

Baue dir eine Arche!

Der allerbeste Platz

1. Mose 7,17–24; 8,1–5



Kerngedanke

In der Arche waren die Menschen und die Tiere sicher.



Lernziel

Die Kinder sollen das Gefühl des Sicherseins nachempfinden und es mit Gott verbinden.



Hintergrundinformationen

In der Geschichte von der Flut wird unsere Existenzangst veranschaulicht. Diese Urangst vor der Bedrohung des Lebens und unseres Lebensraumes empfindet jedes Geschöpf. Der Schwerpunkt der Noah-Geschichte liegt aber nicht auf der Vernichtung, sondern auf der Bewahrung. Gott kann Sicherheit schenken. Bei ihm ist die einzige Zuflucht, wenn wir nicht mehr weiterwissen.

Kinder identifizieren sich mit Tieren. Sie sind fasziniert von dem Gedanken, dass Gott so eine große Menge Tiere in die Arche holt und rettet. Die Arche ist ein Sinnbild für Schutz und Geborgenheit. Kinder bauen sich auch selbst gern Höhlen und Burgen, um dieses Gefühl zu erleben. Bei wirklichem Kummer flüchten sie aber nach Hause, in die Arme der Eltern. Eltern können helfen und retten, wenn man am Ende ist. Dieses Vertrauen in die Bezugspersonen gibt Kindern Halt und Mut zum Leben. Auf diesem Erfahrungshintergrund können sie auch die Bedeutung der Arche verstehen. Gott selbst kümmerte sich um Noah und die Tiere, als die Welt in den Fluten „unterging“.

Die Arche war 137 Meter lang, 23 Meter breit, 14 Meter hoch, sie hatte 3 Stockwerke und fasste ein Volumen von 40.000 Kubikmeter (entspricht 522 Eisenbahnwaggons). Heute leben 18.000 Arten von Landtieren auf der Erde. Da seitdem viele Arten ausgestorben sind, kann man zur Zeit Noahs von der doppelten Anzahl ausgehen. Zwei Tiere jeder Art ergeben dann 72.000 Tiere. (Das Volumen der Arche hätte 125.000 Schafe aufnehmen können.) Die besonders großen Tier-Exemplare wurden vielleicht von Jungtieren vertreten.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Sichere Arche Die Kinder stehen im Kreis, mit dem Gesicht nach innen. Sie spreizen die Beine und halten die Hände bereit, jeden Ball, der von außen in den Kreis will, abzuwehren. Außen läuft der Leiter oder ein anderes Kind um den Kreis herum, und versucht, einen Tennisball in den Kreis zu schießen.</p>	In die Arche konnte kein Wasser eindringen. Schaffen wir es, solch einen sicheren Kreis zu bilden?	Tennisball (oder mehrere Bälle)
	<p>Ratespiel: Tiere erfinden Jeder malt ein Tier, das aus drei Tieren besteht! Die anderen sollen die drei Tiere erkennen.</p>	Gott holte von jeder Art ein Pärchen in die Arche, damit keine Tierart verloren ging.	Blätter Stifte
	<p>Spiel: Sichere Führung Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Gruppe A legt sich mit geschlossenen Augen auf die Erde. Mitglieder der Gruppe B suchen sich einen von Gruppe A, bringen ihn zum Aufstehen, führen ihn herum und lassen ihn sich wieder hinlegen. Der Geführte soll immer die Augen geschlossen halten (evtl. verbinden). Er weiß nicht, wer ihn führt und wohin. Anschließend wird gefragt: Fühltest du dich sicher? Konntest du dem anderen vertrauen?</p>	Noah musste Gott „blind“ vertrauen. Er wusste vorher nicht, was auf ihn zukam.	Evtl. Tuch zum Verbinden der Augen
Einstieg ins Thema	<p>Spiel: Tierstimmen Die Kinder ziehen kleine Kärtchen mit Tieren. Jeweils zwei haben das gleiche Tier und sollen sich durch Rufen und Pantomime gegenseitig finden.</p>	Immer wichtig: Die vielen Tierarten in der Arche!	Tierkärtchen
	<p>Aktion: Die Größe der Arche Wo möglich: Wir gehen mit den Kindern ins Freie und markieren mit Stöcken oder Steinen die tatsächliche Größe der Arche. Ca. 137 Meter lang, 23 Meter breit, 14 Meter hoch, 3 Stockwerke, Volumen 40.000 Kubikmeter (522 Eisenbahnwaggons)</p>	Kinder müssen die Größe einer Sache „erleben“ können. Die Arche war wirklich gigantisch für damalige Verhältnisse.	Zollstock Bandmaß Straßenkreide

