

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

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

Thema: Religion & Ethik, Ausgabe: 25

Titel: Königin und Ritter sein - Was Kinder fasziniert (25 S.)

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

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

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>



Königin und Ritter sein – Was Kinder fasziniert

Inhaltsverzeichnis

Wissenswertes für die Erzieherin

- Warum das Thema „Königin und Ritter sein – Was Kinder fasziniert“? 1
- Inhaltliche Informationen 2
- Praktische Umsetzung 3
- Im Blickwinkel – Hinschauen und nachdenken 4
- Buchtipps 4

Plauderstündchen – Erzähl mir was!

- Esther, die kluge und mutige Königin 5
- Ritter Georg und sein Kampf gegen den Drachen 8
- Mit Kindern philosophieren: Wenn ich eine Königin wäre ... 10

Liederkiste – Sing mit!

- Ritter Klipp von Klapperbach 12

Gebete – Mit Gott auf Du und Du!

- Wer ich gerne sein möchte 14

Kreativecke – Komm, mach mit!

- Der heilige Georg und der Drache: Bildbetrachtung 15
- Der heilige Georg und der Drache: Gestaltungsideen 17
- Ein prachtvolles Kleid für Königin Esther 19
- Ein eigenes Wappen gestalten 22

Spielmobil – Jetzt wird's spannend!

- Jeder findet sein Burgfräulein 23

Aktion – Gemeinsam etwas erleben!

- „Arme Ritter“ backen 24



Warum das Thema „Königin und Ritter sein – Was Kinder fasziniert“?

Zu Fasching, Karneval, Fasnet – oder wie immer diese besondere Jahreszeit mit ihrem Höhepunkt am Rosenmontag oder Faschingsdienstag genannt wird – gehört für die Kinder unbedingt das Verkleiden dazu. Und dann kommen sie an, die Cowboys und die Indianer, die modernen Ritter mit ihren hölzernen Schwertern, die Prinzessinnen und die „feinen Damen“. Diese klassischen Mädchen- und Jungenrollen sind dabei auch heute noch so beliebt wie eh und je – allem Vermeiden von Geschlechtsstereotypen zum Trotz.

Das **Fastnachts-Verkleiden** zeigt uns wieder einmal, welche Bedeutung die **Fantasie** beim Verarbeiten kindlicher Erfahrungen hat. Erfahrungen des Klein-Seins, des Zurückstehen-Müssens hinter den „Großen“, die Gefährdungen, denen man als Kind ausgesetzt ist – sie werden relativiert durch Fantasiebilder, die im Verkleiden für kurze Zeit zur anschaulich-spielerischen Realität werden.

Als einmal ein kleiner Junge einen heftigen Streit seiner Eltern miterlebte und sie daraufhin fragte, ob sie sich wohl bald scheiden lassen, da war gleich seine nächste Frage: „Und wo steht dann meine Ritterburg?“ In ihrer Fantasie- und Spielwelt suchen die Kinder Sicherheit, Geborgenheit und Schutz vor den lauernden Gefahren, denen sie sich ausgesetzt fühlen – von den Gefahren des Straßenverkehrs bis hin zu der Gefahr, dass der Geborgenheitsraum in der Familie zerbricht.

Was die Fantasie der Kinder beflügeln kann, sind vor allem Geschichten, die die Zuhörenden in fremde, unbekannte Welten mitnehmen. Weil in solchen Geschichten alles so anders ist als in der eigenen Umgebung, können die Kinder sich ungestört ihren Fantasien hingeben, sich in ihnen ausleben. Das beginnt mit Kinderbüchern, in denen die Wirklichkeit oft heftig verfremdet wird, und führt zu literarischen Quellen der Vergangenheit: von der Vorzeit mit den Dinosauriern, die als Riesen die Welt beherrschten, zur mittelalterlichen Welt der Ritter, die in der Sicherheit trutziger Burgen lebten und in Kämpfen ihr Können und ihren Mut unter Beweis stellten. Märchen erzählen von Königssöhnen und -töchtern, die oft über mühsame, herausfordernde Umwege zu dem Ziel kommen, das ihnen eigentlich von Haus aus zusteht: in ihrer Hoheit von den anderen bewundert zu werden.

In all diesen Geschichten und Motiven geht es um die **Bestätigung und Bekräftigung der eigenen Identität**, um ein positiv empfundenes Selbstbild, um Zufriedenheit mit sich selbst und der eigenen Wirkung auf andere. Und da gehört es eben auch dazu, dass Realität und Wunschträume ein spannungsreiches und zugleich hilfreiches, produktives Miteinander eingehen.

