

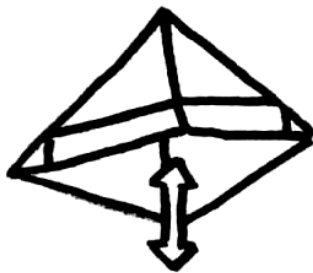
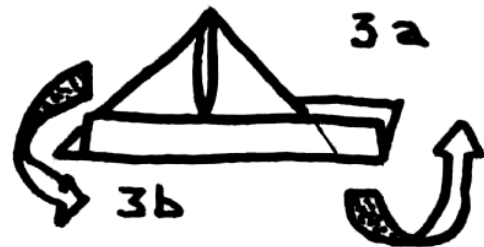
Papierschiffli Basteln - Faltanleitung

1. Blatt mit der schmalen Seite nach unten vor sich auf den Tisch legen und in der Mitte falten, so dass nachher die untere Seite länger ist.



2. Die beiden Ecken nach innen in die Mitte falten

- 3a. Auf beiden Seiten die Streifen nach oben klappen
- 3b. die Ecken runterklappen, so dass es ein Dreieck gibt



4. Die Form öffnen, auseinander drücken und wieder flach drücken



5. Den unteren Teil des Quadrates nach oben
Achtung! Nur bis ca. in die Hälfte Pfeil. Papier drehen und auf der anderen Seite wiederholen

