



Spiele

Geländespiel zum Thema "Gehorsam"

1. Grundgedanke

Es geht es darum, schwierige Lerninhalte in einer Weise zu präsentieren, dass auch Kinder im Jungcharakter (ca. 9-13) sie verstehen können. Bei dieser Altersstufe muss die Vermittlung von Inhalten weniger auf den Kopf, als mehr auf das Herz zielen, das heißt, der Jungcharakter muss etwas praktisch erleben, was dann verständlich auf seine konkrete Lebenssituation übertragen werden kann.

2. Thema und Bibelstelle

Das Thema lautet "Gehorsam gegenüber Gottes Anweisungen". Gideon steht vor dem Kampf gegen die Midianiter und hat ein Heer von 32.000 Soldaten. Doch Gott gibt ihm die Anweisung, das Heer drastisch zu verkleinern (letztlich auf 300 Mann). Hier ist Gehorsam gefragt! Die Gideongeschichte steht in Richter 7.

3. Lernziel

Durch den Konflikt zwischen schriftlichem Auftrag und dem Wettkampf gegen adere Gruppen sollen die Jungcharakter vor die Frage gestellt werden, wofür sie sich entscheiden. Sie wissen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass ein Fehlverhalten Folgen haben wird. In einer Andacht nach dem Spiel soll dies aufgezeigt werden. Dadurch, dass sie selber in einer Situation standen, in der Gehorsam gefragt war, sollen sie die Gideon besser verstehen können.

4. Sonstiges

Es ist ungeheuer wichtig, dass keiner der Teilnehmer weiß, dass es in diesem Geländespiel um Gehorsam geht. Im Rahmen der Erklärung des Spieles werden sie darauf hingewiesen, dass Anordnungen befolgt werden müssen. Dies geschieht aber ohne besondere Betonung. Es ist wichtig, dass keiner der Mitarbeiter etwas von dem Ziel des Spieles verrät!

5. Ablauf

Gideon und die Israeliten stehen vor dem Kampf gegen die Midianiter. Alle wehrfähigen Männer treffen sich mit ihren Waffen am angegebenen Ort. In dem Geländespiel geht es darum, eine Waffenrüstung zusammenzustellen. Es spielen fünf Gruppen gegeneinander. Von einem Sammelpunkt im Gelände, der auffällig markiert sein muss, startet jede Gruppe zu einem von fünf Wegpunkten. Die Strecken sind durch verschiedenfarbige Wollfäden o. ä. markiert (leicht zu finden!). Kurz vor den jeweiligen Wegpunkten trifft die Gruppe auf einen Platz, an dem sie eine Aufgabe zu erfüllen hat. Die Aufgaben sind so gewählt, dass sie von jedem aus der Gruppe zu bewältigen sind, aber durchaus einige Zeit brauchen. Außerdem sind sie so angelegt, dass es ein Leichtes ist, die Aufgabe zu umgehen oder abzukürzen. Nachdem alle Mitglieder der Gruppe die Aufgabe erfüllt haben (oder auch nicht) gehen sie weiter und treffen kurz danach auf den Wegpunkt. Dort erhalten sie von einem Mitarbeiter einen Teil ihrer Waffenrüstung für den Kampf. Weil der Mitarbeiter von seiner Stelle aus die Gruppe beim Lösen der Aufgabe versteckt beobachtet hat, gibt er je nach Gehorsam ein richtiges oder ein falsches Utensil an die Gruppe. Dann geht es zurück zum Sammelpunkt, von wo aus die Gruppe zum nächsten Wegpunkt geschickt wird. Das Spiel endet, wenn alle Gruppen alle Wegpunkte besucht haben.

6. Aufgaben für die Gruppen

1. *Wegpunkt:* hangeln - um für den Kampf optimal gerüstet zu sein, muss jeder Israelit seinen Körper stärken. Eine Strecke von ca. 3 m muss gehangelt werden. Wer vorher loslässt, muss wieder von vorn beginnen.
2. *Wegpunkt:* Dosen werfen - um den Umgang mit der Steinschleuder zu trainieren, muss jeder Israelit eine Dosenpyramide umwerfen.
3. *Wegpunkt:* klettern - um auf schwieriges Gelände vorbereitet zu sein, muss jeder einen Hochstand o. ä. erklimmen. Sicherungen (ein Seil, das oben festgebunden wird und an dessen anderes Ende ein Gürtel geknotet ist) sind anzulegen.



Spiele

4. *Wegpunkt:* Dartpfeil werfen - unsere Pfeile müssen den Feind schnell und sicher treffen. Zur Übung müssen 10 Ballons aus ca. 4 m Entfernung getroffen werden.

5. *Wegpunkt:* balancieren - eine gute Konzentration ist lebensnotwendig.

Anmerkung: Die Bewertung, ob eine Aufgabe korrekt gelöst wurde oder nicht, muss sehr streng sein. Schon die kleinste Abweichung führt dazu, dass eine Gruppe ein falsches Rüstungsteil erhält.

Variante: Um den Sinn des Spiels noch mehr herauszustellen, sollten die Mitarbeiter, die die Wegpunkte besetzen, die einzelnen Gruppe unter Druck setzen, indem sie deutlich machen, dass etwas mehr Eile nötig ist. Dadurch wird der Konflikt zwischen Gehorsam und Sieg im Spiel noch vergrößert.

