

ESTHER FRIEDRICH

BIBEL, KÖMPASS, LAGER- FEUER

Gruppenstunden
für Pfadfinder und
Outdoor-Fans



Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG (»Text und Data Mining«) zu gewinnen, ist untersagt.



© 2025 Born-Verlag in der SCM Verlagsgruppe GmbH
Max-Eyth-Straße 41 · 71088 Holzgerlingen
bornverlag.de

Die Bibelverse sind folgender Ausgabe entnommen:
Neues Leben. Die Bibel, © der deutschen Ausgabe 2002 und 2006 SCM R.Brockhaus
in der SCM Verlagsgruppe GmbH, Holzgerlingen.

Umschlaggestaltung: Andreas Sonnhüter; grafikbuero-sonnhueter.de
Titelbild: pikepicture, DDDART, Marina Vishtak, GoodStudio, LadadikArt,
sivVector (shutterstock)
Satz: typoscript GmbH, Walddorfhäslach
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
Gedruckt in Deutschland
ISBN 978-3-87092-659-5
Bestell-Nr. 182.659

Über die Autorin

Esther Friedrich, * 1982, ist im ländlich geprägten Hunsrück aufgewachsen. Nach dem Abitur absolvierte sie ihre Ausbildung zur Gesundheits- und



Krankenpflegerin in Kirchheim unter Teck. Seit 2005 ist sie mit Pastor Tobias Friedrich verheiratet. Der Familienalltag mit 4 Töchtern und Hund hält sie nicht davon ab, sich in christlichen Gemeinden vielfältig ehrenamtlich zu engagieren. Während ihrer Zeit in Pfungstadt gründete sie den PEC-Pfadfinderstamm »Pfungstädter

Füchse«. Heute bereichert sie die »Plöner Seeschwalben« des REGP mit ihren Ideen.

VORWORT

In diesem Buch stelle ich viele spannende Aktionen vor, die ich im Laufe meiner ehrenamtlichen Mitarbeit in verschiedenen Gemeinden in Jung-schar, Teenkreis, Jugendkreis, Kindergottesdienst und in meinem Pfadfinderstamm mit unterschiedlichen Altersgruppen durchgeführt habe. Zu jeder Aktion gibt es einen passenden geistlichen Impuls. Dieser verbindet unser Tun und unsere praktischen Erfahrungen mit dem Glauben an Jesus Christus. Mein Wunsch ist, dass der Glaube die Teilnehmer, Mitarbeiter und Leiter der Gruppen-, Sippen- und Stammestreffen durchdringt und sich in ihrem Alltag bewährt.

Daher möchte ich gerne meine vielfältigen, in den letzten Jahren gesammelten Andachten allen zur Verfügung stellen, denen das geistliche Wachstum ihrer Schützlinge am Herzen liegt. Damit sich die geistlichen Lektionen gut einprägen, habe ich sie thematisch mit einer Aktivität im Outdoorbereich verknüpft. Die einzelnen Gruppenstunden sind fertig ausgearbeitet und können mit persönlichen Ideen erweitert und auf die eigene Gruppe angepasst werden.

Pfadfinderstämme, Jungscharen, Teenkreise und viele andere Kinder- und Jugendgruppen profitieren von dieser Art der ganzheitlichen Erfahrung. Für verschiedene Altersgruppen gibt es Stundenentwürfe zu den Themenbereichen Bibel, Werkzeug, Feuer, Orientierung, Knoten und Bünde, Fahrt und Lager, Erste Hilfe, Schätzen und Messen, Hygiene, Natur, soziales Engagement, Gruppenbildung, Spielen, Werken. Ohne viel Theorie ist dies ein Buch aus der Praxis für die Praxis. Eigene Zeichnungen verdeutlichen an vielen Stellen das geschriebene Wort.