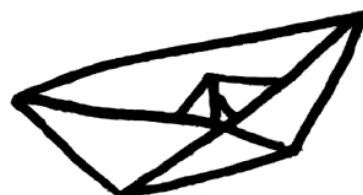


6. Die Form erneut öffnen, auseinander drücken und wieder flach drücken



7. Die Form an den seitlichen Enden fassen und auseinander ziehen

8. Ev. eigenen Vornamen als Schiffsname auf den Bug schreiben - FERTIG

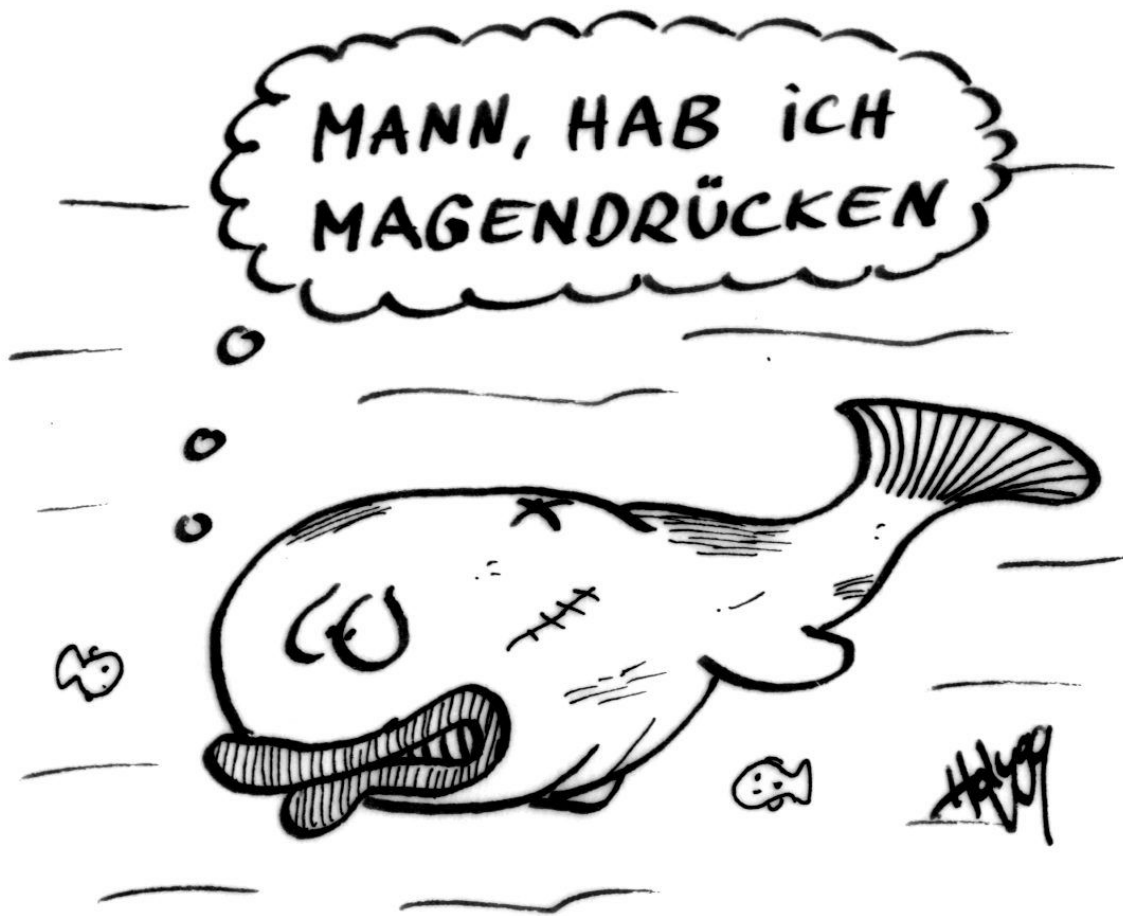






Jona

Ein Geländespiel



von Alexander Schweizer

Alles um die Kinderkirche
Liturgie, Erzählung und was dann?

<http://www.allesumdiekinderkirche.de>

Allgemeine Hinweise zum Jona-Geländespiel:

- Die Jona-Erzählung sollte den Kindern gut bekannt sein.
- Sägemehl wird benötigt
- Gruppen aufteilen
- Jede Gruppe erhält einen Laufzettel und Stifte

Zu den einzelnen Stationen:

1. Zwei Bibelverse auf Zetteln vorbereiten (gleich lang und schwer). Außerdem werden leere Zettel und Stifte benötigt.
2. Stoppuhr und Maßband
3. Stoppuhr, Becher, 3 Eimer, Wasser, Messbecher
4. Stoppuhr, Handy mit vollem Akku, MitarbeiterIn in Sichtweite mit zweitem Handy
5. Maßband, Sägemehl, etwas zum Werfen
6. Gegenstände zum Tasten, eine große Wanne, Wasser, Augenbinden
7. Kirschen, Maßband, Zettel und Stift, um die Weiten zusammenzurechnen, etwas Sägemehl
8. Wertung schwierig!
9. Lösungszettel
 01. Wie viele Tagereisen war Ninive groß? (3)
 02. Wie viele Tagereisen ging Jona in die Stadt bevor er zu predigen anfang? (1)
 03. Wie hoch war die innere Stadtmauer Ninives? (30m)
 04. Wie breit war die innere Stadtmauer Ninives? (15m)
 05. Wie lang war die innere Stadtmauer Ninives? (12km)
 06. Welchen Zweck hatte die äußere Stadtmauer Ninives?
 07. Wie viele km musste Jona zurücklegen um nach N. zu gelangen?
 08. Was predigte Jona den Einwohnern von Ninive? (Es sind noch 40 Tage so wird Ninive untergehen.)
 09. Was taten die Menschen von Ninive auf Jonas predigt hin? (glauben, fasten, Buße in Sack und Asche)
 10. Was tat der König von Ninive als er von der Sache hörte? (Gebot: kein Essen und Trinken für Mensch und Tier, Sack und Asche)
 11. Zu welchem Land gehörte Ninive? (Assyrien)
 12. Wie viele Einwohner hatte Ninive zur Zeit Jonas? (mehr als 120 000)
10. Blätter von 10 verschiedenen Bäumen, Lösungszettel
11. Zettel und Stifte.

Hier geht unsere große KiKi-Abenteuerreise los!

Ihr dürft euch auf den Weg in ein ganz, ganz weit entferntes Land machen.

In welches Land?

Und wem werden wir hier auf der Spur sein? Natürlich einem Menschen, der auch schon auf Abenteuerreise war und dabei viele spannende Erlebnisse mit Gott hatte. Es ist ein Mensch, über den diese Abenteuer auch in der Bibel stehen.

Um wen geht es?

Das müsst ihr schon selbst herausfinden!

Dazu teilt ihr jetzt erst mal eure Gruppe in zwei Kleingruppen A und B auf. Jüngere und ältere Kinder sollten in beiden Gruppen sein. In den markierten Feldern stellen sich dann die Gruppen A und B gegenüber auf. Gruppe A von euch bekommt dann einen Vers aus der Bibel, den sie der Gruppe B gegenüber zuschreien muss. Gruppe B muss den Vers dann richtig aufschreiben. Aber damit dies nicht so einfach wird, wird eine andere Gruppe genau dasselbe zur selben Zeit tun. Mal sehn, wer lauter schreien und vor allem, wer besser hören kann!

