

Coronafrei_2 (7-12 Jahre)

Geschichte:



Jesus geht mit seinen Jüngern abends in einen Garten. „Bleibt ihr hier, ich will alleine beten. Aber bleibt wach.“



Dann geht er zu den Jüngern zurück. Aber sie schlafen alle. Jesus weckt sie auf: „Hee! Ihr solltet doch wach bleiben! Betet und bleibt wach, ich gehe nochmal beten.“



Jesus geht weiter in den Garten. Dort wirft er sich auf den Boden und betet zu Gott. Er weiß, dass er sterben wird. Aber Jesus hat Angst. Er fragt Gott, ob das wirklich sein muss. Aber er weiß, dass richtig ist, was Gott tut. „Nicht was ich will, sondern was du willst, soll geschehen!“ sagt Jesus.



Wieder geht Jesus in den Garten zurück und betet zu Gott. Er sagt ihm, dass er Angst hat, aber er sagt wieder: „Vater, nicht was ich will, sondern was du willst, soll geschehen!“. Dann steht er auf und geht wieder zu den Jüngern zurück. Wieder schlafen sie. Jesus lässt sie schlafen, geht noch einmal zurück, betet zu seinem Vater und geht dann zu den Jüngern und weckt sie.

„Los, wacht auf. Der Verräter kommt.“ Die Jünger stehen auf. Jesus hat jetzt keine Angst mehr. Er weiß, dass Gott bei ihm ist. Zusammen mit den Jüngern sieht er, dass sich Männern mit Fackeln und Schwertern nähern.



Auf einmal sehen die Jünger bei den bewaffneten Männern auch Judas. Er geht zu Jesus hin und begrüßt ihn wie immer mit einem Kuss. Judas ist ein Freund von Jesus. Er gehört zu den 12 Jüngern. Doch er hat von Jesu Feinden Geld dafür bekommen, dass er ihnen zeigt, wo Jesus ist.



Jetzt nehmen die Männer mit den Fackeln und Schwertern Jesus fest. „Ihr kommt mit Schwertern, als ob ich ein Räuber wäre. Ich war jeden Tag im Tempel und habe von Gott erzählt, da hättet ihr mich auch schon festnehmen können.“

Da bekommen die Jünger Angst. Was ist, wenn die Männer auch sie festnehmen wollen? Sie rennen alle davon. Die Männer nehmen Jesus mit, um ihn zu verhören.



Das ist eigentlich eine ziemlich traurige Geschichte. Aber wir wissen ja, dass Jesus nicht nur gestorben ist, sondern auch wieder auferstanden ist. Er ist bei Gott im Himmel und wir können ihm alles sagen. Jesus versteht uns. Er hatte auch Angst. Für ihn ist keine Sorge zu klein oder unwichtig. Er hört dir zu. Und er tröstet dich, so wie er auch getröstet wurde.

Ideen für Beschäftigung im Haus:

Duellnachmittag:

Ihr braucht einen Block zum Punkte aufschreiben. Denn ihr tretet in eurer Familie gegeneinander an, es heißt „Jeder gegen Jeden“ in folgenden Disziplinen:

1)Fühl doch mal

Einer bekommt die Augen verbunden. Ein anderer wählt 3 Gegenstände aus, die er dem Fühlenden nacheinander in die Hand gibt. Dieser muss erraten, was er in den Händen hält. Für jeden erratenen Gegenstand gibt es einen Punkt. Danach wird getauscht, bis jeder mal gefühlt hat.

Wichtige Regel: Derjenige, der die Gegenstände aussucht, ist für den Schutz des anderen verantwortlich, das heißt, es werden keine gefährlichen Gegenstände (Schere, Messer, Reiszwecken etc.) ausgewählt!

2)Wortkette

Es wird eine Kategorie genannt. Jetzt müssen die Mitspieler reihum ein Wort nennen, das in diese Kategorie passt. Wer als erster kein Wort mehr weiß oder eins nennt, das schon genannt wurde, hat die Runde verloren.

Für die Älteren: Die Wörter müssen immer mit dem Buchstaben beginnen, mit dem das vorherige Wort endete: Affe, Elefant, Tiger, Ratte, Ente...

Mögliche Kategorien: Obst, Gemüse, Pflanzen, Tiere, Berufe, Städte, Essen, Namen

Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt, es wird gespielt, bis ein Mitspieler drei Punkte hat.

3)Wer bin ich?

