



Findet bei jeder Witterung statt! [Labestation: Pfarrhof Erdgeschoß]

Material

- Die Eltern / Gruppeneltern werden gebeten, die Stationen zu betreuen.
- Das Team ist für die Koordinierung zuständig.

Die notwendigen Materialien zur jeweiligen Station

Die **SCHATZKISTE** mit allen Zeichen / Symbolen der Gruppeneinheiten.
Die **KERZE** muss unbedingt dabei sein.

Ein **genauer Plan für jede Gruppe** (Wo welche Gruppe startet und wie sie weiter geht)
Ortstafel für jede Station → sind im Pfarrhof Passail

Für jedes Kind eine **kleine Landkarte** mit diesen 8 Orten!
Diese kleine Karte wird am Beginn der Reise auf die Schriftrolle geklebt.
Uhu pro Station

Jedes KoKi soll eine Schriftrolle mitbringen (*im Religionsunterricht basteln*).
MATERIAL dafür: Kuglerl, Steckerl, Stück Elefantpapier

Vorgabe: Schriftrolle soll in die Schatzkiste passen! Dies ist dann das Ticket für die Bibelnacht

Apostelkleider und **Tücher** – zur Kennung der biblischen Personen.

Musik des Startens / Landens eines Flugzeuges

Lagerfeuer für STECKERLBROT: Feuerschalen von der Fa. Niederl erbitten → ebenso Martin van Asten-Niederl bitten, den Teig vorzubereiten?

Alles was zum Einkaufen ist, bitten, die Eltern das zu tun – und Rechnung bringen.

Ablauf in Kurzform

Gemeinsamer Beginn im großen Pfarrsaal Passail

In den KoKi-Gruppen ‚absolvieren‘ die Kinder die entsprechenden Stationen (ca. 20 Minuten)

Trinken für alle bereiten, und sagen, wo das ist → Carboard.

Am Ende gibt es dann u.a. Steckerlbrot

Religiöser Schlußakzent: Rückflug

So kann die Familie gemeinsam unterwegs sein

Was in die Schatzkiste kommt

ÜBERSICHTSPLAN

Orte	Personen Ideen zu diesem Ort	Station	Materialien	Wer be- sorgt Mate- rialien
Jericho	Bartimäus wartet auf euch in Jericho! Taststraße	Kirche und ev. vor der Kirche, vorderer Seiteneingang	Schachteln Materialien für Fühlen Ev. Meditati- ve Musik über Lautsprecher; Schlafmasken (= Tücher)	
Samaria	Der barmherzige Samariter Rollenspiel Verbandskoffer Salbe	Jungscharraum 2014: Erzähl-Cafe		
See Geneza- reth	Jünger: Petrus Spiele mit Tücher – dramatisches Spiel mit Instrumenten, Radio Fischen: auf den Fischen stehen Fragen, Kinder sollen diese beantworten Die Jüngerberufung Spiel Berufung von Andrea Kleines Boot – von dort aus fischen Lied: Komm mit mir ich lade dich ein Zuerst die Apostel – dann die Namen der Kinder	Erzähl-Café 2014: JS-Raum	Angeln Fische Blaue Tücher Braune Tü- cher Tisch als Boot Angeln Lied CD mit Wasser	
Jerusalem	Maria Magdalena Tanz mit Tüchern – Auferstehungstanz Und dann ev. Quiz	Entweder im Freien oder Kleiner Pfarrsaal	CD Player Musik Tücher [Ev. Quizfragen Gummibärli]	
Jona auf Weg nach Ninive; Am Mittel- meer	Jona	Spielplatz (hinter Gar- ten) oder Großer Pfarrsaal 2014: Carboard	Blaue Tücher Regenstäbe	
Nazareth	Maria und Josef Kreiselspiel, Murmelspiele Spiele für Kinder zur Zeit Jesu Spiel: Obstsalat mit Obstsorten aus Israel Obstsorten benennen und verkosten Orangen, Feigen, Granatäpfel, Oliven, Datteln, Weintrauben, Mandeln	Räume hinter der Bühne großer Pfarrsaal	Murmeln Verschiedene Früchte Dreidelspiel	
Bethlehem	Hirte Schafspiele Schafe basteln Das verlorene Schaf Zuerst das Schaf basteln Und dann spielen mit den Schafen	Jugendraum	Alles für das Basteln Schafwolle:	
Emmaus	Zwei Jünger und Jesus Gehen, schweigen, zur Schießhütte, Fladenbrot teilen oder Brot teilen oder Partybrot, Traubensaft Hinweistafel: Emmaus	Weg zur Schießhütte 2014: Kirchenaufgang Sakristei zur gegen- überliegenden Seite	Brot und Traubensaft	

Ablauf

Vorbereitende Vorbemerkungen

Alle „biblischen Personen“ kommen vorher im Saal zusammen und übernehmen ihre Aufgaben. Diese werden mit Kleidern / Tüchern ausgestattet, sodass sie als solche erkennbar sind (*im Übersichtsplan fett hervorgehoben*).

SPIEL des TEAM im Saal

Eine Person liest in der Bibel – ist dann der Kapitän.
Andere Erwachsene kommen dazu und fragen neugierig ...
Nun wird die Landebahn mit den Kerzen gebaut, wobei erst später darauf hingewiesen wird, dass dies die Start- und Landebahn ist.
Dies lässt sich im Gespräch erarbeiten.
Dann besteigen alle das Flugzeug.
Nun gilt es, dieses in Betrieb zu setzen.
Dazu die MUSIK des Landens eines Flugzeuges.
Jetzt postieren sich die „biblischen Personen“ am Ende der „Landebahn“ (mit Kerzen der Kinder gebaut).
Dort stellen sie sich dann kurz vor, wer sie sind, von wo sie kommen.

Am Ende der Landebahn:

Wisst ihr, wo ich bin ... wer ich bin ...
Die biblische Person erzählt ganz kurz, was dort ist, wo wir jetzt gelandet sind.
z.B.: „Ich bin Bartimäus – wohne in Jericho – war / bin blind ...“

Bei der jeweils ersten Station einer Gruppe erhalten die KoKi-Gruppen-Begleiter den Plan, dem sie folgen sollen. Bei jeder Station liegen demnach die Karten für die Gruppe auf, die dort als erste hinkommt.

Für die Kinder sind dann kleine Karten mit den Orten bereit, die im Programm sind.

Die Kerzen werden ausgelöscht, wenn alle weg sind.
Die Schatzkisten bleiben neben den Kerzen auf einem Sessel.

LABESATION

Dafür ist das Team verfügbar, bzw. wo gebraucht wird.
Getränke → besorgen ...
Verdünnbarer Saft ...
Nur ein wenig trockenes Brot und Apfel, denn am Ende gibt es noch Steckerlbrot.

SCHLUSS

Zurückfliegen – dazu wieder die Kerzen anzünden
Gemeinsames Lied
Die Schriftrolle wird in die Schatzkiste gegeben.
Dann gibt es noch die Gepäckkontrolle (Schatzkiste).
Auslöschen der Kerzen – **Achtung auf den Boden!**
Vater unser
SEGEN
Die Schatzkisten werden erst nach dem Steckerlbrot geholt, bevor sie heimgehen.
Die Kinder mögen zwischen ½ 10 und 10 Kinder geholt werden.

