

## **Spielkette – was ist das?**

Von:

A N J A B E I N

S T E I N G A S S E 1 6

6 7 3 4 6 S P E Y E R

T E L . : 0 6 2 3 2 - 6 2 4 3 1 5

E - M A I L : a n j a b e i n @ t - o n l i n e . d e

Als eine Spielkette umschreibt man eine Folge von Spielen, die durch eine Geschichte miteinander verbunden sind. Der Spielleiter ist dabei der Geschichtenerzähler und Animator.

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen erleben so die Geschichte, werden von Hörenden zu aktiven Personen in der Geschichte. Sie begeben sich mit dem Spielleiter zusammen auf eine abenteuerliche Reise mit vielen Entdeckungen und Erlebnissen. Sie werden angeregt, sich mit dem Spielleiter ins Reich der Fantasie führen zu lassen. Eine Spielkette bietet auch eine gute Möglichkeit, altbekannte Spiele in einem neuen Zusammenhang neu zu entdecken.

Bei biblischen Geschichten können die bekannten Geschichten eine neue Spannung erhalten, wenn man Teil der Geschichte im Rahmen einer Spielkette wird. Eine Spielkette kann aber auch eine biblische Geschichte vertiefen und z.B. am Ende einer Erzählreihe stehen. Oder an einem Aktionstag in der Gemeinde wird eine Spielkette als Kinderprogramm angeboten.

Welche Spiele?

Eigentlich sind alle Gruppenspiele geeignet, ob Kreisspiele, Aktionsspiele oder ruhigere Spiele. Sehr gut eignen sich auch Spiele aus den New Games oder erlebnispädagogische Spiele. Wichtig, ist, dass sie nicht so starken Wettbewerbscharakter besitzen und man auch „Verlierer“ wieder in die Geschichte hineinholt, in dem es doch noch eine andere Lösung gibt und z.B. alle nach der Reise nach Jerusalem Platz auf den Kamelen finden.

Für welches Alter sind Spielketten geeignet?

Ich habe gute Erfahrungen mit Vorschul- und Schulkindern, aber auch mit Familien und Erwachsene gemacht. Wenn einmal die Hemmschwelle, sich auf diese Art des Erlebens einzulassen, gefallen ist, macht es jeder Altersgruppe Spaß.

Was muss ich bei einer Spielkette beachten?

Die Spiele und der Raum sollten zusammenpassen, es ist ein Unterschied, ob ich im geschlossenen Raum bin oder einen feuchten Waldboden habe. Die Schwierigkeit der Spiele sollte dem Altersniveau der Gruppe entsprechen und abwechslungsreich sein (z.B. nicht nur Denkspiele).

Alle Materialien, die für die Spiele benötigt werden, sollten griffbereit liegen oder in einem Rucksack, etc. dabei sein, damit der Ablauf der Spielkette nicht unnötig verzögert oder unterbrochen wird.

Eine kleine Checkliste (Spickzettel) für den Spielleiter ist hilfreich und ausdrücklich erlaubt!

Manchmal ist es schön, wenn der Raum schon auf das Thema der Geschichte hinweist oder so gestaltet ist, dass es neugierig macht, ohne zu viel zu verraten.

Wichtig ist es nach der Spielkette, die TeilnehmerInnen aus der Geschichte wieder zu entlassen und eventuelle noch Zeit zum Austausch zu lassen.

Bei der Spielkette, in die ja alle als Personen aktiv einsteigen, sollten keine Zuschauer anwesend sein. Es ist kein Theaterstück und Zuschauer würden die Gruppe irritieren. Dennoch sollten TeilnehmerInnen die Möglichkeit haben, aus einem Spiel, das ihnen unangenehm ist, kurzzeitig auszusteigen und danach wieder dann die Geschichte einsteigen. Spielketten haben ihre eigene Dynamik, es kann sein, dass die Teilnehmer und Teilnehmerinnen die Geschichte weiterspinnen. Manchmal wollen Sie ein Spiel ausdehnen oder eine erzählte Situation. Der Spielleiter sollte die entstandene Kreativität würdigen und in seine Geschichte einbauen, um weitermachen zu können.

Spielketten können ganz unterschiedlich lang sein. Ich habe gute Erfahrungen mit Spielketten von einer dreiviertel Stunde bis zwei Stunden Länge gemacht. Wenn man aber z.B. ein Essen integriert oder einen Tagesausflug mit diesem Thema anbietet, geht auch ein ganzer Tag. Allerdings unterscheiden sich Spielketten von Kinderbibelwochen oder Aktionswochen für Kinder, die ein festes Thema haben und dazu gebastelt und gemalt wird. Es sind Spiele mit einer Geschichte verbunden.

