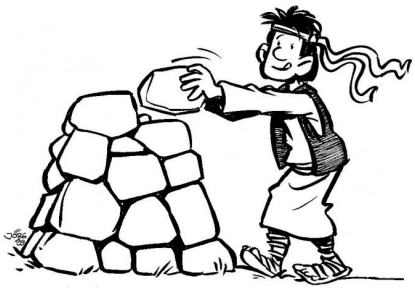
Nehemia



Bei diesem spannenden Nachtgeländespiel musst du ganz schön auf der Hut sein, denn überall kann der Feind lauern. Lass dich nicht erwischen!

Passend zum Lagerthema oder Semesterprogram Nehemia.

Material

- Flatterband zur Begrenzung des Trümmerhaufens
- viele möglichst gleichgroße Steine
- Leibchen mit Nummern (=Rüstungen)
- Taschenlampen (=Schwerter)

Vorbereitung

- Trümmerhaufen abgrenzen
- Steine um Trümmerhaufen verteilen
- verschiedene Lager markieren (z.B. durch ein Licht)

Durchführung

- Die Spieler werden in 3 Gruppen eingeteilt, in eine Gruppe Israeliten und 2 Gruppen Feinde.
- Die Israeliten müssen versuchen, so viele Steine wie möglich zur Stadtmauer zu bringen, um diese wieder aufzubauen.
- Die Feinde dagegen versuchen, so viele Steine wie möglich in ihre Verstecke zu bringen, um zu verhindern, dass die Stadtmauer wieder aufgebaut werden kann.
- Bei Spielbeginn bekommt jeder Spieler ein Leibchen mit einer Nummer. Zwei weitere werden in seinem Lager für ihn bereitgelegt.
- Die Leibchen stellen die "Rüstungen" dar, ohne die niemand Steine transportieren oder andere Spieler ableuchten darf.
- Die Feinde sind untereinander zerstritten und natürlich auch den Israeliten gegenüber feindlich gesinnt. Durch Anleuchten mit der Taschenlampe ("Schwert“) und das laute Rufen der **richtigen** Nummer eines anderen Spielers, muss derjenige sein Leibchen abgeben. Hat er einen Stein dabei, muss dieser ebenfalls abgegeben werden.
- Um weiter mitspielen zu können, muss der Abgeleuchtete jetzt erst in sein Lager zurück und sich ein neues Leibchen holen.

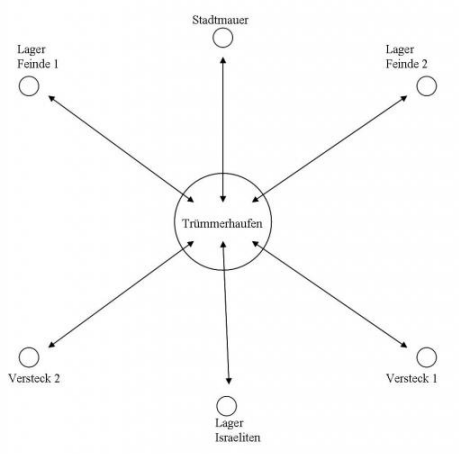
- Die erbeuteten Leibchen müssen **zuerst** ins eigene Lager gebracht werden und danach erst darf der gegnerische Stein weggebracht werden.
- Am Schluss des Spiels, das nach einer festgelegten Zeit beendet wird, gibt es eine Auswertung der erbeuteten Leibchen und transportierten Steine.
- 1 Leibchen entspricht dabei 3 Steinen.
- Wer am Ende die meisten Punkte (=Steine) gesammelt hat, hat gewonnen.

Regeln

- Jeder darf nur **einen** Stein bei sich tragen; trägt er bereits einen, darf er niemanden ableuchten sondern muss erst den Stein zur Stadtmauer bzw. ins Versteck bringen.

- Beim Ableuchten darf dem anderen **nicht** ins Gesicht geleuchtet werden!
- Um sich vor dem Ableuchten zu schützen, dürfen nur die Beine und natürliche Dinge wie z.B. Bäume genutzt werden; es ist **nicht** erlaubt die Nummer mit den Armen oder Händen zu verdecken!
- Die erbeuteten Leibchen dürfen von den Spielern wieder benutzt werden, wenn keine eigenen mehr vorhanden sind.
- Es dürfen keine zwei Leibchen übereinander getragen oder mitgeführt werden. Wird ein gegnerisches Leibchen erobert, **muss** es ins Lager gebracht werden und kann erst bei Verlust des eigenen verwendet werden.
- In den Lagern der einzelnen Gruppen, in den Verstecken und bei der Stadtmauer darf niemand abgeleuchtet werden.
- Am Trümmerhaufen dagegen gibt es keine Schutzzone, hier darf überall abgeleuchtet werden.

Spielplan



Spielplan

Variation

- Jerusalem - Wiederaufbau der Mauer
- Nummerngame

Quellennachweis

- Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **aus: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- aufgeführte Bilder: Theresa Kluding