

## JAHRESLOSUNG 2020 „ICH GLAUBE; HILF MEINEM UNGLAUBEN!“

### Spiele-Kette zum Text aus der BasisBibel (Christian Weber)

Um sich der Geschichte, aus der die Jahreslosung für das Jahr 2020 stammt (Markus 9,14-29), anzunähern und Kindern niedrigschwellig und trotzdem eindrücklich Zugangswege zu eröffnen und verschiedene Aspekte der Geschichte nachzuempfinden oder zu erleben, eignen sich spielerische Methoden und Übungen, die mit einer Kindergruppe, Gottesdienstgemeinde, Schulklasse ... durchgeführt werden können.

Ich habe versucht, Spiele und Übungen „entlang der Geschichte“ zu platzieren, so dass auch eine Erzählung in mehreren Abschnitten, die durch Spiele oder Übungen getrennt sind, möglich ist.

Natürlich sind alle Programmteile aber auch einzeln verwendbar oder in anderen Kontexten genauso richtig.

Die Jahreslosung ist Teil einer sehr emotionalen Geschichte. Deswegen ist es sinnvoll, die Wahrnehmung für die Gefühle zu schärfen.

Als Vorbereitung auf den Text spielen wir daher ...

#### **Gefühle-Raten**

<i>Gruppengröße:</i>	<i>ab 8 Personen</i>
<i>Alter:</i>	<i>ab 7 Jahren (Lesefähigkeit ist vorteilhaft)</i>
<i>Dauer:</i>	<i>ca. 7-10 Minuten (inkl. Erklärung und Teambildung)</i>
<i>Wo?:</i>	<i>drinnen oder draußen machbar</i>
<i>Material:</i>	<i>(große) Schilder, auf denen jeweils ein Gefühl aufgeschrieben ist</i>

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Teams sitzen in Stuhlreihen (oder blockweise) nebeneinander. Eine starke räumliche Trennung ist nicht nötig.

Für jede Spielrunde wird jeweils ein Mitglied jedes Teams als Rateperson ausgesucht. Die Ratepersonen stellen sich nebeneinander vor die Gruppe, so dass sie die Mitglieder beider Teams sehen können.

Nun wird ein mit einem Gefühl beschriftetes Schild zwischen Ratepersonen und Gruppe getragen, so dass die Gruppenmitglieder auf den Stühlen es gut lesen und die Ratepersonen es nicht sehen können. Keinesfalls darf dieses zu erratende Gefühl benannt werden.

Das Schild kann zur Seite getragen werden, wenn alle das zu erratende Gefühl gelesen haben.

Auf ein Startsignal der Spielleitung hin, beginnen beide Teams, das zu erratende Gefühl pantomimisch (also OHNE Worte oder Geräusche) darzustellen.

Die Ratepersonen müssen (gleichzeitig) herausbekommen, welches Gefühl dargestellt wird. Ob sie dabei die Darstellung des eigenen oder des gegnerischen Teams nutzen, spielt keine Rolle. Die Ratepersonen dürfen mögliche Antworten reinrufen. Wer zuerst die richtige Antwort sagt, holt einen Punkt für sein Team.

Damit endet eine Spielrunde und mit der Auswahl neuer Ratepersonen beginnt die nächste.

Das Team, das am Ende die meisten Gefühle Erraten hat, gewinnt das Spiel.

Mögliche Gefühle, die dargestellt und erraten werden können, sind:

Ablehnung, Angst, Dankbarkeit, Ekel, Freude, Hass, Hoffnung, Liebe, Sorge, Trauer, Vertrauen, Verzweiflung, Wut ...

#### **Wir lesen oder erzählen Mk 9, 14-16:**

14 Jesus kam mit den drei Jüngern zu den anderen zurück.

Er fand eine große Volksmenge um sie versammelt.

