
ABENTEUER JUNGSCHE

Ein komplettes Programm für Freizeiten und Gruppenstunden
in Jungschar, Teenagerkreis, Sonntagschule und Kindergottesdienst

EIN LEBEN IN ÄGYPTEN

Vorwort.....	6
I. Einleitung.....	7
II. Jungschararbeit - grundsätzliche Überlegungen.....	9
III. Anschauliche Botschaft	13
IV. Die Geschichte und Kultur Ägyptens.....	15
V. Ägypten und die Bibel.....	23
VI. Die äußere Gestaltung des Ägypterlagers	25
VII. Die Lagerorganisation	31
VIII. Bibelarbeiten.....	35
Andachten	46
Stille-Zeit	52
IX. Gemeinsame Kreativität	59
X. Spieleprogramm.....	66
XI. Sonstiges	81
XII. Literatur und Medien	87
In einer Extra-Datei:	
XIII. Bilder und Kopiervorlagen	103
Allgemeine Abbildungen	105
Vorlagen V2-1 bis V2-43	139
Karten zur Josephsgeschichte	232
Lied zur Mosegeschichte	234
Zusatzblätter zur Freizeitmappe	235

In einer Extra-Datei:

Arbeitsblätter zu den 10 Lektionen aus dem Leben Josefs.

In einer Extra-Datei:

Kopiervorlagen zu den 10 Lernversen zu den Bibelarbeiten.

In einer Extra-Datei:

Fotobericht aus einem Ägypterlager.

2. Andachten

Andachten rund um die Thematik „Ägypten“ runden abends den vergangenen Tag ab oder werden zu besonderen Anlässen eingesetzt. Dabei wird jeweils der Bezug zum Lagerthema hergestellt.

● *Eingang zur Pyramide von Gizeh*

Möglicher Zielgedanke:

Jesus Christus sagt: Ich stehe an der Tür und klopfe an ... (Offb 3,5)

Die folgende Geschichte wird spannend erzählt:

Illustrationen
s. Kapitel XIII

Der Sohn von Harun al Raschid, der vor ca. 1200 Jahren der berühmte Kalif von Bagdad war („Tausendundeine Nacht“), Al-Mamun, war ein gelehrter Mann: Er baute Observatorien zur Beobachtung der Sterne, richtete Bibliotheken ein und interessierte sich als erster für die Cheops-Pyramide von Gizeh.

Zum Zweck der Erforschung reiste er mit einigen Männern von Bagdad nach Kairo und suchte wochenlang alle Seiten nach einem Eingang ab. Da damals die Verkleidungssteine noch vollständig erhalten waren, ließ sich jedoch keine Öffnung finden. Sie versuchten, mit Hammer und Meißel einen Gang in die Pyramide zu schlagen - doch vergebens, die Außensteine waren zu hart.

Dann hatte die Gruppe eine Idee. Sie zündete dicht vor den Steinen ein großes Feuer an, und als diese davon glühend heiß waren, schüttete sie kalten Essig darüber. Der Kälteschock ließ die Steine in viele kleine Stücke platzen. So gelang es den Männern des Kalifen, einen 30 m langen Gang in die Pyramide zu treiben - aber noch immer fanden sie nichts.

Der Gang war sehr eng, und die Luft war knapp, weil die Fackeln den Sauerstoff verbrauchten. So wollten sie beinahe mutlos aufgeben, da hörten sie plötzlich ein dumpfes Geräusch in ihrer Nähe: Es klang, als wäre ein großer Stein heruntergefallen! Mit neuem Mut arbeiteten sie sich zu der Stelle vor; zu ihrer Überraschung stießen sie auf einen niedrigen Gang, der schräg nach oben führte. Den krochen sie hinauf, bis plötzlich ein Stein den weiteren Weg versperrte.

Doch der Stein ließ sich drehen, und mit einem Mal hatten sie Tageslicht vor Augen - sie hatten den geheimen Gang ins Innere gefunden!

Al-Mamun ging mit seinen Männern wieder den Gang ins Innere der Pyramide, doch am unteren Ende, schon unter der Erde, fand er nur eine verlassene Erdhöhle mit Schutt und Staub.

