

# Alles um die Kinderkirche

## Liturgie, Erzählung und was dann?



## Zur Vertiefung der biblischen Erzählung

Es ist mir wichtig, dass die Vertiefung auch eine Vertiefung der biblischen Botschaft des Sonntags ist. Aber welche Möglichkeiten gibt es da?

Hier findest du viele allgemeine Spielideen aufgeführt. Du musst selbst überlegen, welches Spiel passt zu deiner Geschichte und zu deinen Kids und wie muss es verändert werden (oft genügt eine Namensänderung), dass das Spiel von den Kids auch wirklich als **Vertiefung der Erzählung** verstanden werden kann.

Konkrete Vorschläge zu konkreten Geschichten findest du auch in den Ausarbeitungen unter "**Erzählungen**".

**Mir ist an dieser Stelle sehr wichtig zu betonen:**

- **Vertiefung ist mehr als nur ein "Spielchen" machen!**
- **Und es gibt mehr Möglichkeiten der Vertiefung, als immer nur ein Bild ausmalen lassen.**

2 Vertiefung in Wort und Tat

3 Malideen

7 Bastelideen

9 Spielideen

15 Rätselideen

16 Allg. Gestaltungsvorschläge

20 Noch etwas Theorie

## Vertiefung der Geschichte in Wort und Tat

- Kinder nach ihren **eigenen Erfahrungen** fragen.
- Die Kinder sollen die Geschichte noch einmal **nacherzählen**. Kindern macht dies natürlich mehr Spass, wenn die Geschichte bereits mit irgendwelchen Spielfiguren erzählt wurde und sie nun selbst mit diesen Figuren die Geschichte nachstellen dürfen (z.B. mit Playmobilfiguren, einfachen Spielbrettfiguren, Rillenbrett uvm.).
- Besonders mit Älteren kann man die Geschichte im biblischen Wortlaut nachlesen. Dabei kann man deutlich zeigen, was man selbst in aller erzählerischen Freiheit selbst hinzugedichtet hat und was tatsächlich in der **Bibel** steht.
- Wie könnte die Geschichte weitergegangen sein? Jesus lässt z.B. gerade den Schluss der Geschichte vom verlorenen Sohn (Lk 15) offen.
- Als **Rollenspiel** wiederholen lassen.
- Einen **Steckbrief / Personalbogen** entwerfen.
- Einen **Zeitungsbericht** verfassen über das Geschehen in der Geschichte.
- Einen **Brief** an eine der in der Geschichte beteiligten Personen schreiben.
- Ein **Lied** zur Geschichte dichten.
- Ein **Rap** zu einem zentralen Satz der Geschichte erfinden, evtl. mit Bewegungen.
- Einen **Lückentext** zur Geschichte (gemeinsam) ausfüllen. Dabei kann bei den Älteren bewusst der Bibeltext als Vorlage eingesetzt werden, bei den Grundschülern bietet sich eine gute Nacherzählung oder ein Text aus einer Kinderbibel an.
- **Großer Preis:** Eignet sich besonders am Ende von Erzählreihen. Damit kann außerdem die Erzählung wiederholt werden. Der Leiter kann auf diese Weise auch überprüfen, was eigentlich von seinen Erzählungen nach ein bis zwei Wochen noch hängen geblieben ist.



## Malideen für die Vertiefung

### Etwas Theorie gefällig?

Bitte rechtzeitig alles was zum Malen benötigt wird überprüfen und herrichten.

- Ist das richtige **Papier** in der richtigen Größe da?
- Müssen die **Bleistifte** gespitzt werden?
- Sind Spitzer und Radiergummi vorhanden?
- Sind alle Farben genügend oft vorhanden?
- Sind die **Wachsfarben** noch brauchbar?
- Sind die **Malkästen** noch vollständig?
- Habe ich Lappen zum Putzen parat?
- Sind Wasserbecher und Pinsel vorhanden?
- Sind die Farben für **Window-Colors** noch flüssig?
- Sind die Verschlüsse auch nicht verstopft?
- Habe ich Lappen zum Putzen parat?
- Sind Folien vorhanden?

### Malen konkret

- **Malen**, was den Kindern an der Geschichte wichtig geworden ist.
  - Ganz normal mit Buntstiften, Bleistiften oder Wachsmalkreiden, etc.
  - **Rubbeltechnik:** Kinder legen die bereits von den HelferInnen vorbereiteten Pappformen unter ein Papier und malen mit Wachskreiden darüber. Damit können auch künstlerisch weniger begabte Kinder schöne Bilder anfertigen und damit zu einem Erfolgserlebnis kommen.
  - **Stempeltechnik:** z.B. Kartoffelstempel, Weinkorken, ...
  - **Moosgummibilder.**
- Kinder lieben es, bereits bestehende Bilder durch eigenes Weitermalen zu verschönern. Gefragt sind also Bildvorlagen, die noch bearbeitet werden können, weil

ein Gesichtsausdruck fehlt oder der Hintergrund oder ...

- Die Kinder beginnen ein Bild zu einer Szene aus der Geschichte ohne den anderen zu erzählen, was sie malen. Nach 5 Minuten wird das Bild nach rechts weitergegeben. Nun wird das Bild weiter gemalt. Nach 5 Minuten wiederholt sich der Vorgang. Am Ende werden die Ergebnisse gemeinsam betrachtet.
- Ausschnitte aus Kunstbilder ergänzen und vervollständigen.
- Die Kinder zu den verschiedenen Szenen einer Geschichte **Dias** malen lassen (auf Glasdias mit wasserfesten Stiften, oder auf rußgeschwärzte Glasdias mit spitzen Gegenständen eingravieren, oder Spezialdias mit Holzstiften bemalen).
- **Collage** gestalten mit den Kindern und hierzu Zeitschriften mitbringen.
- Mit **Window-Colors** biblische Geschichten gestalten.
- Zu verschiedenen Geschichten gibt es Rubbelhefte, die zwar nicht ganz billig sind, aber bei den Kindern aller Alterstufen auf volle Begeisterung trifft.

