

Isaaks Brunnenbau



Isaaks Brunnenbau: kreatives Tausch- und Handelsspiel zur Geschichte von Isaak in 1. Mose 26

Geländespiel im Freien oder angepasste Variante für Regenwetter in einem Raum.

Übersicht:

Die Kinder werden in 4 Gruppen aufgeteilt. (rot, grün, blau, gelb) Es sind Isaaks Knechte mit Rindern, Schafen, Ziegen oder Getreide.

Jede Gruppe ist im Besitz einer Sorte Warenkarten: rot, grün, blau oder gelb = Rinder, Ziegen, Schafe oder Getreide, die sie untereinander 1:1 tauschen können/müssen. Mit je einer Karte = 4 Karten zusammen kann ein Kind einen Warentransport zum Marktplatz machen und die Ware dort verkaufen zum Preis von 5 Talenten. Mit diesem 5 Talent Schein kann das Kind am Baumarkt zwei Steine (Kapla Hölzer) für den Brunnenbau kaufen.

An ihrem Gruppenstandort hat jede Gruppe ein Brett als Bauunterlage. Darauf können sie einen möglichst schönen, kreativen und grossen Brunnen bauen. Am Ende wird der Brunnen bewertet. Auswertung: Für den Brunnenbau gibt es die meisten Punkte. Es werden auch die verbauten Steine (Kapla-Hölzer) gezählt (je 2 Punkte pro Stein) und der in den Gruppen vorhandene Geldwert in Punkten dazugezählt.

Ausstattung der Gruppenstandorte: (mit Schildern in Gruppenfarbe kennzeichnen)

- 1 Brett als Unterlage oder ein Tisch
- 200 Stück Warenkarten in der Gruppenfarbe (Rinder, Ziegen, Schafe oder Getreide) in kleinem Kübel
- Schachtel mit 1 Schere, je 1 Blatt Papier (blau, grün, weiss, rosa), Klebband, etwas Schnur, 1 leeren Minibecker (z.B. von Quark), 1-2 Filzstifte, 1 kleiner Holzstab (oder Zweig) > mit diesen Dingen können die Kinder ihren Brunnen beliebig verzieren. Alle haben die gleichen Chancen.



Spielablauf:

1. Warenkarten unter den Gruppen tauschen.

Die Kinder können ihre eigene Ware gegen die Waren der anderen Gruppen tauschen. Dazu bringen sie pro Kind **eine** (!) Karte zu einem anderen Gruppenstandort und erhalten dafür **eine** andersfarbige Waren-Karte. Diese bringen sie an ihren Standort zurück usw.

Achtung: Der Gruppenleiter oder ein grösseres Kind, muss immer am Gruppenstandort anwesend sein, um die Karten zu tauschen, wenn die Kinder der anderen Gruppen kommen.

2. Verkauf der Waren auf dem Marktplatz für Geld (nur als gesamte Lieferung möglich!)

Sobald die Gruppe von allen Waren besitzt, kann sie den Warentransport zum Marktplatz beginnen. Ein Kind nimmt je eine Karte von jeder Ware = je 1 x rot, grün, blau, gelb und kann diese Warenlieferung am Marktplatz verkaufen und erhält dafür 5 Talente! Das Geld bringt das Kind in seine Heimat zurück.

(Nur 1 Warenladung pro Kind auf einmal!) Dieser Vorgang kann beliebig wiederholt werden.

3. Hölzer kaufen am Baumarkt

Sobald die Gruppe im Besitz von Geld ist, können nun Steine für den Brunnenbau gekauft werden. Dafür nimmt ein Kind einen 5 Talente Schein, rennt zum Baumarkt und erhält für 5 Denare 2 Steine (Kapla Hölzer). **(Nur 1 Handel pro Kind auf einmal!)**

Das Kind bringt die Steine in seine Gruppe.

4. Brunnenbau beim Gruppenstandort

Sobald mehrere Steine gekauft sind, kann der eigentliche Brunnenbau beginnen.

