

Coronafrei_8 (3-6 Jahre)

Geschichte:

Für die heutige Geschichte musst du erstmal ein bisschen was tun.

Du brauchst:

Ein Boot: kannst du einfach aus Papier falten

Fische: Papierstreifen schneiden, 2 cm vor den Enden einmal von der einen, einmal von der anderen Seite zur Hälfte einschneiden und ineinanderstecken (siehe Bild)

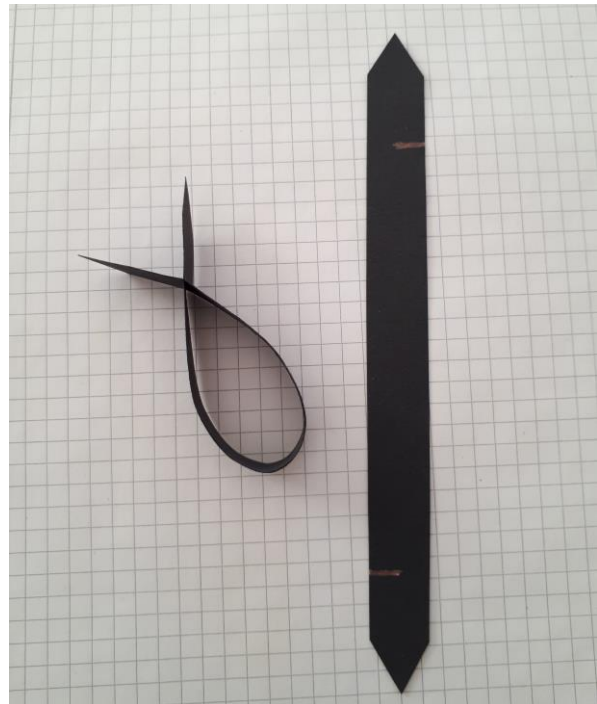
Mann: Spielfigur

Petrus: Spielfigur

6 andere Jünger: Spielfiguren (es wäre gut, wenn sich Petrus und Jesus farblich von den anderen Jüngern unterscheiden)

Einen See: ein blaues Tuch oder ein Stück blauen Tonkarton

Ein Netz: z.B. ein Obstnetz oder einfach ein kleiner Beutel



Wenn du alles hast, kann es losgehen. Du spielst die Geschichte mit dem Material nach, während du sie vorgelesen bekommst.

Petrus und ein paar andere Jünger gingen zusammen von Jerusalem weg nach Hause an den See Tiberias. Dort hatten sie gewohnt, bevor sie mit Jesus zusammen durchs ganze Land gezogen waren. Einige von ihnen waren Fischer gewesen. Und so sagte Petrus zu ihnen: „Ich gehe fischen!“ und die anderen schlossen sich ihm an.

Sie stiegen ins Boot als es dunkel war und fuhren auf den See hinaus. Sie warfen das Netz aus, warteten, zogen das Netz wieder ins Boot hinein, aber kein Fisch war darin. Sie wiederholten das Ganze viele Male, aber kein Fisch wollte sich in dieser Nacht in ihr Netz verirren.

Als es Morgen wurde und sie wieder zum Ufer ruderten, waren die Jünger ziemlich müde und frustriert. Sie waren noch ziemlich weit vom Ufer entfernt, als sie auf einmal einen Mann am Ufer stehen sahen. Er winkte ihnen zu und rief: „Kinder, habt ihr vielleicht etwas zu essen dabei?“ Die Jünger schüttelten die Köpfe. Da rief der Mann ihnen wieder etwas zu: „Werft das Netz auf der rechten Seite des Bootes aus, dann werdet ihr Fische fangen!“

Die Jünger wunderten sich. Sie hatten die ganze Nacht gefischt, überall im See, warum sollten jetzt ausgerechnet an dieser Stelle Fische sein?

Aber sie taten es. Sie nahmen wieder das Netz und warfen es auf der rechten Seite des Bootes ins Wasser. Wieder warteten sie eine Weile und wieder wollten sie das Netz ins Boot ziehen, doch es ging nicht. Das Netz war zu schwer! Es war so voll mit Fischen, dass die starken Fischer es alle zusammen nicht schafften das Netz ins Boot zu ziehen.

Da verstand Johannes auf einmal und tippte Petrus an: „Mensch Petrus! Das ist Jesus!“ Jetzt verstand es auch Petrus. Na klar, Jesus! Wer sonst konnte so ein Wunder bewirken? Sie hatten die ganze Nacht gefischt und keinen einzigen Fisch gefangen und jetzt war das Netz randvoll.

