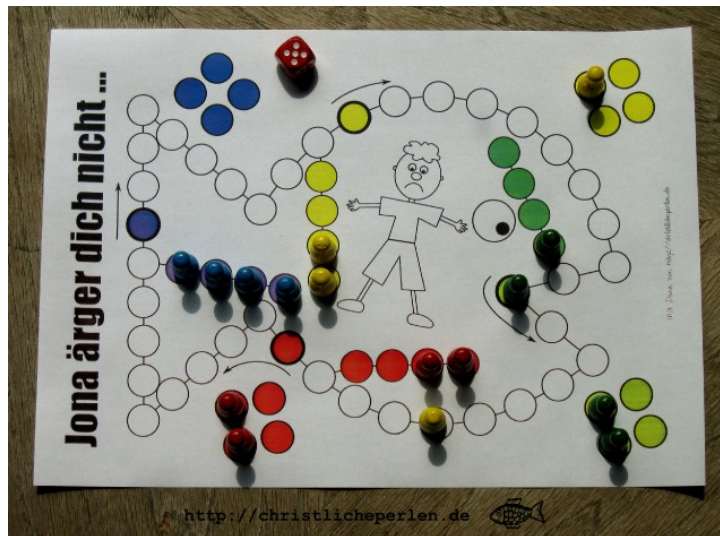


# Jona ärger dich nicht Spiel



## Zur Bibelgeschichte in Jona 1-4

Nicht ganz freiwillig ist Jona Gottes Auftrag gefolgt, die Bewohner der Stadt Ninive zu warnen. Jona verkündigte ihnen, wenn sie nicht umkehrten von ihren bösen Wegen, würde die ganze Stadt in 40 Tagen untergehen. Doch zum Glück sind die Leute einsichtig, bitten Gott um Vergebung und machen Schluss mit ihren schlechten Taten. Gott verzeiht . . . und Jona? Er ärgert sich, dass die Stadt nun verschont wird und er blamiert dasteht. Anstatt sich zu freuen, dass die Menschen weiterleben können und sich sogar zum Guten geändert haben. Doch welche Familie ist zuerst in Sicherheit, bzw. hat am schnellsten ihre Angelegenheiten mit Gott und den Mitmenschen in Ordnung gebracht?

Für 2-4 Spieler

Man braucht:

Die Spielanleitung mit dem farbigen Spielfeld als PDF oder  
die Spielanleitung mit dem Spielfeld zum Ausmalen als PDF (dann entsprechende Farbstifte)

Für jeden Spieler 4 gleichfarbige Spielfiguren

Einen Würfel

Los geht`s:

Das Spiel kann zum einen nach den altbekannten Regeln von „Mensch ärgere dich nicht“ gespielt werden. Hier jedoch noch eine sozialere Variante:

Die Felder werden, falls noch nötig, gemäß der bunten Vorlage farbig ausgemalt.

Das fertige Spielfeld wird in die Mitte des Tisches gelegt, an dem die Spieler Platz nehmen.

Jeder stellt seine 4 Figuren auf die passenden Felder außerhalb des Fisches.

Die Spieler würfeln der Reihe nach. Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl darf beginnen.

Er würfelt, bis er eine 6 hat, höchstens jedoch 3 Mal. Hat er eine 6, darf er eine Figur auf das Farbfeld mit der dicken Umrandung ziehen (das erste der 40 Felder zählenden Würfelstrecke – nach der Zahl der 40 Tage). Dann soll er noch einmal würfeln und das Männchen entsprechend der Punktzahl vorrücken.

Nun geht es ebenso im Uhrzeigersinn bei den anderen Spielern weiter.

Kommt man dabei auf einem Feld aus, auf dem schon ein andersfarbiger Spieler steht, so wird dieser drei Kreise weitergerückt (oder alternativ bis ein Feld vor seine Ziellinie – dann sich vor Spielbeginn darauf festlegen). Denn die Leute von Ninive sind nicht länger eigensüchtig, sondern helfen sich nun gegenseitig. Und ärgern sich auch nicht wie Jona... Eigene Figuren dürfen jedoch nicht so vorgezogen werden.

Im Zielort darf nicht übersprungen werden.

Sieger ist, wer zuerst alle Figuren in der farbigen Ziellinie aufstellen konnte.

Alle Artikel von <http://christlicheperlen.de> über Jona untereinander. Weitere Bastelideen zum Thema gibt es in der Bastellinkliste unter dem Stichwort „Jona und Wal“.

# Jona ärger dich nicht ...

