

Sich regen bringt Segen

Von Tieren für
das Leben lernen



Einführung

Tiere spielen in der Bibel eine große Rolle. Von der Taube auf der Arche bis zum Esel, der Jesus nach Jerusalem trägt, legen sie eine Spur der Liebe Gottes. Durch sie erkennen wir Gottes Fürsorge und die vielfältigen Möglichkeiten, ihm auch im Alltag zu begegnen.

Gerade Kinder können sich mit Tieren gut identifizieren und von ihren Verhaltensweisen für ihr eigenes Leben lernen und profitieren. Sie sollen entdecken, dass sie in der Nähe Gottes sicher sind, dass aber auch Aufmerksamkeit für seine Gaben und sein Wirken sowie geduldiges Warten zum Leben mit Gott dazu gehören.

Leoni Buchmüller

Übersicht

20.09.2015 | Psalm 84,2-4
Die geselligen Schwalben:
Wohnen in Gottes Nähe

27.09.2015 | Sprüche 6,6-8
Die fleißigen Ameisen:
Ernten, was Gott gesät hat

04.10.2015 | 1. Mose 8,8-12.22
Die aufmerksame Taube:
Sehen, was Gott für uns wachsen lässt

11.10.2015 | 1. Mose 24,10-21
Die durstigen Kamele:
Warten auf Gottes Fürsorge

Die geselligen Schwalben: Wohnen in Gottes Nähe

Vorbemerkungen

Der Psalm 84 ist ein Loblied auf Gottes Haus, den Tempel. Er erzählt von der Sehnsucht des Menschen nach Gott, von seinem Wunsch, in Gottes Nähe zu sein. Die Schwalben dienen in diesem Zusammenhang als Symbol der erfüllten Sehnsucht, denn sie bauen ihre Nester so nah bei Gott wie nur möglich: an den Mauern des Tempels. Hier, im Hause Gottes, ist ein erfülltes Leben möglich, und Gottes Gegenwart wird ganz deutlich spürbar.

Bausteine für die Stundengestaltung



1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Mindmap erstellen

Für wen: für alle Schulkinder.

Warum: Zum Einstieg in die Einheit ist es gut, sich allgemein mit Tieren zu beschäftigen.

Material: Tafel und Kreide oder Plakat.

Durchführung: Gemeinsam erstellen die Kinder eine Mindmap. Dabei steht das Thema „Tiere“ im Mittelpunkt. Jedes Kind kann nun eigene Gedanken zu diesem Thema ergänzen und aufschreiben. Der/Die Mitarbeitende kann auch weitere Unterpunkte aufschreiben (eigene Erfahrungen mit Tieren, Eigenschaften, Lebensgewohnheiten, bekannte Tiergeschichten aus der Bibel ...), um Anregungen zu geben.

b) Spiel: „Mein rechter, rechter Platz ist frei!“

Für wen: für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.

Warum: Eigenschaften von Tieren werden dargestellt.

Material: Stühle.

Durchführung: Alle Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, in dem es einen Stuhl mehr gibt als Kinder. Das Kind, dessen rechter Stuhl frei ist, fordert mit den Worten „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den/die (Name des Kindes als Tiername) herbei!“ jemanden auf, sich neben sich zu setzen. Das aufgeforderte Kind macht auf dem Weg zu seinem neuen Sitzplatz das gewünschte Tier mit Bewegungen und Geräuschen nach.

c) Gespräch: Erfahrungen mit Tieren

Für wen: für alle Altersgruppen.

- Warum:** Im gemeinsamen Gespräch können sowohl negative als auch positive Erlebnisse besprochen werden. Der/Die Gruppenleiter/in erkennt die Einstellung der Kinder zu Tieren.
- Material:** keins.
- Durchführung:** Jedes Kind kann von seinen Erfahrungen berichten (Haustiere, Lieblingstiere, Zoobesuche ...).



d) Puzzle: Schwalben im Nest

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Die Kinder machen sich mit Schwalben vertraut.
- Material:** ein Foto von Schwalben im Nest (möglichst auf Pappe geklebt), in Stücke geschnitten.
- Durchführung:** Die Kinder puzzeln gemeinsam, dabei kann über die Lebensweise von Schwalben gesprochen werden (Informationen hierzu finden sich im Internet, in Lexika oder Vogelbestimmungsbüchern).

2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

a) Gespräch: Mein (Wunsch-)Zuhause

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Die Kinder werden merken, dass Eltern im Zuhause eine wichtige Rolle spielen.
- Material:** evtl. Bilder aus Prospekten.
- Durchführung:** Wir reden darüber, wie unser Zuhause ist, wann wir uns wohl fühlen und wann nicht, was unser Zuhause ausmacht. Dabei können Bilder von verschiedenen Häusern und Wohnungen zu Hilfe genommen werden.
- Variante:** Jüngere Kinder können ein Bild malen oder eine Collage von ihrem Zuhause erstellen.

b) Kirchenführung mit der Schwalbe

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Die Kinder bekommen die Geschichte auf aktive Weise vermittelt und lernen ihre Gemeinde kennen.
- Material:** Vogel als Stofftier/Handpuppe, evtl. Informationen zur Gemeinde.
- Durchführung:** Die Schwalbe führt uns durch die Räume der Gemeinde, in denen sie sich ganz besonders wohl fühlt. Sie erzählt davon, dass sie es schön findet, so nah bei Gott zu sein. Je nachdem, welche Räume für die Führung genutzt werden können, kann die Schwalbe die Kinder in ein Gespräch verwickeln, sie fragen, ob sie die Funktion des Raumes kennen und warum gerade dieser Raum ein Ort zum Wohlfühlen ist etc.

