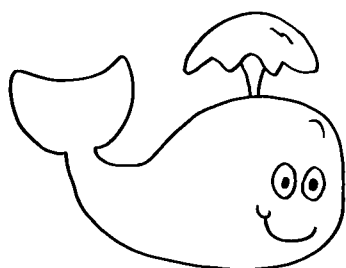


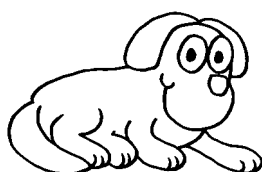
Elijas und die Witwe

Im Land herrschte eine grosse Hungersnot. Elijas kam nach einer langen Reise in ein Dorf und bat eine arme Witwe, für ihn Brot zu backen. Obwohl die Witwe nur noch wenig besass, gab sie Elijas zu essen. Ihr Vertrauen wurde belohnt: Ihre Töpfe waren stets gefüllt. Ihre Vorräte gingen nie zur Neige.



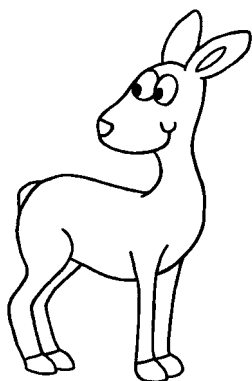
~~1~~ 2 = **Ö**

--	--



~~1~~

--	--	--



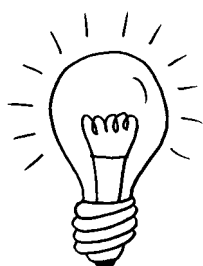
1 = **M** + **l**

--	--	--	--



1 = **g**

--	--	--	--	--



1 = **n**

--	--	--	--	--



~~1~~

--	--	--

Spiel: Flaschenpost

Flaschenpost 1: Stellt euch vor, ihr seid Schatzsucher. Zufällig seid ihr in den Besitz einer alten Schatzkarte gelangt, und nun macht ihr euch auf die Suche. Da sich der Schatz auf einer Insel befinden soll, braucht ihr zunächst einmal ein Boot. Im Hafen liegen zwei Boote.

Entscheidet euch, welches ihr nehmt: Das erste Boot könnt ihr kaufen. Es gehört dann euch, allerdings müsst ihr das Rudern selbst übernehmen. Wenn ihr euch für dieses Boot entscheidet, sucht Flaschenpost 2.

Das zweite Boot könnt ihr nur ausleihen, aber das Rudern übernimmt ein Matrose. Wenn ihr euch für das zweite Boot entscheidet, sucht Flaschenpost 9.

Flaschenpost 2: Ihr habt jetzt ein eigenes Boot. Aber das Rudern ist anstrengender, als ihr erwartet habt! Entscheidet euch: Macht ihr lieber eine Pause auf der nächsten Insel, die kommt, dann sucht die Flaschenpost 3. Oder wollt ihr euch lieber treiben lassen, dann sucht die Flaschenpost 4.

Flaschenpost 3: Ein paar Seemeilen voraus befindet sich eine kleine Insel mit Hafen. Dort könnt ihr euch ausruhen und etwas essen. Nachdem ihr euch ausgeruht und gestärkt habt, wollt ihr eure Fahrt fortsetzen, aber ihr findet das Boot nicht mehr. Ihr seid gezwungen, auf der Insel zu bleiben!

Ihr macht einen Rundgang. Dabei findet ihr den Höhleneingang. Laut

eurer Schatzkarte soll sich darin der Schatz befinden! Entscheidet euch: Bastelt ihr erst Werkzeug, um die Schatzkiste zu öffnen, dann sucht die Flaschenpost 5. Oder wollt ihr erst einmal die Höhle betreten und sehen, was sich darin befindet, dann öffnet die Flaschenpost 6.

Flaschenpost 4: Ihr legt das Ruder beiseite und lasst euch treiben, bis ihr wieder fit genug seid.

Ein Sturm bricht aus. Ihr könnt das Boot nicht mehr kontrollieren, Es kippt um. Ihr müsst zur Insel schwimmen!

