

Wein als Zeichen der Verbundenheit mit Jesus

Material: Schale mit Weintrauben, Malkasten, Pinsel, großer Bogen Papier

1. Schritt: Ankommen und Aufwärmen

- Spiel / Lied
- Kreuzzeichen, Gruppenkerze

2. Schritt: Wir bilden eine Gemeinschaft

Die Kinder stellen sich im Kreis zusammen. Die Jesus-Kerze kommt in die Mitte. Zunächst bilden wir mit unsern Augen einen Kreis: Jeder schaut nacheinander jeden an. Dann bilden wir mit unseren Füßen einen Kreis. Dann schließen wir die Augen und bilden mit unseren Händen einen Kreis: Wenn du die Hand deines linken Nachbarn spürst, fasse deinen rechten Nachbarn an der Hand und öffne die Augen. Damit wir eine Gemeinschaft bleiben, brauchen wir eine Mitte. Wir strecken unsere linke Hand zu Jesus. Die rechte Hand legen wir auf die Schulter des Nachbarn und lassen uns von der Mitte anziehen. Je näher wir zur Mitte kommen, desto näher sind wir auch einander.

Die Kinder erzählen spontan, was ihnen zu diesem Spiel einfällt.

Nachdem die Kinder wieder auf dem Platz sitzen, bringt GL eine abgedeckte Schale mit Weintrauben in die Mitte des Kreises. Jedes Kind darf nacheinander unter das Tuch schauen. Die Spannung wird gehalten. Hat jedes Kind unter das Tuch sehen dürfen, deckt das letzte Kind die Schale auf. Jedes Kind darf sich eine einzelne Beere nehmen und soll sie in der Hand halten. In einem kurzen Gespräch wird mit den Kindern erarbeitet, was sie alles über die Weintrauben wissen. Das kann von der einzelnen Beere, dem Weinstock bis hin zur Herstellung von Wein gehen. GL stellt in die Mitte eine Weinflasche und Traubensaft als sichtbares Endprodukt. Kinder bekommen einen Schluck Traubensaft. Im weiteren Gespräch sollen die Kinder erkennen, dass eine Weintraube aus mehreren Beeren besteht und durch den Zusammenhalt eine Einheit bildet. Eine Weintraube kann auch nur dann hervorgehen, wenn sie mit dem Weinstock verbunden bleibt.

3. Schritt „Ich bin der Weinstock“

GL erzählt folgende Geschichte:

„Jesus geht mit seinen Freunden durch die Weinberge. Er sieht die Reben. Er sieht die vielen Beeren, wie schön sie an der Traube beieinander hängen. Da sagt er zu seinen Jüngern: Bleibt in mir, dann bleibe ich in euch! Wie die Rebe aus sich keine Frucht bringen kann, sondern nur, wenn sie am Weinstock bleibt, so könnt auch ihr keine Frucht bringen, wenn ihr nicht in mir bleibt. Ich bin der Weinstock, ihr seid die Reben. Wer in mir bleibt und in wem ich bleibe, der bringt reiche Frucht. Denn getrennt von mir könnt ihr nichts tun.“

4. Schritt: Jesu Auftrag

GL führt weiter:

Das, was Jesus zu seinen Freunden gesagt hatte, machte er beim Letzten Abendmahl noch einmal deutlich. Gemeinsam feiert er mit ihnen. Damit sie an ihn weiterhin denken, reichte er ihnen den Kelch und sagte: Nehmt und trinkt alle daraus. Das ist mein Blut, das für euch und für alle vergossen wird. Tut dies zu meinem Gedächtnis.

So wie die Trauben erst gepresst, d.h. gekeltert werden müssen, damit Saft und Wein entstehen kann, so musste Jesus sein Leben zerbrechen lassen, damit wir ihn empfangen können. Denn er ist da im Wein, über den in der Hl. Messe gebetet wird. Wer vom Blut Christi trinkt, bleibt mit ihm verbunden wie die Rebe am Weinstock. Jesus lädt uns bei jeder Eucharistiefeier ein, mit ihm Mahl zu halten und ihn zu empfangen.