Vor jeder Beschreibung stehen in Stichworten Angaben zur Jahres- bzw. Tageszeit, zur Dauer, zu den örtlichen Voraussetzungen, zum Alter der Teilnehmer und der Gruppengröße. Außerdem gibt es manchmal Hinweise auf

wichtige Vorbereitungen, die länger im Voraus geplant werden müssen, und auf Fähigkeiten der Teilnehmer, die diese haben sollten. Die Altersangabe orientiert sich an den Pfadfinderstufen:

Biber	(B)	Kindergarten	(3-5 Jahre)
Wölflinge	(W)	1. und 2. Klasse	(6-8 Jahre)
Jungpfadfinder / Jungschar	(JP)	3. bis 6. Klasse	(9-12 Jahre)
Pfadfinder / Teens	(P)	7. bis 9. Klasse	(13-15 Jahre)
Rover / Jugendliche	(R)	ab 10. Klasse	(ab 16 Jahren)

Verschiedene Bastelanleitungen, Bilder, Liedvorschläge, Spiele oder Rezepte sind in die Stundenentwürfe integriert. Kursivgedrucktes sind Regieanweisungen.

Ich wünsche allen Mitarbeitern viel Freude beim Ausprobieren der Stundenentwürfe und Gottes Segen bei der Durchführung.

Esther Friedrich

Hinweis:

In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Inhalt

Impulsthema	Bibelstelle/Geschichte	Aktion	Seite
SPIELE			
Es geht los	Lukas 5,27-32 Berufung des Levi	Kennenlernspiele	11
Goldene Regel	Matthäus 7,12	Kooperationsspiele	14
Blind vertrauen	Markus 10,46-52 Bartimäus	Blindenführung, Kim-Spiele	17
Fair Play	2. Mose 20 Zehn Gebote	Gummibärgenspiel	20
Angenommen	Markus 10,13-16 Jesus und die Kinder	Spiele mit Luftballons	22
»Such & Find«-Geländespiel	Heilsgeschichte	Geländespiel	25
ERSTE HILFE			
Hilfe! Hilfe!	Lukas 10,25-37 Barmherziger Samariter	Notruf, Pflaster, Verband	33
Fünf Freunde	Markus 2,1-12 Heilung des Gelähmten	Transport, Seiten-, Schocklage, Druck-, Dreiecktuch-Verband	37
Spezialfall	1. Hilfe für die Seele	Blasen, Stiche, Kälte, Hitze, Verbrennung	45
MESSER			
Sei mutig und stark	Josua 1,9	Stift schnitzen	49
Wertvoll	Jesaja 43,3	Quirl und Schneebesen	54
Der Fleck muss weg	1. Johannes 1,8-9	Quirl und Schneebesen	58
Gemeinsam statt einsam	Apostelgeschichte 2,42-47 Die verbindende Schnur	Spankerzen Spiel: Wo ist denn ...	61
FEUER			
Das wichtigste Gebot	Lukas 10,27	Feuer machen	64
Brandgefährlich!	Jakobus 3,4-10	Feuerchallenge	68
AUSRÜSTUNG			
Aus Kriegshelfern werden Friedenshelfer	Jesaja 2,4	AZB-Päckchen	71

Gut gerüstet	Epheser 6,11-17 Waffenrüstung	Ausrüstung Geländespiel	74
ORIENTIERUNG			
Spuren meines Lebens	1. Mose 4,1-16 Kain und Abel	Waldläuferzeichen	78
Spurensuche	Messianische Verheißungen	Versteckte Zeichen	83
Verlaufen	2. Könige 22,1–23,30 Josia kehrt um	Himmelsrichtungen, Peilen, Verlaufen	87
Pfadfinder der Meere	Psalms 32,8 Gott zeigt dir den Weg	Karte, Kompass	91
Verborgene Talente	Matthäus 25,14-30	Wegkroki	100
Evangeliums-Stern	Johannes 3,16	Unterm Sternenhimmel	104
Planeten, Sterne, Galaxien	Sternenwissen in der Bibel	Sternenquiz, Dekosterne	108
MESSEN			
Achtung, Urteil!	Matthäus 7,1f	Messen	113
KNOTEN & BÜNDE			
Sturm-Stopp	Markus 4,35-41 Sturmstillung	Seil, halber Schlag, Acht- knoten	118
Beste Beziehung	Johannes 14,6	Kreuzknoten, Webleinstek, Seilbrücke	121
Unscheinbare Fessel	Römer 5,21	Kreuz-, Achtbund, Schaukel, Kletterturm	123
Nur wer loslässt, wird gehalten	(Un)Abhängig	Palstek, Klettergurt, Kletter- gerüst	127
LAGER			
Gott ist unser Schutz	Psalms 91	Kröte, Tarp	130
Teamwork	2. Mose 33,7-11 Zelt der Begegnung	Wettbewerb Kohte	133
Gottes Ordnung gegen Chaos	4. Mose 2,1-2+34 Israel am Sinai	Lagermodell, -aufbau	138
Lagerkrankheiten ade	3.-5. Mose Reinheitsgebote	Lager-, Körperhygiene, Donnerbalken	141
KOCHEN			
Homeless boys	Lukas 15,11-32 Der verlorene Sohn	Holzvergaser-Hobo	144