Irgendwann stellt ihr fest, dass ihr auf der Schatzinsel angekommen seid. Bei einem Inselrundgang findet ihr den Eingang zur Höhle. Entscheidet euch: Bastelt ihr erst Werkzeug, um die Schatzkiste zu öffnen, dann sucht die Flaschenpost 5. Oder wollt ihr erst einmal die Höhle betreten und sehen, was sich darin befindet, dann öffnet die Flaschenpost 6.

Flaschenpost 5: Ihr habt euch vor dem Betreten der Höhle Werkzeug gebastelt, das könnt ihr jetzt zum Öffnen der Schatzkiste verwenden. Eure Mühe hat sich gelohnt! Ihr könnt euren Schatz mit dem Codewort «Piratenschatz» abholen!

Flaschenpost 6: Ihr geht ohne Werkzeug in die Höhle. Doch leider kommt ihr ohne Werkzeug nicht weiter. Ihr müsst euch zuerst Werkzeug anfertigen und sucht mögliches Baumate-

rial. Während der Arbeit werdet ihr von Einheimischen überrascht. Sie wollen euch zum Essen einladen.

Entscheidet euch: Nehmt ihr die Einladung an, dann lest Flaschenpost 7. Oder lehnt ihr die Einladung ab, dann sucht Flaschenpost 8.

Flaschenpost 7: Die Einheimischen helfen euch, dadurch entdeckt ihr viel mehr, als auf der Karte vermerkt war. Holt euch mit Hilfe des Codeworts «Riesenschatz» euren Schatz ab!

Flaschenpost 8: Ihr lehnt die Einladung der Einheimischen ab. Ihr seid verunsichert, ob sie euch nicht doch beobachten. So arbeitet ihr nur nachts, dadurch verliert ihr eine Menge Zeit. Als ihr endlich fertig seid, waren schon andere Schatzsucher da. Die Schatzkammer ist geplündert. Euch bleiben nur die Reste. Holt euch mit dem Codewort «Reste-Schatz» euren Anteil ab.

Flaschenpost 9: So ein Matrose ist schon spitze. Entscheidet euch: Seid ihr mit seiner Arbeit zufrieden und gönnt ihr ihm eine Pause, dann lest Flaschenpost 10. Oder wollt ihr schneller vorwärts kommen, dann lest Flaschenpost 11.

Flaschenpost 10: Ihr gönnt eurem Matrosen Ruhe, aber wie? Entscheidet euch: Helft ihr alle zusammen und rudert zur nächsten Insel, dann sucht Flaschenpost 12. Oder lasst ihr euch treiben, dann sucht Flaschenpost 13.

Flaschenpost 11: Euer Matrose mag nicht mehr. Nun müsst ihr zurück zum Ausgangshafen. Ihr müsst euch dort ein Boot kaufen und ab nun selbst

rudern. Weiter geht es nun mit der Flaschenpost 2.

