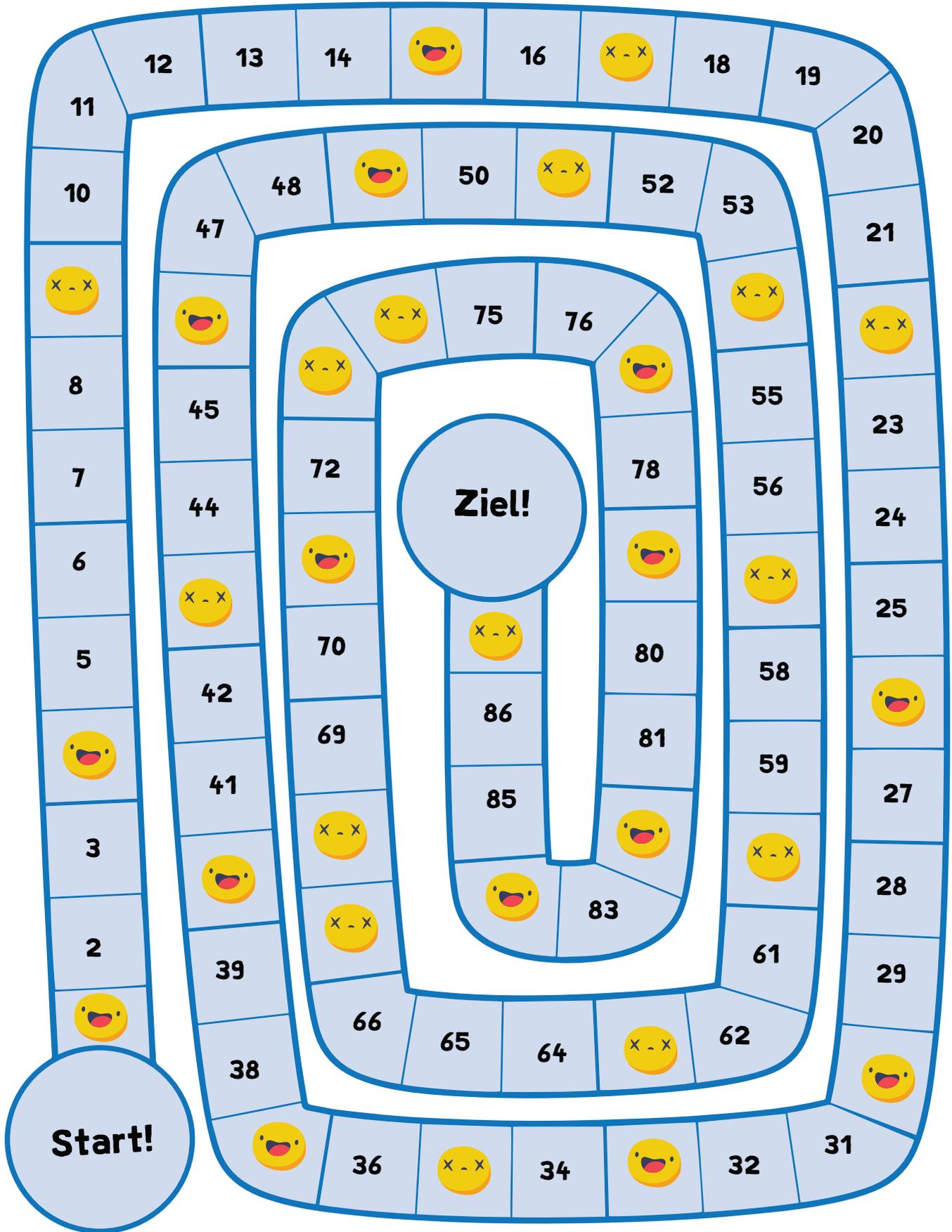


Brettspiel Die Gebote

Die 10 Spielregeln von Gott

Gott will, dass du glücklich bist. Und dass auch die anderen glücklich sind. Deshalb hat uns Gott die Zehn Gebote geschenkt. Sie sind hilfreich wie Spielregeln.





