

Judith Dietz, Jutta Seel, Eberhard Platte

---

# MIT KINDERN GEBURTSTAGE FEIERN



# Inhalt

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Einleitung .....          | 4 |
| Allgemeine Hinweise ..... | 5 |
| Erfahrungsbericht .....   | 6 |



|   |   |
|---|---|
| <b>Teddy-Geburtstag</b> (4-5 Jahre) ..... | 7 |
|---|---|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Vorlagen 01-08 ..... | 20 |
|----------------------|----|



|  |    |
|--|----|
| <b>Indianer-Geburtstag</b> (6-7 Jahre) ..... | 33 |
|--|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Vorlagen 09-15 ..... | 49 |
|----------------------|----|



|   |    |
|---|----|
| <b>Seeräuber-Fest</b> (8-9 Jahre) ..... | 59 |
|---|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Vorlagen 16-21 ..... | 76 |
|----------------------|----|



|   |    |
|---|----|
| <b>Zirkus-Parade</b> (9-11 Jahre) ..... | 87 |
|---|----|

|                  |     |
|------------------|-----|
| Vorlage 22 ..... | 104 |
|------------------|-----|



|   |     |
|---|-----|
| <b>Detektiv-Geburtstag</b> (9-11 Jahre) ..... | 105 |
|---|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Vorlagen 23-30 ..... | 117 |
|----------------------|-----|



|  |     |
|--|-----|
| <b>Der Kosmos ruft ...</b> (12-14 Jahre) ..... | 127 |
|--|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Vorlagen 31-42 ..... | 139 |
|----------------------|-----|

# Einleitung

„Wandelt in Weisheit denen gegenüber, die außerhalb der Gemeinde sind, und kauft die Zeit aus.“ (Kolosser 4,5)

**A**ndere Übersetzungen fügen hinzu: „... *kauft die gelegene Zeit aus.*“ Es geht hier also um günstige Zeitpunkte und gute Gelegenheiten, das Wort GOTTES weitergeben zu können. Ein Kindergeburtstag zählt ganz bestimmt zu diesen günstigen Zeitpunkten. Wem die Kinder seiner Nachbarschaft, aus der Schulklasse oder dem Sportverein am Herzen liegen, wird die großartige Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen, um in ungezwungener und fröhlicher Atmosphäre das Evangelium zu erzählen.


Natürlich haben Eltern (besonders mehrerer Kinder) eine Menge zu tun und können sich kaum noch die Vorbereitungen eines aufwendigen Kindergeburtstages leisten. Aber bevor Sie die Ideen für einen themenorientierten, ganzheitlichen Geburtstag beiseite schieben, bedenken Sie neben den (zugegebenermaßen hohen) Kosten auch den Nutzen einer solchen Aktion:

Wie die Erfahrung gezeigt hat, bleiben die Themengeburtstage lange im Gedächtnis der Kinder haften. Oft Wochen danach bekunden Kinder immer noch, wie gut ihnen dieser Geburtstag gefallen hat. Kleine Kinder verwenden die Themen immer wieder in ihren Spielen. Nicht nur die Geschichte der Andacht, sondern auch ihre Botschaft prägt sich tief ins Gedächtnis ein.

Die ganzheitlichen Themengeburtstage bieten eine wunderbare Alternative zu den sonst üblichen Geburtstagen, bei denen ein erlesener Kreis von maximal vier Kindern zu McDonald's, kegeln oder schwimmen geht. „Fremde Welten“, die faszinieren, altersgemäße Spiele, welche die Balance zwischen Spannung und Entspannung halten, und eine warme und freundliche Atmosphäre, in der die Gäste herzlich willkommen sind, das ist genau das, was unsere Kinder heutzutage brauchen.

Nicht zuletzt sollten Sie bedenken, welche Wertschätzung Sie ihrem Kind entgegenbringen, indem Sie anlässlich seines Geburtstags solchen Aufwand treiben. Sie geben ihm damit das Gefühl, etwas Besonderes und Wertvolles zu sein, indem Sie die alltägliche Hausarbeit liegen lassen und ein kleines Fest ihm zu Ehren veranstalten.

Sie zeigen ihrem Kind als Vorbild, wie leicht es sein kann, GOTT auch vor Fremden mit ins Leben einzubeziehen und ganz ungezwungen mit IHM zu reden und von IHM zu erzählen. GOTT ist nicht jemand, der nur in den sonntäglichen Gemeindestunden vorkommt, sondern jemand, der in den Lebensablauf des Kindes einbezogen wird. Begreifen wird das ihr Kind nur, wenn Sie es ihm vorleben. Die Kindergeburtstage können dabei einen Beitrag in diese Richtung leisten.



# INDIANER- GEBURTSTAG

# Indianer - Geburtstag

Alter: 6 - 7 Jahre



## Pädagogische Anmerkung

**K**inder im Alter von 6 - 7 Jahren träumen noch. Sie benötigen nur wenige Accessoires, um sich in eine „andere Welt“ hineinversetzen zu können. Ein Stirnband und ein Tomahawk sind völlig ausreichend, um die Phantasie aufblühen zu lassen.

Kinder der ersten und zweiten Klasse suchen Helden und Idole, die weit über ihre eigenen – meist schmerzlich verspürten – Grenzen hinausgehen. Doch Indianer sind tapfer und mutig, sie sind kämpferisch und wild. Indianer sind seltsam und unbekannt, allein ihr Aussehen wirkt schon exotisch und vor allem sind sie Helden. Das sind Gründe genug, warum Indianer gern die Phantasie beflügeln.

Indianer sind dafür bekannt, dass sie Fähigkeiten und Geschicklichkeit besitzen, die unserer westlichen Welt völlig fremd und für Kinder deswegen faszinierend sind. Die Spiele dieses Geburtstags basieren auf Fähigkeiten wie Spähen, Schleichen und Jagen.



Einfache, leicht verständliche, aber aktionsreiche Spiele kommen den Bedürfnissen dieses Alters entgegen. Schaffen Sie eine vertraute Atmosphäre, in der es auch mal spontan zu Indianergebrüll und Attacke kommen darf.



## Vorschlag für den Ablauf

| Uhrzeit  | Aktion                                 | Material                                    |
|--|--|---|
| 15.00  | Ankunft der Gäste                      | Schminke für Kriegsbemalung                 |
| 15.15  | Kaffeetrinken                          | Indianergesichter                           |
| 15.45  | Indianertanz                           | Trommel                                     |
| 15.50  | Einbaum rennen                         |   |
| 15.55  | Anschleichen                           | Augenbinde, Stuhl, Schlüsselbund            |
| 16.00  | Bärenjagd                              | Bärentatzen, Reiszwecken, Tesafilm, Schere  |
| 16.30  | Bastelarbeit I: Indianer backen        | Teig, Mehl, Nudelhölzer, Schablonen, Messer |
| 16.45  | Andacht:<br>Verrat unter den Tuscarora | Lagerfeuer oder Kerze                       |
| 17.00  | Büffeljagd                             | Bonbonhemd                                  |
| 17.05  | Bastelarbeit II: Indianer verzieren    | Zuckerguss, Streusel, Perlen etc.           |
| 17.20  | Speer stechen                          | Weißer Mäuse, Schaschlikspieß               |
| 17.25  | Blasrohr schießen                      | Blasrohr, Erbsen                            |
| 17.35  | Abendessen                             | Tortillas, Rohkost                          |
| 18.00  | Abschluss                              |   |
| <i>Bei Regenwetter kann man anstelle der Bärenjagd folgendes Programm einsetzen:</i> |  |   |
| 16.00  | Tastmemory                             | Augenbinde, Tastmemory                      |
| 16.10  | Gedächtnistest                         | 10 Gegenstände                              |
| 16.15  | Flüsterbotschaft                       |   |
| 16.20  | Spähen                                 | 1 Centstück                                 |



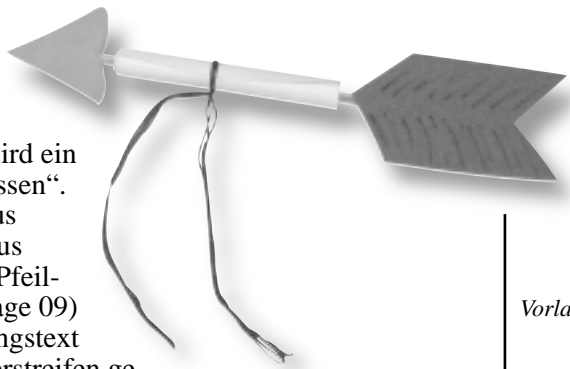
## Einladung

Auf gute alte Indianersitte wird ein Pfeil als Einladung „abgeschossen“. Der Einladungspfeil besteht aus einem Schaschlikspieß, dem aus Moosgummi oder Pappe eine Pfeilspitze und ein Federkiel (Vorlage 09) angeklebt wurde. Der Einladungstext wird auf einen schmalen Papierstreifen geschrieben, anschließend eng um den Pfeil gewickelt und mit einem Bindfaden zusammengeknotet.

