

## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

### Geschichte:

Diese Geschichte kannst du gut nachspielen. Entweder du bekommst sie vorgelesen und spielst parallel mit, was in der Geschichte passiert, oder du liest sie selbst durch und spielst danach nach, was du gelesen hast. Du brauchst dafür:

Verschiedene Männchen: Petrus  
Römischer Hauptmann Kornelius  
Römischer Soldat  
2 Diener  
Engel  
Familie und Freunde des Hauptmanns

Wolle, ein Taschentuch: Taschentuch auffalten und an jede der 4 Ecken ein Stück Wolle knoten und diese 4 Fäden ein Stück weiter oben verknoten

Tiere: Hase, Schwein, Kamel, Strauß, Eule, Storch, etc.

2 Kartons

### Aufbau:

Einen Karton ohne Deckel normal hinstellen, den anderen verkehrt herum oder mit geschlossenem Deckel hinstellen. Zwischen den Kartons sollte min. 1 Meter Platz sein. Die Figur Petrus, das Taschentuch mit den Wollfäden und die Tiere legst du zu dem geschlossenen Karton, die anderen Figuren bei den offenen.

### Geschichte:

Hier siehst du Kornelius in seinem Haus. Er ist ein römischer Hauptmann. Aber er glaubt nicht an die vielen Götter der Römer, sondern an den Gott der Juden. Er hilft der Gemeinde in seinem Ort auch immer wieder, kümmert sich um die Armen und spendet Geld.

Eines Tages betet er in seinem Haus und bekommt auf einmal Besuch von einem Engel. Der sagt zu ihm: „Kornelius! Gott hat gesehen, was du für seinen Gemeinde tust. Schicke Männer nach Joppe und lass Petrus herholen.“ Der Engel verschwand wieder. Kornelius tat, was der Engel ihm gesagt hatte, obwohl er nicht genau wusste, warum Petrus herkommen sollte. Er schickte 2 Diener und einen treuen Soldaten nach Joppe, um Petrus zu holen.

Die Männer waren noch auf dem Weg, da stieg Petrus in Joppe auf das Dach des Hauses, in dem er wohnte und ruhte sich dort aus. Er hatte Hunger, denn es war Mittagszeit, aber während er auf sein Essen wartete, sah er etwas Merkwürdiges: Ein Tuch kam vom Himmel herab. An allen 4 Ecken wurde es von Seilen gehalten. In diesem Tuch waren Tiere. Er hörte außerdem noch eine Stimme, die sagte: „Petrus! Steh auf, schlachte die Tiere und iss sie!“ Aber Petrus weigerte sich: „Nein Herr! Ich habe doch noch nie etwas Unreines gegessen!“ Denn die Tiere, die in dem Tuch vom Himmel herabkamen, waren für die Juden alle unrein. Das heißt, es war verboten sie zu essen. Gott hatte den Juden genau gesagt, was sie essen durften und was nicht.

Die Stimme antwortete Petrus: „Was Gott für rein erklärt, sollst du nicht unrein nennen!“

Dann sagte die Stimme wieder: „Petrus! Steh auf, schlachte die Tiere und iss sie!“ Wieder weigerte sich Petrus: „Nein, das ist unrein!“ Und wieder entgegnete die Stimme: „Wenn Gott sagt, dass es rein ist, erkläre du es nicht für unrein.“

Noch ein drittes Mal wiederholte sich das Ganze: „Iss!“ – „Nein!“ – „Sag nicht, dass es unrein ist!“

Danach wurde das Tuch wieder in den Himmel hochgezogen. Petrus wunderte sich noch, was das zu bedeuten hatte, als es an der Tür klopfte; die 2 Diener und der Soldat waren endlich in Joppe angekommen und hatten das Haus gefunden, in dem Petrus wohnte.

## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

Der Heilige Geist sprach zu Petrus: „Geh runter und dann geh mit den Männern, die nach dir fragen, ich habe sie geschickt.“ Petrus ging runter und die Männer berichteten ihm von Kornelius und seiner Begegnung mit dem Engel. Sie baten Petrus mit ihnen zu kommen und Petrus ging mit ihnen.

