

## **Himmels-Monopoly**

Nach Sektenart und Art jedes autoritären Systems versucht auch die Neuapostolische Kirche (NAK) ihren zukünftig das Opfergeld aufbringenden Nachwuchs, die Kinder, frühzeitig in ihr System fest einzubinden und zu indoktrinieren und konditionieren. Das Aufkommen an Opfergeld ist nämlich eine wichtige Sache für die das Kirchenvermögen in den Händen haltenden Apostel und deren Einkommen. Dazu wurden Spiele herausgegeben. Hier nachfolgend die Spielanleitung, die sehr bezeichnende Aussagen enthält und darlegt, auf welche Abwege sich das neuapostolische System begibt. .

Das Abgeben von Punkten in dem Spiel suggeriert, dass das Erreichen des „Glaubensziels“ durch das Einwerfen von Opfergeld in den Sammelkasten erlangt werden kann. Das ist eine Form der Konditionierung von Kindern.

Das neuapostolische „Monopoly“ löste heftige Kritik innerhalb und außerhalb der NAK aus; denn es wurde auch als zerstörend für den christlichen Glauben erkannt.. Die Folge: Das Spiel verschwand ganz leise in der Versenkung.

### **Auf, zum Ziel !**

**Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren**

und

**1 – 2 – 3 . . . sei fix !**

**Ein Spiel für 2 bis 6 Kinder ab 3 Jahren**

- Spielanleitungen -

\*

## **Auf, zum Ziel !**

*Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren*

Liebe Kinder !

Das Spiel „Auf, zum Ziel!“ greift einige Situationen aus Eurem Glaubensleben heraus. Zum Beispiel gehen wir als Gotteskinder treu in die Gottesdienste, und da opfern wir auch. Das ist ganz wichtig für uns, denn so sammeln wir Kräfte, um vorwärtszukommen. Solche Glaubenskräfte bekommen wir auch dann, wenn wir Kontakt zu unserem himmlischen Vater aufnehmen. Das geschieht ja beim Beten und in den Begegnungen mit unseren Segensträgern. Und was stärkt uns noch? Natürlich: jede Mitarbeit.

Mit der Glaubenskraft könnte man die **Punkte** im Spiel „Auf, zum Ziel!“ vergleichen. Von diesen Punkten müsst Ihr nämlich welche abgeben, wenn Ihr einen Zug vorwärts tun wollt. Neue Punkte könnt Ihr hier im Spiel auf den Kirchenfeldern (Symbol „Kirche“) oder den Kontaktfeldern (Symbol „Hände“), aber auch auf den Betätigungsfeldern erhalten. Was dabei zu beachten ist, steht weiter unten.

Im Glaubensleben entscheidet jeder selbst über sein Vorwärtskommen. Auch „Auf, zum Ziel!“ wird nicht mit Würfeln gespielt. Vielmehr soll jeder selbst entscheiden, wie viele Felder er bei den einzelnen Zügen weiterrückt.

Gewiss regt Euch das Spiel dazu an, Euren Glaubensweg noch bewusster zu gehen. Dann denkt aber bitte daran:

### **Euer Glaubensweg ist kein Spiel !**

Das habt immer vor Augen und im Herzen !

Soviel zunächst vorab. Am besten lest Ihr jetzt die Spielregeln aufmerksam durch. Und dann kann's losgehen: „Auf, zum Ziel !“ Viel Freude dabei !

## **Was alles zum Spiel gehört:**

### **Der Spielplan**

Darauf findet Ihr

Den „Weg“ vom Anfangsfeld (mit den 6 verschiedenfarbigen Kreisen) bis zum Zielfeld (in der Mitte mit dem Berggipfel) mit insgesamt 63 Einzelfeldern

Felder für die Karten, die zum Spiel gebraucht werden

### **Die Punktetabelle**

Sie ist gleich viermal – nämlich an den Schmalseiten des Spielplans – abgedruckt, damit sie von allen Seiten gut gelesen werden kann. In der Punktetabelle steht, wie viele Punkte man abgeben muss, um eine bestimmte Wegstrecke vorwärtszuziehen. Will man beispielsweise nur 1 Feld vorrücken, so braucht

man dafür 1 Punkt, will man dagegen 2 Felder vorrücken, so braucht man nicht 2, sondern 3 Punkte, für 5 Felder sind es dann schon 15 Punkte.

