

## Schuften für den Pharao



Kreatives Geländespiel  
zur Geschichte: Israel  
als Sklaven in Ägypten  
in 2. Mose 1- 12

Geländespiel im Freien

Die Kinder werden in **zwei Gruppen** (Ramses und Pitom) eingeteilt und mit einem Spielbändel markiert. Jede Gruppe erhält eine stabile Unterlage (Holzbrett oder Tisch), worauf sie für den Pharao die Stadt Ramses oder Pitom aufbauen müssen.

Alle Postenstandorte werden gemäss Plan (siehe unten) gut sichtbar beschriftet.

### Ziel:

Jede Gruppe baut eine Stadt (oder ein Gebäude) mit Kapla-Hölzern und DUPLO Steinen ganz nach ihrer Fantasie. Am Ende wird die Stadt durch eine Jury bewertet.

### Ablauf:

Als Startkapital bekommt jede Gruppe je drei Werkzeuge: "Sichel", "Kessel", "Säge" (total 9 Werkzeuge).

- 1.) Je ein Kind kann mit dem richtigen Werkzeug zur Lehmgrube, dem Wald oder dem Feld gehen und dort gegen die Vorweisung seines Werkzeugs eine entsprechende Karte abholen und sofort in die eigene Stadt zurück bringen:

- **Wald:** Mit der Säge eine Karte "Baum"
- **Lehmgrube:** Mit dem Kessel eine Karte "Lehm"
- **Feld:** Mit der Sichel eine Karte "Stroh"

Achtung: Das Werkzeug nur vorweisen, nicht abgeben!!

- 2.) Sobald Bäume, Lehm und Stroh Karten gesammelt sind, nimmt ein Kind z.B. eine Karte "Baum" und bringt diese zur Sägerei. Dort erhält es dafür einen Balken = einen Kapla Holz. Dieses bringt es sofort zu seiner Stadt zurück.

Oder ein Kind nimmt in seiner Heimatstadt eine Karte "Lehm" UND eine Karte "Stroh" und geht damit zur Ziegelbrennerei. Dort kann es einen DUPLO Stein dafür auswählen, den es sofort in seine Heimat zurück bringt.

- **Sägerei:** Für eine Baum Karte gibt es ein Kapla-Holz
- **Ziegelbrennerei:** Für eine Lehm UND eine Stroh Karte gibt es einen DUPLO Stein

3.) **In der Heimat bauen** die Kinder mit den Kapla-Hölzern und DUPLO Steinen ihre Stadt.

4.) **Achtung: Fänger unterwegs!**

Ein Fänger ist mit einer Leuchtweste gekennzeichnet und fängt da und dort ein Kind. Er nimmt dem Kind alle Karten ab – auch das Werkzeug und hält das Kind 30 Sekunden auf, bevor es wieder weiterspielen kann.

Weil die Kinder durch die Fänger ihre Werkzeuge verlieren können, oder vielleicht sonst zu wenig Werkzeuge haben, können sie beim Spielleiter neue Werkzeuge nach Wunsch kaufen.

> Ein Werkzeug kostet einen DUPLO Stein!

Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden. Wenn die Kinder mit Bauen zu wenig vorwärts kommen, können die Leiter der Posten "Sägerei" und "Ziegelbrennerei" zum gleichen Preis mehrere Hölzer oder Steine herausgeben. (Auf Gleichbehandlung der Gruppen achten = Fairness!)

Beim Spielende werden die Städte fotografiert und von einer Jury bewertet:

### **Bewertung der Städte**

Stabilität = 50 Punkte

Originalität = 30 Punkte

Pro Ziegelstein = 3 Punkte

pro Holzbalken = 2 Punkte

Gesammelte und noch nicht eingetauschte Karten:

Lehm, Stroh, Baum = je ½ Punkte



### **Material:**

- 2 Holzbretter als Unterlagen für die Bauwerke (oder zwei stabile Tische)
- Postenbeschriftungen: Ramses, Pitom, Wald, Feld, Lehmgrube, Sägerei, Ziegelbrennerei
- Werkzeugkarten: je 18 Werkzeugkarten "Sichel", "Kessel", "Säge"
- Materialkarten: je ca. 100 Karten von "Stroh", "Lehm", "Baum"
- Eine Kiste mit verschiedenen DUPLO Steinen
- Eine Kiste mit Kapla Hölzern
- Leuchtweste für Fänger



### **Mitarbeiter:**

- 1 Spielleiter
- 3 Postenbetreuer: Feld, Wald, Lehmgrube (das können auch grössere Kinder sein)
- 2 Postenbetreuer: Sägerei, Ziegelbrennerei zum Herausgeben der Hölzer und Steine (Erwachsene)
- 1-2 Fänger (Teenager oder Erwachsene)

