

Matthäus 18, 23-34 (Zwei Schuldner)

Macht euch klar, was es bedeutet, dass Gott angefangen hat, seine Herrschaft aufzurichten! Er handelt dabei wie jener König, der mit den Verwaltern seiner Güter abrechnete. Gleich zu Beginn brachte man ihm einen Mann, der ihm einen Millionenbetrag schuldete. Da er nicht zahlen konnte, befahl der Herr, ihn zu verkaufen, auch seine Frau und seine Kinder und seinen ganzen Besitz, und den Erlös für die Tilgung der Schulden zu verwenden. Aber der Schuldner warf sich vor ihm nieder und bat: „Hab doch Geduld mit mir! Ich will dir ja alles zurückzahlen.“ Da bekam der Herr Mitleid; er gab ihn frei und erließ ihm auch noch die ganze Schuld.

Kaum draußen, traf der Mann auf einen Kollegen, der ihm einen geringen Betrag schuldete. Den packte er an der Kehle, würgte ihn und sagte: „Gib mir zurück, was du mir schuldest!“ Der Schuldner fiel auf die Knie und bettelte: „Hab Geduld mit mir! Ich will es dir ja zurückgeben!“ Aber sein Gläubiger wollte nichts davon hören, sondern ließ ihn ins Gefängnis werfen, bis er die Schuld beglichen hätte.

Als das seine anderen Kollegen sahen, konnten sie es nicht fassen. Sie liefen zu ihrem Herrn und erzählten ihm, was geschehen war. Er ließ den Mann kommen und sagte: „Was bist du für ein böser Mensch! Ich habe dir die ganze Schuld erlassen, weil du mich darum gebeten hast. Hättest du nicht auch Erbarmen haben können mit deinem Kollegen, so wie ich es mit dir gehabt habe?“ Dann übergab er ihn voller Zorn den Folterknechten zur Bestrafung, bis er die ganze Schuld zurückgezahlt haben würde.

Idee Glücksspiel - Casino-Abend

Als Spielmöglichkeiten:

Roulette

Nach den normalen Spielregeln oder mit abweichender Gewinnverteilung (s. unten). Als besondere Möglichkeit noch zeitweise bzw. an einem Tisch Roulette - Spezial, Spiel mit essbaren Chips (werden am Tisch ausgegeben).

Alle Spieler können grundsätzlich unbegrenzt setzen und verteilen.

Original Gewinnsystem:	„Rückzahlung“	Vereinfachtes Gewinnsystem	„Rückzahlung“
Rot – Schwarz	2x	Rot – Schwarz	2x
Gerade – Ungerade	2x	Gerade – Ungerade	2x
1. Hälfte – 2. Hälfte	2x	1. Hälfte – 2. Hälfte	2x
1., 2., oder 3. Dutzend	3x	1., 2., oder 3. Dutzend	3x
Kolonne	3x	Kolonne	3x
6 Zahlen	6x	6 Zahlen	5x
4 Zahlen	9x	4 Zahlen	10x
3 Zahlen	12x	3 Zahlen	10x
2 Zahlen	18x	2 Zahlen	15x
1 Zahl	36x	1 Zahl	30x

Roulett – Spezial Gewinnsystem:	„Rückzahlung“
Rot – Schwarz	2x
Gerade – Ungerade	2x
1. Hälfte – 2. Hälfte	2x
1., 2., oder 3. Dutzend	3x
Kolonne	3x
Zahlen	4x

Karten

A.) Black - Jack (17 und 4)

Die Spieler setzen gegen die Bank. Zuerst werden jedem (der Spielleiter auch sich selbst) zwei Karten verdeckt gegeben. Die Mitspieler dürfen sie sich ansehen. Ab der dritten Karte können die Spieler entscheiden, ob sie eine weitere Karten möchten oder nicht (einmal ausgestiegen ist aber endgültig, später kann nicht noch einmal eine Karte genommen werden). Die dritte (und jede weitere Karte) wird offen ausgegeben, wenn Jeder die 3. Karte hat (bzw. keine mehr nimmt) werden auch die 2 ersten aufgedeckt. Die Bank nimmt bis 15 Punkte eine weitere Karte, ab 16 nimmt sie keine weitere.

