

Evangelischer Jugenddienst im Kirchenkreis Nienburg

Diakonin Julia Grasmück



Evangelischer Jugenddienst, Wilhelmstraße 14, 31582 Nienburg / W.

Nienburg, den 25.05.2020

Wenn ich die Geschichte von der Himmelfahrt Jesu lese oder höre, dann fällt mir ein, dass diese Geschichte nur schwer zu glauben ist. Ist es wirklich so passiert?

Spiel 1 – erfundene Geschichte

Das kannst du zu zweit oder zu mehreren Personen spielen.

Jede/r erinnert sich an zwei Geschichten aus ihrem/seinem Leben, die wirklich so passiert sind und denkt sich eine 3. Geschichte frei aus.

Wir erzählen uns gegenseitig diese drei Geschichten. Die zuhörende müssen nun erraten, welche Geschichte erfunden ist, und welche der Erzähler/Erzählerin wirklich erlebt hat.

Je ausgeschmückter die Geschichten erzählt werden, desto schwieriger ist das Erraten.

Am besten beginnt ihr die Geschichte wie ein Märchen: „Es war einmal so, dann ging ich durch den Wald und dann...“ oder „Es war einmal so, da lief ich durch die Straße und...“ oder „Es war einmal so, da wachte ich nachts plötzlich in meiner Badewanne auf und dann...“

Wenn ich also an Wunder glaube, dann kann ich daran glauben, dass gegen jegliche physikalischen Gesetze das Wegfliegen in den Himmel auf einer Wolke möglich ist.

Spiel 2 – alles, was fliegt

Der Klassiker im Kindergarten ist, wenn alle Kinder am Tisch sitzen und ihre Hände auf der Tischplatte liegen. Wenn die Erzieherin sagt: „Alle Vögel fliegen hoch!“, müssen alle Kinder ihre Hände in die Luft hochheben. Dann nennt die Erzieherin viele andere fliegende und nicht fliegende Gegenstände und Lebewesen schnell nacheinander und die Kinder müssen schnell reagieren.

Bei wirklich fliegenden Gegenständen und Lebewesen, dürfen sie die Hände hochnehmen.

Bei nicht fliegenden Gegenständen und Lebewesen müssen die Hände auf der Tischplatte liegen bleiben.

(Beispiele für fliegende Gegenstände/Lebewesen: Enten, Flugzeuge, Fliegen, Schmetterlinge, Vögeln aller Art, Hubschrauber usw.)

Variante für Fortgeschrittene Ältere (wenn viele mitspielen):

Ihr bestimmt ein*e Spielleiter*in, der/die eine frei erfundene Geschichte erzählt, in der fliegende und nicht fliegende Objekte/Lebewesen vorkommen. Bei jedem **nicht** fliegendem Objekt/Lebewesen müssen die Zuhörenden die Hände hochnehmen, bei fliegenden auf dem Tisch liegen lassen. Der/Die Spielleiter*in nimmt jedoch zur Verwirrung immer die Hände hoch, bei jedem Objekt/Lebewesen, dass er/sie in der Geschichte vorstellt (Achtung Orte sind keine Objekte!):

„Eines Tages ging ich in den Zoo. Ich nahm meine Tasche mit und meine Wasserflasche mit. Beides kann fliegen, wenn ich es hoch genug und weit genug werfe. Zuerst ging ich in das Elefantenareal. Am Liebsten habe ich die Elefanten (Hände hoch!), weil sie so süß sind, wenn sie 5 Sekunden über dem Boden flattern, für größere Strecken sind sie zu schwer (...“

Diese altbekannten Spiele wurden neu eingekleidet von Diakonin Julia Grasmück und veröffentlicht auf

<https://www.kkj.d.de/kinder/Angebote-f-r-Kinder-Zuhause>

Evangelischer Jugenddienst im Kirchenkreis Nienburg

Diakonin Julia Grasmück



Variante für Fortgeschrittene Jüngere (wenn viele mitspielen):

Ihr bestimmt ein*e Spielleiter*in, der/die eine frei erfundene Geschichte erzählt, in der fliegende und nicht fliegende Objekte/Lebewesen vorkommen. Egal welche fliegenden oder nicht fliegenden Gegenstände oder Lebewesen genannt werden - man darf nur dann die Hände hochnehmen, wenn vor dem Gegenstand/Lebewesen unmittelbar zuvor das Codewort „Kommando“ genannt wurde.

„Eines Tages ging ich in den Zoo. Ich nahm meine Tasche mit und meine Wasserflasche mit. Beides kann fliegen, wenn ich es hoch genug und weit genug werfe. Das probierte ich gleich am Eingang aus. Da warf ich meine Kommando-Flasche und meine Tasche im hohen Bogen über das Drehkreuz von mir. Dann zeigte ich die Karte in das Kommando-Lesegerät und durfte durch das Drehkreuz hindurchschreiten. Das tat ich besonders langsam, zuerst mit meinem linken Kommando-Fuß, dann mit meinem rechten Fuß (...)“

Wenn ich an Wunder nicht glaube, dann kann ich mir vorstellen, dass es sich hier um eine Glaubensgeschichte handelt.

Bei Glaubensgeschichten geht es nicht um Beweise und Nachweise der physikalischen Gesetze, sondern vielmehr um Vertrauen darauf, dass etwas in unserer Welt existiert, was größer und mächtiger und vollkommener ist, als das, was wir mit unseren fünf Sinnen erfassen können. Vielleicht ist dieses Vollkommene, Größere, Mächtigere Etwas in mir drin?

Spiel 3 – Der sechste Sinn

Dieses Spiel könnt ihr zu zweit spielen oder zu viert oder zu sechst. Man braucht Paare für das Spiel.

Eine/r aus dem Paar ist der/die Eingefrorene - ihre/seine Sinne sind alle taub, außer Kraft gesetzt. Er/sie liegt oder sitzt ganz bequem auf dem Boden/Couch oder Stuhl/Sessel und hat die Augen fest verschlossen. In den Ohren stecken die Ohrstöpseln oder Mickymäuse drauf.

Die 2. Person geht etwa 2 Meter weg von der/dem Eingefrorenen und fragt sie/ihn: „Bist du bereit?“

Die/der Eingefrorene atmet zuerst tief ein und langsam aus und antwortet dann „Ja“. Erst dann beginnt die 2. Person sich zu bewegen. Dabei muss er/sie so leise sein, dass die/der Eingefrorene nichts von der Bewegung mitbekommt, nicht einmal das Atemgeräusch oder Bodenvibration.

Der/die Eingefrorene wartet solange bis er/sie glaubt, dass die 2. Person direkt vor ihm/ihr steht, dann sagt er/sie „Stopp“. Öffnet dann die Augen und Ohren und schaut nach, wo die 2. Person angekommen ist. Ganz nah? Oder noch 1 Meter weg? Oder ist sie unter einem Meter zum Stehen gekommen?

Passt auf – die 2. Person darf den/die Eingefrorene nicht berühren!