c) Bibelarbeit

- Für wen:** für ältere Schulkinder.
- Warum:** Man kann sich direkt mit dem Originaltext beschäftigen.
- Material:** Bibel oder Kopie des Textes (Lutherübersetzung).
- Durchführung:** Der Text wird gemeinsam oder alleine gelesen. Dann kann über folgende Fragen gesprochen werden:
- Was heißt es, sich nach den „Vorhöfen des HERRN“ zu sehnen?
 - Wo wohnen die Vögel / die Schwalben, die im Text erwähnt werden?
 - Was drückt der Sprecher mit diesem Text aus? Was ist sein Wunsch?



3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

a) Ein Loblied schreiben

- Für wen:** für ältere Schulkinder.
Warum: Die Kinder können mit eigenen Worten formulieren, wofür sie dankbar sind.
Material: keins.
Durchführung: Gemeinsam wird überlegt, was an der eigenen Gemeinde gut ist und wofür man Gott dankt. Wenn man das möchte, kann auch auf eine allen bekannte Melodie getextet werden.

b) Schwalben (Papierflieger) basteln

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
Warum: Man beschäftigt sich auf kreative Weise mit der Schwalbe.
Material: Papier, Bastelanleitung (z.B. aus dem Internet).
Durchführung: Die Kinder basteln mit Hilfe der Anleitung die Papierschwaben (jüngere Kinder brauchen evtl. Unterstützung beim Falten) und veranstalten dann einen kleinen Flugwettbewerb, in dem es darum geht, möglichst in das „Haus“ (z.B. ein Karton oder ein mit Kreppband abgeklebter Bereich auf dem Fußboden, etc.) zu treffen.

c) Lied: „Willkommen – hallo im Vaterhaus“ (JMT 2, 8)

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
Warum: Es geht darum, bei Gott zuhause zu sein.
Material: Liedtext (Jede Menge Töne 2, 8).
Durchführung: Wir singen gemeinsam das Lied und denken uns passende Bewegungen dazu aus.

d) Suchspiel

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
Warum: Die Kinder lernen das Gemeindehaus besser kennen.
Material: Fotos von Orten auf dem Gemeindegelände.
Durchführung: Die Kinder müssen anhand der Fotos die verschiedenen Orte benennen. Wurde ein Foto richtig zugeordnet, gehen alle zusammen dort hin. Dann kann noch kurz über den Ort gesprochen werden (Funktion, Aussehen ...).

e) Mobile basteln

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
Warum: Dieser Baustein zieht sich als „roter Faden“ durch die gesamte Reihe. Jeden Sonntag kommt ein Tier dazu.
Material: Ausmalbild Schwalbe (aus dem Internet).
Durchführung: Das Bild kann ausgemalt und evtl. auf Pappe geklebt werden. Auf die Rückseite kann das Thema des Sonntags geschrieben werden („Wohnen in Gottes Nähe“).

Mögliche Stundenverläufe



Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Spiel: „Mein rechter, rechter Platz ist frei!“ (1b)
2. Puzzle: Schwalben im Nest (1d)
3. Kirchenführung mit der Schwalbe (2b)
4. Lied: „Willkommen – hallo im Vaterhaus“ (3c)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Gespräch: Erfahrung mit Tieren (1c)
2. Puzzle: Schwalben im Nest (1d)
3. Gespräch: Mein (Wunsch-)Zuhause (2a)
4. Suchspiel (3d)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Mindmap erstellen (1a)
2. Bibelarbeit (2c)
3. Ein Loblied schreiben (3a)
4. Schwalben (Papierflieger) basteln (3b)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Gespräch: Erfahrung mit Tieren (1c)
- Kirchenführung (2b) in Verbindung mit Suchspiel (3d)
- Loblied (3a) vortragen
- Lied: „Willkommen – hallo im Vaterhaus“ (3c)

Leoni Buchmüller

Die fleißigen Ameisen: Ernten, was Gott gesät hat

Vorbemerkungen

Sie sind winzig, schnell und bei den meisten Menschen äußerst unbeliebt: Ameisen. Dabei haben die kleinen Tierchen etwas, was sie zum Vorbild für jeden von uns werden lässt. Sie arbeiten hart, damit es allen innerhalb ihrer Gemeinschaft gut geht. Faulheit ist ihnen unbekannt, denn sie wissen, dass das pure Genießen am Ende einem selber schadet. Viel mehr wissen sie zu schätzen, was sie von ihrem Schöpfer bekommen, denn das, was er hat wachsen lassen, dient ihnen als Nahrung. Sich die Ameise zum Vorbild zu nehmen heißt, zu erkennen, was Gott uns jeden Tag neu schenkt, und zu versuchen, dieses Geschenk weiterzugeben und zu lernen, sein Leben sinnvoll für sich und andere zu nutzen.