## **Arbeiten mit Bildern / Umgang mit Kunstbildern**

Vorsicht! Nicht jede Art von Bildern liegt einem. Viele Bilder liegen vielleicht einem selbst, aber die Kinder können nur sehr wenig damit anfangen. Deshalb ist bei Bildern äußerste Vorsicht geboten!

Stelle dir immer zuerst die Frage:

*Kann ICH mit dem Bild wirklich etwas anfangen?*

*Können meine Kinder mit dem Bild etwas anfangen?*

*Können meine Kinder speziell mit einer Bildbetrachtung etwas anfangen?*

Bedenke!

Bildbetrachtungen werden gerne im Religionsunterricht gemacht. Kindergottesdienst sollte aber nicht unbedingt als Schule erfahren werden.

Wer sich dennoch für eine Bildbetrachtung im Kindergottesdienst entschließt, sollte auf ein paar Dinge achten:

1. Natürlich hat ein Künstler eine bestimmte Intention. Für Kinder (und Erwachsene) ist es aber zunächst viel interessanter zu sagen, was man selbst im Bild entdeckt und was einen selbst anspricht.

*Was sagt mir das Bild?*

Kann ich mich mit dem Bild identifizieren?

Erst in einem zweiten Schritt kann man die Intention des Künstlers vortragen!

2. **Was kann man mit Bildern machen?**

Auch hier kommt es auf die Art des Bildes an:

- Mit einigen Bildern kann man ganze Geschichten erzählen.
- Andere dagegen eignen sich nur als Aufhänger, als Impuls, um in ein bestimmtes Thema einzuführen.

- Wieder andere Bilder eignen sich für ein intensives Gespräch, eine Bildbetrachtung.
- Und mit Landkarten, Fotografien oder Lexikonbildern kann man lehrhafte Elemente einbringen.
- Manche Bilder lassen sich auch gestalterisch weiterverarbeiten.

### 3. **Besondere Arten der Bildbetrachtung:**

- Vergleich eines Kunstwerkes mit dem Bibeltext. Wo liegen Unterschiede? Wo entdecken wir Neues?
- Verzögerte Bildbetrachtung: Das Bild wird mit vorbereiteten Teilen so abgedeckt, dass man Schritt für Schritt einzelne Details des Gesamtbildes sichtbar machen kann. Hier eignet sich besonders ein Overheadprojektor.
- Bildtitel suchen.
- Fiktiver Dialog der auf dem Bild dargestellten Personen erarbeiten.
- Das Bild wird unvollständig ausgeteilt. Die Kinder sollen das Bild ergänzen. (Z.B., beim Verlorenen Sohn fehlt der Vater etc.)

### 4. **Wie kann ich nach einer Bildbetrachtung weiterarbeiten?**

Auf keinen Fall sollte man die Kinder nach einer (Kunst-) Bildbetrachtung selbst ein Bild malen lassen. Zu sehr werden die Kinder versuchen, das Bild zu kopieren. Außerdem könnte auch sehr schnell Frust entstehen: So gut kann ich das ja gar nicht!

Dennoch gibt es andere **Möglichkeiten, der künstlerischen Weitergestaltung:**

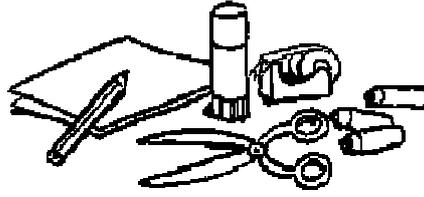
- Die Kinder können die auf dem Bild dargestellte Szene szenisch nachspielen.
- Ergänzungscollage: Die Bildvorlage wird auf einen größeren Untergrund geklebt, um dann durch Malen oder Kleben eine neue Bildumgebung herzustellen (zeitintensiv).
- Motivverfremdung: Ein Kernstück eines Bildes wird ausgeschnitten und in eine neue Bildumgebung eingefügt. So kann man z.B. Bildelemente aus der biblischen Tradition auf ein Bild aus der heutigen Lebenswirklichkeit kleben.
- Bildbearbeitung: Die Kinder verändern die Vorlage, indem sie durch Malen oder Kleben neue Bildelemente einfügen und dadurch die Bildaussage verändern. Diese Arbeit setzt eine kreative Auseinandersetzung mit dem Bildinhalt voraus.
- Die Kinder malen ein Folgebild.
- Bei Comics könnten Sprechblasen ausgefüllt werden.

### 5. **Bilder selbst gestalten?**

- Die Ältesten Kinder im Kindergottesdienst könnten je nach Typ das Malen als

ziemlich ätzend empfinden.

- Collagen sind bei Leitern selbst als Methode beliebt, nicht unbedingt aber bei den Kindern (Schule!).
- Bilder übermalen: Skizzen kann man mit deckenden Farben anmalen und übermalen.
- Teilbilder: Man kann Ausschnitte eines Bildes auf ein Blatt kopieren und von den Kindern ergänzen lassen.
- Reißbilder: Aus Papier (-abfällen) kann man die Kinder ganz einfach Gegenstände oder Menschen reißen und auf ein Blatt kleben lassen. Der Hintergrund kann dann noch sehr ausdrucksstark mit Kohle oder auch Kreide etc. ergänzt werden.
- In geruste oder mit Ofenfarbe bemalte Glasdias kann man wunderbar Szenen einritzen!
- Drucktechniken gibt es wie Sand am Meer. (Z.B. Negativdruck mit ausgebrauchten und sauber gereinigten Safttüten, in deren Innenseite man Szenen einritzen kann, Farbe auftragen und drucken!)
- Korke, Moosgummi, Kartoffeln u.v.m. eignen sich als Stempel.



