

Kundschafter von Kanaan

Zielgruppe:

Kinder von 10-15 Jahren

Aufbau:

Es geht darum, verschiedene Städte in Israel zu erkunden. Die Städte werden mit einer Geschichte aus der Bibel in Verbindung gebracht. Abgeschlossen wird das Ganze jeweils mit einem Wettkampfspiel.

Ablauf:

Zunächst werden zwei Gruppen gebildet, die im Laufe des Spieles gegeneinander antreten.

Es wird eine Karte aufgehängt, auf der die zu erkundenden Orte sichtbar sind.

Zu jeder Stadt wird ein Bild (Postkartengröße) gezeigt.

Anhand dieses Bildes sollen die Kinder die biblische Geschichte herausfinden, um die es gehen soll. Die Gruppe, die herausfindet, um welche Geschichte es sich handelt, bekommt einen Punkt. Dann soll die Stadt erraten werden, in der die Geschichte spielt – neue Chance um einen Punkt zu machen. Ist der Ort erraten, wird das gezeigte Bild zu dem entsprechenden Ort auf der Karte gehängt. Daraufhin kann kurz die Geschichte erzählt werden, damit die Kinder auch wissen, um was es geht.

Jetzt kann das sich anschließende Spiel erklärt werden, wo wieder beide Gruppen die Möglichkeit haben einen Punkt zu ergattern.

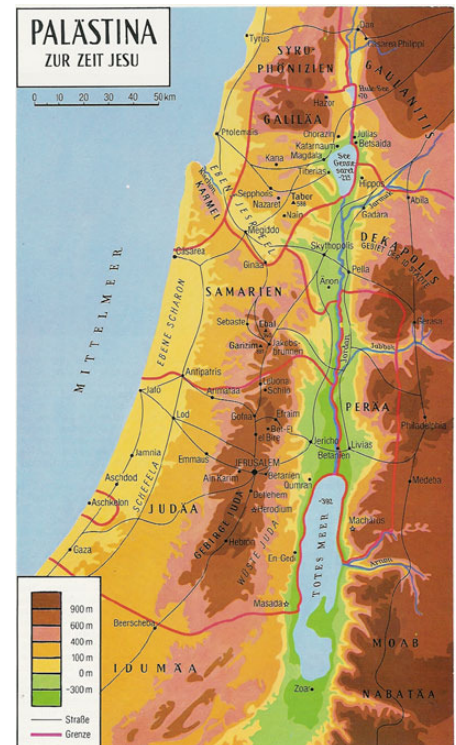
Also können pro Station jeweils 3 Punkte gemacht werden.

Einleitung:

Herzlich Willkommen in Kanaan!

Vor vielen Jahren wählte Mose 12 Männer aus verschiedenen Stämmen aus, die Kanaan erkunden sollten. Sie sollten sich das Land und die Menschen ansehen, die dort leben. „Findet heraus, ob sie stark oder schwach sind, zahlreich oder wenig, ob sie in ungeschützten Siedlungen oder befestigten Städten wohnen. Seht, ob das Land gut oder schlecht ist, fruchtbar oder karg, und ob es dort Bäume gibt. Habt keine Angst!“ – so lautete der Befehl Moses.

Auch ihr seid jetzt Kundschafter von Kanaan - eure Aufgabe wird es sein, verschiedene Städte dieses Landes zu erkunden und dabei herauszufinden, was in diesen Städten schon alles passiert ist.



1. Station:

Ort: Jericho

Karte: Bild des blinden Bartimäus

Geschichte: Markus 10,46-52 (Matth.20,29-34;Luk.18,35-43)

Ein Blinder sitzt am Wegrand und bittet

- Der Blinde hört
- er forscht nach
- er erfährt
- er ruft
- er wird angeschnauzt: Schweig!
- er schreit noch mehr: Jesus, du Sohn Davids, erbarme dich meiner!
- er findet Gehör – Jesus bleibt stehen
- er wird zu Jesus geführt
- er wird gefragt: Was willst du?
- er äußert seine Bitte: dass ich sehen kann
- er wird auf der Stelle geheilt: Sei sehend! Dein Vertrauen hat dir geholfen.
- er folgt Jesus
- er preist Gott
- auch die anderen loben Gott!

