

Birgit Götz

AB GEHT DIE POST!

500 Spiele zu 50 biblischen Geschichten
als fix und fertige Gruppenstunden
mit Kindern von **8 bis 12 Jahren**

AT



buch+
musik

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Impressum



© 1. Auflage 2018

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

Printed in Germany. All rights reserved.

ISBN Buch 978-3-86687-204-2

ISBN E-Book 978-3-86687-205-9

Lektorat: Punkt.Landung, Mirja Wagner, Marburg

Umschlaggestaltung: buch+musik – Heidi Frank, Stuttgart

Gestaltung und Satz: buch+musik – Daniela Buess, Stuttgart

Bildrechte Umschlag und Inhalt: © hibrida 13, Fotolia

Bildrechte Autorenfoto: privat

Druck und Gesamtherstellung: Kösel GmbH & Co. KG, Altusried-Krugzell

www.ejw-buch.de

Birgit Götz

AB GEHT DIE POST!

500 Spiele zu 50 biblischen Geschichten
als fix und fertige Gruppenstunden
mit Kindern von **8 bis 12 Jahren**



buch+
musik

DA GEHT DIE POST AB!

„Na, welche biblische Geschichte wurde euch heute in der Jungschar erzählt?“ „Äh ... weiß ich nicht mehr!“ „Und was habt ihr sonst noch gemacht?“ „Wir waren alle Teile eines belegten Brötchens und mussten uns zusammenfinden und richtig stapeln. Ah, jetzt fällt mir auch die Geschichte wieder ein: Gott hat das Volk Israel auch in der Wüste, wo gar nichts wächst, mit Brot vom Himmel versorgt!“

Wer biblische Geschichten einfach nur hört, vergisst sie schnell. Wer sie hört und sieht, kann sie sich etwas besser merken. Wer sie aber hört, sieht und dazu etwas spielt, der kann etwas von dem nachempfinden, was die Menschen damals in der Bibel erlebt haben. So bleibt die biblische Geschichte nicht mehr eine Geschichte von damals, sondern wird eine Geschichte von heute, von uns selbst. Eingebettet in ein passendes Spieleprogramm wird die Bibelgeschichte Mittelpunkt der Gruppenstunde und ist kein pures „Anhängsel“. Spiele und Geschichte sollen zusammenpassen. Weil Spiele eine emotionale Beteiligung der Kinder fordern, bleiben sie in Erinnerung. Das gilt dann auch für die biblische Geschichte, die im direkten Zusammenhang mit dem Spieleprogramm steht. Eine Auswertung und Reflexion am Ende der Gruppenstunde kann helfen, das Erzählte und Erlebte zusammenzubringen und die biblische Geschichte nicht so schnell wieder zu vergessen.

Aufbau der Kapitel

Durch ein **Einstiegsspiel** sollen die Kinder mit in das Erleben der biblischen Personen oder in das Thema der biblischen Geschichte hineingenommen werden.

Zwei **Einstiegsfragen** bieten die Möglichkeit, die Kinder auch gedanklich auf die Geschichte und das Thema einzustimmen. Hier kann auch das Einstiegsspiel noch einmal aufgegriffen und darüber gesprochen werden.

Die **Vorlesegeschichte** als freie Nacherzählung des biblischen Textes soll den Inhalt kindgerecht und spannend vermitteln.

Zwei **Vertiefungsfragen** helfen, noch offene Fragen zu klären und eine Übertragung in das Leben der Kinder zu schaffen. Hier kann die Mitarbeiterin / der Mitarbeiter auch eigene Impulse setzen und den Kindern erzählen, was ihr/ihm selbst an der Geschichte wichtig ist. Weitere **Spiele** greifen das Thema der Geschichte oder einen Gegenstand dazu auf und helfen, dass die Inhalte länger in Erinnerung bleiben. Gerade bezüglich der Spiele ist es manchmal sinnvoll, die Reihenfolge zu tauschen und zuerst die Spiele zu spielen und dann im Anschluss die Geschichte zu erzählen. Wenn z. B. die Israeliten ihren Schmuck hergeben, um daraus ein goldenes Kalb zu formen, das sie aber nicht anbeten sollen, dann ist es nicht sinnvoll, im Anschluss mit Gold und Schmuck zu spielen. Sonst verfestigt sich die falsche Aussage. Hier kann die Geschichte den Abschluss bilden.

