

Birgit Götz

AB GEHT DIE POST!

500 Spiele zu **55** biblischen Geschichten als fix und fertige Gruppenstunden mit Kindern von **8** bis **12** Jahren

NT



buch+
musik



Verlag Haus
Altenberg GmbH
Düsseldorf

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Impressum



© 1. Auflage 2016

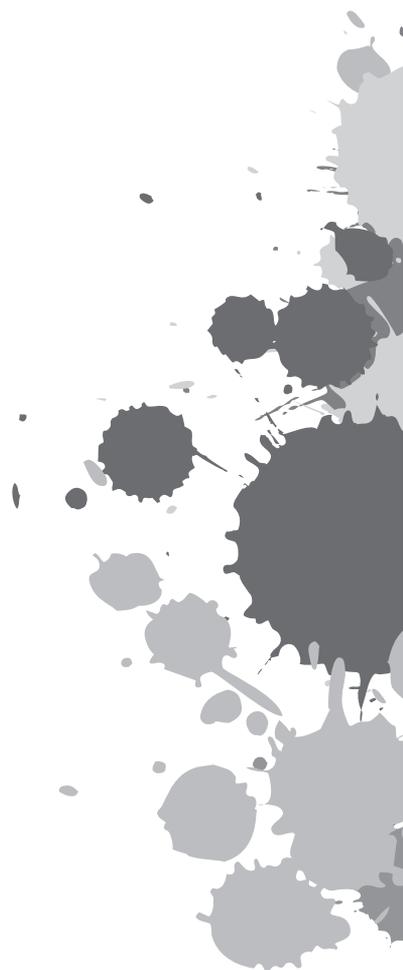
buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
ISBN Buch 978-3-86687-160-1
ISBN E-Book 978-3-86687-161-8

Verlag Haus Altenberg GmbH, Düsseldorf
ISBN Buch 978-3-7761-0328-1
ISBN E-Book 978-3-7761-0329-8

Lektorat: Punkt.Landung, Mirja Wagner, Marburg
Umschlaggestaltung: Beate Schmid Grafik Design, Heimsheim
Gestaltung und Satz: Beate Schmid Grafik Design, Heimsheim
Bildrechte Umschlag und Inhalt: © hibrida13, Fotolia
Bildrechte Autorenfoto: privat
Druck und Gesamtherstellung: Kösel GmbH & Co. KG, Altusried-Krugzell

www.ejw-buch.de



Da geht die Post ab!

„Na, welche biblische Geschichte wurde euch heute in der Jungschar erzählt?“ „Äh ... weiß ich nicht mehr!“ „Und was habt ihr sonst noch gemacht?“ „Ich durfte mich in einen großen Pappkarton setzen. Dann wurde der Deckel zugemacht und ich habe die Hand durch ein Loch nach draußen gesteckt. So musste ich verschiedene Gegenstände ertasten. Ah, jetzt fällt mir auch die Geschichte wieder ein: Da war ein blinder Mann, der gebettelt hat. Als Jesus vorbeigekommen ist, hat Jesus ihn wieder sehend gemacht!“

Wer biblische Geschichten einfach nur hört, vergisst sie schnell. Wer sie hört und sieht, kann sie sich etwas besser merken. Wer sie aber hört, sieht und dazu etwas spielt, der kann etwas von dem nachempfinden, was die Menschen damals in der Bibel erlebt haben. So bleibt die biblische Geschichte nicht mehr eine Geschichte von damals, sondern wird eine Geschichte von heute, von uns selbst. Eingebettet in ein passendes Spieleprogramm wird die Bibelgeschichte Mittelpunkt der Gruppenstunde und ist kein pures „Anhängsel“. Spiele und Geschichte sollen zusammenpassen. Weil Spiele eine emotionale Beteiligung der Kinder fordern, bleiben sie in Erinnerung. Das gilt dann auch für die biblische Geschichte, die im direkten Zusammenhang mit dem Spieleprogramm steht. Eine Auswertung und Reflexion am Ende der Gruppenstunde kann helfen, das Erzählte und Erlebte zusammenzubringen und die biblische Geschichte nicht so schnell wieder zu vergessen.

