

Eva-Maria Mallow

Detektive

auf den Spuren von Herrn J.

15 Fälle für 8- bis 12-jährige Bibeldetektive
in Schule und Gemeinde



In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Impressum



© 1. Auflage 2015
buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
Printed in Germany. All rights reserved.

ISBN Buch 978-3-86687-107-6
ISBN E-Book 978-3-86687-116-8

Lektorat: Björn und Mirja Wagner, Marburg
Gestaltung und Satz: buch+musik – Heike Volz, Stuttgart
Bildrechte Umschlag, Inhalt, Downloads: Thees Carstens, Hamburg, www.theescarstens.de
Alle Illustrationen entnommen aus „Jungscharleiter“, www.jungscharleiter.de
Bildrechte Fotos im Download-Bereich: Eva-Maria Mallow

Druck und Gesamtherstellung: freiburger graphische betriebe, Freiburg

www.ejw-buch.de

Inhalt

Willkommen im Detektivbüro	7
Ablauf der Detektivfälle	9
Tipps für das Zusammenleben im Detektivbüro	13
Hinweise zu christlichen Kindergruppen an der Schule	15

Die Fälle

Fall 1: Hirten als Informanten – Zeugen zur Sache Von einsamen Hütern zu redseligen Zeugen (Lukas 2,8-20)	20
Fall 2: Spione oder Sterndeuter? – Die Weisen aus dem Morgenland Eine Spurensuche im Dunkeln (Matthäus 2,1 ff.; Samuel 7,16; Micha 5,1 f.)	29
Fall 3: Fischer – dringend gesucht! Jesus beruft Petrus (Lukas 5,1 ff.)	41
Fall 4: Hochstapler oder Beauftragte Gottes ? Vier Freunde bringen einen Gelähmten zu Jesus (Lukas 5,17 ff.)	50
Fall 5: Mysteriöses Verschwinden tausender Menschen Speisung der 5.000 (Markus 6,30 f.; Feldrede Lukas 6,27.31.37)	60
Fall 6: Die Geheimnisse J's – Superstar OHNE Drogen! Jesus betet – Vaterunser (Lukas 11,1-4.11-13)	71
Fall 7: Verbrechen am Wegrand? – Zollgeschichten Zachäus (Lukas 19,1-10)	78
Fall 8: Aufruhr im Tempel – J steht für Gerechtigkeit! Jesus treibt Geldwechsler aus dem Tempel (Markus 11,15-18)	89

Fall 9: Rätselhafte Gewässer in Jerusalem	97
Heilung eines langjährigen Kranken am Teich Bethesda (Johannes 5,1-18)	
Fall 10: Verraten und verduftet!	108
Salbung in Bethanien (Markus 14,3 ff.)	
Fall 11: Ein Mörder auf freiem Fuss	118
Barabbas versteht die Welt nicht mehr, er kommt frei (Markus 14,17-45; Markus 15,6-15 bzw. Lukas 23,17-25; Lukas 22,7-23)	
Fall 12: Das Motiv hinter dem Mord	132
Barabbas findet heraus, warum Jesus starb – Emmausjünger (Lukas 23,33-47; Lukas 24,13-25; 2. Mose 20; 5. Mose 27,26; Jesaja 53)	
Fall 13: J's Freunde – Gefahr für die Öffentlichkeit?	141
Petrus – Verleugnung und Versöhnung (Johannes 18,10-18; Johannes 21,1 ff.)	
Fall 14: Barabbas entsetzt: Er ist weg!	152
Jesu Himmelfahrt (Apostelgeschichte 2,1-11)	
Fall 15: Jerusalem in Aufruhr – Feuersturm und viele Sprachen	162
Pfingsten verändert alles und alle (Apostelgeschichte 2,1 f.; Johannes 14,26; Römer 8,14.26; 1. Korinther 2,11 f.; Galater 5,22; Epheser 4)	

Anhang

Detektivausrüstung und Spiele	176
Literaturhinweise	189
Die Autorin	191





Willkommen im Detektivbüro!

