

# JUNGSCHARLEITER



APRIL

JUNI

1993

2  
E 6481 F

**Arbeitshilfe für die Jungschararbeit**

# ACTION



<b><i>Arbeitsformen für Kinder</i></b>	<b>5-9</b>
Hilfreiche Anregungen von Rainer Rudolph, Stuttgart	
<b><i>Action und Andacht</i></b>	<b>10-11</b>
Ideen zum Ausprobieren von Christian Schmitt, Denkendorf	
<b><i>Jetzt geht's rund</i></b>	<b>12-16</b>
action-Spiele von Matthias Grimm und Dietmar Fischer, Chemnitz	
<b><i>»Ja, wir sind mit dem Rad da!«</i></b>	<b>17-23</b>
Ein Vier-Wochen-Programm rund um das Fahrrad, ausprobiert und notiert von Dietmar Fischer, Matthias Schirmer und Uwe Hadlich	
<b><i>Schweißtropfenbahn</i></b>	<b>24-27</b>
Ein schweißtreibender Stationenlauf, vorgestellt von Stefan Bingel	
<b><i>Oldies but Goldies</i></b>	<b>28-33</b>
Bewährte Klassiker, vorgestellt von Rudi E. Hoffarth, Wiehl	
<b><i>Jungschar-Sportschild</i></b>	<b>34-35</b>
Zum Nachmachen empfohlen von Friedel Maikranz und Günter Wacker, Wuppertal	
<b><i>Projekt-Jungschar in der Stadt</i></b>	<b>36-37</b>
Ein gelungenes Experiment, beschrieben von Birga Boie-Wegener, Tübingen	
<b><i>Kirschenfünfkampf und Überraschungsabend</i></b>	<b>38-39</b>
Zwei gelungene Programme zum Ausprobieren von Hermann Murrweiß, Owen	
<b><i>Profile: Interview mit Rainer Schmidt</i></b>	<b>40-46</b>
Goldmedaillengewinner von Barcelona '92 im Tischtennis- Behindertensport	
<b><i>28 Aufkleber</i></b>	<b>47</b>
von Rainer Schnebel, Lahr	
<b><i>Bücher</i></b>	<b>48-49</b>
<b><i>Volltreffer-Lied</i></b>	<b>50</b>
<b><i>Graphik-Disketten</i></b>	<b>51</b>

# Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Leben pur! So heißt der tiefe Aufschrei von vielen jungen Menschen heute. Abenteuer und action, Erleben aus 1. Hand sind gefragt. Diese Sehnsucht nach allem, was »live« ist, dieser Durst auf Leben, steckt hinter vielen Wünschen und Verhaltensweisen von jungen Menschen heute. Aber gleichzeitig vermischt sich das alles mit einer tiefen Frustration, mit Erfahrungen von Sinnlosigkeit und Hoffnungslosigkeit. Zurück bleibt Aggression, heillose Wut, die sich dann in ungezügelter Gewalt auswirkt. **Wer nicht mehr gestalten kann, wird zerstören.**

Von diesen Hintergründen her läßt sich auch die Faszination von sogenannten »Action«-Filmen verstehen. Eigentlich stimmt das Wort ja hier nicht. Da wird brutale Gewalt verherrlicht, Zerstörung, Mord und Totschlag bestimmen die Handlung. Alles ist auf Vernichtung von Leben aus. Ähnliches geschieht bei vielen Video- und Game-Boy-Spielen. Da wird vieles in Kindern zerstört, was eigentlich entfaltet werden sollte. Negative Bilder erzeugen Angst und zerstören die Freude, ja überhaupt die Wahrnehmung von Gottes Schöpfung.

Was können wir tun?

## **1. Schritt: »...und erlöse uns von dem Bösen!«**

Jesus Christus ist gekommen, um die Werke des Teufels zu zerstören (1.Joh. 3,8). Die Realität des Bösen begegnet uns heute auf Schritt und Tritt. Ob wir hier das Vaterunser nicht bewußter beten sollten.

Das Gebet für Kinder ist eine Schutzmauer gegen die Einflüsse des Bösen.

## **2. Schritt: Schöpfung erleben mit allen fünf Sinnen.**

Wo sind Freiräume für eigenes Entdecken und Erleben? Die Jungschargruppe hat hier besondere Chancen. Sie ist das Beste für Kinder. Deshalb, geht heraus aus den Häusern und erlebt gemeinsam Abenteuer.

## **3. Schritt: gestalten statt zerstören.**

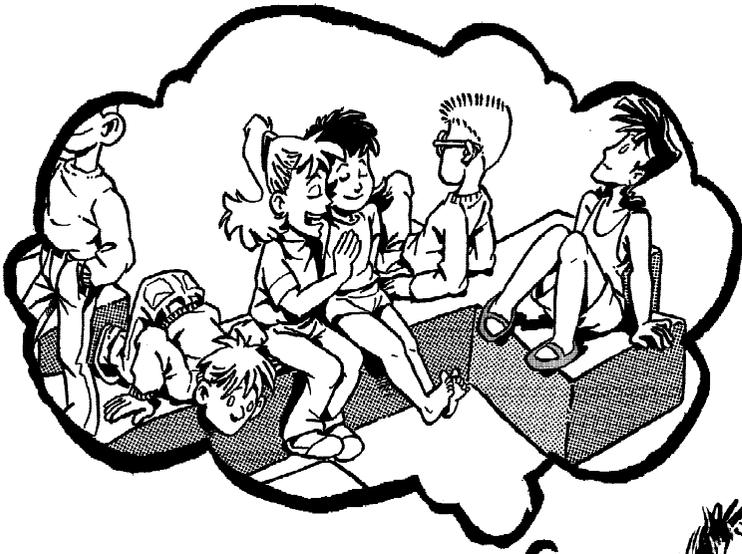
Wer nicht mehr gestalten kann, wird zerstören. Zerstörungswut ist eine (Fehl-)Reaktion aus Langeweile, Sinnlosigkeit und Ohnmacht - einfach heillose Wut. Wenn wir Möglichkeiten zu sinnvoller Lebensgestaltung zeigen, kann viel von dieser Energie sinnvoll genutzt werden für gemeinsame Aktionen und Dienste für Andere.

**Was können wir Gutes tun?** Das könnte eine Leitfrage für Eure Jungschar werden. So entstehen neue Lebensräume der Hoffnung, die Kinder so dringend brauchen.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam

Euer





4

YACAPPEN

# *Arbeitsformen für Kinder*

*Was fällt mir ein zum Thema Kind? Kindergarten, Kinderkirche, Kinderprogramm, Kindersegnung. Schon der Titel verrät, daß es um etwas geht, was wir für Kinder machen. Wir entwerfen Programme für Kinder, planen Veranstaltungen für Kinder, machen Arbeit für Kinder. Warum eigentlich? Was ist unsere **Motivation**?*

Mit der **Kindersegnung** stellt Jesus ein Modell mitten hinein in alle Beschäftigungsprogramme, das nachdenklich machen könnte. Er hat einfach Zeit, er öffnet die Arme und bietet Kindern einen Platz an seinem Herzen. So wird Segen spürbar. Ob Kinder das heute nicht am meisten brauchen: Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die einfach Zeit haben, die zuhören können und ihnen einen Platz in ihrem Herzen einräumen? Erst von diesem **Grundmodell** her, zu dem uns Jesus befreit, können wir dann auch mit viel Phantasie fröhliche und spannende Erlebnisse mit Kindern planen. Dabei erleben wir, daß wir selber beschenkt werden.

Kinder sind ja Gottes Gabe, Gottes Geschenk an uns. Deshalb gilt es, in allem, was wir mit Kindern tun, sensibel für die Kinder selbst zu werden, damit wir Gottes Geschenk nicht übersehen. **Kinder sind ein anvertrauter Schatz, nicht Objekt unserer Programme.** Wie gehen wir mit Kindern um? Wie groß ist die Gefahr, durch all die Vorbereitungen so beschäftigt zu sind, daß gar kein innerer Freiraum für Kinder bleibt?

**Ziel** aller Arbeit mit Kindern ist: **Freundschaft** anbieten. Dazu können unsere attraktiven Programme hilfreich werden. Aber wichtig ist, daß wir dieses Ziel nicht aus den Augen verlieren: *Ich biete dir meine Freundschaft an. Ich möchte, daß dein Leben gelingt. Ich will dir begegnen mit der Liebe Jesu. Du bist wertvoll, du bist begabt, du bist geliebt.* Aus dieser inneren Herzeshaltung heraus wird jede Begegnung mit Kindern geprägt. So können heilende Lebenskräfte, können Trost und Er-

mutigung Kinder in der Tiefe prägen. Wir können mithelfen, daß nicht so viele negative Festlegungen, innere Blockaden und Fehlreaktionen aufgebaut werden.

Deshalb steht vor aller Arbeit mit Kindern das **Gebet für Kinder**. In Dank und Fürbitte öffne ich mich für Gottes Pläne und für sein Bild für diese Kinder. Es könnte sein, daß gar nicht große Aktivitäten gefragt sind, sondern kleine **Gebetszellen**, wo ganz konkret für Kinder gebetet wird. Daraus wachsen dann oft neue, phantasievolle und von Liebe geprägte Möglichkeiten für die Begegnung mit Kindern.

## Altersstufen

Bei Kindergruppen ist es hilfreich, wenn der Altersunterschied nicht zu groß ist, max. 3 Jahrgänge. Der Schulbeginn ist ein wichtiger Schritt, der die Kindergartenzeit beendet und neue Lebensräume öffnet. Deshalb sollte hier eine neue Gruppe beginnen. Eine hilfreiche Einteilung:

### 4 - 6 Jahre (Vorschulalter)

Kindertreff, Mutter-Kind-Kreis, Kinderturnen, Kindergottesdienste, Spielnachmittage

### 6 - 8 Jahre

Kindergruppen, in der Regel gemischt; jüngere Jungscharen, in der Regel getrennt; offene Programmformen; regelmäßige Gruppen

### 9 - 13 Jahre (Jungscharalter)

Untergliederung: 9 - 11 / 11 - 13

## Gemischt oder getrennt?

In gleichgeschlechtlichen Gruppen kann man sensibler auf Besonderheiten von Jungen und Mädchen in dieser Entwicklungsstufe eingehen. Koedukative Gruppen können stärker einen geschwisterlichen Umgang miteinander einüben.

Bei 13jährigen ist es hilfreich, sie als Helferinnen und Helfer zu gewinnen. Dabei ist wichtig, daß sie nicht nur Putz- und Handlangerdienste leisten, sondern attraktive Möglichkeiten bekommen, ihre Begabungen einzusetzen.

## 6 Arbeitsformen

### A. Gruppenarbeit

Die Gruppe ist eine regelmäßige Veranstaltung mit wöchentlichen Treffs. Sie bietet die größte Chance, Kinder intensiv zu begleiten. Natürlich ist die regelmäßige Gruppe eine große Herausforderung für Mitarbeiter und Kinder. Verbindlichkeit und Treue liegen nicht im Trend der Zeit. Oft sind neue Angebote auf den ersten Blick attraktiver. Aber die größeren Chancen liegen in der Langzeitprägung durch eine verbindliche Gruppe. Dafür zu werben und Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu ermutigen und zu fördern, darf nicht vernachlässigt werden.

Für das **Programm** haben sich folgenden Elemente bewährt:

- ⇨ *Singen und Tanzen*
- ⇨ *Spiel und Sport*
- ⇨ *Kreatives Gestalten*
- ⇨ *Erzählen*
- ⇨ *Biblische Geschichte*

Aber das Entscheidende besteht nicht im Programm, sondern in der Gruppe selbst. Clubkarten, T-Shirts, gemeinsame Erlebnisse und Aufgaben (z.B. Singen im Altenheim, Mitgestaltung eines Gottesdienstes) fördern die Zusammengehörigkeit und sind wichtig für das **Wir-Gefühl der Gruppe**. Biblische Geschichten sind wichtiger Bestandteil, Glaubensinhalte und -formen werden im Lebensvollzug eingeübt. Beten gehört einfach selbstverständlich dazu.

Weil diese **kontinuierliche Arbeit** mit Kindern in einer Gruppe so eine **prägende Tiefenwirkung** hat, sollten erfahrene und überzeugte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter solche Gruppen leiten. Selbstverständlich gibt es viele Mitmachmöglichkeiten für junge Helfer. Aber die Verantwortung für Kindergruppen darf nicht bei 15jährigen liegen. Wenn man berücksichtigt, daß bis zum 12. Lebensjahr die wesentlichen Grundprägungen für Gewissen, Willen und Charakter festgelegt werden, wird die Bedeutung der Arbeit mit Kindern noch einmal neu bewußt. In der Bibel sind hier besonders die **Väter** herausgefordert. Sie sind in Gottes Augen verantwortlich für die Erziehung der Kinder (1. Mose 18,19; 5. Mose 4,9.10; Mose 6,1-7). Es lohnt, in einer Konkordanz einmal die Stellen zu Kindern nachzulesen. Zum Anfangen: Psalm 34,12; Psalm 115,14; Psalm 127,3.

## **B. Modelle zum Ausprobieren**

Neben die regelmäßige Gruppenarbeit können jetzt viele neue Angebote treten.

### **Kinderbibelwoche**

Für 3 - 5 Tage werden Kinder eingeladen, eine kreative Woche mit einer biblischen Geschichte zu erleben. Dies ist eine gute Möglichkeit, Mitarbeiter für eine überschaubare Aufgabe zu gewinnen und neue Kinder zu erreichen. Ein gemeinsam veranstalteter Familiengottesdienst als Abschluß bezieht auch die Eltern mit ein. Eine einfachere Form könnte ein Kinderbibelnachmittag oder ein Bibelerlebnistag sein. Auch hier wird eine biblische Geschichte mit kreativen Elementen gestaltet. Vielleicht läßt sich so ein Projekt gemeinsam mit Jungscharen und Kinderkirche durchführen.

### **Offener Kindertreff**

In regelmäßigen Abständen wird ein offener Nachmittag für Kinder angeboten. Dies kann unter der Woche oder am Samstagnachmittag sein. Ein besonderes Mitarbeiterteam bereitet ein buntes Programm vor. Einladungen gehen über Schule, Religionsunterricht und vor allem durch persönliche Werbung der Kinder.

### **Spielplatzaktion**

Ein Team von Mitarbeitern bietet auf einem Spielplatz der Stadt ein buntes Aktivprogramm. Biblische Geschichte kann als Erlebnisprogramm dabei gespielt werden. Beispiel: Ein paar Leute kommen und bauen auf dem Spielplatz eine kleine Kneipe auf. Plötzlich kommt Jona - auf der Flucht. (Natürlich ein

bißchen verkleidet!) Gehetzt schaut er sich um: »Kinder, kann ich mich bei Euch verstecken?« Dann entdeckt die Kneipe »Zum Goldenen Anker«. Er erkundigt sich nach Möglichkeiten für eine längere Seereise. Zufällig steht da noch der Kapitän vom »Windjammer« am Tresen. Nach einer spannenden Eröffnungsszene kann man die Kinder einladen: »Morgen, 16.30 Uhr, geht es weiter.« Vielleicht bietet sich sogar ein Abschluß in der Kirche an.

### **Jonglieren im Park**

**Tatort:** Fellbach, Park vor der Schwabenlandhalle.

**Täter:** Einige Jungscharmitarbeiter, bewaffnet mit Keulen, Ringen, Fackeln, Bällen, Tüchern und sonstigem Jonglierzubehör.

**Zeit:** Sonntagnachmittag.

Die Künstler packen ihre Sachen aus und beginnen zu spielen und zu jonglieren. In kurzer Zeit versammeln sich viele Kinder, die mit Eltern spa

7



zieren gehen. »Dürfen wir auch mal?« Und schon ist eine Mitspielaktion im Gang. Bald wimmelt der grüne Rasen von Tüchern, Bällen und spielenden Kindern. Ein Clown tritt auf und erzählt eine Jongliergeschichte mit Humor und Hintersinn (Lukas 15 - einmal ganz anders).

Spaß hat's gemacht. Klar, daß zum Schluß noch kräftig in die bestehenden Gruppen eingeladen wird. Ein kleiner Handzettel hilft als Merktstütze.

## ***BMX-Rallye rund um den Kirchturm***

*Samstag, 15.00 Uhr. BMX-Rennen auf dem Kirchplatz. Für Mädchen und Jungs von 9 - 13 Jahren.*

So steht es auf dem Aushang an der Schule. Ein Rundgang bei entsprechenden Firmen und Kaufläden der Stadt kann zu attraktiven Preisen verhelfen. Dann wird eine interessante Strecke rund um den Kirchturm ausgesucht. Für Rennatmosphäre mit Transparenten, Fahrerlager, Sicherheitsvorkehrungen usw. muß genügend Vorbereitungszeit eingeplant werden.

Das Rennen selbst wird in Vor-, Zwischen- und Endrunden durchgeführt. Bis zur Siegerehrung bleibt Zeit, auch mal in die Kirche hineinzugehen. Ein spritziger Gottesdienst mit flotten Liedern und einer spannenden Bibelgeschichte verkürzt die Wartezeit. Rennfans, Zuschauer und Eltern werden dazu herzlich eingeladen. Natürlich sind ähnliche Aktionen mit Skateboard, Rollerskates, Kettcar und anderen Spiel- und Sportgeräten möglich.

