

# Globus Graffiti

**Beschreibung:**  
Teilnehmer  
schreiben und  
zeichnen auf eine  
Weltkarte.

**Ziel:** Eisbrecher-  
Spiel als  
Vorbereitung für  
ein Programm über  
Überseemission

**Teilnehmer:**  
beliebige Anzahl  
aller Altersgruppen

**Dauer:** 15-20 Min.

**Material:** eine  
grosse Umriss-  
Weltkarte (Beispiel  
liegt bei) und  
kopierte Karten

**Bibelstelle:**  
Psalm 67,2



Poststrasse 16, CH-2504 Biel  
032 342 02 46, [www.wycliffe.ch](http://www.wycliffe.ch)

© Wycliffe Bible Translators U.K.  
Deutsche Übersetzung mit  
freundlicher Genehmigung. Dieses  
Programmblatt darf nur mit  
vorheriger Erlaubnis und  
Quellenangabe abgedruckt werden.

## Anweisungen für den Leiter/die Leiterin

1. Bereite vor dem Spiel folgendes vor:
  - Zeichne eine grosse Umriss-Weltkarte auf ein Stück Papier. Sie muss gross genug sein, dass sich alle Teilnehmer drum herum platzieren können. Diese Karte muss nicht detailgetreu sein. Benutze die beiliegende Kopie einer Weltkarte als Anleitung für die Zeichnung.
  - Fotokopiere genügend Karten, damit jeder Spielleiter mindestens eine hat.
2. Gib jedem Teilnehmer eine Karte und lade ihn ein, zu zeichnen oder zu schreiben was darauf steht. Wenn Kinder mitspielen, Sorge dafür, dass sie geeignete Karten erhalten.
3. Wer seine Aufgabe erfüllt hat, bekommt eine weitere Karte. Einige der Karten können offensichtlich nur einmal, andere dagegen mehrmals benützt werden.
4. Fordere die Teilnehmer nach 15-20 Minuten auf, sich hinzusetzen. Schaffe die Weltkarte nach vorne und lasse sie von Freiwilligen hochhalten, so dass jeder sie sehen kann.
5. Benutze die Anleitung für das Nachgespräch, um das Thema «Überseemission» in den Mittelpunkt zu stellen.

## Nachgespräch

1. Betrachtet gemeinsam das fertige Werk. Stelle ein, zwei Leuten Fragen über das, was sie gezeichnet haben.
2. Lest miteinander Psalm 67,2.
3. Stell die Gruppe vor folgende Herausforderung: Die Welt ist grösser als das, was wir von unserer Haustür aus sehen können. Gott hat einen Plan für die ganze Welt. Das Spiel erinnert uns daran, dass Gott uns nicht nur als Zuschauer am Spielfeldrand sehen möchte. Er hat uns ausgesucht, seine Mitarbeiter zu sein, die seine Pläne in die Tat umsetzen. Er möchte uns alle auf irgendeine Art einsetzen. Wie weit hast du dich schon einsetzen lassen.

## Mögliche Extras

- Wenn das Wetter es zulässt, kannst du eine grosse Weltkarte mit Kreide auf Asphalt zeichnen und das Spiel draussen spielen lassen.
- Wenn ihr das Spiel in einer Gemeinde spielt, die Missionare nach Übersee ausgesandt hat, füge Extra-Karten hinzu, die aufzeigen, wo diese Missionare sind und was sie tun.

|   |  |
|---|--|
| <p>Trage den Namen eines Kontinents ein.</p>  | <p>Trage die Namen dreier grosser Städte in Asien ein.</p>   |
| <p>Zeichne 3 Delphine in den Indischen Ozean und male das Meer um sie herum aus.</p>        | <p>Zeichne vor der Küste Südafrikas einen grossen weissen Hai und male das Meer um ihn herum aus.</p>                    |
| <p>Zeichne ein grosses Monster im Atlantischen Ozean und male das Meer darum herum aus.</p> | <p>Zeichne die Grosse Mauer in China und schreibe dazu was es ist.</p>   |
| <p>Zeichne den Umriss irgendeines Landes und schreibe den Namen des Landes dazu.</p>        | <p>Trage den Namen eines Ortes ein, den du gerne besuchen möchtest, und zeichne dich, wie du dort Ferien verbringst.</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Zeichne irgendwo auf dem Ozean ein Schiff und male das Wasser drum herum aus.</b></p>         | <p><b>Trage den Namen einer Wüste ein und zeichne dort Kamele und Palmen.</b></p>                                 |
| <p><b>Zeichne einen Eisbär auf dem Nordpol ein.</b></p>   | <p><b>Zeichne einen Fischkutter, der vor Island Kabeljau fängt und male das Wasser um ihn herum bunt aus.</b></p> |
| <p><b>Zeichne das Grosse Barrier Riff vor der Küste Australiens und trage seinen Namen ein.</b></p> | <p><b>Trage den Namen eines Ozeans oder Meeres ein und male es teilweise aus.</b></p>                             |
| <p><b>Zeichne die schwedische Flagge ein.</b></p>   | <p><b>Zeichne den Kilimandjaro und dich auf seinem Gipfel stehend.</b></p>  |

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Zeichne eine Herde Elefanten dort, wo man Elefanten finden kann.</b></p> | <p><b>Beschrifte den Südpol und zeichne dort eine Kolonie Pinguine.</b></p>                    |
| <p><b>Zeichne Zugvögel auf ihrem Weg ins südliche Winterquartier.</b></p>      | <p><b>Trage Timbuktu ein und zeichne einen Markierungspunkt 1600 km östlich davon ein.</b></p> |
| <p><b>Zeichne den Nil ein und schreibe seinen Namen dazu.</b></p>              | <p><b>Zeichne den Äquator ein und schreibe «Äquator» dazu.</b></p>                             |
| <p><b>Zeichne eine Bergkette ein und schreibe ihren Namen dazu.</b></p>        | <p><b>Zeichne Paris ein und male den Eiffelturm.</b></p>                                       |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Trage die Namen von 3 Ländern ein, die mit «P» beginnen.</b></p>                            | <p><b>Zeichne eine Bergkette ein und schreibe ihren Namen dazu.</b></p>         |
| <p><b>Zeichne den Panama-Kanal ein und male darauf ein Schiff, das ihn gerade durchquert.</b></p> | <p><b>Zeichne einen Tiger ein, wo man Tiger finden kann.</b></p>                |
| <p><b>Trage die Namen von 3 Hauptstädten in Südamerika ein.</b></p>                               | <p><b>Zeichne den Ganges ein sowie einen Hindu, der gerade darin badet.</b></p> |
| <p><b>Zeichne eine grosse kanadische Fahne, die das ganze Staatsgebiet Kanadas ausfüllt.</b></p>  | <p><b>Zeichne Flammen an einem Ort, wo politische Unruhen sind.</b></p>         |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Zeichne einen ausbrechenden Vulkan auf den Philippinen.</b></p> | <p><b>Zeichne ein Flugzeug auf seinem Weg von Frankfurt nach Rio de Janeiro.</b></p>               |
| <p><b>Trage Ägypten ein und zeichne dort Pyramiden.</b></p>           | <p><b>Zeichne Mekka ein und male daneben Scharen von Moslems, die eine Pilgerreise machen.</b></p> |

# WELTKARTE

