

Hungersnot in Ägypten zur Geschichte von Josef



Kleines Geländespiel zur
Geschichte von Josef
(1. Mose 41-45)

Kleines Geländespiel in 4 Gruppen = 4 Familien (gelb, blau, rot, grün)

Bei diesem Spiel wird man nicht reich, man kann nur hoffen, dass die Hungersnot bald aufhört!!

Startkapital:

Jede Familie erhält 60 Schafe, 40 Rinder und 1 Acker zu 6 Teilen (alles auf kleinen Karten, siehe Vorlage); dazu eine leere Flasche à 5dl und 4 Becher à 1dl.

In etwas Distanz zu den Gruppen gibt es zwei Wasserstellen (grosse Kübel gefüllt mit Wasser) und Josefs Getreide Vorrat, wo die Kinder Getreide kaufen können. (2 Leiter bei Verkauf)

Aufgabe für die Kinder:

Jede Familie (Gruppe) muss:

1. Bei Josefs Getreideverkauf Getreide einkaufen und zurück in ihre Familie bringen
(Kosten für 1 Sack Getreide: 3 Schafe, 1 Rind oder 1 Teil vom Acker)
2. Bei den Wasserstellen mit ihren erhaltenen Bechern Wasser holen (gratis), das sie in ihrer Heimat in die erhaltene Flasche einfüllen müssen.

Von beidem möglichst genug aber auch **nur so viel, wie sie an einem Tag verbrauchen. Pro Tag verbraucht eine Familie 3 Sack Getreide und eine Flasche Wasser.** 1 Tag dauert 2 Minuten. (Zeit und Verbrauch kann variieren, je nach Gruppengrösse oder Laufdistanz.)

Am Tagesende (Signal mit Pfeife) nimmt die Hungersnot (= ein Leiter) jeder Gruppe jeweils 3 Getreidesäcke weg und prüft, ob die Flasche randvoll mit Wasser ist. Wenn zu wenig Getreide oder Wasser geholt wurde, stirbt ein Tier! (zuerst ein Schaf, wenn keine Schafe mehr vorhanden sind, ein Rind) Auch hier nimmt die Hungersnot die Karte weg. Ebenfalls werden die Wasserflaschen ausgeleert, bevor der neue Tag beginnt. (Signal mit Pfeife)

Die Familien müssen darauf achten, dass sie nicht zu viel Getreide einkaufen und nur gerade so viele Tiere dafür verkaufen, wie nötig. Denn am Ende zählt, wer überlebt hat, und wie viele Tiere und Ackerteile noch vorhanden sind.

