

DIE KÖNIGIN VON SABA

Orientalischer Markt

Jerusalem war zur Zeit Salomos zu einer lebhaften Stadt geworden. Treffpunkt für Menschen aus dem ganzen Vorderen Orient: Bauhandwerker und Seeleute aus Tyros, Händler aus Kleinasien, Mesopotamien und Ägypten. Sogar aus Arabien und Ostafrika brachte man Gewürze, Gold und Edelsteine. Auch eine Königin aus dem sagenhaften Saba soll Salomo mit einer großen Delegation besucht haben (vgl. 1. Kön 10, 1-13).

Diese bunte und lebhafte Treiben in Jerusalem kann auf einer Freizeit oder einem Jungscharfest als „Orientalischer Markt“ nachgestellt werden

Spielidee und Dekoration

Das Freizeitgelände wird in einen Orientalischen Markt verwandelt: Einfache Tische und Stände werden aufgestellt, Händler bieten auf gewebten Tüchern und Teppichen ihre Waren in Körben oder Säcken an.

Die Mitarbeitenden – in orientalischen Gewändern – betreuen die einzelnen Stände. Die Kinder dürfen sich **frei** auf dem Markt bewegen und die **Angebote ihrer Wahl** nutzen. Sie bekommen zu Beginn eine bestimmte Anzahl von **Kupfermünzen** (Schokoladentaler, Unterlagscheiben, o.ä.): An manchen Ständen können sie weitere Münzen – durch Wetteinsatz – hinzugewinnen, manche Angebote wie z.B. die Verpflegungsstände kosten etwas.



Die Spielstände

Bogenschießen

Die Bogenschützen aus Mesopotamien haben einen Übungsstand aufgebaut: Mit Pfeil und Bogen muss ein Ziel abgetroffen werden.

Achtung: Die Schießzone absperren und darauf achten, dass niemand im Schussfeld steht.

Orientalische Gewürze

Händler aus Arabien bieten in kleinen Säckchen kostbare Gewürze an. Die verschiedenen Gewürze (Zimt, Nelken, Anis...) müssen durch Riechen oder Schmecken erkannt werden. Wer das als zu schwer betrachtet, kann die Kinder auch die Gewürze den richtigen Bezeichnungen (auf Kärtchen) zuordnen lassen.

40



Über die Reling schlagen

Lieblingsspiel der Seeleute aus Tyros: Zwei Kinder sitzen im Schneidersitz auf einer Bank gegenüber. Die Hände verkreuzt vor ihren Wangen versuchen sie sich durch Abschlagen

von der Bank zu werfen. Wer als erster herunterfällt, hat verloren, der Gewinner bekommt eine Münze.

Achtung: Auf einen weichen Untergrund (Matten, Sand...) achten.



Armdruckmaschine

Hinter einem Pappkarton sitzt ein starker Mann aus den Kupferminen von Ezjon-Geber. Diesen können die Kinder zum Armdrücken herausfordern. Wer gewinnt, bekommt eine Kupfermünze ausbezahlt.

Kreiselwettbewerb

Holzkreisel waren ein beliebtes Kinderspiel. Gespielt wird in Dreiergruppen. Wer innerhalb der Gruppe den Holzkreisel am längsten „tanzen“ lassen kann, hat gewonnen.

Schwämmewerfen auf hohe Beamte

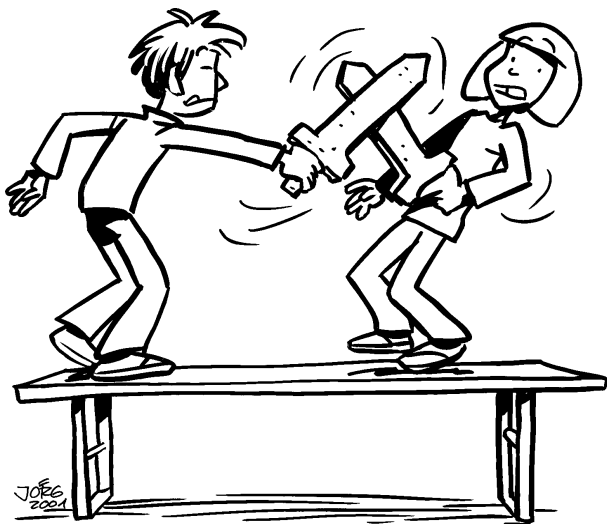
Zwei Mitarbeitende stellen sich zur Verfügung: Sie stellen sich hinter eine Kulisse und dürfen mit nassen Schwämmen abgeworfen werden. Drei Würfe kosten 1 Münze, pro Treffer erhält man 1 Münze zurück.

Als Kulisse z. B. ein Kamel auf eine Sperrholzwand aufmalen. Anstelle des Kopfes wird ein Loch ausgesägt, durch das der Mitarbeiter schaut.

„Kurzschwertduell“

Die Nomaden aus der Wüste veranstalten ein „Kurzschwertduell“. Auf einer Bank stehen sich zwei Kinder gegenüber. Jeder erhält ein „Kurzschwert“: Bataka (Schaumstoffteil) oder eine Isomatte aus Schaumstoff. Nach einer Verbeugung beginnt das Duell: Wer als erstes von der Bank fällt, hat verloren, der Gewinner erhält eine Münze.

Achtung: Klare Spielregeln absprechen, z.B. darf nicht auf den Kopf oder empfindliche Körperteile geschlagen werden. Auf einen weichen Untergrund achten.



Würfelspiele im Sand

Spielvorschlag: „20 gewinnt“: Wer kommt möglichst nahe an die Zahl 20. Es wird reihum gewürfelt. Wer über die Zahl hinauswürfelt ist ausgeschieden. Wer die Zahl genau erreicht oder am nächsten herangekommen ist, erhält eine Münze.

Rätselbude – Spruchweisheiten

Ein Gelehrter aus Ägypten stellt den Kindern Rätselaufgaben. Wer die

Lösung weiß, bekommt eine Kupfermünze.

Beispiele:

1. *Nicht nur am Tag, nein, auch in finsterrer Nacht,
kann ohne Licht man meilenweit mich sehen.*

*Doch wehe dem, dem ich zu nahe komm!
Im Augenblick ist es um ihn geschehen.
Was ist das ? (Der Blitz)*

2. *Zwei sind's, die beieinander stehen
Und alles gut und deutlich sehen.
Nur sehen sie einander nicht,
und sei's beim hellsten Sonnenlicht.
Was ist das ? (Die Augen)*

3. *Was ist das:*

*Am Morgen ist es lang,
am Mittag kurz und klein,
am Abend ist's am längsten,
und nachts ist's gar nicht da.
(Der Schatten)*

Verpflegung

Mit den Kupfermünzen können die Kinder an verschiedenen Ständen sich etwas zu essen und trinken eintauschen.

Am offenen Feuer wird auf einem Blech **Fladenbrot** (einfacher Pizzateig) gebacken. Ebenfalls auf einem Blech können Maiskörner zu **Popkorn** geröstet werden.

An einem Stand werden **Honigkuchen** und **Schokofruchtspieße** angeboten. (Trauben, Äpfel, Orangen, Bananenstücke auf einen Holzspieß stecken und in flüssige Schokolade tauchen.)

An einem nächsten Stand gibt es **Fruchtsäfte** oder eine **Fruchtbowle**.

Stephan Schiek