



Programm Beispiel „Hirten und Schafe“

*Programm-Bausteine für
Kinderbibel-Erlebnistage, Kinderbibelgeburtstage, Kinderkirche,
Kindergottesdienste, Kinderbibel-Gruppenstunde, Jungscharstunde etc.*

Ablauf Vorschlag:

- > Die Kinder treffen ein.
- > "Vater Abraham" und "das verlorene Schaf" stellen sich vor.
- > Einführung in das Leben der Hirten.

Spiele:

- > Tast-Spiel: Utensilien der Hirten erraten.
- > Kreisspiel: Schaf und Wolf
- > Verstecken: Auf der Suche nach dem verlorenen Schaf.

bei Geburtstag eines Kindes:

- > Flaschendreher mit Geschenkübergabe.
- > Geburtstagslied singen.

weitere Spiele, Aktionen und Bastelideen:

- * Bibelgeschichte zum Thema des Tages
- * Hirtenschleuder basteln
und Schießübungen durchführen
- * Suchspiel
- * Hirtenpfeife basteln o. ä.
- * Gewürze riechen
- * Früchte schmecken
- * Früchtespieß stecken
- * Hirtenpunsch mixen

Hirtenfeuer

- > "Hirten-Feuer" mit Speisen und Getränken (Fingerfood).

Bei einem Kinderbibel-Erlebnistag in geschlossenen Räumen:

... wird eine Lagerfeuerszene nachgestellt.
Dafür wird ein 220V-Stromanschluß benötigt.

... weiter auf Seite 2 ...

... Fortsetzung von Seite 1 ...

Finale:

- > Gebet "Vater unser"
- > Dankgebet(e) der Kinder
- > Segen

Abschied:

- > "Vater Abraham" verlässt die Kinderschar
- > Die Kinder gehen

Die Programm-Bausteine sind variabel einsetzbar und können durch andere Bausteine ergänzt oder ersetzt werden.

Gewandungstipps

Rollen-Ideen:

Hirtenjunge / Hirtenmädchen, Bauer, Knappe, Gelehrter, Schaf

Kleidung:

lange Tunika (ggf. Jutesack), Schnur o. ä. als Gürtel, einfarbige Leggings, einfache Sandalen, stilgerechtes, funktionales und modisches Beiwerk (Accessoires)