**Einkehrtag: „Gemeinsam sind wir stark“ (Unterstufe)**

**Zeitplan (ca. 5 Stunden)**

**Uhrzeit Programmpunkt**

08.00 – 08:30 Begrüßung und Auflockerungsspiele

08:30 – 09:30 Blumenwiese

09:30 – 10:00 Spieleblock I

10:00 – 10:15 Pause

10:15 – 12:30 Spieleblock und Reflexion II

12:30 – 13:00 Kurze Segensfeier und gemeinsames Aufräumen

**Begrüßung und Auflockerungsspiele:**

Zuschnappen

Gespielt wird im Kreis. Jedes Kind hält seine rechte Handfläche nach oben hin offen vor den Oberkörper seines rechten Nachbarn und berührt mit der Spitze des gestreckten Zeigefingers seiner linken Hand vorsichtig die Innenseite der rechten Handfläche vom linken Nachbarn. Bei **LOS**, schnappen alle Kinder mit der rechten Handfläche nach dem Zeigefinger des rechten Nachbarn. Sie müssen aber gleichzeitig den eigenen Zeigefinger ihrer linken Hand schnell nach oben wegziehen.

Selbstportrait

Ein Blatt Karton vor das Gesicht halten und einen Stift bereitlegen.

Zuerst das rechte Auge, den Mund, die Stirnfransen, rechtes Ohr, linkes Auge, Nase, linkes Ohr und dem Gesicht eine Umrahmung malen. Bild unterschreiben, einmal die Runde gehen lassen – die Vorstellungrunde kann beginnen.

Schenk mir einen Buchstaben

Jedes Kind bekommt einen „Würstelteller“ und malt für jeden Buchstaben in seinem Namen ein Kästchen in der Mitte des „Würsteltellers“.

1. Runde: Alle anderen Kinder unterschreiben rund um die Kästchen mit ihrem Vornamen.
2. Runde: Nun sucht man sich ein Kind, in dessen Namen der erste Buchstabe des eigenen Namens vorkommt und sagt „Schenk mit bitte dein P“. Das andere Kind schreibt ihm den Buchstaben in das entsprechende Kästchen. Dann sucht er sich den nächsten Buchstaben usw., bis alle Buchstaben des Namens zusammen sind.

**Blumenwiese:**

Die Blumenwiese

Auf dem Boden/Tisch wird eine lange Papierrolle ausgelegt. Die Kinder sitzen im Kreis um das Papier herum. Die Aufgabe lautet: Male (mit Wachsmalkreiden) eine Blume, die dir besonders gut gefällt und von der du meinst, dass sie gut zu dir passt. Anschließend folgen ein Rundgang und ein Auswertungsgespräch (Einzigartigkeit eines jedes Kindes). Jetzt wird eine Papierrolle über die Blumen gelegt. Die Aufgabe lautet: Malt eine Blumenwiese - ohne zu reden. 5 Minuten Zeit, zu besprechen (Sonne, Wolken, Schmetterlinge, Ansicht …). Nachdem die Musik erklingt, nicht mehr reden.

Beide Blätter nebeneinanderlegen und Einzigartigkeit und Gemeinschaft besprechen. (Blumenwiese, wenn möglich, in der Klasse aufhängen.)

**Spieleblock I:**

Gegenstände tauschen

Jedes Kind hat einen Gegenstand in der Hand. Herumgehen im Raum, sich vorstellen und den Gegenstand weitergeben (Ich bin die Petra und das ist mein Karton). Sobald ich einen anderen Gegenstand in der Hand habe, sage ich meinen Namen und wem der Gegenstand gehört (Ich bin die Petra und das ist der Schlüssel von Robert). Nach einigen Spielrunden einen Kreis bilden und der Reihe nach jenen Gegenstand, den man in der Hand hält, zurückgeben (Ich bin die Petra und das ist der Kamm von Maria).

Schimpfwörter ABC

Jemandem so richtig die Meinung zu sagen, tut gut. Aber es will auch geübt werden. Ein unsinniger Text bildet die Brücke beim Erproben von Schimpftiraden.

Aufgaben:

* Studiert das Schimpfwörter – ABC und wählt einige Kraftausdrücke aus. Lernt sie gut sprechen.
* Geht auf einen Mitspieler zu und beschimpft ihn mit euren Schimpfwörtern, unterstützt von der entsprechenden Mimik und Gestik.
* Begrüßt einige Mitschüler mit euren Schimpfwörtern, diesmal über überaus freundlich und herzlich, flüsternd, als Geheimnis, wütend ….
* Stellt euch als Gruppe in großer Distanz gegenüber auf. Abwechslungsweise beschimpft ihre einander im Chor lautstark mit einem Schimpfwort, das ihr in der Gruppe abgesprochen habt. Auf ein Zeichen hin darf nur noch geflüstert werden.

