Geländespiel: Salomos Hof wird beliefert

Ein Spiel zur Geschichte von König Salomo. Sein Hofstaat verschlang Unmengen von verschiedenen Waren, die ihm täglich geliefert wurden. Vergleiche dazu 1. Könige 5.
Das Spiel wurde von einer Gruppe von ca. 30 Kindern gespielt. Es kann aber auch erweitert werden, indem die Gruppen grösser gemacht oder mehr Gruppen gebildet werden.

Die Kinder werden in 5 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe hat eine **Heimatstadt** (mit Band Quadrat abstecken und mit entsprechender Farbe und Ware kennzeichnen). Die Kinder tragen als Kennzeichen einen farbigen Spielbändel.
Jede Stadt „produziert“ eine Ware, d.h. jede Gruppe hat beim Spielbeginn sehr viele Karten von ihrer eigenen Ware:

- Vieh (rot)
- Gemüse (grün)
- Textilien (blau)
- Getreide (gelb)
- Baustoffe (weiss)

Nun muss jede Stadt **jeden Tag eine bestimmte Anzahl Waren an den Königshof abliefern**.
Beispiel: 1. Tag: 3 x Gemüse / 2 x Vieh / 1 x Textilien / 2 x Baustoffe (= Total 8 Karten)
Am zweiten Tag sind es wiederum 8 Karten, aber anders zusammengestellt.
Die Tagesrationen werden beim Königshof gut sichtbar angeschlagen.
Ein Tag dauert 8 Minuten, mit einem Pfiff wird der Tag gewechselt.

Die Kinder müssen nun **in die anderen Städte gehen** (z.B. in die Stadt von grün, Gemüse) **und tauschen.** Sie müssen zwei beliebige Karten aus dem eigenen Vorrat abgeben und erhalten dafür eine der bestimmten (in diesem Fall grün, Gemüse). **Pro Person darf nur eine Karte aufs Mal empfangen werden.**

Pro Gruppe muss immer eine Person im Heimatort sein, um Karten zu tauschen. (evtl. ist das ein Leiter oder ein Helfer, der die Gruppe während dem Spiel unterstützen und beraten kann.) Wenn nicht genügend Leiter zur Verfügung stehen, kann ein grösseres Kind diese Funktion übernehmen.
Es gilt Fairplay.

Wenn die Gruppe die gewünschte Tagesration beisammen hat, **geht sie zum Königshof** (im Zentrum des Spielfeldes) **und liefert die Waren dort ab. Die Gruppe versucht möglichst viele Tagesrationen abzugeben.** Für jede Ration werden ihr 20 Punkte gutgeschrieben. Wenn keine Ration abgeliefert wird, muss die Gruppe Steuern zahlen = es gibt minus 40 Punkte. Wenn die Tagesration erst am „nächsten Tag“ abgeliefert wird, gibt es nur noch 10 Punkte dafür.

Die **Schreiber des Königs** führen genau Buch über die abgelieferten Rationen.

Der Königshof: Im Zentrum des Spielfeldes, mit Band markiert, evtl. ein Thron mit dem König. Daran angrenzend des Königs Teezimmer. (Tisch, Rätsel, Stifte / Becher, Getränke)

Der König und seine zwei Läufer sind im Zentrum.
Der König schickt jeweils die beiden Läufer aus, um eine Gruppe zu sich zu holen (ausser der Person in der Heimat, die Karten an die anderen Gruppen ausgeben muss). Die Läufer tragen eine kleine Fahne in einer der Gruppenfarben bei sich. Die entsprechende Gruppe muss dann zum König ins Teezimmer

kommen und dort ein Rätsel ausfüllen. Der König oder ein Diener (wenn genügend Leiter vorhanden) schenkt etwas zum Trinken ein und die Gruppe wird so aufgehalten. Wenn das Rätsel gelöst ist oder frühestens nach 3 Min. lässt der König die Gruppe wieder ziehen.

Am Königshof sind ebenfalls die **Schreiber**: Sie führen genau Buch und tragen in die Liste ein, welche Gruppe wie viel geliefert hat. Auch durch das Lösen des Rätsels können zusätzliche Punkte gewonnen werden. Der König meldet den Schreibern die Punktezahl.