Als sie bei Kornelius ankamen, wartete der schon auf sie und hatte seine Freunde und Verwandten zu sich eingeladen, damit auch sie Petrus trafen. Als Petrus ankam, verbeugte sich Kornelius tief vor ihm, aber Petrus zog ihn sofort hoch: „Ich bin doch auch nur ein Mensch.“ Nachdem sie alle in Kornelius Haus gegangen waren, erzählte er, was Gott ihm durch die Begebenheit mit dem Tuch voll unreiner Tiere klargemacht hatte: „Ihr wisst ja, dass wir Juden normalerweise nicht in das Haus eines Römers oder eines anderen Fremden hineingehen. Aber Gott hat mir gezeigt, dass ich kein Recht habe einen Menschen unrein zu nennen. Deswegen bin ich hier. Warum hast du mich rufen lassen, Kornelius?“

Kornelius erzählte, was er mit dem Engel erlebt hatte und dass der Engel gesagt hatte, Petrus würde Kornelius sagen, was er zu tun habe. Da begann Petrus allen zu erzählen, was er von Jesus wusste: dass Jesus von Gott gekommen war, dass er viele Wunder getan hatte, dass er am Kreuz gestorben war und am 3. Tag von Gott auferweckt wurde, dass Petrus und die Jünger ihn danach gesehen hatten, dass Jesus schon lange als der Retter angekündigt worden war, um den Menschen zu vergeben.

Während Petrus all das predigte, geschah auf einmal etwas Wunderbares. Alle Zuhörer, also Kornelius, seine Freunde und Verwandten, wurden vom Heiligen Geist erfüllt. Ungefähr so wie die Jünger an Pfingsten. Sie redeten in anderen Sprachen und lobten Gott. Da sagte Petrus: „Wenn auch die Nichtjuden den Heiligen Geist von Gott bekommen, dann kann ihnen kein Mensch verwehren auch getauft zu werden!“ und so wurden Kornelius und alle anderen getauft.

An der Geschichte sehen wir, dass auch Petrus Vorurteile hatte. Aber Gott bereitet ihn vor. Er schickt einen Engel zu Kornelius und spricht mit Petrus, um ihm klar zu machen, dass er kein Recht hat über andere Menschen zu urteilen und sie für schlechter zu halten als sich selbst oder die Juden.

Nachzulesen in Apostelgeschichte 10.

## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

### Ideen zur Beschäftigung im Haus:

#### Backen mit Blätterteig

-Käseschnecken

Rezept:

Fertiger Blätterteig

Geriebener Käse

Streichkäse Kräuter



1.) Den Teig entrollen.



2.) Mit dem Streichkäse bestreichen.



3.) Mit dem geriebenen Käse bestreuen.



4.) Aufrollen, auf ein Schneidbrett legen.



5.) In ca. 1 cm dünne Scheiben schneiden und auf ein Backblech mit Backpapier legen.



6.) Bei Bedarf mit geriebenem Käse bestreuen. In den Ofen schieben und bei 175 °C backen, bis der Käse langsam braun wird.

## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

-Käsestangen  
Fertiger Blätterteig  
Geriebener Käse  
Salz



1.) Den Blätterteig auf einem Schneidbrett ausrollen.



2.) Mit einem Pizzaroller einmal längs halbieren. Dann ca. 3 cm breite Streifen schneiden.



3.) Diese Streifen mit Käse bestreuen und mit ein bisschen Salz würzen.



4.) Die Streifen jeweils auf der Hälfte zusammenklappen...



5.) ...und dann eindrehen. Auf ein mit Backpapier belegtes Backblech legen und bei 175°C backen, bis der Käse braun wird.

## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

### Kartenspiele mal anders

Ihr kennt bestimmt so einige Kartenspiele, die ihr im Schrank habt. Hier lernt ihr ein paar Kartenspiele kennen, die mit Karten gespielt werden, die ihr kennt, aber andere Regeln haben.

#### -Hauruck

Material: Kartenspiel (Skatblatt oder Elferraus), Löffel

Dieses Spiel macht mit mehr Leuten auch mehr Spaß, überredet also eure Eltern auch mitzuspielen.

Ihr braucht einen Löffel weniger als ihr Spieler seid. Die Löffel werden in die Mitte des Tisches gelegt.

