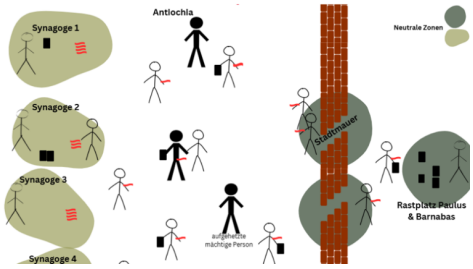
YoungstarsWiki.org

ERSTELLT VON
BESJ_Swiss

ON
29.01.2026

Keine Stimmen

Evangelium verbreiten mit Risiko, Apg 13. 44-52



In Apostelgeschichte 13 verkünden Paulus und Barnabas Jesus in Antiochia. Trotz Neid und Vertreibung tragen sie die Botschaft mutig weiter. Erlebe diese Spannung zwischen Ablehnung und Vertrauen im Spiel und werde Teil ihrer Geschichte.

Spielerklärung

Spielfeldaufbau und Ablauf des Spiels Das Spielfeld Ideal für das Spiel ist ein Wald mit Möglichkeiten, sich unbemerkt fortzubewegen. Das Spiel ist auch möglich in einem lichteren Wald. Das Spielfeld ist langgezogen. An einem Ende in Antiochia sind die vier Synagogen (Je nach Grösse der Gruppe) der verschiedenen Gruppen, die mit Abschreckband als Schutzzone markiert sind. Von 30-60 Meter bis zur Stadtmauer, einem abgesteckten Streifen Wald, der nicht betreten werden darf. Nur mit dem Wächter geht es aus der Stadt heraus. Dazu wird mit drei Blachen ein Kreis geknüpft, eine Leitperson ist der Wächter. Dieser lässt hinter sich jeweils vier Kinder einsteigen und durchquer die Stadtmauer nach aussen. Bei Bedarf können auch mehrere Wächter eingesetzt werden. Die neutrale Zone beim Ein- und Ausstieg Stadtmauer dürfen nur die vier Teilnehmer betreten. Der Teil von der Stadtmauer bis zur Raststätte ist kleiner als die Stadtzone Antiochia. Den Abschluss der Spielfläche bildet wieder eine abgegrenzte neutrale Zone: Der Rastplatz von Paulus und Barnabas. Eine oder mehrere Leitende verwalten das dort befindliche Material (In diesem Fall Bibelverse) und achten auf das Einhalten der Regeln. Jedes Kind trägt einen Wollfaden/ Absperrband um den Oberarm. In dem Spielfelde von den Synagogen bis zu der Stadtmauer können diese abgerissen werden. Wer keinen Faden/ Absperrband hat, muss sofort zu rück zur Synagoge, um einen neuen zu holen. Hat ein Kind den Weg zum Rastplatz überwunden, erhält es ein Zettelchen, welches es zurück zur Synagoge bringt. Auch auf dem Rückweg kann ihm der Faden abgerissen werden, wobei es dann das Zettelchen abgeben muss. Zu diesem Grundprinzip kommen nun noch einige Ergänzungen.

Ziel: Ziel des Geländespiels ist es, den vergrabenen Schatz möglichst als erste Gruppe zu finden. Infos dazu findet man beim Rastplatz. Das Ende kann auch mit Zeit begrenzt sein dann wäre die Auswertung mit den Bibelversen. Wer also di meisten Verse hat gewinnt

Die Specials: Für den Schatz in Antiochia gibt es für jede Gruppe eine viergeteilte Schatzkarte. Auf ihr ist das Waldstück eingezeichnet, in dem das Spiel stattfindet. Irgendwo auf dem Feld ist ein Schatz

deponiert. Er kann vergraben sein, versteckt oder in der Höhe. Wenn eine Gruppe 20 Zettelchen (anpassbar) gesammelt hat, bindet sie einem Kind ein rotes Band um den Kopf. Diesem Kurier darf man den Faden nicht abreissen. In Jerusalem erhält er einen Teil der Karte, den er wieder, ohne angegriffen zu werden ins Dorf bringt. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Gruppe den Schatz in ihr Dorf gebracht hat.