Der Spielleiter hängt immer die Liste des neuen Tages heraus. (gut sichtbar, gross)

Das **Spiel dauert 10 Tage à ca. 8-10 Minuten.** Der Spielleiter bestimmt den Wechsel des Tages. Nach fünf Tagen gibt es einen Spielunterbruch. Die Gruppen dürfen alle zum Königshof kommen und etwas Zvieri essen, ca. 15 Min. Dann geht das Spiel weiter. Je nach verbleibender Zeit sind die Tage nun etwas kürzer. Es müssen aber alle Tage gespielt werden, damit alle die gleichen Chancen haben!

Mitarbeiter:
1 Spielleiter, der den Überblick hat und die Zeit der Tage bestimmt. Er hängt auch die neuen Listen auf.
1 König. Er gibt den Kindern im Teezimmer die Rätselaufgaben und lässt sie dann wieder ins Spiel.
2 Schreiber des Königs: Sie nehmen die Waren entgegen, kontrollieren und schreiben die Punkte auf.
2 Läufer des Königs, sie holen auf Befehl des Königs jeweils eine Gruppe ins Teezimmer.
5 Gruppenbetreuer (wenn genügend Leiter vorhanden sind, sonst übernimmt ein Kind diese Funktion)

Material: (Vorbereiten)
5 verschiedene Waren-Karten je ca. 200 Stück
Liste mit Tagen und gewünschter Lieferung (alle sollen schlussendlich gleich viel abliefern müssen)
Einzelne Tage: Gross und gut sichtbar für den Aushang beim Königshof!!
Liste für Schreiber
Rätsel *(diese sind im Gratisdownload nicht enthalten)* und Stifte für Teezimmer
Getränk (Sirup) / Becher für Teezimmer
Entsprechend farbiges Fähnchen mit Ware, als Kennzeichen für die Heimat der Gruppen
Fähnchen für die Läufer in allen Gruppenfarben
Preise für Sieger und Trostpreise

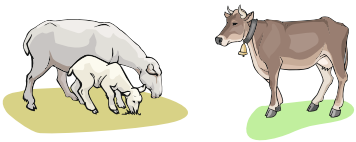
Auf den folgenden Seiten finden Sie Druckvorlagen für Warenkarten, Tageslisten usw.
Drucken Sie die Warenkarten und Postenschilder auf entsprechend farbiges Papier aus.

© by Semaja-Verlag, R. und D. Wyssen

Gratisdownload

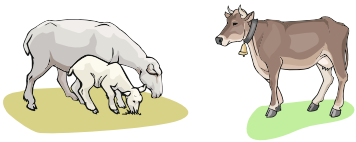
Wenn Sie den Semaja-Verlag unterstützen wollen, dürfen Sie gerne einen freien Betrag überweisen.
Herzlichen Dank. Die Zahlungsinformationen finden Sie hier:
Unser Konto bei Postfinance lautet: 30-161445-1
Unsere Adresse: Semaja-Verlag, R. und D. Wyssen, Holtiweg 12, CH-3076 Worb / Schweiz
Die BIC Nr. lautet: POFICHBEXXX
Die IBAN Nr. lautet: CH71 0900 0000 3016 1445 1

