



# Family Time

KREATIVE IDEEN

Life CHURCH



### JONA ÄRGERE DICH NICHT

- 4 gleichfarbige Spielfiguren, 1 Würfel  
Spielplan (<https://christlicheperlen.wordpress.com/2015/11/24/spiel-jona-aerger-dich-nicht/>)

Erklärung: Nicht ganz freiwillig ist Jona Gottes Auftrag gefolgt, die Bewohner der Stadt Ninive zu warnen. Jona verkündigte ihnen, wenn sie nicht umkehrten von ihren bösen Wegen, würde die ganze Stadt in 40 Tagen untergehen. Doch zum Glück sind die Leute einsichtig, bitten Gott um Vergebung und machen Schluss mit ihren schlechten Taten. Gott verzeiht... und Jona? Er ärgert sich, dass die Stadt nun verschont wird und er blamiert dasteht. Anstatt sich zu freuen, dass die Menschen weiterleben können und sich sogar zum Guten geändert haben. Doch welche Familie ist zuerst in Sicherheit, bzw. hat am schnellsten ihre Angelegenheiten mit Gott und den Mitmenschen in Ordnung gebracht?

Die Felder werden, falls noch nötig, gemäß der bunten Vorlage farbig ausgemalt. Anschließend das fertige Spielfeld wird in die Mitte des Tisches gelegt, an dem die Spieler Platz nehmen. Jeder stellt seine 4 Figuren auf die passenden Felder außerhalb des Fisches. Die Spieler würfeln der Reihe nach. Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl darf beginnen. Er würfelt, bis er eine 6 hat, höchstens jedoch 3 Mal. Hat er eine 6, darf er eine Figur auf das Farbfeld mit der dicken Umrandung ziehen (das erste der 40 Felder zählenden Würfelstrecke – nach der Zahl der 40 Tage). Dann soll er noch einmal würfeln und das Männchen entsprechend der Punktzahl vorrücken. Nun geht es ebenso im Uhrzeigersinn bei den anderen Spielern weiter. Kommt man dabei auf einem Feld aus, auf dem schon ein andersfarbiger Spieler steht, so wird dieser drei Kreise weitergerückt (oder alternativ bis ein Feld vor seine Ziellinie – dann sich vor Spielbeginn darauf festlegen). Denn die Leute von Ninive sind nicht länger eigensüchtig, sondern helfen sich nun gegenseitig. Und ärgern sich auch nicht wie Jona... Eigene Figuren dürfen jedoch nicht so vorgezogen werden. Im Zielort darf nicht übersprungen werden. Sieger ist, wer zuerst alle Figuren in der farbigen Ziellinie aufstellen konnte.

Für 2-4 Spieler

Idee von: [christlicheperlen.wordpress.com](https://christlicheperlen.wordpress.com)

### FISCHER, FISCHER! WIE KOMME ICH ÜBER DEN SEE?

Der Fischer steht auf einer Seite des Raumes und der oder die anderen Mitspieler stehen ihm gegenüber und fragen: Fischer, Fischer! Wie komme ich über den See? Nun lässt sich der Fischer eine ungewöhnliche Art einfallen, wie man den Abstand überwinden kann, z.B. rückwärts laufend, vorwärts auf einem Bein, auf allen Vieren, rollend, Krebsgang u.v.m. Sobald er die "Gangart" genannt hat, setzen sich alle in Bewegung - auch der Fischer muss versuchen, auf die von ihm genannte Weise die Strecke zurückzulegen. Während alle versuchen, das andere Ufer zu überwinden, versucht der Fischer durch Abschlagen einen neuen Fischer für die nächste Runde zu finden.

### JONA UND DER GROSSE FISCH - WÄSCHEKLAMMER

- Fisch und Jona nach Vorlage auf dickem farbigem Papier, 1 Wäscheklammer, 1 Zahnstocher, Schere, Klebeband

Einen Fisch und Jona ausschneiden. Fisch entzweischneiden. Jede Hälfte an einem Teil der Wäscheklammer mit Klebeband befestigen. Jona an dem Zahnstocher mit Klebeband befestigen und am Unterkiefer des Fisches festmachen.