Aber der Kalif gab nicht auf; er stieg den Gang hinauf bis zu der Stelle, wo der Stein herabgefallen war, denn er vermutete, dass dies der Anfang eines anderen Ganges sein könnte - es zeigte sich, dass die Vermutung richtig war. Neue Hindernisse traten jedoch auf: schwere, harte Steine blockierten den Gang. Um sie zu umgehen, schlug man Gänge um diese Sperrsteine herum; mehr als 20 Sperrsteine ließen die Ägypter seinerzeit beim Verlassen zurück, um den Gang zu blockieren.

Endlich hatte sich die Gruppe an allen Sperrsteinen vorbei gearbeitet - nun konnte man einen niedrigen Gang hinaufkriechen, der nach 50 Metern plötzlich sehr hoch wurde. Im Licht der Fackeln sah man einen hohen Gang, der weiter nach oben führte. Der Kalif und seine Leute waren in der „Großen Galerie“ angekommen, diese führte direkt zur Königskammer.

Nur langsam kamen sie auf dem schlüpfrigen Boden vorwärts und erreichten eine Plattform, von der ein niedriger Gang zu einem Vorraum führte. Nach einem zweiten niedrigen Gang öffnete sich ein größerer und sehr hoher Raum: zehn Meter lang, fünf Meter breit, sechs Meter hoch, mit Wänden aus rotem Granit: die „Königskammer“!

Im zitternden Licht ihrer Fackeln sahen sie in der Mitte des Raumes einen

Sarkophag aus poliertem, dunkelbraunen Granit. Vorsichtig näherten sie sich dem großen Granitsarg, doch es war sehr verwunderlich: Der Sarg war ohne Deckel und geöffnet - und als sie hineinleuchteten, war der Sarg leer.

In ihrer Enttäuschung suchten die Arbeiter Zentimeter für Zentimeter ab, ohne Erfolg: keine Gänge, keine Kammern, es gab nichts zu holen, keine Schätze, keine wissenschaftlichen Bücher oder Landkarten.

Nach dieser erfolglosen Expedition fiel die Cheops-Pyramide wieder in einen jahrhundertelangen Schlaf, und im Lauf der Zeit türmte sich drei Stoc-kwerke hoch Schutt und Abfall auf.

Das Rätsel der leeren Pyramide konnte bis heute noch nicht gelöst werden.

Anwendung:

Siehe ich stehe an deiner Tür und klopfe an; wenn jemand meine Stimme hört und die Tür öffnet, zu dem werde ich hineingehen und mit ihm essen und er mit mir (Offb 3,20).

s. Kapitel XIII
V2-26

Der Herr Jesus steht an der „Herzenstür“, er klopft an. Er sucht ständig nach Möglichkeiten, unser Innerstes (das „Herz“) zu erreichen. Keine Mühe ist ihm zu hoch. Lässt du ihn hinein?

● *Der Totenkult der Ägypter* (s. auch Literatur unter 8.)

Zielgedanke: Was lehrten die alten Ägypter über das Leben nach dem Tod? Was sagt die Bibel?

Alle alten Völker der Welt hatten ihre Vorstellungen über ein Weiterleben nach dem Tod. Die Ägypter hatten eine ausgeprägte Lehre darüber, wie es nach dem Tod eines Menschen weitergehen konnte. Der Totenkult wurde ausgeprägt gepflegt:

Bei den Ägyptern herrschte die Auffassung, dass nach dem Tod der „Todesfluss“ in einem Boot zu überqueren sei. Dann mußte man eine Tür passieren, die von einem Drachen bewacht war und gelangte in einen Gerichtsraum.

Der Tote wurde vor einem Gericht über sein Leben befragt und mußte Rechenschaft ablegen. Maßstab für diese Fragen war eine Liste mit Verhaltensweisen, die den Ägyptern bekannt war. Es ging hierbei um ein möglichst korrektes Leben.

Die Antworten des Gefragten wurden auf einer Waage gegen sein Herz aufgewogen und damit geprüft, ob er die Wahrheit spricht. Der Totengott „Thot“ hält dabei alles schriftlich fest (s. Vorlage im Anhang).

s. Kapitel XIII
V2-27

Bestand der Tote die Prüfung, durfte er in die „Herrlichkeit“ eingehen, wo Freunde und Verwandte ihn begrüßten; bestand er nicht, mußte er ewige Qualen erleiden.