Schimpfwörter ABC

Du abgetakelter Aprilscherz

Du birnenköpfige Bohnenstange

Du chronisches Chamäleon

Du dusseliger Dinosaurier

Du epochaler Eierkopf

Du flatterhafter Fliegenfänger

Du geigender Gurkenhammel

Du hirnverbrannter Himmelschlüssel

Du irrsinniger Igelkaktus

Du kümmerlicher Krötenschwanz

Du minimale Mammutmaus

Du nachtwandelndes Nadelkissen

Du oberbescheuerte Ofenklappe

Du quabbelnde Quadratqualle

Du rostiger Ritterzwerg

Du schielender Schuhsohlennagel

Du triefende Tränentonne

Du unverschämtes Unkenauge

Du wimmernde Wickelblüte

Du x-beliebiges X-Bein

Du überflüssiges Ypsilon

Du zittriger Zebrastreifen

Schneckenspiel

Die Hälfte der Kinder spielen die Schnecken. Sie verteilen sich im Raum und schließen die Augen (evtl. sitzend). Die anderen Kinder versuchen, Wäscheklammern an der Kleidung anzubringen. Spürt ein Kind etwas, zieht es sich in das Schneckenhaus zurück (macht sich klein). Wenn die Schnecke aus dem Schneckenhaus herauskommt, darf ein Kind es wieder versuchen.

Variante: Klammern sind an der Kleidung angebracht und müssen „gestohlen“ werden.

Pause

**Spieleblock II:**

Reli-Chaosspiel

Dieses Spiel kann für viele Gelegenheiten verwendet werden. Sobald man sich den Spielplan gemalt und die Kärtchen hergestellt hat, ist dieses Unterrichtsmittel sofort einsatzbereit und von den Kindern sehr beliebt.

### Ziel von dem Spiel:

Ziel des Spiels ist, als erste Gruppe die 50 Felder des Spielplanes durch Würfelglück und Wissen zu bewältigen. Jedes Feld bedeutet, dass es bestimmte Fragen zu beantworten gilt.

### Vorbereitung:

Die Nummernzettel, die laminiert sind, (mit Codewort) werden auf einem begrenzten Gelände (oder auf Stockwerken in der Schule) verteilt. Die Lehrperson erklärt anschließend den Kindern das Spiel. Gemischte Gruppen werden gebildet und jede Gruppe sucht sich ihren Spielstein, der aus der Natur sein kann, oder wenn man das Spiel in der Schule spielt, ein Maskottchen. Der „Spielstein“ wird auf den Start gelegt.

### Spielablauf:

Alle Gruppen würfeln der Reihe nach, legen ihren „Spielstein“ auf die gewürfelte Nummer und laufen zugleich beim Startsignal los. Nun hat die Gruppe die Aufgabe, den passenden Nummernzettel zu finden. Sobald der Zettel gefunden wurde, muss die ganze! Gruppe zur Lehrperson laufen und das Codewort mitteilen. Ist das Codewort richtig, stellt die Lehrperson der Gruppe die Frage oder eine Aufgabe. Ist das Codewort falsch, muss die Gruppe nochmals auf die Suche gehen. Wird von der Lehrperson bestätigt, dass die Frage richtig beantwortet wurde, kann die Gruppe zum Spielplan gehen und erneut würfeln. Dieses wird so oft wiederholt, bis alle Gruppen im Ziel sind. Die 50 muss immer als letzte Zahl gesucht werden und die Aufgabe erfüllt sein. Erst dann hat die Gruppe das Spiel erfolgreich gemeistert.

### Spielplan:

Die „Spielsteine“ werden bei jedem Würfeln auf die entsprechende Zahl vorgerückt. Die „Steine“ werden jeweils nur versetzt, wenn die Gruppe erneut würfelt. Damit das Spiel länger dauert, kann man die Würfelzahlen ab der Zahl vier verändern: vier ist 1, fünf ist 2 und sechs ist 3.

## Mögliche Fragen zum Reli – Chaosspiel

1.) Dkjeri Nennt den Namen von Gottes Sohn!

*Jesus*

2.) weruoj Wer hatte beim Sturm auf dem See große Angst?

*die Jünger*

3.) zutirp Wie heißt unser Pfarrer

4.) xcnmuz Wo wurde Jesus geboren?

*Bethlehem*

5.) nvweji Nennt 3 von den sieben Sakramenten!

*Taufe, Eucharistie, Firmung, Buße, Priesterweihe, Ehe, Krankensalbung*

6.) euirwh Mit welchem Sonntag beginnt das neue Kirchenjahr?

*1. Adventsonntag*

7.) laösdf Singt ein Lied, das alle kennen!

8.) vdhjfq Wann feiern wir die Auferstehung Jesu?

*Osternacht*

9.) vhfsdj Wie heißt das Land, in dem Jesu lebte?

