

Die
— Siedler von —
FIRMLANDIA



Spielanleitung

Die Siedler von Firmlandia

Strategiespiel für Firmlinge zu den Gaben des Heiligen Geistes

Dieses Spiel richtet sich v.a. an Firmlinge zur Auseinandersetzung mit dem Heiligen Geist. Natürlich kann es auch im Rahmen einer Gruppenstunde bei Jugendgruppen oder/und in einer Unterrichtseinheit innerhalb des Religionsunterrichts genutzt werden.

Das Spiel eignet sich sowohl zur Einführung in das Thema „Heiliger Geist“ als auch als spielerische Vertiefung.

Es kann mit bis zu 40 Mitspieler*innen in Kleingruppen gespielt werden. Es ist sinnvoll, ungefähr 1,5-2 Stunden einzuplanen.

Bei der Planung und Nutzung des Materials vor Ort biete ich Ihnen mit meinen Kolleg*innen Mithilfe und Unterstützung an. Sprechen Sie uns dazu gerne an!

Kontakt

Steffen Brödel: Telefon: 02202 93622-25 // 01578 0534318

E-Mail: steffen.broedel@kja-lro.de





4-6 Kleingruppen á 4-6
Mitspieler*innen

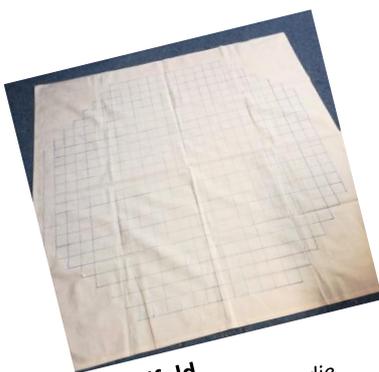
ZIEL

- ❖ Auf dem Spielfeld die Gaben des Heiligen Geistes so weit wie möglich ausbreiten, damit das Reich Gottes entsteht.
- ❖ Durch das Beantworten von Fragen und Erfüllen von Aufgaben an 3 Stationen erhält jede Gruppe Symbolkarten für den Hl. Geist (Wind, Feuer, Wasser). Diese Symbolkarten werden eingetauscht (an der Station „Heiliger Geist“) und die Gruppe erhält eine entsprechende Gabe des Hl. Geistes (Spielsteine, s. Tauschkarte). Aus diesen Gaben baut jede Gruppe ein möglichst großes Stück am Reich Gottes.

MATERIALIEN

→ Für 6 Kleingruppen

- 1 Spielfeld
- je Spielstation 1 Würfel
(3 Stück)
- Symbolkarten
(je ca. 60
Wind/Feuer/Wasser)
- 6 Tauschkarten
- Gaben des Heiligen Geistes

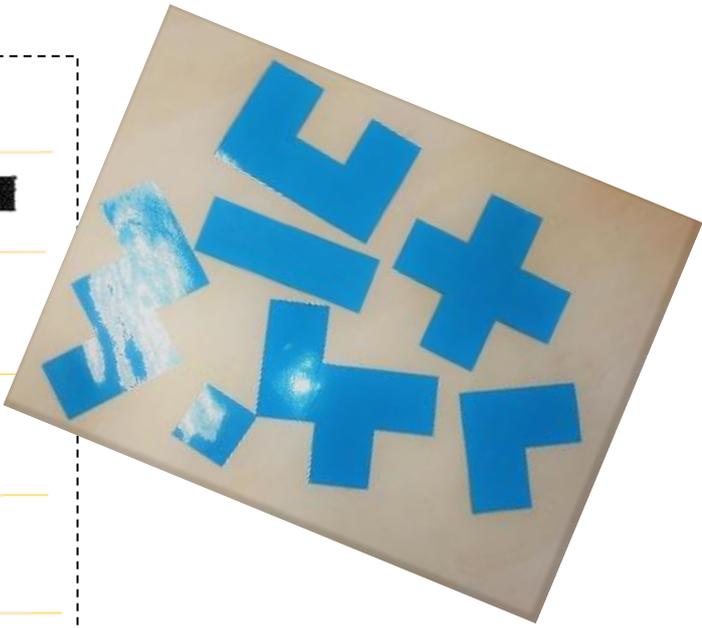


Spielfeld
(„Reich Gottes“, das die
Gruppen errichten)

- 3 x Frage- &
Antwortbogen plus
Aufgabenblätter
- 3 Stifte
- 3 Bibeln
- Papier
- grüne und rote
Klebpunkte

