

Favoriten

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: lang (mehr als 60 Minuten)

Material: viel

Format: Vertiefung

Klage- bzw. Wunschmauer



(Quelle: adobe stock)



(Quelle: Leah Berny)

Geschichte: Den Kindern werden Bilder von einer ganz berühmten Wunschmauer gezeigt – der Klagemauer in Jerusalem. Sie erfahren die Geschichte der Mauer: Die Mauer gilt als Überrest einer alten Tempelanlage, die von den Römern zerstört wurde. Sie ist ein heiliger Ort der jüdischen Religion und ein Symbol für den ewigen Bund Gottes mit seinem Volk. Die Klagemauer erinnert aber nicht nur an die Zerstörung des Tempels, sondern lädt dazu ein, Gott mit all den eigenen Gedanken nahe zu sein. Heute werden zwischen ihre Steine kleine Zettel mit Wünschen, Danksagungen, aber auch Sorgen und Gebete gesteckt.

Jetzt sollen die Kinder selbst aktiv werden! Sie bauen sich eine eigene Mauer der Wünsche: **Wie wünsche ich mir meine Kirche?**


Dazu bemalt, beklebt oder bemalt jedes Kind einen Schuhkarton. Jetzt können die Kinder überlegen, wofür sie sich bedanken, welche Sorgen sie sich weg-, oder was sie sich herbeiwünschen möchten. Dieses malen oder schreiben sie auf ein kleines Stück Papier, das in die Schachtel gelegt wird. Die Schachteln werden nun als Mauer geschichtet und ergeben eine Mauer der Wünsche.

Ergebnisse:

Bitte Fotos zur Verwendung auf der Landessynode an die Geschäftsführung des Ausschusses Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel, schicken.

Bilder von der Klagemauer;
1 Schuhkarton oder Umzugskarton pro Kind
(buntes) Papier oder Illustrierte
(bunte) Stifte
Kleber
Tesafilm
Scheren

zum Downloaden: Bilder der Klagemauer

Favorit Alter: ab 6 Jahren Zeit: mittel (30-60Minuten); Material: wenig Format: Vertiefung		
	<p>Kinder, Jugendliche und/oder Erwachsene schreiben oder malen ihre Kritikpunkte zu dem Thema: „Was nervt mich wirklich an Kirche?“ auf eine Moderationskarte oder ähnliches, sammeln diese und kleben sie auf einem Riesenpapierbogen zu einem Motzmonster.</p> <p>Ergebnisse: Bitte Fotos (digital) zur Verwendung auf der Landessynode an die Geschäftsführung des Ausschusses Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel, schicken. Wenn möglich und machbar – bitte auch die Zettel schicken, damit wir ein Motzmonster auch auf der Landessynode bilden können.</p>	<p>Eddings/ Wachsstifte Moderationskarten oder ähnliches großes Papier (Moderationspapier) für das Monster Klebestifte</p> <p>Beispiel für das Kleben des Motzmonsters: https://trierer-jugendparlament.de/?p=2215</p>
<p>Motzmonster (Quelle: Trier Jugendparlament)</p>		

Alter: ab 6 Jahren Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: keins Format: Einstieg/Kennenlernen		
<p>„Kugellager“</p>	<p>In einem Außenkreis und einem Innenkreis stehen sich jeweils zwei Teilnehmer*innen gegenüber und tauschen sich über ein von der Spielleitung vorgegebenes Thema aus. Nach Ablauf einer festgelegten Zeit rotieren die Kreise gegenläufig, so dass sich nun andere Gesprächspartner gegenüberstehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum bist du heute hier? • Was ist dein Lieblingsessen? Gab es das schon mal in deiner Kirchengemeinde? • Welche Orte in deiner Kirchengemeinde magst du am liebsten und warum? • Wo darfst du mitentscheiden? Wer hört dir zu? • Wo wirst du ernst genommen? 	<p>Moderator*in</p> <p>zum Downloaden: Beispielfragen für das Kugellager</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn du etwas nicht möchtest, kannst du das sagen? Wie machst du das? • Gehst du gerne in eine Kirche? Wenn ja, warum? • Was denkst du, wenn du „Kirche“ hörst? • Welche Orte in deiner Kirche oder in deinem Gemeindehaus (oder in deiner Stadt / deinem Dorf) sind gute Orte zum Spielen? • Hast du einen Lieblingsplatz im Kirchenraum? Welchen und warum? • Was spielst du am liebsten? In der Kirche – zuhause - und auf dem Spielplatz? • Welche Geschichte mit Gott oder Jesus kennst du? Welche gefällt dir besonders? • Was machst du am liebsten in deiner Kirche? • Welche Lieder singst du gerne in der Kirche? • Welches ist deine Lieblingsfigur im Krippenspiel? <p>Dieses „Spiel“ eignet sich besonders zu Beginn der Veranstaltung.</p>	
--	---	--