---

### Auf dem Weg nach Bethlehem

Wir wollen uns jetzt auf den Weg nach Bethlehem machen. Wo liegt denn Bethlehem eigentlich? Ja, richtig in Israel. Oh, das ist weit. Sehr weit sogar. Wie kommen wir bloß da hin? Ihr meint mit dem Flugzeug. Na, dann müssen wir wohl fliegen.

*Und so sieht unser **Flugzeug** aus: Ich bin die Kabine und Ihr der Rumpf. Ihr steht hinter mir in einer Reihe und als Flügel müssen wir unsere Arme benutzen. So bilden wir ein großes Flugzeug, das startet, in Luftlöcher fällt, durch den Raum fliegt und schließlich wieder landet.*

Los geht's.

Na, alle gut gelandet. Jetzt sind wir in Israel. Uff, ganz schön heiß hier! (*sich Schweiß abwischen mit der Hand, am T-Shirt oder Pullover Luft zu fächeln.*)

Tja, aber die Geschichte, die uns interessiert ist schon vor ca. 2000 Jahren passiert. Also müssen wir noch eine Reise unternehmen – diesmal in die Vergangenheit. Wie gut, dass ich einen Bauplan für eine **Zeitmaschine** dabei habe:

*Alle Erwachsenen legen sich lang auf den Bauch, immer einer neben den anderen. Die Kinder ziehen sich alles spitze (Brillen, Gürtel, Schuhe) aus und rollen parallel zu den Erwachsene über diese. Wenn das letzte Kind angekommen ist, geht's weiter.*

Jetzt sind wir alle glücklich im Jahre 0 gelandet.

Oh, schaut mal da, da sind ganz viele Hirten mit ihren Schafen. Mal sehen, was die so zu erzählen haben. Sie laden uns ein, an Ihr Lagerfeuer zu kommen. (*in einen Kreis setzen*)(*Tut so, als ob man sich unterhält*) Die erzählen mir gerade, wie schwer es ist, auf so viele Tiere aufzupassen und ein **Tier, das sich verlaufen hat**, wiederzufinden. Also, so schwer kann das ja nicht sein, oder was meint Ihr? Dann laßt uns das mal probieren.

*Im Raum ist ein kleines Schaf (Kuscheltier versteckt, alle müssen es suchen).*

Uff, das war doch ganz schön schwer. Ein Hirte sein ist gar nicht so einfach: Schafe suchen und versorgen ist ja das eine, aber was muss denn ein Hirte noch tun? (**Sammeln**)

Er muss mit seinem Stock die wilden Raubtiere fernhalten und er muss ganz besonders seine Augen überall haben, sogar in seinem Rücken.

Wer möchte ein Hirte sein?

*Der Hirte steht an einem Ende des Raumes mit dem Gesicht zur Wand, die andern TeilnehmerInnen sind die Wölfe. Sie stehen an der gegenüberliegenden Seite. Immer, wenn der Hirte an die Wand gedreht steht und langsam „Wolf, bleib stehen!“ ruft, versuchen die Wölfe möglichst weit zum Hirten aufzuschließen. Nach dem Satz dreht der Hirte sich schnell um und jagt den Wolf, bei dem er noch eine Bewegung sieht, wieder in die Anfangsposition. Wenn ein Wolf die Wand und damit die Schafe erreicht hat und sich abschlagen kann, ist er der neue Hirte.*

Zum Glück ist den Schafen nichts passiert. Die Hirten erzählen uns am Lagerfeuer Geschichten. Sie erzählen davon, dass sie nicht viel besitzen und dass die anderen Leute sie nicht richtig mögen und manchmal, wenn sie in die Stadt gehen, werden sie von oben herab angesehen.

Aber sie erzählen auch, dass sie ganz stolz sind, weil Gott in der Thora, dem heiligen Buch der Israeliten mit einem von ihnen verglichen wird. Und oft sprechen sie diesen Psalm Davids an ihrem Lagerfeuer. Oh, diesen Psalm kennen wir auch und gemeinsam mit ihnen sprechen wir: „Der Herr ist mein Hirte...“ Aber in der Realität sieht es doch oft anderes aus, erzählen die Hirten. „Keiner will etwas mit uns zu tun haben“, erzählen sie und berichten von Ihrer Hoffnung, dass einer von Gott kommen soll, der Licht in das Dunkel ihres Lebens bringen wird.