VIEH



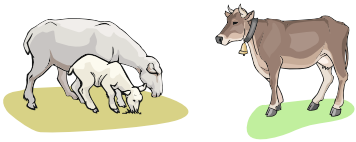
VIEH

VIEH



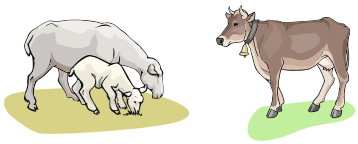
VIEH

VIEH

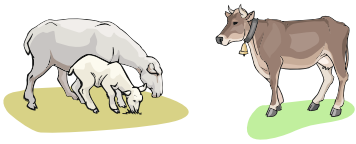


VIEH

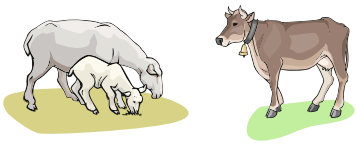
VIEH



VIEH

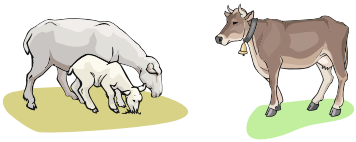


VIEH



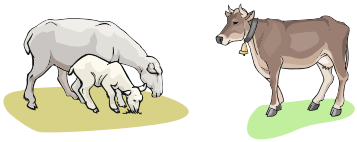
VIEH

VIEH



VIEH

VIEH



VIEH

VIEH

VIEH

VIEH

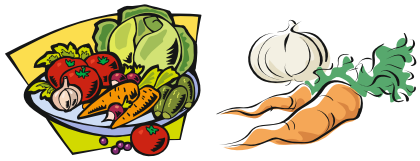
VIEH

GEMÜSE

GEMÜSE

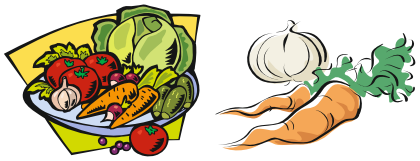
GEMÜSE

GEMÜSE

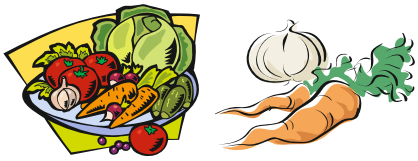


GEMÜSE

GEMÜSE

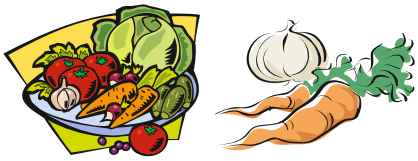


GEMÜSE

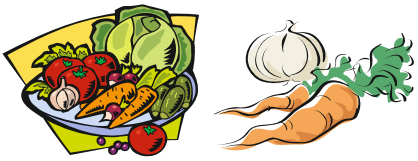


GEMÜSE

GEMÜSE

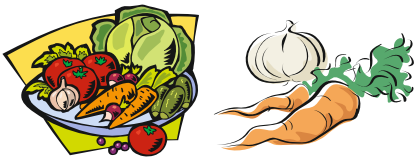


GEMÜSE



GEMÜSE

GEMÜSE



GEMÜSE

GEMÜSE

GEMÜSE

GEMÜSE

GEMÜSE

GEMÜSE

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

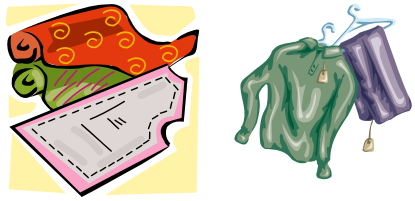
TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN



TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

TEXTILIEN

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

GETREIDE

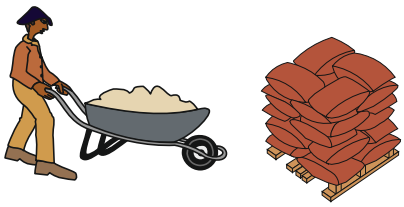
GETREIDE

GETREIDE

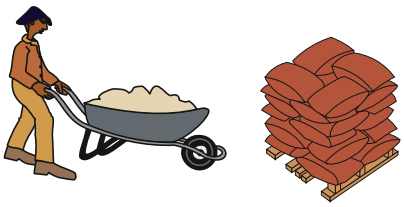
GETREIDE

GETREIDE

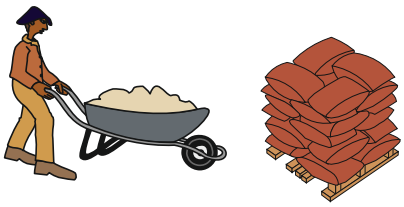
BAUSTOFFE



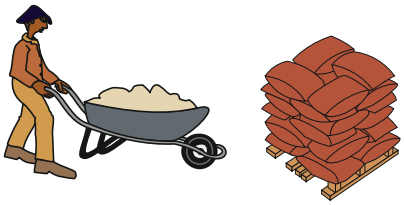
BAUSTOFFE



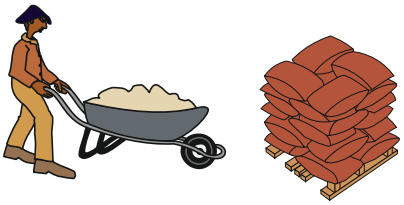
BAUSTOFFE



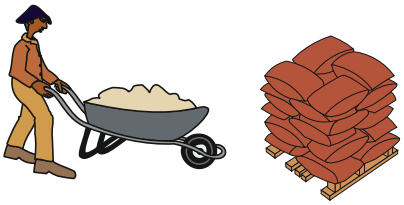
BAUSTOFFE



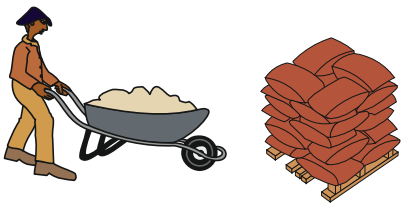
BAUSTOFFE



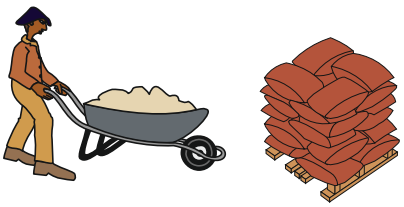
BAUSTOFFE



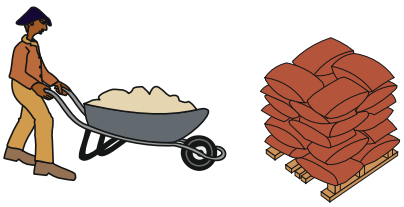
BAUSTOFFE



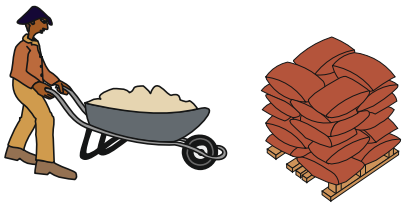
BAUSTOFFE



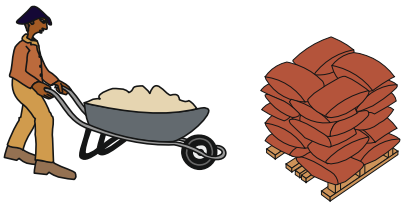
BAUSTOFFE



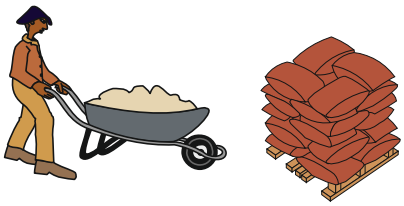
BAUSTOFFE



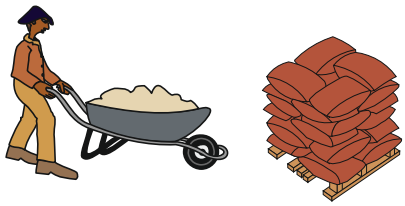
BAUSTOFFE



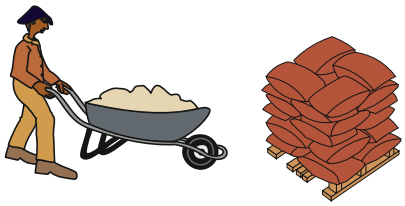
BAUSTOFFE



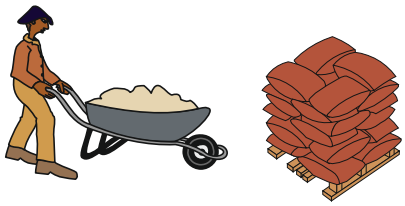
BAUSTOFFE