Die Spielrunde endet wenn kein Spieler eine Karte mehr möchten (oder nehmen kann) oder eine Ausgaberunde nachdem ein Spieler einen Black Jack, d.h. genau 21 Punkte, erreicht hat. Ein Black Jack muss daher immer angezeigt werden.

Der Einsatz wird vor der ersten Karte gebracht. Die Gewinne ergeben sich wie folgt:

	„Rückzahlung“
Gleichstand mit der Bank	Einsatz
höher Bank	2 x
Bank über 21	3 x
Black - Jack (21)	3 x
einzigiger Black - Jack	5 x
niedriger als Bank	verliert Einsatz
über 21	verliert immer den Einsatz

Würfel

A.) Setz auf "6"

Die Spieler setzen darauf wie viel 6er der Spielleiter in einem Wurf mit 5 Würfeln erreicht.

keine 6er	2 x
ein 6er	3 x
zwei 6er	4 x
drei 6er	5 x
vier 6er	6 x
fünf 6er	nicht möglich, Bank gewinnt

Falscher Einsatz verliert; in der großzügigen Version nur Verlust wenn der Spielleiter höher wirf als gesetzt, ist die Zahl niedriger gibt es den Einsatz zurück (hier aber sehr hohe Gewinnchancen).

B.) Richtige Zahl

Die Spieler setzen darauf welche Zahl der Spielleiter würfelt (1 Würfel). Jeder kann pro Runde nur auf eine Zahl setzen, aber mehrere Spieler zugleich nebeneinander auf die gleiche Zahl.

Bei richtiger Zahl 3 x Einsatz als Gewinn, vom Verlust kommt die Hälfte in einen Jack-Pot in die Mitte. Jede vierte Runde gibt es einen zweiten Wurf als Sonderspiel, die zweite Zahl bestimmt den / die Gewinner des Jack-Pot.

C.) Wie oft ?

Jeder setzt auf seinen Wurf, dann würfeln alle Spieler mit einem eigenen Würfel. Gewinner sind die mit der am öftesten gefallenen Zahl (bei Gleichstand alle).

Gewinne 3 fach.

Sonstige

A.) Glücksrad

B.) Greifkiste (mit Zange blind Gegenstände angeln)

C.) Autorennen

Hinter einer Wand stehen 3 Konkurrenten - nicht zu sehen - TN können auf Sieg von Nr. 1 / 2 / 3 setzen.

Weitere Ideen zum Geld

Geld-weit-rollen

Münzen werden zwischen zwei Finger genommen und möglichst weit gerollt. Auch als Wettrennen, wenn zwei (oder mehr) Spieler auf Signal ihre Münzen gleichzeitig losrollen lassen. Die Münze, die das Ziel zuerst erreicht, hat gewonnen.

Wandernde Münze

Eine Münze wandert durch die Hände der im Kreis stehenden (sitzenden) Spieler. Ein Teilnehmer muss herausfinden wer die Münze hat.

Blinder Kassiere

Den Wert von Münzen ertasten.

Münzen stapeln

Wer schafft den höchsten Turm?

Münzen schätzen

Wie viele Münzen befinden sich in einem Glas?

Münzen auf der Kante

Wer stellt in der vorgegebenen Zeit die meisten Münzen auf die Kante?

Münzen erkennen

Wer kann sagen aus welchem Land verschiedenen Münzen stammen.

Geldjagd

Eine Gruppe erhält Geldscheine und verteilt sich im Spielgebiet, eine zweite Gruppe versucht ihnen das Geld abzufragen.

