

Methode: Erzählung mit Geräuschen

Material: Trommeln, Rasseln, Klanghölzer, Regenmacher, evtl. Handy oder Tablet mit Naturgeräuschen (z. B. Vogelzwitschern, Wasserrauschen)

Einführung: Wir erzählen heute die Geschichte von Gottes Schöpfung und ihr dürft sie mit Geräuschen lebendig machen.

Jedes Kind wählt ein Instrument oder eine Gruppe von Kindern teilt sich Instrumente.

Tag 1: Licht und Dunkelheit

Instrumente: Trommeln oder Hände auf dem Schoß

Einsatz: Sanfte Trommelschläge oder leises Klopfen, um das Entstehen von Licht aus der Dunkelheit zu symbolisieren.

Tag 2: Himmel und Wasser

Instrumente: Regenmacher oder Klanghölzer

Einsatz: Regenmacher für fallendes Wasser, leises Klappern der Klanghölzer für das Rauschen des Himmels.

Tag 3: Land, Pflanzen und Bäume

Instrumente: Rasseln, evtl. Blattrascheln oder Papier

Einsatz: Kinder schütteln Rasseln oder rascheln mit Papier, um das Sprießen von Pflanzen und Blättern hörbar zu machen.

Tag 4: Sonne, Mond, Sterne

Instrumente: Klanghölzer oder kleine Metallinstrumente

Einsatz: Helle, klare Töne für die Sterne und Himmelskörper. Die Kinder schlagen sanft die Klanghölzer im Rhythmus, der die Bewegung des Himmels andeutet.

Tag 5: Fische und Vögel

Instrumente: Rasseln, Regenmacher oder Stimmen

Einsatz: Kinder erzeugen Vogelzwitschern oder Fischplätschern mit den Instrumenten. Wer mag, kann auch mit der Stimme Tierlaute imitieren.

Tag 6: Landtiere und Mensch

Instrumente: Alle Instrumente stehen bereit

Einsatz: Zuerst erzeugen die Kinder Geräusche für die Tiere (Trommeln für Elefanten, Rasseln für kleine Tiere usw.). Dann plötzlich verstummen alle Instrumente, sobald die Menschenfigur in der Geschichte erschaffen wird – so wird die Besonderheit des Menschen betont.

Tag 7: Ruhetag

Instrumente: Kein Instrument

Einsatz: Stille. Die Kinder spüren, dass Gott ruht und die Schöpfung vollkommen ist.

Tipps:

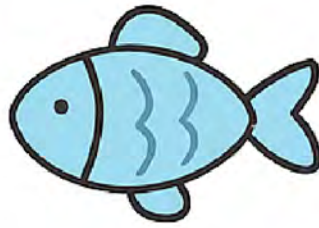
Vorab kurz mit den Kindern üben, damit jeder sein Instrument kennt.

Die Lautstärke kann variieren: leise für sanfte Dinge wie Licht, lauter für Tiere oder Naturereignisse.

Wer möchte, kann kleine Bewegungselemente ergänzen, z. B. Arme ausbreiten für Sonne oder fliegende Vögel.



Biene



Fisch



Vogel



Blume



Baum



**wieder
verwenden**



**Wasser
sparen**



**Müll
trennen**



**Pflanzen
gießen**



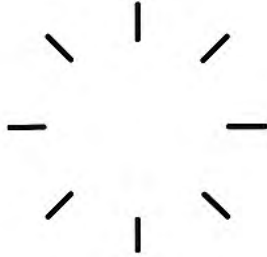
**Wald
sauber halten**



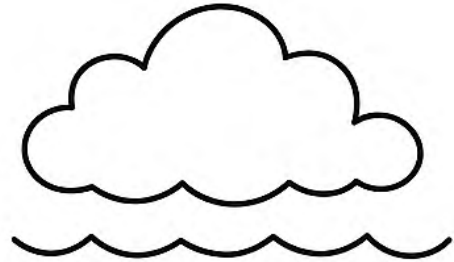
**Energie
sparen**

Die Tage der Schöpfung

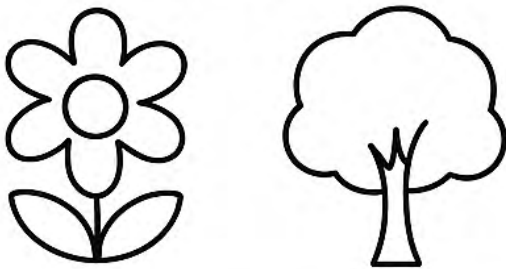
1. Licht und Dunkel



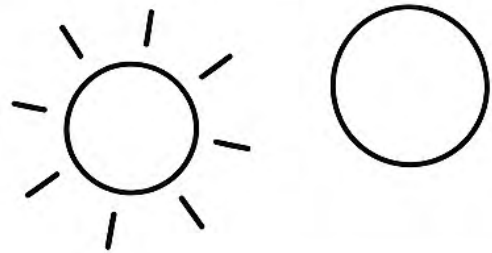
2. Himmel und Wasser



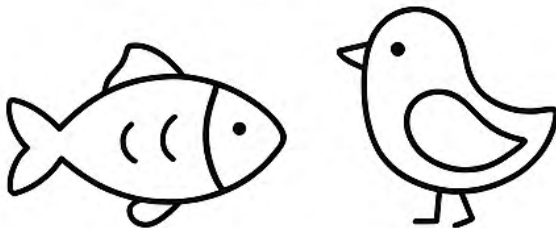
3. Pflanzen



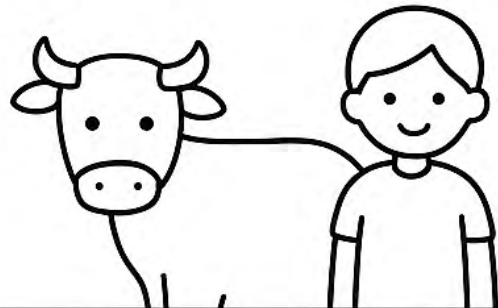
4. Sonne, Mond und Sterne



5. Fische und Vögel



6. Tiere und Menschen



7. Ruhetag

