

8. Die Prinzessin im Verlies

Alle sitzen im Kreis. In der Mitte steht ein Stuhl, auf dem die Prinzessin sitzt, die im finsternen Verlies des unheimlichen Schlosses gefangen ist. Die Prinzessin ist mit 4 Tüchern an den Handgelenken und Fußknöcheln leicht am Stuhl angebunden. Diese Prinzessin wird von einem Wächter bewacht. Ein ausgewählter Prinz hat die Aufgabe, die Prinzessin zu befreien. Es werden drei Kinder gewählt, die diese Rollen spielen.

Wenn die Aufgabenverteilung klar ist, wird die Prinzessin angebunden und der Wächter stellt sich zur Prinzessin, er darf sie und den Stuhl allerdings nicht berühren. Der Prinz bleibt an seinem Platz. Nun wird das Licht gelöscht und der Spielleiter zählt: „Eins, zwei, drei!“ Dann darf der Prinz seinen Befreiungsversuch starten. Er muss sich an die Prinzessin heranschleichen und ihr die Fesseln lösen. Der Wächter muss dies natürlich verhindern und den Prinzen abschlagen. Gelingt ihm das, dann hat er gewonnen; wird die Prinzessin befreit, hat der Prinz gewonnen.

Während des Spiels muss es ganz leise sein, damit sich Wächter und Prinz gegenseitig hören können. Da kein Spielleiter kontrollieren kann, ob der Prinz nun abgeschlagen wurde oder nicht, ist Ehrlichkeit bei den Spielern gefragt.

Dieses Spiel ist ein Beispiel dafür, dass man viele Spiele, die man üblicherweise mit verbundenen Augen spielt, auch im Dunkeln spielen kann. Man muss aber darauf achten, dass der Raum wirklich komplett abgedunkelt ist. Durch die komplette Dunkelheit für Mitspieler und Zuschauer erhalten viele Spiele eine ganz eigene Dynamik.

acht Aktionen mit Feuer

1. Lagerfeuer mit Klopapierdrachen

Eine besondere Art, ein Lagerfeuer zu entzünden, ist das Lagerfeuer mit Klopapierdrachen. Es gelingt zwar nicht immer, aber wenn es klappt, dann hat man einen sehr schönen Effekt.

Ein mindestens 2 m hohes Tipifeuer wird aufgebaut. In die Mitte des Feuers wird ein ca. 3 bis 5 m langer Ast gesteckt, an dessen Ende eine Rolle Klopapier steckt. Entzündet man das Feuer, entsteht durch die Tipikonstruktion eine Stichflamme unter dem Mittelast. Ist die Flamme sehr groß und heiß, wird dadurch das Klopapier abgewickelt und fliegt als Drachenschwanz weit über dem Feuer.

2. Feuertonnenlauf

Dieses Spiel wird in einem sehr weitläufigen Gelände gespielt, am besten eignet sich ein flaches Wiesengelände, durch das sich einige Wege ziehen. An ca. 8 verschiedenen Stellen wird je eine Feuertonne aufgestellt. Das müssen keine besonders schön gestalteten Tonnen sein, sondern ein Eimer aus Metall oder eine einfache Feuerschale eignet sich hervorragend für diese Aktion.

In den Tonnen werden nun Feuer angezündet. Dabei muss man unbedingt darauf achten, dass die Feuertonnen auf einer feuerfesten Unterlage stehen. Außerdem wird ein Mitarbeiter an jeder Tonne benötigt, der darauf achtet, dass das Feuer nicht ausgeht. Er muss aber genauso darauf achten, dass sich kein Brand entwickelt. Das Feuer in den Tonnen darf nicht zu hoch sein, es sollte aber trotzdem von Weitem gesehen werden.

Jeder Mitarbeiter erhält einen Stempel und ein Stempelkissen.

Die Kinder werden in Gruppen zu je 3 oder 4 Kindern eingeteilt. Jede Gruppe erhält eine Stempelkarte. An einem gemeinsamen Startpunkt geht es los.

Die Kinder haben die Aufgabe, zu jeder Feuertonne zu laufen und sich dort den entsprechenden Stempel zu holen. Gewonnen hat die Gruppe, die als Erste alle Stempel auf ihrer Stempelkarte hat.

Ein Problem kann dann auftreten, wenn alle Kinder zur gleichen Zeit starten und man vom Startpunkt aus nur eine Feuertonne sehen kann. In einem solchen Fall können die Gruppen im Abstand von wenigen Minuten starten, die

benötigte Zeit wird dann von jeder Gruppe gestoppt. Man kann aber auch die Gruppen in unterschiedliche Richtungen losschicken, sodass jede Gruppe zuerst an einer anderen Tonne ankommt. Als weitere Möglichkeit kann der Startpunkt so gewählt werden, dass von dieser Stelle aus keine Tonne zu sehen ist.