<p>Favoriten Alter: alle/ab 3 Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: viel Format: Bewegung/Kreatives</p>		
<p>Fotoaktion</p>	<p>Bei diesem Angebot wird eine Fotobox nachgeahmt. Eine Stellwand o.ä. dient als Hintergrund und kann z.B. auch noch kreativ verziert oder geschmückt werden. Für das Fotoshooting liegen Verkleidungen und Requisiten bereit. Nun gibt es zwei Personen, die Fotos machen und die Menschen animieren, sich fotografieren zu lassen. Dafür werden eine Polaroidkamera und eine zweite digitale Kamera oder ein Handy genutzt.</p> <p>Anschließend werden die Polaroid-Fotos an der zweiten Stellwand aufgehängt, sodass alle sie anschauen können. Über der zweiten Pinnwand steht die Aussage, zu der Fotos gemacht werden sollen, z.B.: „Für mich ist Kirche so...“ Im Anschluss an das Fest können die Polaroid-Fotos mit nach Hause genommen werden.</p>	<p>Polaroidkamera Digitale Kamera 2 Stellwände und Material für die „Verkleidung“ der Box Requisiten wie z.B. bunte Tücher, Tierfiguren, Hüte, Brillen, Zepter, Musikinstrumente, Kreativmaterial wie große Pinsel, schwere Steine, Werkzeuge etc.</p> <p>zum Downloaden: Datenschutzerklärung für die Fotos</p>

	<p>Wichtig: Es braucht eine Datenschutzerklärung, da die Fotos auch auf der Synode verwendet werden sollen.</p> <p>Ergebnisse: Bitte Fotos (digital) zur Verwendung auf der Landessynode an die Geschäftsführung des Ausschusses, Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel, schicken.</p>	<p>Die Polaroidkamera kann bei der Jungen Nordkirche ausgeliehen werden: verwaltung@junge.nordkirche.de</p>
--	---	---

<p>Alter: ab 6 Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: wenig Format: Einstieg/Kennenlernen</p>		
<p>Wandzeitung/ Sprüchwand</p>	<p>Eine Wand mit dem Titel: „Was ich noch gerne sagen will....“ Die Wand dient als Feedbackmöglichkeit für alle.</p>	<p>Pinnwände und- Nadeln Moderationskarten, Eddings</p>

<p>Favoriten Alter: alle/ab 3 Jahre Zeit: kurz/mittel (je nach Umsetzung) Material: wenig Format: Vertiefung</p>		
<p>Godspot- Ich male meine Kirche</p>	<p>Die Teilnehmer*innen zeichnen ein Bild:</p> <ul style="list-style-type: none"> • von ihrem Lieblingsplatz, den sie mit Kirche/Glaube/Spiritualität verbinden • von ihrer Traum-Kirche <p>In einem anschließenden Gespräch können die Plätze/ Kirchen vorgestellt und Impulsfragen gestellt werden. Danach werden die Bilder in der Galerie aufgehängt. Mögliche Impulsfragen:</p>	<p>Große Papierbögen, unterschiedliche Arten von Stiften</p>

	<p>„Wie hängt dein Lieblingsplatz mit der Kirche und anderen Menschen und Orten auf der Welt zusammen?“ „Was macht deine Traum-Kirche so besonders?“</p> <p>Ergebnisse: Bitte Fotos und ggf. gemalte Bilder zur Verwendung auf der Landessynode an die Geschäftsführung des Ausschusses, Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel, schicken.</p>	
--	---	--