Bausteine für die Stundengestaltung



1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Gruppenspiel: Kranke tragen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Die Kinder sollen erfahren, wie es ist, auf andere angewiesen zu sein. Nur wenn die gesamte Gruppe zusammenhält, kann das Ziel des Spiels erreicht werden.

Material: keins.

Durchführung: Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Beide Mannschaften müssen nun eine kurze Strecke laufen, allerdings werden in beiden Gruppen ein paar „Kranke“ ausgewählt, die nicht selber laufen dürfen. Diese müssen von den „Gesunden“ an das andere Ende der Strecke (evtl. mit kleinem Parcours) gebracht werden. Es darf sich immer nur ein „Kranker“ auf der Strecke befinden, die Anzahl der „Gesunden“ ist unbegrenzt. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst ihre „Kranken“ auf die andere Seite gebracht hat.

b) Gespräch: Anderen Menschen helfen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Erfahrungen aus dem Spiel (1 a) können ausgetauscht werden.

Material: keins.

Durchführung: Gemeinsam wird überlegt, was es einem bringt, anderen Menschen zu helfen.

c) Spiel: Möhren ziehen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Das Spiel beschäftigt sich mit dem Thema „Ernte“.

Material: keins.

Durchführung: Alle Kinder legen sich auf dem Bauch in einen Kreis und fassen sich an den Händen bzw. haken sich unter. Ein vorher bestimmter „Bauer“ geht nun herum und erntet eine Möhre, indem er ein Kind an den Füßen aus dem Kreis zieht. Die anderen Möhren versuchen, das Kind im Kreis zu halten. Schafft der Bauer es trotzdem, das Kind heraus zu ziehen, wird die gezogene Möhre ebenfalls zum Bauern.



d) Kooperationsspiel

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Nur, wenn alle aufeinander achten, kann man das Ziel des Spiels erreichen.

Material: ein Luftballon.

Durchführung: Die Mitspielenden stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Die Gruppe bekommt einen Luftballon und muss versuchen, den Luftballon möglichst lange in der Luft zu halten, wobei die Kinder die Hände nicht loslassen dürfen. Jede Berührung des Ballons gibt einen Punkt. Fällt der Ballon auf den Boden oder bricht der Kreis auseinander, muss von vorne begonnen werden. Sind genügend Kinder da, können auch zwei Kreise gegeneinander spielen.

2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

a) Film gucken

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Detailaufnahmen zeigen den Fleiß der Ameisen. Zugleich wird das Leben für die Gemeinschaft erklärt.

Material: Fernseher und Dokumentarfilm über Ameisen oder Laptop mit Internetanschluss.

Durchführung: Gemeinsam wird ein Ausschnitt aus einem Dokumentarfilm über Ameisen angeschaut. Im Gespräch können die Kinder von eigenen Erfahrungen mit Ameisen berichten. Eigenschaften der Ameisen können besprochen werden.

b) Die Ameise erzählt (M 1)

Für wen: für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.

Warum: Der Ameise wird ein Gesicht gegeben, indem sie ihre Geschichte selber erzählt.

Material: Ameise als Figur oder Kuscheltier oder Bild einer Ameise (Erzählvorschlag M 1).

Durchführung: Die Ameise erzählt aus ihrem Leben.

c) Gespräch: Arbeit und Fleiß

Für wen: für alle Schulkinder.

Warum: Die Kinder denken darüber nach, was Fleiß im alltäglichen Leben bringt.

Material: keins.

Durchführung: Gemeinsam reden wir über Fragen wie „Wann arbeitet ihr / seid ihr fleißig?“, „Was bringt euch der Fleiß in dieser Situation?“, „Welche Folgen hat es, nicht fleißig zu sein (z. B. in der Schule)?“.



3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

a) Rollenspiel

Für wen: für ältere Schulkinder.

Warum: Die Kinder denken darüber nach, in welchen alltäglichen Situationen sich Faulheit negativ auswirkt.

Material: Stifte, Papier.

Durchführung: In kleinen Gruppen (2-4 Kinder) wird eine Situation ausgedacht und dann vorgespielt, in der die eigene Faulheit letztendlich persönliche Nachteile mit sich bringt (z.B.: Ein Kind schreibt immer die Hausaufgaben von Freunden ab und dann eine schlechte Arbeit).

b) Spiel: Erbsen transportieren

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Die mühevollen Arbeit der Ameisen wird spielerisch deutlich.

Material: zwei Löffel, Erbsen, vier Becher.

Durchführung: Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Sie müssen jeweils eine bestimmte Anzahl an Erbsen auf dem Löffel von einem Gefäß zum anderen bringen. Es darf immer nur eine Erbse auf dem Löffel transportiert werden. Die Mannschaft, die zuerst alle Erbsen in ihrem Becher hat, gewinnt.

c) Collage erstellen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Eine Collage macht sichtbar, was wir alles von Gott erhalten und wofür wir danken.

Material: Papier, Fotos, Zeitschriften, Stifte, Kleber ...

Durchführung: Die Kinder können die Dinge, für die sie Gott danken, aufschreiben, malen, kleben ... Eine schöne Variante ist es auch, die Collage auf einer Leinwand zu machen, so lässt sie sich besser aufhängen und hält länger.

d) Ein Danklied singen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Singen ist eine andere Möglichkeit, Gott direkt zu danken.

Material: Liedtext (z.B. „Vielen Dank“ von **Mike Müllerbauer** – Jede Menge Töne 2, 32).