5. Schritt: Bild vom Letzten Abendmahl

Um diese Einladung zu verdeutlichen, malen die Kinder gemeinsam das Letzte Abendmahl auf ein großes Stück Papier. Sie lassen dabei zwischen den jeweiligen Personen (Jesus / Apostel) soviel Platz, wie es Gruppenteilnehmer sind. In diese freigelassene Stelle soll dann jedes Kind sich selbst malen. So wird die Einladung Jesu, am Mahl teilzunehmen, sichtbar. Das feiern wir bei der Erstkommunion das erste Mal.

Das fertige Bild kann in die Kirche gebracht und aufgehängt werden (Namen der Kinder drauf schreiben).

6. Schritt: Abschluß

Die Gruppenstunde endet mit einem gemeinsamen Spiel oder einem Lied.

Jesus, der Weinstock -
wir die Rebzweige



Der Gast als Gastgeber

Eine Rückengeschichte zum Thema Gastfreundschaft und Anderssein

1. Schritt: Ankommen und Aufwärmen

- Spiel / Lied
- Kreuzzeichen, Gruppenkerze

2. Schritt: Hinführung zur Geschichte

(Die Art, wie Jesus mit dem verhassten Zolleintreiber Zachäus umgeht, kann einladen, das eigene Verhalten gegenüber Anders-Glaubenden und -Denkenden zu überdenken. Gleichzeitig kann es all denen Mut machen, die selbst Ausgrenzung und Spott erfahren.)

GL erklärt: Jesus war ein Mann, der ungewöhnliche Dinge getan hat. Schon als Junge hat er mit klugen Leuten diskutiert, er liebte die Stille, war freundlich zu Fremden, zeigte, dass Teilen satt macht, heilte Kranke und weckte Tote wieder auf- und er ging zu denen, mit denen andere nichts zu tun haben wollten, teilte mit ihnen, suchte ihre Gastfreundschaft. In allem, was er getan hat, hat er Spuren der Liebe in den Herzen der Menschen hinterlassen, Spuren des Glaubens und der Hoffnung. Was er getan hat, war aufsehenerregend, manches erschien den Leuten ärgerlich, anderes unglaublich.

Heute soll es um eine Geschichte gehen, die zumindest damals sehr ärgerlich schien, die aber bei allen, die dabei waren, tiefe Spuren hinterlassen hat. Es ist die Geschichte von Zachäus. Du kennst sie schon. ABER:

Weil es eine ungewöhnliche Geschichte ist, möchte ich sie in dieser Stunde auch auf ungewöhnliche Weise erzählen, nämlich als Rückengeschichte.

3. Schritt: Eine Rückengeschichte

Rückengeschichten

Rückengeschichten sind Geschichten, die mit den Fingern auf dem Rücken eines anderen erzählt werden. Das ist eine schöne Möglichkeit, in Kontakt zu kommen, sich etwas Gutes zu tun und dabei vertraute Geschichten ganz neu und neue Geschichten ganz "haut-nah" zu erleben.

Voraussetzung ist, dass sich zwei Menschen zusammentun, die daran Spaß haben. Eine/r ist der Schreiber; eine/r ist die Tafel.

Die Tafel legt sich auf den Bauch oder setzt sich so hin, dass sie dem anderen den Rücken zuwendet. Der Schreiber kniet oder setzt sich so, dass er mit seinen Händen den Rücken des anderen gut erreichen kann.

Dann kann es losgehen. Eine/r erzählt die Geschichte, und der Schreiber erzählt und malt sie auf den Rücken. Die Vorschläge in den Klammern sind Anregungen, die kreativ umgesetzt werden können.

GL: Wischt zunächst einmal den Rücken glatt, wie eine Tafel, auf der etwas Neues gemalt werden soll. Wenn alle so weit sind, kann es beginnen.