## Bastelideen zur Vertiefung

*Es gibt zwei Gründe, die für das Basteln sprechen:*

- 1. Liest man den Schöpfungsbericht, erfährt man etwas von der Lust zu Basteln unseres Schöpfers.*
- 2. Basteln tut den Menschen gut, weil sie ausnahmsweise dazu nicht nur ihren Kopf brauchen.*

### Ein paar Vorbemerkungen...

- **Basteln braucht Zeit!**  
Handelt es sich um aufwendige Ideen, bieten sie sich natürlich besonders bei mehrwöchigen Erzählreihen an.
- **Wer basteln will, muss auch aufräumen.** Mindestens 3-5 min dafür einplanen! Alle helfen mit! KeineR verlässt den Raum, bevor nicht alles sauber ist!
- **Wer die Bastelarbeiten noch einmal sehen will, darf sie nie mit nach Hause geben,** damit sie dort fertig gemacht werden...
- **Wer basteln will braucht Material!**  
Es lohnt sich, neben dem Materialpool eines Gemeindehauses immer noch selbst ein paar Scheren, einige Flaschen Klebstoff und am Besten auch das Papier von zu Hause mit zu bringen. (Rechnung dennoch an die Kirchenpflege!!!)
- **Wer das Material aus dem Gemeindehaus nutzen will, sollte sich rechtzeitig darum kümmern.** Ist es aufgeräumt und an seinem Platz? Ist es in brauchbarem Zustand? Ist genügend von allem da? ...
- **Bastelarbeiten/Bastler wollen gewürdigt werden!** Wo kommen die Bastelarbeiten noch einmal vor? Entweder sie werden gebraucht oder sie landen direkt im Müll... Werden die Bastelarbeiten einem größeren Publikum vorgestellt, wird gerne auch etwas mehr Mühe dafür aufgewandt.
- **Zweidimensionales Material und Papiergegenstände haben ein geringere Lebenserwartung als dreidimensionale Produkte - wenn möglich aus anderen Werkstoffen!**



## Allgemeine Bastelideen

- Mit Schaschlikspießen und buntem Tonpapier kleine **Stabfiguren** herstellen und vielleicht die Geschichte damit noch einmal nachspielen.
- **Pfeifenputzerfiguren**
- **Fingerpuppen** gestalten
- **Faltarbeiten** - Es lässt sich alles mögliche falten: Boot, ...
- verschiedene **Bastelbögen**
- Eine **Schriftrolle** basteln. Dies bietet sich besonders bei einer mehrwöchigen Reihe an. Hier kann jede Woche ein neues Blatt angeklebt werden, auf dem z.B. ein Rätsel zu lösen ist oder ein Merkvers aufgeschrieben wird oder ähnliches.



- **Scherenschnitt**
- **Anziehfiguren**: Figur (nackt) ausschneiden, sowie verschiedene Kleidungsstücke. Anmalen. (Eignet sich für die Josefserzählung!)
- **Ausschneidearbeiten**: z.B. Memorykarten ausschneiden oder einzelne Bilder für ein Daumenkino, ...
- **Steckbilder**: Ich habe eine Figurenvorlage mit kleinem Steck-Fuß und viele verschiedene Hintergrundbilder mit kleinen Einschnitten, in die ich den Steckfuß einlassen kann. So kann z.B. der "Weg" des verlorenen Sohnes schön in Szenen nachgestellt werden.
- **Mobile** (z.B. Hirte mit Schafen, etc.)
- **Fensterbilder** / Transparent-Bilder
- **"Hampelmänner"** ausschneiden, anmalen, basteln.
- Stehbilder mit einer **Drehscheibe** gestalten
- **Fadenbilder**

- **Panoramabilder** (mehrere ausgeschnittene Bilder mit etwas Abstand hintereinander)
- **Klappkarten/Pop-up-Karte**
- **Schiebebilder/Ziehbilder/Drehbilder**
- **Daumenkino**
- **Zwirbelbild:** Ein simpler optischer Trick. Sieht man kurz nacheinander zwei Bilder, so entsteht ein neues Bild. Beispiel: Ist auf Bild A ein (leeres) Fischernetz und auf Bild B viele Fische, so erscheint im Zwirbelbild ein volles Fischernetz.  
Du brauchst zwei Bilder (Vorder- und Rückseite), befestigst rechts und links mittig eine Schnur, zwirbelst diese auf... Beim Abrollen entsteht dann der optische Effekt!
- **Ein Würfel** lässt sich aus stabilem Karton leicht basteln. Es müssen nicht immer die Punkte 1-6 auf die Seiten gemalt werden. Wie wär's mit unterschiedlichen Gebeten, ...?
- **Klappbilder/-karten**
- **Instrumente:** Rasseln usw.
- **Spiele** aus Holz, ...
- **Knetfiguren**
- Wandbilder aus **Salzteig**.
- **Pappmache:** Figuren aus einem aufgeblasenen Luftballon, Papierfetzen und viel Kleister gestalten ...
- **Stoffe** bedrucken oder bemalen
- **Kerzen** gestalten (mit Wachsplatten oder mit Wachsstiften)

Literaturhinweis: M. Paul, Mit Kindern zu biblischen Geschichten basteln, Dillenburg 1997.