Der Text könnte wie folgt lauten:

*Am 2. Sonnenaufgang des 3. Mondes wollen wir am großen Beratungsfeuer gemeinsam die Friedenspfeife rauchen. Alle Häuptlinge treffen sich 3 Stunden nach dem höchsten Sonnenstand in meinem Wigwam. Gib mir bitte ein Rauchzeichen, wenn du an dem großen Palaver teilnehmen wirst.*

*Häuptling rote Flamme (Johannes)  
(Name, Adresse und Telefonnummer angeben)*



Vorlage 09



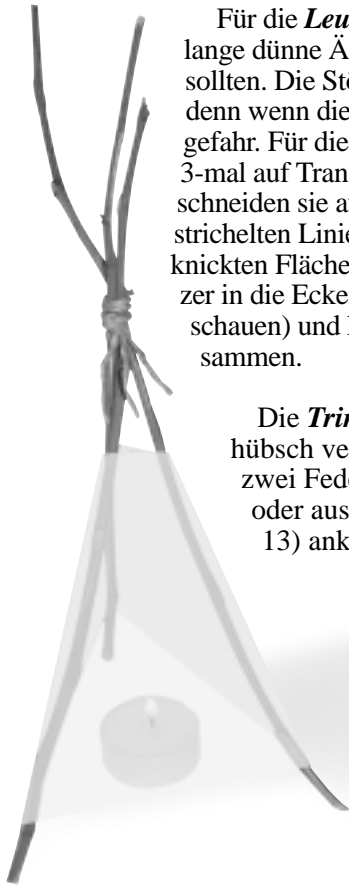
## Dekoration

**Wandbilder:** Die Indianer besaßen kein Papier, sie bemalten Felle oder webten bunte Teppiche. Braunes Packpapier ähnelt gegerbter Tierhaut am meisten. Übertragen Sie die Dekorationsvorlagen (Vorlage 10) mit dickem schwarzem Edding groß auf Packpapier. (Am einfachsten gelingt dies, wenn Sie die Vorlagen auf Folie kopieren, dann mittels OHP vergrößert an die Wand projizieren und die Linien auf Packpapier nachziehen.)

Wenn Sie **Tierfelle oder Perlenketten, Pfeil und Bogen, Feder schmuck** etc. besitzen, dann können Sie damit die Dekoration wirkungsvoll ergänzen. Auf den Kaffeetisch streuen Sie **bunte Federn**, die Sie entweder im Bastelgeschäft als Kunstfedern erwerben oder in der Natur sammeln.



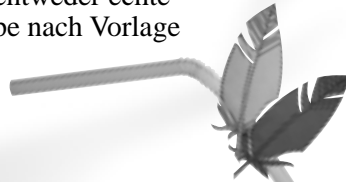
Vorlage 10



Für die **Leuchttipis** sammeln Sie pro Zelt 3 gleichlange dünne Äste, die nach Möglichkeit gerade sein sollten. Die Stöckchen sollten ca. 30 cm lang sein, denn wenn die Tipis zu klein werden, besteht Brandgefahr. Für die Zeltwand übertragen Sie die Vorlage 11 3-mal auf Transparentpapier/Butterbrotpapier und schneiden sie aus. Knicken Sie die Vorlagen an der gestrichelten Linie und kleben Sie die 3 Teile an den geknickten Flächen aneinander. Kleben Sie nun die Hölzer in die Ecken (lassen Sie unten ca. 3 cm heraus-schauen) und knoten Sie diese am oberen Ende zu-sammen.

Vorlage 11

Die **Trinkstrohhalm**e können ebenfalls hübsch verziert werden, wenn man zwei Federn (entweder echte oder aus Pappe nach Vorlage 13) anklebt.



Vorlage 13

### Tischkarte = Kopfschmuck

Schneiden Sie aus weißem Fotokarton einen 56 cm langen und 5 cm breiten Streifen aus. Anschließend bemalen Sie ihn nach der Vorlage 12. Schreiben Sie sowohl den Indianernamen (z. B. tapferer Wolf, schneller Pfeil ...) als auch den richtigen Namen des Kindes in die Mitte des Streifens. Kleben Sie anschließend eine große Feder hinten an den Streifen. Da Sie den genauen Kopfumfang der Kinder nicht kennen, heften Sie das Stirnband zunächst nur mit einer Büroklammer zusammen; bei Ankunft der Gäste können Sie den Kopfschmuck dann maßgenau zusammenkleben. Der Kopfschmuck wird auf dem Teller platziert, so sieht jedes Kind seinen Sitzplatz. (Natürlich wird während der Feier der Kopfschmuck getragen. Die Kinder können probieren, sich nur mit ihrem Indianernamen anzusprechen.)



Vorlage 12

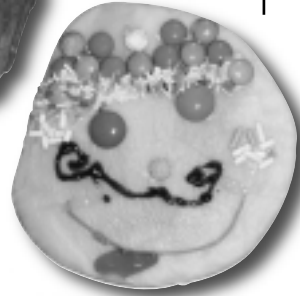


## Essen

### Indianergesichter

Für 6-8 Personen:

2-3 Eier und  
100 g Zucker und  
1 Pck. Vanillezucker schaumig rühren,  
1 Prise Salz und  
3-4 EL Milch dazugeben.  
300 g Mehl und  
1 Pck. Backpulver unterrühren.



Der Teig muss in der Konsistenz fester als Napfkuchenteig sein. Mit einem Esslöffel formen Sie **kleine** (der Teig geht stark auf!) Häufchen auf einem mit Backpapier ausgelegten Blech. Die Teilchen werden bei 165-185°C ca. 10-15 Minuten gebacken, bis sie eine hellbraune Farbe bekommen haben.

Nach dem Auskühlen werden die runden Teilchen von der glatten Seite mit weißem Zitronenguss (Puderzucker und Zitronensaft) überzogen. Sobald dieser getrocknet ist, kann man mit Zuckerschrift oder gefärbtem Zuckerguss die Indianergesichter aufmalen.

### Tortillas

Die Indianer Amerikas bereiten Tortillas aus Maismehl und formen daraus hauchdünne Fladen. Doch das verlangt einiges an Übung und gelingt nur schwer. Wir verwenden deswegen ein Rezept mit Weizenmehl.

Für 6-8 Personen:

3 Eier und  
 $\frac{3}{4}$  l Wasser und  
1 Prise Salz und  
375 g Mehl zu einem glatten Teig verrühren.

Belag:

Gemüse (Tomaten, Gurken, Salat, Weißkohl ...)

Hackfleisch

Geben Sie etwas Teig in eine heiße Pfanne, so dass der Boden dünn bedeckt ist und braten Sie den Fladen 1-2 Minuten von beiden Seiten goldgelb. Achten Sie auf ausreichend Öl in der Pfanne.

Bereiten Sie schon vor Beginn der Feier die dünnen Fladen zu, sie werden kurz vor dem Verzehr im Backofen oder der Mikrowelle warm gemacht.

Für den Belag schneiden Sie das Gemüse in kleine Stücke. Die einzelnen Gemüsesorten werden in Schüsselchen serviert, damit die Kinder wahlweise ihre Tortillas belegen können.

Die Tortillas werden dünn mit Ketchup (original mit scharfer Soße) bestrichen, dann mit etwas Hackfleisch (gebraten und gewürzt) und den verschiedenen Gemüsesorten belegt. (Achten Sie darauf, dass die Kinder sie nicht zu dick belegen, sonst können sie die Tortillas nicht mehr rollen.) Nun werden die Fladen gerollt. Es wird mit der Hand gegessen. Wenn das den Kindern zu schwer fällt, können sie die Tortillas auch wie eine Pizza mit Messer und Gabel essen.



## Bastelarbeit

### Indianer backen

Da der Knetteig einige Stunden ruhen muss, bereiten Sie ihn am besten schon am Vortag der Feier vor und lagern ihn kühl.

*Für 6-8 Personen:*

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| 4 Eier               | und                |
| 500 g Zucker         | und                |
| 2 Pck. Vanillezucker | mit                |
| 500 g Margarine      | schaumig schlagen. |
| 1000 g Mehl          | und                |
| 1 geh. TL Backpulver | unterkneten.       |



Kopieren Sie die Vorlage 14 für jedes Kind einmal auf Papier und schneiden Sie die Schablonen aus. Jedes Kind bekommt einen Klumpen Teig, den es zuerst etwas weich kneten muss. Dann wird die Arbeitsfläche dünn mit Mehl bestreut und der Teig ca. 1 cm dick ausgerollt. (Anstelle von einem Nudelholz kann man auch glatte Flaschen zum Ausrollen verwenden.) Die Indianerform wird auf den Teig gelegt, etwas angeedrückt und mit dem Messer wird die Kontur nachgefahren. Der Restteig wird entfernt und der Indianerrohling vorsichtig auf einem mit Backpapier ausgelegtem Blech platziert.