Kerngedanken:

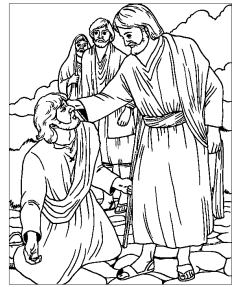
Es wird immer wieder Menschen und Situationen geben, die uns hindern wollen, mit Jesus in Kontakt zu kommen. Aber es geht dabei um alles. Lassen wir uns dann nicht abschrecken und abhalten, den Weg dennoch zu Jesus zu suchen.

Der Blinde konnte Jesus nicht sehen, und erwartet doch alles von ihm. Darin kann er uns zum Vorbild werden. Bartimäus vertraut Jesus blind!

Spiel:

Je einem Kind aus einer Gruppe werden die Augen verbunden. 1 Minute lang können verschiedene Dinge ertastet werden – wer die meisten Gegenstände ertastet hat, kriegt den Punkt.

Alternativ: Riechspiel – wer errät was hinter den Gerüchen steckt? (In Filmdöschen befinden sich z.B. Gewürze, aber auch Flüssigkeiten oder frisches Holz/Gras...)



2. Station:

Ort: Bethel

Karte: Bild mit der Himmelsleiter

Geschichte: 1.Mose 28, 10-22

Völlig fertig macht sich Jakob einen Schlafplatz bereit

- Traum
- Leiter
- Gotteserscheinung
- Land-Verheißung
- Nachkommen-Verheißung (Staub)
- dadurch Segen für alle
- Verheißung der Rückkehr
- Erwachen
- Gottesfurcht
- Aufrichtung des Steinmals
- Gelübde
- getroste Weiterreise

Kerngedanken:

Gott hat viele Möglichkeiten, sich und seine Nähe den Menschen zu zeigen.

Hier ist ein Traum, bei uns wird es wohl meist ein Bibelwort sein.

Als Jakob am Tiefsten ist, kommt ihm Gott am Nächsten. Ob das nicht uns auch so gehen kann?

Der Gesegnete muss den ganzen Reichtum des Vaterhauses verlassen. Esau scheint der Gewinner zu sein. Auch wenn uns manchmal der Segen weit weg scheint, dürfen wir uns der Jakobsgeschichte erinnern, wie Gott ihn am Ende überreich beschenkt. Gott kann aus Nichts was machen!

Auch wir sollten uns immer wieder Erinnerungszeichen setzen, wenn wir Gottes Hilfe erfahren haben.

Spiel: Himmelsleiterspiel

Zwei parallele Stangen, die an einem Ende in geringem Abstand voneinander befestigt sind, bilden eine Schiene. Das anderen (freie) Ende der Stangen wird geringfügig höher gelagert als das befestigte Ende. Legt man nun einen Ball auf diese Schiene, rollt dieser zum befestigten Ende der Stangen und bleibt dort liegen, es sei denn – das freie Ende der Stangen wird vom Spieler erfasst und auseinander bewegt. Der Ball kommt ins rollen und fällt meistens recht schnell herunter. Mit ein bisschen Übung und Geschick klappt es dann aber bald ganz gut. Einen Punkt gibt es für die Gruppe, die den Ball insgesamt am weitesten bewegen konnte.



3. Station:

Ort: Siloh/ Bethlehem

Karte: Bild mit Samuel in Siloh

Geschichte: 1. Samuel 1-3



Hanna ist kinderlos. Sie bringt ihre Verzweiflung darüber vor Gott und erhält durch Eli die Verheißung, dass sie einen Sohn bekommen wird. Dies geschieht auch – Samuel kommt zur Welt. Hanna gibt Samuel dem Herrn zurück und bringt ihn so nachdem er entwöhnt ist zu Eli in den Tempel nach Siloh. Samuel führt (im Gegensatz zu den Söhnen Elis) ein göttgefälliges Leben und darf so erfahren, dass Gott selbst mit ihm spricht und ihm große Aufgaben überträgt. Er salbt Saul und später David zum König.