# „Schuften für den Pharao“



## Auswertungsblätter:

### Stadt Ramses

| Auswertung                                        | P. |
|---------------------------------------------------|----|
| Stabilität (max. 50 P.)                           |    |
| Originalität (max. 30 P.)                         |    |
| Ziegelsteine (je 3P.)                             |    |
| Hölzer (je 2P.)                                   |    |
| Vorhandene Karten:<br>Lehm, Stroh, Baum (je ½ P.) |    |
| <b>Total</b>                                      |    |

### Stadt Pitom

| Auswertung                                        | P. |
|---------------------------------------------------|----|
| Stabilität (max. 50 P.)                           |    |
| Originalität (max. 30 P.)                         |    |
| Ziegelsteine (je 3P.)                             |    |
| Hölzer (je 2P.)                                   |    |
| Vorhandene Karten:<br>Lehm, Stroh, Baum (je ½ P.) |    |
| <b>Total</b>                                      |    |

SÄGE



SICHEL



KESSEL



SÄGE



SICHEL



KESSEL



SÄGE



SICHEL



KESSEL



SÄGE



SICHEL



KESSEL



SÄGE



SICHEL



KESSEL



SÄGE



SICHEL



KESSEL



STROH



STROH



STROH



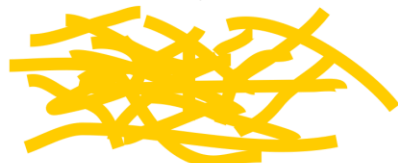
STROH



STROH



STROH



STROH



STROH



STROH



STROH



STROH



STROH



STROH



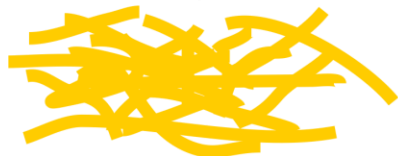
STROH



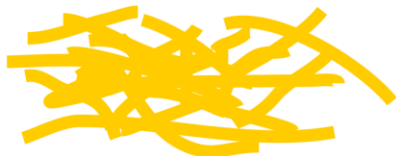
STROH



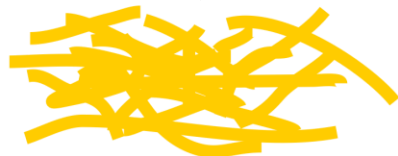
STROH



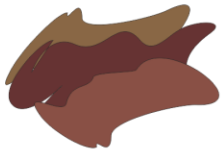
STROH



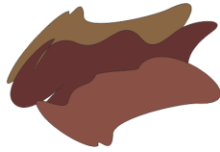
STROH



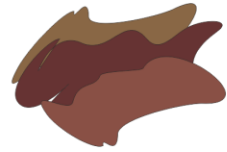
LEHM



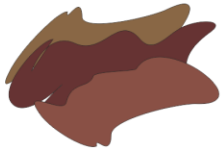
LEHM



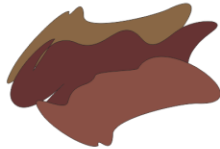
LEHM



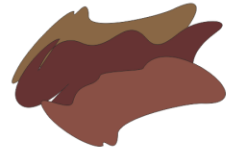
LEHM



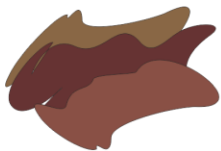
LEHM



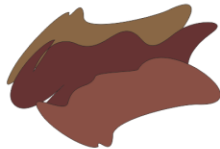
LEHM



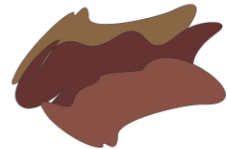
LEHM



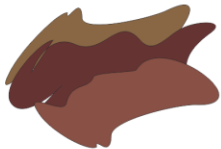
LEHM



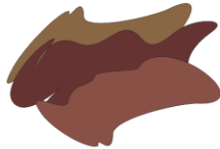
LEHM



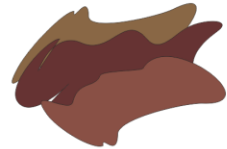
LEHM



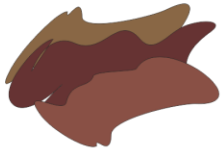
LEHM



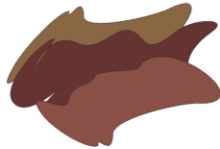
LEHM



