

# Mensch, Petrus!

## Einführung

In dieser Reihe geht es um Petrus – von seinem Anfang mit Jesus bis zu seinem Christusbekenntnis. Petrus wird dabei als der „Fels“ dargestellt, der er nach Jesu Tod in der Jerusalemer Urgemeinde geworden ist. Aber obwohl sein Beinamen einen starken Charakter vermuten lässt, ist das neutestamentliche Bild des Petrus doch sehr durchwachsen. Gerade wegen seiner menschlichen Stärken und Schwächen eignet er sich als Identifikationsfigur. (Katrin Rouwen, aus dem PLAN FÜR DEN KINDERGOTTESDIENST 2018)

Als übergreifende Elemente werden mehrere Dinge vorgeschlagen. Ein Rätsel mit einfachen Fragen führt jeweils zu einem Kernbegriff der Geschichte, ein Symbol kann als Einstieg oder zur Erzählung der Geschichte genutzt werden, mit Hilfe einer „Erzähl-Was-Kiste“ können die Geschichten erzählt werden und Papier-Bastelarbeiten mit ähnlichen Effekten vertiefen die Geschichten. Sie können als kleines „Petrusbuch“ zusammengefügt werden. Ein Steckbrief kann ebenfalls die Geschichten verbinden und zeichnet ein umfassenderes Bild des Menschen Petrus.

Für Kinder ab 8 Jahren ist alternativ zum üblichen Kindergottesdienst eine Projektidee beschrieben. An den vier Sonntagen entsteht dabei ein einfaches Figurentheater zu den Petrustexten. Dies ist gerade für die Älteren, die diese Texte sicher kennen, mal eine andere und praktischere Herangehensweise und begeistert auch die Kinder, denen reines Zuhören schwer fällt. Das Projekt ist mit relativ geringem Aufwand zu realisieren, verschieden aufwendige Varianten sind angegeben.

**Barbara Himmelsbach**

## Übersicht

**05.08.2018 | Matthäus 4,18-22  
Petrus wird berufen**

**12.08.2018 | Matthäus 8,14-16  
Petrus erlebt die Macht Jesu**

**19.08.2018 | Matthäus 14,22-33  
Petrus verliert sein Vertrauen**

**26.08.2018 | Matthäus 16,13-18  
Jesus traut Petrus etwas zu**

# Petrus wird berufen

## Vorbemerkungen

---

Die Berufung der beiden Jünger-Paare wird mit knappen Worten geschildert. Simon wird von vornherein als „Petrus“ eingeführt, wie er auch der Gemeinde des Matthäus bekannt war. Simon hat damit – wie alle Apostel, deren Namen zu Verwechslungen führen könnten – einen Beinamen: Petrus, was „Fels“ bedeutet. Jesus ruft die Fischer direkt von ihrer Arbeit weg. Er gibt ihnen den Auftrag, Menschenfischer zu werden, das bedeutet, Menschen für Jesus zu gewinnen. Sie verlassen sofort ihre Netze bzw. ihren Vater und folgen Jesus nach. (Katrín Rouwen, aus dem PLAN FÜR DEN KINDERGOTTESDIENST 2018)

## Bausteine für die Stundengestaltung

---



### 1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

---

#### a) Berufe damals und heute

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Einfühlen in die Zeit – den Beruf Fischer gibt es heute noch!

Material: Papier und Stift.

Durchführung: Gemeinsam überlegen die Kinder, welche Berufe sie kennen. Der/Die Mitarbeitende schreibt sie auf und sortiert dabei in Berufe, die es zur Zeit Jesu schon gab, und solche, die es erst in der heutigen Zeit gibt. Petrus hatte einen Beruf, den es damals wie heute gibt. Der/Die Mitarbeitende beschreibt kurz die Veränderung: Boot – Motorboot, kleines Netz – riesige Schleppnetze.

Variante: Bei älteren Kindern kann ein Wettspiel daraus werden. Sie schreiben einzeln oder in kleinen Gruppen möglichst viele Berufe auf. Wer kennt die meisten?

#### b) Suchspiel: Fische

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Aktiver, spielerischer Einstieg!

Material: auf kleine Papierstücke gezeichnete Fische, Tesafilm, ggfs. blaues Tuch und Netz (siehe Erarbeitung).

Durchführung: Vor der Stunde „versteckt“ der/die Mitarbeitende die Fische im Raum, klebt sie z.B. unter Tische und Stühle, in Regale oder auf die Heizung. Zu Beginn der Stunde werden die Kinder selber zu Fischern und suchen die Fische. Diese werden dann auf dem Tuch oder im Netz gesammelt. Anschließend wird die Geschichte erzählt.

**c) Rätsel: Berufung**

- Für wen: für Schulkinder.
- Warum: Spielerischer Einstieg, Erklärung des Wortes „Berufung“!
- Material: Rätsel (ggfs. vorher an einer Tafel, auf einem großen Papier oder als Kopie für die Kinder vorbereitet).
- Durchführung: Nacheinander fragt der/die Mitarbeitende die Fragen, und die Kinder dürfen die Antwort raten. Die Anfangsbuchstaben ergeben das Lösungswort „BERUFUNG“. Dies wird anschließend erklärt.
1. Der Mount Everest ist ein ... Berg
  2. Dieses Tier macht IA ... Esel
  3. Wenn die Erde nass wird, ist er schuld ... Regen
  4. An diesem Gerät kann man die Zeit ablesen ... Uhr
  5. Nicht gefangen, sondern ... frei
  6. Nicht oben, sondern das Gegenteil ... unten
  7. Dieser Mann baute die Arche ... Noah
  8. Nicht krank, sondern das Gegenteil ... gesund
- Tipp: Solche Rätsel sind für alle vier Sonntage vorgeschlagen und können ein verbindendes Element sein.

**d) Imagination: Seeufer**

- Für wen: für alle Altersgruppen.
- Warum: Detailreiches Einfühlen in den Handlungsort!
- Material: keins.
- Durchführung: Die Kinder werden eingeladen, heute an einen besonderen Ort mitzukommen. Sie dürfen die Augen schließen (müssen dies jedoch nicht!) und sich vorstellen, an einem Ufer von einem großen See zu sitzen. Langsam und bildhaft erzählt der/die Mitarbeitende, was es dort zu sehen, hören, riechen und fühlen gibt. Zum Beispiel: Sonne scheint, es ist warm, leichter Wind auf der Haut, etwas modriger Geruch nach Schilf, Boote schaukeln im Wasser, zwei Fischer in den Booten ...

**e) Wassereis angeln**

- Für wen: für alle Altersgruppen.
- Warum: Leckerer Einstieg ins Thema Fischer!
- Material: gefrorener Saft als Eiswürfel (wenn vorhanden, in Fischform: IKEA), große Schüssel mit Wasser, Esslöffel, Teller.
- Durchführung: Die Kinder werden zu Fischern, indem sie sich reihum mit einem Löffel Eiswürfel (Fische) aus dem Wasser angeln und auf ihren Teller legen ...

**f) Schiffe falten**

- Für wen: für Schulkinder.
- Warum: Kreativer Einstieg!
- Material: DIN A4-Blätter.
- Durchführung: Gemeinsam werden Schiffe gefaltet, Anleitungen hierfür gibt es im Internet. Zwei dieser Schiffe können dann mit kleinen Figuren zum Erzählen der Geschichte genutzt werden. In der Vertiefung können die Schiffe von den Kindern bemalt oder mit Aufklebern verziert werden.





## 2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

### a) Erzählung mit einem Symbol (Netz) (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Das Symbol veranschaulicht die Geschichte.

Material: blaues Tuch und (kleines) Netz (z.B. von Kartoffeln, Zwiebeln, Obst oder aus einem Dekogeschäft), Geschichte (M 1).

Durchführung: Das Symbol kann vor der Geschichte mit verschiedenen Methoden eingeführt werden. Zum Beispiel: in einem Jutebeutel ertasten, mit Worten beschreiben und so von den Kindern erraten lassen, mit einfachen Strichen zeichnen und von den Kindern erraten lassen, Rudern und Netz auswerfen pantomimisch darstellen. Anschließend wird das Netz auf das blaue Tuch gelegt und die Geschichte (M 1) erzählt.

### b) Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“ (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Bildhafte Darstellung der Geschichte!

Material: Geschichte (M 1), „Erzähl-Was-Kiste“ (dies ist ein aufgeschnittener und mit Stoff beklebter Karton, in dem (zugeklappt) alle benötigten Materialien verstaut werden können). Es lohnt sich, eine solche Kiste zu bauen, da sie immer wieder eingesetzt werden kann. Bilder auf [www.rikes-seite.de](http://www.rikes-seite.de) (Shop – Arbeit mit Kindern - Bilder „Erzähl-Was-Kiste“). Alternativ: blaues Tuch, (gefaltete) Schiffe, (Playmobil-)Männchen.

Durchführung: Die Kiste wird auseinandergeklappt und zunächst der See mit den zwei Booten aufgebaut (siehe Bild!). Im Verlauf der Erzählung (M 1) kommt eine weitere Figur (Jesus) hinzu, die Männchen steigen aus ihren Booten aus und gehen mit Jesus mit.

Variante: Die Kinder können die Szenen auch selbst aufbauen, nachdem die Geschichte einfach erzählt oder in der Bibel gelesen wurde. Fotografiert wird daraus eine Petrus-Fotostory!



**c) Erzählung mit Lego-Bildern (M 1)**

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Bildhafte Darstellungen erleichtern das Zuhören, Lego lädt zum Nachbauen ein, und das gewohnte Spielmaterial mal anders zu erleben, fasziniert Kinder.

Material: Geschichte (M 1), Lego-Bilder aus dem Internet: [www.thebricktestament.com](http://www.thebricktestament.com) (Life of Jesus – Peter, Andrew, James and John).

Durchführung: Die Bilder werden entweder ausgedruckt oder am Laptop bei der Erzählung der Geschichte (M 1) gezeigt.

**d) Projekt: Figurentheater (M 2)**

Für wen: für Kinder ab 8 Jahren.

Warum: Handlungsorientierter, anderer Zugang zu biblischen Geschichten, der in Erinnerung bleibt.

Material: siehe einzelne Einheiten!

Durchführung: Insgesamt entsteht an den vier Sonntagen ein einfaches Figurentheater zu den Petrus-Geschichten. Je nachdem, wie viel Zeit, Beteiligung und Engagement die Mitarbeitenden und Kinder einbringen können, sind jeweils das Mindestmaß in der Durchführung und ergänzende Möglichkeiten in den Varianten angegeben. Schön wäre, wenn die Kinder vor Beginn des Projektes dafür begeistert würden und so selber entscheiden könnten, dass sie das wollen!