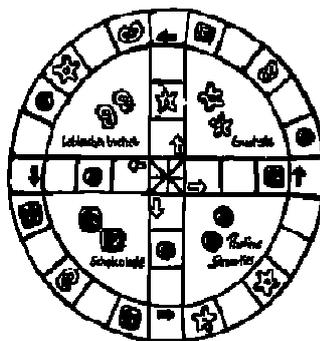


## Spielideen zur Vertiefung

- Ein [Memory](#) zur Geschichte vorbereiten.
  - Macht man zu jeder Szene der Geschichte ein Memorykärtchen, dann kann man mit der ersten Version bereits die Geschichte erzählen und passend dazu

ein Bild auflegen.

- Auch eine thematische Zuordnung ist möglich: Bild und Text, ...
- Alternativen: 2 oder gar 3 Kärtchen müssen sich ergänzen. Evtl. ist die dritte Ergänzungskarte für jedes fertige Paar notwendig und deshalb entsprechend oft im Spiel...
- Die Kinder können die Grafiken auf den Karten anmalen.
- Auch: Welche Bibelverse gehören zusammen, welche Personen gehören zusammen usw.
- Je jünger die Kinder sind, um so dicker sollte der Karton sein, auf den du die Bilder klebst.
- **Domino** mit Bildern und/oder Texten zum Thema oder auch Frage-Antwort...
  - Ein thematisches Domino kann z.B. die Geschichte noch einmal nacherzählen.
  - Frage-Antwort-Schema ...
  - Auch hier kann es eine Text-Bild-Zuordnung geben.
- **Quartett** (Umfangreiche Vorarbeit!)
- **Schwarzer Peter:** Immer zwei Bilder ergänzen sich. Nur ein Bild bleibt frei: z.B. die Schlange vom Sündenfall, oder eine Karte mit Regen, während auf den anderen Karten männliche und weibliche Tiere zugeordnet werden (Arche Noah), ...
- **Puzzle:** Z.B. ein Bild (in irgendeinem Zusammenhang zur Geschichte) auf einen Karton kleben und zerstückeln.
- **Schiffe versenken:** Ordne den beteiligten Personen aus der Geschichte die Werte 1 - 5 zu und lass sie die Kinder im Spielplan suchen. Bitte auch das Vokabular ändern: Nicht "getroffen", sondern "entdeckt", nicht "versenkt", sondern "gefunden" und dabei den Namen der Person nennen.  
Entweder wird dieses Spiel in Zweiergruppen gespielt, oder einer gegen die ganzen Gruppe.  
Z.B.: Zachäus im Baum (nur ein markiertes Feld, in der Gruppe spielen und Spielplan in Form eines Baumes) oder Abram befreit Lot (4 Könige verstecken sich) usw.
- **Großer Preis:** Eignet sich besonders am Ende von Erzählreihen. Damit kann außerdem die Erzählung wiederholt werden. Der Leiter kann auf diese Weise auch überprüfen, was eigentlich von seinen Erzählungen nach ein bis zwei Wochen noch hängen geblieben ist.



- **Würfelspiele, Brettspiele, ...:**

Würfelspiele kann man zu nahezu jeder Geschichte leicht herstellen. Man malt einfache Felder auf, ergänzt diese durch Ereignisfelder (bringe...) und/oder Fragefelder (Fragen zur Erzählung vorbereiten!), vielleicht sogar noch Aktionsfelder (Aussetzen, 3 Felder zurück, 2x würfeln, ...). Jetzt braucht man nur noch Würfel und Spielfiguren.

- Die Geschichte wird anhand eines [Würfelspieles \(1\)](#) erzählt, bei dem die Kinder durch verschiedene **Erlebnisfelder** die Geschichte spielerisch kennenlernen und nacherleben (z.B. mit Mose durch die Wüste).
- Die Geschichte wird anhand eines [Würfelspieles \(2\)](#) durch **Fragen** und kreative Aktionsfelder wiederholt. Auch Themen wie Weihnachten, Ostern und Pfingsten lassen sich so vertiefen.
  - versch. Spielpläne mit Aktionsfelder
  - **Leitern-Spiel**  
Auf dem Weg zum Ziel (man würfelt sich vorwärts) kommt man an verschiedenen Leitern vorbei. Da kann man runter fallen oder eine Abkürzung nehmen. Dieses Spiel kann man auf biblische Geschichten anwenden und Fragen und Aktionsfelder einbauen.
  - Monopoly - [Weidewechsel](#)
  - Siedler - [Handel im Tor](#)
  - [Zeppelinspiel](#) in Varianten (Spielregeln findest du etwas weiter unten!)
- [Tabu](#) in thematischen Varianten.  
Auf einer Karte befindet sich ein Begriff, der auf Zeit erklärt werden soll, ohne auch nur in Teilen selbst benutzt zu werden. Dabei dürfen auch weitere Begriffe nicht verwendet werden. Diese Begriffe stehen abgesetzt auf der selben Karte. Es gibt viel solcher Karten. Ein Spieler muss nun die Begriffe seiner Mannschaft mit Worten erklären. Errät die Mannschaft den Begriff, wird die nächste Karte genommen. Nach einer bestimmten vorgegebenen Zeit kommt die andere Mannschaft dran. Welche Mannschaft hat am Ende die meisten Karten?  
Aber Vorsicht! Jüngere Kids sind mit Tabu-Begriffen (die sie nicht nennen dürfen) überfordert. Für sie kann es sogar eine Hilfestellung sein, wenn sie gerade solche Begriffe benutzen dürfen.
- **Montagsmaler:** Ein Begriff aus der Geschichte wird von einem Kind auf eine Tafel gemalt und die anderen müssen den Begriff erraten.

### **Spiele, bei denen man Fragen zur Geschichte beantworten muss**

- Siehe auch Würfelspiele, Brettspiele

- **1, 2 oder 3:** Fragen zur Geschichte stellen und drei Lösungsvorschläge bieten. Die Kinder müssen sich für die richtige Antwort entscheiden.



