

Die verstummen Glocken

Eine Abenteuerspielkette zur Erkundung des Kirchenraumes

Für 10- bis 14-jährige Buben und Mädchen
(Konzeption: Julia Gasser und Xaver Schädle)

Hintergrund:

Für Mädchen und Buben ist der Kirchenraum zunächst Alltagsraum, ähnlich wie die Wohngegend, in der sie aufwachsen, oder die Schule, die sie besuchen. Das Gebäude steht in direkter Verbindung mit den Erlebnissen, die sie dort machen oder gemacht haben.

Dementsprechend haben sie es gut oder schlecht in Erinnerung, und wird je nachdem gern oder ungerne von ihnen aufgesucht.

Eine Spielaktion im Kirchenraum hilft den Mädchen und Buben, den Raum „in Besitz“ zu nehmen. Sie werden sich in der Folge dort besser auskennen und sicherer bewegen. Raumeignung ist eine wichtige Voraussetzung für soziale Aktivitäten - im Fall des Kirchenraums für

Gebet, Andacht oder gottesdienstliche Feier. Kinder, die sich im Kirchenraum „zu Hause“ fühlen, beten und feiern mit größerer Sicherheit und Selbstverständlichkeit.



Es gilt ein Rätsel zu lösen. Die Kirchenglocken sind plötzlich verstummt und lassen sich nicht mehr zum Läuten bringen. Aufgabe der Mädchen und Buben ist es, die Ursache für dieses Problem ausfindig zu machen und durch diese gemeinschaftliche Aktivität den Bann, der über den verstummen Glocken zu liegen scheint, zu brechen. Dazu benötigen sie einen bestimmten Lösungsspruch, den sie Wort für Wort zusammentragen und entschlüsseln müssen. Das gelingt, wenn sie verschiedene Stationen in und um das Kirchengebäude ansteuern, um dort unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen und die für das Weiterkommen nötigen Materialien zu sammeln. Wenn am Schluss alle Rätsel gelöst und alle Hindernisse überwunden sind, werden miteinander die Glocken wieder zum Läuten gebracht.

Die Spielanlage:

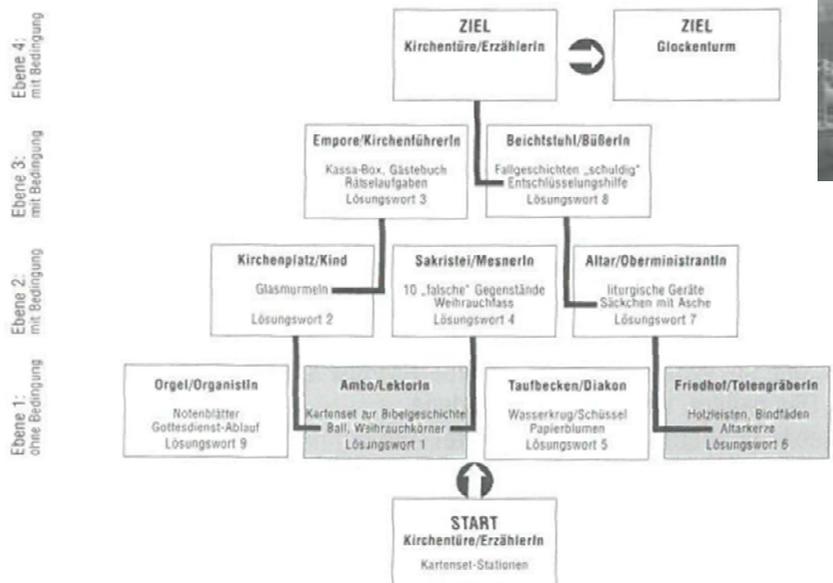
Eine Abenteuerspielkette ist aus mehreren Stationen aufgebaut, von denen einige erst dann erfolgreich absolviert werden können, wenn die Buben und Mädchen vorher bestimmte Bedingungen bei anderen Stationen erfüllt haben und so „Hilfsmaterial“ zu den neuen Stationen mitbringen können. Herauszufinden, in welcher Reihenfolge die Stationen besucht werden können und welche Aufgaben dazu erfüllt werden müssen, ist Teil des Spiels und bestimmt das Vorwärtskommen.

Die Kinder müssen alle Stationen im Lauf des Spiels ansteuern, damit sie das Rätsel lösen und die Spielaufgabe erfüllen können. Bei den Stationen sind HelferInnen tätig, die in „typischen“ Verkleidungen und ausgestattet mit passenden Gegenständen die Kinder empfangen, Aufgaben erklären und ihnen Tipps für das Weiterkommen geben. Die Mädchen und Buben sind am besten in kleinen Teams (3-5 Personen) unterwegs, um sich untereinander beraten und helfen zu können.

Ein/e SpielleiterIn empfängt zu Beginn die Kinder, stellt mit ihnen die Teams zusammen und führt in das Spielgeschehen ein. Während des Spiels berät er/sie die Kinder, hilft weiter oder regelt Missverständnisse.

Zu Ende des Spiels versammelt er/sie die einzelnen Teams, nimmt die Lösungen entgegen und begleitet die Mädchen und Buben auf den Glockenturm oder in die Sakristei, um miteinander die Glocken wieder zum Läuten zu bringen.

Der Spielverlauf (Übersicht):



Das Spielmaterial:

a) Stationen:

Jede Station ist mit einer/einem SpielbetreuerIn besetzt, die/der eine bestimmte Rolle (LektorIn, Diakon, TotengräberIn ...) verkörpert und sich entsprechend der jeweiligen Rollenbeschreibung den Mädchen und Buben gegenüber verhält.

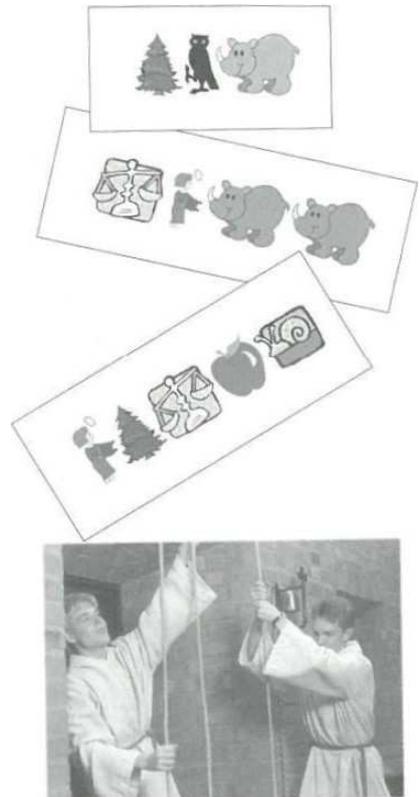
Sie/Er hat eine für die jeweilige Station passende Aufgabe vorbereitet, die die Kinder erfüllen müssen, und gibt ihnen danach Tipps und Hilfsmittel, damit sie ihren weiteren Weg zur Lösung der Spielaufgabe finden können. Als „Auskunftsperson“ über den besonderen Platz im Kirchenraum, an dem sie/er stationiert ist, ist sie/er auch noch passend für ihre/seine Rolle verkleidet.

