

## Coronafrei\_3 (7-12 Jahre)

### Geschichte:

Heute geht es in der Geschichte um Petrus und seinem besten Freund Jesus. Sie kennen sich schon ungefähr ewig. Ok, das stimmt nicht ganz, sie haben sich erst vor 3 Jahren kennengelernt, aber sie haben zusammen so viel erlebt seitdem und sind durch dick und dünn gegangen, dass es Petrus vorkommt, als würden sie sich schon ewig kennen.

Aber jetzt ist etwas ganz Schlimmes passiert. Jesus ist verhaftet worden. Da kamen auf einmal ganz viele Männer mit Schwertern und haben ihn mitgenommen. Petrus wollte Jesus noch verteidigen, aber das fand Jesus nicht gut. Also konnten die Männer ihn einfach mitnehmen.

Petrus hat Angst. Was werden die mit Jesus machen? Und was werden sie mit ihm selbst machen, wenn sie herausfinden, dass er sein bester Freund ist? Aber Petrus kann nicht einfach stillsitzen und warten. Er läuft den Männern und Jesus vorsichtig hinterher. Es ist Nacht, da kann er sich gut verstecken. Die Männer führen Jesus in einen Hof und dort in ein Gebäude. Petrus kann Jesus nicht mehr sehen. Aber er weiß, dass dieses Haus dem Hohepriester gehört. Hier werden die Verbrecher hingebacht und verhört, um herauszufinden, was sie Böses getan haben. Aber Jesus hat nichts Böses getan. Petrus versteht das alles nicht.

Vorsichtig geht er in den Hof hinein. Dort ist ein Feuer, da kann er sich wärmen und vielleicht ja auch mitbekommen, was mit Jesus passiert. Am Feuer stehen andere Leute. Eine Frau schaut Petrus an, dann sagt sie zu ihm: „Du gehörst doch auch zu Jesus!“ Petrus sagt zu ihr: „Nein, ich kenne den Mann überhaupt nicht.“ Da sagt die Frau zu den anderen Leuten am Feuer: Ich bin mir ganz sicher, dass ich ihn zusammen mit Jesus gesehen habe!“ Und wieder widerspricht Petrus ihr: „Das stimmt nicht!“ Einige Zeit später sprechen die anderen Leute Petrus an: „Du gehörst doch auch zu diesem Jesus!“ Und wieder sagt Petrus: „Nein, ich kenne den Mann nicht!“ Da hört Petrus den Hahn krähen und muss an das denken, was Jesus vorhergesagt hat: „Du wirst mich verleugnen. Du wirst dreimal sagen, dass du mich nicht kennst, bevor der Hahn kräht.“

Jesus hatte recht. Petrus hatte dreimal gesagt, dass er Jesus, seinen besten Freund, nicht kennt. Petrus ist so enttäuscht von sich selbst, dass er weinen muss. Er dreht sich um, lässt die anderen Leute am Feuer stehen und läuft weg. Er muss allein sein, nachdenken. Was wird Jesus wohl von ihm denken? Er ist sicher enttäuscht. Andererseits kannte Jesus ihn besser als jeder andere, er hatte ja auch gewusst, dass er ihn verleugnen würde. Vielleicht wusste Jesus auch, dass Petrus Angst hatte. Und dass es ihm leid tat. Jesus hatte ja auch mal gesagt, dass Petrus der Fels ist, auf den er seine Gemeinde bauen wollte. Und das nachdem er schonmal versagt hatte, als er auf den See gegangen war und Angst vor den Wellen bekommen hatte. Ob das immer noch gilt? Petrus hofft es sehr.

Während Petrus draußen im Hof war, wurde Jesus im Haus verhört. Die Hohepriester fragten ihn aus und hofften irgendeinen Grund zu finden, ihn zu verurteilen. Es kamen auch viele Zeugen, die angeblich etwas gesehen haben wollten, was Jesus Böses getan hat, aber weil sie sich gegenseitig widersprachen, fand man auch durch sie keinen Grund zur Anklage. Die Hohepriester wunderten sich, warum Jesus so ruhig war. Er hatte noch kein Wort gesagt, seitdem sie ihn verhörten. Er hatte sich nicht verteidigt, auch wenn die Zeugen offensichtliche Lügen über ihn erzählten.

Da trat einer der Hohepriester vor und fragte Jesus: „Bist du der Christus, der Sohn Gottes?“ Da endlich sagte Jesus etwas: „Ich bin es.“ Da brach Tumult aus. Die Hohepriester zerrissen

ihre Gewänder als Zeichen des Entsetzens und sagten: „Er hat sich selbst als Gottes Sohn bezeichnet, das ist Gotteslästerung. Er muss sterben!“ Andere fingen an Jesus zu beleidigen, ihn zu schlagen und anzuspucken.

