

Noah und seine Arche

Poch, poch, poch! machte es. Es waren Noah und seine Söhne Sem, Ham und Jafet. Sie fällten dicke Baumstämme, aus denen sie Bretter und Pfosten sägten. Damit bauten sie etwas. Ein Haus? Ja es glich fast einem Haus, so hoch war es, aber es war eine Arche, ein ganz großes Schiff, wohl mehr als hundert Meter lang. Nun war das Riesenschiff schon fast fertig.

Die anderen Menschen lachten Noah aus und riefen: " Mit dem Schiff kannst du doch nicht fahren, es steht ja mitten auf dem Land. Wie willst du denn dein großes Schiff ans Wasser bringen?" "Das Wasser wird hierher kommen!" sagte Noah. "Überallhin wird das Wasser kommen, über die ganze Erde. Und jeder, der dann nicht in der Arche ist, wird ertrinken."

Aber da lachten die Menschen noch mehr und verspotteten Noah. Doch Noah und seine Söhne bauten weiter. Es kam eine Tür in die Arche und ein Fenster. Und innen waren viele Zimmer eingerichtet worden. Auch ein Dach kam auf die Arche. Alle Fugen wurden mit Teer und Pech verschmiert, damit kein Tropfen Wasser eindringen konnte. Die Hämmer klopfen noch alle Tage, doch dann waren die Hämmer still. Das große Schiff war fertig.

Nun kamen aber doch noch viele, die in die Arche wollten. Aber das waren keine Menschen, das waren Tiere. Sie kamen zu zweien, je ein Männchen und ein Weibchen. Sie gingen alle zusammen in die Arche, groß und klein, und Noah wies ihnen einen Raum zu, einen Stall, wo sie sich aufhalten konnten. Dort lag ihr Futter schon bereit. Die anderen Menschen sahen es, aber sie wollten immer noch nicht hören. Dann war es zu spät. Noah, seine drei Söhne und ihre vier Frauen gingen in die Arche und schlossen die Tür hinter sich.

Noch eine Woche stand die Arche still und wartete. Dann aber geschah es. Schwere Wolken trieben heran und es regnete so stark, wie es noch nie geregnet hatte und es hörte nicht mehr auf. Die Arche stand schon im Wasser. Das Wasser wurde tiefer und tiefer. Und plötzlich stand die Arche nicht mehr still. Sie begann auf dem Wasser zu

schaukeln. Der Wind trieb sie vor sich her. Doch immer noch regnete es weiter, ununterbrochen, und immer höher stieg das Wasser. Zuerst standen die Häuser unter Wasser, dann die Bäume und schließlich auch alle hohen Berge. Erst dann hörte es auf zu regnen. Die Sonne ließ sich wieder blicken. Aber jetzt war keine Erde mehr da. Es gab nur noch ein großes, tiefes Meer. Lange trieb die Arche auf dem großen Wasser umher. Doch eines Tages- da machte es krach. Da war die Arche auf etwas aufgefahren. Sie saß auf dem Rücken eines Berges fest. Das Wasser begann zu sinken. Noah sah schon einzelne Berge zum Vorschein kommen.

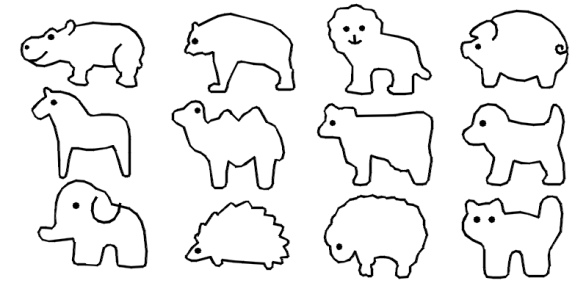
Aber es dauerte noch sehr lange, bis ans Aussteigen zu denken war. Noah konnte es vor Ungeduld kaum mehr aushalten. Darum ließ er eines Tages einen schwarzen Vogel, einen Raben fliegen. Der Rabe war froh, er flog weit weg und kam nicht mehr zurück. Er war ein starker Vogel, der schon wieder auf der Erde leben konnte. Dann ließ er eine Taube fliegen. Die flog den ganzen Tag hin und her, fand kein Futter und kam Abends müde und traurig zurück. Noah wartete noch eine Woche, dann ließ er die Taube zum zweiten Mal fliegen. Auch diesmal kam sie am Abend zurück, doch da hatte sie ein Blatt im Schnabel, das sie von einem Baum abgerissen hatte. Als Noah nach einer weiteren Woche die Taube wieder fliegen ließ, kehrte sie nicht mehr zurück. Da öffnete Noah die Arche.

Wie waren sie froh, dass sie nun wieder nach draußen durften! Das Gras grünte schon wieder und die Blumen begannen zu blühen. Die Tiere sprangen lustig durch den Wald und verschwanden nach allen Seiten, um sich einen Platz zu suchen, an dem sie sich aufhalten konnten. Noah blickte jedoch zum Himmel und sah zwischen den Wolken einen wunderschönen farbigen Bogen. Da wußte Noah, daß dies die letzte Sintflut war, die die Menschheit erleben würde.