Die Stationen der 1. Ebene können von den Kindern in beliebiger Reihenfolge und ohne Vorbedingung durchlaufen werden. Zu den Stationen der 2. Ebene müssen Materialien mitgebracht werden, die man bei den Stationen der 1. Ebene erhält, zu den Stationen der 3. Ebene solche, die man nur bei den Stationen der 2. Ebene bekommen kann. Die letzte Station kann erst dann angelaufen werden, wenn der Lösungssatz vollständig entschlüsselt worden ist.

Ist eine Station gerade von einem anderen Team „besetzt“, dann müssen die ankommenden Teams etwas warten und einen entsprechenden Respektabstand (ca. 5m) einhalten.

Das Läuten der Glocken machen mit Ende des Spiels alle gemeinsam.

Die hier vorgeschlagenen Stationen entsprechen jenen Plätzen, die üblicherweise in und um ein Kirchengebäude von Bedeutung sind. Sie können - je nach örtlichen Gegebenheiten - auch durch andere Stationen ersetzt oder im Einzelfall auch weggelassen werden. Der Spielverlauf muss dann entsprechend angepasst werden. Gerade im städtischen Bereich ist es meist so, dass der Friedhof nicht in unmittelbarer Nähe des Kirchengebäudes angesiedelt ist, und auch der Kirchenplatz z.B. nicht immer verkehrsfreie oder verkehrsberuhigte Zone ist. Für diese Situation empfiehlt es sich, die entsprechenden Stationen umzubauen (z.B. Totengedenkstätte im Kirchenraum, Statue der/des Ortsheiligen, Kirchenvorraum, Unterkirche, Seitenkapelle usw.).



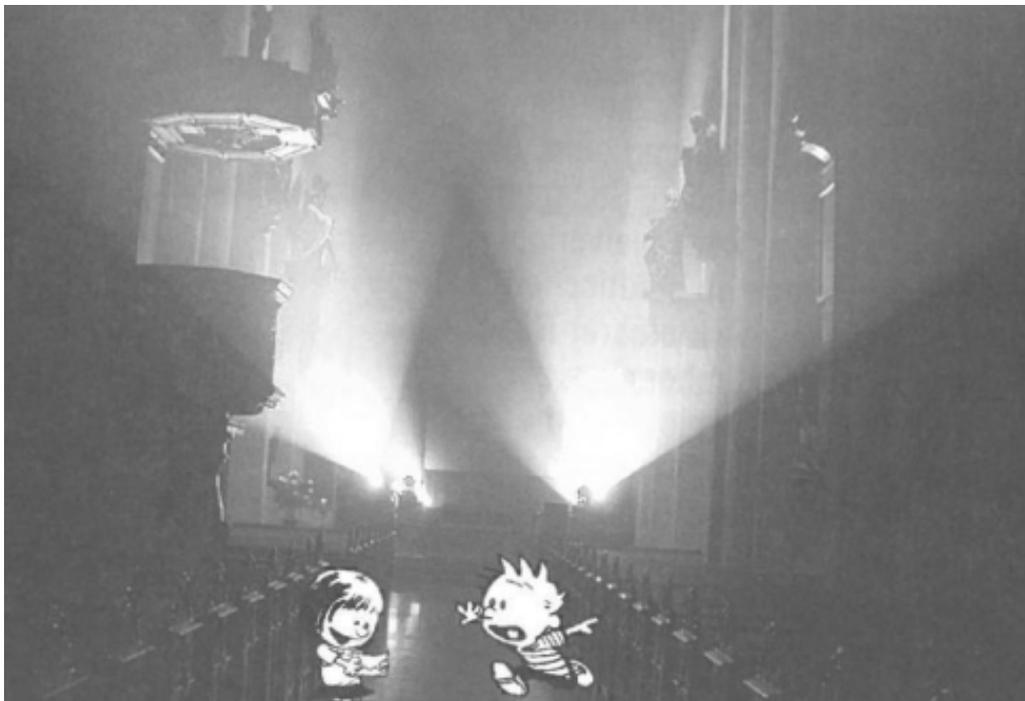
b) besondere Materialien:

Zum Start erzählt die/der Spielleiterin die **Spielgeschichte** von den verstummten Glocken. Jedes Spielteam bekommt ein **Kartenset**, auf dem die einzelnen Stationen, die im Lauf des Spiels angesteuert werden müssen, kurz beschrieben sind und deren richtige Bezeichnung die Mädchen und Buben erraten sollen.

Bei jeder Station gibt es ein **Lösungswort**. Alle Lösungswörter zusammen ergeben den **Lösungsspruch**, der den Bann, der über den Glocken ruht, brechen kann. Eine **Entschlüsselungshilfe** erhalten die Teams bei einer der letzten Stationen im Verlauf des Spiels.

Die weiteren Materialien, die die Kinder brauchen, um die Stationen der 2. und 3. Ebene anzulaufen, werden nach Erfüllung der jeweiligen Aufgaben bei den einzelnen Stationen der 1. bzw. 2. Ebene ausgegeben. Bei der letzten Station (wieder an der Kirchentüre) versammeln sich die Teams, um miteinander das Rätsel zu lösen. Anschließend gehen alle auf den Glockenturm, um gemeinsam die Glocken anzuschlagen oder zu läuten. Das kann bei elektrischen Läutwerken auch an jenem Ort sein, wo üblicherweise das Glockenläutwerk eingeschaltet wird (z.B. Sakristei).

Welches Material bei welcher Station benötigt oder ausgegeben wird, ist bei den Stationsbeschreibungen vermerkt.



Der Ablauf:

Die Mädchen und Buben versammeln sich vor dem Kircheneingang.

Du begrüßt sie und stellst dich als SpielleiterIn (erkenntlich an einem besonderen Umhang oder einer Mütze...) vor. Dann bittest du die Kinder, sich in kleine Teams (3-5 Kinder) aufzuteilen. Damit sich die Teammitglieder während des Spiels nicht verlieren, überreichst du jedem Team ein besonderes Erkennungszeichen (Halstuch, Anstecker, buntes Tuch als Armband, ...).

Dann bittest du um Aufmerksamkeit für die Spielgeschichte:

Stellt euch vor - in unserer Gemeinde sind seit Tagen alle in höchster Aufregung! Es ist etwas Ungewöhnliches passiert. Unsere Kirchenglocken läuten dachten nicht wir, mehr es wäre ein technischer Defekt. Als erstes ist zunächst unsere Frau Mesnerin/unser Herr Mesner gleich in der Früh auf den Kirchturm gestiegen und hat nachgesehen - aber es schien alles in Ordnung zu sein: Die Glocken hingen dort wie immer an ihrem Platz, alle Seilzüge, Kabel und Sicherungsketten waren ordnungsgemäß befestigt, das Laufwerk war frisch geschmiert, kein Zahnrad hatte irgendeinen sichtbaren Defekt.

