

Januar · Februar · März

NR. 1/2012

JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern





Post aus Rom

Paulus schreibt den Gemeinden

Vorgeschichte

Durch seine Missionsreisen hat Paulus in der Zeit des frühen Christentums entscheidend zur Ausbreitung der Christusbotschaft beigetragen. Im Grunde verdanken wir den Missionsreisen des Paulus auch die Briefe des Apostels und damit die ältesten schriftlichen Zeugnisse des christlichen Glaubens.

Durch seine rege Korrespondenz hielt Paulus den Kontakt zu den von ihm gegründeten Gemeinden.

Insgesamt unternahm Paulus drei große Missionsreisen, deren Verlauf aus dem Bericht in der Apostelgeschichte und Anmerkungen in seinen Briefen rekonstruiert ist. Dazu kommt als vierte Reise seine Fahrt als Gefangener nach Rom, wo er seine Sache vor dem kaiserlichen Gericht vertreten wollte.



Spielidee

Paulus sitzt nun schon seit längerem im Arrest in Rom. Um die Zeit bis zu seinem Urteil zu verkürzen und den Kontakt zu seinen Gemeinden nicht zu verlieren, beginnt er wieder Briefe an einige Gemeinden und Wegbegleiter zu schreiben.

Damals war es eine sehr gefährliche Sache, für Jesus einzutreten. Die Boten als Überbringer der Briefe des Paulus hatten alle Hände voll zu tun, den Gefahren, die der Brieftransport mit sich brachte, aus dem Weg zu gehen. Nicht selten kam es vor, dass Briefe verschlüsselt oder nur bruchstückhaft in den Gemeinden ankamen. Für die Gemeinden bestand daher die Herausforderung, den erhaltenen Brief wieder richtig zusammenzusetzen, den richtigen Empfänger zu bestimmen und natürlich die Briefe des Paulus zu verstehen.

Ziel des Spieles

Jede Gruppe versucht, aus Rom möglichst viele Brieffragmente zu erkämpfen. Aus den Fragmenten (Buchstaben) müssen die Namen, Personen, Gemeinden, Orte, etc. gebildet werden, die Paulus auf seinen Missionsreisen besucht hat.

Material

- Fahnen oder Absperrband zur Spielfeldmarkierung
- Eine Kiste mit vielen Buchstaben
- Pro Gruppe fünf Bögen Papier (Din A4)
- Pro Gruppe eine Tube Klebstoff
- Für die Gruppe der Spione:
Mützen o. ä. als Erkennungszeichen
- Pro Gruppe eine Dose
- Pro Gruppe eine Bibel

Organisatorisches

- Spieler:** zehn bis 200
- Ort:** Lichtes, großes Waldstück
- Mitarbeitende:**
- Ein Mitarbeitender zur Ausgabe der Brieffragmente
 - Mindestens zwei Mitarbeitende als Spione.

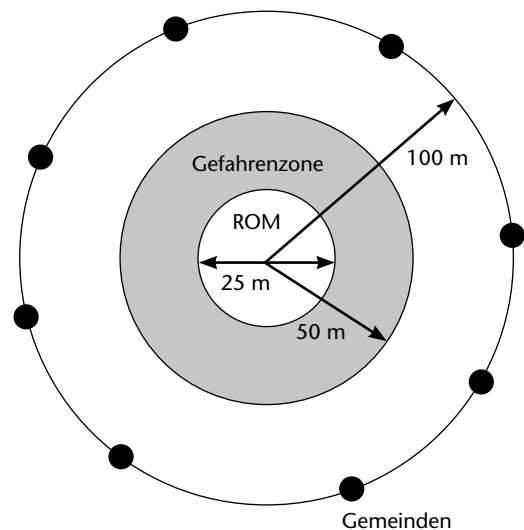


Details

Das Spielfeld sollte einen Durchmesser von ca. 200 m haben. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich Rom. Hier bekommen die Gemeindemitglieder ihre Brieffragmente von Paulus (Mitarbeiter). Um Rom ist eine Schutzzone von mind. 20 m Durchmesser.

Nach der Schutzzone kommt die Gefahrenzone.

Das ist ein ca. 20 m bis 30 m breiter Gürtel rings um die Schutzzone. Erst danach kommt freies Land. Die Gruppen sind in einer Entfernung von ca. 100 m kreisförmig um Paulus und Rom angeordnet. Jede Gruppe hat eine Dose, die ihr als Lager dient. Bei kleineren Gruppen muss man die Entfernungen entsprechend reduzieren.



Es gibt zwei verschiedene Arten von Gruppen

a) Gemeinden:

Das sind alle Gruppen am Rand des Kreises.

Sie versuchen, so viele Brieffragmente wie möglich zu erbeuten. Jede Gemeinde spielt für sich. Die anderen Gemeinden dürfen nicht angegriffen werden!

Jeder Spieler trägt ein ca. 40 cm langes Lebensband, das hinten leicht in die Hose gesteckt wird und mindestens zur Hälfte rausschauen sollte.

Die Gemeinden können eine unterschiedliche Spielerstärke haben. Es ist egal, ob in einer Gemeinde fünf oder 25 Spieler sind, denn zum Schluss wird das erreichte Gesamtergebnis der Gemeinde durch die Anzahl der Spieler geteilt.

b) Spione:

Das ist eine Gruppe, die sich in der Gefahrenzone aufhält. Sie besteht aus zwei oder mehreren Mitarbeitenden.