Anschließend an die Schilderung der ägyptischen Lehre folgt die biblische. Dabei sollte betont werden, dass die Bibel der Wahrheit entspricht. Die Frage der Ewigkeit muss deutlich vor Augen stehen: Wo verbringst du deine Ewigkeit?

Nach den Aussagen der Bibel wird für die Menschen in der Tat eines Tages ein „Gericht“ stattfinden, durch das sie beurteilt werden. Allerdings ist der „Richter“ Gott selber, und die alles entscheidende Frage ist hierbei, was ein Mensch in seinem Leben mit Jesus Christus gemacht hat: Hat er ihm und seinem Wort geglaubt und die Vergebung der Sünden angenommen oder nicht? An der Antwort auf diese Frage wird die Entscheidung über ewiges Leben oder ewigen Tod festgemacht.

Während die alten Ägypter nie recht wussten, wo sie denn schließlich ihre Ewigkeit verbringen würden, können wir es heute ganz genau wissen: „So sehr hat Gott die Welt geliebt, dass er seinen eigenen Sohn gab, damit jeder, der an ihn glaubt, nicht verloren gehe, sondern ewiges Leben habe.“ (Joh 3,16)

IX. Gemeinsame Kreativität

- Farben
- Pinsel
- s. Kapitel XIII
- V2-1

hen, da der Stein leicht brechen kann). Als Vorlagen können Pappschablonen mit verschiedensten Motiven dienen (z. B. Hieroglyphen), die auf den Stein gezeichnet und dann herausgearbeitet werden (s. Vorlagen im Anhang). Die Motive können jedoch auch von den Jungschülern frei gewählt werden.

Mit Abtönfarben können aus den Reliefs wahre Kunstwerke erstellt werden. Besondere Effekte lassen sich durch dunkle Hintergründe und helle Motive erzielen.

1.2.2. Mit Speckstein

- Speckstein
- Feile
- Raspel

Mit diesem weichen, leicht zu bearbeitenden Steinmaterial lassen sich die vielfältigsten Figuren herstellen. Am besten bearbeitet man Speckstein mit verschiedenen Feilen bzw. Raspelwerkzeugen. Speckstein erhält man im Bastelbedarf

1.3. Gewürzbilder

- s. Liste im Text

Der Handel mit Gewürzen war ein wirtschaftliches Standbein der Ägypter.

Gewürzbilder können einen feinen Wandschmuck darstellen. Dazu benötigt werden:

- Verschiedenste Gewürze (am besten luftdicht in Schraubgläsern aufbewahren) vom Mohn bis hin zu Kürbiskernen.
- Eine Grundplatte aus Pappe (z. B. Bierdeckel) oder Holz.
- Kleber

Vorgehensweise: Die Grundplatte wird mit dunkelbrauner Abtönfarbe gestrichen. Dann malt man sich mit Bleistift ein Motiv vor und klebt entsprechend die Gewürze auf. Motive können auch hierbei frei erdacht oder angeboten werden (ägyptische Motive finden sich zahlreich im Anhang).

Mehrere Motive können auch als Wandgehänge untereinander angebracht werden. Ebenso sind große Bilder denkbar.

1.4. Holzkugelpyramide

- s. Liste im Text

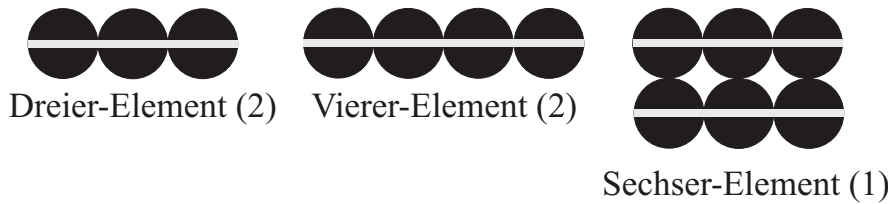
Hierfür benötigen wir je Pyramide:

- 20 Holzkugeln, möglichst groß und naturbelassen, mit Bohrung
- 1 Holzstab, dessen Durchmesser der Bohrung in der Kugel entspricht
- Kleber
- scharfes Messer (Vorsicht!)
- evtl. Farben.
- evtl. Pinsel

Aus den Kugeln und Stäben fertigen wir mittels des Klebers folgende Teile: Zwei Stäbe mit je vier Kugeln und vier Stäbe mit je drei Kugeln. Von letzteren werden später zwei parallel zusammengeklebt, so dass ein Teil mit sechs Kugeln entsteht. Den Rundstab schneiden wir mit dem scharfen Messer bündig zur Kugel vorsichtig ab.

