

Spieltitle: Bibelspiele

Dauer: jeweils 10-15 Minuten

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche

Gruppengröße: 6-18 Personen

Typ: Spaßspiele mit theologischem Hintergrund



Bibelspiel 1: David und Goliath

Material: Marshmallows, Stühle, Gummibänder

Baut für jedes Team ein Katapult, indem ihr Stühle umdreht, zusammenbindet und Gummibänder zwischen die Stuhlbeine spannt. Ihr könnt auch noch einen Behälter für die Marshmallows daran bauen (Schraubdeckel oder Flaschenverschlüsse) und an der Mitte des Gummibandes mit Klebeband befestigen.

Erzählt die Geschichte von David und Goliath (Ihr findet sie im 1. Buch Samuel, Kapitel 17). Bildet Teams. Jedes Team erhält eine Packung Marshmallows und eine Leiterin bzw. einen Leiter als „Goliath“. Das Team „David“ (mit dem Katapult) und ihr „Goliath“ (auf einem Stuhl) stehen sich ein einiger Entfernung gegenüber. David soll nun Goliath mit seiner „Steinschleuder“ treffen. Sie stecken ein Marshmallow in das Katapult, ziehen das Gummi zurück und schießen das Marshmallow auf ihren Goliath. Die Teammitglieder wechseln sich als David ab. Alle Teams schießen gleichzeitig und erhalten einen Punkt für jeden Treffer (2 Punkte bei Treffer am Kopf, 10 Punkte, wenn der Marshmallow im Mund landet.) Nach mehreren Runden gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Bibelspiel 2: Der barmherzige Samariter

Material: Pflaster, Mullbinde, Stühle

Bildet gleichgroße Teams, die sich dann an einer Seite des Raumes aufstellen. Am anderen Ende steht jeweils ein Stuhl mit zwei Pflastern und einer Mullbinde drauf. Erzählt nun das Gleichnis vom barmherzigen Samariter (Lukasevangelium, Kapitel 10, ab Vers 25) und spielt dann folgendes Wettrennen: Eine Person (am besten die kleinste) aus jedem Team ist das „Opfer“ und legt sich mit dem Gesicht nach oben neben den Stuhl. Auf das Startzeichen hin rennt Spieler bzw. Spielerin 1 nach vorne, umkreist Stuhl und „Opfer“ und wieder zurück. Das gleiche wiederholt SpielerIn 2. Nummer 3 und 4 rennen los, schnappen sich das „Opfer“ und schleifen ihn bzw. sie zum Team zurück. Nummer 5 rennt zum Stuhl, nimmt die Mullbinde mit und wickelt sie um den Kopf des „Opfers“. Sechs und Sieben laufen nacheinander zum Stuhl, holen sich ein Pflaster und kleben es auf die Kleidung des „Opfers“. Schließlich nimmt Nummer 8 das „Opfer“ huckepack und trägt es um den Stuhl und wieder zurück. (Bei kleineren Teams übernehmen die Kinder mehrere Rollen.) Das schnellste Team gewinnt.

Quelle: www.praxis-jugendarbeit.de