

Spielstraße: Nehemia

zusammengestellt von Alex Schweizer

Oktober 2003

1 Ziel

Alle werden gebraucht!

2 Ideen-Pool

- Mundschenk: Station zur Stärkung
- Mundschenk: Station zum Thema Schmecken
- Reise Susa – Jerusalem: Was braucht man, möglichst viele Begriffe in 2 min aufschreiben/oder reihum je ein Begriff.
- Für Jüngste: Geheime Untersuchung der Mauer: Im Raum sind zahlreiche Steine versteckt. Geht umher, sucht und zählt die Steine, ohne Hand an sie zu legen.
- Mauerinspektion: Hindernislauf
- Planungen für einen Mauerbau: Mauer schätzen lassen.
- Alle helfen mit: Montagsmaler zu Berufen
- Viel Baumaterial musste man herbei schaffen. Die Kinder etwas herbei schaffen lassen.
- Baumaterial: Steinweitwurf, alle Ergebnisse werden zusammengezählt!
- Beim Mauerbau hat sich ein Mitarbeiter verletzt. Transportiert den Schwersten einer Gruppe von A nach B.
(Vorschlag: Sich gegenüberstehen und Arme miteinander verschränken, drauflegen und ab geht's)
- Transport von Baumaterial: Staffel
- Transport: Schubkarren-Rallye
- Transport: Sandtransport mit Löffel (evtl. in der Kette weitergeben)
- Für den Mörtel brauchte man natürlich auch Wasser: Wasserransport mit leeren Händen.

- Mauerbau mit 20 (leeren) Kartons/auch Holzklötze. Als Erschwernis werden den Bauleuten die Augen verbunden. Die Mauer sollte besonders hoch werden.
- Gerüst bauen. Dazu muss man natürlich mit Hammer und Nagel umgehen können: Dachpappenägel in ein Holz hauen. Jeder benötigte Schlag gibt einen Punkt Abzug.
- Handabdrücke in frischen Speis.
- Transport: Schubkarren oder vielleicht sicherer: Leiterwagen-Rallye!
- Beim Mauerbau geht's hoch hinaus: Leider haben wir keine Leiter. Deshalb machen wir eine Pyramide aus Menschen.
- Beim Mauerbau geht's hoch hinaus: Yenga. Welche Gruppe baut am Höchsten (jede angefangene Reihe zählt).
- Der Mauerbau wird sabotiert. Man legt den Bauleuten Steine in den Weg:
 - Büchsenwerfen
 - Kegeln
 - Büchsen mit Pfeil und Bogen abschießen (Vorsicht!!!)
- Vorsicht Falle: Hindernis-Parcours mit verbundenen Augen. Ab und an liegen aber Fallen aus (alte Teppich-Stücke)
- Mamamia-Nehemia-Lied singen und aufnehmen
- Rätselstation: Fragen zur Geschichte
- Puzzle zum Thema

3 Fertige Spielstraße

1. Mundschenk verteilt an einer Station Getränke zur Stärkung, aber Vorsicht, ein Getränk ist vergiftet (mit Essig)!

– ohne Wertung! –

- Vor Küche
- Becher
- Getränke
- Essig
- Mitarbeiter als Mundschenk

2. Mauerbesichtigung

Hindernislauf um Mauer: Büchsenparcours

- 3 große Büchsen
- Strecke: Hofeinfahrt Stierlen
- Uhr

3. Mauerbau!

Staffel: Transport auf Leiterwagen

- Parcours von Eisentor, Platz vor Leichenhalle, zurück. Durch Gegenstände markieren!
- Leiterwagen
- Stopuhr

4. Alle helfen mit

Montagsmaler zu den Berufen

- Tafel und Kreide
- JS-Zimmer
- Kärtchen mit Berufen
- 1 fester Mitarbeiter
- Zeit

5. Mauerbau!

Staffel: Wassertransport mit Schöpfkelle auf Zeit

- Sakristeitür bis Seiteneingang Kirche und zurück
- Wasser, Eimer, Messbecher, Schöpfkelle
- Uhr

6. Mauerbau!

Aus einem Berg Kartons eine Mauer errichten.

- Fensterfront kleiner Saal (1m Abstand zu Fenstern)
- Kartons (so viel wie möglich)
- Uhr
- Meterstab
- Gruppenfoto vor dem Bauwerk

7. Mauerbau!

Staffel: Einhändiger Transport

- Karton, darin ein mit Wasser gefüllter Luftballon (erschwert Balance)
- Spielstraße vor Schaukasten
- Uhr

8. Die Feinde wollen die Mauer zerstören

Büchenschießen

- Bühne
- Pfeil und Bogen
- 6 Blechbüchsen

9. Nicht in die Falle tappen

Parcours mit verbundenen Augen. Vorsicht, es liegen Fallen aus. Alle übrigen Kinder lotsen.