Aus diesen Grundelementen kann nun eine Pyramide (mit dreieckiger Grundform) zusammengesetzt werden! Viel Spaß und Erfolg beim Ausprobieren.

Wer möchte, verziert seine Pyramide noch farblich mit Motiven.



1.5. Körbe flechten

Schon die Geschichte von Mose im Schilfkorb zeigt uns, dass Körbeflechten in Ägypten eine alltägliche Sache war. Dieses nützliche und schöne Handwerk kann mit etwas Geduld und Anleitung erlernt werden. Als Material nehmen wir Peddigrohr (Bastelbedarf; Material über Nacht im Wasser einweichen) oder im Frühjahr Weidenruten. Skizzen und Anleitung zum Flechten von Körben finden sich im Anhang.

- Peddigrohr
oder
 - Weidenruten
- s. Kapitel XIII
V2-31

1.6. Ägyptischer Schmuck

Schmuck lässt sich aus vielerlei Materialien herstellen. Einige typische Materialien können sein:

- Silberdraht,
- Lederbänder,
- Holzperlen,
- Baumwolle.

Weiter gut brauchbar:

- Moosgummi.

So können mit etwas Phantasie Ketten, Armbänder, Haarspangen etc. erarbeitet werden. In zahlreichen Abbildungen der Literatur kann man sich entsprechende Gestaltungsideen holen.

- s. Liste im
Text

1.7. Gipsmasken

Ägypten und Mumien gehören untrennbar zusammen. Viele der Königsmumien waren mit kostbar verzierten Masken versehen, die selbst die Toten noch schmückten. Eine Gipsmaske herzustellen, die dann entsprechend den ägyptischen Originalen angemalt wird, ist nicht allzu schwer und stellt eine interessante Werkarbeit dar.

Material:

- Gipsverband aus der Apotheke, ca. 2 Rollen pro Maske.
- Fettcreme (z. B. Nivea)
- Haarklammern
- Farben
- Pinsel

Vorgehensweise:

Das Gesicht wird gut eingecremt, damit sich die Maske nachher gut löst. Die Haare werden mit Haarklammern zurückgesteckt, damit sie nicht mit eingegipst werden. Dann werden die Gipsverbände in ca. 15-20 cm lange Stücke zerschnitten und vorsichtig eingeweicht. Den Kopf nach hinten legen und das Gesicht nach und nach mit mehreren Lagen Gipsverband belegen. Dabei Atemlöcher freilassen! Die Gesichtformen gut nachmodellieren. Evtl. hilft ein Mitarbeiter dabei.

Nach dem Abhärten der Gipsverbände die Maske vorsichtig ab-

- s. Liste im
Text

Lektion 6: Was der Mensch sät ...

Bibeltext: 1. Mose 41,53 - 42,38

Inhalt: Die Reisen der Brüder nach Ägypten

Zielgedanke: Das menschliche Handeln hat immer Folgen fürs Leben

Lernvers: Sprüche 28,13

Arbeitsschritte:

1. Die Gedankenwelt der Brüder bildet den ersten Schwerpunkt der Lektion: Was mögen sie gedacht und empfunden haben, als Jakob sie in das Land schickt, in das sie ihren Bruder verkauften? Was bricht nun wieder auf in ihrem Leben? Welche Vorstellungen hatten sie, je näher sie Ägypten kamen? Dieses Hineinversetzen dient der Feststellung, dass eine unbereinigte, schlechte Tat auf Dauer nicht verloren geht, sondern irgendwann im Leben wieder hervorbricht.

2. Im zweiten Schritt steht Josephs Gedankenwelt vor den Jungscharlern. Welche Empfindungen mag er gehabt haben, als seine Brüder vor ihm zu Boden sinken? Etliche Bibelstellen machen sein Verhalten deutlich: Er überlässt es Gott, die alte Schuld aufzuarbeiten und Lösungswege zu zeigen.