Kontextwissen	Wie verlief die Sintflut? (Siehe „Schatzkiste“, S. 58) Der Ablauf der Sintflut ist erstaunlich genau berichtet. Es gibt korrekte Zeitangaben. Die Kinder lösen die Aufgabe: „Noahs Arche-Logbuch“. Wie lange genau war Noah in der Arche? Was bedeutet das?	Kinder in diesem Alter sind interessiert an Fakten!	Heft „Schatzkiste“ Kalender
	Würfelspiel: Arche Noah (Anhang 1) Die Kinder spielen das Würfelspiel und beantworten dabei einige Wissensfragen zur Geschichte von Noah und der Arche	Durch das Spiel werden die Einzelheiten wieder aufgefrischt. Es können auch noch schwierigere Fragen gestellt werden.	Spielplan (kopiert und vergrößert oder auf großen Karton übertragen) Spielfiguren hergestellte Spielkärtchen (siehe Anhang 1)
Storytime	Geschichte spielen Da diese Geschichte sehr gut bekannt ist, kann man sie den Kindern spielend erzählen. Die Kinder bekommen Rollen: Noah mit Frau und Sohn, Tiere (bei wenig Kindern Plüschtiere nehmen), eine Arche wird mit Stühlen, Tischen und Decken gebaut, dazu bekommt Noah einen Zollstock und einen Hammer. Um die Arche werden zunächst grüne Tücher gelegt, später dann eine große Bahn blauer Stoff (der evtl. sogar über die ganze Arche gedeckt wird).	Je konkreter erzählt und gespielt wird, umso interessanter wird es für die Kinder. Wie baut man so ein großes Schiff? Was braucht man als Futter? Was geschieht mit den Tieren, die sich gegenseitig fressen? Gott hat zugeschlossen – fühlen wir uns eingesperrt?	Decken Möbiliar Plüschtiere Werkzeug Tücher Essen Wasser usw.
	Begleitendes Malen Während die Geschichte erzählt wird, könnten die Kinder die Geschichte malen. (Eventuell: siehe unter „Kreative Vertiefung“ – Die Arche in den Wellen)	Durch das Malen werden die Kinder auf die Geschichte fokussiert und beschäftigen sich nicht mit anderen Dingen.	Zeichenblätter Malstifte
Übertragung ins Leben	Meine Arche (siehe Schatzkiste „Voll im Leben“, S. 57) Wo und wann und bei wem fühle ich mich sicher und geborgen wie in einer Arche? Die Kinder malen oder schreiben es in ihre Arche. Dann liest jeder seine Gedanken vor.	Gott schenkt uns Orte der Geborgenheit.	Heft „Schatzkiste“ Stifte
	Moderne Arche (Anhang 2) Die Kinder sollen dem Schiff auf der Zeichnung einen Namen geben (Krankenhaus, Gemeinde, Familie, Obdachlosenheim, Kinderheim). Was passiert auf diesem Bild? Manche Institutionen heute nennen sich auch „Arche“. Kennt ihr welche an eurem Ort?	Auch heute gibt es Zufluchtsorte, wo Menschen Schutz bekommen.	Kopie von Anhang 2

