



## Spiel des Lebens



### Zielgedanke:

Die Kinder sollen sich fragen, was am Ende bleibt! Ziel ist es, dass ihnen bewusst wird, dass Geld, Reichtum etc. vergänglich ist. Der Sieger ist der, der Beziehungen pflegt. Und die wichtigste Beziehung ist die zu Gott.



### Ablauf:

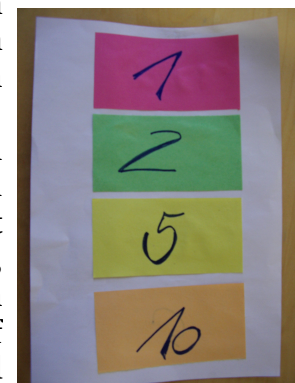
- **Countdown** (mit erhobenen Händen von 10 auf 0 zählen)
- **Lied** „Marmor, Stein und Eisen bricht“
- **Ansagen** (neue Kinder begrüßen, 10x da-Liste, ...)
- **Spiele:** Wir spielen gemeinsam „Spiel des Lebens“! Verschiedene Stationen werden aufgebaut. Es gibt zwei verschiedene Währungen – Geld- und Beziehungswährung (Freundschaftspunkte). Für jede Station wird vorher ein Plakat gemalt/ gebastelt etc.. Die Stationen werden im Raum „verteilt“ (am besten Tische zum Abtrennen benutzen). Die Plakate zeigen, wie die entsprechenden Stationen heißen und was man tun kann.  
Als Geld benutzen wir verschiedenfarbige Papierzettel (gelb, rot, grün und blau). Jede Farbe hat einen bestimmten Geldwert, der vorher festgelegt wird. Damit die Kinder wissen, welche Farbe welchen Wert hat, werden weiße Blätter mit den verschiedenfarbigen Papierblättern beklebt und der jeweilige Wert darauf geschrieben (Wertüberblick/ Liste). An jede Station wird eine Liste gelegt.



Clown



Spiele



- Als „Beziehungswährung“ werden Punkte (oder Stempel) an den jeweiligen Stationen ausgelegt. Das restliche Geld wird auf die Mal-, Luftballon-Tier-Modellier-, Kraftsport-, und Arbeitsstation verteilt  
Die Kinder bekommen zu Anfang Geld (etwa 4 „Euro“) in einem Briefumschlag.  
Vorab werden noch „Schicksalskarten“ gebastelt (ähnlich wie Monopoli), die an den verschiedenen Stationen verteilt werden.  
Beispiel für Schicksalskarten:
  - Du findest eine Geldbörse. Was machst du damit? a, abgeben (Kind bekommt 1€ u. 1 Freundschaftspunkt(FP)) b, behalten? (Kind bekommt 2 € u. - 2 FP)
  - Die Bank zahlt dir 2 € Zinsen
  - Du bist bei rot über die Ampel gefahren! Bezahle 2 €!
  - Ein Obdachloser will Geld von dir! Wie viel gibst du ihm – a, 0€ - 1 FP; b, 2€ + 1 FP, 4 € + 3 FP?
  - Du bekommst eine Prämie von deinem Chef! 2 €

**Ziel:** Wer am meisten Beziehungspunkte hat, ist der Gewinner. Er darf sich aus dem Preiskoffer etwas aussuchen. Den Kindern wird dies **aber vorher nicht verraten**.

- **Stationen:**

- 1. **Malstation:**

**Materialien:** weiße/ bunte Blätter, Stifte, Kleber etc.

**Ziel:** Jemandem eine Freude machen!

Die Kinder können hier kreativ sein und ein Bild malen/ basteln. Dieses Bild wird dann verkauft – dafür bekommen die Kinder Geld vom Mitarbeiter (MA) oder einem anderen Kind oder sie verschenken es und erhalten Freundschaftspunkte. Wie viele Punkte/ € das Kind bekommt, entscheidet der MA.

