



Schau mal, eine Schnecke!

Bärbel Oftring. Ill. von Jana Walczyk. Hildesheim: Gerstenberg. ISBN 978-3-8369-6361-9, geb.: 15,00 €

Weitere Ideen zum Spielen, Ausprobieren und Weiterdenken



Bibel – Die Weinbergsschnecke als christliches Oster-Symbol

Die Schnecke als christliches Symbol? Ja! Denn im Winter zieht sich die Weinbergsschnecke zu einem todesähnlichen Schlaf in ihr Haus zurück und verschließt die Öffnung mit einem runden Kalkdeckel. Im Frühling drückt sie den Deckel auf und kriecht in wundersamer Weise wieder heraus.

In diesem Vorgehen sahen Christen seit dem Mittelalter eine Parallele zur Ostergeschichte. Die Bibel erzählt, dass Joseph aus Arimathäa den toten Körper von Jesus in ein Felsengrab gelegt hat, das er mit einem großen Stein verschloss. Als die Frauen nach dem Sabbat zum Grab kamen, fanden sie den Stein zur Seite gerückt und das Grab leer. Jesus Christus war auferstanden! Er hat den Tod überwunden. So wurde die Weinbergsschnecke in der Volksfrömmigkeit ein Symbol für die Auferstehung Christi, für den christlichen Glauben an ein Leben nach dem Tod.

Ihres Gehäuses wegen galt sie zudem schon in ältesten Mythologien als Symbol von Geburt und Wiedergeburt. Die linksgewundene Spirale steht für das Sterben, den Weg in den Tod. Wenn man dann in der Mitte der Spirale angekommen ist und sich umdreht, um wieder herauszukommen, legt man den umgekehrten Weg ins Leben zurück.

Vielleicht hast du eine Kinderbibel, in der ihr die Ostergeschichte nachlesen könnt. Oder du schaust sie dir hier an:

[Die Ostergeschichte für Kinder – liebevoll erzählt und animiert](#) 🍷 🏛️

Erlebe die bewegende Geschichte von Jesu Tod und Auferstehung. Die Erzählung führt durch die wichtigsten Stationen von Palmsonntag bis zur Osterfreude. In kurzen, farbenfrohen Szenen wird erzählt:

- Warum Jesus nach Jerusalem kam
- Das letzte Abendmahl
- Seine Gefangennahme und Kreuzigung

- Die stille Grabeszeit und das Wunder der Auferstehung
- Seine Begegnung mit Freunden und Kindern

Wer schon etwas älter ist und richtig viel über Ostern wissen möchte, kann sich den Beitrag „Ostern - was ist das?“ (KiKA von ARD und ZDF) [hier anschauen: Ostern - was ist das?](#) | Mehr auf KiKA.de



Zum Ausprobieren und Weiterdenken

Schneckenhaus

Zeichnet z.B. mit Straßenmalkreide eine große linksgewundene Spirale. Alternativ könnt ihr auch mit einem langen Seil eine Spirale legen. Geht nun langsam bis zur Mitte der Spirale. Wartet dort einen kurzen Moment, und geht den Weg durch das „Schneckenhaus“ wieder hinaus. Fühlt sich der Weg hinein anders an, als der Weg hinaus? Probiert es in unterschiedlichen Geschwindigkeiten aus.

Bewegungsspiel für Kindergruppen: Schnecken wecken

Ein Kind ist der „Winter“, ein anderes Kind der „Frühling“, alle übrigen Kinder sind die „Schnecken“. Zu Beginn des Spiels laufen alle Kinder in einem festgelegten Bereich durcheinander. Wenn die Spielleitung ruft: „Der Winter kommt!“, muss das Winter-Kind versuchen, nacheinander alle Schnecken zu ticken. Jede Schnecke, die vom Winter berührt wurde, zieht sich in ihr Schneckenhaus zurück und fällt in Kältestarre – das Kind kniet sich auf den Boden und macht sich so klein wie möglich. Das Frühling-Kind ist gegen die Berührung des Winters immun. Spätestens, wenn alle Schnecken erstarrt sind, ruft die Spielleitung: „Der Frühling kommt!“ Dann beginnt das Frühling-Kind sofort damit, die erstarrten Schnecken durch erneutes Ticken wieder zu wecken. Das gefällt dem Winter gar nicht! Er versucht, die geweckten Schnecken wieder erstarren zu lassen. So entbrennt ein Wettkampf zwischen Frühling und Winter. Allerdings dürfen alle geweckten Schnecken dem Frühling helfen und ihrerseits die noch erstarrten Schnecken ticken. So ist es nur eine Frage der Zeit, bis alle Schnecken wieder wach sind.

Schnecken-Wissens-Wettrennen:

Druckt euch z.B. hier ein A4-Blatt mit extragroßen Karos aus, z.B. hier: <https://www.papersnake.de/kariert/kariert20x20.pdf> (Es geht natürlich auch ein ganz normales A4-Blatt mit oder ohne Karos, aber so ist es etwas einfacher.) Zeichnet dann von außen nach innen eine (bei kariertem Papier „eckige“) Spirale so ein, dass sich ein Weg ergibt, der in der Mitte des Papiers endet – das wird die „Rennstrecke“, das letzte Spielfeld ist das Ziel. Markiert dann einige Spielfelder, z.B. mit einer kleinen Spirale als Schneckensymbol – das werden die Ereignisfelder. Schreibt auf kleine Kärtchen oder Zettelchen Ereignisse, die einer Schnecke auf ihrem Weg zum Ziel gefährlich werden oder ihr helfen können. Ideen dazu findet ihr im Buch. Denkt euch dazu jeweils eine passende Konsequenz für das Spiel aus. Ein Beispiel für ein solches Ereigniskärtchen: „Puh, heute ist es viel zu warm. Du verkriechst dich lieber an einem schattigen Plätzchen. Setze eine Runde aus!“ Eine Ereigniskarte kann auch lauten: „Es wird Winter und du verschließt dein Schneckenhaus mit einem Kalkdeckel. Setze so lange aus, bis jemand anderes die Karte mit der großen Sonne aufdeckt.“ Natürlich muss es dann auch eine solche Sonnenkarte geben.

Sucht euch Spielfiguren (z.B. vom Mensch-ärgere-dich-nicht oder leere Schneckenhäuser) und einen Würfel und spielt das Schneckenrennen als klassisches Würfel-Wettlauf-Spiel.