3. Der biblische Grundsatz von Saat und Ernte wird herausgearbeitet.

4. Beide Verhaltensmuster (Josephs und der Brüder) werden nebeneinander als Vorbild bzw. Warnung herausgestellt. Dabei wird vor allem Josephs positive Handlung tiefer erörtert.

5. Den Jungscharlern wird Mut gemacht, in Situationen der ungerechten Behandlung durch andere mit Gottes Hilfe und Kraft ebenso zu reagieren.

Methodische

Vorschläge:

Bildimpuls

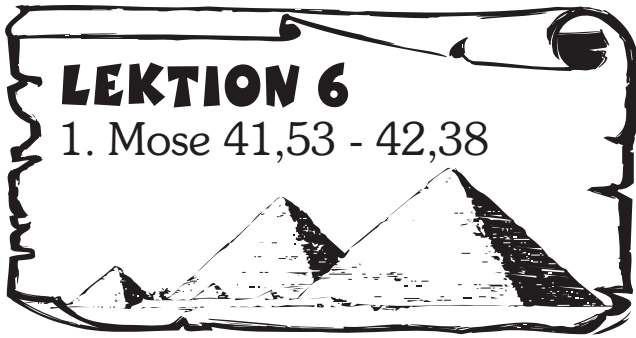
s. **V2-22**

zusammen-
tragen lassen

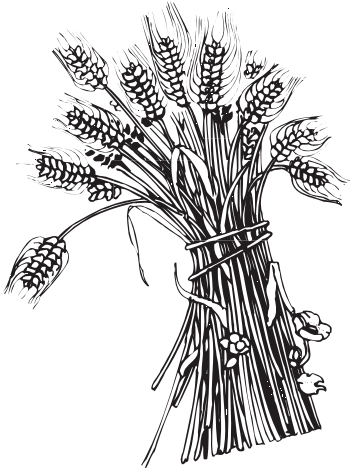
zusammen-
tragen lassen

Beispiele
bringen

Evtl. Beispiel
aus eigenem
Leben bringen



WAS DER MENSCH SÄT ...



Sieben Jahre vergehen im Überfluss. Josef nutzt die Zeit, um zahllose Vorratsspeicher mit Getreide anzulegen (41,49). Die Hungersnot kann kommen - Ägypten ist gut vorbereitet ... (41,54) Auffällig ist auch, dass Josef nicht nur die Einheimischen mit Brot versorgt, sondern:

_____ (41,57)

So beschließt auch Jakob, seine Söhne nach Ägypten zu schicken. Was mag in ihnen vorgehen?



Was könnten sie auf ihrer Reise gedacht haben?



Schließlich stehen sie in der Reihe der Ankommenden und Wartenden. Dann treten sie vor den zweitmächtigsten Mann in Ägypten ...

LEKTION 6

WAS MEINST DU?

Welche Gedanken könnten Josef gekommen sein, als er seine Brüder erkannte? (42,6b.9.15.23.24)

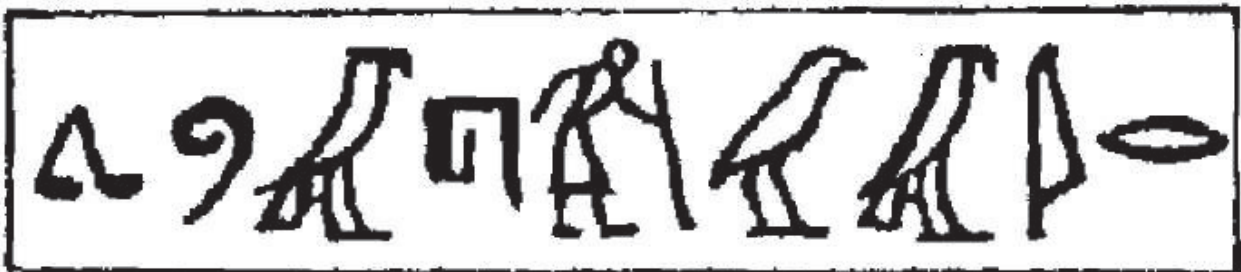
Warum verhält er sich so, wie es beschrieben wird? (42,7.9b.12.14.15.17.25)



42,18 macht deutlich, dass Josef während der vergangenen drei Tage nachgedacht und beschlossen hat, sich an den Brüdern nicht zu rächen.