Durchführung: Gemeinsam wird das Lied gesungen. Außerdem können weitere Dinge, für die die Kinder dankbar sind (z.B. von der Collage), in den Liedtext eingesetzt werden. So entsteht ein persönlicher Bezug.

e) Kastanienameisen basteln

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Die Kinder haben ein Andenken, das sie mitnehmen können.

Material: 3-5 Kastanien pro Kind, Streichhölzer, Bohrer (o.Ä.), Klebstoff.

Durchführung: In die Kastanien werden Löcher gebohrt, so dass sie durch die Streichhölzer zu einem Körper verbunden werden können. Für die Fühler und Beine wird auch jeweils ein Streichholz eingesetzt und ggfs. mit Kleber fixiert. Das Bohren sollte vorher unbedingt einmal ausprobiert werden. Je nach Alter der Kinder und Werkzeug können die Kastanien auch schon vorher vorbereitet werden.

e) Mobile basteln

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Dieser Baustein zieht sich als „roter Faden“ durch die gesamte Reihe. Jeden Sonntag kommt ein Tier dazu.
- Material:** Ausmalbild Ameise (aus dem Internet).
- Durchführung:** Das Bild kann ausgemalt und evtl. auf Pappe geklebt werden. Auf die Rückseite kann das Thema des Sonntags geschrieben werden („Ernten, was Gott gesät hat“).



Mögliche Stundenverläufe

Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Kooperationsspiel (1d)
2. Die Ameise erzählt (2d)
3. Collage erstellen (3c)
4. Ein Danklied singen (3d)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Spiel: Möhren ziehen (1c)
2. Gespräch: Arbeit und Fleiß (2c)
3. Collage erstellen (3c)
4. Ein Danklied singen (3d)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Gruppenspiel: Kranke tragen (1a)
2. Film gucken (2a)
3. Rollenspiel (3a)
4. Kastanienameisen basteln (3e)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Film gucken (2a)
- Die Ameise erzählt (2b)
- Rollenspiel (3a) vorführen
- Eingeübtes Danklied (vor)singen (3d)

Leoni Buchmüller

M 1 Erzählvorschlag

Eine Ameise erzählt

© Leoni Buchmüller

Hallo, liebe Kinder! Ich heiße Amanda und bin ein winzig kleines Tier! Habt ihr vielleicht eine Idee, was ich bin? Richtig, eine Ameise! Vielleicht habt ihr mich oder einen meiner Freunde schon mal persönlich kennengelernt.

Meistens mögen die Menschen uns nicht. Und auch ihr Kinder schreit oft, wenn wir durch euren Garten krabbeln. Dabei sind wir eigentlich richtig fleißige Tiere. Wir arbeiten sehr viel, damit es uns allen gut geht.

Denn wir leben nicht alleine. Unsere Familie ist einfach riesig, und alle müssen versorgt werden! Aus diesem Grund arbeiten wir den ganzen Tag. Es gibt bei uns keinen, der faul in der Ecke sitzt und nichts tut. Denn wir alle wissen, dass das am Ende nur schlecht für uns selber wäre. Wir leben in einer großen Familie, in der wir zusammenhalten und unseren Beitrag leisten müssen. Wenn wir das nicht tun, geht es uns allen schlecht.

Wegen unserem Fleiß sind wir sogar richtig berühmt geworden, denn auch in der Bibel wird von uns gesprochen. Ich bin mir sicher, dass ihr noch etwas von uns lernen könnt. Wenn ihr euch uns zum Vorbild nehmt, bei eurer Arbeit fleißig seid und an eure Mitmenschen denkt, dann werdet ihr überrascht sein, was Gott euch alles an wunderbaren Dingen schenkt!

Leoni Buchmüller

Die aufmerksame Taube: Sehen, was Gott für uns wachsen lässt

Vorbemerkungen

Die Taube ist wohl der berühmteste Vogel der Bibel und damals wie heute ein Symbol für neue Hoffnung. Auf der Arche brachte die Taube neue Hoffnung in Gestalt eines Ölzweiges – ein Zeichen für neues Land, neues Leben und einen neuen Versuch, den Gott mit den Menschen startet, nachdem diese ihn immer wieder enttäuscht haben. Die Taube öffnet die Augen für das, was Gott neu macht und uns schenkt, immer wieder, jeden Tag. Sie möchte uns an all die kleinen positiven Dinge erinnern, die im Alltag einfach oft untergehen. Wir sollen aufmerksam werden, Gottes Geschenke entdecken.

Bausteine für die Stundengestaltung



1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Spiel: „Ich sehe was, was du nicht siehst“

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Wie die Taube muss man aufmerksam seine Umgebung beobachten.

Material: keins.

Durchführung: Ein Kind beginnt mit den Worten „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist ... (rot / blau / groß / ...)“. Das Kind, das den richtigen Gegenstand errät, darf fortfahren und selber einen Gegenstand beschreiben.

b) Erfahrungsübung: Menschlicher Fotoapparat

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Man bekommt einen Blick für seine Umwelt und nimmt diese neu wahr.

Material: keins.

