

## Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

### Kreative Ideenbörse Kindergarten – Ausgabe 10

Religion

Die Schutzpatrone der Helfenden

Yvonne Wagner



#### Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Kindergarten“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).



#### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).



#### Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an [info@edidact.de](mailto:info@edidact.de) oder per Telefon 09221 / 949-410.

Ihr Team von eDidact



## Die Schutzpatrone der Helfenden

Yvonne Wagner

**Ziel:**

**Förderschwerpunkte:**

**Anspruch:**

**Alter der Kinder:**

**Anzahl der Kinder:**

**Räumliche Voraussetzungen:**

**Materialien:**

**Kosten:**

**Vorbereitung:**

**Durchführungszeit:**

- Schutzpatrone kennenlernen
- Wissen erweitern
- Empathie und Sozialverhalten
- mittel
- 4 bis 6 Jahre
- gesamte Gruppe
- keine
- Bilder der Schutzpatrone (Download)
- Reifen, Seil oder Kasten
- Eimer
- blaue Gegenstände zum Abwerfen
- Kuscheltiere
- ggf. Tablet, Stift und Papier
- keine
- keine
- 30 Minuten pro Schutzpatron

Es gibt viele helfende Menschen in unserem Land, von der Feuerwehr über Sanitäter\*innen und Notärzt\*innen bis zur Polizei. Aber wer hilft ihnen? Wer unterstützt und beschützt sie? Im Alltag sind sie meist auf sich selbst gestellt und haben zum Glück oft psychologische Hilfe durch Supervision und Gespräche. Doch da gibt es auch noch die Schutzpatrone, die wie Schutzengel über sie wachen.



**Tipp:**

Entscheiden Sie vorab, ob Sie alle drei, zwei oder nur einen Schutzpatron an diesem Tag besprechen möchten.

Teilen Sie das Angebot zu den Schutzpatronen ggf. auf und vertiefen Sie es an drei Tagen. Lassen Sie die Kinder jeweils intensiver erzählen, dazu malen und auch im Rollenspiel verinnerlichen, was sie nun Neues wissen.

**Einstimmung:**

Legen Sie die Bilder der Schutzpatrone in die Mitte eines Sitzkreises oder zeigen Sie sie auf dem Tablet und lassen Sie die Kinder einen Moment in Ruhe hinschauen und nachdenken.



Wen seht ihr da auf den Bildern?

Die Kinder raten und erzählen, was sie erkennen und sich dazu denken. Werten Sie nicht und hören Sie gut zu, um die verschiedenen Eindrücke und Perspektiven der Kinder wahrzunehmen.

### Durchführung und Umsetzung:

Legen Sie nun zwei Bilder weg und nehmen Sie das Bild des heiligen Florians in die Hand. Lassen Sie die Kinder genau beschreiben, was sie sehen: einen Mann in Uniform, ein Haus, Feuer, einen Eimer, Wasser ...

Sprechen Sie darüber, was der Mann wohl getan hat, was ihm passiert sein könnte und was die Bilder – die als Symbole gelten – bedeuten könnten. Mithilfe der Infos auf Seite 12 erzählen Sie kurz die Geschichte von Florian.

Florian ist ein Beschützer. Was meint ihr, wen beschützt er wohl?

Vielleicht kommen die Kinder von alleine darauf, dass Florian die Feuerwehrleute beschützt, die ja auch Brände löschen und sich mutig für andere einsetzen.

Fahren Sie mit den anderen Bildern so fort. Je nachdem, wie viele der Schutzheiligen Sie mit den Kindern besprechen möchten.

### Spiel zu Florian

Lassen Sie die Kinder einen imaginären Brand löschen. Dafür müssen sie alle mithelfen, nur so funktioniert es.

Auf einer Seite des Raumes ist das brennende Haus, z. B. dargestellt durch einen umgedrehten Kasten oder ein Seil bzw. einen Reifen. Davor stehen die Kinder (die Feuerwehr) in einer langen Schlange. Ein Eimer steht am Ende der Schlange bereit zum Löschen, daneben liegen so viele Spielsteine, wie Kinder mitspielen, z. B. blaue Gegenstände, die sich zum Werfen eignen (denn hier ist die Wasserstelle). Sobald das Alarmsignal ertönt (das geben Sie), legt das letzte Kind der Reihe einen Spielstein in den Eimer und gibt den Eimer nach vorne durch. Von Hand zu Hand geben die Kinder den Eimer weiter bis zum Haus.

Das vordere Kind „gießt das Wasser“ aus dem Eimer über den Brand, wirft also einen Holzklotz auf das Haus, und läuft zurück ans Ende der Schlange. Wenn das gesamte „Wasser“ verbraucht ist und alle einmal gelöscht haben, ist das Feuer besiegt.

Natürlich können die Kinder daraus auch ein Wettspiel machen, es ist dann eine Staffel mit zwei oder mehr Mannschaften.

