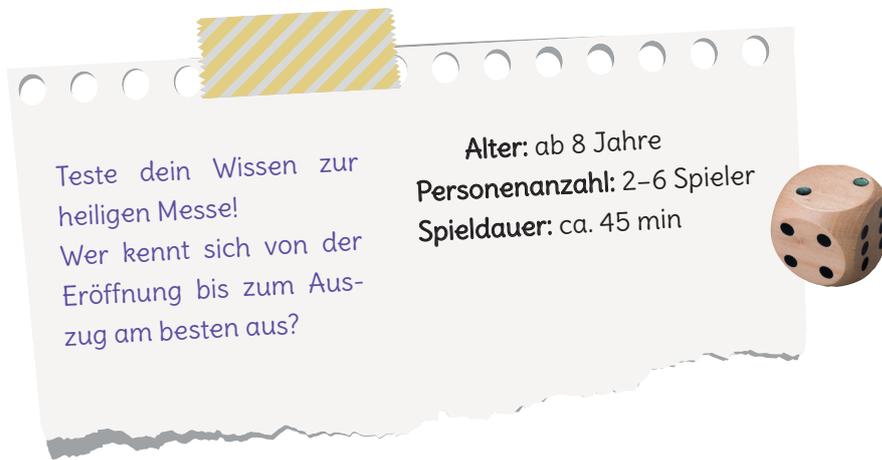


Bei Gott zu Hause - Spielanleitung



Teste dein Wissen zur
heiligen Messe!
Wer kennt sich von der
Eröffnung bis zum Aus-
zug am besten aus?

Alter: ab 8 Jahre
Personenanzahl: 2-6 Spieler
Spieldauer: ca. 45 min

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 2-6 Spielfiguren (z. B. aus einem Brettspiel)
- 1 Figur als „Rundläufer“ (z. B. aus einem Brettspiel)
- 1 Frage- und Aktionsliste
- 60 Punkte (z. B. Süßigkeiten oder kleine Steine)
- 1 Würfel (z. B. aus einem Brettspiel)

Für die Aktionsaufgaben werden zusätzlich benötigt:

- Zettel und Stift
- Gotteslob
- (Kinder-)Bibel
- Tablett mit Wasserglas
- Beutel gefüllt mit „Kollekte“ (Münzen, Geldscheine, aber auch Knöpfe, Steine, Bohnen o. Ä.)

Spielvorbereitung

Spielleiter, Anzahl der Mitspieler und ggf. Teams festlegen

In der Regel ist der Katechet oder ein Erwachsener der Spielleiter.

Bei Gruppen mit mehr als 6 Kindern werden 2er- oder 3er-Teams gebildet.

Aufbau des Spiels

Zu Beginn wird der Spielplan in die Mitte gelegt.

Die Spielfiguren werden je nach Anzahl der Mitspieler auf dem Startfeld bereitgestellt.

Der „Rundläufer“ wird auf das Textfeld des Gottesdienstelements „Einstimmung“ gestellt.

Der Spielleiter verwaltet die Punkte und bekommt die Frage- und Aktionsliste.

Der jüngste Mitspieler beginnt.

Spielablauf

Würfeln und ziehen

Ein Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur entsprechend der Augenzahl in eine beliebige Richtung. Abbiegen ist immer erlaubt. Steht bereits eine Spielfigur auf dem Zielfeld, setzt er ein Feld weiter oder wählt einen anderen Weg. Kein Mitspieler wird rausgeworfen. Erreicht der Spieler ein weißes Feld, ist der im Uhrzeigersinn nächste Mitspieler an der Reihe. Bei einer Sechs darf noch einmal gewürfelt werden.

Aktionen und Fragen

Kommt ein Spieler auf ein blaugraues Aktionsfeld, dann entscheidet er, ob er eine Frage **?** beantworten oder eine Aktion **👉** ausführen möchte.

Der Spielleiter liest aus der Liste die Frage bzw. Aktion zu dem Feld vor, auf dem der „Rundläufer“ steht.

Für die richtige Antwort bzw. für die Erfüllung der Aktionsaufgabe erhält der Spieler einen Punkt.

Bei einer falschen Antwort bzw. Nichterfüllung der Aktion kann der Spielleiter die gesamte Gruppe nach der Lösung fragen oder selbst auflösen. Es gibt dann jedoch keinen Punkt.

Es besteht zudem die Möglichkeit, dass der Mitspieler mit den wenigsten Punkten eine Expertenfrage **+** beantworten darf. Betrifft dies mehrere Mitspieler, entscheidet der Spielleiter, wer die Expertenfrage erhält. Für die richtige Antwort gibt es einen Punkt für den Mitspieler, ansonsten verfällt der Punkt und der Spielleiter liest die richtige Antwort vor.

Nach Beendigung der Frage- und Aktionsphase liest der Spieler, der am Zug ist, die Erklärung des entsprechenden Gottesdienstelementes vom Spielplanrand vor.

Danach bewegt er den Rundläufer ein Feld weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende und Auswertung

Ist der Rundläufer beim Feld Auszug angekommen und die dazugehörige Frage bzw. Aktion abgeschlossen, endet das Spiel. Bei Zeitnot kann vom Spielleiter das Spiel aber auch früher abgebrochen und ausgewertet werden.

Alle Mitspieler zählen ihre Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.