Darunter waren auch einige Schriftgelehrte, die mit den Jüngern stritten.  
15 Die Volksmenge sah ihn sofort und wurde ganz aufgeregt.  
Die Leute liefen zu ihm hin und begrüßten ihn.  
16 Und er fragte sie: „Worüber hattet ihr Streit mit meinen Jüngern?“

Das Thema Streit lässt sich sehr gut erspielen:

### **Standhaft bleiben**

*Gruppengröße:* ab 8 Personen  
*Alter:* ab 8 Jahren  
*Dauer:* ca. 7 min (inkl. Erklärung)  
*Wo?:* drinnen oder draußen.  
*Material:* nichts

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt, die sich entlang einer Linie so aufstellen, dass sich immer zwei Personen direkt gegenüber stehen.

Alle legen ihre Handflächen mit denen der gegenüberstehenden Person aneinander.

Auf ein Startsignal der Spielleitung versuchen alle, nur durch Druck auf die Handflächen, ihr Gegenüber nach hinten zu drücken.

Runde zwei: Alle fassen sich verschränkt an den Unterarmen an und versuchen nach dem Starsignal, das Gegenüber auf die eigene Seite zu ziehen.

### **Wir lesen oder erzählen Mk 9,17-18a**

17 Ein Mann aus der Volksmenge antwortete:

„Lehrer, ich habe meinen Sohn zu dir gebracht. Er ist von einem bösen Geist besessen, der ihn stumm gemacht hat.“

18 Wenn der Geist ihn packt, wirft er ihn zu Boden.

Er bekommt Schaum vor den Mund, knirscht mit den Zähnen und sein ganzer Körper verkrampft sich. (...)

Der Sohn wird immer wieder plötzlich von Anfällen heimgesucht. Ohne Vorwarnung. (Evtl. kurz etwas über Epilepsie erzählen/erklären)

Eine große Belastung für das Kind und alle drumherum. Der Vater würde so gerne helfen und steht seinem Sohn bei. Er kümmert sich immer wieder um ihn, aber heilen kann er seinen Sohn nicht.

Auch dieses Wechselspiel aus plötzlich erlittener Hilflosigkeit durch einen Anfall und das hilflose, aber sehr liebevolle Kümmern des Vaters lässt sich spielerisch nachempfinden.

Und zwar mit dem Spiel ...

### **Böser Geist**

*Gruppengröße:* ab 8 Personen, gerne mehr! Auch mit 100 Personen machbar  
*Alter:* ab 6 Jahren  
*Dauer:* ca. 7-10 Minuten (inkl. Erklärung)  
*Wo?:* drinnen oder draußen. Platz zum Durcheinandergehen wird gebraucht, es sollte aber auch nicht zu weitläufig werden

*Material:* nichts

**Achtung:** Bei dem Spiel kommt es zu Körperkontakt. Kinder, die nicht mitspielen möchten, sollten das auch nicht müssen.

Die Gruppe wird in nummerierte Kleingruppen unterteilt (am einfachsten: Abzählen). Je nach Gruppengröße können das 2-5 Kleingruppen sein.

Dann laufen alle unabhängig von der Gruppenzugehörigkeit durcheinander. Irgendwann ruft die Spielleitung laut eine Gruppennummer auf. Alle Mitglieder dieser Gruppe werden schlagartig vom „Bösen Geist“ überwältigt: Sie seufzen, stöhnen und/ oder schreien und lassen sich (ACHTUNG! Es soll nicht wehtun!) auf den Boden sinken. Alle anderen versuchen, den Mitgliedern der vom „Bösen Geist“ überwältigten Gruppe zu helfen: Sie fangen sie auf, oder helfen ihnen wieder auf. Sie stützen und unterstützen, bis alle (!) wieder stehen. Dann laufen alle wieder durcheinander, bis die Spielleitung eine neue Zahl ausruft.

### **Wir lesen oder erzählen Mk 9, 18a**

„(...) Ich habe deine Jünger gebeten, dass sie den Geist austreiben – aber sie konnten es nicht.“

Geister austreiben – das klingt so, als ob wir dazu dringend auch etwas spielen sollten! Nämlich ...