## ***Weitere Ideen:***

Aktion im Freibad - Trimm-Dich-Pfad - Triathlon. Vor allem der sportliche Bereich bietet hier viele interessante Möglichkeiten. Die Liste solcher Angebote ließe sich fortsetzen. (Macht doch 'mal ein Brainstorming [Ideen-sammlung], bei dem ihr einfach zehn Minuten lang Ideen aufschreibt, wie man heute Kinder begeistern kann.)

## ***Kindergeburtstag***

Kindergeburtstage sind im Leben von Kindern sehr wichtige Tage. In der Gestaltung von Kindergeburtstagen kommen Eltern, vor allem Mütter, oft an ihre Grenzen. Hier könnte ein Geburtstagsservice von CVJM oder Gemeinde unterstützend mithelfen. Mitarbeiter stellen sich für Programme zur Verfügung. Ein Clown oder andere Nachwuchskünstler bieten ein kleines Programm. Beziehungen werden geknüpft und die Menschen in ihren elementaren Bedürfnissen erreicht.

Ähnliches gilt für Babysitterdienste, Hausaufgabenbetreuung, Musikunterricht, Schwimmkurse usw. Viele junge Familien kommen durch Überforderung an die Grenze ihrer Kräfte. Oft sind Kinder dann die Leidtragenden. Hier mit neuen Arbeitsformen unterstützend mitzuhelfen, könnte wichtiger sein als viele großartige Aktionen.

## ***Kinderzirkus, Mitmachtheater und Musical***

Offene Kindertreffs bieten gerade im musisch-kreativen Bereich viele neue Möglichkeiten. Als Mitmachaktion

wird in einem Stadtviertel ein buntes Programm angeboten und ein in sich geschlossener Nachmittag gestaltet. Dies kann auch eine gute Begegnungsmöglichkeit für Kinder aus ganz unterschiedlichen Nationalitäten sein.

Daraus kann sich auch ein aufbauendes Projekt entwickeln, bei dem man Kinder sammelt für einen Kinderzirkus oder für ein Musical. Ein flottes Werbeplakat und Handzettel laden alle Interessierten ein. Dann beginnt eine gemeinsame Zeit der Probe. Für die Ausführung werden alle Eltern eingeladen. Manchmal kann man es im Rahmen eines Stadtfestes oder eines sonstigen offiziellen Anlasses durchführen.

### ***BibelSpielClub***

Auch nach dem Jahr mit der Bibel würde es sich anbieten, Kinder zu einem BibelSpielClub einzuladen. »Alle Interessierten können mitmachen. Wir spielen Bibel!«

Für den Anfang ist es hilfreich, sich auf eine einfache Geschichte zu konzentrieren, wie zum Beispiel Lukas 15,11-32. Zu dieser Geschichte werden dann Kulissen angefertigt, Gewänder geschneidert und Spielszenen geschrieben. Wichtig dabei ist, daß die Kinder selbst ihre Phantasie und ihre Ideen realisieren können und wir ihnen dabei helfen. Ziel aller Programme mit Kindern ist es, Hilfe zu



geben, ihre Begabungen freizusetzen und zu entfalten, ihre Phantasie anzuregen und ihnen ein Erfolgserlebnis zu vermitteln.

### ***Zum Weiterdenken***

Müssen wir mehr für Kinder tun oder sollten wir unser sonstiges Leben so gestalten, daß Kinder darin mehr Raum haben? Vielleicht wollen und brauchen Kinder nicht so viel besonderes Programm, sondern einfach Menschen, die ihnen zuhören, sich für sie in-

teressieren und ihnen gute Freunde und Wegbegleiter sind. Menschen also, die bereit sind, sich Arbeit zu machen mit und für Kinder. Menschen, die als Mitarbeiter Gottes zur Verfügung stehen, damit sein Segen zu Kindern kommt. Jesus lädt uns ein, von Kindern zu lernen. Dabei erleben wir uns immer wieder selbst als Besenkte.

Gott hat versprochen, daß er seinen Geist auf Kinder ausgießen wird (Jes 44,3; Apg 2,17). Alle, die mit Kindern zu tun haben, werden dies erfahren. Deshalb ist die Bitte um den Heiligen Geist so wichtig, weil der Heilige Geist uns die Augen öffnet für das, was Gott uns mit Kindern schenkt und wozu er sie berufen hat.

*Rainer Rudolph*

aus: Mitarbeiterhilfe 2/92 »Kinder« bei: CVJM Gesamtverband, Im Druseltal 8, 3500 Kassel



# Action und Andacht

**10** Alles klar! David und Goliath, Josua vor Jericho oder Mose in Ägypten, spannende Geschichten von Daniel - da ist Action drin. Vielleicht auch noch die Story, als Petrus dem Knecht das Ohr abschlug. Scheinbar alles klar! Wirklich? Denn darum geht es nicht, es geht um mehr, nämlich um **Action während der Andacht**, um Andachten mit eigener Dynamik:

»Halt!«, wird jetzt mancher rufen, »Wo bleibt die Disziplin? Während der Andacht sitzt man still und ruhig im Kreis!«

»Warum eigentlich?«, hat mich einmal ein Kind in der Jungschar gefragt. Ja, warum eigentlich?

Sicher, manche Regeln sind sinnvolle Hilfen für Aufmerksamkeit und Konzentration. Vielleicht ginge es ja auch anders?

Wer agiert eigentlich während der Andacht? Der Mitarbeiter, der gut vorbereitet vor der Gruppe steht und auf alles eine Antwort zu wissen scheint? Könnte die Andacht nicht vielleicht auch im Miteinander von Kindern und Mitarbeitern geschehen? Kinder könnten selbst aktiv werden, die Andacht aktiv erleben, der Mitarbeiter steckt den Rahmen dazu ab. Und wie soll das gehen?

## Zum Ausprobieren

Ein **großer Koffer** steht in der Mitte des Jungscharraumes. Eine geheimnisvolle Geschichte rankt sich um ihn. Er ist alt. Wie er wohl zu uns kam? Sicher hat er viel erlebt.

Da beginnt ein Mitarbeiter eine Geschichte zu erzählen. Gegenstände, die er im Koffer findet, untermalen die Erzählung. Es ist die bekannte Geschichte aus Lukas 15, »... ein Mann hatte zwei Söhne...«.

Irgendwann bleibt der Erzähler stecken, alte Koffer sind vergeßlich. Wie die Geschichte wohl weitergeht? Die Frage wird an die Kinder weitergegeben. Eines will erzählen, es darf »aus dem Koffer« weitermachen. Die Gegenstände, die es benötigt, sind drin. Vielleicht wollen anschließend noch andere Kinder erzählen. Natürlich dürfen sie das. Irgendwann gibt es drei oder vier Variationen für den Schluß der Geschichte. Nun kann der Mitarbeiter verraten, wie es wirklich war.

## Thema mit Variationen

Es können auch die Kinder anfangen: »Da habt ihr einen Koffer, der Inhalt steht für eine Geschichte, erzählt mal!« Sicher werdet ihr dabei herzlich lachen. Im Anschluß kann der Mitarbeiter noch eine »besondere« Geschichte erzählen. Oder ihr spielt »aus dem Koffer«.

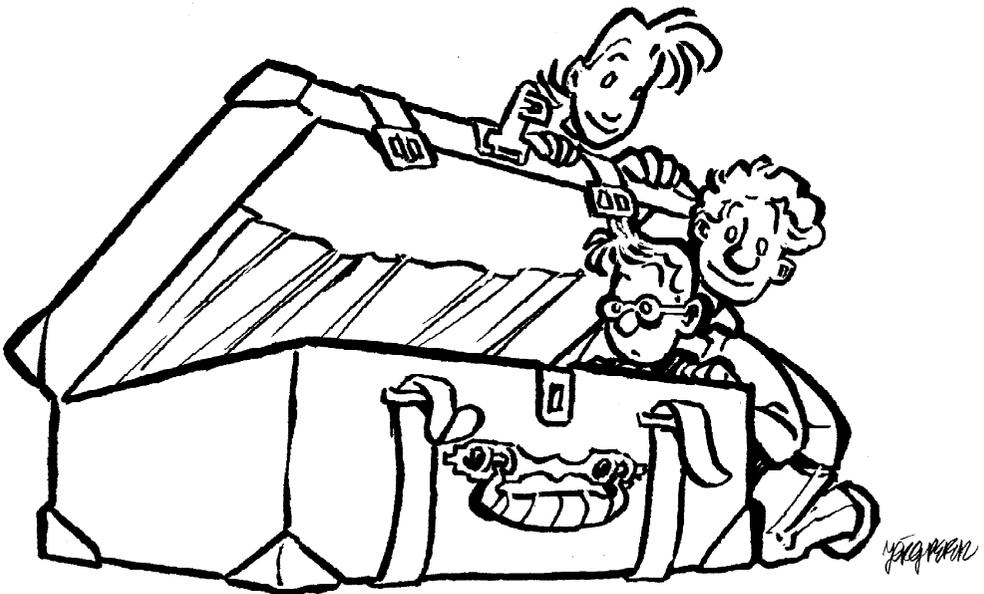
Sicher gibt es viele Möglichkeiten, Jungscharleins »Andachtsgeschehen« mit einzubeziehen. Für mich ist Jungschar und die Andacht in der Jungschar mehr und mehr Herausforderung.

Althergebrachte Formen und Methoden lassen sich oft nur noch mühsam einsetzen. Was ist dran? Was brauchen die Kinder, die einerseits einen stark ausgeprägten Bewegungs- und Erlebnisdrang besitzen, andererseits aber immer seltener in der Lage sind, Phantasie und eigene Ideen zu entwickeln?

Nehmt die Herausforderung an, vielleicht ist ein dynamischeres Andachtskonzept eine mögliche Antwort.

Probiert's aus, es lohnt sich!

*Christian Schmitt*





## - action - spiele -

Nach der langen Winterzeit drängen die Kinder wieder ins Freie hinaus. Laufen, Springen und Toben ist jetzt angesagt. Um diesem Bedürfnis Rechnung zu tragen, sollen einige Lauf-, Fang- und Ballspiele vorgestellt werden.

### 12 »Soft - Rugby« - ein Spiel zum Abhetzen

#### **Voraussetzungen**

Rugby-Ei (Leder oder besser Schaumstoff), Wiese, Markierungsmittel (Leine oder Sägespäne)

#### **Spielfeld**

Breite: ca. 1,5 m pro Spieler (Gesamtbreite des Spielfeldes ist das Tor)

Länge: Je nach Gegebenheit, je länger das Feld, um so mehr verausgaben sich die Spieler.

#### **Spielregeln**

1. Der rugbytypische Körperkampf ist untersagt und wird als Foul geahndet (Soft-Rugby!)

2. Das Ei wird in der **Vorwärtsbewegung nur getragen**. Rückwärts darf auch geworfen werden - Abspiel. (rück-

wärts zählt alles, was das Ei der gegnerischen Grundlinie nicht näher bringt.)

3. Erhält der »eiführende« Spieler einen Schlag auf den Rücken, muß er abspielen. (Es ist ratsam, 3... 5 Schritte zum Abbremsen sowie einen orientierenden Blick zuzugestehen.)

#### **Ziel**

2 Mannschaften, die beide versuchen, das Ei über die gegenüberliegende Grundlinie zu **tragen**.

#### **Bemerkung**

Erfahrungsgemäß dauert es einige Zeit, bis das Abspiel nach hinten klappt, weil es ja gegen die Bewegung und den Willen ist. Im Interesse des Spieles sollte aber konsequent abgepfiffen werden.

## »Basketball« - einmal anders

### Voraussetzung

Soft-Ball (ca. 25 cm Durchmesser), 2 Eimer, Wiese, Markierungsmittel (Leine oder Sägespäne)

### Spielfeld

Breite: ca 1 m pro Spieler  
Länge: 1,5 - ... 2-fache der Breite

### Ziel

2 Mannschaften, beide versuchen, den Ball in den gegnerischen Eimer zu werfen.

### Spielregeln

1. Wer den Ball hat, muß stehen bleiben und dann abspielen. Natürlich

darf der bestpostierte Mitspieler gesucht werden.

2. Der Ball darf nicht aus der gegnerischen Hand geholt werden. Das heißt, nur Zuspiele und Torwürfe abfangen. Fausten ist erlaubt.

3. Um den Eimer wird in 1,5 m Abstand ein Ring gezogen (Wurfbereich - für Stürmer und Verteidiger tabu). Er wird so angelegt, daß er von allen Seiten umspielt werden kann.

### Bemerkung

Der Spielleiter muß darauf achten, daß die Verteidiger den Wurfbereich nicht »zumauern«, weil im Gegensatz zum richtigen Basketball unsere Eimer unten stehen.



## Einhakfangen

### Ziel

Wie der Name sagt: Die Spieler haken sich mit den Armen ein.

### Regeln

Alle Mitspieler bilden Paare, die sich einhaken. 2 bleiben als Ausreißer und Fänger übrig.

Sie wechseln die Rollen, wenn der Fänger den Ausreißer abschlägt.

Sobald sich der Ausreißer bei einem Paar einhakt, kann er nicht mehr abgeschlagen werden. Dabei muß der Dritte im Bunde weglaufen, weil er jetzt der neue Ausreißer ist. Bei ungerader Spielerzahl oder großen Grup

pen kann auch mit 2 oder mehreren Fängern und Ausreißern gespielt werden. (Vorsicht: Durcheinander!)

### Varianten

1. Fänger darf sich auch ablösen lassen, durch vorher vereinbarte Kommandos wie »weg« oder »fang«.

2. Nach dem Einhaken wechseln die Rollen. Der bisherige Fänger wird Ausreißer und der Neue ist der Fänger.

### Bemerkung

Der Ausreißer muß oft wechseln, damit es ein Spiel für die Gruppen wird.



14

## Hasenjagd

Alle hocken in einer Reihe auf dem Boden mit abwechselnder Blickrichtung. Der Spieler an einem Ende der Reihe ist der Hase und der am anderen der Jäger. Dieser eröffnet die Jagd. Er kann in beiden Richtungen laufen, muß aber die eingeschlagene Richtung beibehalten. Der Hase darf sie beliebig oft wechseln. Die Chance des Jägers ist es, einem der Hockenden auf den Rücken zu klopfen und ihn mit dem Ruf: »Los« zum Jäger zu machen. Er kann wieder eine beliebige Richtung wählen, die er beibehalten muß. Der bisherige Jäger



hockt sich an seine Stelle. Eine Überlegung zum Ausprobieren ist es, den Hasen das Recht einzuräumen, sich ans Ende zu hocken und somit den Mitspieler am anderen Ende zum Hasen zu machen.

### **Bemerkung:**

Der Spielleiter sollte darauf achten, daß sich Hase und Jäger nicht zu weit von der Reihe entfernen.

## **Drachenschwanzfangen**

### **Voraussetzung**

Wiese (oder Waldlichtung), Tücher

### **Version 1 (für wenige auch gut spielbar):**

Alle Spieler bilden eine Reihe - den Drachen. Jeder hält sich an der Hüfte oder der Schulter des Vordermanns fest. Der Letzte bekommt das Tuch in den Hosenbund gesteckt - den Schwanz. Der Erste - der Kopf - versucht nun, den Schwanz zu fangen, also das Tuch in seine Hände zu bekommen. Danach nehmen andere die Position vorn und hinten ein.

### **Version 2 (für viele Spiele geeignet):**

Es werden mehrere »Dachen« benötigt. Günstig ist, ihn aus 5 bis 7 Kin-

dern zu bilden. Jeder darf jeden Schwanz fangen, nur nicht seinen eigenen. Wahlweise nach Punkten oder auf Zeit spielen.

*Matthias Grimm*



15

## **Jägerball**

### **Voraussetzungen**

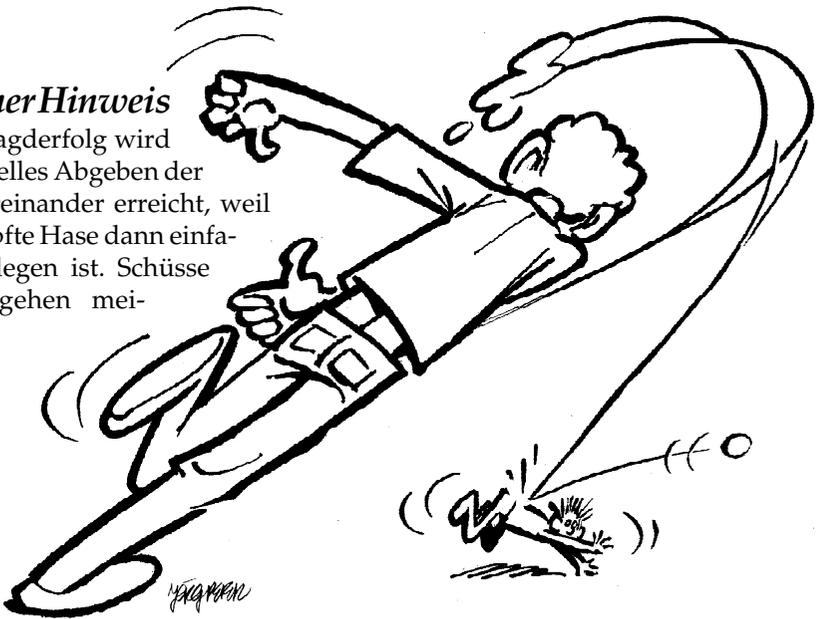
abgegrenztes Spielfeld (ca. 8 x 15 m), Ball

### **Spielidee**

Einer oder wenn über zehn Kinder dann besser zwei übernehmen zu Spielbeginn die Rolle der Jäger. Ihre Aufgabe ist es, die übrigen Mitspieler (die Hasen) abzuschießen. Der Jäger darf sich mit dem Ball maximal 3 Schritte bewegen und ohne Ball unbegrenzt. Die Hasen können sich immer frei bewegen. Wer abgeschossen ist, verwandelt sich in einen Jäger. Das Fangen des Balls rettet die Hasen nicht. Es zählt als abgeschossen.