- **Ja-Nein-Spiel / Richtig oder falsch?** Falsche und richtige Aussagen zur Geschichte buntgemischt den Kindern vortragen. Fangfragen stellen! Die Kinder rennen zu zweit auf zwei Stühle zu, die mit richtig oder falsch gekennzeichnet sind. Wer als erstes auf dem richtigen Stuhl sitzt hat gewonnen.
- **Großer Preis**
- **Bibelfußball:** Ursprünglich als Bibelaufschlagübung gedacht, kann dieses Spiel auch mit Fragen zur Geschichte gespielt werden.  
Male ein Fußballfeld auf (Mittellinie, Anspielkreis, 16er und Tor). Der Ball liegt in der Mitte (bei Magnettafel ein Magnet,...). Beantwortet Gruppe A die Frage richtig, geht der Ball um eine Linie in das Feld der gegnerischen Mannschaft, ansonsten ins eigene Feld. Der Ball kann also ständig hin und her gehen. Welche Mannschaft schafft es dennoch ein Tor zu schießen?
- **Flaschendreher:** In der Mitte liegt eine Flasche und daneben ein kleiner Stapel mit Fragen zur Geschichte. Der Spielleiter beginnt zu drehen. Das Kind, auf das die Flasche zeigt, nimmt ein Fragekärtchen, liest sie laut vor und versucht die Frage zu beantworten (kleine Belohnung für richtige Antwort?). Nun darf das selbe Kind die Flasche drehen, damit entweder ein anderes Kind seine unbeantwortete Frage beantwortet oder ein neues Fragekärtchen zur Hand nimmt, usw.
- **Galgenmännchen,** es gibt auch andere Alternativen zum galgen, z.B. ein Fischerboot mit Anker, Segel, Wasser und Besatzung...  
Der Spielleiter zeichnet kleine Linien für Buchstaben eines Lösungswortes oder -satzes. Die Kinder (in 2-4 Gruppen eingeteilt) können sich nun Buchstaben einkaufen. Wer bekommt als erstes das Lösungswort/-satz heraus?  
Vorsicht! Bei jedem falschen Buchstaben oder falsch geratenen Lösungswort wird der Galgen (oder Alternative) Stück für Stück aufgebaut, bis schließlich ein ganzer Körper daran baumelt.
- **Zimmerrallye:** Im Raum verteilt hängen bunt verteilt 10 Fragen mit drei Antwortmöglichkeiten. Zu jeder Antwortmöglichkeit gibt es eine Zahl zw. 1 und 10. Wenn man die Fragen richtig löst, kommt man an allen Fragebögen vorbei! Man kann die Kids in Gruppen einteilen und an unterschiedlichen Stationen beginnen lassen. Welche Gruppe hat als erstes alle Stationen durchlaufen?
- **Feuerstuhl:** Die Kids werden in 2 Gruppen eingeteilt. Die Gruppen überlegen sich je für sich Worte, die mit der Erzählung/Thema zu tun haben. Der Spielleiter prüft die Worte auf ihre Eignung hin! Ein Kind kommt dann auf den Feuerstuhl. Hinter seinem Rücken schreibt die gegnerische Mannschaft einen ihrer Begriffe. Das Kind auf dem

Feuerstuhl muss nun den Begriff heraus bekommen. Seine Mannschaft darf auf seine Fragen aber nur mit Ja oder Nein antworten. (Man kann eine Zeit vorgeben, damit das Spiel nicht uferlos wird.)

- **Biblisches Personenraten** Jedes Kind bekommt einen biblischen Namen auf den Rücken geheftet. Nun bewegen sich alle Kinder frei im Raum und stellen den anderen Kindern Fragen, die wieder nur mit ja oder nein beantwortet werden dürfen. Welches Kind errät zuerst seinen biblischen Namen?

### Erlebnisorientierte Spiele zu Themen

- Tast- und Riechspiele eignen sich für alle Geschichten, in denen **Blinde** vorkommen.
  - Blinde Kuh
  - Blind in Schachteln mit Mehl, Sägmehl, Mais, ... greifen
  - Verschiedene Küchendüfte wie Essig, Kaffee, ... in Filmdöschen füllen und blind durch Riechen erraten lassen.
- **Majestix**, Häuptling der Gallier: Bei allen Königsgeschichten bietet sich dieses Spiel an. Man möge sich erinnern, dass Majestix immer auf seinem Schild von anderen getragen wird. Das kann man mit einem Brett und einem/r Freiwilligen auch einmal versuchen...
- Es gibt auch zahlreiche Geschichten **von Gelähmten** und Fußkranken. Hier bieten sich alle möglichen Staffelspiele und Parcours an.
  - Einem werden die Augen verbunden, einer die Beine zusammengebunden. Nun müssen sie eine Strecke gemeinsam zurücklegen.
  - Man bindet zwei Spielern ihre Beine aneinander und ab geht's ...
- Dass Gott uns bildlich gesprochen **auf Händen trägt**, weiß jedes Kind. Also stellen wir die Gruppe paarweise gegenüber. Die Kids müssen ihre Hände miteinander verschränken. Ein Kind darf sich nun hineinlegen. Die anderen können nun noch versuchen, Fließband zu spielen.  
Fazit: In Gottes Händen ist es angenehmer... ;-)
- Auf so einer **Wanderung durch die Wüste** kann man einiges erleben. Wir waden durch seichtes Wasser, wir müssen uns durch eine von Unkraut überwucherte Oase durchschlagen, wir robben uns im Sand vorwärts, müssen kleine Hindernisse überspringen, ...  
All diese Aktionen werden jetzt vom Spielleiter nach und nach angegeben. Doch vorsicht, was war das? Ist da wer? Werden wir verfolgt? Wenn der Spielleiter ein vorher abgemachtes Zeichen gibt, dann müssen alle Kinder wie eingefroren verharren. Wer das nicht schafft, fliegt raus...  
In einem anderen Kontext könnte man die Stop-Stellen auch mit Innehalten und Buße in Verbindung bringen.
- Der **Sklavendienst** in Ägypten war eintönig und schwer. Die Kinder stehen im Kreis und geben sich auf einen Schlag immer einen Gegenstand weiter...

