

# Aktivangebot „Kirche entdecken“ Spiel und Gestaltung

Vorschläge zum Umgang mit der „KeK“

Uli Geißler



## Aktivangebot „Kirche entdecken“

Konzept Uli Geißler, Fassung 19. April 2010

### **Der Raum entsteht**

Die Kinder werden zunächst befragt, ob sie „Kirche-entdecken.de“ kennen. Haben sie den Raum im Keller schon einmal besucht? Was fällt ihnen noch dazu ein? Sie werden eingeladen, sich ihren Raum (im Zelt) zu gestalten (Hinweis auf den Raum „im“ Internet und die vorhandenen Wände und Materialien).

Die Kinder errichten und gestalten den Zelt-Raum; sie erhalten lediglich ermunternde und motivierende Unterstützung (Elektroanschluss Brunnen, Wasser-Befüllung, Vorsichtiges Aufziehen der „Roll-ups“ und sachgerechtes Aufstellen).

### **Eindrücke der Kinder**

Alle Beteiligten setzen sich gemütlich zusammen. „Beschreibe doch mal, wie Du Dich nun hier fühlst“ / „Weshalb gefällt es Dir hier (nicht) ?“ / „Was sollte sein, damit Du Dich in dem Raum wohler fühlst?“ / „Was würdest Du hier gerne erleben?“

### **Biblische Gesichte**

Eine Biblische Geschichte wird vorgelesen (Kinderbibel) oder erzählt, Fragen der Kinder und Eindrücke der Kinder im Dialog besprochen.

### **Aktiv-Angebot**

Es gibt Ausmalbogen von „Benjamin“ und „Kirche-entdecken.de“ (Stundenplan). Auf einem Plakat können Ideen, Wünsche und auch Gestaltungsvorschläge für die Weiterentwicklung der Internetseite geschrieben oder auch gemalt werden. Hier sind begleitende Fragen „Fehlt Dir etwas auf der Seite?“, „Wie sollte die Seite aussehen?“, „Gibt es Geschichten oder auch Themen, die noch aufgenommen werden sollten?“, „Was könnte für Kindergruppen angeboten werden?“ ... bestimmt anregend und für die Qualifizierung der Seite hilfreich.

In einer angenehmen und ruhigen Atmosphäre können auch anliegende Themen der Kinder aufgegriffen werden. Eine Möglichkeit ist auch, Mädchen und Jungen die Gelegenheit zu bieten, über ihre eigenen spirituellen Vorstellungen und Bedürfnisse zu sprechen. Vielleicht mit ...

### **Was ist Dir Heilig?**

Die Kinder werden befragt, ob sie den Begriff „Heilig“ kennen und was dieser Begriff für sie bedeutet. Dann erzählen sie, was ihnen „Heilig“ ist. Auf einer Wandzeitung kann das festgehalten werden.



## **Spiele**

### **Spiel „Eins, zwei oder drei“**

Drei deutlich gekennzeichnete Felder werden auf der Spielfläche in „1“, „2“ oder „3“ unterteilt (Kreppklebeband). Es sollten etwa fünf bis zehn Kinder auf der Ziffernfläche stehen können.

Dann werden eine Auswahl von Kindern auf die Bühne oder die Spielfläche gebeten (etwa zehn bis fünfzehn Kinder).

Eine Frage aus der Sammlung wird gestellt und die drei möglichen Antworten, die den Ziffern 1, 2 oder 3 zugeordnet sind, benannt. Nach der Verlesung der Frage und der drei Antworten kann etwas Musik vom CD-Spieler gespielt werden (Spannung), die Kinder bewegen sich abwechselnd über die drei Felder. Sobald die Musik stoppt, sollen die Kinder auf dem Feld zu stehen kommen, welches die richtige Antwort kennzeichnet.

Wenn sich die Kinder still stehen – nun darf auch nicht mehr gewechselt werden – wird die Lösung ausgerufen:

„Zwei Felder hier sind richtig – nur die ... (1, 2 oder eben 3) ist – richtig!“

(Die Kinder, die richtig standen erhalten einen Gewinnpunkt (Marker, Chip). Am Ende von etwa acht bis zehn Spielrunden erhalten diejenigen, die am meisten Gewinnpunkte erhielten, einen weiteren Kleinpreis.)

### **Bibel-(oder Kinderrechte)-Quiz**

Ähnlich wie bei „1, 2 oder 3“ werden hier Fragen zur Bibel oder zu den Kinderrechten gestellt.

Variante: Alle Kinder sitzen in der Runde und wer zuerst die richtige Antwort ruft, bekommt einen Gewinnpunkt (Marker, Chip). Wer nach einer Weile (10-15 Fragen) die meisten Gewinnpunkte sammeln konnte, bekommt einen kleinen Preis.

### **(Reserve-)Spiel „Erklär’ mich“**

Aus den anwesenden Kindern werden etwa zwölf ausgewählt und zwei genderparitätische Gruppen gebildet. Von jeder Gruppe erhält jeweils eine Person geheim einen Begriff gezeigt (beide Personen sehen also das gleiche Kärtchen). Dieser Begriff soll nun der eigenen Gruppe erläutert werden, ohne ihn konkret zu nennen, auch nicht Silben oder Teile davon.

