

Kinderbibelnacht: „Der Herr ist mein Hirte“

Pfarre Adlwang

Ort: Volksschule

Verwendete Bücher: „Bibel-Bastelbuch“ von Lois Rock

„Der gute Hirte“ vom Missionswerk Werner Heukelbach, D-51700 Bergneustadt

„Leben in Israel zur Zeit Jesu“ von Josef Katzer

„Das verlorene Schaf“ von Schindler Regine, aus der Reihe: Religion für kleine Leute, Verlag Ernst Kaufmann)

Ziel: Die Kinder sollen das Leben der Hirten besser kennen lernen, um zu verstehen, wie sehr sich Gott um uns sorgt.

Ablauf:

17.00 -17.30: Eintreffen der Kinder, Vorbereiten des Schlafplatzes, Anziehen des mitgebrachten Hemdes.

17.30 -18.00: Einführung in das Leben der Hirten: Kleidung, Utensilien, Aufgaben, Gefahren, gute Hirten, schlechte Hirten,...

Der Ablauf der Bibelnacht wird den Kindern erklärt: So wie die Hirten von einem Brunnen (Weide) zum nächsten gezogen sind, so ziehen auch die Kinder von einer Station zur nächsten.

Es gibt 6 Stationen (6 Kinder/St.), die die Namen von Brunnen haben: *Jakobsbrunnen, Jericho, En Gedi, Isaaksbrunnen, Beerscheba, Davidsbrunnen.*

Die Kinder bekommen eine Landkarte, auf der die Reihenfolge der Brunnen eingetragen ist. Jede Gruppe hat eine andere Farbe und beginnt bei einem anderen Brunnen. Im Uhrzeigersinn gehen die Gruppen anschließend weiter, bis alle Stationen durch sind.

Trommel- und Flötenspiel kündigen den Wechsel der Stationen an.

18.00 - 21.00: *Stationsbetrieb*

1. Jakobsbrunnen: Schafe hören auf die Stimme ihres Hirten
Spiel: „Vöglein, wie piepst du?“, Tierstimmen auf einer CD erkennen, Geschichte vom „Verlorenen Schaf“ hören

2. Jericho: Als Waffe gegen Räuber und wilde Tiere haben Hirten eine Hirtenschleuder benützt. Die Kinder üben das Schießen mit dieser Schleuder.

3. En Gedi: (=Böckchenquelle): Verschiedene Spiele, die das Leben der Hirten zum Inhalt haben: Zahlenspiele, Suchspiele, Hirtenspiel

4. Isaaksbrunnen: Schäfchen aus Schafwolle filzen

5. Beerscheba: (Grundwasserbrunnen der Sieben = Fülle):
Gebrauchsgegenstände der Hirten herstellen: Hirtenpfeiferl oder Schale aus Ton (beides ist jedoch zu stressig)

6. Davidsbrunnen in Bethlehem: Wie versorgen sich Hirten? Fladenbrot backen, Butter rühren, Gewürze und Früchte riechen, schmecken und erkennen, Müsli für das Frühstück zubereiten

21.00 - 21.30: Wir feiern Sabbat in der Synagoge: Wir singen Lieder der Bibel und tanzen einen Lichtertanz aus Israel (einfache Schritte wählen).

21.30 – 22.00: Wir essen das im Stationsbetrieb zubereitete Abendmahl. Der Hausvater spricht das Dankgebet. Die Kinder liegen um die Tische (Matten) und essen mit den Fingern.

22.00 - 06.00: Bei Schönwetter dürfen die Kinder freiwillig Nachtwache bei 3 lebendigen Schafen im Schulhof halten. Eine Liste zum Eintragen wird aufgelegt.

Sonntag:

07.00: Aufwecken

07.30: Frühstück

08.00 – 09.00: Probe für die Messe

09.30: Pfarrgottesdienst

Nach dem Gottesdienst werden die Kinder von der VS abgeholt.

