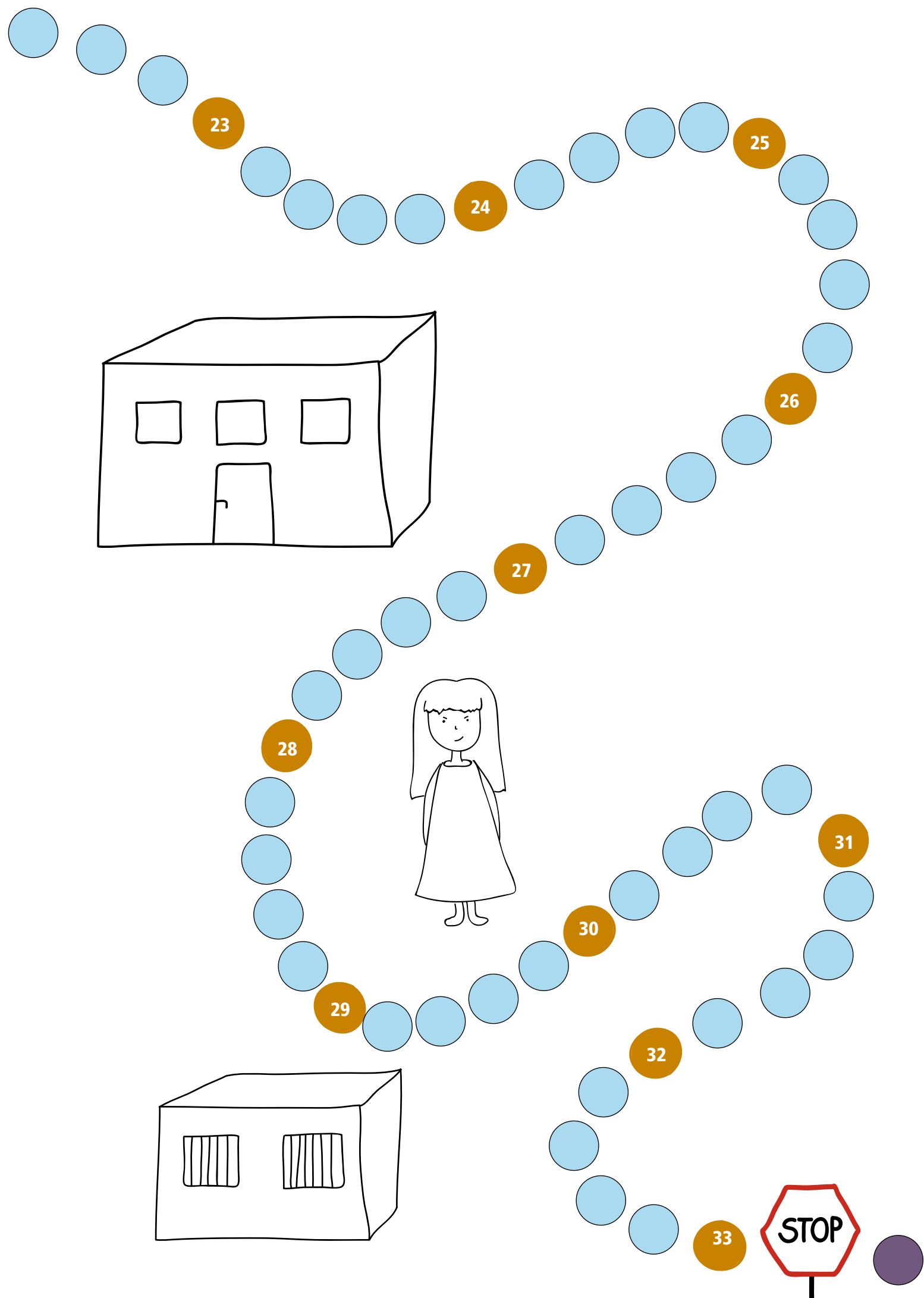


JOSEF DER TRÄUMER 4

Spiel des Lebens 4

Aktionsfelder:

- 34.** Der Pharao träumt. Singt alle zusammen ein Schlaflied.
- 35.** Der Pharao träumt von Kühen. Kannst du muhen, wie eine Kuh?
- 36.** Josef wird aus dem Gefängnis geholt, gehe 2 Schritte vor.
- 37.** Josef bekommt neue Kleider und soll sich die Harre schneiden, bevor er zum Pharao geht. Geh dir die Hände waschen.
- 38.** Josef erklärt dem Pharao, was seine Träume bedeuten. Das dauert: 1 mal aussetzen.
- 39.** Josef bekommt den Ring vom Pharao. Singt „Hoch soll er leben!“
- 40.** Josef wird reich und darf befehlen. Jetzt darfst du mal befehlen, was die anderen tun sollen. Zum Beispiel: „Setzt euch alle auf den Boden“ oder „Geht in die eine Ecke“.
- 41.** Josef ist der wichtigste Helfer des Pharao. Das muss gefeiert werden. Jeder bekommt 1 Gummibärchen.
- 42.** Josef lernt viele neue Leute kennen. Kennst du alle anderen Kinder und Mitarbeiter mit Namen?
- 43.** Josef wird sehr reich. Du darfst 2 Felder vorgehen.
- 44.** Hier endet der vierte Teil unserer Geschichte. Der erste darf an alle 1 Gummibärchen verteilen.