In der Folge wurde der Herr Pfarrer informiert, der sofort die Servicefirma herbestellt hat, die jedes Jahr einmal das Läutwerk säubert. Die schickten sofort einen Techniker, der alles genau überprüfte aber keinen Fehler entdecken konnte. Nachdem alle elektrischen Leitungen ganz genau durchgemessen wurden, berief der Herr Pfarrer den Pfarrgemeinderat zu einer Krisensitzung ein, denn die Sache scheint ziemlich mysteriös zu sein - und außerdem beginnen schon die Leute über alles Mögliche zu reden:

Die einen glauben, dass die Glocken verhext wurden ...

Andere sagen, dass es sich unter Umständen um einen Kriminalfall handeln könnte ...

Wieder andere behaupten, dass es wahrscheinlich am unsachgemäßen Betrieb liegen könnte ...

Auch vermutet man einen Streich der MinistrantInnen, die angeblich in letzter Zeit öfters bei der Kirchturmstiege gesehen wurden ...

Hinter vorgehaltener Hand wird auch erzählt, dass es sich wahrscheinlich um ein Gelübde handelt, dass jemand aus der Gemeinde geschworen, aber dann nicht eingehalten hätte ...

Leider wird auch schon gemunkelt, dass der Teufel möglicherweise seine Finger mit im Spiel hätte ...

Wir vermuten, dass unsere Glocken möglicherweise streiken, weil sie unzufrieden sind und uns damit etwas Wichtiges mitteilen wollen. Und so haben wir euch heute eingeladen, mit der Bitte, uns in dieser peinlichen Angelegenheit zu helfen.



Eure Aufgabe ist es, jetzt in kleinen Teams unsere Kirche gründlich zu durchforschen und nach Hinweisen zu suchen, die unser Problem lösen könnten.

Seit dem leidigen Vorfall haben Gemeindemitglieder in und um die Kirche Beobachtungsposten bezogen. Ihr werdet also an verschiedenen Plätzen Menschen finden, die euch bei euren Nachforschungen ein wenig weiterhelfen können - nicht immer gleich sofort, manchen von ihnen müsst ihr etwas von anderen mitbringen oder ausrichten können. Damit ihr diese Menschen auch findet, bekommt ihr jetzt von mir ein Kartenset, auf dem die Plätze eingetragen sind, die ihr jetzt in und um die Kirche aufsuchen müsst. (-> *Kartenset verteilen*)

Wenn ihr es tatsächlich geschafft habt, dann kommt bitte alle wieder zu mir, hier an die Kirchentüre. Wir werden miteinander eure Forschungsergebnisse prüfen und schauen, ob es uns gelingt, damit die Glocken wieder zum Läuten zu bringen. Ich wünsche euch ein gutes Gelingen!

In der Folge besuchen die Teams der Kinder die einzelnen Stationen und erfüllen die ihnen dort gestellten Aufgaben.

Bei jeder Station erhalten sie ein verschlüsseltes Wort, das Teil des Lösungsspruches ist. Bei einer der letzten Stationen bekommen sie zudem die Entschlüsselungshilfe, mit dessen Hilfe sie dann den Lösungsspruch übersetzen können.

Damit sie bei den Stationen der 2. und 3. Ebene aktiv werden können, müssen sie besondere Materialien oder Hilfsmittel von den Stationen der 1. Ebene mitbringen. Da zu Beginn für die Mädchen und Buben nicht klar ist, welche Station zu welcher Spiel-ebene gehört, wird es vorkommen, dass Teams Stationen ansteuern, ohne dort aktiv werden zu können, weil sie noch nicht über das nötige Hilfsmittel verfügen. In diesem Fall ist es ihre Aufgabe herauszufinden, welche Station sie zuerst absolvieren müssen: bevor sie weiterkommen können. Sollten Kinder dabei besondere Schwierigkeiten haben, ist es deine Rolle als SpielleiterIn, ihnen durch kleine Tipps entsprechend weiter-zuhelfen.

Wenn die Mädchen und Buben alle Stationen durchlaufen haben, sind sie auch im Besitz aller Teile des Lösungsspruches. Mit diesem Spielergebnis versammelst du sie wieder am Kircheneingang. Sollten noch ein paar Teams bei den letzten Stationen beschäftigt sein, könntet ihr in der Zwischenzeit jene Spiele gemeinsam spielen, die sich die Kinder für die Station am Kirchenplatz ausdenken mussten ...

Dann leitest du zum **Abschluss der Spielaktion** über:

„Alle sind wieder da. Gemeinsam habt ihr geforscht und gesucht, gerätselt und Informationen gesammelt. Was ich so beobachten konnte, hat es euch miteinander auch viel Spaß gemacht.

Das ist schön – und schön ist es auch, dass ihr es tatsächlich geschafft habt, dem Geheimnis der stummen Glocken auf die Spur zu kommen.

**„WENN WIR MITEINANDER ETWAS TUN,
WIRD GEMEINSCHAFT LEBENDIG!“**

Das ist ein interessanter Lösungsspruch, den ihr gefunden habt. Manche werden fragen, was ist denn da so besonders daran? Ich sage euch, da ist wirklich nichts Besonderes daran. Der Satz erinnert uns nur an etwas, das eigentlich selbstverständlich ist:

Wo Menschen eine Gemeinschaft bilden oder – wie hier bei uns – in einer Gemeinschaft zusammenleben, da ist es eigentlich selbstverständlich, dass sie auch viel miteinander tun, miteinander Spaß haben, miteinander reden, miteinander arbeiten und spielen.

Unsere Glocken haben geschwiegen und uns dieses Rätsel zur Lösung aufgegeben. Vielleicht wollten sie uns darauf aufmerksam machen, wie wichtig es ist, gute Freundinnen und Freunde zu haben, damit man nicht alleine ist, sondern miteinander etwas tun kann, und so eine gute Gemeinschaft lebendig halten kann.

So – und jetzt wollen wir doch mal sehen, ob unsere Glocken noch immer stumm sind!

Kommt mit mir mit!“

Du gehst dann mit den Mädchen und Buben – je nach örtlichen Möglichkeiten – entweder auf den Glockenturm hinauf oder in die Sakristei, wo üblicherweise das Glockengeläut elektrisch eingeschaltet werden kann.

Alle miteinander sagt ihr nochmals feierlich den Lösungsspruch – und dann dürfen ein paar Kinder das Läutwerk in Gang setzen ...

Die einzelnen Stationen:

Station 1: Ambo/Lesepult, Rolle: Lektor/Lektorin

Du stehst - in Ruhestellung - am Ambo, in der Rolle eines Lektors/ Lektorin. Dezente Festkleidung, vor dir das große Lektionar auf dem Pult, wie es z.B. bei euch im Gottesdienst Verwendung findet.

Wenn Kinder kommen, beginnst du dich zu bewegen, blätterst suchend im Buch, so als ob du nicht den richtigen Text finden könntest. Dann bittest du die Mädchen und Buben, dir ein wenig zu helfen:

„Bitte helft mir! Ich soll im Gottesdienst am kommenden Sonntag eine Bibelstelle vorlesen, aber ich kann sie leider in diesem Buch nicht finden. Ich weiß auch nicht genau, welche Geschichte es ist ich hab leider nur diese paar Zettel mit seltsamen Zeichnungen. Dann zeigst du den Kindern die Zettel mit den Strichmännchen - und gemeinsam versucht ihr die Geschichte vom Mann, der unter die Räuber fiel, zu rekonstruieren.“

Wenn die Mädchen und Buben die Geschichte herausgefunden



haben, zeigst du ihnen noch die entsprechende Seite im Lektionar, wo der Text dazu zu finden ist.