**1. Einheit:** Das Figurentheaterprojekt wird vorgestellt und die vier Geschichten erzählt. Soll aus Zeitgründen nur eine Geschichte gespielt werden, wird diese ausgewählt.

**Varianten:**

- Nach der Vorstellung mit den Kindern gemeinsam überlegen, was man für das Projekt braucht (Bühne und Bühnenbilder, Figuren, Texte ...) und wie man daran kommt.
- Handlungsstränge und Bühnenbilder gemeinsam mit den Kindern entwerfen (ggfs. in Kleingruppen mit je einem Mitarbeiter oder einer Mitarbeiterin).
- Zwei Kinder können als „Reporter“ das ganze Projekt begleiten, einzelne Abschnitte fotografieren und am Ende als Bericht zusammenfassen. Dies braucht erfahrungsgemäß die Begleitung eines Mitarbeiters oder einer Mitarbeiterin. Je nach Zeit schon Beginn der Materialerstellung!

**2. Einheit:** mindestens zeigen, möglichst eigene Herstellung der Materialien!

**Puppen:** Einfache Handpuppenrohlinge kann man im Internet bestellen. Mit einigen nähfreudigen Helfern und/oder Helferinnen aus der Gemeinde können Kinder ab 8 Jahren sie sogar selber nähen. Diese werden dann je nach Zeit angemalt oder mit selbstangefertigter Kleidung bestückt. Man braucht mind. sechs Figuren (Jesus, Petrus, drei weitere Jünger, Schwiegermutter), besser jedoch zehn Figuren (weitere Jünger, Kranke).

**Bühne:** Vielleicht kann eine Kasperltheaterbühne von Gemeindemitgliedern oder von einem Kindergarten ausgeliehen und mit Tüchern neutral gestaltet werden? Mit zwei Stellwänden, Tischen, Stühlen, Besenstielen und Tüchern kann leicht eine Bühne konstruiert werden. Aus (im Baumarkt zugesägten) Platten,





die für die bessere Stabilität mit Leisten hinterklebt und mit Klavierband verbunden werden, kann ebenfalls eine Bühne mit den Kindern gebaut werden. Günstiger wird diese, wenn man sie so plant, dass sie auf einem Tisch steht und damit kleiner ist. Der Spielausschnitt sollte bei der Bühne mindestens 45 cm hoch und 80 cm breit sein, eine Breite von 100 cm ermöglicht mehr Gestaltung der Stücke.

- Bühnenbilder:** Man braucht mindestens
- ein blaues und ein graues/neutrales Tuch für die Hintergründe,
  - zwei Boote, die auf Stäben gehalten oder von oben in die Bühne gehängt werden,
  - ein Bett und einen Fels (mindestens aus Pappe, besser aus Sperrholz gesägt), die jeweils vorne am Bühnenrand befestigt werden können.
- Varianten:** Toll sind natürlich selbst auf Pappe gemalte Hintergründe, weitere Wohnungseinrichtungsgegenstände, Wellen, die vorne befestigt werden können, und ein Netz für das Boot von Jakobus und Johannes. Auch Scheinwerfer, die zu Beginn angehen und am Ende bzw. beim Sturm ausgehen, bringen tolle Effekte. Je nach Aufführung sollte ein Mikrofon für den bzw. die Sprecher/innen bereitgestellt und diese/r im Umgang damit geschult werden. Wenn das Ganze gefilmt werden soll, je nach Möglichkeit ggfs. Nahaufnahmen einer zweiten Kamera und spätere Schnittmöglichkeiten planen.

- 3. Einheit:** Fertigstellung der Materialien, Festlegung der Spieler/innen, Bühnenumbauer/innen, Sprecher/innen (Textbeispiele M 2), erste Proben und Verbesserungen an Bühne, Texten und Figuren, Einüben der Umbauten. Wenn noch Kinder übrig sind, können zwei Kinder den „Vorhang“ spielen, indem sie zwischen den Texten ein gespanntes Tuch vor die Bühne halten. In der einfachen und mit jüngeren, spielungewohnten Kindern bzw. bei wenig Zeit zu bevorzugenden Version liest ein Sprecher oder eine Sprecherin die Geschichte langsam und mit entsprechenden Pausen für die Handlung vor. Die Spieler/innen hinter der Bühne müssen also „nur“ ihre Handpuppen entsprechend auf- und abgehen lassen bzw. bewegen. Aufwendiger ist es, wenn man die Texte umschreibt und die Spieler/innen zu ihrem Spielen noch Sprechtexte bekommen. Hierbei ist der Reiz, jedoch auch die Pannenchance höher.
- 4. Einheit:** Aufführung oder Verfilmung des Stückes. Bei viel Zeit kann natürlich eine Fortsetzung mit weiteren Petrus-Geschichten geplant werden (z.B. Speisung der 5000, Sturmstillung, Ostergeschichte (Hahn-Verleugnung), nachösterlicher Fischfang, Heilung an der schönen Pforte).

### 3. Bausteine für die Vertiefung des Themas



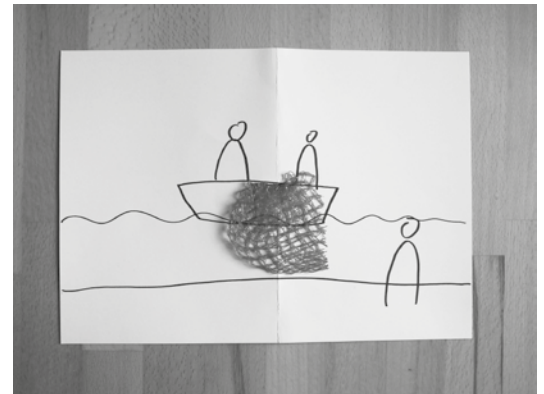
#### a) Basteln: Bild von Fischer im Boot mit Obstnetzen

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Kreative Vertiefung der Geschichte!

Material: Dickes Papier (200 g), Stifte, Stücke von Obstnetzen, Cutter oder Schere, Klebstoff.

Durchführung: Die Kinder zeichnen auf das Papier ein Boot mit zwei Fischern darin (siehe Bild!). Der/Die Mitarbeitende schneidet mit einem Cutter einen Schlitz in den Bootsrand. Alternativ kann das Bild auch geknickt und der Schlitz von den Kindern mit einer Schere geschnitten werden. Das Netz wird auf der Rückseite ein ganzes Stück (ca. 5 cm) oberhalb des Schlitzes befestigt und durch den Schlitz gesteckt. Es kann nun ins Wasser gelassen und wieder ins Boot gezogen werden.



#### b) Basteln: Fische

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Kreative Vertiefung!

Material: **Basteln 1:** Bunter Playmais (Bastel- oder Spielwarengeschäft), Pappe als Untergrund, Teller mit nassem Lappen; **Basteln 2:** Korken, Abtönfarbe, Deckel von Gläsern (z.B. vom Marmeladenglas), Pappen; **Basteln 3:** Blaue Pappe, Pfeifenputzer (Chenilledraht), Klebstoff.

Durchführung: **Basteln 1:** Playmais klebt, sobald er nass wird. Damit können die Kinder einen Fisch gestalten (siehe Bild), indem sie den Playmais auf den nassen Lappen drücken und dann auf die Pappe kleben.

**Tipp:** Bei kleinen Kindern Fischform grob vorzeichnen!

**Basteln 2:** Korkdruck Fisch: Die Abtönfarbe wird in die Gläserdeckel gefüllt, je ein Deckel mit 1-2 Korken wird daneben gestellt. Die Kinder können nun die Korken in die Farbe tauchen und damit auf ihrer Pappe einen Fisch stem-peln. Tipp: Bei kleinen Kindern Fischform grob vorzeichnen!

**Basteln 3:** Pfeifenputzerfische: Aus Chenilledraht lassen sich sehr leicht kleine Fische biegen. Diese werden auf die blaue Pappe geklebt. Wer mag, kann noch ein Fischernetz darum herum zeichnen.



#### c) Spiele

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Spielerische Vertiefung! Beim Spiel „Fischer, Fischer“ werden es immer mehr „Berufene“. Das Spiel „Komm mit – Lauf weg“ erinnert an Jesu Aufforderung „Komm mit“.

Material: großer Raum oder Wiese, mind. 8 Kinder.

Durchführung: **Spiel 1 – „Fischer, Fischer“:** Ein Kind steht auf einer Seite des Raumes, die anderen Kinder stehen nebeneinander an der anderen Seite des Raumes. Sie rufen nun: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Das eine Kind antwortet eine Zahl, die Gruppe ruft: „Und wie kommen wir da rüber?“, und das eine Kind denkt sich eine Bewegungsart aus (z.B. mit Schwimmbewegungen,



wie ein Frosch hüpfend, langsam gehend, mit Tiergeräuschen ...). Nun läuft die Gruppe dem einen Kind entgegen, und dieses versucht dabei, ein oder mehrere Kinder zu fangen, also ebenfalls zu Fischern zu machen. Nun stehen mehrere Kinder der Gruppe gegenüber, das Rufen beginnt von vorne, und es gibt nun mehrere Fänger. Ende des Spiels ist, wenn alle Kinder Fischer sind.

**Spiel 2 – „Komm mit – Lauf weg“:** Die Gruppe steht im Kreis. Ein Kind darf beginnen. Es läuft um die Gruppe herum. Dabei tippt es ein weiteres Kind an und ruft entweder „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“. Entsprechend muss das angetippte Kind hinter dem ersten her oder entgegengesetzt laufen. Wer von den beiden zuerst wieder am Platz des angetippten Kindes ist, darf dort stehen bleiben, das andere Kind läuft weiter um den Kreis herum und tippt das nächste Kind an.

**Spiel 3 – „Angelspiel“:** Wer ein Angelspiel besitzt (oder in der Gemeinde vorher fragt), kann auch dieses mit den Kindern thematisch passend spielen.

#### d) Seemannsknoten

Für wen: für ältere Kinder.

Warum: Die Fischer in der heutigen Geschichte brauchten viele dieser Knoten!

Material: dünne Seile (alternativ: Packband), Ausdruck verschiedener Seemannsknoten (Google-Bildersuche).

Durchführung: Jedes Kind bekommt mehrere dünne Seile und einen Ausdruck. Nun darf jede/r probieren, ob er/sie die Seemannsknoten hinkriegt.

#### e) Weitere Jünger

Für wen: für ältere Kinder.

Warum: Die zwölf Freunde von Jesus werden vorgestellt!

Material: Bibeln, Zettel, Stifte.

Durchführung: In Dreiergruppen suchen die Kinder im Matthäusevangelium die weiteren Jünger raus. Welche Gruppe hat zuerst alle zwölf Freunde von Jesus zusammen?

#### f) Alles zurücklassen

Für wen: für ältere Schulkinder.