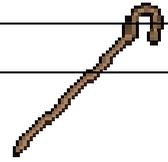
Es hat sich bewährt, 2 Verantwortliche für die Bibelnacht zu haben; 1 für den inhaltlichen Ablauf und 1 für die praktische Umsetzung. Jede Station braucht einen Verantwortlichen + 1 - 2 Assistenten, damit man ein wenig abwechseln kann.

Zu beachten ist, dass die Versorgung der Mitarbeiter (Trinken, Essen,...) für zwischendurch sichergestellt ist.

Eine Checkliste für alle Beteiligten ist sehr hilfreich – wer besorgt was wann wo.

Für den Inhalt verantwortlich: Maria Höritzauer, Romana Achathaler

Der Hirte



Die Viehzucht bildete im Vorderen Orient einen wichtigen Erwerbszweig, daher war der Beruf des Hirten sehr wichtig.

Wiederholt werden in der Bibel die Fürsten der Völker mit Hirten verglichen, z.B. Jer.: „*Ich gebe euch Hirten nach meinem Herzen, mit Einsicht und Klugheit werden sie euch weiden.*“

Es gab gute Hirten und schlechte (dies waren meistens die bezahlten, denen das eigene Leben lieber war als das der Schafe).

Das Bergland von Judäa ist ein typisches Hirtenland. Vor allem während der regenarmen Sommer mussten die Hirten weit umher ziehen um Futter für ihre Schafe zu suchen. Die ständige Sorge um Weide und Wasser, der Schutz vor Krankheit, Diebstahl und Raubtieren erforderte viel Mut, Kraft, Entschlossenheit, Geduld, Umsicht, Vorausschau und geschicktes Verhandeln an den Brunnen.

In der winterlichen Regenzeit trieben die Hirten ihre Herden in die Täler bis zur Jordansenke hinab.

Schaf und Lamm

Man kann von den Schafen leben. Sie liefern Milch und Käse für den täglichen Bedarf, aus ihrer Wolle werden Kleider gewoben, ihre Haut liefert das Leder für Sandalen und Taschen und ihr Fleisch wird bei einem Festmahl gegessen.

Hirt und Herde

Ein guter Hirte ist um seine Herde besorgt. Er liebt seine Schafe, läuft bei Gefahr nicht weg, beschützt sie, führt die Herde während der Nacht in eine Schafhürde und legt sich davor.

Die Schafe hören auf die Stimme ihres Hirten. Bei Gefahr beruhigt er die Schafe mit seiner Stimme. Kommen die Schafe mehrerer Hirten bei einem Brunnen durcheinander, schaffen die Hirten mit ihren Stimmen wieder Ordnung. Auf fremde Stimmen reagieren sie nicht.

Der gute Hirte pflegt seine Schafe. Er sorgt für gute Nahrung, frische Luft und Sonne. Wenn er ruft, drängen sie sich um ihn. Manchmal gibt es auch widerspenstige Schafe. Sie wollen nicht auf den Hirten hören, sie gehen ihre eigenen Wege und bringen sich dadurch in Gefahr. Aber der gute Hirte sucht die verirrtten Schafe solange, bis er sie findet, und bringt sie nach Hause. Wenn ein Schaf immer wieder wegläuft, verletzt der Hirte das Schaf mit seinem Stab, um es am Weglaufen zu hindern.

Jede Herde hat auch einen Leithammel, der die Herde führt.

Ganz besonders kümmert sich der Hirte um die kranken und verwundeten Schafe.

Hirt und Herde war ein häufiges und vertrautes Bild in der damaligen Zeit, darum gibt es in der Bibel auch sehr viele Hirtengeschichten.

Gott ist wie der gute Hirte für mein Leben. So wie der Hirte für die Schafe sorgt, sorgt Gott für mich.

Das Hirtenspiel

Inhalt:

3 Schafe (schwarz, weiß und braun)

9 Würfelmarken (schwarz, weiß und braun)



6 Rettungskarten

7 Gefahrenkarten



2 Beutel

Spielvorbereitung:

Stecke die Würfelmarken in den einen Beutel, in den anderen die Rettungskarten. Die Rettungskarten „Wiese“ und „Stall“ verwendest du nur, wenn du das Spiel besonders lange spielen möchtest.