SCHLUSS – Schnellabschluss

- Kreis (um Feuer?)
- Lied
- Zurückfliegen
- Vater unser UND Segen
- Schatzkisten holen

Station 1: Begegnung mit dem blinden Bartimäus

ORT	Jericho
Biblische Person	Bartimäus
Ort, wo das stattfindet	Kirche und ev. vor der Kirche, vorderer Seiteneingang
Material	Ruhige Musik Schachteln (mit Materialien für das Fühlen) Schlafmasken (= Tücher) Biblische Geschichte Teppiche „Rose von Jericho“ Bilder von Jericho Wüstensand Bilder von Palmen

Mk 10,46-52

Draußen vor der Stadt Jericho saß ein blinder Mann am Wegrand und bettelte. Er kauerte auf der Erde in lumpigen Kleidern und rührte sich nicht. Aber wenn jemand vorbeiging, horchte er auf. Dann hob er seinen Kopf, streckte seine Hand aus und rief laut: „Erbarmen, ihr Leute! Habt Erbarmen mit mir!“ Bartimäus hieß der Bettler, der dort am Stadttor vor Jericho saß. Tag für Tag saß er da, von morgens bis abends, lauschte und wartete, ob Leute kamen. Viele, die vorübergingen, kannten ihn schon. Einige warfen ihm ein Geldstück hin. Aber die meisten gingen einfach an ihm vorbei und achteten nicht auf sein Geschrei. Eines Tages aber waren viel mehr Menschen als sonst auf der Straße. Sie lärmten. Sie schrien laut durcheinander. Sie drängten sich an Bartimäus vorbei. „Was ist los?“, fragte Bartimäus. „Warum sind heute so viele Menschen auf der Straße?“ „Wie?“, antworteten sie. „Das weißt du nicht? Jesus kommt hier vorbei. Gleich wird er da sein. Wir sehen ihn schon.“ Bartimäus horchte auf: Jesus? War das nicht der Mann, von dem die Stadt seit Tagen sprach? Sagten nicht sogar einige, er stamme von König David ab? Gewiss war er der Retter, auf den alle warteten! Vielleicht konnte Jesus sogar ihm helfen? Bartimäus war ganz aufgeregt. Wenn Jesus ihn nur nicht übersah in dem ganzen Gedränge! Wenn er ihn nur nicht überhörte in all dem Lärm! „Jesus“, schrie Bartimäus, „du Sohn Davids, hab Erbarmen mit mir!“ Aber die Leute fuhren ihn an: „Schrei nicht so laut! Halt deinen Mund! Jesus hat keine Zeit für dich. Er hat es eilig. Er muss zum Fest nach Jerusalem ziehen. Dort werden sie ihn zum König machen.“ Aber Bartimäus schrie nur noch lauter: „Jesus, du Sohn Davids, hab Erbarmen mit mir!“ Er schrie, so laut er konnte, immer und immer wieder. Er hörte gar nicht mehr auf. Da hörte er auf einmal eine Stimme: „Ruft ihn zu mir!“ Bartimäus wurde plötzlich ganz still. Er wartete gespannt. Auch der Lärm ringsum verstummte plötzlich. Bartimäus spürte, wie alle auf ihn schauten. „Hab keine Angst!“, riefen sie ihm zu. „Freu dich! Jesus ruft nach dir. Steh nur auf!“ Da warf Bartimäus seinen lumpigen Umhang ab, sprang auf von der Erde und tastete sich durch die Menge, bis er vor Jesus stand.

Und wieder hörte er dieselbe Stimme: „Was willst du? Was kann ich für dich tun?“
„Ach Herr“, rief Bartimäus, „gib, dass ich wieder sehen kann!“
„Ich will es tun“, sprach Jesus zu ihm.
„Geh nur! Dein Glaube hat dir geholfen.“
Da gingen Bartimäus auf einmal die Augen auf.
Wie schön war die Welt rings um ihn her!
Sie leuchtete ihm in allen Farben entgegen:
der blaue Himmel, die grünen Bäume, die Häuser von Jericho.
Er sah auch die Menschen, die um ihn standen und auf ihn starrten.
Und mitten unter ihnen sah er Jesus, seinen Retter,
der ihm die Augen geöffnet hatte.
Da ließ Bartimäus alles liegen und stehen und ging mit Jesus
und wich nicht mehr von seiner Seite.

Ruhige Musik läuft über die Kirchenlautsprecher

LeiterIn dieser Station:

Ihr seid jetzt in Jericho ...

Jericho, die Palmenstadt, eine der ältesten Siedlungen der Welt (seit ca. 8000 v. Chr.), eine Stadt am Rande der Wüste, eine Quelle macht das Land fruchtbar – eine Oase – eine Siedlung in der Wüste. Es gibt Bilder von Palmen, Wüstensand, eine „Rose von Jericho“ – eine Wüstenpflanze.

Auf einer „Taststraße“ versucht jedes Kind für den blinden Bartimäus sensibel zu werden.

Wichtig ist die Einstimmung der Kinder – ruhig werden – auf den Atem achten – Augen schließen – Meditationsmusik zum Ruhigwerden. Die Kinder werden einzeln gerufen – Augen verbunden und mit ruhiger Stimme und behutsam durch die Taststraße geführt (anschließend führen sich die Kinder gegenseitig).

Die Kinder gehen mit verbundenen Augen den Weg (Teppich) und steigen am Ende in das Wasser. Wenn alle den Weg geschafft haben, wird die Bibelstelle miteinander besprochen oder vorgelesen.

Thema der Taststraße: Was passiert dem blinden Bartimäus auf seinem Weg zur Stadtmauer (dort sitzt er, um zu betteln – und dort begegnet er auch Jesus).

Bartimäus geht bei seiner Haustür hinaus (ein Stück Holz befühlen) – er spürt den Wüstensand der Straße (Kinder steigen in eine flache Schachtel mit Sand) – er weiß, dort am Wegrand liegt immer das alte Kamel, dass er so gerne streichelt (Kinder streichen über ein Stück Fell) – aaah, jetzt muss Bartimäus aufpassen, denn er kommt am Ameisenhaufen vorbei! (Kinder steigen in eine flache Schachtel mit kleinen Steinen) und Bartimäus kommt zur Quelle von Jericho (steigen in kaltes Wasser) und er steigt aus der Quelle aufs weiche Moos neben der Quelle (Kinder steigen auf einige Handtücher) – da kommt Bartimäus an der Stadtmauer an (er spürt die Steine der Mauer – die Kinder befühlen kantige und runde Steine) – er setzt sich nieder und öffnet die Hände zum Betteln und hofft, dass ihm jemand etwas gibt; er bekommt eine Frucht aus Jericho geschenkt – eine Dattel und noch mehr ...

In Anschluss daran wird den Kindern die Geschichte des Bartimäus (Mk 10,46-52) erzählt.

- Vorlesen
- ODER gemeinsam erzählen
- ODER spielen und / oder vorlesen
- ...