Warum: Tiefgehende Vertiefung des Themas „Alles zurücklassen“.

Material: geflüchtete Person, die von ihrem Aufbruch erzählen mag, oder Missionar, der für eine Zeit in einem anderen Land gelebt hat.

Durchführung: Die geflüchtete Person erzählt, warum sie damals losgegangen ist und was sie dabei alles zurücklassen musste. Die Kinder dürfen Fragen stellen und kommen so dem Thema „Alles zurücklassen“ näher. Auch Petrus und die anderen Jünger haben alles verlassen, um Jesus nachzufolgen. Das passiert heute noch bei Leuten, die zum Beispiel in die Mission gehen.



## Mögliche Stundenverläufe

---



### Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Suchspiel: Fische (1b)
2. Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“ (2b)
3. Basteln: Fische (1b)
4. Spiel: „Fischer, Fischer“ (1c)

### Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Rätsel: Berufung (1c)
2. Wassereis angeln (1e)
3. Erzählung mit Lego-Bildern (1c)
4. Basteln: Bild von Fischer mit Netz (3a)

### Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

Projekt (2d)!

### Alternativ:

1. Berufe damals und heute (1a)
2. Erzählung mit einem Symbol (2a)
3. Seemannsknoten (3d)
4. Weitere Jünger (3e)

## Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

---

- Berufe damals und heute (an Flipchart sammeln) (1a)
- Suchspiel: Fische (1b)
- Rätsel: Berufung (1c)
- Imagination: Seeufer (1d)
- Erzählung mit Symbol Netz (2a)
- Erzählung mit Lego-Bildern (2c)
- Weitere Jünger (Namen auf Flipchart sammeln) (3e)
- Alles zurücklassen (3f)

**Barbara Himmelsbach**

# M 1 Erzählvorschlag

## Petrus wird berufen

© Barbara Himmelsbach

Die Geschichte, die ich euch heute erzählen will, handelt von zweimal zwei Brüdern. Die ersten beiden heißen Petrus und Andreas. Diese sind Fischer von Beruf. Sie wohnten an einem See, und jeden Tag fuhren sie mit ihrem Boot auf den See, warfen die Netze aus, warteten, bis Fische darin waren und fuhren dann wieder zurück ans Ufer.

Eines Tages, als sie so auf dem See waren und gerade ihre Netze auswerfen wollten, kam Jesus ans Ufer. Er rief den beiden zu: „Kommt mit mir, ich will euch zeigen, wie ihr Menschen für Gott begeistern könnt!“

Die beiden Brüder überlegten nicht lange, sofort ruderten sie an Land und gingen mit Jesus mit.

Gemeinsam liefen sie ein Stück weiter am See entlang. Dort waren noch zwei Fischer bei der Arbeit – Jakobus und Johannes. Auch sie waren Brüder. Sie saßen mit ihrem Vater Zebedäus am Strand und flickten die Netze.

Auch sie forderte Jesus auf, mit ihm zu gehen und auch diese beiden gingen mit. So hatte Jesus nun schon vier Freunde – Petrus, Andreas, Jakobus und Johannes.

Im Laufe der Zeit kamen noch mehr dazu, und alle erlebten viele wunderbare Sachen mit Jesus. Ein paar dieser Geschichten kennt ihr sicher schon. Drei kommen an den nächsten Sonntagen dran ...

**Barbara Himmelsbach**

# M 2 Regieanweisungen und mögliche Sprechtexte

## Projekt: Figurentheater

© Barbara Himmelsbach

„—“ zeigt Bewegungen auf der Bühne an. Diese sollten nicht direkt parallel zum Sprechtext, sondern in einer kurzen Pause passieren. So ist es für den Zuschauer einfacher, der Geschichte zu folgen.

### 1. GESCHICHTE: BERUFUNG

**Bühnenbild:** Blauer Hintergrund oder Hintergrundbild See, zwei Boote, in denen 5 Figuren sind.

Herzlich willkommen, sehr verehrtes Publikum! Wir präsentieren ihnen heute vier Geschichten, in denen Petrus die Hauptrolle spielt. — Petrus verbeugt sich — Wir befinden uns ca. 20 Jahre nach Jesu Geburt am See Genesareth. Dort sehen wir in dem einen Boot Petrus — Verbeugung — und seinen Bruder Andreas — Verbeugung —. Im anderen Boot sind Jakobus — Verbeugung — Johannes — Verbeugung — und ihr Vater Zebedäus — Verbeugung—. Alle diese Männer sind Fischer. Petrus und Andreas kommen gerade von einem Fischfang zurück — rudern Bewegungen —. Jakobus, Johannes und ihr Vater reparieren ihre Netze — arbeitende Bewegungen —.

Jesus geht am See entlang — Jesus tritt auf —. Er sieht zunächst Petrus und Andreas und ruft ihnen zu: „Kommt mit mir, ich will euch zeigen, wie ihr Menschen für Gott gewinnen könnt!“ — Jesus macht „Rufbewegungen mit dem Kopf“. Sofort lassen die beiden ihr Boot und ihre Netze stehen und gehen mit Jesus.

Ein Stück weiter sieht Jesus Jakobus und Johannes bei ihrem Vater Zebedäus im Boot sitzen. Auch sie fordert Jesus auf, mit ihm zu kommen und auch diese beiden Männer verlassen ihr Boot und gehen ab da mit Jesus mit. Bald werden sie gute Freunde.  
Soweit unsere erste Geschichte — Licht aus oder Vorhang zu / Umbau —

M 2

## 2. GESCHICHTE

**Bühnenbild:** neutrales Tuch im Hintergrund oder Bühnenbild „Inneres eines Hauses“ / vorne an der Bühne ist ein Bett befestigt, dort liegt eine Handpuppe (ältere Frau). Petrus ist im Hintergrund zu sehen.

Nun befinden wir uns im Haus des Petrus — Petrus verbeugt sich —. Dort lebt auch seine Schwiegermutter — bewegt sich langsam—. Sie ist krank, sie hat Fieber und ist so schlapp, dass sie nur im Bett liegen kann.  
Da kommt Jesus mit einigen Jüngern zu Besuch — treten auf —. Jesus sieht die Frau und geht zu ihr hin und nimmt ihre Hand — geht hin —.  
Sofort verschwindet das Fieber. Die alte Frau ist geheilt und kann sogar direkt aus ihrem Bett aufstehen! — steht auf —.  
Die Frau freut sich so, dass sie in die Küche geht und für Jesus und seine Freunde etwas zu essen zubereitet. — geht in den Hintergrund, dann zu Jesus hin —  
Am Abend dieses Tages kamen noch viele weitere Kranke zu Jesus und er heilte sie. — Nacheinander gehen mehrere Figuren zu Jesus hin, z.T. humpelnd und dann auf der anderen Seite der Bühne geheilt wieder ab—.  
Soweit unsere zweite Geschichte — Licht aus oder Vorhang zu / Umbau —

## 3. GESCHICHTE

**Bühnenbild:** blaues Tuch im Hintergrund oder Bühnenbild See, auf der einen Seite der Bühne ein Boot, in dem mehrere Handpuppen sind, ggfs. Wellen im Vordergrund.

In dieser wirklich merkwürdigen Geschichte hatte Jesus seine Freunde schon mal vorausgeschickt. Sie wollten mit einem Boot auf die andere Seite des Sees fahren — Jünger im Boot bewegen sich —. Da brach plötzlich ein Sturm los. — Boot schaukelt — Der Wind war so heftig, dass die Freunde kaum noch steuern konnten. — Boot schaukelt heftig.  
In den frühen Morgenstunden, als es schon etwas hell wurde, sahen sie eine Gestalt über das Wasser auf das Boot zukommen. — Jesus kommt auf die andere Seite der Bühne—. Die Freunde dachten zunächst, es wäre ein Gespenst und bekamen Angst. Doch Jesus sagte: „Ich bin es.“  
Da nahm Petrus all seinen Mut zusammen — Eine Handpuppe vorne im Boot bewegt sich—. Er sagte: „Jesus, wenn du es wirklich bist, dann lass mich auch auf dem Wasser gehen.“ Und Jesus sagte: „Komm.“ — Petrus steigt aus dem Boot aus und bewegt sich vorsichtig auf Jesus zu.  
Da sah Petrus die hohen Wellen, bekam Angst und begann zu sinken — Petrus geht langsam unter —. Er schrie: „Jesus, hilf mir!“ — Deutliche Bewegung — Jesus geht zu Petrus und zieht ihn aus dem Wasser — Jesus geht zu Petrus, zieht ihn hoch und beide gehen zum Boot zurück.  
„Du kannst mir ruhig vertrauen“, sagte Jesus zu Petrus. Die Jünger wunderten sich sehr, wenn Jesus sogar auf dem Wasser gehen konnte, dann war er wirklich Gottes Sohn. Das sagten sie ihm auch — Figuren im Boot bewegen sich leicht.  
Soweit unsere dritte Geschichte — Licht aus oder Vorhang zu / Umbau —

## M 2

**4. GESCHICHTE**

**Bühnenbild:** Neutrales Tuch im Hintergrund, Fels am rechten vorderen Rand, eine Gruppe von Handpuppen am linken Rand der Bühne.

In unserer letzten Geschichte war Jesus mit seinen Freunden mal wieder unterwegs — Figuren bewegen sich zur Mitte hin, Jesus steht etwas abseits der Gruppe —. Jesus fragte, was die Leute wohl über ihn sagten — Jesus bewegt sich leicht. Die Freunde antworteten, was sie so von den Leuten gehört hatten — Alle anderen Figuren bewegen sich leicht. Nur Petrus — geht ein wenig zu Jesus hin — sagte das Richtige: „Du bist Gottes Sohn und wurdest von Gott geschickt, um den Menschen von Gott zu erzählen.“ — Petrus bewegt sich leicht.

Jesus freute sich sehr und ging mit Petrus zu einem Fels — Jesus und Petrus gehen zum Fels, Gruppe folgt und bleibt mit Abstand stehen. — Jesus erklärte, dass der Name Petrus „Fels“ bedeutet. So fest wie dieser Fels ist, so fest glaubte Petrus an Jesus und damit an Gott. Spätestens ab jetzt nannten alle Leute Petrus „Petrus“ und nicht mehr bei seinem eigentlichen Namen Simon.

Das war unsere letzte Geschichte aus dem Leben des Petrus. Ich hoffe, es hat Ihnen gefallen! — Licht aus oder Vorhang zu, dann wieder auf, Verbeugung aller Handpuppen.