Aufbau der Kapitel

Die Kapitel dieses Praxisbuches sind alle identisch aufgebaut, um die Benutzung möglichst einfach zu halten. So ist auf den ersten Blick erkennbar, an welcher Stelle im jeweiligen Kapitel welche Elemente (Fragen, Spiele, Vorlesegeschichte) zu finden sind. Diese können natürlich – je nach Bedarf – auch individuell angepasst oder in der Reihenfolge getauscht werden. Diese fix und fertigen Gruppenstundenentwürfe sind besonders für Mitarbeitende geeignet, die bislang nur wenig Erfahrung haben oder die sich (aus Zeitgründen) für die Vorbereitungen nicht alles selbst ausdenken können oder wollen.

Durch ein **Einstiegsspiel** sollen die Kinder mit in das Erleben der biblischen Personen hineingenommen werden.

Zwei **Einstiegsfragen** bieten die Möglichkeit, sich auch gedanklich auf die Geschichte und das Thema einzustimmen. Hier kann auch das Einstiegsspiel noch einmal aufgegriffen und darüber gesprochen werden.

Die **Vorlesegeschichte** als freie Nacherzählung des biblischen Textes soll den Inhalt kindgerecht und spannend vermitteln.

Zwei **Vertiefungsfragen** helfen, noch offene Fragen zu klären und eine Übertragung in das Leben der Kinder zu schaffen. Hier kann der Mitarbeiter / die Mitarbeiterin auch eigene Impulse setzen und den Kindern erzählen, was ihm/ihr selbst an der Geschichte wichtig ist. Weitere **Spiele** greifen das Thema der Geschichte oder einen Gegenstand dazu auf und helfen, dass die Inhalte länger in Erinnerung bleiben. Gerade bezüglich der Spiele ist es manchmal sinnvoll, die Reihenfolge zu tauschen und zuerst die Spiele zu spielen und dann im Anschluss die Geschichte zu erzählen. Wenn z. B. Zachäus sein Leben ändert

und viel Geld abgibt, ist es nicht sinnvoll, hinterher Spiele zu spielen, bei denen es darum geht, viel Geld zu horten. Sonst verfestigt sich die falsche Aussage. Hier kann die Geschichte den Abschluss bilden.

Vorlesegeschichte

Die Vorlesegeschichte als freie Nacherzählung der biblischen Geschichte ist für all diejenigen gut geeignet, die nicht gern und gut selbst und frei erzählen möchten oder können. Es lohnt sich aber, die Geschichte im Vorfeld zu lesen und auch das Vorlesen ein wenig zu üben.

Alle Geschichten sind am Bibeltext orientiert, beschreiben aber auch den „weißen Rand“ um die Bibeltexte herum und stellen eine Möglichkeit dar, wie es damals gewesen sein könnte. Sie sind an historischen und biblischen Kenntnissen orientiert. Viele Dialoge, die nicht in der Bibel stehen, sind aber frei erfunden, auch die Personen, wenn sie nicht in der Bibel stehen. Dies soll den Kindern dabei helfen, sich das Geschehen von damals besser vorzustellen und die eigene Fantasie zu unterstützen.

Spiele

Die Spiele stehen im Zusammenhang mit der biblischen Geschichte und greifen daraus ein Thema, einen Gegenstand oder eine Situation auf. Ziel des Buches ist es, „die Post“ als Gute Nachricht Gottes nicht als Anhängsel zum restlichen Stundenprogramm zu behandeln, sondern sie mit dem Spieleprogramm zu unterstützen. Die Gruppenstunde kann daher sowohl von der biblischen Geschichte als auch vom Spieleprogramm ausgehend gestaltet werden. Die Kinder werden oftmals in Gruppen eingeteilt, auch wenn jedes Kind für sich das Spiel meistern könnte. Dies soll dazu dienen, dass sich Einzelne nicht blamieren, sondern Ältere und Jüngere sich ergänzen und kein Kind im Regen stehen gelassen wird. Je nach Gruppe kann dies natürlich auch anders gehandhabt werden.

Die meisten Spiele kommen mit gewöhnlichen Materialien aus, die man entweder zu Hause findet oder für kleines Geld kaufen kann. Die Vorbereitungen zu Hause sind gering, sodass mit diesem Buch und ein wenig Material die Gruppenstunde so gestaltet werden kann, dass die „Post abgeht“.

Spielefinder

Natürlich können auch viele andere biblische Geschichten nach diesem Aufbau erzählt und „bespielt“ werden. Im Spielefinder (siehe Seite 230) sind die Spiele von A bis Z verschiedenen Kategorien und zum Teil auch Themen zugeordnet, sodass man sie dann in den Zusammenhang einer biblischen Geschichte oder eines Themas stellen kann.

