

Von Nazareth nach Bethlehem – Ein Würfelspiel

Der Spielplan auf der rechten Seite wird vergrößert auf ein A3-Papier (ca. 150 g) kopiert und kann angemalt werden.

Zusätzlich werden für jeden Mitspieler eine Spielfigur und ein Würfel gebraucht.

Die Kinder machen sich zusammen mit Maria und Josef auf den Weg von Nazareth nach Bethlehem. Da Maria und Josef zu Fuß unterwegs sind, geht es nur langsam voran. Deshalb darf man nur weiterziehen, wenn man eine Eins, eine Zwei oder eine Drei gewürfelt hat (außer ein Aufgabenfeld gibt etwas anderes an). Kommt man unterwegs auf ein Feld mit einer Zahl, dann darf man erst weiterziehen, wenn die entsprechende Aufgabe erfüllt ist. Wer zuerst eine Eins gewürfelt hat, beginnt.

Aufgabenfelder:

- 1 Maria und Josef müssen für die Reise packen. Viel Gepäck können sie und ihr Esel nicht tragen. Der Spieler, der auf dieses Feld kommt, nennt zehn Dinge, die die beiden unbedingt dabei haben sollten.
- 2 Zu Fuß und mit dem Gepäck unterwegs, das ist nicht einfach. Der Spieler darf es ausprobieren: Er nimmt den Stuhl, auf dem er sitzt, auf den Rücken und wandert viermal um den Spieltisch herum.
- 3 Josef hat das sorgsam verschnürte Bündel mit den Windeln vergessen, das Maria bereitgelegt hat. Jetzt muss er noch einmal umkehren. Der Spieler muss deshalb vier Felder zurückgehen.
- 4 Der Weg von Nazareth nach Bethlehem führt mitten durch das Land der Samaritaner. Aber diesen Weg geht man nicht. Juden und Samaritaner sind Feinde zueinander. Um Samaria muss man einen Bogen machen. Schnell weg von hier! Der Spieler darf erst weiterziehen, wenn er eine Sechs gewürfelt hat.
- 5 Es ist dunkel geworden. Maria und Josef haben eine Herberge gefunden, wo sie übernachten können. Sie gönnen sich Ruhe. Der Spieler muss zwei Runden aussetzen.
- 6 »Nach Bethlehem wollt ihr? In die Königsstadt?«, fragen die Leute. »Königsstadt, das ist schon lange her! König David wurde in Bethlehem geboren, vor tausend Jahren!«

Josef sagt: »Meine Familie stammt aus dem Geschlecht Davids. Und in Bethlehem haben wir noch einen Acker.« – Der Spieler darf nochmals würfeln.

- 7 Für Maria ist die Reise beschwerlich. Sie muss auch an ihr Kind denken. Manchmal ärgert sie sich und denkt: »Die Großen befehlen und wir kleinen Leute müssen marschieren.« Nun muss sie Rast machen. Der Spieler muss einmal aussetzen.
- 8 »So, ihr wollt nach Bethlehem wegen der Volkszählung«, sagten einige Leute. »Aus Bethlehem soll doch der neue König kommen, der Messias. Bethlehem ist eine Hoffungsstadt! Vielleicht bekommt ihr ein Königskind!« Woran erkennt man ein Königskind? Der Spieler nennt mindestens drei Dinge. Dann darf er zwei Felder vorrücken.

- 9 Dort ist eine Wasserstelle – endlich! Josef muss sich bücken und Wasser schöpfen für Maria, für sich und für den Esel. Der Spieler muss zehn Kniebeugen machen und dabei pantomimisch »Wasser schöpfen«.

- 10 »Ihr müsst wohl auch nach Bethlehem?«, fragt ein Hirte. »Dann müsst ihr euch aber beeilen, wenn ihr noch eine Unterkunft finden wollt. Die Stadt ist bereits voller Fremden.« Noch einmal würfeln.

Ziel:

Wenn der Erste am Ziel ist:

In Bethlehem war es höchste Zeit. Das Kind wollte kommen, doch Josef fand keinen Platz mehr in einer Herberge. Nur in einem Stall konnten die beiden unterkommen. Dort kam das Kind zur Welt. Maria und Josef freuten sich. Und sie staunten, als kurze Zeit später die Hirten an die Stalltüre klopfen und sagten: »Hier ist der Heiland geboren. Der, der uns zeigt, dass Gott die Menschen lieb hat. Sogar uns einfache Hirten.« Und sie knieten vor der Krippe und sie freuten sich über dieses Kind. »Unser Kind ist Gottes Kind!«, flüsterte Maria ihrem Josef zu. Und der lächelte seine Frau an und sagte: »Jedes Kind ist Gottes Kind, ganz gewiss.«