7. Materialliste

- 10 Dosen
- 3 Dartpfeile
- 3 faustgroße Steine
- 4 m Seil/Tau
- 5 x 2 Waffenrüstungen in Gruppenfarbe
- 60 Luftballons
- Flutterband
- Stationsbeschreibungen

s. Vorlage 22-2/99

8. Auflösung des Spiels

Die Auswertung des Spiels sollte erst einige Zeit nach Spielende geschehen. Am besten eignet sich ein abendliches Lagerfeuer. Jede Gruppe präsentiert nun ihre erworbene Waffenrüstung. Dabei werden sie feststellen, dass sie vielleicht unterschiedliche Teile haben. An der Art der "Waffen" kann man sehen, wie viele Aufgaben richtig gelöst wurden. Die Gruppe, die am meisten richtige Rüstungsteile gesammelt hat, erhält einen kleinen Preis, gibt es zwei Sieger, entscheidet die Zeit.

In der direkt nachfolgenden Andacht wird den Kindern möglichst anschaulich die Geschichte aus Richter 7 erzählt. Der Gedanke des Gehorsams gegen Gottes Anweisungen steht im Vordergrund. Es sollten immer wieder Parallelen zu dem Geländespiel aufgezeigt werden. Die Kinder sollen ihre Situation am Nachmittag auf die Geschichte von Gideon übertragen. Die Rüstungsteile "Herz" und "Sandalen" müssen besonders erklärt werden. Das "Herz" steht für den festen Glauben, den Gideon hatte, die "Sandalen" stehen für seine Bereitschaft, Gottes Anweisungen auch umzusetzen. (Es empfiehlt sich, eine komplette Rüstung zu haben, um zu zeigen, wie das richtige Ergebnis ausgesehen hätte).

9. Waffenrüstungen

Für jede Gruppe werden zwei komplette "Rüstungen" angefertigt. Um die Auswertung zu erleichtern, kann man für jede Gruppe eine andere Farbe wählen. Die Rüstungsgegenstände sind im einzelnen: Horn, Krug, Herz, Sandalen und Fackel, wenn die Aufgaben richtig gelöst wurden und: Schild, Schwert, Speer, Messer und Helm, wenn die Aufgaben nicht richtig gelöst wurden. Die Gegenstände werden gemalt, kopiert und als Zettel an die Gruppen gegeben. Der Mitarbeiter, der die Andacht hält, sollte auch einen kompletten Satz bekommen.

Manuel und Oliver Goerke, Lünen

<p style="text-align: center;">Stationsbeschreibungen</p> <p style="text-align: center;"><i>(z. B. in DIN A5-Format gut sichtbar an der Spielstätte aufhängen)</i></p>	<p style="text-align: center;">HANGELN</p> <p style="text-align: center;"><i>Um für den Kampf optimal gerüstet zu sein, muss jeder Israelit seinen Körper stählen.</i></p> <p>Jeder muss die Strecke zwischen den beiden Bäumen hangeln. Dabei dürfen die Füße nicht den Boden berühren. Falls jemand eher aufgehört, muss er von vorne beginnen. Der nächste darf starten, wenn sein Vorgänger die andere Seite erreicht hat.</p>	<p style="text-align: center;">DOSENWERFEN</p> <p style="text-align: center;"><i>Die Steinschleuder gehört zu den wichtigsten Waffen der Israeliten.</i></p> <p>Jeder muss die Pyramide aus Dosen mit den Steinen vollständig abwerfen! Wenn die Dosen alle gefallen sind, muss die Pyramide wieder aufgebaut und vom nächsten abgeworfen werden. Sind alle Gruppenmitglieder fertig, muss die Pyramide für die nächste Gruppe wieder aufgebaut werden.</p>
<p style="text-align: center;">KLETTERN</p> <p style="text-align: center;"><i>Keiner weiß, in was für einem Gelände es zum Kampf kommt. Deshalb ist ein Grundkurs Klettertechnik absolut wichtig.</i></p> <p>Jeder Israelit muss den Turm ersteigen. Erst wenn er wieder unten ist, darf der nächste starten. Kletterhilfen und Sicherungen sind anzulegen.</p>	<p style="text-align: center;">DARTPFEILE WERFEN</p> <p style="text-align: center;"><i>Unsere Pfeile müssen den Feind schnell und sicher treffen. Dazu jetzt eine Übung:</i></p> <p>Alle Israeliten bilden eine Reihe. Dann wird geworfen. Sobald ein Luftballon zerplatzt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der erfolgreiche Werfer stellt sich sicher wieder hinten an. Das geht so lange, bis alle Luftballons kaputt sind. Achtung: Die geworfenen Pfeile werden erst zurückgeholt, wenn keiner mehr wirft. Während des Werfens müssen alle Mitspieler hinter dem Werfer stehen.</p>	<p style="text-align: center;">BALANCIEREN</p> <p style="text-align: center;"><i>Im Kampf muss man von der ersten bis zur letzten Minute voll konzentriert sein. Deshalb diese Übung:</i></p> <p>Jeder muss die Strecke entlang balancieren. Erst wenn der Vordermann am Ende angekommen ist, darf der Nächste starten.</p>