## *Taktischer Hinweis*

Der beste Jagderfolg wird durch schnelles Abgeben der Jäger untereinander erreicht, weil der erschöpfte Hase dann einfacher zu erlegen ist. Schüsse einzelner gehen meistens fehl!



## *Andacht*

### *»Annehmen oder Abducken?« (Joh 5,24)*

**16** Darauf hatte die Jungschar schon lange gewartet. Heute sollte das Fußballspiel mit der Jungschar aus dem Nachbarort stattfinden. Die Niederlage vom letzten Jahr wollten sie diesmal auswetzen. Es waren extra zusätzliche Trainingsstunden angesetzt worden. Die Taktik ist viele Male durchgesprochen und manche Situation geprobt worden. Jeder kannte seine Position und wußte, wie er sich verhalten mußte.

Das Spiel bot, was man sich davon erwartet hatte: action im höchsten Grad. Klaus war der neue Stürmer, von dem man sich viel erhoffte. Eine Flanke braust von rechts in den Strafraum. Klaus faßt vor die Stirn. »Mit dem Kopf ran!« brüllt der Trainer. Aber was war das? Statt mit seinem Kopf den Ball ins Netz zu setzen, duckt Klaus plötzlich ab. Der Trainer rauft sich die Haare. »Das gibt es doch nicht! Haben wir so eine Situation nicht x-mal durchgesprochen und geübt?«

Wenn wir Gottes Wort hören, ist das doch auch so, als ob Gott uns seinen Ball zuspiele. Wie reagieren wir? Lassen wir sein Wort an uns heran und nehmen es ernst oder ducken wir ab, indem wir auf Durchgang schalten?

Jesus verspricht jedem, der auf sein Wort hört und sich darauf verläßt, das ewige Leben. Wer die Worte Jesu zur Richtlinie in seinem Leben macht, dem sagt er die ständige Gemeinschaft mit Gott zu. Das heißt doch, daß er mir immer nahe ist. So kann er mich trösten, stärken, mir Mut machen oder mich tragen, wenn ich schwach bin. Wer sich auf solche Zusagen (Vorlagen!) verlassen kann, trifft ins Tor.

*Dietmar Fischer*

# „Ja, wir sind mit dem Rad da!“



## Ein Vier-Wochen-Programm

Das ist eine Art »Live-Mitschnitt« von vier Wochen Jungschar in Chemnitz - Reichenbrand. Wir meinen, daß es ganz hilfreich ist, immer wieder einmal einige Wochen hintereinander thematisch einheitlich gestaltete Jungscharstunden durchzuführen. Unser Thema zwischen Winterferien und Ostern hieß »Ja, wir sind mit dem Rad da!« Andachten, Lieder, Spiele und Geschichten befaßten sich im weitesten Sinne mit dem Fahrrad. Andachten und Gestaltungsangebote werden getrennt in Blöcken abgedruckt, um eine universelle Kombination zu ermöglichen.

17

## Andachten

Die Andachten gehen von verschiedenen Fahrradteilen aus und wollen deren Funktionsweise in einen Bezug zum Leben mit Gott stellen. Wir haben dazu ausgewählt: Lampe, Lenker, Rad und Pedale.

## Die Lampe (Joh 8,12)



### 1. Einstieg

Der Einstiegsteil wird als Spiel gestaltet. Einem Kind werden die Augen verbunden. Danach wechseln alle die Plätze. Nun kann's losgehen. Durch Abtasten des Kopfes soll herausgefunden werden, wer vor unserem Kandidaten sitzt.

### 2. Überleitung

Es ist schon eine schwierige Aufgabe, die unser Kandidat zu lösen hat. Er wird denken: ohne Augenbinde wäre es eine Kleinigkeit. Da hat er sicher recht. Aber gibt es nicht viele Dinge, wo wir uns vorwärts tasten, ohne eine Augenbinde zu tragen? Viele Einflüsse stürmen auf uns ein, die wir kaum verarbeiten können: TV, Video, Illustrierte, ..., viele bunte Lichter, daß man fast geblendet ist.

Häufig verbreiten sie aber wenig Licht, eher Dunkelheit:

- Gewalt wird verherrlicht
  - Brutalität wird verharmlost
  - Neid und Gier werden geweckt
  - Die Phantasie mit viel Schutt belastet.
- Viele Lichter - aber die Dunkelheit nimmt zu. Da stand ein Trabi verlassen auf der Autobahnbrücke. Vom Fahrer keine Spur, denn er hatte sich in die Tiefe gestürzt. (Weitere oder andere aktuelle Beispiele sollten die Situation verdeutlichen.)

### 3. Die gute Nachricht

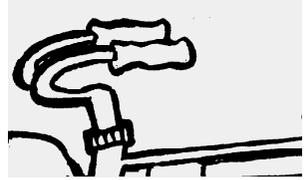
Es gibt ein Licht, das sich von den anderen unterscheidet. Jesus sagt: »*Ich bin das Licht der Welt.*«

Er ist das Licht. Nicht irgend eins, das heute aufblitzt und morgen verlöscht ist. Schon seit 2000 Jahren sind durch ihn Menschen froh, mutig und sogar heil geworden. Von ihm geht nicht Dunkelheit aus, sondern Leben. Er will dein Begleiter in der hellen - dunklen Welt sein. Jesus verspricht uns: »*Wer mir nachfolgt, der wird nicht in der Finsternis wandeln.*« Und in den Psalmen lesen wir: »*Dein Wort ist meines Fußes Leuchte und ein Licht auf meinem Wege.*« (Ps 119,105). Jesus ist kein Scheinwerfer, den jeder meilenweit sieht. Man muß bereit sein, auf sein Wort zu hören und sein Leben danach auszurichten. Es ist oft mühevoll, aber wer sich ihm anvertraut, darf gewiß sein, daß er Führung und Bewahrung erlebt. Ganz gleich, wie schwierig und verworren sein Weg ist. (Hier wäre es gut, wenn ein **Erfahrungsbericht des Mitarbeiters** gegeben werden könnte.)

## Der Lenker (Mt 4,17-19)

### 1. Einstieg

Es wird eine Geschichte erzählt, wo mehrere Jugendliche zu einem Freizeithaus fahren. Das Auto und ein Moped haben es bald erreicht. Das zweite Moped kommt viel später. Es hatte sich verfahren und war an der Grenze gelandet. Nachdem sich der Fahrer nach dem Wegerkundigt hatte, mußte er seine Maschine um 180° umdrehen und zurückfahren bis zur Stelle, wo er falsch abgebogen war.



### 2. Überleitung

Unser Leben ist wie eine Fahrt zu einem bestimmten Ziel. Die Kinder tragen Ziele ihres Lebens zusammen. Um sie zu erreichen, muß man sich nicht nur anstrengen, sondern auch **kluge Entscheidungen** fällen. Aber irgendwann passiert es trotzdem, daß eine Fehlentscheidung getroffen wird. Und so wird das Ziel nur auf Umwegen erreicht oder überhaupt nicht.

Das sind aber alles nur **Teilziele**, wo es nicht immer schlimm ist, mal ein Ziel zu verfehlen. Es gibt aber auch ein **Hauptziel** für das Leben: Bürger in Gottes neuer und ewiger Welt zu sein. Sind wir auf dem richtigen Weg dorthin (evtl. Umfrage bei den Kindern)?

Ich muß häufig feststellen, daß ich falsch »abgebogen« bin. Die Bibel sagt uns: »Es gibt keinen, der nicht davon abgewichen ist.«

### 3. Die gute Nachricht

Jesus fordert uns deshalb auf: »Ändert euer Leben. Gott will jetzt seine Herrschaft aufrichten und sein Werk vollenden.«

Jesus spricht zu den Menschen, die ihn umgeben, daß sie ihr Leben ändern sollen. Und als er am See Genesareth entlang geht und Simon Petrus und Andreas anspricht, da lassen sie ihre Arbeit liegen und gehen mit Jesus. So spricht er heute uns an - Mitarbeiter und Kinder. Er möchte, daß einmal Mitarbeiter und Kinder in seiner neuen Welt dabei sind, deshalb: **ändert euer Leben.**

### 4. Konsequenzen

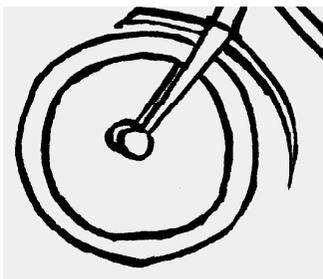
Bei Fahrzeugen gibt es zur Richtungsänderung eine Lenkeinrichtung. Im Leben gibt es etwas Ähnliches. **Lebensänderungen** geschehen hier auch nicht automatisch. Unser Wille ist gefragt. Jesus bietet uns Vergebung der Schuld an, aber wir müssen es wollen, damit sie im Leben erfahrbar wird.

Jesus will mein Leben lenken, aber ich muß es wollen, daß er da hineinreden darf. Letztendlich entscheiden du und ich durch unser Wollen, ob sich unsere Lebensrichtung ändert: zu Jesus hin oder von ihm weg.

## Das Rad (Joh 10,10b)

### 1. Einstieg

Ein Fahrrad wird auf Lenker und Sattel aufgestellt. Dann wird das Vorderrad zum Drehen gebracht und



die Frage gestellt: **Was ist das Wichtigste bei einem Rad?** Antworten sammeln. Die erwartete Antwort lautet: *Daß es sich dreht* (Achse oder Nabe sind auch nicht schlecht).

Beispiele:

- Rad auf Achse festgeschraubt oder geschweißt
- Man kann wie wild treten, ohne einen Zentimeter vorwärts zu kommen.
- Bericht von einem Motorradfahrer, bei dem das Rad blockiert hat.

### 2. Überleitung

*Frage: Worum dreht sich mein Leben?*

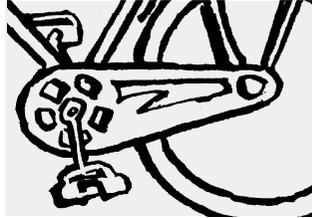
Antworten sammeln. Wenn Gott oder Jungschar aufgezählt werden, nachfragen, wie es gemeint ist. Häufig will man auch nur, daß Gott meine Wünsche erfüllt. Wir wollen im Mittelpunkt stehen, um uns soll sich alles drehen. Wo das ausbleibt, kommt es zu Enttäuschungen (bei unerfüllten Wünschen) oder zu Erfolgszwang (bei schlechten Zensuren) oder zu Ängsten und Minderwertigkeitskomplexen.

### 3. Die gute Nachricht

In deinem Leben muß es sich nicht ausschließlich um deine Wünsche und Erwartungen drehen, ebenso wenig um deine Ängste und Probleme. Jesus sagt: *Ich bin gekommen, daß du das Leben in vollem Umfang hast* (nach Joh. 10,10b). **Jesus** will in den **Mittelpunkt** deines Lebens hineintreten. Um ihn soll sich alles drehen. Ihn können wir um Hilfe in

unseren Ängsten und Problemen anrufen. Er gibt dir ein zufriedenes Leben, auch wenn andere viel mehr haben als du.

## Die Pedale (Lk 5,11 & Joh 20,19-23)



### 1. Einstieg

Frage: Was ist notwendig, daß die angeschriebenen Maschinen und Fahrzeuge arbeiten bzw. sich bewegen? Vor Stundenbeginn wurden folgende Begriffe angeschrieben:

Truck  
Kettensäge  
Ruderboot  
Rakete  
ICE  
Auto  
Elektroauto  
Flugzeug  
Bohrmaschine  
Tanker

Das Lösungswort ergibt sich aus den Anfangsbuchstaben: TRIEBKRAFT. Wem das zu einfach erscheint, der kann auch die Wortfolge verändern. Wir überlegen mit den Kindern, wie sich die Triebkraft bei den einzelnen Geräten auswirkt. Dabei stellen wir fest, daß das zwar sehr verschieden ist, aber immer eine bestimmte Aufgabe erfüllt wird.

### 2. Überleitung

Kinder stöhnen über Langeweile, Null-Bock-Stimmung. Es fehlt eine Trieb-

kraft, die Lebenslust und Tatkraft weckt.

### 3. Die gute Nachricht

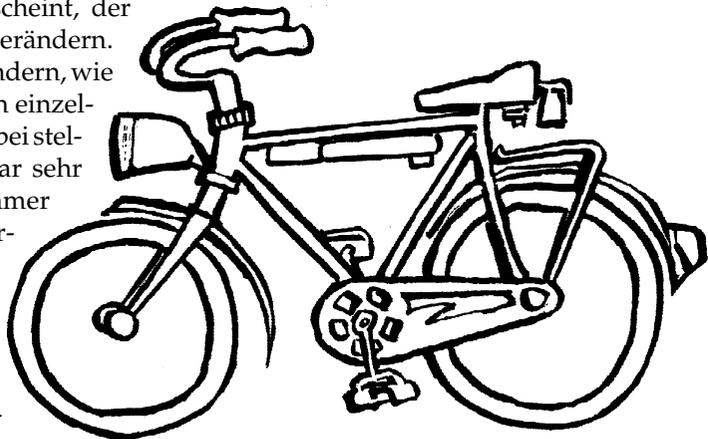
11 Männer haben Weltuntergangsstimmung, weil ihr Chef hingerichtet wurde, also Null-Bock im Quadrat. Sie selbst haben sich deshalb verbarrikadiert.

Und nun die **Wende**: Wie ein Blitz aus heiterem Himmel steht ihr Chef Jesus plötzlich mitten im Raum.

Er redet sie an: »Friede sei mit euch! Empfängt den Heiligen Geist!«

Was für eine Veränderung ist an den Männern zu erkennen? Mit Mut bezeugen sie ihren Chef Jesus. Von Ängstlichkeit und Langeweile ist nichts mehr zu merken.

Der **Heilige Geist** ist keine Sonderausrüstung der Apostel. Es ist ein **Geschenk Gottes für jeden, der ihn darum bittet** (Lk 11,13). Also kannst auch du ihn erbitten. Am besten jeden Morgen neu. So werden deine Tage bestimmt so spannend wie die der Apostel.



# GESTALTUNGSANGEBOTE

## 1. Woche

### 1.1. Aus der Geschichte des Fahrrads

Es ist gut, wenn die Kids etwas über die Geschichte ihres geliebten Fahrrades erfahren. Dazu sollte man sich in entsprechenden Sachbüchern informieren. Am besten ist es, sich ausgiebig in der Bibliothek umzusehen. Hier zwei Hinweise zu Sachbüchern:

- »So funktionieren Fahrzeuge« von Huck Scarry bei ars edition München  
- »Rund um die großen Erfindungen« von Karl Rezac, Kinderbuchverlag Berlin 1979 (nicht mehr im Handel noch erhältlich).

### 1.2. Luftballon - Puzzle - Quiz

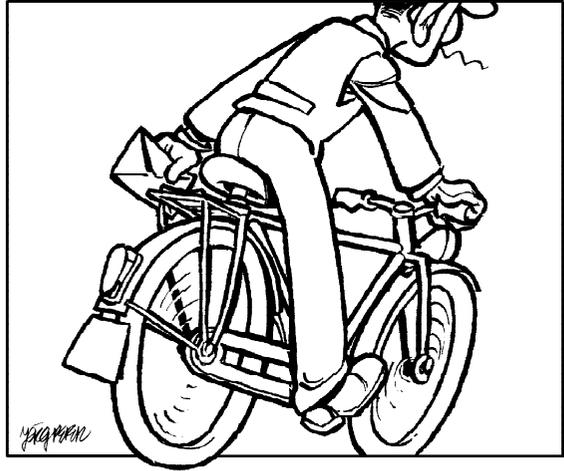
#### Vorbereitung

Jeder Mannschaft wird ein wie folgt präparierter Luftballon zur Verfügung gestellt:

- eine Frage auf einen Papierstreifen schreiben
- den Streifen in mehrere Teile zerschneiden (jeden in gleich viele)
- Streifenteile in Luftballon einfüllen.

#### Durchführung

- Luftballons um die Wette aufblasen, bis sie platzen
- Streifenteile in richtiger Reihenfolge zusammensetzen
- Frage beantworten.



Gut geeignet sind Fragen zur Geschichte des Fahrrads.

### 1.3. Lauftradrennen

#### Vorbereitung

- Von einem kleinen Kinderfahrrad die Pedalen entfernen. Je Gruppe ein Rad so präparieren.
- Rennstreckemarkieren.

#### Durchführung

Die Rennstrecke ist durch das Abstoßen mit den Füßen auf den Kinderfahrrädern zurückzulegen.

## 2. Woche

### 2.1. Schwebendes Kreuz

#### Vorbereitung

Es werden zwei Taue (je 4 m) in der Mitte so miteinander verknüpft, daß sie ein Kreuz ergeben mit gleichlangen Schenkeln von ca. 2 m.

