

Juli · August · September

NR. 3/2012

# JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern





# Spiel der Schöpfung

## Brettspiel für Regentage

### Vorabinfos

<b>Dauer:</b>	ca. 1 Stunde
<b>Zielgruppe:</b>	sechs bis zwölf Jahre
<b>Vorbereitungszeit:</b>	normal

### Spielidee

Am Schluss dieses Pdfs findet ihr die Vorlage für das Brettspiel. Bei schönem Wetter kann man es aber auch als Stationenspiel draußen oder als lebensgroßes Spiel auf dem Hof spielen (dann als Spielfiguren Kinder einsetzen und das Spielfeld auf den Boden malen). Die Gruppen (ca. sechs Kinder pro Gruppe) würfeln reihum und gehen die jeweiligen Felder



vor. Die Gruppe, die zuerst über das jeweilige Tagesfeld gezogen ist, bekommt die Anzahl des Tages an Punkten (1. Tag = 1 Punkt, 2. Tag = 2 Punkte etc.). Bei den Spielen spielen alle Gruppen gegeneinander. Die Gruppe, die das Spiel gewinnt, bekommt ebenso die Punkte des Tages. Wer hat am Schluss die meisten Punkte?

## Die einzelnen Spielfelder

### 1. Tag: Licht und Finsternis

Jede Gruppe bekommt eine oder mehrere Bibeln (je nach Gruppengröße) und hat drei Minuten Zeit, möglichst viele Bibelverse zu finden, in denen entweder von Licht oder von Finsternis die Rede ist. Alternative für kleinere Kinder ist ein Blindenparcours, der ohne Fehler möglichst schnell überwunden werden muss.

**Material:** Zettel, Stift, Bibel, Augenbinden, Blindenparcours.

### 2. Tag: Himmel und Erde

Die Gruppen stellen sich jeweils in einer Reihe auf. Von jeder Gruppe darf immer nur der Erste laufen. Es gibt drei Gegenstände, die jeweils für die Stichworte „Himmel“, „Erde“ und „Gott“ stehen, z. B. Watte für den Himmel, ein braunes Tuch für die Erde und ein gelbes Blatt für Gott. Diese drei Gegenstände liegen einige Meter von den Kindern entfernt auf dem Boden. Es wird eine Geschichte erzählt, in der diese drei Stichworte vorkommen. Der jeweils Erste in der Reihe muss so schnell wie möglich den richtigen Gegenstand bringen, wenn er eines der Stichworte hört.

**Material:** drei Gegenstände, Geschichte (siehe Seite 5 dieses Pdfs).

### 3. Tag: Land mit Pflanzen und Meer

Jede Gruppe erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Der Mitarbeitende nennt einen Oberbegriff, z. B. „Obst“. Auf Kommando schreibt jede Gruppe in einer Minute möglichst viele Obstsorten auf. Die Gruppe mit den meisten Begriffen bekommt für diese Runde einen Punkt. Die Gruppe, die am Ende die meisten Punkten hat, gewinnt.

Mögliche Oberbegriffe: Obst, Gemüse, Baumarten, Blumenarten.

**Andere Variante:** Ein Blatt mit Buchstaben von A bis Z beschriften. Gewonnen hat die Gruppe, die innerhalb von drei Minuten zu den meisten Buchstaben des Alphabets eine Pflanze gefunden hat (evtl. X und Y weg lassen).

**Material:** Oberbegriffe, Blätter, ggf. Blätter mit Alphabet, Stifte, Stoppuhr.



#### 4. Tag: Sonne, Mond und Sterne

Einer aus der Gruppe ist blind und muss ein Bild malen.

Der Leiter gibt die Vorgaben:

Oben in die rechte Ecke kommt die Sonne.

Darunter male eine Wolke.

In die linke Ecke kommt der Mond.

Dann in die Mitte ein Stern, dann noch mal ein Stern unter dem Mond.

Und ein ganz kleiner Stern kommt links neben den Stern in der Mitte.

**Material:** Blätter, Stifte.

#### 5. Tag: Tiere im Wasser und in der Luft

„Hier ist euer künstlerisches Geschick gefragt.“ Jede Gruppe bekommt ein Stück Knetmasse (oder einen Pfeifenputzer) und soll aus dieser Knetmasse (diesem Pfeifenputzer) ein bestimmtes Tier formen.

**Material:** Knetmasse oder Pfeifenputzer.

#### 6. Tag: Tiere auf der Erde und der Mensch

Hier muss nun einer aus der Gruppe einen Begriff (Tier, Beruf, etwas was mit Tieren und Menschen zu tun hat ...) mit seinem Hintern in die Luft schreiben. Der Rest der Gruppe muss raten. Am besten mehrere Durchgänge machen. Wer dann die meisten erratenen Begriffe hat, bekommt die Punkte.

Für kleinere Kinder kann man auch wahlweise auf den Rücken die Buchstaben malen lassen oder mit dem Finger in die Luft schreiben (so wie ein Lehrer an eine imaginäre Tafel).

**Material:** Begriffe zu Tieren und Menschen.

#### 7. Tag: Gott ruht sich aus

Das Ziel ist erreicht, die Schöpfung ist gut geworden, ihr könnt euch nun ausruhen (evtl. mit einer schönen Belohnung).

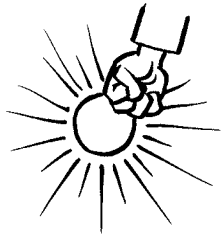
**Material:** Ggf. überlegen, was es als Belohnung geben kann und Entsprechendes vorher besorgen, bzw. vorbereiten.



## Geschichte

Am Anfang hat Gott den Himmel und die Erde geschaffen.  
Die Erde war noch wüst und leer und ohne Leben.  
Überall war Wasser und es war dunkel.  
Da sprach Gott: „Es werde Licht!“ und so wurde es hell.  
Gott sah, dass das Licht gut war.  
Er trennte das Licht von der Dunkelheit.  
Und Gott nannte das Licht „Tag“ und die Dunkelheit „Nacht“.  
Dann sprach er: „Über der Erde soll sich ein Dach wölben.“ Und so geschah es.  
Gott spannte ein Dach und nannte es „Himmel“.  
Und Gott sah, dass es gut war.  
Und so trennte er an den folgenden Tagen das Wasser vom Land  
und nannte das Wasser „Meer“ und das Land „Erde“.  
Er sprach: Die Erde soll grün werden und viele Gräser, Blumen und Bäume  
auf ihr wachsen.  
Ebenso machte Gott am Himmel Sonne, Mond und Sterne.  
Und Gott sah, dass es gut war.  
Danach erschuf er die Tiere –  
die im Wasser und die in der Luft, die man am Himmel sehen kann,  
danach die Tiere auf der Erde und schließlich den Menschen.  
Und Gott sah, dass es gut war.  
Und am siebten Tag ruhte Gott aus.

Claudia Scharschmidt



1. Tag



4. Tag



6. Tag

7. Tag



2. Tag

3. Tag

5. Tag



Tohuwabohu