Vater unser	Matthäus 6,9-13 Gebet	Kochen auf dem Hobo	148
Tischendorf und die Bibel	2. Timotheus 3,16 Psalm 19,8-9	Bibelkuchen	152
SIGNALISIEREN			
Code-Knacker	1. Samuel 20 David und Jonathan	Codes, Geheimschriften	156
Wen(n) Gott ruft	1. Samuel 3 Samuels Berufung	Samuel Morse, Morsebox	161
NATUR			
Sehr gut!	1. Mose 1, 1-2,4 Schöpfung	Müllsammelaktion, Naturbingo	165
Richtig oder falsch?	1. Mose 3 Sündenfall	Nadelbäume, Nadeltee kochen	168
Gemeinsam stark	Ameise Sprüche 6,6-11	Insektenhotel	174
FESTE			
Jahreslosung	www.jahreslosung.net	Neujahrsempfang, Teelicht- spiel	178
Thinking day 22. Februar	5. Mose 4,32-35 Erinnerungen	B.-P.-Stationen Postkartenaktion	180
Passion und Ostern	Rose von Jericho	Kreuzweg, Osterfeuer, Oster- garten, Filmabend	185
Auf geht's! Himmelfahrt	Apostelgeschichte 1,9-11 Matthäus 28,10-20	Wanderung	188
Ich hab was gegen Angst	Johannes 16,33	Reformationsfest	191
Friedenslicht	www.friedenslicht.de	Kerzen und Laternen	194
Silvesterparty	Dietrich Bonhoeffer, Von guten Mächten	Spiel an der Schnur	197
LITERATUR UND LINKS			203

ES GEHT LOS

Zeit	Ort	Dauer	Alter	TN	MA
immer	draußen	1 ½ h	6-12	6-30	2-4

Vorbereitung: Ladet mit einem Team motivierter Mitarbeiter und Helfer zu einer neuen Gruppe ein.

Aktion Teil 1: Kennenlernspiele

Vorstellen:

Jeder nennt seinen Namen inklusive eines Tieres oder einer Pflanze, das oder die mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt, z. B. Tom Tiger. Danach nennt der Spielleiter einen genannten Namen und wirft demjenigen einen Ball zu. Der Fänger wirft den Ball nach Nennung eines anderen Namens weiter. Dabei sollte man darauf achten, dass jedes Kind drankommt.

Zeitungschlagen:

Alle stehen im Kreis. Ein Kind geht in die Mitte und bekommt einen Schläger aus einer gerollten Zeitung, die mit Klebeband fixiert ist. Der Spielleiter ruft den Namen eines Kindes. Das Kind in der Mitte versucht, das genannte Kind mit der Zeitung abzuschlagen, bevor dieses einen neuen Namen ruft. Gelingt es ihm, geht das andere Kind in die Mitte. Gelingt es ihm nicht, probiert es den Nächsten, dessen Name gerufen wurde, zu treffen. Zur Sicherheit darf nur an den Beinen getroffen werden.

Sortieren:

Die Gruppe soll sich nach Größe, nach Alter und alphabetisch nach Vornamen oder Nachnamen sortieren. Dabei balanciert die Gruppe auf einem liegenden Baumstamm und keiner darf den Boden berühren.



Varianten: Es wird auf der ebenen Fläche gespielt, aber keiner darf etwas sagen. Statt eines Baumstammes liegt ein Seil am Boden, das immer mit einem Fuß berührt werden muss.

Atomspiel:

Alle bewegen sich zu Musik oder Trommelklängen auf dem Platz. Wenn der Spielleiter die Musik beendet, ruft er z. B. »Atom 3«. Alle finden sich schnell zu Dreiergruppen zusammen und fassen sich an der Hand. Wenn die Musik wieder spielt, lösen sich die Atome wieder auf.