*Vorlage 14*

Die Rohlinge müssen bei 180°C 7-10 Minuten goldgelb backen. In der Zeit des Backens und Auskühlens kann die Andacht von den Tuscarora-Indianern erzählt werden.

### Verzieren

Der Indianer wird nach Belieben mit buntem Streusel, essbaren Perlen, geschälten und halbierten Mandeln etc. verziert. Dazu verteilen die Kinder mit dem Finger etwas Zuckerguss auf die entsprechenden Stellen und bringen die Dekoration an. Mit den Teig-Indianern muss man behutsam umgehen, da sie leicht brechen.

*Wer keine Möglichkeit hat, mit den Kindern zu backen, kann auch **Indianerschmuck** wie Perlenketten, Mokkasinns, Tomahawk etc. basteln.*



## Spiele

### **Indianertanz**

Man sagt den Indianern nach, eine besondere Beziehung zu den Natur-Elementen zu haben. Probieren Sie mit den Kindern aus, wie Indianer wohl tanzen. Trommeln Sie dazu auf irgendeinem Gegenstand und machen Sie dabei die typischen Indianerrufe. Während getrommelt wird, tanzen die Kinder durch den Raum. Sobald das Stichwort Feuer, Wasser oder Blitz fällt, müssen die Kinder schnell entsprechend handeln. Bei Feuer müssen sie sich verstecken bzw. irgendwo unterkriechen, bei Wasser müssen sie auf irgendetwas draufklettern und bei Blitz sich flach auf den Boden werfen. Wer nicht schnell genug oder falsch reagiert, scheidet aus.

### **Einbaum rennen**

Die Indianer Südamerikas sind wahre Meister bei der Fahrt auf gefährlich reißenden Flüssen. Sie verwenden dabei eine ganz interessante Bootsform: lange Baumstämme werden mit Feuer ausgehöhlt und die äußere Form bearbeitet – ein sog. Einbaum entsteht. Diese Einbäume sind nicht ganz leicht zu fahren, da sie sehr wackelig sind und schnell kippen.

Für das Einbaum-Wettrennen werden die Kinder in 2 Gruppen geteilt. Sie müssen sich hintereinander stellen und an den Schultern festhalten. Auf Kommando müssen sie eine bestimmte Strecke *rückwärts* laufend überwinden.

### **Anschleichen**

Auch dafür sind die Indianer bekannt, dass sie sich trotz dichtem Dschungel meisterhaft anschleichen können und damit ihre Beute aus nächster Nähe überraschen. Indianer achten bei ihren Schleichmanövern nicht nur auf Lautlosigkeit sondern auch auf Lichtverhältnisse und vor allem auf die Windrichtung.

Die Kinder bilden einen großen Kreis, in die Mitte wird ein Stuhl gestellt. Auf dem Stuhl sitzt ein Kind mit verbundenen Augen und einer gerollten Zeitung in der Hand, unter dem Stuhl liegt ein Schlüsselbund. Immer ein Kind darf nun versuchen, sich lautlos anzuschleichen und den Schlüsselbund zu stehlen, ohne von einem Zeitungsschlag erwischt zu werden. Das Kind mit den verbundenen Augen muss versuchen zu hören, wo der Schleicher sich gerade befindet und ihn mit der Zeitung abschlagen. Gelingt ihm dies, so muss der Getroffene den Platz auf dem Stuhl einnehmen.

### **Bärenjagd**

Spurenlesen gehörte zum Alltag der Indianer auf ihren Jagdzügen. Oft können die Indianer sogar noch das Alter der Spuren identifizieren und somit die ungefähre Entfernung des Verfolgten bestimmen.

Die Bärenjagd ist im Grunde eine Schnitzeljagd. Kopieren Sie die Bärenatzen 5-mal auf gelbes Papier (Vorlage 15) und zerschneiden Sie die einzelnen Tatzen (30 Tatzen).

Die Kinder werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe läuft voraus und hinterlässt auf ihrem Weg immer wieder die Bärenatzen (an Gartenzäunen, Laternen o.ä.), die sie mit Reißzwecken oder Tesakrepp befestigen. Haben sie ein gutes Versteck gefunden, warten sie, bis die folgende Gruppe sie gefunden hat. Die zweite Gruppe folgt der ersten in 5 Minuten Abstand. Sie verfolgt die Bärenatzenspur und versucht die erste Gruppe zu finden.



Damit die Bärenjagd gelingt, sollten Sie folgende Hinweise beachten:

- Aufgrund der Aufsichtspflicht muss jede Gruppe von einem Erwachsenen begleitet werden.
- Achten Sie darauf, eine *eindeutige* Spur zu legen und den Abstand zwischen den einzelnen Tatzen nicht mehr als 15 m betragen zu lassen. Die zweite Gruppe muss den Weg einfach finden können, sonst verliert sie schnell die Freude.
- Nach *spätestens* 10 Minuten sollte die erste Gruppe ihr Versteck finden, da sonst die Bärenjagd viel zu viel Zeit einnimmt.

### Büffeljagd

Indianer lieben Büffel Fleisch. Die Büffeljagd fand nur einmal im Jahr statt, wenn die Büffel in ihr Winterquartier zogen. Büffel zu jagen, war gefährlich und erforderte viel Geschick. Die aufgeschreckte Büffelherde überrannte alles, was ihr im Weg stand und die Pfeile mussten gut gezielt abgeschossen werden, um den Büffel im vollen Galopp zu treffen. Doch anschließend gab es einen großen Festschmaus, denn wie gesagt, Büffel Fleisch ist lecker.

Nehmen Sie ein altes Hemd und nähen Sie viele eingepackte Bonbons daran fest. Schneller geht es, wenn Sie mit der Heißklebepistole kleine Gummibärchentüten ankleben. Ein Erwachsener zieht sich dieses Hemd an und läuft vor den Kindern weg, die versuchen müssen, im Lauf die Bonbons vom Hemd abzureißen. (Bitte fair bleiben und die Kinder immer mal wieder zum Zuge kommen lassen, sonst gibt es Frust!)

Dieses Spiel eignet sich, um nach der Andacht und dem Stillsitzen die Luft raus zu lassen.



## Blasrohr spucken

Indianer haben nicht nur mit Pfeil und Bogen gejagt. Gerade die Indianer Südamerikas schlichen sich im Dschungel nahe an ihr Opfer heran und bliesen gezielt kleine giftige Pfeile durch ein langes Blasrohr.

In jedem Baumarkt kann man für wenig Geld dünnes Kabelrohr erwerben. Kürzen Sie das Rohr auf 40 cm. Anstelle von kleinen giftigen Pfeilen benutzen wir Erbsen. Jedes Kind erhält 5 Erbsen. Die weiteste Erbse von jedem Kind wird markiert und bleibt liegen, die anderen werden beiseite geräumt. So kann man den Sieger ermitteln.



## Speer stechen

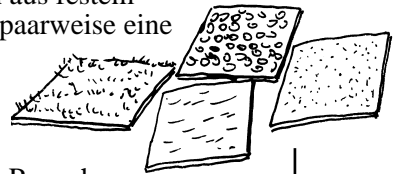
Noch eine andere Art des Jagens stellte das Speer stechen dar. Es wurde beim Fischfang vor allem in Nordamerika eingesetzt. Der Indianer stand regungslos im Wasser eines Flusses und wartete, dass ein Fisch vorbei schwamm. Dann stach er blitzschnell zu und spießte den Fisch auf.

Als „Fische“ eignen sich am besten weiße Mäuse aus Schaumzucker (in jedem Kiosk erhältlich). Ziehen Sie mit einer Nadel einen Bindfaden durch den „Fisch“. Ein Schaschlikspieß stellt den Speer dar. Während der „Fisch“ über den Tisch gezogen wird, muss das Kind versuchen, den „Fisch“ aufzuspießen. (Legen Sie eine Unterlage als Schutz unter.) Jedes Kind darf einen „Fisch“ fangen. Gewonnen hat, wer die wenigsten Versuche braucht, um den Fisch zu treffen.