Bei uns geht es rund! Es sind viele Aufträge in unseren Filialen in Bethlehem, Jerusalem und Kapernaum zu bearbeiten. Wir sitzen dabei nicht am Schreibtisch und grübeln gemeinsam mit den Kindern darüber nach, wie wir die Fälle lösen können, sondern untersuchen Tatorte, Schriftstücke, befragen Zeugen und begeben uns auf vielfältige Spurensuche. Es ist wichtig, dass die Detektive dabei alle ihre Sinne nutzen und im Team zusammenarbeiten! Jeder ist mit seinen unterschiedlichen Begabungen wichtig. Auf diese Weise tauchen wir gemeinsam als Gruppe interaktiv in Geschichten und Berichte des Neuen Testaments ein. So werden den Kindern nicht nur theoretisch Zusammenhänge klar. Dadurch, dass die Aussagen selbst erarbeitet werden, denken die Detektive mehr darüber nach und können sie sich leichter merken, als wenn sie sie nur erzählt bekommen. Auch die anschließenden Spiel-, Back- und Bastelideen helfen, dass Gedanken und Erlebtes nicht vergessen werden.

Damit die Detektivfälle erfolgreich in Gemeinden oder Schulen gelöst werden können, gibt es folgende Hinweise:

Hinweise für die Bearbeitung der Detektivfälle

Alter der Detektive

- ☞ 8 bis 12 Jahre
- ☞ Bei Kindern bis 8 Jahren ist es hilfreich, gute Leser dabei zu haben (Lesefähigkeit).
- ☞ Es wird kein Vorwissen der Detektive vorausgesetzt. Kinder mit und ohne christliche Prägung können die Fälle lösen.

Möglicher Einsatzort der Detektivfälle

- ☞ Gemeinde/Gemeinschaft (z. B. im Kindergottesdienst, Kinderprogramm)
- ☞ Verein/Jugendarbeit (z. B. Jungschar oder christliche Pfadfinder)
- ☞ Schule (christliche AG, Religionsunterricht, Projekttag oder Vergleichbares)
- ☞ Der Raum bzw. das „Detektivbüro“, in dem alle Fäden zusammenlaufen, befindet sich je nach Fall in „Jerusalem“, „Bethlehem“ oder „Kapernaum“.

Mitarbeiterteam

- ☞ Die Vorbereitung geht von 1 Mitarbeiterin/Mitarbeiter aus und gibt an, wo zusätzliche Mitarbeitende benötigt werden.
- ☞ Gruppengrößen ab 15 Kindern erfordern 2 Mitarbeitende.

Dauer der Detektivfälle

- ☛ ca. 90 Minuten
- ☛ Je nach Auswahl der Spiel-, Bastel- oder Backvorschläge kann die Zeit verlängert oder gekürzt werden, zum Beispiel für Kinderbibeltage in der Gemeinde oder Projekttag in der Schule.

Reihenfolge der Detektivfälle

Die Fälle können nacheinander, aber auch einzeln gelöst werden. Sie bauen, bis auf Fall 11 und 12, nicht zwingend aufeinander auf.

Ablauf der Detektivfälle

Der Mitarbeiter / die Mitarbeiterin ist der Chefdetektiv / die Chefdetektivin (im Folgenden der Einfachheit halber immer nur Chefdetektiv genannt). Die Kinder sind Detektive, die ihm/ihr bei den Ermittlungen helfen. Gemeinsam lösen sie den Fall. Vom Chefdetektiv gibt es nach dem Einstieg einige Informationen zum Auftrag. Dann sind die Kinder mit ihren Detektivaufträgen unterwegs, um Informationen zu sammeln und den Auftrag zu lösen. Am Ende kommen alle wieder zusammen, um die Ergebnisse auszuwerten, darüber zu sprechen und noch einige passende Spiele und/oder Bastelaktionen zusammen zu machen (siehe auch Ablauf der Detektivfälle, Seite 9).

Detektivaufträge – Downloads zum Buch



Die Detektivaufträge zu diesem Buch können als digitale Daten (PDF-Format) heruntergeladen werden:

www.ejw-buch.de/shop/detektive-auf-den-spuren-von-herrn-j.html

Der Kauf dieses Buches berechtigt zum Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten, sofern sie zur Vorbereitung und Durchführung der Inhalte dieses Buches verwendet werden. Eine Vervielfältigung, Verwendung oder Weitergabe darüber hinaus ist ohne Erlaubnis ausdrücklich nicht gestattet.