Lukas 8, 5-8 (Vom Sämann)

Ein Bauer ging aufs Feld, um seinen Samen zu säen. Als er die Körner ausstreute, fiel ein Teil von ihnen auf den Weg. Dort wurden sie zertreten und von den Vögeln aufgepickt. Andere Körner fielen auf felsigen Boden. Sie gingen auf, vertrockneten dann aber, weil sie nicht genug Feuchtigkeit hatten. Wieder andere Körner fielen mitten in Dornengebüsch, das wuchs mit auf und erstickte das Korn. Andere Körner schließlich fielen auf guten Boden, gingen auf und brachten hundertfache Frucht, Darauf rief Jesus: „Wer Ohren hat, soll gut zuhören!“

Quizidee Bauernhof

Jede Gruppe bildet einen Bauernhof, bei dem jedem Spieler ein bestimmtes Tier zugeordnet ist (Hund, Katze, Maus,...). Vor jeder Frage wird dann das Tier ausgelost, das als nächstes für seine Gruppe "antworten" soll. Die gezogenen Lose bleiben dabei getrennt liegen und werden erst wieder zusammengemischt, wenn jedes Gruppenmitglied einmal an der Reihe war.

Es stellen sich nun die entsprechenden Tiere aller Gruppen nebeneinander auf und die - **nur mit JA oder NEIN zu beantwortende Frage** - wird vorgelesen. Die Spieler versuchen sich nun auf die mit etwas Abstand aufgestellten Stühle mit der nach ihrer Ansicht richtigen Lösungsbezeichnung (JA oder NEIN) zu setzen. Da es dabei aber nur eine begrenzte Anzahl von Stühlen jeder Sorte gibt (bei 6 Gruppen z.B. 3 Stühle "JA" und 3 Stühle "NEIN") kann es sein, dass sich ein Spieler auf den seiner Meinung nach falschen Stuhl setzen muss, da er zu langsam war und nichts anderes mehr frei ist.

Zwischen die Fragen können auch immer wieder Runden mit Aktionsaufgaben gemischt werden.

Als Wertung könnte es Teile eines Puzzles oder ähnlichem zum Thema Bauernhof geben (Gebäude, Äcker, Tiere).

Dabei bitte grundsätzlich immer daran denken: Bei großen TN-Zahlen nicht zu lange Pausen für die einzelnen Spieler oder Spielgruppen entstehen lassen und versuchen die Spannung zu erhalten (z.B. weitergeben von Fragen, Wetten, alle Antworten gleichzeitig, mehrere Gruppen nebeneinander an Aufgabenlösungen, sichtbare Punkteanzeige).

Sonstige Ideen:

Vogelscheuche

Kleiderstaffel

Säen

Die Saat zielsicher in die richtige Ackerfurche, Rinnen bringen, z.B. angebunden Stift in einen Flaschenhals balancieren

"Kuhhandel" (nach dem Kartenspiel)

Tiere (unterschiedlichen Werts) auf der Auktion ersteigern und daraus eine passende Herde erstellen (Tausch mit anderen Landwirten).

Matthäus 13, 45-46 (Der Kaufmann und die Perle)

Wer die Einladung in Gottes neue Welt hört und ihr folgt, handelt wie der Kaufmann, der schöne Perlen suchte: Als er eine entdeckte, die besonders wertvoll war, verkaufte er alles, was er hatte, und kaufte sie.

Idee Händlergländenspiel

Geländenspiel

Mit Startkapital ausgestattete Händlergruppen sind auf der Suche nach den "verstreut lebenden" Perlenfischern (Mitarbeiter in unübersichtlichem Gelände) die Ihnen Perlen (Murmeln oder Holzperlen) verkaufen sollen. Wenn ihnen der Kauf gelungen ist, bringen sie die Ware zum Markt (Mitarbeiter) um sie möglichst viel teurer wieder zu verkaufen. Es könnte dabei eine (beim Spielstart nicht bekannten) Farbcode geben, nach dem auf dem Markt mehr oder weniger für die gelieferten Perlen gezahlt, oder z.B. lohnende Aufschläge für Perlenketten, bestimmten Farbkombinationen, oder auch individuelle „Lieferaufträge“ für einzelne Gruppen, von denen die Gruppe auf dem Markt erfährt und dann ihren Einkauf entsprechend anpassen muss. Eine Möglichkeit ist auch der Einbau von Gefahrenquellen beim Perlentransport (z.B. Räuber usw.)

Tauschspiel

Murmeln gegen andere Dinge eintauschen gehen.