→ Jesus (*Gehbewegung mit zwei Fingern*) war den ganzen Tag unterwegs gewesen. Er war nicht allein, einige seiner Freunde und Freundinnen zogen mit ihm (*mehrere Gehbewegungen, alle gehen den gleichen Weg*). → Sie waren auf dem Weg in die Stadt (*Stadtmauer zeichnen*) Jericho.

→ In der Stadt hatte es sich herumgesprochen, dass Jesus kommen sollte. Von überall her liefen die Leute zur Hauptstraße (*ganz viele Laufbewegungen von überall her zur Mitte des Rückens*).

→ Auch Zachäus, der Zöllner, wollte ihn gerne sehen (*Schritte vom Rand zur Mitte*). → Die Leute standen dicht an dicht, und er kam nicht durch (*zwei dicke Linien - Hände fest auflegen - ziehen, die Gehbewegung von Zachäus geht hinter einer Linie entlang*).

→ Die Leute wollten ihn nicht durchlassen, sie mochten ihn nicht (*verschiedene Versuche, durch die Mauer zu kommen, ausspielen! Eine Hand ist die Mauer; dagegen laufen zwei Finger an*). → Er konnte hinter den Leuten aber nichts sehen, denn er war ziemlich klein (*Hand sinkt traurig auf dem Rücken zusammen*). Als Jesus kam, (*Gehbewegungen zwischen den zwei Linien*), lief er schnell voraus, an eine Stelle, an der ein Baum an der Straße stand (*Zachäus' Gehbewegungen außerhalb der Linie, einen Baum malen*).

→ Er klettert schnell auf den Baum (*hochkrabbeln*) . → So konnte er über die Leute sehen, die vor ihm standen (*zwei dicke Linien ziehen*).

→ Als Jesus zu dem Baum kam, (*langsame Gehbewegungen zwischen den Linien*), blieb er stehen (*stehen bleiben*). → Er sah nach oben zu Zachäus (*die beiden Punkte leicht betonen*) und sagte: Geh nach Hause, ich will heute Abend bei dir zu Gast sein!

→ Da kletterte Zachäus so schnell er konnte herunter und lief nach Hause (*klettern und laufen*). → Am Abend kam Jesus zu ihm (*Gehbewegungen aufeinander zu*), und sie setzten sich mit vielen Freunden zu Tisch (*Tisch malen, viele Punkte darum*).

→ Sie aßen und tranken zusammen Brot und Wein (*Brot und Kelch malen*) .

→ Zachäus war glücklich (*eine Stelle sanft betonen*), er saß im Kreis und gehörte dazu (*dicken Kreis um den Tisch malen*). Er war so froh, dass er am liebsten getanzt hätte (*andeuten*). Und er sagte: Ich verschenke die Hälfte meines Geldes an die Armen (*Geld verteilen*), und wem ich zu viel abgenommen habe, der bekommt es vierfach zurück.

→ Als Jesus am nächsten Morgen ging (*ruhige Gehbewegungen*), blieb ein glücklicher Zachäus zurück (*dicken Smiley malen*).

4. Schritt: Wie könnte es nach dem Erzählen der Geschichte weitergehen? (Drei Ansätze – einen aussuchen!)

GL versucht, ins Gespräch zu kommen

1. Was war für euch das Wichtigste in der Geschichte? Malt ein Bild dazu, damit es in Erinnerung bleibt. *(Über die Bilder kann anschließend gesprochen werden, und/oder sie können so gelegt werden, dass der Ablauf daran nochmals nacherzählt werden kann.*

ODER

2. Wie habt ihr euch bei der Geschichte gefühlt? Könnt ihr euch vorstellen, warum Zachäus so glücklich war? *Austausch in der Runde und weiterführendes Gespräch:*

Zachäus war es ganz wichtig, dass Jesus zu ihm zum Essen kam. Warum wohl? Zu welchen Gelegenheiten wird bei euch mit anderen gemeinsam gegessen? Was bedeutet es für euch, gemeinsam zu essen? Was bedeutet Gastfreundschaft? *(miteinander teilen, Wertschätzung, Frieden)*

– Hinweis auf dem Weltjugendtag – Tausende Jugendliche aus aller Welt zu Gast bei uns!