Die Gefahrenkarten werden mit dem Bild nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt.

Die drei Schafe warten auf dem Spielplan im Stall.

Jetzt kann es losgehen!

Spielregeln

Zwei oder mehr Spieler können mitspielen, sie sind die Hirten. Ziel ist, die Schafe gemeinsam sicher zur grünen Wiese zu bringen - und wenn ihr Spaß habt, auch wieder zurück zum Stall.

Gespielt wird reihum in Uhrzeigerrichtung. Ein Spieler beginnt. Er zieht aus dem Beutel eine Würfelmarke und setzt das Schaf mit der entsprechenden Farbe so viele Felder vor, wie Punkte auf der Marke sind.

Beispiel: Der Spieler zieht eine weiße Marke mit zwei Punkten. Er setzt das weiße Schaf zwei Felder vor. Dann steckt er die Würfelmarke wieder in den Beutel und gibt ihn weiter.

Hat ein Spieler ein Schaf auf ein Feld mit dunkelbrauner Farbe gesetzt, muss er eine Gefahrenkarte aufdecken.

Schnell versucht der nächste Spieler das Schaf auf dem dunkelbraunen Feld aus der Gefahr zu retten. Dazu zieht er aus dem zweiten Beutel eine Rettungskarte.

Wurde die richtige Karte gezogen, kann das Schaf ein Feld vorrücken. Wurde die falsche Karte gezogen, kann es passieren, dass das Schaf noch einmal zurücklaufen muss (siehe Tabelle).

Die Gefahrenkarte wird wieder umgedreht, unter die anderen Karten geschoben und neu gemischt. Der nächste Spieler darf wieder würfeln.

Der Weg auf dem Spielplan ist mit schwarzen Balken in drei Abschnitte unterteilt. Für jeden Abschnitt gibt es eine Schafhürde (=Steinmauer). Wird die Schafhürde als Rettungskarte gezogen, läuft das Schaf in die

jeweilige Hürde vor oder zurück, die sich in dem Abschnitt befindet.
 Das Schaf kann erst wieder aus der Hürde heraus, wenn in seiner Farbe die Würfelmarke mit der vorgegebenen Punktzahl gezogen wird bzw. bei der dritten Hürde, wenn zum zweiten Mal eine Würfelmarke in seiner Farbe gezogen wird.

Der Weg aus den Hürden beginnt immer auf den Feldern mit Pfeil.

Beispiel: Das braune Schaf steht in der ersten Hürde. Es kann erst wieder raus, wenn ein Spieler eine braune Marke mit zwei Punkten zieht.

Ist ein Schaf auf dem Feld, an dem der kleine Brunnen steht, darf es sich satt trinken. Wenn es das nächste Mal an der Reihe ist, kann es das gefährliche dunkle Feld überspringen, auch wenn nur ein Punkt gezogen worden ist.

Die Würfelmarken der Schafe, die schon am Ziel angekommen sind, werden aus dem Beutel genommen.

Bei dem Spiel gibt es kein Herauswerfen. Kommen zwei Schafe auf ein Feld, werden sie nebeneinander gestellt.

Das besonders lange Spiel:

Bei dieser Variante ziehen die Schafe auch wieder zurück zum Stall. Die Rettungskarte „Stall“ kommt zu den anderen Rettungskarten in den Beutel dazu.

Wird auf dem Hinweg zur Wiese die Rettungskarte „Schafstall“ gezogen, läuft das Schaf bis zum Stall zurück und fängt von vorne an (jedes Schaf höchstens ein- oder zweimal; sonst wird eine neue Karte gezogen).



Auf dem Rückweg wird statt der Karte „Schafstall“ die Karte „Wiese“ in den Beutel gelegt.

Der Rückweg beginnt, wenn alle drei Schafe die grüne Wiese erreicht haben.