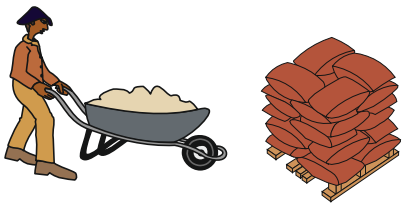
BAUSTOFFE



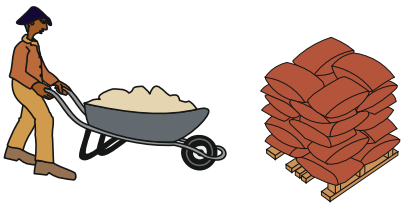
BAUSTOFFE



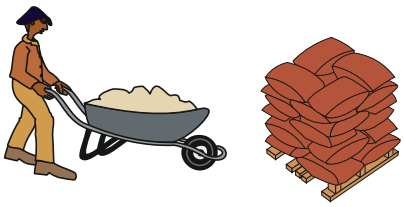
BAUSTOFFE



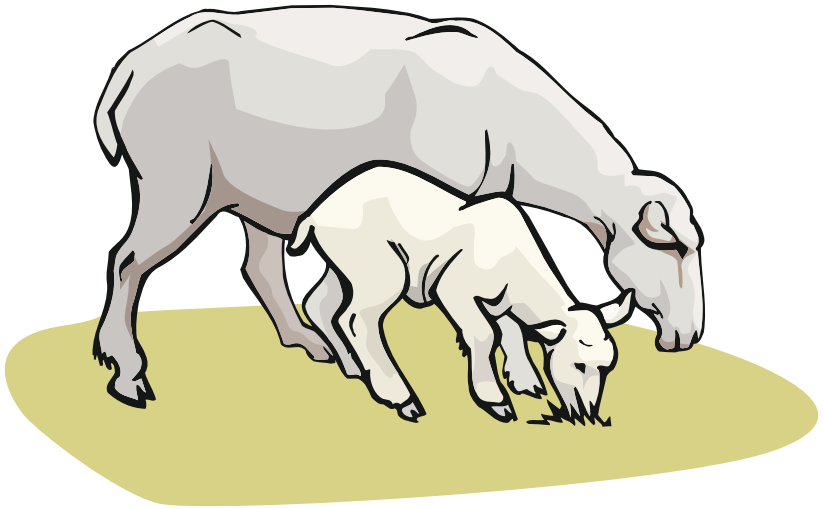
BAUSTOFFE

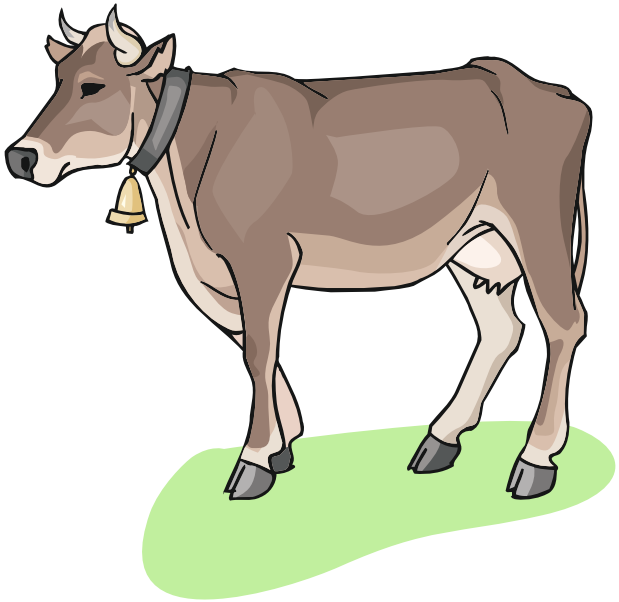


BAUSTOFFE

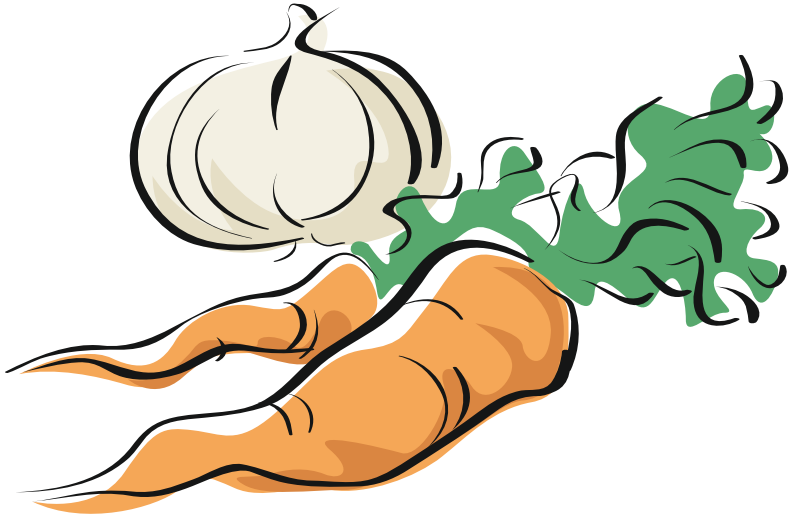


VIEH





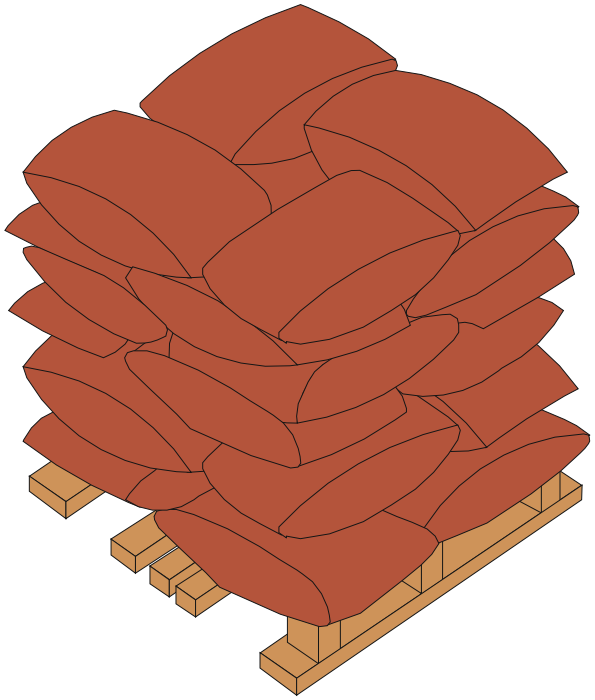
GEMÜSE



TEXTILEN

GETREIDE

BAUSTOFFE



Liste an welchem Tag welche Ware dem Königshof geliefert werden muss.

Salomo-Spiel

	grün	rot	blau	gelb	weiss	
	Gemüse	Vieh	Textilien	Getreide	Baustoffe	
1. Tag	4	2	1	2	3	12
2. Tag	3	4	2	1	2	12
3. Tag	2	3	4	2	1	12
4. Tag	1	2	3	4	2	12
5. Tag	2	1	2	3	4	12
6. Tag	2	3	0	2	3	10
7. Tag	3	2	3	0	2	10
8. Tag	2	3	2	3	0	10
9. Tag	0	2	3	2	3	10
10. Tag	3	0	2	3	2	10
	22	22	22	22	22	

Zahltag

pro Tag			
Tag der definiert war	20	Punkte	
pro Tag			
Tag der zu spät geliefert	10	Punkte	
kein Tag abliefern	-40	Punkte	= Steuern

Liste für die Belieferung des Königshofs