Vielleicht hab ihr auch schon nach einem Regenschauer diesen Bogen am Himmel gesehen? Das ist dann der Regenbogen des Noah.

" Arche Noah "

"**ARCHE NOAH**" ist ein vielseitiges Spiel für Kinder ab drei Jahren. Angelehnt an die Geschichte des alten Testaments retten die Kinder die Tiere vor dem Ertrinken. Die Spielregel sollte dabei den Möglichkeiten der Kinder angepasst werden. Am Anfang reicht es vollkommen aus, das Spiel als reines Puzzlespiel zu benutzen. Nach und nach können dann Spielregeln unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade eingeführt werden.



Spielmaterial:

Der Inhalt besteht aus 24 Tieren
Bär blau/rot, Elefant blau/orange,
Flußpferd grün/lila, Hund blau/orange,
Igel grün/rot, Kamel gelb/grün,
Katze gelb /grün, Kuh lila/rot,
Löwe gelb/orange, Pferd blau/rot
Schaf gelb/lila , Schwein lila/orange,
12 Ställe (Rahmen) für je ein Tierpaar ,
12 farbige Deckel mit eingefrästen Griffen,
ein Grundbrett, Stoffbeutel und ein Farbwürfel.

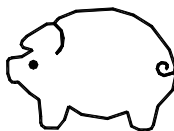
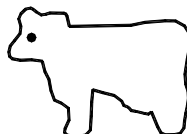
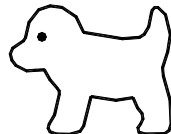
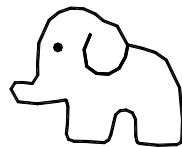
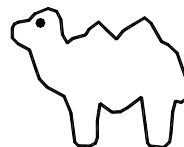


© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
48720 Rosendahl
www.spiele-werkstatt.de

Wegen verschluckbarer Kleinteile für
Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Diesen Hinweis bitte aufbewahren

Im folgenden wird eine der möglichen Spielregeln beschrieben:

Alle Tiere werden in den Spielsack gegeben. Alle Ställe werden aus dem Grundbrett genommen. Abwechselnd werden die Ställe nun in das Grundbrett gelegt. Alle merken sich die innere Tierform bevor sie von einem Dach abgedeckt wird. So wird nun weitergespielt, bis alle 12 Ställe eingelegt sind. Nun beginnt die nächste Spielphase. Der jüngste Teilnehmer fängt an. Er zieht als erstes aus dem Sack ein Tier und versucht, den entsprechenden Stall zu finden. Dazu nimmt er ein Dach ab und schaut sich den Stall an. Er und alle anderen Mitspieler merken sich die Position des Stalles. Ist es der richtige Stall, legt er sein Tier hinein und setzt das Dach wieder auf. Ist es der falsche, bedeckt er ihn wieder und legt das Tier vor sich hin und weiter geht es mit dem nächsten Spieler. Deckt ein anderer Spieler einen Stall auf, in den ein auf dem Tisch wartendes Tier paßt, so darf dieses sofort hineingelegt werden. Gespielt wird, bis auch das letzte Tier in der Arche ist. Gewinner ist derjenige, der als erster alle seine gezogenen Tiere untergebracht hat. Es sollte jedoch nicht so sehr auf das Gewinnen Wert gelegt werden, sondern in Bezug auf die Geschichte von Noah und seiner Arche um die Rettung der Tiere vor dem Ertrinken.



Über diese Spielmöglichkeit hinaus, wissen wir aus Erfahrung, dass dieses Material die Kinder zu vielen anderen Variationen der Spielregeln anregt.



Wie wäre es zum Beispiel, wenn man sein Tier mit einem Farbwürfel bestimmt (die Tiere sind nämlich mit Absicht in sechs Farben gleich verteilt eingefärbt).

Eine weitere schöne Spielidee ist es, das Spiel zu einem " Fühle und Finde Spiel " umzufunktionieren. Dazu wird das Grundbrett mit den Ställen wieder aufgebaut und alle mit einem Dach verschlossen. Mit dem Farbwürfel wird bestimmt, welches Dach abgenommen wird. Das Tier des aufgedeckten Stalles sollte jetzt durch Fühlen aus dem Beutel gezogen werden. Um den Schwierigkeitsgrad herabzusetzen, kann man am Anfang nur ein Tier des Paares in den Beutel legen. Das gezogene Tier wird dann jeweils nachgelegt. Eine weitere Möglichkeit der Vereinfachung ist, nur einen Teil der Ställe und Tiere zu verwenden.



Sie werden merken, dass dieses Memory- Fühl- und Puzzle- Spiel sich allen Spielsituationen anpasst und Jung und Alt gleichermaßen begeistert.