

Coronafrei_14 (3-6 Jahre)

Geschichte:

Die Geschichte heute spielt an mehreren Orten. Deshalb wirst auch du die Geschichte an verschiedenen Orten erleben.

Station 1: Kinderzimmer

Die Geschichte beginnt in Jerusalem. Hier wohnt ein junger Mann, der Saulus heißt. Er ist Jude und möchte gerne alles richtig machen. Er kennt sich gut aus und glaubt zu wissen, was Gott will.

In Jerusalem haben die Jünger Jesu als Erstes von Jesus erzählt und dass er der Retter ist, den Gott in diese Welt geschickt hat. Die Juden glauben das nicht und wollen das auch nicht hören. Sie wollen, dass die Jünger aufhören davon zu erzählen. Also nehmen sie viele Christen fest. Einer, der die Christen verhaftet, ist Saulus.

Da die Christen sich in Jerusalem nicht mehr sicher fühlen, gehen sie von dort weg in viele andere Städte und erzählen dort von Jesus. So entstehen auch dort Gemeinden. Das findet Saulus nicht gut. Er will auch dort die Christen verhaften. Also macht er sich von Jerusalem mit ein paar Männern auf den Weg in eine Stadt namens Damaskus. Dort will er die Christen verhaften.

Station 2: Flur

Doch bevor Saulus in Damaskus ankommt, passiert etwas Eigenartiges. Ein helles Licht blendet ihn und er stürzt zu Boden. Gleichzeitig hört er, wie eine Stimme seinen Namen ruft: „Saulus! Warum verfolgst du mich?“ Saulus ist ganz verwundert. Er fragt: „Wer bist du?“ Da antwortet ihm die Stimme: „Ich bin Jesus, den du verfolgst. Steh auf und geh in die Stadt. Dort wirst du erfahren, was du tun sollst.“ Die Männer, die mit Saulus reisen, sind genauso erstaunt wie Saulus. Auch sie hören die Stimme, aber sie sehen das Licht nicht. Saulus steht auf, aber er kann nichts mehr sehen. Er ist blind. Die Männer müssen ihn nach Damaskus führen.

Station 3: Wohnzimmer

In Damaskus angekommen, wartet Saulus. Er ist zu Gast bei Judas, aber er isst nichts, er trinkt nichts. Er sitzt einfach da und wartet. Er ist immer noch blind. 3 Tage lang bleibt er blind und isst nichts und trinkt nichts, sondern wartet einfach ab. Jesus hatte ja gesagt, dass er in Damaskus erfahren würde, wie es weitergeht.

Kannst du dir vorstellen, wie es sein muss 3 Tage zu warten? Um das zu testen, kannst du Folgendes machen: Mach die Augen zu und mach 3 Minuten lang nichts, sondern warte einfach darauf, dass die 3 Minuten um sind.

Station 4: Küche

Am dritten Tag bekommt Saulus Besuch. Ein Mann kommt zu ihm und sagt: „Ich bin Hananias. Ich glaube an Jesus. Gott hat zu mir gesprochen und gesagt ich soll zu dir gehen. Er hat gesagt, ich soll für dich beten, damit du wieder sehen kannst.“ Und das macht Hananias. Er legt Saulus die Hände auf und betet. Und sofort kann Saulus wieder sehen. Er steht auf und lässt sich taufen, als Zeichen dafür, dass er jetzt an Jesus glaubt.

Station 5: enge Ecke

Saulus bleibt noch einige Tage in Damaskus. Er erzählt dort in den Gottesdiensten, was er erlebt hat und dass Jesus wirklich Gottes Sohn ist. Die Juden werden böse. Schließlich ist Saulus von Jerusalem gekommen, um die Christen zu verhaften und jetzt ist er selbst einer. Und so planen sie Saulus aus dem Weg zu schaffen.

Coronafrei_14 (3-6 Jahre)

Doch Saulus hört davon und die Christen helfen ihm bei Nacht über die Mauer zu kommen. Sie lassen ihn in einem Korb an einem Seil die Mauer hinab, weil die Juden die Tore bewachen. Vielleicht hat sich Saulus dabei ja auch so eingeeengt gefühlt, wie du in dieser Ecke. Aber so entkommt er den Juden in Damaskus und macht sich auf den Rückweg nach Jerusalem.

Station 6: Kinderzimmer

Und in Jerusalem endet die Geschichte auch. Erinnerst du dich noch, warum Paulus von Jerusalem nach Damaskus reisen wollte? Er wollte die Christen gefangen nehmen, weil er dachte, was sie glauben ist falsch. Und als er zurückkommt, ist er selbst Christ, glaubt an Jesus und muss Angst vor den Juden haben und dass sie ihn festnehmen. Auch in Jerusalem predigt Saulus, um Anderen von Jesus zu erzählen.