Jeder denkt sich eine Person für seinen rechten Mitspieler aus. Es sollte eine Person sein, die der Mitspieler auch kennt (Promis, Leute aus dem Bekanntenkreis, Helden der Kindheit). Die ausgedachten Personen werden auf Zettel geschrieben, ohne, dass die anderen es sehen. (Kreppklebeband oder Haftnotizen eignen sich sehr gut) Jetzt bekommt jeder seine neue Persönlichkeit auf die Stirn geklebt. Reihum versucht jeder durch Ja- und Nein-Fragen herauszubekommen, wer man ist. Wird eine Frage mit Nein beantwortet, ist der Nächste dran.

Wer als erstes seine Person errät, bekommt drei Punkte, der Zweite zwei, der Dritte einen.

4)Stadt, Land, Fluss

Jeder braucht einen Zettel und einen Stift. Einigt euch auf 5 Kategorien: Stadt, Land, Fluss, Name, Tier, Beruf, Promi, Obst, Pflanze, Automarke etc.

Einer sagt leise das Alphabet auf, ein anderer sagt Stopp, der Buchstabe, bei dem der erste stehen bleibt, ist der Anfangsbuchstabe für die erste Runde. Jeder füllt so schnell wie möglich alle Kategorien aus, wer fertig ist, ruft Stopp, dann wird verglichen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde und bekommt einen Punkt in der Gesamtwertung. Es wird gespielt, bis ein Mitspieler drei Punkte hat.

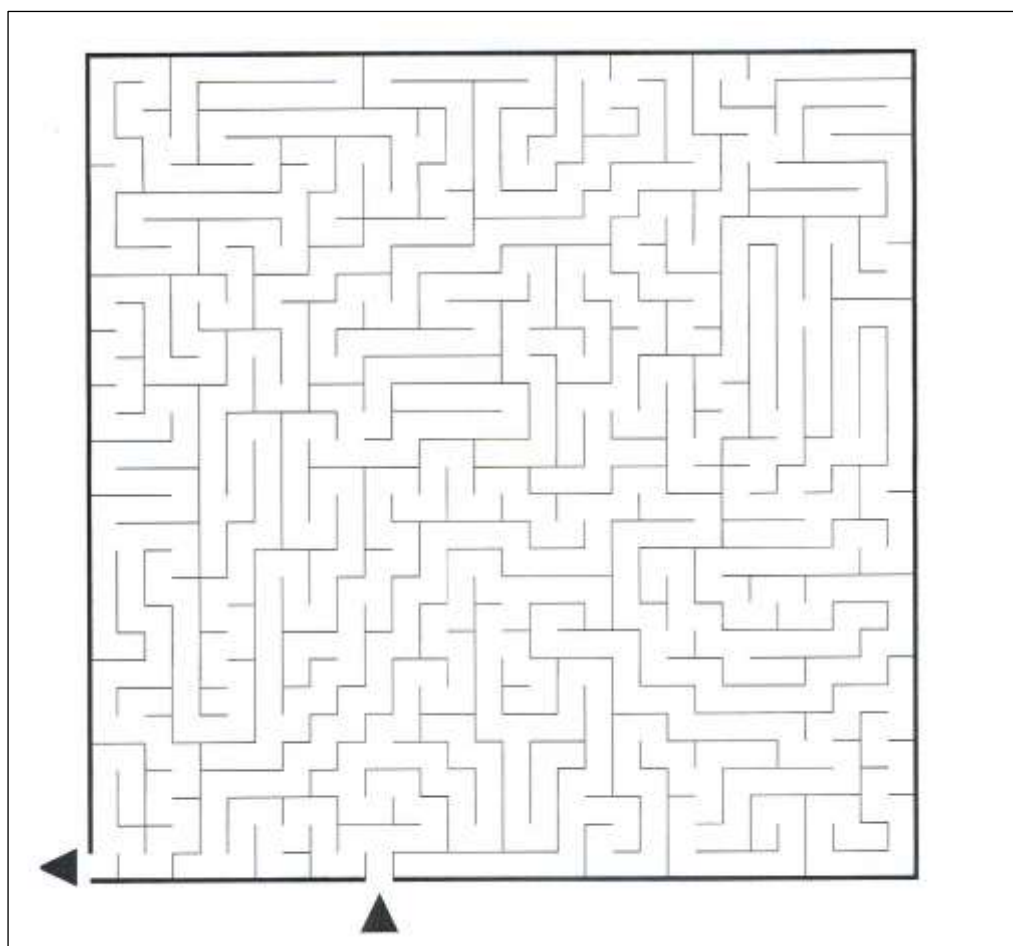
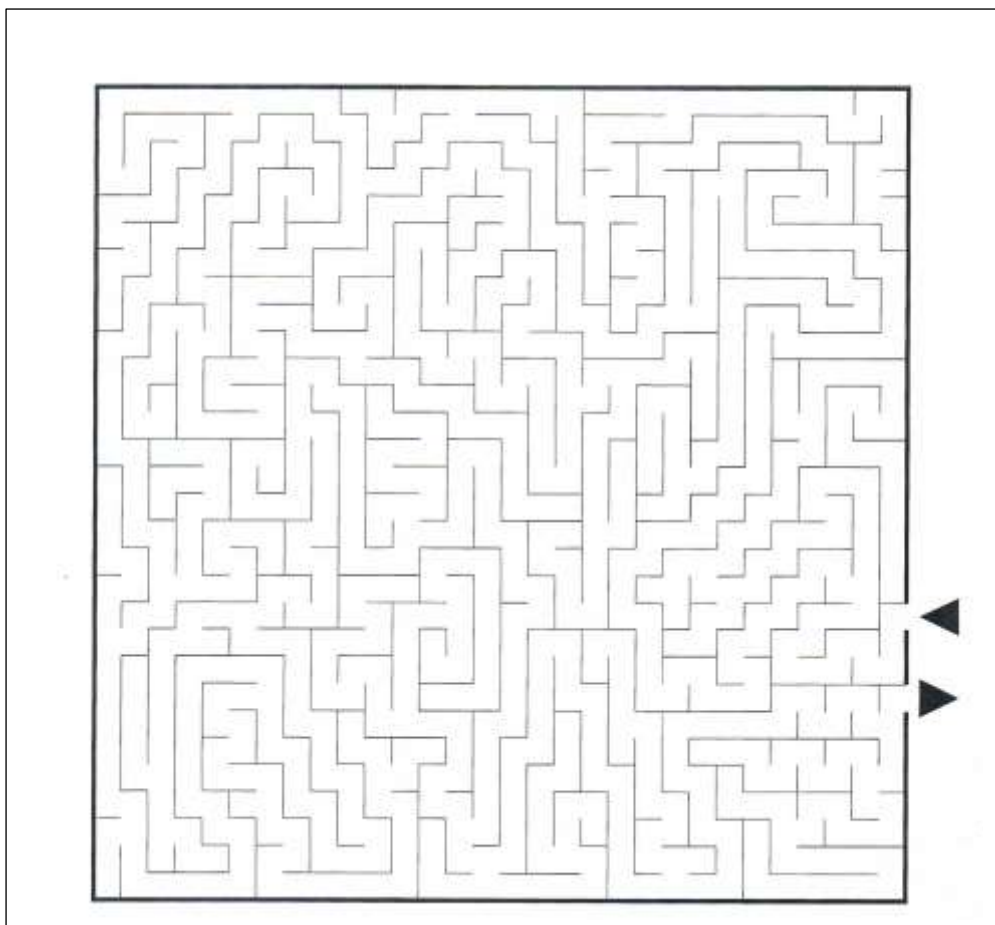
5)Merkspiel