In der Hoffnung, dass durch dieses Buch die Gute Nachricht-Post von Jesus Christus verbreitet wird

Birgit Götz

Birgit Götz

Inhaltsverzeichnis

Jesus als Kind und seine Taufe

1. Die Ankündigung und Geburt des Johannes 10
Lukas 1,5-25.57-66 · Spiele mit Stift und Papier
2. Die Geburt Jesu 14
Lukas 2,1-20 · Spiele auf dem Weg zur Krippe
3. Die Sterne deuter aus dem Osten 18
Matthäus 2,1-12 · Spiele im Dunkeln
4. Jesu Taufe 22
Matthäus 3,13-17 · Spiele für die Reise

Jesus und seine Jünger

5. Der Fischzug des Petrus 26
Lukas 5,1-11 · Spiele mit Flaschen
6. Die Sturmstillung 30
Markus 4,35-41 · Spiele mit Wind
7. Der sinkende Petrus 34
Matthäus 14,22-33 · Spiele zum Vertrauen üben
8. Die Fußwaschung 38
Johannes 13,1-17 · Spiele mit Socken und Schuhen
9. Vom Herrschen und Dienen 42
Markus 10,35-45 · Spiele für Gewinner

Heilungen und Wunder

10. Der Hauptmann von Kapernaum 46
Matthäus 8,5-13 · Spiele auf Kommando
11. Die Heilung des Gelähmten 50
Markus 2,1-12 · Spiele für Transporteure
12. Die Tochter des Jairus 54
Markus 5,21-24.35-43 · Spiele für Starke
13. Die blutflüssige Frau 58
Markus 5,25-34 · Spiele über unsichtbare Menschen
14. Die Heilung eines Taubstummen 62
Markus 7,31-37 · Spiele für die Ohren

15. Die Heilung des blinden Bartimäus	66
Markus 10,46-52 · Spiele für Blinde	
16. Die zehn Aussätzigen	70
Lukas 17,11-19 · Spiele zum Weglaufen und Zurückkommen	
17. Der Kranke am Teich Betesda.....	74
Johannes 5,2-9a · Spiele mit Zeit	
18. Die Auferweckung des Lazarus	78
Johannes 11,1-44 · Spiele mit Klopapier	

Bilder und Gleichnisse

19. Vom Beten	82
Matthäus 6,5-13 · Vaterunser-Parcours	
20. Vom Schätzesammeln und Sorgen	86
Matthäus 6,19-34 · Spiele mit Münzen	
21. Die Frage nach dem höchsten Gebot	90
Markus 12,28-34 · Spiele mit Maßen und Mengen	
22. Das Gleichnis von den anvertrauten Pfunden	94
Matthäus 25,14-30 · Spiele zum Vermehren von Kapital	
23. Das Gleichnis vom vierfachen Ackerfeld	98
Matthäus 13,3b-9.18-23 · Spiele mit Körnern	
24. Der barmherzige Samariter	102
Lukas 10,29-37 · Spiele für Helfer	
25. Der bittende Freund	106
Lukas 11,5-13 · Spiele um und mit Süßigkeiten	
26. Der ungerechte Verwalter	110
Matthäus 18,23-35 · Spiele mit Luftballons	
27. Der Vater und seine zwei Söhne	114
Lukas 15,11-32 · Spiele auf der Reise	
28. Vom Pharisäer und Zöllner im Tempel	118
Lukas 18,9-14 · Spiele für Angeber	
29. Der gute Hirte	122
Johannes 10,1-16 · Spiele für Hirten	



Jesus und die Menschen

30. Die Speisung der 5.000	126
Markus 6,30-44 · Spiele mit Zahlen und Würfeln	
31. Die kanaanäische Frau	130
Markus 7,24-30 · Spiele mit Keksen und Bröseln	
32. Der reiche Jüngling	134
Matthäus 19,16-26 · Spiele zur Modenschau	
33. Die Berufung des Zöllners Levi	138
Markus 2,13-14 · Spiele mit Nüssen	
34. Jesus und der Sabbat	142
Markus 2,27; 3,1-6 · Spiele mit Buchstaben und Wörtern	
35. Die Salbung in Betanien	146
Markus 14,3-9 · Spiele zum Riechen und Schmecken	
36. Die Segnung der Kinder	150
Lukas 18,15-17 · Spiele für Kinder und andere	
37. Zachäus	154
Lukas 19,1-10 · Spiele zum Zielen und Treffen	
38. Die Hochzeit zu Kana	158
Johannes 2,1-12 · Spiele zum Kellnern und Feiern	
39. Die Ehebrecherin	162
Johannes 8,1-11 · Spiele mit Steinen	