*Israel*

10.) fasder Warum sollen wir am Sonntag zum Gottesdienst gehen?

11.) jkölui Welche guten Eigenschaften sollte ein Ministrant haben?

*Pünktlichkeit, Treue, Verlässlichkeit, Bereitschaft*

12.) zhtgwe Welches Fest feiern wir am 1. November?

*Allerheiligen*

13.) xcnmbv Woran gedenken wir beim Gottesdienst am Palmsonntag?

*Einzug Jesu in Jerusalem*

14.) sdflah Nennt das höchste Fest im Kirchenjahr!

*Ostern*

15.) lüpjkw Wo lebt der Papst?

*Vatikan, Rom, Italien*

16.) ieqasd Wie viele Kreuzwegstationen gibt es?

*14*

17.) hjgfrt Wer half Jesus das schwere Kreuz zu tragen?

*Simon von Cyrene*

18.) rsetzü Welcher Jünger hat Jesus verraten?

*Judas*

19.) uitreh Wie heißen die Eltern von Jesus?

*Maria und Josef*

20.) ecpzui Wie nennt man das Schiff, das Noah baute?

*Arche*

21.) ehuiry Welcher Mann stieg auf einem Baum, um Jesus zu sehen?

*Zachäus*

22.) zuüäöp Wie heißt der Engel, der Maria die Geburt Jesu ankündigte?

*Gabriel*

23.) tmiohg Wer waren die Ersten, die erfuhren, dass der Heiland geboren ist?

*die Hirten*

24.) dnsdji Woher kamen die Weisen, die das Jesuskind suchten?

*Osten, Morgenland, Orient*

25.) foipow Welche Geschenke bekam Jesus von den 3 Weisen?

*Weihrauch, Gold, Myrrhe*

26.) wxeüig In welcher Stadt wohnten Josef, Maria und dann auch Jesus?

*Nazareth*

27.) opölay Von wem ließ Jesus sich taufen?

*Johannes (dem Täufer)*

28.) whginb Wie viele Jünger hatte Jesus? (im engeren Kreis)

*12*

29.) jigbrp Wie heißt die Frau von Abraham?

*Sara*

30.) zufojz Was machten die Soldaten mit den Kleidern von Jesus?

s*ie würfelten darum*

31.) cnuirq Wer wurde zuerst erschaffen: Adam oder Eva?

*Adam*

32.) dmjksd Was machte Kain aus Neid mit seinem Bruder?

*er ermordete ihn*

33.) ecenva Wie heißt der Bruder von Jakob?

*Esau*

34.) enmvio Welchen Sohn hatte Jakob besonders lieb? (Max oder Josef?)

*Josef*

35.) ubvziq Wo lebte Mose in seiner Kindheit?

*Königshof*

36.) vubsad Wie rettete die Mutter ihren Sohn Mose vor dem Tod?

*Sie legte ihn in ein Körbchen und dann ins Wasser*

37.) czvülo Wie viele Gebote gibt es?

*10*

38.) opmioi Was passierte mit Jona, als er ins Meer geworfen wurde?

*er landete im Bauch des Wals*

39.) vqviip Wie beginnen und beenden wir den Gottesdienst?

*Kreuzzeichen*

40.) vqeqwi Wie können wir zu Gott noch sagen?

*Vater*

41.) bvzuit Welche Kerze hattest du bei deiner Erstkommunionfeier in der Hand?

*Taufkerze*

42.) ghurit Wann beginnt die Fastenzeit?

*am Aschermittwoch*

43.) liodre Wie heißt der Mann, der in Assisi lebte und mit den Tieren sprach?

*Franz(iskus)*

44.) qwehui Wo wohnte Franz von Assisi?

*in Assisi*

45.) wezuit Nennt eines der 10 Gebote!

46.) tqwezu Bildet eine Geschichte mit den Worten: Jesus, Freund, Mann, Frau

47.) wezrbv Nennt 3 Heilige!

48.) xcnivb Was feiern wir am 6. Dezember?

Heiliger Nikolaus

49.) fdzgiu Wie lautet das Datum des Heiligen Abend?