Station 2: Begegnung mit dem Samariter

ORT

Biblische Person

Ort, wo das stattfindet

Material

Samaria

Der barmherzige Samariter

Jungscharraum, Pfarrhof

"Bildgeschichte" (Zeichnungen - Größe A3)

Verbandskoffer

Salbe

Lk 10,25 -37

Einmal kam ein Gelehrter zu Jesus, der kannte sich gut aus in der Heiligen Schrift. Er wollte Jesus prüfen. "Was muss ich tun", fragte er, „damit ich zu Gott komme?" Jesus antwortete: „Du kennst doch die Gebote. Wie heißt es dort?" Da antwortete der Gelehrte: „Es heißt in den Geboten: ‚Du sollst den Herrn, deinen Gott, von ganzem Herzen lieben und deinen Nächsten wie dich selbst.‘ Aber wer ist denn mein Nächster?" Da erzählte ihm Jesus diese Geschichte: »Einmal ging ein Mann von Jerusalem nach Jericho hinab. Er wanderte an steilen Bergen und an tiefen Schluchten vorbei. Plötzlich kamen Räuber aus ihrem Versteck hervor. Sie stürzten sich auf den Mann, schlugen auf ihn ein, plünderten ihn aus und machten sich eilig davon. Da lag nun der Mann verlassen am Wegrand, halbtot. Doch plötzlich hörte er Schritte. Ein Priester kam den Weg herab. Er kam vom Tempel, wo er gebetet hatte. Der Priester wird gewiss helfen, hoffte der verwundete Mann. Aber der Priester rührte ihn nicht an. Er ging schnell weiter und ließ ihn im Dreck liegen. Stunden vergingen. Da hörte er wieder Schritte. Ein Levit ging vorüber. Auch er kam vom Tempel, wo er Gott gedient hatte. Der Levit wird gewiss helfen, hoffte der Mann. Aber der Levit blieb nicht einmal stehen. Er ging einfach vorbei. Viele Stunden vergingen. Der Mann hatte schon alle Hoffnung verloren. Da – plötzlich horchte er auf. Jemand ritt auf einem Esel das Tal herauf. Ein Fremder war es, ein Samariter. Der wird mir nicht helfen, dachte der Mann am Wegrand. Der gehört ja gar nicht zu unserem Volk! Aber nein! Der Mann traute seinen Augen nicht: Der Esel blieb stehen! Der Samariter stieg ab! Er kam auf ihn zu. „Du Armer!", rief der Samariter voll Mitleid. „Was haben sie mit dir gemacht?" Und er beugte sich über ihn, wusch das Blut mit Öl und Wein ab und verband seine Wunden. Dann hob er ihn vorsichtig hoch und setzte ihn auf den Esel. Behutsam führte er ihn den steilen Weg hinauf und brachte ihn zur nächsten Herberge. Dort hielt er an. Er trug den Verletzten ins Haus und pflegte ihn. Am nächsten Morgen rief er den Wirt, gab ihm zwei Silbermünzen und bat ihn: „Sorge gut für den Mann! Und pflege ihn, bis er gesund ist! Und wenn du noch mehr Geld brauchst, will ich's dir bezahlen, wenn ich zurückkomme."«

Hier endete Jesus. Und er wandte sich an den Gelehrten und fragte: „Nun sag selbst! Wer von den dreien war dem Verletzten am nächsten:"

der Priester, der Levit oder der Samariter?"
Das war keine schwere Frage.
„Natürlich der Samariter“, antwortete der Gelehrte.
„Gut“, sagte Jesus, „dann mach es wie er!“

- Den Kindern die Bibelstelle vorlesen. (*Sitzkreis auf Polster*)
- Die Geschichte von den Kindern als "Bildgeschichte" nacherzählen lassen.
Die "Bilder" (*Zeichnungen - Größe A3*) in die richtige Reihenfolge bringen – auf Wäscheleine aufhängen.
- Wieder einen Sitzkreis bilden, so dass man die Bildergeschichte sieht.

Kinder nach Situationen aus ihrem Alltag fragen:

- Wo haben wir schon mal etwas ähnliches erlebt?
 - Welche Situationen aus unserem Leben können wir mit den Bildern vergleichen?
 - Wie können wir in solchen Situationen helfen?
 - ...
- Anschließend gegenseitig Verarzten/Verbinden mit Verbandsmaterial (Pflaster, Mullbinden, ...) und Salbe (Hautcreme) → VERBANDSKOFFER!!!

Station 3: Berufung der Jünger

ORT	See Genezareth
Biblische Person	Petrus
Ort, wo das stattfindet	Erzähl-Café
Material	Angeln zum Auswerfen (s. JS – Magnet) Fische Blaue und braune Tücher Tische als Boot Lied – einspielen auch auf CD (Komm mit mir, ich lade dich ein) [nachzuhören auf: http://pfarreleben.graz-seckau.at/sakramente/eucharistie-erstkommunion unter DOWNLOAD]
	Apostelnamen (für das Lied) Fischernetz

Mt 4,18-22
oder
Mk 1,16-20

Jesus kam zum See Genezareth.
Dort sah er ein Boot am Ufer.
Zwei Fischer saßen darin. Die warfen gerade ihre Netze ins Wasser.
Da rief Jesus zu ihnen hinüber: „Kommt und geht mit mir!
Ihr sollt meine Jünger sein. Menschenfischer sollt ihr werden.“
Sogleich ließen die Fischer das Boot und die Netze zurück
und folgten Jesus und wurden seine Jünger.
Petrus und Andreas hießen die beiden.
Sie waren Brüder.
Ein Stück weiter lag noch ein Boot am Ufer.
Ein alter Fischer saß darin mit seinen zwei Söhnen.
Sie flickten gerade ihre Netze. Jesus ging auf die beiden zu und rief:
„Kommt auch ihr! Auch ihr sollt meine Jünger sein.“
Da standen die beiden auf, ließen ihren Vater zurück und folgten Jesus
und wurden seine Jünger.
Johannes und Jakobus hießen die beiden.
Auch sie waren Brüder.
Nun hatte Jesus schon vier Jünger. Bald darauf rief er noch andere zu sich,
bis er schließlich zwölf Jünger hatte.
Sie zogen mit ihm durch das Land und waren immer bei ihm.
Sie sahen, wie er den Menschen half,
und hörten, was er ihnen von Gott erzählte.
Er war ihr Lehrer, und sie waren seine Schüler.
Und sie liebten ihn mehr als ihren besten Freund.

Zuerst Angeln die Kinder Fische.

Erzählen: Am See Genezareth gibt es viele Fischer

Dann versuchen die Kinder, mit den Angeln Fische zu fangen.

SPIEL

Erzähler: Der See Genezareth in Galiläa ist groß und hat viele Fische. Aber es ist nicht leicht, sie zu fangen. Nachts, wenn andere schlafen, muss man die Boote hinausrudern; dann kann man die meisten Fische fangen. Die kleinen Netze wirft ein Mann allein aus. Die großen Netze sind so schwer, dass mehrere Männer ziehen müssen, bis sie richtig im Wasser liegen. Manchmal kommt ein Sturm auf. Dann wird es gefährlich für die Fischer. Sie rudern ans Ufer zurück und haben nichts gefangen. Wenn sie einen guten Fang gemacht haben, müssen die Fische sortiert und dann , verkauft werden. Erst dann können die Fischer ein wenig schlafen. Zu Mittag werden die Netze gereinigt, geflickt und zurechtgelegt.

