

Würfelspiel

«Vom Nuggi zum Grufti»

INFO-BOX

Stichwort:

- Lebensfragen
- Tod, Geburt, Leben
- Erlebnisevangelisation

Autor:

Die Leiter- und Jüngerschaftsschule dreamteams entwickelte einen «Lebens»-Parcours. Mario Schmidli hat diesen Parcours für den TC Rafz zu einem Würfel-Postenlauf-Spiel weiterverarbeitet.

«Vom Nuggi zum Grufti» ist ein Würfelspiel in Kombination mit einem Lebensparcours. Es fordert die Teilnehmer heraus, über ihr Leben und ihren Tod nachzudenken.

«Vom Nuggi zum Grufti» ist eine modifizierte Spielvariante des «Mystery Parks» (Abschlussprojekt des ersten Jahrgangs der Leiter- und Jüngerschaftsschule «dreamteams») und eignet sich für einen evangelistischen Anlass.

Spielablauf

Ein Spielbrett mit 30 Feldern und das «Lebensblatt» in Herzform ist die Grundlage des Spiels. Der Spielparcours ist in fünf Lebensabschnitte gegliedert (Baby, Teenie, Jugend, Familie, Grosseltern/Grufti). Jeder Lebensabschnitt ist wiederum in sechs Felder unterteilt. Somit wird beim Würfeln jeder Lebensabschnitt mindestens einmal durchlaufen. Die Felder sind fortlaufend nummeriert.

Zu jedem Feld gibt es einen dazugehörigen Posten, an dem etwas zum Thema des Lebensabschnitts zu finden ist: eine Aufgabe, Fragen oder etwas Praktisches, das getan werden muss.

Beim Überschreiten eines Lebensabschnittes befindet sich jeweils ein Tor. Die Tore sind verschiedene wichtige Fixpunkte im Leben, mit denen jeder konfrontiert wird, bevor er einen Posten im anschliessenden Lebensabschnitt absolviert. Dort wird jeder in eine soziale Schicht eingestuft, einer Familie zugeordnet, dem religiösen Markt ausgesetzt, oder man erlebt ein gesundheitliches oder religiöses Schicksal und stirbt schlussendlich.

Das Spiel funktioniert wie ein normales Leiterlspiel (würfeln und vorwärts gehen).

Die Spielinhalte

Tor 1: Nationalität

Jeder Mitspieler muss sich am Anfang für eine Nationalität entscheiden. Für diese Entscheidung wird aus fünf verdeckten Karten eine Nationalität gezogen. Wie im richtigen Leben, kann ich dazu nichts beitragen. Dieser Entscheid hat jedoch Konsequenzen für das Tor 2 («Familie») und weitere Posten im Lebensparcours. Denn je nach Nationalität bist du in eine arme oder reiche Familie geboren.

Tor 2: Familie

Je nach Nationalität, welche gezogen wurde, stehen verschiedene Familien zur Auswahl. Wer beim Tor 1 eine reiche Nationalität wie «Österreich» gezogen hat, dem steht eine grössere Auswahl an Familien zur Verfügung als z.B. für einen Afrikaner.

Jede Familie ist auf einem Blatt kurz beschrieben. Damit wird aufgezeigt, in welche soziale Schicht man hineingeboren wurde, wie die finanziellen Mittel der Familie aussehen, wie das Verhältnis zwischen Vater, Mutter und dem Kind aussehen und gibt Auskunft über die Ausbildungsmöglichkeiten, etc.

Wichtig fürs Spiel: An einigen Posten müssen diese Fakten für die Entscheidung relevant sein. Bsp: Aus einer sozial schwächeren Familie kann ich bei der Berufswahl nicht Lehrer oder Ingenieur werden.

Jede Familie hat eine Farbe. Die dazu passenden Klebepunkte werden auf dem Lebensblatt aufgeklebt.

Beispiele für Familiennamen: Fam. Giovanetti, Fam. von Allenbach, Fam. Atabaga, etc.

Tor 3: Religion

Auf dem «Marktplatz der Religionen» kann jeder seine Religion auswählen. Es besteht auch die Möglichkeit, sich selber eine Religion zu basteln. Alle gängigen Religionen sollen einzeln auf einem Blatt beschrieben und aufgehängt werden. So hat jeder die Möglichkeit, alles anzusehen und eine Symbolkarte einer Religion auszuwählen. Beim Christlichen Glauben soll es ein rotes transparentes Herz sein (gleich gross wie das «Lebensblatt»).