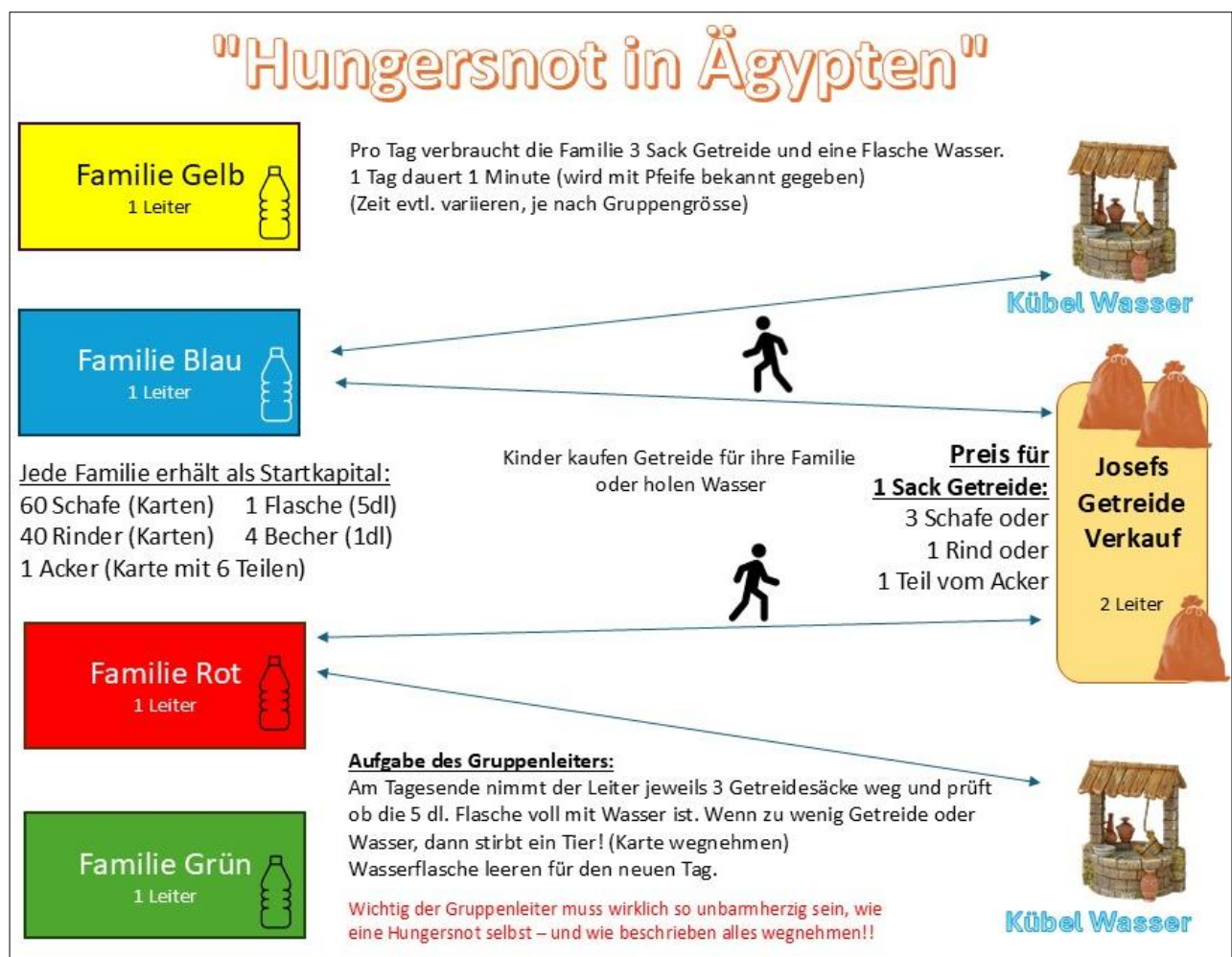
Als **Zusatzvariante** könnte der Spielleiter ab und zu eine Schicksalskarte ziehen. Darauf steht z.B.: 2 Personen der Familie sind krank und können am nächsten Tag kein Wasser oder Getreide holen. Sie müssen sich an den Boden legen und warten. Oder der "Vater" (grösstes Kind) ist verletzt, er kann nur an Stöcken gehen.

Spielende:

Wenn beliebig viele Tage gespielt sind, wird ausgezählt: Welche Gruppe hat am besten überlebt? Welche Familie hat noch am meisten Rinder, Schafe und Ackerteile?! (Zuviel eingekaufte Getreidesäcke zählen nicht. Die Familien sollten ja möglichst viele ihrer Tiere nicht verlieren!)

Material:

- Postenanschriften und Kennzeichen für Gruppenstandorte / evtl. Schicksalskarten
- Spiel-Karten für Schafe, Rinder, Acker, Getreidesäcke
- Für jede Gruppe 1 Flasche à 5dl
- Für jede Gruppe 4 Becher à 1 dl
- 4 Kessel gefüllt mit Wasser an 2 Standorten
- Behälter für Karten (Schachtel oder Kübel)



Karten für Schafe, Rinder, Acker, Getreidesäcke, Postenschilder (siehe separate Datei)