Die Detektivaufträge finden sich auch im Buch abgedruckt. Allerdings beinhalten sie die Lösungen. Sie dienen der Übersicht, welche Art von Auftrag die Kinder erwartet. Die Vorlagen zum Download sind im Format DIN A4 gestaltet, sodass sie sich problemlos ausdrucken lassen. Im Buch sind alle Downloads daran zu erkennen, dass sie in einem Kasten stehen.



Die Fälle



Hirten als Informanten – Zeugen zur Sache

Von einsamen Hütern zu redseligen Zeugen

Bibeltext: Lukas 2,8-20

Schwerpunkte

- ☛ ein Zeuge Jesu sein
- ☛ wichtige Informationen und Nachrichten weitergeben
- ☛ Gott steht zu seinem Versprechen: Jesus wird als der zukünftige Retter und der von den Juden erwartete göttliche König bezeugt

Besonderheit

- ☛ Für Kinder ab 7 Jahren geeignet

Situation

Spektakulärer als man sich die Ankündigung eines Königs bei Hofe vorstellt, wird Jesus den Hirten angekündigt (Lk 2,10). Die Dunkelheit wird durch helles Licht durchbrochen. Angesichts der ungewöhnlichen Boten ist es logisch, dass die Hirten einen Schrecken bekommen und der Engel sie beruhigen muss. Sie haben Grund zur Freude, weil der Retter, Jesus (heb. Jeschua heißt „Retter“ oder „Hilfe“), geboren ist.

Das von den Engeln verwendete Wort stammt aus dem Alten Testament, wo es oft für Gottes Hilfe verwendet wird (z. B. 2. Mose 14,30) und ist ein Ehrenname Gottes (1. Sam 14,39; Ps 17,7; Ps 51,16; Jes 43,3.11).

Die Nennung der Stadt Davids bestätigt seinen Status als verheißener König. Es erinnert an das Versprechen, das Gott David gegeben hat (2. Sam 7,16): sein Thron soll für alle Zeit bestehen. Dieser König wird in Bethlehem, der Stadt Davids, geboren werden.

Seit Langem warten die Juden auf diese Nachricht: Zwischen Gott und den Menschen wird Friede sein, weil der versprochene Retter, der Messias kommt.

Die Hirten werden in der Weihnachtsgeschichte als die ersten Zeugen bezeichnet, die voller Freude weitererzählen, was sie erlebt haben (vgl. Mt 12,34). Hirten gehörten damals nicht zu den zuverlässigsten Zeugen (siehe Gespräch Seite 22), aber genau das spricht für die Echtheit der Erzählung. Wenn man eine Geschichte glaubwürdig erfinden will, dann wählt man bessere Zeugen.

Erlebniswelt der Kinder

Zu Beginn sollte man sichergehen, dass die Weihnachtsgeschichte den Kindern bekannt ist und diese – falls nötig – kurz nacherzählen.

Streit gehört vermutlich zur Erlebniswelt der Kinder, vielleicht wurden sie auch bereits als „Zeuge“ hinzugezogen, wer nun Recht hat. Oder andere haben sie beschuldigt, etwas getan zu haben. Es wird ihnen klar sein, dass es für die Betroffenen wichtig ist, dass die Wahrheit gesagt wird.

Kinder erzählen gern, was sie erlebt haben. Wie die Hirten können sie weder Freude noch Trauer für sich behalten. Sie sagen weiter, wo es etwas Gutes gibt. Sie sind dabei aber auf zuverlässige Quellen angewiesen und dürfen auch selbst nicht lügen oder Nachrichten erfinden. Das ist nicht nur für Detektive von Bedeutung. Es ist deshalb für die Kinder hilfreich, falsche Aussagen zu erkennen und sich den Folgen von eigenen Lügen bewusst zu sein.

Nicht allen Kindern wird klar sein, was ein Engel ist, deshalb sollte man spätestens bei der Vertiefung darauf noch einmal eingehen.

Einstieg

Spiel „Sag die Wahrheit“

siehe Detektivspiele, Seite 183

Anspiel

Material: Tisch und zwei Stühle, Kappe/Schal für den Mitarbeiter / die Mitarbeiterin oder ein zweiter Mitarbeiter / eine zweite Mitarbeiterin

Schauspieler: Mitarbeiter/Mitarbeiterin und zwei Freiwillige

Chefdetektiv

„Stellt euch vor, wir sind in einem Klassenzimmer und ... (der/die Freiwillige 1) und ich schreiben eine Klassenarbeit. ... (der/die Freiwillige 2) ist der Lehrer / die Lehrerin. Wenn ich die Kappe aufhabe, bin ich Schüler, wenn ich sie abnehme, bin ich wieder euer Chefdetektiv.“

Die „Schüler“ setzen sich an den Tisch und tun so, als ob sie schreiben. Der „Lehrer“ / die „Lehrerin“ steht davor.

