

Jesus' bunter Haufen – ein Spiel für geschickte Planer\*innen und glückliche Läufer\*innen

*Es ist gar nicht so leicht, Menschen zu finden, die einem dabei helfen, die Leute davon zu überzeugen, dass Gottes Liebe für alle reicht. Und wenn man so einen Menschen dann gefunden hat, muss man ihn auch noch überzeugen mitzukommen. Da braucht man für jede\*n einzelnen einen ganz besonderen Idee, um klar zu machen: „Ich brauche dich. Gott braucht dich, weil nur du das kannst.“*

#### Spielidee:

In „Jesus' bunter Haufen“ spielen wir gemeinsam. Wir lassen Jesus durch Israel laufen und einen Haufen verschiedenster Freunde suchen, um diese mit den richtigen Ideen – die wir unterwegs auch finden müssen – dann mitzunehmen.

Dazu bewegen wir uns durch eine Landschaft, die nach und nach von uns aufgebaut wird. Ganz oft treffen wir auf Attributskarten, die zu einem\*er bestimmten Jünger\*in (oder schlicht Freund) gehören. Die müssen wir einsammeln. Nur wenn wir die richtige Attributskarte haben, können wir den bunten Haufen davon überzeugen, mit Jesus zu gehen.

Damit du möglichst leicht in das Spiel reinkommst, haben wir verschiedene Missionen vorbereitet. Wenn du die vier Mission abgeschlossen hast, hast du alle Regeln, die wir uns überlegt haben, verstanden und kannst dir selbst eigene Missionen mit eigenen Regeln überlegen.

#### Mission 1 – Jesus besucht einen Freund

Schapp dir zwölf unterWEGs-Karten, eine Freundekarte und die Jesus-Figur. Außerdem brauchst du noch einen von Jesus' Freunden. Zieh drei unterWEGs-Karten und misch sie mit der Freundekarte. Diese vier Karten darfst du erst ziehen, wenn die anderen Karten verbraucht sind. Misch die restlichen neun unterWEGs-Karten und mach einen kleinen Haufen daraus. Zieh die erste Karte und stell Jesus darauf.

Jetzt kommt euer erster Zug. Derjenige, der zuletzt ein Lied gesungen hat, fängt an.

1. Zieh eine Karte und leg sie so an die erste Karte an, dass ein Weg zur neuen Karte entsteht.
2. Du darfst Jesus auf diese Karte ziehen, musst es aber nicht.  
➔ Das war's schon, der nächste ist dran.

Der zweite Zug verläuft genauso.

1. Zieh eine Karte und leg sie so an eine vorhandene Karte, dass ein Weg zur neuen Karte entsteht.
2. Du darfst Jesus auf diese Karte ziehen, musst es aber nicht.

Ab dem dritten Zug gelten dann alle Lege- und Laufregeln:

1. Zieh eine Karte und leg sie so an eine vorhandene Karte, dass ein Weg zur neuen Karte entsteht. ! Dabei darf kein Weg blockiert werden!
2. Du darfst Jesus um bis zu drei Karten weit ziehen. Natürlich darfst du ihn nur über durch Wege verbundene Karten ziehen.

Diese beiden Schritte sind die feste Reihenfolge. Immer 1. ziehen und anlegen und dann 2. bis zu drei Karten laufen. Wenn niemand mehr eine Karte ziehen kann, kann Jesus auch nicht weiterlaufen und das Spiel ist beendet.

Als eine der letzten vier Karten taucht Jesus' Freund auf. Schaffst du es, Jesus auf diese Freundschaftskarte zu ziehen, bevor das Spiel endet?

### Mission 2 – Jesus macht ein paar Freunden eine Freude

Ihr braucht wieder zwölf unterWEGs-Karten und die Jesus-Figur. Außerdem braucht ihr vier Freunde und die vier Attributskarten, die zu ihnen dazu gehören (also die Karten, die das Bild zeigen, welches die Freundschaftskarten in ihren „Schilden“ haben). Zieht wieder drei unterWEGs-Karten, packt sie (nur die drei!) und lege sie beiseite. Diese drei Karten darfst du erst ziehen, wenn die anderen Karten verbraucht sind.

Zusätzlich legt ihr die vier Attributskarten so auf den Tisch, sodass sie von allen gut gesehen werden können.

Mischt die restlichen 13 Karten (neun unterWEGs-Karten, vier Freunde-Karten) und macht einen Haufen draus.

Jetzt zieht und lauft ihr wieder wie in der ersten Mission.

1. Zieh eine Karte und leg sie so an eine vorhandene Karte, dass ein Weg zur neuen Karte entsteht. ! Dabei darf kein Weg blockiert werden!
2. Du darfst Jesus um bis zu drei Karten weit ziehen. Natürlich darfst du ihn nur über durch Wege verbundene Karten ziehen.