Mit den Kapla Hölzern wird ein möglichst schöner und origineller Brunnen gebaut mit allem Drum und Dran. Nach Fantasie der Kinder. (Dabei können die Kinder auch Naturmaterial vom Platz und die Hilfsmittel, die sie am Anfang erhalten haben (siehe oben) einbeziehen.)



Marktplatz (1 Leiter)

Ein Leiter nimmt dort die Warenlieferung entgegen und prüft ob von jeder Farbe eins dabei ist (rot, grün blau, gelb). Einzelne Karten weist er zurück. Pro komplette Lieferung bezahlt er 5 Talente.

Material: je 1 Kübel, für Geld (5 Talent-Scheine) und 1 Kübel zum Sammeln der Warenkarten / Schild zum Umhängen: "Marktplatz"

Baumarkt (1 Leiter)

Ein Leiter nimmt dort die 5 Talent Scheine entgegen und gibt dafür je 2 Steine = Kapla-Hölzer heraus. Pro Kind nur **EIN** 5 Talentschein auf einmal.

(Wenn die Kinder mit dem Bau nicht vorwärts kommen, können die Hölzer auch günstiger werden. Für einen 5 Talente-Schein gibt es dann z.B. 5 Hölzer oder es gibt eine gewisse Zeit lang Hölzer in Aktion im 10er Pack. Der Leiter am Baumarkt muss aber alle Gruppen gleich behandeln. Fairness!)

Material: Säcke oder Kiste mit Kapla-Hölzer / Kübel für Geld / Schild zum Umhängen: "Baumarkt"

Achtung Philister unterwegs (1-2 Leiter oder Teenager)

Unterwegs hat es 1-2 Philister, die die Knechte von Isaak beim Brunnenbau hindern. Wenn ein Philister ein Kind fängt. Nimmt er ihm die Waren, das Geld oder die Bausteine ab. Das Kind muss 30 Sekunden warten, dann darf es weiterspielen. (anstatt mit der Uhr die Zeit messen, mit dem Kind langsam auf 30 zählen 😊)

Material: je eine Leuchtweste zur Kennzeichnung

Spielende und Auswertung: (Auf der Auswertungskarte für jede Gruppe)

1. Bei Spielende werden die Brunnen von einer Jury bewertet (auch fotografiert)

1 Rang: 200 Punkte

2 Rang: 150 Punkte

3 Rang: 100 Punkte

4 Rang: 50 Punkte

Die Jury kann die Punkte auch anders zwischen 50 und 200 Punkten verteilen, wenn die Brunnen ähnlich gleich schön und originell gebaut sind...

2. Anschl. die Bausteine (Kapla-Hölzer) zählen: Pro Stein = 3 Punkte

3. Dazu kommt noch der in den Gruppen vorhandene Geldwert = in Punkten

Benötigte Mitarbeiter:

- 1 Spielleiter (1 Leiter): Hat den Überblick, hilft bei Fragen weiter.
- 1 Leiter beim Marktplatz (1 Leiter): Nimmt die Warenlieferungen entgegen
- 1 Leiter beim Baumarkt (1 Leiter): Verkauft die Steine (Kapla-Hölzer)
- 1-2 Philister (1-2 Helfer): Fangen die Kinder unterwegs, nehmen ihnen Waren, Geld und Steine ab
- 4 Gruppenleiter: Je ein grösseres Kind, das seine eigene Gruppe leitet und selber mitspielt

Spielvariante bei Regenwetter auf engem Raum mit Rätseln und Sport

Anstelle des Warentausches und Verkaufs am Markt = dem hin und her Rennen auf dem matschigen Rasen, kann das Spiel auch vereinfacht auf engem Raum, im Trockenen, gespielt werden. Die Gruppen bekommen anstelle der Warenkarten viele Rätselblätter mit verschiedenen einfacheren und schwierigeren Aufgaben (Unterschiede finden, Buchstabengitter, Buchstabensalat, Suchrätsel, Zahlenrätsel usw.) Diese können sie am Trockenen lösen und zu einem oder mehreren Leitern bringen, die die Rätsel auf Richtigkeit prüfen und den Kindern dafür Kapla-Hölzer herausgeben. Anzahl Hölzer je nach Schwierigkeit des Rätsels variieren.