Durchführung: Am besten funktioniert diese Aktion draußen in der freien Natur. Die Kinder tun sich in Paaren zusammen. Eines der beiden Kinder schließt die Augen. Das andere Kind sucht sich ein schönes Motiv aus (z.B. eine schöne Blume, einen Schmetterling ...) und führt seinen Partner / seine Partnerin direkt davor, als wäre diese/r die Kamera. Auf Befehl des führenden Kindes können die Augen kurz geöffnet werden für einen „Schnappschuss“. Dann geht es zum nächsten Motiv.



c) Spiel: Zuzwinkern

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Es geht darum, genau hinzuschauen.

Material: ungerade Anzahl an Mitspielenden, Stühle.

Durchführung: Ein Stuhlkreis wird aufgebaut. Die eine Hälfte der Mitspielenden setzt sich hin, die andere stellt sich hinter die Stühle. Da es eine ungerade Anzahl Mitspieler gibt, bleibt ein Stuhl leer. Die Person ohne Stuhlpartner/in zwinkert einer sitzenden Person zu. Diese muss nun zu der allein stehenden Person rennen. Dabei versucht der stehende Partner die sitzende Spielerin zu fangen. Schafft der/die Sitzende es, sich zu befreien, nimmt er/sie den Platz des „Zwinkerers“ ein. Der „Zwinkerer“ setzt sich auf den Stuhl, der vor ihm leer war. Die ehemalige Partnerin ist nun alleine und muss nun ihrerseits einer sitzenden Person zuzwinkern. Gibt es keine Stühle, kann man das Spiel auch spielen, indem die beiden Personen sich voreinander stellen.

2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

a) Lückentext (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Da die Kinder mit einbezogen werden, werden sie nicht abgelenkt und können sich die Geschichte besser merken.

Material: Kopie von M 1 für jedes Kind.

Durchführung: Schulkinder können den Text selbstständig lesen und die Lücken ausfüllen, Vorschulkindern und jüngeren Schulkindern kann der Text vorgelesen werden.

b) Bibelarbeit

Für wen: für ältere Schulkinder.

Warum: Der Text wird genauer gelesen und Details besser wahrgenommen.

Material: Bibeln.

Durchführung: Gemeinsam oder alleine wird der Text gelesen und dann darüber gesprochen. Dabei könnte auf folgende Details geachtet werden:

- Warum und wie oft schickt Noah die Taube aus?
- Was bringt die Taube das zweite Mal mit und woher könnte sie es haben?
- Wie verhält sich Noah, solange er auf der Arche ist?
- Was verspricht Gott zum Schluss und was bedeutet das für uns heute?

c) Einen „Dankbaum“ gestalten

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Es wird deutlich, dass es viel mehr Gründe zum Danken gibt als vermutet.

Material: ein zuvor ausgeschnittener Baumstamm mit kahlen Ästen aus brauner Pappe, grüne Zettel.

Durchführung: Die Kinder können Dinge auf die Zettel schreiben, für die sie Gott danken. Diese werden dann auf den oberen Teil des Baumes gepappt, so dass eine grüne Baumkrone entsteht.

3. Bausteine für die Vertiefung des Themas



a) Etwas pflanzen – Wachstum beobachten

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Die Kinder erfahren, was es heißt, zu warten und zu sehen, was Gott wachsen lässt.
- Material:** kleine Töpfchen mit Erde, Samen.
- Durchführung:** Die Kinder pflanzen (mit Hilfe eines Mitarbeiters oder einer Mitarbeiterin) die Samen in den Topf.
- Variante:** Eine ebenso schöne, jedoch weniger zeitaufwendige Möglichkeit ist, den Kindern kahle Zweige oder geschlossene Blumen für die Vase mitzugeben. Diese können dann auch bis zur Blüte beobachtet werden.

b) Lied: „Es ist nichts von selbst gekommen“ (JMT 2, 115)

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Der Text handelt von dem, was Gott für uns erschafft.
- Material:** Lied: „Es ist nichts von selbst gekommen“ von **Margret Birkenfeld** (Jede Menge Töne 2, 115).
- Durchführung:** Gemeinsam üben und singen wir das Lied.

c) Stilles Schreibgespräch

- Für wen:** für ältere Schulkinder.
- Warum:** Jedem Kind wird gezeigt, wo Gott ihm Begabungen geschenkt hat.
- Material:** Papier, Stifte.
- Durchführung:** Jedes Kind schreibt auf ein Blatt mit seinem Namen still für sich Dinge auf, die Gott in seinem Leben „wachsen“ lässt. Anschließend wird das Blatt an den Nachbarn oder die Nachbarin weitergegeben, der/die Ergänzungen vornehmen (z.B. „Du kannst gut Klavierspielen“) oder auch Ideen aufschreiben kann, wie diese Dinge eingesetzt werden können (z.B. „Spiel mal ein Stück im Gottesdienst“).

d) Wasserblumen (M 2)

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Die aufgehenden Blumen sind ein Symbol für das Versprechen, das Gott uns gibt.
- Material:** Kopien von M 2.
- Durchführung:** Die Blütenblätter der ausgeschnittenen Blume werden über den Vers gefaltet, so dass dieser nicht mehr zu sehen ist. Legt man die geschlossenen Blumen nun in eine Schale mit Wasser, öffnen sich die Blütenblätter wieder, und der Vers kann gelesen werden.