Fischer: Wir flicken die Netze.	Echo: Sie flicken die Netze.
Wir rudern das Boot.	Sie rudern das Boot.
Wir fahren hinaus.	Sie fahren hinaus.
Wir werfen das Netz aus.	Sie werfen das Netz aus.
Wir fangen die Fische.	Sie fangen die Fische.
Wir ziehen das Netz ein.	Sie ziehen das Netz ein.

Erzähler: Heute ist etwas vorgefallen, was das Leben der Fischer völlig verändert hat. Jesus war am See Genezareth. Er war Zimmermann gewesen und hatte bei Josef in Nazareth gearbeitet. Aber er war ein Besonderer, anders als sie alle. Seit einiger Zeit zog er durch die Dörfer und predigte von Gottes Reich, das jetzt beginnen sollte. Sie glaubten ja auch an den Gott ihrer Väter; aber so eindringlich und anschaulich wie Jesus konnte keiner von Gott reden. Als Petrus und Andreas, zwei Brüder, gerade ihre Netze auswarfen, rief Jesus:

Jesus: Kommt und geht mit mir! Ihr sollt meine Jünger sein. Menschenfischer sollt ihr werden. So wie ihr heute Fische gefangen habt, werdet ihr mit mir Menschen gewinnen, Menschen für Gott.

Petrus: Ich soll für Gott Menschen gewinnen? Wie soll ich das denn können?

Jesus: Du wirst es bei mir lernen.

Erzähler: Sofort ließen sie ihre Netze liegen und folgten Jesus nach. Ein Stück weiter lag noch ein Boot am Ufer. Ein alter Fischer saß darin mit seinen zwei Söhnen, Jakobus und Johannes. Sie flickten gerade ihre Netze. Jesus ging auf die beiden zu und rief:

Jesus: Kommt auch ihr! Auch ihr sollt meine Jünger sein.

Jakobus und Johannes: Ja, auch wir folgen dir!

Erzähler: Die beiden standen auf, ließen ihren Vater zurück und folgten Jesus und wurden seine Jünger. Nun hatte Jesus schon vier Jünger. Bald darauf rief er noch andere zu sich, bis er schließlich zwölf Jünger hatte.

(Jesus und Jünger gehen singend und holen die restlichen acht Jünger ab!)

Liedruf: Komm mit mir, komm mit mir!
Ich lade dich ein!
Sag willst du, sag willst du mein guter Freund sein?
Ich lade dich ein! Ich lade dich ein!

Jünger: Das Netz bleibt zurück.	Echo: Das Netz bleibt zurück.
Das Boot bleibt zurück.	Das Boot bleibt zurück.
Der Korb bleibt zurück.	Der Korb bleibt zurück.

Jesus und seine bereits berufenen Jünger gehen herum.
 Jesus bleibt stehen, gibt einem neuen die Hand.
 Liedruf wird gesungen.
 Gemeinsam gehen sie weiter.
 Einer nach dem anderen folgt Jesus nach.
 Zum Schluss stehen alle im Halbkreis und singen:

Liedruf: Komm mit mir, komm mit mir!

Ich lade dich ein!

Sag willst du, sag willst du mein guter Freund sein?

Ich lade dich ein! Ich lade dich ein!

(nachzuhören auf: <http://pfarreleben.graz-seckau.at/sakramente/eucharistie-erstkommunion> unter DOWN-LOAD)

Komm mit mir

1. Komm mit mir, komm mit mir! Ich la - de Dich ein!

Sag' willst Du, sag', willst Du mein gu - ter Freund sein?

Ich la - de Dich ein! Ich la - de Dich ein!

Zuerst die Namen der Apostel – dann die Namen der Kinder

Station 4: Begegnung mit Maria Magdalena

ORT	Jerusalem
Biblische Person	Maria Magdalena
Ort, wo das stattfindet	Im Freien oder im kleinen Pfarrsaal
Material	CD Player
	Musik
	Tänze
	Tücher
	(wenn Quizfragen, dann auch Gummibärli)
	Geräusche: Peitsche
	Schwer Schnaufen
	Holz fallen lassen
	Weinen / Schluchzen
	Nagel reinschlagen
	Stein verschließen
	„Morgenerwachen“

Mt 28,1-10
oder
Mk 16,11

Der Festtag war vorüber. Ein neuer Tag brach an.
Noch war es still und dunkel in Jerusalem.
Doch zwei Frauen waren schon unterwegs:
Maria und Maria Magdalena.
Sie gingen zum Grab Jesu und hatten ein Gefäß mit duftender Salbe bei sich.
Damit wollten sie den Leichnam Jesu einsalben.
Als sie zum Garten kamen, sahen sie schon von weitem den großen Stein, der vor dem Grab lag.
Und sie fragten sich besorgt: „Wer wälzt uns den Stein weg?“
Aber sieh' da!
Plötzlich bebte die Erde.
Ein Blitz fiel vom Himmel, so hell, dass die Wächter am Grab vor Schreck umfielen.
Auch die Frauen erschrakten und sahen hinüber zum Grab.
Sie trauten ihren Augen nicht: Der Stein war weggewälzt!
Schnell liefen sie zum Grab und schauten hinein.
Aber - was war das?
Das Grab war leer!
Nein, nicht leer!
Ein Mann saß am Eingang der Höhle.
Ein Engel, ein Bote Gottes, in leuchtendem Kleid.
Erschrocken schlugen die Frauen ihre Hände vor das Gesicht.
Aber der Engel sprach: „Fürchtet euch nicht! Ich weiß, wen ihr sucht:
Jesus, den sie gekreuzigt haben. Aber er ist nicht hier.
Er ist auferstanden, wie er gesagt hat.
Kommt her und seht, wo er gelegen hat!“
Die Frauen wussten nicht, was sie sagen sollten.
Zitternd sahen sie in das offene Grab. Und wirklich!
Es war, wie der Engel gesagt hatte: Das Grab war leer.
Da flohen die Frauen aus dem Garten.
Sie bebten am ganzen Leib. Sie wussten nicht:
Sollten sie lachen oder weinen vor Freude.
Auf einmal kam ihnen ein Mann entgegen.
Plötzlich erkannten sie ihn. Jesus war es!
Ja, er war es wirklich.
Er lebte!
Da fielen die Frauen vor Jesus nieder, streckten ihre Hände aus und umfassten seine Füße.
Aber Jesus sprach zu ihnen: „Fürchtet euch nicht!
Auf, geht schnell zu den Jüngern und erzählt ihnen,

was ihr erlebt habt!
Und sagt ihnen: Auch sie werden mich wiedersehen."
Da eilten die Frauen zurück in die Stadt,
voll Furcht und voll Freude, und kamen zu den Jüngern, die immer noch weinten und
klagten.
„Freut euch!“, riefen die Frauen. „Jesus lebt! Er ist auferstanden!
Wir haben ihn selbst gesehen.“
Aber die Jünger schüttelten traurig den Kopf und wollten ihnen nicht glauben.

„Das geheime Geräusch“

„Maria Magdalena“ erzählt.

Im Zurückschauen begegnen diese Geräusche.

„Ich erinnere mich noch an den Karfreitag ... „
Erzählen und dazwischen Geräusche → was war das?