Diese fix und fertigen Gruppenstundenentwürfe sind besonders für Mitarbeitende geeignet, die bislang nur wenig Erfahrung haben oder die sich (aus Zeitgründen) für die Vorbereitungen nicht alles selbst ausdenken können oder wollen.

Vorlesegeschichte

Die Vorlesegeschichte als freie Nacherzählung der biblischen Geschichte ist für all diejenigen gut geeignet, die nicht gern und gut frei erzählen möchten oder können. Es lohnt sich aber, die Geschichte im Vorfeld zu lesen und auch das Vorlesen ein wenig zu üben. Alle Geschichten sind am Bibeltext orientiert und stellen eine Möglichkeit dar, wie es damals gewesen sein könnte. Wichtige historische Hintergründe sind in die Geschichte integriert und müssen nicht extra erklärt werden. Begriffe wie „Israeliten“ sind nicht immer historisch richtig verwendet, da es nicht zu jeder Zeit den Staat Israel gab, ich habe es der Verständlichkeit halber trotzdem so benannt. Viele Dialoge, die nicht in der Bibel stehen, sind frei erfunden, auch die Personen, wenn sie nicht in der Bibel namentlich genannt werden. Dies soll den Kindern dabei helfen, sich das Geschehen von damals besser vorzustellen und die eigene Fantasie zu unterstützen.

Da die Geschichten des Alten Testaments häufig nur im Zusammenhang zu verstehen und zu interpretieren sind, umfassen die Textangaben teilweise mehrere Kapitel. Mögliche **Fortsetzungsgeschichten** sind mit dem gleichen Symbol gekennzeichnet. Die Stundenentwürfe können aber auch für sich allein stehen.

Spiele

Die Spiele stehen im Zusammenhang mit der biblischen Geschichte und greifen daraus ein Thema, einen Gegenstand oder eine Situation auf. Die meisten Spiele kommen mit gewöhnlichen Materialien aus, die man entweder zu Hause findet oder für kleines Geld kaufen kann. Die Vorbereitungen zu Hause sind gering, sodass mit diesem Buch und ein wenig Material die Gruppenstunde so gestaltet werden kann, dass die „Post abgeht“.

Spielefinder

Natürlich können nach diesem Aufbau auch viele andere biblische Geschichten erzählt und „bespielt“ werden. Der Spielefinder ab Seite 247 hilft dabei. Und wer sich für Geschichten aus dem Neuen Testament interessiert, dem sei „Ab geht die Post! NT“ empfohlen.

In der Hoffnung, dass durch dieses Buch die Gute Nachricht-Post von Jesus Christus verbreitet wird



Birgit Götz

INHALTSVERZEICHNIS

Mögliche Fortsetzungsgeschichten sind im Buch mit dem gleichen Symbol gekennzeichnet.

WIE ALLES BEGANN ...

1. Gott hat die Welt erschaffen	10
1. Mose 1 • Spiele mit Müll	
2. Adam und Eva verlassen das Paradies	14
1. Mose 3 • Spiele für Rausschmeißer	
3. Kain und Abel	20
1. Mose 4,1-16 • Spiele für unterschiedlich Begabte	
4. Noah und der Bund Gottes	24
1. Mose 6,1 – 9,17 • Spiele mit Tieren	

ABRAHAM

5. Abraham und Sara ziehen um	28
1. Mose 12,1-9; 15,1-6 • Spiele mit Sternen	
6. Isaaks Geburt	32
1. Mose 16; 18; 21 • Spiele für Geduldige	

JAKOB

7. Jakob, Esau und der Segen	36
1. Mose 25,19-34; 27,1-45 • Spiele mit Kleidern	
8. Jakob und die Himmelsleiter	42
1. Mose 28,10-22 • Spiele auf der Treppe	
9. Jakob heiratet	46
1. Mose 29,1-30 • Spiele mit dem Brautpaar	
10. Jakob versöhnt sich	50
1. Mose 32 – 33 • Spiele mit Geschenken	