Weitere Spielideen zur Perle

Murmeln (Perlen)blasen

Durch einen Strohhalm wird eine Murmel eine bestimmte Strecke vorwärtsgeblasen.

Murmelbillard

Eine Murmel mit einem Strohhalm von einer Begrenzung aus in ein Mal (Gummiring) zu schießen.

Murmeln in der Zange

Eine Murmel mit einer Wäscheklammer transportieren (Staffel).

Edelsteinhöhle

Einigen Teilnehmern werden die Augen verbunden und sie werden auf allen Vieren in die "Edelsteinhöhle" geschickt. Aufgabe ist es in dem Raum möglichst viele der herumliegenden Murmeln zu finden.

oder Basteln mit:

Perlentieren, Schmuck, verzieren von Dosen etc.

Lukas 6, 46-49 (Vom Hausbau)

Was nennt ihr mich immerzu „Herr“, wenn ihr doch nicht tut, was ich sage? Wer zu mir kommt und meine Worte hört und sich nach ihnen richtet – ich werde euch zeigen, wem er gleicht: Er gleicht einem Menschen, der ein Haus baute und dabei tief grub und die Fundamente auf Felsgrund legte. Als das Hochwasser kam, prallten die Fluten gegen das Haus, aber es blieb stehen, weil es so fest gebaut war.

Wer dagegen meine Worte hört und sich nicht nach ihnen richtet, ist wie ein Mensch, der sein Haus einfach auf das Erdreich stellte, ohne ein Fundament. Als die Fluten dagegen prallten, fiel es sofort in sich zusammen, und alles lag in Trümmern.

Ideen zu Bauleuten:

Stein-Transport

Die Steine (Bauklötze, Lego, Schuhkarton oder Ziegelsteine...) werden vom Team in einer Kette weitergeben und vom Letzten Spieler aufgestapelt. Könnte auch als Staffel- oder Hindernislauf gespielt werden.

Streichholzturm

Streichhölzer auf einer leeren Flasche oder einer „schwebenden Plattform“ (Pappquadrat in dessen Mitte eine Schnur befestigt ist) wird in der Luft gehalten) aufgestapelt.

Blinde Arbeiter

3 bis 4 Spieler versuchen mit verbundenen Augen Kartons zu einem möglichst hohen Turm aufzustapeln (Zeitbegrenzung oder Ende wenn der Turm einstürzt).

Ausmessen

Grundriss für das Haus – Strecke abmessen (Raum, Wiese...) wie groß muss die Baugrube für das Fundament werden.

Baumaterial

Ausrechnen lassen wie viel Steine (Muster mitbringen) für ein Wand gebraucht werden, z.B. 5 Meter lang, 3 Meter hoch.

Transport

Gruppenteilnehmer befördern sich gegenseitig mit einer Schubkarre eine bestimmte Strecke hin- und zurück.

Handwerkszeug

Umgang mit Hammer und Nagel – 3 Nägel gerade in einen Balken einschlagen (Punktanzug für krumme Nägel).

Erneuerung des Fundament

Aufschütten des Fundaments – Spieler setzen sich mit einem Esslöffel ausgestattet in eine Reihe, der Erste nimmt Sand aus einem Eimer, der wird durchgegeben und vom Letzten in einen Karton gefüllt. Wieviel Sand wird in einer Bestimmten Zeit transportieren.

Wassertransport

Das Wasser für die Bauarbeiten wird mit einem Staffelspiel hergebracht.

Bauquiz

In der Bibel kommen viele Bauwerke vor. Wer kann möglichst schnell die Fragen lösen:

1. Wo wurde der erste große Turm gebaut? (1. Mose 11)
2. Wie viele Stockwerke hatte das erste große Schiff? (1. Mose 6,16)
3. Wann wurden die mächtigen Mauern Jerichos zerstört? (Josua 6)

4. Wer baute den ersten Tempel in Jerusalem? (2. Chronik 3)
5. In wessen Palast erschienen plötzlich Schriftzeichen an der Wand? (Daniel 5)
6. Wo war der zwölfjährige Jesus, als seine Eltern ihn suchten? (Lukas 2)
7. Auf welchem Fundament baut der kluge Mann sein Haus? (Matthäus 7,25)
8. Wie brachten die vier Freunde den Gelähmten zu Jesus? (Markus 2)
9. Wie hieß die Straße in Damaskus, in der Saulus bei Herrn Justus eine Zeitlang wohnte? (Apostelgeschichte 9,11)
10. In welchem Gebäude in Philippi geschah um Mitternacht ein Wunder? (Apostelgeschichte 16)

Mauerbau

Aus Schuhkartons wird eine Mauer errichtet.