### **6 verschiedenfarbige Spielsteine**

### **14 Gemeinschaftskarten (orange; Rückseite mit schwarzem „G“)**

### **17 Verhaltenskarten (rot; Rückseite mit schwarzem „V“)**

### **21 Treuekarten (Kirche auf grünem Feld)**

### **21 Tugendkarten (Ring auf weissem Feld)**

### **Punktekarten mit unterschiedlichem Wert (gelb)**

- ❖ 15 Einerkarten
- ❖ 12 Zweierkarten
- ❖ 16 Fünferkarten
- ❖ 19 Zehnerkarten
- ❖ 14 Zwanzigerkarten

## **Bevor es richtig losgeht**

Zuerst wird natürlich der Spielplan ausgebreitet. Die Verhaltens- und die Gemeinschaftskarten werden gemischt und verdeckt, also mit der Rückseite nach oben, auf die vorgesehenen Felder im Spielplan gelegt. Die Punkte-, die Treue- und die Tugendkarten kommen ebenfalls auf den Spielplan, aber nicht verdeckt. Die Felder dafür sind markiert.

Danach wird am besten ein Spielleiter gewählt. Der soll während des ganzen Spiels

- ❖ auf die Einhaltung der Spielregeln achten und
- ❖ die Punktekarten, die Treuekarten und die Tugendkarten verwalten.

Nun erhält jeder Spieler einen Spielstein, der auf das Anfangsfeld gesetzt wird. Dazu bekommt er 65 Punkte in beliebiger Aufteilung. Bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder nicht 65, sondern 95 Punkte. Die Punktekarten kann jeder offen vor sich hinlegen.

## **Wer kann das Ziel erreichen?**

Diese Frage wird, wie wir's aus dem Glaubensleben ja auch kennen, vorweg beantwortet: Man muss während des Spiels drei Treuekarten und eine bestimmte Anzahl Tugendkarten erwerben. (Wer das Glaubensziel erreichen will, muss ja auch treu sein und sich in den Tugenden des Herrn Jesu üben.)

Wie man diese Karten sammelt, das ist unter den Stickworten „Kirchenfelder“, „Kontaktfelder“ und „Tugendfelder“ beschrieben.

Wie viele Tugendkarten im Verlauf des Spiels zu sammeln sind, vereinbart Ihr miteinander vor Spielbeginn. Damit Euch das nicht zu schwer fällt, hier ein Vorschlag:

- ❖ Spielt man zu zweit, sammelt jeder Spieler 6 Tugendkarten.
- ❖ 3 Spieler können sich auf 5 Tugendkarten,
- ❖ 4 Spieler auf 4 Tugendkarten einigen, die man erwerben muss.

Doch Achtung: Würde man festlegen, dass weniger als 3 Tugendkarten gesammelt werden sollen, dann wäre das Spiel gar nicht mehr so interessant.

## Wer zuerst das Ziel erreicht . . .

. . . ist natürlich Sieger.

Sobald aber der Sieger das Feld „Ziel“ erreicht, sind alle die Mitspieler zweite Sieger, die drei Treuekarten und die verabredete Zahl von Tugendkarten erworben haben.

## Nun geht's los

Der jüngste Spieler beginnt. Er setzt seinen Spielstein so viele Schritte vor, wie er möchte, und gibt dafür so viele Punkte ab, wie in der Punktetabelle steht. Dann ist als nächster der linke Mitspieler dran.

Jetzt müssen wir noch ein paar Grundregeln kennen:

- ❖ Man darf bei einem Zug entweder vorwärts oder rückwärts ziehen.
  - Beim Vorwärtsziehen muss man so viele Punkte abgeben, wie in der Punktetabelle angegeben ist.
  - Rückwärts setzen darf man nur, wenn man bis zum vorigen grünen Feld (Kontaktfeld oder Kirchenfeld) zurücksetzen. Auch von einem grünen Feld aus darf man zum vorigen grünen Feld zurücksetzen.
- ❖ Man darf nur auf Felder setzen, auf denen noch kein Spielstein steht.
  - Auf Kontaktfelder und auf Kirchenfelder darf man nur durch Rückwärtsgehen setzen. (Im Glaubensleben macht man zwar keine Rückschritte, wenn man ins Gotteshaus geht oder Verbindung zum Segensträger aufnimmt. Aber man muss sich eben auf den Weg machen und alles andere für einen Augenblick lassen.)

