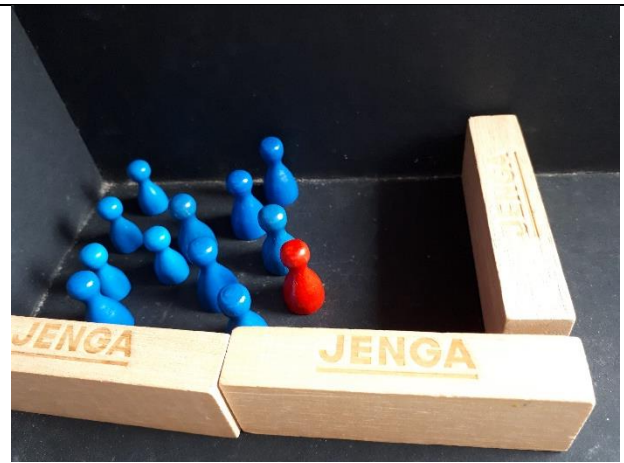


Geschichte:



Das ist Petrus. Petrus sitzt schwer bewacht im Gefängnis. Der König hat ihn verhaften lassen, weil er von Jesus erzählt hat.



Aber Petrus ist nicht allein. Es gibt viele Leute, die an ihn denken. Sie treffen sich und beten, damit Gott Petrus hilft.



Gott schickt einen Engel zu Petrus. Der muss Petrus erst einmal aufwecken: „Hee, Petrus! Steh auf!“



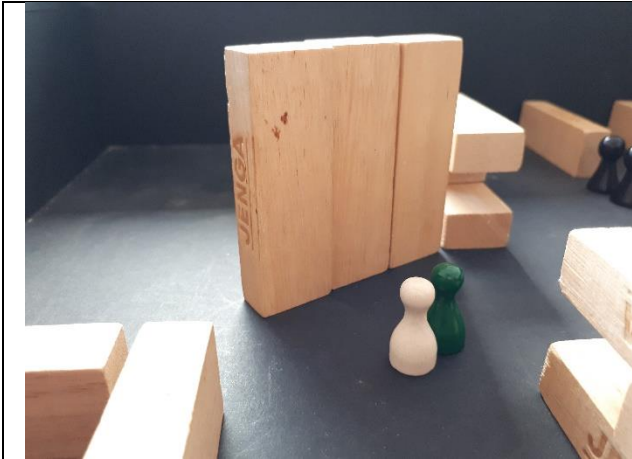
Da fallen die Ketten einfach so von Petrus ab. „Komm mit!“, fordert der Engel Petrus auf.



Petrus folgt dem Engel. Sie gehen an den ersten Wachen vorbei.



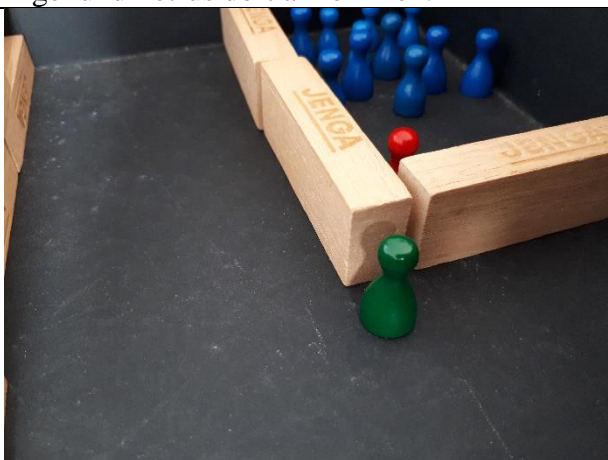
Und dann auch an den nächsten.



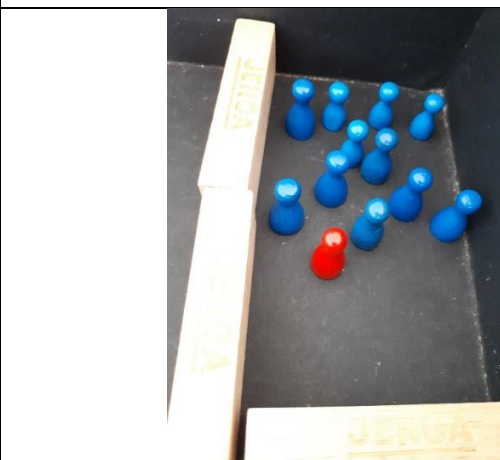
Selbst das Stadttor öffnet sich von selbst, als der Engel und Petrus dort ankommen.



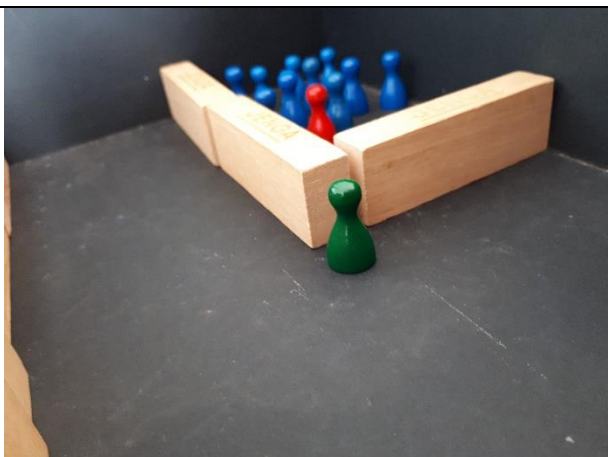
Danach verlässt der Engel Petrus wieder.



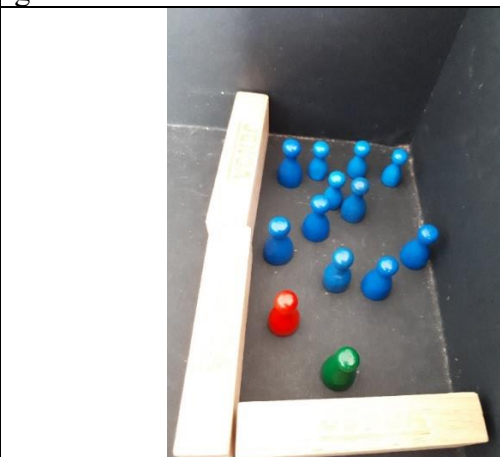
Petrus geht zu seinen Freunden und klopft am Tor: „Ich bin es, Petrus! Macht auf!“



Rhode hört Petrus und freut sich. Schnell läuft sie zu den anderen: „Petrus ist da! Gott hat ihm geholfen!“ Die anderen können es nicht glauben.



Doch Rhode hat vor Freude ganz vergessen Petrus das Tor zu öffnen. Also klopft Petrus wieder: „Macht auf! Ich bin es, Petrus!“



Da hören sie ihn und lassen ihn ein. Petrus erzählt ihnen, wie Gott ihn befreit hat.

Petrus steht in dieser Geschichte vor einigen Hindernissen, aber Gott räumt sie alle aus dem Weg. Egal ob Ketten, Soldaten, Gefängnistüren, Stadttore, nichts ist zu schwierig für Gott. Das gilt auch heute noch. Gott ist größer als die Hindernisse, die sich uns in den Weg stellen. Du kannst ihm im Gebet sagen, was deine Probleme sind und er hilft dir, egal wie groß oder klein sie sind.

Nachzulesen in Apostelgeschichte 12, 3-17.

Coronafrei_16 (7-12 Jahre)

Ideen zur Beschäftigung im Haus:

Eismuffins

200 g	Joghurt (Rahmjoghurt)
50 g	Sauerrahm
20 g	Honig
40 g	Zucker
1 Teelöffel	Vanillezucker
125 ml	Sahne
100 g	Himbeeren, tiefgekühlt
4 Esslöffel	Nutella

Verrührt den Joghurt mit Sauerrahm, Honig, Zucker und Vanillezucker.

Schlagt die Sahne in einem anderen Behälter steif und hebt sie dann unter die Joghurtmasse.

Diese Masse ins Tiefkühlfach stellen, anfrieren lassen und ab und zu umrühren. Danach die Beeren unter die angefrorene Masse rühren.

Legt 4 Mulden einer Muffinform mit Papierförmchen aus. Erwärmt die Nuss-Nougat Creme leicht und füllt davon je etwas in die Förmchen.

Jetzt die Eismasse hineingeben, zum Schluss etwas Nougat Creme daraufsetzen und wieder ins Tiefkühlfach stellen.

