YoungstarsWiki.org

ERSTELLT VON
Severin _F

ON
05.02.2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mose als Leiterlispiel/Spiel des Lebens kombo



Die Geschichte von Mose von der Geburt bis zur Berufung. Ein Erlebnisprogramm verpackt in einem 'Spiel des Lebens'-Artigem Leiterlispiel mit einem coolen Twist. Gut an unterschiedliche Team/Teilnehmergrössen anpassbar.

Idee des Spiels

Ziel des Spiels ist es, dass die Teilnehmenden das Leben von Mose nacherleben können.

Es gibt eine Reihe lange schlaufe an Feldern, welche alle mit Post-its verdeckt sind. Darin verteilt vom Anfang bis zum Ende sind die Unterschiedlichsten Lebensabschnitte von Mose; von Geburt bis Pharao (Ja Pharao, hier ist eben der Twist der Sache).

Unter den meisten Post-its hat es ein leeres Feld. Wenn Teilnehmende auf so einem Feld landen, dann müssen sie Einen Posten machen, gemäss der Zahl, die sie gerade würfelten, um auf das Feld zu gelangen. (Wenn sie eine Niedrige Zahl würfelten, ist die Aufgabe tendenziell einfacher als die bei hohen Zahlen.) [Beispielsaufgaben bei Abschnitt Posten]

Unter Einigen Post-its hat es jedoch Spezialfelder, welche die Funktion der Leitern des 'Leiterlispiels' übernehmen, jedoch in der Art vom 'Spiel des Lebens' geschrieben sind Bsp: "das Körbchen in dem Baby Mose liegt wird ein wenig weggeschwemmt 2 Felder zurück". Diese Ereignisse sind wild Erfunden (=nicht unbedingt Bibelgetreu), jedoch im Stil der jeweiligen Altersstufe von Mose angepasst, in der er sich gerade befindet.

Kommt eine Gruppe mit ihrem Moses über ein Lebensabschnitt-Feld, dann müssen sie darauf anhalten, auch wenn sie vielleicht 3 Später gelandet wären (Stopp-Mechanik von Spiel des Lebens) und müssen dann an einen bestimmten Ort, wo sie auf einen verkleideten Leiter treffen, der ihnen den aktuellen Altersabschnitt Theatralisch erklärt. [siehe abschnitt Lebensabschnitte]

Twist: Irgendwann im Lebensabschnitt wo Mose aufgewachsen ist hat es 6 aufeinanderfolgende Spezialfelder, auf denen Steht, dass Mose einen Ägypter umbringt, flüchten muss und deshalb auf ein anderes Spielfeld flüchtet.

Dieses Fluchtspielfeld ist ähnlich aufgebauen, wie das erste (viele Felder, mit unterschiedlichen Lebensabschnitten), nur ist es an einem anderen Ort deponiert, wo die jeweiligen Gruppen erst erfahren, wenn sie 'flüchten' müssen. es beginnt mit dem Lebensabschnitt Flüchten und endet mit dem Abschnitt Berufung von Mose.

Jedoch ändert sich auch die Spielmechanik auf diesem Spielfeld. anstatt gegeneinander sind alle Gruppen, die Darauf landen miteinander. Sprich; Es gibt nur noch eine Figur welche von jeder Gruppe gefahren wird, die Teilnehmenden sind jedoch immer noch in ihrer Ursprünglichen Gruppe unterwegs. [mehr Details unter Spielfeldaufbau]

Vorbereitung

Material

Mindestmaterial:

- 2Flipcharts oder andere Art von Spielfeldern
- Eine Menge Post-its
- Spielfiguren
- Würfel
- Verkleidungen

Postenmaterial (Kann sehr gut angepasst werden)

- Nägel, Hammer, Holzstamm
- Phantomime-Begriffe
- Kappla, Doppelmeter
- 3 Ausschussblachen
- Ball, Kreide

Nice to have

- Walkie-Talkies

Spielfeldaufbau

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Bilder zu Spielfeldern unter diesem Abschnitt

Spielfeld 1

Es gibt eine Reihe lange Schlaufe/Reihe an Feldern, welche alle mit Post-its verdeckt sind. Dazwischen verteilt vom Anfang bis zum Ende sind die Unterschiedlichsten Lebensabschnitte von Mose; von Geburt bis Pharao (Ja Pharao, hier ist eben der Twist der Sache). Diese Lebensabschnittfelder sind ein wenig hervorgehoben und nicht abgedeckt

Unter den meisten Post-its hat es ein leeres Feld. Wenn Teilnehmende auf so einem Feld landen, dann müssen sie Einen Posten machen, gemäss der Zahl, die sie gerade würfelten, um auf das Feld zu gelangen. (Wenn sie eine Niedrige Zahl würfelten, ist die Aufgabe tendenziell einfacher als die bei hohen Zahlen.) [Beispielsaufgaben bei Abschnitt Posten]

Unter Einigen Post-its hat es jedoch Spezialfelder, welche die Funktion der Leitern des 'Leiterli-Spiels' übernehmen, jedoch in der Art vom 'Spiel des Lebens' geschrieben sind Bsp: "das Körbchen in dem Baby Mose liegt wird ein wenig weggeschwemmt 2 Felder zurück". Diese Ereignisse sind wild Erfunden (=nicht unbedingt Bibelgetreu), jedoch im Stil der jeweiligen Altersstufe von Mose angepasst, in der er sich gerade befindet. (wir mussten die Aktionen der Spezialfelder auf die Rückseite der Post-its schreiben, da man die Felder durch die Post-its erkennen jkonnte)

Twist!!! Irgendwann im Lebensabschnitt wo Mose aufgewachsen ist hat es 6 aufeinanderfolgende Spezialfelder, auf denen Steht, dass Mose einen Ägypter umbringt, flüchten muss und deshalb auf ein anderes Spielfeld flüchtet.