Er möchte sie auch nicht selbst von ihrer Schuld überführen - das will er einem anderen überlassen, nämlich _____.

Was zeigt 1. Mose 42,21? (Lies dazu Galater 6,7!)



LEKTION 6

UND HEUTE?



Beide Grundsätze gelten auch für unser Leben:

①

Wenn du in deinem Leben ungerecht behandelt worden bist:

Römer 12,19-21: _____

Matthäus 5,44: _____

1. Thessalonicher 5,15: _____

②

Wenn du unbereinigte Schuld durch dein Leben schleppest:

Sprüche 28,13: _____

1. Johannes 1,9: _____

NOCH EINE FRAGE:

Meinst du, Josef fiel es leicht, sich so zu verhalten? _____

Wie geht es dir dabei? _____

Was kann dabei helfen, dass es dennoch gelingt?

Lies dazu 2. Korinther 12,9 und Hebräer 4,15.16:



Lernvers:

**Wer seine Verbrechen zudeckt, wird keinen Erfolg haben;
wer sie aber bekennt und lässt, wird Erbarmen finden.**

Sprüche 28,13

Schule: Klassenzimmer, Nachsitzen, Klassenlehrer, Rektor, Klassen-
sprecher, Hitzefrei, Pause, schwarzes Brett, Ferien, Klassenbester
Bahnhof: Fahrplan, Fahrkarte, Bahnsteig, Schaffner, Lokführer, Aus-
kunft, Gepäck, Fahrkartenausgabe, Bahnhofsmission, Kofferkuli
Verkehr: Parkplatz, Fußgänger, Bürgersteig, Ampel, Verkehrsschild,
Stau, Polizist, Führerschein, Smogalarm, Fahrschule
Ägypten: Nil, Pyramide, Pharao, Götterbild, Hieroglyphen, Palme, Oa-
se, Mumie, Sphinx, Wüste
Frauenamen: Rahel, Hanna, Miriam, Rut, Sara, Rebekka, Maria,
Eva, Ester, Martha
Männernamen: Lukas, Mephiboscheth, David, Joseph, Petrus, Mose,
Jonathan, Josua, Samuel, Abraham
Sport: Olympiade, Volleyball, Weltmeister, Sportreporter, Sportplatz,
Fußball, Siegerehrung, Trainer, Schwimmbecken, Bundesjugend-
spiele

3. „Von Alexandria nach Luxor“ - Eine Abenteuerreise durch das Ägyptische Reich

s. Kapitel XIII
V2-38

„Von Alexandria nach Luxor“ ist eine Art Brettspiel, das gut in einer
großen Gruppe gespielt werden kann. Wichtig ist, dass alle guten Ein-
blick auf den Spielstand haben (Spielplan auf OHP-Folie o. Ä.).

3.1. Ziel

Es gilt, die Reise durch Ägypten möglichst schnell zu absolvieren. Da
es währenddessen immer wieder darum geht, Aufgaben zu lösen und
Geld zu verdienen, zählt letztlich das meiste Geld zum Sieg. Für die
Schnelligkeit gibt es einen entsprechenden Bonus.

s. Kapitel XIII
V2-38

3.2. Material

s. V2-10

- Spielfeld groß auf Pappe/Styroporplatte geklebt oder als Folie an die
Wand projiziert.

- Spielsteine (je nach Art: Spielfiguren, Pinnwandnadeln oder farbige
Folienstücke)

- Würfel (möglichst groß)

- Geldscheine (auf farbiges Papier kopieren und schneiden): „Gold-“,
„Silber-“ und „Kupferstücke“

- 15 Pyramiden aus Pappe (s. Anleitung 3.3.8.) mit Nummern (1 bis
15) und Buchstaben versehen (gem. Spielfeld bzw. Aufgaben)

s. V2-39

- Fragekärtchen (ein paar Fragen müssen individuell abgeändert wer-
den; vor dem Kopieren für das Spiel die Antworten mit Tipp-Ex ent-
fernen!) und Antwortzettel für Mitarbeiter (einfach die Kopiervorla-
gen vervielfältigen).

s. V2-40

- Stationsschilder

- 2 Stoppuhren (oder Uhren mit Sekundenzeiger)

s. V2-41

- Kontrollkärtchen (in entsprechenden Farben der Stationen kenn-
zeichnen; dabei sind ausreichend: gelb 40 St.; rot 20 St.; blau 20 St.;
grün 70 St.; weiß 30 St.)