Dann müsst ihr erst einmal die Karten herausuchen, die ihr benötigt. Ihr braucht für jeden Spieler 4 Karten von derselben Zahl. Also beispielsweise bei 4 Spielern alle Karten mit den Zahlen 4, 9, 15 und 20 von Elferraus.

Dann müssen die Karten gut gemischt werden und jeder Spieler bekommt 4 Karten und darf sich seine Karten angucken. Ziel ist es, alle Farben einer Zahl auf der Hand zu haben. Jeder Spieler sucht sich eine Karte, die er nicht gebrauchen kann und nimmt sie in die rechte Hand. Dann lautet das Kommando „Hau – Ruck“. Bei „Hau“ legen alle Spieler gleichzeitig ihre Karten auf den Tisch und schieben sie bei „Ruck“ zu ihrem rechten Nachbarn. Jetzt wird die Karte aufgenommen, die man von dem linken Nachbarn bekommen hat, kurz überlegt, ob man die Karte behält und dann geht's wieder: „Hau – Ruck“ und es wird wieder eine Karte weitergegeben.

Sobald ein Spieler 4 Karten mit derselben Zahl auf der Hand hat, schnappt er sich möglichst unauffällig einen Löffel aus der Mitte. Die anderen Spieler müssen nun versuchen auch einen Löffel zu ergattern. Wer keinen Löffel mehr bekommt, hat die Runde verloren. Bei diesem Spiel gibt es also in den einzelnen Runden ganz viele Gewinner und nur einen Verlierer.

#### -Schwimmen (31)

Material: Skatblatt

Ziel des Spiels ist es mit 3 Karten 31 Punkte auf der Hand zu haben.

Punktezahlung: Zahlen entsprechend ihrem Zahlenwert; Bube, Dame und König jeweils 10 und Ass 11 Punkte. Allerdings zählen nur Karten von gleicher Farbe. Ausnahme: 3mal dieselbe Zahl ergibt immer 30,5 Punkte (außer 3 Asse).

Jeder Spieler bekommt 3 Karten, der Kartengeber verteilt noch einen weiteren Dreierpack. Dann schaut er sich seine Karten an und entscheidet, ob er sie behält, oder ob er unter dem letzten Dreierpack bessere Karten vermutet und diese als seine Karten aufnimmt, ohne sie sich vorher anzuschauen. Die Karten, die er nicht wählt, werden aufgedeckt und in die Mitte gelegt.

Nun beginnt der Spieler links vom Geber und wählt eine von drei Möglichkeiten. Er kann erstens eine Karte von seiner Hand mit einer Karte in der Mitte tauschen. Er kann zweitens seine gesamten Handkarten mit den Karten in der Mitte tauschen. Wenn er nicht tauschen will, ist die dritte Möglichkeit „Schiebe“ zu sagen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und kann zwischen diesen 3 Möglichkeiten auswählen.

Wenn alle Spieler hintereinander schieben, dann werden 3 neue Karten vom Stapel in die Mitte gelegt und die anderen weggelegt. Wer die Runde beenden möchte klopft, wenn er an der Reihe ist. Dann kommen alle anderen Spieler noch einmal an die Reihe und dann wird ausgewertet. Wer die meisten Punkte hat gewinnt, haben mehrere Spieler 31 Punkte, haben sie alle gewonnen. Höher wären nur 3 Asse.

## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

-Kartenspiel mit Bewegung

Wenn ihr doch mal ein bisschen Bewegung bei einem Spiel haben wollt, dann gibt es verschiedene Varianten:

Variante 1:

Nehmt euch ein bekanntes Spiel und überlegt euch ein paar Zusatzregeln. Zum Beispiel Uno: Wer eine 3 legt, muss klatschen, bei einer 4 müssen alle anderen auf die Karte hauen, wer eine 6 legt, muss sich einmal im Kreis drehen, wer eine 8 legt, muss im Stehen spielen, bis die nächste 8 kommt und ein anderer Spieler sich hinstellen muss etc.

