

Lydias Stoff- und Kleiderhandel



Kreatives Handelsspiel zur Geschichte von Lydia, der Stoffhändlerin aus Apostelgeschichte 16

Die Kinder werden in 4 Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe ist im Besitz einer Stoff-Karte (Farbe), die sie untereinander 1:1 tauschen können. Es gibt einen Schnittmuster-Shop, einen Stoffmarkt und einen Kleidermarkt. Die Gruppen versuchen durch Handel und (als kreatives Element) durch das Verkaufen der erstellten Kleider möglichst viel Geld (Talente) zu gewinnen. Am Ende zählt nur der erwirtschaftete Gewinn in Talenten.

Die Kinder werden in 4 **Gruppen** aufgeteilt. (rot, grün, blau, gelb)
Es sind die Stoffhändler aus: Philippi, Apollonia, Beröa und Thessaloniki

Ausstattung der Gruppenstandorte: (mit Schildern kennzeichnen)

- 1 Tisch, mit Plastik abgedeckt
- 200 Stück "Stoffe" (kleine Karten aus Papier) in der Gruppenfarbe in Schachtel
- Grosser Becher für Geld (Kasse) / Schachtel mit vielen echten kleinen Stoffresten
- 5 Scheren / 2-3 Leimstifte
- Postenschilder und kurzer Beschrieb des Spiels als Hilfe für die Gruppenleiter

Spielablauf:

1. Stoffe unter den Gruppen tauschen.

Die Kinder können ihren eigenen "Stoff" gegen die "Stoffe" der anderen Gruppe tauschen. Dazu bringen sie **eine** (!) Stoff-Karte zu einem anderen Gruppenstandort und erhalten dafür **eine** gewünschte andersfarbige Stoff-Karte. Diese bringen sie an ihren Standort zurück usw.

Achtung: es muss immer mindestens ein Kind am Gruppenstandort anwesend sein, damit es Karten tauschen/herausgeben kann, wenn jemand aus einer anderen Gruppe kommt.

2. Verkauf der Stoffe am Stoffmarkt (nur als Stoffbündel möglich!!)

Sobald die Gruppe Stoffe aus allen Gruppen/Farben hat, kann sie ein Bündel machen von je einem Stoff (rot, grün, blau, gelb). Ein Kind kann dieses Bündel nun am Stoffmarkt verkaufen gehen und erhält dafür 5 Talente! (Nur 1 Stoffbündel pro Kind auf einmal!)

Dieser Vorgang kann beliebig wiederholt werden. (Bringt aber nicht so viel Geld ein.) Wer nicht kreativ arbeiten will, kann dadurch hin und her rennen und so zum Geschäft beitragen.

3. Kauf der Schnittmuster im Schnittmuster-Shop:

Sobald die Gruppe Geld durch den Stoffhandel verdient hat, kann sie Schnittmuster kaufen. Ein Kind kann im Schnittmuster-Shop die gewünschten Muster auslesen und max. vier Stück pro Mal kaufen. Diese bringt es an seinen Gruppenstandort.

Preise für die Schnittmuster:

- T-Shirt: Muster für 1 Talent
- Shorts: Muster für 2 Talente
- Jacke: Muster für 3 Talente
- Kleid: Muster für 4 Talente

4. Kleider Herstellung im eigenen Atelier:

Nun können die Kinder in ihrem Heimatdorf die Muster mit den Stoffresten möglichst schön bekleben / gestalten. (Scheren, Leimstifte, Stoffreste) (Die Qualität bestimmt den Preis mit!)



5. Verkauf der fertigen Kleider am Kleidermarkt:

Wenn das Kleidungsstück fertig ist, kann ein Kind es am Kleidermarkt verkaufen gehen. (Nur EIN Kleidungsstück pro Kind auf einmal!) Der Leiter am Kleidermarkt nimmt das Stück entgegen und beurteilt, ob er den vollen Preis bezahlen kann. Bei schlechter Arbeit gibt es etwas Abzug. Bei besonders kunstvollen Stücken ist auch ein Zuschlag zum Normalpreis möglich!! (Der Leiter entscheidet fair!)