*Die folgenden Spiele sind für den Fall gedacht, dass die Bärenjagd aufgrund der Wetterverhältnisse unmöglich sein sollte. Als sog. Kim-Spiele fördern sie die Sinneswahrnehmung und die Konzentration, beides lebensnotwendige Fähigkeiten für einen Indianer.*

## Tastmemory

Schneiden Sie in der Größe 5 x 5 cm Kärtchen aus festem Karton aus. Kleben Sie auf die Kärtchen immer paarweise eine gut tastbare Oberfläche auf (Schmirgelpapier, Folie, Stoff, Fell, Papier, Reis, Creme). Ein Spieler bekommt die Augen verbunden, vor ihm wird durcheinander gemischt das Memory hingelegt. Durch Tasten muss er nun versuchen, die Paare herauszufinden.

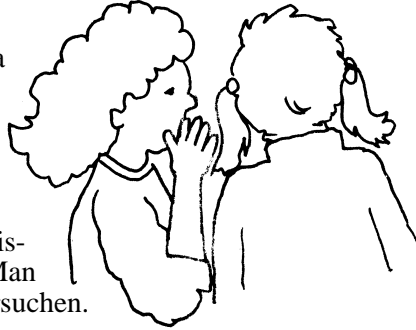


## Gedächtnistest

Suchen Sie 10 verschiedene Gegenstände und legen Sie diese auf ein Tablett. Die Kinder haben 1 Minute Zeit, sich diese Gegenstände gut einzuprägen. Ein Kind muss rausgehen, damit ein Gegenstand entfernt werden kann. Dieses Kind muss anschließend sagen, welches Teil fehlt.

## Flüsterbotschaft

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind denkt sich ein Wort zum Thema Indianer aus und flüstert es dem Nachbarn leise ins Ohr. Dieser muss genau das seinem Nachbarn weitergeben, was er verstanden hat. Nachfragen ist **nicht** erlaubt. So geht das Wort um, bis das letzte Kind laut preisgibt, was bei ihm angekommen ist. Man kann auch mal einen ganzen Satz versuchen.



## Spähen

Alle Kinder müssen den Raum verlassen, während Sie ein 1 Centstück irgendwo im Raum verstecken. Nun dürfen die Kinder wieder hereinkommen und müssen ohne Reden dieses Centstück suchen. Hat ein Kind es entdeckt, darf es sich dies auf keinen Fall anmerken lassen, sondern muss sich stillschweigend hinsetzen. Es kann Ihnen ins Ohr flüstern, wo es das Geldstück gesehen hat. Beendet ist das Spiel erst, wenn alle Kinder sitzen.





## Andacht

### **Vorbemerkungen:**

In Anlehnung an das Buch von Alfred J. Gillard „Der Schatz der Tuscarora“ (Brockhaus Verlag) beschreibt diese Geschichte die Rivalität zweier junger Indianer um die Häuptlingswürde. Der Häuptlingssohn Weißer Hirsch kann sich den heimtückischen Versuchen Wieselagues, seinen Häuptlingsanspruch zu untergraben, kaum widersetzen. Als einziger wiedergeborener Christ seines Stammes hat Weißer Hirsch sowie so schon einen schweren Stand. Wird Wieselauge die Herrschaft an sich reißen können?

Auf plastische Art und Weise wird unverdiente Gnade veranschaulicht. Auch der Sieg JESU über den Tod und die Angst und Frieden mit dem Großen Manitou ist Thema der Geschichte.

Wenn Sie die Möglichkeit haben, an einem Lagerfeuer zu erzählen, trägt das zur Eindrücklichkeit der Geschichte bei. Wenn dies nicht der Fall ist, sollten sie zumindest den Raum verdunkeln und nur eine brennende Kerze vor sich hin stellen.

## Verrat unter den Tuscarora

*Hauptgedanke:* GOTT begnadigt uns trotz schwerer Schuld! JESUS hat den Tod und die Angst mit seiner Auferstehung besiegt!

### **Die Botschaft vom Großen Manitou**

Weithin fällt der Schein des Feuers in die Dunkelheit. Die Flammen werfen ein flackerndes Licht auf die bronzefarbene Haut der Männer, die mit gekreuzten Beinen und verschränkten Armen um das Beratungsfeuer sitzen. An ihrem Federschmuck erkennt man sie als Krieger des Stammes der Tuscarora.

Die Tuscarora sind ein tapferer Indianerstamm tief im Westen Amerikas – bekannt für ihre Geschicklichkeit bei der Speerjagd.

Mit ernsten Mienen blicken die Männer auf Weißer Hirsch, den Häuptlingssohn, der mit gewichtigen Worten spricht:

„Als der Große Manitou – gemeint ist der GOTT der Bibel – die Welt erschuf, machte ER die tiefen Wälder und das große Wasser, den brüllenden Fluss und die breite Steppe. Alles war sehr gut, denn der Große Manitou liebte die Menschen und wollte bei ihnen wohnen. Doch die Menschen hatten Herzen wie die Schlangen, ihre Worte waren scharf wie ein Tomahawk und ihre Taten hinter schlagen wie der Fuchs. So entstand eine riesige Kluft zwischen dem Großen Manitou und den Menschen – weiter noch als das Große Wasser.“

*Einleitung*

Viel zu spät merkten die Menschen, dass sie sich durch ihre eigene Bosheit und Kriege zu Grunde richteten. So machten sie sich auf die Spähpfade, ob sie den Großen Manitou nicht finden könnten. Doch alle ihre Bemühungen waren umsonst.

Da schickte der Große Manitou den Großen Häuptlingssohn – gemeint ist JESUS CHRISTUS – ihnen entgegen. ER lehrte die Menschen, wie sie das Kriegsbeil vergraben können, wie ihre Herzen rein wie die kristallene Quelle, ihre Worte gerecht wie die Waage und ihre Taten sanft wie eine Taube werden können. Doch böse Eifersucht trieb die Menschen, diesen Häuptlingssohn hinterlistig zu verraten und schuldlos zu ermorden. Sie hefteten IHN nach der damaligen Stammes- sitte an zwei gekreuzte Balken. Dort hing ER zwischen Himmel und Erde, um den Fluch des Bösen zu brechen. Ihr Tuscarorakrieger, wie lange wollt ihr eure Ohren mit Bohnen verstopfen?! So hört doch, zwar hat ein fremder Stamm diesen Häuptlingssohn verstoßen, doch es ist unsere Bosheit und Unversöhnlichkeit, die IHM den Tod gebracht haben! Lasst euch doch mit dem Großen Manitou versöhnen, indem ihr eure Schuld von dem Häuptlingssohn sühnen lasst!“



*Zeichnung: Internet*

## Wieselauge

Da wird es unruhig unter den Kriegern. Die Tuscaroras sind stolze Männer und solche Worte hören sie nicht gern. Ja, sie kennen Streit und Ungerechtigkeit, doch würden sie niemals ihre eigene Bosheit zugeben.

Einer nach dem anderen steht auf und verlässt das Feuer, bis Weißer Hirsch ganz alleine dasteht. Verzagt lässt er die Schultern hängen und ein tiefer Seufzer entfährt seiner Brust. Wie lange schon predigt er seinen Leuten, dass sie das Kriegsbeil begraben und Frieden mit dem Großen Manitou schließen sollten. Doch die Herzen der Tuscaroras sind hart.

Noch ein Problem bereitet ihm große Sorge: Seit Weißer Hirsch von dem Großen Manitou erzählt, herrscht Unruhe im Dorf. Man misstraut ihm und der neuen Botschaft. Von ihm, dem Sohn des Häuptlings Donnernde Stimme, erwartet man andere Dinge als diese Friedensbotschaft.

Wieselauge – ein listiger Krieger – nutzt genau diese Situation zu seinen Gunsten aus. Er lässt keine Gelegenheit verstreichen, um immer mehr Anhänger auf seine Seite zu ziehen. Wieselauges Absicht ist offensichtlich: Der Häuptling Donnernde Stimme ist alt und krank geworden und würde bald sterben. So munkelt man im Dorf viel darüber, wer wohl der neue Häuptling werden wird.