Coronafrei_8 (3-6 Jahre)

Das konnte nur er. Das war ja wie ganz am Anfang, als sie sich kennengelernt hatten. Petrus hielt es im Boot nicht mehr aus. Er sprang aus dem Boot ins Wasser und schwamm an Land. Die anderen Jünger kamen mit dem Boot und dem Netz im Schlepptau hinterher.

Als sie am Ufer ankamen, brannte dort schon ein Feuer. Jesus bat sie ein paar von den gefangenen Fischen zu holen und Petrus ging zum Boot, zog das Netz an Land und brachte ihm ein paar Fische. In dem Netz waren insgesamt 153 Fische.

Dann setzten sie sich alle und wussten nicht, was sie sagen sollten. Sie wussten ja, dass es Jesus war. Er nahm das Brot und die Fische, teilte sie an die Jünger aus, so wie er das immer gemacht hatte und sie aßen zusammen.

Nachzulesen in Joh 21, 1-14.

Ideen für Beschäftigung im Haus:

Käsefüße backen

Material: (fertigen) Blätterteig, verschiedene Körner (z.B. Sonnenblumen- und Kürbiskerne), Käse, Ausstecher, Mehl, Nudelholz

Den Blätterteig auf der Arbeitsfläche entrollen, ausstechen, auf ein Blech mit Backpapier legen und mit Körnern und Käse bestreuen. Den restlichen Blätterteig zusammenkneten und erneut ausrollen und ausstechen.

Dann bei 175 °C für ca. 10 Minuten im Backofen backen, bis der Käse anfängt braun zu werden.

Aus den Käsefüßen können natürlich auch Käseherzen werden, wenn du einen entsprechenden Ausstecher verwendest. :-)

Essensspiele

Viele dieser Spiele sind wahrscheinlich bekannt, werden aber trotzdem kurz beschrieben. Gemeinsam haben sie, dass es immer etwas zu essen gibt, eine Pause zwischendrin ist also ratsam. :-) Außerdem kann man sie schlecht alleine spielen und machen als Wettbewerb am meisten Spaß.

-Gummibärchen schmecken

Material: Gummibärchen, Augenbinde

Die Gummibärchen mit verbundenen Augen essen und die Farben erraten.

-Apfelfischen

Material: Schüssel mit Wasser, Apfel in Stücke geschnitten

Die Äpfel ins Wasser geben und dann ohne Hände mit dem Mund aus dem Wasser herausholen.

-Schokoladenessen

Material: Schokolade in Zeitungen verpackt, Handschuhe, Schal, Mütze, Würfel, Messer, Gabel

Die verpackte Schokolade in die Mitte legen. Der oder die Jüngste fängt an und würfelt, wenn keine 6 gewürfelt wird, Würfel reihum weitergeben. Wer eine 6 würfelt schnappt sich Mütze, Handschuhe und Schal, zieht sie sich an und versucht mit Messer und Gabel die Schokolade aus ihrer Verpackung zu befreien. Wenn ein anderer eine 6 würfelt, wird gewechselt.

Coronafrei_8 (3-6 Jahre)

-Schokokuss essen

Material: Schokoküsse, Untertasse

Schokokuss auf die umgedrehte Untertasse stellen, den Schokokuss so schnell wie möglich ohne Hilfe der Hände essen.

-Topf schlagen

Material: Topf, Kochlöffel, Süßigkeiten, Augenbinde

Topf verstecken, Augen verbinden, den Kochlöffel in die Hand geben und dann krabbelnd durch den Raum tasten. Tipps durch „Warm“ und „Kalt“-Rufe geben.

-von der Wäscheleine essen

Material: Faden, Salzbrezeln

Die Salzbrezeln auffädeln und die „Wäscheleine“ ca. auf Kopfhöhe halten. Die Brezeln müssen so schnell wie möglich ohne Hilfe der Hände gegessen werden.

Bastelideen:

Kann das weg?

Dieses Mal wollen wir vor allem mit Material basteln, das eigentlich sonst in den Müll geworfen werden würde.

-Deckel-Fisch

Material: alte Deckel, blauer Tonkarton, farbige Tonpapierreste, Edding, Schere, Kleber, Bastelunterlage

Nimm dir einen alten Deckel, such dir passendes Tonpapier und basteln eine große Schwanzflosse und je eine Flosse für unten und oben für den Fisch. Der Deckel bekommt als Körper noch Mund und Auge, sowie ein paar Schuppen mit dem Edding aufgemalt.

Dann klebst du die Flossen und den Deckel auf das den blauen Tonkarton. Wenn du magst kannst du noch ein paar Luftblasen malen.

Zu dem ersten Fisch kannst du noch weitere basteln oder dich an weiteren Meeresbewohnern ausprobieren, z.B. eine Qualle, eine Krabbe, ein großer Hai oder ein kleines Seepferdchen.