## Was auf den einzelnen Feldern zu beachten ist

### 1. Kirchenfelder (grüne Felder mit Kirche)

Treuer Gottesdienstbesuch ist ein Merkmal der Gotteskinder. Im Gottesdienst werden sie gestärkt. Und **im Gotteshaus bringen sie dem Herrn auch ihr Opfer dar.**

Wer, wenn er auf ein Kirchenfeld gesetzt hat, zunächst den zehnten Teil seiner Punkte (**auf volle Punkte aufgerundet**) abgibt, der erhält eine Treuekarte.

Wer auf ein Kirchenfeld setzt, bekommt zehnmal so viele Punkte, wie er soeben Felder zurückgesetzt hat: Wer also zum Beispiel gerade 3 Felder zurückgesetzt hat, erhält 30 Punkte. Bei 4 zurückgesetzten Feldern wären es 40 Punkte...

### 2. Kontaktfelder (grüne Felder mit Händen)

Wer auf ein Kontaktfeld setzt, bekommt zehnmal so viele Punkte, wie er soeben Felder zurückgesetzt hat. Wer also zum Beispiel gerade 3 Felder zurückgesetzt hat, erhält 30 Punkte. Bei 4 zurückgesetzten Feldern wären es 40 Punkte...

### 3. Betätigungsfelder (blaue Felder mit verschiedenen Bildern)

Mitarbeit braucht Zeit, stärkt aber auch. Darum:

Wer auf einem Betätigungsfeld einmal aussetzen will – das ist kein Zwang, denn Mitarbeit ist ja auch freiwillig –, erhält 20 Punkte.

**4. Tugendfelder (weisse Felder mit Ring)**

Der Ring soll daran erinnern, dass Tugenden ein besonderer Schmuck für die Gotteskinder sind.

Auf ein Tugendfeld darf man nur setzen, wenn man eine Tugendkarte erwerben will. Dazu muss man dann 20 Punkte abgeben.

**5. Gemeinschaftsfelder (orange Felder mit schwarzem „G“) / Verhaltensfelder (rote Felder mit schwarzem „V“)**

Auf dem Glaubensweg ereignet sich viel: für jeden einzelnen, aber auch für die Gemeinschaft der Gotteskinder. Jeder trägt durch sein Verhalten dazu etwas bei.

Wer auf ein Verhaltensfeld oder ein Gemeinschaftsfeld setzt, nimmt die oberste Karte vom jeweiligen Kartenstapel, liest vor, was darauf steht, und befolgt die gegebenen Anweisung.

**Wenn einmal die Kräfte ausgehen . . .**

Wenn ein Spieler nicht mehr genügend Punkte hat, um einen weiteren Zug auszuführen und das nächste Kirchen- oder Kontaktfeld gerade besetzt ist, was dann? Nun, ein Beinbruch ist das nicht gerade, aber er muss wohl oder übel zum Anfangsfeld zurück. Da bekommt er wieder 65 Punkte. Die gesammelten Tugend- und Treuekarten darf er behalten.

## **Neuapostolisches Kinderspiel „Auf zum Ziel!“**

### **(Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren)**

**Das Spiel wurde landesweit in Nordrhein-Westfalen zu Weihnachten 1994 gratis von der NAK-Kirchenverwaltung an ihre Kinder verteilt. Das belegt die geplante Indoktrination der neuapostolischen Kinder nach Sektenart:**

#### **Die 17 Verhaltenskarten:**

- 1. Du hast die gefundene Geldbörse abgegeben.**  
Für die Ehrlichkeit bekommst Du 15 Punkte.
- 2. Du hast Dich am Sonntagnachmittag nicht zum Kindergeburtstag einladen lassen.**  
Dafür erhältst Du eine Treuekarte.
- 3. Du hast Dich am Sonderopfer beteiligt.**  
Dein letzter Zug ist frei. Gib aber ein Zehntel von den Punkten ab, die Du hast.
- 4. Fein, Dein Versprechen hast Du gehalten.**  
Du wirst mit 5 Punkten belohnt.
- 5. Das ist aber schön: Du hast nicht vergessen, zu danken.**

Dein letzter Zug ist frei.