## Das Duell

Um die Mittagszeit des nächsten Tages erreicht die Botschaft von dem nahen Ende des alten Häuptlings das Dorf der Tuscarora. Wieselauge weiß sofort, dass dies seine Stunde ist, um Weißen Hirsch endgültig auszuschalten. Offen fordert er ihn zum Kampf heraus. Das will sich keiner aus dem Dorf entgehen lassen und so stehen sie im großen Kreis um die zwei jungen Krieger herum, die mit stechendem Blick jede Bewegung des Gegners argwöhnisch beobachten. Denn eines ist klar: hier geht es um Leben und Tod. Nach alter Tradition der Tuscarora überlebt nur der Sieger des Duells. Es herrscht Totenstille, sogar die Vögel sind verstummt. Weißer Hirsch umklammert krampfhaft seinen Tomahawk, jeder Muskel ist angespannt. Da schießt Wieselauge pfeilschnell auf ihn zu, nur mit knapper Not entgeht Weißer Hirsch dem Schlag seines Tomahawks. Jetzt reagiert er und klammert sich von hinten an Wieselauges Handgelenke, doch der schleudert herum. Ein heißer Kampf entbrennt, mal hat Weißer Hirsch die Oberhand, dann wieder Wieselauge. Da passiert es, durch eine unglückliche Bewegung löst sich der Tomahawk aus Weißer Hirschs Hand und fliegt in hohem Bogen davon. Nun steht Weißer Hirsch wehrlos da. Wieselauge lacht hämisch auf und stürzt sich auf den Häuptlingssohn. Mit einer blitzschnellen Bewegung reißt dieser Wieselauges Arme auf den Rücken und drückt ihn zu Boden. Bevor Wieselauge versteht, wie ihm geschieht, hat Weißer Hirsch ihm den Tomahawk entrissen und hockt mit seinem vollen Gewicht auf ihm. Die Luft schwirrt vor Anspannung als Wieselauge mit zugekniffenen Augen den Todesschlag erwartet. Als nach einer ganzen Weile nichts geschieht, blinzelt er verwirrt nach oben. Weißer Hirsch

hat ihn immer noch fest im Griff. Mit einem bissigen Ton in der Stimme presst Wieselauge hervor: „Los, schlag schon zu, du feiger Hund!“ – „Nein!“, erwidert Weißer Hirsch „Der Große Manitou mag verhindern, dass ich einen Bruder töte. Nach alten Tuscarora-Regeln habe ich das Recht dich umzubringen, aber ich gewähre dir trotz deiner Niederträchtigkeit Gnade!“

Ein verwundertes Raunen geht durch die Menschenmenge, als Wieselauge sich beklommen davon macht. In seinem Herzen kocht die Wut. Für diese Demütigung wird er sich rächen, der Tod wäre ihm lieber gewesen.

### **Totentanz**

Seit Stunden schon hockt der Medizinmann im dunklen Zelt des Häuptlings. Nur eine unheimlich flackernde Fackel lässt den langen, hingestreckten Körper des Häuptlings erkennen. Düster klingen die Beschwörungsformeln, die der Medizinmann vor sich hin brummt. Die Tuscarora haben furchtbare Angst vor dem Tod. Sie glauben, dass böse Dämonen das Dorf überfallen und den Sterbenden entreißen können. Ihr Leben ist geprägt von ständiger Angst vor bösen Geistern.

Kurz nach drei Uhr morgens reißt wildes Getrommel das Tuscaroradorf aus dem Schlaf. Alle wissen, was das zu bedeuten hat: Der Häuptling der



*Steigerung*



*Bilder: Internet*

Tuscarora ist tot! Man sieht gebückte Gestalten zwischen den Zelten huschen, die Krieger des Dorfes sammeln sich am Beratungsfeuer. Noch in der Nacht beginnt der Totentanz: mal wild schreiend, dann wieder düster murmelnd. Die Angst der Tuscarora vor den Totengeistern ist groß.

Etwas abseits von den wild tanzenden Männern steht Weißer Hirsch. Nein, er braucht nicht mittanzten. JESUS, der Sohn des Großen Manitou hat mit seinem Tod die Macht der Totengeister gebrochen. ER ist vom Tod wieder lebendig geworden, ER hat den Tod für immer besiegt! Jede Angst ist unnötig und jede Beschwörung sinnlos!

## **Der Überfall**

Bis in die Morgenstunden geht der wilde Tanz weiter. Aufmerksame Augen hätten beobachtet, dass nicht alle Tuscarora am Feuer sind: Wieselaue und einige junge Krieger fehlen! Sie haben sich im Morgengrauen heimlich davon geschlichen. Ihr Plan ist klar: Sie wollen einen Hinterhalt legen, das Dorf überfallen und Wieselaue die Häuptlingswürde übergeben.

Lautlos haben sich die Krieger um das Lager versteckt. Ihre Waffen blitzen in der aufgehenden Sonne. Wieselaue blickt zurück zu seinen Leuten, die geduckt auf das Angriffszeichen warten. Da dringt dröhnen-der Trommelwirbel aus dem Lager heraus, das Zeichen zum Angriff. Wieselaue schnell in die Luft und wirft beide Arme hoch, aber in demselben Augenblick legen sich ein paar stählerne Hände um seine Beine und reißen ihn krachend zu Boden ... (Spannungspause)

Als Wieselaue wieder zu sich kommt, sieht er sich und seine Verschworenen gefesselt vor Weißem Hirsch liegen. Die Ironie in den Begrüßungsworten von Weißer Hirsch ist nicht zu überhören: „Wieselaue hat eine eigenartige Form gewählt, seinen neuen Häuptling zu begrüßen.“ – „Wieselaue weiß wie ein tapferer Krieger zu sterben hat“, erwidert dieser zähneknirschend. „Wieselaue wird dann sterben, wann es der Große Manitou will. Aber die Tuscarora werden von nun an das Kriegsbeil begraben und nicht länger ihre eigenen Brüder töten!“, ruft Weißer Hirsch mit erregter Stimme. Er ist fest entschlossen, als neuer Häuptling dem Morden und Betrügen unter den Tuscarora endlich ein Ende zu bereiten und seinen Stamm in den Frieden mit dem Großen Manitou zu führen.

Wieselaue kann die Wirklichkeit kaum begreifen, als man ihm und seinen Gefährten die Fesseln löst, ihre Waffen zurückgibt und sie in ihre Zelte entlässt. Ein zweites Mal schon ist ihm unverdiente Gnade gewährt worden. Spätestens jetzt hätte er den Tod wirklich verdient gehabt.

## **Frieden für die Tuscarora**

Das hatte es noch nie unter den Tuscarora gegeben: Einem Stammesverräter wurde Gnade erwiesen und Frieden gewährt! Die eigentlich un-

*Höhepunkt*

*Schluss*

umstößliche Strafe für Verrat war der unehrenhafte Tod und sie war bisher noch niemandem erlassen worden.

Zum ersten Mal begreifen die Tuscarora die Botschaft vom Großen Manitou und seinem Sohn: Das Kriegsbeil begraben und Frieden schließen, bedeutet, dass die Strafe für Ungerechtigkeit und Boshaftigkeit erlassen wird, weil der Große Häuptlingssohn sie bezahlt hat.

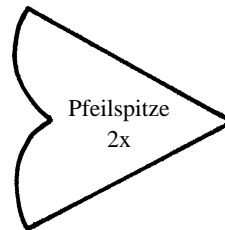
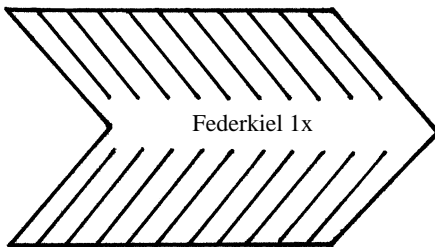
Schon bald sieht man einige Tuscarora, die wie Weißer Hirsch Frieden mit dem Großen Manitou schließen. Täglich entscheiden sich Männer, Frauen und Kinder ebenfalls das Kriegsbeil zu begraben und die Sühnung des Großen Häuptlingssohnes mit Dankbarkeit anzunehmen.