Variante 2:

Uno im Kreis. Ihr stellt ein paar Stühle in einen Kreis. Dann sucht sich jeder Spieler eine Farbe aus und einen Startplatz (bei 2 Spielern idealerweise gegenüber, bei mehreren im gleichen Abstand zueinander). Diesen Stuhl müsst ihr euch merken, das Ziel ist es nämlich als erster Spieler wieder auf dem eigenen Stuhl zu sitzen.

Die Karten solltet ihr so wählen, dass nur die Karten vorkommen, die ihr auch braucht. Das heißt die Zahlen der entsprechenden Farben, sowie die -2 und das Aussetzen-Zeichen. Bei mehr als 2 Spielern könnt ihr die Farbwahlkarten mit hinzunehmen, dann darf der Spieler, der als letztes dran war, einen anderen Spieler auswählen, der einen Platz aufrücken darf.

Jetzt zieht ihr eine Karte. Die Farbe entscheidet darüber, welcher Spieler nun dran ist. Der Aufdruck entscheidet, was er tun muss. Bei einer normalen Zahl darf er sich einen Stuhl weitersetzen. Bei einer -2 muss er einen Platz zurück. Bei einem Aussetzen-Zeichen, muss er sitzenbleiben. Bei einer 0 kann man den Platz mit einem anderen Spieler tauschen.

Variante 3:

Ihr nehmt ein Kartenspiel mit den Zahlen 1-5 oder sucht sie aus einem Kartenspiel heraus. Jede Zahl bekommt jetzt eine Bewegung zugeordnet: 1 = Klatschen, 2 = mit der rechten Hand ans linke Ohr fassen, 3 = beide Fäuste aufeinander auf die Tischplatte legen, 4 = beide Hände in die Luft heben, 5 = beide Hände hinter dem Rücken verstecken

Die Karten werden nun nacheinander aufgedeckt und ihr macht die richtige Bewegung. Zum Üben wäre wahrscheinlich ein Probedurchgang ganz gut.

Variante 3a:

Ihr könnt das Spiel noch schwerer machen, indem ihr jeder Farbe auch noch eine Aufgabe zuordnet. Bei blau muss man für die Aufgabe aufstehen, bei rot sich einmal im Kreis drehen, bei gelb im Sitzen die Füße vom Boden heben und bei grün sich auf den Boden setzen.

-Stich, Stich, Stich

Material: Kartenspiel mit den Karten 1-11 oder pro Spieler einen Satz Zettel mit diesen Zahlen

Jeder Spieler bekommt die Zahlen 1-11 auf die Hand.

Jetzt suchen sich beide Spieler jeweils eine Karte aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Beide Karten werden umgedreht und wer die höhere Karte ausliegen hat, bekommt beide Karten, also den „Stich“.

Dann wird die nächste Karte ausgesucht usw. Wer am Ende die meisten Stiche hat, hat gewonnen.

Variante: Es zählen nicht die meisten Stiche, sondern die meisten Punkte. Also werden alle Zahlen auf den Karten der Stich addiert und dann geguckt, wer mehr Punkte hat.

## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

### Bastelideen:

#### Lesezeichen

##### -Bücherwurm

Material: Wolle oder schönes Band, Holzperlen verschiedener Größe, Stift, Nadel, Kleber

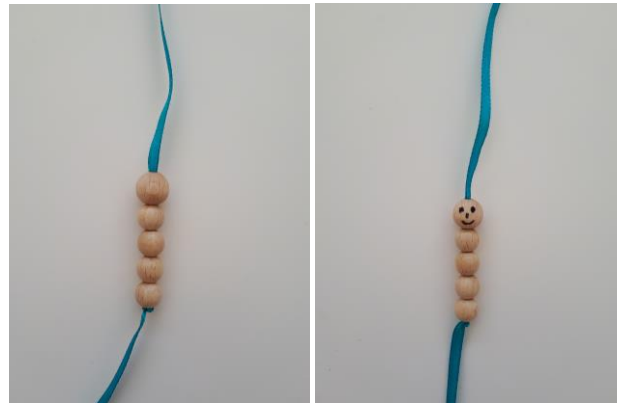
##### Schritt 1:

Fädle die Wolle in die Nadel ein. Mache am Ende einen Knoten, der so groß ist, dass sich die Perlen nicht darüber streifen lassen. Dann nimmst du eine Perle und fädelt sie auf und ziehst sie bis zum Knoten. Mache davor noch einen Knoten, sodass die Perle sich nicht mehr weg bewegen kann.



