe, in den «7 guten Jahren» im Land Ägypten Korn zu sammeln. Dieses Korn wird im Kornfeld gesammelt. (es darf nur 1 Korn genommen werden.) Es gibt verschiedene Kornsorten. (verschiedene Farben der Bonbons). Dieses Korn muss in die Kornhäuser gebracht werden. Die Kornhäuser zahlen den Spielern Geld für das Korn. Jedes Kornhaus hat verschiedene Öffnungszeiten, varierende Preise (Max. 5 Geldstücke) und kauft unterschiedliche Kornsorten auf (3 Kornsorten von 5). **Das Ziel für die Spieler ist möglichst viel Geld zu sammeln, damit man genügend Korn in für die «7 schlechten Jahre» kaufen kann.**

Dummerweise gibt es in der Gegend auch einen Räuber, der die Spieler überfällt und ihnen ihr Geld (kein Korn) stiehlt. Wenn der Räuber einen Spieler berührt, muss dieser sich ergeben und all sein Geld dem Räuber übergeben.

Weil viel Geld im Spiel ist, bildet sich auch ein Schwarzmarkt. Am Schwarzmarkt handeln die Spieler mit Korn und Geld. Es kann gewettet werden oder sonst irgendwie ein Handel getätigt werden. (z. B. Würfeln, Schere/Stein/Papier....)

Zusatzaufgabe

Als Zusatzaufgabe muss im Tante-Emma-Laden (mittleres Kornhaus) ein Geschenk für Josef gekauft werden. Dieses Geschenk kann entweder aus einer Liste im Tante-Emma-Laden

ausgewählt werden, oder man erfindet es, und Tante Emma verkauft es zu einem (hohen) Preis. Dieser Spielteil ist ganz und gar nicht zwingend und ist eher als Witz gedacht.....

Leiter

Minimum 3 (1 Räuber, 2 Kornhäuser)

Ideal 5 (1 Räuber, 1 Spielleiter/Schwarzmarktaufsicht, 3 Kornhäuser.)

Spielzeit

1 Stunde

Material

- Markierband
- Korn (Sugus, Hochzeits-Bonbons)
- Geldstücke
- Würfel für Schwarzmarkt o. ä.
- zusätzliches Material zum Schmücken der Läden
- ev. Liste mit Öffnungszeiten
- Plakat für Kornsorten (welche Farben werden gekauft)
- «offen/geschlossen»-Schild
- Liste für Zusatzaufgabe

Tante Emma und die Kornsammler.pdf

Quellennachweis

Titelbild: Mit freundlicher Genehmigung von www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spielidee: Mit freundlicher Genehmigung von www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!