Diese Geräusche helfen zu entdecken, worum es geht:

Peitsche knallt

Schnaufen – schweres Kreuz tragen

Holz fallen lassen

Weinen, Schluchzen → weinende Frauen

Nagel reinschlagen – wo kommt das Geräusch her?

Stein verschließen

STILLE

Morgenerwachensgeräusche – Vogelzwitschern

Trommel klopfen – mein Herz hat geklopft.

Stein wegrollen

Könnt euch vorstellen, was das jetzt war ...

Und wie und warum ich so traurig war?

„War das herrlich bei Auferstehung ...“

Und wie geht's ihr jetzt?

→ „Ich bin so fröhlich ... tanzt mit mir!“

Dann gemeinsame Tänze.

Station 5: Begegnung mit Jona

Boot derzeit in der VS-Fladnitz

ORT

Biblische Person

Ort, wo das stattfindet

Material

Jona auf Weg nach Ninive – am Mittelmeer

Jona

Spielplatz (hinter dem Garten) oder großer Pfarrsaal

Blaue Tücher

Schiff / Boot (Schachtel oder Planschbecken)

dickere Turnmatte oder Matratze

Gebläse für Sturm

CD Player

Zelt (Wal)

Jona 1,1-3,3

Jona war ein Prophet in Israel.

Eines Tages sprach Gott zu ihm: „Jona, steh auf! Verlasse dein Land und geh in die Stadt Ninive! Warne die Menschen dort! Denn sie richten großes Unheil an.“

Da erschrak Jona. „Nach Ninive?“, sagte er sich.

„Nein, da gehe ich nicht hin. Dort wohnen doch meine Feinde! Sollen die Menschen dort machen, was sie wollen! Mich geht das nichts an. Ich gehe nicht nach Ninive. Aber ich weiß, was ich mache: Ich laufe einfach davon. Dann kann mich Gott nicht mehr finden. Dann muss ich auch nicht nach Ninive gehen.“

Da stand Jona auf und lief weg. Nicht nach Ninive, sondern zum Meer lief er. Dort lag ein Schiff im Hafen, das fuhr nach Tarsis, ganz weit im Westen.

Jona ging hin und bat: „Kann ich mit euch fahren?“

Und er zahlte das Fahrgeld, stieg in das Schiff und fuhr auf und davon.

Der Wind blies voll in die Segel. Das Schiff glitt ruhig durchs Wasser. Aber Jona sah nichts davon. Er lag ganz unten im Schiff und dachte zufrieden: „Hier kann mich Gott nicht sehen.“

Da zog plötzlich ein Unwetter auf. Der Himmel wurde ganz schwarz. Es blitzte. Es donnerte. Der Sturm brauste und peitschte über das Wasser. Und haushohe Wellen schlugen gegen das Schiff, so dass es krachte.

Da erschrakten alle Matrosen und schrien vor Angst. Sie hoben die Hände zum Himmel und beteten zu ihren Göttern: „Rettet uns! Helft uns, ihr Götter!“

Aber Jona lag unten im Schiff. Er schlief tief und fest. Da stieg der Kapitän zu ihm hinab, rüttelte ihn wach und rief: „Was fällt dir ein? Wie kannst du jetzt schlafen? Steh auf! Ruf deinen Gott an! Vielleicht hilft er uns.“

Da stand Jona schnell auf und ging zu den anderen an Deck.

Als er aber den Sturm und die Wellen sah, da wusste er plötzlich: Gott hatte ihn gefunden.

„Bist du schuld an dem Sturm?“ fragten in die Matrosen.

„Ja“, sagte Jona, „ich bin es.“

Die anderen schauten Jona entsetzt an.

„Wer bist du denn?“, fragten sie. „Und woher kommst du?“

Jona antwortete: „Ich komme aus dem Land Israel. Und ich glaube an Gott, den Herrn, der die Erde und alle Meere gemacht hat. Aber ich bin vor ihm geflohen. Darum hat er diesen Sturm geschickt.“

„Aber“, so fragten die anderen, „was sollen wir nun mit dir machen?“

Jona schlug vor. „Werft mich ins Wasser! Dann hört der Sturm sicher auf.“

Aber die Matrosen wollten es anders versuchen. Sie legten sich in die Ruder und ruderten mit aller Kraft. Doch sie kamen nicht gegen den Wind an.

Da wussten sich die Matrosen keinen Rat mehr.

„Ach Herr“, beteten sie, „vergib uns, was wir jetzt tun!“

Und sie packten Jona und warfen ihn in das Wasser. Da hörte der Sturm plötzlich auf. Die Wellen legten sich. Und der Himmel hellte sich auf.

Als die Matrosen das sahen, betete sie Gott an und brachten ihm Opfer.

Aber Jona? Was wurde aus ihm? Ertrank er im Meer?

Nein, Gott schickte einen riesigen Fisch. Der verschluckte Jona mit Haut und mit Haar. Und noch bevor Jona begriff, was mit ihm geschah, saß er im Bauch des Fi-

sches.

Es war dunkel um Jona her und sehr eng. Aber er war gerettet!

Da sang Jona ein Danklied und sprach dieses Gebet:

„Ich rief zu dem Herrn in meiner Angst.

Und er antwortete mir. Wasser umgaben mich und gingen mir ans Leben.

Aber du hast mein Leben aus dem Verderben geführt, Herr, mein Gott!“

Nach 3 Tagen spuckte der Fisch Jona aus und schleuderte ihn an die Küste.

Da sprach Gott noch einmal:

„Jona, steh auf! Geh nach Ninive! Sag den Menschen dort alles, was ich dir sage!“

Da gehorchte Jona, stand auf und ging nach Ninive.

Geschichte erzählen:

Jona gehorchte Gott nicht, anstatt nach Ninive zu gehen läuft er einfach davon.

Er begibt sich auf ein Schiff um sich vor Gott zu verstecken.

Der Wind bläst in die Segel und das Schiff gleitet ruhig durchs Wasser.

Plötzlich zieht ein Unwetter auf, der Himmel wurde schwarz (**ev. Licht ausschalten – nur im Pfarrsaal möglich**)

Es blitzt und donnert (**Geräusche eines Gewitters einspielen**)

der Sturm braust (**mit Gebläse Wind erzeugen**).

Alle haben große Angst und schreien vor Panik (**Kinder schreien lassen**)

Als Jona die Wellen sieht, da weiß er Gott hat ihn gefunden.

Die Matrosen fragen Jona, ob er Schuld ist an diesem Sturm?

„Ja“ sagt Jona „ich bin es.“

Er erzählt ihnen die Geschichte warum er geflohen ist.

Jona schlägt vor „werft mich ins Wasser. Dann hört der Sturm auf!“

Die Matrosen wollen es zuerst nicht, aber dann werfen sie Jona ins Wasser (**Kinder werden wie Jona ins Wasser – auf Matratze geworfen!**)

Da hört der Sturm auf (**Gebläse ausschalten**)

Die Matrosen machen sich große Sorgen um Jona, aber Gott schickt einen riesigen Fisch der Jona verschluckt.