- **Schilfmeerspiel/Katz und Maus:** Die Gruppe steht in einem Raster von 5x5 im Raum, so dass die ausgestreckten Arme sich berühren. Ein Kind ist die Maus. Ein anderes die Katze. Die Katze jagt die Maus durch das Raster. Die Rastergruppe hält die Arme nach oben und gibt damit Wege vor. Auf Kommando des Spielleiters oder der verfolgten Maus kann die Rastergruppe sich jeweils um 90 Grad drehen. Wege werden abgeschnitten, neue Wege eröffnet.
- **Personenquartett:** Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Jedes Kind teilt der Spielleitung einen biblischen Namen geheim mit. Die Spielleitung schreibt am Ende alle Namen offen an. Nun dürfen die Kinder der Reihe nach, abwechselnd nach Gruppen, aus der anderen Gruppe ein Kind fragen, ob es xy ist. Trifft dies zu, kommt das erratene Kind in die andere Gruppe. Nun darf die Gruppe noch einmal raten. Selbstverständlich darf man auch die erratenen Kinder zurück rufen, jedoch erst dann, wenn eine zuvor nicht identifizierte Person erraten wurde.
- **Packesel/Sündenbock:** Man legt reihum ein Streichholz auf einen Flaschenhals. Was runter fällt, muss zum eigenen Streichholzvorrat zugefügt werden. Wer hat als erstes alle Streichhölzer los? (Wie ist das im richtigen Leben mit den Sündenböcken?)
- **Rettung gibt es nur von außen.** Ein Fangspiel auf relativ engem Spielfeld/Zimmer. Ein Kind fängt. Frei ist, wer einen Ball hat. Die gejagten Kinder müssen also darauf achten, den Kindern einen Ball zu werfen, die in Gefahr stehen, gefangen zu werden. Es empfiehlt sich die halbe Ballzahl an Mitspielern zu haben.
- **Turmbau:** Die Kinder müssen mit vorgegebenem Material einen möglichst hohen Turm bauen. Mögliche Materialien: Holz, Bausteine oder Papier, Schere und Klebstoff.  
Auch: Bierdeckelmauer!
- Yenga/Purzelturm
- **Wer bin ich?** Die Kids bekommen einen biblischen Namen auf den Rücken geheftet. Nun müssen sie sich untereinander fragen, wer sie sind. Auf die Fragen darf natürlich nur mit ja oder nein geantwortet werden.



## Kleine Rätselideen zur Vertiefung

- **Quizaufgaben** zur Geschichte oder zu der gesamten Erzähleinheit (siehe auch Spielideen zur Vertiefung)
- **Buchstaben- und Silbenrätsel**
  - **Buchstabenkasten:** In einem solchen Kasten sind verschiedene Wörter (diagonal, senkrecht, waagrecht, rückwärts) mit Bezug zur Geschichte versteckt.
  - **Wortsalat,** z.B. \ l a p u s u = Paulus.
  - **Rösselsprung:** Einzelne Silben eines Bibelverses werden schachbrettartig so angeordnet, dass nach einem Rösselsprung (2:1/1:2) die nächste passende Silbe erreicht wird, usw. bis der Bibelvers vollständig ist.
  - **Buchstabenkasten:** Nur jeder dritte Buchstabe gilt. Liest man jeden dritten Buchstaben, kommt man zum Merkwort: kdfighnxc d - k df i gh n xc d - kind
  - **Schlangenlinien:** Kreuz und Quer zieht eine Linie von Silbe zu Silbe, bis ein Lösungssatz herauskommt.
  - **Kreuzworträtsel** zur Geschichte.
  - **Geheimschrift:** Buchstaben werden umdefiniert.
  - Falsche Silbentrennung: Sonn tagi stkin derki rche
  - Rückwärts geschrieben: ehcrikrednik tsi gatnnos
  - Alles zusammengesrieben: Sonntagistkinderkirche
  - Bitte alle X rausstreichen:  
sXoXXXnXnXXXtXagXiXXstXkXXXinXdeXXrkXiXXXrcXhXXeX

Evtl. immer mit **Lösungswort** oder Lösungssatz: Dazu bieten sich zentrale Stichworte aus der Geschichte oder ein Lernvers zur Geschichte an!





## Allgemeine Gestaltungsvorschläge - meist ohne Themenbezug

### Vertrauensspiele:

Nur für Kinder, die sich das trauen. Keine Kinder zwingen! Die Kinder müssen diszipliniert sein. Sobald die Kinder mutwillig das Vertrauen missbrauchen, das Spiel abbrechen!

Und noch etwas: Vertrauensspiele sollten nicht zu häufig bemüht werden!

- Die Kinder stehen sich in zwei Reihen von mindestens 3 Kindern gegenüber. Immer zwei überkreuzen ihre Arme und halten sich an den Händen fest. Ein mutiges Kind darf es wagen, vertrauensvoll in die überkreuzten Arme zu springen.
- Man stellt einen Parcours im Raum auf. Einem Kind werden die Augen verbunden, und die anderen Kinder lotsen es gefahrlos um/über die Hindernisse.
- Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Einem Kind werden die Augen verbunden, dann wird es in die Mitte gestellt. Das Kind in der Mitte soll sich nun fallen lassen. Die anderen Kinder müssen es *sanft* auffangen.
- Ein Kind darf sich in ein ausgelegtes Fallschirmtuch legen. Die anderen Kinder beginnen nun, das Kind im Fallschirmtuch hochzuheben.