Plötzlich sagt der Mitarbeiter / die Mitarbeiterin: „Der/die schreibt ja ab! Das geht ja gar nicht!“

Der Mitarbeiter / die Mitarbeiterin nimmt die Kappe ab und fragt in die Runde der Kinder: „Was habt ihr gesehen?“

Die Kinder sagen ihre Beobachtungen. Beim Gespräch sollte Folgendes herausgearbeitet werden:

- ☞ Was ist genau passiert? Sagen alle Beteiligten die Wahrheit?
- ☞ Was ist ein Zeuge? (Ein Zeuge ist eine Person, die sachlich berichtet, was sie erlebt, gesehen oder gehört hat, ohne etwas hinzuzufügen.)
- ☞ Wer ist hier ein Zeuge? (Alle)
- ☞ Sind alle gute Zeugen? (Nein, der Mitarbeiter / die Mitarbeiterin hat einfach behauptet, dass geschrieben wurde!)
- ☞ Was sagt ein Zeuge nicht? (Ein Zeuge sagt nichts, was er nicht gesehen oder gehört hat, und er deutet es nicht.)
- ☞ Was passiert, wenn ein Zeuge die Unwahrheit sagt? (Jemand wird zu Unrecht verurteilt oder in die Irre geführt, der wahre Täter wird nicht gefunden ... Das ist strafbar!)
- ☞ Gibt es unglaubwürdige Zeugen? (Ja, z. B. jemanden, der schon einmal gelogen oder betrogen hat.)

Gespräch

Stellt euch vor, jemand hat euch versprochen, euch etwas zu erfüllen, was ihr euch ganz besonders wünscht. Eines Tages kommt die Person und sagt, wo ihr die Erfüllung eures größten Wunsches finden werdet. Was tut ihr?

Aktion

Material

- ☞ Teelicht im Glas für das Detektivbüro
- ☞ starke Taschenlampe oder Strahler
- ☞ Stimme aus dem Off (ggf. vorher aufzeichnen)
- ☞ Detektivhinweise, Stift
- ☞ Teelicht im Glas für die erste Station
- ☞ Schatzkiste mit Weihnachtsgeschichte für jeden und etwas Süßem

Chefdetektiv und Kinder sitzen in einem stark verdunkelten Zimmer, es leuchtet nur ein Teelicht im Glas.

Detektivauftrag für das Detektivbüro in Bethlehem

„Ist es euch schon einmal passiert, dass ihr etwas erlebt habt und es euch keiner richtig geglaubt hat? Vielleicht, weil ihr Kinder seid oder weil die Geschichte so unglaublich war? Ich will euch von Männern erzählen, denen es vielleicht genauso ging. Es war ihre Aufgabe, auf Schafe aufzupassen. In der Zeit, in der sie lebten, war das kein toller Beruf. Es war gefährlich,

besonders wenn ein dummer Wolf meinte, er müsste jetzt ein Schaf verspeisen. Oder wenn sich ein Schaf verirrt hat, musste man es stundenlang suchen. Besonders unangenehm war, dass man wie ein Verbrecher behandelt wurde, weil tatsächlich manchmal Männer dabei waren, die in der Wildnis Schutz vor dem Gesetz suchten ...“

Plötzlich helles Licht aus einer Taschenlampe oder Strahler und Stimme aus dem Hintergrund:

„Fürchtet euch nicht! Ich habe eine große Freudenbotschaft für euch und alle, die es hören wollen. Hinter dem Haus bei der Tischtennisplatte (an örtliche Begebenheiten anpassen) werdet ihr einen Hinweis auf etwas finden, was euren Leib und euer Herz erfreuen wird. Und als Zeichen werdet ihr eine Kerze sehen.“

(nach einer Idee von Frank Ortmann in Jungscharleiter 4/2006)

Die Detektive laufen zu dem genannten Ort und suchen dort nach der Kerze und dem Hinweis.