Aber jetzt gibt es eine Besonderheit:

Sobald Jesus am Ende seines Zuges auf einem Jünger steht, dürft ihr die Freunde-Karte zu der Attributskarte legen, zu der sie gehört. Die entstandene Lücke bleibt bestehen und ihr entscheidet, auf welche Nachbarkarte ihr Jesus setzt. (Sollte euch das im ersten Zug passieren, mischt die Karte einfach noch mal unter und fangt von vorne an).

Und, habt ihr es geschafft, alle vier Attributskarten einzusammeln? Dann habt ihr den vier Freunden von Jesus eine Freude gemacht und sie lächeln Jesus zufrieden an.

### Mission 3 – Jesus überzeugt einen kleinen bunten Haufen

Nachdem ihr in den ersten beiden Missionen schon einige Erfahrungen gemacht habt, wird es jetzt schwieriger.

Ihr nehmt alle 20 bedruckten Jüngerkarten, auch alle 20 bedruckten Attributskarten und alle 36 gestalteten unterWEGs-Karten sowie die Jesus-Figur. Zieht zwölf unterWEGs-Karten und legt sie (nur die zwölf) beiseite. Diese zwölf Karten dürft ihr erst ziehen, wenn die anderen Karten verbraucht sind.

Es gelten die Regeln, wie in den ersten beiden Missionen:

1. Zieh eine Karte und leg sie so an eine vorhandene Karte, dass ein Weg zur neuen Karte entsteht. ! Dabei darf kein Weg blockiert werden!
2. Du darfst Jesus um bis zu drei Karten weit ziehen. Natürlich darfst du ihn nur über durch Wege verbundene Karten ziehen.

Jüngerkarten dürft ihr nehmen, wenn ihr die passende Attributskarte in der Auslage liegen habt.

Wie kommt ihr an die Attributskarten? Ganz einfach: Wenn ihr auf eine Attributskarte kommt und (!) wenn der Freund, der zu dieser Attributskarte dazu gehört, schon ausliegt, dann dürft ihr die Attributskarte nehmen. Auch hier (wie bei den Freundekarten) bleibt die entstandene Lücke und ihr entscheidet auf welche Nachbarkarte ihr Jesus setzt.

Beachtet die Regel zum Spielende: Wenn niemand mehr eine Karte ziehen kann, kann Jesus auch nicht weiterlaufen und das Spiel ist beendet.

Schafft ihr es als Jesus ,alle 20 Jünger\*innen zu überzeugen?

#### Mission 4 – Jesus und der große bunte Haufen

Es gelten die Regeln der dritten Mission, aber dieses Mal braucht es zusätzlich noch eure eigenen Ideen:

Wer könnte noch ein Freund von Jesus sein? Du? Dein Opa? Deine beste Freundin? Es gibt noch leere Freundekarten: Mal dich drauf und überlege dir, was dir wichtig ist. Das malst du dann in das Schild und noch einmal in groß auf eine Attributskarte. Und dann kannst du das auch für deinen Opa, deine beste Freundin usw. machen.

Und wenn du schon dabei bist: Auf den Weg von Jesus kann er auch noch an ganz anderen Orten vorbeikommen: Vielleicht an einem Zoo, an dem Haus, in dem du wohnst, oder an einer Rutsche? Gestalte auch die restlichen unterWEGs-Karten.

Und dann nimm ruhig alle Karten zum Spielen oder lass einfach ein paar weg. Am Ende steht die große Frage: Wie groß ist der bunte Haufen der Freunde von Jesus?

#### **Varianten:**

Mit Sicherheit fallen euch noch ein paar Spielvarianten ein; hier ist nur eine kleine Auswahl:

Mehr Glück: Statt bis zu drei Felder zu ziehen, würfelt ihr jedes Mal und ermittelt so, wie weit Jesus jeweils gehen darf.

Einfacher: Ihr dürft auch Attributskarten nehmen, wenn der dazugehörige Freund noch nicht auf dem Spielfeld liegt.

Einfacher/Schwerer: Legt statt der zwölf unterWEGs-Karten einfach 15 oder sieben beiseite.

Gegeneinander: Hmm. Man könnte statt einer Jesus-Figur auch jedem Spieler eine eigene Apostel- bzw. Missionarsfigur geben. Und dann hat der gewonnen, der am meisten Jünger hat. Aber eigentlich passt das hier nicht. Da gibt es andere Spiele. Wenn ihr ein Gegeneinander-Spiel von der Nerdchurch wollt, schreibt uns das. Wir machen uns dann Gedanken.

Die Idee, ein Spiel mit den Jüngern zu machen, stammt von [mariefeiertmitpaul.de](http://mariefeiertmitpaul.de). Schaut euch da doch einfach mal um.

Dieses Spiel entstand weil es den bunten Haufen von [the-nerdchurch.de](http://the-nerdchurch.de) gibt. Gezeichnet hat Natascha Luther, die Regeln ausgedacht hat sich David Raasch und hilfreiche Erfahrungen beigesteuert haben vor allem Malte Hausmann und Markus Hippert. Ein Lehrer, Kinder, Gemeindepädagog\*in, Pfarrer und Emil, Otto, Julie, Talita, Michael, Max ... eben ein ganz schön bunter Haufen.