

Kinderbibeltag

„Gemeinsam sind wir stark!“

Alter: 6 – 12 Jahre	Gruppengröße: 10 – 25 Personen	Dauer: 4 – 6h
Ort: variabel, am besten Haus mit Außengelände	Spielform: Miteinander statt gegeneinander	Bemerkungen:

Die Story: Auf dem Gelände sind seit Jahrhunderten gleich zwei Schätze verborgen, die so schwer versteckt sind, dass sie nur von einer Gruppe gefunden werden können, die sich in ihrem Verhalten am Beispiel Jesu orientiert. Es gilt viele Aufgaben zu lösen und Abenteuer zu bestehen, ehe die Gruppe genug Punkte gesammelt hat, um den Weg zu den Schätzen betreten zu können...

Ziel des Spieles: Ziel des Kinderbibeltages ist es, den Kindern Gemeinschaftserfahrungen zu vermitteln und sie der Erkenntnis näher zu bringen, dass vieles mit gegenseitiger Rücksichtnahme, Hilfsbereitschaft und Zusammenhalt besser geht als gegeneinander.

Vorbereitung:

- Aufgabenzettel vorbereiten, Verhaltens- und Essens-Kärtchen aufkleben und auseinanderschneiden
- Alle Teamer über die Aufgaben informieren.
- Einen Teamer festlegen, der für die Punkteverteilung zuständig sein soll.
- Orte festlegen, an denen die einzelnen Aufgaben durchgeführt werden können.
- Material griffbereit vorbereiten.

Ablauf:

- **Lieder:**
Wir sind die Kleinen in den Gemeinden
Viele kleine Leute
- Aus der Schule, dem Kindergottesdienst, der Jungschar... kennen zumindest einige Kinder Geschichten von Jesus. Die Kinder dürfen nun alle Jesus-Geschichten aufzählen, die ihnen einfallen, um diese sich gegenseitig ins Gedächtnis zu rufen oder zu erzählen.
- **Wenn es nach Jesus ginge, wie müssten/sollten wir dann miteinander umgehen**
 - Kinder selbst vermuten lassen
 - Kärtchen mit Verhaltensweisen zuordnen: Welche Verhaltensweisen hätte Jesus positiv und welche negativ bewertet? (Anlage 1)
- **Jesus hat zwei Regeln** gegeben, wie wir miteinander umgehen sollen.
 - Liebe deinen Nächsten wie dich selbst.
 - Behandle die anderen so, wie du selbst behandelt werden willst.
- Genau wie heute konnten die Menschen das damals nicht so recht verstehen, deshalb hat Jesus eine Geschichte erzählt, damit die Leute das besser verstehen.
- **Geschichte von barmherzigen Samariter erzählen.**
- **Teamer:** „Ich glaube, jetzt wisst ihr genug, denn genau darum soll es heute gehen. Wir probieren diese Verhaltensweisen heute einfach mal aus. Auf dem Gelände sind zwei

Schätze versteckt, die es zu finden gilt. Das ist allerdings nicht leicht, und überhaupt nur möglich, wenn man sich ganz am Verhalten Jesu orientiert. Wenn ihr dazu bereit seid und euch diese Aufgabe zutraut, können wir weitermachen, ansonsten müssen wir uns schnell noch was anderes überlegen...“