### Kennenlernspiele

- Ein Kind versteckt sich unter einem Tisch mit Tischtuch o.ä. Ein HelferIn fragt nun nach Haarfarbe, Name, Hemdfarbe, ...
- Wir teilen die Kinder in mindestens zwei Gruppen zu je 5 Kindern. Nun werden ihnen Aufgaben gestellt, bei denen es darauf ankommt, welche Gruppe sie zuerst richtig gelöst hat:
  - der Größe nach aufstellen
  - dem Alter nach aufstellen
  - der Schuhgröße nach aufstellen
  - dem Vornamen nach alphabetisch aufstellen
  - der Haarfarbe nach aufstellen
  - ...
- Alle sitzen in einem Stuhlkreis, ein Kind steht ohne Stuhl in der Mitte. Das Kind in

der Mitte bittet jetzt alle Kinder, die ein Haustier, ... haben/nicht haben, den Platz zu tauschen. Das Kind aus der Mitte versucht dabei selbst einen Platz zu ergattern.

## Klassiker

- Alle Vögel fliegen hoch
- Blinde Kuh: Blind Formen ertasten



- Fangspiele, z.B. Idiotenfangi: Mitspieler stellen sich paarweise auf - der Gejagte darf sich bei einem Pärchen einhängen. Der Spieler an der anderen Seite wird zum Jäger, der Jäger zum Gejagten.
- Faulei
- Ochs am Berg: Wenn sich der Sprecher umdreht, darf sich keiner mehr auf ihn zubewegen, sonst muss er zum Ausgangspunkt zurück.
- Ozeanwelle: Alle setzen sich in einen Stuhlkreis um einen Platz nach rechts, einer muss einen freien Stuhl erwischen.
- Reise nach Jerusalem
- Topf schlagen
- Zeitungstanz
- **Der strenge Kinderkirchmitarbeiter:**  
Wir sitzen in einem Halbkreis. In der Mitte sitzt ein "Mitarbeiter" mit einem großen Besenstiel zwischen den Beinen, an dem er seine Hände entlangreibt. Rechts und links davon hat immer das Kind am Nächsten zum "Mitarbeiter" einen Kochlöffel in den Händen. Nun versucht der "Mitarbeiter" immer wieder während seinen Reibebewegungen am Besenstiel den Nachbarn mit den Händen auf die Schenkel zu schlagen. Das entsprechende Kind darf sich mit dem Kochlöffel wehren, aber nur über seinem eigenen Schenkel zuschlagen. Wird der "Mitarbeiter" getroffen, setzt er sich an den Rand des Halbkreises und die Kinder rücken zur Mitte hin auf. Das Spiel geht weiter.
- **Zeppelinspiel** in Varianten
  - *Spielmaterial:* 1 Würfel, 6 Streichhölzer je Spieler, Spielplan
  - *Spielregel:* Das Spiel ist für mindestens 2 Spieler. Es wird reihum gewürfelt. Wer eine Rumpfzahl (1 bis 5) würfelt, muss ein Streichholz in das betreffende Feld legen - oder darf das bereits im Feld liegende Streichholz wegnehmen. Wer eine 6 würfelt, muss ein Streichholz in die Gondel legen - darf aber keines wegnehmen. Jeder Spieler, der alle Streichhölzer weggegeben hat, scheidet aus. Sieger ist, wer übrig bleibt. Man kann das Spiel aber auch leicht in Bezug zur biblischen Geschichte bringen.

- **Ein Advents- und Chanukkspiel**
  - *Spielmaterial:* 1 würfelförmiger Kreisel, auf dessen Seitenflächen je ein Buchstabe verzeichnet ist: N / G / H / S; z.B. 10 Streichhölzer oder Nüsse je Spieler.
  - *Spielregel:* N bedeutet nichts, G = ganz, H = halb, S = stellen. Jedes der Spielenden setzt eine gewisse Anzahl von Nüssen / etc. in eine Kasse. In einer bestimmten Reihenfolge dreht jeder den Kreisel. Wenn der Kreisel wieder in Ruhe ist, gibt der oben aufliegende Buchstabe den Gewinn oder Verlust des Spielers an. "nichts" oder den "ganzen" oder den "halben" Kassenbestand, oder "stellen", d.h. der Spielende muss einen zuvor festgesetzten Betrag in die Kasse stellen.

### Fallschirmspiele

- **Verschieden Spiele mit dem Fallschirm**

### Rätselideen

- **Bildrätsel**
  - Dalli Klick: Man zeigt puzzleartig immer ein Stück mehr von einem Bild
  - Suchbild (hier ist es immer auch möglich, mit den Kindern den Jugendfreund zur Hand zu nehmen um gemeinsam die Rätsel zu lösen.)
  - Fehlerbilder (z.B. aus Jugendfreund, oder selbst gestalten - der Computer bietet hier ungeahnte Möglichkeiten...)
- **Bibelrätsel**
  - Nummertafeln für biblische Städte und Personen nachschlagen, z.B. JO HA 61 = Joh 6, 1: Tiberias oder EPH ES 621 = Eph 6, 21: Tychikus.
  - Biblische Tierrätsel, Beruferätsel, Kochrezepte etc. durch Bibelstellen nachschlagen erforschen. (Pffiffiger Umgang mit der Bibel.)
- **Biblisches Stadt -Land - Fluss**
- **Zwei Kartenstapel**: Im ersten Stapel sind alle Buchstaben des Alphabets, im zweiten werden bestimmte Themen gestellt. Ein Spieler zieht von jedem Stapel je eine Karte. Beispiel Schöpfung: Baum mit C oder Berg mit G usw.