<p>Favoriten Alter: ab 6 Jahre Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: viel Format: Vertiefung</p>		
<p>Mein „Wort zum Sonntag“</p>	<p>Die Teilnehmer*innen dürfen eine kurze Videosequenz aufnehmen. In dieser Videosequenz sollen sie auf folgende Frage eingehen: „Was würde ich ändern, wenn ich in der Kirche bestimmen dürfte?“</p> <p>Vor der Aufnahme des Videos dürfen die Teilnehmer*innen sich als Bischof bzw. Bischöfin verkleiden. Während der Aufnahme sitzen sie auf einem Thron.</p> <p>Wichtig: Es braucht eine Datenschutzerklärung, da die Videos auch auf der Synode verwendet werden sollen.</p> <p>Ergebnisse: Bitte aus jedem Kirchenkreis zwei bis drei Videos zur Verwendung auf der Landessynode, an die Geschäftsführung des Ausschusses schicken, Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel, schicken.</p>	<p>Ruhigen Raum/ Ort Kamera inklusive Stromanschluss Stativ Mikrofon Lichtquellen Thron Verkleidekiste (rotes Tuch als Umhang, Krone o.ä.; goldenes Tuch o.ä. um einen „Thron“ anzudeuten) Stifte und Papier zum Downloaden: Datenschutzerklärung für die Videos</p>

Alter: alle/ab 3 Jahre
 Zeit: mittel (30-60Minuten)

Material: viel Format: Bewegung/Kreatives			
Eltern-Kind- Angebot	<p>Erwachsene und Kinder machen sich gemeinsam Gedanken über das, was sie gerne gemeinsam unternehmen.</p> <p>Dazu liegen an mehreren Tischen Legosteine aus. Ein weiterer Legosteinvorrat findet sich an einem weiteren Ort.</p> <p>Die Erwachsenen bekommen einen Begleitzettel, mit folgendem Impuls. „Vor euch liegen jede Menge Legosteine. Baut daraus euren „Wohlfühl-Moment“ mit euren Kindern. Was macht ihr gerne? Wo seid ihr? Was habt ihr bei euch? Wie sieht es dort aus? Wie seid ihr dorthin gekommen? Lasst eurer Fantasie freien Lauf... Viel Spaß!“</p> <p>Die fertigen Kunstwerke werden fotografiert. Ein Handy-Foto dient der eigenen Dokumentation des Ergebnisses, ein Polaroid-Foto kann auf einer Metaplanwand ausgestellt werden. Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn die Bauwerke zerstört werden müssen um den Steinvorrat aufzufüllen.</p>	30-60 Minuten pro Paar Kinder ab 4 mit einem Erwachsenen	Legosteine in ausreichender Menge (ca. 25 000 Stk. können über Inga Meißner / Cord Bollenbach ausgeliehen werden) Tische, Stühle Ggf. Polaroid-Kamera mit Filmen Ggf. Metaplanwand Fotohandy 2-3 Personen, die begleiten und fotografieren

Alter: alle/ab 3 Jahre Zeit: kurz/mittel Material: wenig/viel Format: Bewegung/Kreatives			
Gemeinsames Singen und Tanzen	<p>Kinder und Erwachsene drücken sich gemeinsam musikalisch und/oder tänzerisch aus. Es gibt verschiedene Varianten dieses Angebots:</p> <ul style="list-style-type: none"> Variante 1: gemeinsames Singen Es werden gemeinsam verschiedene bekannte Lieder gesungen. Dabei wird, wenn möglich, auf die Wünsche der Kinder eingegangen. Variante 2: Gemeinsames Singen + Musizieren Es werden gemeinsam verschiedene bekannte Lieder gesungen. Mit unterschiedlichen Instrumenten (Rasseln, Trommeln o.ä.) können die Teilnehmenden dazu musizieren Evtl. kann zu Anfang gemeinsam geübt werden, wie der Takt ungefähr geht. Variante 3: Gemeinsames Singen mit Bewegung 	Alle es handelt sich um ein durchgängiges, offenes Angebot (Jede:r kann kommen und gehen, zu jeder Zeit)	Liederbücher oder Liederzettel (Liste mit Vorschlägen im Anhang) Mind. ein Instrument zum Musizieren z.B. eine Gitarre Verschiedene Instrumente, z.B. Rasseln, Schellenringe, Triangeln etc. Gegebenenfalls eine Musikbox oder -anlage und Playlist mit geeigneten Liedern