Detektivhinweise

Der erste Hinweis wird bei der Kerze gefunden:

1. An was erinnert euch die Ankündigung dieses Hinweises?

- Sie erinnert an Mose beim brennenden Dornbusch. Geht zu ...
- Sie erinnert an die Hirten, denen ein Engel eine gute Nachricht verkündigt.
Geht zu ...
- Sie erinnert an Zacharias, dem ein Sohn versprochen wird. Geht zu ...

2. Ein Engel ...

- ist ein Zombie. Geht zu ...
- ist ein Bote Gottes, der besonders aussehen kann, aber nicht besonders aussehen muss. Geht zu ...
- ist ein Mensch aus England. Geht zu ...

3. Der Engel sagte, dass die Hirten keine Angst zu haben bräuchten, denn sie hätten eine gute Nachricht. Welche?

- Der Retter wurde in der Stadt Davids geboren. Geht zu ...
- Es gibt eine Party, weil dieses Jahr so viele Schafe Lämmer bekommen haben.
Geht zu ...
- Fürchtet euch! Jemand will eure Schafe stehlen! Geht zu ...

4. Im Alten Testament wird als Retter in Not oft genannt:

- a. Der König – Geht zu ...
- b. Gott – Geht zu ...
- c. Ein Prophet – Geht zu ...

5. Die Stadt Davids war ...

- a. Bethlehem, weil David dort geboren war. Geht zu ...
- b. Be'er Sheva, weil dort ein berühmter Brunnen ist. Geht zu ...
- c. Bethesda, weil das in Jerusalem liegt. Geht zu ...

6. Gott hatte David etwas versprochen.

- a. Reichtum. Geht zu ...
- b. Einen Nachfolger auf dem Thron. Geht zu ...
- c. Viel Macht. Geht zu ...

7. Die Menschen in Israel warteten schon lange ...

- a. auf einen von Gott gesandten König, der Frieden bringt. Geht zu ...
- b. auf Wohlstand und Reichtum. Geht zu ...
- c. auf Glück. Geht zu ...

8. Als Zeichen, dass die Nachricht der Engel richtig ist, sollten die Hirten ...

- a. nach Jerusalem gehen und dort im Königspalast nachfragen. Geht zu ...
- b. nach Bethlehem gehen und in einem Krankenhaus nachfragen. Geht zu ...
- c. nach Bethlehem gehen und in einem Futtertrog für Tiere nachsehen. Geht zu ...

9. Als die Hirten das hörten, ...

- a. hatten sie keine Lust nachzusehen. Geht zu ...
- b. liefen sie sofort los und schauten, ob die Nachricht richtig war. Geht zu ...
- c. liefen sie sofort los und benachrichtigten die Bewohner von Bethlehem. Geht zu ...

10. Die Hirten fanden das Kind ...

- a. in Windeln eingewickelt bei seinen Eltern Maria und Josef. Geht zu ...
- b. in einem Strampler neben Ochs und Esel. Geht zu ...
- c. nicht. Geht zu ...

11. Was bedeutet der Name „Jesus“ auf Deutsch?

- a. Retter! Geht zu ...
- b. Rache! Geht zu ...
- c. Ruhe! Geht zu ...

12. Die Hirten erzählten weiter, ...

- a. was sie gesehen und der Engel ihnen gesagt hatte. Alle staunten. Geht zu ...
- b. was der Engel ihnen gesagt hatte, doch Maria und Josef glaubten ihnen nicht.
Geht zu ...

Sucht an diesem Ort das angekündigte Zeichen im Umkreis von ... Metern!

Am Ziel finden die Kinder einen Schatz: etwas Süßes und die Weihnachtsgeschichte.

Vertiefung

Gespräch

- ☞ Was habt ihr erlebt? Die Kinder erzählen.
- ☞ Eventuell die Geschichte aus Lukas 2,1-20 vorlesen oder erzählen.

Bibelfußball

Auf einen grünen Karton wird in Umrissen ein Fußballfeld aufgezeichnet. Dabei wird jeweils in den Toren, auf der Mittellinie und bei den Strafräumen ein Kreuz gemacht. Ein ausgeschnittener Ball wird auf die Mittellinie gelegt. Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt und es wird festgelegt, welche Gruppe welches Tor hat. Wer die erste Frage beantworten kann, darf den Ball auf das nächste Kreuz in Richtung gegnerisches Tor schieben. Die nächste Frage oder Aufgabe wird gestellt ... Welche Gruppe macht die meisten Tore?