Fastnacht – das war früher vor allem für die Erwachsenen das Fest, an dem einmal im Jahr die Welt auf den Kopf gestellt und die von der Obrigkeit diktierte Ordnung außer Kraft gesetzt wurde, an dem die „kleinen Leute“ die Herrschaft übernahmen und die Rathäuser stürmten. Während das in den Karnevalsritualen von heute nur noch selten erkennbar ist, spüren wir es umso deutlicher am Verhalten der Kinder, an ihrer Freude daran, jemand ganz anderes zu sein, an ihrer Freude, dies genussvoll-spielerisch auszuleben.

Das Hineinschlüpfen in die Rolle einer bedeutsamen anderen Person hat auch eine **ethische Komponente**: In den erwähnten Geschichten und Märchen gewinnen die bewunderten Personen ihr Ansehen auch dadurch, dass sie ihre Stärke hilfreich für andere einsetzen, ihnen aus Notlagen helfen und sie so als Freunde gewinnen. Die Hilfsbereitschaft zahlt sich aus in Dank, Freude und Bewunderung des Helden bzw. der Heldin. Dieses Motiv des Helfens um eines gewissen eigenen Vorteils willen sollte nicht gering geachtet werden, denn in der moralischen Entwicklung steht am Anfang die Stufe des Gebens und Nehmens – das „do ut des“: „Gib, damit dir gegeben, vergolten wird.“ Der empathische, altruistische Blick auf andere wird bestärkt, wenn die egozentrischen Bedürfnisse der Kinder damit nicht abgewürgt werden, sondern auch ihr Recht behalten dürfen.

Aus **religiös-christlicher Sicht** wurde und wird das Faschingstreiben oft mit etwas Missfallen betrachtet. In manchen konfessionellen Einrichtungen ist es sogar verboten. Dem ist entgegenzuhalten, dass Identitätsförderndes sowie die Freude an Dingen, die das Leben stärken, gerade auch ein Grundthema des christlichen Glaubens sind und deshalb Beachtung verdienen. Und wenn sich dann noch zeigen lässt, dass die hier beschriebenen Motive auch in der biblisch-christlichen Tradition ihren Platz haben, dann dürfte schwerlich nachzuweisen sein, dass das Fastnachtstreiben der Kinder im Widerspruch zum christlichen Glauben steht.

Genau darum geht es in diesem Kapitel: Es nimmt die Wünsche der Kinder, in Verkleidung und Fantasie Ritter und Prinzessin zu sein, anhand zweier Geschichten aus biblisch-christlicher Überlieferung auf: der Legende vom heiligen Georg als dem Drachentöter und der biblischen Erzählung von der jüdischen Königin Esther. Übrigens wird im jüdischen Synagogengottesdienst die Esther-Rolle jährlich am Purim-Fest verlesen. Dieses Fest ist zum jüdischen Kinderfest in der Frühlingszeit geworden, zu dem auch das Spielen und Verkleiden gehört.

Den **Bildungsplänen** entspricht das Thema in verschiedenen Bereichen:

- Kinder leben in ihren Verkleidungen ihre Wünsche nach Größe und Bedeutsamkeit aus.
- Kinder tauchen mit Geschichten in die Welt bedeutsamer Heldinnen und Helden ein, identifizieren sich mit ihrem Engagement und ihrem gewonnenen Ansehen.
- Kinder nehmen wahr, wie besondere Fähigkeiten dazu auffordern, sich für andere, die Hilfe brauchen, einzusetzen.
- Kinder erfahren, wie ihr „Wunschthema“ des Ritters und der Prinzessin bzw. Königin auch in der christlichen Überlieferung verankert ist.

Inhaltliche Informationen

Das **Buch Esther** ist im Alten Testament wie versteckt zwischen dem Nehemia-Buch, das den Korpus der Geschichtsbücher abschließt, und dem Buch Hiob, das die poetischen Teile eröffnet. Es stammt aus der biblischen Spätzeit des Judentums und ist in Persien verortet.

Historisch gesehen spiegelt es die Situation der vielen in die umliegenden Länder ausgewanderten Juden etwa im 5. Jahrhundert v. Chr. wider, die damals schon unter Verfolgungen zu leiden hatten.

Literarisch gesehen ist es eine Erzählung, die von der Rettung der persischen Judenschaft aus großer Gefahr berichtet und mit dem Aufstieg der Jüdin Esther zur persischen Königin märchenhafte Züge trägt.

Theologisch bedeutsam ist, dass es in dieser Schrift, in der seltsamerweise kein einziges Mal direkt von Gott die Rede ist, doch wesentlich darum geht, wie Gott wirksam ist. Durch Gottes Fügung kann Esther in die Wege leiten, dass die Angehörigen des Gottesvolks nicht vernichtet, sondern gerettet werden – so ist dieses Buch eine Mutmach- und Hoffnungsgeschichte.