(Leseordnung:

Evangelium v. 15. Sonntag im Jahreskreis, Lesejahr C: Lukas 10,25-37)

Du bedankst dich für die Hilfe und gibst den Kindern deinen Teil vom Lösungsspruch.

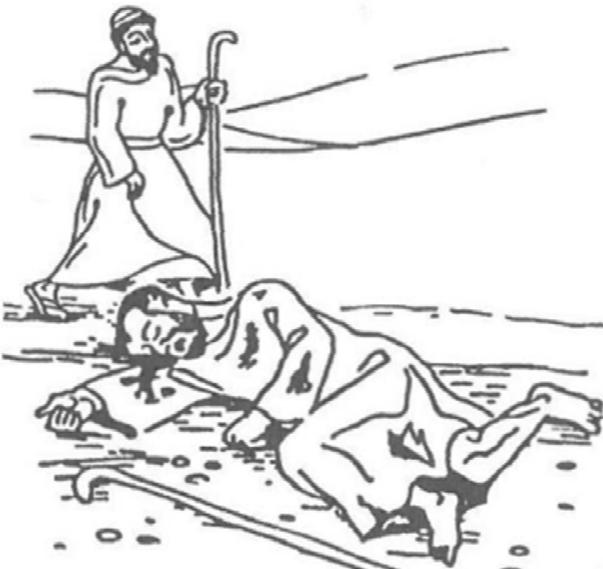
Dann noch einen kleinen Ball mit einem Tipp für den Besuch einer der nächsten Stationen: „Denkt euch inzwischen ein einfaches Spiel aus, das ihr gut miteinander spielen könnt.

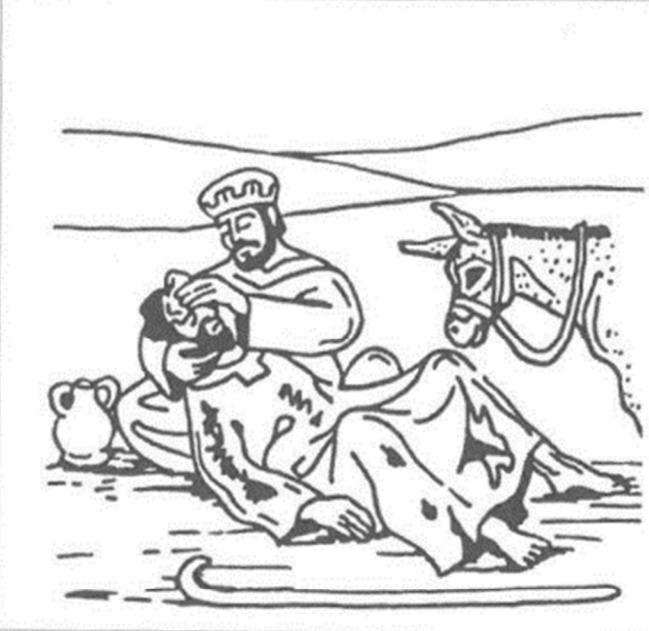
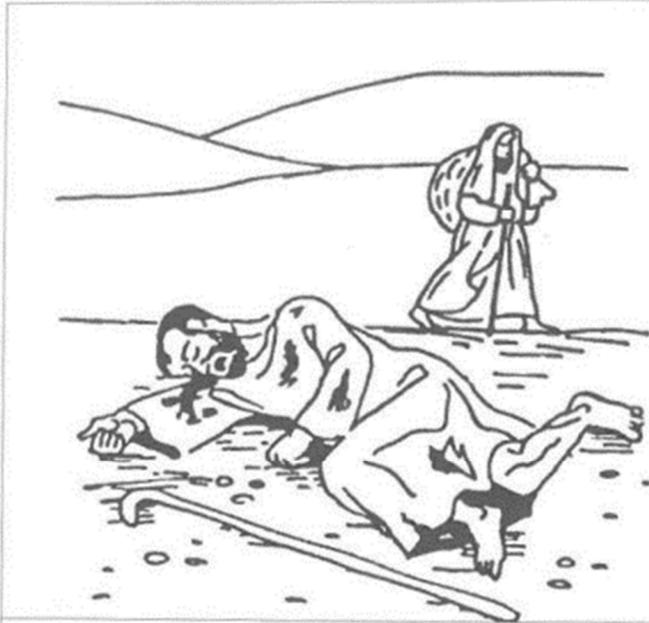
Und schließlich ein Säckchen mit Weihrauchkörnern: „Hebt es gut auf, das sind kostbare Duftharze - ihr werdet sie noch gut gebrauchen können!“

Material:

Lektionar mit den Sonntagslesungen zum Lesejahr C, Kartenset mit Strichmännchenzeichnung der Geschichte vom guten Mann aus Samaria, Lösungswort 1, pro Team: ein kleiner (Schaumgummi) Ball, ein Säckchen mit Weihrauchkörnern







Aus: Annemarie Schwegler, Walter Bühmann: Spiel und Spaß mit der Bibel. Rex-Verlag Luzern-Stuttgart 1996.

Station 2: Kirchen(vor)platz, Rolle: spielendes Kind

Du lümmelst am Kirchen(vor)platz als Kind herum, dem offensichtlich etwas fad ist.

Bunte, bequeme Spiel- oder Sportkleidung. Du hast eine Handvoll Glasmurmeln dabei, die du lustlos vor dir hin- und herrollst.

Wenn Kinder kommen, beachtest du sie zunächst nicht, beschäftigst dich nur mit dir selber und jammerst zwischendurch immer wieder:

„Es gibt niemanden, der mit mir spielen will ...!“

Solange dir die Mädchen und Buben keinen Spielvorschlag machen (und keinen Ball dabei haben), ignorierst du sie beharrlich. Haben sie einen kleinen Ball dabei und erzählen dir von einem Spiel, das sie sich inzwischen ausgedacht haben, springst du freudig auf, rufst etwa: „Fein, jetzt gibt's endlich jemanden, der mit mir spielen will - und spielst dann das Spiel mit ihnen.“

Abschließend bedankst du dich bei den Kindern, und gibst ihnen deinen Teil vom Lösungsspruch. Dazu schenkst du jedem Kind eine Glasmurmeln und wünschst ihnen alles Gute für ihren weiteren Weg.

Material:

Lösungswort 2, pro Kind eine Glasmurmeln



Station 3: Auf der Empore/Chor, Rolle: KirchenführerIn

Du stehst - erwartungsvoll, aber regungslos - auf der Empore als KirchenführerIn. Vor dir eine Art Kassa-Box mit runder Einwurfsöffnung und dem Hinweisschild: „Kirchenführung täglich - pro Person 1 Glaskugel“. Daneben liegt das Gästebuch.