Spielfeld 2

Spielfeld 2 besteht auch aus einer Langen reihe an Feldern, mit Spezialfeldern und Lebensabschnitten, mit dem Unterschied, dass die Felder nun nicht mehr unbedingt mit Post-its abgedeckt werden müssen, jedoch ist es Sinnvoll ab nun die Lebensabschnitte abzudecken, um das Spiel noch spannend zu halten.

Es ist wichtig vom Start dieses Spielfelds bis zum nächsten Lebensabschnitt einen relativ Langen, und mit negativen Spezialfeldern übersäten Weg zu machen, damit die restlichen gruppen möglichst aufholen können. dies hat den Vorteil, dass die Theatersequenzen jeweils mit allen gemacht werden kann.

<Beachtet auch, dass sich die Figur nun sovielmal schneller bewegen wird, wie ihr Gruppen habt und die Distanzen somit länger sein müssen, um den gleichen Zeitverbrauch zu haben und nicht von Lebensabschnitt zu Lebensabschnitt springen zu müssen.

Beispielslebensabschnitte

Dies kann verkützt oder erweitert werden, je nach Leitungsressourcen, die zur Verfügung stehen, da es zu jedem Lebensabschnitt ein kleines Theater benötigt. Diese Beispiele, die wir hier machten haben

Spielfelder





Spielablauf (=erklärung)

Teilnehmer werden in Gruppen aufgeteilt

Pro Gruppe vorteilhafterweise ein Leiter.

Spielfeld 1 ist Zentral aufgestellt, alle können draufsehen.

Spielleitung erklärt, dass wir heute Mose besser kennenlernen werden und das Ziel sei es als Gruppe zuerst oben anzukommen.

Durch würfeln kann man vorwärtsfahren, 1=1 Feld Fahren...

Wenn die Gruppe auf dem richtigen Feld angekommen ist, wird dessen Post-it kurz weggenommen, geschaut ob es ein Spezialfeld ist oder nicht und dann das Post-it wieder draufgemacht.

Wenn eine Gruppe auf einem Spezialfeld landet, dann muss diese Aktion gemacht werden und vielleicht eine Sonderaufgabe machen, kann ansonsten jedoch nochmals Würfeln.

Landet eine Gruppe auf einem leeren Feld, dann muss die jeweilige Gruppe den Posten machen, der der Nummer entspricht, die sie soeben gewürfelt haben. nachdem der Posten erfolgreich gemeistert wurde dürfen sie wieder würfeln

Fährt eine Gruppe auf/über ein Lebensabschnittsfeld, müssen sie auf diesem Anhalten (auch wenn sie darüber gefahren wären) und einen Theatersequenz anschauen gehen. haben sie diese gesehen dürfen sie wieder würfeln und dann fahren, wenn sie ein Abschnitt

Phase 2

-->wird Kindern erst erklärt, wenn sie flüchten mussten

Es gibt nur noch eine Spielfigur

Gruppen sind immer noch einzeln unterwegs, am würfe verdienen, an bisherigen Regeln ändert sich nichts

Wenn Lebensabschnitt übertreten wird schauen jeweils alle gruppen, die bereits geflüchtet sind zusammen den Theaterabschnitt an.

-gibt es Gruppen, die später auf das Spielfeld 2 kommen, erleben diese dann einfach mehrere Theaterabschnitte nacheinander, bevor sie weiterspielen können.

Posten

Je nach Zahl, die die Gruppen gewürfelt haben (wenn sie auf ein leeres Feld kommen), müssen sie einen anderen Posten machen.

Grundprinzip dabei ist, dass es bei niedrigen zahlen eine schneller erfüllbare Aufgabe gibt, als bei hohen zahlen, um Pechsträhnen verkraftbarer zu machen, damit möglichst alle gruppen zu einem ähnlichen Zeitpunkt auf Sopielfeld 2 Landen.

Diese Posten können während dem Spielverlauf auch abgeändert werden, um mehr Variation ins Spiel zu bekommen.

Beispielsposten, die wir verwendeten:

1 Pantomime

Leiter flüstert einem Teilnehmer aus Gruppe Wort zuflüstern, dieser muss es Pantomimisch darstellen bis es Gruppe erraten hat

2 Ball hin 8und her schmeissen

Zehn mal nacheinander, ohne dass er herunterfällt, Ball einander über vorgegebene Distanz zupassen

3 Nagel einschlagen

Nagel in Holzschlamm einschlagen, Teilnehmer haben jeweils ein Schlag und geben dann den Hammer weiter, der nächste schlägt einmal zu, gibt ihn weiter... bis der Nagelkopf versenkt ist.

4 Kapplaturm

Gruppe muss einen 1 Meter hohen Kapplaturm errichten

5 Blachenschlauch

Gesamte Gruppe muss einmal durch einen Blachenschlauch kriechen

6 sport

jeder aus gruppe muss 5 Hampelmänner machen, anschliessend einmal ums Gebäude rennen und anschliessend 2 Liegestützen machen

Schluss

Wenn beim Ziel angekommen abschliessendes Theaterstück machen und evt. sogleich noch kurze Andacht machen.

Viel Spass wünscht euch die Jungschar Klingenberg

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Erlebnis
Familie
Moses
Spiel
Abenteuer

Alter
8–12 Jahre
13–16 Jahre

Anzahl Teilnehmer
1–20
20–30
30 – 100

Bibel
Geschichte
Person

Dauer
1-2 h

Gelände / Umgebung
Wiese
Wald
Stadt

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Keine Dateidownloads

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Gelände / Umgebung
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/mose-als-leiterlispielspiel-des-lebens-kombo