	<p>Es werden gemeinsam Lieder gesungen, zu denen es Bewegungen gibt. Diese werden von einer Person angeleitet, evtl. haben die Teilnehmenden auch eigene Ideen und es entstehen gemeinsam neue Bewegungen.</p> <p>Die Varianten lassen sich natürlich beliebig mischen, so dass auch ein wenig Abwechslung in das Angebot gebracht werden kann.</p> <p>Hinweise zur Durchführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idealerweise gibt es für dieses Angebot zwei Verantwortliche: eine Person, die musiziert und möglichst noch eine zweite Person, die das Singen, Musizieren und Tanzen anleitet. • Es sollten möglichst bekannte Lieder gesungen werden und, soweit das möglich ist, auch auf die Wünsche der Kinder eingegangen werden. • Gibt es niemanden, der musizieren kann oder möchte, ist es auch vorstellbar, eine Playlist mit Liedern zu erstellen und eine Art Tanzfläche zu eröffnen. Auch hier sollte es mindestens eine Person geben, die zum Mitsingen und Mittanzen animiert und Gemeinschaft stiftet. 		<p>Zum Downloaden: Liedervorschläge</p>
--	--	--	---

<p>Alter: alle/ab 3 Jahren Zeit: lang (mehr als 60 Minuten) Material: wenig Format: Bewegung/Kreatives</p>			
<p>Geschichtenwerkstatt</p>	<p>Mobile Werk-Stationen bieten viele kreative Möglichkeiten, um (s)einer Geschichte oder einem Thema mit Hand und Herz auf die Spur zu kommen – und gemeinsam etwas Neues zu entdecken. Ideen und Inhalte können im Vorfeld von allen, die eine Gruppe leiten, eingebracht und gemeinsam vorbereitet werden, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • soziale und globale Fragestellungen • biografische und gruppenorientierte Entwicklungsprozesse • religiöse und weltanschauliche Perspektiven <p>Impulse für den Einstieg geben Geschichten in unterschiedlichen Formen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelesenes 		<p>Die Werk-Stationen sind mobil und können bei Ihnen vor Ort eingesetzt werden.</p> <p>Hinweis: externes Angebot, das rechtzeitig eingeplant werden muss! Lea Liepe: Tel.: 0381 377987631 Mobil: 0152 55726748 geschichtenwerkstatt@elkm.de</p>


	<ul style="list-style-type: none"> • Erzähltes • jahres- und festzeitliche Elemente • Musik, Bilder, Szenen <p>Je nach Anliegen kann der Ablauf variiert werden, so dass an andere Formate angedockt wird oder neue entstehen (ca. 60 bis 90 min) z.B. als Einheit einer Gruppenstunde oder Workshop</p>		
--	---	--	--

<p>Favoriten Alter: ab 6 Jahren Zeit: mittel (30-60 Minuten) Material: viel Format: Vertiefung oder Bewegung/Kreatives</p>			
<p>Fantasiereise „Meine Welt und meine Kirche“</p>	<p>Dafür braucht es klare Zeitfenster, einen ruhigen, störungsfreien Raum und möglichst zwei Personen, die es begleiten. Sind alle angekommen, wird kurz erklärt, dass alle sich gleich gemeinsam auf eine Reise in ihre Fantasie machen. Die TN werden eingeladen, sich gemütlich hinzusetzen, hinzulegen o.ä. Es wird entspannte Hintergrundmusik angespielt, während eine Person die Fantasiereise langsam und ruhig vorliest. Dabei wird genug Zeit gelassen, um Bilder/ Fantasien im Kopf der Teilnehmenden entstehen zu lassen. Danach gibt es Zeit, um wieder in der Gegenwart anzukommen und Gedanken, Bilder etc. aufzumalen oder aufzuschreiben. Im Anschluss wird sich kurz ein wenig ausgetauscht (z.B. Wie ging es euch? Was habt ihr gesehen? Etc.). Dann werden die Ergebnisse an einer Pinwand festgehalten und alle wieder verabschiedet.</p> <p>Wichtig: Es muss eine ruhige, gemütliche Atmosphäre geschaffen werden, damit dieses Angebot funktionieren kann.</p> <p>Ergebnisse:</p>		<p>Fantasiereise (Vorschlag im Anhang) Papier Stifte Stellwand zum Aufhängen der Ergebnisse Musikbox und Playlist mit Hintergrundmusik Geschlossener, gemütlicher Raum evtl. mit Sitzkissen, Isomatten, Wolldecken o.ä.</p> <p>zum Downloaden: eine mögliche Fantasiereise</p>