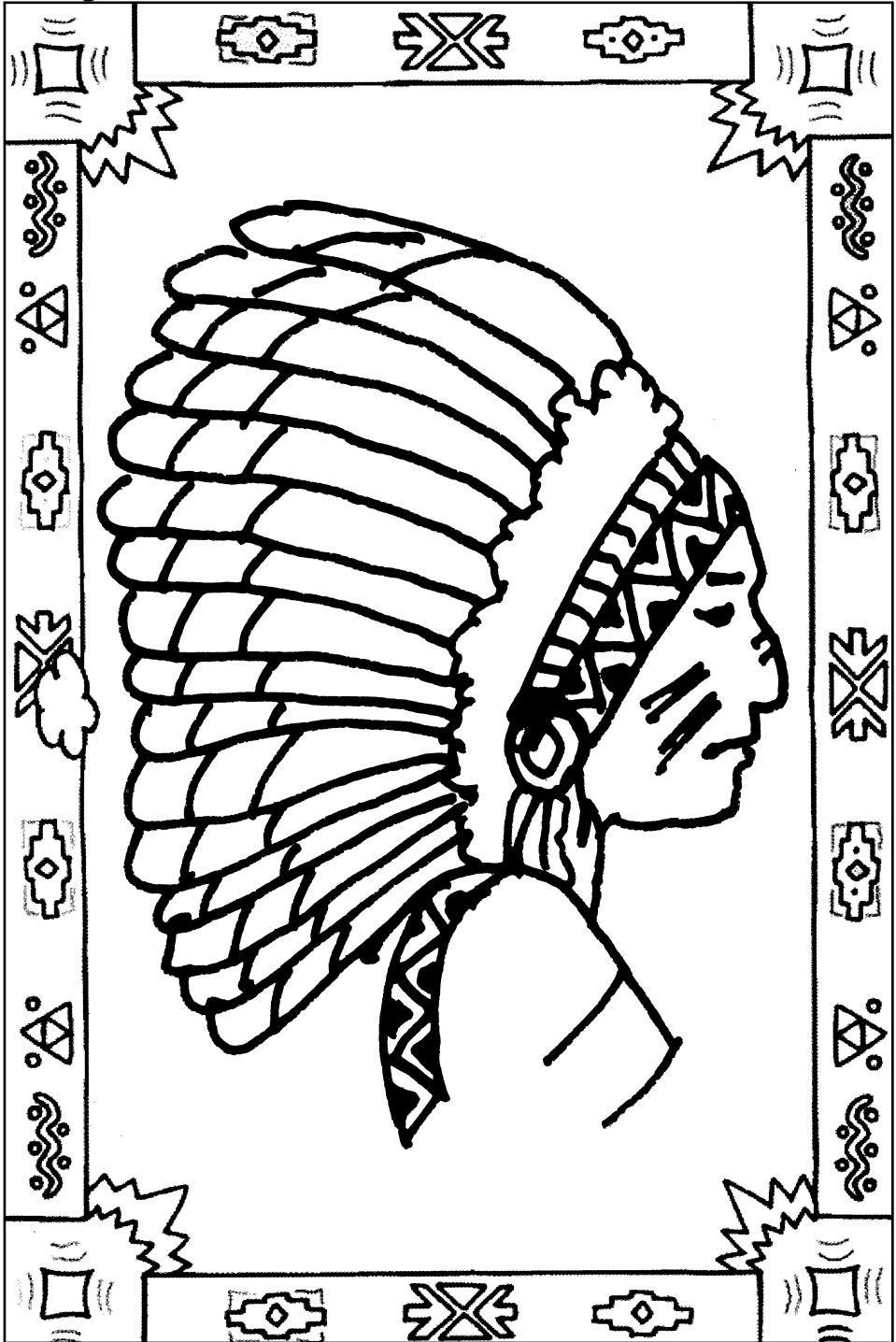


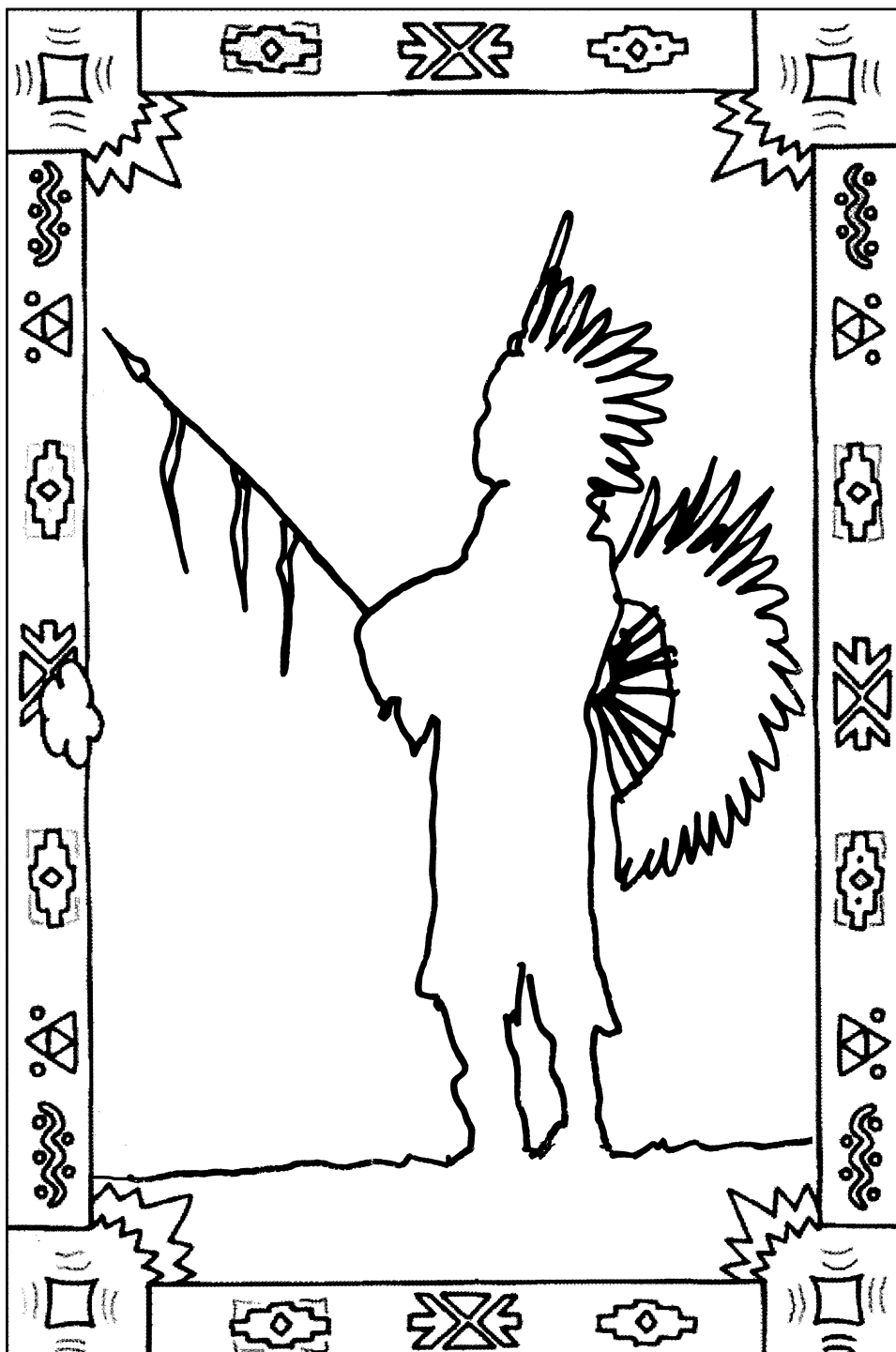
Bild: Internet