Die Gaben des Heiligen Geistes - Spielsteine

Weisheit	
Einsicht	
Rat	
Stärke	
Erkenntnisse	
Frömmigkeit	
Gottesfurcht	
Taube	



Symbolkarten



Tauschkarten

6 Tauschkarten in rot, blau,
gelb, grün, mint & orange

Tauschkarte

Gaben des- Hl. Geistes	Benötigte Symbole	Vorrat	beantwortete Fragen	
Weisheit 	1 Wind 1 Feuer	5	1	2
Einsicht 	2 Feuer 1 Wasser	4	3	4
Rat 	2 Wind 1 Feuer 1 Wasser	4	5	6
Stärke 	1 Wind 1 Feuer 2 Wasser	3	7	8
Erkenntnisse 	3 Wind 2 Feuer	2	9	10
Frömmigkeit 	2 Feuer 3 Wasser	2	11	12
Gottesfurcht 	2 Wind 1 Feuer 3 Wasser	2	13	14
Taube 	1 Wind 1 Feuer 1 Wasser	6	15	16
			17	18
			19	20
			21	22
			23	24
			25	26
			27	28
			29	30

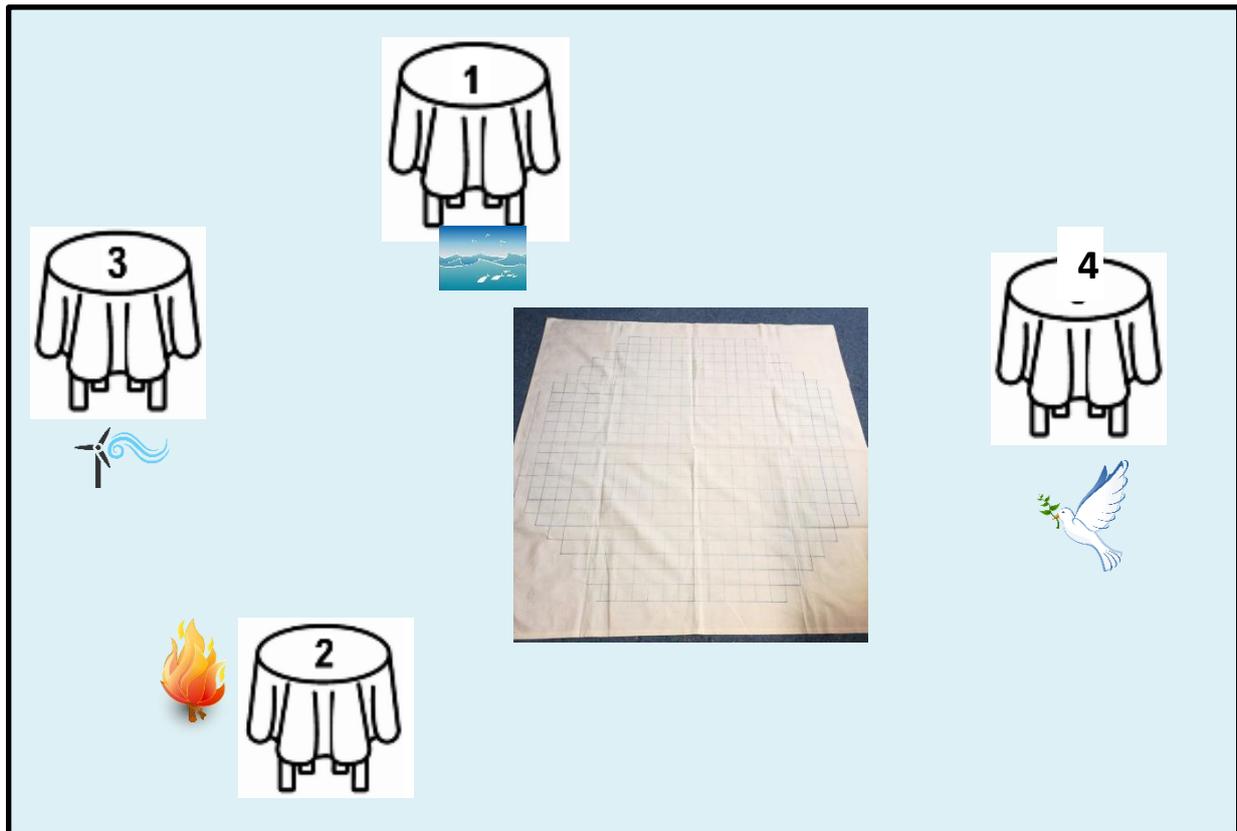
SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spielfeld wird in die Mitte auf den Boden gelegt.
2. Es werden 4 Stationen im Raum verteilt:



- An jeder dieser Stationen sitzt ein*e „Verwalter*in“
 - Stationen Wind, Feuer & Wasser verwalten
 - die Fragen, Aufgaben & Antworten
 - die Symbolkarten
 - Station „Hl. Geist“ verwaltet
 - die Spielsteine, die gegen Symbolkarten eingetauscht werden können
 - die Ereigniskarten „Hl. Geist“, die ebenfalls gegen Symbolkarten eingetauscht werden können
3. Die Großgruppe wird in bis zu 6 Kleingruppen eingeteilt
 4. Jede Kleingruppe erhält eine Tauschkarte in einer anderen Farbe (passend zu deren späteren Spielsteinen)

Spielaufbau



Stationen 1-3:

- ✓ Stellen Fragen; bei richtiger Antwort darf gewürfelt werden (Augenzahl des Würfels = Anzahl der auszugebenden Symbolkarten)

Station 4:

- ✓ gibt gegen best. Anzahl von Symbolkarten (siehe Tauschkarte) den Gruppen die gewünschten Spielsteine aus

SPIELABLAUF

- Die Gruppe führt ihre **Tauschkarte** immer mit sich, sucht eine freie Station auf und beantwortet die Frage. Die Fragen werden immer der Reihenfolge nach gestellt (*jede Station hat dieselben Fragen!*).
 - -  Richtig beantwortete Fragen werden auf der Tauschkarte grün abgeklebt (*bei „beantwortete Fragen“*).
 -  Falsch beantwortete Fragen werden rot abgeklebt und können gegen Ende des Spiels nochmals gestellt werden.
 -  Wird die Frage richtig beantwortet, wird gewürfelt und die Gruppe erhält Symbolkarten in der vom Würfel angezeigten Menge. 
 -  Wird die Frage falsch beantwortet, wird sie auf der Tauschkarte rot abgeklebt und die Gruppe muss zur nächsten Station gehen.
- Dann zieht die Gruppe weiter, entweder zur nächsten Station oder zum Heiligen Geist (nicht unmittelbar zum gleichen Rohstoffposten). Es darf nur **eine** Frage pro Gruppe gestellt werden.



Station: Heiliger Geist

- Jede Gruppe hat eine eigene Farbe für ihre Spielsteine („Gaben“) und versucht damit so viele Felder des Spielfeldes wie möglich zu bedecken; jedes bedeckte Feld = 1 Punkt
- Bei der Station „Heiliger Geist“ kann die Gruppe sich gemeinsam überlegen, welche Gabe des Heiligen Geistes sie für ihre Symbolkarten eintauschen möchte und wohin die Gaben auf dem Spielfeld gelegt werden. Dann wird getauscht (*„Währungsumrechnung“: Symbole gegen Gabe des Heiligen Geistes siehe Tauschkarte*)
- Es dürfen immer nur **drei Gaben** des Heiligen Geistes auf einmal erworben werden, welche direkt auf das Spielfeld gelegt werden müssen (damit keine Gaben gehortet werden und das Spiel spannend bleibt)
- „Manchmal weht der Geist, wo er will.“ Daher kann anstelle einer Gabe auch eine Ereigniskarte „Taube“ erworben werden 
- Es dürfen auch vier gleiche Symbolkarten gegen eine gewünschte Symbolkarte getauscht werden

Das Spielfeld

- Der erworbene Spielstein („Gabe des Heiligen Geistes“) muss sofort platziert werden und kann nicht wieder verschoben werden. Außerdem kann er nur direkt an eine eigene Gabe angebaut werden.



Ende des Spiels

- Das Ende des Spiels muss vorher festgelegt werden (z.B. wenn eine Gruppe keine Gaben des Heiligen Geistes mehr zur Verfügung hat oder wenn alle Fragen beantwortet sind).
- Am Ende des Spiels zählt jedes Kästchen, das auf dem Spielplan von einer Gabe bedeckt wird, einen Punkt.



Infos Spielleiter*in

Für folgende Stationen werden Spielleiter*innen gesucht:

- Tauschstation: Heiliger Geist
- 3x Frage- und Symbolstation: Wasser, Feuer, Wind
- Ein*e Spielleiter*in sollte das Spielfeld beobachten!