Kerngedanken:

Gott meldet sich bei uns – auf die unterschiedlichsten Weisen.

Gott hört nicht nur – er spricht auch zu uns!

Nicht mit jedem redet er wie mit Samuel! Das war damals schon eine Ausnahme.

Gott sei Dank haben wir eine Bibel.

Spiel:

„Sortierspiel“ - Als der Nachfolger Sauls gesalbt werden soll, werden Samuel die Söhne Isais vorgestellt. Es fängt beim Ältesten an und endet beim Jüngsten. Die Kinder müssen sich so schnell wie möglich in einer bestimmten Reihenfolge aufstellen (Nach dem Alter, nach der Anzahl der Geschwister, nach der Größe, Nach der Anzahl der Cousinsen, nach der Haarlänge, nach der Schuhgröße...)

Alternativ: „Sammelspiel“ – Als der Nachfolger Sauls gesalbt werden soll, werden Samuel die Söhne Isais vorgestellt. Es fängt beim Ältesten an und endet beim Jüngsten. Auch die Kinder dürfen jetzt der Reihe nach etwas aufstellen. Und zwar Gegenstände, deren Anfangsbuchstaben das Wort „Bethlehem“ (dort wurde David gesalbt [man kann auch ein anderes Wort suchen]) ergeben. Dieses Spiel muss in einer Umgebung gespielt werden, wo genügend Gegenstände auffindbar sind!

4. Station:

Ort: Kapernaum

Karte: Gelähmter wird von 4 Männern das Dach heruntergelassen

Geschichte: Markus 2, 1-12

Jesus verkündigt die Heilsbotschaft und ist von so vielen Menschen umringt, dass nicht mal mehr vor der Tür des Hauses Platz ist. Vier Männer bringen einen Gelähmten und lassen ihn durch das Dach zu Jesus hinunter, weil sonst keine Chance besteht in das Haus zu kommen. Jesus vergibt dem Gelähmten seine Sünden und heilt ihn! Die umstehenden Menschen sind fassungslos und loben Gott!

Kerngedanken:

Der Gelähmte hat Freunde, die ihn zu Jesus bringen! Sie haben Hoffnung, Hartnäckigkeit und Einfallsreichtum.

Jesus hat die Macht Sünden zu vergeben und zu heilen.

Vergesst nicht Lob und Dank an Gott!



5. Station:

Ort: Joppe

Karte: Bild mit Tabita und Petrus

Geschichte: Tabita (Apg. 9,36-43)

Aus der Sicht einer einst Beschenkten erzählen

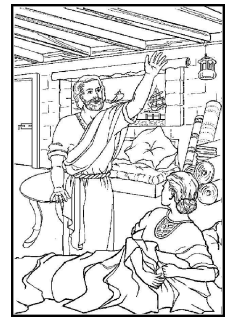
- Zur Witwe geworden (Armut...)
- Begegnung mit Tabita – erste Hilfe – Warum machst du das?
- Hilfe für Leib und Seele durch Tabita
- Tabita wird krank
- Trauer gerade auch unter den Witwen
- Aufbahrung im Obergeschoss
- Petrus soll kommen – wer war Petrus?
- Petrus trifft ein – die Witwen zeigen ihre Kleider "Made by Tabita"
- Petrus will mit Tabita alleine sein
- Petrus kommt mit Tabita aus dem Zimmer – was war geschehen?
- Jubel, Gotteslob, weitererzählen
- kapiert: Gott wirkt noch immer

Kerngedanken:

Lukas wollte sicher die Missionsgeschichte der jungen Christenheit erzählen:
Glaubenszeugnis, Diakonie und Wunder gehen Hand in Hand.