Später wird Saulus meistens Paulus genannt und wir kennen noch einige andere Geschichten von ihm. Er ist viel herumgereist und hat den Menschen von Jesus erzählt. Er hat Gemeinden gegründet und ihnen Briefe geschrieben, von denen einige heute in unserer Bibel stehen.

Nachzulesen in Apostelgeschichte 9.

Ideen zur Beschäftigung im Haus:

Farbenfrohe Dips

500 g	Joghurt
200 g	Frischkäse
3 Esslöffel	Honig
	Salz
	Pfeffer
2 Esslöffel	Tomatenmark
1 Esslöffel	Pesto
1 Esslöffel	mildes Currypulver

Den Joghurt und den Frischkäse verrühren, Honig, Salz und Pfeffer hinzufügen, kurz abschmecken und dann gleichmäßig auf 3 Schälchen aufteilen.

In ein Schälchen Tomatenmark, in das nächste Currypulver und in das letzte Pesto hinzugeben und gut verrühren. Nochmals abschmecken und dann mit Gemüsesticks servieren.

Klassische Spiele ohne Material

Die guten alten Klassiker, die man so aus dem Stehgreif spielen kann, weil man kein Material braucht.

-Schnick, Schnack, Schnuck (groß)

Schnick, Schnack, Schnuck kennt jeder: mit den Händen auf „3“ einen Stein, eine Schere oder ein Papier bilden und dann gewinnt Stein gegen Schere, Schere gegen Papier und Papier gegen Stein.

Das geht aber auch in groß. Beispielsweise mit Burgfräulein, Ritter und Drache. Ihr steht euch gegenüber und macht auf „3“ die Bewegungen. Ritter: einen Schritt nach vorne machen und dabei fechten. Drache: die Hände neben dem Kopf heben und dabei wie ein Drache brüllen. Burgfräulein: mit einem Seufzer das imaginäre Haar aus dem Gesicht streichen. Dabei gewinnt Ritter gegen Drache, Drache gegen Burgfräulein und Burgfräulein gegen Ritter.

Coronafrei_14 (3-6 Jahre)

-Ich sehe was, was du nicht siehst

Einer von euch fängt an und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist... (Farbe)“. Die anderen müssen raten, was es ist. Derjenige, der es erraten hat, ist als nächstes dran. Wenn die Mitspieler es nicht erraten, dann können Tipps gegeben werden.

-Ich packe meinen Koffer

Der Erste beginnt: „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Kissen mit.“. Der Nächste macht weiter: „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Kissen und eine Zahnbürste mit.“ usw. Bis einer nicht mehr weiß, was alles schon im Koffer drin ist.

-Kommando Pimperle

Am besten am Tisch zu spielen. Alle sitzen um den Tisch herum, es gibt einen Spielleiter. Alle Ansagen des Spielleiters dürfen von den Mitspielern nur befolgt werden, wenn er vorher „Kommando“ sagt.

Tipp: Am Anfang sollte mit weniger Kommandos begonnen werden. Es erhöht die Schwierigkeit, wenn der Spielleiter tun kann, was er will, egal ob er „Kommando“ sagt oder nicht.

Die verschiedenen Kommandos:

Pimperle: mit den Zeigefingern gegen die Tischkante trommeln

Flach: die Hände flach auf den Tisch legen

Ellbogen: die Ellbogen auf den Tisch stützen

Faust: die Fäuste auf den Tisch legen

Turn: die zwei Fäuste übereinander auf den Tisch legen

Bock: die Fingerspitzen auf den Tisch drücken, die Handfläche hochdrücken

-Stille Post

Einer denkt sich ein Wort aus und flüstert es seinem Nebenmann ins Ohr, der es wiederum weiterflüstert. Der Letzte sagt, welches Wort bei ihm angekommen ist. Schafft ihr es, das Wort vom Anfang bis zum Ende durchzubekommen?

-Tiere raten (Pantomime)

Einer macht durch Bewegungen ein Tier vor, ohne etwas zu sagen oder Geräusche zu machen. Die anderen raten, welches Tier er meint. Der, der das Tier errät, ist als nächstes an der Reihe.

Bastelideen:

Kartoffeldruck

Material: Messer, Plätzchenausstecher, Wasserfarbe, Pinsel, (große) Kartoffeln, weißes Papier
Lass die Kartoffeln von einem erwachsenen Helfer halbieren. Der Schnitt sollte möglichst gerade sein.

