

JUNGSCHARLEITER

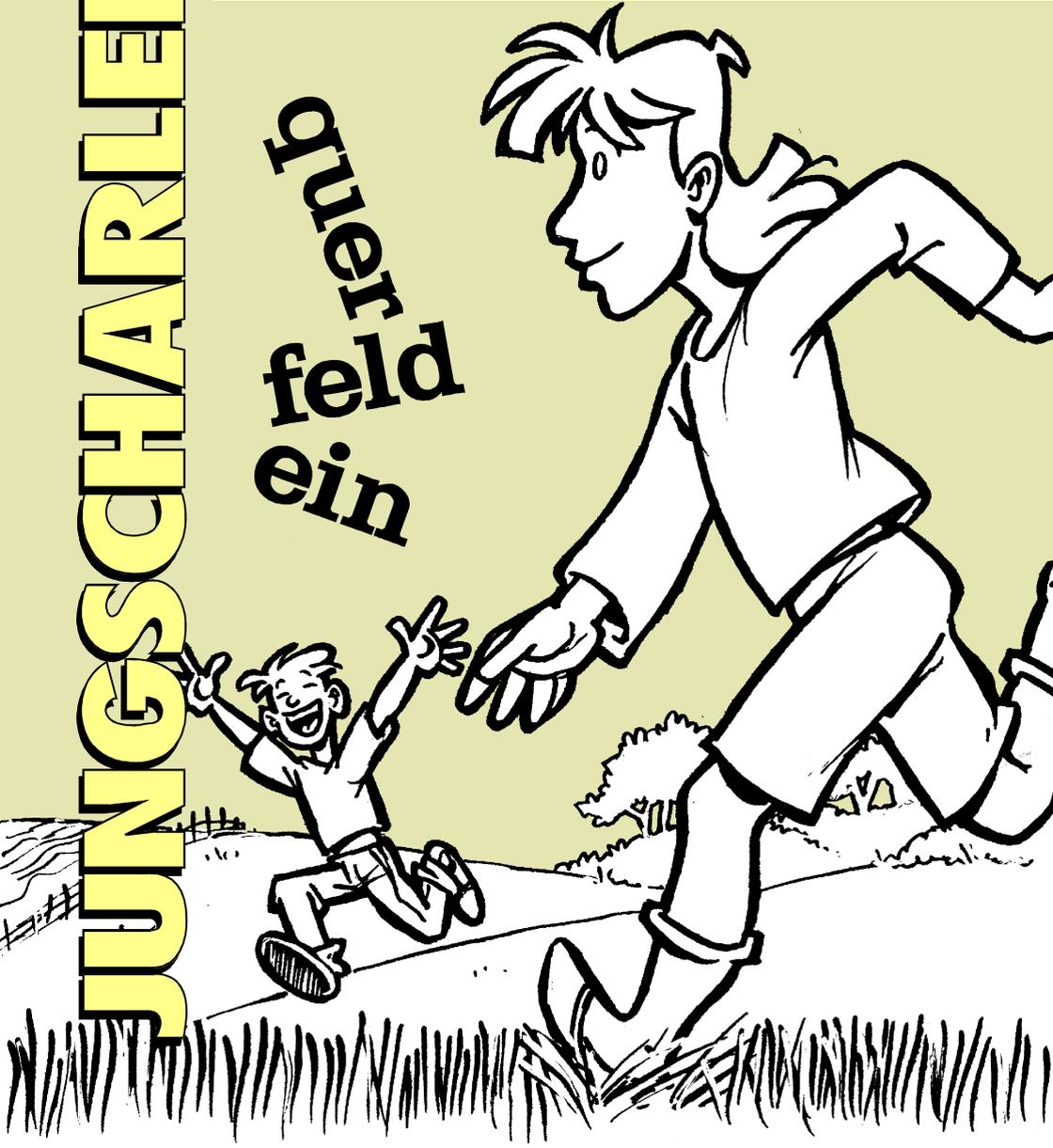


JULI
SEPTEMBER
1993

3
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

duer
feld
ein



| | |
|---|---|
| <i>Sprich Gutes aus</i> | 4-7 |
| Ermutigende Worte zum Ausprobieren mit Spezialruf: Wer ist hier? von Rainer Rudolph, Stuttgart. | |
| <i>Stichwort: Mitarbeiter</i> | 8-9 |
| Tips für kreative Mitarbeiterbegleitung von Christian Schmitt, Denkendorf. | |
| <i>Gleichnisse vom "Himmelreich"</i> | 10-20 |
| Erprobte Entwürfe für Kinderbibeltage von Birgit Rilling, Ohmenhausen. | |
| <i>Matthäus</i> | 21-23 |
| Ein biblisches Lebensbild zum Matthäus-Tag am 21.09.1993, vorgestellt von Herrmann Murrweiß, Owen/Teck. | |
| <i>Ganz Ohr</i> | 24-28 |
| Ein origineller Spielentwurf zum Thema Hören, ausgearbeitet von Martin Engel. | |
| <i>Rund um den Apfel</i> | 29-33 |
| 2 | Ein Abend, nicht nur zum Reinbeißen, ausprobiert von Herrmann Murrweiß, Owen/Teck. |
| <i>Fünf-Minuten-Entwürfe</i> | 34-35 |
| Schnelle Hilfe für Notfälle bringt Christian Schmitt, Denkendorf. | |
| <i>Mit Schirm, Schlamm und Melone</i> | 36-41 |
| Spritzige Sauwetter-Spiele von Walter Hieber, Haubersbronn. | |
| <i>Herbstabend</i> | 42-43 |
| <i>Jungschar-Früchte-Fünfkampf</i> | 44 |
| Zwei fruchtige Entwürfe von Hermann Murrweiß, Owen/Teck. | |
| <i>Kinder laden zur Jungschar ein</i> | 45 |
| Ein Erfahrungsbericht von Michael Schutzka, Hoyerswerda. | |
| <i>Stabpuppen</i> | 46-48 |
| Ein wertvolles Hilfsmittel für die Jungschararbeit, zum Selberbasteln angeleitet von Michael Hieber, Haubersbronn. | |
| <i>Die tückische Brücke</i> | 49 |
| Ein einfaches Spiel zum Selberbasteln, von Franz Röber, CVJM Esslingen | |

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Neues wagen

Für viele beginnt im Herbst Neues: neues Schuljahr, neue Schule, neuer Arbeitsplatz, Wechsel von Schule zu Beruf. Auch in der Jungchar spüren wir das: Die erste Jungcharstunde nach den Ferien war vielleicht nur spärlich besucht. Oder waren neue Kinder da? Wäre eine neue Aktion fällig? Was habe ich in diesem Jahr eigentlich neues gemacht? Was würde ich gerne einmal probieren? Jetzt wäre eine gute Gelegenheit dazu. Der Start nach den Sommerferien, eine überschaubare Zeit bis Weihnachten sind gute Voraussetzungen. No risc - no fun, sagt ein Slogan. No risc - no experienc! Ohne Risiko gibt es keine neuen Erfahrungen. Natürlich machen wir dabei auch **Fehler**. Aber das sind **Lernfelder, Chancen zur Veränderung**. Da ist die Arbeit mit Kindern ein reiches Lernfeld.

Unser eigenes Vorbild prägt unsere Kids. Deshalb: Riskier' mal was Neues, Unkonventionelles und trau' dich, Fehler zu machen. Dann kannst du das auch in deiner Jungchar vermitteln. Dadurch erhalten Kinder Wesentliches für ihr Leben, nämlich Mut zum Risiko und Hilfestellung, aus Fehlern zu lernen. **Perfektion entmenschlicht, Fehler machen sympatisch!** und - wer selbst nicht fehlerlos ist, wird auch mit anderen barmherziger umgehen. Gottes Wort nennt das Vergebung! (Epheser 4,32).

Dankbarkeit als Lebensstil

Herbst ist auch eine Zeit für Erntedank. Diese Zeit könnte eine besondere Chance sein, einen Lebensstil der Dankbarkeit einzuüben. Beobachte einmal deine Sprache: »... wann hab' ich gedankt und wie oft nur geklagt? Du nimmst die Schuld von mir!«

So heißt ein Lied von Jochen Klepper. »Veriß nicht zu danken« (Jungcharlieder 35) ist immer noch aktuell. (Zum Nachlesen: Eph 5,20; Phil 4,6; Kol 1,13; Phil 1,3; Kol 3,15-17; 4,2; 1. Thes 1,2; 5,16-18), Gottes Wort gibt uns dazu ganz konkrete, praktische Anweisungen. Manchmal ist es gut, sich jetzt konkrete Ziele zu stecken:

- Ich will dankbar sein für meine Jungchar.
- Ich will dankbar sein für mein Mitarebiterteam, für meinen Mitarbeiterkreis.
- Ich will dankbar sein für meine Gemeinde/Kirche/CVJM.
- Ich will dankbar sein für mich persönlich, meinen Körper, meine Eltern, meine Familie, mein Lebensschicksal, meinen Beruf...

Oft ist es gut, das dann auch ganz konkret als Dankgebet zu formulieren und über einen längeren Zeitraum zu beten. »Vater im Himmel, ich danke dir ...«

Manchmal ist es gar nicht so einfach, es ist wie ein Stück Opfer. Aber: Wer Dank opfert, der preist mich und das ist der Weg, daß iuch ihm zeige das Heil Gottes! (Psalm 50,23).

So wünschen wir euch neue Erfahrung mit dem lebendigem Gott, mutige Schritte zu einem Lebensstil der Dankbarkeit und viel Spaß mit dem neuen Haft des Jungcharleiters.

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionsteam

Euer



Rainer Rudolph



Es geschah im Treppenhaus. Freitag Morgen auf dem Weg zu meinem Büro im vierten Stock. Ein Kollege kam entgegen, lächelte freundlich - und hinter ihm rief eine Sekretärin nach: »Viel Freude beim Gutes aussäen!«

Was meinte sie damit? Sind wir jetzt unter die Gärtner gegangen oder fangen wir als neues Projekt einen Bauernhof an? Dann klickte es in meinem Kopf. Was stand heute im Lehrtext: Was der Mensch sät, das wird er ernten! (Gal. 6,7)

4 Was säe ich aus?

Im Garten, auf dem Feld? In der ganzen Schöpfung ist klar: Wer ernten will, muß säen. Umgekehrt gilt: An der Frucht zeigt sich die Saat. *Was ist gewachsen? Was habe ich ausgesät?* Gute Frucht, genießbar für andere oder Unkraut, Disteln, stachelige Dornen. Nicht jeder hat einen Garten oder mit Landwirtschaft direkt zu tun. Aber dieses **Prinzip von Saat und Ernte** reicht viel weiter. Es ist ein **Grundgesetz Gottes** für alle Bereiche seiner Schöpfung. Es hat die gleiche Bedeutung wie z.B. das Naturgesetz der Schwerkraft. Es gilt - egal ob ich es annehme, anerkenne oder ablehne. Wenn ich eine Tasse loslasse, fällt sie nach unten. Auf der Erde richtet sich alles nach diesem Gesetz der Schwer-

kraft. Genauso ist es mit allen anderen Regeln, nach denen Gott seine Schöpfung eingerichtet hat. **Wie die Saat, so die Ernte!**

Jedes Wort ist ein Saatkorn

Was säe ich mit meinen Worten? Wenn man einen Tag lang alles aufnehmen würde, was ich ausspreche - was da wohl aufgenommen würde? Jedes Wort, das ich spreche ist ein Saatkorn. Es wird Gutes daraus wachsen oder Unkraut.

Warum ist das so wichtig? Gerade im Umgang mit Kindern hat das gesprochene Wort eine besondere Bedeutung. Negative Urteile: »Du bist blöd« oder »das kannst du nicht«, »Flasche«, sind eine negative Saat, die Negatives

bewirkt. Kinder werden, was man über ihnen ausspricht!

Negative Worte und Urteile wirken zerstörerisch, wie ein Fluch!

Deshalb ist Sorgfalt in der Sprache gerade im Umgang mit Kindern von enormer Bedeutung. Gute, ermutigende Worte wirken als Segen, setzen heilende Lebenskräfte frei und helfen mit, daß ein Menschenleben sich entfalten kann. Gute Worte öffnen das Herz. Z. B. »*Du bist wundervoll gemacht! Gott hat dich lieb! Du, ich freue mich, daß du hier bist!*« Hilfreich sind vor allem Worte, die sich nicht nur auf Leistung konzentrieren, sondern die Anerkennen des über die Person selbst aussagen. *Beispiel: Ich finde dich spitze! Ich freue mich ganz besonders, daß du heute da bist! Ich danke Gott, daß er dich gemacht hat! Du bist wirklich wundervoll!*

Vielleicht müßten wir diese Art von Lob Gottes ganz neu entdecken und trainieren. In dem ich den anderen lobe für das, wie er ist, anerkenne ich Gottes Schöpfungsgeheimnis in ihm. Der andere ist ja von Gott wundervoll gemacht (Ps. 39), also darf ich ihn auch so ansehen und so anreden. *Du bist ein Wunderwerk Gottes, mit besonderer Liebe und Sorgfalt gemacht.* Hier haben wir gerade in der **Jungschar eine besondere Chance**. Weil wir **prägende Vorbilder** für unsere Mädchen und Jungen sind, wird alles Gute, das wir ihnen sagen, besonders tief prägen. Wenn sie uns echt erleben und Annahme, Liebe und Wertschätzung bei uns erfahren, schließt das ihr Herz auf, daß sie auch das Evangelium als befreiende und frohmachende Botschaft annehmen können.

Gottes Wort ist Saat.

Das beste Saatgut ist **Gottes Wort pur!** Jesus nimmt immer wieder das Geheimnis von Saat und Ernte als Gleichnis für die Wirkung vom Wort Gottes (Matth. 13). Wenn wir Gottes Wort aussprechen, wird es wie Saatgut ausgesät. Manchmal sieht man lange Zeit nicht, wie das Korn keimt und wächst aber dann bricht es durch die dunkle Erde, wächst, reift und trägt viel Frucht!

Jungscharzeit ist Saatzeit - nicht Ernte

Was soll später wachsen, wenn wir nicht säen? Deshalb, laß dich nicht entmutigen, sondern säe diesen Samen aus - reichlich! Säe Gottes Wort aus mit deinen Worten und Taten, mit deinem ganzen Leben, so wird reiche Frucht wachsen.

Praktische Tips:

Eine gute Hilfe ist das gemeinsame laute Sprechen von **Bibelworten**, z.B. Psalmen, die vorgelesen, gemeinsam gesprochen, gesungen oder getanz werden. **Kernaussagen von Jesus**, wichtige Verse aus den Briefen - es gibt so viel gute, knackige Gottesworte, die man einfach laut nachsprechen kann. Das Aussprechen, das Bekenntnis ist wichtig, um gerettet zu werden (Röm. 10,9-10).

Gemeinsame Gruppenbekenntnisse gehörten von Anfang an zur Gemeinschaft der Christen dazu. Das erste Bekenntnis war der gemeinsame Ruf: **Jesus ist unser Herr!**

Oft leiden Jungscharandachten darunter, daß man die Kinder gar nicht

mehr so richtig ruhig bekommt. Vielleicht steckt von Gott da ein Geheimnis dahinter, daß er nicht nur unsere Stille will, sondern sich freut über unsere Sprache, über unseren Jubel, über unsere Freude, über unseren Dank. Und bei Kindern gehört zum Leben auch einfach Lautstärke dazu! (siehe auch Psalm 47, 2).

Ein paar gute Anregungen habe ich von Christen aus Argentinien gelernt, die ich euch einfach zum Ausprobieren vorschlagen möchte. Dort beginnen viele ihrer Versammlungen so:

Einer steht vorne und ruft laut jeweils etwas vor, alle anderen rufen nach. Das Ganze ist in der Regel im Stehen und ziemlich laut. Wir haben es bei verschiedenen Anlässen ausprobiert - uns hat es sehr viel Spaß gemacht. Probiert es doch einfach auch einmal aus.

6



Wer ist hier?

Einer: *Wer ist hier?*

Alle: *Jesus!*

Einer: *Wie ist Jesus?*

Alle: *Groß!*

Dabei machen alle mit den Händen eine große Kreisbewegung

Einer: *Wie groß ist Jesus?*

Alle: *Sooo groß!*

Alle springen in die Luft und wiederholen die Kreisbewegung dabei.

Einer: *Und alle seine Verheißungen?*

Alle: *Erfüllt er.*

Dabei wird die Hand nach vorne oben ausgestreckt mit dem Daumen nach oben, O.K. - Zeichen

Klatschen mit den Händen über dem Kopf

Dieses Klatschen mit den Händen über dem Kopf zeigt an, daß Jesus Herr über alle Probleme ist und über alles mit dem unser Kopf und unser Leben sich sonst beschäftigt.

Trampeln mit den Füßen

Dieses Trampeln oder Stampfen mit den Füßen zeigt an, daß Christus den Feind unter seine Füße tritt (Röm. 16,20) und daß wir Macht bekommen haben über alle Gewalt des Feindes und Vollmacht, über Schlangen und Skorpione zu gehen (Wort für dämonische Hilfskräfte und zerstörende Geister; Lk. 11,19).

Dieser Ruf eignet sich gut als regelmäßiger Beginn für eine **Jungscharstunde** oder als besonderer Höhepunkt für einen **Jungschartag** oder für den nächsten **Gottesdienst**, den eure Jungschar mitgestaltet.

Für wen gilt dieses Wort?

Ein anderer Ruf, der nach einer Andacht oder nach einem Bibelwort gerufen werden kann, geht so:

Einer: *Für wen gilt dieses Wort?*

Alle: *Für uns.*

Für alle Mädchen, für alle Jungen evtl. als Wechselruf

Für alle von der Jungschar:

Einer: *Was machen wir mit diesem Wort?*

Alle: *Wir halten es fest.*

Einer: *Was geschieht mit diesem Wort?*

Alle: *Es wird sich erfüllen. Unser Gott wird es erfüllen.*



Der Herr ist meine Stärke.

Bei diesem Wort gehen alle tief in die Hocke. Dann wird dieses Wort siebenmal gemeinsam gerufen. Sieben steht hier für vollkommen, ganz gewiß oder kann auch gelten für alle sieben Tage der Woche.

Nun wird jedesmal ein bißchen lauter gerufen und dabei aus der Hocke nach oben gegangen, so daß man beim siebten Mal mit ausgestreckten Armen nach oben springt und aus vollen Kräften ruft: *Der Herr ist meine Stärke.* Könt ihr euch vorstellen, daß das euren Mädchen und Jungen Spaß macht? Sicher habt ihr selbst und eure Kids noch eine Fülle von interessanten und spitzigen Ideen.

Ich kann mir jetzt schon vorstellen, daß der Vater im Himmel voller Freude seine Engel zusammenruft und ganz gespannt schaut, was ihr alles mit seinem Wort ausprobiert. Er wird reiche Frucht daraus wachsen lassen. Viel Freude beim Ausprobieren.

Übrigens, wenn ihr etwas habt, daß bei euch gut läuft und für andere eine Hilfe ist, könnt ihr uns gerne euren Spezialjungscharruf schicken

Rainer Rudolph

Stichwort: Mitarbeiter



8 Darf's ein bißchen mehr sein?
Klar! Mitarbeiter können wir immer gebrauchen.

Halt! So war das nicht gemeint.

Viele Mitarbeiter arbeiten in unseren Gruppen mit und investieren regelmäßig Zeit, Kraft und Nerven in die Jungchararbeit. Doch wer investiert in die Mitarbeiter - und wieviel?

So soll es hier um die **Qualität unseres Umgangs** miteinander als Mitarbeiter gehen.

Jungchararbeit bietet dazu besondere Chancen. Einmal sind Jungcharmitarbeiter im Durchschnitt jünger als Mitarbeiter in anderen Sparten, so daß sie hier in besonderer Weise geprägt werden. Zum anderen sind sie eben eine »einzigartige Sorte Mensch«, das bietet Raum für andere, oft noch unerprobte, kreative Formen.

Genug der Vorrede. Im folgenden einige Anregungen zum Ausprobieren:

Patenschaften

Wer begleitet Mitarbeiter in der Jungchar? Oft leider niemand, viele sind Einzelkämpfer. Wie wäre es, wenn jüngere Mitarbeiter von älteren begleitet würden? Vielleicht waren sie ja einmal in der Jungchar des Älteren, so daß hier schon eine gewisse Beziehung besteht.

Die Begleitung kann unterschiedlich aussehen: von praktischer Beratung in Jungcharfragen, Hilfe beim Vokabeln lernen, Unterstützung mit dem Auto zum CD-Spieler kaufen, bis hin zu seelsorgerlichen Gesprächen kann alles dabei sein.

Wichtig ist, daß wir uns auf einer **persönlichen Ebene als Menschen be-**

gegen und nicht nur als Funktionäre im Reich Gottes. Und: **Beziehung** kann man nicht machen, sie **muß wachsen**. Also, bitte nichts überstülpen, »Ich begleite dich jetzt, ob du willst oder nicht!« Bitte, geht behutsam und sensibel miteinander um. Beziehung heißt auch **fördern**. Junge Mitarbeiter brauchen Aufgaben, an denen sie wachsen können. Gebt sie ihnen. Laßt sie nicht immer nur das tun, was sie ohnehin schon können, gebt ihnen die **Chance, Neues zu lernen. Fehlermachen erlaubt!** Vielleicht braucht ihr dazu eine besondere Sicht für die euch anvertrauten Menschen. Laßt sie euch von Gott schenken. Laßt euch von ihm zeigen, was er in ihnen an Gaben angelegt hat. Gebt ihnen die Gelegenheit, das zu entdecken.

Mitarbeiter können so zu **Persönlichkeiten reifen**, die später andere anleiten und begleiten.

Aussprechen

Jungschar macht nicht immer nur Spaß. Frust staut sich an! Wohin damit? Unausgesprochener Ärger setzt sich fest, Mitarbeiter werden entmutigt und geben auf.

Sprecht euch aus. Schafft Raum für gegenseitige Offenheit. Jeder Mitarbeiter hat ein Recht darauf zu sagen: »Mir stinkt's, ich hab' grad keinerlei Motivation!«

Seid hier ehrlich im Umgang miteinander, mutet euch einander zu, helft euch und tragt euch gegenseitig (Psalm 62,9; 1. Samuel 1,15; Galater 6,2).

Besprechungen

Aufgaben brauchen Vorbereitung. Besprechungen sind notwendig, oft leider

lästig. Ein entsprechender Rahmen kann hier viel Gutes bewirken.

Bei uns hat es sich als hilfreich erwiesen, daß wir uns 14-tägig treffen, unabhängig davon, wieviel es zu besprechen gibt. Gemeinsames Abendessen, Andacht und Organisatorisches sind feste Bestandteile dieser Treffen.

Nun gibt es aber noch besondere Aktionen, die besondere Organisationsformen erfordern. Wer kennt sie nicht, die endlosen Sitzungen mit »**einmütigen**« **Entscheidungen** kurz vor zwölf?

Ein **Alternativtermin** ist hier der **Samstagvormittag**. Man könnte gemeinsam frühstücken, anschließend läßt sich in einem überschaubaren zeitlichen Rahmen konzentriert arbeiten.

Jungschar-Kreativ

Dieses Angebot entstand bei uns aus folgender Überlegung heraus: Wir treffen uns in der Regel, um eine bestimmte Aktion vorzubereiten, meist mit konkreter Zielvorgabe und unter Zeitdruck. »Jungschar-Kreativ« heißt nun: Wir nehmen uns einen Tag Zeit für uns und die Jungschar, ohne Zeit- und Erfolgsdruck. Gemeinsame Mahlzeiten, Spaziergänge, Reden, Spielen und Lachen gehören zu solch einem Tag, vielleicht unterhalten wir uns auch nur darüber, was man in der Jungschar machen »könnte« - »Spinnen« erlaubt.

Christian Schmitt

Das probiere ich mal aus:

Gleichnisse



10

zum Thema »Himmelreich«

Gleichnisse sind Bildergeschichten. Jesus benutzt Bilder, um komplizierte Begriffe wie »Himmelreich« einfach und verständlich darzustellen. Mit »Himmelreich (Reich Gottes)« ist das Herrschen Gottes, seine Weise zu herrschen (vgl. guter König, der sein Volk umsichtig und fürsorglich regiert) gemeint. Es wird da sichtbar, wo Christen in einer liebevollen Du-Beziehung zu ihrem Gott stehen. Die drei Entwürfe sind ein Versuch, Kindern diese Gleichnisse näherzubringen. Beim anschließenden bunten Programm werden die angesprochenen Themen durch eigenes Erleben der Kinder vertieft und verstärkt. Für die Andachten wurden drei verschiedene Darstellungsformen gewählt: Pantomime, spannende Erzählung der biblischen Geschichte und ein in der Kinderwelt handelndes Rollenspiel.

Die Kinder erhalten am Ende jeder Gruppenstunde ein kleines Geschenk, das symbolisch an das Erlebte erinnern soll. Die Geschenke werden in einer »Schatztruhe« aufbewahrt, die zu Beginn der ersten Jungscharstunde gebastelt wird.

Diese Entwürfe sind auch geeignet als Kinderbibeltage in den Herbstferien, Sonderprogramm für schulfreie Samstage oder als Jungscharerlebnistag für alle Jungscharen im Ort.

Überblick

1. Tag:

Das Gleichnis vom Kaufmann und der kostbaren Perle (Matth. 13, 45+46)

Pantomime / Spiel: Perlensuche / Symbol: Perle

2. Tag:

Das Gleichnis von den anvertrauten Talenten (Matth. 25, 14-30)

spannende Erzählung / Talentschuppen und -show / Symbol: Talentsäckchen

(Stoffbeutel mit Geldstück)

3. Tag:

Das Gleichnis vom Abend-/Hochzeitsmahl (Lk. 14, 15-24)

gegenwartstransformierte Erzählung / Spiel: Mensch freu dich doch (JSL 1/93) oder

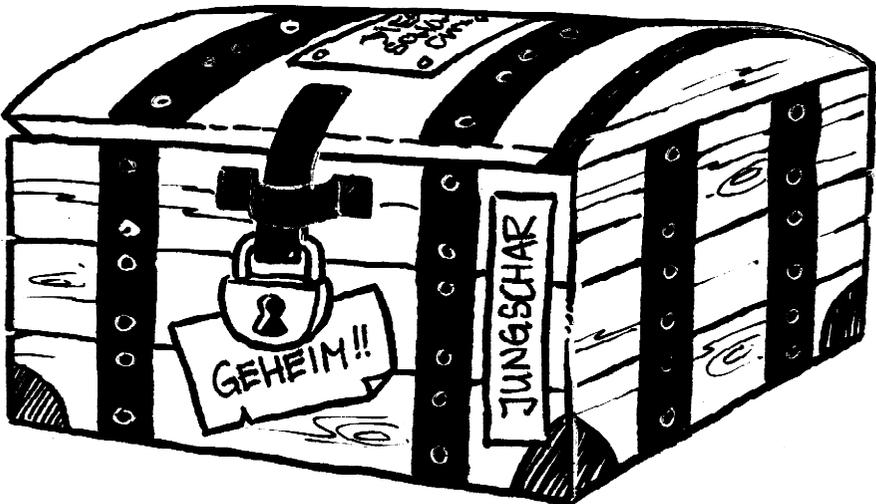
Herbstfest mit Stockbrotbacken am Lagerfeuer

1. Tag: Das Gleichnis vom Kaufmann und der kostbaren Perle

Diese Geschichte kann von einer/m JungscharleiterIn vorgelesen werden, während ein/e andere/r dazu spielt. Je nachdem, wie aufwendig Ihr diesen Tag gestalten möchtet, können viele oder gar keine Requisiten verwendet werden, die Kinder können beim Ausgestalten und Spielen des Gleichnisses beteiligt werden oder nicht. Es kann auch eine extra Jungscharstunde zur Vorbereitung dieses Abends verwendet werden, in der die Pantomime geübt und die Schatztruhe gebastelt wird.

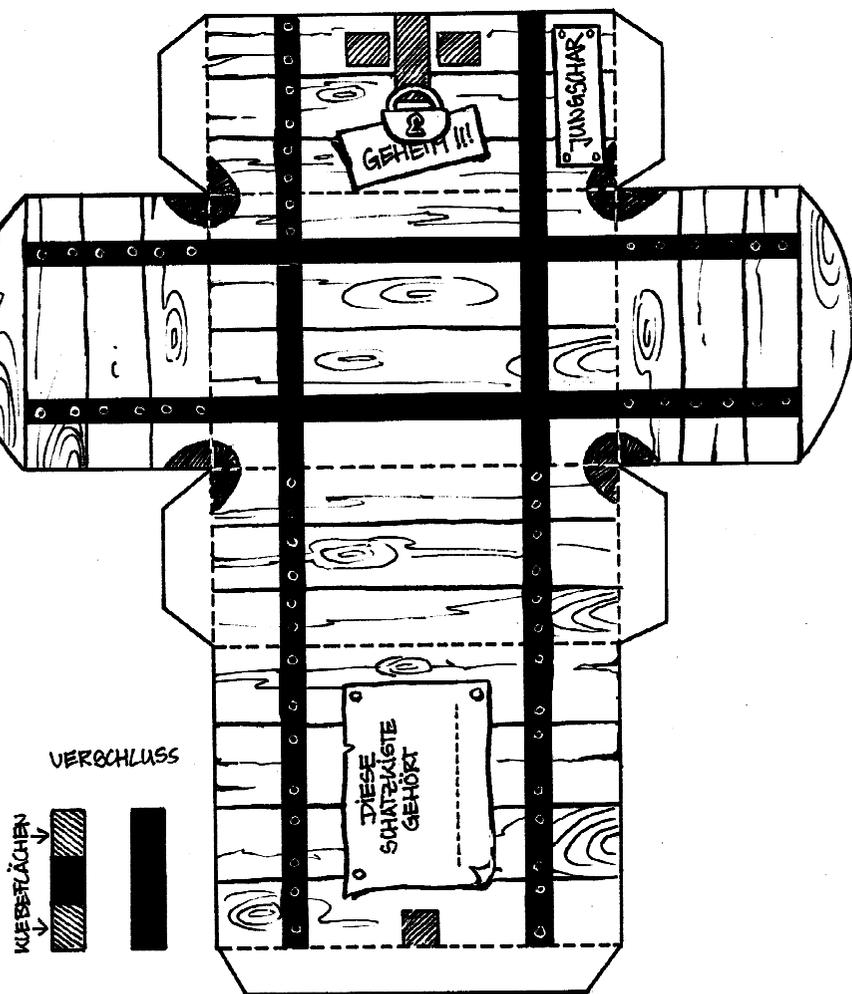
Bastelanleitung für die Schatztruhe

Schatztruhe auf dickeres stabiles Papier kopieren, ausschneiden. Für den Verschluss schraffierte Fläche mit Kleber einstreichen, Schlaufe bilden und ankleben.



Bastelbogen »Schatztruhe«

12



Requisiten:

Spielgeld, Goldbarren (in Silber- oder Goldfolie eingepackte Schachteln), Modeschmuck, Pelzmantel und Hut mit Feder, Tücher und Decken zur Raumdekoration, Cola und Pommes, Matratze, Verkaufsstand für den Händler, große Perle (Christbaumkugel), Schilder »zu verkaufen«, Schubkarren

Nach dem Bilderbuch »Die wunderschöne Perle« von Butterworth und Inkpen, Oncken-Verlag

Hier siehst du einen Mann, der Sachen kauft und verkauft. Er ist ein Kaufmann. Er hat eine schöne Pelzjacke und einen Hut mit einer lustigen Feder. Den liebt er ganz besonders. Er wohnt in einem riesigen Haus. Das Haus hat fünf Etagen, und im Garten ist ein Fischteich mit einem Springbrunnen. Der Kaufmann hat alles, was er haben möchte. Er hat fünfzehn Zimmer voller Möbel. Er hat vier Tiefkühltruhen voller Essen. (Und drei Kühlschränke für kalte Getränke). Unter seiner Matratze hat er mehr Geld, als man sich vorstellen kann. Viel mehr. Ja, der Kaufmann hat alles, was er haben möchte. Aber eines Tages sieht er etwas in einem Schaufenster. Etwas Besonderes. Eine wunderschöne weiße Perle. »Sie kostet 1.500.000 DM«, sagt der Mann in dem Geschäft. Das ist viel mehr, als der Kaufmann unter seiner Matratze hat. Aber er möchte unbedingt diese Perle haben. Er rennt nach Hause. Er hat eine Idee. Er verkauft seine Möbel, seine Tiefkühltruhen und Kühlschränke mit allem Essen drin. Er verkauft sein Haus, seinen Fischteich und seinen Springbrunnen. Er verkauft seine schöne Pelzjacke. Aber seinen Hut mit der lustigen Feder, den behält er. Denn den liebt er ganz besonders. Er leiht sich eine Schubkarre und packt das Geld und Gold hinein. Er bringt es zum Geschäft, um die Perle zu kaufen. Oweh! Er hat fünfzig Mark zu wenig. »Gib mir deinen Hut statt der fünfzig Mark«, sagt der Mann in dem Geschäft. Der Kaufmann lacht. Er gibt dem Mann seinen Hut und bekommt die Perle. Hurra! Jetzt gehört die Perle ihm. Jesus sagt: »Mit Gott ist es wie mit der Perle des Kaufmanns. Es lohnt sich, alles herzugeben, um ihn bei sich zu haben. Denn er ist es wert, mehr als alles andere in der Welt.«

13

Interview

Der / die ErzählerIn (E) interviewt nun den Kaufmann (K):

E: Herr Kaufmann, darf ich Sie etwas fragen? Warum haben Sie Ihren ganzen Besitz hergegeben für diese Perle?

K: Diese Perle ist das Kostbarste das ich habe. So ist es für mich auch mit Gott: Das Allerwichtigste in meinem Leben ist, daß ich zu Ihm gehöre.

E: Das verstehe ich nicht, wieso ist es denn so wichtig und gut zu Gott zu gehören?

K: Wissen Sie was, ich erzähle Ihnen jetzt einfach, wie ich Ihn schon selbst erlebt habe! Gott ist wie ein ganz guter Freund für mich. Er hört mir zu, ist da, wenn ich Ihn brauche, bei Ihm geht es mir gut, da fühle ich mich rundherum wohl. Er ist wie ein guter Hirte,

der jedes seiner Schäfchen kennt, und zwar mit Namen, der ganz genau weiß, was jedes braucht. Das Eine wird gern am Ohr gekraut, für das andere muß Er bei Nacht eine Laterne brennen lassen, weil es sich sonst fürchtet, wieder ein anderes wird gern getragen und liebt es, sich in den Arm des Hirten zu kuscheln. Dann sieht Er auch, daß sich ein Viertes einen Dorn in den Fuß getreten hat, den zieht Er heraus und verbindet es. Die Schafe sind sehr gern bei Ihrem Hirten, weil Er immer ganz genau weiß, was sie brauchen und was ihnen gut tut. Er freut sich so, wenn es seinen Schafen gut geht. Ja, so ist Gott!

E: Wenn Er so ist, wie Sie Ihn gerade beschrieben haben, kann ich Sie gut verstehen. Zu diesem Gott will ich auch gehören- unbedingt!

Spiel: Perlensuche

Material: ein Würfel / Kind

viele Bonbons (für 10 Kinder werden 200-300 Stück benötigt)

Im Gemeindehaus oder auch im Freien werden die Bonbons versteckt. Es liegen immer 5-8 Bonbons beieinander, zu diesen Bonbons führen »Spuren« aus einzelnen Bonbons. Jedes Kind versucht nun möglichst viele zu finden. Nun beginnt die Würfelrunde. Jedes Kind darf ein anderes »überfallen«. Beim Überfall würfeln die beiden gegeneinander um eine vorher ausgemachte Anzahl von Perlen. Der/die mit der höheren Augenzahl bekommt die Perlen. Es können sich auch PerlensucherInnen zu Gruppen »zusammenrotten« und andere überfallen.

Schluß:

Perlen für die Schatztruhe verteilen

Schlußlied: »Der Herr ist mein Hirte«

2. Tag: Die anvertrauten Talente

An diesem Abend geht es rund um Talente - Talente im Gleichnis und unsere Talente.

Es bietet sich an zum »Talentabend« noch eine oder zwei andere Jungscharen einzuladen, vielleicht können auch alle Jungscharen miteinander auf Talentsuche gehen. Im » Talentschuppen« werden verschiedene Angebote gemacht, jede/r kann sich das aussuchen, was er/sie schon immer gerne mal ausprobieren wollte. Um eine bunte Vielfalt der Angebote zu ermöglichen, werden viele MitarbeiterInnen gebraucht. Es können für diesen Abend auch Leute eingeladen werden, die ein interessantes Hobby haben, das sie mit Jungscharlern teilen möchten.

Das Programm dauert ca. 1,5 - 2 Stunden: 30 Minuten Andacht, 45 Minuten Talentschuppen, 15-30 Minuten Talentshow.

Andacht

Vorbereitung:

»Talentsäckchen« (Stoffsäckchen mit einem Geldstück) basteln (für jedes Kind eines) und in einem großen Sack verstecken

ein großer leerer Sack (aus Packpapier ausschneiden)

6 vorbereitete Säcke aus Packpapier ausgeschnitten mit folgender Beschriftung:



Die Säcke werden während der Erzählung an den entsprechenden Stellen hochgehoben und an die Wand geklebt.

Geschichte:

Als Einleitung lassen wir ein Kind in den großen Sack greifen und ein Talentsäckchen herausholen. Zu diesem Säckchen wird nun folgende Geschichte erzählt:

Es war einmal ein sehr vornehmer und reicher Mann, der lebte in einem großen Haus und hatte viele Diener, die jeden seiner Wünsche erfüllten. Er war so reich, daß er sich die tollsten Reisen in ferne exotische Länder leisten konnte. Wieder einmal war es soweit und eine große Reise in ein sehr weit entferntes Land stand an. Der Mann wußte, daß er viele Monate unterwegs sein würde. So rief er seine Knechte zu sich und verteilte alles, was ihm gehörte, an sie. Jedem gab er nach seinen Fähigkeiten. So bekam der erste 5 Talente, der zweite 2 Talente und der dritte 1 Talent. Mensch, war das viel! Der reiche Mann verabschiedete sich herzlich von seinen Knechten und machte sich auf die lange Reise. Kaum war er aus dem Stadttor hinausgezogen, ging der mit den **5 Talenten** zu einem Kamelhändler und kaufte alle Kamele, die der besaß - es war eine so große Herde, daß man 2 Wochen brauchte, um alle zu zählen. Kurze Zeit später wollte der König des Landes seine einzige Tochter verheiraten und ihr als Brautgeschenk unbedingt eine Kamelherde mitgeben. So kaufte er die Kamelherde für 10 Talente.

Auch der **zweite Knecht** war nicht dumm, er kaufte von seinen zwei Talenten ein riesiges Lagerhaus voll mit Getreide, und im Winter, als allen langsam das Getreide ausging verkaufte er seines für insgesamt 4 Talente.

Der **dritte Knecht** aber bekam einen Riesenschreck, als sein Herr ihm das Talent anvertraute. Er dachte: »O nein, was mach ich denn nur? Mir ist die Verantwortung für dieses Talent viel zu groß, wenn nun Räuber kommen

und es mir stehlen wollen? Am besten ist, kein Mensch erfährt etwas von dem Talent, dann kann mir's auch niemand wegnehmen! Ich werde ein tiefes Loch im Garten graben und es darin verstecken. Das Loch werd' ich mit großen Steinen tarnen, so daß niemand auf die Idee kommen kann, daß hier etwas versteckt ist!« Und so tat er's.

Nach langer Zeit nun kam der Herr dieser Knechte wieder nach Hause und rief sie zu sich, um mit ihnen abzurechnen.

Sogleich erschienen der erste und der zweite Knecht stolz und erhobenen Hauptes bei ihrem Herrn, nur der dritte traute sich kaum herein. Zuerst wurde der **erste Knecht** befragt: »Was hast du mit den dir anvertrauten 5 Talenten gemacht?« Und der Knecht berichtete und übergab seinem Herrn 10 Talente. »Gut so«, sagte der Herr, »du warst ein guter und treuer Knecht, du hast das wenige, das ich dir anvertraut habe, treu verwaltet, deshalb werde ich dich als Verwalter über 10 große Gutshöfe einsetzen! Ich habe große Freude an dir!«

Auch der **zweite Knecht** wurde befragt: »Was hast du mit den dir anvertrauten zwei Talenten gemacht?« Er berichtete von seinen geschickten Weizeneinkäufen und überreichte dem Herrn die 4 Talente. Und wieder lobte der Herr seinen Knecht: »Das hast du gut gemacht. Über wenig warst du treu, deshalb sollst du über viel gesetzt werden! Du wirst hiermit als Verwalter über 4 große Gutshöfe eingesetzt! Auch über dich habe ich mich sehr gefreut!«

16 Nun war der **dritte Knecht** an der Reihe: »Was hast du mit dem Talent gemacht, das ich dir gegeben habe?« Bei dieser Frage rutschte dem Knecht das Herz in die Hosentasche und er gestand: »Ich hatte solche Angst vor der großen Verantwortung und vor dir. Ich konnte dir einfach nicht vertrauen und habe befürchtet, daß du mir auch das wegnimmst, was ich habe. Da habe ich das Talent ganz gut vergraben und die Stelle getarnt. Ich wußte zwar, daß ich es einsetzen sollte, aber ich wollte es einfach nicht hergeben. Und später hab ich dann fast vergessen, daß ich überhaupt ein Talent besitze.« Da war der Herr sehr ärgerlich und sprach: »Du böser und fauler Knecht, du hast doch genau gewußt, daß du dein Talent einsetzen und nicht vergraben sollst. Hättest du es wenigstens zur Bank gebracht, dann hättest du die Zinsen dazu bekommen!« Und er rief seine anderen Knechte und diese nahmen ihm das Talent und gaben es dem mit den 10. Den bösen und faulen Knecht aber warfen sie hinaus.

Überleitung zum Talentschuppen:

Das Wort »Talente« hat noch eine andere Bedeutung als Geld. Welche? (Begabung, das was ich gut kann).

Jede/r von uns hat von Gott Talente geschenkt bekommen. Jede/r kann was gut. Überlegt mal, was könnt ihr gut?

Sammeln, Antworten in den großen Sack schreiben.

Es gibt auch Talente, die sieht man nicht gleich, aber sie sind sehr wichtig, z. B. zuhören, trösten, Streit schlichten, gute Ideen haben etc. Wir können viel aus unseren Talenten machen, so wie der erste Knecht, der aus dem Wenigen viel gemacht hat. Wir können sie einsetzen, mit anderen teilen. Dadurch werden wir reich und die anderen bereichert/beschenkt durch uns.

Talentschuppen

Jedes Angebot sollte von einem /r JungcharleiterIn betreut werden, ideal ist es, wenn verschiedene Räume zur Verfügung stehen. Wir haben folgendes angeboten:

- **Theater:** die erzählte Geschichte wird nachgespielt

- **Jungcharwaffeln** backen für alle

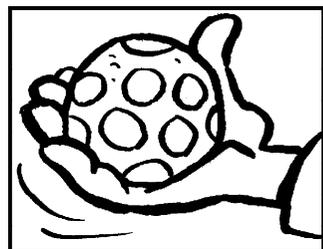
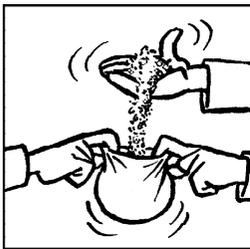
- **»Moderne Kunst«:** Riesenbild mit Fingerfarben malen (Hinweis: dicke Pinsel kann man mit Wattebäuschchen auf Wäscheklammern leicht selbst herstellen) oder Collage mit verschiedenen Materialien z. B. Stoff-, Tüll-, Sackreste, Schneckenhäusern, Zeitungen, Holzstückchen, Strohhalmen etc.

- **Hörspiel:** Die Kinder dürfen sich eine spannende Geschichte selbst ausdenken und dazu Geräusche machen. Interessante Geräusche ergeben Linsen in einer Blechdose, Alufolie, die zerknittert wird, Klospülung etc.

- **Jonglierbälle** basteln und jonglieren: Für diese Gruppe ist noch ein/e Helfer/in nötig. Bitte unbedingt vorher zu Hause ausprobieren!

Skizze

Bastelanleitung: Pro Jonglierball werden vier stabile verschiedenfarbige Luftballons und eine Handvoll Hirse benötigt. Der erste Ballon, und nur dieser wird, so groß aufgeblasen, daß eine Hand voll Hirse reinpaßt. Mundstück abschneiden, Hirse vorsichtig einfüllen, den zweiten Ballon drüberziehen und zwar so, daß dessen Öffnung auf der gegenüberliegenden Seite liegt. Nun den dritten Ballon drüberziehen wieder muß die Öffnung zur anderen Seite zeigen. In den vierten Ballon werden kleine Löcher geschnitten, das wirkt besonders gut, wenn der dritte Ballon eine Kontrastfarbe hat.



- **Tänze:** Volks- und Standardtänze (bestimmt findet sich jemand, der/die gerade einen Tanzkurs macht)

- **Hui-Maschine** basteln

- **Weitere Möglichkeiten** sind: Papierflieger basteln, Ketten aus Tonperlen, unbedruckte Stofftaschen mit Stoffmalstiften bemalen, Seidenmalen, Trockensträuße binden (vielleicht läßt sich eine Floristin engagieren) etc.

Talentshow

In der nun anschließenden Talentshow stellt jede Gruppe ihren Beitrag vor, es ist schön, wenn jemand diese Talentshow moderieren kann..

Schluß

Lied: »Du bist Du...«

Talentsäckchen verteilen

3. Tag: Das große Abendmahl (Lk. 14, 15-24)

Der Gleichnistext wurde in die Erlebniswelt der Kinder übertragen, so bekommt er eine ganz neue Brisanz. Der Text ist als Rollenspiel verarbeitet, Kinder erleben so die »alten« Geschichten hautnah.

Rollenspiel: Das Geburtstagsfest

1. Szene

ballspielende Kinder, fröhliches Rufen und Schreien, weitere Kinder kommen dazu

Kind (K) 1: »Hallo, dürfen wir auch mitspielen?«

K 2: »Nein, los verzieht Euch!«

K3: »Laßt uns doch mitspielen, zu fünft (sechst...) macht es doch viel mehr Spaß!«

K 4: »Wir wollen alleine spielen, haut endlich ab!«

Die Kinder ziehen sich zurück und spielen in einer Ecke alleine.

2. Szene

Petra sitzt am Tisch und schreibt Geburtstageeinladungen.

Petra: »Uff, jetzt habe ich alle Einladungen fertig!«

Sie schaut aus dem Fenster und entdeckt die anderen Kinder (die Kinder, die die anderen nicht mitspielen lassen wollten.)

Petra: »Da sind ja alle, das trifft sich gut, dann kann ich ja meine Einladungen gleich verteilen!«

Petra geht hinunter zu den spielenden Kindern.

Petra: »Hallo, das ist ja super, daß ich Euch alle treffe! Ich habe nämlich bald Geburtstag und möchte Euch gern zu meiner Fete einladen. Sie steigt am nächsten Dienstag um drei.«

Sie verteilt die Einladungen an die Kinder, die studieren sie neugierig.

K 2: »Tut mir furchtbar leid, aber ich habe am Mittwoch eine Englischarbeit und muß noch jede Menge Vokabeln büffeln. Ich kann leider nicht kommen.«

Petra: »Das ist aber schade!«

K 4: »Ich habe am Dienstagnachmittag Flötenunterricht und Ballettstunde, das kann ich beides nicht sausen lassen, tut mir echt schrecklich leid!«

Petra: »Kannst Du wirklich nicht ausnahmsweise mal fehlen?«

K 4: »Nein, ausgeschlossen«

Petra: »Na, dann eben nicht, aber Du kommst doch wenigstens, oder?«

Sie wendet sich an ein drittes Kind.

K 5: »Wann? Am Dienstag? Sorry, aber da muß ich zum Zahnarzt.«

K 5 schaut auf die Uhr.

K 5: »Mensch ist es jetzt schon spät, ich muß nach Hause

Die Kinder laufen davon, Petra bleibt allein zurück.

Petra: »Das ist echt gemein von denen, jede hat eine andere Ausrede, keine will zu meinem Fest kommen, was mach ich denn jetzt bloß?«

Ihr Blick fällt auf die drei anderen Kinder, die die ganze Zeit in einer Ecke herumgestanden sind. Sie läuft auf sie zu.

Petra: »Hallo, was macht Ihr eigentlich nächsten Dienstag nach der Schule?«

K 1: »Ich habe noch nichts vor, warum?«

Petra: »Ich habe Geburtstag und möchte ein Fest machen, hast Du Lust zu kommen?«

K 1: »Au ja, prima, wann steigt die Fete?«

Petra: »Du kannst ab drei Uhr kommen und Euch zwei lade ich auch ein und bringt ruhig noch ein paar Freundinnen mit, o.k.! Also dann bis Dienstag, ich freu mich riesig!«

3. Szene

Petras Zimmer, Tisch mit Geschenken, Kakao, Kuchen und Kerzen

Es läutet, Petra öffnet vier Kinder kommen herein.

Petra: »Toll, kommt rein und setzt Euch!«

Die Kinder gratulieren und überreichen ihre Geschenke.

Petra: »Vielen Dank, echt, ich freu mich ja so!«

Erneutes Läuten

Petra: »Wartet, ich muß sehen, wer da noch kommt!«

Viele Kinder stehen vor der Tür.

Petra: »Hallo, find ich prima, daß Ihr alle gekommen seid«

Die Kinder gratulieren und überreichen Geschenke.

Petra: »vielen vielen Dank, aber das Tollste ist, daß Ihr alle gekommen seid. Nun gibt es doch noch ein richtiges Fest.

Fröhliche Geburtstagsrunde

.Nach diesem Rollenspiel wird der Gleichnistext vorgelesen (Lukas 14, 15-24)

Kurze Auslegung:

Gott lädt uns alle zu sich ein. Bei Ihm gibt es keine Außenseiter. Er sagt nie: »Dich will ich nicht, Dich kann ich nicht gebrauchen! Du bist mir zu schlecht!«

Er will mich (Namen der Kinder einsetzen) ganz in Seiner Nähe haben, weil Er mich so unendlich lieb hat. Er streckt mir seine liebevollen Hände entgegen und ich darf einfach so zu Ihm kommen, mich bei Ihm ausruhen und wohl fühlen. Kommt, probiert dies einfach mal aus, redet mit Ihm im Gebet, immer wieder, nehmt Ihn mit in die Schule, zu Euren Freunden, in Eure Elternhäuser! Und Ihr werdet spüren: dieser Gott ist ein Gott, der da ist, ganz nah, ganz liebevoll - und ganz verlässlich!

Lied: »Leben im Schatten (Gott lädt uns ein zu seinem Fest..)«

Symbol: Einladungsrolle verteilen mit folgendem Text:

Einladung für...(Namen)
Jesus spricht: »Kommt her zu mir alle, die Ihr's schwer habt, ich will Euch eure schwere Last tragen helfen!«

ODER

Einladung für...(Namen)
Liebe/r ...!
Gott lädt Dich ein zu Seinem Fest, laßt uns gehn..!



20

Spiel

Mensch, freu Dich doch (JSL 1/93)
oder

Herbstfest

mit Stockbrotbacken am Lagerfeuer (gesalzener Hefeteig von 1 kg Mehl reicht für 10-12 Kinder. Der Teig wird spiralförmig auf Stöcke gewickelt, ca. 20 cm lang und nach dem Backen mit Marmelade gefüllt.
Skizze

Birgit Rilling



Matthäus

Zum Matthäustag am 21.9.

Der Mitarbeiter erscheint zur Jungschar in einem zöllnergemäßen Gewand und erzählt von sich und seinem Leben. Er stellt den Zöllner Levi/Matthäus dar. Die Geschichte wird immer wieder durch passende Spiele unterbrochen. Nach jeder Spiel- und Erzählrunde gibt der Mitarbeiter den Jungscharlern Gelegenheit zu raten. Alle Antworten werden schriftlich gegeben. Jeder Jungscharler hat eine Möglichkeit. Der Sieger erhält einen kleinen Preis!

Lieder

Vater, ich will dich preisen
Meinem Gott gehört die Welt.
Komm, sag es allen weiter.
Es ist niemand zu groß, es ist

Die Lieder passen alle zur Persönlichkeit des Gesuchten. Dieser Hinweis kann vom »Zöllner« selbst gegeben werden!

Spielideen

Sämtliche Spiele sollten im ersten Teil des Abends gemacht werden. Sie passen alle zur Persönlichkeit »Levi«!

Wettessen Festmahl; gutes Essen als reicher Mann.

Würfeln Glücksspiele in feinen Gesellschaften.

Geldspiele Haupteinnahmequelle der Zöllner; Reichtum.

Tischspiele Tisch spielt eine entscheidende Rolle beim Ausüben seines Berufs.

Spielangebote den verschiedenen Spielbüchern entnehmen und auf die Gruppe zuschneiden.

Lebenslauf:

Matthäus 9,9-13; Markus 2,13-17; Lukas 5,27-32

Das Aufgeschriebene soll stichwortartig aufzeigen, wie man den Abend gestalten kann. Wichtig ist, daß »Levi« lebendig und engagiert von sich persönlich erzählt:

Guten Tag. Mein Name ist oh, Verzeihung, den solltet ihr ja erraten!

Mein Name bedeutet: Gabe des Herrn. Er kommt in der Schrift hebräisch und griechisch vor.

Ich wurde in Kapernaum am See Genezareth geboren. Mein Vater war Alpäus. Ich wuchs in Kapernaum auf und erlernte später einen Beruf.

Von Beruf bin ich..... ihr wißt schon!

Nein, ich bin kein Fischer. Hier habe ich einige typische Gegenstände meines Berufes. Die nachfolgenden Spiele passen alle zu mir, meiner Person und meinem Beruf!

Spiele einschieben!

Auf dem Höhepunkt meiner Karriere begabte mich dieser Wanderprediger Jesus. Mein Leben änderte sich radikal durch ihn. Ich machte eine Kehrtwendung um 180°. Unbegreiflich für mich. Ich wußte nicht, wie mir geschah! Ich war nicht mehr

Herr meiner Gedanken, Arme und Beine. Jesus sprach mich einfach an meinem Tisch an und ich ließ alles stehen und liegen und folgte ihm.

Jesus wollte mit mir sein Reich bauen. Er wollte mich, den gehaßten Staatsdiener, den Gemiedenen, den Außenseiter. Er wollte auf mich nicht verzichten. Er nahm mich mit.

Ich war völlig platt. Ich freute mich. Ich lud alle meine Bekannten ein, meine Kollegen usw.

Lied: Ich singe vor Freude, das Fest beginnt, wir freuen uns, daß wir zusammen sind!

Vor Freude wirft er Geld in die Menge, das behalten werden darf! Am besten nimmt man Pfennige - wer den Pfennig nicht ehrt, ist der Mark nicht wert! Wir feierten ein riesiges Fest. Die Freude war grenzenlos. Wir sangen, tranken, aßen. Wir fühlten uns alle einfach wohl. **22** Jedermann merkte, daß ich mich verändert hatte. Und dieser Jesus? - Er freute sich mit uns und feierte mit!

Levi lädt alle zum Festmahl ein! Er fordert die Jungscharler auf, die Festtafel herzurichten, Getränke zu holen, Essen herbeizuschaffen und fröhlich zu sein (kleiner Imbiß!).

Nachdem dann die erste Eßrunde vorbei ist, erzählt »Levi« weiter!

Dann kamen sie alle. Diese frommen Heuchler, die Kirchendiener, die Berufsgläubigen. Sie schrien vor meinem Haus und protestierten. Sie griffen diesen Nazarener an. Sie konnten und wollten sein Handeln nicht verstehen. Auf dem Höhepunkt der Demo trat dann Jesus ganz cool vor die Aufgebrachten und sagte ganz ruhig und gelassen: **»Ihr Pharisäer und Schriftgelehrten hört mir mal gut zu.**

Die Gesunden bedürfen keines Arztes, sondern die Kranken. Ich bin gekommen, die Sünder zu rufen und nicht die Gerechten.« Wie nasse Pudel schlichen diese Protestanten, einer nach dem anderen, weg. Jesus war Herr der Lage. Die Freudenfeier in meinem Hause wurde fortgesetzt.

Als Abschluß kann die Geschichte aus der Bibel noch einmal vorgelesen werden.

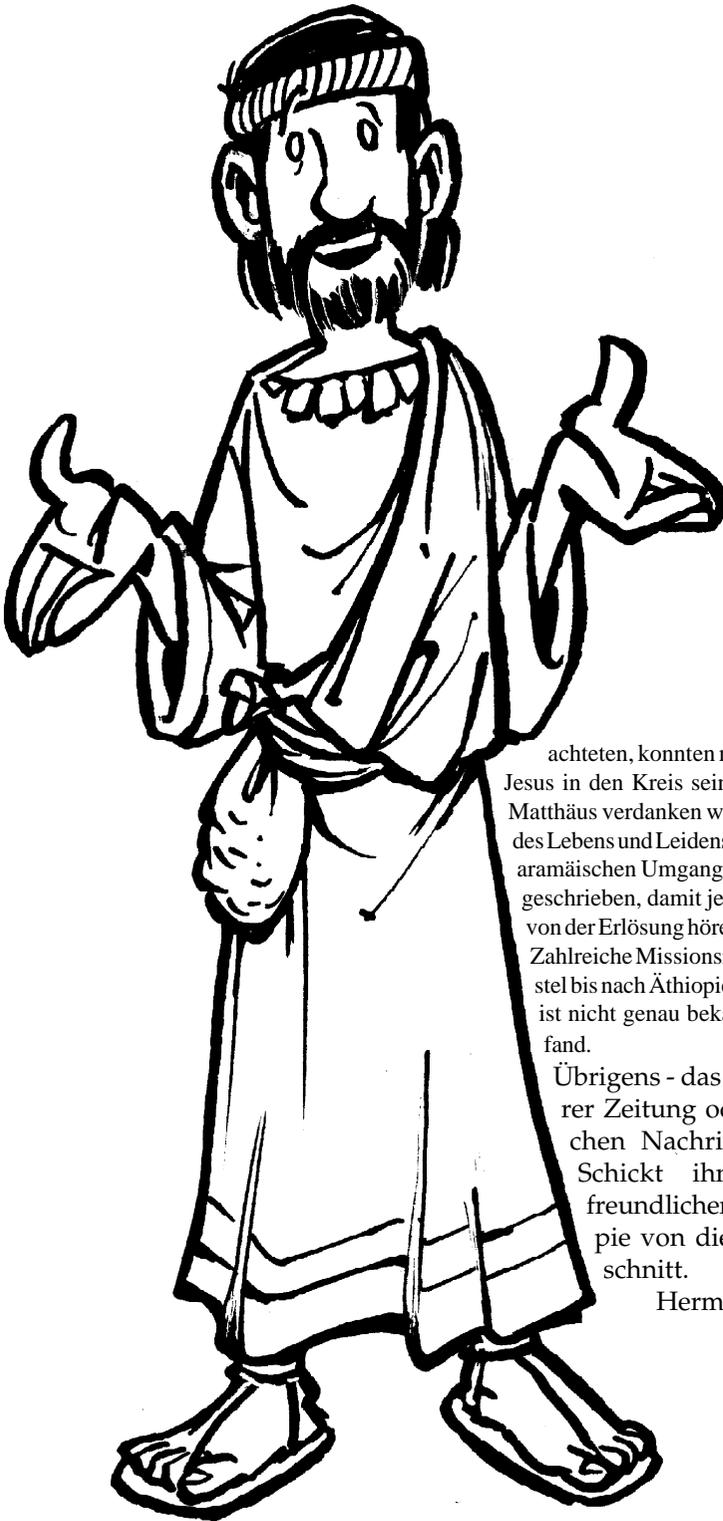
TB 21.09.90

Wetter an Matthäus

(dwp) In manchen Gegenden gilt bis heute der Gedenktag des Apostels Matthäus als eigentlicher Herbstanfang. Und so ist auch dieser einundzwanzigste Septembertag seit jeher für den Bauern ein wichtiger Lostermin gewesen. »Ist Matthäus schön, wird es noch vier Wochen so geh'n«, sagt man, oder auch »Ist Matthäus hell und klar, gute Zeiten bringt's fuhrwahr.« Das bestätigt auch eine andere Bauernweisheit, die da meint: »Wie's Matthäus treibt, es vier Wochen bleibt.«

Auch die Winzer haben besonders acht auf diesen Tag, denn »an Matthäus Sonnenschein bringt recht viel und guten Wein.« Selbst für die kommende Traubenernte soll der Heilige zuständig sein, heißt es doch: »Wetter, das an Matthäus klar, bringt guten Wein im andern Jahr.« Jetzt sollte überall die Saat im Boden sein, weil eine Bauernweisheit mahnt: »Tritt Matthäus ein, muß die Saat beendet sein.« In östlichen Gegenden bereitet man sich bereits auf den Winter vor und meint: »An Matthäi die Mütze über die Ohren zieh'!« Und ein weiterer Spruch verkündet: »Tritt Matthäus stürmisch ein, wird's bis Ostern Winter sein.«

Der Heilige, dem der 21. September geweiht ist, lebte einst als Zöllner und Steuereintreiber in römischen Diensten im jüdischen Land. Seine Landsleute, die ihn fürchteten und ver-



achteten, konnten nicht verstehen, daß ihn Jesus in den Kreis seiner Begleiter aufnahm. Matthäus verdanken wir die erste Schilderung des Lebens und Leidens Christi. Er hat sie in der aramäischen Umgangssprache seiner Heimat geschrieben, damit jeder die frohe Botschaft von der Erlösung hören und verstehen könne. Zahlreiche Missionsreisen führten den Apostel bis nach Äthiopien, wo er - der Zeitpunkt ist nicht genau bekannt - den Märtyrertod fand.

Übrigens - das könnte auch in eurer Zeitung oder in eurem örtlichen Nachrichtenblatt stehen. Schickt ihnen doch einen freundlichen Brief mit einer Kopie von diesem Zeitungsausschnitt.

Hermann Murrweiß



Ganz Ohr

Die Affen rasen...

24

*Im Gemeindehaus geht's mal wieder hoch her: Ingo greift in die Saiten und bringt die Gitarre ins Schwitzen. Vielstimmig tönen die Jungscharler, kräftig, mutig und laut »... durch den Wald, der eine macht den andern kalt«. Die Tür geht auf, Sven kommt, fast pünktlich. Im Ohr nicht einen, nein, zwei Knöpfe: Walk-Manie! Während draußen um ihn herum lebhaft die Suche nach der Kokosnuß beginnt, zieht er sich noch schnell 'nen Hammer rein: M.C. und seine Rap-Music. »Hey, Sven, schön, daß du gekommen bist«, sagt der Nebenmann zu ihm. Sven nickt schweigend mit dem Kopf - immer schön im Rhythmus seiner Musik. Er versteht die andern nicht, weil er sie nicht hören kann. Und er kann nicht mitmachen, weil er auf sich selbst bezogen und von den andern abgeschlossen ist. Da hilft nur eines: den **Walk-Man abschalten!***

... durch den Wald

Abschalten und auf Streife gehen! Mach' diese Übung einmal mit deinen Jungscharlerinnen und Jungscharlern. Ihr braucht einen Wald, einen Park oder Ähnliches, viel Zeit und Ruhe. Wach und **empfänglich werden** für die leisen Klänge und Laute um einen her. Hören, wie die Vögel anfangen zu singen, der Wind in den Bäumen rauscht, hier und da ein Ast knackt (besonders spannend während der Nachtwache): da bekommen die Ohren Augen. Wir kommen los von dem vielen Gewirr an Stimmen und Geräuschen, die tagsüber auf uns einhämmern. In der Ruhe stoßen wir an Grenzen und betreten Neuland: Wir nehmen die Ober- und Untertöne des Lebens anders als bisher wahr. Wir werden empfänglich für Neues, das von außen an uns herantritt, dem der Zugang bislang verschlossen war. Wir übertönen nicht länger uns selbst, finden zum Hören auf unsere »**innere Stimme**« und geben Gott Raum, in uns zu sprechen. So betreten wir einen Weg, auf dem wir aufmerksam in Beziehung zu unseren Mitmenschen und zu Gott treten.

In der Jungschar soll »**Die Heilung des Taubstummen**« (Mk 7,31-37), also die Frage nach dem rechten Hören und Reden, Ausdruck und Sprache, Verstehen und sich Verständigen ins Blickfeld rücken: Es geht um die Wiederherstellung und Gestaltung von Beziehung zwischen Menschen und zwischen dem Menschen und Gott. Die Sinnesorgane als ein gutes Geschenk Gottes zu betrachten, die mir Zugang zur Welt und damit die Welt selbst schenken, könnte Zielpunkt der Stunde sein. Wer hört, wird leben - und wir sind darauf angewiesen, daß Gott uns alle Morgen das Ohr weckt (Jes. 50,4).

Ein Mitarbeiter ist während der ganzen Jungschar **der Taubstumme**. Er sieht und beobachtet alles, kann aber auf Fragen und Erzählungen der Jungscharler nichts antworten und reagieren. Er ist mit dabei, lebt aber davon, daß die anderen ihn in die Gemeinschaft hineinnehmen und durch Gesten oder Berührung durch das Stundenprogramm führen.

Mit allen Sinnen

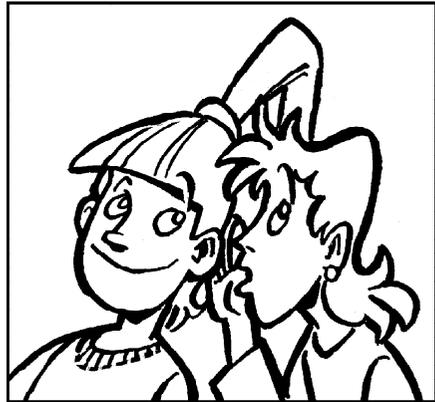
Die Spielgruppen sollen die einzelnen Sinnesorgane in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit ordnen und ihre Anordnung begründen.

Stille Post

Die Jungscharler setzen sich nebeneinander (in Gruppen) und flüstern dem Mitspieler zur Rechten einen Satz oder Begriff ins Ohr. Dieser Satz 'wandert' durch die Reihe bis zum letzten Spieler. Der notiert auf einem Zettel, was ihm zuletzt »einggegeben« worden ist. Das Resultat wird mit dem

Ausgangssatz/-begriff verglichen. Welche Gruppe hört und überliefert am Deutlichsten?

Der **taubstumme Mitarbeiter** wird mit in eine Gruppe gesetzt. Es wird deutlich, daß er bei diesem Spiel vom Geschehen ausgeschlossen ist.



Gegenstände suchen und bringen

25

Der taubstumme Mitarbeiter gibt mittels Zeichen Anweisungen, welche Gegenstände ein Teilnehmer jeder Gruppe ihm bringen soll. Dazu werden vorher in Kisten (nach Anzahl der Gruppen) die geforderten Gegenstände deponiert. Es geht hierbei um rasches Erfassen und Kombinieren, Reaktion und Schnelligkeit.

Stimmen erkennen

Eine Kassette mit den Stimmen einzelner Jungscharler oder der Mitarbeiter wird vorgespielt. Die Stimmen müssen erkannt und zugeordnet werden. *Variante: Um es zu erschweren, werden Stimmen vermischt aufgenommen.*

Ablesen

Als Zutaten benötigen wir mehrere Walk-Man, sprich: »Lauf-Männchen« mit lauter Musik. Ein Jungcharler setzt sich den Hörer auf und versucht nun, mehrere gesprochene Wörter von den Lippen des Jungcharleiters abzulesen. Die Begriffe werden notiert. Wer lernt's am schnellsten?

Aus dem Leben erzählt

Der »taubstumme« Mitarbeiter erzählt den Kindern - mittels Gesten - aus seinem Leben. Einzelne Stationen sollen erraten werden, z.B. Urlaub in Spanien, Hobby: Motorradfahren, Lieblingsessen: Pizza...

Zungenbrecher

Sätze wie »*Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz*« sollen so oft wie möglich fehlerfrei hintereinander aufgesagt werden. Entweder wird gezählt, wie oft ein Mädchen oder Junge aus einer Gruppe dies kann, oder es wird als Stafette gespielt: Hat eine(r) fehlerfrei gesprochen, kommt der/die Nächste dran (Zeit stoppen oder Mitarbeiter, der/die zuhört).

Weitere Sätze sind z.B.:

. *In Ulm und um Ulm und um Ulm herum.*

. *Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.*

. *Hinter Hansens Hühnerhaus hängen hundert Hühner raus, hundert Hühner hängen raus hinter Hansens Hühnerhaus.*

Lieder erkennen

Jungcharlieder werden ohne Text kopiert und den Gruppen nur die Noten vorgelegt. Wer erkennt die Lieder anhand des Notenbildes?

Variante (3. oder 5. Strophe z.B.): die Kinder sollen den Liedanfang ermitteln.

Aufmerken

Der Jungcharleiter erzählt eine spannende Geschichte. In dieser Geschichte werden Gebrauchsgegenstände aus dem Haushalt z.B. »versteckt«. Wer hört genau zu und merkt sich so viele als möglich? Die Gruppe notiert nach Abschluß der Erzählung, was sie noch zusammenbringt.

26

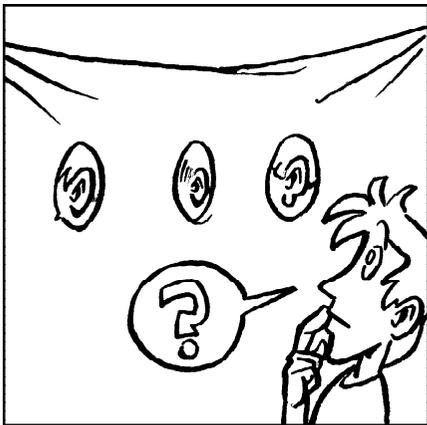


Variante: »versteckte« Zahlen als Teil einer zu lösenden Rechenaufgabe; zwei durcheinandergeworfene Erzählstränge, die geordnet werden müssen.

Schwere Sprache

Einen Text lesen lassen, in dem die Vokale vertauscht wurden oder einzelne Konsonanten durch einen anderen ersetzt wurden (z.B. r durch l).
Variante: Einen Text, gespickt mit Fremdwörtern oder überlangen Worten zum Lesen geben. Um sich nicht zu verhaspeln, muß schon genau hingeschaut werden. Beim ersten Lesefehler wird der Text an den/die nächste der Gruppe weitergegeben. Nicht auf Zeit spielen! An ihren Ohren sollst du sie erkennen

Großes Plakat - Vorhangstoff drumherum - hinter das die Kinder einer Jungschargruppe treten. Im Karton ein kleiner Ausschnitt, durch den das Ohr eines Kindes sichtbar wird. Wer (er)kennt den/die Jungscharler/-in?
Variante: Auch Mitarbeiter dürfen mitmachen!



Talentierte Ohren

Wer kann am besten mit den Ohren wackeln? Wer hat den schönsten Ohranhänger? Wer kann mit seinen Ohren die schwerste Last hochheben (Einmachgummi mit darangehängtem Gewicht)? Wer hört am besten (Gehörtest)?

Ohren zuordnen

Welches Ohr gehört zu welchem Tier? Präparierte Photos, auf denen die Ohren an den Köpfen fehlen oder nur die Ohren gezeigt werden: »Das ist das Ohr von Mickey Mouse!«

27

Lieder, die gesungen werden können

Als Lieder zur Andacht oder zu einem Anspiel schlage ich vor aus dem Jungscharliederbuch »Hör, o Herr, mein kleines Lied« (JSL 96), »O, lasst uns mit Jauchzen erheben, den Schöpfer und Herrscher der Welt« (JSL 41) oder »Ich singe dein Lob in den Tag hinein« (JSL 4). In diesen Liedern vollziehen wir die Bewegung nach, in die der Taubstumme und das Volk nach der wundersamen Heilung gerieten: »Außer sich vor Staunen sagten sie: Er hat alles gut ge-

macht; er macht, daß die Tauben hören und die Stummen sprechen« (Mk 7,37). Weitere Lieder, in denen zum Ausdruck kommt, daß Gott dem Menschen das Ohr zum Hören öffnet und ihn dadurch zum Leben erweckt, d.h. ihn »öffnet« zum Dienen, Glauben und zur Hinwendung an den Nächsten, sind: Kurt Rommel, »Herr, gib uns Mut zum Hören, auf das, was du uns sagst«, »Du hast uns, Herr, gerufen und darum sind wir hier«; Jochen Klepper, »Er weckt mich alle Morgen; er weckt mir selbst das Ohr«; Bükken/Jansens, »Gott gab uns Atem, damit wir leben«.

Andacht oder Anspiel zu Mk 7,31-37

Die Anwesenheit eines »taubstummen« Mitarbeiters, der diese Rolle spielt, birgt immer die Gefahr der Oberflächlichkeit und Lächerlichkeit; das Leiden wird in seinem tiefen Ernst gar nicht erkannt, weil der Mitarbeiter »wenn alles vorbei ist, doch wieder hören kann«, und die Jungscharler benutzen ihn in seiner »Rolle« u.U. dazu, ihre Späße mit ihm zu machen. In der Andacht kann deutlich werden, daß es sich z.Zt. Jesu, als der Taubstumme zu ihm gebracht wurde, um keine Spielerei handelte, und daß Taubstumme, die heute unter ihrer Isolation leiden, nicht dazu da sind, Späße über sie zu machen. Es muß deutlich herausgearbeitet werden, daß Jesus das verschlossene Ohr bei allen seinen Zeitgenossen sieht, und daß auch wir mit ihnen und dem Taubstummen der Heilung durch den Messias bedürfen. Lies dazu einmal bei

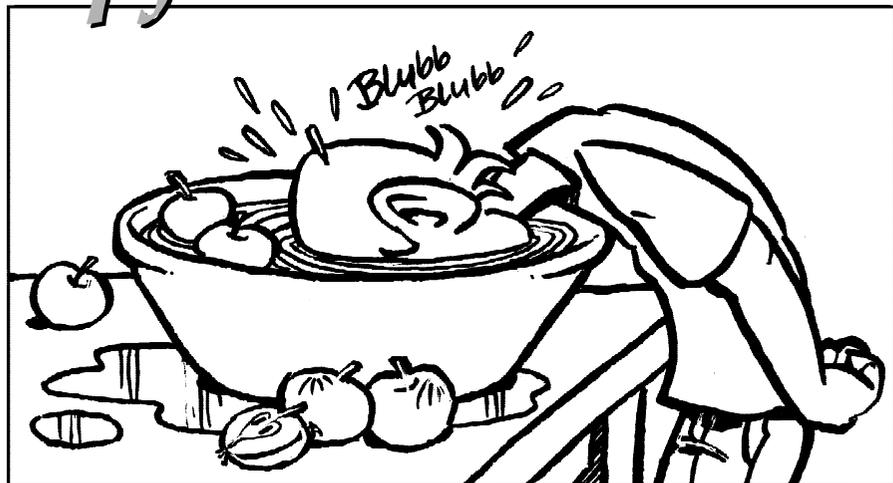
der Vorbereitung zu Mk 7,31-37 weiter in Kap. 8,1-30 (V. 18!), ferner im Alten Testament die Verheißung des messianischen Heils Jesaja 35 (V. 51!) und die Aussage Gottes in 1. Mose 1,31 (vgl. mit Mk 7,37). Daß Menschen Gott Gehör schenken, kommt dem Wunder Jesu an dem Taubstummen gleich!

Ein weiteres: Es gibt viele junge Leute, die Ohren haben, hören und reden könnten und es doch nicht tun. Bei solchen Menschen ist das Selbstvertrauen erschüttert. »Du hast hier nichts zu sagen!«, »Du hältst jetzt den Mund!«, »Sei nicht so vorlaut, wenn ich rede, hast du zu schweigen!«, »Du bist wohl ganz verrückt!«, »Was du immer aber auch für einen Unsinn redest!«. Diese und viele weitere Redensarten machen Menschen bisweilen »stumm« und »taub«.

Welche Sätze dieser Art hören unsere Jungscharler /innen in der Schule, im Elternhaus, im Freundeskreis? Was lassen wir sie bei uns in der Jungschar hören? Werden Kinder bei uns »stumm« und »taub«, oder gewähren wir ihnen einen sicheren Raum (»er nahm ihn beiseite (!), von der Menge weg«, V. 33), an dem wir ihnen das heilsame Wort Gottes »Effata! Öffne dich!« in ihrem und für ihr Leben zusprechen? Gott befreit den Menschen aus den Ängsten vor seinen Mitmenschen, seiner Umwelt, die ihm hin und wieder lebensbedrohlich zusetzen und in die Einsamkeit und Isolation treiben. Er öffnet dem Menschen für sich selbst eine neue »Sicht« seiner Umwelt und zum fröhlichen Gotteslob.

Martin Engel

Apfel



*Ein dreiteiliger Jungschargruppenabend
vor allem für Herbst oder Winter.*

29

1. Teil:

1. Spiel: Apfel besorgen

Wer besorgt innerhalb der nächsten 15 Minuten einen Apfel? Die erste Hälfte der zurückkehrenden Jungscharler bildet eine Mannschaft (Bitte erst nach der Spielrunde sagen, da sonst Absprachen stattfinden).

Andacht:

Apfel zeigen und Sündenfallgeschichte kurz erzählen bzw. mit den Jungscharlern erarbeiten!

*Apfel aufschneiden. »In einem kleinen Apfel, da sieht es lustig aus; es sind darin fünf Stübchen grad wie in einem Haus!«
Bezug zur Schöpfung durch Gott herstellen!*

2. Spiel: Apfel-Bibelstellen suchen

Jede Gruppe erhält 1-3 Bibeln derselben Ausgabe. Innerhalb der vorgegebenen Zeit (4-10 min) müssen sie aus dem Hohenlied Salomos Bibelverse herausfinden, in denen von Äpfeln berichtet wird! Die Antworten werden auf einen Zettel notiert und beim Gruppenleiter abgegeben!

*Beispiele: Kap. 4 Vs. 13 = Granatäpfel
Kap. 7 Vs. 14 = Liebesäpfel
usw.*

3. Spiel: Apfelsuchen

Die eine Gruppe versteckt in einem abgegrenzten Bereich des Hauses oder Gartens usw. ihre Äpfel (Zeit dafür = 3 min).

Anschließend müssen die Gruppenmitglieder der anderen Gruppe die vorher versteckten Äpfel suchen (Zeit dafür = 5 min).

Anschließend werden die Rollen getauscht! Jeder Apfel bringt 1 Punkt!

Und noch ein weiterer Spieltip:

Gesellschaftsspiel von Haba:

Habermaas GmbH

Postfach 1107

8634 Rodach

Man findet diese Gesellschaftsspiele überall im Fachhandel! - Kosten ca. 50 DM.

Ein spannendes Gemeinschaftsspiel für zwei bis beliebig viele Kinder, bei dem es gilt, die voller knackiger Kirschen, saftiger Äpfel, süßer Birnen und herrlicher Pflaumen hängenden Bäume abzuernten, bevor der freche und nimmersatte Rabe zuschlägt. Bei diesem Spiel ziehen alle Kinder an einem »Strang«.

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Puzzle aus 9 Teilen, 1 Würfel, 4 Bastkörbe, jeweils 10 Äpfel, 10 Birnen, 10 doppelte Kirschen und 10 Pflaumen aus Hartholz sowie eine genaue Spielanleitung. Packung 27,5 x 37,5 x 5,5 cm. Ausgezeichnet mit »spiel gut«.

Man kann dieses Gesellschaftsspiel auch abwandeln und nur mit der Obstsorte »Äpfel« spielen. Eine Mannschaft übernimmt den Obstkorb und eine Mannschaft den Raben. Nachher werden die Rollen vertauscht!

Abendschluß

Jeder Jungscharler erhält als Siegespreis einen schönen Apfel bzw. es

wird noch eine Runde Apfelsaft ausgegeben und Brezeln oder Wecken dazu gegessen!

Abschlußlied, Abschlußgebet und Jungschargruß runden den ersten Teil ab.

2. Teil

Spiele rund um den Apfel!

1. Der Apfelbiß

Jeder Jungscharler beißt von einem Apfel ein möglichst großes Stück ab. Die abgebrochenen Apfelstücke werden abgewogen. Das schwerste Apfelstück erhält die meisten Punkte, das nächstplatzierte einen Punkt weniger usw.

2. Apfeltauchen

In einer großen wassergefüllten Schüssel schwimmen Äpfel. Die Jungscharler versuchen nun der Reihe nach, ohne Mithilfe der Hände, sich einen Apfel zu ergattern. Dabei wird die benötigte Zeit abgestoppt (vom Startsignal weg, bis er mit dem Apfel im Mund aufrecht dasteht!). Der Zeitschnellste erhält die meisten Punkte!

3. Tells Apfelschuß

Ein Apfel wird auf einen Gipskopf/ Styroporkopf/ Pappkopf usw. gelegt. Jeder Jungscharler hat nun 6 Dart-Pfeile, um den Apfel zu treffen. Jeder Treffer ergibt einen Punkt. Wurfentfernung ca. 3 m!

4. Apfelsuche im Raum

Der Spielleiter verteilt im Raum ca. 10 Äpfel. Immer 2 Jungscharler machen sich mit verbundenen Augen auf die Suche. Die Suchzeit beträgt einheitlich 2-4 min für jedes Spielpaar. Wer ergattert die meisten Äpfel? Pro Apfel erhält der Jungscharler 1 Punkt!

Variation: Jeder Spieler hat ein Obstlager in Form eines Stuhles! Dort darf der Gegner während der Spielzeit auch einbrechen und sich gegnerische Äpfel holen!

5. Äpfelschälwettbewerb

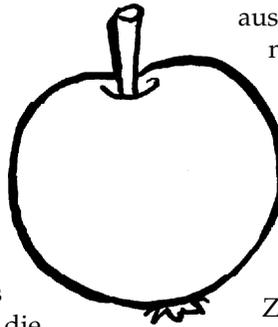
Jeder Jungscharler hat die Chance, innerhalb 1 Minute eine möglichst lange Schale abzuschälen. Für den längsten Schalenstreifen erhält der Spieler die meisten Punkte (= so viele, wie Jungscharler mitspielen), der Zweitplatzierte erhält 1 Punkt weniger; usw.)

6. Äpfel erkennen

Vor den Jungscharlern liegen 10 verschiedene Äpfel unterschiedlicher Sorten. Auf einem Laufzettel müssen die Jungscharler die Sorten bestimmen bzw. die Apfelnummern den angegebenen Sorten zuordnen! Für jede richtig bestimmte Apfelsorte erhält der Spieler einen Punkt!

Basteln:

Der Jungscharleiter bringt einen Apfelzweig mit. An diesen hängt jedes Gruppenmitglied seinen aus Karton



ausgeschnittenen und mit seinen Kenndaten versehenen Apfel!

Dieser Zweig wird im Jungschar-Raum aufgehängt!

Gemütliche Runde:

Zum Schluß sitzt die Gruppe in gemütliche Runde bei Apfelsaft und Apfelkuchen zusammen.

3. Teil

Die Jungschargruppe bereitet eine Apfel-Tafel vor. Anschließend werden die Eltern und Geschwister eingeladen. Gemeinsam wird dann getafelt. Vorlaufzeit zum Herrichten der Apfel-Tafel ca. 1 1/2 Stunden! Beim Tafeln können Lieder gesungen und Geschichten erzählt werden. Fragt einmal bei den Eltern nach, vielleicht kennen sie ein Lied, ein Gedicht, eine Geschichte oder sonst einen Beitrag zum Thema Apfel.

Beispiele für die Apfel-Tafel:

Apfelkuchen

Apfelmus und Pfannkuchen

Apfelküchle

Bratäpfel

Zauberäpfel/Apfelringe/Apfelschnitze/getrocknete Äpfel usw. (zum Verzieren der Apfel-Tafel)

Schale mit frischen Äpfeln

verschiedene Apfelsäfte bzw. Süßmost usw.

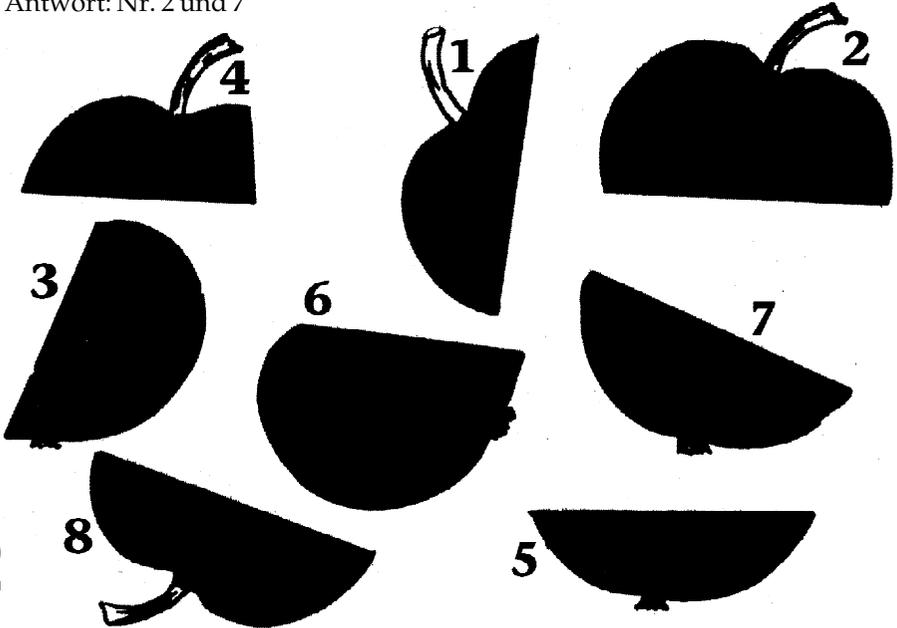
Apfelstückchen

Welche beiden Stückchen ergeben einen ganzen Apfel?

Jeder Besucher erhält zu Beginn diese Aufgabe!

Bei vielen richtigen Antworten entscheidet das Los!

Antwort: Nr. 2 und 7



Hermann Murrweiß

Apfelpinwand

Eine Pinwand für große und kleine Zettel, Photos von lieben Freunden, tollen Postkarten, Adressen und Telefonnummern können auch Kinder gut gebrauchen. Wie wär's mit einer herbstlichen Pinwand in Form eines Apfels?

Material

Kork: Korktapete (lohnt sich nur bei größeren Gruppen: eine Rolle reicht für ca. 40-50 Kinder)

oder Korkplatten (30x30, 10 Stück in einem Paket)

Korkreste (fragt nach bei Leuten, die gebaut haben oder in Maler- und Tapeziergeschäften)

Korkkleber oder Patex

dicke Pappe (zurechtgeschnitten aus Kartons)

rote Wolle oder Paketschnur

dicke schwarze Filzstifte

stabile Scheren oder Tapeziermesser

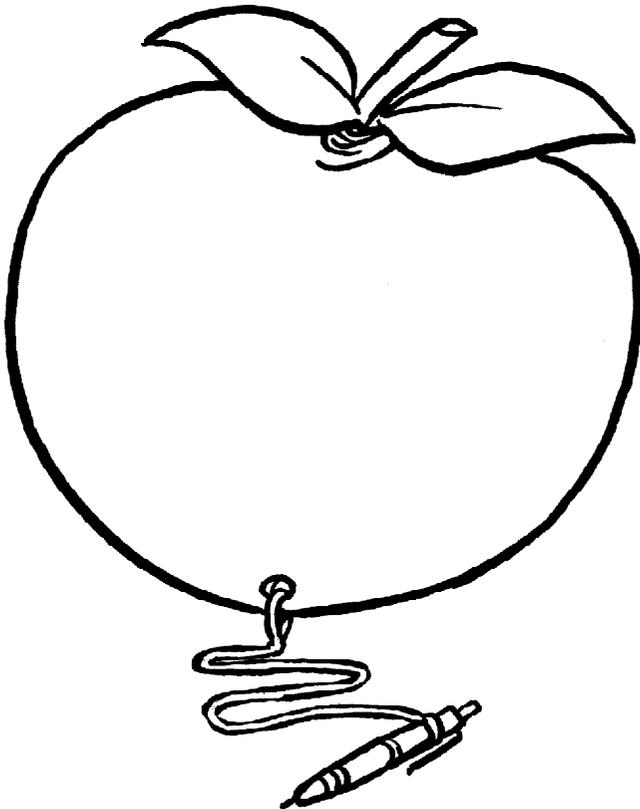
Lochzange

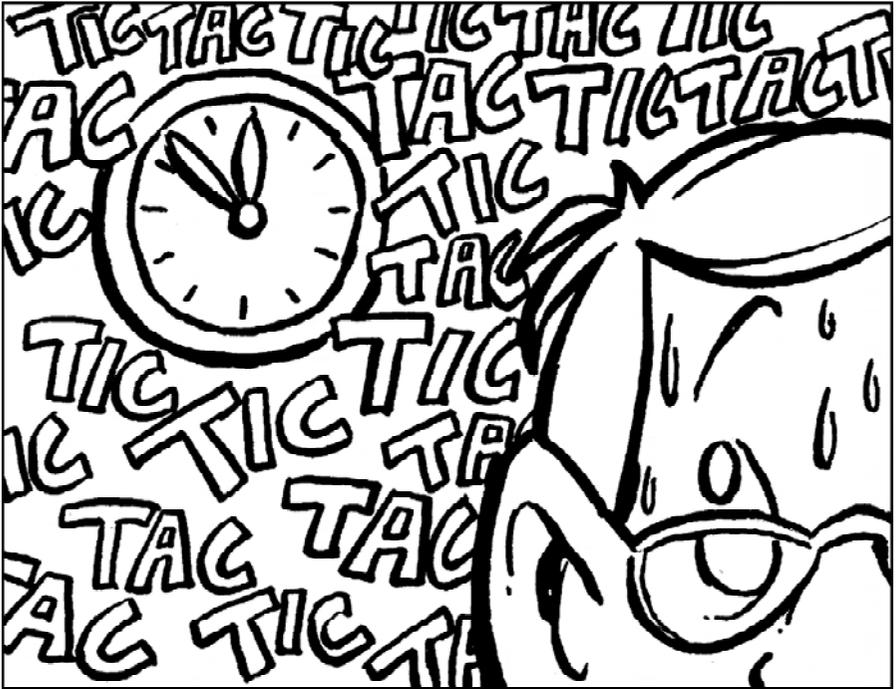
pro Kind einen Kugelschreiber (gibt's als Werbegeschenk bei Banken oder größeren Firmen)

Bastelanleitung

2-3 Apfelschablonen vorbereiten (s. Skizze). Mit Hilfe der Schablone die Umrisse auf die Pappe und ein Korkstück übertragen und ausschneiden. Korkkleber dünn auftragen und antrocknen lassen (gemäß Gebrauchsanleitung), fest zusammendrücken. Während der Trockenzeit kann aus roter Wolle eine Kordel gedreht werden, daran den Kugelschreiber befestigen. Mit der Lochzange im unteren Bereich des Apfels ein Loch anbringen, hier die Kordel anknoten. Ein Loch zum Aufhängen am Stiel des Apfels nicht vergessen. Die Pinwand kann nun mit dem Namen der Jungschar oder dem Jungscharruf »Mit Jesus Christus mutig voran!« beschriftet werden.