Da, was ist das? Da hinten wird es ganz hell? Ist schon Morgen? Die Schafe haben Angst und kuscheln sich ganz nahe an die Hirten und an uns und auch die Hirten sehen ängstlich an den Himmel. Denn das Licht kann nur bedeuten, dass es hier ganz in der Nähe brennt und Feuer verbreitet sich in dieser trockenen Umgebung ganz schnell. So sehen alle ängstlich auf das Licht. „Da, das Licht kommt näher“ und eine Stimme spricht: „Fürchtet Euch nicht!“ Leise sagen die Hirten es zueinander: „Fürchte dich nicht!“ (*Den rechten Nachbarn an der Schulter sanft anfassen und ihm zusagen „Fürchte dich nicht!“ bis die Runde zu Ende ist.*) Und noch einmal, sagt die Lichtgestalt „Fürchte dich nicht!“ (*Den linken Nachbarn an der Schulter sanft anfassen und ihm zusagen „Fürchte dich nicht!“ bis die Runde zu Ende ist.*) Der Engel sagt weiter: „Ich habe eine Frohe Botschaft für Euch. Der, auf den Ihr wartet, den Heiland der Welt, ist geboren. In Bethlehem werdet Ihr ihn finden. Er liegt in einer Futterkrippe und in Windeln gewickelt. Freut euch!“

Was hat der Engel gesagt? Die Hirten tuscheln miteinander und erzählen es sich noch mal leise *von Ohr zu Ohr*. Ob sie sich so alles merken können?

*Wir wollen das mal versuchen: Das Weitersagen von der frohen Botschaft. Einer fängt an und flüstert das in das Ohr des anderen, der flüstert nur da weiter, was er gehört hat und so weiter, bis der letzte es laut sagt, was bei ihm angekommen ist.*

Jetzt wissen wirklich alle Bescheid. Und zusammen mit den Hirten machen wir uns auf den Weg nach Bethlehem. Es ist noch dunkel und so müssen wir uns an der Hand halten, damit wir keinen verlieren.

*Kennt jemand ein einfaches Lied, das wir auf dem Weg singen können? Polonäse durch den Raum über Berge, durch Höhlen und Wasser ...*

Nun sind wir da. Da ist der Stall. „Was seht Ihr denn alles?“

*Wir wollen uns das erzählen. Damit wir nichts vergessen, wiederholt der nachfolgende immer alles, was der vor ihm gesagt hat. „Ich sehe einen Stall und einen Raum voll Licht,...“ (Wenn die*

Die Hirten freuen sich sehr und loben Gott und jeder will ganz vorne beim Kind stehen. Ihr Herz ist ganz voll und so singen sie dem Kind ein Hosanna: „Sana sananina...“ und wir stimmen mit ein.

Dann ist es wieder Zeit weiterzugehen, die Hirten gehen zurück zu ihren Herden und wir müssen wieder nach Erfurt in unsere Zeit. Also, wieder die *Zeitmaschine* gebaut:

*Alle Erwachsenen legen sich lang auf den Bauch, immer einer neben den anderen. Die Kinder ziehen sich alles spitze (Brillen, Gürtel, Schuhe) aus und rollen parallel zu den Erwachsene über diese. Wenn das letzte Kind angekommen ist, geht´s weiter.*

und ins Flugzeug gestiegen:

*Wir bilden wir ein großes **Flugzeug**, das startet, in Luftlöcher fällt, durch den Raum fliegt und schließlich wieder landet.*

Das war toll, das Schönste aber ist, dass wir immer noch alle von diesem Kind weitererzählen dürfen, jedem, den wir treffen, ganz besonders den Kindern in unseren Kindergottesdiensten. Die sollen wir auch immer wieder neu einladen.

Das wollen wir nun üben.

*Wir stehen im Kreis und ein Mitarbeiter steht dahinter. Er tippt ein „Kind“ im Kreis an und reicht ihm die Hand: „**Heute ist Kindergottesdienst, kommst Du?**“ und das Kind antwortet: „Ich komme gerne“, der Mitarbeiter sagt noch einmal: „Heute ist Kindergottesdienst, kommst Du?“ und das Kind antwortet wieder: „Ich komme gerne“ und ein drittes mal passiert das gleiche, danach rennen beide in unterschiedliche Richtungen um den Kreis herum, irgendwo treffen sie sich wieder und dieses mal fragt das Kind: „Heute ist Kindergottesdienst, kommst Du?“ und der Mitarbeiter antwortet: „Ich komme gerne“, das auch wieder drei mal, dann rennen beiden wieder in die Richtung, in die sie unterwegs waren und versuchen auf den freien Platz im Kreis zu kommen. Wer es nicht schafft, ist neuer Mitarbeiter und das ganze geht von neuem los...*

Das Einladen klappt ja prima, lasst uns unsere Reise noch abschließen mit dem Lied, das wir mit den Hirten an der Krippe gesungen haben: „**Sana sananina**“.

