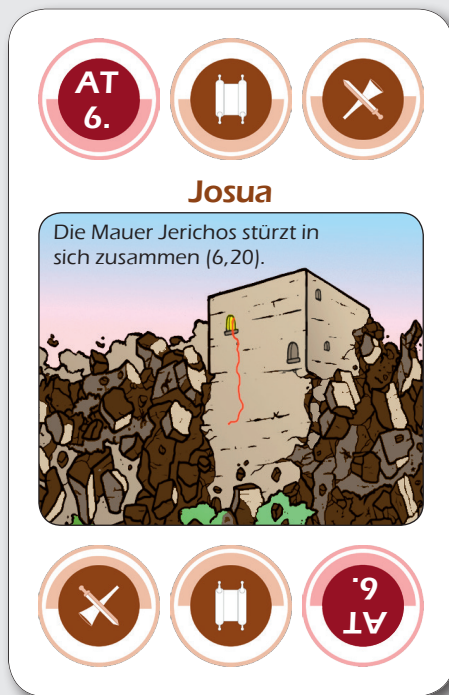
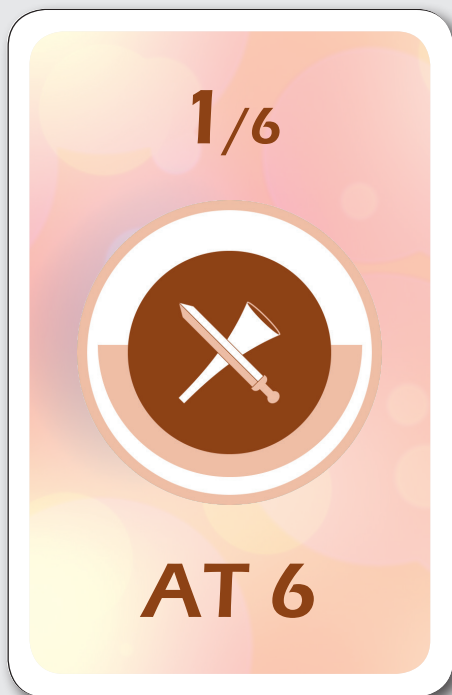