	Bitte die Bilder und Sätze (digital) zur Verwendung auf der Landessynode an die Geschäftsführung des Ausschusses schicken, Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel.		
--	--	--	--

Favoriten Alter: ab 6 Jahre Zeit: mittel (30-60 Minuten) Material: viel Format: Vertiefung			
Thesenanschlag	Empfangen werden die Teilnehmenden von Martin Luther oder Katharina v. Bora. Zu einem Impulsschreiben / malen die Teilnehmenden auf Zettel ihre Wünsche/Thesen. Diese werden dann an die Thesentür genagelt. Impulsvorschläge: <ul style="list-style-type: none"> • Was wünschst du dir im Gottesdienst? • Was sollte Kirche für dich tun? • Dein schönstes Erlebnis mit Kirche war... <p>Ergebnisse: Bitte Fotos (digital) der Tür mit Thesen an die Geschäftsführung des Ausschusses schicken, Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel.</p>		Gewandung für Luther bzw. Katharina Tür aus Holz oder Pinnwand Nägel & Hammer oder Pins Moderationskarten/Postits, Eddings

Alter: alle/ab 3 Jahren Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: viel Format: Bewegung/Kreatives			
„Demokratie-Jenga“	Das Jenga-Spiel besteht aus großen Holzbausteinen (30x10x8 cm), die mit unterschiedlichen Begriffen beschriftet sind, die für ein solidarisches und demokratisches Zusammenleben stehen. Es gibt mehre Möglichkeiten, es pädagogisch zu nutzen:		6 Kisten Jenga Bausteine, ca. 180 cm hoch, ggf. Fahrradschutzhelme für Kinder Aufsicht durch eine erwachsene Person

	<p>1. beim Aufbau des Turmes: Welche Bausteine sind wichtig für Dich, für deine Gemeinde, für deinen Ort? Was bedeutet die Begriffe für Dich? Was wäre, wenn wir auf diesen oder jenen Begriff verzichten?</p> <p>2. Während des Umsetzens der Steine (auch geeignet als Kooperationsmethode): Wer bestimmt, welche Steine umgesetzt werden? Wie bekommen wir einen stabilen Turm hin? Welche Steine sollten lieber stehen bleiben?</p>		<p>Steine zum Ausleihen: Verabredungen über Karl-Georg Ohse, karl-georg.ohse@elkm.de</p>
---	---	--	---

