

Spielstationen zu Joasch

2. Kön 11+12

Zum Spiel:

Allgemeine Erklärung:

Jede Mannschaft erhält am Anfang 20 Punkte. Ziel des Spiels ist, am Ende vom Spiel genau diese 20 Punkte noch zu haben. Die Mannschaften bekommen während den Spielen Punkte dazu oder auch weg.

Beispiel: Eine Mannschaft hat 25 Punkte, verliert und bekommt 3 Punkte, dann haben sie nicht 22 Pkt, sondern 28 Pkt. Hat die Mannschaft allerdings 18 Pkt und verliert und bekommt 3 Punkte, dann werden diese Punkte abgezogen und die Mannschaft hätte nur noch 15 Punkte. Die Punkteverteilung hängt also davon ab, bei welchem Punktstand die Mannschaft ist.

Ulli Kopp und Caro Theurer



<http://www.allesumdiekinderkirche.de>

Station 1: Dosenwerfen

Joasch möchte leben wie es Gott für richtig hält. Dazu aber passen die ganzen Götzenbilder im Land nicht. Deshalb lässt Joasch die Götzenbilder vernichten.

Aufgabe: Jeder Spieler aus der Gruppe muss versuchen 3 Dosen umzuwerfen. Schafft er das nicht, kriegt er 3 Punkte dazu bzw. 3 Punkte weg, (wenn die Mannschaft unter 20 Punkten ist.) Schafft er es gibt es keine Punkte.

Station 2: Sackhüpfen

Flucht mit Hindernissen. Atalja versucht alle Thronfolger umzubringen. Joscheba aber kann den einjährigen Joasch gerade noch vor den Häschern retten.

Aufgabe: Die Gruppe muss einen bestimmten Weg in einer bestimmten Zeit hüpfen. Schaffen sie den Weg in diese Zeit, kommen sie 3 Punkte an die 20 Punkte heran. Schaffen sie es nicht, kommen sie 3 Punkte weg.

Station 3: Puzzle

Aufruhr im Tempel. Atalja bekommt nur ein paar wenige Wortfetzen mit. Aber schon bald ergibt sich ein Bild: Joasch ist ohne ihr Wissen zum König gesalbt worden.

Aufgabe: Die Gruppe muss das Puzzle in einer vorgegebenen Zeit schaffen.

Punkteverteilung ist wie bei der Station 2.

Station 4: Spiegelspiel

Das Volk war auf einem falschen Weg, weil es nicht das tat was Gott gefiel, sondern Götzen anbetete. Joasch aber wollte voll und ganz auf Gottes Wegen gehen.

Aufgabe: Eine/r aus der Gruppe muss einen Weg nachmalen und darf dabei nur in den Spiegel schauen. Pro herausmalen gibt es einen Punkt dazu, bzw. einen Punkt weg. (Je nach dem ob die Mannschaft über oder unter 20 Punkten ist.

Station 5: Schubkarren-Rennen

Endlich kann die Tempelrenovierung in Angriff genommen werden. Dazu muss viel Baumaterial mit Schubkarren angeschleppt werden.

Aufgabe: Die Gruppe muss einen bestimmten Weg in einer vorgegebenen Zeit laufen. Es müssen alle von der Gruppe mal gelaufen sein. Je nach dem ob sie es schaffen oder nicht, bekommen sie 3 Punkte dazu oder weg.

Station 6: Gegenstände erraten

Joasch muss sich im Bettenlager verstecken. Bald schon wird es ihm langweilig. Was kann man hier nur spielen? Bald schon hat seine Amme eine Idee:

Aufgabe: die Gruppe darf sich die Sachen 30 Sekunden anschauen und muss danach sagen was alles dabei war. Punkteverteilung: wissen sie z. B. von 10 Sachen noch 7, kommen sie 3 Punkte weg oder dazu ($10-7=3$) also um so mehr sie wissen umso besser. Zählt eine Mannschaft alle Gegenstände auf, kommen sie 4 Punkte näher an die 20 Punkte heran.

Station 7: Geld suchen

Eigentlich sollte der Tempel renoviert werden. Die Priester sammeln dazu schon seit Jahren das Opfer ein. Aber es passierte einfach nichts. Wo ist das Geld nur hingekommen?

Aufgabe: In einer Schüssel mit Sand befinden sich Geldstücke. Die Gruppe muss das Geld in einer bestimmten Zeit suchen. Die Punkteverteilung ist wie bei Station 6. Je nach dem wie viel Geld der Mitarbeiter versteckt wird das gefundene abgezogen.

Station 8: Joker

Bei dieser Station können alle mit einem kleinen Würfelspiel ihre Punkte abbauen, bei denen sich extrem viele Punkte angesammelt haben (z. B. um 40 Punkte). Allerdings ist dies nur dreimal im gesamten Spielverlauf möglich.

Und so geht's:

Die Gruppe macht ihren Einsatz (z. B. bei 40 Punkten setzt sie ganze 20 Punkte um bei Sieg auf 20 Punkte zu kommen. Verliert sie, haben sie schließlich 60 Punkte).

Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Der Mitarbeiter beginnt. Die Gruppe muss entscheiden, ob sie mehr oder weniger Augen als der Mitarbeiter würfelt. Auch sie würfeln. Hat sich die Gruppe richtig entschieden, werden die eingesetzten Punkte abgezogen, wenn nicht, dann werden diese Punkte ergänzt. Pech!