e) Mobile basteln

- Für wen:** für alle Altersgruppen
- Warum:** Dieser Baustein zieht sich als „roter Faden“ durch die gesamte Reihe. Jeden Sonntag kommt ein Tier dazu.
- Material:** Ausmalbild Taube (aus dem Internet).
- Durchführung:** Das Bild kann ausgemalt und evtl. auf Pappe geklebt werden. Auf die Rückseite kann das Thema des Sonntags geschrieben werden („Sehen, was Gott für uns wachsen lässt“)



Mögliche Stundenverläufe

Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Spiel: „Ich sehe was, was du nicht siehst“ (1a)
2. Einen „Dankbaum“ gestalten (2c)
3. Lied: „Es ist nichts von selbst gekommen“ (3b)
4. Wasserblumen (3d)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Erfahrungsübung: Menschlicher Fotoapparat (1b)
2. Lückentext (2a)
3. Etwas pflanzen (3a)
4. Lied: „Es ist nichts von selbst gekommen“ (3b)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Spiel: Zuzwinkern (1c)
2. Bibelarbeit (2b)
3. Stilles Schreibgespräch (3c)
4. Wasserblumen (3d)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Einen „Dankbaum“ gestalten (2c)
- Lied: „Es ist nichts von selbst gekommen“ (3b)
- Wasserblumen (3d) mitgeben

Leoni Buchmüller

Kopiervorlage

Lückentext

M 1

8 Noah ließ auch eine _____ fliegen, um zu erfahren, ob das Wasser von der Erde abgeflossen war. 9 Sie fand aber keine Stelle, wo sie sich niederlassen konnte; denn die ganze Erde war noch von _____ bedeckt. Deshalb kehrte sie zur Arche zurück. _____ streckte die Hand aus und holte sie wieder herein.

10 Er wartete noch einmal sieben Tage, dann ließ er die Taube zum zweiten Mal fliegen.

11 Sie kam gegen _____ zurück und hielt einen frischen _____ im _____. Da wusste Noah, dass das Wasser abgeflossen war.

12 Er wartete noch einmal _____ Tage, dann ließ er die Taube zum dritten Mal fliegen. Diesmal kehrte sie nicht mehr zurück.

Gott versprach: 22 Von jetzt an gilt, solange die _____ besteht: Nie werden aufhören Saat und _____, Frost und Hitze, _____ und Winter, Tag und _____.

Begriffe zum Einsetzen: Sommer, Taube, Schnabel, Wasser, Ernte, Abend, sieben, Erde, Ölbaumzweig, Nacht, Noah

Kopiervorlage

Wasserblume

M 2



Die durstigen Kamele: Warten auf Gottes Fürsorge

Vorbemerkungen

Als Abrahams Knecht losgeschickt wird, um eine geeignete Frau für Isaak auszuwählen, geht er nicht alleine: Er wird von zehn Kamelen auf seiner Reise begleitet. Diese Kamele spielen eine wesentliche Rolle bei der Auswahl von Rebekka, denn sie gelten zwar einerseits als robuste Geschöpfe, auf der anderen Seite sind sie auf die Fürsorge anderer angewiesen, da sie sich nicht selbst versorgen können. Dass Gott für Isaak die Frau aussucht, die nicht nur dem Knecht, sondern auch den Kamelen zu trinken gibt, macht deutlich, dass er aus uns Menschen machen möchte, die einen Blick für die Bedürfnisse ihrer Umwelt entwickeln.

Bausteine für die Stundengestaltung

1. Bausteine für den Einstieg ins Thema



a) Spiel: Stopptanz

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Die Kinder sehen, wie es ist, auf etwas zu warten.

Material: Musik.

Durchführung: Die Kinder tanzen/bewegen sich durch den Raum. Sobald der Spielleiter / die Spielleiterin die Musik stoppt, müssen alle in ihrer Bewegung einfrieren. Das Kind, das sich noch als letztes bewegt, scheidet aus (und darf vielleicht bei der nächsten Runde die Stopptaste drücken). Gewonnen hat das Kind, das als letztes übrig ist.

b) Vertrauensspiel: Menschenlaufband

Für wen: für Schulkinder.

Warum: In einer Gemeinschaft sind wir auf andere angewiesen und müssen ihnen vertrauen.

Material: keins.

Durchführung: Die Gruppe stellt sich im Spalier auf, die eine Hälfte der Gruppe in einer Reihe, die andere Hälfte der Gruppe gegenüber. Jedes Kind überkreuzt die Arme und nimmt die Hände der gegenüberstehenden Person. Ein (möglichst leichtes) Kind bleibt übrig. Der/Die Freiwillige legt sich mit dem Bauch auf die überkreuzten Arme. Durch leichtes Hochwerfen wird er/sie vom einen Ende des „Laufbandes“ zum anderen durchgereicht. Der/Die Spielleiter/in hilft beim Auf- und Abstieg.

Hinweis: Diese Vertrauensübung erfordert etwas Einfühlungsvermögen in die Befürchtungen der Freiwilligen. Alle Mitspielenden sollten auf die wichtige Funktion

des gegenseitigen Vertrauens und Wahrnehmens hingewiesen werden. Gut ist es, Uhren, Schmuck und Schuhe des/der Freiwilligen auszuziehen.



c) Vertrauensspiel: Fallen lassen

Für wen: für Schulkinder.

Warum: In einer Gemeinschaft sind wir auf andere angewiesen und müssen ihnen vertrauen.

