

Wie hat die Sache mit Jesus angefangen? 1

Getaufter

Kreativ-Bausteine // Spiel

Heuschrecken fangen

- > PowerPoint-Spielplan (Online-Material E09-08)
- > Beamer, Leinwand und Laptop oder Tablet

Auf einem PowerPoint-Spielplan gibt es 10 mal 10 Felder – die „Wüste“. In dieser „Wüste“ haben sich acht Heuschrecken versteckt. Die Felder sind am Rand durchnummeriert wie ein Schachbrett (A bis J und 1 bis 10). Die Kinder dürfen nun Felder benennen, hinter denen sie nach Heuschrecken suchen möchten (z. B. B4). Im digitalen Spielplan werden sie angeklickt und so nach und nach aufgedeckt.

Große Gruppen spielen gegeneinander: Je aufgedecktes Heuschreckenfeld gibt es 3 Punkte. Für das letzte Feld einer Heuschrecke gibt es 5 Punkte. Für ein Wüstenfeld wird ein Punkt abgezogen. Welche Gruppe sammelt am meisten Punkte? Alternativ werden nur die fertig aufgedeckten Heuschrecken gezählt: Welche Gruppe findet die meisten Heuschrecken?

Kleine Gruppen spielen auf Zeit gegen die Mitarbeitenden: Schaffen die Kinder es, in zwei Minuten vier Heuschrecken zu fangen?

Alternative // Bewegungsspiel

- > Poolnudel

Ein Kind wird zum Fänger oder zur Fängerin bestimmt, die anderen sind Heuschrecken, die auf allen vieren auf dem Boden hüpfen. Auf „Los“ hüpfen alle Heuschrecken durch die Gegend. Der oder die Fänger/in erhält eine Poolnudel und läuft drei Schritte. Dann ruft er oder sie laut „Stopp“. Jetzt darf sich niemand mehr bewegen. Mit der Poolnudel versucht er oder sie jetzt, eine „Heuschrecke“ zu berühren. Wenn es gelingt, werden die Rollen getauscht. Ansonsten startet eine neue Runde.