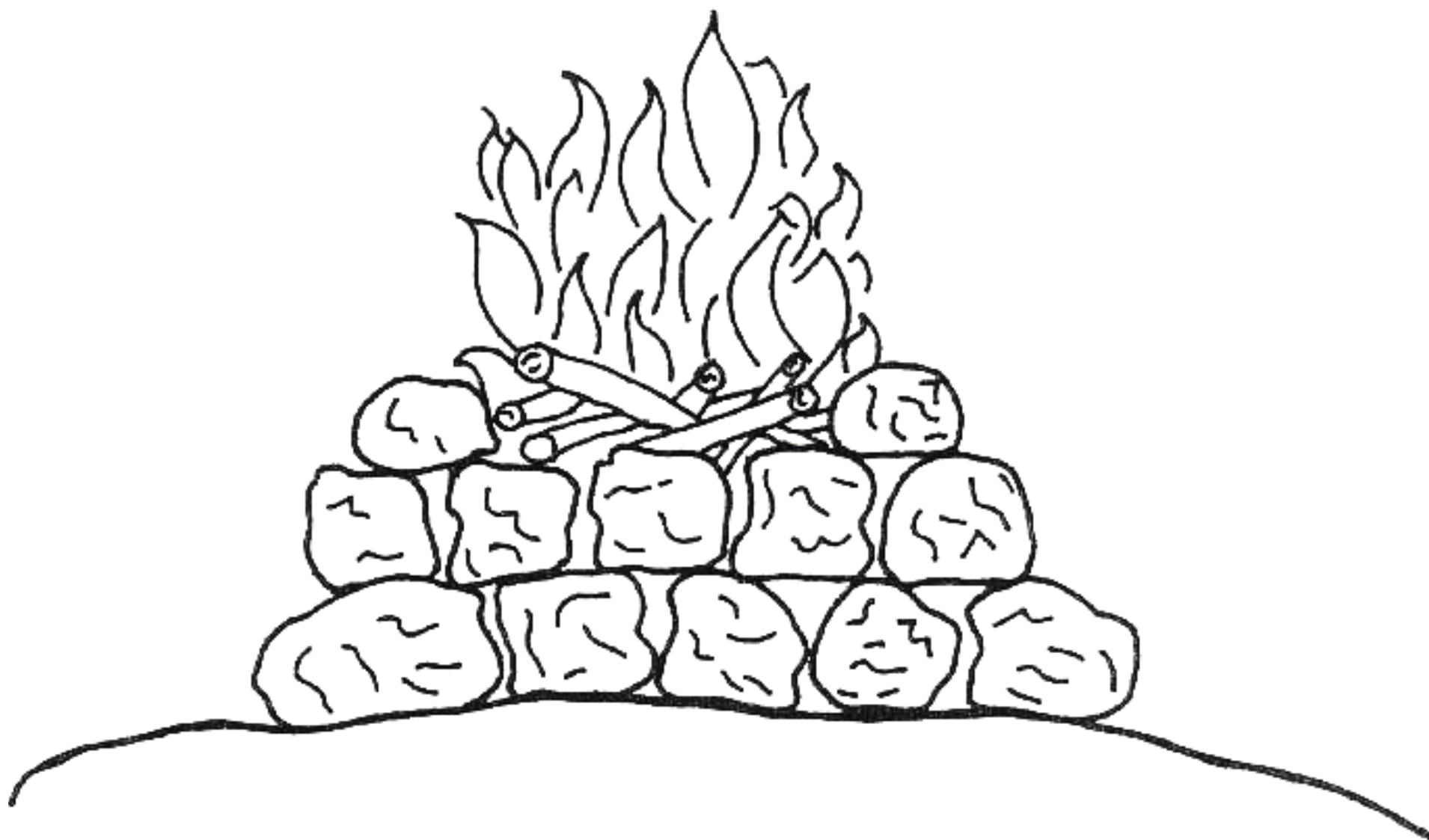
Flaschenpost 12: Bei der Insel angekommen, macht ihr eine Pause und ruht euch aus. Die Pause hat dem Matrosen gut getan, er bietet euch seine Hilfe an. Entscheidet euch: Nehmt ihr die Hilfe an und gebt ihm dann vom Schatz ab (Flaschenpost 14)? Oder lehnt ihr seine Hilfe ab (Flaschenpost 15)?

Flaschenpost 13: Ihr lasst euch treiben. Leider habt ihr Pech und ein Sturm bricht aus. Der Matrose versucht, das Boot zu retten, aber er hat keine Chance. Ihr müsst zur Insel schwimmen. Ihr findet dort eine Höhle.

Entscheidet euch, ob ihr euch vor dem Betreten der Höhle Werkzeug bastelt (Flaschenpost 5), oder ob ihr zu neugierig seid und die Höhle ohne Werkzeug sofort betretet (Flaschenpost 6).