<p>Alle/ab 3 Jahren Kurz (5-30 Minuten) Material: wenig Format: Einstieg/Kennenlernen; Bewegung/Kreatives</p>			
<p>„Alle, die...“ (alternativ „Ab durch die Mitte“)</p>	<p>Die Gruppe bildet einen Stuhlkreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Mitspieler*innen. Eine Person steht in der Mitte und beginnt einen Satz mit: „Alle, die ...“ und beendet diesen Satz mit einer Beschreibung, die auch auf sie selbst zutrifft. Dieses „Spiel“ eignet sich besonders zu Beginn der Veranstaltung. Alle Personen, auf die die Aussage zutrifft müssen nun aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Die Person in der Mitte versucht, schnell einen freigewordenen Platz zu erobern. Dadurch bleibt jemand anderes in der Mitte übrig, diese Person darf mit einem neuen Satz weitermachen.</p> <p>Anfangs kann es sich hier um sehr allgemeine Aussagen handeln. (Alle, die.... - Geschwister haben / gut geschlafen haben...)</p> <p>Nach ein paar Runden zum Warmwerden, kann das Thema „Kirche“ vorgegeben werden. Sollte jemandem keine Beschreibung zu diesem Thema einfallen, steht in der Mitte eine Kiste mit vorbereiteten Aussagen bereit,</p> <p>z.B. Alle, die</p> <ul style="list-style-type: none"> • einen Lieblingsort in der Kirche haben • in kirchlichen Gruppen mitmachen • in eine Kita der Kirche gegangen sind • in kirchlichen Gremien aktiv sind 		<p>Raum Stühle eine Spielmoderator*in</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • finden, dass sich an kirchlichen Gremien etwas ändern sollte • Lust haben, Kirche mitzugestalten • das Gefühl haben, sie können/dürfen Kirche mitgestalten • Ideen haben, was man in Kirche verändern könnte • schon mal in einer Kirche übernachtet haben • schon mal eine Party in einer Kirche gefeiert haben • in kirchlicher Kinder- und Jugendarbeit aktiv sind/waren • schon mal an einer (kirchlichen) Ferienfreizeit teilgenommen haben <p>Das Spiel funktioniert auch ohne Stühle im Stehen Alternativ kann auch die Methode „Ab durch die Mitte“ genutzt werden (s. Koppelsberger Spielekartei)</p>		
<p>Alter: ab 6 Jahren Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: keins Format: Bewegung/Kreatives</p>			
<p>Gemeindewahl / Junge Kirche (Titel kann noch abgewandelt werden)</p> <p>(in der Koppelsberger Spielekartei als Erdbeben zu finden)</p>	 <p>Jeweils drei Personen bilden eine Gruppe. Von diesen bilden zwei der Personen, indem sie sich an den Händen der ausgestreckten Arme fassen, eine Kirche, in die sich die dritte Person als Gemeindemitglied stellt. (s. Bild)</p> <p>Die Dreiergruppen stehen lose verteilt im Kreis um eine Person in der Mitte herum. Um auch einen Platz in einer Dreiergruppe zu bekommen, kann die Person in der Mitte eines von drei verschiedenen Kommandos nutzen:</p>		<p>Kein Material Eine*n Spielemoderator*in</p> <p>Die TN- Zahl muss aufgehen. (Dreiergruppen +1) z.B. 10, 13, 16, 19, 22 Teilnehmende</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Kirche: Alle Personen, die Kirchen bilden, suchen sich an einem anderen Platz (über einem anderen Gemeindemitglied) eine neue zweite Kirchen-Hälfte. (Die Gemeindemitglieder, bleiben wo sie sind.) • Gemeinde: Alle Gemeindemitglieder suchen sich eine andere Kirche. (Die Kirchen bleiben wo sie sind.) • Gemeindewahl: Alle suchen sich einen neuen Platz und eine neue Dreiergruppe. Dabei bleiben alle in ihren Rollen (Kirchen bleiben Kirchen, Gemeindemitglieder bleiben Gemeindemitglieder). <p>Die Person in der Mitte sucht sich einen Platz in den sich neu findenden Dreierteams. Sie kann hierbei frei eine Rolle wählen.</p> <p>Haben sich alle wieder zu Dreierteams gefunden, wird eine andere Person übrig sein, die sich dann ein Kommando aussuchen darf.</p>		
<p>Alter: ab 6 Jahren Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: keins Format: Bewegung/Kreatives</p>			