Material: Liedblatt „Sana sananina“, kleines Schaf zum Verstecken

---

## **Die Hochzeit zu Kanaa - Geschichte zum Mitspielen:**

Maria, Jesus, Braut, Bräutigam, Knechte Simon und Elias, Mägde Ruth und Rebecca, Fliegen (3), Schwiegermutter, Vater, Eltern des Bräutigams, Musiker (3), Kinder (4), Kuh Elsa, Bürgermeister Meier, seine Frau, Koch Jeremias, Küchenjunge Mose, Gäste, Krüge mit Wein

Braut sagt immer: „Schatzi!“

Bräutigam immer: „Schnuckiputz!“

Krüge mit Wein : „Hmm!“

Musiker singen immer: „Alle meine Entchen...“

Kuh macht: „Muh!“

Die Gäste murmeln ganz laut.

Schweigemutter keift: „Hab ich´s nicht gesagt!?“

Bürgermeister verbeugt sich immer.

Koch rührt in einem Topf.

Jesus segnet mit Kreuz

Brunnen (am Brunnen vor dem Tore...)

Maria, die Mägde, der Küchenjunge, Die Eltern des Bräutigams, der Vater, die Kinder, die Knechte, die Fliegen, die Frau vom Bürgermeister spielen nur, das, was gesagt wird

Maria und Jesus (Segen) waren in Kanaan zu einer Hochzeit eingeladen. Ein entfernter Verwandter feierte dort eine große Hochzeit. Viele Gäste (murmeln) waren gekommen: Nahe Verwandte, Freunde und sogar der Bürgermeister Meier (verbeugt sich) und seine Frau. Alle saßen auf einem schönen Platz, direkt neben dem Brunnen (am Brunnen vor dem Tore...)

Die Musiker (alle meine Entchen) spielten vergnügt auf. Der Bräutigam (Schnuckiputz) und die Braut (Schatzi) konnten die Augen gar nicht voneinander lassen. Ständig hielten sie Händchen und schauten ganz verliebt.

Alle saßen an großen Tischen und der Vater hielt eine Rede, immer wieder kommentiert von der Schwiegermutter (Hab ich´ s nicht gesagt!?)

Die Mägde und Knechte bedienten die Gäste mit Essen und mit einem guten Wein. Dazu trugen sie die Weinkrüge (Hmmm) immer wieder zu den Tischen und füllten die Gläser. Den Gästen (murmeln) schmeckte alles ausnehmend gut. Wasser holten sich alle gut gekühlt aus dem Brunnen (am Brunnen vor dem Tore). Der Koch (rühren) hatte alle Hände voll zu tun: Da ein Hühnchen zubereiten, dort ein Brot backen, die Knecht und Mägde hin und herschicken und den Küchenjungen beaufsichtigen.

„Hey“, sagte der Koch (rühren) „Mose, hol mal unsere Kuh Elsa (muh), ich brauche frische Milch.“

Also machte sich der Küchenjunge auf den Weg in den Stall zur Kuh Elsa (muh). Die wollte aber gar nicht mitgehen, denn sie spielte gerade mit den Fliegen, die um sie herumsurrten. „Komm, schon, Kuh Elsa (muh)“, schimpfte der Küchenjunge und dann rief er den Knecht Simon zur Hilfe. Aber auch das ging nicht. Die Kuh Elsa (muh) war einfach zu stur. Und außerdem flogen die Fliegen wie wild um sie herum. Da riefen sie noch den Knecht Elias und gemeinsam trugen sie die Kuh Elsa (muh) zum Koch (rühren). Der molk die Kuh Elsa (muh) und verwendete die Milch gleich für seine leckere Süßspeise.

Die Musiker (alle meine Entchen) spielten nun einen Tanz auf.

Und der Bräutigam (Schnuckiputz) eröffnete mit seiner Braut (Schatzi) den Tanz. Auch die Schwiegermutter (hab ich´ s nicht gesagt!?) und der Vater tanzten und der Bürgermeister (verbeugen) mit seiner Frau, und die Eltern des Bräutigams. Die Gäste (Murmeln) freuten sich darüber und klatschen im Takt.

Die Kinder tanzten Ringelreihen. Die Magd Ruth schnappte sich den Knecht Elias und drehte sich mit ihm ganz wild im Kreis. Das gefiel der Schwiegermutter gar nicht (hab ich´ s nicht gesagt!?) und sie trennt die beiden.

Je länger der Abend wurde, desto ausgelassener war auch die Stimmung. Die Gäste (murmeln) hatten sich viel zu erzählen und die Knechte und Mägde mussten schnell hin und her rennen, um alle mit Essen und Trinken zufrieden zu stellen. Die Krüge mit Wein (hmmm) wurden immer leerer.