Material: keins.

Durchführung: Alle stellen sich eng beieinander in einem Kreis auf. Ein Kind stellt sich nun mit verschlossenen Augen in die Mitte des Kreises und lässt sich mit angespanntem Körper fallen. Die Umstehenden fangen das Kind auf und schubsen es vorsichtig in eine andere Richtung. Damit nichts passiert, sollte der Kreis möglichst klein sein.

d) Spiel: Galgenmännchen

Für wen: für alle Schulkinder.

Warum: Anhand der Begriffe nähert man sich dem Thema an.

Material: Tafel mit Kreide oder Papier mit Stiften.

Durchführung: Der/Die Mitarbeitende denkt sich Wörter aus, die zum Thema passen (z.B. Wüste, Durst, Reise, Karawane ...) und macht nebeneinander für jeden Buchstaben, der in dem jeweiligen Wort vorkommt, einen horizontalen Strich. Die Kinder müssen nun versuchen, das Wort zu erraten. Dabei nennen sie dem Spielleiter / der Spielleiterin immer einen Buchstaben, von dem sie glauben, dass er im Wort enthalten ist. Gibt es den Buchstaben tatsächlich, wird er an der entsprechenden Stelle über den gemachten Strich geschrieben. Für jeden genannten Buchstaben, der nicht im Wort vorkommt, wird Stück für Stück ein Galgen (Hügel, Balken, Männchen ...) gezeichnet. Gewonnen hat die Gruppe, wenn sie es schafft, das Wort zu erraten bevor der Galgen fertig ist. Hat man das Spiel mit einigen Begriffen gespielt, kann man die Kinder selber überlegen lassen, um welches Tier es heute gehen wird.

2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

a) Ein Kamel erzählt seine Geschichte (M 1)

Für wen: für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.

Warum: Die Geschichte wird aus einer ungewöhnlichen Perspektive erzählt.

Material: Stofftier, Handpuppe oder Foto eines Kamels, Erzählvorschlag (M 1).

Durchführung: Das Kamel erzählt seine Geschichte (M 1).

b) Mitmachgeschichte (M 2)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Die Kinder werden in die Geschichte mit eingebunden, die Geschichte wird anschaulich.

Material: Geschichte (M 2)

Durchführung: Zu Beginn wird jedem Kind eine Rolle zugeteilt (Knecht, Rebekka, zehn Kamele, Frauen). Dann liest der/die Mitarbeitende die Geschichte langsam vor. Immer wenn eine Figur erwähnt wird (fettgedruckt), muss diese aufstehen. Es können auch noch Bewegungen oder kurze Sätze ausgedacht werden, die die Kinder beim Aufstehen machen bzw. sagen müssen.



c) Bibelarbeit

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Die Kinder erarbeiten sich den Bibeltext.

Material: Bibeln.

Durchführung: Der Bibeltext wird gelesen, dann kann über folgende Punkte gesprochen werden:

- Warum wird die Reise unternommen?
- Was spielen die Kamele für eine Rolle? Wozu sind sie da?
- Warum ist Rebekka die auserwählte Frau für Isaak? (Sie gibt auch den Kameleln zu trinken!)
- Warum beinhaltet das Zeichen Gottes, dass auch die Kamele Wasser bekommen? (Isaaks zukünftige Frau soll die gesamte Schöpfung im Blick haben, vor allem jene Geschöpfe, die auf die Fürsorge anderer angewiesen sind!)

3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

a) Wasserspiel

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Die Geschichte wird spielerisch vertieft.

Material: zwei mittelgroße Eimer mit derselben Füllmenge (Tränken der Kamele), ein großer Eimer (Brunnen), zwei gleichgroße Becher (Schöpfkellen / Krüge).

Durchführung: Es werden zwei Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten. Ziel ist es, sein Kamel zu tränken, also seinen Eimer komplett mit Wasser zu befüllen. Das Kind, das an der Reihe ist, schöpft mit dem Becher Wasser aus dem Brunnen und transportiert dieses (evtl. über einen kleinen Parcours) zur Kameltränke. Dann rennt es zurück und gibt den Becher an das nächste Kind ab, das ebenfalls wieder Wasser schöpft und so weiter ... Gewonnen hat die Gruppe, deren Kamel zuerst eine volle Tränke hat.

b) Gebetswand

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Wir bitten um Gottes Hilfe und Fürsorge im Alltag.

Material: evtl. Kamelvorlage (aus dem Internet), Stifte.

Durchführung: Jedes Kind schreibt oder malt seine Bitte an Gott auf ein gezeichnetes Kamel. Die Bitten der Kinder werden dann alle an einer (Pin-)Wand aufgehängt. Für die Wünsche wird gemeinsam gebetet.

c) Mobile basteln

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Dieser Baustein zieht sich als „roter Faden“ durch die gesamte Reihe. Jeden Sonntag kommt ein Tier dazu.

Material: Ausmalbild Kamel (aus dem Internet), zwei Holzstäbe oder Zweige pro Kind, Faden.

Durchführung: Das Bild kann ausgemalt und evtl. auf Pappe geklebt werden. Auf die Rückseite kann das Thema des Sonntags geschrieben werden („Warten auf Gottes Fürsorge“). Die beiden Holzstäbe werden über Kreuz gelegt und mit einer Schnur in der Mitte befestigt. Jetzt kann mit einem Faden jeweils ein Tier an ein Ende eines Holzstabes gehängt werden.