Als weitere Möglichkeit zu Bauhölzern zu kommen gib es Sport vom Regen geschützt unter einem Unterstand:

Auf kleinem Raum erhalten dort die sportlichen Kids gegen eine bestimmte Anzahl Seilhüpfen, Liegestützen, Kniebeugen, auf Stuhl steigen, usw. ebenfalls Kapla-Hölzer von einem Leiter, die sie dann in ihre Heimat bringen zum Bau des Brunnen. Der Bau des Brunnen bleibt gleich. Die Fänger = Philister weglassen auf engem Raum.

(Wir mussten bei strömendem Regen diese Variante machen und es hat super funktioniert 😊)



Marktplatz

Ankaufspreis für 1 Warenlieferung

(Je eine Warenkarte: rot, grün, gelb, blau)

= 5 Talente

Einzelne Waren-Karten werden nicht angenommen!!

Nur EINE Lieferung pro Kind auf einmal.

Baumarkt

**Kosten 5 Talente für
2 Bausteine**

Nur EIN 5-Talent Schein pro Kind auf einmal!

Isaaks Brunnenbau (Anleitung für die Gruppen)

1. Waren-Karten tauschen:

Je 1 Kind kann eine eigene Warenkarte (rot, grün, blau, gelb) gegen eine andersfarbige in einer anderen Gruppe eintauschen!

Achtung: Nur 1 Karte pro Kind auf einmal!!

2. Warenverkauf am Marktplatz

Am Marktplatz könnt ihr eine Warenlieferung verkaufen für 5 Talente. 1 Lieferung muss je eine Warenkarte rot, grün, blau, gelb enthalten!

Ein Kind darf nur eine Warenlieferung auf einmal zum Markt bringen!

Der Markt kauft keine einzelnen Waren-Karten.

3. Bausteine kaufen am Baumarkt

Sobald ihr Geld habt, könnt ihr am Baumarkt Bausteine kaufen.

Für einen 5-Talent Schein erhaltet ihr 2 Bausteine.

Diese sofort zurück in eure Heimat bringen.

Ein Kind darf auf einmal nur 5 Talente zum Baumarkt bringen!

4. Brunnenbau

Sobald ihr genug Hölzer gesammelt habt, beginnt ihr mit dem Brunnenbau. Das ist das Wichtigste. Der Brunnen muss schön und kreativ gestaltet sein. Ihr dürft die zusätzlichen Materialien aus der Schachtel ebenfalls verwenden und ihr könnt den Brunnen auch noch mit Naturmaterialien, die ihr auf dem Platz findet, verzieren.

Achtung: Unterwegs hat es Philister, die euch beim Brunnenbau hindern wollen. Lasst euch nicht erwischen.

Ziel des Spiels:

Der schönste, grösste, kreativste Brunnen bekommt die meisten Punkte. Dazu zählt am Ende auch die Anzahl Bausteine und das Geld, das noch vorhanden ist. Viel Spass!

Gruppe Rot

Auswertung	P.
Brunnenbau	
Anzahl verbaute Steine _____ x 3	
Vorhandene Talente = P.	
Total	

Gruppe Blau

Auswertung	P.
Brunnenbau	
Anzahl verbaute Steine _____ x 3	
Vorhandene Talente = P.	
Total	

Gruppe Grün

Auswertung	P.
Brunnenbau	
Anzahl verbaute Steine _____ x 3	
Vorhandene Talente = P.	
Total	

Gruppe Gelb

Auswertung	P.
Brunnenbau	
Anzahl verbaute Steine _____ x 3	
Vorhandene Talente = P.	
Total	