Idee und Vorlage:

<https://www.hiswondrousworks.com/JONAH%20and%20the%20GREAT%20FISH%20Craft.pdf>

### JONA ABENTEUERSPIEL

- Ein lustiges Wettkampfspiel, das ihr entweder zu zweit in Gruppen spielt - Outdoorgeeignet  
Notiert alle Namen auf ein Blatt Papier zum Punkte eintragen

#### 1. Abenteuer: Im Hafen

Material: Zweige, Äste oder Bausteine

Jona möchte nicht nach Ninive gehen. Er beschließt, vor Gott und seinem Auftrag wegzulaufen und mit dem Schiff zu fliehen. Jona kommt am Hafen an. Hier herrscht schon viel Betrieb. Jona sieht wie die Matrosen Schiffe be- und entladen. Sucht dir Material wie zum Beispiel Zweige und Äste oder Bausteine zusammen und bau daraus einen möglichst hohen Turm. Du hast 5 Minuten Zeit. Danach wird gemessen.

#### 2. Abenteuer: Am Schiff

Material: 2 Eimer mit Wasser und zwei leere Eimer, Becher

Kaum hat das Schiff abgelegt, zieht ein kräftiger Sturm auf. Das Schiff beginnt zu wackeln, und als der Sturm immer kräftiger wird, schwappen die Wellen über Bord. Dabei schlucken einige der Matrosen unfreiwillig ein bisschen salziges Meerwasser. Transportiert mit dem Mund in 3 Minuten möglichst viel Wasser vom einen in den andern Eimer. Schöpft dazu mit den Bechern aus dem Eimer und nehmt dann aus dem Becher einen kräftigen Schluck. Rennt zum andern Eimer und spuckt das Wasser dort hinein. Dann wieder zurück usw. Ihr könnt alle zusammen anfangen. Nach 3 Minuten wird gemessen wer mehr Wasser transportiert hat.

#### 3. Abenteuer: Ladung über Bord

Material: Tannenzapfen, Wattebälle oder ähnliches

Die Lage auf dem Schiff wird immer bedrohlicher. Alle haben furchtbare Angst, den Sturm nicht zu überleben. Um das Schiff etwas unempfindlicher gegen den starken Wind zu machen, fangen die Matrosen an, die Ladung über Bord zu werfen. Wärt ihr auch gute Matrosen? Wie weit könnt ihr die Zapfen (Wattebälle) werfen? Jeder wirft einen Zapfen (Watteball) und wer weiter trifft, bekommt den Punkt.

#### *4. Abenteuer: Im Bauch des großen Fisches*

Material: Tuch oder Schal als Augenbinde, Wanne mit Wasser und jeweils 3 Gegenstände, Handtuch  
Die Seeleute haben Jona aus dem Schiff geworfen. Er taucht unter ins tiefe Meer. Da kommt ein riesiger Fisch zu Jona geschwommen. Gott hat diesen Fisch geschickt, damit Jona nicht ertrinkt. Und – schwupps – sitzt Jona in dem großen Fischbauch. Igitt – hier stinkt es! Und außerdem ist es stockfinster. Jona kann einfach nichts sehen – nicht mal seine eigenen Hände. Aber mit denen kann er noch tasten. So tastet er sich im Bauch des Fisches voran, um ein einigermaßen gutes Plätzchen für sich zu finden. Mit verbundenen Augen dürft ihr jetzt auch tasten. Natürlich nicht im Trockenen. Im Fisch war es schließlich auch nicht trocken. Mal sehen wie viele Gegenstände ihr ertasten könnt!

#### *5. Abenteuer: An Land*

Material: Kirschen oder sonstiges Kernobst

Nachdem Jona drei Tage und drei Nächte im dunklen nassen Bauch des Fisches gewesen ist, sagt Gott zum Fisch: "Spuck Jona jetztwieder aus!" Und der Fisch spuckt ihn aus. Jeder isst eine Kirsche und spuckt den Kirschkern anschließend soweit er kann.

Alle Ergebnisse werden nun zusammen gezählt. Wer die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Idee: [www.allesumdiekinderkirche.de/textsuche/jonaspiel.pdf](http://www.allesumdiekinderkirche.de/textsuche/jonaspiel.pdf)