Nachzulesen in Mk 14, 53-72.

### **Ideen für Beschäftigung im Haus:**

#### Verstecken:

Es gibt ganz viele verschiedene Varianten zum Verstecken spielen. Ihr kennt sicher selbst einige. Hier hoffentlich ein paar neue Ideen:

##### -Verstecken im Dunkeln:

Wie der Name schon sagt, es wird sich im Dunkeln versteckt, in keinem Raum darf das Licht angemacht werden (Taschenlampen sind auch tabu). Tipp: Um klar zu machen, in welchen Räumen sich versteckt werden darf, bleiben die Türen geöffnet. Türen, die zu sind, bleiben auch zu, diese Räume sind vom Spiel ausgenommen.

##### -Sardinen verstecken:

Hier versteckt sich nur ein Mitspieler, er bekommt dafür 1 Minute Zeit. Vorher sollte geklärt werden, in welchen Räumen gespielt wird (siehe Tipp „Verstecken im Dunkeln“). Danach ziehen die Mitspieler los, um den Versteckten zu finden. Wer ihn gefunden hat, kriecht möglichst leise und unauffällig ebenfalls in das Versteck zu dem ersten Mitspieler. So sind bald die Mitspieler wie die Ölsardinen auf engem Raum zusammengequetscht. Der Mitspieler, der das Versteck zuletzt entdeckt, muss sich in der nächsten Runde verstecken. (Der Reiz steigt im Dunkeln, allerdings auch der Angstfaktor, wenn man irgendwann alleine durch die dunklen Räume irrt und die anderen nicht finden kann.)

##### -Gegenstände verstecken:

Bei diesem Versteckspiel werden Gegenstände versteckt, es lässt sich also auch super zu zweit spielen. Die Spieler einigen sich auf einen oder mehrere Gegenstände, die es zu suchen gilt. Dann beginnt der Erste und versteckt die Gegenstände (vorher Regeln festlegen: Welche Räumlichkeiten? Dürfen Schränke geöffnet werden?). Der Zweite sucht die Gegenstände, danach wird gewechselt.

##### -Qwirl:

Material: eine Wertungstabelle mit Stift, einen Qwirl (Der Qwirl ist ein beliebiger Gegenstand. Das kann ein kleines Kuscheltier sein, eine gekennzeichnete Wäscheklammer oder was euch noch so einfällt.)

Zeit: Dieses Spiel zieht sich über mehrere Tage hin. Es wird in den Alltag integriert. Da der Versteckradius relativ groß ist, kann es auch mal einen Tag dauern, bis der Qwirl gefunden wird.

Bevor ihr beginnt, müsst ihr die Regeln festlegen: Bis wann läuft das Qwirlspiel? (Rundenzahl, Anzahl der Tage oder Punkte?) In welchen Räumen darf der Qwirl versteckt werden? Gibt es einen Preis für den Qwirlsieger?

Es wird ausgelost, wer beginnt. Diese Person versteckt den Qwirl irgendwo im Haus. Dann beginnt das Spiel. Alle anderen können jetzt immer wieder nach dem Qwirl Ausschau halten. Wer den Qwirl findet, bringt ihn mit zur nächsten Mahlzeit. Es wird ihm ein Punkt in die Wertungstabelle eingetragen. Danach darf er den Qwirl verstecken. Und für die anderen gilt wieder: Suchen!

#### Bastelidee:

Klorollentiere

Material: Klorollen,  
Wasserfarbe und Pinsel,  
Tonkarton, Watte, Federn,  
Bastelunterlage, Schere,  
Kleber, Bleistift,  
schwarzer Filzstift

Schritt 1: (bei Hase nicht nötig) Zeichne das, was du ausschneiden musst, mit einem Bleistift vor. Schneide nun aus. Beim Schaf musst du aus dem großen Rückenteil noch den Kopf ausschneiden.



Von links nach rechts (in jedem Bild):  
Hase, Huhn, 2 Küken, Hahn, Schaf

Schritt 2: Jetzt kommt die Wasserfarbe ins Spiel. Wähle die passende Farbe für dein Tier und mal die Klorolle an. Jetzt muss die Farbe erst ein bisschen trocknen.



Schritt 3: In der Zwischenzeit kannst du das basteln, was aus Tonpapier später angeklebt wird (Hase: Ohren, Barthaare, Nase, Schwanz; Hühnerfamilie: Kämme, Schnäbel, Flügel; Schaf: Augen, Schwanz).