Jona sitzt nun im Bauch des Fisches (*Kinder gehen in das Zelt, Kinder können erzählen wie es ihnen ergangen ist, wie sie ins Wasser geworfen wurden? Wie fühlt es sich an im Bauch eines Fisches? Über was dachte Jona im Bauch des Fisches nach? Geht es uns auch manchmal so, dass etwas von uns verlangt wird und wir uns davor drücken wie Jona es getan hat? ...*

Danach können noch Geräusche wie Meeresrauschen; Walgesänge und Herztöne eingespielt werden.)

Jona wird nach drei Tagen vom Fisch ausgespuckt.

Gott befiehlt ihm noch mal nach Ninive zu gehen.

Diesmal gehorcht Jona, steht auf und geht nach Ninive.

Station 6: Begegnung mit Josef und Maria

ORT	Nazareth
Biblische Person	Maria und Josef
Ort, wo das stattfindet	Räume hinter der Bühne, großer Pfarrsaal
Material	Spiele für Kinder zur Zeit Jesu [Kreiselspiel, Murmelspiele] Verschiedene Früchte benennen und verkosten: Orangen, Feigen, Granatäpfel, Oliven, Datteln, Weintrauben, Mandeln

Lk 2,41-52 ^{51a} Jesus kehrte mit seinen Eltern,
Maria und Josef nach Nazareth zurück
und war ihnen gehorsam.
⁵² Jesus wuchs heran,
und seine Weisheit nahm zu,
und er fand Gefallen bei Gott und den Menschen.

Weitere Bibelstelle:

Der Engel kommt zu Maria (Lk 1)

Was wir wissen können:

Der Engel kommt zu Maria
Aufwachsen in Nazareth: Josef und Maria.

Jesus – ein Kind wie ich

HILFE: BUCH (VS-Passail): Jesus, ein Kind wie ich (Wie war das bei mir – und so auch Jesus).

Hat gern Früchte mögen von diesem Land → Obstsalat-Salat [Einstiegsspiel am Montag beim Treffen]
Was hat Jesus als Kind erlebt.

Auswählen, was mit den KoKis gemacht wird:

- Obstsalat
- Kreiselspiele
- Murmelspiele (s. dazu die Spiele auf den nächsten Seiten)
- Verkosten, was da wächst, wo Jesus gelebt / gespielt hat.

Der 12-jährige Jesus geht mit Eltern heim.

Jonglieren

Bei diesem Spiel kniet einer der beiden Spieler auf dem Boden. Er wirft eine Murmel hoch in die Luft, anschließend wirft er eine zweite Murmel hinterher, dann fängt er die erste und anschließend die zweite Murmel wieder auf. Diesen Wurf wiederholt er fünfmal, dann ist der zweite Spieler an der Reihe. Kann ein Spieler eine Murmel nicht auffangen, erhält er einen Minuspunkt. Der Spieler, der nach einem Durchgang die wenigsten Minuspunkte hat, ist Sieger.

Wenn ihr keine Murmeln zur Hand habt, könnt ihr diese beiden Spiele auch sehr gut mit Nüssen, Kastanien oder Kirschkernen spielen.

Kühe hüten

Für dieses Spiel müsst ihr zu zweit sein. In einen kleinen Kreis (Durchmesser etwa 30 Zentimeter) werden sechs Murmeln gelegt. Der erste Spieler wirft eine Murmel hoch und versucht, während die Murmel in der Luft ist, eine Kuh, also eine Murmel, schnell aus dem Kreis zu schieben. Dabei muss er sich beeilen, weil er

die geworfene Murmel wieder mit der Hand auffangen muss. Der Spieler bleibt so lange am Zug, bis er alle sechs Kühe aus dem Stall geholt hat. Macht der Spieler einen Fehler und die Wurfkugel fällt auf den Boden oder er schafft es nicht, eine Kugel aus dem Kreis zu schieben, ist der zweite Spieler an der Reihe. Die Anzahl der >Kühe<, die pro Runde aus dem Stall geholt werden, zählen als Punkte. Nach einer bestimmten Anzahl von Runden werden die Punkte zusammengezählt. Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat.

Am besten ist es, die jeweils erzielte Punktezahl zu notieren.

Auf diese Weise kann man die Punkte auch leichter addieren, wenn das Spiel beendet ist.

Das große Murmelraten

Dieses Spiel ist für zwei Spieler gedacht. Ein Spieler versteckt eine beliebige Anzahl Murmeln in seiner Faust. Der zweite Spieler muss nun raten, wie viele Murmeln der andere in seiner Faust hat.

Errät er die Zahl, dann darf er diese Murmeln behalten. Gibt es eine falsche Antwort, so muss er dem anderen Spieler die Anzahl Murmeln geben, die zwischen der erratenen und der wirklich vorhandenen Anzahl von Murmeln liegt. Sind zum Beispiel fünf Murmeln in der Hand und der Spieler sagt >drei<, so erhält sein Gegenspieler von ihm zwei Murmeln. In der nächsten Runde darf dann der andere Spieler Murmeln in seiner Faust verstecken.

Die Indianer in Nordamerika kennen ähnliche Ratespiele wie die hier beschriebenen. Statt Murmeln verwenden sie zum Murmelraten kleine Steinchen. Auch ihr könnt vor Beginn des Spiels kleine Steinchen suchen und sie statt Murmeln zum Spielen verwenden.

Händeraten

Wenn ihr mehr als zwei Spieler seid und das große Murmelraten spielen wollt, ändert ihr die Regeln etwas ab. Ihr setzt euch im Kreis auf den Boden. Ein Spieler versteckt eine beliebige Anzahl von Murmeln in seiner Faust. Nun wird reihum geraten, wie viele Murmeln der Spieler in seiner Faust hält. Derjenige Spieler, der als erster die genaue Anzahl errät, darf die Murmeln an sich nehmen und dann in der nächsten Runde die Murmeln in seiner Faust verstecken. Die Spieler, die falsch geraten haben, müssen keine Murmeln abgeben.

Das Schlösschen

Für dieses Spiel müsst ihr mindestens zu zweit sein. Der erste Spieler, der an der Reihe ist, baut aus vier Murmeln ein Schlösschen: Drei Murmeln bilden die Grundmauern, die vierte kommt als Turm obenauf. Dann ritzt ihr in drei bis vier Meter Entfernung eine Wurflinie in den Boden. Nun versuchen die Mitspieler nacheinander mit einer Murmel das Schloss zu treffen und es so einstürzen zu lassen. Gelingt dies einem Spieler, darf er die vier Schlossmurmeln, seine eigene sowie alle vorher danebengeschossenen Klicker seiner Mitspieler behalten. Trifft in einem Durchgang keiner das Schloss, so darf der Schlossbesitzer die Schlossmurmeln und die verschossenen Klicker seiner Mitspieler behalten. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe sein Schloss aufzubauen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder aus der Runde einmal ein Murmelschloss gebaut hat.

Das Römische Kastell

Zuerst kommen bei diesem Spiel zwölf Murmeln in eine gemeinsame Kasse. Davon werden aus jeweils vier Murmeln drei Schlösschen gebaut: Drei Murmeln bilden die Grundmauern, die vierte kommt als Turm obenauf. Die drei Türmchen werden nebeneinander in zwei, vier und sechs Meter Abstand zu einer Wurflinie aufgebaut. Nun darf jeder Spieler nacheinander dreimal werfen. Bringt er ein Türmchen zum Einsturz, so erhält er 10 Punkte für das zwei Meter entfernte, 20 Punkte für das vier Meter entfernte und 30 Punkte für das sechs Meter entfernte. Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, werden eingestürzte Türmchen wieder aufgebaut. Wer die meisten Punkte erzielt hat, ist Sieger.