- ☞ Warum waren die Hirten zur Zeit Jesu unbeliebt? (Manchmal waren Verbrecher dabei.)
- ☞ Welche Botschaft haben die Engel für die Hirten? (Euer Retter ist geboren worden!)
- ☞ Was ist das Erkennungszeichen? (Sie werden ein Kind in Windeln gewickelt in einer Futterkrippe finden.)
- ☞ Was wäre passiert, wenn die Hirten sich damals nicht auf den Weg gemacht hätten? (Sie hätten nicht erfahren, ob der Engel Recht gehabt hat; sie hätten niemandem davon erzählen können.)
- ☞ Was haben die Hirten damals gefunden? (Sie haben Jesus, den Retter der Welt, das Baby Jesus gefunden.)
- ☞ Worüber haben sich die Hirten so sehr gefreut, dass sie es weitererzählt haben? (Sie haben den von Gott versprochenen Retter, der Frieden bringen soll, gefunden.)
- ☞ Die Hirten haben von ihrem Erlebnis als Zeugen weitererzählt. Nennt einen Menschen, der auch von Jesus weitererzählt hat oder es noch tut. (Eltern, Mitarbeiter/Mitarbeiterin der AG ...)

- ☛ Warum könnte es wichtig sein, dass Menschen von Jesus erfahren? (Wie den Hirten kann es ihnen Mut und Hoffnung im Leben geben. Es kann ihr Leben verändern. Hier besteht die Möglichkeit, ein eigenes Erlebnis mit Jesus zu erzählen oder zu begründen, warum man die Gruppe leitet.)
- ☛ Was wäre denn, wenn niemand von seinen Erlebnissen mit Gott weitererzählt hätte? (Es würde vielleicht keine Gemeinde oder Kirche geben.)

Hinweis: Ihr könnt auch andere zu uns Detektiven einladen, damit auch sie sich auf die Spuren von Gott machen.

Andachtsimpuls

Die Hirten haben Jesus gesehen und sind so begeistert, dass sie anderen von ihm weitererzählen. Die Menschen wundern sich und staunen. Für die Hirten hat sich äußerlich nichts geändert. Sie sind immer noch Hirten, doch durch das Erlebnis haben sie die Hoffnung im Herzen, dass Gott die Menschen nicht vergessen hat und ihnen Hilfe schickt. Die Hirten haben den anderen von ihren Erlebnissen erzählt.

Gebet

Lieber Vater im Himmel, öffne uns so wie den Hirten die Augen, dass wir dich in unserem Alltag erleben und merken, wenn du mit uns redest. Mach uns auch mutig, das zu tun, was du von uns möchtest, auch wenn uns vielleicht Menschen auslachen. Amen

Spiel

Ein falscher Zeuge hat sich eingeschmuggelt. Er behauptet, den Hirten wäre Folgendes passiert. Immer, wenn eine falsche Aussage kommt (fett markiert, die richtige Aussage steht in Klammern dahinter), steht ihr vor Empörung auf! Wer richtig steht, bekommt eine Süßigkeit bzw. einen Punkt.

„Wir Hirten waren **im Stall** (auf dem Feld), als wir plötzlich ein Geräusch hörten. Da stand **eine Frau** (ein Engel) vor mir und **übergab** (sagte) mir eine Nachricht. Sie sagte, wir hätten Grund, jetzt **Angst** (Freude) zu haben! Wir würden **in Bethsaida** (Bethlehem) ein Kind in einem **Gasthaus** (Stall) finden. Dieses Kind sei eine **Bedrohung** (die Rettung) für die Menschheit. Wir liefen nach Bethlehem und fanden das Kind in einem **Restaurant** (einem Stall). Auf dem Heimweg erzählten wir **niemandem** (allen Menschen, die wir trafen) von unserem Erlebnis. Voller **Angst** (Freude) kamen wir wieder zurück zu unseren Tieren.“

Bastel- und Spielideen

Backen

Ausstecher-Plätzchen (Rezepte finden sich z. B. im Internet) mit Ausstechern in Form von Schafen, Sternen, Engeln backen und anschließend verzieren.