# Pfad 66

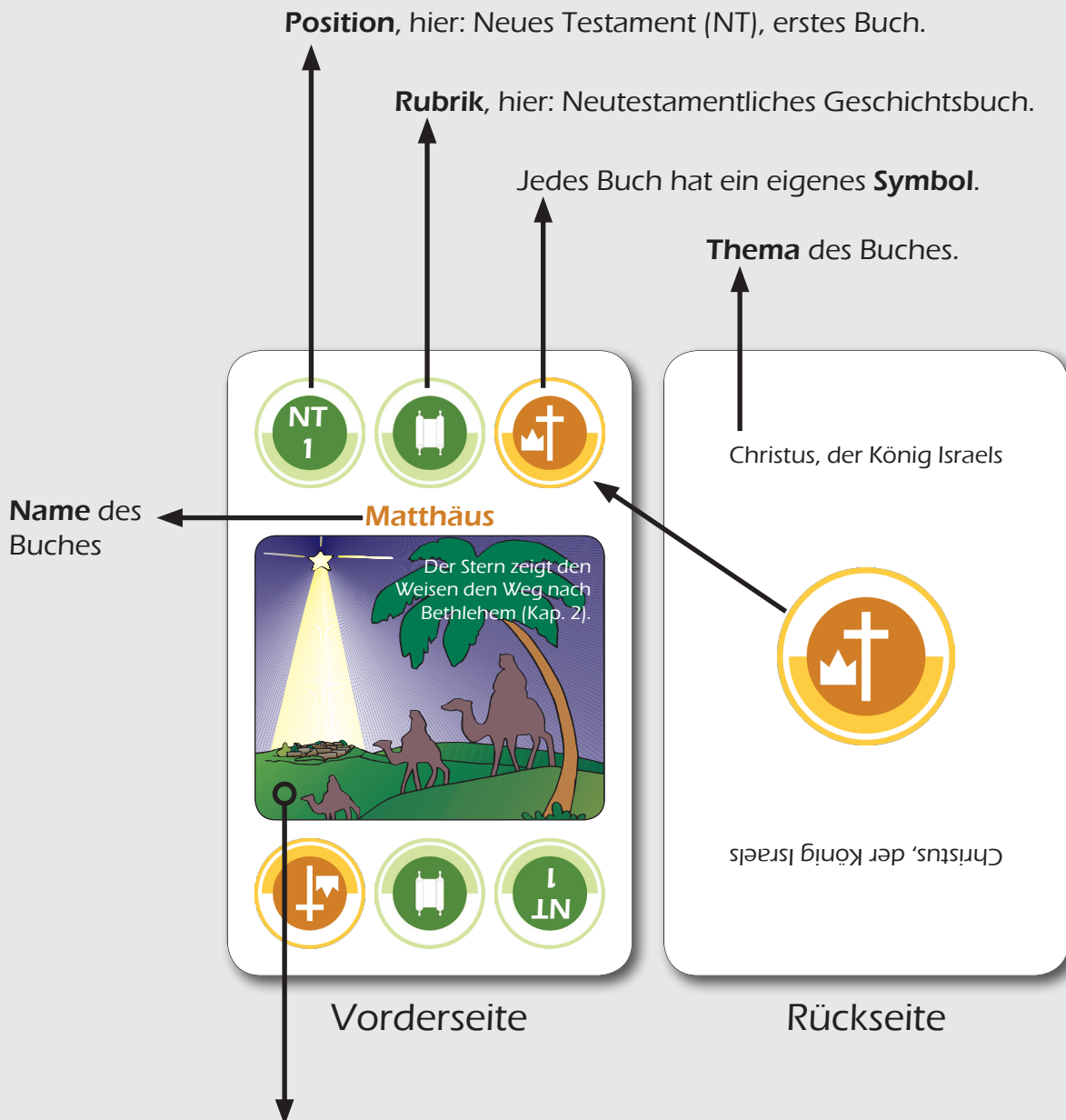
Die Bücher der Bibel spielend kennenlernen



Stand: 21.05.2021

# Der Aufbau der 66 Spielkarten

Jede Spielkarte spiegelt ein Buch der Bibel wider.  
Es gibt daher 39 Spielkarten zum Alten Testament (AT 1-3)  
und 27 Spielkarten zum Neuen Testament (NT 1-27).



**Bild:** Zeigt eine Geschichte aus dem Buch oder eine Darstellung, die in irgendeiner Weise mit dem Buch zusammenhängt (siehe Bildbeschriftung).

# Die Einteilung in Rubriken

Jede Spielkarte ist einer Rubrik zugeordnet.  
Die zweiseitige Übersichtskarte erklärt diese Zuordnung.

## Die Bücher des Alten Testaments



1. Mose (Genesis); 2. Mose (Exodus);  
3. Mose (Levitikus); 4. Mose (Numeri);  
5. Mose (Deuteronomium)



Josua; Richter; Ruth; 1.+2. Samuel;  
1.+2. Könige; 1.+2. Chronik; Esra;  
Nehemia; Esther



Hiob; Psalmen; Sprüche; Prediger;  
Hohelied



Jesaja; Jeremia; Klagelieder;  
Hesekiel; Daniel



Hosea; Joel; Amos; Obadja; Jona;  
Micha; Nahum; Habakuk; Zephanja;  
Haggai; Sacharja; Maleachi

Zwei Steintafeln symbolisieren  
das Gesetz (fünf Bücher).

Die Schriftrolle im braunen  
Kreis steht für die Geschichts-  
bücher des Alten Testaments.

Die Harfe im violetten Symbol  
steht für die fünf poetischen  
Bücher der Bibel.

Propheten sind „Sprachrohre  
Gottes“. Wir unterscheiden zwi-  
schen den fünf „großen“ und  
den 12 „kleinen“ Propheten.

Im Neuen Testament sind die  
Geschichtsbücher in einem  
Grünton hinterlegt.