- **Kinder bekommen einen Aufgabenzettel (Anlage 3).** Auf dem Zettel stehen nur die Namen verschiedener Aufgaben. Die Kinder müssen sich anhand der Bezeichnungen und der angegebenen Punktzahl die gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe angibt einigen, welche Aufgabe sie lösen möchten. Erst dann, wird verraten, um was es in der Aufgabe geht. Nun muss die Aufgabe gelöst werden. Bei erfolgreicher Bewältigung erhalten die Kinder die angegebene Punktzahl, bei Misserfolg müssen sie entsprechende Punkte abgeben. Die Punkte werden in Form von Kärtchen (gelb = 1 Punkt; grün = 5 Punkte; blau = 10 Punkte) ausgegeben, über die die Kinder selbständig den Überblick behalten müssen. Für die Ausgabe der Punkte ist ein bestimmter Teamer zuständig, damit die Kinder nicht bei mehreren Teamern für die gleiche Aufgabe abkassieren können. Haben die Kinder 150 Punkte erreicht, sind sie dem Schatz ganz nahe und es folgt seine Suche (s.u.). Steht wenig Zeit zur Verfügung, oder brauchen die Kinder widererwartend lang, können die Teamer beginnen, Zusatzpunkte zu verteilen oder von vornherein das Ziel niedriger ansetzen. So kommt der Tag sicher zu einem richtigen Ende.
- **Kinder lösen eine Aufgabe nach der anderen.** Wenn nötig kann das Aufgabenlösen unterbrochen werden für kurze Besprechungen, ob die Kinder mit ihrem derzeitigen Verhalten wohl den Schatz finden können, oder ob es zu viel Streit gibt.
- **Zwischendurch kommt die Essenaufgabe:** Jeder zieht sich ein gelbes und ein oranges Kärtchen. Auf dem gelben Kärtchen steht eine Aufgabe, deren Lösung das entsprechende Kind zum Essen beitragen soll, und auf dem orangen Kärtchen steht, was es nach dem Essen zum Abwasch beitragen soll. Die Kinder dürfen sich gegenseitig helfen. Wer eine Helferkarte zieht hat die Aufgabe, zu schauen, wer Hilfe braucht und zuzupacken. Über die Anzahl der Helferkarten kann die Menge der Aufgabenkarten an die Kinderzahl angepasst werden. Wer seine Aufgabe erfüllt hat, gibt das Kärtchen einem Teamer, der kontrolliert und verteilt für jede gelöste Aufgabe einen Punkt. Die Essen-Aufgabe ist erst gelöst, wenn alle Aufgaben in Punkte getauscht sind. (Essen: Riesennudelsalat, Wurst, Brot)
- **Suche nach den Schätzen:** Sind die 150 Punkte erreicht, bekommen alle Kinder die Augen verbunden und bilden eine lange blinde Schlange. Ein Teamer führt die Schlange an einen gemütlichen Ort, an dem die Kinder aufgefordert werden, sich blind in einen Kreis zu setzen. Sitzen alle dürfen sie die Tücher abnehmen. Nun werden sie darauf hingewiesen, dass sie den ersten Schatz bereits gefunden haben. Die Kinder werden sich wundern und Vermutungen äußern. Nun ist es Aufgabe der Teamer das Gespräch so zu lenken, dass die Kinder erkennen, dass gute Zusammenarbeit und Gemeinschaftserfahrung wie ein Schatz sind der überall, auch im Alltag gefunden werden kann. Haben die Kinder verstanden um was es bei diesem ersten Schatz geht, bekommen sie einen Tipp, wo sie suchen müssen, um den zweiten Schatz zu finden, der dann aus Süßigkeiten, Eis o.ä. besteht.

Variationen: Nicht erschrecken, wenn in der Materialliste Dinge stehen, die nicht vorhanden sind. Viele Aufgaben lassen sich auch mit anderen Materialien lösen oder gar durch andere Aufgaben ersetzen.

Erscheint der Eingangsteil zu lang, oder kennen die Kinder die Geschichte vom barmherzigen Samariter bereits, so kann diese ohne Probleme und ohne den Sinn des Tages zu zerstören weggelassen werden.

Teilweise können und müssen Aufgaben der Gruppe (Teilnehmerzahl, Alter...) angepasst werden. Das stellt kein Problem dar, da die Gruppe zusammenarbeitet und damit nicht aufge-

passt werden muss, dass es für einzelne Mannschaften gerecht bleibt. Es ist sinnvoll, die Aufgaben vorher mit Blick auf die Gruppe durchzudenken.

Materialliste: Liedzettel, Gitarre o.ä., Verhaltenskarten zum Sortieren, Aufgabenzettel für die Kinder, Aufgaben mit Erklärungen für die Teamer, Schatz, So viele Tücher wie Kinder, Stäbe oder Stöcke ca. 1, 5m, Stühle, Seil, Geschirrhandtücher, Teppichfließen, Straßenkreide, Pfennige, Tische, alte Zeitungen, Schnur, Eimer, 2 Krüge oder Schüsseln, Bank oder anderes Balanciergerät, großes Tuch oder Fallschirm, Mülltüten, Stoppuhr, Aufgabenkarten für das Essen, Brot, Würste, saure Gurken, gekochte Nudeln, Paprika, Zitronentee, Geschirr, Erbsen- und Pilzdosen, Zutaten für Nudelsalatsoße nach Geschmack

Zettel zum Sortieren (so hätte sich Jesus verhalten und so nicht):

Sich helfen

Rücksicht nehmen

Freundlich sein

Schimpfen (z.B.

wenn jemand was

falsch macht)