JOSEF

11. Josefs Träume	54
1. Mose 37 • Spiele mit Bonbons	
12. Josef landet im Gefängnis	58
1. Mose 39 – 40 • Spiele für Glückliche	
13. Josef deutet die Träume des Pharaos	62
1. Mose 41,1-52 • Spiele für Sammler	
14. Josef versöhnt sich mit seinen Brüdern	68
1. Mose 41,53 – 46,7 • Spiele für Transporteure	

MOSE

15. Moses Geburt	74
2. Mose 1,1 – 2,10 • Spiele für Verstecker	
16. Moses Flucht und Berufung	78
2. Mose 2,11 – 4,17 • Spiele für Redner und Schweiger	
17. Mose und Aaron vor dem Pharaos	82
2. Mose 4,27 – 7,7 • Spiele für Mägde und Knechte	
18. Der Pharaos bleibt hart	86
2. Mose 7,8 – 10,29 • Spiele zum Kräfteressen	
19. Letzte Plage und Auszug	90
2. Mose 11,1 – 12,42 • Spiele zum Kofferpacken	
20. Wolken- und Feuersäule	94
2. Mose 13,17-22 • Spiele für Reisende	
21. Durchzug durchs Schilfmeer	98
2. Mose 14,1 – 15,21 • Fangenspiele für Flüchtende	
22. Manna in der Wüste	104
2. Mose 16,1-31 • Spiele mit Brot und Keksen	
23. Zehn Gebote	108
2. Mose 19,1 – 20,21 • Spiele fürs Zusammenleben	
24. Das goldene Kalb	112
2. Mose 32 • Spiele mit Gold und Schmuck	

JOSUA

- 25. Eroberung Jerichos 116
Josua 2; 6 • Spiele mit Seilen
- 26. Achans Diebstahl 120
Josua 7 • Spiele mit Gold und Silber

GIDEON

- 27. Gideon 126
Richter 6,1-32 • Spiele in der Nacht
- 28. Gideon – Sieg durch die Stärke Gottes 132
Richter 7 • Spiele zur Gruppeneinteilung

RUT

- 29. Rut und Naomi 136
Rut 1 – 2 • Spiele mit Getreide
- 30. Rut und Boas..... 140
Rut 3 – 4 • Spiele mit Schuhen

SAMUEL

- 31. Samuel wird geboren 144
1. Samuel 1,1 – 2,10 • Spiele mit Wünschen
- 32. Samuel hört Gott 148
1. Samuel 2,11 – 4,1a • Spiele für die Ohren

SAUL UND DAVID

- 33. Plötzlich König 152
1. Samuel 9,1 – 10,16 • Spiele für Könige
- 34. David wird zum König gesalbt 158
1. Samuel 16,1-13 • Spiele für die Augen
- 35. David gegen Goliath 164
1. Samuel 17 • Spiele mit Steinen
- 36. David und Jonatan 170
1. Samuel 17,55 – 21,1 • Spiele für Freunde
- 37. David verschont Saul 174
1. Samuel 24 • Spiele mit Stofffetzen

PROPHETEN UND ANDERE MUTIGE PERSONEN

38. Gottesurteil auf dem Karmel	178
1. Könige 18 • Spiele mit Streichhölzern	
39. Elia hört Gott	182
1. Könige 19,1-18 • Spiele mit den Naturelementen	
40. Nabots Weinberg	188
1. Könige 21 • Spiele zum Wegnehmen und Wiederbringen	
41. Elisa vermehrt das Öl	192
2. Könige 4,1-7 • Spiele mit Töpfen und Schüsseln	
42. Naaman wird geheilt	196
2. Könige 5 • Spiele mit Herz	
43. Richtfest in Jerusalem	202
Esra 1,1 – 3,13 • Spiele mit Bauklötzen	
44. Nehemia lässt sich nicht unterkriegen	206
Nehemia 1 – 4; 6; 8 • Spiele über Mauern	

DANIEL

45. Daniel isst Gemüse	212
Daniel 1 • Spiele mit Obst und Gemüse	
46. Die drei Freunde im Feuerofen	216
Daniel 3,1-30 • Spiele mit Feuer	
47. Die Schrift an der Wand	222
Daniel 5,1 – 6,1 • Spiele mit Geheimschriften	
48. Daniel in der Löwengrube	228
Daniel 6,2-29 • Spiele mit Tieren	

JONA

49. Jona haut ab	234
Jona 1 – 2 • Spiele mit Fischen	
50. Jona in Ninive	240
Jona 3 – 4 • Spiele mit unverdientem Glück	

SPIELEFINDER

Spiele von A bis Z	248
Spiele zu einzelnen Themen	263
Die Autorin	269

1. GOTT HAT DIE WELT ERSCHAFFEN

Bibeltext: 1. Mose 1

Zielgedanke: Gott hat die ganze Welt erschaffen. Auch die Dinge, die uns auf den ersten Blick unnütz erscheinen, haben einen sinnvollen Platz in Gottes Schöpfung.