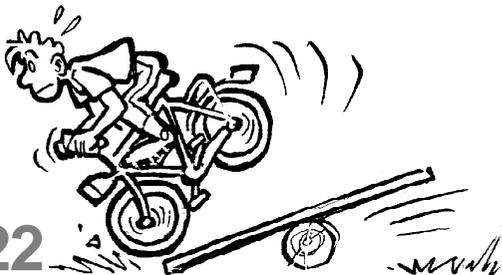
## Durchführung

Das Kreuz liegt ausgebreitet auf dem Boden. Vier Radfahrer nehmen je ein Ende auf. Nach dem Startsignal beginnen sie, im Kreis zu fahren und so das Kreuz in der Schwebelage zu halten. Wer schafft in einer bestimmten Zeit die meisten Runden?

### 2.2. Hindernisrennen

#### Erklärung der Hindernisse:

1. 2 Pfosten, ungefähr 10 cm Abstand, durch die man fahren muß
2. Wippe zum Überfahren



3. Tisch, auf dem Bälle verteilt sind - einen davon aufnehmen
4. Papierkörbe - Ball rein werfen - bei Treffer Zeitgutschrift (5 sec.)
5. zwischen zwei Bäumen ist in Kopfhöhe ein Strick mit nassen Lappen gespannt - darunter wegtauchen
6. Slalomfahrt durch Bäume (Stühle gehen zur Not auch)
7. + 8. Je 2 Kisten, über denen ein Brett liegt. Die Fahrer müssen anhalten und mit dem Fahrrad darüber steigen.

## 3. Woche: Sechstagerennen

### (Quiz ums Fahrrad)

#### Vorbereitung

Es werden Zweier-Mannschaften gebildet.

## Durchführung

### 1. Tag: Punktefahren

Aus dem Begriff RADFAHREN sind neue Worte zu bilden. Es kann umgestellt, oder/und es können Buchstaben weggelassen werden. Es ist nicht erlaubt, neue Buchstaben hinzuzufügen (aufschreiben lassen).

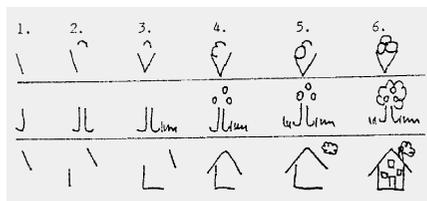
Zeit: 3 ... 5 min.

**Auswertung:** Gleiche Worte streichen, Restworte je 1 Punkt

### 2. Tag: Etappen-Fahrt

Die folgenden Bilder werden mit der einfachsten Form (1.) begonnen und in jeder »Etappe« weiter vervollständigt. In jeder Etappe werden alle Teams gefragt, was das sein soll.

**Bewertung:** 1. 16, 2. 8, 3. 4, 4. 2, 5. 1, 6. 0 Punkte



### 3. Tag: Verfolgungsfahren

Die Kinder sollen Städteketten bilden, bei denen jeweils der letzte Buchstabe der Anfangsbuchstabe der nächsten Stadt ist (aufschreiben).

**Startort:** Wohnort der Jungschar

Zeit: 3 ... 5 min

**Bewertung:** Buchstaben zählen lassen / jeder Buchstabe 1 Punkt

### 4. Tag: Querfeldein-Rennen

Jedes Team bekommt 2 Zettel, auf denen je 1 Gegenstand steht, den sie nach dem Startzeichen herbeischaffen müssen.

*Beispiele: Ziegelstein/Bibel, Schnürsenkel/1 DM-Stück, Grashalm/Taschentuch, Stuhl/Birkenblatt*

**Bewertung:** Schnellstes Team 10 Punkte, alle folgenden je 1 weniger

### 5. Tag: Zeitfahren

Jedes Team zählt innerhalb von 2 min. Begriffe zu einem Oberbegriff auf. Sie kommen nacheinander dran.

*Beispiele: Namen von Rennfahrern / Teile des Fahrrades / Fahrrad - Marken / zusammengesetzte Wörter mit Rad*

**Bewertung:** Jeder Begriff 1 Punkt

### Zwischenauswertung

Die Punkte der »5 Tage« werden addiert.

### 6. Tag: Kriterium

Nachdem wir den Zwischenstand kennen, beginnt das bestplatzierte Team mit der Schlußrunde. So haben die anderen Teams noch Zeit zum Training. Das Schlußlicht ist zuletzt dran.

*Aufgabe: Der Zungenbrecher »In Ulm und um Ulm und um Ulm herum« wird abwechselnd von den beiden Mitgliedern des Teams aufgesagt, bis ein Fehler auftritt.*

**Bewertung:** Jedes richtige Wort 2 Punkte. Der Erfahrung nach kann auch das Schlußlicht hier noch zum Sieger werden.



## 4. Woche: Rundstrecke mit Kontrollaufnahmen

**Start** erfolgt im 30-sec.-Abstand  
**Streckenlänge** ca. 1 km

Es müssen wenig benutzte Straßen und Wege ausgewählt werden. Kreuzungen und Abzweigungen sind gut sichtbar zu markieren.

**Kontrollpunkt 1:** Jeder erhält einen Fragebogen zur Beantwortung. Es sollten Fragen zu Verkehrsregeln und zum Rad sein.

**Kontrollpunkt 2:** Es sind praktische Aufgaben zu erfüllen, z.B. Fahrradschlauch flicken / Rad ein- oder ausbauen / Fahrradschlauch aufpumpen. Es ist gut, dort separate Schläuche bereitzustellen.



**Bewertung:** Fahrzeit stoppen einschließlich Aufenthalt an Kontrollpunkten. Fehler im Fragebogen ergeben 10 Strafsekunden.

*Dietmar Fischer/Matthias Schirmer/  
Uwe Hadlich*



# Schweißtropfen-Bahn

Dieser Programmpunkt eignet sich sowohl für das normale Jungscharprogramm als auch für besondere Veranstaltungen wie z.B. Jungschartag oder Zeltlager. Die einzelnen Stationen können noch ausgebaut und die Wege zu den einzelnen Stationen mit schweißtreibenden Elementen ausgefüllt werden.

24

Im allgemeinen sind die Spiele für **Mannschaften** à 3 bis 5 Jungscharler/innen ausgelegt, wobei man bemüht sein sollte, 4 oder 5 Mannschaften zu bilden.

Die Schweißtropfen-Bahn lässt sich auch mit einem **Waldspaziergang** verbinden, d.h. die Stationen sind an verschiedenen Punkten im Wald oder anderswo im Gelände aufgebaut. Alle Gruppen gehen gemeinsam zur nächsten Station, wobei die einzelnen Stationen nicht sehr weit auseinanderliegen müssen.

Zur besseren Auswertung und zum reibungsloseren Ablauf sollte ein **Wertungsbogen** erstellt werden.

	G1	G2	G3	G4	Wertung
Stat. 1 (Rückwärtslauf)					Zeit/Platzierung
Stat. 2 (Kniebeuge)					Anzahl/Platzierung
...					
Stat. 8 (Seilspringen)					Anzahl/Platzierung
Summe d. Plaz.:					

Aus den Ergebnissen werden die Plazierungen für jede Station berechnet. Die Plazierungen werden addiert und die Mannschaft mit der kleinsten Summe hat gewonnen.

Die verschiedenen Stationen werden abwechselnd in 2 Formen durchgeführt:

### **Form I: Staffel**

Jeder aus einer Mannschaft muß die Strecke 3mal absolvieren. Sind in einer Gruppe weniger Teilnehmer als in den anderen Gruppen, müssen die Teilnehmer aus dieser Gruppe entsprechend öfter die Aufgabe durchführen, um auf die gleiche Anzahl von Durchgängen zu kommen. Bei dieser Form können alle Gruppen gleichzeitig starten.

### **Form II:**

### **Dauer von 3 Minuten**

Welche Gruppe schafft in einer Zeit von 3 Minuten die meisten Durchgänge (z.B. Kniebeugen)? Einer aus der Gruppe fängt an und danach kann sich die Gruppe beliebig oft abwechseln, so daß immer einer aus der Gruppe die Übung macht. Es muß aber auch jeder aus der Gruppe für einige Zeit die Übung machen. Bei dieser Form starten 2 oder 3 Gruppen gleichzeitig, so daß es 2 Starts gibt, damit alle Gruppen an die Reihe kommen. Die Mitarbeiter oder ggf. Gruppenmitglieder aus nicht gestarteten Gruppen zählen die Punkte.



## **1. Rückwärtslauf (zum Aufwärmen)**

### **Form I**

Es wird bis zu einer Wendelinie (ca. 20 m entfernt) rückwärts gelaufen, dann um 180° gedreht und wieder zum Start - auch rückwärts - zurückgelaufen, wo nach einem Abschlag der/die Nächste startet.

## **2. Kniebeuge**

### **(Form II)**

Es ist darauf zu achten, daß die Arme die ganze Zeit waagrecht nach vorne gestreckt werden. Der Hintern muß bis auf die Fersen heruntergehen. Beim Aufrichten sind die Knie ganz durchzudrücken.

## **3. Auf einem Bein hüpfen**

### **(Form I)**

Bis zur Wendelinie ist auf dem linken und zurück auf dem rechten Bein zu hüpfen. Die Entfernung zur Wendelinie sollte ca. 10 m betragen.

## **4. Baumstamm stemmen**

### **(Form II)**

Ein ca. 1 m langer Baumstamm mit ca. 10 cm Durchmesser ist von Brusthöhe bis zur Streckung der Arme zu stemmen und dann wieder bis zur Brust abzulassen. Es ist darauf zu



achten, daß die Arme durchgestreckt werden. (Die zu stemmenden Baumstämme müssen gleich schwer sein!!!)

## 5. Sackhüpfen

(Form I)

Bis zur Wendelinie und zurück ist eine Strecke von ca. 30 m mit beiden Beinen in einem Kartoffelsack o.ä. durch Schlußsprünge zurückzulegen. Hierbei kann es auch über unebenes Gelände gehen.

## 6. Klimmzüge

(Form II)

An einem Ast oder einer Stange sind Klimmzüge zu machen. Evtl. kann man auch ein Seil in ausreichender Höhe sehr stramm befestigen. Kleinere Gruppenmitglieder sollten von den Mitarbeitern an die Stange gehoben werden.

## 7. Vierbeinlauf

(Form I)

Auf den Füßen und beiden Händen wird gelaufen,

wobei der Bauch nach oben zeigt (Entfernung zur Wendelinie 7-8 m).

## 8. Seilspringen

(Form II)

Die Reihenfolge sollte, wenn möglich, eingehalten werden, da auf eine abwechselnde Belastung von Armen und Beinen geachtet wurde, damit sich die einzelnen Muskelgruppen auch wieder erholen können. Außerdem empfiehlt es sich, Trinkstationen einzubauen, damit der Flüssigkeitsverlust ausgeglichen werden kann. Hierbei sollten aber nicht Unmengen getrunken werden, sondern nur ein Becher pro Person.

Material:

2 oder 3 Baumstämme - 1 m lang, 10 cm Durchmesser, Kartoffelsäcke, evtl. Seile für Klimmzüge, 2 oder 3 Sprungseile.

### Schweißtreibende Elemente

zwischen den einzelnen Stationen könnten sein:

- 3-Bein-Lauf (2 Gruppenmitglieder)
- Schubkarrenlauf (2 Gruppenmitglieder)
- Huckepack-Lauf (2 Gruppenmitglieder). Einer aus der Gruppe wird bis zur nächsten Station auf dem Rücken getragen
- Alle Gruppenmitglieder sind durch ein Seil verbunden





- **röm. Wagen** (3 Gruppenmitglieder). Eine(r) hält sich an der Hüfte des/der Vordermanns/frau fest; ein(e) Dritte(r) steigt auf den Rücken des Hintermanns/frau.

- **Erste-Hilfe-Transport** (3 Gruppenmitglieder). Zwei bilden mit ihren Händen einen Sitz - mit einer Hand das Handgelenk einer anderen Hand anfassen -, ein(e) Dritte(r) wird auf diesem Sitz getragen

- Auf den **Füßen und Händen** bis zur nächsten Station. Rücken zeigt nach oben (2 Gruppenmitglieder).

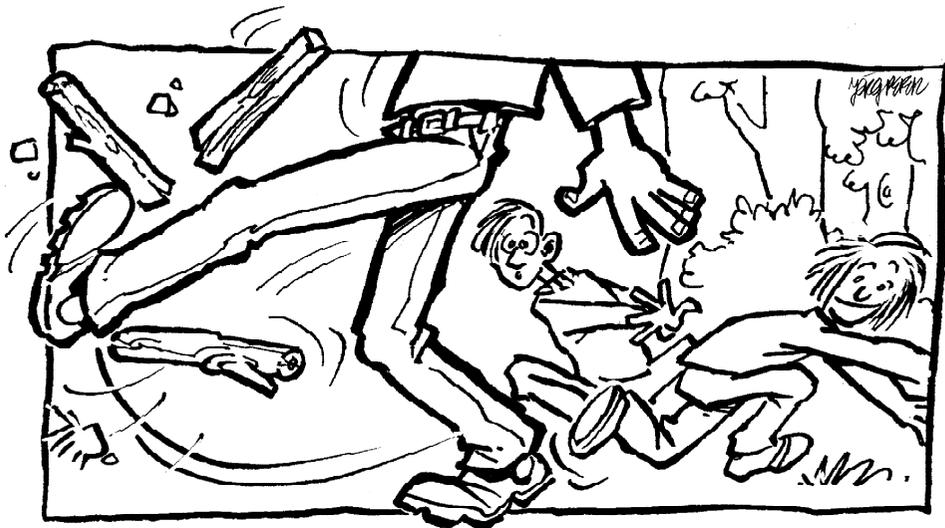
Bei diesen Wettkämpfen gibt es für die beiden ersten Gruppen einen **Bonuspunkt**. Die Bonuspunkte werden bei der Summe der Plazierungen abgezogen.

## *Andachtsvorschlag:*

### *Jesus im Garten Gethsemane (Lk 22,39-46)*

3 Jahre lang hat Jesus auf der Schweiß-tropfenbahn gerackert. Viel Durst und Staub haben ihm zu schaffen gemacht. Mancher Anfechtung mußte standgehalten werden. Jetzt, wo sich die Bahn ihrem Ende nähert, da kostet sie Schweiß, der sogar in Form von Blut austritt. So mühsam ist der Kampf, um den Tod zu besiegen. Dort im Garten Gethsemane ist die letzte Übung. Jesus weiß, daß jetzt die Entscheidung fällt. Er will für die Schuld der Menschen sterben, für meine Schuld und blickt dem Tod ins Auge. Er betet: »Nicht mein, sondern dein Wille geschehe« und wird ganz neu gestärkt. Jesus kann jetzt seinen Weg bis zum Ziel gehen. Das Ziel ist der Ostermorgen, der Sieg über den Tod. Ich darf leben, weil Jesus auch für mich Bluts-tropfen geschwitzt hat.

*Stefan Bingel*



# »Oldies but Goldies«

## Bewährte Jungscharspiele für Wald, Bach und Wiese

**28** Die »gute alte Zeit« ist wieder in: Oldtimer sind nicht nur begehrte Sammelobjekte, sondern werden auch benützt und eingesetzt: Autos, Motorräder, Lokomotiven, Züge, Möbel, Geschirr, Gebrauchsgegenstände. Aber auch Handwerksgeräte, Musikinstrumente, Kleidungsstücke u.a.m. In diesen modernen Trend passen vielleicht auch alte Kinderspiele, die »oldies but goldies« sind. Das Erlebnis, das bei mir wie eine Initialzündung wirkte, ist etwa zehn Jahre alt:

Bei einer Jungscharfreizeit für Jungen in den Osterferien waren wir nachmittags mit mehreren Kleingruppen im Wald. Alle Gruppen hatten vereinbart, nicht vor einer bestimmten Zeit ins Freizeithem zurückzukehren. Meine Gruppe hatte ihre Aufgabe zügig in Angriff genommen und überraschend schnell gelöst. Bis zum vereinbarten Treffpunkt im Freizeithem war noch über eine Stunde Zeit. Was konnten wir jetzt unternehmen, um die Jungen sinnvoll zu

beschäftigen? Da erinnerte ich mich an die eigene Jungscharfreizeit, etwa zehn Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges. Wir hatten damals viel Zeit zum Spielen; aber kein Geld, um Spielgeräte zu kaufen. Die mußten wir selber erfinden, entwickeln und ausprobieren. Eines davon war das »Pyramiden-Treten«. - Das stellte ich der spieleifrigen Gruppe vor, die es mit Begeisterung aufnahm und später immer wieder spielen wollte.

### Was man machen kann:

1. Diese Spielvorschläge eignen sich vor allem für **Jungschargruppen in ländlichen Gebieten**. Für Gruppen aus Städten besteht aber immerhin die Möglichkeit, diese Spielvorschläge in das Ferienprogramm oder auf Freizeiten einzuplanen.
2. Mit diesen Spielvorschlägen kann man bei günstigen Voraussetzungen

das Programm eines **Nachmittages**, wenn nicht sogar das eines ganzen Tages füllen!