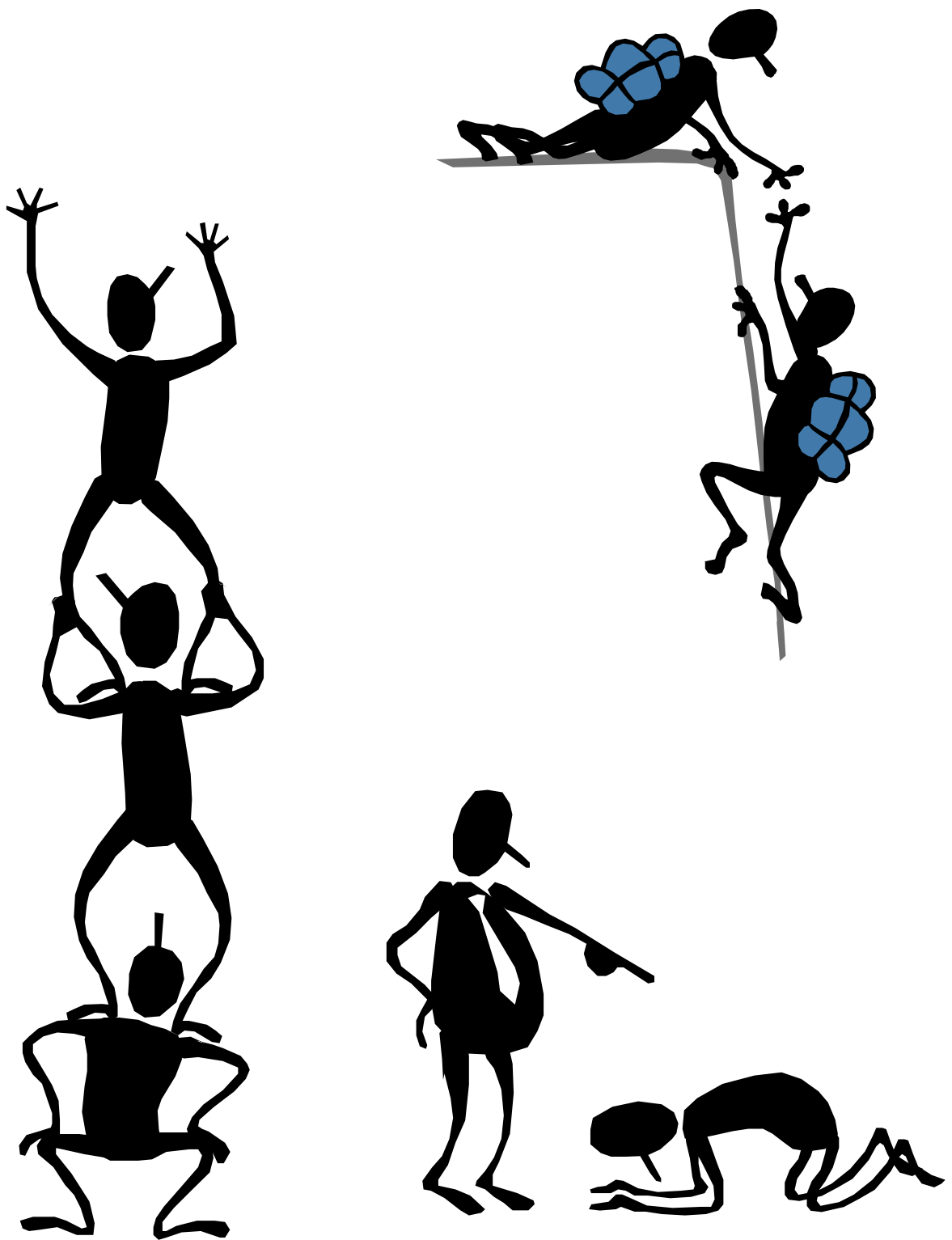
Jemand beleidigen

Zusammenarbeiten

**Auf Schwächeren
herumhacken.**

**Immer allen zei-
gen, wie toll man
ist.**

**Andere unter-
stützen.**



Die Aufgaben (Zettel für Teamer):