# Petrus erlebt die Macht Jesu

## Vorbemerkungen

---

Der Text gliedert sich in zwei Teile:

- a) Jesus heilt die Schwiegermutter des Petrus. Er sieht die kranke Frau, ergreift von sich aus die Initiative und heilt sie. Ihm allein dient sie im Anschluss. Es fällt auf, dass hier nicht näher auf die Familienverhältnisse des Petrus eingegangen wird. Es ist für Matthäus normal, dass Petrus eine Ehefrau und damit eine Schwiegermutter sowie ein Haus hat.
- b) Jesus heilt alle, die zu ihm kommen. Mit der Erwähnung dieser Zusammenfassung wird Jesu absolute Vollmacht dargestellt: Er heilt alle Kranken und zwar allein durch sein Wort. (Katrín Rouwen, aus dem PLAN FÜR DEN KINDERGOTTESDIENST 2018)

## Bausteine für die Stundengestaltung

---



### 1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

---

#### a) Gespräch: Fieber / Krankheit

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Einstieg ins Thema Krankheit und Gesundwerden!
- Material:** keins.
- Durchführung:** Der/Die Mitarbeitende erzählt, wann er/sie das letzte Mal Fieber hatte bzw. krank war. Auch die Kinder dürfen erzählen, ob und wann sie krank waren. In der Geschichte der letzten Woche kam ein Mann vor, der hieß Petrus. Er lebte in einem Haus mit seiner Frau und deren Mutter, also seiner Schwiegermutter. Diese war krank, sie hatte Fieber.
- Variante:** Mit den älteren Kindern kann man ein Wettspiel machen. In kleinen Gruppen schreiben sie alle Krankheiten auf, die sie kennen. Wer hat die meisten? Um viele dieser Krankheiten und deren Heilung geht es in der heutigen Geschichte.

#### b) Rätsel: Fieber

- Für wen:** für Schulkinder.
- Warum:** Spielerischer Einstieg, Erraten der Krankheit der Schwiegermutter!
- Material:** Rätsel (ggfs. vorher an einer Tafel, auf einem großen Papier oder als Kopie für die Kinder vorbereitet).
- Durchführung:** Nacheinander fragt der/die Mitarbeitende die Fragen, und die Kinder dürfen die Antwort raten. Die Anfangsbuchstaben ergeben das Lösungswort „FIEBER“. Um diese Krankheit geht es in der heutigen Geschichte.
1. Ein Lied: ... du hast die Gans gestohlen ... Fuchs
  2. Ein kleines Festland im Meer heißt ... Insel
  3. Eine Hose, die nicht zu weit ist, sondern das Gegenteil, ist zu ... Eng



4. Dort haben die Ritter früher gelebt ... Burg
5. Wer brachte Maria in der Weihnachtsgeschichte die Nachricht, dass sie ein Kind bekommen würde ... Engel
6. Nicht eckig, sondern ... Rund

**Tipp:** Solche Rätsel sind für alle vier Sonntage vorgeschlagen und können ein verbindendes Element sein.

### c) Aktion: Krankheiten / Fieber messen

**Für wen:** für jüngere Kinder.

**Warum:** Aktion als Einstieg!

**Material:** Viele Gegenstände, die man bei Krankheit braucht, z.B. Decke, Körnerkissen, Teebeutel, Zwieback, Halstuch, Kuscheltier, leere (!) Medikamentenverpackung, Fieberthermometer (möglichst digital - Stirnmessung).

**Durchführung:** In der Mitte liegen die Utensilien. Die Kinder werden eingeladen, sich die Dinge genau anzuschauen und zu überlegen, wann man diese Sachen braucht. Bei welcher Krankheit braucht man zum Beispiel das Halstuch, wann das Körnerkissen etc. Als letztes guckt sich die Gruppe das Fieberthermometer an. Bei jedem Kind, das möchte, wird die Temperatur gemessen. Es wird darüber gesprochen, was normale Körpertemperatur ist und ab wann Fieber anfängt (ab 38° C).

**Tipp:** Vor Beginn der anschließenden Erzählung werden die Dinge mit der Decke abgedeckt, damit sie nicht ablenken. Nur das Fieberthermometer ist noch zu sehen.

Im Anschluss an die Geschichte kann mit den Dingen ein Spiel gespielt werden. Dabei darf ein Kind rausgehen. Ein weiteres nimmt einen Gegenstand weg und das Kind, das draußen war, soll erraten, was fehlt. Anschließend darf ein weiteres Kind rausgehen usw.

### d) Steckbrief: Petrus

**Für wen:** für ältere Kinder.

**Warum:** Verbindendes Element, Wiederholung der letzten Geschichte!

**Material:** Stifte, vorbereitete Steckbriefe: Auf einen DIN A4-Blatt sind folgende Dinge in Steckbriefform aufgelistet: Name, Beruf, Name des Bruders, Name des Vaters (Mt 16,17), verheiratet Ja – Nein, 1. Kontakt zu Jesus: ..., 2. Großes Wunder an einer Verwandten: ..., 3. Warum er nass wurde: ..., 4. Bedeutung des Namens: ...

**Durchführung:** Die Kinder tragen in die Steckbriefe ein, was sie schon wissen. Dabei wird die Geschichte des letzten Sonntags wiederholt. In den folgenden Stunden wird der Steckbrief erweitert.

## 2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

### a) Erzählung mit einem Symbol (Fieberthermometer) (M 1)

**Für wen:** für alle Altersgruppen.

**Warum:** Das Symbol veranschaulicht die Geschichte!

**Material:** ein Fieberthermometer, Tuch, Geschichte (M 1).

**Durchführung:** Das Symbol kann vor der Geschichte mit verschiedenen Methoden eingeführt werden. Zum Beispiel: in einem Jutebeutel ertasten lassen, mit Worten beschreiben und so von den Kindern erraten lassen, mit einfachen Strichen zeichnen und von den Kindern erraten lassen, Krankheit und Fieber messen

pantomimisch darstellen. Anschließend wird das Fieberthermometer auf das Tuch gelegt und die Geschichte (M 1) erzählt.



### b) Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“ (M 1)

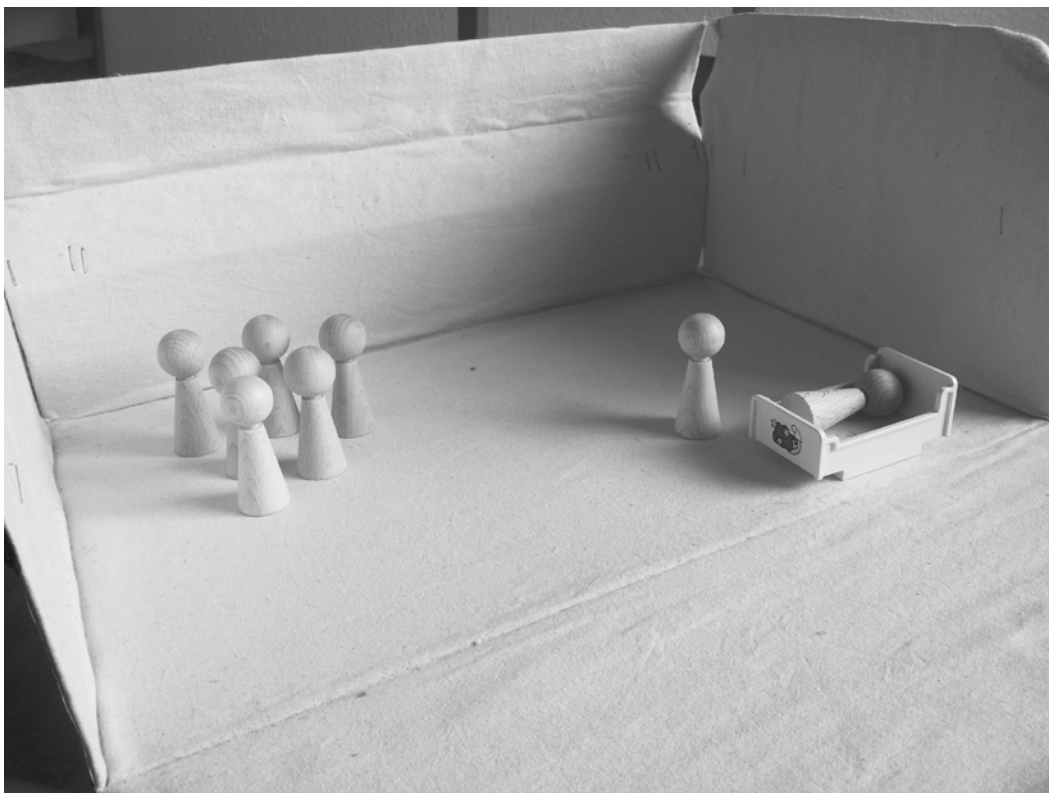
**Für wen:** für alle Altersgruppen.

**Warum:** Bildhafte Darstellung der Geschichte!

**Material:** Geschichte (M 1), „Erzähl -Was-Kiste“ (dies ist ein aufgeschnittener und mit Stoff beklebter Karton, in dem (zugeklappt) alle benötigten Materialien verstaut werden können). Es lohnt sich, eine solche Kiste zu bauen, da sie immer wieder eingesetzt werden kann. Bilder auf [www.rikes-seite.de](http://www.rikes-seite.de) (Shop - Arbeit mit Kindern - Bilder „Erzähl-Was-Kiste“). Alternativ: blaues Tuch, (gefaltete) Schiffe, (Playmobil-)Männchen. Alternativ: Helles Tuch, Bett oder Stoffstück für Schlafmatte, (Playmobil-)Männchen.

**Durchführung:** Die Kiste wird an einer Seite aufgeklappt und zunächst das Innere des Hauses mit dem Bett aufgebaut (siehe Bild!). Im Verlauf der Erzählung (M 1) kommt eine weitere Figur (Jesus) hinzu, die Frau steigt aus ihrem Bett heraus, alle setzen sich an einen Tisch zum Essen. Später kommen noch mehr Männchen (Kranke) hinzu.

**Variante:** Die Kinder können die Szenen auch selbst aufbauen, nachdem die Geschichte einfach erzählt oder in der Bibel gelesen wurde. Fotografiert wird daraus eine Petrus-Fotostory!



### c) Projekt: Figurentheater (siehe Entwurf zum 5.8.)

Alternativ einfach die Geschichte nach der Erzählung (M 1) von den Kindern mit einigen Handpuppen nachspielen lassen.



### 3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

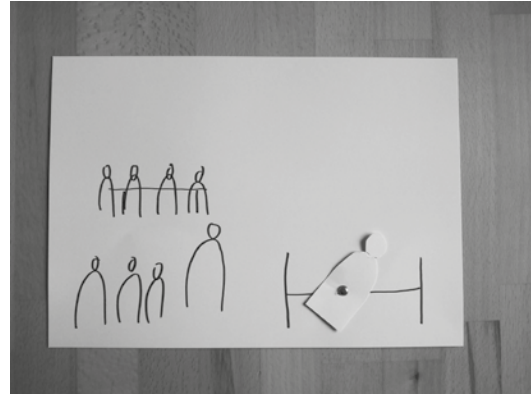
#### a) Basteln: Bild der Schwiegermutter im Bett, die aufstehen kann

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Kreative Vertiefung der Geschichte!