Dieses Spiel kannten bereits die Bewohner des antiken Roms. Römische Kinder spielten gerne mit Murmeln aus Stein, Ton oder Glas. Hatten sie keine Murmeln zur Verfügung so verwendeten sie zum Spielen einfach Nüsse.

Zielmurmel

Der erste Spieler schnippt von der Wurflinie aus eine große Glasmurmeln beliebig weit weg. Nun müssen die Mitspieler nacheinander versuchen, von der Wurflinie aus diese Glaskugel zu treffen.

Derjenige, der die große Murmel trifft, darf sie behalten und auch die bisher geschossenen Murmeln seiner Mitspieler. Er darf dann beim nächsten Durchgang die große Glasmurmeln werfen. Trifft keiner die große Murmel, so darf der Besitzer die verschossenen Murmeln seiner Mitspieler aufsammeln, sie behalten und die

große Murmel erneut werfen. Sieger ist, wer nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Durchgängen die meisten Murmeln gewonnen hat.

Lustiges Murmelrennen

Dieses Spiel ist besonders lustig, wenn mehr als drei Spieler daran teilnehmen. Von der Startlinie aus wirft ein Spieler eine große Glasmurmel. Kurz darauf gibt derselbe Spieler das Kommando >Los!<. Dann werfen die übrigen Mitspieler von der Startlinie aus ihre Murmeln und versuchen, die große rollende Kugel zu treffen. Wem dies als erster gelingt, der ist Sieger dieses Durchgangs und darf in der nächsten Runde die große Murmel werfen und das Kommando geben.

Beim Murmelrennen müssen alle Mitspieler genau aufpassen, damit sie sehen, welche Murmel als erste die große rollende Kugel trifft. Stoßen zwei Murmeln gleichzeitig an die Zielmurmel, so wird das Spiel einfach wiederholt.

Doppelpass

Ihr grabt mit dem Schuhabsatz eine Kuhle in den Boden und zieht etwa drei Meter davon entfernt eine Wurflinie. Dann legt ihr die Anzahl der Murmeln fest, um die in einer Runde gespielt wird; es sollten zwischen zwei und sechs Murmeln sein. Alle Spieler werfen nun gleichzeitig nach der Mulde, wobei jedoch keine einzige Murmel hineinfallen darf. Wem dies gelingt und wer dabei mit einer seiner Murmeln der Mulde am nächsten kommt, der darf im nächsten Durchgang mit dem Schnippen beginnen. Er wählt eine Murmel aus und schnippt mit dieser gegen eine zweite Murmel.

Trifft er diese Murmel, dann muss er beim nächsten Schuss versuchen, beide Murmeln einzulochen. Gelingt es ihm, darf er diese beiden Murmeln behalten und sich ein weiteres Paar suchen, das er wie das vorherige einlochen muss. Zielt er daneben, darf der nächste Spieler sein Glück versuchen.

Bei diesen beiden Spielen müsst ihr die Murmeln ganz besonders geschickt schnippen. Mit einer Murmel eine zweite anzustoßen und auf diese Weise einzulochen, ist gar nicht so einfach, aber mit etwas Übung schafft ihr das sicherlich.

Murmelklicken

Dieses Spiel könnt ihr zu zweit spielen. Jeder gibt vier Murmeln als Einsatz. Von einer Wurflinie aus werft ihr nach einer zwei Meter entfernten Kuhle. Hat ein Spieler alle Murmeln in die Kuhle geworfen, hat er die Runde gewonnen. Sind nicht alle Murmeln in der Grube gelandet, so darf ein Spieler mit dem Schnippen beginnen. Er muss dabei immer mit einer Murmel den Schusser, den er einlochen möchte, anstoßen. Nur die letzte Murmel auf dem Spielfeld darf er direkt ins Loch schnippen. Sind alle Murmeln eingelocht, kommt der Gegner an die Reihe. Für jedes zusätzliche Schnippen nach dem Werfen gibt es einen Strafpunkt. Wer nach einem Durchgang die wenigsten Strafpunkte oder gar keinen hat, ist Sieger.

Station 7: Begegnung mit dem Hirten der Schafe

ORT	Bethlehem
Biblische Person	Hirte
Ort, wo das stattfindet	Jugendraum
Material	Schafwolle Vorlage / Schablone für das Basteln Die Füße könnten schon fertig vorbereitet sein
Geschichte zur Bibelstelle	Der Hirte und das verlorene Schäfchen

Eines Tages sprang das kleine Schäfchen begeistert einem Schmetterling hinterher und entfernte sich so von seiner Herde. Da kam der Hirte, um seine Schafe zu zählen. „Achtundneunzig, neunundneunzig – ein Schaf fehlt!“, sagte er erschrocken. Er rief: „Wo bist du, kleines Schäfchen?“ Aber das kleine Schäfchen hörte ihn nicht. Es war beschäftigt, den Schmetterling hinter dem Busch zu verfolgen. Der gute Hirte wusste, dass das kleine Schaf in Schwierigkeiten geraten konnte. Ich muss los und nach meinem verlorenen Schäfchen suchen, dachte er. Also schaute er, dass die anderen Schafe in Sicherheit waren. Dann nahm er seinen Hirtenstab und lief ins Tal. In der Zwischenzeit verfolgte das kleine Schäfchen den Schmetterling über eine schöne Blumenwiese. Als es kurz stehen blieb, um an den Blumen zu riechen, huschte eine Maus vorbei. Das kleine Schäfchen sprang ihr hinterher. Dann lief der Schäfer den Hügel hinauf. Er stütze sich auf seinen Stab und schaute und schaute. „Wo bist du, kleines Schaf?“, rief er. Aber das kleine Schaf hörte ihn nicht. Es war an einen Bach gekommen. Nach dem ganzen Hüpfen und Springen war es durstig geworden. Also blieb es im hohen Gras stehen, streckte den Kopf vor und trank ein bisschen kühles Wasser. Dann ging der gute Hirte die Berge hinauf. Er schaute nach oben und nach unten und nach allen Seiten. „Wo bist du, kleines Schaf?“, rief er wieder. Aber das kleine Schaf beobachtete ein paar Eidechsen, die von einem Felsen gehüpft waren. Eine Eidechse lief in eine Höhle und das kleine Schäfchen sprang hinterher. Es hörte das Rufen des guten Hirten nicht. In der Nähe des Hügels glaubte der Schäfer etwas zu hören. Also blieb er stehen und lauschte. „Mäh!“, rief das kleine Schaf. Die Eidechse kam aus der Höhle geflüzt und versteckte sich in einem dornigen Gestrüpp. Das kleine Schäfchen sprang hinterher – und bevor es wusste, wie ihm geschah, hatte es sich in den Dornen verheddert und war gefangen. „Mäh“, schrie es. „Mäh!“ Der gute Hirte hörte das Mähen des Schäfchens und kam ihm zu Hilfe gerannt. „Da bist du ja, kleines Schäfchen“, sagte er. „Endlich habe ich dich gefunden!“ Der Schäfer befreite das Schaf, nahm es fest in seine Arme und brachte es nach Hause. Dann rief er seine Freunde: „Kommt und feiert mit mir, denn ich habe mein kleines Schäfchen, das verloren war, wieder gefunden.“

In der Bibel steht, dass Jesus wie der gute Hirte ist und wir Menschen wie das kleine Schaf. Wenn wir verloren gehen, sucht Jesus uns und bringt uns wohlbehalten nach Hause zurück.