Spielregeln:

- Ihr braucht einen Würfel und für jeden Spieler einen Spielstein.
- Es wird reihum einzeln geworfen und jeder Spieler beginnt mit seiner Figur auf dem Startfeld. Der/die Jüngste fängt an.
- Der Würfel gibt an, wie viele Felder man jeweils weiterziehen darf. Bei einer gewürfelten sechs darf man noch einmal würfeln.
- Landet ihr auf einem Aktionsfeld, dann lest die untenstehenden Anweisungen dazu laut vor und setzt sie in die Tat um. Es können auch mehrere solcher Felder innerhalb eines Spielzuges nacheinander in Aktion treten.
- Ihr müsst das Zielfeld mit einem genauen Wurf erreichen, ansonsten bleibt stehen und hofft auf euren Versuch in der nächsten Runde.
- Gewonnen hat, wer als erstes im Ziel ankommt. Viel Freude!

Anweisungen für die Aktionsfelder:

Start: Entdecke die zehn Spielregeln Gottes für dein Leben. Schön, dass du dich auf den Weg machst!

1. Es gibt viele Sachen, die du gerne machst. Aber du hast Gott an den ersten Platz deines Herzes gesetzt. Niemand ist wichtiger als er. Wow! Würfle gleich noch einmal.
4. Du hast im Pausenhof einen Geldbeutel gefunden. Du gibst ihn im Schulsekretariat ab. Sehr vorbildlich! Weiter so! Rücke drei Felder vor.
9. Du hast schon wieder vergessen, das Licht in deinem Zimmer auszumachen. Gehe die Punktzahl, die der nächste Spieler vorwärts geht, rückwärts.
15. Dein großer Bruder erklärt dir, dass das Volk Israel Gottes Namen anfänglich nicht ausgesprochen hat. So heilig war ihnen dieser. Gut gemerkt! Würfle 2x, rechne die Punkte zusammen und teile sie durch 2 (bei ungeradem Ergebnis aufrunden). Gehe diese Punktzahl nach vorne.
17. Das Gebot der Sonntagsruhe gilt für manche Berufe, die für alle notwendig sind, nicht. Du bist aber weder ein Notarzt noch ein Polizist. Gehe dafür, dass du deine Hausaufgaben wieder bis Sonntag aufgeschoben hast, vier Felder zurück.
22. In den letzten Wochen bist du mit deinem Handy schlafen gegangen. Zeit für das Gebet blieb da keine mehr. Teile deinen Tag besser ein! 2x aussetzen.
26. Gott hat Mose für das Volk Israel die zehn Gebote übergeben. Du hast erkannt, dass diese keine Spielverderber-Verbote sind, sondern eine gute Grundlage für ein schönes gemeinsames Leben. Gehe noch 1x die Punktzahl, mit der du auf dieses Feld gekommen bist.
30. Deine Eltern kümmern sich liebevoll um deine Großeltern. Auch du möchtest an deine Nächsten denken. Wähle zwei Mitspieler aus, die du je zwei Felder nach vorne setzt.
33. Um pünktlich im Sonntagsgottesdienst zu sein, stehst du selbstständig auf. Würfle noch einmal.
35. Du hast keine Lust, mit deiner Oma zu telefonieren und gehst deshalb einfach nicht ans Telefon, als du ihre Nummer auf dem Display siehst. Gehe vier Felder zurück.
37. Dein Papa hat manchmal viel zu wenig Zeit für die Familie. Anstelle eines Vorwurfes dankst du ihm aber, dass er immer für euch sorgt. Tausche deine Position mit demjenigen Mitspieler, der am weitesten vorne liegt.
40. Gott hat Mose durch einen brennenden Dornbusch seinen Namen mitgeteilt: Er heißt Jahwe: „Ich bin (der ich bin da für euch)“. Wegen dieser Nachricht dürfen alle Spieler drei Felder nach vorne hüpfen.