3. Jedes dieser Spiele läßt sich durch einen **werbewirksamen Slogan** attraktiv »verkaufen«. Das ist für die Werbung und für das Monatsprogramm wichtig. Beispiele:

**1 Der Kampf um die Pyramide.**

**2 Mit der »Santa Maria« auf großer Fahrt.**

**3 Duell im Wiesengrund.**

**4 Schatzsuche im Silberwald**

4. Besonders Mädchengruppen werden in dem Buch von Johanna Moll: Alte Kinderspiele, Eugen Ulmer Verlag Stuttgart, 1988, viele Anregungen finden -siehe Buchtips.

## **1. Pyramiden-Treten (Bannemann)**

### **Spielidee:**

Drei etwa gleichlange Aststücke werden schräg zusammengestellt, so daß sie sich oben mit der Spitze berühren und unten jeweils so viel Platz lassen, daß man mit einem Fuß dazwischentreten kann, ohne sie umzustoßen: Fertig ist die Pyramide!

Nun ist noch ein Freiwilliger zu finden, der die Pyramide zu bewachen und die anderen zu suchen hat. Alle anderen verstecken sich im Umkreis von ca. 30 m, während der »**Wächter**« mit geschlossenen Augen laut und langsam auf dreißig zählt und dann ankündigt: »**Ich komme!**« Jetzt muß der Wächter die anderen suchen. Hat er einen entdeckt, geht er zur Pyramide zurück, steckt die Hälfte seines Fußes in den Zwischenraum und ruft: »**Martin gebannt!**« Ist Martin richtig erkannt wor-

den, muß er aus seinem Versteck herauskommen und sich in ein paar Metern Entfernung von der Pyramide ins Grassetzen oder hocken. Er ist nun »gebannt« und muß so lange dort bleiben, bis er von einem anderen befreit wird. Hat sich der Wächter getäuscht und war es gar nicht Martin, sondern Rolf, geht das Spiel einfach weiter.

Der Wächter muß so lange suchen, bis er alle gefunden und gebannt hat. In der Regel gelingt ihm das nicht auf Anhieb, jedenfalls nicht beim ersten Mal. Denn wenn sich der Wächter auf seiner Suche weit genug von der Pyramide entfernt hat, - was er auch wirklich tun sollte, damit die anderen überhaupt eine Chance haben, an die Pyramide heranzukommen! - verläßt plötzlich der, der sich inzwischen nahe genug an die Pyramide heranschleichen konnte, sein Versteck, rennt auf die Pyramide zu und versucht, mit einem kräftigen Fußtritt die **Aststücke der Pyramide auseinanderzuschlagen**. Gelingt das, dann sind alle bis dahin »gebannten« Mitspieler wieder frei und dürfen sich erneut verstecken. Gelingt ihm das nicht, wird auch der Angreifer vom Wächter gebannt und dessen Suche geht weiter. Wurde die Pyramide erfolgreich zerstört, muß der Wächter die drei Teile zusammensuchen und sie am alten Ort wieder aufbauen. Genau in dieser Zeit können sich die Mitspieler wieder verstecken. Steht sie wieder, sagt der Wächter: »**Stop! Ich komme!**« und kann dann jeden »bannen«, der noch unterwegs ist und von ihm erkannt wird.

Das Spiel ist aus, wenn der Wächter alle Mitspieler finden und bannen

konnte, oder wenn es den Mitspielern gelang, die Pyramide dreimal zu zerstören. Dann wird ein anderer zum Wächter bestimmt und das Spiel geht in eine neue Runde.

### **Was fasziniert an diesem Spiel?**

Es hat eine einfache Spielidee und ist ohne besonderen Aufwand spielbar. Außerdem hat jeder die Chance, aktiv ins Spielgeschehen einzugreifen und mit etwas Glück auch andere zu befreien. Der Reiz, sich verstecken zu dürfen, um dann plötzlich und überraschend vor dem Wächter und seiner Pyramide aufzutauchen, tut ein übriges.

### **Was braucht man für die Durchführung?**

Man braucht ein geeignetes Gelände: möglichst dichten Wald, und hier eine kleine Lichtung, eine Wegkreuzung, eine nicht zu abschüssige Böschung o.ä. Man braucht außerdem etwa drei gleich lange Holzstöcke, evtl. Astgabeln, etwa so lang und so dick wie der Unterarm des kleinsten Mitspielers. Die Stöcke kann man sich von Ästen abbrechen, die im Wald herumliegen- und schon kann es losgehen.

### **Anmerkungen:**

1. Wenn die Spielidee erst mal verstanden ist, macht das Spiel viel Freude. Bei Bedarf kann man ja erst mal mit einer Proberunde beginnen. Später hat man dann meist Mühe, das Spiel zu beenden, weil ja noch so viele auch drankommen möchten. Man sollte es trotzdem nicht zu lange spielen. Besser ist, es abzubrechen, solange es noch Spaß macht. Dann kann man es bei einer anderen Gelegenheit immer wieder einsetzen.

2. Bei fremden Gruppen, in denen sich die Teilnehmer (noch) nicht mit Namen kennen, kann man vereinbaren, daß der Wächter die gesuchten Personen auch anhand ihrer Kleidung identifizieren kann: »Der mit der roten Mütze« oder »der mit dem grünen Anorak« usw.

## **2. Boots-Regatta**



### **Material:**

- Für jeden Mitspieler ein einfach zugeschnittenes Holzbrettchen, ca. 8-10 cm breit und ca. 20 cm lang (möglichst Abfallholz vom Schreiner besorgen!); evtl. lange Stangen.
- Dicke, wasserfeste Kreide oder Filzschreiber.,

- Start- und Ziellinie;
- Stoppuhr und Starterliste zum Notieren der Zieleinläufe;
- kleine Preise für die Sieger.

Außerdem: einen Bach mit ausreichend fließendem Wasser, möglichst wenig »Staustufen« oder Steine, stattdessen eine gute Strömung, damit die »Boote« umgehend ihr Ziel erreichen können und nicht zu oft auf Grund laufen.

### **Spielvorbereitung:**

Jeder Mitspieler bekommt ein **Brettchen**, das er mit wasserfester Kreide oder Stiften nach eigenen Vorstellungen bemalen und gestalten kann. Sonst darf am Brett nichts verändert werden, damit für alle die gleiche Ausgangslage besteht.

Als **Kennzeichnung** genügt evtl. die fortlaufende Numerierung oder die Anfangsbuchstaben des Mitspielers. Sie müssen sowohl auf der Vorder-, als auch auf der Rückseite groß und deutlich zu sehen sein.

### **Spielidee:**

Alle Mitspieler stellen sich am Start auf (Brücke, Steg, Kurve u.a.). Beim vereinbarten **Startkommando** werfen alle gleichzeitig ihr Boot in den Bach. Nun darf der »Bootseigner« von außen nicht mehr eingreifen. Sein Boot muß aus eigener Kraft den Weg zum Ziel finden. Der Besitzer kann lediglich am **Bachrand** entlanglaufen und seinem Boot gut zureden, damit es beim Zieleinlauf eine gute Platzierung erhält. Nach 2-3 km ist das Ziel erreicht. Hier gibt es eine Punkte-Wertung, die die Reihenfolge der Ankunft der Boote im Ziel berücksichtigt. Nachdem die Ergebnisse des ersten Laufs notiert sind, geht es wieder

an den Start. Ein **neuer Durchgang** kann beginnen, dem sich je nach Zeit, Wetter und Interesse der Teilnehmer noch eine weitere Runde anschließt.

### **Reglement-Varianten:**

- Man kann erlauben, daß jeder Bootsbesitzer sein Boot bei unfreiwilligen Stopps durch Untiefen oder andere Hindernisse mit einer **langen Stange wieder flottmachen** darf. Es ist dabei nur erlaubt, sein Boot aus einer wirklich ausgewogenen Lage freizustupsen und es wieder in die Strömung zurückzuführen.

- Es ist **nicht erlaubt**, mit der Stange einzugreifen, bloß um seinem Boot einen besseren Platz zu verschaffen oder einen Mitkonkurrenten wegzustoßen.

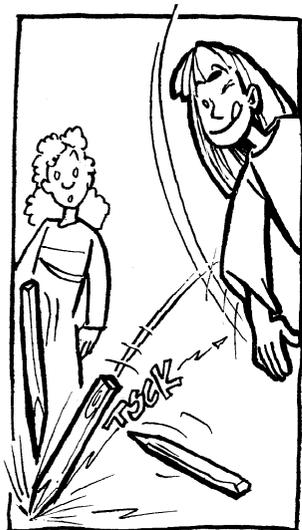
- **Schiedsrichter** überwachen die Aktionen vom Ufer aus und notieren sich evtl. unerlaubte Eingriffe, die dann als Minuspunkte bei der Wertung zu Buche schlagen.

- **Wertung:** Bei mehreren Läufen wird die jeweils erreichte Platzierung des Zieleinlaufs addiert. Der Teilnehmer, der am Ende die niedrigste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

### **Anmerkungen:**

1. Vorsicht, wenn in dem infragekommenden Bach Fische eingesetzt sind! Dann erst beim Pächter um Erlaubnis fragen, ob das Spiel in diesem Bach stattfinden darf.

2. Es ist selbstverständlich, daß wir die »Boote« nach Schluß des Wettbewerbs nicht im Bach oder in der unmittelbaren Umgebung zurücklassen, sondern sie wieder mitnehmen. Sie werden u.U. für einen weiteren Durchlauf im nächsten Jahr aufbewahrt oder im Lagerfeuer verbrannt.



### 3. Kurzschwert- Kampf; schwäbisch: »Spachteln«

#### **Material:**

Für jeden Teilnehmer einen 40-50 cm langen Stock, höchstens 3-4 cm dick. Der Stock wird an einer Seite angespitzt, das andere Ende muß einen möglichst glatten Handgriff haben (sonst Verletzungsgefahr der Handfläche!)

#### **Gelände:**

Möglichst große Wiese mit feuchtem Boden (Lehm oder Löß ist am besten geeignet).

#### **Spielidee:**

Einer beginnt, sein »Kurz-Schwert« (Stock) an einer vorher verabredeten Stelle mit einer Hand und der Spitze nach unten in den Wiesenboden hineinzuschlagen; so daß er stecken bleibt. Die anderen versuchen nun reihum, diesen ersten oder einen der folgenden Stöcke **herauszuschlagen**, indem sie den eigenen so nahe und so kräftig wie möglich an den/die anderen Stöcke plazieren,

daß diese ihren Halt verlieren und umfallen. Fällt ein Stock nur um, bleibt aber mit der Spitze stecken, gilt er noch nicht als »gefallen«. Nun hat der nachfolgende Spieler Gelegenheit, ihn mit einem gezielten Hieb zu treffen und für alle sichtbar zu bewegen. Gelingt das - und steckt der eigene Stock dabei fest im Boden! - kann der Angreifer **Punkte machen**. Das geht so:

Der siegreiche Angreifer nimmt seinen Stock in die Hand, legt den oder die fremden Stöcke kreuzweise auf seinen eigenen und schleudert sie so weit wie möglich auf die Wiese hinaus (Er darf sie bis zum Abwurf mit der Hand in dieser Stellung festhalten.) Die Spieler, denen die weggeworfenen Stöcke gehören, rennen los, um sie zu suchen und so schnell wie möglich an den Spielplatz zurückzubringen. Hier schlägt jeder seinen Stock in den Boden. Sobald der letzte steckt, muß der Angreifer aufhören, Punkte zu zählen.

Der Sieger konnte inzwischen Punkte sammeln. Das geht so: Solange die Verlierer unterwegs sind, um ihre Stöcke zu suchen und zurückzubringen, schlägt er seinen Stock so oft wie möglich in den Boden. Steckt er, zieht er ihn wieder heraus, um ihn erneut einzuschlagen. Jedes Mal, wenn der Stock im Boden stecken bleibt, zählt das einen Punkt. Das geht so lange, bis der letzte Verlierer zurück ist und seinen Stock eingeschlagen hat.

Jeder Spieler zählt die selbst erzielten Punkte eines Durchgangs zusammen. Wer zuerst 30 (oder 40, 50 usw.) erzielt hat, gewinnt diese Spielrunde. Nun kann das Spiel von neuem starten. Es beginnt natürlich der Gewinner der letzten Runde.

## Anmerkung:

Bei diesem Spiel ist klar: Hier sind die dicken Prügel im Vorteil. Gegen sie können dünne Stäbe kaum etwas ausrichten. Deshalb sollte darauf geachtet werden, daß die Stücke möglichst einheitlich groß und dick sind. Oder es wird von Anfang an vereinbart, daß die dünnen Stäbe länger sein dürfen, die dicken dafür merklich kürzer sein müssen.

## 4. Schatzsuche

### Materialbedarf:

1. ca. 20-25 verschieden große und dicke Bretterstücke aus Holzabfällen.
2. Eine große Kiste oder Karton, in dem alle Stücke unterzubringen sind.
3. Flatterband o.ä. zum Kennzeichnen des Spielbereichs.
4. Papier und Schreibstift zum Notieren der Ergebnisse.
5. Ein geeignetes Waldstück.

### Spielidee:

Es gilt, in einem abgegrenzten Waldstück innerhalb einer bestimmten Zeit



möglichst viele Schätze (= Holzstücke) zu finden, die dort versteckt wurden. Die auf den Holzstücken geschriebenen Punkte werden addiert. Gewonnen hat die Gruppe, die innerhalb der festgesetzten Zeit die höchste Punktzahl erreicht.

### Spielvorbereitung:

Die Bretterstücke werden in Fünferschritten mit den Zahlen von 5 bis 50 beziffert. Dabei kann das kleinste Brett eine große Zahl, zum Beispiel 50, das

größte auch eine kleine Zahl, zum Beispiel 5, erhalten. Natürlich können Zahlen auch mehrfach vorkommen. Das hängt von der Anzahl der Bretter ab, die wir einsetzen wollen. Vielleicht kann auch schon der Spielbereich im Wald abgegrenzt werden.

Alle bezifferten Teile werden in die große Kiste / Karton gelegt. Wichtig ist, daß sie von außen nicht eingesehen werden können. Nun werden zwei etwa gleichstarke Mannschaften gebildet, die später gemeinsam starten werden.

Inzwischen sind zwei Helfer oder Mitarbeiter mit der großen Kiste unterwegs. Sie haben die Aufgabe, die Bretterstücke in einem vorher abgesteckten Waldgebiet zu verstecken: an Bäumen, im Gestrüpp, in Baumwurzeln, im Moos usw.

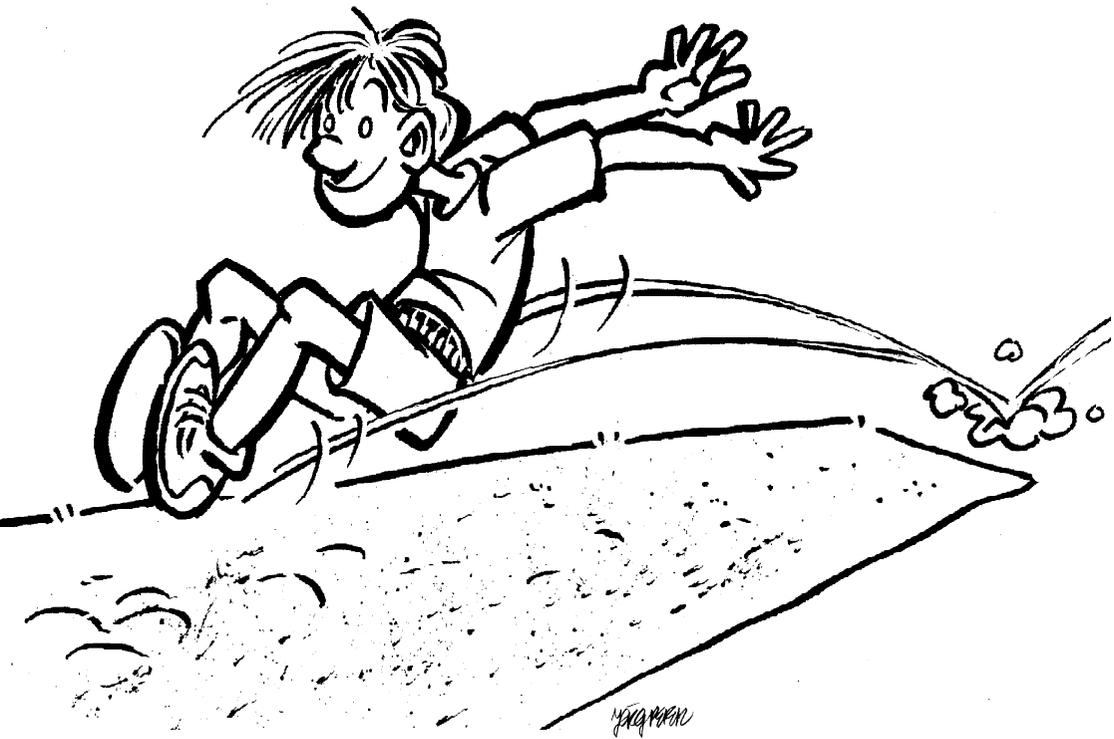
Bedingung: Jedes Teil muß mindestens zu einem Drittel seiner Fläche sichtbar sein! Es darf also nicht im Laub oder in der Erde verbuddelt werden.

Zuletzt wird auch noch die leere Kiste / der Karton versteckt. Wer sie findet, erhält pauschal 20 Sonderpunkte.