Einstiegsspiel

Weg mit dem Ding

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Der Timer auf einem Handy wird auf eine Zeit zwischen 30 und 60 Sekunden gestellt. Ein sogenanntes unnützes Ding (z. B. ein zerknülltes Blatt Papier) wird schnell im Kreis weitergegeben. Wenn der Timer klingelt, scheidet das Kind aus, das das unnütze Ding gerade in der Hand hat. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

Material: 1 unnützes Ding, 1 Handy mit Timerfunktion

Einstiegsfragen

- Welche Gegenstände gibt es in deinem Zimmer, die du völlig unnütz findest?
- Warum gibt es Unkraut?

Vorlesegeschichte

„Aua!“ Miriam reibt sich das Schienbein. Tom hat zu stark geschossen. Der Ball ist im Gestrüpp gelandet und Miriam musste ihn herausholen. Dabei hat sie mit ihren nackten Beinen die Brennnesseln gestreift. Miriam hat sie zu spät bemerkt. Jetzt reibt sie sich die verbrannten Stellen. Kleine Quaddeln haben sich schon gebildet. Miriam reibt und kratzt. Tränen schießen ihr in die Augen. Brennnesseln tun wirklich weh! Miriam rennt zu Opa, der auf einem Terrassenstuhl sitzt und den Kindern beim Spielen zugesehen hat. „Opa!“, ruft Miriam, „ich habe mich an den Brennnesseln verbrannt! Hier! Meine beiden Beine! Das tut so weh!“ Opa nimmt Miriam auf den Schoß. „Wir machen ein bisschen Spucke drauf, das kühlt“, sagt Opa. „Die Brennnesseln sind so blöd! Warum müssen die auch hier in unserem Garten wachsen? Niemand braucht diese blöden Pflanzen! Wer hat die überhaupt erfunden?“, beschwert sich Miriam. Opa lacht. „Na, Gott hat die erfunden.“ Miriam schaut ihn überrascht an. „Ich dachte, Gott ist ein lieber Gott. Warum erfindet er dann so böse Pflanzen?“ „Die Brennnesseln sind nicht böse“, sagt Opa. „Gott hat sich dabei schon was gedacht.“ Opa drückt Miriam an sich und tröstet sie. Auch Tom ist schuldbewusst hergekommen. Er hat gemerkt, dass das Ballspiel mit Miriam nicht weitergeht.

„Wisst ihr, wie alles begann?“, fragt Opa. „Wie? Wie alles begann?“, fragt Tom. „Na, wie die Erde erschaffen wurde“, sagt Opa. „Warum Gott die Brennnesselns erschaffen hat und all die anderen stacheligen Dinge.“ Opa lehnt sich auf seinem Terrassenstuhl zurück. „Am Anfang gab es gar nichts auf der Erde. Die Erde war noch ganz leer, nur Dunkelheit gab es. Und da sprach Gott: ‚Jetzt soll es Licht geben!‘ Und plötzlich strahlte das Licht. Gott fand das Licht richtig gut. Er trennte es von der Dunkelheit und nannte das Licht Tag und die Dunkelheit Nacht. Dann wurde es Abend, Nacht und Morgen. Das war der erste Tag. Am zweiten Tag sagte er: ‚Im großen Meer soll ein Gewölbe entstehen.‘ Er nannte das Gewölbe Himmel. Am dritten Tag sagte er: ‚Alles Wasser soll sich an bestimmten Stellen sammeln.‘ Und so entstanden große Inseln, große Seen und Meere. Gott nannte das Wasser Meer und die Inseln nannte er Erde. Gott war damit sehr zufrieden und er sagte: ‚Es ist sehr gut.‘ Dann befahl Gott: ‚Auf der Erde soll frisches Grün wachsen, Pflanzen und Bäume und Blumen und Pflanzen, die Samen haben, und Pflanzen, die Früchte haben.‘ Und Gott sah das alles an und fand es sehr gut.“