Aufgehetzte mächtige Personen: Das Gebiet zwischen den Synagogen und der Stadtmauer wird von aufgehetzten Mächtigen Personen unsicher gemacht. Wer ihnen auf den Leim geht, das heisst, wem sie den Faden abreissen, der muss in die Synagoge zurück. Falls er ein Zettelchen hat, geht auch das verloren. Diese mächtigen Personen sind Leitpersonen

Zusatz je nach Gruppe und Dynamik

Die Teilnehmer können sich gegenseitig durch abreissen der Fäden/ Absperrband die anderen Teilnehmer fangen und Zettelchen stehlen. Dies ist im ganzen Spielfeld, abgesehen von Neutralen /Schurzzonen, erlaubt. Zettelchen erbeuten darf aber nur, wer noch keins auf sich trägt und einen Faden am Arm hat. Auch die abgerissenen Fäden werden in die Synagoge gebracht. Ist das gegenseitige Fangen von Anfang an erlaubt so können die abgerissenen Fäden in der Synagoge mit neuen Ausgetauscht werden. Diese werden benötigt, um die selbst verlorenen zu ersetzten.
Wenn man das im Verlauf des Spieles einbaut, müssen zuvor neue Bändel/Fäden zu Verfügung gestellt werden

Die Tricks

Beim Spielen dieses Games wird man schnell merken, wie viele spielbare Varianten es gibt:

- Die Namen der Orte und Personen können jedem beliebigen Thema angepasst werden.
- Je nach Anzahl teilnehmender Kinder werden Synagogen-, Wächter und Mächtige Personen anzahl verändern.
- Die Preise für die Schatzkarten teile können, als Spielbeschleuniger oder -verlangsamer benützt werden.
- Die mächtigen Personen können zu starken Gruppen mehr Fäden abnehmen.
-

Für solche Eingriffe ist es aber nötig, dass sich die teilnehmenden Leitpersonen mit dem Spielleiter absprechen sowie Zeitplan und Fairness im Auge behalten.

wichtig ist es, den Kindern das Spiel gut zu erklären und auch die Flexibilität zu haben, neue Regeln zu schaffen. Die neutralen Zonen an der Stadtmauer entstanden beispielsweise erst während des Spiels. Die aufgehetzten mächtigen Personen waren den Jüngeren aber gnädiger gestimmt als den Teenies, und jedes Alter entwickelte seine Strategien, ans Ziel zu kommen. Ein weiterer zentraler Punkt ist der Körpereinsatz: Das Spiel lädt zu Zweikämpfen ein. Diese sind gut, solange nicht rohe Gewalt angewendet wird. Wir kamen ohne weitergehende Regeln aus, hatten aber in einzelnen Fällen für Ordnung zu sorgen

Sicherheitsbedenken

Dehydration an warmen Tagen à Wasser in Dorf oder Antiochia bereitstellen
Kleinere Verletzungen (aufschürfungen, abknicksen usw.)à Apotheke dabeihaben
Gefährliches Gelände à Absperren mit Absperrband

Material

- Absperrband für die Synagogen, die Stadtmauer, Rastplatz und evtl. für die Spielfeldabgrenzung
- farbige Spielbändel zur Unterscheidung der Gruppen
- Wollfäden für die Oberarme in jedem Dorf. Sie müssen reissbar sein! Oder Absperrband
- kleine Zettelchen mit Bibelversen in grosser Menge pro Gruppe
- eine Karte des Spielfeldes mit eingezeichnetem Schatz, in vier Teile zerschnitten
- ein Schatz
- jeweils drei Blachen pro Wächter transportmittle
- Pfeife für Signale
- empfohlen: Spielfeldskizze und kurze Spielbeschreibung z.B. auf Packpapier
- auch empfohlen: Taschenapotheke!
- nach einem Geländespiel kann ein Zvieri und etwas zu trinken nie schaden

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Paulus
Apostelgeschichte
Barnabas
Vertrauen
Verfolgung

Alter
8–12 Jahre
13–16 Jahre
ab dem 16. Lebensjahr

Anzahl Teilnehmer
Keine Daten verfügbar.

Bibel
Geschichte
Person
Thema:

Dauer
Keine Daten verfügbar.

Gelände / Umgebung
Stadt

Material
Keine

Dateidownload
Keine Dateidownloads

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/evangelium-verbreiten-mit-risiko-apg-13-44-52