#### **Schnick-Schnack-Schnuck in Teams**

*Gruppengröße:* ab 8 Personen  
*Alter:* ab 8 Jahren (oder altersgemischt mit noch jüngeren Kindern)  
*Dauer:* ca. 7-10 Minuten (inkl. Erklärung und Teambildung)  
*Wo?:* drinnen oder draußen  
*Material:* nix

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt, die sich an einer Linie gegenüberstellen. Dann ziehen sich beide Gruppen kurz zurück und vereinbaren leise eine der folgenden Rollen, mit der sie anschließend (in Schnick-Schnack-Schnuck-Manier) gemeinsam die andere Gruppe besiegen wollen.

##### **1. Rolle: Böser Geist**

Böse Grimasse machen, Hände „gefährlich“ hochreißen und „BUUUAAHH“ brüllen.  
*Der „Böse Geist“ schlägt den „Armen Jungen“ und wird vom „Verzweifelten Vater“ besiegt*

##### **2. Rolle: Armer Junge**

Auf den Boden setzen, Arme schützend vors Gesicht halten, ängstlich-leidend gucken.  
*Der „Arme Junge“ schlägt den „verzweifelten Vater“ und wird vom „Bösen Geist“ besiegt.*

##### **3. Rolle: Verzweifelter Vater**

Auf die Knie gehen und die Hände betend heben. Laut und verzweifelt „BITTE!“ sagen.  
*Der „Verzweifelte Vater“ schlägt den „Bösen Geist“ und wird vom „Armen Jungen“ besiegt.*

Nachdem die Mitglieder der Teams sich auf eine Rolle geeinigt haben, stellen sich alle wieder gegenüber an der Linie auf. Die Spielleitung zählt bis drei und beide Teams fallen gleichzeitig in ihre Rolle. Die Spielleitung sagt, welches Team mit welcher Rolle diese Runde gewonnen hat. Dann ziehen sich die Teams zur Beratung für die nächste Runde zurück. Das Team, das zuerst 5 Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### **Wir lesen oder erzählen Mk 9, 19-24**

Da antwortete Jesus ihnen:

„Was seid ihr nur für eine ungläubige Generation? Wie lange soll ich noch bei euch bleiben? Wie lange soll ich euch noch ertragen? Bringt ihn zu mir!“

20 Und sie brachten den Jungen zu Jesus.

Sobald der Geist Jesus sah, schüttelte er den Jungen durch heftige Krämpfe.

Er fiel zu Boden, wälzte sich hin und her und bekam Schaum vor den Mund.

21 Da fragte Jesus den Vater: „Wie lange hat er das schon?“

Er antwortete: „Von klein auf. 22 Der böse Geist hat ihn auch schon oft ins Feuer oder ins Wasser geworfen, um ihn umzubringen.

Wenn du kannst, dann hilf uns! Hab doch Erbarmen mit uns!“

23 Jesus sagte: „Was heißt hier: ›Wenn du kannst? Wer glaubt, kann alles.“

24 Da schrie der Vater des Jungen auf:

„Ich glaube, hilf meinem Unglauben.“

Ja, was denn nun? Glauben oder Unglauben? Geht das denn gleichzeitig? Oder gehört das vielleicht sogar zusammen?

Dazu können wir eine einfache, aber sehr eindrucksvolle Übung machen:

### **Setz dich!**

*Gruppengröße:* ab 8 Personen

*Alter:* ab 6 Jahren

*Dauer:* ca. 10-12 Minuten (inkl. Erklärung und Teambildung)

*Wo?:* drinnen oder draußen

*Material:* Stühle o.ä., ggf. Augenbinden

**Achtung:** *Freiwilligkeit beachten! Mögliche Verletzungsrisiken bedenken! Aufmerksam Aufsicht führen!*

Die Gruppenmitglieder tun sich zu zweit zusammen. Nun geht es darum, dass eine\*r die Augen schließt (manchen Kindern fällt es leichter, wenn die Augen verbunden werden, weil sie den Drang zu blinzeln kaum unterdrücken können) und sich von dem/ der anderen herumführen lässt.