	<p>Umfrage: Sicher oder unsicher (mit DIN-A3-Blätter) Im Raum werden DIN-A3-Blätter ausgelegt mit den Aufschriften: Schule, Mathe, Sportunterricht, Verkehr, Kindersabbatschule, Zuhause, Flugzeug, Schwimmbad, Kino, Eisenbahn, Mein Zimmer, Wald, usw. Die Kinder sollen sich auf den jeweiligen Ort stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wo fühlst du dich super-sicher? • Wo fühlst du dich unsicher? • Wo fühlst du dich mal sicher, mal unsicher? • Wo möchtest du dich sicherer fühlen? 	Die Kinder spüren dem Gefühl von Sicherheit und Unsicherheit nach. Man sollte Orte nehmen, die alle Kinder der Gruppe kennen.	beschriftete DIN-A3-Blätter
	<p>Umfrage: Sicher oder unsicher (mit Boxen) Im Raum werden drei Eimer/Boxen aufgestellt. Die Aufschriften lauten: „Super-Sicher“, „Mal so, mal so“, „Unsicher“. Die Kinder bekommen farbige DIN-A4-Zettel, jedes Kind eine andere Farbe. Sie sollen bei den Fragen der Leiterin/des Leiters ihr Blatt zu einem Ball zusammennüllen und in den entsprechenden Behälter werfen. Wie fühlst du dich an folgenden Orten? Schule, Mathe, Sportunterricht, Verkehr, Kindersabbatschule, Zuhause, Flugzeug, Schwimmbad, Kino, Eisenbahn, mein Zimmer, Wald, usw.</p>	Anschließend wird in die Behälter geschaut. Fühlen wir uns mehr sicher oder mehr unsicher? Wo liegt meine Farbe am meisten drin? Warum? Gespräch mit den Kindern!	beschriftete Boxen bunte Blätter
Kreative Vertiefung	<p>Bild: Die Arche in den Wellen Zuerst wird auf ein weißes Blatt eine Arche mit einer weißen Kerze gemalt. Dann dürfen die Kinder mit blauer Wasserfarbe große Wasserwellen über das ganze Blatt malen. Die Arche kommt zum Vorschein!</p>	In dem großen Chaos war die Arche ein sicherer Platz. Die Wellen konnten ihr nichts anhaben.	Zeichenblätter weiße Kerzen blaue Wasserfarbe Pinsel
	<p>Erfinde Arche-Gesetze Die Kinder sollen sich vorstellen, dass Noah Regeln für das Leben in der Arche aufgestellt hat. Welche könnten das gewesen sein? Male eine Liste. (z. B. Keine Beute jagen. Keine Beute fressen. Aufräumen. Feinden aus dem Weg gehen. Brüllattacken vermeiden. Das Futter einteilen. Viel schlafen. usw.) Die Listen werden an eine Pinnwand gehängt.</p>	Kinder, die nicht gern basteln, können hier ihre Fantasie spielen lassen.	Blätter Stifte
	<p>Basteln: Arche Wir schneiden eine Arche aus. Schneiden einen Schlitz in die Tür. Lassen einen langen Papierstreifen mit vielen Tieren darauf in die Arche gleiten. Den Papierstreifen mit Tieren aus Zeitschriften oder Stickern bekleben. Andere Bastelarchen und auch Tierstempel zu beziehen bei: www.kisa-kids.de</p>	Eine Arche herzustellen regt auch an, damit zu spielen!	je nach Bastelarche: Papier Scheren Bastelbögen Tierstempel Tiersticker

	<p>Tagebuch eines Archepassagiers Die Kinder sollen sich eine Person oder ein Tier aussuchen, das sie auf der Arche sein möchten. Dann schreibt jeder auf einen vorbereiteten Zettel, wie er einen Tag in der Arche erlebt hat. Dazu gehören auch Gefühle und Gedanken!</p>	Die Kinder identifizieren sich mit jemandem auf der Arche und erleben, wie es dort gewesen sein muss.	vorbereitete Blätter (mit der Überschrift: „Tagebuch von ...“)
	<p>Bild: Ein Schutz-Raum Die Kinder bekommen Fingerfarben und ein DIN-A3-Blatt. Sie sollen einen „Schutzraum“ malen, in dem man sich sicher und geborgen fühlen kann. Außen, um diesen Schutzraum herum, kann es ruhig etwas gefährlich aussehen.</p>	Das Malen mit der Fingerfarbe verstärkt das Erlebnis des inneren Raumes. Gott schenkt uns immer wieder einen Schutzraum, wenn es mal drunter und drüber geht.	DIN-A3-Blätter Fingerfarbe
Gemeinsamer Abschluss	<p>Wir sind in Gottes Hand Eine große Hand wird mit Kreide auf den Boden gemalt (oder mit Malerkrepp aufgeklebt). Die Kinder setzen sich alle hinein. Mit einem Gebet wird die Stunde beendet.</p>	Wir sind in Gottes Hand geborgen.	Kreide/Malerkrepp