Bei den Briefen unterscheiden  
wir zwischen den 13 Paulus-  
briefen und den acht „allgemei-  
nen“ Briefen.

Das Neue Testament (NT) hat  
nur ein prophetisches Buch,  
die Offenbarung des Johannes.  
Das Symbol dieser Rubrik ist  
anders eingefärbt, als bei den  
Propheten des Alten Testa-  
ments (AT).

## Die Bücher des Neuen Testaments



Vier Evangelien:  
Matthäus, Markus, Lukas, Johannes;  
Apostelgeschichte



Römerbrief, 1.+2. Korintherbrief;  
Galaterbrief; Epheserbrief; Philipper-  
brief; Kolosserbrief; 1.+2. Thessalo-  
nicherbrief; 1.+2. Timotheusbrief;  
Titusbrief; Philemonbrief



Hebräerbrief; Jakobusbrief;  
1.+2. Petrusbrief;  
1.+2.+3. Johannesbrief; Judasbrief



Offenbarung

Erklärung des Spiels und der Symbole:



QR-Code scannen oder direkt im  
Browser folgende URL eingeben:

<https://bibel-expo.de/pfad66/>

# Die Symbole der Spielkarten

## Altes Testament



### 1. Mose (Genesis)

Im ersten Buch Mose beruft Gott Abraham und beginnt mit der Gründung seines Volkes Israel, dafür steht der große Stern in der Mitte. Am Ende des Buches finden wir die zwölf Stammväter Israels, dafür stehen die zwölf kleinen Sterne.



### 2. Mose (Exodus)

In diesem Buch bekommt Mose am Berg Sinai das Gesetz auf zwei steinernen Tafeln.



### 3. Mose (Levitikus)

Im dritten Buch Mose geht es um „heilige“ Opfer: Um Dinge, die vom großen Ganzen herausgenommen und für Gott abgesondert werden. (Im Symbol wird der kleine weiße Kreis vom großen farbigen abgesondert.)



### 4. Mose (Numeri)

Das vierte Buch Mose berichtet uns von Ereignissen während der 40-jährigen Wanderung des Volkes durch die Wüste.



### 5. Mose (Deuteronomium)

Hier erklärt der Prophet (Sprachrohr) Mose seinem Volk das Gesetz (Steintafeln) Gottes.



### Josua

Die gewaltsame Eroberung des Landes Kanaan im Buch Josua wird mit den Posaunen vor Jericho eröffnet.



### Richter

Das Buch der Richter berichtet von einer traurigen Abwärtsspirale im geistlichen Leben des Volkes Israel.



### Ruth

Die Moabiterin Ruth sammelt Ähren im Land Israel.



### 1. Samuel

Hier salbt Samuel sowohl den König Saul als auch den König David...



### 2. Samuel

...doch erst hier wird David auch tatsächlich zum König gekrönt (Davidsstern auf der Krone).



### 1. Könige

Das große Königreich Israel (große Krone) zerfällt in Nord- und Südreich (zwei Reihen kleiner Kronen).



### 2. Könige

Die Geschichte beider Reiche wird im zweiten Buch der Könige weiter erzählt. Die Geschichte des Nordreiches endet früher.



### 1. und 2. Chronik

Hier steht die Schriftrolle für die chronologische Aufzeichnung der Ereignisse



### Esra

Im Buch Esra kehrt das Volk Israel aus der babylonischen Gefangenschaft nach Hause und errichtet das Haus des Herrn neu.



### Nehemia

Hier wird erzählt, wie Nehemia die zerstörte Mauer Jerusalems neu aufbaut.



### Esther

Im Buch Esther wird ein israelisches Mädchen die Königin des persischen Reiches.



### Hiob

Dieses Symbol mit dem leidenden Kopf bedarf wohl kaum einer weiteren Erklärung.



### **Psalmen**

Die Noten zeigen, dass es hier um Lieder geht...



### **Sprüche**

... sowie hier die Anführungsstriche auf Zitate hindeuten.



### **Prediger**

Welchen Sinn hat das Leben „unter der Sonne“, fragt sich der Prediger Salomo.