Flaschenpost 14: Ja, ihr nehmt die Hilfe des Matrosen an: Durch seine Hilfe findet ihr euch auf der Insel ganz schnell zurecht. Ausserdem hat der Matrose das passende Werkzeug zum Öffnen der Schatztruhe dabei. Ihr könnt den grossen Schatz bergen. Mit dem Codewort «grosser Superschatz» könnt ihr den Schatz abholen!

Flaschenpost 15: Ihr lehnt die Hilfe des Matrosen ab. Doch ihr findet euch mit der Karte nicht zurecht. Ihr seid total hilflos. Bei der langen Suche habt ihr nur Nüsse und Obst gefunden. Diese könnt ihr euch nun mit eurem Codewort «Nüsse und Obst» abholen.



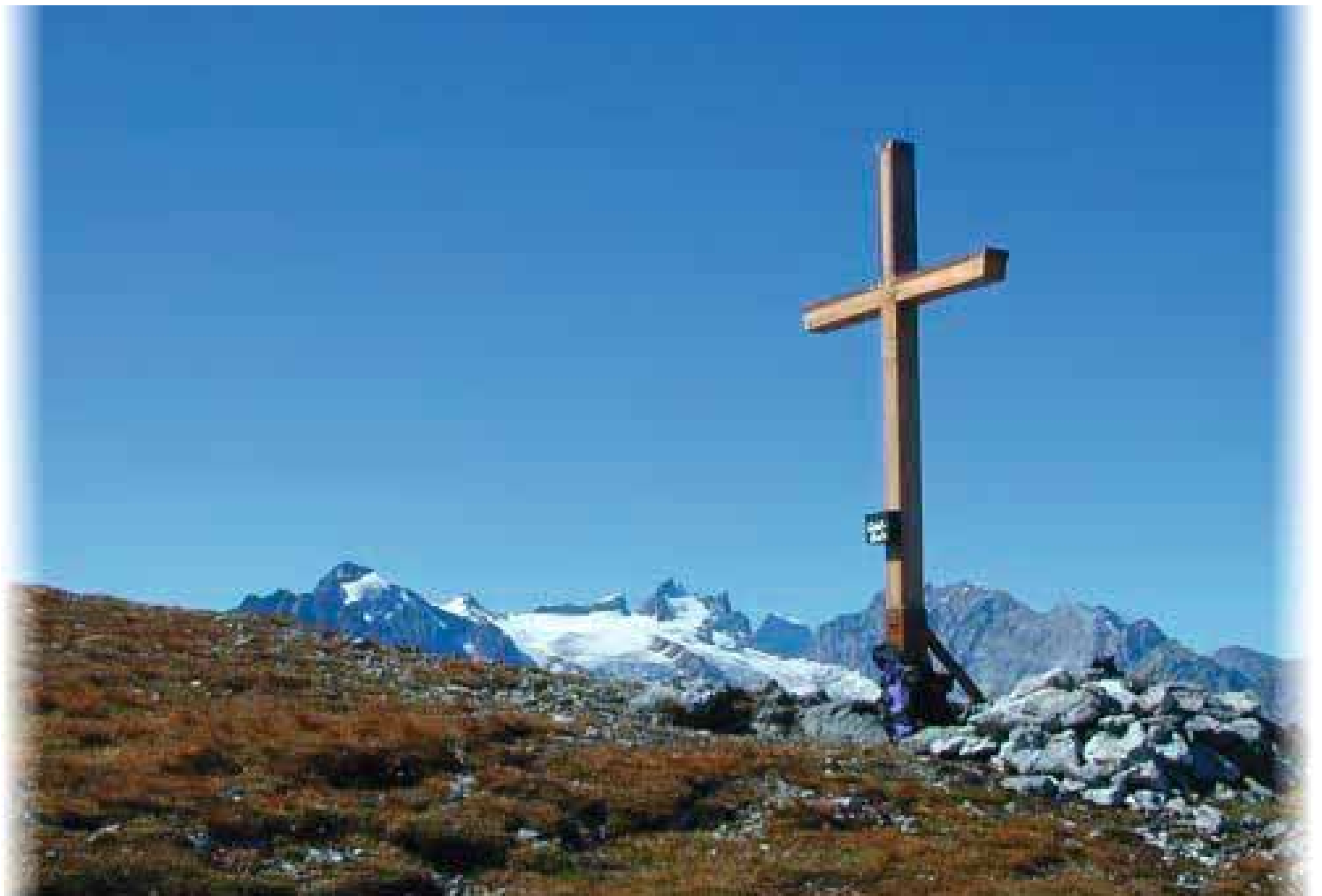


























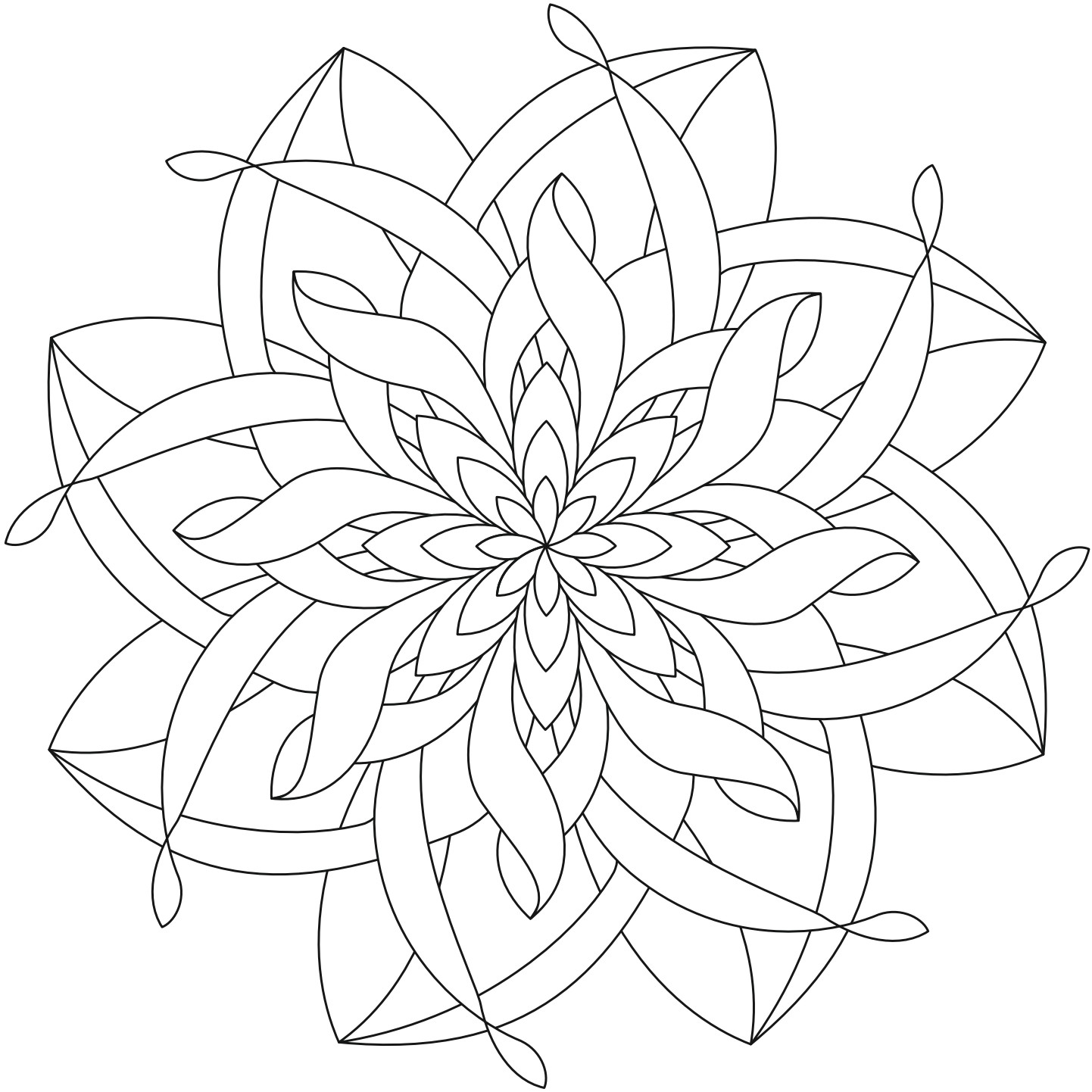






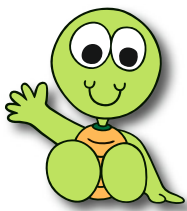






Was hat Elijas für einen Beruf?
Wie heisst die Königin, die den Elijas töten lassen will?
Wie hiess ein König, mit dem Elijas zu tun hatte?
