

## Vertrauen oder Verrat



### Material

- Kennzeichnung der Basisstationen (z.B. Nummern von 1-10 bei 10 Gruppen)
- Kleber
- Stifte
- Buchstaben
- Blatt zum Aufkleben der Buchstaben
- Übersetzungsschlüssel (siehe Anhang)
- komplette Botschaft für den Spielleiter
- 1 großer Plan vom Spielfeld zum Erklären (siehe Anhang)
- Verkleidung für die römischen Soldaten
- 1 Pfeife zum Singalisieren von Spielbeginn und -ende
- Erste-Hilfe-Päckchen

### Vorbereitung

- Botschaft in griechischer Sprache für jede Gruppe kopieren und die einzelnen Buchstaben ausschneiden
- auf jede Rückseite der Buchstaben-Kärtchen die Gruppennummer schreiben
- auf die Vorderseite dieser Kärtchen kleine Zahlen zur Festlegung der Reihenfolge derselben schreiben
- Aufbauen des Spielfeldes

- Einführung der Mitarbeiter in das Spiel

## Mögliche Spieleinführung

- Ein Christ kommt aufgeregt auf die Bühne: "Eine Botschaft an uns Christen ist eingetroffen! Doch es ist zu gefährlich, sie als ganze zum Versammlungsort zu bringen, weil römische Soldaten wie Spione überall lauern und uns diese kostbare Botschaft abnehmen wollen. Deswegen ist sie in die einzelnen Buchstaben zerschnitten worden, die wir in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen müssen."

- Eine mögliche Botschaft könnte sein:

**An die Christen in Rom. Habt keine Angst vor den bösen Soldaten. Haltet fest zusammen und vertraut Jesus, unserem Herrn. Hand in Hand mit Jesus.**

- Aufgabe an die Teilnehmer: Transport der Buchstaben und Entziffern der griechischen Schrift in der Basisstation.

## Durchführung

***Achtung!:** Die folgenden Angaben beziehen sich auf das Spielen mit 10 Gruppen! Es kann aber auch mit weniger Gruppen gespielt werden. Basis-/Ausgabestationen und Anzahl an römischen Soldaten müssen dementsprechend angepasst werden.*

- **10 Basisstationen:** Die Teilnehmer spielen in 10 möglichst gleichgroßen Gruppen. Jede Gruppe hat eine Basisstation (gekennzeichnet mit ihrer Nummer), zu der sie ihre Buchstaben bringen. Sobald die ersten Buchstaben eingetroffen sind, können sich beliebige Gruppenmitglieder bereits an die Lösung machen. Sie müssen sich selbst organisieren und einteilen, wer klebt und rätselt und wer rennt.
- **Botschaft:** Die Buchstaben sind auf der Rückseite mit der Gruppennummer gekennzeichnet. Auf der Vorderseite befindet sich eine kleinere Nummer für die Reihenfolge des Buchstaben für die Botschaft. Es sind griechische Buchstaben, also in der damaligen Sprache des NT. Jede Gruppe bekommt einen Übersetzungsschlüssel, um die Buchstaben ins Deutsche zu übersetzen. Sie bekommen auch ein Blatt, auf dem sie die griechischen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge aufkleben und darunter den deutschen Buchstaben schreiben.
- **4 Ausgabestationen:** Jede Ausgabestation hat von jeder Gruppe die gleiche Anzahl an Buchstaben. So muss jede Ausgabestation aufgesucht werden; keine Gruppe ist im Vor- oder Nachteil wegen der Laufwege. Die kleineren Buchstaben-Reihenfolgen-Nummern sind bewusst gemixt auf die Ausgabestationen aufgeteilt, damit nicht klar ist, welche Zahl wo zu bekommen ist. Um die

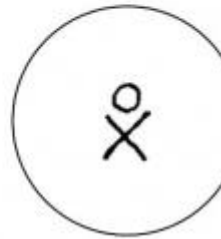
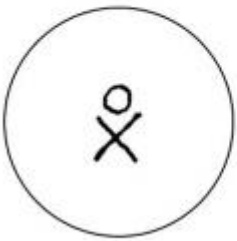
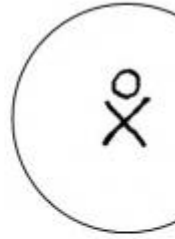
Ausgabestation herum ist ein unsichtbarer **Sicherheitsradius** von 1m, in dem die Soldaten die Teilnehmer nicht fangen dürfen.

- **Parole:** Nun könnten ja alle Leute (auch die römischen Soldaten) bei den Ausgabestationen einen Buchstaben erhalten und somit wären die Christen verraten. Deswegen gibt es eine Parole, mit der sich die Teilnehmer als eingeweihte Christen bekennen. Die Parole ist: **ICHTYS** (= Fisch, bzw Jesus Christus, Gottes Sohn, Retter), wie auch bei den damaligen Christen. Die Spieler bekommen nur einen Buchstaben, wenn sie die Parole und ihre Gruppennummer sagen. Sie dürfen immer nur einen Buchstaben transportieren, welchen sie danach zur Basisstation bringen. Von Ausgabestation zu Ausgabestation zu laufen ist also verboten.
- **4 Römische Soldaten** (Fänger und Spione): Die verkleideten Mitarbeiter versuchen die Spieler auf dem Weg zwischen Ausgabe- und Basisstationen abzufangen. Gefangen wird durch Abschlagen wie beim Fangspielen. Die Spieler müssen daraufhin ihren Buchstaben abgeben. (*interne Regelung - wird den Teilnehmern nicht gesagt: Damit sie eine Chance haben, die Botschaft zu vervollständigen, bringen die Soldaten die Buchstaben zu einer Ausgabestation zurück, wenn sie ein paar gesammelt haben. Es ist egal, zu welcher Ausgabestation.*) Wird ein Spieler gefangen, darf er gleich wieder zur Ausgabestation und sich einen neuen Buchstaben holen. Er muss vorher nicht zur Basisstation zurück. Außerdem versuchen die Soldaten von den Spielern die Parole zu entlocken (z.B durch schmeicheln, Versprechungen usw.), welche sie hoffentlich nicht preis geben!
- **Ausnahmeregelung zum Fangen (kann auch weggelassen werden):** Spieler, die zu zweit Hand in Hand laufen, dürfen von den Soldaten nicht gefangen werden. Nur die Teilnehmer, die es alleine versuchen.
- **Gewonnen** hat die Gruppe, die als erstes die Botschaft **fehlerfrei** entschlüsselt bei der Spielleitung abgegeben hat. Die Kinder dürfen fehlende Buchstaben erraten, auf die Gefahr hin, dass es falsch sein könnte.

## **Spielfeld (10 Gruppen)**



abestationen



## Übersetzungsschlüssel (Griechisches Alphabet)

[Griechisches Alphabet](#)

## Quellenverzeichnis

- Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - [www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de) aus: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
- aufgeführte Bilder/Dateien: Theresa Kluding