[Der Hirte und das verlorene Schäfchen, PATTLOCH, ISBN-13: 978-3-629-01380-4, ISBN-10: 3-629-01380-5]

Zunächst wird die Geschichte „Der Hirte und das verlorene Schäfchen“ vorgelesen – mit dem Bilderbuch.

Dann werden weiße und schwarze Schafe gebastelt.

Dann sind „Schafspiele“ möglich,
bzw. mit den Schafen spielen.

- die Geschichte nachspielen
- ODER einer ist der Hirte ... die Schafe folgen ... eines ist verloren ... Hirte muss suchen ...

Station 8: Begegnung auf dem Weg nach Emmaus

Für die Station zum Schießhütterl braucht es mehrere, die mithelfen.

1 KoKi-Eltern muss Kind rauf führen

ORT

Biblische Person

Ort, wo das stattfindet

Material

Emmaus

Zwei Jünger und Jesus

Weg zur Schießhütte

Taferl für EMMAUS hinauf

Fladen-Brot (kleinere Fladen und einkerben für 8 Personen)

Traubensaft

Hinweisschild: nach EMMAUS

Lk 24

Es war Abend geworden.

Zwei Männer wanderten von Jerusalem zu dem kleinen Dorf Emmaus.

Sie waren Freunde Jesu gewesen.

Traurig gingen sie nebeneinander her und unterhielten sich miteinander.

„Nun ist alles vorbei“, klagte der eine.

„Jesus, unser Lehrer, ist tot. Wir aber hatten gehofft, würde unser König werden.“

„Ja“, fiel der andere ein.

„Warum musste Jesus sterben? Wir werden es nie begreifen.“

Als sie so redeten, holte ein Fremder sie ein.

Erst bemerkten sie ihn gar nicht. So sehr waren sie in ihr Gespräch vertieft.

Doch der Fremde sprach sie an: „Von wem redet ihr? Warum seid ihr so traurig?“

Verwundert blieben die beiden stehen.

„Wie?“, fragten sie erstaunt.

„Du weißt nicht, was in Jerusalem geschehen ist?“

„Was denn?“, entgegnete der Fremde.

Da fingen die beiden an zu erzählen: „Kennst du Jesus von Nazareth?“

Er wurde getötet und ans Kreuz gehängt wie ein Verbrecher.

Aber er war kein Verbrecher. Er hat nur Gutes getan.

Und wir hatten gehofft, er sei der Retter und werde unserem Volk helfen.

Doch nun ist er tot, schon den dritten Tag.

Aber stell dir vor: Heute Morgen kamen Frauen, die erzählten:

„Jesus lebt! Sein Grab ist leer.“

Doch wir wissen nicht, was wir davon halten sollen.“

„Ach ihr!“, rief der Fremde.

„Warum wollt ihr nicht glauben, was doch schon die Propheten vorausgesagt haben?“

Musste es nicht so geschehen?

Wenn Jesus der Retter ist,

musste er dann nicht leiden und sterben und auferstehen?“

Und er erklärte ihnen alles, was in der Heiligen Schrift über den Retter stand.

Die beiden hörten aufmerksam zu. Wie lebendig der Fremde die Schrift auslegte!

Ganz anders als ihre Gelehrten!

So etwas hatten sie noch nie gehört. Wer konnte dieser Fremde nur sein?

Es war schon spät, als sie endlich in Emmaus ankamen.

Die Sonne ging bereits unter.

Da nahm der Fremde Abschied und wollte weiterziehen.

Aber die beiden drängten ihn:

„Zieh bitte nicht weiter! Bleibe bei uns! Denn bald wird es Nacht.“

Da ging der Fremde mit in ihr Haus und setzte sich mit ihnen zu Tisch.

Und er nahm das Brot, dankte Gott, brach es und gab es den beiden.

Die aber starrten ihn an mit aufgerissenen Augen.

Mit einem Mal begriffen sie, wer da bei ihnen saß:

Jesus war es, ihr Retter und Herr!

Leibhaftig saß er vor ihnen.

Er lebte!

„Jesus!“, wollten sie rufen. „Bist du es wirklich?“

Aber da war Jesus nicht mehr zu sehen.

Die Freunde sahen sich betroffen an. „Wie ist das nur möglich?“, fragten sie sich.
„Den ganzen Weg ging Jesus mit uns. Aber wir haben **ihn** nicht erkannt.
Und doch!
Wie ging uns das Herz auf, als er mit uns sprach und uns die Heilige Schrift erklärte!“
Da hielt es die beiden nicht mehr in ihrem Haus.
Sofort standen sie auf und eilten noch am selben Abend nach Jerusalem zurück.
Dort liefen sie zu dem Haus, wo die Jünger versammelt waren,
klopfen an die Tür und riefen:
„Macht auf! Wir sind es, die Freunde aus Emmaus.
Wir haben gute Nachricht für euch.“
"Wir auch!", riefen die Jünger ihnen entgegen.
„Jesus ist auferstanden! Er ist Petrus erschienen.“
„Ja“, fielen die beiden ein, „er ist wahrhaftig auferstanden!“
Und sie erzählten voll Freude, was sie auf dem Weg erlebt hatten
und wie Jesus das Brot für sie gebrochen hatte.

Es geht um das Gehen, Schweigen, Brot teilen und darinnen Jesus erkennen.

Wir machen uns auf den Weg (*zur Schießhütte*) nach Emmaus (*Hinweisschild*)

Nach dem Überqueren der Straße die Kinder anleiten: wie weit schaffen wir es still zu sein?

Machen uns auf den Weg – erzähl euch von einer Begegnung.

Unterwegs die Einladung:

Wir gehen nach Emmaus: Was wisst ihr dazu?
Wer ist dorthin unterwegs?

Da waren zwei Jünger – wie ist es ihnen ergangen → wir sind uns jetzt auch auf diesen Weg.

Inzwischen einladen zum STILLE sein.

Gemeinsam gehen bis nach EMMAUS

Pfr. kommt entgegen ...

OBEN: Woher ... wohin?
warum dorthin [Jerusalem]
... dann seid ihr Emmausjünger

Wie geht's euch

Wo wart ihr schon

...

oben: will weiter gehen

dann: am Boden damals gegessen --- Hunger

Jesus - betet zuerst

bricht - Erinnerung Abendmahl

warm ums Herz

dann – weiter gehen --- Jesus lebt. Jesus ist auferstanden → allen sagen.

Bei der Schießhütte: das, was in Emmaus passiert ist, machen wir jetzt auch.

Fladenbrot und Becher und Saft.

Brot wird geteilt – und da haben sie Jesus erkannt.