

Ideen für die Kleingruppe

Ergänzungen zur Arbeitshilfe *Theodor will's wissen* Vom Kindergottesdienstteam in Markgröningen

Tag 1	Gott erschafft die Welt	Licht und Wasser
-------	-------------------------	------------------

Vertiefung: Staunen über Gottes Schöpfung – Psalm 104 (Schöpfungpsalm)
gestalten, umschreiben oder mit den Kindern einen eigenen
Schöpfungpsalm schreiben.

Empfehlung: Psalm 104 aus *Gib mir Wurzeln, lass mich wachsen, Psalmen für Kinder*, Gabriel Verlag

Kreative Ideen:

1. Tontopf als Gesicht gestalten, mit Erde füllen, Kresse oder Gras einsäen, damit „Haare“ wachsen.
2. Mini-Garten in Obstkiste (z.B. kleine Mandarinenkiste) mit Folie auslegen, Erde, Steine, Naturmaterial, Samen und Ableger zur Gartengestaltung Verfügung stellen.
3. „Schöpferisches „ Sandbild:
Material: 4 Glasplatten (10x10 cm) , Tesa-Moll (schmälstes Band nehmen) Abstandhalter, bunter Sand, Gewebband
Anleitung: auf die erste Glasplatte wird an drei Seiten Tesa-Moll geklebt. Darauf klebt man die 2. Glasplatte, die wiederum an drei Seiten mit Tesa-Moll befestigt wird. Das gleiche macht man mit der 3. Glasplatte, diese wird mit der 4. Glasplatte abgedeckt.
Nun wird der Glasblock aufgestellt und die drei Kammern mit unterschiedlich viel Sand in verschiedenen Farben gefüllt.
Der Glasblock wird mit einem Gewebband mehrfach umklebt. Mit jeder Drehung fließt der Sand zwischen den Glasplatten und bildet neue Formationen.

Spiele

1. Was ist falsch (aus: Das große Bibelspielebuch)
Eine Wegstrecke oder Teil des Außengeländes wird markiert. Dort werden Gegenstände angebracht, die nicht dorthin passen, z.B. eine Kerze im Blumenbeet. Je nach Gruppengröße geht die Gruppe zusammen, in Kleingruppen oder als Einzelpersonen und sucht die „falschen“ Gegenstände in der Schöpfung Gottes.
Variante: Mit Plastiktüten oder Müllsäcken ausgestattet macht die Gruppe einen Spaziergang und sammelt alles ein, was nicht in die Natur gehört.
2. Blind anziehen
In der Mitte des Spielfeldes liegt ein Haufen Kleidungsstücke. Möglichst komische, lustige und außergewöhnliche Kleidungsstücke aussuchen, wie: lange Unterhose, schwerer Wintermantel, Unterrock, Badehose, Pudelmütze, Gummistiefel, Sandaalen, Wintersocken, usw. Zwei Mitspielern werden die Augen verbunden und beide müssen innerhalb von zwei Minuten so viele Kleidungsstücke anziehen, wie sie können. Die Spieler sehen am Ende ziemlich lustig aus. Eventuell Fotos machen.
3. Im Dunkeln schreiben
Jeder Mitspieler bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Das Zimmer wird komplett abgedunkelt. Nun wird ein kurzer Text diktiert. Kann man das bei Licht lesen?

4. Wasserbombe

Das ist ein Spiel für draußen. Jeder sucht sich einen Spielpartner. Alle Paare (A+B) stellen sich jetzt paarweise gegenüber/ nebeneinander auf. Alle A's stehen nebeneinander in einer Reihe mit etwa 1 Meter Abstand, alle B's stehen etwa 1 Meter vor ihrem jeweiligen Partner A. Nun bekommt jede Person von A eine Wasserbombe (ein verknoteter Luftballon mit Wasser gefüllt) und muss diese so vorsichtig seinem Partner B zuwerfen, dass der die Wasserbombe möglichst fangen kann. Das geschieht aber nicht parallel, sondern alle werfen abwechselnd. Alle B's, die gefangen haben, gehen einen großen Schritt zurück. Alle, die nicht gefangen haben oder bei denen die Wasserbombe kaputtgegangen ist (egal ob beim Fangen oder durch Aufprall auf die Erde), scheiden leider aus.