Ethisch gesehen ist Esther ein Vorbild, weil sie ihre herausgehobene Position mutig und durchdacht zur Rettung ihrer Landsleute einsetzt.

Die Handlung lässt sich folgendermaßen zusammenfassen: Esther lebt mit ihrem Onkel (oder auch Cousin) Mordechai in Susa, der persischen Königsstadt. Königin Washti hat sich einer Anordnung des Königs widersetzt und wird verbannt. Aus dem Kreis der Nachfolge-Anwärterinnen, zu dem auch Esther eingeladen wurde, wählt König Xerxes sie als seine neue Königin. Sie lernt bald das intrigante Verhalten des Ministers Hamann kennen, der die Juden als Feinde des Königs deklariert

und ihre Vernichtung plant, um sich dadurch vor dem König als besonders tüchtig zu profilieren. Mit viel Geschick gelingt es Esther, diesen Plan zu durchkreuzen und die Wahrheit über die Juden – und ganz besonders über Mordechai – ans Licht zu bringen. Der extrem gefährdete Onkel und alle Juden sind gerettet und stehen fortan unter dem besonderen Schutz des Königs.

Noch eine kleine Anmerkung: Wenn beim Purim-Fest in der Synagoge die Esther-Rolle verlesen wird, verfolgen die Kinder dies, mit Rasseln und Ratschen bewaffnet, mit besonderer Aufmerksamkeit. Immer wenn der Name Hamann genannt wird, beantworten sie dies mit einem „Höllenglärm“.

Die Darstellung des **heiligen Georg**, der den Drachen ersticht, findet sich auf unzähligen Bildern, auf plastischen Bilderfriese über Kirchentüren und Standbildern. Die Legende erzählt, dass in einem See vor der Stadt Selene im nordafrikanischen Libyen ein Drache haust, der mit seinem Gifthauch die Stadt verpestet. Nur durch täglich zum Fraß vorgeworfene Lämmer kann er davon abgehalten werden, die Stadt zu vernichten. Nachdem keine Lämmer mehr zur Verfügung stehen, werden Kinder ausgelost – das Elend ist unermesslich. Es erreicht seinen Höhepunkt, als das Los die Königstochter trifft.

Da tritt Ritter Georg auf und sagt seine Hilfe zu. Im Zeichen des Kreuzes sticht er das Untier so, dass von ihm keine Gefahr mehr ausgeht. Mit dem Gürtel der Königstochter führt er dann den Drachen wie ein Hündchen in die Stadt. Die Angst der Bevölkerung ist aber immer noch da. Georg verspricht, das Untier zu töten, wenn sich die Stadt zum Christentum bekehrt, was dann auch geschieht.

In den folgenden Jahren führt die von den römischen Kaisern betriebene Christenverfolgung dazu, dass viele Bürger der Stadt sich wieder dem früheren Glauben zuwenden. Georg legt daraufhin sein ritterliches Gewand ab, predigt im Zeichen der Armut den Glauben an Jesus Christus, wird gefangen genommen und gefoltert. Im Gefängnis erscheint ihm Christus und schützt ihn bei mehreren Versuchen seiner Peiniger, ihn auf grausame Weise zu töten. Doch schließlich wird Georg in einem dramatischen Geschehen enthauptet und nimmt so seinen Platz unter den Märtyrern ein.

In den Abbildungen dominiert der Ritter Georg mit seiner Befreiungstat. Der Drache ist ein gewissermaßen archetypisches Bild. Er steht für das Bedrohliche im Leben, vor allem für das nicht fassbare Ängstigende, gegen das man sich kaum wehren kann. Der eigenen Hilflosigkeit aber steht die rettende Tat des heiligen Georg gegenüber – eine symbolische Veranschaulichung der Botschaft, dass – vor allem mit der Hilfe des Glaubens – das Bedrohliche seine ängstigende Macht verlieren kann und wird.

Praktische Umsetzung

Mit den folgenden Praxisanregungen sind wir gleich mittendrin in der Fantasie- und Spielwelt der Kinder. Sie geben ihnen Raum, sich mit starken, mutigen, klugen Personen aus dem Bereich der Legenden und Sagen zu identifizieren. Ein Ritter und eine Königin laden dazu ein: mit ausführlichen Erzählvorschlägen, aus denen sich reichhaltige Gestaltungsideen ergeben. Der religiöse Bezug klingt in den Geschichten an und wird dann besonders in den Gebeten eingebracht. Das Eintauchen in die bei den Kindern so beliebte Welt der Könige und Ritter regt auch zu philosophischen Weiterführungen an, d.h. zum Nachdenken darüber, was wohl alles hinter diesen Fantasien und Geschehnissen aus lang vergangenen Zeiten stecken mag.

Wir wünschen Ihnen viele anregende Erlebnisse und gute Erfahrungen mit königlichen und ritterlichen Kindern!