Dezente Kleidung, Brille, dickes altes Geschichtsbuch.

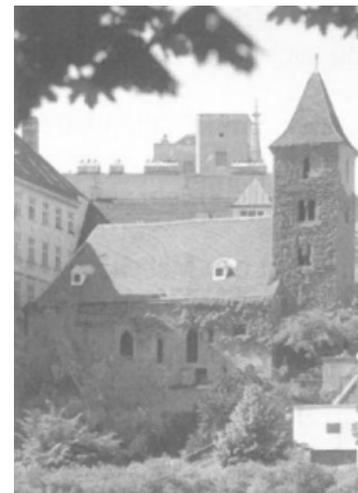
Erst wenn Kinder kommen und mit ihren Glasmurmeln eine Kirchenführung bezahlen wollen, kommst du in Bewegung, begrüßt die Mädchen und Buben höflich und beginnst mit deinen Ausführungen:

„Herzlich Willkommen, meine sehr geehrten Damen und Herrn! Ich darf Sie nun auf einem kurzen Rundgang durch unsere Kirche begleiten und Ihnen die interessantesten Kunstschatze zeigen, die hier zu finden sind

Dann bittest du die Mädchen und Buben an die Rampe, von wo aus sie einen guten Überblick über den Kirchenraum haben, und zeigst ihnen von dort aus einige Besonderheiten (3 bis 5 Statuen, Glasfenster, Säulenformen, Fresken ...) eurer Kirche.

Material:

Lösungswort 3, Kassa-Box mit Tafel, Gästebuch, drei Rätselaufgaben, pro Kind ein Foto/Bild eurer Kirche



Dann bittest du sie um die Lösung einiger schwieriger Aufgaben:

- a) Wie viele erwachsene Personen könnten insgesamt in den Bänken unserer Kirche Platz finden? (Schätzaufgabe, Gruppendiskussion)
- b) Wenn in unserer Kirche der Strom ausfiele und wir nur mit Kerzenlicht beleuchten könnten - wo müssten wir in jedem Fall Kerzen zur Beleuchtung aufstellen, damit sich die GottesdienstbesucherInnen gut zurechtfinden können? (Kreativaufgabe, Gruppendiskussion)
- c) Eine neue Heiligenstatue soll in der Kirche aufgestellt werden. Leider ist derzeit kein geeigneter Platz dafür vorhanden. Also muss möglicherweise eine alte Statue oder ein altes Bild entfernt werden. Welches, eurer Meinung nach? Warum? (Entscheidungsaufgabe, Gruppendiskussion)

Die Ergebnisse ihrer Überlegungen tragen die Mädchen und Buben in das Gästebuch ein und schreiben ihre Namen und das Datum ihres Besuchs dazu. Du verabschiedest die Kinder höflich, dankst ihnen für ihre Hilfe und gibst ihnen deinen Teil vom Lösungsspruch.

Zusätzlich bekommt jedes Kind von dir ein Bild eurer Kirche.

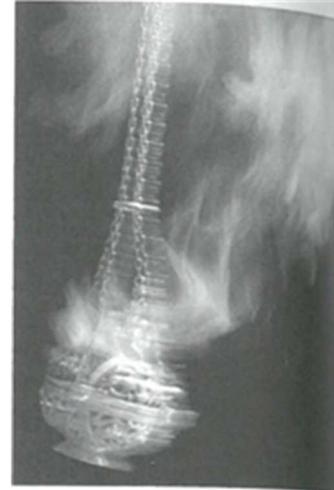
Station 4: Sakristei, Rolle: MesnerIn

Du stehst - schweigend - in der Sakristei, liturgisch gekleidet mit schwarzem Talar (und Rochet) und schwingst das Rauchfass. Darin sind glühende Kohlen vorbereitet, aber noch kein Weihrauch aufgelegt.

Wenn die Mädchen und Buben kommen, müssen sie Weihrauchkörner dabei haben, anderenfalls musst du sie ignorieren oder wieder fortschicken. Haben sie Weihrauch dabei, lässt du sie etwas davon auflegen und auch ausprobieren, wie man das Weihrauchfass richtig schwingt.

Dann begrüßt du die Kinder: „Hallo, wir sind hier in der Sakristei, hier werden die Geräte, Gewänder und Bücher, die für einen Gottesdienst gebraucht werden, aufgehoben. Herzlich willkommen!“

Du zeigst den Mädchen und Buben einige ausgewählte Gegenstände und besprichst mit ihnen kurz deren Bedeutung (z.B. goldener Messkelch, Stola des Priesters, Messbuch, Vortragekreuz, Kerzenleuchter).



Material:

Weihrauchfass, glühende Kohlen, 5 ausgestellte liturgische Geräte und Gewänder, 10 andere Gegenstände, die nicht in eine Sakristei gehören,

Lösungswort 4

Anschließend erklärst du: „Leider ist uns hier in letzter Zeit einiges in Unordnung geraten. Ich habe schon einige Gegenstände gesehen, die eigentlich nicht in eine Sakristei gehören. Ich würde euch nun bitten, diese Gegenstände rasch zu suchen und mir zu bringen. Es müssen zehn Gegenstände sein, die nicht hier hereingehören!

Die Kinder sollen nun die Sakristei durchsuchen und jene zehn Gegenstände finden, die du vorher dort verteilt hast. Z.B.:

- ein Fußballdress im Kasten, wo die Messgewänder hängen
- eine Kaffeemaschine mit Kaffeehäferl
- zwei Tischtennisschläger mit Ball
- ein Comicheft bei den liturgischen Büchern
- eine Schreibtischlampe im Kerzendeput
- ein Fahrradschlauch
- ein Wanderrucksack
- ein Poster einer bekannten Popsängerin an der Wand
- ein paar ausgelatschte Turnschuhe in der MinistrantInnengarderobe
- ein Gameboy zwischen den Liederbüchern
- oder anderes

Wenn die Mädchen und Buben alle „falschen“ Gegenstände identifiziert haben, bedankst du dich für ihre Mithilfe beim Aufräumen, gibst ihnen deinen Teil vom Lösungsspruch und verabschiedest sie wieder.

Wenn sie fort sind, musst du das Rauchfass wieder entsprechend für das nächste Team präparieren und die gefundenen Gegenstände neu in der Sakristei verteilen.



Station 5: Taufbecken, Rolle: Diakon¹

Du stehst im liturgischen Gewand eines Diakons (weiße Albe, Stola schräg seitlich gebunden) erwartungsvoll am Taufbecken.

Sobald Kinder zu dir kommen, begrüßt du sie freundlich und bittest sie zu einer rituellen Händewaschung. Dazu stellen sich die Mädchen und Buben rund um das Taufbecken auf, und du gehst von einem zum anderen und gießt aus einem Krug etwas Wasser über ihre Hände. In der anderen Hand hältst du eine flache Schüssel, mit der du das Wasser wieder auffängst. Zum Trocknen der Hände liegt ein weißes Tuch bereit. Dabei beginnst du mit den Kindern ein Gespräch:

Material:

Wasserkrug, Schüssel, Handtuch, pro Kind eine ungefaltete Papierblumen aus (Natur)Papier, Lösungswort 5

¹ Dienst- und Leitungsämter wie das des Diakons oder des Priesters sind derzeit in der röm.-kath. Kirche ausschließlich Männern vorbehalten. Im Spiel können Mädchen/Frauen selbstverständlich diese Rolle einnehmen.