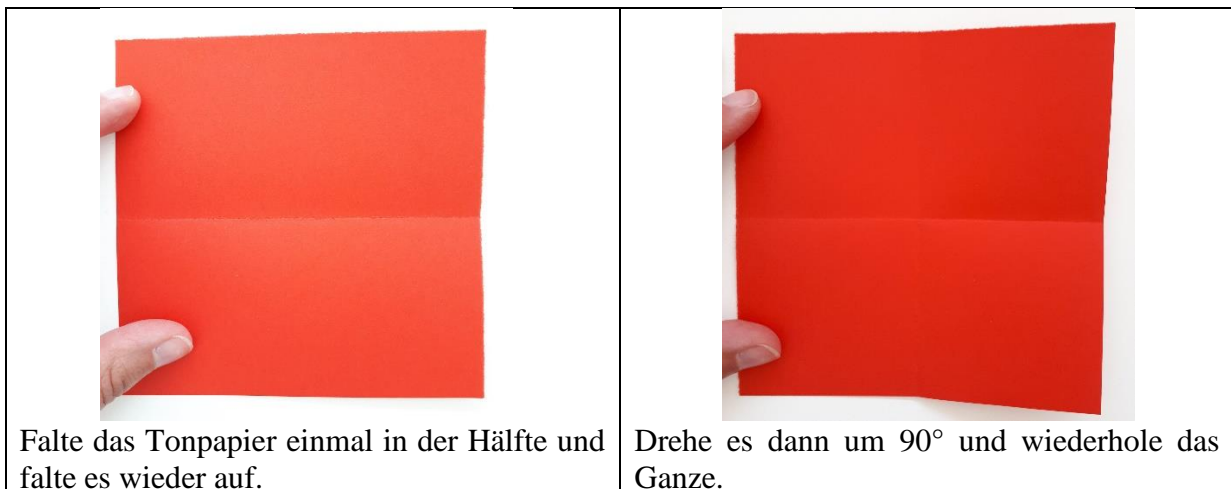
##### Schritt 2:

Fädle dann eine große Perle und 4 kleinere Perlen auf und zieh den Faden aus dem Nadelöhr. Jetzt brauchst du ein Buch, um zu testen, wie lang der Faden zwischen der oberen Perle und dem Wurm unten sein muss. Mach dann einen Knoten unter der letzten kleinen Perle, sodass die Perle nicht darüber rutschen kann. Male der großen Perle ein Gesicht und befestige sie mit Kleber an der Wolle. Wenn du magst, kannst du dem Wurm mit einer Feder, die du in das Loch der oberen Perle klebst, noch eine freche Frisur machen.

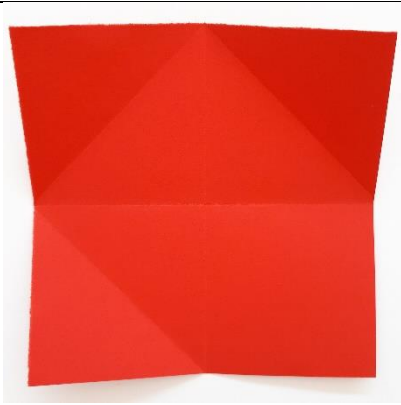


##### -Ecklesezeichen

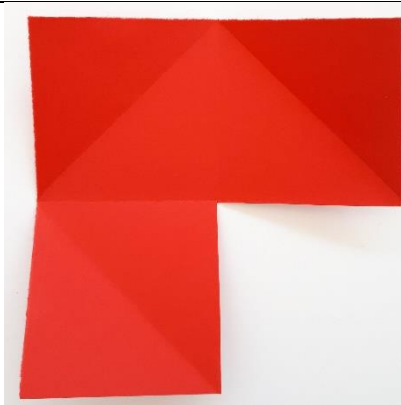
Material: quadratisches Tonpapier, Schere, Kleber



## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)



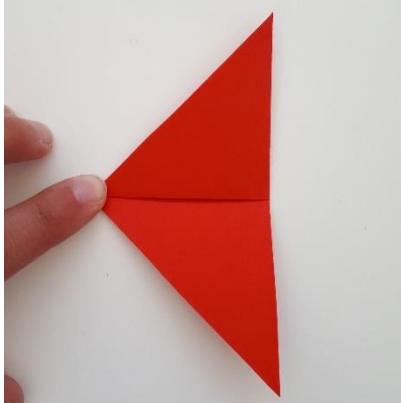
Jetzt faltest du drei Ecken jeweils bis zur Mitte.