### Spielverlauf:

Nach einer bestimmten Wartezeit (ca. 10-15 Minuten) dürfen die beiden Gruppen mit der Schatzsuche beginnen. Jedes Stück wird einzeln von dem, der es gefunden hat, beim Spielleiter abgegeben, der dafür der entsprechenden Gruppe die Punkte gutschreibt. - Wenn noch Zeit ist, kann der Finder erneut auf die Suche gehen. Nach ca. einer halben Stunde ist die Suche abgeschlossen. Vielleicht ist noch Zeit für einen zweiten Durchgang.

Rudi E. Hoffarth



## 34 Jungschar-Sportschild

*Freude und Spannung trotz Regen beim Jungschar-Sportschild 1992 in Bünde. Am Samstag im Stadion Bünde stehen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und schauen mit angstvollen Blicken zum Himmel. Ihre bange Frage ist, wann wird es aufhören zu regnen? Um 11.00 Uhr steht fest, es hört wohl kaum auf zu regnen. So begann seit 20 Jahren zum erstenmal eine Westbundmeisterschaft im Jungschar-Sportschild in einer Sporthalle. Dies alles aber tat den Meisterschaften keinen Abbruch. In fairen Wettkämpfen kämpften neun Mädchen- und 14 Jungmannschaften aus den Kreisverbänden des Westbundes um den Siegerpokal.*

*Da gab es einen Spielparcour zu biblischen Berufen am Samstag und einen Jungschar-Gottesdienst mit Arno Backhaus am Sonntag. Diese Rahmenprogramme sind das Salz in der Suppe beim Jungschar-Sportschild. Am Sonntag stand dann das Ergebnis fest. Bei den Mädchenmannschaften wurden die Mädchen von Hirzenhain Westbundsieger, gefolgt von Friedensdorf, Hemer, Altenvoerde, Stein-Salzburg, Müllheim-Styrum, Harscheid, Ratingen und Wilsbach. Zum fünften Mal siegte bei den Jungen Stein-Salzburg. Es folgten Eibelshausen, Gummersbach, Schnathorst, Hemer, Lösenbach, Reiskirchen, Hohenahr, Mukum, Bad Ems, Tackenberg, Wilsbach, Schwelm, Ennigloh.*

Mit dem *Jungschargruß* »Mit Jesus Christus mutig voran« wurden am Sonntag alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen auf den Weg in ihre Heimatorte entlassen.

Friedel Maikranz

So sieht der Bericht von den Jungscharsportschild-Meisterschaften des CVJM-Westbundes 1992 aus.

## **Jungschar-Sportschild, was ist das denn eigentlich?**

Zuerst einmal ist es ein sportlich-spielerischer Wettkampf der CVJM-Jungscharen. Der Wettkampf besteht aus (und das ist auch die Reihenfolge):

1. einem leichtathletischen Dreikampf (Weitsprung - Schlagballwerfen - 50/75 m-Lauf)
2. einer 8 x 75 m Pendelstaffel
3. einem Indiacaturnier.

Der Dreikampf und die Pendelstaffel werden bei den Westbundmeisterschaften am **Samstag**, das Indiacaturnier am **Sonntag** ausgetragen. Dazu gehört aber auch das sog. »Rahmenprogramm«. Ein fetziger **Jungscharabend** am Samstag und ein **Jungschar-Gottesdienst** am Sonntagmorgen.

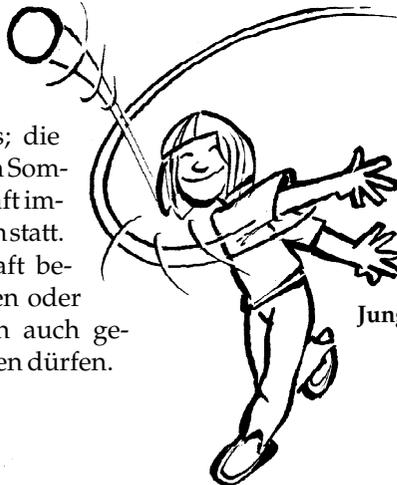
Die Teilnehmer/innen bei diesen Meisterschaften qualifizieren sich bei den Kreisverbands-Meisterschaften des Westbundes; die finden in der Regel vor den Sommerferien, die Meisterschaft immer nach den Sommerferien statt. Eine Jungschar-Mannschaft besteht aus 8 bis 10 Mädchen oder Jungen; demnächst sollen auch gemischte Jungscharen starten dürfen.

Beim leichtathletischen Dreikampf wird nach den Punkten für die Bundesjugendspiele entschieden. Über die Platzierung entscheidet die Gesamtpunktzahl der besten 8 Jungscharler/innen einer Mannschaft.

Bei der **8 x 75 m-Staffel** entscheidet die von der Staffel gelaufene Zeit über den Platz, und beim Indiacaturnier spielen wir alle Plätze aus, so daß zum Schluß die besten Platzierungen in allen drei Wettbewerben über »Sieg und Niederlage« entscheiden. - Aber eigentlich habe ich noch keine Niederlagen und Verlierer erlebt, denn für alle Jungscharen war das »*Erlebnis mehr als Ergebnis*«.

Um attraktiv zu bleiben, überlegen wir auch einige Veränderungen: Es soll zwar bei drei Wettbewerben bleiben, aber der leichtathletische Dreikampf und die Pendelstaffel sollen zu einem Wettkampf zusammen gewertet werden; dafür soll aber ein »**Jungschar-Bibel-Quiz**« zur Erhöhung der Chancen weniger sportlicher Jungscharen als zusätzlicher Wettbewerb mit aufgenommen werden.

Günter Wacker



Wenn Ihr auf den Geschmack gekommen seid, könnt Ihr Euch gerne bei uns melden:

**Jungschar-Sportschild des CVJM**

Friedel Maikranz  
Postfach 202020  
5600 Wuppertal 2



36

## PROJEKTJUNGSCHAR in der Stadt

Die Idee, eine »normale« Jungschar in eine Projektjungschar umzuwandeln, entstand aus verschiedenen Überlegungen:

- **Wo** gibt es noch Mitarbeiter, die über lange Zeit eine Gruppe leiten? Wie kann ich Menschen ansprechen mitzumachen, die sich zeitlich nur bedingt festlegen wollen oder können?

- **Warum** kommen so wenig Kinder in die Jungschar, während sie bereit sind, Kurse in der Familienbildungsstätte oder VHS zu belegen? Kann ich etwas Qualifiziertes anbieten?

- **Wie** kann ich in einer Gruppe ein Gruppengefühl aufbauen? Könnte es das

Interesse an einer Sache, einem Projekt sein?

Wir machten die **Probe auf's Exempel** und luden alle in den Innenstadtgemeinden wohnenden Kinder ein zu: 1 Monat »**Sport**« (sprich: Schwimmengehen, Kegeln, Schlittschuhlaufen, Olympiade) und

1 Monat »**Experimente**«. »Wir eröffnen ein eigenes Chemielabor«

Die Resonanz war verblüffend: statt der üblichen 3 - 4 Kinder standen auf einmal 28 Kinder da.

Engagiert war in diesem Monate ein Chemie-Student dabei, der das »Chemielabor« organisierte. Er hatte sich nur für diesen einen Monat festlegen müssen (war aber so begeistert, daß er weiterhin mitgearbeitet hat!), und das bot ihm die Chance zum Einstieg.

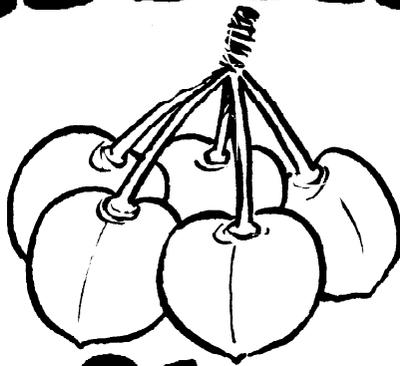
*Wichtig an dieser Art der Jungschar ist aber dennoch, daß 1 - 2 Mitarbeiter langfristig dabei sind, um die Kontinuität zu wahren und die Fremdheit zu nehmen.*

*Birga Boie-Wegener*

## WEITERE IDEEN FÜR MONATLICHE PROJEKTE

- ⇒ **Wir erobern unsere Stadt (Stadtspiele)**
- ⇒ **Salatbar (Obst-, Wurst-, Paprikasalat)**
- ⇒ **Sommerliche Unternehmungen  
(Schwimmen, Eisessen, Radtour, Grillen,  
Stocherkahnfahren)**
- ⇒ **Holzarbeiten  
(Schiff, Bären-Wanduhr, Segelflieger)**
- ⇒ **Unterwegs per Fahrrad**
- ⇒ **Herbstliches  
(Drachen, Laterne, Wanderung)**
- ⇒ **Wir basteln Weihnachtsgeschenke**
- ⇒ **Advent gemütlich feiern**
- ⇒ **Schmuckstücke  
(Perlen, Fimo, Keramin, Seidenmalerei)**
- ⇒ **Basteln mit Papier  
(Brettspiel, Schattenriß, Mobile,  
Fensterbild, Briefpapier marmorieren)**

# Kirschen



# Fünfkampf

Dieser Jungschargruppenabend wird als Wettkampf jeder gegen jeden ausgetragen. Der Sieger erhält eine Schachtel »Mon chérie« - jeder Teilnehmer ein »Mon chérie« = denn netter kann man es nicht sagen!

## 38 Andachtsvorschläge:

**Liedandacht:** Geh aus mein Herz und suche Freud...

Singen und Gedanken zu einzelnen Versen. (siehe JSL 2/91)

**Psalmverse:** Psalm 104 (auszugsweise!)

### 1. Kirschensuche

Die Mitarbeiter haben im Gemeindehaus oder in einem abgegrenzten freien Gebiet »Kirschen« versteckt! Die Jungscharler machen sich auf die Suche. Jedes gefundene Kirschenpaar ergibt 4 Punkte! Wichtig ist, daß genügend »Kirschen« versteckt sind. Die Suchzeit muß unbedingt vorher begrenzt werden (ca. 8 Min.!)

### 2. Kirsch-Worte sammeln

Jeder Teilnehmer erhält einen Zettel und einen Schreibstift. Innerhalb von 4 Min. muß jeder so viele Worte wie

möglich aufschreiben, welche das Wort »Kirsche« beinhalten. Wortwiederholungen und Umgangssprache zählen nicht!

*Beispiele:* »Kirschtorte«, »Kirsch« (= Schnaps), Kirschfruchtfliege usw. (Jedes gültige Wort ergibt einen Punkt!)

### 3. Besorgungen

Jeder Jungscharler erhält einen Zettel, auf dem »Kirschengegenstände« notiert sind, die er innerhalb von 20 Min. besorgen muß. (Es muß geklärt werden, ob das Fahrrad für die Besorgungen erlaubt ist oder nicht. Es sollten für alle Jungscharler dieselben Bedingungen gelten!) Jeder gebrachte Gegenstand ergibt 4 Punkte!

### 4. Kirschsteinzielspucken

Jeder Teilnehmer erhält vom Mitarbeiter fünf Kirschen, mit deren Stei

nen er aus 2 Metern Entfernung in den bereitgestellten Eimer spucken muß. Jeder Treffer ergibt 3 Punkte!

### 5. Kirschensteinweitspucken

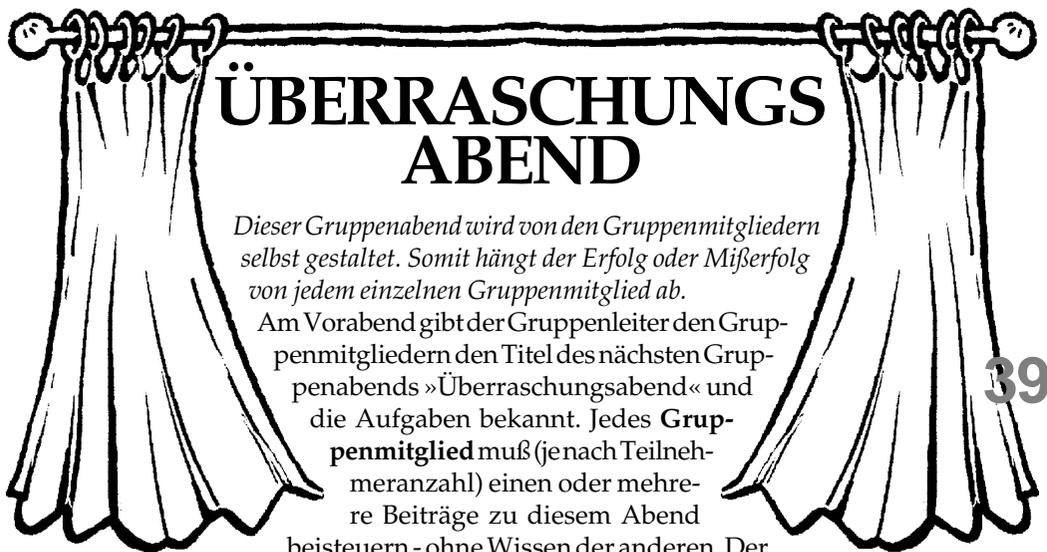
Jeder Teilnehmer erhält drei Kirschen, mit deren Steinen er weitspucken muß. Jeder Jungscharler versucht dies von der »Spuckmarke« aus. Alle drei Versuche hintereinander durchführen.

Der weiteste Versuch wird gemessen und gewertet. Am besten dort messen, wo der Stein zum Liegen kommt!

### Wertung:

Der Erstplatzierte jeder Spielrunde erhält so viele Punkte wie Teilnehmer dabei sind; der Zweitplatzierte einen Punkt weniger, usw.

*Hermann Murrweiß*



## ÜBERRASCHUNGS ABEND

*Dieser Gruppenabend wird von den Gruppenmitgliedern selbst gestaltet. Somit hängt der Erfolg oder Mißerfolg von jedem einzelnen Gruppenmitglied ab.*

Am Vorabend gibt der Gruppenleiter den Gruppenmitgliedern den Titel des nächsten Gruppenabends »Überraschungsabend« und die Aufgaben bekannt. Jedes **Gruppenmitglied** muß (je nach Teilnehmeranzahl) einen oder mehrere Beiträge zu diesem Abend

beisteuern - ohne Wissen der anderen. Der

**Titel der jeweiligen Nummer** wird zu Beginn des »Überraschungsabends« auf einem Zettel dem Leiter bekanntgegeben, der dann die jeweilige Nummer und den Aufführenden der Restgruppe bekanntgibt.

Der **Phantasie der Teilnehmer** ist keine Grenze gesetzt. Evtl. Hinweise geben, wenn jemand gar nichts weiß oder sich sehr schwer tut in geistiger und schöpferischer Hinsicht! (Spiele, Sketche, Akrobatik, Turnübung, Tanz, Trick, Gedicht- oder Liedvortrag, Lesung usw.).

Die vorgeschlagenen Andachten passen zum Thema und können von den jeweiligen Gruppenleitern an beliebiger Stelle eingebaut und gehalten werden:

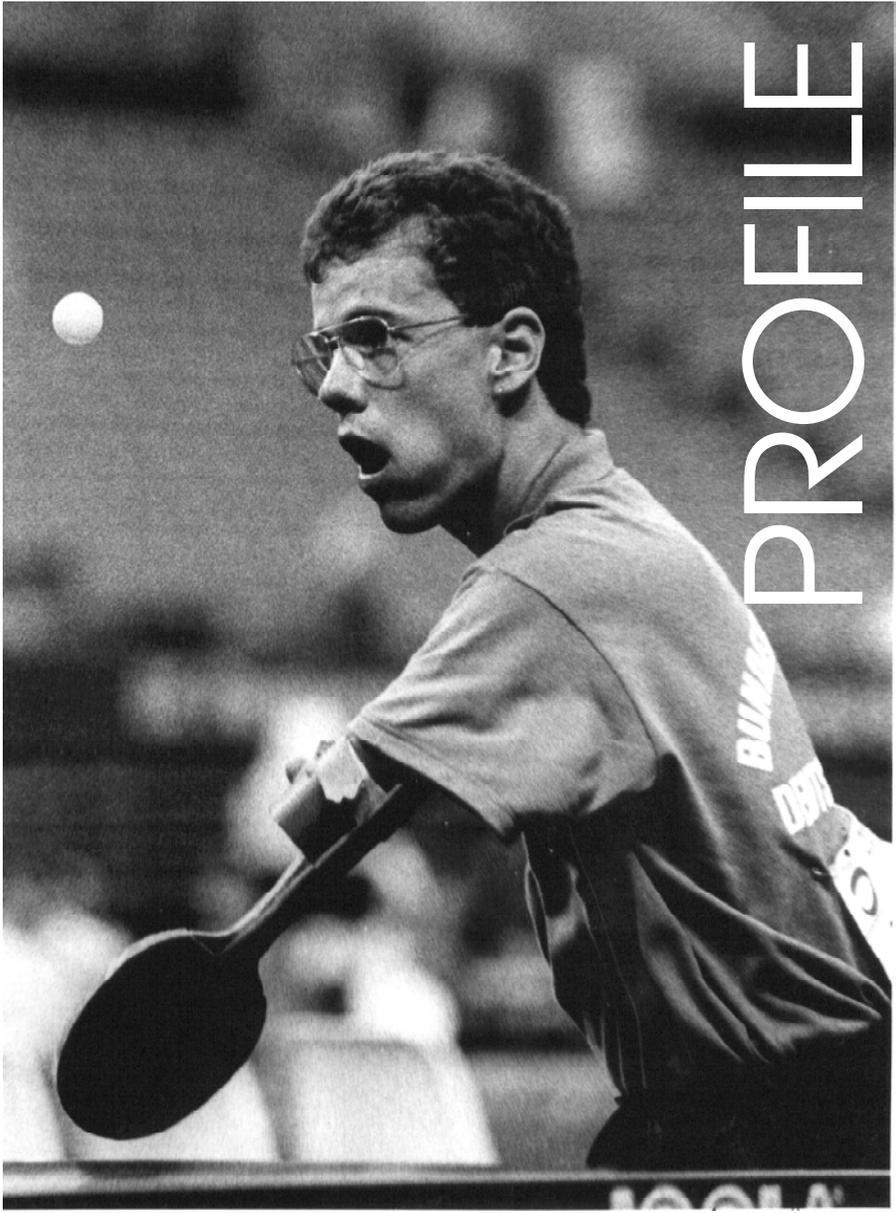
Johannes 20,1-11: Überraschung am Ostermorgen

Spanisches Sprichwort: Frohes Gemüt kann Schnee in Feuer verwandeln.