Wasser ist in unserer Kirche ein wichtiges Symbol - z.B. wenn ein kleines Kind hier am Taufbrunnen getauft, also in die Gemeinschaft der Christen und Christinnen aufgenommen wird. Wir kennen Wasser aus dem Alltag. Könnt ihr mir ein paar Beispiele nennen, wo wir im Alltag Wasser verwenden?'

Die Mädchen und Buben werden aufzählen: beim Waschen, Duschen, Baden, als Trinkwasser, zum Wäsche waschen, als Wasser zum Kochen, als Kühlwasser im Auto, .

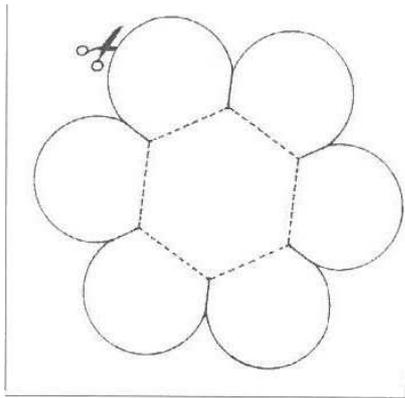
„Ja, Wasser ist für unser Leben sehr wichtig. Ohne Wasser können wir Menschen auch gar nicht überleben. Als christliches Symbol steht Wasser für Leben und für Reinigung. Deshalb wird Wasser auch bei der Taufe verwendet und als Weihwasser, wenn wir andere

Menschen segnen wollen

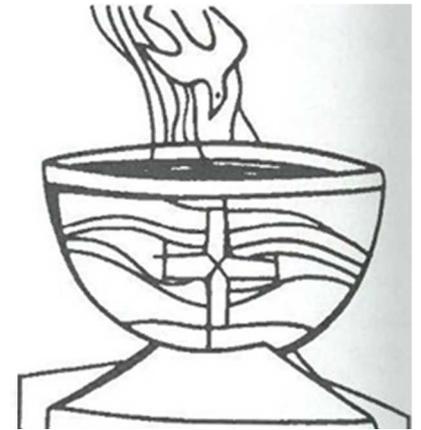
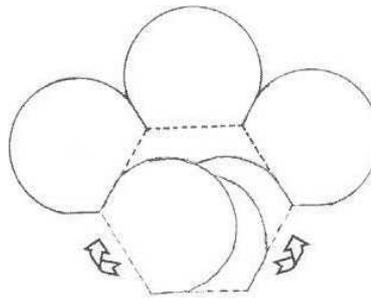
Danach bittest du die Kinder noch zu einem besonderen Versuch:

Ich möchte euch jetzt einen besonderen Trick zeigen, der mit Wasser möglich ist. Wir werden jetzt ein paar Papierblumen auf dem Wasser schwimmen lassen und sie werden in kurzer Zeit aufblühen!'

Die Mädchen und Buben bekommen aus buntem (Natur)Papier ausgeschnittene Blütenformen, die sie nach einer bestimmten Regel zusammenfalten müssen (-> vgl. Abbildung).



ca. 20 cm



Papierblumen nach Vorlage abzeichnen (kopieren), Blütenblätter bis zur gestrichelten Falzkante ausschneiden, an dieser Kante die Blütenblätter der Reihe nach einzeln nach innen falten und festdrücken.

Dann legen sie die Blüten behutsam auf die Wasseroberfläche (Taufbecken oder eigens aufgestellte Schüssel mit Wasser von der Händewaschung) und beobachten, wie sich die Papierblumen langsam entfalten und „aufblühen“.

Dann verabschiedest du die Kinder und gibst ihnen noch dein Wort vom Lösungsspruch mit auf den Weg.

Station 6: Friedhof, Rolle: TotengräberIn

Du stehst als TotengräberIn - auf eine Schaufel gestützt - vor einem Stück freier Wiese auf dem Friedhof. Du trägst Arbeitskleidung. Im Boden steckt ein einfaches Holzkreuz, davor eine typische Grabkerze. Wenn die Mädchen und Buben zu dir kommen, begrüßt du sie und stellst dich als Totengräberin vor:

„Ich begrüße euch hier auf dem Friedhof. Ich bin hier die/der TotengräberIn. Meine Aufgabe ist es, Gräber auszuheben, in die dann ein Sarg mit dem Leichnam einer/eines verstorbenen Menschen hineingestellt wird. Nach der Begräbnisfeier muss ich dann das offene Grab wieder zuschaukeln. Dann wird meist ein Grabstein oder ein Kreuz darüber aufgestellt, Blumen werden gepflanzt und immer wieder kommen die Angehörigen und zünden kleine Kerzen zur Erinnerung an die/den Toten an. Wenn ihr euch ein wenig umschaud, seht ihr, dass es auf einem Friedhof viele Blumen und Lichter gibt, die Menschen aber meist ernst und still sind, wenn sie an ihre verstorbenen Familienmitglieder oder FreundInnen denken ...“

Dann zeigst du den Kindern das Kreuz neben dir: „Auf fast jedem Grab werdet ihr ein Kreuz finden. Das ist für uns ChristInnen ein wichtiges Zeichen - einerseits für den Tod, andererseits aber auch für die Auferstehung: Weil wir glauben, dass Jesus am Kreuz gestorben und dann wieder vom Tod auferstanden ist.“

Dann gibst du den Mädchen und Buben vorbereitete Holzstäbe und ein Stück Bindfaden und bittest sie, damit ein kleines Kreuz zu basteln. Wenn sie damit fertig sind, stellt ihr euch im Halbkreis vor dem Holzkreuz mit der brennenden Kerze auf und du leitest zu einer kurzen Erinnerungsübung über: „Vielleicht erinnert ihr euch jetzt gerade an einen Menschen, die oder der vor nicht langer Zeit gestorben ist: Ein Unfall, von dem ihr im Radio gehört habt, jemand von dem ihr im Fernsehen gesehen habt, dass er im Krieg getötet wurde, oder ein Todesfall aus eurem Bekannten oder Freundeskreis ... Für diesen Menschen könnt ihr jetzt euer kleines Kreuz hier in die Wiese stecken - und wer will, sagt uns noch dazu, an wen sich sie oder er gerade erinnert hat.“

Wenn alle Kinder nacheinander ihre Holzkreuze in die Wiese gesteckt haben, bedankst du dich bei ihnen, gibst ihnen dein Wort vom Lösungsspruch und überreichst ihnen auch noch eine Altarkerze: „Das Licht der Kerze soll uns an Jesus erinnern, der den Tod besiegt hat. Dieses Licht brennt nicht nur da am Friedhof, wir zünden es auch in der Kirche an, wenn wir miteinander feiern ...!“

Station 7: Altar, Rolle: OberministrantIn²

Material:

Altartuch, Kelch und Patene, Blumen, Kerzenleuchter, Messbuch (auf der Anrichte bereitgestellt), Feuerzeug zum Entzünden der Kerzen, Lösungswort 7, pro Team ein (Jute)Säckchen mit etwas Asche darin



² Diese Rolle kann - wenn er mitspielen will - natürlich auch euer Pfarrer oder K Mädchen und Buben Gelegenheit, ihn ein wenig über das Feiern des Gottesdienst

Du stehst als OberministrantIn (MinistrantInnenkleidung) abwartend am völlig leergeräumten Altar. Alles, was sich normalerweise für einen Gottesdienst (mit Ausnahme der Altarkerzen) auf dem Altar befindet, ist auf der Anrichte, etwas abseits bereitgestellt.

