

Was denkt Gott über mich? 1

Wen seh ich im Spiegel?

Kreativ-Bausteine // Spiel

Spielanleitung Activity

- > Spielkarten (siehe unten)
- > Aufgaben (siehe unten)
- > Mantel
- > Krone
- > Springseil
- > Papier und Stifte
- > Stoppuhr
- > Handy mit Dezibel-Messfunktion
- > 1 volle flasche je Team (0,5 Liter)
- > Alte Zeitungen
- > 2 Schüsseln je Team
- > Schokolinsen
- > 1 Strohhalm je Kind
- > 1 Mundöffner je Kind (z.B. aus dem Spiel „Klartext“ ; 10 bis 20 Stück
- > 1 Löffel je Team
- > 1 Stück Schnur je Team

Die Kinder werden in zwei bis vier Gruppen eingeteilt. In vier Kategorien treten die Gruppen gegeneinander an. Passend zu diesen Kategorien erhalten die Kinder Spielkarten. Nacheinander sind die Gruppen an der Reihe und entscheiden sich für eine Kategorie. Dementsprechend geben sie eine ihrer Spielkarten ab. Der/die Spielleiter/in stellt eine passende Aufgabe und notiert anschließend die Punkte.

Hinweis // Anzahl der Aufgaben und Anzahl der Karten je Kategorie, die im Spiel sind, sollten übereinstimmen, damit keine Aufgabe doppelt gezählt wird.

D.h. bei 4 Gruppen erhält jedes Team eine Karte je Farbe. Bei 3 Gruppen erhält ebenfalls jedes Team eine Karte je Farbe; aus den übrigen vier Karten, darf jedes Team blind eine weitere Karte ziehen; eine Karte bleibt übrig. Bei 2 Gruppen, erhält jedes Team zwei Karten je Farbe.

Rot // Das bin ich!

1. Jede Gruppe erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Die Kinder haben nun eine Minute Zeit, so viele ermutigende Eigenschaftswörter wie möglich zu finden und aufzuschreiben. Anschließend liest jede Gruppe ihre Wörter vor. Je Wort gibt es einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten gefundenen Wörtern gewinnt.

Achtung // Wörter, die nicht ermutigend sind, zählen natürlich nicht mit!

2. Jede/r schreibt ein Wort über sich selbst auf einen kleinen Zettel. Die Gruppen tauschen nun ihre Zettel. Beispiel: Gruppe 1 erhält alle Zettel aus Gruppe 2, Gruppe 2 erhält alle Zettel aus Gruppe 3, Gruppe 3 erhält alle Zettel aus Gruppe 1. Jetzt beraten sich die Kinder in ihrer Gruppe und versuchen, die Zettel den Kindern der Herkunfts-Gruppe richtig zuzuordnen. Je richtig zugeordneten Zettel bekommt die Gruppe einen Punkt.

Achtung // Sind die Gruppen nicht gleich groß, kann es natürlich passieren, dass eine Gruppe mehr Punkte ergattern kann als ein andere. In diesem Fall erhält einfach die Gruppe mit den meisten richtigen Zuordnungen 10 Punkte und die Gruppe mit den zweitmeisten richtigen Zuordnungen erhält 5 Punkte.

3. Ein Mitglied jeder Gruppe erhält einen Mantel und eine Krone. Damit muss es würdevoll an den anderen vorüberschreiten, ohne zu lachen. Die anderen Kinder dürfen natürlich versuchen, das Kind zum Lachen zu bringen. Wer es am besten macht, erhält 40 Punkte, wer am zweitbesten war, bekommt 20 Punkte. Wurde gelacht, werden 10 Punkte abgezogen. Im Zweifel entscheidet der/die Spielleiter/in, wer besser war.

4. Ein Kind je Gruppe malt ein Portrait von einem anderen Kind seiner eigenen Gruppe. Es sagt jedoch nicht, wen es gemalt hat. Anschließend rät sein ganzes Team, wer das gemalte Kind ist. Wird richtig geraten, erhält das Team 30 Punkte. In welchem Team wurde am schnellsten gemalt und richtig geraten? Das schnellste Team erhält zusätzlich 15 Punkte.

Blau // Das kann ich!