- Stifte für alle Stationen

3.3. Spielverlauf und Spielregeln

3.3.1. *Vier Gruppen* treten gegeneinander an, ausgerüstet mit jeweils 400 Gold-, 50 Silber- und 50 Kupferstücken (Geldscheine). Sollte während der Reise einmal das Geld nicht passend vorhanden sein, muss die Gruppe zur Bank (Station) und Geld wechseln. Ein Wechselvorgang kostet allerdings 10 Kupferstücke als Gebühr.

3.3.2. Zum Weiterreisen wird gewürfelt, wobei gilt:

1 und 4 = 1

2 und 5 = 2

3 und 6 = 3. (Dauert das Spiel zu lange, kann diese Regel während des Spieles aufgehoben werden.)

3.3.3. *Die Farbe des Feldes*, auf das eine Gruppe während ihrer Reise kommt, bestimmt die Aufgabe; zu jeder Art von Aufgaben gibt es eine Station im Gelände (oder Haus), die mit einem Mitarbeiter besetzt ist. Ein *Schild* markiert die Station entsprechend. Der Spielleiter gibt der Gruppe ein *Kontrollkärtchen* mit, das vom Mitarbeiter der Station nach Erledigung der Aufgabe quittiert wird. Nur nach Abgabe des *unterschiedlichen Kontrollkärtchens* darf die Gruppe weiterreisen!

gelb = *Pyramidenfeld*: Im Gelände sind die Papp-Pyramiden versteckt; die Gruppe muss die Pyramide mit der entsprechenden *Nummer* suchen und den Buchstaben der Pyramide (beides ist auf dieselbe geschrieben) bei der Pyramidenstation bekannt geben. Entsprechend dem Buchstaben muss dort eine Aufgabe erfüllt werden. Schafft sie es, bekommt sie 100 Goldstücke als Belohnung, schafft sie es nicht, muss sie 50 Silberstücke zahlen. (Auf dem Spielplan sind dies die Felder 2, 3, 5, 8, 14, 21, 24, 29, 36, 44, 51, 58, 61, 67, 74; wichtig: diese Felder müssen auf dem Spielplan zusätzlich mit den Zahlen von 1 bis 15 versehen werden = Pyramidennummer)

rot = *Pausenfeld*: Die Gruppe muss zur Raststätte und dort eine Minute pausieren. (Auf dem Spielplan sind dies die Felder 7, 18, 33, 42, 50, 63, 71, 72)

grün = *Fragefeld*: Zur Fragezeichenstation und dort ein Kärtchen mit einer Frage ziehen. Richtig: 50 Silberstücke Belohnung; falsch: 30 Kupferstücke Strafe zahlen und eine Minute pausieren. (Auf dem Spielplan sind dies die Felder 1, 6, 12, 13, 15, 16, 17, 22, 25, 27, 30, 32, 34, 35, 37, 38, 40, 43, 45, 46, 48, 49, 52, 56, 59, 60, 62, 66, 68, 70, 73)

weiß = *Geldfeld*: Die Gruppe darf sich bei der Bank 50 Silberstücke abholen. (Auf dem Spielplan sind dies die Felder 4, 9, 23, 28, 39, 47, 53, 57, 69, 75)

blau = *Wiederholungsfeld*: Gruppe darf nochmal würfeln. (Auf dem Spielplan sind dies die Felder 10, 20, 31, 54, 64)

pink = *Rätselstation*: An der Rästelstation muss ein Rätsel gelöst werden. (Auf dem Spielplan sind dies die Felder 11, 19, 26, 41, 55, 65)

3.3.4. Die *Bank* gewährt im Notfall Kredit bis 500 Goldstücke.

3.3.5. Grundsätzlich muss jede Gruppe (egal an welcher Station) immer *vollständig* erscheinen. Ansonsten wird gewartet, bis der letzte der Gruppe eingetroffen ist.