Spielidee und -gestaltung: Lena Franke

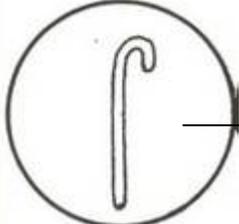
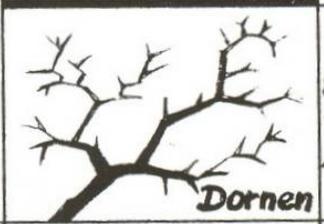
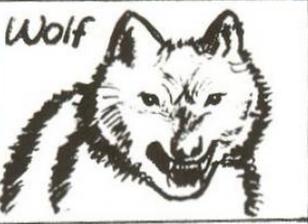
Übersicht über Gefahren und Rettung:

Gerät ein Schaf in ein <u>dunkles Tal</u> , auf <u>Felsen</u> oder in <u>Dornen</u> :	Der gute Hirte leitet es mit seinem <u>Stab</u> und befreit es.	Das Schaf kann <u>ein Feld vor</u> .
	<u>Keule</u> und <u>Schleuder</u> sind hier ungeeignet.	Das Schaf geht <u>zwei Felder zurück</u> .
Kommen <u>Räuber</u> oder die Raubtiere <u>Bär</u> , <u>Löwe</u> und <u>Wolf</u> :	Der gute Hirte vertreibt und besiegt sie mit <u>Schleuder</u> oder <u>Keule</u> .	Das Schaf darf <u>ein Feld vor</u> .

	<p>Hat der Hirte nur den <u>Stab</u> zur Hand, gelingt es ihm nicht, die gefährlichen Gegner zu besiegen.</p>	<p>Das Schaf muss <u>zwei Felder</u> zurück.</p>
--	---	--

Gefahr:

Rettung durch:

 <p>dunkles Tal</p> <p>Felsen</p>		<p>1 Feld vor.</p>
 <p>Dornen</p>	 	<p>2 Felder zurück.</p>
 <p>Löwe</p>  <p>Wolf</p>	 	<p>1 Feld vor.</p>
 <p>Bär</p>  <p>Räuber</p>		<p>2 Felder zurück.</p>