- Terrasse über Büchercafe
- Augenbinde
- Hindernisse (Eimer)
- Fallen (Teppichstücke)
- Ein fester Mitarbeiter wegen der Bewertung!

10. Lösungen suchen

Puzzleteile (nach Farben) suchen

- Im Gemeindehaus verstreut, zusammentragen bei Klavier
- Puzzleteile (farblich auf Rückseite markiert)
- Puzzle soweit möglich legen

Station 1: Mundschenk

Wie ihr ja alle wisst, war Nehemia Mundschenk des Königs Langhand in der persischen Stadt Susa.

Er war ein wichtiger Mann vor dem König. Denn Nehemia musste alle Speisen und Getränke für König Langhand selbst versuchen, ob sie nicht vergiftet waren.

Das war eine verantwortungsvolle Aufgabe! Nehemia durfte kein Fehler unterlaufen!

Leider ist das Personal heute auch nicht mehr das, was es einmal war. Unser Mundschenk hier nimmt seine Aufgabe nicht so ernst. Ein Becher könnte durchaus vergiftet sein. Also Vorsicht!

(Keine Angst, das Gift ist nicht tödlich, ihr bekommt nur Bauchkrämpfe und Übelkeit... – Spässchen!!!)

Wer den vergifteten Becher entdeckt, darf sich etwas frisches einschenken lassen!

Prost!

Station 2: Mauerbesichtigung

Nehemia bekommt von König Langhand nicht nur die Genehmigung, nach Jerusalem reisen zu dürfen, sondern auch noch allerlei Hilfen! In Jerusalem angekommen, macht sich Nehemia in einer Nacht- und Nebelaktion in geheimer Mission daran, die Stadtmauer zu erkunden.

Das war gar nicht so einfach. Da gab es viele Stolperfallen, da ging es über Stock und Stein.

Apropos, über Stock und Stein...

Versucht einmal auf den drei Büchsen die abgesteckte Strecke zurück zu legen, ohne den Boden zu berühren. Wer den Boden berührt, scheidet aus. Je nach dem, wie weit ihr es schafft, bekommt ihr 1 – 2 – oder 3 Punkte für eure Gruppe.

Und los!

Station 3: Transport

Nehemia plant den Mauerbau. Alle sind begeistert. Menschen und Material werden herbei gekarrt.

Auch von außerhalb machen sich Menschen auf den Weg. Damit nicht alle schon kaputt sind, bis sie erst in Jerusalem angekommen sind, werden sie mit einem Eselskarren transportiert.

Hier eine kleine Staffel. 1 Kind setzt sich in den Karren, ein zweites Kind zieht den Leiterwagen den abgesteckten Weg auf Zeit. Zurück am Tor steigt der Fahrgast aus und muss nun ziehen, während ein anderes Kind in den Karren sitzt u. s. w. Das Ganze geht natürlich auf Zeit!

Nur keine Müdigkeit vortäuschen. Auf geht's!

Station 4: Alle machen mit!

Die Begeisterung in Jerusalem war groß. Alle waren bereit mit zu bauen. Keiner war sich zu Schade für die harte und schwere Arbeit. Nicht einmal der Priester machte da eine Ausnahme!

Was bin ich? Heiteres Beruferaten!

Ein Kind aus eurer Gruppe kommt nach vorne. Es bekommt einen Begriff genannt. Mit einer Kreide versucht es den Begriff darzustellen. Können die anderen den Begriff innerhalb einer Minute erraten?

Dann gibt's einen Punkt! – Viel Erfolg!!!

Station 5: Wasserschöpfen

Beim Mauerbau geht's mittlerweile hoch her. Ein paar Leute sind dazu abgestellt, für alle Mitarbeiter Wasser zu schöpfen. Und es ist heiß, die Arbeiter haben einen riesen Durst.

Bitte helft doch mit, mit einer Kelle Wasser zu schöpfen und bringt das Wasser zur zentralen Wasser-Aufnahme-Stelle. Das ganze in einer Staffel!

Wer rennt zuerst?

Station 6: Mauerbau

So langsam sieht man beachtliche Fortschritte beim Mauerbau. An vielen Stellen schließt sich die Mauer.

Doch da kommt eine schlimme Nachricht. Der Apotheker hat sich beim Arbeiten die Finger eingeklemmt und fällt für mindestens eine Woche aus.

Und dann kommt noch ein zweiter Bote und meldet: Der Apotheker ist mit seinem Mauerabschnitt noch ganz am Anfang. Nur die beiden Ecksteine stehen schon.

Wer kann hier einspringen?

Vielen Dank, dass ihr euch bereit erklärt habt, zu helfen.

Bitte baut eine einigermaßen stabile Mauer (über die gesamte Länge). Wie hoch schafft ihr es?