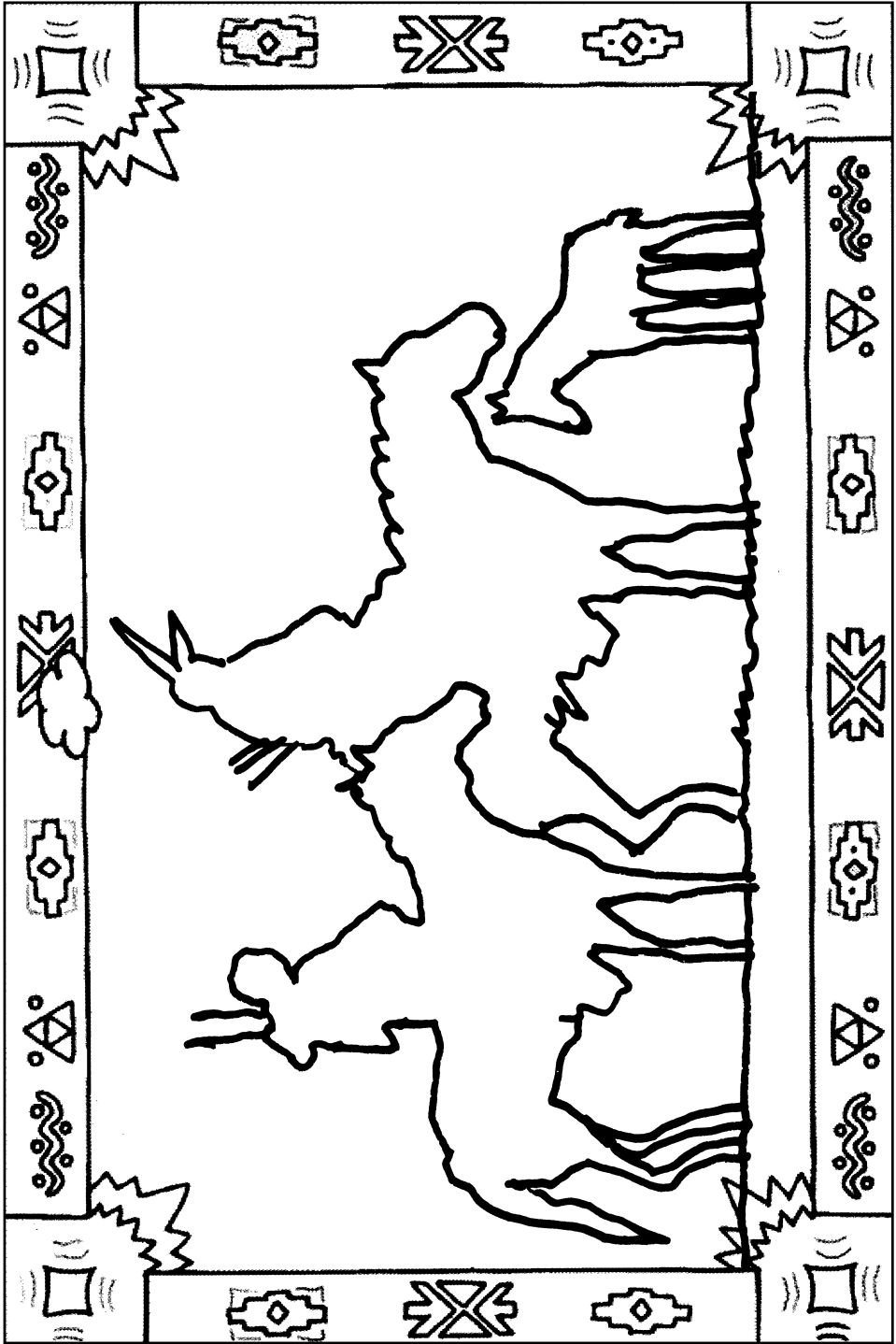
## Vorlage 09

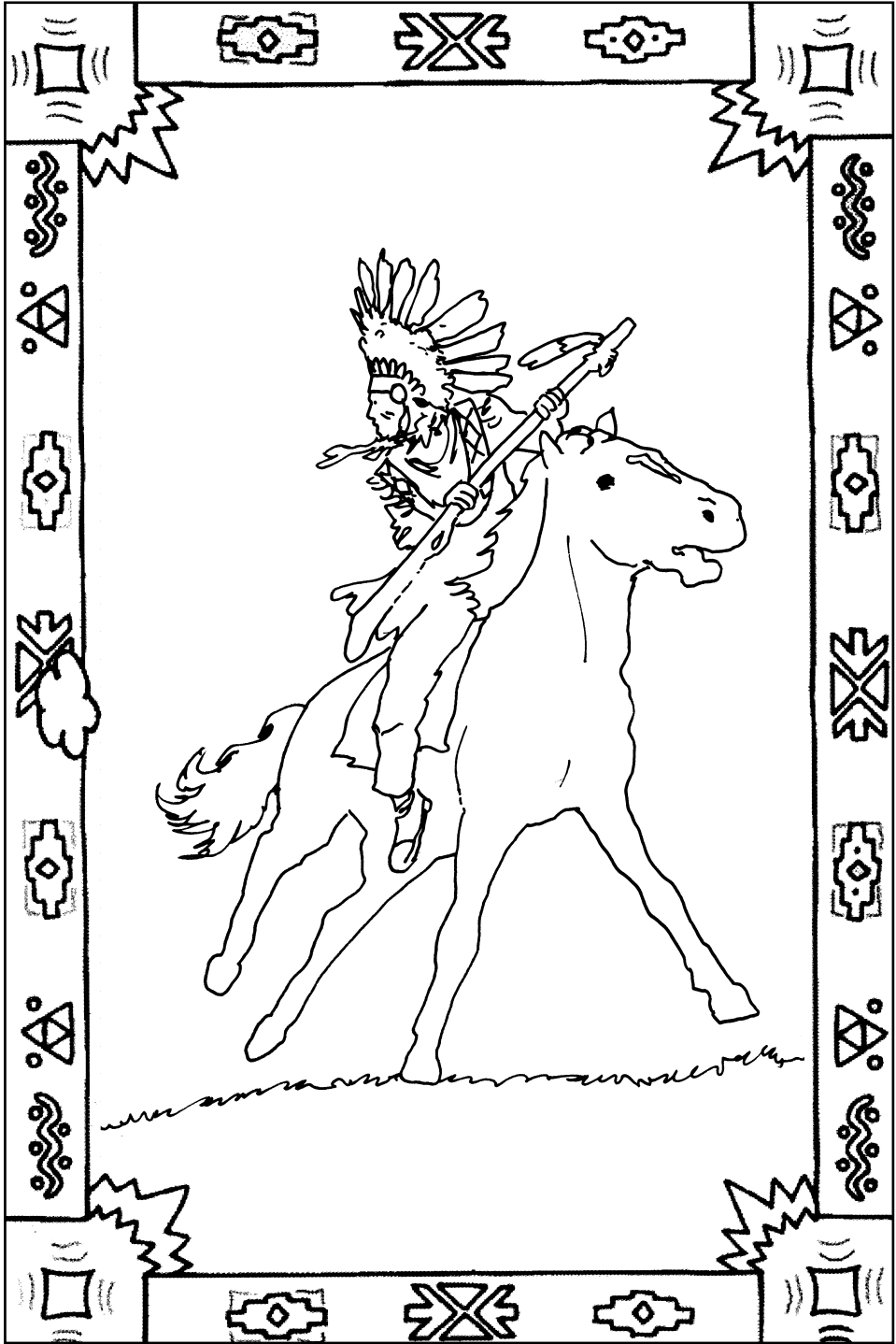
**Einladung**  
(Originalgröße)