- 2. **Glücksspiel:**

**Materialien:** Kartenspiel

**Ziel:** Wer die höchste Karte zieht gewinnt. Die Kinder sollen an dieser Station Geld verlieren, damit sie sehen, Glücksspiele sind sinnlos. (Dazu sollte man gezinkte Karten benutzen... das hilft!)

- 3. **Luftballon-Modellierstation:**

**Materialien:** Luftballons, Vorlage zum modellieren

**Ziel:** Der MA bringt den Kindern das Modellieren bei. Die Kinder bezahlen für die Materialien und modellieren dann selbst ein Luftballongebilde. Sie können es anschließend verkaufen und bekommen dafür Geld oder sie verschenken es und erhalten Freundschaftspunkte. Wie viel Geld/ Freundschaftspunkte das Kind bekommt, entscheidet der MA.

#### **4. Lieder-Sing-Ecke:**

**Materialien:** Karaokebox, Gitarre, Keyboard etc. Liedtexte

**Ziel:** Die Kinder singen jemandem ein Lied vor und erhalten dafür Freundschaftspunkte. Wie viele Punkte es gibt, entscheidet der MA.

#### **5. Kraftsportstation:**

**Materialien:** Springseil

**Unterstationen:** Liegestütze, Springseil und Armdrücken

**Ziel:** Es wird festgelegt, was die Kinder für 10, 20 ... Liegestütze/ Seildurchschläge in **30 Minuten ??** bekommen. **Wirklich so lange?? überprüfen!!**

Beim Armdrücken bestimmen die Kinder selbst den Einsatz. Der Sieger erhält das abgemachte Preisgeld.

#### **6. Arbeitsstation:**

**Vorab:** Es werden Zettel bedruckt, wo drauf steht, ob das Kind arbeiten darf oder nicht (Arbeitserlaubnis). Dies soll die reale Situation z.B. beim Arbeitsamt darstellen. Die Zettel werden auf einem Stapel verdeckt hingelegt. Die Kinder ziehen eine Karte, die dann zeigt, ob sie arbeiten dürfen oder nicht.

**Arbeitsangebote:**

- Abwaschen/ Abtrocknen
- Gehilfe sein
- Linsen aussortieren etc. (Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!)

**Materialien:** Schüssel mit Linsen und Reis, leere Schüssel etc.

**Ziel:** Geld verdienen! Wie viel das Kind für seine Arbeit bekommt, entscheidet der MA.

#### **7. Urlaubsstation:**

**Materialien:** Fotoapparat, Postkarten, Sachen zum Verkleiden

**Ziel:** Wie im realen Leben soll man auch Zeit zum Entspannen haben. Die Kinder dürfen sich hier gegen Bezahlung verkleiden und ein Foto von sich machen lassen. Dieses erhalten sie später wirklich (z.B. zur Weihnachtsfeier). Es können Postkarten gekauft werden. Diese sollen an Andere verschickt werden. Das Kind erhält dafür Freundschaftspunkte. Wie viel € das Foto/ die Postkarte kosten, wird vorab festgelegt. Der Preis kann im Laufe des Spiels erhöht werden, da die Kinder Geld dazu verdienen. Wie viel Freundschaftspunkte es gibt, entscheidet der MA.

#### **8. Essstation:**

Hier wird Essen verkauft!

#### **9. Segnungsstation:**

Für die Kinder wird kostenlos gebetet.

- **Schluss:**  
Mit dem Lied „Jesus ist da!“ wird der Schluss des Spiels eingeläutet. Die Kinder gehen auf ihren Platz zurück. Ein MA sammelt die Briefumschläge ein. Diese werden ausgewertet. Das Kind mit dem meisten Geld bekommt einen Lolli. Sieger ist das Kind mit den meisten Freundschaftspunkte. Vor der Preisverleihung wird ein kurzer Input gegeben. Dabei wird der Zielgedanke nochmals aufgefasst – am Ende zählt nicht das verdiente Geld, sondern die persönlichen Beziehungen, besonders die zu Gott!
- **Lied:** „Bei Gott steht alles auf’ m Kopf!“
- **Segen**