Maria unterhielt sich gerade mit Bürgermeister Meier (verbeugen), als der Koch (rühren) dem Vater eine schlimme Nachricht brachte. „Herr, die Krüge mit Wein (Hm) sind leer!“ Woraufhin die Schwiegermutter (Hab ich´ s nicht gesagt!) gleich zu Weinen begann. Die Eltern des Bräutigams versteckten sich auch schon, weil sie den Ärger der Gäste (murmeln) befürchteten, sobald sie bemerken würden, dass es keinen Wein mehr zum Trinken gab. Die Musiker (Alle meine Entchen) stellten die Musik aus Protest ein.

Die Mägde und Knechte liefen orientierungslos durcheinander, immer verfolgt von den Fliegen. Die Kuh Elsa (Muh) nutzte die Gunst der Stunde und lief weg. Der Küchenjungen Mose versuchte sie wieder einzufangen und die Braut (Schatzi) und der Bräutigam (Schnuckiputz) halfen ihm. Jesus (Segen) sah das Chaos. Und lächelte. Maria aber zog ihn beiseite und sagte: „Sieh doch, welche Probleme und Sorgen die Menschen haben. Kannst du ihnen nicht helfen?“ Jesus (Segen) tat dies: Er sagte zuerst den Musikern (Alle meine Entchen), das sie wieder spielen sollten. Dann half er dem Küchenjungen und der Braut (Schatzi) und dem Bräutigam (Schnuckiputz) die Kuh Elsa (muh) zu fangen und er flüsterte mit dem Koch Jeremias (rühren). Der befahl den Mägden und den Knechten die Krüge mit Wein (hmm), die nun leer waren, zum Brunnen (am Brunnen vor dem Tore) zu tragen und sie mit köstlichem Wasser zu füllen. Die Mägde und die Knechte trugen nun die gefüllten Krüge Wein (hmm) vom Brunnen (am Brunnen vor dem Tore) wieder zum Koch (rühren), der Jesus (Segen) nun ratlos anschaute und mit den Schultern zuckte. Jesus (Segen) sagte, gib dem Bürgermeister (verbeugen) zuerst davon und dann allen andern Gästen (murmeln). Der Koch (rühren) füllte dem Bürgermeister (verbeugen) und seiner Frau die Becher und sie tranken. Auf dem Gesicht des Bürgermeisters Meier (verbeugen) und seiner Frau erschien ein seliges Lächeln und sie beglückwünschten den Vater und die Schweigermutter (hab ich´ s nicht gesagt) zu dem leckeren Wein, der ja noch besser sei als der vorherige. Maria war mächtig stolz auf Jesus (Segen), der sein erstes Wunder vollbracht hatte und holte die Eltern des Bräutigams wieder aus ihrem Versteck. Alle Gäste (murmeln) waren sehr zufrieden und glücklich. Die Musiker spielten einen Walzer auf und alle begannen zu tanzen: Die Kinder tanzten Ringelreihen, der Bräutigam (Schnuckiputz) tanzte mit seiner Braut (Schatzi), der Bürgermeister (verbeugen) mit seiner Frau, die Eltern des Bräutigams tanzten miteinander, die Fliegen mit der Kuh Elsa (muh), die Knechte mit den Mägden, der Koch (rühren) mit dem Küchenjungen, Jesus (Segen) mit Maria. Alle Gäste, sogar der Vater und die Schwiegermutter (Hab ich´ s nicht gesagt!) tanzten. Nur die Krüge mit Wein (Hm) standen verlassen da. Es wurde ein langes und schönes Fest.

---

## Die drei Weisen – eine Spielgeschichte zur Adventszeit

Heute morgen wollen wir uns Zeit nehmen, Zeit, um eine bekannte Geschichte mal ganz anders zu erleben, als Spielgeschichte. Zeit zum Träumen und Schauen ist ganz wichtig, deshalb singen wir zuerst dieses Lied: „*Meine Zeit zum Träumen und Schauen*“

Wir wollen verreisen – diesmal in den Orient, da wo die Sonne aufgeht. Dazu müssen wir zuerst ein **Flugzeug** besteigen.

Ein Flugzeug besteht aus einer langen Schlange, bei der alle die arme ausstrecken und los geht es: mit Start, Luftlöchern, lange Schleifen, Trudeln und einer hoffentlich sanften Landung.

Die Reise im Flugzeug war ja abenteuerlich.

Hier ist es schon ein wenig wärmer als bei uns, nicht wahr.

Aber unsere Reise ist noch lange nicht zu Ende, denn wir wollen nicht in den Orient des Jahres 1998, sondern in den Orient des Jahres 0, also in die Vergangenheit. Aber bevor wir reisen, muss noch jeder ein Fernrohr einstecken, das können wir dort gebrauchen. Also, alle bereit? Gut, aber wie sollen wir nur dahin kommen? Habt Ihr eine Idee. Na, wie gut, dass ich den Bauplan für eine Zeitmaschine dabei habe.