3.3.6. Die Gruppe, die zuerst in Luxor ankommt, erhält 300 Goldstü-

s. Kapitel XIII
s. V2-42

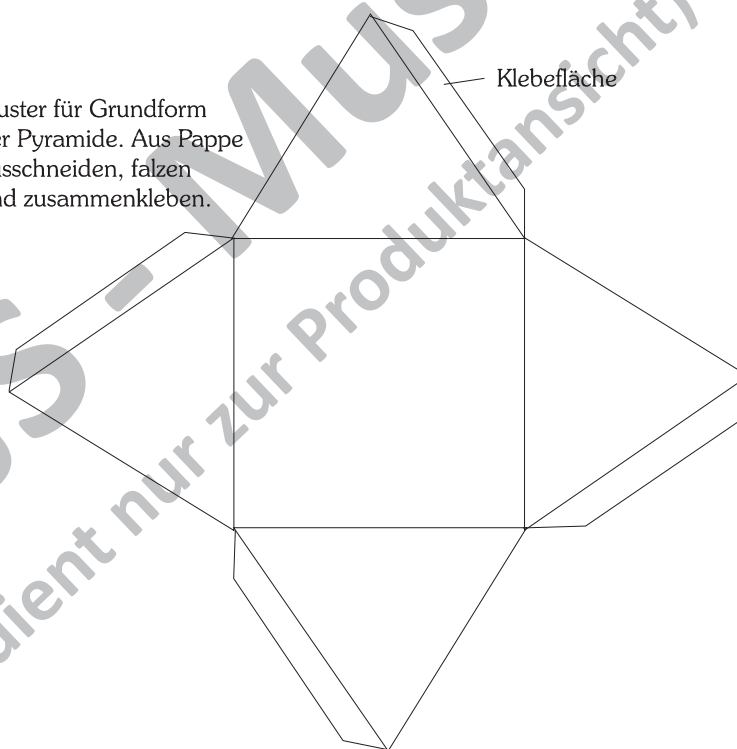
cke als *Preisgeld*, die zweite 200 und die dritte 100. Ist die dritte Gruppe im Ziel, wird das Spiel beendet, egal, wo Gruppe vier sich gerade befindet. Um ins Ziel zu kommen, muss keine bestimmte Zahl gewürfelt werden, es genügt, das letzte Feld zu erreichen oder zu überschreiten.

3.3.7. Sonderaufgabe: Während des Spieles kann eine Gruppe 100 Goldstücke extra verdienen, wenn sie aus den 15 Buchstaben, die auf die Pyramiden geschrieben sind, das Lösungswort zusammensetzt (vorher entsprechendes Wort ausdenken) und dieses der Spielleitung sagt. Hierfür hat sie während des Spieles Zeit und kann beliebig viele Versuche starten, das Wort herauszubekommen. Beispiel: Auf den Pyramiden befinden sich die Buchstaben des Wortes PHARAONEN-GRÄBER.

3.3.8. Pyramiden aus Pappe

So kann man sich recht einfach die benötigten Pyramiden aus Pappe erstellen:

Muster für Grundform der Pyramide. Aus Pappe ausschneiden, falzen und zusammenkleben.



3.3.9. Aufgaben an Pyramidenstation

Aufgaben könnten z. B. sein: Jeder bringt ein Unterhemd herbei; singt gemeinsam das Lied ...; eine Minute Ruhepause; besorgt euch Stift und Papier und holt von jeder Station eine Unterschrift; steht alle eine Minute auf einem Bein; besorgt sechs verschiedene Blätter von Bäumen oder Sträuchern; haltet eine halbe Minute die Luft an; besorgt acht Paar saubere Socken; jeder sagt einzeln zweimal fehlerfrei den Satz „In Ulm und um Ulm und um Ulm herum“; zwei Minuten Ruhepause; sagt gemeinsam den Bibelvers aus Johannes 3,16 auf; besorgt zehn Steine und baut daraus eine Pyramide; drei Minuten Ruhepause; nennt 20 verschiedene Tiere.

Und nun: Gute Reise und viel Spaß in Ägypten!