Preise für die Kleidungsstücke:

- T-Shirt: 30 Talente
- Shorts: 40 Talente
- Jacke: 80 Talente
- Kleid: 100 Talente

Beschrieb der Posten und Aufgaben und benötigtes Material

Stoffmarkt

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

Material: Schachtel mit Geld (5 Talent-Scheine) und zum Sammeln der Stoffbündel / Schild

Schnittmuster-Shop

Hier können die Kinder die Schnittmuster kaufen, frei wählbar, je nach dem vorhandenen Geld. (jedoch maximal 4 Stück aufs Mal!).

Material: Schnittmuster, je 55 Stück / Schachtel mit Geld in versch. Talent-Scheinen / Schild

Kleidermarkt

Ein Leiter nimmt dort die fertigen Kleider entgegen und prüft die Qualität. Bei schlechter Qualität gibt es Abzug vom Normalpreis, bei ausserordentliche guter und kunstvoller Ausstattung vielleicht sogar einen Zuschlag.

Material: Schachtel mit Geld (10Talent-Scheine), Schild und Preisliste



1 Zollbeamter unterwegs

Er hat eine Liste dabei und kann sich dort die geschuldete Zollbeträge jeder Gruppe notieren. Diese Beträge werden am Ende des Spiels zusammengezählt und den jeweiligen Gruppen belastet.

Aufgabe des Zollbeamten ist, einzelne Kinder während des Spiels aufzuhalten und zu kontrollieren:

- a. Erwischt er ein Kind, das beim Stofftausch mehrere Karten bei sich trägt, nimmt er ihm diese Karten alle weg. Wenn es, wie erlaubt, nur 1 Karte zum Tauschen dabei hat, lässt er das Kind weiterspielen. (reine Kontrolle)
- b. Wenn er ein Kind mit einem Stoffbündel auf dem Weg zum Markt anhält, schreibt er dieser Gruppe einen Zoll von 1 Talent auf. Wenn das Kind schon auf dem Rückweg ist mit dem Gewinn von 5 Talenten, schreibt er ebenfalls 1 Talent als Zollschild auf.
- c. Wenn er ein Kind mit einem fertigen Kleidungsstück auf dem Weg zum Kleidermarkt anhält, muss es 10% des Wertes als Zoll bezahlen, bzw. schreibt der Zollbeamte in seine Liste. Ebenfalls auf dem Rückweg vom Kleidermarkt schuldet das Kind 10% des Gewinns. (je nachdem wie viel Geld es bei sich hat aus dem Kleiderverkauf.)
- d. Kinder auf dem Hin- oder Rückweg zum Schnittmuster-Shop werden nur kontrolliert – müssen nichts bezahlen.

Alle Zollschilden werden nicht bar eingezogen, sondern aufgeschrieben und am Ende verrechnet.

Material: Liste und Stift / Warnweste für Zollbeamte / Liste der Zollpreise und Aufgaben

Spielende und Auswertung:

Bei Spielende legen die Gruppen ihr Geld in den Becher und geben ihn dem Spielleiter ab.

Alle unfertigen Kleidungsstücke, Schnittmuster oder Stoffkarten zählen nichts.

Das Geld im Becher wird von einem Leiter gezählt, der Zollbeamte zieht jeder Gruppe den geschuldeten Zoll ab. Das ergibt das Endresultat. Wer am meisten Talente hat, hat gewonnen.

Material: Kleine Preise als Belohnung

Benötigte Mitarbeiter: (5)

- **1 Spielleiter:** Hat den Überblick, hilft bei Fragen weiter.
- **1 Leiter beim Stoffmarkt:** Nimmt die Stoffbündel entgegen und bezahlt dafür
- **1 Leiter im Schnittmuster-Shop:** Verkauft die Schnittmuster (max. 4 Stück pro Kind und Kauf)
- **1 Leiter beim Kleidermarkt:** Kauft die fertigen Kleider an und prüft die Qualität
- **1 Zollbeamter:** Kontrolliert die Kinder unterwegs und schreibt den geschuldeten Zoll auf
- 4 Gruppenleiter: Je ein grösseres Kind, das seine eigene Gruppe leitet und selber mitspielt