Passion und Ostern

40. Der Einzug in Jerusalem	166
Markus 11,1-11 · Spiele zum Feiern und Jubeln	
41. Die Verleugnung des Petrus	170
Markus 14,43-72 · Spiele um die Wahrheit	
42. Jesu Kreuzigung und Tod	174
Markus 15 · Spiele zum Weglaufen	
43. Ostern	178
Lukas 24,1-10 · Spiele mit Eiern (als Symbol für das Leben)	
44. Die Jünger auf dem Weg nach Emmaus	182
Lukas 24,13-35 · Spiele zum Weitersagen und Weitergeben	

Pfingsten und die ersten Christen

45. Das erste Pfingstfest	186
Apostelgeschichte 2,1-41 · Spiele mit verschiedenen Sprachen	
46. Die Heilung eines Gelähmten	190
Apostelgeschichte 3,1-10 · Spiele mit Geld, Gold und anderen Schätzen	
47. Petrus und Johannes vor dem Hohen Rat	194
Apostelgeschichte 5,12-42 · Spiele für Könige und Nachfolger	
48. Stephanus	198
Apostelgeschichte 6 – 7 · Spiele zum Diskutieren und Theater spielen	
49. Der Kämmerer aus Äthiopien	202
Apostelgeschichte 8,26-40 · Spiele zum Begreifen mit allen Sinnen	
50. Die Bekehrung des Paulus	206
Apostelgeschichte 9,1-19a · Spiele mit Licht und Schatten	
51. Der Hauptmann Kornelius	210
Apostelgeschichte 10,1-48 · Spiele mit vielen Tieren	
52. Die Befreiung des Petrus	214
Apostelgeschichte 12,1-19 · Spiele mit Verfolgern	
53. Lydia wird Christin	218
Apostelgeschichte 16,1-15 · Spiele auf dem Weg	
54. Paulus und Silas im Gefängnis	222
Apostelgeschichte 16,16-40 · Spiele zur Musik	
55. Paulus in Athen	226
Apostelgeschichte 17,16-34 · Spiele zum Rätseln und Entdecken	

Spielefinder

Spiele von A bis Z	231
Spiele zu einzelnen Themen	247
Die Autorin	253

1. Die Ankündigung und Geburt des Johannes

Bibeltext: Lukas 1,5-25.57-66

Zielgedanke: Gott beginnt seine Geschichte mit einem Wunder. Ihm ist nichts unmöglich!

Einstiegsspiel

Montagsmaler

Die Kinder werden in zwei Gruppen (oder mehr) eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Gegenstand, der Lärm macht (z. B. Glocke, Hupe, Triangel, Topfdeckel, Blockflöte usw.). Jede Gruppe bestimmt eine Person als Lärmmacher.

Ein Kind aus einer Gruppe kommt nach vorn und muss einen vorgegebenen Begriff malen, der von allen Gruppen gleichzeitig erraten werden soll. Wenn eine Gruppe meint, ihn erraten zu haben, macht der Lärmmacher Lärm. So kann der Schiedsrichter / die Schiedsrichterin besser unterscheiden, wer die Zeichnung zuerst erraten hat. Die Gruppe nennt den Begriff. Ist es der gesuchte Begriff, bekommt sie 1 Punkt. Nun malt ein Kind einer anderen Gruppe einen vorgegebenen Begriff usw.

Material: großes Plakat, Edding, Glocke, Hupe, Triangel, Topfdeckel, Blockflöte usw., Begriffe

Einstiegsfragen

- Wie ist es, wenn man etwas erklären muss, ohne dabei sprechen zu dürfen?
- Gibt es Momente in deinem Leben, in denen du sprachlos bist und nicht weißt, was du sagen sollst? Oder hast du so etwas schon mal erlebt?