Geschenke basteln

Die Hirten haben dem Kind vielleicht etwas mitgebracht. (Hier können eigene Ideen aus Bastelbüchern umgesetzt werden.)

Schleuder

Material: Haushaltsbeutel, Sand, Schnur, Krepppapierstreifen, eventuell Stoff

- ☛ Den Haushaltsbeutel mit Sand füllen und verschnüren.
- ☛ Krepppapierstreifen zusammen mit einer Schnur herumbinden.
- ☛ Den Beutel mit den Streifen auf die Mitte eines quadratischen Stoffes legen. Die Ecken des Stoffes hochziehen und verschnüren – fertig. Alternativ kann man den Sandbeutel mit den Krepppapierstreifen auch in einen Socken stecken.

Spiele mit der Schleuder

Eimer in unterschiedlicher Entfernung treffen.

- ☛ Eimer rückwärts treffen.
- ☛ Eimer mit verbundenen Augen treffen (Partner hilft).
- ☛ Anstelle eines Eimers kleinere Dosen treffen.
- ☛ Wer schleudert am weitesten?

Hirtenflasche

Material: Pet-Flaschen 300 ml, Leder- oder Stoffreste, Kleber, Kordel

- ☛ Die Pet-Flasche wird mit Leder- oder Stoffresten bzw. Lederimitat beklebt.
- ☛ Der Flaschenhals wird mit Kordel, Strick oder Bast verknotet, sodass die Flasche am Gürtel oder um die Schulter getragen werden kann.

Spiele

Zeugenspiele – Mörderspiel 1

siehe Detektivspiele, Seite 183

Schafe behüten

Material: Augenbinde, Teller mit Spielzeugschaf oder Süßem

Der Hirte sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte des Raumes, die Räuber stehen im

Abstand von mindestens 2 m außen herum. Einer nach dem anderen darf versuchen, dem Hirten ein „Schaf“ zu stehlen.

Variante: Es ist Nacht, deshalb leuchtet der Hirte im dunklen Raum dorthin, wo er einen Räuber hört. Trifft der Lichtstrahl, muss der Räuber zurück.

Schäfchen, mäh einmal

Material: Augenbinde

Ein guter Hirte kennt seine Schafe! Mit verbundenen Augen geht ein Hirte/Kind im Kreis reihum und bittet ein anderes Kind: „Schäfchen, mäh einmal!“ Es muss versuchen, das Kind an der Stimme zu erkennen.

Schafe treiben (für Gruppen ab 10 Kindern)

Material: verschiedenfarbige Zettel in zwei bis drei Farben

Zwei bis drei Hirten/Kinder bekommen jeweils eine Farbe zugeteilt. Unter den restlichen Kindern, den Schafen, werden die verschiedenfarbigen Zettel gleichmäßig so verteilt, dass die Hirten die Farben nicht sehen. Die Schafe bewegen sich im Raum: sie laufen, grasen, trinken Wasser, legen sich hin. Die Hirten gehen unter den Schafen herum, berühren sie am Kopf und sagen oder zeigen ihre Farbe, z. B. Rot. Wenn das Kind eine Karte mit der Farbe hat, folgt es dem Hirten auf seiner Suche nach dem Rest der Herde. Wenn das Kind eine andere Farbe hat, sagt es „Mäh!“ und spielt weiter Schaf. Der Hirte, der zuerst alle seine Schafe gefunden hat, gewinnt das Spiel.

Störrische Schafherde

Die Herde macht immer das Gegenteil von dem, was der Hirte von ihnen will. Alle gehen durcheinander durch den Raum. Der Hirte gibt zum Beispiel das Kommando: „Auf den Zeehenspitzen laufen!“ (oder „Auf dem rechten Bein hüpfen!“, „Den linken Arm heben!“ ...). Die Schafe sind aber störrisch und machen genau das Gegenteil. Sie laufen auf der Ferse oder hüpfen auf dem linken Bein usw. Das „Schaf“, das als Letztes die Bewegung anpasst, scheidet aus. Das letzte „störrische“ Schaf ist der neue Hirte.

Schaf verschwunden

Material: kleines Spielzeugschaf

Das kleine Schaf wird im Raum versteckt. Alle Kinder stehen im Raum und dürfen sich still umschauen. Wer es entdeckt, setzt sich hin. Wenn alle sitzen, darf der erste Finder, die erste Finderin das Schaf neu verstecken.