Man kann an den Feuertonnen außer den Stempeln auch noch andere kleine Überraschungen für die Kinder bereithalten, z. B. eine kleine Süßigkeit oder eine Zutat für ein gemeinsames Essen.

3. Fackelwanderung

Eine Fackelwanderung kann natürlich mit jeder handelsüblichen Fackel durchgeführt werden. Besonders interessant ist es aber, wenn man die Fackeln selbst herstellt. Dabei sollte man sehr vorsichtig sein, denn es wird mit heißem Wachs gearbeitet.

Zeit

Für die Herstellung einer Fackel sollte man ca. 30 Minuten einplanen.

Ort

Fackeln können drinnen oder draußen hergestellt werden. Drinnen stellt man die Fackeln am Herd her und draußen über einem offenen Feuer. Man sollte (zumindest drinnen) den Boden abdecken, da die Herstellung von Fackeln nicht ohne Kleckern von Wachs funktioniert.

Material

Man braucht dazu eine Wärmequelle (Herd), Wachs (alte Kerzen), einen Topf, eine große Würstchendose, Wasser, Stöcke in der Größe einer Fackel und Stoffstreifen aus grobem Stoff.

Durchführung

Zunächst wird das Wachs in kleinen Stückchen in die leere Würstchendose gelegt. Die Würstchendose stellt man in einen Topf mit Wasser, den Topf stellt man auf den Herd oder übers Feuer (also ein Wasserbad für die Würstchendose).

auf die Geräusche. Alle stehen still im Wald oder in einem Park und sagen, was sie hören: Vogelstimmen, das Knacken von Holz usw. Das alles hat Gott gemacht. Wir stehen staunend vor Gottes Schöpfung und können dankbar für das sein, was er gemacht hat.

Wir hören auch andere Geräusche, z. B. Autolärm. Wir erinnern die Kinder daran, dass wir auch einen Auftrag haben, die Schöpfung zu erhalten.

2. Morde in der Nacht

Die letzte Plage und die Einsetzung des Passahmahles (2. Mose 11 und 12)

Gedanken zum Bibeltext

2. Mose 11: Nachdem Gott den Pharao sehr oft gewarnt und schon viele Plagen für das Land Ägypten geschickt hat, wird nun die zehnte und schlimmste Plage angekündigt. Das Volk bereitet sich auf den Auszug vor, indem es sich von den Ägyptern Schmuck und andere Kostbarkeiten geben lässt. Mose geht in der Zwischenzeit zum Pharao und kündigt ihm die schlimmste Plage an, die man sich vorstellen kann: Alle Erstgeburt soll getötet werden. Jedes Kind oder Tier, das als Erstes geboren wurde, galt als besonders kräftig und wertvoll. Die erstgeborenen Söhne hatten zudem besondere Rechte im Bezug auf Erbe, Segen und Leitung der Familie. Durch die Tötung der Erstgeburt wird dem Volk also das Wertvollste genommen, was sie besitzen. So hart diese Plage für die Ägypter ist, so deutlich wird auch, wie sich Gott um sein Volk kümmert.

2. Mose 12,1-20: Gott gibt Mose genaue Anordnungen, wie sie sich in der Nacht des Auszuges zu verhalten haben. Dazu gehören zum Beispiel: ein besonderes Tier soll ausgewählt und geschlachtet werden; das Blut des Tieres soll an die Türpfosten gestrichen werden; das Fleisch soll vollständig gegessen werden, dazu gibt es ungesäuerte Brote und bittere Kräuter; die Menschen sollen sich bereit zum Aufbruch machen.

2. Mose 12,21-28: Mose gibt die Anordnungen Gottes an das Volk weiter. Daraufhin werden alle Anweisungen vom Volk ausgeführt.

2. Mose 12,29-51: Um Mitternacht trat das ein, was Gott vorhergesagt hatte: Die Erstgeburt starb. Es folgte ein großes Klagen, denn es waren wirklich alle, vom Gefangenen bis zum Pharao, von dieser Katastrophe betroffen. Die Israeliten führten nun genau die Dinge aus, die Gott ihnen befohlen hatte, und verließen das Land.

Durchführung der Andacht

Einstieg

Die Geschichte wird mit Hilfe von acht Symbolen erzählt. Diese Symbole sind: Schmuck, Stab, Lamm (z. B. Playmobil oder Schleichtier), Blut (mit Lebensmittelfarbe rot gefärbtes Wasser), Gürtel, Uhr, die Mitternacht anzeigt, schwarzes Band/Trauerflor.