Birgit Rilling





34 5-Minuten-Entwürfe

Mal ehrlich! Habt ihr euch auch schon mal um 16.45 Uhr die Frage gestellt: »Was mach' ich heute um fünf in der Jungschar?«. Meistens steckt ja nicht mal Schlamperei dahinter, sondern der eigentlich fürs Programm Verantwortliche hat um 16.40 Uhr abgesagt, oder das phantastisch vorbereitete Geländespiel fällt buchstäblich ins Wasser.

Nun steht man da, hat weder Zeit, lange Erklärungen und Entwürfe zu lesen, noch umfangreiches Material zu suchen, aber 15 erlebnishungrige Kids vor dem Gemeindehaus.

Bei uns gibt's inzwischen einige »Klassiker« für solche Situationen, für drinnen und draußen. Schnell gecheckt, ohne großen Aufwand, machen sie trotzdem Spaß.

Kleiner Tip:

Vorschläge kopieren, auf Kärtchen kleben (hosentaschengerecht), an die Pinnwand hängen.

Merke: Zum Suchen bleibt nämlich keine Zeit!

Sicher wird es in jeder Jungschar spezielle »Notnägeln« geben, oft ganz einfache, in Eile und Hektik entstandene Ideen. Vielfach sind es verschiedene Spiele, die sich mit dem gleichen Material durchführen lassen.

Mich beeindruckt immer wieder, daß Kinder auch für diese einfachen Angebote sehr dankbar sind. Oft kommt es gar nicht auf die perfekte Vorbereitung an, sondern darauf, daß die Kinder Spaß bei der Sache haben.

Christian Schmitt

Ab in den Wald

Der Wald bietet phantastische Möglichkeiten:

Schnitzeljagd mit Stöcken (eine Gruppe legt Zeichen, bekommt 3 Minuten Vorsprung, die andere muß suchen. Hat sie sie gefunden, wird gewechselt!)

Hornjagd (gleiche Regeln, statt der Stöcke nimmt man eine Trompete, Hupe, Tröte o.ä.)

Bannemann (siehe JSL 2/93, S. 29)

Schlammlöcher (ein Schlammloch beschäftigt 10 Jungscharler mindestens eine halbe Stunde. Bitte die Kinder später persönlich zuhause abliefern).

Verstecken

Ostereiersuchen

Lager bauen

Schnitzeljagd mit Kreide

Zwei Gruppen. Eine bekommt eine Schachtel Kreide (gibt's zur Not im Schreibwarengeschäft) und 5 Minuten Vorsprung. Zeichen vorher festlegen, z.B.: jede Kreuzung und Abzweigung ist zu markieren, falsche Pfeile sind erlaubt, der Irrweg muß aber nach spätestens 50 m als solcher gekennzeichnet sein.

Hat die zweite Gruppe die erste eingeholt, bekommt sie die Kreide und 5 Minuten Vorsprung - und weiter geht's.

Turniere

Schnell und ohne großen Zeit- und Materialaufwand sind Turniere durchführbar. Mögliche Disziplinen:

o **Putzlappenhockey**

o **Sitzfußball** im Zimmer (am besten mit einem Softball)

o **Zimmerfußball**, evtl. mit einem Tennisball

o **Fußball**

Luftballonparty

Material: Luftballons, Bindfaden, Dartpfeile

Verschiedene Spiele rund um den Luftballon

o **Hahnenkampf**: Jeder bekommt einen Luftballon an das Bein gebunden, nun geht's darum, sich gegenseitig die Ballons zu zertreten. Das kann paarweise geschehen oder es können zwei Mannschaften gegeneinander antreten.

o **Wer bringt den Ballon am schnellsten zum Platzen?**

o **Luftballonschlagen**: Zwei Mannschaften sitzen sich gegenüber, jede bildet eine Reihe. Der Ballon muß nun hinter die andere Mannschaft geschlagen werden, berührt er den Boden, gibt's einen Punkt.

o **Zielschießen**: Wer trifft aus 2-3 Meter Entfernung in den Papierkorb?

Ballons mit Dartpfeilen abschießen (Vorsicht!)

*Mit
Schirm,
Schlamm
und
Melone*



36

Sauwetterspiele

So ein Ärger! Eigentlich hatten wir für die Jungschar heute ein Geländespiel geplant. Jetzt, 1 Stunde vor dem Start, schüttet es in Strömen. Nicht selten macht das Herbstwetter einen Strich durch unseren Jungschar-Programmplan.

Da heißt's: Aus der Not eine Tugend machen: Regen, Pfützen und Schlamm sind durchaus reizvolle Elemente für einen Jungscharnachmittag.

Vorbereitung:

Regenwetter läßt sich genauso schlecht einplanen wie Sonnenschein. Einen Termin für unsere Sauerwetterspiele können wir deshalb nicht im voraus festlegen. Es heißt also neben dem geplanten Jungschar-Programm gut vorbereitet auf einen verregneten Jungscharnachmittag zu warten.

Wichtig ist es, die Jungscharler und vor allem die Eltern auf den Tag X vorzubereiten. Letztere können wir so vor einem »Schlammschock« nach der Jungscharstunde bewahren. Wie wär's mit folgendem Kärtchen:

Liebe Eltern,

bei nächster Gelegenheit, das heißt am nächsten Jungscharnachmittag, an dem es regnet, wollen wir unter dem Motto »Mit Schirm, Schlamm und Melone« eine Jungscharstunde in Regen und Schlamm erleben.

Um gut gerüstet zu sein, schicken Sie Ihr Kind dann bitte mit Gummistiefeln, Regenzeug und Kleidung, die naß und sehr schmutzig werden darf, in die Jungschar.

Nach der Jungschar werden Sie Ihrem Sprößling wahrscheinlich am ehesten mit einer Tasse heißem Tee oder Kaba und einer mit warmem Wasser randvollen Badewanne gerecht. Für Ihre Mitarbeit und Ihren »pflegerischen Einsatz« sagen wir schon im voraus »Danke«.

Ihre Jungscharmitarbeiter

Lieder: *(werden noch im Trockenen gesungen)*

Heute wird es wunderbar... (JSL 194)

Wir lieben die Stürme... (JSL 204)

Andacht: (zu Psalm 91,1-6)

Die ist nur eine kurze, stichwortartige Zusammenfassung einer schon früher abgedruckten Gegenstandsandacht.

Die ganze Andacht ist in Jungscharleiter 2/86 zu finden unter: »Zeig, was du sagst« von Rudi Hoffarth. Wer diese Nummer nicht besitzt, sollte einmal in der Mitarbeiterbücherei der Gemeinde/des CVJM wühlen, dort sind die älteren JSL-Nummern vielleicht noch vorrätig. Oder fragt doch einen älteren Mitarbeiter. Dort gibt's übrigens noch viel mehr Schätze für deine Jungschararbeit zu entdecken. Viel Spaß bei der Schatzsuche.

Gegenstände: 2 Regenschirme (ein intakter; ein defekter, alter Schirm, in dessen Stoff wir große Löcher geschnitten haben).

37

Einleitung:

Den löchrigen Schirm haben wir ungeklappt in der Hand oder unter dem Arm. Heute wollen wir im Regen viel Spaß haben. Aber auf die Dauer ist es empfehlenswert und klug, mit einem Regenschirm bewaffnet ins Regenwetter zu gehen. Ist er aufgespannt, werden wir nicht mehr naß (löchrigen Schirm aufspannen, Gelächter abwarten): Also - dieser Schirm taugt nichts. Den werfe ich am besten gleich weg und hole mir einen anderen (intakten Schirm greifen und aufspannen). So, nun kann es regen soviel es will. Ich bin beschirmt.

Thema: Gottes Schirm hat keine Löcher.

Stichworte:

1. Er behütet in der Not
2. Er bewahrt vor Gefahren
3. Gott schenkt Geborgenheit

Zusammengefaßt:

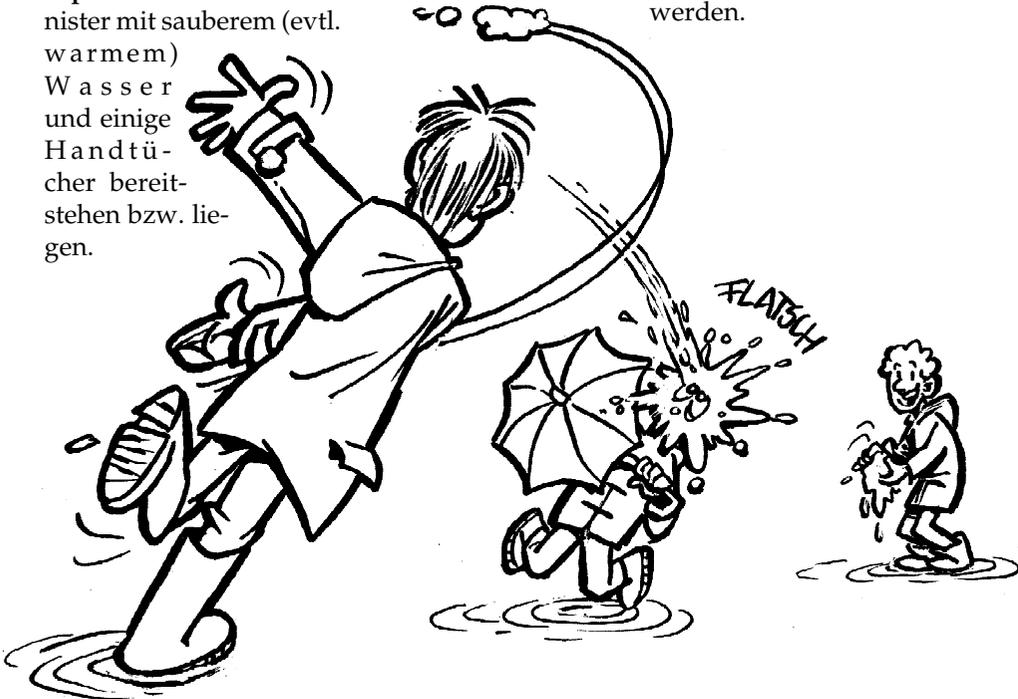
In Jesus hat Gott den Schirm seiner Liebe über die Welt gespannt. Nun können alle unter diesem schützenden Dach der Liebe Gottes leben und Geborgenheit, Schutz und Hilfe finden.

Schluss: Ps. 91,1-6 lesen und Dankgebet sprechen.

Spiele

Als Spielterrain eignet sich ein durchweichter, an Schlamm und Pfützen reicher Platz.

- 38** **Tip:** Für alle Fälle sollte ein Kanister mit sauberem (evtl. warmem) Wasser und einige Handtücher bereitstehen bzw. liegen.



1. Kreis-Tauziehen

Alle bzw. einige Jungcharler stehen um eine Pfütze herum und halten sich an den Händen. Zwischen Pfützenrand und Jungcharlerfüßen sollte noch etwas Platz sein. Auf Kommando versuchen sich die Jungcharler durch Ziehen, Kreisen, ... gegenseitig in die Pfütze zu ziehen. Wer in der Pfütze landet, scheidet aus.

2. Ungleicher Kampf

Ein Freiwilliger steht zwischen zwei Angreifern, die mit Wasserbomben oder Schlamm bewaffnet sind (Abstand je ca. 7-10 m). Die Angreifer versuchen natürlich, möglichst viele Treffer anzubringen. Der Freiwillige darf sich mit seinem aufgespannten Schirm verteidigen. Es kommt auf das Geschick des Schirmträgers bzw. auf die Treffsicherheit oder Taktik der Werfer an, wieviele Treffer gelandet werden.



3. Schlamm-Zielwerfen

Die Jungscharler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe hat die Aufgabe, einen Leiterwagen mit verschiedenen Gefäßen/Gegenständen mit einem langen Seil an der gegnerischen Gruppe vorbeizuziehen (Abstand mind. 5 m). Die zweite Gruppe soll mit ihrem Schlammvorrat möglichst viele Gegenstände vom Wagen schießen/umschießen. Dabei dürfen die Werfer ihre Position nicht wechseln. Welche Gruppe bringt die meisten Gegenstände heil ans Ziel?

4. Wassertransport mit Schwamm

Zwischen einem vollen und einem leeren Wasserbehälter werden die Jungscharler im Abstand von jeweils 2-3 m aufgestellt (2 Gruppen). Der

Jungscharler am vollen Behälter hat einen großen Schwamm, den er beim Startkommando mit Wasser trinkt. Dann wird der Schwamm zum jeweils nächsten in die Reihe geworfen. Eine spritzige Sache! Der letzte in der Reihe drückt den Schwamm über dem Zielgefäß aus und wirft ihn über die Kette zurück. Der Schwamm wird wieder »aufgefüllt« und wieder auf die Reise geschickt. Wer hat nach einer bestimmten Zeit am meisten Wasser transportiert?

5. Wassertransport im Gummistiefel

Staffelspiel in zwei Gruppen: Jeweils der/die erste jeder Gruppe hat einen (zwei) zu große Gummistiefel an. Er/sie startet auf Kommando zu einem Wasserspeicher (große Pfütze, Bach,

Wanne mit Wasser), stellt den Gummistiefel-Fuß hinein, so daß sich der Stiefel füllt und läuft zurück zur Gruppe. Dort wird der Stiefel durch Anwinkeln des Fußes in ein zweites Gefäß geleert, danach der Gummistiefel an den/die Nächste(n) der Gruppe weitergegeben usw. Wer hat nach einer bestimmten Zeit die größte Wassermenge transportiert?