Miriam unterbricht Opa: „Auch die Brennnesselns?“ Opa nickt: „Ja, auch die Brennnesselns hat Gott gemacht. Und er fand sie auch sehr gut. Am vierten Tag sagte Gott: ‚Am Himmel sollen Lichter entstehen, damit man Tag und Nacht auseinanderhalten kann. Die Lichter sollen auch dazu da sein, dass man die Zeit bestimmen kann und weiß, wann man welches Fest feiern soll.‘ Gott machte zwei große Lichter, eines für den Tag und eines für die Nacht. Und er machte ganz viele Sterne. Gott setzte die Lichter an den Himmel, damit sie der Erde Licht geben, Tag und Nacht regieren und Licht und Dunkelheit voneinander unterscheiden. Und Gott fand das alles richtig gut. Am fünften Tag sagte Gott: ‚Im Wasser soll alles voller Leben sein. Ganz viele Fische sollen darin schwimmen und in der Luft soll es viele Vögel geben.‘ Gott sah sich das alles an, was er gemacht hatte, und fand es sehr gut.

Er sagte zu den Tieren: ‚Vermehrt euch! Seid fruchtbar! Füllt die Meere, füllt den Himmel.‘ Und Gott segnete die Fische und die Vögel. Am nächsten Tag, dem sechsten, sagte Gott: ‚Auf der Erde soll es ganz viele verschiedene Tiere geben, wilde Tiere und Kühe und Schafe und Ziegen, Kriechtiere und Fliegen und Käfer und Schmetterlinge.‘ Ganz viele verschiedene Arten hat Gott nur durch sein Wort erschaffen. Gott hat die ganzen Tiere angesehen und war sehr zufrieden. ‚Jetzt fehlt nur noch eins‘, sagte er, ‚die Menschen. Ich will ein Gegenüber haben, jemanden, der mir gleich ist, mit dem ich mich unterhalten kann. Jemanden, der sich um die Fische im Meer und um die Vögel in der Luft und um alle Tiere auf der Erde kümmert.‘ Und so hat Gott dich und Tom und mich und alle Menschen auf der Erde erschaffen. Er hat sie als Mann und Frau erschaffen. Und Gott segnete die Menschen und sagte: ‚Seid fruchtbar und vermehrt euch! Füllt die Erde, nehmt sie in Besitz und kümmert euch um alles. Ich gebe euch zur Nahrung die Pflanzen und die Früchte an den Bäumen. Die Tiere sollen das Gras fressen.‘ Und so geschah das alles. Gott schaute sich alles an, was er gemacht hatte, und sagte zu den Menschen: ‚Ihr seid sehr gut. Ihr seid gut gelungen!‘ Am siebten Tag machte Gott eine Pause. Er erklärte den Tag zum Ruhetag. So hat Gott die Erde erschaffen.“

„Opa, woher willst du das alles wissen?“, fragt Tom. „Du warst doch nicht dabei. So alt bist du nun auch wieder nicht.“ Opa lacht. „Nein, das stimmt. Was ich euch erzählt habe, steht

in der Bibel. Auch die Menschen, die das aufgeschrieben haben, waren nicht dabei. Aber ihnen ist es wichtig zu sagen: Gott hat alles sehr gut gemacht. Du, Tom, und du, Miriam, ihr seid kein Zufall, sondern von Gott gewollt. So wie ihr seid, seid ihr perfekt.“ Miriam überlegt: „So wie du das sagst, Opa, klingt das richtig gut. Ich bin gewollt und ich bin perfekt, so wie ich bin. Aber das gilt doch nicht für die Brennnessel, oder?“ „Doch!“, sagt Opa, „auch für die Brennnessel. Brennnessel sind sehr gesund, sie haben zum Beispiel viel mehr Vitamin C als eine Orange und ganz viel Eiweiß. Und außerdem sind sie ein Schutz für Schmetterlinge. Schmetterlinge legen ihre Eier unter die Brennnesselblätter. Dort können die Raupen in Ruhe schlüpfen und wachsen, weil andere Tiere sie nicht fressen. Durch die brennenden Brennnessel sind sie vor ihnen geschützt.“ „Das ist ja schlau ausgedacht“, antwortet Tom. „Die Brennnessel sind also der Schutz für die Schwachen. Jeder hat seinen Platz und seine Aufgabe.“ „Genau“, sagt Opa, „das gilt auch für alle Menschen, auch für die, die für uns vielleicht ein bisschen stachelig sind.“