*Also, ich fange an mit einer **Bewegung und einem Geräusch**. Dann muss sich immer einer oder eine dazu stellen und ebenfalls eine Bewegung und ein Geräusch machen. Er oder sie muss mich nur irgendwie berühren, bzw. meine Bewegung aufnehmen. Wenn alle bei der Maschine sind, werden wir etwas schneller und schneller und dann sind wir im Jahre 0.*

Oh, schaut, wie sich die Welt verändert hat, da gibt es gar keinen Flughafen mehr und keine Hochhäuser, und...

*Aufzählen, was noch alles zu sehen gibt oder was anders ist als jetzt.*

Über die ganze lange Reise ist es schon dunkel geworden.

Kommt ruht Euch ein bißchen aus. Wir setzten uns auf den Boden und schauen uns den Sternenhimmel an. Ach ist das schön. Oh, was ist das denn für ein Stern, der leuchtet viel schöner als alle anderen. Schaut Euch den mal mit dem Fernrohr an. Zum Glück haben wir alle eins eingepackt.

*Hände wie ein Fernrohr formen. Ohs und Ahs lassen sich hören.*

Ich glaube, der Stern bewegt sich sogar, so als ob er uns irgendwohin führen will. Wohin, nein das glaube ich nicht. Aber mir fällt da ein schönes Sternennlied ein: „**Stern über Bethlehem**“; wollen wir das mal gemeinsam singen?

Seht, da kommen drei Reiter auf Kamelen, wo die wohl hinwollen und wer die wohl sind? Die sehen aber seltsam aus. Die haben Turbane auf den Kopf und sind ganz edel gekleidet. Und einer davon hat eine dunkle Haut. Ihr meint, das sind die drei Weisen aus dem Morgenland oder die drei Könige?

Wie sollen die heißen. Eh, seid ihr Kasper, Melchior und Balthasar? Echt! Klasse. Und wohin wollt Ihr? Sie sagen, sie folgen dem Stern da, denn nach ihrem Wissen, soll dieser Stern etwas ganz Besonderes bedeuten. Der große Stern besteht nämlich eigentlich aus zwei Sternen: aus Jupiter und aus dem Saturn. Und das kann nur bedeuten, dass ein bedeutender König in Judäa geboren werden wird. Deshalb wollen die drei nach Jerusalem, zur Hauptstadt von Judäa.

Wir sollen mit ihnen reisen. Na, dann nichts wie auf die Kamele. (*frische Bodentücher austeilten, eins zu wenig*) Oh, wir haben gar nicht genug Kamele. Da müssen wir wohl

auslosen, wer laufen muss. Dazu gibt es hier im Orient ein tolles Spiel. Die **Reise nach Mekka** heißt das.

*Immer wenn die Musik gestoppt wird, muß jeder versuchen, einen Stuhl zu ergattern. Wer keinen hat, muss leider aufhören, Und ein Stuhl kommt für die nächsten Runde raus.*

Da wir uns alle so toll angestrengt haben, bekommen wir von den drei Weisen, ein paar Kamele geliehen, so dass jedes Kind ein Kamel hat (*genügend Bodentücher verteilen*).

Schon geht es los über Berge (*Stühle*) und Täler, durch Wüsten (*Zunge rausstrecken*) und Sümpfe (*Langsam laufen, platschende Geräusche machen*) mit ganz vielen Stechmücken (*Summ, summ und wild um sich schlagen*).

Nun ist die Nacht vorbei und die Sonne scheint ganz schön kräftig auf uns. „Oh,“ sagen die drei Weisen, „Ihr müsst euch schützen, ihr braucht unbedingt Hüt für eure Köpfe, sonst bekommt ihr noch einen Sonnenstich.“

*Alle bekommen ein Zeitungsblatt und basteln ihren Hut.*

Unterwegs werden wir von Räubern angegriffen, die es auf die Geschenke für den neuen König, Gold, Weihrauch und Myrrhe abgesehen haben.

*Beim Zweikampf versucht jeder Reiter seinen eigenen Hut zu beschützen (ohne Hände) und den des anderen zu klauen. Wer keinen Hut mehr hat, scheidet aus.*

Die haben wir aber schnell in die Flucht geschlagen. Also, auf nach Jerusalem. Ist die Stadt groß! Die vielen engen Gassen und der Tempel und erst der Palast.

Wir werden sofort zu Herodes vorgelassen, weil er glaubt, daß wir Geschenke für ihn bringen. Aber von einem Kind weiß Herodes nichts. Er tut aber sehr freundlich und sagt, dass er dem neuen König auch huldigen will und wir deshalb, wenn wir das Kind gefunden haben, wieder zu ihm zurückkommen sollen.