6. **Super! Ohne Murren hast Du Deinen Eltern geholfen.**  
Du darfst noch einmal ziehen.
7. **Du hast im „Guten Hirten“ gelesen.**  
Für jeden gelesenen Artikel erhältst Du 2 Punkte.
8. **Du hast den Rat Deines Sonntagsschullehrers befolgt. Das war Nachfolge.**  
Dafür darfst Du auf das erste freie gelbe Feld vor dem nächsten Mitspieler vorrücken.
9. **Du hast im Schullandheim das Beten nicht vergessen.**  
Setze um so viele Felder vor, wie Dein letzter Zug war.
10. **Mit grosser Geduld hast Du auf die Gebetserhörung gewartet.**  
Du erhältst dafür eine Tugendkarte.
11. **Schlimm, schlimm! Du hast die Unwahrheit gesagt. „Lügen haben kurze Beine!“**  
Darum: Geh beim nächsten Zug höchstens drei Felder vorwärts.
12. **Klar, Dein Klassenkamerad hat schiefe Zähne. Das ist aber doch kein Grund, sich über ihn lustig zu machen.**  
Gib jedem Mitspieler 5 von Deinen Punkten ab.
13. **Heute Morgen hattest Du Angst, zu spät zur Schule zu kommen ... und hast dabei das Beten vergessen.**  
Das sollst Du nachholen, indem Du einmal aussetzt.
14. **Leider warst Du heute ungehorsam.**  
Geh zurück zum nächsten freien Betätigungsfeld.
15. **Schade, Du konntest die Schimpfwörter nicht unterdrücken.**  
Du setzt einmal aus.
16. **Dein Freund hat ein neues Fahrrad bekommen. Du konntest ein wenig Neid nicht unterdrücken.**  
Geh zurück zum letzten Kirchen- oder Kontaktfeld und denke nach. Du bekommst aber weder Punkte noch eine Treuekarte.
17. **Du hast mutwillig den Gottesdienst versäumt.**  
Gib eine Treuekarte zurück.

#### **14 Gemeinschaftskarten:**

1. **Du hast Dir Zeit genommen, kranke Geschwister zu besuchen.**  
Für Deinen letzten Zug brauchst Du keine Punkte abzugeben.
2. **Ihr habt mit dem Kinderchor ältere Geschwister erfreut.**  
Alle Spieler bekommen 2 Punkte.
3. **Jörg ist zugezogen und findet noch nicht den rechten Anschluss. Wie schön, dass Du ihn zum Spielen eingeladen hast.**

Der Letzte darf bis zum nächsten freien Betätigungsfeld vorrücken.

4. **Du hast Bekennermut in der Klasse bewiesen.**  
Dafür bekommst Du eine Tugendkarte.
5. **Die anderen waren sehr ungerecht zu Dir. Steck's weg!**  
Du erhältst von jedem Mitspieler 3 Punkte.
6. **Heute nicht mit dem Freund gestritten?**  
Alle Spieler dürfen, wenn sie wollen, 1 Feld vorrücken.
7. **Du hast den Kranken in Dein Gebet besonders eingeschlossen.**  
Dein letzter Zug kostet Dich 5 Punkte weniger.
8. **Du hast Dich dazu durchgerungen, für den Kinderchor und die Flötengruppe zu üben.**  
Rücke zum nächsten freien Betätigungsfeld vor.
9. **Alle haben sich gefreut, dass Du einen Gast mit in den Kindergottesdienst gebracht hast.**  
Setze auf das erste freie gelbe Feld vor dem nächsten Mitspieler.
10. **Wir haben Dich heute im Kindergottesdienst vermisst. Schade, dadurch ist Dir Segen verlorengegangen.**  
Du setzt einmal aus.
11. **Schadenfreude bekommt keinem, am wenigsten dem, der schon bestraft ist.**  
Der Letzte erhält von jedem seiner Mitspieler 3 Punkte.
12. **Hochmut kommt vor dem Fall.**  
Sage dem Ersten, dass er auf das nächste gelbe Feld vor dem Zweiten rücken soll.
13. **Du hast mutwillig den Gottesdienst versäumt.**  
Gib eine Treuekarte zurück.
14. **Musstest Du den anderen unbedingt beweisen, dass Du der Stärkere bist? Das nächste Mal überlegst Du es Dir bestimmt.**  
Ziehe dafür eine Verhaltenskarte.