Material: dickes Papier (200 g), Stifte, Scheren, Cutter, Musterklammern.

Durchführung: Die Kinder zeichnen auf das Papier ein Bett (siehe Bild!). Auf ein zweites Blatt zeichnen



sie eine Frau und schneiden diese aus. Bei kleinen Kindern macht der/die Mitarbeitende ein Loch in die ausgeschnittene Figur und ein weiteres ein wenig oberhalb des Bettes. Nun wird die Figur mit Hilfe der Musterklammer am Bett befestigt. Durch Drehen der Figur kann sie krank im Bett liegen oder gesund wieder aufstehen.

#### b) Basteln: Wendebild

Für wen: für Vorschulkinder.

Warum: Vertiefung des Themas „Krankheit – Heilung“:

Material: runde, nicht bedruckte Bierdeckel, dicke Buntstifte und Wachsmaler.

Durchführung: Auf die eine Seite des Bierdeckels malen die Kinder mit dem Wachsmaler ein fröhliches, auf die andere Seite ein trauriges Gesicht. Dann können sie den Rest des Bierdeckels bunt malen. Die Schwiegermutter war traurig, als sie krank war, und wurde wieder fröhlich, als Jesus sie gesund gemacht hatte.

#### c) Bewegungsspiel: Heilung

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Bewegungsreiche Vertiefung!

Material: großer Raum, mind. acht Kinder.

Durchführung: Ein bekanntes Fangspiel wird umgedeutet ... Ein Kind ist der Fänger / die Fängerin. Hat es ein weiteres Kind angetippt, bleibt dieses (erkrankt) stehen. Es kann erlöst werden, wenn ein weiteres Kind sich mit breiten Beinen davor stellt und es durch die Beine kriecht (Heilung). Die erste Runde des Spieles endet nach einer vereinbarten Zeit (z.B. 5 Minuten) oder wenn alle Kinder erstarrt sind. Dann darf ein anderes Kind der Fänger / die Fängerin sein.

#### d) Spiel: Heilung

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Spielerische Vertiefung! Jesus heilt in der Geschichte alle Kranken.

Material: Pro Kind ein DIN A4-Blatt, auf dem 10 Strichmännchen aufgemalt sind, Würfel, Gummibärchen (alternativ Apfelstücke).

Durchführung: Jedes Kind bekommt ein Blatt mit 10 „Kranken“. Nun wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Würfelzahl bekommt das Kind Gummibärchen, legt sie jeweils auf ein Männchen und „heilt“ dieses damit. Wer als erstes Gummibärchen auf allen seinen Männchen liegen hat, gewinnt. Bei den Würfelzahlen gilt dabei folgendes: 1 = 1 Bärchen, 2 = 2 Bärchen, 3 = 3 Bärchen, 4 = 1 Bärchen, 5 = 2 Bärchen, 6 = 3 Bärchen, da das Spiel sonst zu kurz und weniger spannend wird.



**e) Gebet für Kranke**

- Für wen: für Schulkinder.  
 Warum: Gebet als Möglichkeit, etwas für die Heilung von Kranken zu tun!  
 Material: keins.  
 Durchführung: Der/Die Mitarbeitende überlegt gemeinsam mit den Kindern, welche Personen sie kennen, die gerade krank sind. Anschließend betet der/die Mitarbeitende für diese Menschen.  
 Variante: In vertrauten und gebetsgewohnten Gruppen können auch die Kinder beten.

**f) Gespräch: Wunder**

- Für wen: für ältere Kinder in einer vertrauten Gruppe.  
 Warum: Kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Wunder.  
 Material: keins.  
 Durchführung: Gemeinsam überlegen die Kinder, welche Wundergeschichten in der Bibel sie kennen. Nach einigem Überlegen werden mit Sicherheit viele zusammenkommen. Glauben die Kinder, dass diese Geschichten „wahr“ sind?  
 Wichtig: Der/Die Mitarbeitende sollte sich vorher damit auseinandersetzen, wie er selbst zu den Wundergeschichten steht. Damit die Kinder ihre Meinung auch in Zukunft frei äußern können, müssen die unterschiedlichen Glaubensansätze zum Thema Wunder stehen gelassen werden! Sonst bitte eine andere Vertiefung wählen!

## Mögliche Stundenverläufe

---

**Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):**

1. Gespräch: Krankheiten (1a)
2. Aktion: Fieber messen (1c)
3. Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“ (2b)
4. Basteln: Wendebild (3b)

**Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):**

1. Rätsel: Fieber (1b)
2. Erzählung mit einem Symbol (2a)
3. Basteln: Bild der Schwiegermutter im Bett, die aufstehen kann (3a)
4. Spiel: Heilung (3d)

**Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):**

Projekt (2c)!

**Alternativ:**

1. Steckbrief: Petrus (1d)
2. Erzählung mit einem Symbol (2a)
3. Gespräch: Wunder (3f)
4. Gebet für Kranke (3e)



## Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Rätsel: Fieber (1b)
- Aktion: Fieber messen (1c)
- Steckbrief: Petrus (an einer Flipchart) (1d)
- Erzählung mit einem Symbol (2a)
- Gebet für Kranke (3e)

**Barbara Himmelsbach**

# M 1

## Erzählvorschlag

### **Petrus erlebt die Macht Jesu**

© Barbara Himmelsbach

Eines Tages ging Jesus mit seinen Freunden zu Petrus nach Hause. Dort lebte auch die Schwiegermutter des Petrus. Ihr ging es gar nicht gut. Sie war krank. Sie hatte hohes Fieber und lag im Bett.

Jesus ging zu der Frau, nahm ihre Hand – und sofort verschwand das Fieber und die Schwiegermutter von Petrus war wieder gesund! Jesus hatte sie geheilt. Sie konnte sogar aufstehen und für Jesus und seine Freunde etwas zu essen kochen.

Am Abend dieses Tages kamen noch viele andere Kranke zu Petrus nach Hause. Auch sie heilte Jesus. Alle wurden wieder gesund! Die Menschen staunten sehr darüber, dass Jesus so etwas konnte.

**Barbara Himmelsbach**

# Petrus verliert sein Vertrauen

## Vorbemerkungen

---

Der Seewandel des Petrus findet sich in den Evangelien nur bei Matthäus. Das Boot ist weit vom Ufer entfernt. Es wird von den Wellen „gequält“: Wasser, Sturm und Nacht sind hier Symbole von Angst und Not. Die „vierte Nachtwache“ ist die Zeit des Morgengrauens von 3-6 Uhr. Sie ist die Zeit des Eingreifens Gottes und für Christen die Zeit der Auferstehung Jesu. Solange Petrus sich auf Jesus konzentriert, ist er in Sicherheit. Als er ihn aber aus dem Blick verliert, beginnt er zu sinken und schreit um Hilfe. Matthäus schildert dies mit Worten des Psalms 69. Jesus streckt die Hand aus und rettet Petrus. Für Matthäus ist wichtig: Die rettende Gegenwart Gottes besteht nicht darin, dass gar keine Stürme aufkommen, sondern in den Stürmen erfährt man sie. Im Alltag ist der Glaube eine normale Mischung aus Mut und Angst, Vertrauen und Zweifel. (Katrin Rouwen, aus dem PLAN FÜR DEN KINDERGOTTESDIENST 2018)

## Bausteine für die Stundengestaltung

---



### 1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

---

#### a) Aktion: Boot bauen

- Für wen: für jüngere Kinder.  
Warum: Aktionsreicher und eindrücklicher Einstieg!  
Material: Tische, Stühle, ggfs. Decken und weiteres Baumaterial.  
Durchführung: Aus den Tischen und Stühlen bauen die Kinder ein Boot, in dem alle Platz finden. Anschließend wird die Geschichte erzählt. Bei kleinen Kindern reichen auch umgedrehte Tische, in die sie sich setzen können, als Boot.  
Variante: Der/Die Mitarbeitende erzählt von außen und lädt ein Kind ein, mitzuspielen. Ein Kind ist dann Petrus und steigt während der Geschichte aus dem Boot aus, die anderen sind die Jünger.

#### b) Rätsel: Vertrauen

- Für wen: für Schulkinder.  
Warum: Spielerischer Einstieg!  
Material: Rätsel (ggfs. vorher an einer Tafel, auf einem großen Papier oder als Kopie für die Kinder vorbereitet).  
Durchführung: Nacheinander fragt der/die Mitarbeitende die Fragen, und die Kinder dürfen die Antwort raten. Die Anfangsbuchstaben ergeben das Lösungswort „VERTRAUEN“. Darum geht es in der heutigen Geschichte.
1. Diese Tiere fliegen und bauen Nester ... Vögel
  2. Ein Lied: Der Kuckuck und der ..., die hatten einen Streit ... Esel
  3. Bei dieser Ampelfarbe muss man stehen bleiben ... Rot
  4. Viele Kirchen haben ein Glocke, diese hängt meistens in einem ... Turm



5. Was wir gerade machen ist ein ... Rätsel
6. Nicht morgens, sondern dann, wenn ihr schlafen geht ... abends
7. Gesucht wird der vierte Buchstabe aus dem Ort, wo ihr Lesen und Schreiben lernt ... SchUle
8. Wenn etwas keine Fälschung ist, ist es ... echt
9. Danach spielt man ein Instrument ... Noten

**Tipp:** Solche Rätsel sind für alle vier Sonntage vorgeschlagen und können ein verbindendes Element sein.

### c) Steckbrief: Petrus

**Für wen:** für ältere Kinder.  
**Warum:** Verbindendes Element, Wiederholung der letzten Geschichte!  
**Material:** Stifte, vorbereitete Steckbriefe (siehe letzten Sonntag).  
**Durchführung:** Die Kinder tragen in die Steckbriefe ein, was sie nun ergänzend wissen. Dabei wird die Geschichte des letzten Sonntags wiederholt. Am nächsten Sonntag wird der Steckbrief erweitert.