Spiel:

Beide Gruppen bekommen einen Stapel Zeitungen und evtl. Tesa, Geschenkband, Tacker, Geschenkpapier. Jetzt wird jeweils eine Person aus der Gruppe ausgewählt, die verkleidet wird. Welche Gruppe hat nach einer bestimmten Zeit das schönste, originellste... Outfit gebastelt. (Evtl. Mitarbeiter als Jury, die ihre Punktebewertung hochhalten). Da diese Station gegen Ende ist und die Bewertung wahrscheinlich eher subjektiv ist, kann man hier großzügig die Verkleidung der insgesamt schlechteren Gruppe als „schöner...“ bewerten 😊.

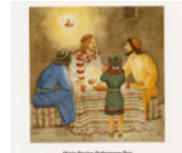


6. Station:

Ort: Emmaus

Karte: 2Jünger und Jesus

Geschichte: Lukas 24,13-35



Ein Unbekannter gesellt sich zu den zwei Jüngern, die auf dem Weg von Jerusalem nach Emmaus sind. Die Jünger erzählen ihm, was sie in den letzten Tagen erfahren haben und sind erstaunt, dass der Fremde anscheinend gar nichts davon weiß. Der Fremde macht ihnen klar, dass sie vieles nicht begriffen haben, was vorhergesagt war und erklärt ihnen auf dem Weg vieles - Christus musste leiden nach der Schrift um die Herrlichkeit zu eröffnen. Sie kommen in Emmaus an und bitten den Begleiter bei ihnen zu bleiben. Erst als er das Brot bricht erkennen sie dass es sich um den Auferstandenen – Jesus – handelt.

Kerngedanke:

Jesus ist wahrhaftig auferstanden.

Jesus hört den Jüngern geduldig zu und geht auf ihre Probleme ein!

Spiel:

Einer Person in der Gruppe werden die Augen verbunden. Dann wird eine Person ausgesucht, den die „blinde“ Person ertasten muss. Es wird die Zeit gestoppt – die schnellere Gruppe bekommt einen Punkt.

Alternativ: Dreibeinlauf – zwei Kinder einer Gruppe stellen sich nebeneinander. Dann wird der rechte Fuß des links stehenden Kindes mit dem linken Fuß des rechts stehenden Kindes zusammengebunden (am besten mit einem stabilen Halstuch. Eine Schnur ist zu dünn und scheuert dann an den Knöcheln). Jetzt müssen die Kinder so schnell wie möglich ein bestimmtes Ziel erreichen.



7. Station:

Ort: Juda

Karte: Bild mit David und Goliath

Geschichte: David und Goliath



David besucht 3 seiner Brüder, die im Kriegsdienst gegen die Philister sind. Er sieht und hört wie Goliath der Riese das Volk Israel und seinen Gott verspottet. Keiner aus dem Heer wagt es gegen ihn zu kämpfen. David will es nicht dulden, das Goliath sich über das Heer des lebendigen Gottes lustig macht und beschließt gegen ihn anzutreten. Die anderen versuchen ihn davon abzubringen aber David will einzig und allein auf Gott vertrauen – und kann mit seiner Hilfe tatsächlich siegen (Obwohl er keine schützende Rüstung... tragen kann)! Ein Stein aus Davids Steinschleuder lässt Goliath zu Boden stürzen...

Kerngedanke:

Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass dir morgen ein Riese begegnet, aber es kann sein, dass dir morgen eine Aufgabe begegnet, die dir genauso riesig vorkommt. Dann sei gewiss wie David, dass dein Gott bei dir ist, und du mit seiner Hilfe diese Aufgabe besiegen wirst.

Spiel:

Kartoffellauf mit „Rüstung“ (Bevor ein Kind losrennt, muss es erst Schal Mütze Handschuhe, evtl. Schneehose... anziehen).

Alternativ: Wer trifft das Ziel?

Tennisbälle in Eimer werfen. Es gibt je nach Eimer und Entfernung unterschiedliche Punktzahlen.