Auf welchem Berg stand Elijas den Baalspriestern gegenüber?
Elijas muss flüchten. An welchem Fluss fand er Unterschlupf?
Am Fluss Kerit hatte Elijas wohl genügend zu trinken. Wer brachte ihm aber zu Essen?
Elijas wohnte eine Zeit lang bei einer Witwe. Was ging in dieser Zeit nie aus?
Wen wollte Königin Isebel ausrotten?
Wie zeigte sich auf dem Berg Karmel der echte Gott Israels?
Gott schickte Elijas auf einen Berg in der Wüste? Wie hiess er?
Was ist am Berg Horeb früher Besonderes passiert?
Auf dem Berg Horeb fand Elijas Zuflucht in einer Höhle. Ein Sturm kam auf. Was dachte Elijas, sei im Sturm?
Was für Naturgewalten erlebte Elijas auf dem Berg Horeb?
Wie hiess der Nachfolger von Elijas?
Mit was fährt Elijas in den Himmel?
Warum ist Elijas das Leben verleidet?
Was machte Elischa mit dem Mantel von Elijas?





Das Kinder-Sonntagsblatt «KinSo» erscheint 8-mal im Jahr und bietet Ethik für Kinder, mit spannenden Geschichten, Spielen, Rätseln und vielem mehr. Es richtet sich Mädchen und Knaben von 6 bis 9 Jahren, wird aber auch von älteren gerne in die Hand genommen.

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.

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!



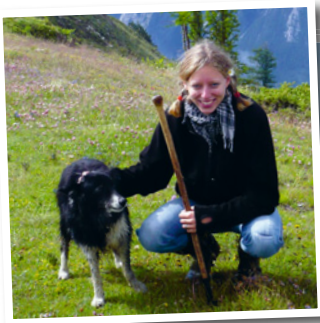
KinSo 8/11: «Määäh!»

«Der Herr ist mein Hirt.» Mit diesen berühmten Worten beginnt Psalm 23. David schreibt: Ich bin wie ein Schaf, und Gott ist für mich wie ein Hirt. Er sorgt dafür, dass es mir gut geht, dass ich genug zu essen und zu trinken habe. Er ist immer bei mir und zeigt mir den rechten Weg. Und wenn ich einmal verloren gehe, sucht er mich, bis er mich gefunden hat. – Ist es nicht eine wunderschöne Vorstellung, einen solchen Hirten zu haben?

Mit der Geschichte «Der gute Hirte» (nach Mt 18, 12–14), dem Würfelspiel «Achtung, Wolf!»,