### d) Experiment: Tragfähigkeit des Wassers

**Für wen:** für alle Altersgruppen  
**Warum:** Spannendes Experiment zum Thema!  
**Material:** kleine Schüsseln mit Wasser, Streichhölzer, Stecknadeln, Holzstücke, weitere kleine und größere Teile, die zum Teil schwimmen, Handtücher um ggfs. Wasser aufzuwischen.  
**Durchführung:** Jedes Kind bekommt eine Schüssel mit Wasser und darf ausprobieren, welche Teile schwimmen bzw. von der Oberflächenspannung des Wassers getragen werden. In der heutigen Geschichte geht es auch um Wasser und was das Wasser tragen kann.  
**Tipp:** Vorher unbedingt ausprobieren! Sollte in den Schüsseln ein Rest Spülmittel sein, kann die Oberflächenspannung reduziert bzw. zerstört sein, dann Schüsseln gründlich mit klarem Wasser ausspülen.  
**Variante:** Bei jüngeren Kindern nimmt man eine Wanne und lässt die Kinder verschiedene Materialien auf ihre Schwimmfähigkeit überprüfen. Ggfs. können auch Dinge aus dem Raum geholt und ins Wasser gelegt werden.

## 2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

### a) Erzählung mit einem Symbol (Welle) (M 1)

**Für wen:** für alle Altersgruppen.  
**Warum:** Das Symbol veranschaulicht die Geschichte!  
**Material:** Blaues Tuch und Welle (z.B. aus Pappe ausgeschnitten oder als Zeichnung).  
**Durchführung:** Das Symbol kann vor der Geschichte mit verschiedenen Methoden eingeführt werden. Zum Beispiel: in einem Jutebeutel ertasten (Pappwelle ...), mit Worten beschreiben und so von den Kindern erraten lassen, mit einfachen Strichen zeichnen und von den Kindern erraten lassen, Welle pantomimisch darstellen. Anschließend wird die Welle auf das blaue Tuch gelegt und die Geschichte (M 1) erzählt.



**b) Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“**

- Für wen: für alle Altersgruppen.
- Warum: Bildhafte Darstellung der Geschichte!
- Material: Geschichte (M 1), „Erzähl-Was-Kiste“ (dies ist ein aufgeschnittener und mit Stoff beklebter Karton, in dem (zugeklappt) alle benötigten Materialien verstaut werden können). Es lohnt sich, eine solche Kiste zu bauen, da sie immer wieder eingesetzt werden kann. Bilder auf [www.rikes-seite.de](http://www.rikes-seite.de) (Shop – Arbeit mit Kindern - Bilder „Erzähl-Was-Kiste“). Alternativ: blaues Tuch, (gefaltete) Schiffe, (Playmobil-)Männchen. Alternativ: Helles Tuch, Bett oder Stoffstück für Schlafmatte, (Playmobil-)Männchen.  
Alternativ: blaues Tuch, (gefaltetes) Schiff, (Playmobil-)Männchen.
- Durchführung: Die Kiste wird auseinandergeklappt und zunächst der See mit dem Boot aufgebaut (siehe Bild!). Im Verlauf der Erzählung (M 1) kommt eine weitere Figur (Jesus) hinzu, Petrus steigt aus dem Boot und geht auf Jesus zu.
- Variante: Die Kinder können die Szenen auch selbst aufbauen, nachdem die Geschichte einfach erzählt oder in der Bibel gelesen wurde. Fotografiert wird daraus eine Petrus-Fotostory!

**c) Projekt: Figurentheater (siehe Entwurf zum 5.8.)**

Alternativ einfach die Geschichte nach der Erzählung (M 1) von den Kindern mit einigen Handpuppen nachspielen lassen.



### 3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

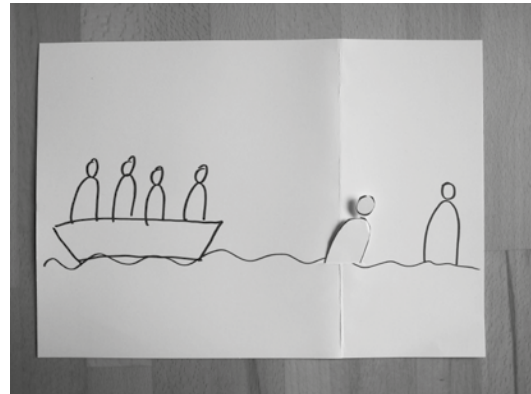
#### a) Basteln: Bild von See mit Boot, Petrus und Jesus

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Kreative Vertiefung der Geschichte!

Material: dickes Papier (200 g), Stifte, Scheren, Cutter.

Durchführung: Die Kinder zeichnen auf das Papier einen See. Auf die eine Seite kommt ein Boot mit weiteren Jüngern und auf die andere Seite Jesus (siehe Bild!).



Auf ein zweites Blatt zeichnen sie einen Mann und schneiden diesen aus. Der/Die Mitarbeitende schneidet mit einem Cutter einen Schlitz in die Wellen zwischen Boot und Jesus. Alternativ kann das Bild auch geknickt und der Schlitz von den Kindern mit einer Schere geschnitten werden. Petrus wird nun mit den Füßen in den Schlitz gesteckt. Steckt man ihn weiter rein, sinkt er unter und kann anschließend wieder hochgezogen werden.

Tipp: Damit Petrus nicht ganz verschwindet, kann man ein zweites Blatt hinter das erste kleben. Dabei müssen der Schlitz und ein Bereich ca. 10 cm unterhalb des Schlitzes klebefrei bleiben.

#### b) Basteln: Kipp-Bild

Für wen: für ältere Kinder.

Warum: Interessante Vertiefung!

Material: für jedes Kind die Worte „Angst“ und „Mut“, weitere Papiere und Pappen, Klebstoff, Bleistifte, Lineale, Scheren ... viel Zeit!

Durchführung: Der/Die Mitarbeitende druckt in der Vorbereitung für jedes Kind die Worte „Mut“ und „Angst“ in DIN A6-Größe auf Papier. Mit dem Lineal zeichnet sich nun jedes Kind 1,5 cm breite Streifen auf die Worte und schneidet diese aus. Es legt sie sortiert vor sich auf den Tisch. Nun werden die Streifen abwechselnd von dem Wort „Angst“ und „Mut“ auf ein zweites Papier geklebt. Anschließend wird das Blatt ziehharmonikaartig gefaltet und auf eine Pappe geklebt. Kippt man nun das Bild in die eine Richtung, wird das Wort „Angst“ lesbar, in die andere Richtung das Wort „Mut“. Petrus war zuerst mutig, bekam dann Angst und hat an Jesu Hand wieder Mut gefasst. Auch in weiteren Geschichten wie der Ostergeschichte kippt Petrus immer wieder zwischen Mut und Angst hin und her.



**Tipp:** Bei wenig Zeit druckt der/die Mitarbeitende die Schneidelinien auch auf. Wer viel Zeit hat, kann auf diese Weise aus (alten) Fotos oder gleich großen Zeitungsausschnitten weitere Kippbilder mit den Kindern gestalten. Mit Bildern von Fußballern (z.B. aus der Zeitschrift „Kicker“) lassen sich auch Jungs für diese Bastelarbeit begeistern.



### c) Spiele

**Für wen:** für alle Altersgruppen.  
**Warum:** Spielerische Vertiefung – **Spiel Balance:** Es war für Petrus sicher auch unsicher auf dem Wasser; **Spiel Wasserweg:** Ein schwieriger Weg lag vor Petrus.  
**Material:** **Spiel Balance:** Alles, worauf man balancieren kann (Holzklötze, Latten, halbrunde Schüsseln, Kartons, Liederbücher); **Spiel Wasserweg:** DIN A4-Blätter.  
**Durchführung:** **Spiel Balance:** Aus den Balancierelementen wird eine Strecke aufgebaut. Die Kinder dürfen nacheinander darüber balancieren. Wer schafft es am besten?  
**Staffelspiel Wasserweg:** Die Kinder werden je nach Gruppengröße in 2-4 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt zwei DIN A4-Blätter. Die Kinder stehen an einer Seite des Raumes. Ein Kind jeder Gruppe beginnt und stellt sich auf das erste Blatt. Es legt das zweite Blatt vor sich, geht darauf, holt das erste Blatt, legt es vor sich, stellt sich darauf usw. Am Ende des Raumes (bzw. an einem markierten Wendepunkt) drehen die Kinder um und kehren auf die gleiche Weise zur Gruppe zurück. Nun ist das nächste Kind der Gruppe dran. Welche Gruppe schafft zuerst den schwierigen Wasserweg?

### d) Vertrauensspiele

**Für wen:** für alle Altersgruppen.  
**Warum:** Petrus hat Jesus zunächst vertraut.  
**Material:** ggfs. Tücher, Hindernisse (Stühle, Tische etc.), eine vertraute Gruppe.  
**Durchführung:** Die Kinder suchen sich einen Partner oder eine Partnerin. Ein Kind beginnt und darf die Augen schließen oder, wenn es sich traut, sogar verbinden lassen. Das zweite Kind führt das erste Kind durch den Raum. Je nach Alter und Vertrautheit der Kinder untereinander können noch Hürden in den Raum gestellt werden, die umgangen, überstiegen, unterkrabbelt werden müssen. Dann wird gewechselt, und das andere Kind darf sich durch den Raum führen lassen. Bei älteren Kindern kann man die Frage stellen, ob und wann sie die Augen aufgemacht haben, wie Petrus also ihr Vertrauen verloren haben.

### e) Lebensstürme

**Für wen:** für ältere Kinder, vertraute Gruppen.  
**Warum:** Tiefgehende Vertiefung der Geschichte!  
**Material:** keins.  
**Durchführung:** Wenn vorhanden, erzählt der/die Mitarbeitende von einem Ereignis, das für ihn/sie so ähnlich war, wie für Petrus die Sturmerfahrung. Vielleicht traut sich sogar ein Kind, von einer Angstsituation zu erzählen? Hat es dort Jesu Nähe gespürt? In unseren Lebensstürmen, da wo wir Angst haben, können wir uns an Jesus wenden. Manchmal erleben wir dann, dass er uns an die Hand nimmt und uns wieder ins sichere Boot führt.



### f) Basteln: Papierschiffe

**Für wen:** für jüngere Schulkinder, wenn es nicht schon in der ersten Einheit gemacht wurde.

**Warum:** Kreative Vertiefung!

**Material:** Papier, Wanne mit Wasser.

**Durchführung:** Gemeinsam werden Papierschiffe gefaltet und in der Wasserwanne schwimmen gelassen. Wie viel Sturm (= Wasser im Boot) können die Schiffe vertragen? Als Spielvariante kann mit Hilfe von kleinen Gläsern (Pinnchen) Wasser eingefüllt werden. Welches Schiff sinkt zuerst?

## Mögliche Stundenverläufe

---

### Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Aktion: Boot bauen (1a)
2. Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“ (2b)
3. Spiel: Balance (3c)
4. Vertrauensspiel: Blind führen lassen (3d)

### Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Rätsel: Vertrauen (1b)
2. Experiment: Tragfähigkeit des Wassers (1d)
3. Erzählung mit einem Symbol (2a)
4. Basteln: Bild von See mit Boot (3a)

### Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

Projekt (2c)!