Wenn die Mädchen und Buben ohne Altarkerze kommen, musst du sie bedauernd mit dem Hinweis „Es fehlen leider die Kerzen!“ wieder wegschicken. Bringen sie eine Altarkerze mit, dann nimmst du sie in Empfang und begrüßt die Mädchen und Buben freundlich:

„Das ist der Altar. Wie ihr sicher wisst, feiern wir hier Sonntag für Sonntag in Erinnerung an Jesus den Gottesdienst. Meine Aufgabe ist es, dafür den Altar herzurichten. Leider bin ich heute etwas durcheinander und weiß nicht mehr, wie ich anfangen soll. Ich weiß nur, dass dort auf der Anrichte alles vorbereitet ist, was wir üblicherweise für unseren Gottesdienst brauchen. Ich bitte euch, mir beim Herrichten des Altares zu helfen! „

Die Kinder sollen nun nacheinander die Gegenstände von der Anrichte holen und den Altar decken. Dabei erklärst du ihnen, wie die einzelnen Dinge heißen, wozu sie benötigt werden und welchen Platz sie auf dem Altar bekommen. Zum Schluss dürfen die Kinder noch die Altarkerzen anzünden.

Dann verabschiedest du die Mädchen und Buben, gibst ihnen dein Lösungswort sowie ein kleines (Jute)Säckchen, in dem etwas Asche ist. Dazu erklärst du: „Menschen können freundlich sein, einander Gutes tun und füreinander sorgen. Menschen können aber auch böse zueinander sein, einander kränken und verletzen. Die Asche ist das Zeichen für Buße. Früher hat jemand, die/der Böses getan hatte, Asche auf ihr/sein Haupt gestreut ...“

Wenn die Mädchen und Buben wieder gegangen sind, musst du rasch den Altar wieder abräumen, um dich auf die Ankunft des nächsten Teams vorzubereiten.

Station 8: Beichtstuhl/Aussprachezimmer, Rolle: BüsserIn

Du stehst vor dem Beichtstuhl, als BüsserIn verkleidet (barfuß, sackähnliches Gewand ...) und murmelst immer wieder vor dich hin:
„Asche auf mein Haupt, denn ich bin schuldig geworden!“

Kommen Mädchen und Buben zu dir und bringen ein Säckchen mit Asche mit, kannst du sie begrüßen und ihnen deine seltsame Verkleidung erklären. Dabei nimmst du von ihnen das Säckchen Asche und streust dir ein wenig davon auf deinen Kopf: „Ihr müsst wissen, dass die Menschen früher öffentlich gezeigt haben, wenn sie Böses getan hatten und bereit waren dafür Buße zu tun. Dann haben sie sich ein Büssergewand angezogen und Asche aufs Haupt gestreut, haben gefastet und vor allem sich auch bemüht, den Schaden, den sie mit ihrem Verhalten angerichtet hatten, wiedergutzumachen. Je nachdem, wie bedeutsam ihre Übeltat war, dauerte die Bußzeit länger oder kürzer. Heute ist das anders. Wer etwas falsch gemacht hat, jemand anderen verletzt oder gekränkt hat und bereut, die/der kann hierherkommen, um vor Gott über ihr/sein Verhalten zu reden. Dabei hilft meist der Priester, der dann in diesem Beichtstuhl sitzt und mit dem/der Beichtenden spricht. Am Schluss so eines Beichtgesprächs, darf der Priester das Bußsakrament spenden, das heißt er darf im Namen Gottes dem Menschen sagen, dass ihr/ihm die Schuld vergeben ist. Gott verzeiht Menschen, die ihre Tat bereuen.“

Material:

Drei Fallgeschichten „schuldig geworden“, Lösungswort 8, Entschlüsselungshilfe für den Lösungsspruch



Ich bitte euch jetzt, mir ein wenig zu helfen. Ich habe hier drei kleine Geschichten von Mädchen und Buben, die anderen in irgendeiner Weise weh getan haben. Aber es steht leider nicht dabei, wie sie da wieder etwas gut machen könnten. Ich will euch die Geschichten vorlesen, und ihr sagt mir dann, was ihr glaubt, dass diese Kinder tun konnten, damit dann wieder alles gut wird...“

1.

Gregor und Paul sind gute Freunde und gehen in die zweite Klasse. In der großen Pause beobachten sie im Schulhof, wie Hannes, ein Mitschüler, von ein paar Viertklässlern sekkiert wird. Sie rempeln ihn an, nehmen ihm sein Jausenbrot weg und verspotten ihn wegen seiner roten Haare. Hannes ist klein und schwächig und kann sich gegen die Großen nicht wehren. Es läutet und Gregor und Paul gehen zurück ins Klassenzimmer. Hannes kommt etwas später nach. Er blutet aus einer Wunde über dem rechten Auge ...

2.

Anna, 12 Jahre, sieht, wie ihre Sitznachbarin Claudia eben einen kleinen Liebesbrief an Arian schreibt. Als sie damit fertig ist, gibt sie das Briefchen Anna mit der Bitte, es weiter Richtung Arian zu geben. Anna ist eifersüchtig auf Claudia, weil sie selbst auch gerne mit Arian zusammen sein möchte. Sie tut so, als ob sie Claudias Bitte erfüllen würde, behält das Briefchen aber heimlich bei sich. In der Pause ruft sie ihre besten Freundinnen zu sich und liest ihnen laut Claudias Brief an Arian vor. Alle lachen ...

3.

Karl hat ein ganz neues Fahrrad bekommen. Stolz zeigt er es seinen Freunden auf dem Spielplatz. Alle wollen es gerne ausprobieren, aber Karl will es nicht hergeben, weil er Angst hat, dass die anderen es kaputt machen könnten. Sebastian, der Anführer der Clique, findet das blöd. Kurzerhand nimmt er Karl das Fahrrad weg und dreht damit ein paar Runden auf dem Spielplatz. Bei einem gewagten Sprung über die Gehsteigkante stürzt er. Dabei geht der vordere Scheinwerfer am Rad zu Bruch. Karl ist wütend und den Tränen nahe. Sebastian sagt, er solle sich nicht so aufführen, denn schließlich sei sein „Scheiß-Rad“ schuld, dass er sich jetzt das Knie blutig geschlagen hätte ...