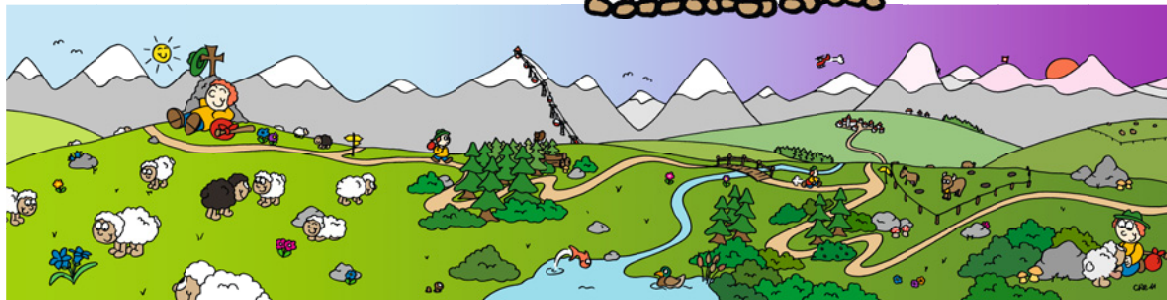
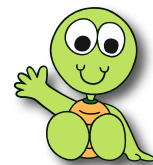
den beiden Bastelvorschlägen und vielem mehr hält das KinSo auch diesmal wieder ein Füllhorn an Interessantem und Anregendem für die jungen Leserinnen und Leser bereit. Und wir erleben, wie Kiki in seinem neusten Abenteuer gerade als Schildkröte besonders gut helfen kann!

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.



Christina hat einen Sommer lang als Hirtin auf der Varner Alp im Wallis gelebt. Im Interview mit Kiki berichtet sie, was eine Hirtin alles zu tun hat, was ihr an den Alpen so gut gefällt und wie sie es schaffte, den Überblick über die fast 500 Tiere zu behalten.





Das Erzählbild aus der Geschichte «Der gute Hirte» steht unter www.kinso.ch/download zum Herunterladen bereit. Sie können es auf mehrere A4-Blätter verteilt drucken – farbig oder zum Ausmalen.

Das KinSo im Einsatz

... mit einem Kooperationsspiel

Das Spiel «Achtung, Wolf!» aus dem KinSo können die Kinder in Gruppen, zu zweit oder alleine spielen, mit- und gegeneinander.

Spannend ist es, wenn die Kinder zu zweit einmal gegeneinander, dann einmal miteinander spielen – sie werden erkennen, dass sie gemeinsam deutlich mehr Schafe am Wolf vorbei zum Hirten führen können. «Einigkeit macht stark!»

... mit einer Erinnerung

Zum Thema passt sehr gut das Kolibri-Lied 157 (Wo ich gehe, wo ich stehe), Strophen 1 und 2. Die Ruhe und Gelassenheit, welche dieses Lied vermitteln kann, sollten wir überall abrufen können.

Deshalb verziern wir eine A6-Karte mit dem Text «Gott ist bei mir», z.B. mit Schafen und einem Hirten. Diese Karte tragen die Kinder in der Hosentasche, im Etui oder im Schulthek mit und ziehen sie hervor, wenn sie etwas Unterstützung brauchen können!

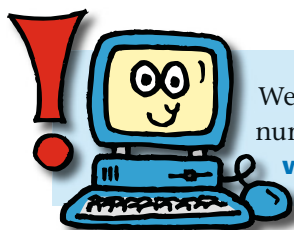
... mit einem Geschichten-Knäuel

Vorbereitung: Schreiben Sie die Geschichte vom guten Hirten stichwortartig auf, verwenden Sie für jedes Wort ein neues Zettelchen (z. B. «erwachen – Hirtenflöte – zählen – Salz – 99 – Wolf – suchen...»). Wickeln Sie die Zettelchen in einen «Wunderknäuel», das letzte zuinnerst.

Ein Kind beginnt, den Knäuel abzuwickeln. Sobald es beim ersten Zettelchen ankommt, startet es die Geschichte: Es erzählt einen Satz, in dem dieses Wort vorkommt. Dann gibt es den Knäuel dem nächsten Kind weiter, das wiederum abwickelt, bis es das zweite Wort erreicht. So «entwickelt» sich die Geschichte und wird auf spielerische Weise vertieft.

... mit einem Gedanken

In Mt 18, 12–14 (und Lk 15, 3–7) vergleicht Jesus Gott mit einem Hirten, die Menschen mit Schafen. Die Vorstellung, dass Gott immer in unserer Nähe ist, gibt Kraft und Mut. Wir können ihn zwar nicht mit den Augen sehen, aber in all dem Positiven, das uns tagtäglich widerfährt, dürfen wir seine Präsenz spüren!



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!