### **Hohelied**

Wenn zwei Herzen füreinander schlagen, spricht man von Liebe.



### **Jesaja**

In seiner Vision am Anfang des Buches sieht Jesaja Gottes Thron mit den Cherubim darüber.



### **Jeremia**

Jeremia ist als der „weinende Prophet“ bekannt.



### **Jeremias Klagelieder**

In diesem Lied beweint Jeremia Jerusalem. (Violett, weil eigentlich poetischer Natur...)



### **Hesekiel**

Die Wolke in diesem Symbol steht als Zeichen für die Herrlichkeit Gottes, welche den Tempel verlassen hat, aber eines Tages wiederkehrt.



### **Daniel**

Dieses Buch ist für seine großartigen Visionen bekannt, z.B. von dem Löwen mit Adlersflügeln.



### **Hosea**

Der Wechsel von Ehebruch und Wiederherstellung prägt den Propheten Hosea.



### **Joel**

Der Prophet Joel sah sein Volk unter einer Heuschreckenplage nach der anderen leiden.



### **Amos**

Der Prophet Amos war ein Hirte – daher dieser Stab.



### **Obadja**

Dieses Symbol zeigt zwei Berge, die für zwei Völker stehen. Hinten Edom, vorne Zion. Während für Edom der Untergang vorhergesagt wird, gibt es für Israel die tröstliche Botschaft der Aufrichtung.



### **Jona**

Der Prophet Jona wird von einem großen Fisch verschluckt.



### **Micha**

Die Waage symbolisiert Gottes Gerechtigkeit, von der Micha redet.



### **Nahum**

Vom Untergang Ninives ist hier die Rede.



### **Habakuk**

Habakuk versteht Gott nicht. Er fragt („?“), bekommt eine Antwort („.“) und lobpreist Gott.



### **Zephanja**

Hier geht es um die Wiederherstellung des Volkes Israel.



### **Haggai**

Das Haus Gottes ist hier das Thema. Wenn Gottes Volk sich darum kümmert, wird es aufwärts gehen.



### **Sacharja**

Immer wieder spricht Sacharja vom „Aufheben“ seiner Augen.





### Maleachi

Gott spricht von seiner Liebe, doch das Volk versteht ihn nicht.



### Römer

Der Römerbrief ist das Manifest der Gerechtigkeit Gottes.



### 1. Thessalonicher

Die Hoffnung der Entrückung zum Herrn Jesus kommt hier besonders zur Geltung.

## Neues Testament



### Matthäus

Die vier Evangelien haben alle das Kreuz im Zentrum des Symbols. Die Krone bei Matthäus zeigt, dass es hier um Christus als den König Israels geht.



### 1. Korinther

Die Gemeinde in Korinth war in Gruppierungen zerrissen, doch Paulus mahnt sie zur Einheit.



### 2. Thessalonicher

Hier geht es vor allem um das Wiederkommen unseres Herrn.



### Markus

Die Schürze bei Markus zeigt, dass es hier um Christus als den Diener geht.



### 2. Korinther

Nach der Entfremdung kommt die Versöhnung der Gemeinde mit Paulus.



### 1. Timotheus

Klare „Instruktionen“ für das Leben der Gemeinde bekommt Timotheus in diesem Brief.



### Lukas

Lukas zeigt den Herrn Jesus in seiner Menschlichkeit.



### Galater

Welche Rolle hat das AT-Gesetz im Leben eines Christen? Das ist hier die Frage!



### 2. Timotheus

Dieser Brief ist eine Art Weitergabe der Fackel von Paulus an Timotheus.



### Johannes

Johannes betont besonders, dass Jesus Christus Gott ist – darum das Dreieck.



### Epheser

Als Christen einen würdigen Wandel an den Tag legen – dafür die vielen Fußabdrücke.



### Titus

Titus war damit beauftragt, die Gemeinden auf Kreta zu ordnen.



### Apostelgeschichte

Die Flamme zeigt das Kommen des Heiligen Geistes und die Pfeile die Ausbreitung des Evangeliums.