Vertiefungsfragen

- Was bedeutet Gottes „Sehr gut“ für die Bereiche in deinem Leben, die du nicht gut findest?
- Wie kannst/sollst du mit Menschen umgehen, die du nicht so magst? Was denkt Gott über sie?

Spiele mit Müll

Wiederverwertung

Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt. Auf einem Tisch werden mehrere gespülte leere oder alte Verpackungen ausgebreitet (z. B. eine alte Zeitung, eine leere Milchpackung, ein leerer Joghurtbecher, eine leere Flasche, eine leere Klopapierrolle). Die Kinder dürfen sich nun einen dieser Gegenstände aussuchen und sich dafür eine neue Verwendung ausdenken. Dabei darf der Gegenstand auch mit Scheren, Kleber und Stiften verändert werden. Anschließend präsentieren alle wie bei einem Werbespot ihre „Neuerfindung“.

Material: gespülte leere oder alte Verpackungen, Kleber, Scheren, Stifte

Müll werfen

Verschiedene leere und gespülte Verpackungen (z. B. Joghurtbecher, Milchpackungen), verschieden große Schachteln, leere Klopapierrollen usw. werden mit unterschiedlichen Punkten beschriftet und wie beim Dosenwerfen zu einer Pyramide aufgebaut. Jedes Kind muss ab einer markierten Linie mit drei Tennisbällen versuchen, die Pyramide zum Einsturz zu bringen. Anschließend werden die Punkte derjenigen Müllgegenstände zusammengezählt, die umgestürzt sind. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Material: verschiedene leere und gespülte Verpackungen, verschieden große Schachteln, leere Klopapierrollen, 3 Tennisbälle, 1 Edding

Müllmikado

Verschiedene leere und gespülte Verpackungen (z. B. Joghurtbecher, Milchpackungen), verschieden große Schachteln, leere Klopapierrollen usw. werden mit Punkten versehen (Klopapierrolle (10 Punkte), Joghurtbecher (20 Punkte) usw.). Anschließend werden alle Verpackungen zu einem lockeren Haufen aufgeschüttet. Die Kinder werden in mehrere Gruppen eingeteilt. Ein Kind einer Gruppe beginnt und nimmt sich einen Gegenstand vom Müllhaufen. Wenn sich dabei nichts anderes bewegt, darf es sich noch einen weiteren Gegenstand nehmen. Dies wiederholt sich so lange, bis sich eine andere Verpackung bewegt. Die eben gezogene Verpackung muss wieder zurück auf den Haufen, und die nächste Gruppe ist an der Reihe. Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte?

Variante: Jede Gruppe darf sich in jeder Runde nur einen Gegenstand nehmen und ihn nur dann behalten, wenn sich kein anderer Gegenstand bewegt hat. Sonst kommt er wieder zurück auf den Haufen. Die nächste Gruppe ist an der Reihe.

Material: verschiedene leere und gespülte Verpackungen, verschieden große Schachteln, leere Klopapierrollen, 1 Edding

Glücks-Müllmikado

Die Regeln gelten wie bei „Müllmikado“. Diesmal werden jedoch gleiche Gegenstände mit unterschiedlichen Punkten bewertet (die nicht sofort zu sehen sind). Am Ende zählen die verdeckten Punkte.

Material: verschiedene leere und gespülte Verpackungen, verschieden große Schachteln, leere Klopapierrollen, 1 Edding

Müllstatuen

Die Kinder werden in mehrere Gruppen eingeteilt und haben die Aufgabe, aus Müll (z. B. verschiedene leere und gespülte Verpackungen) etwas zu bauen, das die anderen Gruppen anschließend erraten müssen (z. B. ein Haus, ein Auto, einen Tisch).

Material: Müll, Scheren, Kleber, Schnur, weiteres Bastelmaterial