Jetzt wird die Wasserbombe aus 2 Metern Entfernung zugeworfen. Auch hier gilt: Wer gefangen hat, macht einen großen Schritt zurück. Welches Pärchen schafft es, sich die Wasserbombe am weitesten zuzuwerfen? Ein sehr spannendes, lustiges und sehr nasses Spiel.

5. Insel springen

Im Raum werden kleine Teppichreste oder Pappen (diese müssen zusätzlich mit Klebeband befestigt werden, weil sie sonst wegrutschen) verteilt. Die Teile sollten so groß sein, dass gerade ein Fuß daraufpasst. Nun werden die Teile nummeriert. Sie müssen nicht hintereinander liegen, sollten aber mit einem Schritt oder kleinen Sprung erreichbar sein. Ohne vorher die Nummern gesehen zu haben, geht der erste an den Start. Wer hat die Strecke von Feld zu Feld hüpfend und in der richtigen Reihenfolge in der schnellsten Zeit durchhüpft? Jedes Feld darf nur mit einem Fuß besetzt werden. Wer auf eine falsche Nummer hüpft, muss vom Start neu beginnen, die Zeit läuft aber weiter.

Spielvariante:

Jeder Hüpfen bekommt am Start ein volles Glas Wasser. Es zählen die Hüpf-Zeit und der Rest Wasser am letzten Feld.

Tag 2	Gott erschafft den Menschen	Erde/Ton
--------------	------------------------------------	-----------------

Vertiefung: Bevor die Kinder den Gruppenraum betreten bekommen sie das Wort „wertvoll“ auf den Handrücken gestempelt oder geschrieben.

- Was macht mich wertvoll?
- Wie merke ich, dass ich für Gott wertvoll bin?
- Welche „wertvollen“ Gedanken über Gott kommen mir in den Sinn? (MA schreibt Gedanken auf Plakat oder jeder Teilnehmer schreibt seine Gedanken als „stummer“ Beitrag auf ein Plakat in der Mitte)
- Helfen mir diese Gedanken, wenn es Streit gibt oder ich in Schwierigkeiten bin?

Kreative Ideen:

1. Klappkarte“Achtung - wertvoll“: Eine Karte mit zwei überlappende Flügel, die ineinander gesteckt werden können mit der Aufschrift: Achtung – wertvoll. In die Karte wird ein kleiner Spiegel oder Spiegelfolie geklebt. (Kopiervorlage im Anhang ergibt 3 Karten, Markierung einschneiden, dann können die Flügel ineinander gesteckt werden.

2. Sich selbst wertschätzen: Wellness-Oase mit Massage, Gesichtsmaske.....

Spiele

1. Gott schenkt uns viele Gaben

Die Kinder schreiben auf einen Zettel fünf Dinge auf, die sie selbst gut und gerne tun. Die Zettel werden eingesammelt und vom Leiter vorgelesen. Die Kinder sollen herausfinden, um wen es sich handelt.

2. Falsche Tiernamen

Spielvariante a)

Jeder bekommt die falsch geschriebenen Tiere auf einen Zettel und muss versuchen, innerhalb von fünf Minuten so viele Namen wie möglich richtig aufzuschreiben.

Spielvariante b)

Die falschen Tiernamen werden auf Zettel geschrieben. Jeweils ein Zettel wird hochgehalten. Alle können den Namen lesen. Wer hat als Erster das richtige Tier genannt?

Beispiele:


Fafe
Kolgec
Purea
Schorf

Affe
Gockel
Raupe
Frosch


Vertiefung: Fragebogen statt Gesprächsrunde (Idee aus Jugendfreund 21/1999)

Sturm, Wind und Wellen


Peter sieht sein Zeugnis. Die Noten sind..... na ja!
Er sagt: „Mir steht das Wasser bis zum Hals!“
Was meint er damit?


.....
.....

Die Jünger haben Jesus aufgeweckt. Wie geht das ?
Was kannst du tun? Rufen? Schreien „Hilf mir!“?
Beten? Was meinst du?


.....
.....