Irgendwie sind wir jetzt froh, wieder aus dem Palast draußen zu sein. So ganz trauen wir dem Herodes nicht. Doch der Stern führt uns weiter. In Bethlehem müssen wir erst mal suchen, wo das Kind geboren ist, das sind so viele Häuser.

Der Stall mit dem Kind soll jetzt der **kleine Ball** sein, den wir uns auf dem Rücken weitergeben. Einer von uns steht in der Mitte und versucht zu erraten, wo der Stall ist. Wenn er ihn gefunden hat, muß derjenige, der den Stall hatte, in die Mitte.

Jetzt haben wir das Kind endlich gefunden. Die drei Weisen legen ihre Geschenke hin und sehen ganz froh und glücklich aus. Auch wir sind froh, denn das Kind in der Krippe ist Jesus.

Weil wir so froh sind, wollen wir gemeinsam singen: „*Sana sananina*“.

Die drei Weisen gehen auch nicht wieder zu Herodes, sondern ziehen hinaus in die Welt, um allen von Jesus zu erzählen. Auch wir müssen wieder nach Hause.

Also schnell die *Zeitmaschine* gebaut und dann ab ins *Flugzeug*. Zu Hause angekommen ist uns klar geworden, dass jeder etwas von Jesus erzählen kann, dass wir durch seine Geschichte

die Welt verändern können, auch wenn wir nur kleine Leute sind. Laßt uns zum Abschluß noch das Lied *„Viele kleine Leute“* singen.

Liedblatt mit „Meine Zeit zum Träumen und Schauen“, „Viele kleine Leute“, „Lasst uns miteinander“, „Sana sananina“ und „Stern über Bethlehem“, CD-Player, Musik, kleiner Ball, Hüte.

---

## Die Arche – eine Spielkette

Heute morgen wollen wir uns Zeit nehmen, Zeit, um eine bekannte Geschichte mal ganz anders zu erleben, als Spielgeschichte. Zeit zum Träumen und Schauen ist ganz wichtig, deshalb singen wir zuerst dieses Lied: *„Meine Zeit zum Träumen und Schauen“*

Wir müssen aus Erfurt raus und mehr in südliche Gefilde, da Erfurt soviel Wasser besitzt, nehmen wir heute mal Schiffe zum Verreisen. Zuerst ein **Ruderboot**.

*(Ruderboote werden ausgeteilt: frische Bodentücher.)*

*Dazu setzt sich jeder auf den Boden, die Beine angewinkelt und rutscht mit den Po und den Beinen in einer „Ruderbewegung“ nach vorne.*

So schnelle Ruderboote habe ich noch nie gesehen. Jetzt dürfen wir uns ein bisschen ausruhen, denn wir wechseln auf einen Dampfer. Und wir sind die **Maschine**.

*Also, ich fange an mit einer **Bewegung und einem Geräusch**. Dann muss sich immer einer oder eine dazu stellen und ebenfalls eine Bewegung und ein Geräusch machen. Er oder sie muss mich nur irgendwie berühren, bzw. meine Bewegung aufnehmen.*

Aber nun sind wir im richtigen Land. Aber wir müssen noch weit ins Landesinnere, weit weg von jedem Wasser. Wir kommen wir denn da hin? Hat jemand eine Idee?

*Idee aufgreifen...*

Uff, angekommen, so eine Reise ist anstrengend. Aber leider sind wir immer noch nicht da – wir müssen noch ganz weit in die Vergangenheit reisen, viel weiter als zu den Rittern und viel weiter als zu Jesus, wir müssen zu Noah.

Deshalb brauchen wir ein **schwarzes Loch**, das uns durch die Zeit bringt.

*Und das geht so: Wir stellen uns in einer Reihe hintereinander auf und spreizen unsere Beine ungefähr schulterbreit. Zeitmaschine. Die ersten kriechen nun rückwärts (wir wollen ja in der Zeit zurück) durch das schwarze Loch und stellen sich hinten wieder an, wenn wir einmal durch sind, sind wir auch bei Noah.*

Da ist er ja auch schon. Hallo, Noah!

Noah erzählt uns, dass Gott neu anfangen will. Die Menschen gehen ganz fürchterlich mit sich und der Schöpfung um. Deshalb Gott will einen Regen schicken und nur Noah, seine Familie und je ein Pärchen von jeder Tierart retten. Dazu soll Noah ein Schiff bauen – hier auf dem trockenen Land. Das ist viel Arbeit, stöhnt Noah und er fragt, ob wir ihm helfen können.

Er braucht noch **Baumstämme**, die hier abgeladen werden sollen.

Klar, helfen wir...