Dann suchst du dir einen Plätzchenausstecher mit einem schönen Motiv aus. Den drückst du in die Mitte der ebenen Fläche der Kartoffel. Dann brauchst du wieder deinen erwachsenen Helfer mit dem Messer. Er schneidet den Rand der Kartoffel rund um den Ausstecher weg. Dann kannst du den Ausstecher aus der Kartoffel herausziehen und die Fläche kurz trocken tupfen, damit die Farbe auch hält. Jetzt ist dein Kartoffelstempel einsatzbereit. Du kannst natürlich mehrere Stempel machen, dann wird dein Bild abwechslungsreicher.

Coronafrei_14 (3-6 Jahre)

Mit dem Pinsel trägst du jetzt die Farbe auf und drückst den Stempel auf das Papier. Probiere ein bisschen aus, wie viel Farbe du brauchst. Mit einem Mal Farbe auftragen kannst du mehrmals drucken, der Abdruck wird dann allerdings immer ein bisschen schwächer. Du kannst auch mehrfarbige Motive drucken, indem du die beiden Farben beide auf den Stempel aufträgst und dann druckst.

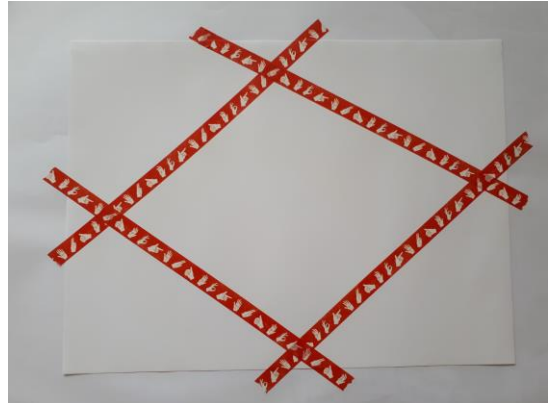
Abklebebild

Material: Papier, Stifte oder Wasserfarben, Klebeband

Schritt 1:

Als erstes musst du ausprobieren, ob sich das Klebeband wieder vom Papier lösen lässt, ohne dies kaputt zu machen. Sonst hast du dir die Mühe gemacht ein tolles Bild zu malen und dann geht es beim Ablösen des Klebebands kaputt.

Dann klebst du ein paar Streifen Klebeband quer über das Bild.



Schritt 2:

Jetzt malst du. Du kannst Muster malen, die entstanden Kästchen jeweils mit einer Farbe bemalen oder einfach darüber malen, wie du magst.



Schritt 3:

Wenn du das Papier ganz mit Farbe gefüllt hast (und die Wasserfarbe getrocknet ist), ziehst du das Klebeband wieder ab. Nun hast du an den Stellen, wo vorher das Klebeband war, weiße Streifen.

Mit diesem Prinzip lässt sich auch etwas auf das Papier schreiben oder eine Form oder Figur aussparen.



Coronafrei_14 (3-6 Jahre)

Ideen für draußen:

Spielplatz Spiele

All diese Spiele finden auf dem Spielplatz statt und brauchen meist einen Mitspieler. Ebenso gilt bei allen Spielen: bitte nehmt Rücksicht auf die anderen Spielplatzbesucher und haltet euch an die Abstandsregeln.

-Parcours über alle Spielgeräte

Material: Stoppuhr

Überlegt euch einen Parcours, der über möglichst alle Spielgeräte führt und geht ihn zusammen ab. Dann beginnt der erste Spieler und ein anderer stoppt die Zeit, die der erste Spieler für den Parcours braucht. Merkt euch die Zeit, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer schafft den Parcours am schnellsten?

-Spielplatz Olympiade

Überlegt euch verschiedene Wettkämpfe, die an den unterschiedlichen Spielgeräten durchgeführt werden können. Zum Beispiel: Schaukeln, Sandburg bauen, Wettrutschen, Kunstturnen, Klettern etc.

-Blindgang

Material: Augenbinde

Ein Spieler führt einen anderen mit verbundenen Augen über verschiedene Spielgeräte. Der Spieler, der sehen kann, ist für die Sicherheit des anderen verantwortlich. Das heißt auch, dass nichts gemacht wird, was der andere nicht mag!

Weiß der blinde Spieler am Ende, wo sie überall waren? Was war blind am schwierigsten zu bewältigen?

Tiere beobachten

Material: Lupenglas, Fernglas

Du kannst diese Aktion an verschiedenen Orten durchführen, so begegnest du auch verschiedenen Tieren. Zum Beispiel im Garten, im Wald, im freien Feld, am Bach.

Such dir einen guten Beobachtungsposten und warte ab, wer dir alles begegnet. Kennst du die Tiere? Was machen sie? Was essen sie? Wie bewegen sie sich fort? Wie reagieren sie, wenn sie dich entdecken?

Im Garten kannst du vielleicht sogar das ein oder andere Tier mit dem Lupenglas einfangen und in Wald und Feld kann es nützlich sein, ein Fernglas dabei zu haben.