### Philipper

Aus dem Gefängnis heraus schreibt Paulus einen Brief der Freude.



### Philemon

Ein entlaufener Sklave war der Anlass zu diesem Brief.



### Kolosser

Stets an Christus denken!



### Hebräer

Christus ist größer!  
Größer als alles...  
Das sagt auch schon alles.



### Jakobus

Ein vollkommenes, gerechtes, untadeliges Leben führen.



### 1. Johannes

Die Liebe ist ein großes Thema in diesem Brief.



### Judas

Für den Glauben zu kämpfen ist das Thema Judas' in diesem Brief.



### 1. Petrus

In die Fußstapfen des leidenden Erlösers zu treten ist unsere Berufung.



### 2. Johannes

Liebe ist wichtig – doch Achtung, gewisse Menschen muss man einfach nur meiden!



### Offenbarung

Der große Thron mit dem Kreuz in der Mitte, umrahmt vom Ehrenkranz, symbolisiert die ewige Herrschaft Gottes.



### 2. Petrus

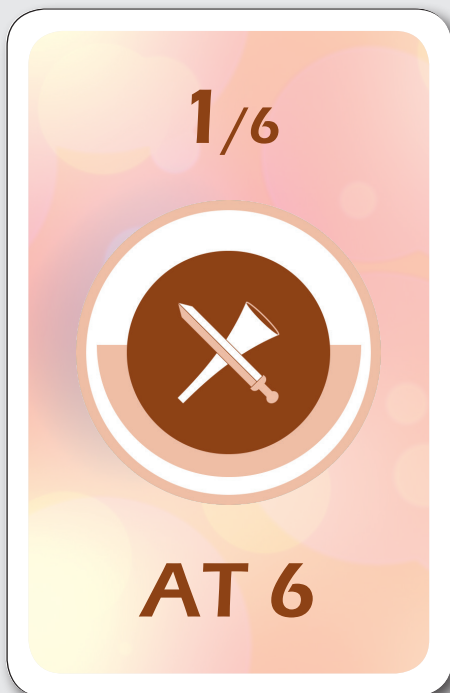
Nicht vergessen: Vorsicht vor den Irrlehrern!



### 3. Johannes

Mitarbeiter der Wahrheit sein, heißt anderen zur Seite stehen.

## Start- und Aufgabekarten



**Die Startkarten** (Bild links) werden für die Spielvariante „Sechs Elfer raus“ benötigt. Jede Startkarte trägt das Symbol und die laufende Nummer der Spielkarte, mit der sie gedeckt werden muss, z.B. „AT 6“ (Josua).

### Die sieben Phasen:

-  1 AT-Fünferfolge (1.)
-  1 NT-Fünferfolge (2.)
-  5 AT-Geschichtsbücher (3.)
-  5 AT-Propheten (kl./gr.) (4.)
-  5 Paulusbriefe (5.)
-  3 allgemeine Briefe (6.)
-  3 Zwillingspaare (= Karten mit dem gleichen Bild) (7.)

Die Rückseite jeder Startkarte ist zugleich die **Aufgabekarte** (Bild links) für die Spielvariante „Phase 7“. Sie zeigt alle sieben Aufgaben (=Phasen), die ein Spieler erreichen muss, um das Spiel als Sieger zu beenden.

# Spielanleitung

## Spielverlauf „Sechs Elfer raus“

Zu Beginn des Spiels werden die sechs **Startkarten** (1/6 bis 6/6) untereinander der Reihe in der Mitte des Tisches ausgelegt (1/6 oben, 2/6 darunter, usw.).

Von den (gut durchgemischten) 66 Spielkarten werden je 7 an die zwei bis sieben Mitspieler verteilt. **Die übrigen Karten werden in zwei verdeckten Stapeln abgelegt.**

Als erste Karte muss nun die Karte „AT 6“ (Josua) abgelegt werden, weil sie auf die oberste Startkarte (1/6) gehört. Ist diese Karte nicht verteilt worden, muss die

nächste Startkarte (2/6) mit der zugehörigen Karte gedeckt werden (usw.).