Auf den nächsten Seiten findest du:

- Verschiedene Preislisten
- Aufgabe und Zolleintrag-Liste für den Zollbeamten
- Kurzbeschreibung für die Postenleiter in den Gruppen
- Stoffmuster, Schilder und Präsentation (siehe separate Dateien)

Preisliste Kleidermarkt

1 T-Shirt	30 Talente
1 Shorts	40 Talente
1 Jacke	80 Talente
1 Kleid	100 Talente

Je nach Qualität der Kleider kann der Preis sich ändern!

Preise Stoffmarkt

Ankaufspreis für 1 Stoffbündel

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

= 5 Talente

Einzelne Stoff-Karten werden nicht angenommen!!

Preisliste Schnittmuster für

1 T-Shirt	1 Talent
1 Shorts	2 Talente
1 Jacke	3 Talente
1 Kleid	4 Talente

Du kannst maximal 4 Schnittmuster auf einmal kaufen!

Aufgaben für den Zollbeamten

1. **Kontrolle Stoffhandel im Tausch mit anderen Gruppen:** Wer mehr als 1 Stoffkarte beim Tauschen auf sich trägt muss **alle Karten** dem Zollbeamten abgeben!! (Strafzoll)
2. **Zollkontrolle Stoffhandel im Verkauf auf dem Stoffmarkt:**
Wer auf dem Weg zum Markt oder auf dem Rückweg vom Markt angehalten wird, muss jeweils **1 Talent Zoll bezahlen**.
3. **Zollkontrolle Kleiderverkauf auf dem Kleidermarkt:**
Wer auf dem Weg zum Kleidermarkt oder auf dem Rückweg vom Markt angehalten wird, muss **10% vom Verkaufspreis Zoll bezahlen**. (T-Shirt = 3 / Shorts = 4 / Jacke = 8 / Kleid = 10 Talente)
4. Wer auf dem Weg zum oder vom Schnittmuster-Shop angehalten wird, kann unbehelligt weitergehen.

Stoff- und Kleiderhandel

1. Stoff-Karten tauschen:

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

Achtung: Nur 1 Karte pro Kind auf einmal!!

2. Stoff Verkauf am Stoffmarkt

Am Stoffmarkt könnt ihr ein Bündel Stoffe verkaufen für 5 Talente.

1 Bündel muss je eine Stoffkarte rot, grün, blau, gelb enthalten!

Ein Kind darf nur ein Stoffbündel auf einmal zum Markt bringen!

Der Markt kauft keine einzelnen Stoff-Karten.

3. Schnittmuster kaufen

Sobald ihr Geld habt, kauft ihr euch Schnittmuster nach Wunsch.

T-Shirt für 1 Talent

Shorts für 2 Talente

Jacke für 3 Talente

Kleid für 4 Talente

4. Kleider herstellen im eigenen Atelier

Wenn ihr Schnittmuster gekauft habt, könnt ihr mit der Kleiderherstellung beginnen. Schneidet beliebige Stoffreste zurecht und beklebt die Schnittmuster damit möglichst schön und exakt.

5. Kleider verkaufen auf dem Kleidermarkt

Die fertigen Kleider könnt ihr auf dem Kleidermarkt zu hohen Preisen verkaufen: T-Shirt für 30 Talente / Shorts für 40 Talente / Jacke für 80 Talente / Kleid für 100 Talente

(Bei schlechter Qualität kann es Abzug geben, bei besonders guter Arbeit gibt es vielleicht sogar einen Zuschlag!)

Ein Kind darf nur 1 Kleidungsstück auf einmal zum Markt bringen

Passt auf, dass ihr dem Zollbeamten nicht zu oft begegnet.

Ziel des Spiels: Möglichst viele Talente verdienen durch den Verkauf von Stoff und Kleidern! Viel Spass!

Liste: Zollabgaben pro Stadt (Farbe)

[illegible]