Die Gruppe, welche zuerst den gesuchten Begriff herausfindet und laut ausruft, bekommt die Karte als Gewinnpunkt. ...

Der nächste Begriff wird einer anderen oder einem anderen Spieler jeder Gruppe gezeigt und wie gehabt versuchen wieder beide, diesen der eigenen Gruppe zu erläutern usw.

Hat jede/r der Gruppe einmal einen Begriff erklärt, gewinnt die Gruppe mit den meisten Gewinn-Karten (und die TN erhalten eventuell kleine Preise).





### **Brettspiele mit Biblischen Hintergrund**

Eine Reihe von Brett-, Karten- und Gesellschaftsspielen werden angeboten und gemeinsam gespielt. Es besteht die Möglichkeit, die Kinder zu fragen, ob sie die den Spielen zugrunde liegenden Geschichten kennen. Diese könnten dann auch vorgelesen oder erzählt werden.

#### Die Spiele:

Geschenke aus Gottes Hand (ab 4); Josef und seine Brüder (ab 4); Wollli, das verlorene Schäfchen (ab 4); Bibel-Quartett I + II (ab 5); Jona und der große Fisch (ab 4); Zeichen und Wunder (ab 10).

### **Spiele-Erfinder-Werkstatt**

Ein Gruppen- oder auch Brettspiel mit Biblischen Hintergrund wird gemeinsam entwickelt. Ziel des Spiels, Zielgruppe (Alter, Anzahl), Art des Spiels, Hintergrundgeschichte, Spielplan, Spielfiguren, Spielregel und Materialgestaltung werden von den Kindern besprochen.

### **Aktiv Kirche entdecken**

Die Kinder werden abschließend eingeladen, an der PC-Station die Internetseite genauer kennen zu lernen.

Dort kann das Spiel „Kirche entdecken“ als Einzelspiel oder Gruppenspiel gespielt werden.

Im Einzelspiel wird von der Moderation ein Begriff benannt, welcher nun von den Kindern auf der Internetseite gesucht werden soll. Wer ihn zuerst findet, erhält einen Gewinnpunkt (Marker, chip). Wer nach etwas fünf bis acht Begriffen die meisten Gewinnpunkte sammeln konnte, gewinnt und bekommt einen kleinen Preis.

Das Gruppenspiel funktioniert ähnlich, nur dass zu Kleingruppen zusammengefasste Kinder gleichzeitig suchen (an vier Computern zum Beispiel) und die Gruppe den Gewinnpunkt erhält, sobald ein Kind den gesuchten Gegenstand entdeckt hat und der Moderation mitteilt. Die Gewinnpunkte der Gruppe werden zusammengezählt und nach etwa sechs bis acht Runden erhält die Siegergruppe einen kleinen Preis.

Variante: (Das Gruppenspiel vor Großleinwand ist eine weitere, mögliche Variante.

Für diese Variante als „Show“ werden „Suchkarten“, die Gegenstände, Symbole und Dinge unterschiedlichster Webseiten und Detailansichten des Internetangebotes zeigen, benötigt.

Es müssten zwei Monitoransichten per Beamer auf eine Großleinwand projiziert werden. Aus den anwesenden Kindern werden acht bis zwölf ausgewählt und zwei geschlechtssparitatische Gruppen gebildet, die zeitgleich spielen werden.

Ein Kind jeder Gruppe bekommt die Augen verbunden und sitzt vor dem PC-Monitor. 3-5 Kinder gehören zur jeweils eigenen Gruppe eines der nicht sehenden Kinder.

Der Monitor zeigt die Startseite der Website „Kirche entdecken“. Nach dem Startsignal „feuern“ die Gruppenmitglieder ihr „Suchkind“ an und versuchen durch Angabe der Richtung, in die das nicht sehende Kind den Mauszeiger bewegen soll, vorgegebene Gegenstände, Symbole oder Dinge auf den Seiten zu finden und anzuklicken.

Die Gruppe, die zuerst etwas Gesuchtes findet, bekommt die jeweilige Suchkarte als Gewinnpunkt. Die Augenbinde wechselt jede Runde (neue Karte) zu einem weiteren Kind der Gruppe, das nach dem Signal ebenfalls versucht, ein neu vorgegebenes Symbol oder Ding auf den Seiten zu finden. Nachdem jedes Kind einer Gruppe einmal an der Reihe war, endet das Spiel, die Gruppe mit den meisten Gewinnpunkten (Suchkarten) gewinnt und bekommt kleine Preise (die „Verlierer“ vielleicht „Trostpreise“).

#### **Reset – Abbau und Neugestaltung**

Jeweils alle zwei Stunden wird der „Spirituelle Raum“ (Aufstellwände, Gestaltungsmaterialien, Liegematten, Papphocker) zusammengesetzt und zum „Fundus“ gebracht.