Mögliche Stundenverläufe



Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Stopptanz (1a)
2. Ein Kamel erzählt seine Geschichte (2a)
3. Gebetswand (3b)
4. Mobile basteln (3c)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Vertrauensspiel: Fallen lassen (1c)
2. Spiel: Galgenmännchen (1d)
3. Mitmachgeschichte (2b)
4. Wasserspiel (3a)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Vertrauensspiel: Menschenlaufband (1b)
2. Bibelarbeit (2c)
3. Wasserspiel (3a)
4. Gebetswand (3b)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Spiel: Galgenmännchen (1d)
- Mitmachgeschichte (2b)
- Wasserspiel (3a) z.B. für einen Open-Air-Gottesdienst
- Gebetswand (3b)

Leoni Buchmüller

M 1

Erzählvorschlag

Die durstigen Kamele

© Leoni Buchmüller

Abraham war schon sehr, sehr alt und wollte, dass sein Sohn Isaak endlich heiratet. Deswegen schickte er einen seiner Bediensteten durch die Wüste zu einer Stadt. Aber er ging nicht alleine, denn wir begleiteten ihn. Wir, die zehn Kamele!

Aber anstatt direkt in die Stadt zu gehen und uns nach der langen Reise etwas zu trinken zu geben, mussten wir draußen vor der Stadt bleiben. Es wurde zwar langsam Abend, aber es war immer noch sehr heiß und wir waren müde.

Der Platz, auf dem wir lagen, war ganz in der Nähe von einem Brunnen. Es gab ein paar Frauen, die aus der Stadt kamen, um Wasser zu schöpfen, und wir schauten ihnen ganz neidisch hinterher. Denn wie ihr euch vielleicht vorstellen könnt, waren wir ganz schön enttäuscht, dass wir nichts zu trinken bekamen, obwohl wir doch alle so einen großen Durst hatten. Selbst der Diener von Abraham, der uns hier hergebracht hatte, kümmerte sich nicht um uns, sondern schaute sich nur die Frauen an, die Wasser holten. Wir fühlten uns ganz schön schlecht, denn es gab keinen, der sich um uns kümmerte, und selber Wasser holen konnten wir ja nicht. Vielleicht habt ihr das ja auch schon einmal erlebt, dass ihr Hilfe von anderen Menschen gebraucht habt. Uns ging es jetzt ganz genau so. Aber könnt ihr euch vorstellen, was dann passierte? Eine junge Frau kam aus der Stadt und ging zum Brunnen hin. Sie hatte einen großen Krug dabei, den sie auf ihren Schultern trug. Während sie Wasser in den Krug füllte, sahen wir Kamele, wie der Mann, der uns hierhergebracht hatte, zu der Frau hinlief. Sie sprachen miteinander, und sie gab ihm etwas zu trinken.

Und dann, dann passierte etwas wirklich Tolles. Die Frau kam nämlich auch zu uns. Sie nahm den Krug wieder von den Schultern und schüttete das ganze Wasser in unsere Tränke! Da waren wir wirklich glücklich, dass die Frau so lieb zu uns war und uns etwas zu trinken gab. Diese Frau hieß übrigens Rebekka. Auf dem Rückweg begleitete sie uns, und als wir wieder zu Hause waren, heiratete sie Abrahams Sohn Isaak.

Leoni Buchmüller

M 2

Erzählvorschlag

Mitmachgeschichte

© Leoni Buchmüller

Vor sehr langer Zeit lebte in einem weit entfernten Land ein Mann namens Abraham, der einen **Knecht** hatte. Eines Tages sagte Abraham zu seinem **Knecht**, er solle mit **zehn Kamelen** in eine Reise machen, um eine Frau für seinen Sohn Isaak zu finden. Der **Knecht** war ein gehorsamer Mann, deswegen zog er mit den **zehn Kamelen** los.

Es war schon Abend, als der **Knecht** und die **zehn Kamele** die Stadt erreichten und davor an einem Brunnen anhielten. Der **Knecht** und die **zehn Kamele** waren sehr durstig. Aus der Stadt kamen ganz viele **Frauen**, junge **Frauen** und alte **Frauen**, und alle **Frauen** hatten Krüge dabei, die sie am Brunnen mit Wasser befüllten. Der **Knecht** wusste nicht, welche der **Frauen** die richtige für Isaak sein würde, deswegen bat er Gott um ein Zeichen.

Dann kam eine Frau namens **Rebekka** zum Brunnen. **Rebekka** schöpfte, wie alle anderen **Frauen** auch, Wasser aus dem Brunnen. Der **Knecht** ging zu ihr und bat **Rebekka** um etwas zu trinken. **Rebekka** war eine sehr freundliche Frau und gab ihm etwas.

Nachdem der **Knecht** getrunken hatte, ging **Rebekka** weiter zu den **zehn Kamelen** und gab auch ihnen nach der langen Reise Wasser.

Das war das Zeichen, das Gott dem **Knecht** gab: **Rebekka** war die einzige der **Frauen**, die sich nicht nur um den **Knecht**, sondern auch um die **zehn Kamele** kümmerte.

Leoni Buchmüller