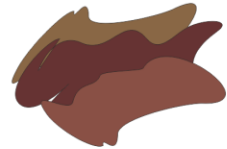
LEHM



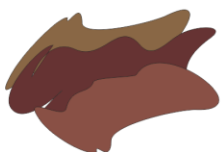
LEHM



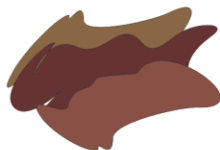
LEHM



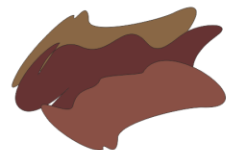
LEHM



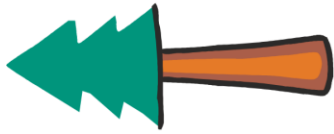
LEHM



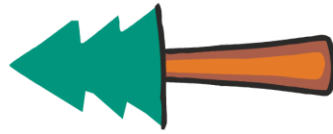
LEHM



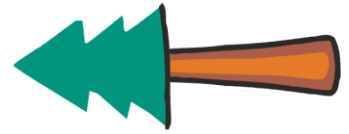
BAUM



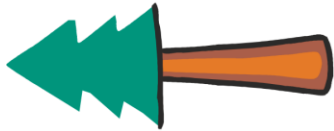
BAUM



BAUM



BAUM



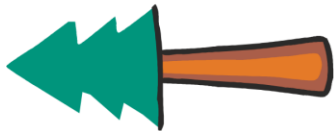
BAUM



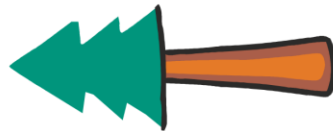
BAUM



BAUM



BAUM



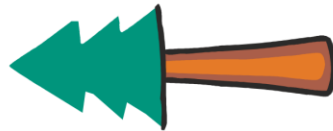
BAUM



BAUM



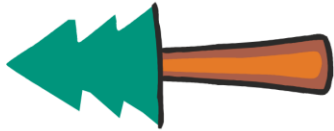
BAUM



BAUM



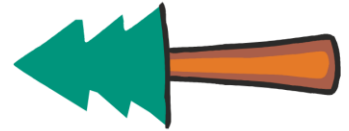
BAUM



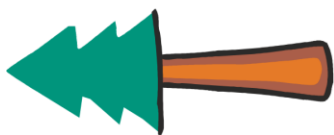
BAUM



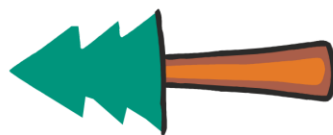
BAUM



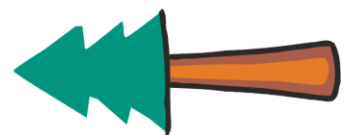
BAUM



BAUM



BAUM



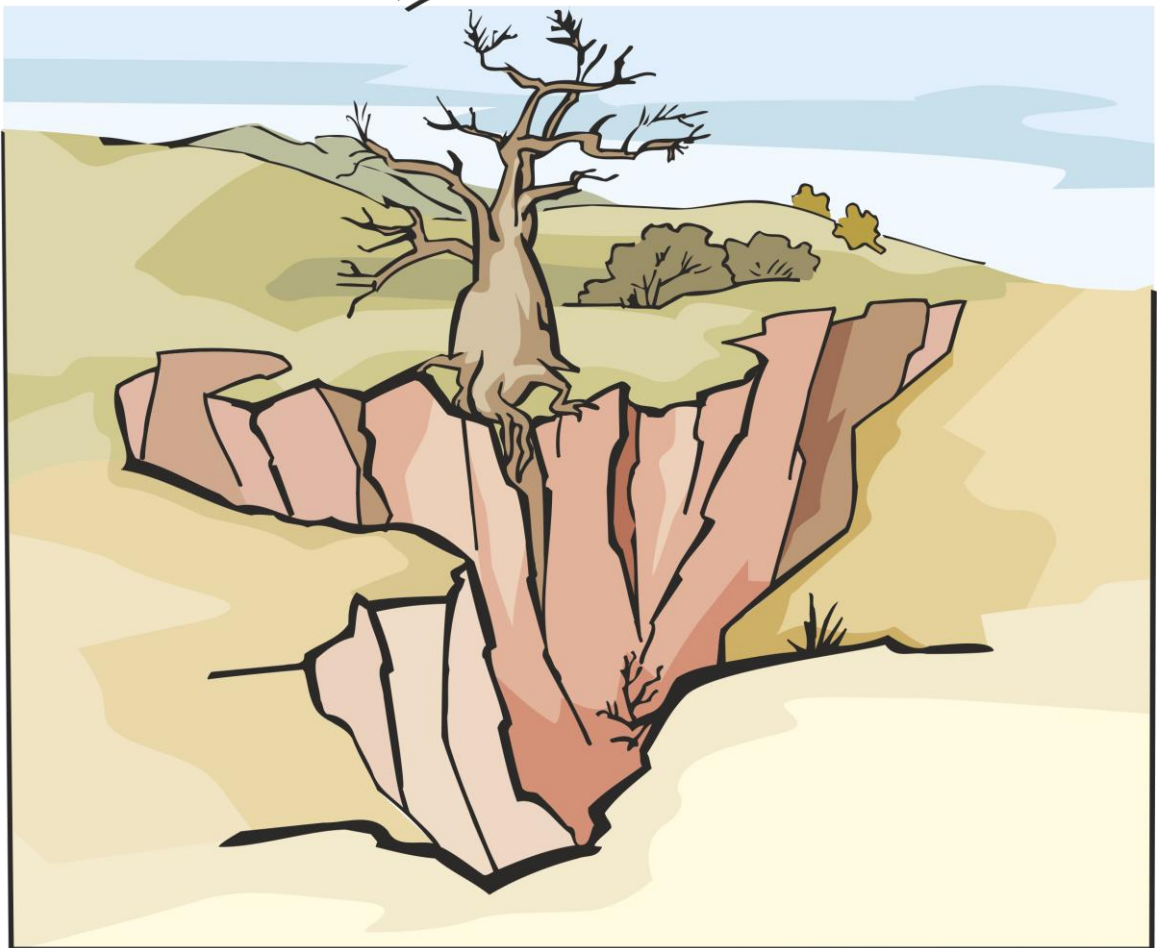
# FELD



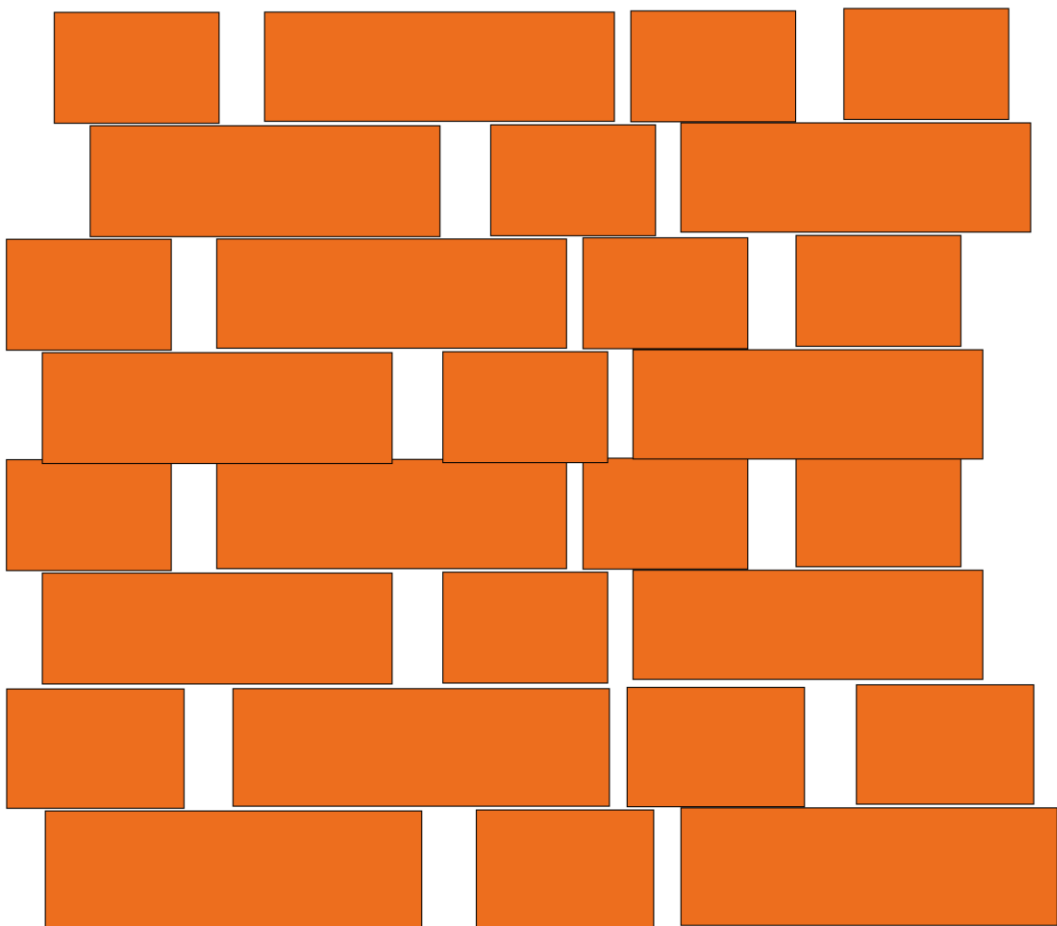
# WALD



# LEHM- GRUBE



# ZIEGEL- BRENNEREI



# SÄGEREI



Baut die

# Stadt Ramses

mit Ziegelsteinen  
und Balken

Baut die

# Stadt Pitom

mit Ziegelsteinen  
und Balken