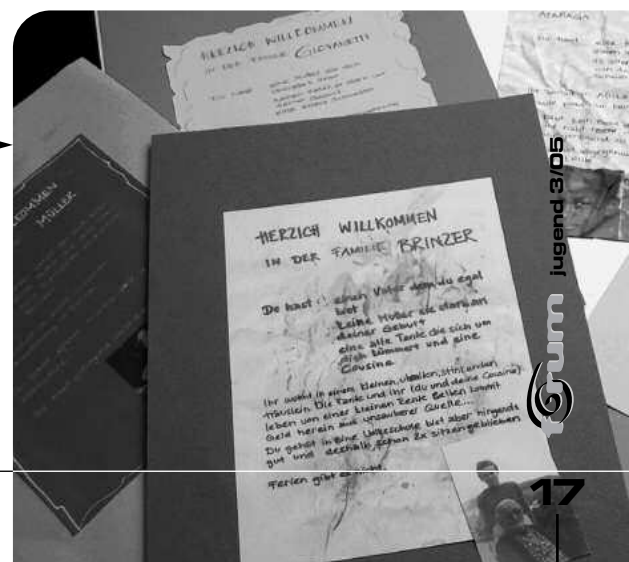
Tor 4: Schicksal Religion

Es stehen zwei Möglichkeiten von Schicksalen pro Religion auf verdeckten Karten zur Verfügung. Wurde z.B. Esoterik als Religion gewählt, kann ein Schicksal so aussehen:

«Du wurdest durch pendeln zwar von deinen Kopfschmerzen befreit, wirst jetzt aber von nächtlichen Alpträumen und Schlaflosigkeit geplagt.»

Es können durchaus auch positive Schicksale sein wie «Heilung» im Christlichen Glauben.

In welche Familie wirst du geboren?



Tor 5: Gesundheitszustand

Dieses Tor klärt den Teilnehmer über seinen Gesundheitszustand auf. Es gibt drei Möglichkeiten: schlecht, mittel oder gut. Drei neutrale Couverts liegen zur Auswahl bereit. Darin ist ein Brief vom Arzt, der sich zu ihrer letzten Untersuchung äussert und mitteilt, wie der Gesundheitszustand ist. Auf dem Laufblatt soll notiert werden, ob der Bericht positiv oder negativ ausgefallen ist.

Tor 6: Tod

Nun geht es dem Ende des Lebens zu. Aus einem Topf wird eine Karte gezogen, auf der steht, wie man gestorben ist. Zum Beispiel:

«Du bist ganz normal eingeschlafen und in Ruhe gestorben.»

«Auf einer Wüstenreise hast du dich verirrt und bist verdurstet.»

«Du konntest dem Angebot Drogen zu spritzen nicht widerstehen und bist an einer Überdosis gestorben.»

Lebensabschnitt «Baby»

Einige Vorschläge für die Posten der Felder 1-6:

Sprache. Lass eine Kassette mit einem Tonband schneller laufen und es muss erraten werden, was gesagt wird.

Abtreibung. In einem Topf befinden sich zusammengefaltete Zettel. Auf dreien steht: «Du darfst leben» (weiter würfeln)

auf einem steht: «Du wirst abgetrieben» (Nochmals an den Start und neu beginnen).

Kindergarten. In fünf Minuten muss mit Lego etwas gebaut werden.

Essen. Babybrei essen und erraten, was darin enthalten ist.

Trinken. Einen «Schoppen» auf Zeit austrinken.

Sandkastenspiele. Im Sand mit «Förmli» eine Sandburg bauen.

Lebensabschnitt «Teenie»

Die Felder 7-12 sind der Teeniezeit gewidmet. Finde selber einige Bei-

spiele für diese Felder, die an den einzelnen Posten erlebt werden können. Themen wie Freundschaft, Gruppendruck, Eltern, Pubertät, erste Liebe könnten Bestandteile sein.

Lebensabschnitt «Jugend»

Die Felder 13-18 behandeln die Jugendthemen wie Beruf, Freundschaft, Sex, Sucht, Hormone und Partnerwahl.

