Kreisspiel zum „verlorenen Sohn“ aus Lukas 15

Chumm mit – gaa wäg

Die Kinder stehen im Kreis. 1 Kind geht als Fänger um den Kreis herum. Dabei darf es einem Kind auf die Schulter tippen und dabei sagen „Komm mit“ oder „Geh weg“. Bei „Komm mit“ muss das angetippte Kind hinter dem Fänger her rennen und probieren vor diesem die entstandene Lücke im Kreis zu erreichen. Bei „Geh weg“ rennt das angetippte Kind in die Gegenrichtung (Achtung, Zusammenstöße können mit einer Zusatzregel vermieden werden indem die Kinder sich die Hand schütteln oder abklatschen müssen). Auch bei „Geh weg“ zählt, wer von den beiden zuerst die Lücke erreicht. Das Kind, das die Lücke als letztes erreicht muss die nächste Runde Fänger sein.

Link zum Thema: Heute hören wir von einer Person, die nicht mitgekommen ist, sondern weggegangen ist. Doch am Schluss kommt sie wieder zurück...

Telefon

Das erste Kind im Kreis erhält vom Leiter ein Stichwort aus der Geschichte zugeflüstert, welches es seinem Nachbar zuflüstert. So macht das Wort die Runde, bis es am Schluss laut ausgesprochen wird. Ist es noch dasselbe Wort wie am Anfang?

Mögliche Worte: Schwein, Hunger, Geld (Worte, welche die Pointe der Geschichte vorwegnehmen sollten vermieden werden)

Link zum Thema: die Worte können im Plenum wieder aufgenommen werden.

Activity

Die Worte vom Telefonspiel werden gleich weiter verwendet. Statt dass das letzte Kind im Kreis das Wort laut ausspricht muss es dies zeichnen (wie Montagsmaler), aus Knete formen, beschreiben ohne das Wort zu verwenden (wie Tabu), pantomimisch darstellen. Damit nicht alle Kinder das Wort bereits wissen, kann in 2 Gruppen gespielt werden (eine Gruppe flüstert und stellt das Wort vor, die andern raten)

Sinnesspiel zur „Josefgeschichte“ aus 1. Mose 40; 41; 44

Tastspiel

Einen Sack mit Getreide (Reis) füllen und darin kleine Gegenstände z.B. Setzkastenfiguren verstecken. Jeder darf ein Gegenstand aus dem Sack heraus suchen (evt. auch nur 1 Gegenstand in den Sack tun – wer findet ihn?) Falls man den Becher bereits einbauen will, kann man einen Fingerhut verwenden. Das Kind, welches den Fingerhut findet, wird später im Plenum als Benjamin involviert.

Link zum Thema: Das hat Spass gemacht im Getreidesack etwas zu suchen und finden. Doch als die Diener des Pharaos die Getreidesäcke der Brüder durchsuchten machte das ihnen nicht so viel Spass – es war sogar sehr schlimm und jeder hoffte, dass man bei ihm nichts findet...

Tastkiste

Aus einer Tastkiste je 7 grössere und 7 kleinere Gegenstände heraussuchen (z.B. aus dem Sägemehl heraus) z.B. 7 Baumnüsse und 7 Haselnüsse.

Link zum Thema: was hat es mit den 7 dicken, grossen Nüssen und den 7 kleinen auf sich? -> 7 erntereiche, gute Jahre und dann 7 Jahre Hungersnot, das zeigte Gott dem Pharao im Traum.

Getränke degustieren

Die Kinder dürfen mit verbundenen Augen verschiedene Getränke degustieren und müssen herausfinden was es ist. Z.B. Apfelsaft, Sirup, Milch, Traubensaft, Tee etc.

Eines davon ist Traubensaft.

Link zum Thema: Mit Josef sass ein Mann im Gefängnis, der hatte einen ganz besonderen Beruf. Er musste super gut schmecken können. Er war nämlich dafür angestellt alles, was der Pharao zu trinken bekam zuerst selber zu probieren. Es bestand nämlich auch immer die Gefahr, dass der Pharao hätte vergiftet werden können. Und darum gab es den Mundschenk, er merkte sofort, ob dieser Wein oder Traubensaft gut für den Pharao war oder nicht...

