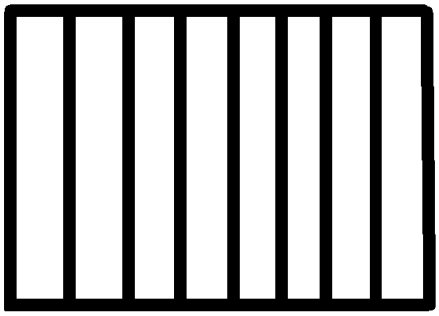
Petrus im Gefängnis



Geländespiel zum Thema Petrus.

Spielgedanke/-ziel

Analog zum Bibeltext versucht die "Römerpartei" den Petrus zu bewachen und gefangen zu halten, während dem die "Christen" ihn gewaltlos befreien möchten und das innerhalb einer festgesetzten Zeit.

Spielablauf/-regeln

- Zuerst zwei gleichstarke Gruppen bilden: Römer bzw. Christen! Die Christen wählen (oder durch Losentscheid) einen Petrus sowie einen (oder mehrere) Engel.
- Danach trennen sich die Gruppen. Die Römer suchen/bauen sich ein Gefängnis/Versteck innerhalb des vorgegebenen Spielgeländes. Den Petrus nehmen sie als Gefangenen mit. Die "Christen" müssen zuerst eine schwierige Aufgabe (Rätsel, Frageblatt, Bibeltext mit Fehlern oder Gebetsgemeinschaft für die verfolgten Christen,...) machen. Nach ca. 10 Minuten sollten sie aber konkret ins Spielgeschehen eingreifen.
- Christen: sie versuchen das Versteck zu finden, ohne selbst gefangen genommen zu werden. Wichtig dabei ist ihr Zusammenspiel und das gegenseitige Informieren. Allein der "unsterbliche" Engel kann ins Gefängnis eindringen und den Petrus befreien und zu einem geheimen Treffpunkt führen. Dort bekommt der Petrus ebenfalls eine Nummer und muss sich bis zum Spielende tarnen! Gelingt ihm das innerhalb der festgesetzten Zeit, haben die

Christen gewonnen. Die Christen als friedliebende Menschen haben keine Abwehrmöglichkeit. Sie können höchstens ihren Glauben verleugnen und zu den Römern wechseln!!!

- Römer: sie versuchen die Christen aufzustöbern und gefangen zu nehmen. Dies geschieht durch ablesen der Nummern. Gefangene Christen können zurück zum Ausgangspunkt gehen und sich neue Nummern holen (solange Vorrat!). Wenn Petrus befreit wurde, haben die Römer noch bis Spielzeitende die Möglichkeit, ihn zu suchen und ihm die Nummer abzulesen.

Spielvariante

Sicher gäbe es verschiedene; eine mögliche wäre, dass die Römer Lebensbänder tragen und die Christen ihnen die ausreissen können oder ihnen ein Kreuz anhaften (Wäscheklammer) als Symbol, dass der Soldat sich zum Christentum bekehrt hätte.

Eine andere wäre, dass die Christen in der Zeit im Spielgelände nach einem Codewort suchen müssten, wofür sie Punkte bekommen!

Quellennachweis

Titelbild: Juropaarchiv, www.juropa.net