1. Ein Kind je Gruppe springt eine Minute lang Seil. Die anderen Kinder der Gruppe zählen die Sprünge. Verheddert sich das Kind im Seil, läuft die Zeit weiter, doch die Gruppe beginnt wieder von vorne mitzuzählen. Die Anzahl der Sprünge wird als Punkte für die Gruppe aufgeschrieben.

2. Ein Kind je Gruppe wird ausgewählt, das die Luft anhält. Ein/e Mitarbeiter/in stoppt die Zeit. Wer kann am längsten die Luft anhalten? Entsprechend der Sekunden-Anzahl erhalten die Gruppen Punkte.

3. Ein Kind je Gruppe hält mit ausgestrecktem Arm eine volle Flasche Wasser (0,5 Liter) fest. Ein/e Mitarbeiter/in stoppt die Zeit: Wer schafft es am längsten? Diese Gruppe erhält 30 Punkte. Die zweitbeste Gruppe bekommt 15 Punkte.

4. Jede Gruppe hat fünf Minuten Zeit, um ein Gedicht zu schreiben. Anschließend tragen die Gruppen nacheinander ihr Gedicht vor. Die anderen Kinder applaudieren jeweils für die Gedichte der anderen. Sie dürfen nicht für ihr eigenes Gedicht applaudieren. Mitarbeitende dürfen natürlich ebenfalls klatschen. Wer bekommt den lautesten Applaus? Die jeweilige Gruppe erhält 30 Punkte. Die zweitbeste Gruppe bekommt 15 Punkte.

Tipp // Mit einem Dezibel-Messer kann die Lautstärke exakt gemessen werden. Es gibt diverse kostenlose Apps fürs Smartphone dafür.

Gelb // Das tun wir! // Bei diesen Aktionen gibt es keine Punkte.

1 und 2. Die Gruppe denkt sich eine Aktion aus, um den Kindern einer anderen Gruppe zu zeigen, dass sie toll und wertvoll sind.

3 und 4. Die Gruppe denkt sich eine Aktion aus, um in der nächsten Woche ihre Verantwortung für die Erde umzusetzen.

Grün // Fun

1. Schneeballschlacht mit zusammengeknüllten Zeitungsblättern: Jedes Kind erhält eine Zeitungsseite und knüllt sie zusammen. Auf Kommando bewerfen sich alle Kinder gegenseitig mit diesen Papierbällen. Bei diesem Mini-Spiel gibt es keine Punkte.

2. Im Raum werden Start und Ziel markiert. Je Team werden am Start und am Ziel je eine Schüssel abgestellt. In die Schüsseln am Start werden Schokolinsen verteilt. Bei einem Staffellauf transportieren die Kinder die Schokolinsen in ihre Schüssel im Ziel. Sie dürfen die Schokolinsen aber nicht berühren. Sie saugen sie mit einem Strohhalm an und transportieren sie so ins Ziel. Welche Gruppe hat nach zwei Minuten am meisten Schokolinsen im Ziel? Je Schokolinse bekommen die Gruppen einen Punkt.

3. Ein Kind je Gruppe erhält einen Mundöffner. Ein/e Mitarbeiter/in denkt sich für jedes Kind einen Satz aus und flüstert ihn den Kindern ins Ohr. Die Kinder mit den Mundöffnern sagen ihren Satz zu ihrer Gruppe. Das Team muss erraten, wie der Satz lautet. Das Team das zuerst den richtigen Satz errät, erhält 30 Punkte. Das zweitschnellste Team erhält 15 Punkte.

4. Jedes Team erhält einen Löffel, an den ein Stück Schnur geknotet wurde. Die Kinder eines Teams stellen sich nebeneinander in eine Reihe auf. Aufgabe ist es, den Löffel und die Schnur von einem Ende zum anderen Ende der Reihe zu befördern. Dabei muss der Löffel allerdings durch die Kleidung weitergegeben werden, sodass am Ende quasi alle Kinder eines Teams gemeinsam an der Schnur hängen.

Auf festes Papier drucken.



DAS KANN ICH!	DAS BIN ICH!	FUN!	DAS TUN WIR!
DAS KANN ICH!	DAS BIN ICH!	FUN!	DAS TUN WIR!
DAS KANN ICH!	DAS BIN ICH!	FUN!	DAS TUN WIR!
DAS KANN ICH!	DAS BIN ICH!	FUN!	DAS TUN WIR!