Wenn ihr den Bibelvers gelesen, geschrien und aufgeschrieben habt, wisst ihr auch schon, welchem Abenteuer wir heute auf der Spur sind. Viel Spaß beim Schreien, Hören und Raten!!!

Jona möchte nicht nach Ninive gehen. Er beschließt, vor Gott und seinem Auftrag wegzulaufen und mit dem Schiff nach Tarsis zu fliehen. Jona kommt am Hafen an. Hier herrscht schon viel Betrieb. Jona sieht wie die Matrosen Schiffe be- und entladen.

Sucht euch Material wie zum Beispiel Zweige und Äste zusammen und baut daraus einen möglichst hohen Turm. Ihr habt 5 Minuten Zeit. Dann wird gemessen.

Kaum hat das Schiff abgelegt, zieht ein kräftiger Sturm auf.

Das Schiff beginnt zu wackeln, und als der Sturm immer kräftiger wird, schwappen die Wellen über Bord.

Dabei schlucken einige der Matrosen unfreiwillig ein bisschen salziges Meerwasser.

Transportiert mit dem Mund in 3 Minuten möglichst viel Wasser vom einen in den andern Eimer:

Schöpft dazu mit den Bechern aus dem Eimer und nehmt dann aus dem Becher einen kräftigen Schluck. Rennt zum andern Eimer und

spuckt das Wasser dort hinein. Dann wieder zurück usw. Ihr könnt alle zusammen anfangen.

Nach 3 Minuten wird gemessen, wie viel Wasser Ihr transportiert habt.

Auf dem Meer tobt der Sturm immer noch weiter. Die Seeleute haben alle Hände voll zu tun, das Wasser aus dem Boot zu schöpfen. Alle helfen mit – alle? – nein, einer fehlt: Jona! Wo ist er? Wo hat er sich verkrochen? Ihr wisst das natürlich schon! Der Kapitän muss ihn jetzt suchen gehn.

Und auch ihr müsst jetzt etwas suchen gehen. Nicht Jona und auch nicht eure Leiter – nein sperrt mal eure Ohren auf! Wo kommt dieses Geräusch her? Wer findet es am schnellsten? Die Zeit wird gestoppt und los geht es!

Die Lage auf dem Schiff wird immer bedrohlicher. Alle haben furchtbare Angst, den Sturm nicht zu überleben.

Um das Schiff etwas unempfindlicher gegen den starken Wind zu machen, fangen die Matrosen an, die Ladung über Bord zu werfen.

Wärt ihr auch gute Matrosen?

Wie weit könnt ihr die Zapfen werfen? Jeder wirft einen Zapfen und alle Ergebnisse werden zusammengezählt.

Die Seeleute haben Jona aus dem Schiff geworfen. Er taucht unter ins tiefe Meer. Da kommt ein riesiger Fisch zu Jona geschwommen. Gott hat diesen Fisch geschickt, damit Jona nicht ertrinkt. Und – schwupps – sitzt Jona in dem großen Fischbauch. Ihhh – hier stinkt es! Und außerdem ist es stockfinster. Jona kann einfach nichts sehen – nicht mal seine eigenen Hände. Aber mit denen kann er noch tasten. So tastet er sich im Bauch des Fisches voran, um ein einigermaßen gutes Plätzchen für sich zu finden.

Mit verbundenen Augen dürft ihr jetzt auch tasten.

Natürlich nicht im Trockenen.

Im Fisch war es schließlich auch nicht trocken. Mal sehn wie viele Gegenstände ihr ertasten könnt!

Nachdem Jona drei Tage und drei Nächte im dunklen nassen Bauch des Fisches gewesen ist, sagt Gott zum Fisch: „Spuck Jona jetzt wieder aus!“ Und der Fisch spuckt ihn aus.

Jeder eurer Gruppe isst eine Kirsche und spuckt den Kirschkern anschließend so weit er kann. Alle Ergebnisse werden zusammengezählt.

Jona ist natürlich heilfroh als er aus dem ekligen Fischbauch wieder draußen ist. Aber dort drin hat er eine wichtige Lektion gelernt: Als Gott ihn dann nochmals auffordert nach Ninive zu gehen, und den Menschen zu sagen, dass die Stadt in wenigen Tagen untergehen wird, ist Jona gehorsam.