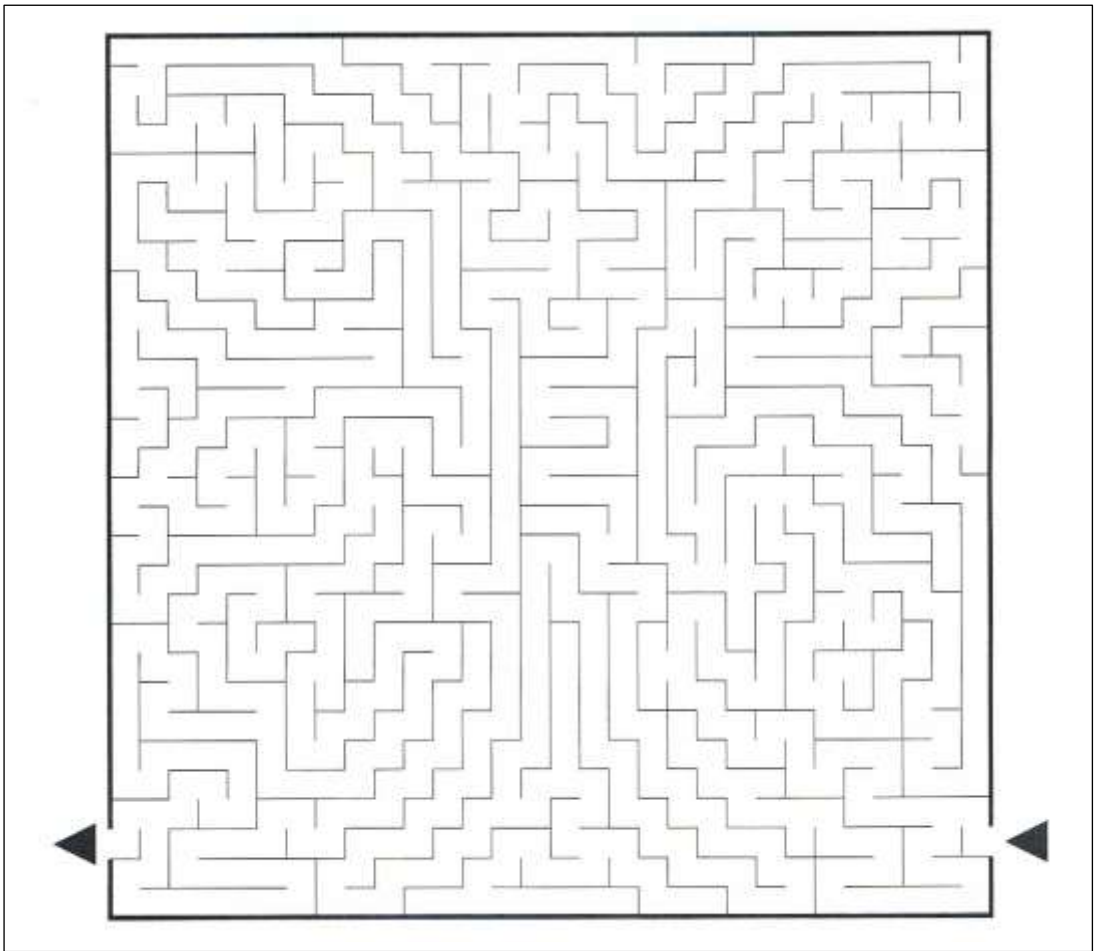
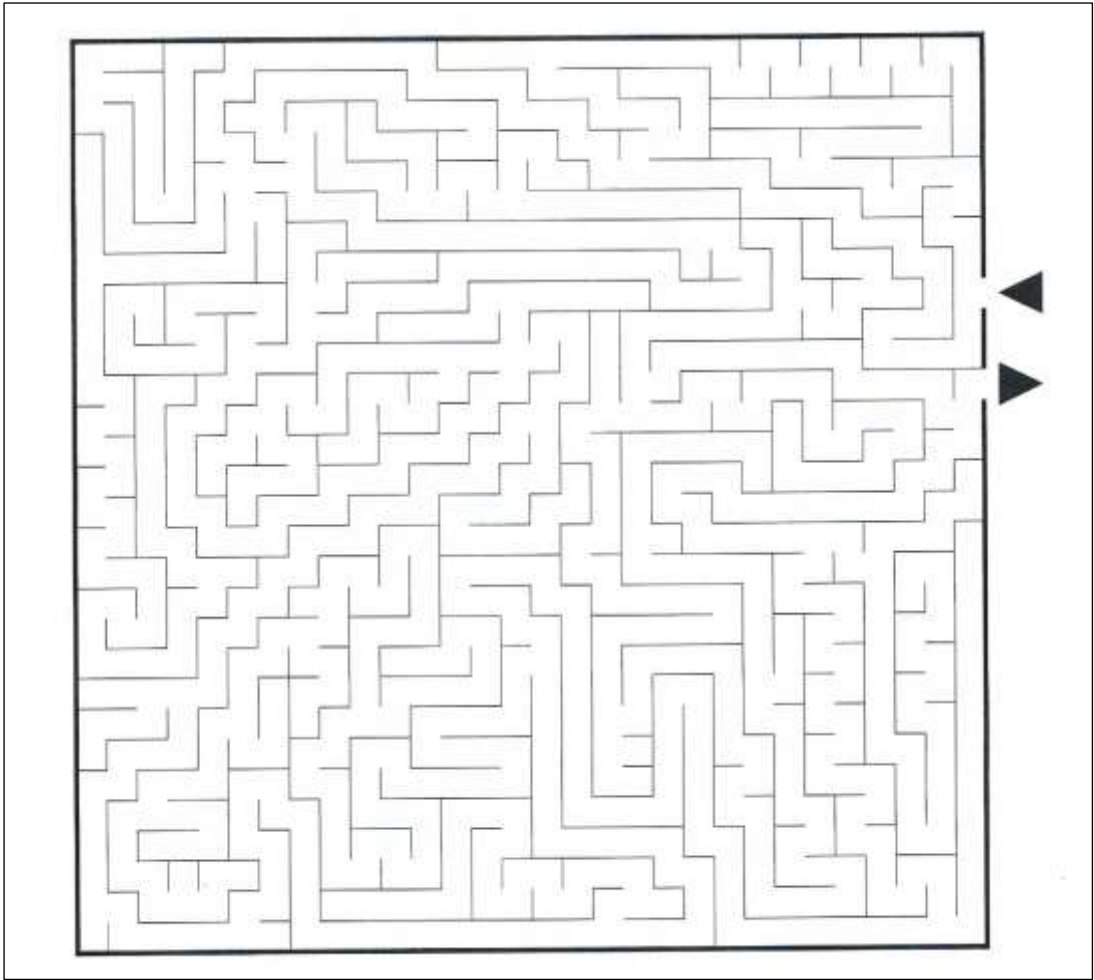
Ein Mitspieler bekommt eine kleine Tasche und sammelt im Haus 15 Gegenstände. In dieser Zeit bekommen alle anderen Mitspieler jeder einen Zettel und einen Stift.