Bau mit Hindernissen

Es werden Gruppen gebildet, eine Gruppe versucht aus Bauklötzen einen Turm zu errichten, die andere diesen mit Tischtennis-, Gummi-, ... bällen möglichst schnell zum Einstürzen zu bringen.

Lukas 15, 4-7 (Das verlorene Schaf)

Stellt euch vor, einer von euch hat hundert Schafe, und eines davon verläuft sich. Lässt er dann nicht die neunundneunzig allein in der Steppe weitergrasen und sucht das verlorene so lange, bis er es findet? Und wenn er es gefunden hat, dann freut er sich, nimmt es auf die Schultern und trägt es nach Hause. Dort ruft er seine Freunde und Nachbarn zusammen und sagt zu ihnen: Freut euch mit mir, ich habe mein verlorenes Schaf wieder gefunden! Ich sage euch: Genauso ist bei Gott im Himmel mehr Freude über einen Sünder, der ein neues Leben anfängt, als über neunundneunzig andere, die das nicht nötig haben.

Idee: Die Suche nach dem Schaf als lebendiges Brettspiel nach dem Muster des Brettspiels „Scotland Yard“. (Wer das Spiel nicht kennt sollte zu Verständnis der Idee die Originalregeln mal lesen oder sich erklären lassen.)

Nach dem Muster des Originalplans wird ein Wegenetz gezeichnet. Dabei werden die Stationenfelder Taxi, Bus und U-Bahn hier durch Bewegungsfelder unterschiedlicher Geländearten ersetzt. Dornengestrüpp mit den „kleinsten Schritten“ (Taxi), Felsboden dazwischen (Bus) und dann Gras, das die „größten Schritte“ erlaubt (U-Bahn). Die Bewegungsfelder sind daher mit drei unterschiedlichen Farben gekennzeichnet. Außerdem hat jedes Feld eine eigene Nummer, um es genau zu identifizieren zu können (im Original 1-200). Die Fortbewegung auf den verschiedenen Geländearten verursacht unterschiedliche Kosten, die gezahlt werden müssen, um das entsprechende Bewegungsfeld nutzen zu können. So braucht es für jeden Zug von Dornengestrüpp zu Dornengestrüpp 2x Sandalen (2 Karten mit dem Wort „Sandale“ oder Bild). Für den Felsboden 1 x Sandale und 1 x Hirtenstab und für die Wiese 1 x Sandale, 1 x Hirtenstab und 1 x Wasser (gegen den Durst bei dem hohen Tempo).

Für ein Spiel im Freien, kann der Plan auf die helle Seite einer großen Silofolie gemalt werden. Gezogen wird mit spitzen Holzstäben, die durch die Folie in den Boden gestochen werden. Im Raum kann der Plan auf einem großen Leintuch oder zusammengesetzten Papierbögen erstellt, oder die Felder einzeln mit Kreppklebeband und buntem Papier auf dem Boden markiert werden (aber Achtung, bei so großer Zahl von Feldern eine zeitintensive Aufgabe). Hier können dann die Spielfiguren nach Belieben gestaltet werden.