**Die Verhaltenskarten und Gemeinschaftskarten indoktrinieren die Verbote des neuapostolischen Systems, sie zeigen, worauf dieses System besonders großen Wert legt, nämlich auf Opfergeld und Sonderopfergeld und willenslose Nachfolge; die Spielkarten zeigen aber auch, dass durch die geforderte Unterdrückung ganz natürlicher Gefühle ein gläubiges Kind allmählich psychisch krank werden muss. Außerdem wird durch dieses Spiel der Heilsegoismus gefördert und ein aus dem Herzen kommender Glauben eher zerstört.**

# 1 – 2 – 3 . . . sei fix !

## Ein Spiel für 2 bis 6 Kinder ab 3 Jahren

Das Spiel „1 – 2 – 3 . . . sei fix !“ ist für Kinder ab 3 Jahren gedacht. Es kann in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen gespielt werden.

### Was zum Spiel gehört

- ❖ 8 Spieltafeln mit je 9 Motiven, durchnummeriert von 1 bis 8 (kleine Ziffern in einer Ecke)
- ❖ 1 Würfel mit 6 verschiedenen Symbolen
- ❖ 1 Würfel mit Ringen in drei unterschiedlichen Farben
- ❖ 1 Würfel mit Kreisen in drei unterschiedlichen Farben
- ❖ 36 Spielsteine (je 6 haben die gleiche Farbe)

Die Motive auf den Spieltafeln 1 bis 6 bestehen jeweils aus einem Ring, der eine Kreis umschließt. Und im Kreis wiederum befindet sich ein Symbol. Ring und Kreis können jeweils drei verschiedene Farben haben. Diese Motive können mit den drei Würfeln gewürfelt werden, denn bei jedem Wurf liegt ja ein Ring mit einer bestimmten Farbe, ein Kreis mit einer bestimmten Farbe und ein Symbol zuoberst.

Die Motive auf den Spieltafeln 7 und 8 bestehen jeweils aus einem Kreis mit einem Symbol. Der Kreis kann dabei drei verschiedene Farben haben. Diese Motive können mit dem Symbol- und dem Kreis-Würfel gewürfelt werden, denn bei jedem Wurf liegt ein Kreis mit einer bestimmten Farbe und ein Symbol zuoberst.

### Bevor es losgehen kann . . .

werden die Spieltafeln in beliebiger Anordnung auf einem Tisch ausgelegt:

- ❖ Für jüngere Kinder werden nur die Tafeln 7 und 8 verwendet. Dementsprechend wird dann nur mit dem Symbol-Würfel und dem Kreis-Würfel gespielt.
- ❖ Größere Kinder spielen mit den Spieltafeln 1 bis 6 und allen drei Würfeln.
- ❖ Jedes Kind bekommt die gleiche Anzahl von gleichfarbigen Spielsteinen (bis zu sechs).

### Nun geht's los

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit den zwei beziehungsweise drei Würfeln. Er braucht nicht alle Würfel zugleich in die Hand zu nehmen, sondern kann sie auch nacheinander werfen.

Jetzt sollen die Kinder das Motiv, welches die Würfel angeben, auf den Spieltafeln finden. Wer als erster einen seiner Spielsteine auf das richtige Motiv legt, kann seinen Stein liegen lassen, die anderen dürfen bei diesem Wurf keinen Stein legen.

Dann ist der nächste mit Würfeln an der Reihe.

### Wer gewinnt

Wer als erster alle seine Spielsteine abgelegt hat, ist Sieger.



**Noch zwei Hinweise**

Wird ein Motiv im Laufe des Spiels mehrfach gewürfelt, so können darauf auch mehrere Spielsteine gelegt werden.

Es ist sinnvoll, die Spieltafeln bei jedem Spiel in anderer Anordnung auf den Tisch zu legen.

*Von Thorsten Silbert, Essen*