Variante: Statt eine Zahl zu nennen, ruft der Spielleiter eine Vorliebe, Fähigkeit oder Eigenschaft, wie z. B. »Alle mit roten Haaren«. Dann finden sich alle mit dieser Eigenschaft zusammen und berühren sich gegenseitig mit einem Finger.

Impuls: Berufung des Levi – Lukas 5,27-32

Der Leiter geht auf jeden Teilnehmer zu und bittet ihn, etwas abzugeben. Hierbei ist Sensibilität gefragt und kein Kind sollte gezwungen werden, wenn es nicht möchte.

So, wie ich es gerade getan habe, tat das auch ein Mann mit Namen Levi. Er war Zolleinnehmer von Beruf und seine Aufgabe bestand darin, den Menschen, die Waren zum Verkaufen in seine Stadt hineinbrachten, eine festgesetzte Summe abzukassieren. Das war in Ordnung, denn so stand es

im Gesetz. Levi nahm aber den meisten Menschen mehr ab, als nötig war. Deshalb war er sehr verachtet und niemand wollte etwas mit ihm zu tun haben. Eines Tages kam Jesus an seiner Zollstation vorbei. Jesus ging auf Levi zu. Er sah ihn an und forderte ihn auf: »Folge mir nach!« Levi merkte, dass Jesus sein Freund sein wollte und ihn trotz allem achtete. So ließ er alles stehen und liegen und ging mit Jesus mit. Ab sofort wollte Levi ein gutes Leben mit Jesus führen und keinen mehr betrügen.

Gibt es in deinem Leben auch schlechte Gewohnheiten, die du besser lassen solltest, weil sie dir oder anderen schaden? Jesus lädt dich ein, sein Freund zu sein. Und als Pfadfinder wollen wir auch gute Freunde werden. *Der Leiter gibt die geliehenen Gegenstände zurück.*

Für Levi hieß es nun: Es geht los! Rein ins Abenteuer! Levi wusste noch nicht genau, was alles geschehen würde, und trotzdem ging er mit. Wir gehen heute auch los. Wir starten mit einer neuen Gruppe und wir wissen noch nicht genau, was alles auf uns zukommt. Es ist aber gut, loszugehen und sich auf den Weg zu machen. Wir sind als Gruppe gemeinsam unterwegs und wir sind unterwegs mit Jesus.

Liedvorschläge: »Komm, wir wollen Freunde sein«; »Dip dip di di dip / Wem bin ich gut beka-ka-kannt«

Aktion Teil 2: Pfadfinderdinge suchen

Versteckt im Gelände verschiedene Dinge, die mit Pfadfindern zu tun haben: Bibel, Liederbuch, Messer, Seil, Pfeife, Rucksack, Pflaster, Säge, Kochgeschirr, Zeltbahn, Kompass ... Die Kids bekommen die Aufgabe, innerhalb zuvor bestimmter Grenzen durch das Gelände zu streifen und die Dinge zu suchen. Außer den versteckten Dingen gehören auch Blätter,

Steine, Stöcke etc. dazu. Nach einer gewissen Zeit versammelt ihr euch wieder und schaut gemeinsam, was gefunden wurde, und klärt, was das mit Pfadfindern zu tun hat. Wenn möglich, ist es für die Kids sicher auch ein Highlight, wenn sie verschiedene Dinge unter Aufsicht ausprobieren dürfen, z. B. das Sägen oder Funkenschlagen mit dem Feuerstahl.

GOLDENE REGEL

Zeit	Ort	Dauer	Alter	TN	MA
immer	überall	1 ½ h	6-15	6-30	ab 1

Impuls: Matthäus 7,12

Pfadfinder haben einen besonderen Gruß. Sie heben die rechte Hand, legen den Daumen auf den kleinen Finger und strecken Zeige-, Mittel- und Ringfinger aus. Das ist der Pfadfindergruß. Dieser Gruß hat eine ganz bestimmte Bedeutung. Für Pfadfinder bedeuten die gestreckten Finger, dass sie eine Verpflichtung gegenüber Gott, den anderen und sich selbst haben. Das Pfadfinderversprechen und das Pfadfindergesetz sind mit diesem Gruß eng verbunden. Der Daumen über dem kleinen Finger besagt: Der Große hilft dem Kleinen oder der Starke schützt den Schwachen. Dazu reichen Pfadfinder sich die linke Hand mit abgespreiztem kleinen Finger. Denn die Linke kommt von Herzen und zeigt brüderliche und herzliche Gemeinschaft.