Jörg Zink: Wer die Welt sieht, wie sie ist, kann fröhlich Neues schaffen.

Zwischen den einzelnen Darbietungen können jeweils einige Liedverse gesungen werden. Dies trägt zur Entspannung und Auflockerung des Abends wesentlich bei.

*Hermann Murrweiß*



Das Foto stammt von der Sport-Reporterin: Esther M. Ansemil  
15780 Santiago de Compostela/Spanien  
Es ist ein Schnappschuß aus den Wettkämpfen der Paralympics in Barcelona.

# Interview mit Rainer Schmidt

reh = Rudi E. Hoffarth; rs = Rainer Schmidt  
*reh* Lieber Rainer, Du hast bei den Paralympics in Barcelona 1992 in der Klasse 6 des Tischtennis-Behindertensports im Einzel die Goldmedaille gewonnen. Dieser Titel ist ja etwas ganz Großes. Was für einen Stellenwert hat diese Goldmedaille für Dich?

**rs** Dieser Titel ist in der Tat etwas ganz Besonderes. Denn ich hab'schon mal einen Weltmeistertitel bekommen. Aber tatsächlich sind bei einer Weltmeisterschaft doch weniger Athleten anwesend als bei den Paralympics, weil das wirklich die größte Veranstaltung im Behindertensportbereich ist. Zudem erhöht sich der Stellenwert noch, weil sich die Behinderungsklassen geändert haben. Das heißt, in meiner Klasse starten nun auch Behinderte, die leichter behindert sind als ich. Das sind u.a. Leute, die gehbehindert sind, aber an den Armen vollkommen gesund sind. Und ich als Ohnhänder hab's natürlich gegen diese Leute besonders schwer. Und deswegen hatte ich überhaupt nicht gerechnet, hier bei den Paralympics einen ersten Platz zu machen, und hab' mich sehr darüber gefreut, und bin jetzt sehr stolz darauf, vermeintlich stärkere

Gegner noch aus dem Rennen geworfen zu haben.

*reh* Rainer, Du hast gerade gesagt, daß Du als Ohnhänder gespielt hast. Kannst Du mal diese Art von Behinderung beschreiben?

**rs** Also, ich habe insgesamt zwei Behinderungen: Ich bin nämlich von Geburt an unterarmamputiert, d.h. da, wo bei den normalen Menschen die Ellenbogen anfangen, hört bei mir der Arm auf. Zudem ist noch mein rechter Oberschenkel um 16 cm verkürzt. Der wird halt durch so einen Stützapparat ausgeglichen, d.h. man sieht eigentlich nicht, daß ich jetzt Prothesenträger bin, weil ich doch recht gut damit gehen kann.

*reh* Damit wir Dich besser kennenlernen, sag uns doch bitte ein paar Sätze zu deiner Person.

**rs** Ich bin 27 Jahre alt, wohne mittlerweile in Wuppertal und studiere dort Ev. Theologie im vierten Semester, komme aber ursprünglich aus Gaderoth, das ist ein ganz kleiner Ort im Oberbergischen Kreis. Da leben nur 450 Menschen. Ich habe drei Geschwister und bin in dieser Familie und der kleinen Dorfgemeinschaft recht normal groß geworden und aufgewachsen, da mich da jeder kennt

und ich da sehr schnell akzeptiert wurde.

*reh* Wenn Du jetzt Student bist, dann hast Du ja auch irgendwann einmal die Schule besucht. Wie ist das eigentlich bei Dir gewesen?

**rs** Ich bin natürlich auch in die Grundschule eingeschult worden. Das war damals eine Sonderschule für Körperbehinderte in der Nähe von Köln. Anschließend habe ich in Köln eine Realschule besucht, wieder eine Sonderschule für Körperbehinderte, weil es damals üblich war, Körperbehinderte in solche Sonderschulen einzuschulen, und nicht in ganz normale Schulen zu integrieren. Das Problem bei diesen Schulen war nur, daß man zum Realschulabschluß ein Jahr länger brauchte. Und auch schon die Grundschulzeit dauerte fünf Jahre und nicht vier Jahre, so daß ich dann erst mit 18 Jahren die Schule gewechselt habe und aufs Gymnasium nach Wiehl gegangen bin. Das war dann ein ganz normales Gymnasium. Da habe ich dann mit 21 Jahren mein Abitur und nach dem Abitur eine Ausbildung als Verwaltungsbeamter gemacht. Dazu mußte ich dann wieder die Fachhochschule in Köln besuchen. Diese Ausbildung habe ich abgeschlossen, und anderthalb Jahre in meinem Beruf gearbeitet. Dann wurde es mir immer klarer, daß ich doch noch studieren wollte. So habe ich erst mit 26 Jahren angefangen, Theologie zu studieren.

*reh* Rainer, wie bist Du eigentlich als Behinderter zum Tischtennispielen gekommen?

**rs** Das ist eine gute Frage, denn eigentlich kommt man nicht auf die Idee,

ohne Arme Tischtennis zu spielen. Denn jeder glaubt, man brauche unbedingt ein Handgelenk und eine Hand, um den Schläger festzuhalten. Das habe ich zuerst auch immer geglaubt, bis ich dann mit zwölf Jahren mit meinen Eltern in Urlaub gefahren bin nach Österreich, auf einen kleinen Bauernhof in einem kleinen Örtchen. Da gab es nur einen winzig kleinen Spielplatz mit einer Tischtennisplatte drauf. Natürlich haben alle Kinder im Dorf, weil Ferien waren, Tischtennis gespielt. Ich stand immer drum herum und hab' allenfalls mal zählen dürfen. Das hat ein anderer Feriengast gesehen und sich bemüht, mir einen Schläger an den Arm zu binden, also mehr so zu wickeln, mit Schaumstoff und allem drum und dran. Dann bin ich aus dem Urlaub zurückgekommen und hatte so einen Spaß daran bekommen, daß ich meinen Vater gebeten hatte, irgendwie noch etwas anderes zu bauen. Der hat dann einen besseren Tischtennisschläger für mich gebaut. Und ich bin, zusammen mit meinem Vetter Frank, in einen Tischtennisverein gegangen.

*reh* Du gehörst seit vielen Jahren zum CVJM Winterborn. War das eigentlich schon immer so?

**rs** Ich bin eigentlich zum ersten Mal mit dem CVJM in Verbindung gekommen über meinen Bruder, der da in die Jungschar gegangen ist. Ich hatte leider das Pech, daß ich, da ich in einer Sonderschule war, immer erst um halb fünf nachmittags aus dieser Ganztagschule rausgekommen bin. Und da war die Jungschar grade noch eine halbe Stunde lang

dran. Ich konnte eben nicht hingehen. Dann bin ich mit zwölf Jahren durch meine Schwester Christ geworden, und mit vierzehn Jahren zum ersten Mal in eine Familienfreizeit gefahren. Da habe ich eigentlich erst eine richtig intensive christliche Gemeinschaft erlebt. Dann war ich schon so alt, daß ich um halb acht abends in einen Kreis für junge Erwachsene gehen durfte. Der war allerdings bei einer freien evangelischen Gemeinde. Mit 17 Jahren bin ich dann wieder zum CVJM Winterborn zurück gekommen und da in den Jugendkreis gegangen. **Also, meine ersten Kontakte waren so mit zehn, elf, zwölf im CVJM in Winterborn als kleiner Jungcharler, weil ich da ein paar Mal am Wochenende etwas mit ihnen zusammen gemacht habe.** In den Ferien konnte ich dann regelmäßig in die Gruppenstunde kommen. Ein Mal bin ich auch eine Woche lang ins Zeltlager mitgefahren.

*reh* Ich möchte jetzt noch einmal auf Deine Behinderung zu sprechen kommen. Du bist darin für viele zum Vorbild geworden, wie man mit einer Behinderung erfolgreich sein kann. Wer oder was motiviert Dich zu diesen sportlichen Höchstleistungen?

**rs** Ich habe wie jedes andere Kind mit Sport angefangen, weil es mir Spaß gemacht hat. Es hat mir Spaß gemacht, mich zu bewegen, Tischtennis zu spielen, zu trainieren. Und ich hatte das Glück, daß ich einen sehr guten Trainer in dem Verein hatte. Da waren wir mit 25, 30 Jungen, die zusammen Sport gemacht haben. Ich hatte das Glück, daß ich etwas talentierter war als andere, und deswegen dementspre-

chend schnell Tischtennisspielen gelernt hab', und dann schnell gut geworden bin. Irgendwann kam ich dann auf den Behindertensport, wurde vom Bundestrainer bei einer Landesmeisterschaft entdeckt und zum Lehrgang eingeladen. Damals habe ich mir die Frage gar nicht gestellt: Möchte ich jetzt mehr Tischtennis spielen? Ich hab's einfach mal gemacht. Weil es mir Spaß machte, habe ich weiter trainiert und versucht, mich für die Deutsche Meisterschaft zu qualifizieren. So bin ich dann in den Nationalkader reingerutscht.

Nun ist es auch nicht so im Behindertensport, daß man fünf Mal in der Woche trainieren müßte. Ich habe dann nach wie vor zwei Mal die Woche trainiert und ein Mal am Wochenende halt ein Turnier oder eine Meisterschaft gespielt. Ich bin nun also nicht so ein Profi wie das andere Leute sind, die man aus dem Sport kennt.

Das habe ich immer als mein Hobby betrachtet und es wirklich aus Freude gemacht. Ich bin eigentlich nie zu dem Punkt gekommen, daß ich hätte so viel Tischtennis spielen müssen, daß ich gedacht hab': Will ich mich jetzt wirklich dafür entscheiden, so intensiv zu spielen? Sonst hätte irgend etwas anderes ganz stark drunter leiden müssen. Ich habe es wirklich als mein großes Hobby gemacht, hatte da sehr viele Freunde und viel Freude, und das war die Motivation für mich, weiter Tischtennis zu spielen. Und das ist es auch bis heute.

*reh* Du bist jetzt Theologie-Student und hast eine kleine Wohnung in Wuppertal bezogen. Wie kommt man denn da als Ohnhänder zurecht?

**rs** Zuerst möchte ich sagen, daß es für mich natürlich gar nicht so schwer ist, allein zu leben, wie viele Menschen das glauben. Es ist für mich gar nichts Spektakuläres mehr, ein Glas Tee zu trinken oder etwas anderes, weil ich das schon mein ganzes Leben lang mache, weil ich von Geburt an ohne Arme leben muß.

Ich wohne jetzt erst seit ein paar Monaten alleine. Da kommt es schon vor, daß viele neue Sachen auf mich zukommen: Also ich muß jetzt mein Treppenhaus putzen. Und da wird man dann schon erfinderisch. Oder wenn ich zum Beispiel etwas vom Regal runterholen muß, dann hole ich mir einen langen Stock und schieb das dann an den Rand des Regals, bis es runterfällt, und fang's dann auf. Das ist natürlich für andere Leute einfacher zu machen, und ich brauch' dafür halt ein bißchen mehr Zeit.

Es gibt natürlich auch immer wieder Sachen, die ich gar nicht alleine kann: Einen Kasten Sprudelwasser in die Wohnung hochtragen. Da kann ich aber, da ich schon einige Leute an der Uni kenne, und auch viele Freunde in der Gemeinde, in der ich jetzt bin, habe, fragen, ob sie mir ein bißchen helfen können. Und wenn ich mal Besuch bekomme, lasse ich mir von dem mal ein Marmeladenglas aufmachen, wenn der Deckel zu fest sitzt oder so etwas. Aber im Prinzip ist es doch einfacher, als ich mir das selber vorge stellt hatte.

*reh* Und wie ist es mit der Fortbewegung: Kannst Du denn Autofahren mit Deiner Behinderung?

**rs** Ja, ich hab' mittlerweile ein Auto. Ich fahre schon acht Jahre einen Pkw. Das Auto ist extra für mich umgebaut worden in Holland. Da sind alle Knöpfe auf eine Ablage zwischen Fahrer- und Beifahrersitz montiert worden: Scheibenwischer, Blinker usw. Das ist ein Automatikwagen. Ich lenke ihn mit dem linken Arm, weil auf dem Lenkrad so einen Schaft ist. Da kann ich meinen Arm reinstecken. Da der Wagen eine Servolenkung hat, kann ich ihn gut mit einem Arm lenken.

*reh* Es gibt Jungscharen, da sind behinderte Kinder willkommen. Was hältst Du von der Integration behinderter Kinder in Jungschargruppen?

**rs** Also für mich war das immer ganz wichtig, daß ich auch in solche Gruppe gehen konnte, wo zum Beispiel mein Bruder war. Ich hab' mich, wenn ich in der Sonderschule war, immer so ein bißchen ausgesondert gefühlt. Ich wollte eigentlich immer sehr gerne in die Jungschar gehen und nachher in die Jungenschaft. Ich hatte da immer ein besonderes Bestreben dazu. Mir hat es immer Spaß gemacht, mit diesen Leuten zusammen zu sein. Und ich fühlte mich da irgendwie stolz, wenn ich mit dabeisein durfte.

**Ich glaube, das ist sehr wichtig für einen behinderten Menschen, daß er nicht ausgeschlossen wird. So kann er ganz normal aufwachsen und lernen, wie er mit Nichtbehinderten umgehen kann, damit die**

### **Nichtbehinderten lernen, mit dem Behinderten umzugehen.**

Da ist einfach wichtig, ganz normal und vernünftig groß zu werden. Man erlebt einfach in den Kreisen der Gemeinden wie in einer Jungschlar, in einer ganz normalen Schule und überall, wo man halt so ist, viel mehr, als wenn man immer in einer Sonderschule ist, wenn man immer in einem Kindergarten für behinderte Kinder ist. Man wird da immer so etwas »betüttelt« und behütet. Man kommt eigentlich gar nicht so an andere Menschen und an ihre Konflikte heran.

Und deswegen kann ich aus meiner eigenen Erfahrung erzählen, daß mir das immer sehr geholfen hat, daß ich in einem ganz normalen Dorf aufgewachsen war, immer auf dem Spielplatz mit den anderen Kindern spielen und später auch mit meinen Schulfreunden zusammensein konnte. Ich habe gemerkt, daß ich schon nach einem Monat ganz selbstverständlich bei jeder Sache dabeisein durfte, und man mich so richtig in diese Schulgemeinschaft reingenommen hat. Das war für mich sehr schön, und nachher auch für die anderen. Wir haben uns sehr gut verstanden, und es war plötzlich für sie gar kein Problem mehr, daß ich keine Arme hatte.

*reh Was bringt es nach Deiner Einschätzung für die Gruppen, was kann es bringen, wenn Behinderte in die Gruppen kommen? Es ist eine Herausforderung für die Mitarbeiter und für die Gruppenteilnehmer, klar. Aber kann es auch positive Wirkungen haben?*

**rs** Ja, mir begegnet oft, daß mir Menschen sagen, daß sie, als sie mich zum

ersten Mal gesehen haben, ein bißchen Angst und Unsicherheit gefühlt haben. Wenn man sich dann besser kennenlernt, dann geht diese Angst doch sehr schnell weg. Man freut sich, daß man den Behinderten kennengelernt hat, und merkt: Der ist gar nicht so viel anders. Das führt dazu, daß man es lernt, miteinander umzugehen. Es führt natürlich auch dazu, daß man merkt, der eine hat da einen körperlichen Mangel, und vielleicht kann ich helfen, ihn auszugleichen. **Man nimmt ein bißchen mehr Rücksicht aufeinander. Irgendwie lernt man, besser miteinander umzugehen, dem anderen zu helfen, und ihm nicht mehr als Schwäche anzusehen, wenn der eine das, der andere jenes nicht kann.**

*reh Mich interessiert noch die Frage: Wie wirst Du als Christ mit Deiner Behinderung fertig?*

**rs** Grundsätzlich glaube ich, daß meine Behinderung mit meinem Glauben nichts zu tun hat. Denn ich wäre sicher auch Christ geworden, wenn ich ganz normal auf die Welt gekommen wäre. Natürlich hat sich mir irgendwann einmal die Frage gestellt, ob ich denn irgendwie von Gott anders gesehen werde als andere Menschen. Und da glaube ich heute, daß mich grade das stark macht, daß ich denke: Gott beurteilt mich, obwohl ich behindert bin, überhaupt nicht anders als jeden anderen Menschen auch. - Es könnte sich noch die Frage stellen: Hat Gott denn das gewollt, daß ich behindert bin? Und da bin ich mir, ehrlich gesagt, nicht ganz sicher.