Wenn der Beichtstuhl (oder das Aussprachezimmer) genügend Platz bietet, kannst du die Kinder einladen, den Platz des Priesters einzunehmen, während du selbst an den Platz einer/eines Beichtenden gehst und von dort aus die Fallgeschichten vorliest.

Nachdem ihr alle drei Geschichten durchbesprochen habt, bedankst du dich bei den Mädchen und Buben, gibst ihnen dein Wort für den Lösungsspruch und händigst ihnen zusätzlich noch die Entschlüsselungshilfe aus, damit sie den Spruch zusammenfügen und übersetzen können.

Station 9: An der Orgel, Rolle: OrganistIn

Du sitzt als OrganistIn spielbereit an der Orgel. In den Händen hältst du verschiedene Notenblätter, die du etwas ratlos durchblätterst. Wenn die Mädchen und Buben zu dir kommen, begrüßt du sie und bittest sie, dir ein wenig behilflich zu sein: Du solltest jetzt zum Gottesdienst die Lieder spielen. Leider sind die Noten zu Boden gefallen und durcheinandergeraten. Du wüsstest jetzt nicht mehr, in welcher Reihenfolge du die Lieder spielen müsstest ...

Du gibst den Mädchen und Buben den Stoß Noten. Dazu gibst du ihnen ein Kuvert, in dem sich Kartonstreifen befinden, auf denen die einzelnen Abschnitte einer Messfeier aufgeschrieben sind. Die Kinder sollen nun mithilfe der Kartonstreifen den Ablauf einer Messfeier zusammenstellen und dann dazu passend die Lieder in die richtige Reihenfolge bringen. Du kannst ihnen dabei helfen und ihnen ein wenig aus dem Alltag eines Orgelspielers/einer OrgelspielerIn erzählen. Sofern du selbst auf der Orgel spielen kannst, dürfen sich die Mädchen und Buben abschließend noch ein Lied aussuchen, das du ihnen vorspielst. Dann bedankst du dich für den Besuch und gibst den Kindern noch dein Wort für den Lösungsspruch.

Material:

Kuvert mit Kartonstreifen zu den Abschnitten einer Messfeier, Notenblätter mit Liedern für den Gottesdienst, Lösungswort 9

Die Liederauswahl triffst du am besten danach, was in eurer Gemeinde üblicherweise beim Gottesdienst gesungen wird.

Für das Spiel kopierst du Notenseiten aus eurem Kirchengesangsbuch



ERÖFFNUNG
BUSSAKT
LESUNG/EVANGELIUM
PREDIGT
FÜRBITTEN
GABENBEREITUNG
HOCHGEBET
VATER UNSER
FRIEDENSGRUSS
KOMMUNION
SEGEN/ENTLASSUNG

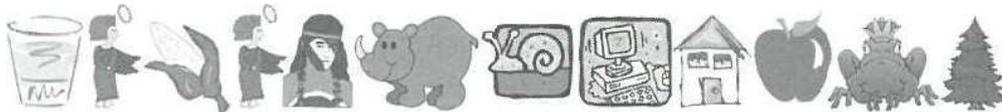
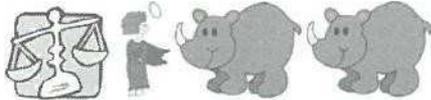
EINGANGSLIED
GLORIALIED
ANTWORTLIED
GABENLIED
HEILIGLIED
LIED zur KOMMUNION
SCHLUSSLIED

<p>Beim _____, wie das Lesepult lateinisch heißt, liest der Priester, Diakon oder Lektor die Lesung und das Evangelium. Von dort aus wird auch gepredigt und werden die Fürbitten gebetet.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>	<p>Der _____ ist der Platz rund um die Kirche meist durch eine Mauer abgegrenzt. Er geht bei Kirchen auf dem Land oft nahtlos in den Friedhof über.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>
<p>Die _____ ist jener Teil, der meist im hinteren Teil der Kirche um ein Stockwerk erhöht ist. Oft ist/sind dort die Orgel, Platz für den Kirchenchor oder weitere Plätze für die Pfarrgemeinde.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>	<p>Die _____ ist der Vorbereitungsort des Pfarrers und der MinistrantInnen. Dort werden Messgewänder, liturgische Geräte und die Ministrantinnen Gewänder aufbewahrt. Verwaltet wird die Sakristei von einem/r MesnerIn.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>
<p>Beim _____ finden grundsätzlich die Taufen statt. In der Osternacht wird das Taufwasser geweiht. Das Wasser ist Erinnerung an das Leben, das mit Jesus Christus beginnt.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>	<p>Die _____ gilt als die „Königin der Instrumente“. Seit dem 13. Jhdt. wird sie höchstfiziell für die musikalische Gestaltung des Gottesdienstes verwendet. Neben den alten, mit Luft betriebenen Geräten werden heute auch elektronische Instrumente verwendet.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>

<p>Am _____ wird im Gottesdienst die Erinnerung an das Abendmahl Jesu gefeiert. Er symbolisiert einen Tisch, um den sich die Gemeinde versammelt, um miteinander das Brot zu brechen und zu essen und den Wein zu teilen und zu trinken.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>	<p>Auf _____ dem werden unsere Verstorbenen bestattet. Oft sind dort auch Totenkapellen oder Gebeinhäuser (Karzer). Ein Karzer ist in der Tradition eine Nachbildung der Auferstehungskirche von Jerusalem (achteckig) und symbolisiert das Weiterleben nach dem Tod.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>
<p>Bis vor ca. 30 Jahren war die „Ohrenbeichte“ fast die einzige Form, um Sünden vor Gott einzubekennen, daher war der viel in Gebrauch. Heute gibt es auch andere Möglichkeiten, sich mit einem Priester über persönliche Schuld und Sünde auszusprechen.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>	<p>Die Gemeinde tritt durch die _____ in die Kirche ein. Früher stand ein Türhüter (Ostiarier) an der Tür, um die Menschen willkommen zu heißen, in wilderen Zeiten mussten aber auch Angreifer oder Aufsässige abgewehrt werden.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>
<p>Der _____ ist der Turm der Kirche. Dort hängen meistens mehrere Glocken mit unterschiedlichen Stimmungen. Glocken sind aus Metall gegossen. Sie rufen die Menschen zum Gottesdienst, künden Gebetszeiten an und läuten zu freudigen wie traurigen Ereignissen, aber auch bei Gefahr.</p> <p><i>Ausfüllworte: Ambo, Kirchhof, Empore, Sakristei, Taufbecken, Orgel, Altar, Friedhof, Beichtstuhl, Kirchentür, Glockenturm</i></p>	

Lösungswörter

*Bei jeder Spielstation
bekommen die Kinder jeweils
ein Lösungswort. Richtig
zusammengesetzt ergeben alle
Lösungswörter zusammen den
Lösungsspruch*



Entschlüsselungshilfe

*Die Entschlüsselungshilfe
bekommen die Kinder bei
Station 8:
Beichstuhl/Aussprachezimmer*

								
A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
								
S	T	U	V	W	X	Y	Z	