<p>Ich hasse dieses Spiel!</p>	<p>Ein echtes Tobespiel! Die Gruppe teilt sich in Paare auf. Es wird ein Spielfeld festgelegt, das so groß ist, dass alle Teilnehmenden ausreichend Platz zum Laufen haben. Die Paare legen fest, wer als erstes „getickt“ wird und wer fängt. Sobald der*die Fänger*in den*die Partner*in „getickt“ hat, muss die getickte Person mit einem Finger den Boden berühren und sich fünf Mal im Kreis drehen. Dabei sagt die Person laut: „Ich hasse dieses Spiel!“ Danach wechseln die Rollen, sodass der*die Fänger*in nun „getickt“ werden muss. Während der Übung gibt die Leitung für alle Teilnehmenden die Fortbewegungsart vor, in der gefangen und weggelaufen werden muss. Zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf einem Bein hüpfen • auf beiden Beinen hüpfen • wie ein Frosch hüpfen 	<p>ab 5 Jahren; ca. 10 Minuten</p>	<p>Kein Material, eine Spielmoderator*in</p> <p>kann am besten draußen gespielt werden.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • rückwärtslaufen • ... <p>Das Ende des Spiels wird von der Leitung festgelegt und hängt davon ab, wie viele Fortbewegungsarten ausprobiert werden wollen und wie viel Ausdauer die Teilnehmenden mitbringen.</p>		
<p>Alter: alle/ab 3 Jahren Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: wenig Format: Bewegung/Kreatives</p>			
<p>Der Kirchenshop (Name kann angepasst werden - In der Koppelsberger Spielekartei zu finden unter <i>Hertie und Karstadt</i>, auch bekannt als <i>Auf den Tisch des Hauses</i>)</p>	<p>Beschreibung: Es gibt zwei/oder mehrere Gruppen, die gegeneinander antreten. Die Gruppen können sich im ersten Schritt Gruppennamen auswählen. Die Gruppen setzen sich hintereinander in eine Reihe.</p> <p>Jede Gruppe stellt einen Kirchenshop dar und die Spielleitung möchte „shoppen“ gehen. Die beiden Kirchenshops stehen in Konkurrenz zueinander, um die Gunst der Kundschaft.</p> <p>Die Spielleitung/Kundschaft äußert einen Wunsch, d.h. nennt einen Kaufwunsch. Die jeweils erste Person in der Reihe läuft los und versucht, den gewünschten Gegenstand so schnell wie möglich zu besorgen. Die Gruppe, der es als erste gelingt, den Gegenstand auf den Ladentisch (ein bereitgestellter Tisch oder Stuhl) zu legen, erhält einen Punkt. Jede*r aus der Gruppe sollte mindestens einmal drankommen.</p> <p>Alternativ kann auch ohne festgelegte Reihenfolge gespielt werden. Die Gruppe einigt sich dann jeweils auf eine Person, die losläuft. Diese Variante ist besonders geeignet, wenn die Gruppen sehr unterschiedlich sind, oder es Personen gibt, die zum Beispiel nicht gut laufen können. Beispieleinkäufe können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • etwas das dir/euch in der Kirche wichtig ist 		<p>Verschiedene Gegenstände im Umfeld, ggf. Stift/Papier am besten 2 Spielleiter*innen (für Moderation und für Punktestand)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • etwas, was du gerne mehr in der Kirche finden möchtest • etwas wo du mitgestalten kannst • eine Person aus der Gemeinde (die nicht am Spiel teilnimmt) • ein Plakat für eine Veranstaltung, die es in eurer Kirchengemeinde unbedingt mal geben sollte (hier sollte es neben einem Schnelligkeitspunkt auch einen Kreativpunkt geben) • ein Gänseblümchen • eine Gabel • eine Socke • ein Kunstwerk (auch selbsterstellt) • ein gefaltetes Papierboot • ein gefülltes Glas Wasser • <p>Bei den kontextbezogenen Wünschen sollten die Gruppen noch jeweils kurz darstellen, warum sie sich für den jeweiligen Gegenstand entschieden haben bzw. was sie damit verbinden.</p> <p>Die Wünsche sollten an die jeweiligen Gegebenheiten vor Ort angepasst werden.</p>		
<p>Alter: ab 8 Jahren Zeit: kurz (5-30 Minuten) Material: keins Format: Vertiefung</p>			
<p>Elevator Pitch</p>	<p>Je nach Gruppe kann die Methode in Gruppen-, oder Einzelarbeit genutzt werden. Ihr steht vor einem Hochhaus mit einem Fahrstuhl und wollt ganz nach oben. Beim Warten auf den Fahrstuhl bemerkt ihr, dass die Landesbischöfin/ der Bischof / der oder die Präses/ jemand aus der Kirchenleitung / Propst (welche Person am besten in den Kontext passt) mit euch auf den Fahrstuhl wartet.</p> <p>Eure Chance. Die Fahrstuhlfahrt dauert 1:30 Minute. Überlegt euch mit welcher Idee zur Zukunft/Gestaltung der Kirche ihr die Person in dieser Zeit überzeugen könnt.</p>		<p>eine Spielmoderation</p> <p>kein weiteres Material</p>