Marions Mutter ist im Krankenhaus. Marion ist
allein zu Hause. Sie ist mutig. Nur abends fällt es
ihr sehr schwer tapfer zu sein. Weißt du warum?


.....
.....


Machtwort

Kinder streiten. Es geht drunter und drüber. Eines
weint. Dann kommt die Mutter und spricht ein
Machtwort. Das Schreien hört auf. Alles wird gut.
Meistens jedenfalls. Jesus spricht auch ein
Machtwort gegen den Sturm und die Wellen. Der
See beruhigt sich. Die Angst auch? Was meinst du?


.....
.....


Wie kann man da schlafen?

Die Jünger haben vor Entsetzen weit aufgerissene
Augen. Nur Jesus hat die Augen geschlossen und
schläft friedlich. Wie kann er in diesem Sturm
schlafen? Was meinst du?


.....
.....


Kann ich dir vertrauen?

Ich vertraue meiner Freundin/ meinem Freund ein
Geheimnis an. Ich vertraue darauf, dass meine
Eltern für mich sorgen. Ich weiß es. Kann ich Jesus
vertrauen, dass er stärker ist als meine Angst? Dass
er bei mir ist, unsichtbar, aber ganz gewiss? Was
meinst du?


.....
.....

He, aufwachen!

Hast du auch schon einmal gedacht: „Mensch,
Jesus, wo bist du eigentlich? Wenn man dich ganz
dringend braucht, bist du nicht da! Nichts ist zu
spüren von deiner Hilfe!“


.....
.....

Kreative Ideen

1. Folienwindräder: Bastelset erhältlich bei www.als-verlag.de

2. Windspiele mit Klangstäben: Material bei www.LMS.de

3. Sturm im Wasserglas: Schüttelglas selbst gemacht

Material: Kleine Gläser mit Deckel

- abgekochtes Wasser
- Spülmittel (muss ganz klar sein z.B. W5 von Lidl)
- Glitter oder Schneepulver
- Kleine Metallsternchen oder ausgestanzte Fische (buntes, laminiertes Papier)
- Figuren aus Fimo oder gebrauchte Playmobil oder Lego- Figuren
- Starker, wasserfester Kleber (Heißklebe), der versch. Materialien zusammenklebt

1. Wasser abkochen und abkühlen lassen

2. Deckel von außen mit Folie, Papier oder Farben verzieren

3. Evtl. Figur mit wasserfestem Kleb in Deckel kleben, gut trocknen lassen

4. Glitter, Stanzteile, Schneepulver o.ä. in Glas schütten

5. Glas ca. $\frac{3}{4}$ mit Wasser und $\frac{1}{4}$ mit Spülmittel füllen – muss randvoll sein

6. Glas fest verschrauben, evtl. mit Isolier- oder Gewebepband zukleben.

4. Mandela „Sturmstillung“

Kopiervorlage aus Jugendfreund 45/2006



5. Boot im Sturm

Kopiervorlage aus Jugendfreund 44/2006



Spiele

1. Wer ist im Boot

Die Spieler sitzen im Kreis und merken sich die Namen ihres recht und linken Nachbarn. Einer steht im Kreis. Er wirft einem Spieler ein Tuch zu und ruft dabei entweder „Steuerbord“ oder Backbord“. Bei Steuerbord muss derjenige, dem das Tuch zugeworfen wurde, den Namen seines rechten Nachbarn nennen. Bei Backbord wird der Name des linken Nachbarn gefordert. Weiß der Angesprochene den richtigen Namen nicht, muss er in die Mitte und der andere Spieler bekommt seinen Sitzplatz. Wenn Orkan gerufen wird, muss sich jeder einen neuen Platz ergattern.

2. Ozeanwelle (auch bekannt als „Donauwelle“)

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Stühle werden eng aneinander gestellt. Ein Spieler steht als Kapitän in der Mitte. Er übernimmt das Kommando. Wenn er ruft „nach rechts“, müssen alle nach rechts rücken. Bei dem Kommando „nach links“ geht das Ganze in die andere Richtung. Wenn der Kapitän einen freien Stuhl erwischt hat, muss derjenige, der nicht schnell genug nachgerückt ist in die Mitte.

