

Das grosse Engel – Spiel

Spiel mit Rätsel im Gelände oder auf grossem Spielplatz.

Spielerklärung:

Das Spiel wird in zwei Gruppen gegen einander gespielt. Gruppe rot und Gruppe blau.

Es hat ein Gebiet „Himmel“ und ein Gebiet „Erde“. Die Erde ist zweigeteilt; je ein Teil pro Gruppe. Jede Gruppe bestimmt, wer bei ihnen Engel spielt, wer im Himmel und auf der Erde arbeitet. Die Engel sind mit einem gelben Tuch gekennzeichnet. Während dem Spiel kann in der Gruppe auch gewechselt werden.

Vom „Himmel“ bringen je zwei "Engel" Rätsel auf die „Erde“. Unterwegs hat es ein "finsterer Engel", als Fänger. (Dieser wird von einem Leiter gespielt) Erwischt er die Botschaftsüberbringer, müssen sie ihm das Rätsel abgeben. Sie können dann aber weiter machen und das nächste Rätsel holen. (Das verlorene Rätsel kann dann aber der Gruppe keine Punkte mehr bringen. Darum aufgepasst!)

Wenn die Rätsel (= Botschaften Gottes, die man erst verstehen muss) in der Heimat der jeweiligen Gruppe auf der „Erde“ angekommen sind, werden sie von den dortigen Kids sofort gelöst.

Anschliessend müssen die gelösten Rätsel in eine Stadt (gekennzeichnete Schachtel) gebracht werden, die auf dem Rätsel vermerkt ist. Es hat verschiedene Städte, die sich an verschiedenen Standorten auf dem Gelände befinden. Z.B. Bern, Basel, Zürich. Unterwegs hat es wieder einen "finsteren Engel" (ein Leiter) als Fänger. Wer erwischt wird muss den Zettel abgeben und an Ort und Stelle stehen bleiben.

Es arbeiten aber auch noch je ein bis zwei Engel aus jeder Gruppe auf der „Erde“. Sie können entweder die Menschen aus ihrer Gruppe unterwegs beschützen. (Wenn ein Engel dabei ist, darf ihm der Böse nichts tun.) Oder einen erwischten Menschen durch Berühren wieder befreien.

Wenn die Menschen nicht ausgelastet sind mit Rätsel lösen, (und die kleineren Kinder, die noch nicht so gut lesen und schreiben können), dürfen sie "Ermutigungen" aus der Bibel holen. Das sind Zettel die sie an einem zentralen Standort aus einer Schachtel holen können. Diese Zettel in ihrer Gruppen-farbe (rot oder blau) werden zu den Menschen in die Heimat gebracht und dort gesammelt.

Am Ende zählen die gelösten Rätsel und die gesammelten Ermutigungen.

Punkte:

Jedes richtig gelöste Rätsel gibt 10 Punkte.

Jede gesammelte "Ermutigung" gibt 1 Punkt.

Alle Rätsel werden in doppelter Ausführung kopiert: einmal rot und einmal blau für die beiden Gruppen. Als Rätsel eignen sich: Buchstabengitter, Löchlertext, Bilderrätsel, Ausmalrätsel, Buchtabensalat, Zahlenrätsel, Magisches Auge, verzerrte Buchstaben, Fehlersuche, Geheimschrift usw.

© by Semaja-Verlag, R. und D. Wyssen

Gratisdownload

Wenn Sie den Semaja-Verlag unterstützen wollen, dürfen Sie gerne einen freien Betrag überweisen.

Herzlichen Dank. Die Zahlungsinformationen finden Sie hier:

Unser Konto bei Postfinance lautet: 30-161445-1

Unsere Adresse: Semaja-Verlag, R. und D. Wyssen, Holtiweg 12, CH-3076 Worb / Schweiz

Die BIC Nr. lautet: POFICHBEXXX

Die IBAN Nr. lautet: CH71 0900 0000 3016 1445 1