Rätsellösung, S. 58

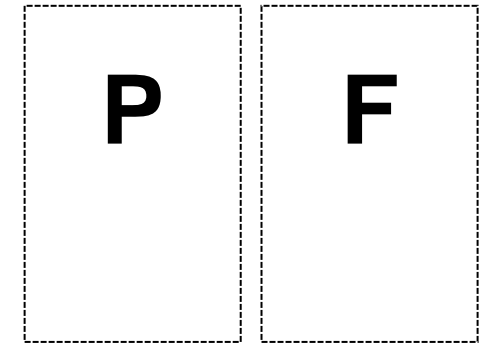
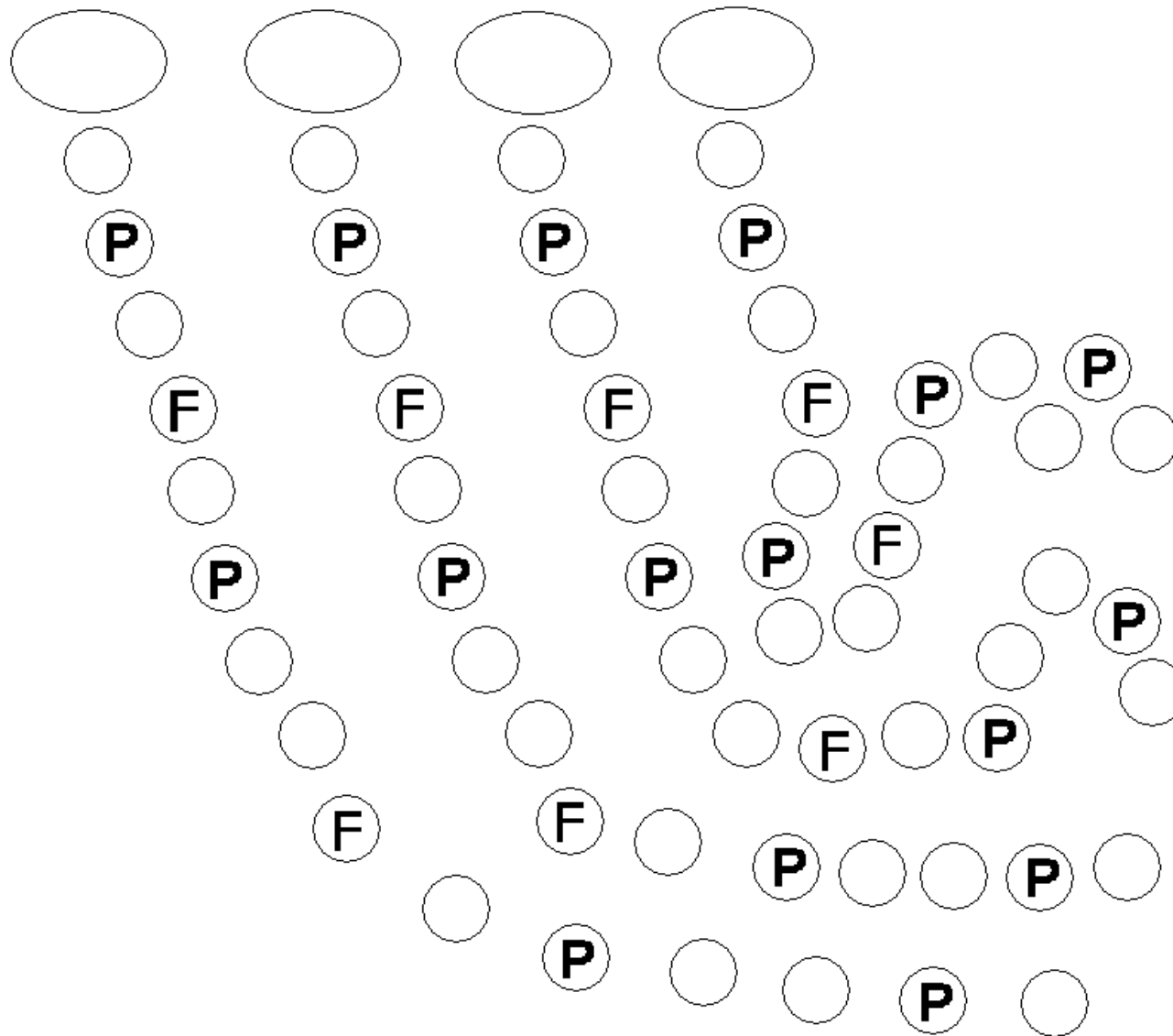
Noahs Arche-Logbuch:

- | | |
|---------------------------------------|-------------|
| 1. Einstieg in die Arche: | 10. Februar |
| 2. Beginn des Regens: | 17. Februar |
| 3. Ende des Regens: | 29. März |
| 4. Dauer des höchsten Wasserspiegels: | 150 Tage |
| 5. Beginn Hochwasser-Rückgang: | 26. August |
| 6. Aufsetzen der Arche: | 17. Juli |
| 7. Sichtbarwerden der Berggipfel: | 1. Oktober |
| 8. Verschwinden des Wassers: | 1. Januar |
| 9. Trockener Erdboden und Ausstieg: | 27. Februar |

Gesamte Aufenthaltsdauer in der Arche: 1 Jahr und 17 Tage

(Je nachdem, wie man die Dauer der „7 Tage“, der „40 Tage“ oder der „150 Tage“ ansetzt, kann die Gesamtzeit in den Tagen leicht variieren.)

Anhang 1: Würfelspiel Arche (aus: Silke Lindhorst: „Spiele, Rätsel, Quiz im Religionsunterricht“, Aussaat Verlag, 2007)



Anleitung zu „Würfelspiel Arche“

Die Kinder teilen sich in 4 Gruppen. Sie suchen sich heraus, welches Tier sie darstellen möchten und schreiben es in das Anfangsfeld. (Das Tier sollte bei den 16 P-Kärtchen vorhanden sein.) Auf einem Stapel liegen 16 P-Kärtchen und 16 F-Kärtchen.

Die **P-Kärtchen** lauten:

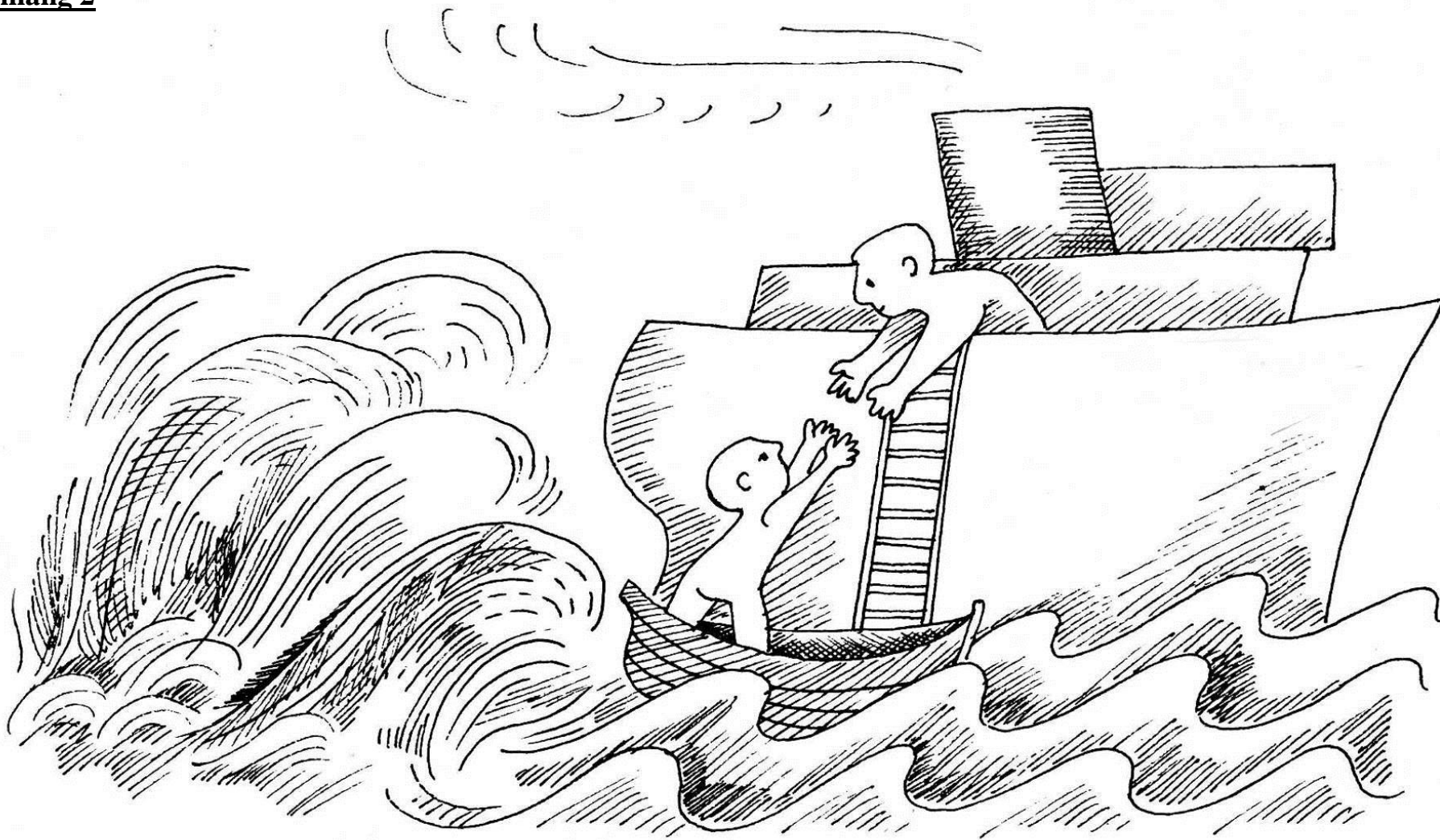
Maulwurf, Affe, Pferd, Giraffe, Schlange, Löwe, Maus, Elefant, Pinguin, Bär, Frosch, Fliege, Papagei, Faultier, Känguru, Eisbär.

Die **F-Kärtchen** lauten:

- 1) Was brachte die Taube mit?
- 2) Warum baute Noah die Arche?
- 3) Wer gab den Bauauftrag für die Arche?
- 4) Woraus war die Arche?
- 5) Wie hießen die Söhne Noahs?
- 6) Wie lange hat es geregnet?
- 7) Wie hieß das Schiff?
- 8) Wer hat das Schiff gebaut?
- 9) Wo strandete die Arche?
- 10) Wieviele Menschen waren in der Arche?
- 11) Wie viele Farben hat ein Regenbogen?
- 12) Wie lange hat Noah an der Arche gebaut?
- 13) Wie viele Tiere kamen von jeder Art in die Arche?
- 14) Was bedeutete der Regenbogen?

Die Kinder stellen jeweils zwei Spielsteine (zwei Tiere) in das Anfangsfeld. Durch das Würfeln reihum, versucht jede Mannschaft, ihre zwei Tiere so schnell wie möglich in die Arche zu bekommen. Trifft man auf ein Feld mit Buchstaben P oder F, muss eine Karte gezogen werden. Die P-Karten darf man sammeln, sie bedeuten, dass man dieses Tier in die Arche mitbringt. Ist das Tier bei den Spielern dabei, darf dieses ein Feld vorrücken. Die F-Karten müssen beantwortet werden und man kann ein Feld vorrücken.

Anhang 2



(Herkunft unbekannt)