### Alternativ:

1. Steckbrief: Petrus (1c)
2. Experiment: Tragfähigkeit des Wassers (1d)
3. Erzählung mit einem Symbol (2a)
4. Basteln: Kipp-Bild (3b)

## Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

---

- Rätsel: Vertrauen (1b)
- Steckbrief: Petrus (an einer Flipchart) (1c)
- Experiment: Tragfähigkeit des Wassers (1d)
- Erzählung mit einem Symbol (2a)
- Lebensstürme (zeugnishaft von einem Mitarbeiter oder einer Mitarbeiterin) (3e)

**Barbara Himmelsbach**

## Erzählvorschlag

# Petrus verliert sein Vertrauen

M 1

© Barbara Himmelsbach

Jesus und seine Freunde erzählten den Menschen viel von Gott. Am Abend eines Tages, an dem sie wirklich vielen Menschen von Gott erzählt hatten, waren die Jünger müde. Jesus sagte zu ihnen: „Steigt ihr schon mal ins Boot und fahrt ans andere Ufer des Sees. Dort können wir uns ausruhen. Ich verabschiede die Menschen noch und komme dann nach.“

So machten es die Jünger. Sie stiegen in ihr Boot und ruderten auf den See hinaus. Plötzlich brach ein heftiger Sturm aus. Der Wind wehte so heftig, dass die Jünger ihr Boot fast nicht mehr steuern konnten! Die ganze Nacht stürmte es heftig.

Als die Nacht schon fast vorbei war und es etwas hell wurde, kam Jesus zu seinen Freunden. Er ging einfach auf dem Wasser. Die Freunde erkannten Jesus zunächst nicht. Als sie eine Gestalt auf dem Wasser sahen, dachten sie zuerst, es sei ein Gespenst – und bekamen Angst!

„Ich bin es doch!“, sagte Jesus da. Petrus wollte sich selbst überzeugen. Er nahm all seinen Mut zusammen und sagte: „Jesus, wenn du es wirklich bist, dann lass mich auch auf dem Wasser gehen und zu dir kommen“. „Komm her!“, sagte Jesus – und Petrus stieg aus dem Boot und ging auf Jesus zu.

Das ging eine Zeit lang ganz gut, doch dann schaute Petrus auf die hohen Wellen und bekam Angst. Sofort begann er zu sinken, und als er schon mit dem Bauch im Wasser war, rief er Jesus zu: „Herr, hilf mir!“

Jesus ging zu Petrus hin, zog ihn aus dem Wasser und gemeinsam gingen sie zurück zum Boot. „Du kannst mir ruhig vertrauen!“, sagte Jesus zu Petrus.

Die Jünger wunderten sich sehr. Wenn Jesus sogar auf dem Wasser gehen konnte, dann war er wirklich Gottes Sohn. Das sagten sie ihm dann auch.

**Barbara Himmelsbach**



# Jesus traut Petrus etwas zu

## Vorbemerkungen

---

Die Jünger haben ein Vorwissen über den „Menschensohn“, denn Jesus hat ihnen schon einiges über diese Bestimmung gesagt. Sie berichten von den Meinungen der Leute. Jesus fragt nach der eigenen Meinung der Jünger. Petrus als Sprecher der Jünger antwortet mit dem Bekenntnis, das bereits alle Jünger in Mt 14,33 gesprochen haben: „Du bist der Christus“, d.h. der Messias Israels, der des lebendigen Gottes Sohn ist.

Das Wort „Petrus“ stammt vom griechischen Wort „Petros“ ab und bedeutet „Stein, Fels“. Petrus hat eine wichtige Funktion: Er ist der Grund, auf dem Jesus bauen will. (Katrin Rouwen, aus dem PLAN FÜR DEN KINDERGOTTESDIENST 2018)

In der katholischen Kirche ist Petrus der erste Papst, Begründer der Kirche.

## Bausteine für die Stundengestaltung

---



### 1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

---

#### a) Namensbedeutung

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Petrus hat einen bedeutungsvollen Namen.

Material: vorher im Internet rausgesuchte Bedeutungen der Namen der Kinder und des eigenen Namens.

Durchführung: Wissen die Kinder, was ihr Name bedeutet? Der/Die Mitarbeitende erzählt, was sein/ihr Name bedeutet. Wenn die Kinder ihre Namensbedeutung wissen wollen, verrät der/die Mitarbeitende auch diese. Tipp für Gruppen, die leicht zum „Hänseln“ neigen oder bei komischen Bedeutungen einzelner Namen: Die Bedeutungen vorher auf Karten schreiben und den Kindern geben. Nun können sie selbst entscheiden, ob sie der Gruppe sagen wollen, was ihr Name bedeutet.

Variante: Der/Die Mitarbeitende erzählt, wie er/sie (z.B. früher) genannt wurde. Haben die Kinder auch Spitznamen, die vielleicht ganz anders klingen, als ihr richtiger Name? Petrus hieß eigentlich Simon, Jesus gab ihm den Namen Petrus, weil er eine Bedeutung hatte.

#### b) Rätsel: Fels

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Spielerischer Einstieg!

Material: Rätsel (ggfs. vorher an einer Tafel, auf einem großen Papier oder als Kopie für die Kinder vorbereitet).

Durchführung: Nacheinander fragt der/die Mitarbeitende die Fragen, und die Kinder dürfen die Antwort raten. Die Anfangsbuchstaben ergeben das Lösungswort „FELS“. Jesus vergleicht Petrus in der heutigen Geschichte mit einem Fels.

1. Es gibt ein Sommer- ... ein Schul- ... ein Geburtstags- ... und auch ein Hochzeits- ... Fest
2. Wenn ein Fußballer ins eigene Tor schießt, nennt man das ... Eigentor
3. Im ersten Schuljahr lernt man Rechnen, Schreiben und ... Lesen
4. Nicht dreckig, sondern ... Sauber



**Tipp:** Solche Rätsel sind für alle vier Sonntage vorgeschlagen und können ein verbindendes Element sein.

### c) Steckbrief: Petrus

**Für wen:** für ältere Kinder  
**Warum:** Verbindendes Element, Wiederholung der letzten Geschichte!  
**Material:** Stifte, vorbereitete Steckbriefe (siehe vorletzten Sonntag).  
**Durchführung:** Die Kinder tragen in die Steckbriefe ein, was sie nun ergänzend wissen, dabei wird die Geschichte des letzten Sonntags wiederholt.

### d) Spiel: „Mein rechter, rechter Platz ist frei“

**Für wen:** für jüngere Kinder.  
**Warum:** Spielerischer Einstieg!  
**Material:** Stühle (einer mehr als Teilnehmende).  
**Durchführung:** Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Stuhl ist frei. Das Kind, das rechts davon sitzt, beginnt und sagt: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den ... (Namen) herbei.“ Das genannte Kind kommt dann auf den Platz. Nun ist das Kind neben dem so freigewordenen Platz an der Reihe und sagt den Spruch auf. In diesem Spiel geht es um Namen, so wie in der heutigen Geschichte.  
**Variante:** Mit Kindern ab 4: Ist das Spiel ein paar Mal gespielt, wird eine Schwierigkeit eingebaut: Die Kinder überlegen sich nun Fantasie- oder Tiernamen. Diese werden einmal gesagt und das rufende Kind hat die Aufgabe, sich nun ein Kind mit dem Fantasienamen herbeizuwünschen. Auch Petrus hatte einen zweiten Namen (Simon) und darum geht es in der heutigen Geschichte.

### e) Zweifeln ist ok!

**Für wen:** für ältere Kinder.  
**Warum:** Auseinandersetzung mit dem Thema „Zweifel – Vertrauen“.  
**Material:** ggfs. Bibeln.  
**Durchführung:** Gemeinsam mit der/dem Mitarbeitenden überlegen die Kinder, welche Geschichten sie kennen, in denen die Jünger an der Macht Jesu zunächst zweifeln (Sturmstillung, Speisung der 5000 ...). Dabei wird auch die Geschichte vom letzten Sonntag wiederholt. Petrus und die anderen Jünger zweifeln immer wieder. Auch wir dürfen in unserem Glauben zweifeln und Angst haben. Wie Jesus trotzdem sein Vertrauen zu Petrus ausdrückt, darum geht es in der heutigen Geschichte.

### f) Lied: „Bau nicht dein Haus auf den losen Sand“

**Für wen:** für alle Altersgruppen.  
**Warum:** In dem Lied geht es genau um das Thema „Fels“.  
**Material:** Das bekannte Lied ist in vielen Liederbüchern vorhanden.  
**Durchführung:** Mit den Kindern wird das Lied gelernt und gesungen. Genau um den Text, der die Grundlage des Liedes ist, geht es heute.



## 2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

### a) Erzählung mit einem Symbol (großer Stein) (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Das Symbol veranschaulicht die Geschichte

Material: großer Stein und Tuch.

Durchführung: Das Symbol kann vor der Geschichte mit verschiedenen Methoden eingeführt werden. Zum Beispiel: in einem Jutebeutel ertasten, mit Worten beschreiben und so von den Kindern erraten lassen, mit einfachen Strichen zeichnen und von den Kindern erraten lassen. Anschließend wird der Stein auf das blaue Tuch gelegt und die Geschichte (M 1) erzählt.

Variante: Steine in unterschiedlichen Größen, Farben und Formen liegen in der Mitte und dürfen vor der Erzählung von den Kindern angeschaut und angefasst werden. Nach der Erzählung kann dann ein Spiel daraus werden, indem ein Kind rausgeht, ein weiteres einen Stein entfernt und das rausgegangene Kind dann errät, welcher Stein fehlt.

### b) Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“

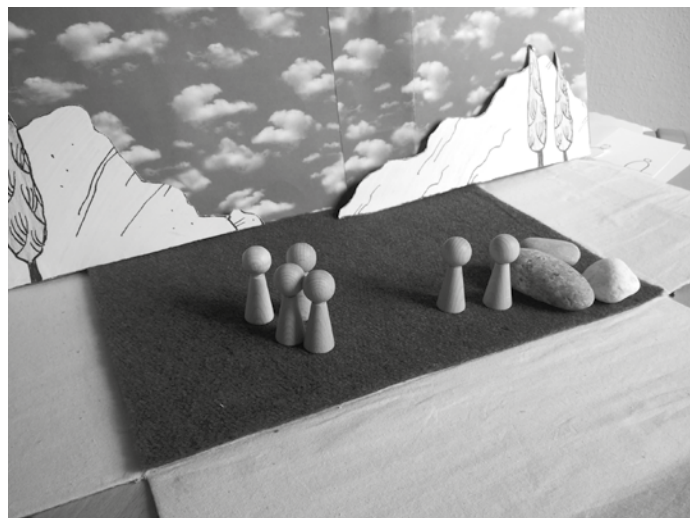
Für wen: für alle Altersgruppen

Warum: Bildhafte Darstellung der Geschichte!