ODER

3. Jesus war anders als die anderen Leute. Jesus ließ sich von einem Mann einladen, der nicht angesehen war, der von anderen gemieden wurde. Der hatte zwar viel Geld, war aber nicht glücklich.

Kennt ihr das: Menschen, von denen man sagt: Geh da nicht hin! , Oder hat das schon mal jemand über euch gesagt?

Wie ist das, Außenseiter zu sein? Wie ist das, wenn dann einer kommt und sagt "Ich spiele gern mit dir, ich komme dich besuchen."

(besonders geeignet in Gruppen, in denen Kinder als Außenseiter erkannt werden)

5. Schritt: Überleitung zur Kommunion

Jesus hat seine Gastfreundschaft allen versprochen, die ihn suchen, die zu ihm kommen; Deshalb können auch wir miteinander essen und feiern, Streit beilegen, uns versöhnen und achten. Bei der Kommunion sind wir jedes Mal Gäste bei Jesus. Er lädt uns ein.

Vielleicht regt die Geschichte an, gemeinsam ein Essen vorzubereiten und zusammen zu essen

6. Schritt: Abschluß

Die Gruppenstunde endet mit einem Spiel oder Lied

Anhang

Spiele

Reporter

6 oder mehr Spieler

Material: ---

Es werden 2er Gruppen gebildet. Einer ist der Reporter und fragt den anderen alles, was er will (Name, Alter, Hobbys, Wohnort, Geschwister, Schule/Beruf usw.). Jeder ist ca. 5 Minuten Reporter. Anschl. wird man im Plenum „vorgestellt“, d.h., der Reporter muss alles über den anderen erzählen.

Hoppla hier komm ich

mind. 8 Spieler

Material: ---

Die Spieler stehen im Kreis. Einer tritt in den Kreis, ruft seinen Namen („Ich heiße ...“) und macht dazu eine Geste, Bewegung. Die anderen rufen dann „Er/Sie heißt ...“ und machen die Bewegung nach. Dies geht dann reihum.

Veränderungen wahrnehmen

4 oder mehr Spieler

Material: ---

Es stehen sich immer 2 Personen gegenüber. Man schaut sich genau an. Dann drehen sich beide um und verändern eine Kleinigkeit. Anschl. wieder umdrehen und Veränderung herausfinden. Variante: 2 Gruppen spielen gegeneinander; einer geht raus, verändert etwas und die Gruppen raten gegeneinander.

Ja-Nein, Schwarz-Weiß

mind. 6 Spieler

Material: Streichhölzer

Jeder Spieler erhält 5 Streichhölzer. Sie gehen umher, reden miteinander und stellen sich Fragen usw. Keiner darf dabei die Wörter „Ja“, „Nein“, „Schwarz“ oder „Weiß“ gebrauchen, ansonsten muss dieser Spieler ein Streichholz an seinen gegenüber abgeben.

Zeitungsschlagen

mind. 6 Spieler

Material: Stuhlkreis, Zeitungsrolle

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Einer steht in der Mitte und hat eine fest zusammengerollte Zeitung in der Hand. Einer beginnt mit seinen Namen und ruft anschl. den Namen eines anderen (.... an). Der Spieler in der Mitte versucht, in der Zwischenzeit den aufgerufenen Spieler mit der Zeitung zu treffen. Erwischt er ihn, muss dieser in die Mitte. Varianten: der Name bleibt auf dem Stuhl oder jeder Spieler hat einen Tiernamen

Schokolade essen

4 oder mehr Spieler

Material: Mütze, Handschuhe, Schal, Gabel und Messer, eingepackte Schokolade, Würfel

Die Spieler würfeln der Reihe nach. Hat jemand eine 6 gewürfelt, darf er die Kleidung anziehen und schnellstmöglich mit Gabel und Messer die Schokolade auspacken und essen. Würfelt in der Zwischenzeit ein anderer eine 6, muss er alles abgeben und warten, bis er wieder würfeln darf. Das Spiel endet, wenn die Schokolade gegessen ist.

Kimspiel

3 oder mehr Spieler

Material: verschiedene kleine Gegenstände

Mehrere Gegenstände liegen auf dem Tisch. Die Mitspieler müssen sich diese einprägen (ca. 1 Minute). Anschließend werden diese weggenommen und jeder soll die gemerkten Gegenstände aufschreiben.

7er – Einmaleins

ab 4 Spieler

Material: ---

Die Spieler sitzen im Kreis und zählen von eins bis ????. Bei den Zahlen, die durch 7 teilbar sind, oder eine 7 enthalten, muss derjenige immer „Biep“ sagen. Macht jemand einen Fehler, scheidet er aus und die Gruppe beginnt von vorne (bzw. es wird weitergezählt, da es dann schwieriger wird!).

Mühle

6 Spieler (jeweils Gruppe zu 3 Pers.)

Material: 9 Stühle

3 Stuhlreihen mit je 3 Stühlen. Es werden 2 Gruppen mit je 3 Spielern gebildet. Jede Gruppe muss versuchen, eine Reihe zu bilden (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Die Reihenfolge der Spieler muss vorher ausgemacht werden. Varianten: entweder unter Absprache mit den Mitspielern hinsetzen oder schweigend jeder für sich.

Das Spinnennetz - Übung zum Kennenlernen

Alle Kinder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter hat einen Wollknäuel oder eine Kugel Paketschnur in der Hand.

Der Gruppenleiter beginnt sich den Anderen vorzustellen: Er sagt z.B. seinen Namen und seine Hobbys. Anschließend wirft er das Ende des Wollknäuels fest und wirft ihn einem Kind im Kreis zu. Dieses stellt sich vor, hält ein Stück der Schnur fest und wirft ihm zum nächsten Kind...

Frage: Was ist nun in unserer Mitte entstanden? (Netz)

Deutung: Dieses Netz kann ein Symbol für unsere Gemeinschaft mit anderen sein...Jeder einzelne Faden ist wichtig... Wenn einer loslässt, fällt das Netz zusammen...Die Menschen am Netz sind untereinander verbunden und geben sich halt....

Spiele, die uns zusammenführen

Begrüßen und Verabschieden

Suche dir ein Kind aus, mit dem du dieses Spiel spielen möchtest. Wartet, bis alle einen Spielpartner gefunden haben. Nun faßt euch paarweise bei der Hand und geht spazieren. Immer, wenn ihr unterwegs einem anderen Paar begegnet, begrüßt euch freundlich, indem ihr eine tiefe Verbeugung voreinander macht. Auf ein Zeichen hin bleibt ihr stehen, verbeugt euch voreinander und sagt eurem Partner »Auf Wiedersehen« . . . und geht zu einem anderen Kind, verbeugt euch, sagt »Guten Tag« Maria oder Stefan oder wie dein Partner heißt. Nehmt euch bei der Hand, geht in die Knie und hüpfst wie die Frösche durch den Raum. Laßt euch dabei nicht los und überhört nicht das Signal, daß es wieder Zeit zum Abschiednehmen ist, um einen neuen Partner zu suchen. Mit dem stellst du dich Rücken an Rücken auf. Streckt beide eure Hände nach hinten und faßt eure Hände. Und jetzt versucht, mit vorsichtigen Schritten durch den Raum zu gehen . . . Sag wieder ein Abschiedswort und suche den nächsten Partner. Wie geht ihr jetzt spazieren – als Störche oder als kleine Katzen oder als Löwen, die sich anfauchen oder als Autos, die ein Rennen fahren? Überlegt miteinander und vergeßt nicht das Begrüßen und Verabschieden.