Lebensabschnitt «Familie»

Die Felder 19 - 24 gehören dem Thema Familie: Ehe, Kinder, Karriere, Scheidung, Treue etc.

Lebensabschnitt «Grosseltern/ Grufti»

Zu den Feldern 25 - 30 einige Vorschläge:

Körperliche Gebrechen. Mit einem Los zieht jeder sein Gebrechen wie Blindheit (Augendbinde), Gehilfe (Stöcke, Rollstuhl), offene Beine (Verband). Die Gebrechen behält derjenige bis am Schluss.

Hörprobleme. Ohrpfropfen ins Ohr stecken (oder anderen Gehörschutz) und bis am Schluss anbehalten.

Rollstuhlrennen. Mit einem Rollstuhl einen Parcours fahren.

Spielabschluss

Nach dem Tor 6 tritt man ein in den Raum «das Totenreich». Der Raum sollte in zwei Teile (Gänge) abgetrennt werden und dunkel sein (ev. UV beleuchtet). Am Ende der zwei Gänge gelangt der Teilnehmer zu «seinem» Grab (Kreativ darstellen: Erde aufschütten, Grabstein aus Sagex, beleuchten, Blumen pflanzen, Grabkerzen aufstellen).

Zu Beginn der beiden Gänge kontrolliert eine weiss gekleidete Person das «Lebensblatt». Ob jemand in den Himmel kommt (rechter Gang) entscheidet sich darin, dass er sich für den Christlichen Glauben entschieden hat. Hat sich eine Person für eine andere Religion entschieden, muss sie in die Hölle (linker Gang).

Am Ende des rechten Gangs (Himmel) soll ein Bibelvers angebracht werden aus Off 21,4, der auch vom Ende des linken Gangs her sichtbar ist. Im linken Gang (Hölle) kann der Bibelvers Matthäus 13, 41-42, ebenfalls sichtbar vom rechten Gang auf-

gehängt werden. Nun steht man also am Schluss vor seinem Grab und hat einige Sekunden um inne zu halten. Danach soll ein Raum zur Verfügung stehen, in dem Gespräche stattfinden oder auch Fragen gestellt werden können.

Das Lebensblatt

Das Lebensblatt (Laufblatt) hat eine Herzform. Es müssen folgende Felder darauf Platz haben: Nationalität, Familie (Punktkleber der Familienfarbe), Schicksal der Religion, Gesundheitszustand und Todesursache. Auf der Rückseite können noch weitere Dinge aufgeschrieben werden wie die Zeitangabe beim «Schoppenwetttrinken» oder Partnerwahl etc.

Während dem ganzen Spiel geht ein schwarz gekleideter Leiter mit einem Locher umher und stanzt in die Lebensblätter (Herzen) Löcher. Das symbolisiert die Sünden, die man täglich macht. Im letzten Raum, dem Tod, werden von einer weiss gekleideten Person die Laufblätter kontrolliert. Wer sich für den Christlichen Glauben entschieden hat, hat ein rotes, transparentes Herz bekommen (Tor 3).

Nun kann das transparente Herz von dieser Person über das Lebensblatt gelegt werden und alle Sünden (Löcher) scheinen rot. Das symbolisiert das Blut von Jesus Christus, welches er für die Sünden von uns Menschen vergossen hat. Somit sind alle Sünden gelöscht und man kann in den Himmel. Für alle anderen Religionen gibt es nur den einen Weg - in die Hölle.

Wichtige Hinweise

Die meisten Reaktionen kamen am Schluss beim Entscheid Himmel oder Hölle. Es gab sogar solche, die nicht in die Hölle gingen. Ebenfalls ist die Abtreibung am Anfang eine krasse Konfrontation mit dem Thema. Es muss also am Schluss aufgefangen werden können!

Für dieses Spiel braucht es ziemlich viel Platz. Je nach Themengebiet kann man ganze Räume speziell zum Thema einrichten. Es lohnt sich, einiges in die Dekoration zu investieren, um eine ansprechende Atmosphäre zu gestalten. ●

Die meisten Reaktionen kamen am Schluss beim Entscheid Himmel oder Hölle.



Die Geburt