Material: Geschichte (M 1), „Erzähl-Was-Kiste“ (dies ist ein aufgeschnittener und mit Stoff beklebter Karton, in dem (zugeklappt) alle benötigten Materialien verstaut werden können). Es lohnt sich, eine solche Kiste zu bauen, da sie immer wieder eingesetzt werden kann. Bilder auf [www.rikes-seite.de](http://www.rikes-seite.de) (Shop – Arbeit mit Kindern – Bilder „Erzähl-Was-Kiste“). Alternativ: blaues Tuch, (gefaltete) Schiffe, (Playmobil-)Männchen. Alternativ: Helles Tuch, Bett oder Stoffstück für Schlafmatte, (Playmobil-)Männchen. Alternativ: helles Tuch, (Playmobil-)Männchen, großer Stein.

Durchführung: Die Kiste wird auseinandergeklappt. Zunächst ist nur der Stein zu sehen (siehe Bild!). Im Verlauf der Erzählung (M 4) kommen weitere Figuren hinzu.

Variante: Die Kinder können die Szenen auch selbst aufbauen, nachdem die Geschichte einfach erzählt oder in der Bibel gelesen wurde. Fotografiert wird daraus eine Petrus-Fotostory!



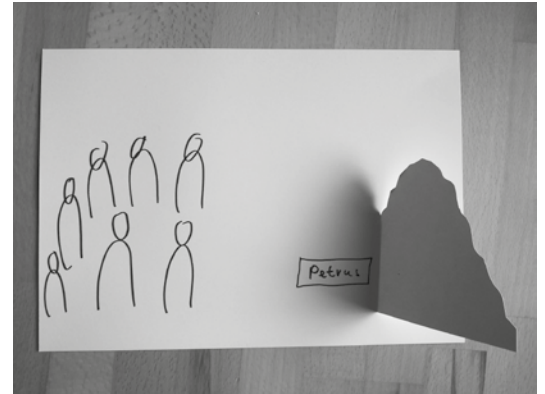
### c) Projekt: Figurentheater (siehe Entwurf zum 5.8.)

### 3. Bausteine für die Vertiefung des Themas



#### a) Basteln: Bild mit Fels, der aufgeklappt werden kann

**Für wen:** für Schulkinder.  
**Warum:** Kreative Vertiefung der Geschichte!  
**Material:** Dickes Papier (200 g), Stifte, Scheren, Klebstoff.  
**Durchführung:** Die Kinder zeichnen auf das Papier eine Wiese. Auf der Wiese liegt ein Namensschild, auf dem Petrus steht (siehe Bild!). Auf ein zweites Blatt zeichnen sie einen großen Fels und schneiden diesen aus. Vom Fels wird nun ein kleines Stück umgeknickt. Mit diesem Stück wird der Fels so auf das Bild geklebt, dass die klebefreie Fläche das Namensschild verdeckt. Klappt man den Fels später auf, wird der Name Petrus sichtbar, der ja Fels bedeutet.



#### b) Basteln

**Für wen:** für alle Altersgruppen.  
**Warum:** Kreative Vertiefung (**Steine:** Petrus als Fels, **Namensschilder:** Petrus hatte einen besonderen Namen).  
**Material:** je nach Bastelangebot, ggf. Bilder aus dem Internet.  
**Durchführung:** **Steine bemalen:** Flache oder andere Steine (Baumarkt) dürfen von den Kindern bemalt werden. Dies geht zum Beispiel toll mit Edding auf weißen Steinen, mit Abtönfarben auf anderen Steinen oder mit guten Filzstiften.  
**Namensschilder Variante 1:** In Billigläden oder im Internet fertige Buchstaben aus Pappe oder Moosgummi besorgen. Damit können die Kinder auf einer farbigen Pappe ein Namensschild für die Zimmertür gestalten.  
**Namensschilder Variante 2:** Alphabet vorher in einer einfachen Schrift (z.B. Arial) und großen Buchstaben (ca. 5 cm) auf dickes Papier ausdrucken und ausschneiden. Nun können die Kinder die Buchstaben auf bunte Pappen übertragen, ausschneiden und später an ihre Zimmertür hängen.  
**Namensschilder Variante 3:** Auch als Wimpelkette an einer Wand des Zimmers sieht der eigene Name schön aus. Dazu einfache Wimpel ausschneiden (für die Jungs gibt es auch Fußballpapier im Netz ...) und mit Edding den Namen darauf schreiben (je Wimpel ein Buchstabe). Bei dunklem Papier ggfs. die Buchstaben auf weißes Papier schreiben oder drucken und dann aufkleben.

#### c) Kirchen bauen

**Für wen:** für jüngere Kinder  
**Warum:** Spielerische Vertiefung!  
**Material:** Legos und Grundplatten oder/und viele Bausteine.  
**Durchführung:** Die Kinder dürfen mit den Legos oder Bausteinen Kirchen bauen. Dabei wird die Wichtigkeit des Fundaments betont. Gerade bei hohen Türmen aus Bausteinen kommt es auf ein stabiles Fundament an! Petrus ist so ein Fels, auf den Jesus seine Kirche bauen will.  
**Tipp:** Toll zum Bauen auch für ältere Kinder sind die Kapla-Bausteine. Diese sind in der Anschaffung teuer, dafür lassen sich damit aber wunderbare Gebäude bauen. Für den Kindergottesdienst lohnt sich die Anschaffung einer 1000er-



Box. So kann so mancher Freiraum bei längeren Gottesdiensten oder Ferienkindergottesdiensten gestaltet werden ...

#### **d) Spiel: Namen raten**

**Für wen:** für ältere Kinder ab 10 Jahren.

**Warum:** Spielerische Vertiefung des Themas „Namen“!

**Material:** Karten, auf denen Namen von bekannten Comicfiguren oder Prominenten stehen.

**Durchführung:** Das Spiel wird erklärt. Ein Kind darf beginnen. Der/Die Mitarbeitende stellt sich hinter das Kind und zeigt die Karte so hoch, dass die anderen Kinder sie sehen können. Das Kind darf nun Fragen stellen, die die Gruppe mit Ja oder Nein beantwortet. So kann das Kind den Namen erraten. Dauert es zu lange, gibt der/die Mitarbeitende Hinweise.

**Tipp:** Einfacher ist das Spiel mit Tiernamen (Affe, Löwe, Giraffe ...). Dann läuft man nicht Gefahr, dass einige Kinder den ihnen zugeteilten Namen nicht kennen.

#### **e) Steckbrief: Petrus**

**Für wen:** für ältere Kinder.

**Warum:** Verbindendes Element, Erweiterung der Geschichten!

**Material:** Bibeln, Stifte, vorbereitete Steckbriefe (siehe zum 5.8.) und zweite Seite – je nach Zeit – mit folgenden Fragen: 5. Dafür hat er sich geschämt (Mt 26,69-75): ..., 6. Darüber hat er gestaunt (Joh 20,1-10): ..., 7. Das fragt Jesus ihn (Joh 21,1-19): ..., 8. Wo heilte er einen Gelähmten (Apg 3,1-10)? ..., 9. Was war das Wunder, das in Apg 5,17-21 erzählt wird? ...

**Durchführung:** Die Steckbriefe der Kinder werden nun um eine zweite Seite erweitert. Hierbei lernen die Kinder weitere spannende Geschichten von Petrus und damit sein ganzes Lebensbild kennen. So haben sie eine gute Zusammenfassung des Lebens des „Helden“ Petrus. In kleinen Gruppen lesen sie die Geschichten und beantworten die Fragen.

#### **f) Erweiterung: Kirchenbild Petrus mit Schlüssel**

**Für wen:** für ältere Kinder.

**Warum:** Bildbetrachtung ist mal eine andere Methode, Einführung in Kirchengeschichte, Erweiterung der heutigen Geschichte um die nächsten beiden Verse!

**Material:** ausgedruckte Kirchenbilder, die Petrus mit einem Schlüssel zeigen (Google-Bildersuche ...), Bibeln.

**Durchführung:** Das Bild wird in die Mitte gelegt. So hat sich ein Maler Petrus vorgestellt. Was fällt den Kindern auf? Der Schlüssel! Warum dieser auf den Bildern zu sehen ist, dürfen die Kinder nun nachlesen in Matthäus 16,19. Petrus wird außerdem in der katholischen Kirche als erster Papst geehrt. Wissen die Kinder, was ein Papst ist, was er macht und wer heute Papst ist? Gemeinsam werden diese Fragen beantwortet.



## Mögliche Stundenverläufe

---



### Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Spiel: „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ (1d)
2. Erzählung mit der „Erzähl-Was-Kiste“ (2b)
3. Basteln: Steine bemalen mit Filzstiften (3b)
4. Kirchen bauen (3c)

### Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Namensbedeutung (1a)
2. Rätsel: Fels (1b)
3. Erzählung mit einem Symbol (2a)
4. Basteln: Bild mit Fels, der aufgeklappt werden kann (3a)
5. Basteln: Namensschilder (3b)

### Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

Projekt (2c)!

### Alternativ:

1. Steckbrief: Petrus (1c)
2. Erzählung mit einem Symbol (2a)
3. Erweiterung: Kirchenbild Petrus mit Schlüssel (3f)
4. Spiel: Namen raten (3d)

## Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

---

- Rätsel: Fels (1b)
- Steckbrief: Petrus (an einer Flipchart) (1c)
- Lied: „Bau nicht dein Haus auf den losen Sand“ (1f)
- Erzählung mit einem Symbol (2a)
- Projekt: Aufführung des Puppenstücks (2c)
- Steckbrief: Petrus (Mitarbeiter oder Mitarbeiterin erzählt die Geschichten) (3e)
- Erweiterung: Kirchenbild Petrus mit Schlüssel (3f)

**Barbara Himmelsbach**

# M 1 Erzählvorschlag

## Jesus traut Petrus etwas zu

© Barbara Himmelsbach

Jesus war mit seinen Freunden wieder einmal unterwegs. Er fragte sie: „Was denken die Menschen von mir, wer bin ich für sie?“ Die Jünger erzählten, was sie so von den Menschen in dieser Gegend gehört hatten.

Dann sagte Petrus das Richtige: „Du bist Gottes Sohn. Gott hat dich geschickt, um den Menschen von Gott zu erzählen!“

Jesus freute sich und sagte dies auch. Er erklärte, dass der Name Petrus „Fels“ bedeutet und so fest wie ein Fels ist, so fest glaubte Petrus an Jesus und damit an Gott. Spätestens ab jetzt nannten alle Leute Petrus „Petrus“ – und nicht mehr bei seinem eigentlichen Namen Simon.

**Barbara Himmelsbach**