Zwillingsspiel

Bewegt euch durch den Raum und sucht auf ein Zeichen hin immer einen neuen »Zwilling«. Der Spielführer ruft euch zu, was ihr dann jedesmal spielen sollt: »Katze und Maus«, »Tanzen«, »Hüpfen«, »Blindenführer«, »Einen Gegenstand zuwerfen«. Und was fällt euch noch ein?

Flugreise

Setzt euch hintereinander auf den Boden. Der erste von euch ist der Pilot. Der zweite breitet die Arme aus, das sind die Tragflächen des Flugzeugs. Dann sagt euch der Pilot, was ihr zu tun habt: »Anschnallen, starten, fliegen, landen, aussteigen!« Wohin geht es? »Zur Hüpfstraße!« Alle besichtigen nun die Hüpfstraße. Das geht nicht ohne zu hüpfen. Dann ruft der Pilot: »Alles einsteigen!« Er selbst steigt jetzt

ganz hinten ein. Nun ist der zweite von euch der Pilot. Er startet, . . . landet und lädt zur Besichtigung der »Lachstraße« ein. Das gibt ein tolles Gelächter. So geht es immer weiter, bis alle einmal Pilot waren. Und viele lustige Straßen werdet ihr finden.

Zipp-Zapp

Setzt euch in einen Stuhlkreis. Jeder muß sich die Namen des rechten und linken Nachbarn gut merken. Ruft der Spielleiter in der Kreismitte »Zipp«, und zeigt auf jemanden, so muß dieser schnell den Namen des linken Nebenmannes nennen. Ruft der Spielleiter »Zapp«, dann muß der Angesprochene den Namen des rechten Nachbarn sagen. Ruft der Spielleiter »Zipp-Zapp«, dann müssen alle schnell den Stuhl wechseln. Wer übrig bleibt, der wird nun Spielleiter.

Fixierbild

Zwei Partner stehen sich gegenüber. Der eine von euch merkt sich ganz genau die Kleidung des anderen. Dann bindet ihm der Partner die Augen zu und verändert schnell drei Dinge seiner Kleidung. Ob sein Partner – mit wieder offenen Augen – errät, was er verändert hat?

Wanderzirkus

Setzt euch in einen Stuhlkreis. Ihr seid jetzt ein Wanderzirkus. Ihr sucht für jeden von euch eine Tierrolle, die zu ihm paßt. Ihr müßt so lange suchen und das auch begründen, bis jeder mit seiner Rolle einverstanden ist. – Denkt an Haustiere, Feld- und Waldtiere, an Zootiere, aber auch an Fische, Vögel und Insekten, wie sie aussehen und welche Eigenschaften sie haben.



Q u a d r a t s p i e l :

Jeder Spieler bekommt einen Umschlag, der verschieden geformte Pappteile enthält.

Aufgabe der Spieler ist es, aus den Pappteilen fünf Quadrate von genau gleicher Größe herzustellen. Die Aufgabe ist erst dann beendet, wenn jeder Spieler ein vollständiges Quadrat von genau gleicher Größe wie alle anderen vor sich liegen hat.

S p i e l r e g e l n :

- 1) kein Spieler darf sprechen
- 2) kein Spieler darf einen anderen um ein Teilstück bitten oder signalisieren, daß er ein bestimmtes Teilstück braucht, das ihm ein anderer geben soll
- 3) jeder Spieler kann, wenn er will, Teilstücke in die Mitte des Tisches legen oder an einen anderen Spieler geben
- 4) niemand darf direkt in die Figur eines anderen eingreifen
- 5) die Zuschauer dürfen sich nicht äußern.

Gesichtspunkte zum Gespräch:

Alle Spieler haben eine Aufgabe (ein Quadrat fertigstellen), aber jeder macht etwas anderes.

Die Aufgabe ist nur lösbar, wenn nicht jeder alleine für sich arbeitet. Notwendig ist Zusammenarbeit, jeder braucht jeden.

Man ist angewiesen aufeinander.

Die Notwendigkeit, etwas hergeben zu müssen wird erfahren, ebenso die Möglichkeit etwas zu erhalten.