Jede Gruppe ist ein Hirte, der sich auf die Suche nach dem Schaf macht. Um sich bewegen zu können, muss die Hirtengruppe für jeden Zug die entsprechenden Kosten der Geländeart

aufbringen, deren Bewegungsfelder sie wählt. Zum Start erhält die Gruppe für die ersten Züge z.B. 6 x Sandale, 2 x Hirtenstab und 2 x Wasser (*Startkapital ist auch von der Anzahl der spielenden Gruppen abhängig, d.h. davon wie schnell sie wieder an Zug ist*). Weiter Kärtchen müssen durch die Erledigung von Aufgaben an Stationen verdient werden (*Spieler sind beschäftigt!*). Die Gruppen teilt sich daher in die Spieler, die am Plan bleiben um das Spiel zu verfolgen bzw. um für den nächsten Zug bereit zu sein, und die Spieler, die zu den Stationen gehen. Bei größeren Gruppen können diese sich auch in Kleinteams teilen, die an unterschiedlichen Stationen spielen. Es sollte aber vorgegeben werden, dass sie mindestens zu Zweit oder Dritt zu den Spielen kommen müssen.

Die Gruppen ziehen reihum, beginnend jeweils von einem eigenen, ihnen zugeteilten Startfeld, am Rand des Plans. Damit es übersichtlich bleibt, werden dazu 2 Mitarbeiter bestimmt, die die nächste Gruppe in der Reihe aufrufen, abfragen welchen Zug sie machen wollen (z.B. „über Felsboden von Feld 68 zu Feld Nr. 71“), prüfen ob der Zug so möglich ist (Felder tatsächlich direkt verbunden usw.), die Kosten einzusammeln (z.B. 1x Sandale und 1x Hirtenstab) und zuletzt die Spielfigur der Gruppe auf das neue Feld setzt. Die Gruppe bekommt ein Zeitlimit von ca. 30 Sekunden, innerhalb dessen sie ihren Zug ausführen muss (*Gruppe soll sich ja auch möglichst schon vorbereitet haben, bevor sie an der Reihe ist*).

Je mehr Gruppen mitspielen, umso wichtiger ist es sehr genau auf die Einhaltung zu achten (wenn möglich am besten extra Mitarbeiter als Zeitwächter einsetzen). Kann sich die Gruppen in dieser Zeit nicht entscheiden oder hat sie nicht genug Kärtchen um die Kosten des Zug zu bezahlen, verfällt der Zug und die nächste Gruppe ist an der Reihe.

Spielt eine sehr große Zahl von Gruppen, kann von den beiden Mitarbeiter statt abwechselnd die nächste Gruppe zu betreuen auch an zwei Stellen im Kreis der Gruppen begonnen werden und zwei Gruppen damit immer zeitgleich ihren Zug ausführen.

Das Schaf ist gefunden, wenn eine Gruppe am Ende ihrer Zuges auf dem Feld steht, auf dem sich das normalerweise unsichtbare Schaf gerade aufhält.

Gespielt wird das Schaf von einem Mitarbeiter, der das verlorene Schaf nach den gleichen Regeln wie die Hirten über den Spielplan bewegt. Auf das bezahlen der Züge wird beim Schaf aber verzichtet. Da das Schaf nicht zu sehen ist, notiert er die Reihenfolge der Felder über die das Schaf sich bewegt hat auf einer Liste. Es wird nur bekannt gegeben, auf welchem Gelände es sich bewegt hat (Dornen, Felsboden, Wiese). Das Schaf erhält zusätzlich aber zwei Sondermöglichkeiten, die es aber jeweils höchstens 4x im Spiel nutzen darf: Der Doppelzug (zweimal bewegen in einem Zug) und das Blackticket (ein verdeckter Zug, bei dem nicht veröffentlicht wird auf welchem Gelände es sich bewegt. Beide können auch kombiniert werden.

Das Schaf eröffnet mit seinem ersten Zug das Spiel, dann kommt die Reihe der Hirtengruppe. Spielen mehr als 6-7 Gruppen mit, sollte das Schaf nach der Hälfte der Gruppen noch eine weitere Zugmöglichkeit bekommen, d.h. also zweimal pro Runde ziehen können.

Damit die Hirten dem verlorenen Schaf auf die Spur kommen können, wird es aber gelegentlich auch gesichtet. Zu Beginn jeder vierten Spielrunde wird – am besten durch einen anderen Mitarbeiter – die Spielfigur des Schafs auf das Feld gesetzt, von dem aus es sich gerade wegbewegt. Es wird als sichtbar, wo es gerade eben noch gestanden hat.