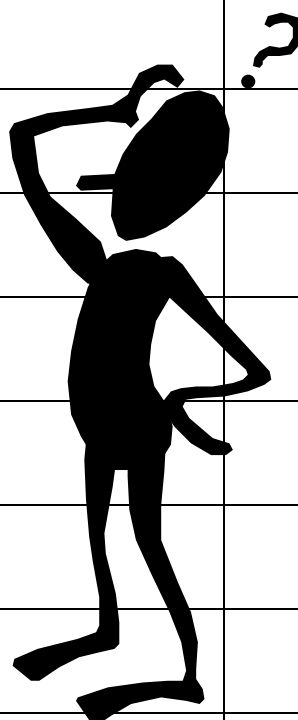
Bezeichnung	Erklärung	Material
Blindenbegegnung 15 Punkte	Eine Hälfte ist blind, die andere sehend. Mit Stäben und Stühlen werden Hindernisse aufgebaut. Blinde stehen auf der einen, Sehende auf der anderen Seite. Sie müssen Plätze tauschen, ohne ein Hindernis zu berühren.	Stäbe, Stühle Tücher
Hängender Kreis 5 Punkte	Alle bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Jeder zweite hängt sich nach innen, die anderen nach außen. Es entsteht ein Gleichgewicht. Dann pendeln indem jeder gleichzeitig seine Position wechselt.	
Die große Sprachlosigkeit 5/10 Punkte	Es darf ab sofort nicht mehr gesprochen werden. Die Kinder bekommen die Aufgaben: stellt euch nach Größe auf. Haben sie das geschafft, nach Alter. Jedesmal sprechen kostet einen Punkt.	
Giftige Säure 10 Punkte	Einige Teilnehmer: der Viertgrößte, Person mit den längsten Haaren und die älteste Person kommen auf einer Expedition mit einer giftigen Säure in Berührung, und dürfen nur noch 5 Sekunden berührt werden. Sie sind bewusstlos. Sie müssen mit den zur Verfügung gestellten Gegenständen ins Krankenhaus zur Entgiftung gebracht werden.	Seil, Geschirrhandtuch, Stäbe, Teppichfließe Tuch Alles was die TN am Körper haben

Gut versteckt 5 Punkte	Alle TN müssen sich verstecken. Die Teamer suchen. Wenn sie nach 3 Minuten noch nicht die Hälfte gefunden haben, ist die Aufgabe gewonnen.	
Die Eisscholle 5 Punkte	Aus Teppichfließen eine Eisscholle (Fläche) legen. Alle sind Pinguine und stehen darauf. Die Eisscholle schmilzt (Fließen wegnehmen) und keiner darf ins Wasser fallen. Wie klein kann die Eisscholle werden?	Teppichfließen
Das tiefe Moor 15 Punkte	Ein Moor (vorher festgelegte Strecke) muss mit zur Verfügung gestellten Gegenständen überwunden werden, ohne dass jemand das Moor berührt. Alle müssen gemeinsam gehen.	Teppichfließen, Stühle, Stäbe, Kisten
Das Sparschwein 5 Punkte	Ein Sparschwein ist kaputt gegangen. Jetzt müssen die Münzen in Sicherheit gebracht werden, indem sie den TN auf die Stirn gelegt werden und so über eine 3 m entfernte Linie geschleudert werden müssen.	Straßenkreide Pfennige
Das Fließband 10 Punkte	Die TN sitzen sich in zwei Reihen auf Stühlen gegenüber, so dass die Knie wie ein Reißverschluss zusammengeschoben sind. Die Arme liegen mit den Handflächen nach oben auf den Oberschenkeln. Nun darf sich die erste Person auf dieses Fließband legen und wird über die Hände transportiert. Bis jeder mal dran war.	Stühle

Kleiderschlange 5 Punkte	„Bildet aus den Kleidern, die ihr entbehren könnt eine Schlange, die man aus dem Fenster hängen kann, und die bis auf den Boden reicht.“	
Polarexpedition 15 Punkte	Jeder sitzt auf einem Eisberg (Stuhl, Fließe) und will auf ein rettendes Floß in der Mitte (Tische). Die Eisberge können aber nur bewegt werden, wenn niemand drauf ist. Auf jedem Eisberg können 2 Personen stehen. Zwei Eisberge sind so beieinander, dass die Besitzer zum anderen rüber können. Alle anderen sind zu weit auseinander.	Tische, Eisberge (Stühle, Fliesen)
Papierabfuhr 5/10 Punkte	Ein Berg Zeitungspapier muss in einen 3-4 m hohen aufgehängten Eimer geworfen werden.	Alte Zeitung Schnur Eimer
Wasserknappheit 10 Punkte	Zwei Krüge an zwei verschiedenen Orten. In einem ist Wasser, das in den anderen transportiert werden soll, möglichst ohne etwas zu verschütten und ohne Hilfsmittel. Die Eimer müssen an ihrem Platz stehen bleiben.	2 Krüge Wasser Gläser Schüssel
Die schmale Brücke 10 Punkte	Die Gruppe teilt sich in zwei. Jede Gruppe betritt von einer anderen Seite eine schmale Brücke (Balken, Bank, Stühle...). In der Mitte begegnen sie sich und müssen nun, ohne herunter zu fallen aneinander vorbei. Je schmaler die Brücke desto schwerer die Aufgabe!	Bank oder Stühle oder Balancierbalken ...