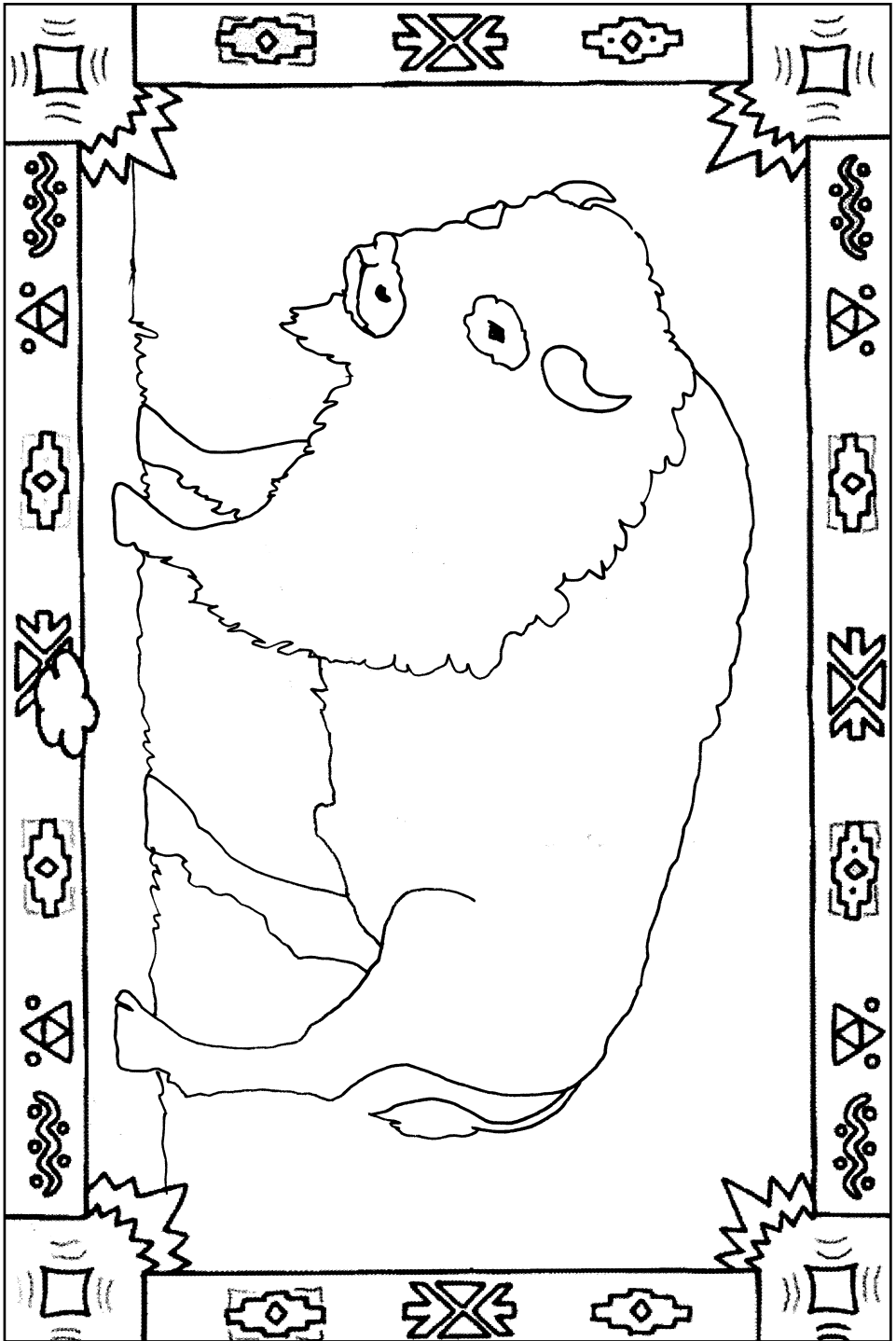








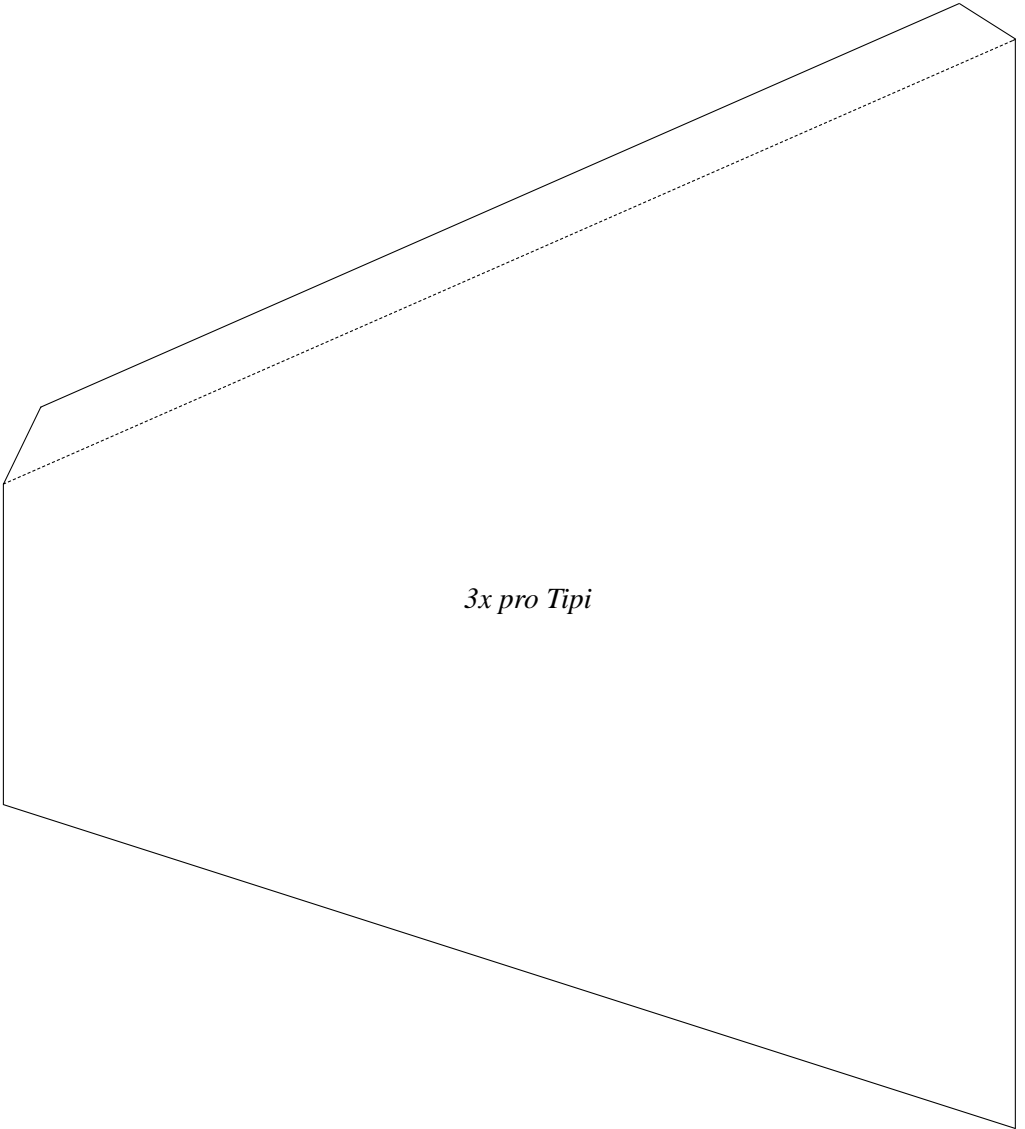




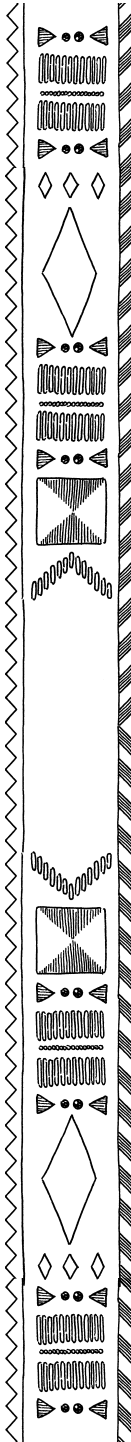
# Vorlage 11

## Leuchttipi

(auf 125% vergrößern)



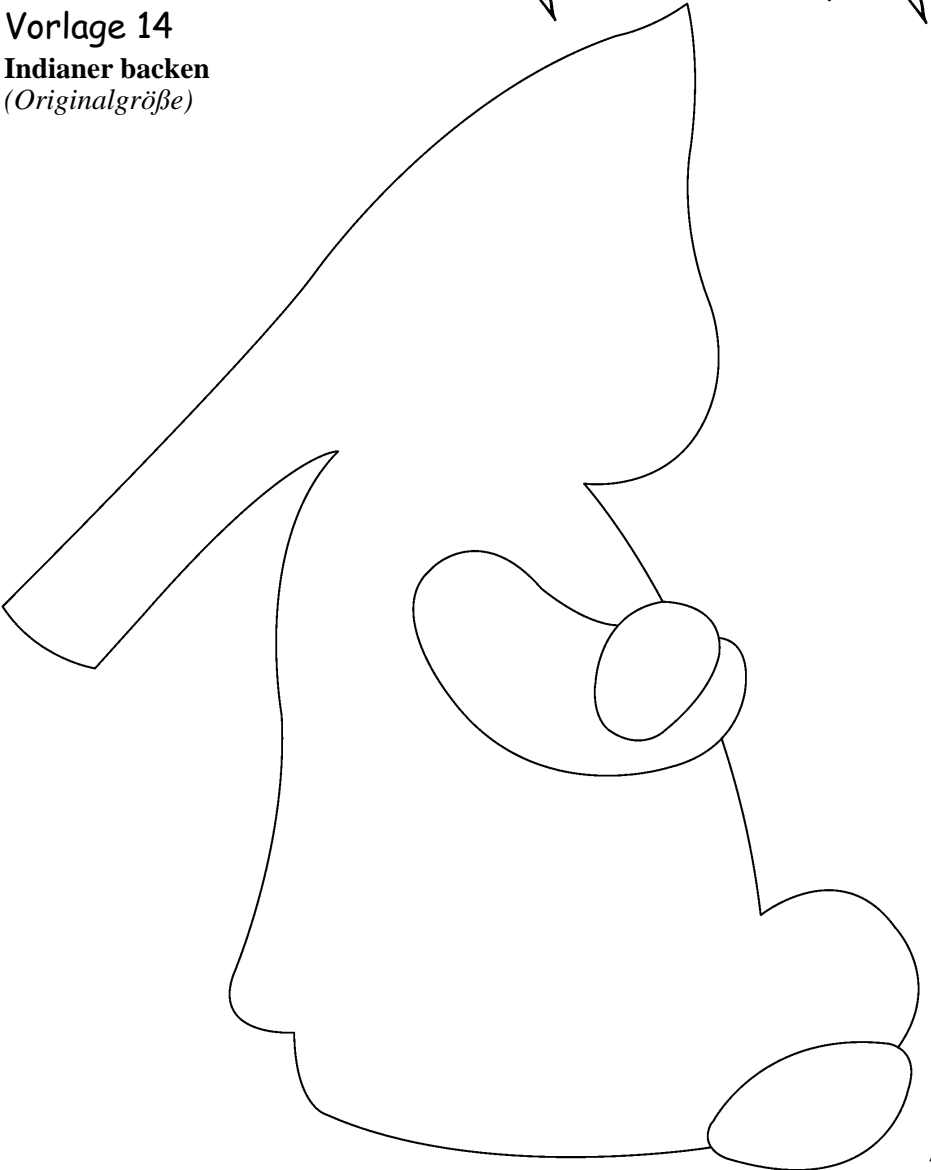
Vorlage 12  
Kopfschmuck  
(Verzierungsvorschlag)



**Vorlage 13**  
**Trinkstrohhalme**  
*(Originalgröße)*



**Vorlage 14**  
**Indianer backen**  
*(Originalgröße)*



---

Vorlage 15

**Bärentatzen** (auf 125% vergrößern)