Jetzt ist Jona auf dem Weg nach Ninive. Manchmal ist dieser Weg ziemlich beschwerlich und die Verletzungsgefahr ist groß. Wie kann ein Verletzter, der nicht mehr laufen kann, transportiert werden?

Einer eurer Mitspieler ist verletzt und muss irgendwie bis zur nächsten Station getragen werden.

Na hoffentlich ist euer Verletzter nicht noch verletzt angekommen als er schon war!

Endlich ist Jona nach langem Fußmarsch in der riesigen Stadt Ninive angekommen, und kann den Menschen Gottes Botschaft verkünden. Die Stadt ist riesig und hat dicke Mauern. Bei den zum Teil ziemlich kniffligen Fragen könnt ihr euer Wissen und eure Aufmerksamkeit im Kindergottesdienst beweisen.

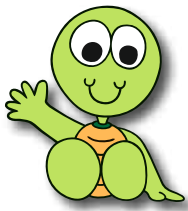
1. Wie viel Tagesreisen war Ninive groß?
2. Wie viel Tagesreisen ging Jona in die Stadt bevor er zu predigen anfang?
3. Wie hoch war die innere Stadtmauer Ninives?
4. Wie breit war die innere Stadtmauer Ninives?
5. Wie lang war die innere Stadtmauer Ninives?
6. Welchen Zweck hatte die äußere Stadtmauer Ninives?
7. Wie viel km musste Jona zurücklegen, um nach Ninive zu gelangen?
8. Was predigte Jona den Einwohnern von Ninive?
9. Was taten die Einwohner von Ninive auf Jonas Predigt hin?
10. Was tat der König von Ninive als er von der Sache hörte?
11. Zu welchem Land gehörte Ninive?
12. Wie viel Einwohner hatte Ninive zur Zeit Jonas?

Als Jona sieht, dass die Menschen von ihren bösen Wegen umkehren, und Gott sie verschonen will, wird er sehr zornig. Er geht zur Stadt hinaus, baut sich eine Hütte und will warten, was mit der Stadt geschehen wird. Gott aber lässt für Jona eine Staude wachsen, deren Blätter angenehmen Schatten spenden.

Ihr seht nun 10 nummerierte Blätter unterschiedlichster Bäume. Ordnet die Blätter den richtigen Bäumen auf dem Lösungszettel zu.

Ein Wurm nagt die Rhizinusstaude an, unter der Jona es sich gemütlich gemacht hat, und die Staude verdorrt. Jona wird wütend und sagt Gott, dass er nicht mehr leben will. Aber Gott erklärt ihm, was er Jona durch die Staude sagen will.

Wie geht die Jonageschichte aus?
Schreibt kurz auf, was euch einfällt.



Das Kinder-Sonntagsblatt «KinSo» erscheint 8-mal im Jahr. Es richtet sich an Mädchen und Knaben im Kindergarten- und Primarschulalter und bietet spannende Geschichten, Spiele, Rätsel und vieles mehr.

Das KinSo regt die Kinder an, selbst aktiv zu werden und nicht nur zu konsumieren. Deshalb gibt es in jedem Heft auch Bastel-, Rezept- und Mitmach-Ideen sowie den KinSo-Klub für zusätzliche Aktivitäten.

Bestellen Sie das Heft beim KiK-Verband (Chileweg 1, 8415 Berg am Irchel, Tel. 052 318 18 32, oder direkt über www.kik-verband.ch) zu Fr. 25.– pro Jahr (ab 10 Ex. nur Fr. 14.–). Wir schicken gerne Probeexemplare!



KinSo 4/10: «Ich bin getauft!»

Diesmal berichten wir von einer richtigen Taufe. Pfarrer Fässler aus Zürich-Höngg hat den kleinen Jonas Luu getauft. Er sagt dazu: «Wenn jemand getauft wird, bedeutet das: Dein Leben gehört zu Gott und zu allen Christen auf der ganzen Welt. Gott schaut auf dich und hat Freude an dir.»

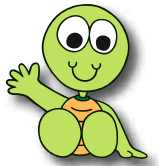
In diesem Heft geht es zudem um Vornamen und ihre Bedeutung. Es gibt ein Namen-Quiz, ein Ausmalrätsel, den Namen-Buchstabensalat und die dreiseitige Geschichte von Johannes dem

Täufer, der zwar viele seiner Zuhörerinnen und Zuhörer über die Taufe zu einem gottgefälligeren Leben führen kann, sich mit seiner direkten Art aber auch erbitterte Feinde schafft...