Dabei ist es wichtig, dass beide genau vereinbaren, worauf beim Führen geachtet werden soll.

Ziel für die führende Person ist es, die nichtsehende so zu einem Stuhl oder einer anderen Sitzgelegenheit zu führen, dass sie sich auf das Kommando: „Setz dich!“ vertrauensvoll hinzusetzen traut.

Sobald die geführte Person sitzt, werden die Augen geöffnet und ein Austausch über das Erlebte begonnen. Dann werden die Rollen getauscht.

### **Wir lesen oder erzählen Mk 9, 25-26a**

25 Immer mehr Menschen kamen zu der Volksmenge.

Als Jesus das sah, gebot er dem unreinen Geist:

„Du stummer und tauber Geist, ich befehle dir:

Verlasse den Jungen und kehre nie wieder in ihn zurück!“

26 Da schrie der Geist auf und schüttelte den Jungen durch Krämpfe hin und her.

Dann verließ er ihn.

Es kommt also auf den Glauben an. Auf die richtige Kraft. Dann werden „Befehle ausgeführt“.

Genauso ist es beim folgenden Spiel – ein Klassiker, bei dem auch nur bestimmte Anweisungen wirksam sind!

### **Lehmann sagt (Englisch: Simon says)**

<i>Gruppengröße:</i>	<i>ab 8 Personen</i>
<i>Alter:</i>	<i>ab 6 Jahren</i>
<i>Dauer:</i>	<i>ca. 15 Minuten (inkl. Erklärung)</i>
<i>Wo?:</i>	<i>drinnen oder draußen</i>
<i>Material:</i>	<i>nix</i>

Die Gruppe steht zusammen, aber die einzelnen halten so viel Abstand zueinander, dass sie sich gut bewegen können, ohne einander „in die Quere zu kommen“.

Die Spielleitung übernimmt die Rolle des „Lehmann“ und steht vor der Gruppe und gibt allen gemeinsam oder auch einzelnen ganz unterschiedliche Anweisungen, die sofort umsetzbar sein müssen.

Die Mitglieder der Gruppe müssen genau anhören und die Anweisungen nur dann ausführen, wenn „Lehmann sagt“ vorweg gesagt wird. (aber dann müssen sie!)

Beispiel:

Lehmann: „Zieh dir die Schuhe aus!“ – hier ist es richtig, die Anweisung zu ignorieren.

Lehmann: „Lehmann sagt: Zieh dir die Schuhe aus!“ – hier müssen die Schuhe ausgezogen werden.

Wer eine Anweisung fälschlicherweise ausführt oder sie nicht ausführt und damit falsch liegt, scheidet aus.

Grundsätzlich sind zwei Umgangsweisen mit den Anweisungen praxiserprobt und gut umsetzbar:

1. Sobald ich eine neue Anweisung erhalten (eine gültige, versteht sich!), kann ich aufhören, die letzte Anweisung (z.B.: „Lehmann sagt: Hüpf auf der Stelle!“) auszuführen
2. Die Anweisungen werden immer „obendraufgepackt“ und die Gruppe darf dann ggf. hüpfend auch noch die Zunge rausstrecken und eine Hand hinter das Ohr halten ... so lange, bis Lehmann eine oder mehrere Aktionen beendet.

### **Wir lesen oder erzählen Mk 9, 26a-29**

Der Junge lag da wie tot.

Schon sagten viele: „Er ist tot.“

27 Aber Jesus nahm seine Hand und zog den Jungen hoch. Da stand er auf. 28 Dann gingen Jesus und seine Jünger nach Hause.

Als sie allein waren, fragten die Jünger ihn:

„Warum konnten wir den bösen Geist nicht austreiben?“

29 Er antwortete ihnen:

„Solche bösen Geister können nur durch das Gebet ausgetrieben werden.“

Abschließend kann ein fröhliches Dankgebet vor Gott gebracht werden – mit Bewegungen, Gesang, kreativ gestaltet ...

Viel Freude beim Spielen mit der Jahreslosung 2020!

Christian Weber