Vorlesegeschichte

Etwas müde und abgekämpft kommt er in Jerusalem an. Der Weg wird mit jedem Mal beschwerlicher, so kommt es ihm vor. Er ist eben älter geworden, da läuft man die Strecke nicht mehr so leicht. Aber vielleicht hat ihn auch die schlechte Stimmung zu Hause so niedergedrückt. Zacharias freut sich zwar auf die Woche Dienst im Tempel, aber etwas bedrückt ist er schon. Seine Frau Elisabeth leidet. Nicht körperlich, nein, da ist alles in Ordnung. Aber sie kann keine Kinder bekommen. Darunter leidet sie. Die anderen Frauen im Dorf verachten sie deshalb. „Noch nicht mal ein Kind kann sie auf die Welt bringen! Das kriegen doch sogar die Tiere hin! Was kann Elisabeth überhaupt?“ Wenn Elisabeth zum Brunnen geht, wird getuschelt. Wenn ein Geburtstag gefeiert wird, ist sie nicht eingeladen.

Lang haben die beiden schon für ein Kind gebetet. Aber Gott hat ihr Gebet bis heute nicht erhört. Jetzt sind sie alt – zu alt, da bringt auch beten nichts mehr. Traurig hat sich Elisabeth von Zacharias verabschiedet. Und diese Trauer hat ihn den ganzen Weg begleitet.

1. Die Ankündigung und Geburt des Johannes

Hoffentlich kann ihn diese Woche Priesterdienst Gott wieder näherbringen und ihm Hoffnung geben – für sich und für Elisabeth.

Zacharias ist ausgelost worden, das Räucheropfer für Gott anzuzünden. Er allein vor Gott, stellvertretend für das Volk – welche Ehre! Das passiert einem Priester nur ein- oder zweimal im Leben. Und das Los trifft Zacharias jetzt, wo er Hoffnung gut gebrauchen kann. Als alles bereit ist, geht Zacharias ganz allein in das Allerheiligste, um für Gott den Weihrauch anzuzünden und für das Volk Israel zu beten. Viele Menschen stehen vor dem Tempel und warten darauf, dass Zacharias sie anschließend segnet.

Doch da steht plötzlich noch ein Mensch. Zacharias erschrickt! Wer ist das? Und wo kommt dieser Mensch her? „Hab keine Angst!“, sagt der Mensch. „Gott hat dein Gebet erhört. Elisabeth wird einen Sohn bekommen, den sollst du Johannes nennen. Es wird ein besonderes Kind sein, denn er wird viele Menschen wieder zum Glauben an Gott führen. Und damit wird er alles für den Retter vorbereiten, den Gott auf die Welt schickt!“ „Wie kann ich glauben, dass das stimmt?“, fragt Zacharias. „Meine Frau ist alt, sie kann doch kein Kind mehr bekommen!“ Da antwortet der Mensch: „Ich bin Gabriel, ein Engel Gottes. Weil du das nicht glauben kannst, wirst du stumm sein, bis Johannes geboren ist.“ Dann ist der Engel plötzlich verschwunden. Zacharias ist noch ganz verdutzt. Was ist da gerade passiert? Stimmt das alles, was der Engel gesagt hat?

Er denkt lange darüber nach. Die Menschen vor dem Tempel werden langsam unruhig. Wo bleibt Zacharias? Sie wollen seinen Segen. Da – endlich kommt er. Zacharias hebt die Hand, um sie zu segnen. Aber es kommt nichts aus seinem Mund heraus. Der Engel hat also recht. Zacharias ist stumm.

Nach seinem Tempeldienst geht Zacharias wieder nach Hause. Diesmal ist der Weg nicht anstrengend. Zacharias brennt darauf, Elisabeth zu erzählen, was er erlebt hat. Ach ja, erzählen geht ja nicht. Er wird es aufschreiben. Und tatsächlich! Nach neun Monaten wird Johannes geboren. Zacharias kann wieder sprechen und Gott dafür loben!

Vertiefungsfragen

- Warum hat Zacharias dem Engel nicht geglaubt?
- Glaubst du, dass Gott sein Versprechen (z. B. „Ich bin jeden Tag bei dir“) dir gegenüber hält? Wie erlebst du das?