Ich würde ihm aber keinen Vorwurf machen, wenn er vorhatte, als Schöpfergott zu sagen: »Ich möchte, daß dieser Mensch ohne Arme auf die Welt kommt.« Denn eigentlich hat er bei mir wirklich alles ausgeglichen: Ich bin in einer Familie großgeworden, die mich sehr unterstützt hat, hab'immer ganz viele Freunde gehabt, darf heute alleine wohnen, darf Theologie studieren, darf ein Auto fahren, habe eine Freundin; ich habe meinen Beruf aufgegeben und habe die Freiheit gehabt, jetzt noch zu studieren. Das sind Sachen, die viele andere Menschen nicht haben, die einfach diese Möglichkeiten nicht bekommen. **Und deswegen fühle ich mich überhaupt nicht ungleich behandelt, wedervon Gott noch von meinem Schicksal. Ich bin einfach ein Mensch, der noch sehr reich beschenkt ist. Deswegen habe ich auch keinen Grund zur Unzufriedenheit, weil ich behindert bin.**

*reh Rainer, ich habe den Eindruck, daß Du wirklich ein ganz glücklicher Mensch bist trotz Deiner Behinderung. Wie kommt das eigentlich?*

**rs** Dieser Eindruck täuscht nicht. Ich habe früher immer gesagt: Ich bin der glücklichste Mensch auf der Erde, weil für mich eben Behinderung und Glücklichein sich nie ausgeschlossen haben. Ich habe wirklich eine tolle Kindheit gehabt. Ich habe im Wald mit anderen Jungs Buden gebaut und viel unternommen und erlebt. Und da gab es viele Sachen, die mich wirklich froh haben abends einschlafen lassen, und ich bin dann als ganz glücklicher Junge abends zu Bett gegangen.

Daran hat sich nicht viel geändert. Ich merke, daß es heute ganz andere Sa-

chen sind, die mich glücklich oder traurig machen, aber überhaupt nicht mehr meine Behinderung. Die habe ich mittlerweile doch akzeptiert und mit der leb' ich nun mal. Und ich merkte, daß ich auch mit der Behinderung sehr gut leben und ein glücklicher Mensch sein kann.

**Rainer Schmidt geb. 18.02.1965.**

**Studiumsanschrift:**

z.Z. Krautstraße 78  
5600 Wuppertal 2

**Heimatanschrift:**

Langewiese 16  
5223 Nümbrecht-Gaderoth

erreichte Titel im Tischtennis-Behindertensport der Klasse 6: »Schwere Behinderung am Spielarm«:

- 1985 und 1987: Europameister im Einzel
- 1986 und 1990: Weltmeister im Einzel
- 1988: Silbermedaille im Einzel bei den Paralympics
- 1992: Goldmedaille im Einzel bei den Paralympics in Barcelona
- außerdem: Kreismeister der Herren C-Klasse bei einem Nichtbehinderten-Turnier!

## 28 Aufkleber

### Eine Idee - viele Möglichkeiten

Entworfen von Rainer Schnebel im CVJM Baden



#### Das kann man damit machen:

Jungschar wird bekannt; Kinder sammeln und kleben, zeigen: da gehöre ich dazu. Ein sinnvolles Angebot für Jungscharleiter.

Eine Aufkleberserie mit 28 Aufklebern

#### Möglichkeit 1:

Ich setze sie als Preis in meiner Jungschar ein.

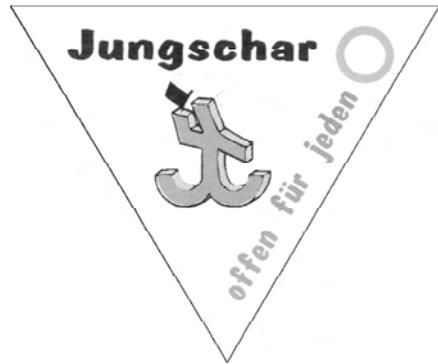
(Die Kinder können dann Serien sammeln.)

#### Möglichkeit 2:

Ich benutze sie als Namensetikette auf einer Freizeit/Jungscharstunde

#### Möglichkeit 3:

28 Andachten, 28 Gospels aus den Slogans der Aufkleber oder Sinniges Hintersinniges, Tiefsinniges zu den Symbolen:



1. Ist die **Grundform ein Dreieck**
  - a. Symbol für Leib, Seele, Geist
  - b. Symbol für die Dreieinigkeit Gottes.
2. Ist darauf immer ein **Ring**. Symbol für Gemeinschaft der Christen auf der ganzen Welt.
3. Ist darauf das **Ankerkreuz**. Symbol für Jesus Christus, dem festen Grund, auf den sich Christen verlassen.

47

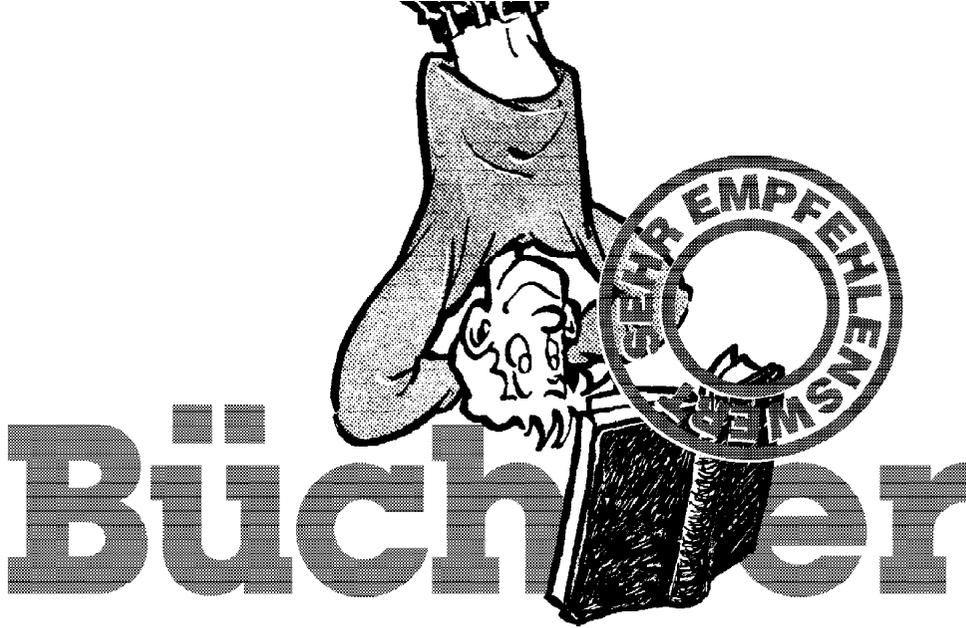
#### Preisliste:

	1 Serie je 4 DM
ab	10 Serien je 3,50 DM
ab	50 Serien je 3,00 DM

#### Bezugsquelle:

Schriftenniederlage des ejw





Johanna Woll (Hrsg.)

### Alte Kinderspiele

Ulmer Taschenbuch Nr. 41, Ulmer Verlag  
Stuttgart 1988, 127 Seiten, 16,80 DM  
Ein wertvolles Büchlein mit **alten Kinderspielen**.

44 Farbfotos, größtenteils im Hohenloher Freilandmuseum Schwäbisch-Hall-Wackershofen aufgenommen, 30 Zeichnungen von Marlene Gemke und 23 Lieder nach Noten illustrieren das Buch vortrefflich. Der durchgängig zweispaltig gedruckte Text und die häufige Untergliederung durch Zwischenüberschriften machen es ausgesprochen lesefreundlich und übersichtlich.

Ein **historischer Rückblick** auf das Leben der Kinder um die Jahrhundertwende erläutern auf 17 Seiten die Situation der Familien mit Kindern in Stadt und Land. Für Interessierte ist das eine Fundgrube zur Information über die Lebensgewohnheiten dieser Zeit. Für historisch weniger Interessierte beginnt auf Seite 25 der Teil mit der Aufzählung, Beschreibung und Illustrierung der Kinderspiele aus früheren Zeiten.

Es werden **Lauf- und Fangspiele** (26-29), Versteck- (30-32), Blinkykuh- (32-34), Geschicklichkeits- (34-44), Ball- (44-47), Rollen- und Sprechspiele (47-51), Fingerspiele (51-53), Ratespiele und Rätsel (53-56), Pfänder- (56-59) und Reigenspiele (59-68) vorgestellt. (Die Reigenspiele sind mit der jeweiligen Melodie abgedruckt!)

Es folgen **Reime und Abzählverse** (69-76). Ein Kapitel beschäftigt sich mit »Spiel- und Brauchtum im Jahreslauf« (77-82). Hier sind Spiele und Texte zum Martins-, Neujahrs-, Dreikönigstag und Osterspiele zusammengetragen worden.

Das letzte Kapitel umfaßt »**Selbstgefertiges Spielzeug**«. Hier findet man Vorschläge zum Basteln und Spielen mit Naturmaterialien (84-99): Blumenkränzchen (84-86), Pustespiele (87), Blätterkronen und -kränze (91), Kastanienmännchen und Nußschalentrommel (94), und auch der Weihnachtsmann (99) fehlt nicht.

Spielgeräte zum Selberbauen laden auch Jungen zum Basteln ein: Frühlingsflöte (88-89), verzierte Haselnußstecken (92-93), Rindenschiffchen (95), Wasserrädchen (96-97), Rübengeist (97-98), Pfeil und Bogen (100), Stelzenlaufen (101), Drachen (103-105), Wippe oder Schaukel, Steinschleuder und Windrädchen (106-107).

Vorschläge zum Papierfalten (Vögel, Helm, Schwan, Teufelchen, Papierkästchen u.a.m. (109-116) fehlen ebensowenig wie eine Anleitung für die »Strickliesel« und diverse Fadenspiele (120-124). Eine Seite Literaturhinweise und drei Seiten für das Stichwortregister runden dieses empfehlenswerte Taschenbuch ab.

Wer Anregungen zum Basteln sucht und auf teure Materialien verzichten möchte, findet hier eine Fülle von Anregungen und Vorschlägen, die meist kostenlos zu beziehen sind aus dem Wald, aus Parkanlagen, von Wiesen und evtl. aus dem eigenen Garten.

Ich wünsche mir, daß diese alten Kinderspiele von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern wiederentdeckt werden und in vielen Jungscharen Eingang finden. Sie werden die Konkurrenz der Computerspiele und das Überangebots an Tischspielen nicht fürchten müssen, weil sie andere, im Grunde zeitlose Qualitäten haben.

Rudi E. Hoffarth



### **Papa, du bist der Allerbeste!**

Der neueste Streich mit Daniel Kallauch und den Kaugummi-Kids! 12 neue und spritzige Kinderlieder, herrlich zum mitsingen und Mitswingen. Ein echter Volltreffer!

MC	DM 15,80
Liederbuch mit Noten und Texten	DM 7,50
als Paket	DM 21,80
Playback-Cassette	DM 30,-

### **Marmelade, Milch und Müsli**

11 kunterbunte Kinderlieder mit Daniel Kallauch und dem Kinderchor Kunterbunt. Lustige Lieder für kleine und große Leute! Daniel Kallauch ist bekannt als Autor vieler Kinderlieder und durch seine Kinderkonzerte.

MC	DM 13,80
KinderSingMalBuch mit Noten und Texten	DM 9,-
als Paket	DM 20,-
Playback-Cassette	DM 30,-

# Volltreffer

Text & Musik: Daniel Kallauch

E A6 E  
Voll - voll - Voll-tref-fer, ja ein Voll-tref-fer Got-tes bist

B♭ E A6 E/B♭ B♭  
Du! — Voll - voll - Voll-tref-fer, Du bist wert-voll - ja

1. E C D 2. E A  
Du! Du! 1. Wun-der - bar bist

E  
Du ge - macht mit Dei - nen schö - nen Au - gen.

F#m A B♭  
Freu' Dich, daß Du se-hen kannst, das war Got-tes I- dee!

50

- |   |  |
|---|--|
| 2. ... mit Deinen schönen Ohren<br>... hören ...  | 4. ... mit Deinen schönen Händen<br>... helfen ... |
| 3. ... mit Deinen beiden Beinen<br>... laufen ... | 5. ... mit Deiner großen Nase<br>... riechen ...   |

# Graphikdisketten für die Jungschararbeit

Für die Jungschar gibt es 3 Disketten mit Grafiken von Dorothea Layer-Stahl. Die meisten dieser Bilder sind schon einmal in den älteren Jungscharleitern des EJW abgedruckt gewesen.

Ihr könnt sie zu Einladungszwecken, Programmen und vieles mehr verwenden.

Die 3 Disketten mit insgesamt 71 Grafiken können für Atari und Amiga und IBM-kompatible Rechner geliefert werden. Die Grafiken werden in folgenden Dateiformaten geliefert, die ihr in Anwendungsprogramme einfügen könnt.

## **IBM-kompatible (GEM-IMG;TIFF)**

für Anwendungsprogramme wie Word-Perfekt5.0, WinWord, Word5, WordPLUS, StarWriter 5.0, weitere grafikfähige Textprogramme und alle handelsüblichen Grafikprogramme (Designer, CorelDraw)...

## **Atari (GEM-IMG)**

für alle grafikfähigen Programme.

## **Amiga (IFF-LBM)**

für alle grafikfähigen Programme.

Preis: je 12,- DM

3 Disketten im Set für 32,- DM  
zuzügl. Versandkosten



## **Atari/Amiga**

Disk 1

3½" Disketten mit 720 KB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 1001)

Disk 2

3½" Disketten mit 720 KB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 1002)

Disk 3

3½" Disketten mit 720 KB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 1003)

## **IBM-kompatible**

Disk 1

5¼" Disketten mit 1,2 MB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 2021)

3½" Disketten mit 1,44 MB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 2041)

Disk 2

5¼" Disketten mit 1,2 MB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 2022)

3½" Disketten mit 1,44 MB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 2042)

Disk 3

5¼" Disketten mit 1,2 MB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 2023)

3½" Disketten mit 1,44 MB:  
\_\_\_\_\_ Stück (Bestnr. 2043)

**Bestellungen an:**

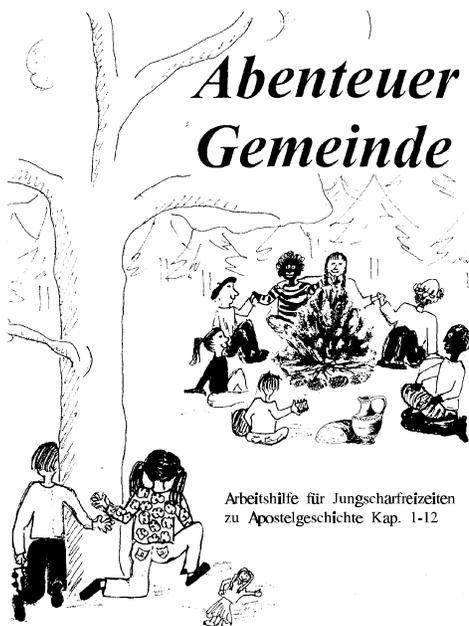


Schriftenniederlage des Evangelischen  
Jugendwerks in Württemberg GmbH  
Danneckerstraße 19a 7000 Stuttgart 1  
Telefon 0711/2130-110

# E6481 F

Schriftenniederlage des  
Evang. Jugendwerks in  
Württemberg GmbH  
Vertrieb:  
dsb-Abo Betreuung GmbH  
Postfach 1163  
7107 Neckarsulm

---



## Abenteuer Gemeinde

Arbeitshilfe für Jungscharfreizeiten  
zu Apostelgeschichte Kap. 1-12

### Lagerentwurf '93 Abenteuer Gemeinde

Für die Gestaltung eines Jungscharlagers bieten wir diesmal eine besondere Arbeitshilfe an. zu Texten aus der Apostelgeschichte gibt es hilfreiche Ausarbeitungen. Grundsätzliche Überlegungen zur Lebenswelt von Kindern gehören ebenfalls dazu. Vorschläge für Spielideen und Bausteine zur Gestaltung einer Jungscharfreizeit runden das Arbeitsmaterial ab. Format: A4, ca. 75 Seiten, mit Illustrationen und einem Spielplan. DM 7,80, zzgl. Porto

---

Evangelisches Jugendwerk in Württemberg

**Bezugsadresse:** Schriftenniederlage des EJW GmbH  
Danneckerstr. 19A, 7000 Stuttgart 1, Tel.: 0711/2130-110 Fax: 0711/2130-100

---

»Jungscharleiter« Arbeitshilfe für alle Jungschararbeit 9-13 Jahre

**Herausgeber und Verlag:** Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württemberg GmbH, Stuttgart  
Im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V.

**Schriftleitung:** Rainer Rudolph

**Anschrift von Verlag und Schriftleitung:** Danneckerstr. 19a, 7000 Stuttgart 1, Tel. 0711/2130-0

**Erscheinungsweise:** 4x jährlich. Bezugspreis: jährlich (4 Hefte) DM 16,20 einschl. Zustellgebühren.  
Einzelpreis DM 3,60 plus Porto.

**Vertrieb und Abonnentenverwaltung:** dsb-Zeitschriften-Vertriebsges. mbH Postfach 1163,  
7107 Neckarsulm, Tel. 07132/385238

**Abbestellungen:** 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes

**Grafische Gestaltung:** Jörg Peter, Witten

**Layout:** DTP-Service Luft, Ammerbuch

**Druck:** Omnityp, Stuttgart