43. Bei einer Schlägerei hast du einen Schulkameraden verprügelt. Das geht doch nicht! Gehe zurück zum Start.
46. Du ergreifst das Wort für ein Mädchen aus deiner Klasse, das immer wieder gemobbt wird. Für deine mutige Tat darfst du gleich noch einmal würfeln.
49. Dein Religionslehrer hat dir erklärt: Gott hat uns als freie Menschen geschaffen. Aber auch die Freiheit braucht eine Ordnung: Die Zehn Gebote. Gut gemerkt! Gehe drei Felder nach vorne.
51. Zusammen mit deinen Freunden hast du den Hund deines Nachbarn vom Balkon aus mit Steinchen beworfen. Der arme! Ein beliebiger Mitspieler darf dich soweit zurücksetzen wie er/sie möchte.
54. Du hast dich mit einer Freundin zerstritten. Jetzt möchtest du nichts mehr mit ihr zu tun haben. Setze eine Runde aus und denke über den Satz nach: Treusein muss man einüben.
57. Du hast dir den Füller deiner Schwester ausgeliehen. Du hast ihn aus Versehen kaputt gemacht, aber du verschweigst die Tat. Würfle noch 1x und gehe diese Anzahl rückwärts.
60. Du hast deine Hausaufgaben nicht gemacht. Deiner Lehrerin erzählst du aber, dass du die Aufgaben nicht verstanden hättest. 1x aussetzen und nacharbeiten.
63. Du hast beim Versteckspielen deinen Spielkameraden verpetzt. Das geht gar nicht! Entschuldige dich und setze eine Runde aus.
67. Du lästerst über den Busfahrer, denn fast jeden Tag ist dein Schulbus unpünktlich! Damit du nicht immer sofort urteilst, sondern dich zuerst in die Lage des anderen versetzt: Tausche deine Position mit demjenigen Mitspieler, der am weitesten zurückliegt.
68. Du bist auf deine Schwester eifersüchtig. Du möchtest auch eine neue Uhr haben. Ein beliebiger Mitspieler darf dich soweit zurücksetzen wie er/sie möchte.
71. Du teilst deine Schokolade mit allen deinen Geschwistern. Da schmeckt es dir doch gleich viel besser. Versetze einen beliebigen Mitspieler deiner Wahl um drei Felder, vorwärts oder rückwärts.
73. Du hast von deinen Eltern zwei Euro erhalten, um sie in der Messe in die Kollekte zu geben. Heimlich behältst du das Geld. Gehe zurück zum Start.
74. Du hast eine gute Schulnote erhalten. In der Klasse verkündest du laut, wie leicht diese Prüfung doch für dich war. Sei kein Angeber! Gehe fünf Felder zurück.
77. Du malst für einen alten oder kranken Menschen ein Bild. Du hast ihm eine große Freude bereitet! Würfle gleich noch einmal.
79. Ein ausländischer Mitschüler kann noch nicht so gut Deutsch. Du bist genervt von ihm, hörst ihm aber trotzdem geduldig zu. Bravo! Würfle 3x und rücke 1x vor. Nimm also die höchste gewürfelte Augenzahl.
82. Während deines Abendgebetes betest du für Menschen mit Problemen. Würfle 1x und gehe diese Anzahl rückwärts, würfle ein zweites Mal und gehe diese Anzahl nach vorne.
84. Du motivierst deine Eltern, mit der Familie eine Wallfahrt zu machen. Was für eine großartige Idee! Gehe gleich vier Felder nach vorne.
87. Dein Fahrrad hat einen Platten. Doch kein vorbeifahrender Passant bietet dir seine Hilfe an. Wenn du hier der erste bist, warte mit dem Weitergehen, bis der nächste Spieler auf mindestens vier Felder an dich herangekommen ist.

Ziel: Die nächsten Herausforderungen kommen bestimmt bald. Doch wenn du als erstes HIER bist, hast du gewonnen! Herzlichen Glückwunsch!