3. Seifenblasen fangen

Möglichst im Freien Seifenblasen in Windrichtung blasen und Kinder Seifenblasen fangen lassen bevor sie den Boden berühren.

4. Tischtennis weit pusten

Spielvariante a)

Eine Rennstrecke wird markiert (5-20 Meter). Jeder Mitspieler bekommt einen Luftballon und einen Tischtennisball. Alle stellen sich nebeneinander an die Startlinie. Der Erste pustet seinen Luftballon auf und bewegt mit der herausgelassenen Luft den Tischtennisball vorwärts. Wo der Ball stehen bleibt, wird ein kleiner Markierungspunkt gesetzt (Spielfigur, Klebepunkt, Klebestreifen). Jetzt ist der Nächste dran usw. Wer kommt am weitesten?

Spielvariante b)

Man kann auch eine weite Strecke abmessen (50-100 Meter). Wer kommt als erster ans Ziel.

Spielvariante c)

Eine größere Holzplatte mit einem Loch in der Größe des Tischtennisballes. Einen Startpunkt markieren. Nacheinander versucht jeder Spieler so schnell wie möglich seinen Tischtennisball in das Loch zu bringen. Stoppen, wer am schnellsten ist.

5. Luftballon Volleyball

Ein Spiel mit viel Action. Im Raum wird ein Seil oder Netz gespannt. Die Gruppe wird in zwei gleich starke Mannschaften aufgeteilt. Beide stellen sich am Netz auf. Jeder bekommt einen Luftballon, muss ihn aufpusten, verknoten und so lange in der Hand behalten, bis jeder mit seinem Luftballon fertig ist. Auf Kommando muss jetzt jeder versuchen, seinen Luftballon über das Seil zu werfen. Ziel ist, so wenig Luftballons wie möglich im eigenen Feld zu haben. Also alle Luftballons, die in eurem Feld landen, kannst du natürlich postwendend wieder rüberwerfen. Du darfst auch mehrere auf einmal rüberwerfen. Die Luftballons dürfen nicht unter dem Seil hindurch ins andere Feld gebracht werden. Statt ein Seil zu verwenden, kann man auch Stühle in die Mitte stellen. Hier ist dann allerdings auch erlaubt, die Luftballons nicht nur über die Stühle ins andere Feld zu werfen, sondern auch unter den Stühlen die Ballons rüberzuschmuggeln. Irgendwann gibt es ein großes STOPP und dann wird gezählt. Wer hat die wenigsten Luftballons auf seiner Seite?

6. Fallschirmspiele

Gute Anregungen zum Gebrauch des Schwungtuches und Spielanleitungen in:

new games – Fallschirmspiele, Verlag an der Ruhr (erhältlich über buch & musik, ejw)

Schwungtücher in verschiedenen Größen bei www.LMS.de oder www.als-verlag.de

Vertiefung

Feuer und Flamme für Gott: Zum Abschluss der Gesprächsrunde bekommt jede Teilnehmerin eine Wunderkerze.

Möglichkeit 1: In der Mitte steht eine Schale mit Sand und eine brennende Kerze. Reihum darf jeder seine Wunderkerze anzünden, Gott sagen, was einem an ihm am meisten begeistert oder ein Lobgebet sprechen und dann die Wunderkerze in die Sandschale stecken. Wenn man möchte kann man warten bis eine Kerze abgebrannt ist, bevor die nächste entzündet wird.

Möglichkeit 2: Alle stehen im Kreis, MA gehen mit brennenden Kerzen zu den Teilnehmern. Wenn alle Wunderkerzen brennen, wird zusammen ein Loblied auf Gott gesungen.

(Tipp: Wunderkerzen bewegen und Fotos mit langer Belichtungsdauer machen um die „Leuchtspur“ aufzunehmen)

Folgende Frage bietet sich am letzten Tag der Kibiwo an: Was begeistert mich bei der KiBiWo? - Kommentare der Kinder sammeln und evtl. im Gesamtteam vorbringen. Will man noch mehr Rückmeldung von den Kindern, kann auch gefragt werden: Was lässt mich kalt?