Diese Dinge werden in einem vorher festgelegten Gelände oder in einem großen Raum versteckt. Neben jedem Gegenstand klebt ein Leuchstern oder ein Leuchtpunkt. Die Teilnehmer bekommen nun Taschenlampen. Es ist ausreichend, wenn immer drei oder vier Kinder zusammen eine Taschenlampe haben. Die Kinder sollen mit der Taschenlampe diese Gegenstände suchen. Wenn sie alle Gegenstände gefunden haben, erzählt ein Mitarbeiter die Geschichte. Auch das kann im Dunkeln geschehen. Der Mitarbeiter oder die Kinder leuchten dann immer den entsprechenden Gegenstand an.

Stichpunkte zur Erzählung

Schmuck: Die Israeliten waren schon lange in Ägypten gefangen. Gott hatte viele Plagen über das Land geschickt, zum Beispiel Frösche, Hagel und Heuschrecken. Damit wollte er erreichen, dass der Pharao, der Herrscher des Landes, das Volk Israel aus dem Land ziehen ließ. Es hatte alles nichts genutzt. Der Pharao blieb stur. Nun gab Gott seinem Volk genaue Anweisungen. Sie sollten sich von ihren ägyptischen Nachbarn Schmuck und andere wertvolle Dinge geben lassen, damit sie das Land nicht mit leeren Händen verlassen mussten. Die Ägypter gaben ihnen das Gewünschte, weil sie wollten, dass das Unheil bringende Volk schnell ihr Land verlassen würde.

Stab: Während das passierte, ging Mose, der Führer des Volkes Israel, mit seinem Stab, seinem Zeichen, zum Pharao und sagte ihm, dass bald eine weitere schlimme Plage eintreffen würde. Alle Erstgeburt, also alle ältesten Söhne einer Familie und alle Tiere, die zuerst von einem Muttertier geboren worden waren, würden getötet werden. Der Pharao ließ sich von diesen Worten nicht beeindrucken.

Tier: Auch die Israeliten mussten sich gut vorbereiten. Jeder Hausvater musste ein fehlerloses, männliches Schaf oder Ziegenlamm auswählen, das geschlachtet und über dem Feuer gebraten wurde.

Blut: Das Blut dieses Tieres wurde aufgefangen und an die Pfosten sowie den oberen Balken der Tür gestrichen. Nur in den Häusern, die so gekennzeichnet waren, sollte die Erstgeburt nicht sterben.

Brot: Außerdem sollten sie besonderes Brot vorbereiten, ungesäuertes Brot. Brot mit Sauerteig backen braucht Zeit. Die Israeliten sollten aber für den Auszug aus Ägypten bereit sein, und deshalb konnten sie nur dieses Brot mitnehmen. Ungesäuertes Brot ist schnell herzustellen. Es ist ein Zeichen der Eile, aber auch der Abhängigkeit von Gott.

Gürtel: Die Israeliten sollten sich zum sofortigen Losgehen bereithalten, deshalb mussten sie ihre Sandalen an und ihren Gürtel schon umgebunden haben.

Uhr: Um Mitternacht trat das ein, was Gott vorausgesagt hatte. Alle Erstgeborenen starben.

Trauerflor: In den Häusern herrschte große Trauer. Die Israeliten erhielten nun das Zeichen zum Aufbruch und konnten sofort ungehindert losgehen.

Vertiefung

Gemeinsam geht man diese acht Symbole noch einmal durch und überlegt, was das mit uns heute zu tun hat. Dabei muss man nicht für jedes Symbol etwas finden, manche Symbole der Geschichte haben mit uns heute nicht wirklich etwas zu tun. Wichtig ist, das Symbol Blut aufzugreifen.

Schmuck: Wir können etwas für Gott abgeben.

Stab: Wir können auch in schwierigen Situationen mit Gott rechnen, so wie es Mose vor dem Pharao getan hat.

Tier: So wie dieses Lamm sterben musste, damit man sein Blut verwenden konnte, so ist Jesus stellvertretend für uns gestorben.

Blut: Das Blut ist ebenfalls ein Zeichen für Jesus, der für uns gestorben ist.

Brot: Die Israeliten waren sofort bereit loszugehen, deswegen bereiteten sie dieses besondere Brot vor. Das ist ein Zeichen der Abhängigkeit von Gott. Wir sind auch an vielen Stellen von Gott abhängig.

Gürtel: Wir können bereit sein, wenn Gott uns einen Auftrag gibt.

Uhr: Gott hat diese schlimme Katastrophe angekündigt und er hat sie wahr gemacht. Er steht zu seinem Wort.

Trauerflor: Für die Ägypter war das Ereignis ein trauriges, für die Israeliten ist es aber gleichzeitig ein freudiges Ereignis. Gott steht hinter beidem: Trauer und Freude. Er ist in allen Situationen da.