In manchen Pfadfinderverbänden haben Wölflinge ihren eigenen Gruß. Sie grüßen, indem sie nur Zeige- und Mittelfinger strecken und den Daumen über Ring- und kleinen Finger legen. Die gestreckten Finger stehen für die beiden Teile des Wölflingsversprechens.



Die Kinder können den Gruß üben und sich alle gegenseitig begrüßen. Das geht geordnet, indem alle im Kreis stehen und einer anfängt, seinen Nachbarn zu grüßen, und dann zum Nächsten weitergeht. Wer begrüßt wurde, schließt sich an.

Was bedeutet es konkret, wenn der Große dem Kleinen hilft und der Starke den Schwachen schützt? *Kinder Beispiele erzählen lassen.*

In der Bibel steht in Matthäus 7,12: »So, wie ihr von den Menschen behandelt werden möchtet, so behandelt sie auch!« *Vers gemeinsam sprechen und auswendig lernen.* Überlegt gemeinsam, was dieser Vers für euch persönlich und für euch als Gruppe bedeutet. Dafür lasst ihr die Kinder folgende Fragen beantworten:

- Was wünschst du dir, wie dich die anderen behandeln sollen?
- Was magst du gar nicht daran, wie andere mit dir umgehen?
- Wie sollst du nicht mit anderen umgehen?
- Wie sollst du die anderen behandeln?

Merke: Ich kann nur mich ändern, aber nicht den anderen. Doch wenn ich nett und höflich bin, ist es der andere in der Regel auch. Denn »wie man in den Wald hineinruft, so kommt es auch heraus«.

Aktion Kooperationsspiele

Hu, Ha, Hi:

Alle stehen im Kreis. Einer beginnt, indem er laut »Hu« ruft und mit beiden Händen auf einen Mitspieler zeigt. Dieser hebt schnell die Hände in die Luft

und ruft: »Ha.« Seine beiden Nachbarn zeigen mit den Händen auf ihn und rufen: »Hi.« Jetzt beginnt das Ganze von Neuem, indem der Ha-Rufer anfängt. Wird am Anfang langsam gespielt, gewinnt das Spiel mit der Zeit an Schnelligkeit. Wer nicht aufpasst, geht in die Hocke und ist raus.



Wollknäuel:

Alle stehen im Kreis. Einer hat ein fettes Wollknäuel aus dicker Wolle und hält den Fadenanfang fest in der Hand. Er ruft den Namen eines Mitspielers und rollt oder wirft demjenigen das Wollknäuel zu. Dieser behält den Faden ebenfalls fest in der Hand und gibt nach Namensnennung das Wollknäuel weiter. Statt den Namen zu rufen, kann man auch eine Frage stellen, die der Nächste beantworten soll. Dies geht so lange, bis alle Spieler mehrmals miteinander verbunden sind. Ein mutiger Freiwilliger gibt nun seine Fäden an einen Mitarbeiter ab und legt sich auf das gesponnene Netz. Dazu bringen die Teilnehmer das Netz gespannt auf den Boden und heben es danach vorsichtig an.

Gordischer Knoten:

Alle stehen im Kreis und schließen die Augen. Auf ein Kommando gehen alle mit ausgestreckten Händen langsam aufeinander zu Richtung Mitte. Hände, die sich treffen, halten sich fest. Hat jede Hand eine andere gefunden, werden die Augen geöffnet. Aufgabe ist es nun, gemeinsam den Knoten zu lösen, ohne die Hände loszulassen.

Bewegter Sitzkreis:

Alle stehen eng im Kreis, aber so, dass jeder auf den Rücken seines rechten (linken) Nachbarn schaut. Gemeinsam gehen alle langsam in die Hocke

und setzen sich auf die Knie der Person, die hinter einem steht. Wenn alle sitzen, kann die Gruppe versuchen, sich in dieser Stellung eine Runde im Kreis zu bewegen.