Der Herr ist mein Hirte

Messe zur Kinderbibelnacht

Einzug: Kinder ziehen zum Tanz „*Navidadao*“ in die Kirche ein

Begrüßung: Priester

Einleitung zum Thema: Maria

Besinnung: Es gibt gute Hirten und schlechte Hirten

Lied: „*Hab Erbarmen Herr*“

Gloria: Lied: „*Die Herrlichkeit des Herrn*“

Tagesgebet

Lesung: Spielen der Geschichte vom „*Verlorenen Schaf*“

Zwischengesang: Lied: „*Wo zwei oder drei*“

Evangelium: Lk. 15, nach der Version in der Kinderbibel von Laubi/Fuchshuber

Lied: „*Halleluja, preiset den Herrn*“

Predigt

Fürbitten: Kinder

Gabenbereitung: Lied: „*Wenn jeder gibt was er hat*“

Sanctus: Lied: „*Heilig, heilig bist du*“

Wandlung

Vater unser: gesungen

Die Kinder kommen heraus

Agnus dei: „*Hevenu shalom*“ mit Tanz

Kommunion: Hirtenmusik

Meditation: Ps. 23, Refrain abwechselnd mit Text aus Ferment

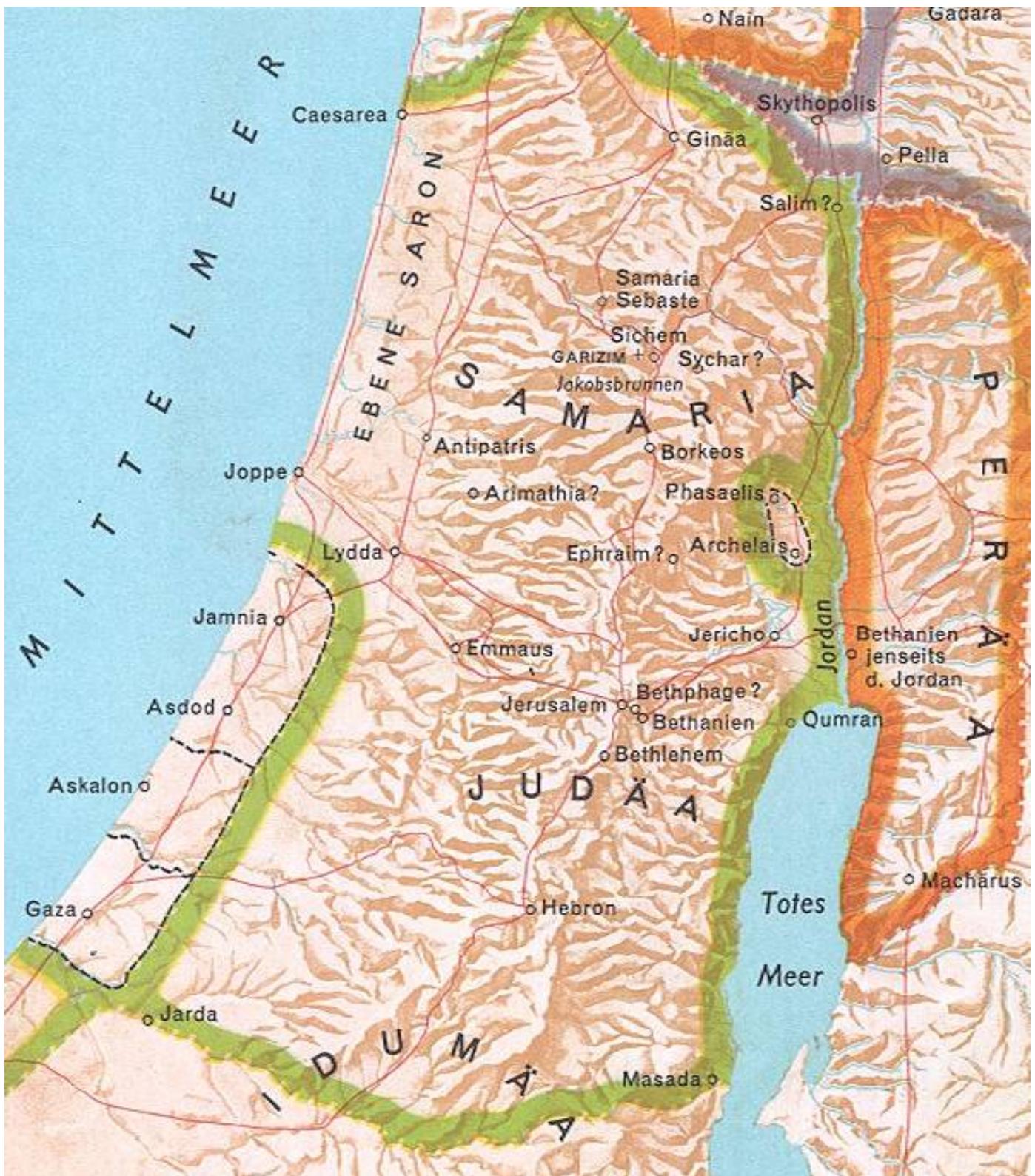
Dankgebet

Verlautbarungen

Segen

Schlusslied: „*Er hält mein Leben*“

Das ist deine Wanderkarte





Nachtwache bei den Schafen

	<u>Name</u>	<u>Name</u>
22.00 - 22.30		
22.30 - 23.00		
23.00 - 23.30		
23.30 - 24.00		
00.00 - 00.30		
00.30 - 01.00		
01.00 - 01.30		
01.30 - 02.00		

02.00 - 02.30		
02.30 - 03.00		
03.00 - 03.30		
03.30 - 04.00		
04.00 - 04.30		
04.30 - 05.00		
05.00 - 05.30		
05.30 - 06.00		