Die Gegenstände werden vor den anderen Mitspielern auf dem Tisch ausgelegt, dann haben sie 1 Minute Zeit sich die Gegenstände zu merken. Danach werden sie mit der Tasche verdeckt. Jetzt müssen sie versuchen möglichst alle Gegenstände aufzuschreiben. Danach wird verglichen, wer sich die meisten Gegenstände merken konnte, bekommt 1 Punkt. (bei 2 Spielern bekommt am Ende der, der sich die meisten Gegenstände merken konnte, 3 Punkte, der „Verlierer“ bekommt 1 Punkt)

Tierlabyrinth:

Diese Labyrinth ergeben, wenn sie richtig gelöst werden, ein Tier.





Gott ist ...

eine **Burg** | ein **Fels** | ein **Schirm** | das **Licht** | die **Quelle**
der **Herr** | **allmächtig** | **allwissend** | die **Liebe** | **guetig**
der **Friede** | die **Freude** | unser **Vater** | **heilig**

Die Begriffe, die fett sind, findest du unten im Gitter.
Sie sind senkrecht und waagrecht versteckt.

A	L	W	S	Q	E	H	I	W	V	A	T	E	R
G	C	I	B	F	G	K	B	Q	O	D	P	A	E
M	S	F	U	P	U	L	D	U	E	C	N	L	B
H	E	R	R	A	E	N	W	E	R	S	B	L	N
R	P	E	G	F	T	J	B	L	A	G	R	M	D
E	K	U	D	R	I	M	D	L	T	C	U	A	S
L	R	D	O	B	G	S	F	E	L	S	K	E	F
I	F	E	U	T	E	I	A	W	H	T	C	C	U
E	D	M	A	N	H	F	R	I	E	D	E	H	H
B	C	T	L	U	S	E	D	N	M	F	R	T	E
E	N	S	C	H	I	R	M	G	B	A	O	I	I
H	Q	R	U	A	T	C	H	Q	R	U	E	G	L
K	A	L	L	W	I	S	S	E	N	D	L	B	I
N	B	D	L	I	C	H	T	S	F	J	C	R	G

Freust du dich über mehr? www.GemeindebriefHelfer.de gibt einiges her!

Ideen für draußen:

Pflanzen beobachten

Auf einmal wird draußen alles grün. Sucht euch eine kleine Spazierrunde aus, auf der ihr einen Strauch, einen Baum und eine Blume auswählt. Geht diese kleine Runde möglichst jeden Tag und schaut, was sich verändert. So könnt ihr den Pflanzen quasi beim Wachsen zuschauen. Vielleicht könnt ihr auch Fotos machen, um zu sehen, wie es von Tag zu Tag ein bisschen mehr Frühling wird.

Schnitzeljagd

Wer kennt sie nicht, die gute alte Schnitzeljagd. Sie wird normalerweise mit 2 größeren Gruppen durchgeführt, funktioniert aber auch so. Entweder ihr teilt eure Familie in zwei Teile oder aber ihr stimmt euch telefonisch mit euren Nachbarskindern ab. Eine Gruppe geht los, markiert die Strecke und versteckt vielleicht sogar einen kleinen Schatz. Wenn diese Gruppe fertig ist, kann die zweite Gruppe sich auf den Weg machen und versuchen anhand der Markierungen den Weg zum Schatz zu finden.

Zum Markieren eignen sich neben der klassischen Straßenkreide auch Wollfäden, die man an Gebüsch, Laternen und Zäune binden kann, die die zweite Gruppe dann allerdings auf ihrem Weg aufsammeln muss.