Blinde Geometrie:

Ein langes Seil wird an den Enden verbunden. Die Spieler stehen im Kreis darum und halten das Seil. Mit verbundenen Augen soll die Gruppe versuchen, eine geometrische Form (Kreis, Dreieck, Quadrat), die der Spielleiter vorgibt, zu bilden. Wenn die Gruppe glaubt, die Form zu haben, wird das Seil auf dem Boden abgelegt, und die Augen werden geöffnet.

Variationen: Die Gruppe kann sehen, darf aber nicht reden. Es spielen zwei Gruppen gegeneinander.

BLIND VERTRAUEN

Zeit	Ort	Dauer	Alter	TN	MA
immer	draußen	1 ½ h	6-12	ab 2	ab 1

Vorbereitung: evtl. spezielle Utensilien, die Blinde brauchen, als Anschauungsobjekte platzieren; Braille-Schrift und Rätselkarten (Downloaddatei »Braille-Schrift«)

Auf dickeres Papier (ab 120 g) werden mit einer Prickelnadel oder Ähnlichem die Buchstaben gestochen. Als Unterlage dient ein Prickelfilz oder mehrere Lagen Zeitungspapier. Beim Stechen der Braille-Schrift wird auf der Rückseite gearbeitet. Darum muss von rechts nach links und spiegel-

verkehrt geschrieben werden, damit die Ausbuchtungen von vorne richtig zu fühlen und zu lesen sind.

Aktion Teil 1: Blindenschrift und Blindenführung

Die Kinder bekommen pro Kleingruppe eine Rätselkarte, auf der in Blindenschrift »Blind vertrauen« steht. Richtig echt wirkt das Ganze, wenn die Buchstaben in dickeres Papier gestochen werden. Pro Gruppe kann man einen Braille-Code versteckt aufhängen. Haben die Kids das Thema herausgefunden, fragt ihr sie: Was bedeutet es, blind zu vertrauen? Kann man blind vertrauen?

Es folgt nun eine Vertrauensübung. Dazu teilt ihr die Gruppe in Zweier-teams. Einer bekommt die Augen verbunden, der andere muss ihn führen. Erklärt, was der Blinde tun muss und worauf der Blindenführer achten muss, damit beide sicher ans Ziel kommen. Die Kinder laufen gemeinsam eine längere Strecke mit oder ohne Hindernisse, je nach Können der Kinder. Am Ziel angekommen, werden die Blinden sehend und dürfen von ihren Erlebnissen berichten.

Impuls: Bartimäus – Markus 10,46-52

Macht es euch am Boden gemütlich, evtl. mit Picknickdecke. Ich persönlich liebe zum Erzählen biblischer Geschichten die Bilder von Kees de Kort im Bibelbilderbuch. Gutes Bildmaterial findet ihr auch auf www.freebibleimages.org.

Während der Geschichte soll deutlich werden, dass Jesus auch in ausweglosen Lagen helfen kann und dass Bartimäus Jesus blind vertraut hat. Fragt

die Kinder: Wem kannst du blind vertrauen? Ladet sie ein, Jesus zu vertrauen, ihre Ängste und Sorgen Jesus anzuvertrauen und auf seine Hilfe zu hoffen, so wie Bartimäus es tat. Am Ende sollen die Kinder wissen: »Ich kann Jesus blind vertrauen!«

Aktion Teil 2: Blindenführung, Geräusche raten & Tast-Kim

Die Teams tauschen ihre Rollen und gehen die gleiche oder eine ähnliche Strecke wieder zurück. Auch diese Kids sollen am Ende die Möglichkeit haben, ihre Erfahrungen zu schildern.

Wenn noch Zeit ist, könnt ihr thematisieren, dass Blinde zwar nicht sehen, dafür aber umso besser hören und fühlen können. Dazu können weitere Erfahrungen spielerisch ausprobiert werden:

Bittet die Kinder, die Augen zu schließen und auf die Geräusche um sie herum zu achten. Nach einer Weile trägt ihr zusammen, was sie alles gehört haben. Über das Smartphone lassen sich verschiedene Geräusche oder Tierstimmen abspielen, die die Kinder erraten sollen. Oder ihr macht, hinter einem Tuch versteckt, verschiedene Geräusche wie Steine aufeinanderzuschlagen, Reißverschluss öffnen, Papier zerreißen, Flöte spielen etc., die zu erraten sind.

