**Tempelwächter (Tageszelt):**

Material: Gefängnisliste, Papier, Stifte, Spielregeln (Karte), Aufenthaltsorte (MA), (Gold), Verpflegung, Pfeife, Uhr

Aufgabe: Er führt die Gefängnisliste (Wann wurde welche Gruppe wie lang festgehalten).

eventuell vermerkt er die Gefangennahmen auf der Rückseite der Laufzettel.

Er beendet das Spiel durch lautes Pfeifen.

Ersttäter werden nach **2** - ; Zweittäter nach **4** - ; und Drittäter nach **8** Minuten entlassen

Infos: Im Notfall gibt er gegen ein Schekel Informationen heraus, wo man MA oder Tüten findet.

**Pharisäer:**

Material: Stifte, Papier, ein Auftragsblatt pro Gruppe, eine Bibel pro Gruppe in einer versteckten Tüte

Aufgabe: Der Pharisäer hat ein Auftagsblatt. Nur wenn ihm eine Schriftrolle angeboten wird, so gibt er diese heraus. Bekommt der Pharisäer ein Gewand bringt er die Gruppe zu dem Versteck der Bibeln (in der Nähe). Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er von nun an für jede Information und jeden Gegenstand ein Schekel zusätzlich zu den Gegenständen, die er sowieso will. Gibt man Ihm Schinken, ist er darüber so entsetzt, daß er keine Gegenstände oder Informationen mehr herausgibt. (Gruppe erst mal wegschicken; sie soll vielleicht in einer ½ Stunde noch mal vorbeikommen, wenn sich der Pharisäer beruhigt hat)

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Hat der Pharisäer eine Schriftrolle bekommen, so sagt er, daß er für ein Gewand alles tun würde. Er erzählt dann auch, daß er weiß, wo die Bibel ist.

Bekommt er keine Schriftrolle, so gibt er keine Informationen weiter.

**Händler:**

Material: Stifte, Papier, einen Helm pro Gruppe, eine Schriftrolle pro Gruppe

Aufgabe: Gegen Tuch tauscht der Händler ein Helm ein.

Gegen einen Tresor tauscht er eine Schriftrolle ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen nimmt er die Gruppe für 2 Minuten gefangen. Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Gegen einen Schekel (nachdem er fragt) sagt er, daß der Bettler ein Gewand hat.

**Zolleinnehmer:**

Material: Stifte, Papier, eine Wegbeschreibung pro Gruppe, ein Netz pro Gruppe

Aufgabe: Gegen einen Helm tauscht er eine Wegbeschreibung (Weg zur Versteckten Düne) ein.

Gegen eine Schranke tauscht er ein Netz ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen zieht er sich für eine Minute zurück und sagt nichts.

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Er erzählt, daß man für die Versteckten Düne auf jeden Fall ein Losungswort braucht.

Er erzählt, daß er eine Wegbeschreibung gefunden hat.

Gegen einen Schekel (nachdem er fragt) sagt er, daß der Bettler dringend eine Weinflasche braucht, und daß der Bettler seine Decke vermißt.

**Bettler:**

Material: Stifte, Papier, ein Tuch pro Gruppe, ein Gewand pro Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Decke tauscht der Bettler ein Tuch ein.

Gegen eine Weinflasche tauscht er ein Gewand ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er ein Schekel bevor er weiter redet oder etwas eintauscht.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Der Bettler erzählt, dass der Händler unbedingt ein Tuch braucht.

Gegen einen Schekel (nachdem er fragt) sagt er, daß er glaubt, daß der Fischer seine Decke gestohlen hat, und daß der Fischer ein Netz und eine Forelle will.

Der Bettler sitzt betrübt da, und er verlangt immer nach etwas zu trinken.

Bei einer Wasserflasche reagiert er sehr entsetzt.

**Fischer:**

Material: Stifte, Papier, ein Losungswort / Gruppe, eine Decke / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Forelle tauscht er eine Decke ein.

Gegen ein Netz tauscht er ein Losungswort ein.

Wenn ihm keine Forelle oder kein Netz angeboten wird reagiert er nicht.

**Soldaten:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Soldaten laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Tempelwächter). Insgesamt sollten die Soldaten jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe der Soldaten verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Soldaten auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Soldaten darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden.

**Soldaten:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Soldaten laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Tempelwächter). Insgesamt sollten die Soldaten jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe der Soldaten verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Soldaten auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Soldaten darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden.