

JESUS IM STURM

BIBELSTELLE: Markus 4;35-41

Einleitung: Geschichte nachspielen

- Sucht ein Bott (alter Umzugskarton, Wäschekorb) oder setzt euch in einen markierten Bereich (mit Tesakrepp auf den Boden ein Bott markieren, oder Schals auf den Teppich legen).
- Erzähl die **GESCHICHTE**:
 - Jesus war mit seinen Jüngern in einem Boot
 - Auf einmal, wurden die Wellen höher (wer einen Umzugskarton oder Wäschekorb hat, kann daran ein bisschen wackeln)
 - Es wurde windig (Ventilator anschalten oder mit großer Pappe Wind machen) und fing an zu regnen (mit einer Sprühdose Wasser sprühen)
 - und dann wurde es dunkel (Licht aus machen, aber das Zimmer nicht zu sehr abdunkeln)
 - Und die Jünger sagten zu Jesus (ein Kind kann sich schlafend stellen): Wach auf, ist dir das denn egal, dass wir gegen Wind und Wetter kämpfen?
 - Jesus wachte auf, und sagte zu dem Sturm: Sei still! Und es wurde ruhig.

→ **WAS LERNEN WIR?**

- Manchmal laufen die Sachen nicht so einfach, auch wenn wir Gott folgen (die Jünger waren auf dem Meer, weil Jesus ihnen gesagt hatte, sie müssen rüberfahren)
- Aber auch wenn es nicht so rosig aussieht, Gott ist immer bei uns und hilft uns.
- Was macht ihr, wenn ihr Hilfe braucht?
- Gott hilft uns immer, ihm ist nichts unmöglich!
- Jetzt mit Corona ist vieles schwieriger geworden, aber Gott hat uns nicht alleine gelassen.

BASTELN: Boot bauen

- Material: Eierkarton, Holzspieß oder Strohalm, Farbe, Pappe
- Eierkarton anmalen und in die Mitte den Holzspieß/Strohalm stecken. Am "Mast" wird das Segel aus Pappe befestigt. Dies kann auch angemalt werden. (siehe unten)

AKTIVITÄT: "Wasser" aus dem Boot schöpfen

- Das Boot von Jesus und seinen Jüngern war bestimmt schnell mit Wasser voll. Um nicht unterzugehen, mussten die Jünger das Wasser wieder rauskippen.
- Macht mit Zeitungspapier kleine Bälle.
- Zwei Personen/Gruppen: Eine ist das "Meer", und wirft die Bälle in das Boot (von der Geschichte der Einleitung). Die andere muss das "Wasser" wie die Jünger wieder rauswerfen.
- ca 1 Minute (oder länger) abstoppen und Rollen tauschen. Gewonnen hat, wer am wenigsten "Wasser" auf seiner Seite hat.