Größere Lücken in der Mauer geben jeweils Punkt-Abzug!

Ihr habt 5 min Zeit!

Danach gibt's noch ein Gruppenbild vor eurer Mauer!

Zur Bewertung: Nur eine Mauer über die ganze vorgegebene Breite zählt. Die Höhe in cm geteilt durch zehn gibt die Punktzahl. Jede Lücke durch die ein ausgewachsener Arm passt, gibt 3 Punkte Abzug.

Station 7: Gefahr!

Eines Tages wird Nehemia gemeldet: Feindliche Heere im Anmarsch! Was tun?

Nehemia ruft alle zusammen. Alle sollen sie sich bewaffnen und die Waffen ja nicht zur Seite legen. Wie soll das gehen?

Es geht, aber nur langsam – und das ausgerechnet jetzt, wo jeder Handgriff zählt!

Versucht es auch einmal!

In der einen Hand haltet ihr das Schwert (ein Stock) und mit der anderen versucht ihr einen Stein (Karton) zu greifen und über den vorgegebenen Weg zu transportieren.

Das ganze in einer Staffel auf Zeit! Viel Spaß!

Station 8: Feinde!

Die Feinde Jerusalems legen alles daran, dass die Mauer um Jerusalem nicht fertiggestellt wird.

Notfalls wollen sie die Mauer wieder einreißen.

So weit ist es zwar – Gott sei Dank! – nicht gekommen, aber wir versuchen es einfach einmal, mit Pfeil und Bogen eine Mauer aus Büchsen abzuschießen.

Zur Bewertung: Jede umgefallene Büchse gibt einen Punkt. Alle umgefallenen Büchsen durch drei (notfalls aufrunden) gibt das Ergebnis für den Laufpass!

Station 9: Vorsicht Falle!

Die Feinde Jerusalems geben so schnell nicht auf. Nachdem der Plan mit dem geheimen Angriff ins Wasser gefallen ist, planen die Feinde, Nehemia aus der Stadt zu locken. Doch Nehemia durchschaut den Plan! Er geht nicht in die Falle!

Und ihr? Tappt ihr etwa in die Falle? Manche Fallen sind so gemein, dass man sie gar nicht sieht.

Nacheinander werden euch die Augen verbunden. Dann muss jeweils ein Kind mit verbundenen Augen durch einen Parcours gehen, in dem einige Fallen ausliegen. Die anderen Kinder sagen aber, wo's lang geht. Wer an einem Hindernis aneckt, bekommt einen Punkt Abzug, wer in die Falle tappt, 10 Punkte Abzug. Ihr startet mit 120 Punkten!

Vorsicht Falle!

Station 10: Puzzle

**Nehemia wusste am Anfang nicht, was beim Mauerbau alles auf ihn zukommen würde. Erst Stück für Stück wurde alles sichtbar!
Aber er durfte erfahren: Gott ist bei ihm und hilft!**

Bei einem Puzzle sieht man auch erst am Ende, was heraus kommt.

Dummerweise hat ein Mitarbeiter die Puzzleteile im ganzen Haus versteckt.

Ihr seid nur für die Puzzleteile einer Farbe zuständig!

Die angekreuzten Farben sind schon weg!

- grün
- gelb
- rot
- blau
- weiß

Legt nun bitte eure Puzzleteile so weit wie möglich richtig zusammen!

4 Ablauf des Kinderkirchfestes

- 10.00 Uhr Liturgie
- 10.15 Uhr Anspiel
- 10.40 Uhr Vertiefung in Gruppen
- 10.55 Uhr Liturgie
- 11.05 Uhr Arbeitsgruppen
 - Tische stellen
 - Stuhlen
 - Tische richten: Teller, Besteck, Gläser
 - Obstsalat schnippeln
 -
- Für die, die fertig sind: offenes Spielen
- 11.45 Uhr Mittagessen
 - vermutlich Spagetti mit Soße
 - Nachtisch: Obstsalat
 - (ALLE bleiben sitzen!)
- 12.15 Uhr Arbeitsgruppen
 - Tische abräumen
 - Tische reinigen
 - Tische aufräumen
 - Spülmaschine einräumen
 -
- Für die, die fertig sind: offenes Spielen
- 12.30 Uhr Gemeinsames aber offenes Spielen (Pedalo, Stelzen, ...)
 - Fallschirmspiele
 - Faulei
 - Quadrathandball mit Wasserball
- 13.00 Uhr Gruppeneinteilung
- 13.05 Uhr Spielstraße kurz erklären und ab geht's
- 14.30 Uhr Zusammenkommen
 - Puzzle vervollständigen

- Siegerehrung
 - Slide-Show vom Tag
 - Mamamia Nehemia
 - Gebet, Segenslied, Segen
- 15.00 Uhr Schluss