Die Höhle 5 Punkte	Alle müssen unter ein Tuch und gut hören. Wenn draußen eine Münze zum fünften Mal runtergefallen ist, müssen sie drunter vorkommen.	Münze, großes Tuch oder Fallschirm
Lustiges 5 Punkte	Stellt mindestens drei Scherzfragen, die von den Teamern nicht beantwortet werden können.	
Die gute Tat 15 Punkte	Sammelt innerhalb fünf Minuten soviel Müll auf dem Gelände wie möglich. Die Teamer entscheiden über den Erfolg der Aufgabe.	Mülltüten Uhr
Akrobaten 5/10 Punkte	Es dürfen nur noch eine bestimmte Anzahl Hände und Füße den Boden berühren. Spannend wird's wenn es weniger als die Hälfte sind.(Auch in Kleingruppen möglich.)	

Blindenbegegnung	15 Punkte
Hängender Kreis	5 Punkte
Die große Sprachlosigkeit	5/10 Punkte
Giftige Säure	10 Punkte
Gut versteckt	5 Punkte
Die Eisscholle	5 Punkte
Das tiefe Moor	15 Punkte
Das Sparschwein	5 Punkte
Das Fließband	10 Punkte
Kleiderschlange	5 Punkte
Polarexpedition	15 Punkte
Papierabfuhr	5/10 Punkte
Wasserknappheit	10 Punkte
Die schmale Brücke	10 Punkte
Die Höhle	5 Punkte
Lustiges	5 Punkte
Die gute Tat	15 Punkte
Akrobaten	5/10 Punkte



Aufgaben vor dem Essen:

Schiebe alle Tische zusammen, so dass alle einen Platz finden können.	Stelle um die zusammengeschobenen Tische so viele Stühle, dass jeder einen bekommt.
Schiebe alle Tische zusammen, so dass alle einen Platz finden können.	Stelle um die zusammengeschobenen Tische so viele Stühle, dass jeder einen bekommt.
Nimm dir ein Brettchen und ein Messer, und schneide die sauren Gurken in dünne runde Scheiben.	Nimm dir ein Brettchen und ein Messer, und schneide die sauren Gurken in dünne runde Scheiben.
Nimm dir ein Brettchen und ein Messer und schneide die Paprikas in kleine Würfel.	Nimm dir ein Brettchen und ein Messer und schneide die Paprikas in kleine Würfel.
Stelle für alle einen Teller auf den Tisch.	Stelle für alle einen Teller auf den Tisch.
Lege an jeden Platz eine Gabel.	Lege an jeden Platz ein Messer.
Stelle an jeden Platz ein Glas.	Stelle an jeden Platz ein Glas.

<p>Mache einige Kannen voll mit Zitronentee.</p>	<p>Mache einige Kannen voll mit Zitronentee.</p>
<p>Nimm dir einen Dosenöffner, öffne alle Dosen, und gieße die Flüssigkeit ab.</p>	<p>Nimm dir ein Messer und schneide die Pilze in Scheiben. Lege sie dann in eine Schale, damit sich jeder selbst bedienen kann.</p>
<p>Nimm dir ein Messer und schneide die Pilze in Scheiben. Lege sie dann in eine Schale, damit sich jeder selbst bedienen kann.</p>	<p>Nimm dir einen Dosenöffner, öffne alle Dosen, und gieße die Flüssigkeit ab.</p>
<p>Helferkarte</p>	<p>Helferkarte</p>
<p>Helferkarte</p>	<p>Helferkarte</p>
<p>Helferkarte</p>	<p>Helferkarte</p>

Aufgaben nach dem Essen:

Wische die Tische ab.	Wische die Tische ab.
Räume die Tische ab, und trage das Geschirr in die Küche.	Räume die Tische ab, und trage das Geschirr in die Küche.
Räume die Tische ab, und trage das Geschirr in die Küche.	Räume die Tische ab, und trage das Geschirr in die Küche.
Trockne das Geschirr ab.	Trockne das Geschirr ab.
Trockne das Geschirr ab.	Trockne das Geschirr ab.
Wirf alle Reste, die noch auf den Tellern sind, in den Müll.	Wirf alle Reste, die noch auf den Tellern sind, in den Müll.
Schütte alle Reste, die noch in den Gläsern sind, in den Abfluss.	Schütte alle Reste, die noch in den Gläsern sind, in den Abfluss.

Frage einen Leiter, wie du die Tische und Stühle hinstellen sollst.	Frage einen Leiter, wie du die Tische und Stühle hinstellen sollst.
Helferkarte	Helferkarte
Helferkarte	Helferkarte
Helferkarte	Helferkarte
Helferkarte	Helferkarte
Helferkarte	Helferkarte
Helferkarte	Helferkarte