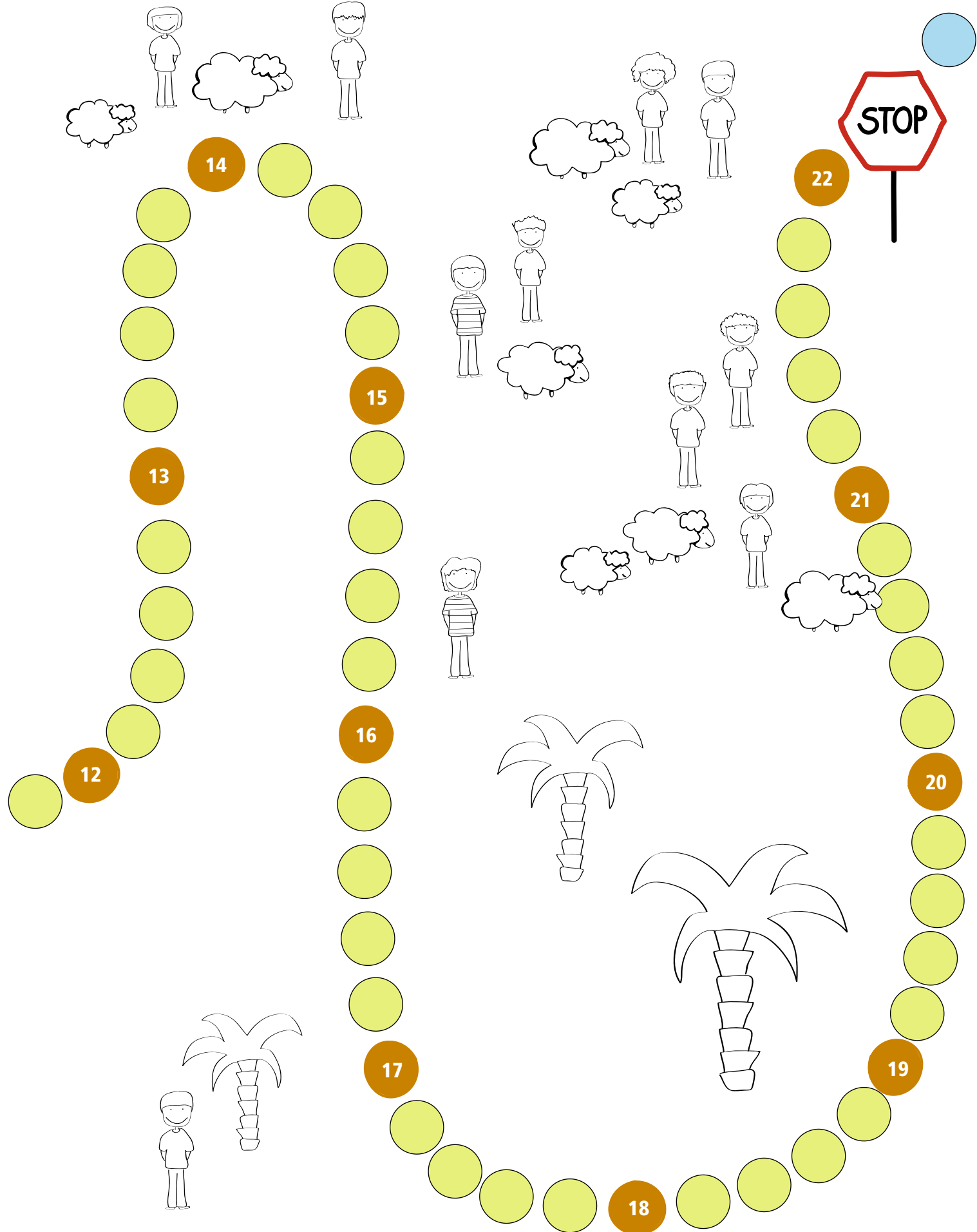


JOSEF DER TRÄUMER 3

Spiel des Lebens 3

Aktionsfelder:

- 23.** Josef war in Ägypten, das ist ein sehr heißes Land. Alle wischen sich die Stirn und rufen: Puuuuh!
- 24.** Josef war Potifars Diener. Du darfst jemanden aussuchen, der dir etwas zu Trinken bringt.
- 25.** Josef ging es gut. Du darfst 1 Feld vorgehen.
- 26.** Josef bekommt viele Aufgaben. Du darfst noch 1 mal würfeln.
- 27.** Potifar hatte eine Frau, die war gemein. Gehe 1 Feld zurück.
- 28.** Josef hat sich nicht zu Potifars Frau gelegt. Das war super! Verteile an alle Kinder 1 Gummibärchen.
- 29.** Josef weiß nicht mehr weiter. Geh zurück auf Feld 23.
- 30.** Josef läuft aus dem Haus. Laufe 2 mal um den Tisch.
- 31.** Potifar ist sehr böse auf Josef. Du darfst 1 mal so laut schreien, wie du kannst.
- 32.** Josef landet im Gefängnis, gehe 10 Felder zurück.
- 33.** Hier musst du anhalten, denn hier endet der dritte Teil der Geschichte. Der erste darf alle 1 Gummibärchen verteilen.



JOSEF DER TRÄUMER 2

Spiel des Lebens 2

Aktionsfelder:

- 12.** Josef ist 17 Jahre alt. Kennst du jemanden, der 17 Jahre alt ist? Wie heißt er?
- 13.** Jakob schickt Josef los. Laufe 1 mal um den Tisch.
- 14.** Josef muss lange laufen. Laufe 1 große Runde durch den Raum.
- 15.** Josef sieht seine Brüder. Du darfst 1 Feld vorgehen.
- 16.** Die Brüder überlegen einen gemeinen Plan. Sage jemandem etwas Nettes.
- 17.** Die Brüder werfen Josef in einen trockenen Brunnen. Krabbele einmal unter dem Tisch durch.
- 18.** Eine Zisterne ist ein ausgetrockneter Brunnen. Du darfst dir etwas zu trinken holen.
- 19.** Eine Karawane kommt vorbei. Bildet alle zusammen eine Polonaise und singt ein Lied.
- 20.** Die Karawane ist viele Tage unterwegs. Da muss sie auch mal Pause machen. Du darfst an alle Kinder 1 Gummibärchen verteilen.
- 21.** Josef wird als Sklave verkauft. Sklaven mussten damals stark sein. Wie stark bist du? Kannst du eine Wasserflasche 1 Minute am gestreckten Arm in der Luft halten?
- 22.** Hier musst du anhalten. Hier endet der zweite Teil unserer Josefgeschichte. Der erste darf allen 1 Gummibärchen verteilen.