-Tetrapak-Häuser

Material: verschieden große Tetrapaks, Tonpapier und Schere und Kleber oder Farbe und Pinsel, Bastelunterlage, Stift

Die Tetrapaks sollten erst gut ausgespült und getrocknet werden.

Dann beginnst du mit der Farbe der Häuser. Such dir passendes Tonpapier oder eine Malfarbe aus und kleide das Haus damit ein. Wenn du mit Tonpapier arbeitest, kann dein Haus sogar Fenster und Türen bekommen, die du öffnen kannst, dafür male ein Rechteck auf und schneide es an drei Seiten ein. An der vierten Seite knickst du das Papier. Alternativ kannst du die Fenster aufmalen.

Die Dächer können mit weißer Farbe bzw. Papier versehen werden und Dachziegel aufgezeichnet werden. Der Deckel kann als Schornstein genutzt werden.

Coronafrei_8 (3-6 Jahre)

-Murmelbahn aus Papprollen

Material: Papprollen (Toiletten-, Geschenk- oder Küchenpapier), Schere, Kleber, Farbe und Pinsel, große Pappe, Bastelunterlage

Mal die Toilettenpapierrollen in verschiedenen Farben an und lass sie trocknen. In manche kannst du längliche Gucklöcher oder kleine Pfeile seitlich hineinschneiden, damit du die Murmeln beobachten kannst.

Stell die Pappe aufrecht hin und fang oben an die Papprollen anzukleben. Prüfe vor dem Ankleben immer, ob die Strecke für deine Murmeln funktioniert. Für Kurven schneidest du eine Rolle schräg ab. Je flacher du die Strecke baust, desto länger rollt die Murmel, pass aber auf, dass sie nicht stehenbleibt.

Ideen für draußen

Waldolympiade

Diese Olympiade findet, wie schon durch den Namen zu vermuten ist, im Wald statt. Du brauchst nur eine Stoppuhr mitzunehmen, alles andere, was du brauchst, findest du im Wald. Wichtig ist, dass du dir die erste Aufgabe durchliest, bevor ihr aufbrecht!

Eine Olympiade funktioniert natürlich am besten, wenn du sie nicht alleine machen musst, sondern mindestens einen Gegner hast, gegen den du antreten kannst.

-Tannenzapfen werfen – Weit werfen

Such dir einen Tannenzapfen oder einen kleinen Ast. Dann schau, ob der Weg vor dir frei ist und wirf so weit du kannst.

-Ast-Mikado – Geschicklichkeit

Such dir einige Äste und lege sie auf einen Haufen aufeinander. Jetzt fängt der jüngste Mitstreiter an und versucht einen Ast aus dem Haufen zu nehmen, ohne dass andere Äste sich bewegen. Gelingt ihm dies, darf er den Ast behalten, scheitert er, muss er den Ast wieder zurücklegen und der Nächste versucht sein Glück. Am Ende gewinnt der, der die meisten Äste gesammelt hat.

-Hürdenlauf – Sprungkraft

Such dir eine Strecke im Wald, auf der ein paar Hindernisse liegen, die gut zu überwinden und ungefährlich sind. Außerdem muss es eine Start- sowie eine Ziellinie geben. Der Erste startet und ein Mitstreiter stoppt seine Zeit. Wenn alle die Strecke absolviert haben, wird der Schnellste zum Sieger gekürt.

-Slalomlauf – Wendigkeit

Such dir eine Strecke im Wald ohne Hindernisse am Boden, aber mit einigen Kurven. Ihr braucht eine Start- und Ziellinie und die Mitstreiter stoppen die Zeit, wie lange ihr für die Strecke braucht.

-Staffellauf – Schnelligkeit

Wenn ihr genug Mitstreiter seid, dann könnt ihr Mannschaften bilden und einen Staffellauf veranstalten. Bei ungerader Teilnehmerzahl darf die Mannschaft mit weniger Mitgliedern einen Läufer bestimmen, der zweimal läuft. Ihr braucht eine gerade Strecke mit Start- und Ziellinie, sowie einem Wendepunkt. Dann vereinbart ihr ein Startzeichen und los geht's.

Coronafrei_8 (3-6 Jahre)

-Biathlon – Schnelligkeit + Zielen

Hierfür braucht ihr einen kleinen Rundparcours, den ihr erst so schnell wie möglich ablauft, dann kommt ihr zum „Schießstand“ und habt dort 3 Tannenzapfen oder Äste liegen, die ihr auf einen vorher bestimmten Baum werft. Für jeden Fehlversuch müsst ihr 3 Kniebeugen machen, bevor es wieder auf den Rundparcours geht. Jeder läuft 3mal und „schießt“ 2mal. Ein Mitstreiter nimmt die Zeit.