Spiele mit Stift und Papier

Biblische Geschichten malen und erraten

Die Kinder werden in zwei Gruppen (oder mehr) eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Gegenstand, der Lärm macht (z. B. Glocke, Hupe, Triangel, Topfdeckel, Blockflöte usw.). Jede Gruppe bestimmt eine Person als Lärmmacher. Ein Kind aus einer Gruppe kommt nach vorn und muss eine vorgegebene biblische Geschichte malen, die von allen Gruppen gleichzeitig erraten werden soll. Die biblische Geschichte sollte der Gruppe bekannt sein, z. B. Adam und Eva im Paradies, Abraham unter dem Sternenhimmel, Mose teilt das Meer, Daniel in der Löwengrube, Jesus wird geboren, Jesus geht auf dem Wasser, Zachäus, Jesus am Kreuz usw. Wenn eine Gruppe meint, die Geschichte erraten zu haben,

JESUS ALS KIND UND SEINE TAUFE

macht der Lärmmacher Lärm. So kann der Schiedsrichter / die Schiedsrichterin besser unterscheiden, wer die Geschichte zuerst erraten hat. Die Gruppe nennt die Geschichte. Ist die Antwort richtig, bekommt sie 1 Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Material: großes Plakat, Edding, Glocke, Hupe, Triangel, Topfdeckel, Blockflöte usw., biblische Geschichten

Galgenmännchen

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und müssen einen Begriff erraten, der nur durch jeweils einen Unterstrich pro Buchstabe dargestellt ist. Abwechselnd nennen sie einen Buchstaben, von dem sie vermuten, dass er in diesem Wort vorkommt. Kommt dieser Buchstabe in dem Wort vor, so wird er von der Spielleitung aufgeschrieben und die Gruppe darf einen weiteren Buchstaben nennen. Dies geht so lange, bis sie einen Buchstaben nennt, der nicht in dem Wort enthalten ist. Die Gruppe bekommt dafür einen Strich (kann auch in Form eines Galgenmännchens sein) und die nächste Gruppe darf einen Buchstaben nennen. Welche Gruppe errät zuerst das gesuchte Wort?

Material: großes Plakat, Edding, Begriffe

Klatsch und Tratsch

Jedes Kind erhält ein DIN-A5-Papier und einen Stift. Das Papier wird hochkant verwendet. Jedes Kind schreibt den Namen einer männlichen Person auf das Blatt. (Ist die Person berühmt oder allen bekannt, wird die Geschichte witziger.) Dann faltet sie das geschriebene Wort nach hinten und gibt das Blatt nach links zum nächsten Kind weiter. Als nächstes schreibt jedes Kind eine weibliche Person auf den Zettel unter den Falz, knickt dies ebenfalls nach hinten und gibt das Blatt nach links weiter. (So wird auch mit allen weiteren Zeilen verfahren.) Weitere Sätze, die geschrieben werden sollen: Wo trafen sie sich? Was sagte er zu ihr? Was sagte sie zu ihm? Was wurde daraus? Was sagt die Welt dazu? Sind alle Fragen beantwortet, wird das Blatt noch ein letztes Mal nach links weitergegeben. Dann wird es auseinandergefaltet und jedes Kind liest den Klatsch und Tratsch, der entstanden ist, vor.

Material: für jedes Kind ein DIN-A5-Papier und einen Stift

Warum und Weil

Jedes Kind erhält einen Stift und ein DIN-A5-Papier und schreibt eine Warum-Frage auf das Blatt, z. B. „Warum ist die Banane krumm?“, „Warum haben Elefanten Rüssel?“. Dann faltet es die Frage nach hinten und gibt das Blatt nach links zum nächsten Kind weiter. Das nächste Kind schreibt eine Antwort darauf, die mit „Weil“ beginnt. Dies kann mehrmals wiederholt werden, bis das Blatt voll ist. Dann wird es auseinandergefaltet und jedes Kind liest Fragen und Antworten vor.

Material: für jedes Kind ein DIN-A5-Papier und einen Stift

I. Die Ankündigung und Geburt des Johannes

Punkt um Punkt

Alle Kinder erhalten ein Blatt DIN-A4-Papier und einen Stift. Auf ihrem Blatt markieren sie ziellos eine festgelegte Anzahl an Punkten, z. B. 20. Dann wird das Blatt nach links zum nächsten Kind weitergegeben. Jetzt wird ein Oberthema vorgegeben, z. B. Tiere, Gegenstände, Obst und Gemüse, Fahrzeuge, Menschen o. Ä. Dann muss jedes Kind die 20 Punkte so mit geraden Linien verbinden, dass daraus das gewünschte Objekt entsteht. Die Punkte müssen dabei nicht unbedingt die Endpunkte sein, sie können auch mitten auf einer Linie liegen. Alle Punkte müssen in dem Bild integriert sein. Anschließend werden die Bilder vorgestellt.

Variante: Es kann auch ohne Oberthema gezeichnet werden. Dabei entstehen oft witzige und kreative Bilder.

Material: für jedes Kind ein DIN-A4-Papier und einen Stift

