

Wer ist eigentlich der echte Gott, Elia? 3

Fluchtweg

Entdecken // Aktion

Erklärung Stationen

Station 1 // Auf der Flucht // Verse 1-3

An der ersten Station erfahren die Kinder, dass Elia Hals über Kopf vor Isebel flieht. Diese Flucht soll durch ein Laufspiel nachgestellt werden: Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Je nach Gruppengröße werden die Beine von jeweils zwei oder drei Kindern einer Gruppe zusammengebunden. Nun gilt es, so schnell wie möglich eine bestimmte Strecke zurückzulegen. Dort angekommen, müssen die Kinder wieder umdrehen und das nächste Paar abschlagen. Die Gruppe, in der das letzte Pärchen zuerst die Ziellinie überquert, hat gewonnen.

Station 2 // In der Wüste // Vers 4

In der zweiten Station finden die Kinder heraus, wo sich Elia versteckt hat. Sie hören, wie Elia sich erschöpft und entmutigt unter den Ginsterstrauch setzt. Im nächsten Spiel sollen die Kinder einen Fingerhut finden, der zuvor versteckt wurde. Wer ihn gefunden hat, darf sich hinsetzen, sollte den anderen aber nichts verraten. Der Fingerhut kann beliebig oft versteckt werden.

Station 3 // Der Engel des Herrn // Verse 5-7

Gott weckt Elia aus dem Schlaf, und Elia entdeckt einen Krug mit Wasser und etwas Brot. Auf einer Decke liegen 10 bis 15 Gegenstände. Zwei Freiwillige haben nun die Aufgabe, sich die Gegenstände innerhalb einer Minute einzuprägen. Nachdem ihnen die Augen verbunden wurden, legt der Rest der Gruppe einen zusätzlichen Gegenstand auf die Decke. Die Augenbinden werden abgenommen, und die Freiwilligen müssen herausfinden, welcher Gegenstand neu ist. Dieses Spiel kann nun mit anderen Freiwilligen wiederholt werden.

Station 4 // Voller Kraft // Verse 8-10

Elia erhält durch die Speise eine so große Kraft, dass er 40 Tage und Nächte hindurch laufen kann. An Station 4 wird die Gruppe zu einem Staffellauf wieder in zwei Kleingruppen geteilt. Die Gruppen positionieren sich so um ein Spielfeld, dass sie an zwei gegenüberliegenden Ecken des Feldes stehen. Auf ein Zeichen hin läuft der erste jeder Mannschaft los, umrundet das Spielfeld und schlägt den nächsten ab. Ziel ist es, den Läufer der anderen Mannschaft einzuholen und abzuschlagen.