

Der gute Hirt

FÜR 2 – 4 SPIELER AB 3 JAHRE

»Ich bin der Gute Hirt«, hat Jesus Christus, der Sohn Gottes, von sich gesagt. Die Menschen sind wie Schafe, für die Jesus sorgen will. In diesem Spiel gibt es auch einen guten Hirten. Manchmal nimmt er ein Schäfchen auf den Arm und trägt es ein Stück weiter.

Für dieses Spiel braucht ihr:

den grünen Spielplan, den Hirten, der in der Mitte des Spielplanes seinen Platz hat, den Farbwürfel und für jeden Mitspieler je einen Schafbock und 3 Schafe derselben Farbe.

SPIELANLEITUNG:

Jeder Spieler erhält einen Schafbock und drei Schafe derselben Farbe und stellt sie in einer Ecke des Spielplanes auf. Es wird reihum gewürfelt, der jüngste Spieler beginnt.

Gelb:

Wer Gelb würfelt, darf sein erstes Schaf und später weitere Schafe ins Spiel bringen. Er beginnt beim gelben Feld mit Pfeil.

Bei jedem weiteren Würfeln »läuft« das Schaf in Pfeilrichtung bis zum nächsten Symbol der gewürfelten Farbe.

Braun:

Warnung vor dem Wolf! Schnell noch einmal würfeln und entsprechend vorrücken.

Weiß:

Das Schaf (egal welcher Farbe), das gerade auf einem der vier weißen Schäfchenfelder steht, darf auf den Arm des Hirten springen und sich bis zu dem letzten weißen Feld vor dem eigenen Gatter tragen lassen (den Hirten drehen).

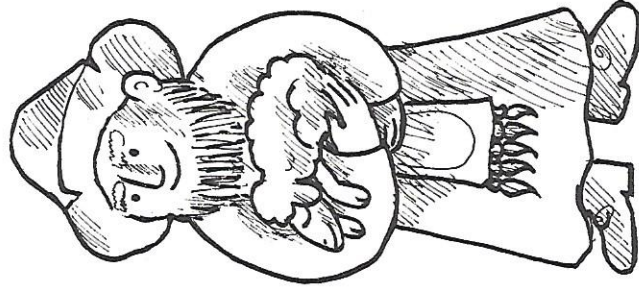
Achtung:

Nur der Schafbock darf ein Schaf fremder Farbe hinausstoßen, wenn er auf ein besetztes Feld kommt. Das hinausgestoßene Schaf muß dann von vorn beginnen. Mit den Schafen seiner eigenen Farbe kann sich der Schafbock auf dasselbe Feld stellen, ebenso die Schafe verschiedener Farben. Sonst ist der Schafbock den Schafen gleichgestellt.

Sieger ist, wer zuerst alle Schäfchen im eigenen Gatter versammelt hat.

Der Hirt und seine Schafe

FARBWÜRFELSPIEL AB 3 JAHRE
UND WÜRFELSPIEL AB 7 JAHRE
für jeweils 2 – 4 Spieler



Text und Idee: Carola Knauff

Gestaltung: Reinhard Klink

Herausgabe und Copyright: Bibelsebund Verlag

Marlenheide/Winterthur



Schafe unterwegs

FÜR 2 – 4 SPIELER AB 7 JAHRE

In der Bibel werden die Menschen oft mit Schafen verglichen: Sie brauchen einen Hirten. Der Prophet Hesekiel beschreibt in Kapitel 34, wie es Schafen ergeht, die keinen Hirten haben. In Psalm 23 singt König David davon, wie gut es ihm geht, weil Gott wie ein Hirt für ihn sorgt.

Für dieses Spiel braucht ihr:
den gelben Spielplan, den Zahlenwürfel (mit 1 – 6 Punkten) und für jeden Spieler einen Schafbock und drei Schafe derselben Farbe.

SPIELANLEITUNG:
Jeder Spieler stellt seinen Schafbock mit den Schafen in eine der vier Schafhürden (kleines Gatter). Es wird reihum gewürfelt. Wer eine »6« würfelt, setzt seinen Schafbock oder ein Schaf auf Feld 1 und darf nochmals würfeln. Sie dürfen jeweils um die gewürfelte Augenzahl auf den nummerierten Feldern vorrücken.

Kommt ein Schaf auf einem Feld mit roter oder grüner Zahl an, wird die entsprechende Anweisung gelesen und ausgeführt.

Das Schaf ist im großen Gatter angekommen, wenn Feld 100 erreicht oder überschritten wird.

Achtung: Nur der Schafbock darf ein fremdes Schaf hinausstoßen, wenn er auf ein besetztes Feld kommt. Das hinausgestoßene Schaf muß in seine Schafhürde zurück und von dort neu beginnen. Mit den Schafen seiner eigenen Farbe kann sich der Schafbock auf dasselbe Feld stellen, ebenso die Schafe verschiedener Farben. Sonst ist der Schafbock den Schafen gleichgestellt.

Sieger ist, wer zuerst alle seine Schafe und seinen Schafbock ins große Gatter geführt hat. Das Spiel endet, wenn alle Schafe zu Hause sind.

Hinweis: Die Spieldauer kann erheblich verkürzt werden, wenn jeder Spieler nur mit einem Schaf spielt und wenn vereinbart wird, daß die Schafböcke nicht hinausstoßen dürfen.

■ Die grünen Zahlen zeigen an, wie der Hirt dem Schaf hilft. Von der grünen Zahl darf dein Schaf weitergehen auf Feld ...

- | | | |
|-----|---|----|
| 4 | Der Hirt führt das Schaf zum frischen Wasser. | 14 |
| 8 | Der Hirt zeigt dem Schaf saftiges Futter. | 12 |
| 15 | Der Hirt holt ein Schaf mit dem Stab zu sich heran. | 35 |
| 23 | Der Hirt verjagt den Wolf mit einem Stock. | 31 |
| 33 | Der Hirt salbt das Schaf mit heilendem Öl. | 41 |
| 53 | Das Schaf darf sich auf grüner Aue ausruhen. | 56 |
| 62 | Der Hirt versorgt das Schaf mit saftigem Futter. | 65 |
| 64 | Der Hirt führt das Schaf auf der richtigen Straße. | 83 |
| 72 | Das Schaf findet einen Leckerbissen. | 74 |
| 76 | Der Hirt rettet das Schaf vor dem Löwen. | 88 |
| 85 | Der Hirt führt das Schaf zur Tränke. | 95 |
| 100 | Der gute Hirt bringt das Schaf in seinen schönen Stall. | |

■ Die roten Zahlen zeigen die Schwierigkeiten auf dem Weg. Von der roten Zahl muß dein Schafbock oder Schaf zurückgehen auf Feld ...

- | | | |
|----|--|----|
| 6 | Das Gras ist abgefressen, das Schaf bleibt zurück. | 3 |
| 20 | Vorsicht, Giftpflanze! | 18 |
| 25 | Das Schaf ist einen Abhang hinuntergestürzt. | 7 |
| 42 | Das Schaf hat sich verletzt. | 30 |
| 45 | Das Schaf ist auf den Rücken gefallen. Lebensgefahr! | 29 |
| 48 | Ein steiniger Weg. Die Füße tun schon weh. | 46 |
| 58 | Das Schaf muß geschoren werden. | 50 |
| 79 | Das Schaf ist weggelaufen und hat sich verirrt. | 59 |
| 92 | Das Schaf ist im Gebüsch hängengeblieben. | 89 |
| 97 | Das Schaf ist müde vom langen Weg. | 94 |