Diese Gruppe versucht die Angreifer daran zu hindern, den Brief zu erbeuten. Sie darf nicht in den inneren Kreis zu Paulus!

Die Spione tragen kein Lebensband, sondern eine Mütze.



Buchstaben erbeuten

Die Aufgabe jeder Gemeinde ist es, nach Rom zu gelangen und Brieffragmente abzuholen. Jeder Spieler darf immer nur einen Buchstaben holen. Bei der Kiste sitzt ein Mitarbeiter, der die Buchstaben ausgibt, ohne sie vorher anzuschauen. Es dürfen keine Buchstaben ausgesucht werden.

Die gesammelten Buchstaben müssen zum eigenen Lager geschafft werden, dort werden sie zu Wörtern gebildet. Nur die Buchstaben, die in einem Wort verbaut sind, bringen Punkte. Sobald ein Spion einem Angreifer das Lebensband aus der Hose zieht, muss dieser dem Verteidiger seinen Buchstaben geben (wenn er einen hat). Danach erhält er sein Lebensband zurück!

Wörter bilden

Die Regeln sind ähnlich wie bei „Scrabble“. Um Punkte zu machen, muss man versuchen, Wörter aus den einzelnen Buchstaben zu bilden. Es sind nur solche Wörter erlaubt (Namen, Personen, Gemeinden, Orte etc.), die Paulus auf seinen Missionsreisen besucht hat.

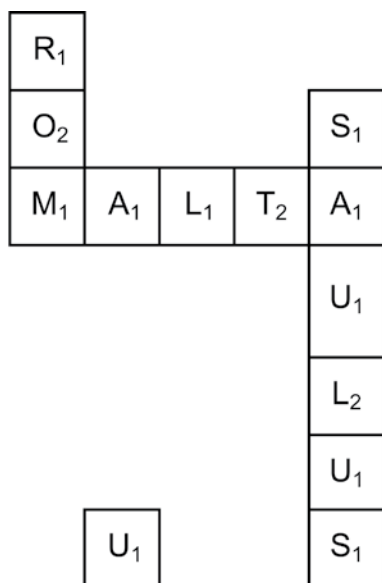
Die Wörter dürfen wie in einem Kreuzworträtsel angelegt werden. Es gibt Joker. Der Joker kann jeden Buchstaben ersetzen, wird jedoch nicht gewertet. Wird der Joker verwendet, muss er, sobald ein zweites Wort darangelegt wird, denselben Buchstaben ersetzen. D. h., ein Joker ersetzt immer nur ein und denselben Buchstaben.

Es dürfen auf einem Blatt beliebig viele Wörter angefangen werden. Diese müssen nicht miteinander verbunden sein.

Auswertung

Jeder Buchstabe hat einen bestimmten Zahlenwert. Der Joker zählt nicht. Die Zahlen (= Punkte) aller waagerechten und senkrechten Wörter werden addiert. Alle Buchstaben, die nicht verwendet wurden, werden auch zusammengezählt. Sie zählen als Minuspunkte.

Erläuternde Darstellung siehe nächste Seite!



Waagerecht	11 Punkte
Senkrecht	6 Punkte
<hr/>	
	17 Punkte
Minus unbenutze Zettel	1 Punkt
<hr/>	
Gesamt	16 Punkte

Eine Vorlage für Brieffragmente gibt es auf der nächsten Seite. Ausreichend ausdrucken und ausschneiden.

Sören Zeine

Z ₅	N ₁	E ₁	S ₁	V ₄	B ₃	R ₁	E ₁	N ₁	L ₂
Joker	F ₃	W ₃	D ₁	A ₁	R ₁	I ₁	T ₁	G ₂	E ₁
N ₁	K ₃	X ₆	D ₁	T ₂	L ₂	E ₁	D ₁	I ₁	U ₂
N ₁	E ₁	S ₁	G ₂	J ₅	M ₃	O ₂	R ₁	D ₁	N ₁
K ₃	A ₁	C ₂	H ₂	I ₁	S ₁	Q ₇	A ₁	M ₃	D ₁
I ₁	S ₁	E ₁	C ₂	S ₁	L ₂	N ₁	E ₁	P ₄	G ₂
A ₁	H ₂	F ₃	R ₁	M ₃	I ₁	R ₁	O ₁	H ₂	E ₁
U ₂	C ₂	I ₁	B ₃	Y ₇	H ₂	A ₁	U ₂	Joker	Joker
Z ₅	N ₁	E ₁	S ₁	V ₄	B ₃	R ₁	E ₁	N ₁	L ₂
Joker	F ₃	W ₃	D ₁	A ₁	R ₁	I ₁	T ₂	G ₂	E ₁
N ₁	K ₃	X ₆	D ₁	T ₂	L ₂	E ₁	D ₁	I ₁	U ₂
N ₁	E ₁	S ₁	G ₂	J ₂	M ₃	O ₂	R ₁	D ₁	N ₁
K ₃	A ₁	C ₂	H ₂	I ₁	S ₁	Q ₇	A ₁	M ₃	D ₁
I ₁	S ₁	E ₁	C ₂	S ₁	L ₂	N ₁	E ₁	P ₄	G ₂