Suchspiel zum „verlorenen Schaf“ aus Lukas 15

Puzzle

Der Leiter zerschneidet das Bild von einem Schaf in viele Teile, die er im Raum versteckt. In der Spielstrasse dürfen die Kinder, die wollen die Puzzleteile suchen. Im Plenum werden die Teile zusammengesetzt.

Link zum Thema: das Motiv „suchen“ wird bereits aufgenommen, doch der Höhepunkt mit dem „Schaf“ wird noch aufgespart.

Tierstimmenspiel

Beim Ankommen zeigt der Leiter jedem Kind ein Bauernhoftier (oder sagt es). Die Kinder müssen nun vor dem Plenum alle ihr Geräusch machen und mit genauem hinhören sich zu „Bauernhofgruppen“ formieren. Das heisst, in jeder Gruppe darf es nur 1 Hund, 1 Katze, ein Pferd, eine Kuh und ein Schaf etc. haben. Welcher Bauernhof ist am schnellsten vollständig?

Link zum Thema: Das Thema „Schaf“ wird noch nicht vorweggenommen, doch das Motiv „suchen“ kommt bereits vor. Im Plenum kann dann gefragt werden, wer alles ein „Schaf“ war oder aus der Sicht des Bauers erzählt werden.

Schaf und Hirte Spiel (für die Kleingruppe)

Alle Kinder stehen als Bäume und Büsche verteilt im Raum (oder einem abgegrenzten Feld). Die Kinder können auch einen Kreis bilden. Im Kreis oder Feld drin gibt es einen Hirten, der verbundene Augen hat, weil er sein Schaf in der Nacht sucht. Auch gibt es ein Schaf, das entweder Ohren aus Karton, eine Wollkappe oder eine Feldecke über den Schultern trägt. Nun ruft der Hirt ständig „Schöfli wo bisch?“ Das Schaf muss darauf immer mit „bäääh“ (blöcken) antworten. Wie lange geht es, bis der Hirt das Schaf gefunden hat (berühren kann)? Das Schaf und der Hirt dürfen sich bewegen, die andern müssen still stehen.

Variante: die andern Kinder dürfen die Laute von anderen Bauernhoftieren machen -> es wird für den Hirt sehr schwierig.

Wettspiel zur „Josefs Geschichte“ aus 1. Mose 37

bevorzugt

Es sind parallel 2-mehrere Hindernisparcours-Bahnen aufgestellt. Immer einige Kinder dürfen zusammen einen Parcours antreten. Eine Bahn ist manipuliert (Kürzer, ein Hindernis fehlt) oder das Kind erhält eine Erleichterung (z.B. müssen alle andern Rückwärtsrennen oder auf 1 Bein hüpfen, 1 Kind darf aber vorwärts oder auf beiden Beinen rennen). Wer gewinnt?

Link zum Thema: ein Kind (oder die Kinder, welche auf dieser Bahn laufen durften) waren extrem bevorzugt und hatten überhaupt nicht die gleichen Bedingungen. Was löst das in den andern Kindern, die mitmachten aus?

Weitere Ideen:

Ein Bibelvers auf mehrere grosse Zettel verteilt aufschreiben und auf den Boden kleben. Als Hüpfspiel wird der Vers gelernt. Wer merkt, sich die richtige Reihenfolge?

Ein Bibelvers wird in einzelne Worte zerschnitten und in ein Couvert gesteckt. Die Kinder machen in kleinen Gruppen eine Stafette. Sind sie beim Couvert angelangt, dürfen sie ein Stück vom Vers mitnehmen und zurück rennen. Am Platz muss der Vers zusammengesetzt werden. Gewonnen hat nicht die Gruppe, die am schnellsten zurück am Platz ist sondern die, welche zuerst den Vers zusammensetzen konnten.