Für ein Tast-Kim bereitet ihr einen Schuhkarton oder Beutel vor, in dem verschiedene Dinge (weich, hart, rau ...) sind, die die Kinder nur durch Fühlen erraten sollen.

(Blind vertrauen)

FAIR PLAY

Zeit	Ort	Dauer	Alter	TN	MA
immer	draußen	1 ½ - 2 h	9-15	8-30	5-8

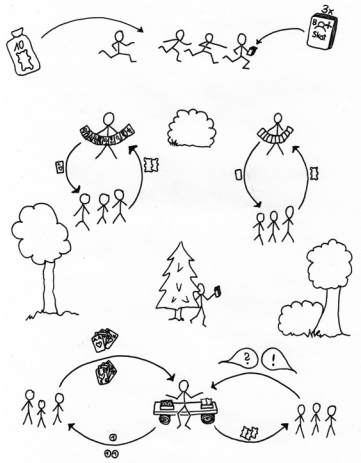
Impuls: Zehn Gebote – 2. Mose 20

Wir spielen heute das Gummibärchenspiel. Was brauchen wir, damit das Spiel Spaß macht? – Gummibärchen, Spielregeln, Fair Play, ... In unserem Leben ist das genauso wie in einem Spiel. Wir brauchen Regeln und Fair Play, damit unser Leben gelingt und wir gerne leben. Welche Regeln kennt ihr, die unser Zusammenleben in der Familie, in der Schule, in der Freizeit besser machen? – Zuhören, Ausreden lassen, melden, Aufgaben erledigen, nett sein, ...

In der Bibel hat uns Gott 10 Regeln gegeben, die wir einhalten sollen. Sie heißen die Zehn Gebote. Wer kennt ein Gebot davon? – *Gebote sammeln und genanntes Gebot auf Zettel geschrieben in die Mitte auf den Boden legen.* Wenn alle diese Gebote beachten, ist das Zusammenleben viel schöner. Diese Regeln sind wie ein Geländer an einem Abgrund, das verhindert, dass wir hinunterstürzen. Sie sollen uns schützen, nicht ärgern. Trotzdem passiert es uns immer wieder, dass wir eine Regel brechen. Wir lügen, sind neidisch, streiten uns ... und verlassen damit die sichere Seite des Geländers. Was können wir machen, wenn wir etwas Falsches getan haben? – Eingestehen, dass es falsch war, sich entschuldigen, um Verzeihung bitten, Konsequenzen tragen, falls möglich wiedergutmachen. Gott freut sich immer, wenn er von uns hört, wenn wir mit ihm reden. Gott verzeiht uns immer, wenn uns eine Sache leidtut und wir ihn um Vergebung bitten. Das ist Fair Play!

Aktion: Gummibärchenspiel

Das Spielfeld kann in einem verkehrsberuhigten Wohngebiet, auf einer Wiese, einem Spielplatz oder im Wald liegen. Im Spielfeld sind 4 oder mehr Mitarbeiter mit je einem Set Skatkarten unterwegs. Die Teilnehmer spielen in gleich starken 2er- bis 4er-Teams. Zu Beginn bekommt jedes Team von der Bank 10 Gummibärchen (in einer Butterbrottüte) als Startkapital. Wenn ein Spieler im Wald einen Mitarbeiter antippt, hat das Team 10 Sekunden Zeit, um vollständig beim Mitarbeiter zu



sein. Dann darf es für ein Gummibärchen aus 10 Spielkarten verdeckt eine ziehen oder für 2 Gummibärchen aus 10 Spielkarten eine aussuchen. Bei der Bank können die Teams neue Gummibärchen gegen Aufgaben oder Beantworten von Fragen erhalten. Wie viele Gummibärchen es pro Aufgabe oder Frage gibt, entscheidet selbst. Außerdem können bei der Bank Quartette gegen Punkte oder Münzen eingetauscht werden. Ein Quartett, z. B. bestehend aus 4 gleichen Bildern oder Zahlen (Farbe egal) oder 4 gleichen Farben (Bild / Zahl egal), ergibt 1 Punkt. Ein Quartett aus vier gleichen Karten (Bild, Zahl und Farbe stimmen überein) ergibt 2 Punkte. Welches Team am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Fair Play vorausgesetzt.