Erst wenn eine der sechs Startkarten gedeckt worden ist, können reihum weitere Karten abgelegt werden. Dabei wird entweder eine weitere Startkarte gedeckt, oder neben einer bereits ausgelegten Karte eine weitere (in der richtigen Abfolge) dazugelegt. (Rechts die nachfolgende Karte, links die vorherige Karte. Auf AT 39 folgt übrigens NT 1.)

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann beliebig viele passende Karten auslegen. Kann er nicht aus

seinem Vorrat ablegen, muss er bis zu drei Karten von den beiden Kartenstapeln in der Mitte ziehen.

Gewinner ist, wer zuerst alle Karten abgelegt hat. **Das Spiel endet jedoch erst, wenn alle Karten ausgelegt wurden.**

Im Idealfall liegen am Ende die 66 Spielkarten in sechs Reihen von jeweils elf Karten untereinander (daher der Name „Sechs Elfer raus“).

Bei dieser Spielvariante wird spielerisch die Reihenfolge der Bücher und ihr thematischer Inhalt erlernt. Für einen guten Spielverlauf sind jedoch keinerlei Vorkenntnisse erforderlich.

## Spielverlauf „Phase 7“

Jeder der zwei bis sieben Spieler erhält sieben Spielkarten. Die übrigen Spielkarten werden in zwei verdeckten Stapeln abgelegt (Rückseite oben), eine Karte wird aufgedeckt daneben gelegt (Ablagestapel).

Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte von einem der beiden Stapel oder die oberste Karte des Ablagestapels. Er versucht so, die in der Phase geforderte Kartenkombination zu sammeln. Hat er die Phase voll, legt er die entsprechenden Karten offen auf den Tisch. Am Ende des Zuges legt er dann eine beliebige Karte auf den Ablagestapel. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Hat ein Spieler bereits eine Phase abgelegt, darf er auch weitere passende Karten anlegen (auch zu den abgelegten Phasen der anderen Spieler). Wenn ein Spieler alle seine Karten ausgespielt hat, ist eine Runde beendet.

Es gewinnt der erste, der alle sieben Phasen (in beliebiger Reihenfolge) ablegt hat. Ggf. kann es in nach der letzten Runde auch mehrere Gewinner geben.

### Besonderheiten:

- Anfangen darf hier, wer die Karte mit dem niedrigsten Positionswert hat (z.B. AT 1).
- Beim Anlegen an die siebte Phase (drei Zwillingspaare) kann ein weiteres Zwillingspaar oder ein Drilling dazugelegt werden.

- Werden mit einem Wurf zwei Phasen gleichzeitig erreicht (z.B. eine Fünferfolge aus AT-Geschichtsbüchern), muss sich der Spieler für eine Phase entscheiden und die Karten so hinlegen, dass diese Phase gut erkennbar ist.
- Die **Spieldauer** (bis alle sieben Phasen gesammelt sind) verkürzt sich, wenn weniger Spieler beteiligt sind. (Erfahrungswert: Zwei Spieler – eine Stunde.)

Bei dieser Spielvariante wird spielerisch die Reihenfolge der Bücher, ihr thematischer Inhalt und ihre Einordnung in literarische Gruppen erlernt. Für einen guten Spielverlauf sind Vorkenntnisse nicht erforderlich. Das Spiel läuft jedoch umso besser, wenn man sich mit den Karten bereits vertraut gemacht hat.

## Weitere Spielmöglichkeiten

Die Karten bieten sich dazu an, mit Kindern die Reihenfolge der biblischen Bücher und Geschichten zu betrachten und sich einzuprägen.

Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Eltern können z.B.

ein Kind bitten, eine beliebige Karte aus dem Stapel zu ziehen, um dann anschließend über die abgebildete Geschichte zu sprechen. Oder sie legen die Karten der Reihe nach auf den Tisch und erklären dabei den Aufbau der Bibel.

## Allgemeine Hinweise

Da die Rückseite jeder Spielkarte anders aussieht, sollte beim Austeilen der Karten der Stapel von der unteren Seite her abgearbeitet werden.