*Also hier habt ihr einen Baumstamm (Metermaß). Ihr stellt Euch in zwei Reihen jeweils zu fünft mit dem Gesicht zueinander auf. Nun streckt ihr die Zeigefinger in die Mitte und darauf lege ich den Baumstamm. Jeder Zeigefinger muss jederzeit mit dem Baumstamm in Berührung*

*sein und Ihr sollt ihn nun vorsichtig gemeinsam herunterlegen. Wenn wir das alle geschafft haben, kann Noah die Arche fertig bauen.*

Das war schwieriger als gedacht, aber wir haben es geschafft und "Seht nur, da ist die Arche fertig! So groß ist sie und so schön!"

Nun sollen wir Noah auch bei den Tieren helfen: Er braucht von jeder Art zwei Stück. Aber so gut kennt er die Tierarten gar nicht. Hier stehen schon so viele Tiere und er hat den Überblick verloren, wer zu wem gehört. Er sucht nun **zwei Obertierwächter**. Wer möchte das sein?

*Die zwei gehen vor die Tür, immer zwei TeilnehmerInnen bilden nun ein Tierpaar und bekommen von der Spielleitung gesagt, welche Tierart sie darstellen sollen. Die beiden einigen sich auf eine Bewegung und /oder ein Geräusch, an der man das Tier erkennen kann und stellen sich getrennt im Raum auf. Wenn alle fertig sind, werden die Tierwächter gerufen und sie dürfen wie bei Memory immer zwei Personen antippen, die dann ihr Erkennungszeichen machen. Wenn ein Wächter ein Paar gefunden hat, darf er gleich noch einmal raten.*

Noah bedankt sich sehr und ist nun bereit in die Arche mit den Tieren zusammen einzuziehen. Damit das leichter geht, singen wir mit ihm zusammen das Lied: „**Es ist noch Platz in der Arche**“. Noah lädt uns ein, in der Arche mitzufahren. Allerdings müssen wir uns ganz eng an die Schiffsplanken drücken.

*Wir setzen uns in Schiffform.*

Nun ist die Arche fest verschlossen und der Regen beginnt, die Arche fängt an zu schwimmen und sich nach *rechts zu kippen und dann wieder nach links*. Sie *schlingert hin und her, dann kommt eine Welle und sie hüpf hoch, vom Bug an, bis zum Heck, und dann vom Heck bis zum Bug*. Schließlich ist das Wasser ruhig geworden.

Wir sind nun schon tagelang auf dem Wasser und die Geschichten gehen aus, einigen Tieren wird es langweilig und so schlägt Noah ein Spiel vor.

Er möchte zusammen eine Geschichte erzählen und jeder soll einen Satz hinzufügen, der zu der schon erzählten Geschichte passt.

*Ich fang an „Es war einmal...“*

So vergeht die Zeit wie im Fluge. Das Wasser ist gesunken und Noah lässt eine Taube raus. Sie kommt wirklich mit einem Zweig wieder. Und an einem Tag macht es einen kräftigen Ruck durch das ganze Schiff (*Ruck*) und die Arche ist auf Land gestoßen. Alle sind aufgeregt und schauen aus der Luke, die Vögel zuerst und dann die Giraffe mit dem langen Hals und die Affen, die so gut klettern können, bis sie schließlich alle einmal das neue Land gesehen haben. Dann macht Gott die Tür auf und alle Tiere, Noahs Familie und wir können nach draußen treten: „Ah, tut die Luft gut!“

*Aufstehen und tief einatme, alle gehen herum und strecken sich, wackeln mit den Beinen und mit den Armen, klopfen sich die Schultern, die Armen, die Beine und den Po ab.*

Und sie singen „**Sana sananina**“, um Gott für ihre Rettung zu loben. Wir singen mit.

Noah baut für Gott einen Altar und sagt ihm „Danke“ und Gott schenkt Noah einen Regenbogen als Versprechen, dass so eine Sintflut nie wieder kommen soll.

Für uns wird es Zeit zu gehen. Zum Glück gibt es hier ein schwarzes Loch, das uns nicht nur wieder in unsere Zeit, sondern sogar gleich nach Erfurt bringen kann.

*Wir stellen und in einer Reihe hintereinander auf und spreizen unsere Beine ungefähr schulterbreit. Die letzten kriechen nun vorwärts (wir wollen ja in der Zeit nach vorne) durch das schwarze Loch und stellen sich vorn wieder an.*

Nun sind wir alle wieder da und als Erinnerung an das, was wir erlebt haben mit Noah singen wir noch mal das *Lied von der Arche* (mit Bewegungen?).

Material: Liedblatt mit „Meine Zeit zum Träumen und Schauen“, „Sana sananina“, „Es ist noch Platz in der Arche“, Metermaß

---