Das KinSo kann den Kindern gut als Bhaltis mitgegeben werden. Und es eignet sich für den Religionsunterricht, die Sonntagschule, für Kindertreffs und Plauschnachmittage. Auf der nächsten Seite finden Sie einige Ideen dazu.



Heute wird Jonas Konstantin Luu getauft. Seine Familie hat sich schon lange auf diesen Tag gefreut. Und wir vom KinSo dürfen dabei sein und berichten!



Das KinSo im Einsatz



... mit dem Besuch einer Taufe

Viel eindrücklicher als alle Gespräche über die Taufe ist der Besuch eines Taufgottesdienstes. In manchen Kirchen dürfen Kinder dazu während der Taufe nach vorn zur Tauffamilie gehen und von ganz nah zuschauen!

Evtl. dürfen die Kinder im Anschluss an den Gottesdienst das Baby auch noch ganz genau anschauen und dem Pfarrer Fragen stellen.



... mit einem Gespräch

Bitten Sie die Kinder, zu Hause nach ihrem Taufspruch zu fragen. Vielleicht können die Eltern sogar erläutern, weshalb sie ihrem Kind gerade diesen Spruch mit auf den Weg gegeben haben?

Alternative: Stellen Sie für die Kinder eine Liste mit Taufsprüchen zusammen. Evtl. hat der Pfarrer eine Vorlage, sonst finden Sie z. B. unter www.taufspruch.de viele Beispiele. Welcher Spruch gefällt den Kindern am besten? Weshalb?



... mit Vornamen

Wer weiss, was sein Vorname bedeutet? (Im Internet gibt es zahlreiche Verzeichnisse. Falls Sie schon wissen, welche Kinder in die Gruppenstunde kommen werden, können Sie sich z. B. mit www.kunigunde.ch vorbereiten.) Wer hat sogar zwei Vornamen?

Lustige Zusatzfrage: Wer weiss, welchen Namen er als Mädchen bzw. sie als Knabe erhalten hätte?

Für die Grösseren: Finden die Kinder, dass ihr Name zu ihnen passt? In welcher Situation? Sa-

lome ist vielleicht nicht immer «die Friedliche», und Leo fühlt sich nicht immer als «Löwe» ...



... mit einem Gruppenspiel

Das «Familienspiel» wird umso lustiger, je mehr Kinder mitspielen! Denken Sie sich einige Familiennamen aus, z. B. Keller, Müller, Meier etc. Jede Familie hat verschiedene Mitglieder: Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Hund usw.

Je nach Mitspielerzahl gibt es mehr oder weniger Familien bzw. Familienmitglieder. Wichtig ist, dass alle Familien gleich gross sind. Beispiel:

- bei 16 Spielern: 4 Familien mit Vater, Mutter, Sohn und Tochter;
- bei 18 Spielern: 3 Familien mit Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Hund und Katze.

Schreiben Sie nun entsprechend viele kleine Zettel mit Familiennamen und Funktionen (z. B. Vater Meier, Tochter Müller etc.) und verteilen Sie diese verdeckt an die Kinder. Auf ein Kommando dürfen alle ihren Zettel anschauen und dann geht es darum, dass sich die verschiedenen Familien möglichst rasch finden und in der oben beschriebenen Reihenfolge (!) aufstellen. Sobald eine Familie vollständig ist, ruft der Vater: «Familie (Keller) ist zu Hause!» Der Spielleiter merkt sich die Gewinner. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich alle Familien gefunden haben.

Varianten:

- Ohne Worte: Wer spricht, scheidet aus! Die Kinder dürfen einander aber ihre Zettel zeigen.
- Pantomimisch: Ohne Worte und ohne die Zettel zu zeigen – die Namen müssen pantomimisch dargestellt werden! (Dazu braucht es geeignete Namen, z. B. Vogel, Fischer, Jäger, Koch, Schuhmacher ...)



Weitere Informationen zum Heft, Spiele, Witze, Mitmach-Abenteuer, ein Meinungs-Forum und, und, und! Das gibt es im Internet unter www.kinso.ch und www.kiki.ch – alles gewaltfrei, werbefrei und kindertauglich!