Besondere Hinweise: Die Spiellänge ist bei diesem Spiel nicht wirklich vorherzusagen. Wird das Schaf schnell gefunden, kann eine zweite Spielrunde gestartet werden. Sind die Hirten nicht erfolgreich, muss vorher ein Spielzeitende überlegt werden, an dem das Spiel ohne Erfolg der Hirten beendet wird. Der Mitarbeiter der die Rolle des Schaf übernimmt, sollte vorab die Chance bekommen mindestens ein Probespiel zu machen.

Beispiele für Spielstationen:

"Hirtenausrüstung" herstellen

* Gewänder; * Hirtenstab; * Schleuder, * Sandalen, * Hirtentasche, * Schäferkarren

Zaubau

Die Gruppe innerhalb von 10 Min. muss mit Ästen und Zweigen einen Zaun für ihre Schafherde bauen.

Verlorenes Schaf

Die Gruppe muss innerhalb von 5 Min. möglichst viele der verlorenen Schafe finden.

Schaf scheren

Es gibt 5 Min. Zeit zur Schafschuren. (z.B. Luftballonrasieren, Wollfäden oder Rohwolle einsammeln)

Wasserstelle

Innerhalb von 5 Min. soll von der Gruppe die Schaftränke möglichst gut gefüllt werden.

Stab balancieren

Mit dem Stab wird eine vorgegebene Strecke gelaufen

Stab weitergeben

Der Stab wird zwischen die Knie geklemmt und dann von TN zu TN weitergegeben.

Zielwurf

Der Stab steckt im Boden (in einer Flasche). Aus einiger Entfernung müssen Einmachgummis darüber geworfen werden.

Schutz der Herde

Die Verteidigung der Herde soll mit einem Zielschießen geübt werden. Entweder mit selbst gebauten Schleudern oder "Miniaturbogen" (Gummiring und Strohalm).

Herde füttern

Jeder Teilnehmer bekommt eine Schere. Innerhalb von drei Minuten sollen sie damit soviel Gras wie möglich abschneiden und in einen Eimer hineinwerfen (wirklich abschneiden! nicht abreisen). Es wird anschließend gemessen wie hoch der Eimer gefüllt ist (Gras vorher etwas zusammendrücken)

Mein Schaf

Die Hirten betätigen sich künstlerisch. Aus dem Material das um die Station zu finden ist bauen (gestalten, legen) sie ihr Schaf.

Heuballen tragen

Ein Heuballen (Kiste) soll von 4 Spielern der Gruppe innerhalb einer Minute über eine bestimmte Strecke transportiert werden. Dabei wird der "Heuballen" ohne Hilfe der Hände und Arme zwischen den Spielern eingeklemmt.

Tiere tränken

Mit einem durchlöchernten Behälter muss Wasser aus einem Eimer (wird vor Start einer Gruppe immer gleich hoch mit Wasser gefüllt) in einen anderen Eimer transportiert werden. Dabei dürfen die Spieler die Löcher nur mit den Händen abzudecken versuchen. Gespielt wird so lang bis der erste Eimer leer ist. Die Geschwindigkeit des Transports spielt keine Rolle. Jetzt wird gemessen wie viel cm hoch das Wasser in der Schaftränke noch steht.

Schaf führen

Ein Mitglied der Gruppe wird zum Schaf bestimmt und bekommt die Augen verbunden. Die Hirten der Gruppe müssen dieses nun durch Zuruf über den Platz dirigieren.

Schafe sammeln

In einem quadratischen Feld liegt eine große Zahl von "Schafen" (Luftballon in 4 Farben). Die Gruppen müssen versuchen möglichst schnell die Schafe ihrer Farbe zu ihrer Sammelstelle in einer der vier Ecken zu bringen.

Schafe transportieren

Staffelrennen bei dem "Schafe" aus der Gruppe über die Strecke getragen werden.

Hirtenlauf

Kleiderstaffel

Vierfüßlerlauf

TN legen die Strecke auf Händen und Füßen zurück.