Start

1



2



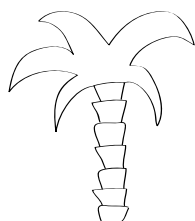
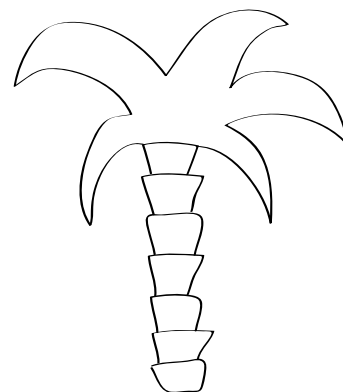
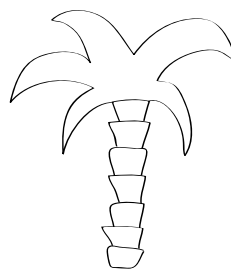
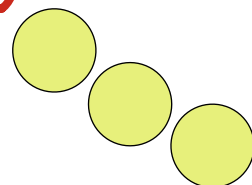
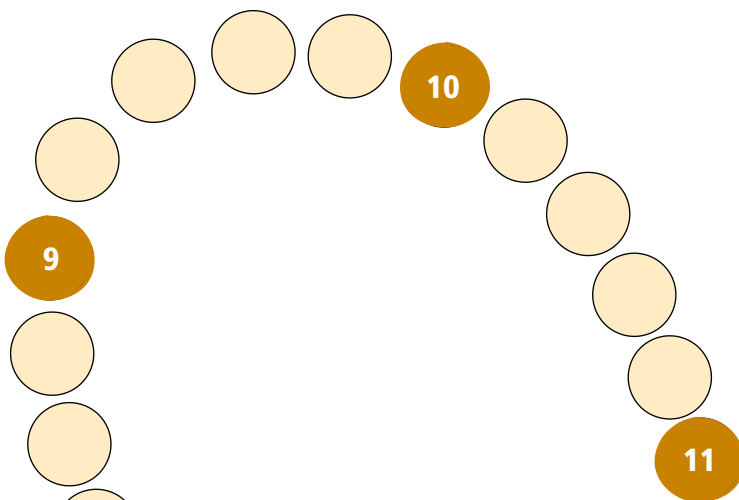
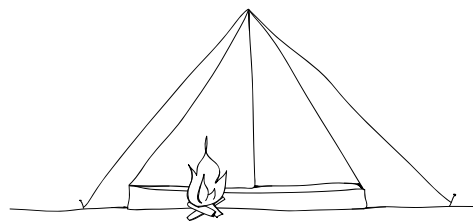
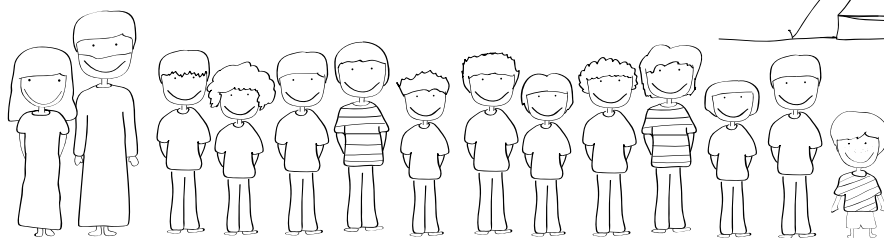
3



4



5



JOSEF DER TRÄUMER 1

Spiel des Lebens 1

Aktionsfelder:

1. Josef wird geboren: Singt alle zusammen „Wie schön, dass du geboren bist“.
2. Jakob hatte 11 Söhne: Laufe 11 mal um deinen Stuhl.
3. Jakob ruft zum Abendessen: Alle setzen sich auf den Boden und bekommen ein Gummibärchen.
4. Josef schläft: 1 mal aussetzen.
5. Josef träumt: Gehe 1 Feld vor.
6. In Josefs Traum sollen sich alle vor ihm verbeugen: Mache 11 Kniebeugen.
7. Josefs Brüder waren Hirten: Mache „Mäh“ wie ein Schaf.
8. Josefs ältester Bruder heißt Ruben: Wenn du auch einen älteren Bruder hast, dann darfst du 2 Felder vorgehen.
9. Josefs Brüder waren eifersüchtig, gehe zurück zum Start.
10. Josef bekommt einen neuen Mantel, wenn du ein buntes T-Shirt an hast, darfst du 1 Feld vorgehen.
11. Hier musst du anhalten, hier endet die erste Geschichte. Der erste darf alle ein Gummibärchen verteilen.