Idee von <https://www.chefkoch.de/rezepte/190121081010219/Eis-Muffins.html>

Miniolympiade

Eine Olympiade für zu heiße Tage oder wenn es auch im Sommer mal regnen sollte. Ohne viel körperliche Anstrengung und Bewegung, dafür aber mit umso mehr Geschicklichkeit und Feinmotorik.

-Kronkorkenfußball

Material: 6 Kronkorken, 4 Becher, einen Tisch

Dieses Spiel geht am besten zu zweit. Wenn ihr mehr seid, könnt ihr ein Turnier veranstalten.

Stellt je 2 Becher an zwei gegenüberliegenden Tischenden als Tore auf. Die beiden Spieler legen je einen Kronkorken unmittelbar vor das eigene Tor. Die anderen beiden Kronkorken werden jeweils eine Handbreit davor links und rechts davon hingelegt.

Dann beginnt der erste Spieler. Er schnipst den hinteren Kronkorken durch die beiden vorderen in Richtung Tor des Gegners. Dann ist der andere Spieler dran usw.

Es muss immer ein Kronkorken zwischen den beiden anderen hindurch geschnipst werden. Gelingt das einem Spieler nicht, so müssen seine Kronkorken wieder zurück in die Ausgangsstellung.

Wem es gelingt ein Tor zu schießen, bekommt einen Punkt und beide Spieler legen ihre Kronkorken wieder in Ausgangsstellung.

-Speerwurf

Material: Zahnstocher, Filzstifte

Jeder Spieler bekommt drei Zahnstocher, die er farblich markiert. Dann legt ihr einen Stift als Startlinie auf den Boden. Der erste Spieler beginnt und wirft seinen Zahnstocher so weit wie möglich. Dann ist der nächste dran, bis jeder seine Zahnstocher geworfen hat.

Am Ende wird ausgewertet, wer am weitesten geworfen hat. Ihr könnt auch eine Punktwertung einführen, wer insgesamt seine drei Speere am weitesten geworfen hat.

Coronafrei_16 (7-12 Jahre)

-Fechten

Material: Streichhölzer

Jeder bekommt ein Streichholz. Dieses darf nur ganz hinten mit Daumen und Zeigefinger gehalten werden.

Dann treten die beiden Spieler gegeneinander an und fechten mit den Streichhölzern. Wessen Streichholz als erstes bricht, der hat verloren.

Ihr könnt mehrere Runden gegen denselben Gegner spielen oder wie ein Turnier, jeder gegen jeden, oder immer die Gewinner gegeneinander.

-Münzen schnipsen (Kugelstoßen)

Material: Leerer Eierkarton, Münzen, Stift

Schreibe mit dem Stift Zahlen in die Fächer des Eierkartons. Das sind später die Punkte, die ein Wurf ergibt.

Dann leg den Stift in einigem Abstand zum Eierkarton auf den Boden. Der Stift ist die Wurfmarkierung. Der erste Spieler beginnt und schnipst eine Münze möglichst in den Eierkarton. Jeder Spieler hat 3 Versuche. Dann werden seine Punkte gezählt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Tipp: Übt vorher ein bisschen und testet, ob der Abstand von Stift und Eierkarton zu bewältigen ist.

Bastelideen:

Bilderrahmen

Material: Pappe (nicht zu dick), Wolle, Kleber, Cuttermesser und Schere, Lineal, Papier

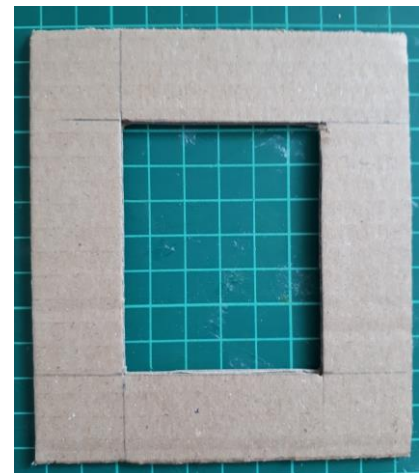
Schritt 1:

Überlege dir, welche Größe dein Bilderrahmen haben soll. Am besten nimmst du dir ein Foto als Schablone.

Such dir eine unversehrte Ecke der Pappe aus. Zeichne parallel zu den beiden abgehenden Seiten die Breite deines Bilderrahmens ein (bei mir waren es 2,5 cm). Lege an die neu entstandene Ecke dein Foto an und umrande es an den beiden verbleibenden Seiten. Zeichne auch dort im gleichen Abstand jeweils eine parallele Linie.

