

Wie werden bekannte Spiele thematisch?

Wenn du den Bibeltext (Geschichte, Thema, Hauptaussage) für den nächsten KIDSTREFF kennst kannst du wie folgt vorgehen:

- 1) Lese den Text aufmerksam durch
- 2) Achte auf Schlüsselworte (Nomen wie Münze, Schaf, Streit etc.)
- 3) Achte auf Handlungen (Verbe wie suchen, kämpfen)
- 4) Achte auf Gefühle (wie z.B. erniedrigt werden, bevorzugt werden)
- 5) Achte auf Grössen- und Mengenbeschreibungen (z.B. das Verhältnis zwischen Gideons Heer und dem der Midianiter)
- 6) Achte auf Orte, Zeiten, Personengruppen (z.B. Gefängnis, am See, Zöllner und Sünder)
- 7) Oder erfahre was die Hauptaussage im Plenum sein wird (z.B. „gib nöd uf“, „(un)schuldig“)
- 8) Überlege dir, was du erreichen willst (z.B. austoben vor dem ruhig sitzen, ruhig werden, gluschtig machen, ein Spiel sollte später wieder in der Kleingruppe als Vertiefung aufgenommen werden können, es soll gemeinsam als Gruppe gewonnen werden etc.)

Kriterien für geeignete Spiele

- 1) Unser Spiel ist einfach
- 2) Unser Spiel braucht keine langen Erklärungen. Man kann auch einfach so dazu stossen und gleich mitspielen
- 3) Das Spiel ist variabel d.h.
 - ich brauche keine fixe Kindergruppe dazu, es können mehr oder weniger sein (Minimalzahl definieren)
 - ich bin vom Platz her flexibel (was braucht es für einen Boden, Material, Platz etc.?)
 - ich kann das Spiel vereinfachen oder erschweren je nach Alter meiner Kinder (gibt es eine Einschränkung z.B. lesen können)

Spielformen

Es gibt unzählige Spielformen und jede Sammlung klassifiziert die Spiele etwas anders. Doch grob können wir unsere Spiele (nicht ohne Überschneidungen), die sich für die Spielstrasse eignen in folgende Kategorien einteilen:

- Kreisspiele z.B. Talerwandern, Blinzlen, Fruchtsalat
- Fangspiele z.B. Chum mit gang wäg, schwarzer Maa, Fangis, Fätzli lege
- Wettspiele z.B. Parcours, Stafetten, Rekordspiele, Zweikampf
- Suchspiele z.B. Versteckis, wo ist Walter
- Sinnes- und Wahrnehmungsspiele z.B. Kim Spiele, riechen, hören, Merkfähigkeit
- Fragen- und Antwortespiele z.B. Rätsel, Quiz, Fragen Memory, Hangman (Henkerlis), Tabu

Ideen für thematische Verwendung der einzelnen Leiterlispielaufgaben

5	Münzenspiel	Frau mit der verlorenen Münze (Lk 15)
9	Streichholztrick	Josef oder Daniel, die vor einer unmöglichen Aufgabe standen, als sie die Träume deuten sollten und keine Ahnung hatten
10	Schiff/Fisch	Petrus Fischzug (Fische und Schiff der Kinder gleich im Plenum zum erzählen verwenden)
11	Wimmelbild	suche das verlorenes Schaf (Lk 15)
12	WC Rollen Turm	Turmbau zu Babel – jeder will höher hinaus
14	Papierschlange	für Grössenvergleich nutzen z.B. Goliath, der 2.90m gross war
16	Jonglierball	Hauptaussage „gib nöd uf!“ bei Geschichten wie z.B. die bittende Witwe. In der Kleingruppenzeit können die Bälle dann mit der Aussage beschriftet werden.
17	Knete	Schöpfungsgeschichte
18	Stadtmauer malen	Kulisse für Stadtmauergeschichten wie Rahab mit dem roten Seil, Paulus der aus Damaskus flüchten muss oder bei Nehemias Mauerbau
21	Dart	Thema Sünde = Zielverfehlung (Römer 3,10-12)
22	Kartenlesen	Umwelt und Orte einer Geschichte kennen lernen wie hier Paulus
23	Bibelvers	mal in der Spielstrasse einführen und in der Kleingruppe aufnehmen
25	fischen	Petrus Berufungsgeschichte (Menschenfischer)
26	10 Gegenstände	10 thematische Gegenstände, die im Plenum wieder vorkommen z.B. Geschichte vom grossen Festmahl und alles Gegenstände, die auf einem gedeckten Tisch vorkommen auf das Tuch legen.
31	Geheimschrift	Schlüsselworte, die im Plenum dann gebraucht werden verschlüsseln oder auch einzelne Worte eines Merkverses
33	schätzen	für Grössen- und Mengenvergleiche nutzen (Anzahl Krieger im Heer)
35	Häuser bauen	was bleibt bestehen? Wann fällt es um? Das Gleichnis der zwei Häuser im Sturm
38	Ballonüberraschung	z.B. Worte des Merkverses in den Ballon füllen
45	Schweinerei	verlorener Sohn, Petrus Vision (Apg 10)
48	tasten	Gegenstände, die im Plenum wieder vorkommen ertasten, siehe Bemerkung zu Posten 26