	<p>Mögliche Fragestellungen: Wie kann deine Idee umgesetzt werden? Wie kannst du dein Gegenüber überzeugen? Wo setzt deine Idee an? Warum ist das wichtig? Weshalb ist deine Lösung die richtige?</p> <p>Im Anschluss können die Elevator Pitches im Plenum reflektiert werden. Was hat besonders überzeugt? Worauf wurde besonders geachtet? Was ist aufgefallen? Seid ihr jetzt bereit eure Idee „der richtigen“ Landesbischöfin/Präsis/Propst zu präsentieren?</p> <p>Ergebnisse: Wir freuen uns, wenn es hierüber eine Videodokumentation oder sogar eine echte Aufführung auf der Landessynode geben würde!</p>		<p>zum Downloaden: Datenschutzerklärung für die Videos</p>
--	---	--	--

<p>Favoriten Alter: ab 6 Jahren Zeit: kurz (5-30 Minuten)/mittel (30-60 Minuten) (????) Material: wenig Format: Vertiefung</p>			
---	--	--	--

<p>Das A-Z des Positiven</p>	<p>Das Plakat kommt als gedruckte Vorlage in die Gemeinden und soll gut sichtbar ausgehängt werden, so dass alle während der gesamten Zeit ihre Ideen eintragen können. Die Gruppe sucht für jeden Buchstaben einen Begriff zum Thema (schreiben oder malen) z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Besonders gut in unserer Gemeinde ist... • Hier kann ich in der Gemeinde mitmachen und (mit-)bestimmen ... <p>Ergebnisse: Bitte die Plakate (gefaltet) an die Geschäftsführung des Ausschusses schicken, Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel.</p>		<p>Plakate: Bitte an die Junge Nordkirche (verwaltung@junge.nordkirche.de) wenden, von dort werden die Plakate an die Kirchenkreise verschickt.</p>
-------------------------------------	--	--	---

<p>Favoriten Alter: ab 6 Jahre</p>			
---	--	--	--

Zeit: kurz (5-30 Minuten)

Material: wenig

Format: Einstieg/Kennenlernen

Gästebuch

Vorlage zum Selberausdrucken für jeden Teilnehmenden mit Fragen, die beantwortet werden:

Ergebnisse:

Bitte die Kopien (ohne Nachnamen!) an die Geschäftsführung Inge Kirchmaier, Landeskirchenamt, Dänische Straße 21 – 35, 24103 Kiel senden.

Verschiedene Stifte

Zum Download: grafisch gestaltete Vorlage für das Gästebuch zum Selberkopieren / Ausdrucken

Vorschlag für die Fantasiereise

Setze oder Lege dich ganz entspannt hin. Schließe jetzt die Augen. Hör auf deinen Herzschlag. Hör genau hin und zähl mit. Spüre wie du ein und ausatmest. Langsam und gleichmäßig. Nun kann unsere Reise los gehen. Versuche dir jetzt ganz genau vorzustellen, wie es sich anfühlt und was du siehst. Die Farben, die Gerüche und die Ruhe.

Du liegst auf einer grünen Wiese. Die Sonne scheint dir auf die Nase. Was riechst du? Was hörst du? Sind andere Menschen bei dir oder bist du lieber alleine? Willst du einfach liegen bleiben oder lieber loslaufen und etwas erleben? Du kannst jetzt genau das machen, worauf du gerade Lust hast.

Irgendwann steht die Sonne schon etwas tiefer. Du machst dich auf den Weg nach Hause. Ist jemand bei dir? Oder bist du alleine? Wo kommst du vorbei? Was siehst du? Triffst du andere Menschen?

Auf dem Weg nach Hause kommst du an einer Kirche vorbei. Die stand da schon immer. Heute schaust du sie dir einmal genauer an. Was siehst du? Wie ist sie gestaltet? Sieht sie einladend aus? Ist das ein Ort, an den du gehen willst? Ob die Tür wohl offen ist? Neugierig trittst du heran und drückst die Tür. Mit einem lauten Geräusch geht sie auf. Du nimmst deinen Mut zusammen und trittst ein. Was siehst du? Was tust du? Bleibst du stehen? Oder setzt du dich hin? Läufst du rum? Was hörst du? Bist du alleine? Oder sind andere Menschen bei dir? Nach einiger Zeit gehst du wieder aus der Kirche raus. Jetzt aber auf nach Hause. Du gehst nach Hause und nimmst noch die letzten Eindrücke von deinem Tag mit.

Langsam wachst du wieder auf. Du hörst deinen Herzschlag und deinen Atem. Du fängst an deinen ganzen Körper wieder zu spüren. Füße, Hände, Arme, Beine. Langsam öffnest du die Augen und kommst zurück.

Jetzt hast du Zeit deine Eindrücke einfach aufzumalen, aufzuschreiben oder was dir sonst so einfällt.

Zur Kategorisierung:

Favoriten: ja/nein

Altersstufe:

- alle/ab 3 (für eins entscheiden)
- ab 6
- ab 8/10;

Zeit:

- kurz (5-30 Minuten)
- mittel (30-60Minuten)
- lang (mehr als 60 Minuten) → bei einigen Aktionen ist es sinnvoll, sie bei kurz UND mittel einzusortieren.

Material:

- Keins
- Wenig
- viel

Format:

- Einstieg/Kennenlernen
- Bewegung/Kreatives
- Vertiefung