*24.12.*

50.) zbvghr Schenkt uns euer schönstes Gruppenlächeln

*Foto von der Gruppe machen*



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1**  **dkjeri** | **2**  **weruoj** | **3**  **zutirp** |
| **4**  **xcnmuz** | **5**  **nvweji** | **6**  **euirwh** |
| **7**  **laösdf** | **8**  **vdhjfp** | **9**  **vhfsdj** |
| **10**  **fasder** | **11**  **jkölui** | **12**  **zhtgwe** |
| **13**  **xcnmbv** | **14**  **sdflah** | **15**  **lüpjkw** |
| **16**  **leqasd** | **17**  **hjgfrt** | **18**  **rsetzü** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **19**  **uitreh** | **20**  **ecpzui** | **21**  **ehuiry** |
| **22**  **zuüäöp** | **23**  **tmiohg** | **24**  **dnsdji** |
| **25**  **foipow** | **26**  **wxeüig** | **27**  **opölay** |
| **28**  **whginb** | **29**  **jigbrp** | **30**  **zufojz** |
| **31**  **cnuirq** | **32**  **dmjksd** | **33**  **ecenva** |
| **34**  **enmvio** | **35**  **ubvziq** | **36**  **vubsad** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **37**  **czvülo** | **38**  **opmioi** | **39**  **vqviip** |
| **40**  **vqeqwi** | **41**  **bvzuit** | **42**  **ghurit** |
| **43**  **liodre** | **44**  **qwehui** | **45**  **wezuit** |
| **46**  **tqewzu** | **47**  **wezrbv** | **48**  **xcnivb** |
| **49**  **fdzgiu** | **50**  **zbvghr** |  |

Häuptling Adlerohr

Ein Kind (Häuptling Adlerohr) sitzt auf einem Stuhl in der Mitte des Kreises. Ein Korb wird vor ihm hingestellt. Die jungen Indianer wollen in den Kreis der tapferen Krieger aufgenommen werden. Sie müssen sich anschleichen und Steine in den Korb legen. Sobald Häuptling Adlerohr die Augen geschlossen hat, bekommen 5 Kinder Steine und versuchen sich anzuschleichen. Sobald der Häuptling etwas hört, zeigt er in die Richtung. Der junge Indianer bleibt versteinert stehen. Wenn alle Indianer ihre Chance hatten, darf der Häuptling die Augen öffnen. Besprechen, wie es sich angefühlt hat.

Dialog der Hände

Kinder sitzen im Kreis. Jedes 2. Kind steht auf. Jene Kinder, die sitzen, schließen die Augen und legen ihre Hände mit der Innenhand nach oben auf die Oberschenkel. Die anderen Kinder gehen herum und massieren die Hände der sitzenden Kinder (immer wieder wechseln).

Musikende - Rollentausch

Elefantennießer

Herz, Pik, Ass, Caro

4 Gruppen – einzeln üben, dann 2 Gruppen und dann alle zusammen.

Die einzelnen Wörter werden sehr schnell und laut gesagt.

## Reflexionsschiffe

Material: 1 Din A4-Blatt pro Kind (bunt), Stifte

Ablauf:

In der Mitte eines Sitzkreises wird aus einem Tuch die „Insel eines gelungenen Vormittags“ geformt.

Jedes Kind erhält ein Blatt Papier und faltet daraus ein kleines Schiff. Auf das Schiff schreibt es seinen Namen und notiert, was ihm an diesem Vormittag besonders gut gefallen hat – oder was vielleicht nicht so schön war.

Anschließend dürfen die Kinder nacheinander ihr Schiff platzieren:

**Wenn der Vormittag schön war**, darf das Schiff **an der Insel anlegen**.

**Wenn etwas nicht so gut gefallen hat**, bleibt das Schiff **noch im Meer** – mit einer kurzen Erklärung, warum.

So entsteht ein kleiner Hafen mit vielen bunten Schiffen, die zeigen, wie sich die Kinder gefühlt haben.

**Segensfeier – Gemeinsam sind wir stark!**

Leise Musik im Hintergrund, bis alle Kinder ruhig geworden sind. In die Mitte – bei der Insel – Materialien des Vormittags legen.

Einleitung:

Kreuzzeichen

Heute war ein anderer Schulvormittag. Wir haben gespielt, gelacht und gezeigt, wie stark wir als Klasse sind. Vielleicht haben wir auch Grenzen entdeckt, an denen wir noch als Klassengemeinschaft arbeiten können. Denkt an die Blumenwiese, ans Chaosspiel…. Jetzt wollen wir dankbar sein für diesen Vormittag und unsere Gemeinschaft.

Lied: Sag mal Danke (Kurt Mikula)

Kinder können sagen, für was sie dankbar sind.

Dankgebet:

Guter Gott,

wir danken dir für diesen schönen Tag,

für die Spiele, das Lachen und das Miteinander.

Danke für unsere Klasse,

für Freundschaft, Mut und Zusammenhalt.

Hilf uns, weiter füreinander da zu sein.

Amen.

Vater unser (singen oder beten)

Segensgebet:

Gott segne euch –

mit Freude, wenn ihr spielt,

mit Mut, wenn ihr Neues ausprobiert,

mit Frieden, wenn es mal Streit gibt,

und mit Liebe, die euch verbindet.

So seid ihr gesegnet – heute und jeden Tag.

Amen.

Kreuzzeichen (Kinder können sich gegenseitig segnen und der Person gegenüber etwas wünschen)

Leise Musik zum Ausklang