Schritt 4: Wenn die Farbe trocken ist, geht es weiter. Erst geht es an die Feinheiten: die Gesichter müssen gemalt werden. Dann werden die vorbereiteten Körperteile aus Tonpapier angeklebt. Beim Schaf sollte erst die Wolle an den Körper geklebt werden, bevor der Kopf angeklebt wird.

Nach diesem Prinzip können noch viele andere Tiere gefertigt werden, deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.



## Rätsel

# Kreuzworträtsel

Versuche, den Begriff zu den Bildern zu finden. Am Ende kommt ein Lösungswort raus, indem du alle markierten Felder nach der Reihenfolge sortierst.

Lösungswort:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Freust du dich über mehr? [www.GemeindebriefHelfer.de](http://www.GemeindebriefHelfer.de) gibt einiges her!



# Buchstabengitter

In dem Buchstabengitter haben sich 10 Wörter zu Ostern versteckt.  
Finde die Wörter und kreise sie rot ein. Viel Erfolg!



Ostern, Frühling, Osterhase, Familie, Ostereier,  
Sonntag, Religion, Karfreitag, Versteck, Schokolade



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

# Ein pfeffriges Fußballspiel

Finde die 10 Unterschiede im unteren Bild



Lösung:

Freust du dich über mehr? [www.GemeindebriefHelfer.de](http://www.GemeindebriefHelfer.de) gibt einiges her!

## **Ideen für draußen:**

### Blinde Spiele:

#### -Blindenführer 1:

Material: etwas zum Augen verbinden (Schlafmaske oder einfach ein Schal oder Tuch)

Ort: eine Wiese oder einen Weg ohne Gefahren.

Jetzt einigt ihr euch, wer als erstes blind ist, ein anderer führt den Blinden. Baut ruhig auch ein paar Kurven oder Hindernisse ein, über die ihr den anderen gut und sicher führen müsst. Fragt den Blinden, ob er weiß, wo genau er sich gerade befindet. Nach einiger Zeit tauscht ihr.

#### -Blindenführer 2:

Ihr führt den Blinden ohne Körperkontakt, nur mit euren Worten.

#### -Blindenführer 3:

Ihr führt den Blinden mit vereinbarten Klatschzeichen. (z.B.: 1x: rechts, 2x links, 3x Stopp)

#### -Wo ist das Ding?

Material: etwas zum Augen verbinden, Tasche mit Gegenständen, Stoppuhr

Ort: am besten eine Wiese mit angrenzenden Bäumen oder Gebüsch zur Begrenzung.

**Wichtig: Es gibt einen Spielleiter, nur der darf die Aufgabe lesen!**

Alle anderen bekommen ein Ding aus der Tasche in die Hand (Stift, Taschentuch, Schal etc.), das sie irgendwo auf dem Gelände deponieren müssen. Erst dann bekommen sie die Aufgabe gestellt: „In 5 Minuten habt ihr die Aufgabe eure Gegenstände möglichst schnell wieder in diese Tasche zu bringen. Allerdings bekommt ihr vorher die Augen verbunden. In den 5 Minuten bis dann, habt ihr Zeit euch zu überlegen, wie das funktionieren könnte.“

Jetzt bekommen die Spieler 5 Minuten Zeit sich zu besprechen. Sie dürfen auch nochmals zu ihren Gegenständen gehen, sie allerdings nirgendwo anders hinlegen.

Dann kommen alle zum Spielleiter, bekommen ihre Augen verbunden und er gibt das Startsignal und startet die Zeit. Wenn alle Gegenstände wieder beim Spielleiter in der Tasche sind, stoppt er die Zeit wieder.

#### -Flaschenwerfen:

Kennt ihr Blindenfußball? Das funktioniert nur, weil im Ball eine Klingel ist und die Spieler einen Mitspieler außerhalb des Feldes haben, der hinter dem Tor steht, damit sie wissen, wo sie den Ball hinschießen müssen. So ähnlich funktioniert Flaschen werfen. Ihr stellt ein paar Flaschen auf, der Werfer geht ein paar Meter weg und bekommt einen Ball in die Hand. Sein Mitspieler stellt sich hinter die Flaschen und ruft ihm etwas zu. Der Werfer muss nun versuchen die Flaschen vor seinem Mitspieler zu treffen. Jeder hat 5 Versuche, wer trifft die meisten Flaschen?

### Propellervorlage

Schneide den Propeller aus und falte ihn wie es durch die Pfeile gezeigt wird. Dann teste ihn draußen.