In die Liste werden direkt die Punkte eingeschrieben und am Ende zusammengezählt.

	Gruppe rot	Gruppe blau	Gruppe gelb	Gruppe grün	Gruppe weiss
Tag 1					
Tag 2					
Tag 3					
Tag 4					
Tag 5					
Tag 6					
Tag 7					
Tag 8					
Tag 9					
Tag 10					
Rätsel Punkte					
Total Punkte					

1. Tag:

4 Gemüse

2 Vieh

1 Textilien

2 Getreide

3 Baustoffe

2. Tag:

3 Gemüse

4 Vieh

2 Textilien

1 Getreide

2 Baustoffe

3. Tag:

2 Gemüse

3 Vieh

4 Textilien

2 Getreide

1 Baustoffe

4. Tag:

1 Gemüse

2 Vieh

3 Textilien

4 Getreide

2 Baustoffe

5. Tag:

2 Gemüse

1 Vieh

2 Textilien

3 Getreide

4 Baustoffe

6. Tag:

2 Gemüse

3 Vieh

0 Textilien

2 Getreide

3 Baustoffe

7. Tag:

3 Gemüse

2 Vieh

3 Textilien

0 Getreide

2 Baustoffe

8. Tag:

2 Gemüse

3 Vieh

2 Textilien

3 Getreide

0 Baustoffe

9. Tag:

0 Gemüse

2 Vieh

3 Textilien

2 Getreide

3 Baustoffe

10. Tag:

3 Gemüse

0 Vieh

2 Textilien

3 Getreide

2 Baustoffe