Schneide das nicht geknickte Viertel raus.



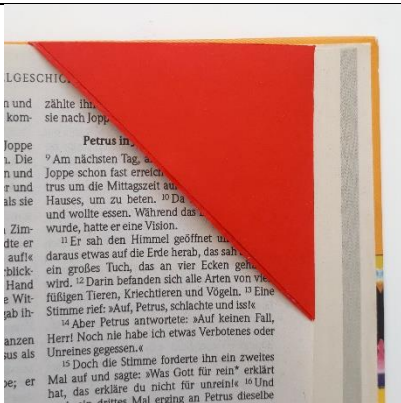
Schneide die beiden geknickten Ecken daneben heraus.



Knicke die letzte Ecke (vorhin links oben im Bild) nach innen auf das Mittelteil und darauf eine der beiden identischen Dreiecke.



Streiche Kleber darauf und falte das letzte Dreieck darauf.



Jetzt kannst du das Dreieck leicht auseinanderdrücken und über die Ecke deiner Buchseite stülpen.



## Coronafrei\_15 (7-12 Jahre)

### Ideen für draußen:

#### -Schubkarrenrennen

Du brauchst bloß einen Mitspieler. Einer von euch ist die Schubkarre, einer der Schubkarrenfahrer. Die Schubkarre stützt sich mit durchgestreckten Armen auf dem Boden ab und der Schubkarrenfahrer nimmt sie bei den Beinen. Dann versuchen sie so weit wie möglich durch den Garten zu fahren. Schafft ihr auch Kurven?

Das Tempo bestimmt immer die Schubkarre, also muss der Schubkarrenfahrer Rücksicht nehmen!

#### -Discgolf

Material: Ziel (z.B. ein Wäschekorb), für jeden Spieler eine Frisbee, Zettel und Stift

Du brauchst zu Beginn eine große freie Fläche zum Üben. Später kannst du auch in schwierigerem Gelände spielen.

Stellt das Ziel auf und vereinbart einen Startpunkt. Der Startpunkt kann ruhig so weit entfernt sein, dass ihr das Ziel nicht mit einem Wurf erreichen könnt.

Dann beginnt der erste Spieler. Er wirft seine Frisbee so weit an das Ziel heran wie möglich. Dann sind die anderen Spieler an der Reihe. Jetzt gehen die Spieler in Richtung ihrer Frisbees. Der Spieler, dessen Frisbee am weitesten vom Ziel entfernt ist, ist wieder dran, die anderen Spieler sollten hinter diesem Spieler bleiben, bzw. aus der Wurfbahn! Achtet immer darauf, dass ihr niemanden abwerft. Jetzt werfen die Spieler nach und nach, immer der, dessen Frisbee am weitesten entfernt ist, bis alle ihre Frisbee im Ziel haben.

Am Ende wird aufgeschrieben, wer wie viele Würfe gebraucht hat.

Tipp: Es gibt extra Discgolf Parcours, die man besuchen kann.

#### -Katapultspiele

Material: ein selbstgebasteltes Katapult (Luftballon abschneiden und über ein Ende einer leeren Klopapierrolle spannen), verschiedene ungefährliche Geschosse (Tischtennisbälle, Erbsen, Marshmallows, kleine Softbälle)

Wichtig: Es wird niemals auf Menschen oder Tiere geschossen! Außerdem sollte auf zerbrechliche Dinge geachtet werden (Fensterscheiben, etc.)

Such dir nun Ziele aus, die du treffen willst, oder hol dir einen Gegenspieler und ihr schaut, wer die Geschosse am weitesten schießen kann.

Dafür legt ihr die Geschosse in die Klorolle, zieht am Luftballon und lasst dann in Zielrichtung los.