Kreative Vorschläge

1. Tischleuchte mit Feuerflammen: orange, gelbe und rote Transparentpapierstreifen in drei versch. Breiten schneiden und fächerartig falten. Flammenform ausschneiden und mit Kleister abgestuft auf leere Marmelade- oder Gurkengläser kleben.

2. Feuerfenster: Ein Fenster mit Kleister (wie für leichte Tapete anrühren) einstreichen. Mit Transparentpapier das ganze Fenster „feurig“ gestalten. Transparentpapier reißen, nicht schneiden.

3. Marshmallows rösten: Falls Kinder im Hof oder Garten ein Feuerchen bauen dürfen, Marshmallows auf Schaschlikspieße austeilen und an den Flammen erhitzen bis der äußere Mantel leicht braun ist. Vorsicht: nicht über die Flamme halten, sonst werden sie schwarz. Variante: Statt Feuer reicht auch eine Kerze.

4. Fackeln selbst gemacht (Jungscharleiter 1/2008)

Feuer und Flammen üben auf Kinder eine magische Anziehungskraft aus. Ein Fackelzug in der Dämmerung – sei es auf einer Freizeit oder in der Jungscharstunde, ist ein ganz besonderes Erlebnis. Das beste ist, wenn die Fackel dazu selbst gebaut wurde.

Mit Kindern kann man Fackeln auf ganz einfache Weise bauen:

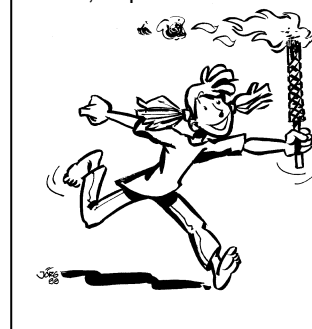
Das Wachs wird in der Dose im Wasserbad/Topf erhitzt und damit flüssig gemacht. Das kann man am Lagerfeuer oder auf einer Herdplatte tun.

Der Jutestoff wird in Stücke von ca. 20 cm x 40 cm geschnitten und um das Ende eines Holzstabes – ca. 60 cm lang und ein bis zwei cm dick aus dem Wald oder aus dem Baumarkt – gewickelt. Danach mit der Paketschnur festgebunden. So entsteht der Fackelrohling. Dieser muss jetzt nur noch in das flüssige Wachs getaucht werden und wieder ganz erkalten. (Eventuell diesen Vorgang wiederholen.) Fertig ist die Fackel. Diese Fackel hat etwa eine Brenndauer von 30 bis 40 Minuten.

(Rainer Schnebel)

Material:

Holzstäbe, Wachs,
Jute, Paketschnur,
Dose, Topf



Spiele

1. Kerzenwettfahrt

Eine Kerze (Teelicht) wird auf einer kleinen Schachtel oder Bierdeckel festgeklebt, damit sie (es) nicht umfällt. An der Schachtel (Bierdeckel) wird ein Bindfaden befestigt und mit diesem Gefährt, das du hinter dir herziehst, musst du möglichst schnell eine vorher abgesteckte Strecke hinter dich bringen. Man kann das ganze als Einzelrennen nach Zeit mit Stoppuhr durchführen – oder spannender zu zweit parallel oder noch spannender als Staffellauf. Der Spieler, dem die Kerze ausgeht, muss zur Startlinie zurück. Dort zündet er die Kerze wieder an und läuft weiter.

2. Kerze mit Korken löschen

Binde an ein Seilende einen Flaschenkorken und steck dir das andere Seilende hinten in die Hose, dass der Korken zwischen den Beinen hin- und herwedeln kann. Achte darauf, dass das Seil nicht zu kurz und nicht zu lang ist. Eine nicht zu hohe Kerze wird auf einen Unterteller festgewachst, sodass sie nicht umfallen kann. Jetzt stellst du dich breitbeinig über den Teller und versuchst, mit dem Korken die Kerze zu löschen. Das Gleiche macht eine zweite Person. Wer von beiden hat als erster seine Kerze gelöscht? Auch als Staffel spielbar.

Literatur:

Backhaus, Arno: Arnos Spielebuch für das ganze Jahr, 365 mal Spiel, Spaß & Action, 12 €

Osberghaus, Johannes: Praxisbuch Spiele zur Bibel; 5,95 € -z.Zt. vergriffen