Schneide den Karton jetzt mit dem Cuttermesser zu: die beiden Außenlinien und das Rechteck in der Mitte.

Zeichne die Außenkanten nochmal auf der Pappe nach und schneide auch sie aus, daraus ergibt sich nachher die Rückwand deines Bilderrahmens.



Coronafrei_16 (7-12 Jahre)

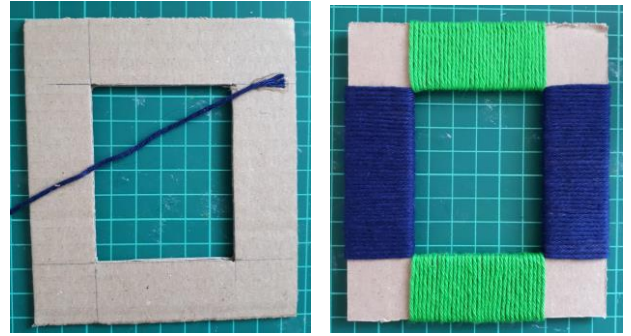
Schritt 2:

Klebe das Ende der Wolle an der Rückseite des Rahmens fest.

Wickle dann die Wolle schön dicht um den Rahmen, bis du zur nächsten inneren Ecke gelangst. Schneide den Faden ab und klebe ihn wieder an der Rückseite fest.

Wiederhole das Ganze mit den 3 anderen Seiten.

Dann kannst du die Ecken noch verschönern, indem du sie mit Papier beklebst.



Schritt 3:

Kürze die Rückwand des Rahmens ein bisschen, sodass er von vorne nicht zu sehen ist.

Schneide dir jetzt drei schmale Streifen aus der übrigen Pappe zurecht und klebe sie jeweils rechts, links und unten mittig an den Rand der Pappe. Achte darauf, dass der Streifen unten auch innen eine Kante hat, die parallel zur Unterkante verläuft. Hier steht das Bild später drauf.

Streiche Kleber auf die Streifen und klebe die Rückwand auf die Rückseite des Rahmens mit der Wolle, sodass rechts, links und unten ein Streifen ist, aber oben ein Schlitz freibleibt, durch den man das Foto austauschen kann.



Coronafrei_16 (7-12 Jahre)

Ideen für draußen:

Spiele für heiße Tage:

-Schattenhüpfen

Material: Verschiedene Gegenstände, die sich draußen finden lassen

Die Aufgabe ist einfach: Stellt einen Parcours zusammen, den ihr überwinden könnt, ohne einmal den Boden zu betreten, der von der Sonne beschienen wird. Eure Füße dürfen nur auf Schatten treten. Dafür könnt ihr alles benutzen, was einen Schatten wirft: Stühle, Spielsachen, Fahrzeuge, Blumenkübel.

-Wasserzeichen

Material: Schwämme, Eimer mit Wasser

Der erste Spieler nimmt einen Schwamm, taucht ihn in den Eimer mit Wasser ein und versucht dann durch Ausdrücken des Schwamms ein Bild oder ein Wort auf dem Boden zu zeichnen. Am besten eignet sich dafür ein gepflasterter oder geteilter Untergrund.

Die anderen müssen erraten, was der Künstler gerade darstellt. Der, der es als erstes errät, ist als Nächster dran.

-Eiswürfelrennen

Material: Eiswürfel, Blatt Papier

Legt pro Mitspieler einen Eiswürfel in die Mitte eines Blattes Papier. Nach dem Startsignal muss jeder versuchen seinen Eiswürfel so schnell wie möglich in alle vier Ecken des Blattes zu pusten. Wem das zuerst gelingt, der ruft „Fertig“.

-gefrorenes T-Shirt

Material: altes T-Shirt, alte Eisschachtel

Ein altes T-Shirt wird in Wasser getaucht und danach in der alten Eisschachtel in die Tiefkühltruhe gelegt.

Die Aufgabe ist es, dieses T-Shirt anzuziehen, dafür muss es natürlich erst einmal annähernd aufgetaut sein.

-Matschkunst

Material: Wasser, Erde, Pappe, Schaufeln, Eimer

Jeder bekommt das gleiche Material (siehe oben) und dann bekommen alle Spieler 5 Minuten Zeit, um daraus etwas zu bauen.