



Segnet und flucht nicht !



Zielgedanke: Wir wollen anderen Gutes sagen, denn damit werden sie gesegnet !



Ablauf:

- **Countdown** (mit erhobenen Händen zählen alle gemeinsam von 10 auf 0)
- **Lied** „Für welche Seite...?“
- **Clown:**



Clown

Gebasteltes Gesicht in Blumentopfform mit beweglichen Lippen auf Plaste-Untertopf.



Das Gespräch zwischen Stoffi und dem Blumentopf findet in Reimform statt:

_Stoffi kommt rein und redet mit Blumentopf: Was sind das denn für interessante Blumen hier?

_ Blumen wachsen (bewegliche Blume nach oben)

Blumentopf: Ja, das sind Gerano-ilien. Gefallen Sie Dir?

Stoffi: Nein!

Blumentopf: Dann gehen sie wieder ein! (*bewegliche Blume nach unten*)

Stoffi: Das ist gemein!

Blumentopf: Dann musst Du netter sein!

Stoffi: Ach so, dann lob ich sie!

Blumentopf: Siehst Du, dann wachsen die! (*bewegliche Blume nach oben*)

Stoffi: Stimmt, so groß wie nie! Doch eigentlich hass ich sie!

Blumentopf: Jetzt geh'n sie wieder ein, du Schwein! (*bewegliche Blume nach unten*)

Stoffi: Oh nein, jetzt geh auch ich noch ein.

Sag mir was Gutes, dann bin ich wieder frohen Mutes.

Blumentopf: Wir müssen Gutes reden, das ist gut für jeden! (*bewegliche Blume nach oben*)

Stoffi: Und jetzt sagen wir das alle: „Wir müssen Gutes reden, das ist gut für jeden!“

Stoffi: Und nun alle Mädchen: „Wir müssen Gutes reden, das ist gut für jeden!“

... dies kann dann natürlich auch noch mit den Jungs fortgesetzt werden. Oder mit „allen Großen“ bzw. „allen Kleinen“ usw.

- **Ansagen** (neue Kinder begrüßen, 10x da-Liste, ...)
- **Spiele**



Pantomime: Es werden von den Mädchen und von den Jungs je drei Kinder ausgewählt. Jede Mannschaft bekommt ungefähr 5 Begriffe (Tätigkeiten wie Schlagzeug spielen, Windeln wechseln, Fenster putzen, Teller abwaschen etc.), die einer aus dem Team den anderen pantomimisch darstellen muss. Dabei dürfen ihnen die übrigen Kinder helfen, jedoch bekommt die Mannschaft nur den Punkt, wenn eines der drei ausgewählten das Wort errät. Welche Mannschaft zum Schluss die meisten Wörter erraten hat, ist der Gewinner.

Verkleiden: Zwei Mädchen und zwei Jungs werden ausgesucht, von denen je einer aus der Mannschaft der zu Verkleidende ist. Der andere muss seinem Mitstreiter Schal, Mütze, Jacke und Handschuhe anziehen ohne dass dieser ihm hilft. Die Mannschaft, in der die Verkleidung am schnellsten von statten geht (Zeitlimit 30 sek.) und in der der Verkleidete noch drei Hampelmänner gemacht hat, ist die Siegermannschaft.

- **Unseren Abschlusseggen erklären:**

Der Herr sei vor dir, um dir den rechten Weg zu zeigen

Der Herr sei neben dir, um dich in die Arme zu schließen, um dich zu schützen gegen Gefahren

Der Herr sei hinter dir, um dich zu bewahren vor der Heimtücke des Bösen

Der Herr sei unter dir, um dich aufzufangen, wenn du fällst.

Der Herr sei mit dir, um dich zu trösten, wenn du traurig bist.

Der Herr sei um dich herum, um dich zu verteidigen, wenn andere über dich herfallen.

Der Herr sei über dir, um dich zu segnen.

So segne dich der gütige Gott, heute und morgen und immer.

(irischer Segensspruch)

Es ist toll in diesem Bewusstsein zu leben. Deshalb sprechen wir das am Ende auch immer gemeinsam, um uns das in Erinnerung zu halten und uns gegenseitig zuzusprechen.

Wir wollen das heute aber auch ganz persönlich machen. Wir erklären das allgemeine Segnen, indem wir dies an einem Kind „vormachen“ und erklären:

- Bedeutsame Berührung (Umarmung/ Handauflegen)
- Gesprochene Worte (segnende Bibelworte, Zusagen Gottes, Gebet...)
- Ausdruck hohen Wertes
- Darstellung einer besonderen Zukunft (Gott hat gute Gedanken)
- Aktive Verpflichtung (Wir helfen, wo wir können)

(nach „Bitte, segne mich!“ – Auf der Suche nach dem verlorenen Segen, Gary Smalley, John Trent = Quelle)

- **Aufruf zum Segnenlassen**
- **Lied:** „ Dein Herz schlägt für mich“
- **Gruppen**
- **Materialien:-** gebastelter Blumentopf mit beweglichem Mund
 - eine Blume
 - zwei Flaschen mit Aufkleber „ Gift“(Totenkopfzeichen) und „ Segen“
 - Verkleidung