### Kreative Arbeiten

- Altarkerzen gestalten oder jedes Kind bekommt eine Kerze, die es entzünden darf, wenn es in den Kindergottesdienst kommt ...
- Ein Altartuch gestalten: Z.B. indem man eine Sonne aus einzelnen Strahlen herstellt. Man nimmt dazu gelbe und orangene Stoffreste und beschriftet sie evtl. sogar je mit einem Namen eines Kindes. Dann näht man diese auf ein weises Leinentuch.

- Einen Geburtstags- oder Taftagskalender gestalten.
- Eine Bilderwand mit allen Kinderkirchkindern gestalten, z.B. ein Hirte mit Schafen auf denen ein Passbild klebt oder ein Schiff aus dessen Luken einzelne Kinderköpfe schauen.

## Noch etwas Theorie zum Spielen ...

### Allgemein

- **Spiele sollen, dürfen und müssen Spaß machen!**
- Die Zeit ausschließlicher New Games (Spiele ohne Verlierer) ist vorbei. Nur muss von der Spielleitung immer darauf geachtet werden, dass allen Beteiligten klar ist, dass es eben ein Spiel war!
- Spiele enthalten **wertvolle Lerneffekte!**
  - Beim Spielen eignet man sich ein bestimmtes **Verhalten** in der Gruppe an.
  - Rollenspiele werden eingeübt, **man betrachtet die Welt aus der Sicht eines Anderen.**
  - Man hält **Regeln** ein.
  - Spiele spiegeln oft die gesellschaftliche Situation wider: Während in Amerika meist Wettkampfspiele veranstaltet werden, spielt man bei den Eskimos nicht gegen-, sondern miteinander, indem Gemeinschaft gelebt und Geschicklichkeit bewiesen wird. Denn dort ist die gemeinsame Arbeit überlebensnotwendig.
  - Selbst ein Spiel ohne beabsichtigten Lerncharakter und Thema ist kein Spiel ohne Inhalt und Auswirkung!
- Damit können sich aber Spiele auch **zu Selbstläufern entwickeln**. Ich muss mir dessen immer bewusst sein!
- Es gibt nichts spielhemmenderes als einen Spielleiter, der nicht gerne spielt!  
Deshalb: **Geh mit gutem Beispiel voran!** Animiere die Kids und zeig, dass es sich um ein supertolles Spiel handelt, das Spaß macht.
- **Null Bock auf Nichts:**  
Gerade die Ältesten versuchen sich gerade vom Kindischen zu emanzipieren, und nun sollen sie ein in ihren Augen kindisches Spiel spielen:
  - Deshalb muss der Leiter mit gutem Beispiel voran gehen.
  - Es gilt diese Hemmschwelle ernst zu nehmen.
  - Lass ihnen die Freiheit, auch draußen sitzen zu bleiben.
  - Beginne mit Kleingruppenspielen. Hier können sich erfahrene Spieler an einem Tisch sammeln und an einem andern vielleicht auch solche, die kaum Spielerfahrung mitbringen. Auch Spielen muss man lernen!
  - Ist die Hemmschwelle erst einmal gelöst, dann können auch Jugendliche gelöst spielen.
  - Am Anfang eignen sich kaum Spiele, die auf "Vertrauen" und "Anfassen" abzielen.
- Es macht Sinn, einen klar **geplanten Spielablauf** festzulegen, aber bitte immer auch mit einer geplanten Spontaneität (falls mal was dazwischen kommt, ein Spiel nicht ankommt, ...). Nutze auch die Gunst der Stunde!
- Bedenke die **möglichen Folgen** eines Spiels.  
Ist alles vorbereitet? Müssen Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden? Was kann das Spiel bei den Kids bewirken?
- "Die Seele des Ganzen lebt in den Details." (Mies van der Rohe)

Jeder Moment und **jedes Detail** sollte mit viel Liebe vorbereitet und gestaltet werden.

- Um dabei niemand zu überfordern, sollten die einzelnen Aufgaben bei großen Spieleinheiten möglichst auf viele Schultern verteilt werden.
- Wer eine Idee hat, sollte diese auch umsetzen und sich gerade für diese Einheit verantwortlich fühlen!
- Auch **die Erklärung eines Spiels** sollte Spaß machen (und dennoch verständlich sein)! Anstatt einer trockenen Erklärung, sollten die Kids unmittelbar ins Geschehen und den Spielablauf einbezogen werden.
- **Achte auf die Balance!** Neben viel Action gehört auch Zeit der Ruhe und umgekehrt! Neben Kopflastigem gehört auch was, was einfach nur fun macht.

### **Zur Vorbereitung von Spielen**

- Beginne frühzeitig mit der Vorbereitung!
- Nimm dir Zeit!
- Plane auch Spontaneität ein!
- Überlege dir, mit wem du diese Spiele spielen möchtest!
- Überlege dir, wann und wo du diese Spiele spielen möchtest!
- Was brauchst du alles für einen reibungslosen Ablauf?
- Mach dir eine Checkliste für all die Dinge, die für das Spiel nötig sind.
- Achte auf die Balance!
- Bereite in einem Team vor! Jeder muss um seine Aufgabe wissen und die Verantwortlichkeiten müssen klar verteilt sein!
- Auch das Auge spielt mit. Je schöner ein Spiel gestaltet ist (bes. Würfelspiele oder Rätselblätter) umso ansprechender ist das Spiel.
- Auch das Ohr spielt mit. Zum Spiel gehört auch die Erklärung des Spiels. Spiele wollen so erklärt sein, dass sie einladen zum Spiel. (Verständlich und einfach erklären! Was muss man alles erklären? Notfalls aufschreiben!)