6. Gummistiefelweitkicken

Sportgerät ist wieder ein viel zu großer Gummistiefel, den die Jungscharler anziehen und mit viel Schwung versuchen, möglichst weit vom Fuß zu schleudern. Wer schafft den weitesten Kick?

7. Fährtenraten

In etwas festeren Schlamm haben einige Jungscharler/Mitarbeiter mit Schuhen und barfuß Spuren gedrückt. Einigen Kindern waren die Augen verbunden. Sie versuchen nun zu erraten, von wem welcher Abdruck stammt. Wer ist ein guter Fährtenleser?

8. Schubkarrenfahren

Staffel in zwei Gruppen: Das erste Kind in der Gruppe ist der Schubkarren (geht auf Händen), mit dem eine kleine Schüssel (im Genick/auf dem Rücken) zu einem Gefäß transportiert werden soll. Das zweite Kind in der Reihe ist Schubkarrenfahrer, d.h. es hält die Beine des ersten wie einen Schubkarren und schiebt diesen zum Zielbehälter. Dort wird die Schüssel geleert (falls dies noch nicht unterwegs versehentlich passiert ist).

Dann wird das nächste Schubkarren gespannt auf die Reise geschickt.





9. Wächter des Schatzes

Ein Kind bekommt die Augen verbunden und eine mit etwas Wasser gefüllte kleine Gießkanne in die Hand. Vor seinen Füßen liegt ein Schatzkästchen, das es zu bewachen hat. Aber wasserscheues Diebesgindel möchte den Schatz stehlen. D.h. die anderen Jungscharler versuchen einzeln, sich möglichst leise anzuschleichen und das Kästchen an sich zu nehmen. Gelingt dies, so wird der Räuber zum Wächter, gelingt dies nicht, d.h. begießt der Wächter einen Dieb, ist dieser außer Gefecht gesetzt. Der Wächter muß allerdings in der vorgegebenen Zeit (3 Minuten) mit seiner Wassermenge auskommen, andererseits haben die Diebe auch nur 3 Minuten Zeit, den Schatz zu stehlen.

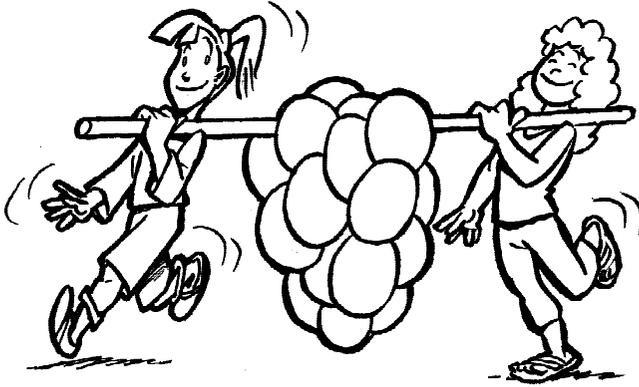
10. Schatz im Schlamm

Eine Legende erzählt, daß in einer unseligen Nacht bei schlimmem Unwetter die Kutsche eines reichen Herrschers einen kostbaren Edelstein verloren hat. Von der Kutsche bzw. dem Herrscher hat man nie mehr etwas gesehen oder gehört. Nur die blinden Geister des Herrschers und seines Rivalen suchen bei Regenwetter noch heute den Stein im Schlamm. Zwei Freiwillige kriechen mit verbundenen Augen nach Anweisungen ihrer Freunde (zwei zugehörige Gruppen) auf dem Boden zu einer Pfütze, in deren Mitte der Stein (großer Kiesel) etwas sichtbar aus dem Wasser ragt. Wer findet den Stein zuerst?

41

Walter Hieber

Herbstabend



Ein biblischer Spielabend für mehrere Kleingruppen zu Johannes 15,1-7. Dazu ist es gut, wenn man eine Rebe mit Traube ein paar Tage vor dem Gruppenabend abschneidet und mit einer frisch geschnittenen Weintraube vergleicht. Dann wird den Teilnehmern klar, was Jesus in seinem Gleichnis sagt und meint.

Zum Schluß bekommen alle Mitspieler einen Traubenteil als Mitmachpreis ausgehändigt.

42 Eingangslieder:

Es werden ein paar bekannte Jung-schar-Lieder geschmettert!

Anschließend werden Kleingruppen gebildet. Dazu hat der Mitarbeiter verschiedenfarbige Traubenbeerchen vorbereitet und teilt diese aus; bzw. verschieden große Beerchen verstecken und suchen lassen - gleichgroße Beeren sind eine Mannschaft!

1. Spielrunde:

Der Mitarbeiter zeigt eine große Weintraube!

Frage dazu: Nennt bitte eine alttestamentliche Begebenheit, wo eine derartige Frucht eine entscheidende Rolle gespielt hat!

Genauere Bibelstelle und die beteiligten Personen (namentlich): 4. Mose 13,23, Josua und Kaleb

2. Spielrunde:

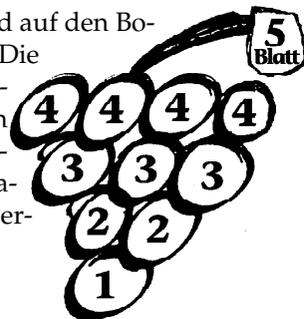
Jede Kleingruppe bastelt aus Luftballons, Schnur und einem Stab eine Weintraube! Zeitdauer: max. 10 min! Sie laufen vor der Jury im Stil von Josua und Kaleb auf und ab und werden dabei bewertet (Schönheit und Haltbarkeit!)

Kurzandacht: zur Begebenheit von den Kundschaftern »Josua und Kaleb« (4. Mose 13).

3. Spielrunde:

1. Version

Das Spielfeld wird auf den Boden gezeichnet. Die Spieler der einzelnen Kleingruppen werfen nacheinander. Die Spieler haben 3 Würfel. Die er-



zielten Zahlen werden zusammengezählt. Linie ist Feld!

2. Version:

Die Spieler werfen nacheinander. Für jede Zahl überlegt sich der Spielleiter eine Aufgabe, die die ganze Gruppe erfüllt!

z.B: 1 = ein Blatt besorgen
2 = einen Zweig besorgen
usw.

Der Spieler bekommt die gewürfelte Zahl für die Mannschaft und bei erfüllter Aufgabe noch zehn Sonderpunkte für die Kleingruppe (alle Kleingruppen spielen jeweils zusammen!)

Biblischen Text lesen:

Matthäus 20,1-16 der Gruppe vorlesen. Evtl. jedem Mitglied ein kleines Büchlein »Die Arbeiter im Weinberg« aus der Reihe »Was uns die Bibel erzählt« schenken.

4. Spielrunde:

Es wird wieder die auf gezeichnete Traube auf dem Fußboden verwendet! Die Spieler werfen wiederum nacheinander (siehe Spielrunde 3!). Der Kleingruppe wird die gewürfelte Zahl gutgeschrieben! Anschließend wird allen Mitspielern eine biblische Frage gestellt, die sich hinter den Zahlen verbirgt. Anm.: Für jede Zahl gibt es 5 Bibelfragen! Wenn diese erledigt sind, wird nur noch die geworfene Zahl gutgeschrieben!

Für jede Bibelfrage gibt es bei richtiger Beantwortung 20 Punkte für die Klein-

gruppe. Am besten schriftlich beantworten lassen!

Andacht:

Anhand des Schauobjekts (Rebe mit Weintraube und saftige andere Weintraube) wird die biblische Geschichte Jesu aus Joh. 15,1-7 erläutert und den Jungscharlern nahegebracht.

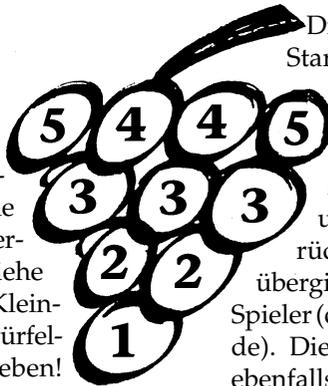
5. Spielrunde:

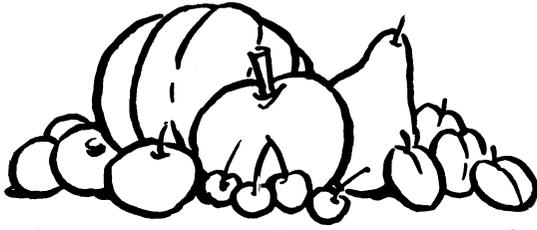
Jeder Spieler der Kleingruppe erhält einen Kaffeelöffel in den Mund. Die Spieler stehen nebeneinander. Nun geben sie von Löffel zu Löffel eine Beere der saftigen Traube weiter (vor und zurück!). Fällt die Beere herunter, so muß von vorne begonnen werden.

6. Spielrunde: Weintraubenbeeren-Staffel

Die Spieler stehen hinter der Start- und Ziellinie hintereinander. Jeder Spieler hat den Kaffeelöffel im Mund. Der erste Spieler erhält in den Löffel eine Beere, rennt damit los und um das Mal herum zurück zum zweiten Spieler. Dort übergibt er seine Beere dem zweiten Spieler (ohne Zuhilfenahme der Hände). Dieser transportiert die Beere ebenfalls um das Mal und übergibt an den dritten Spieler usw.

Fällt die Beere herunter, so muß derjenige Spieler von vorne beginnen! Jeder Mitspieler erhält einen Teil der saftigen Weintraube!« Die Siegermannschaft erhält eine Trauben-Nuß-Schokoladentafel!





Jungschar-Früchte-Fünf-Kampf

Ein Jungschar-Gruppenabend um den Wanderpokal der Gruppe »Kobra«. In jeder Runde spielt jeder gegen jeden.

Der Erste jeder Runde erhält so viele Punkte wie Teilnehmer, der Zweite einen weniger, der Dritte zwei weniger usw.

Nach fünf Runden ist derjenige Sieger, der die höchste Punktzahl aufweist; er nimmt den Pokal mit nach Hause!

Andachtsvorschläge:

Gedanken zum Erntedankfest;
Gedanken zum Danken ganz allgemein;

Dankgebet; Danklied usw.

1. Mose 3,1-24: Der Sündenfall (am Beispiel eines Apfels!)

44 Lukas 12,13-21: Der reiche Kornbauer (Gleichnis Jesu von der Habsucht)

1. Runde: Früchte erkennen

Dem einzelnen Spieler werden hintereinander 10 verschiedene einheimische Früchte gereicht. Durch Abtasten muß er sie erraten (Augen verbinden). Wieviel werden richtig erraten?

Mögliche Früchte: Zwetschge, Kartoffel, Nuß, Apfel, Birne, Tomate, Gurke, Korn usw.

2. Runde: Kartoffelrollen

Im Abstand von ca. 2 m ist eine Zielscheibe auf den Boden aufgemalt. Jeder Spieler hat 5 möglichst runde Kartoffeln, die er in der Zielscheibe unterbringen muß. Wer erreicht die höchste Punktezahl?

3. Runde: Früchte Memory

Jede Kleingruppe hat einen Tisch, auf dem ein Memoryspiel ausliegt. Nacheinander decken die Spieler (Memory-Spielregeln!) Kärtchen auf. Wer hat als erstes 1 Früchtepaar aufgedeckt? Dafür gibt es 1 Punkt. Dann beginnt das Spiel von vorne. Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler um den Tisch sitzen. Dabei ist wichtig, daß jeder einmal anfangen darf.

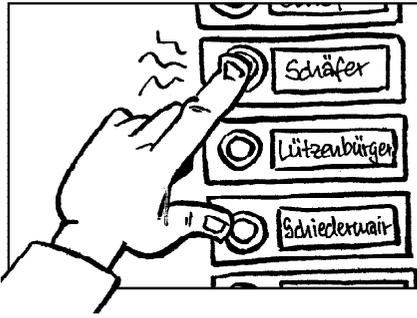
4. Runde: Tells Apfelschuß

Auf einer Erhöhung liegt ein möglichst großer Apfel, der von den Spielern mit Wurf Pfeilen getroffen werden muß. Jeder Treffer ergibt einen Punkt. Jeder Spieler hat 5 Wurf pro Runde!

5. Runde: Zwetschgenstein-Weitspucken

Jeder Jungscharler hat 3 Zwetschgen. Mit den Steinen wird weitgespuckt. Wer erzielt die größte Weite?

Die Reihenfolge der Wettbewerbe muß nicht eingehalten werden. Es können auch andere Wettbewerbe ausgetragen werden!



Kinder laden zur Jungschar ein!

Ein Erfahrungsbericht aus Hoyerswerda-Neustadt

Ziel

Der Hauptgedanke der Einladeaktion besteht darin, daß die Kinder aktiviert werden sollen, ihre Altersgenossen ohne direkte Beteiligung der Mitarbeiter einzuladen. Die Handlungsanweisung wird dabei der Bibel entnommen: Matthäus 10,7-14 (Auswahl). Es soll den Jungscharlern die Möglichkeit gegeben werden, ihre eigenen Erfahrungen mit der Jungschar anderen weiterzusagen. Sie können ganz anders über die Jungschar berichten, in einer Weise, die die Eingeladenen besser anspricht.

1. Vorbereitung

Die Mitarbeiter besorgen sich **Adressen** von Kindern im Jungscharalter (Gemeindekartei oder durch die Jungscharler). Außerdem müssen genügend **Einladungen** bereitliegen, dazu je Gruppe ein Zettel mit einer Textzusammenfassung von Mt. 10,7-14.

2. Durchführung

Die Jungschar-Kinder wurden in Gruppen zu je 3 Kids aufgeteilt. Jede Gruppe erhielt eine **Adresse**, eine **Einladung**, einen **Zettel** und den **Auftrag**, das, was sie auf dem Zettel lesen, auszuführen. Es besteht nun die Mög-

lichkeit, mit dem Mitarbeiter darüber zu reden. Das Besondere ist, daß die Kinder selbständig losgehen sollen. Nur bei einer besonders schüchternen Gruppe ging ein Mitarbeiter mit, allerdings nur bis an die Haustür. In das entsprechende Stockwerk zur richtigen Wohnung mußten sie allein gehen. Auf keinen Fall darf man eine Zeit vorgeben, denn es soll keine »Wettrenn-Einladungsaktion« werden, sondern die Gruppen haben so viel Zeit, wie sie zur Erfüllung der Aufgabe benötigen.

45

3. Erfahrungen und Auswertung

Von den vier Gruppen waren drei sehr schnell wieder da (1 x niemand da, also Briefkasten, 2 x einfaches Abgeben). Die vierte Gruppe hat lange auf sich warten lassen. Sie kam erst nach 45 Minuten wieder, weil sie »gastfreundlich empfangen« wurde mit Kaffee und Kuchen. Auch damit muß man rechnen, denn es ist die beste Möglichkeit.

Die Gruppen **berichten** von ihren Erfahrungen, und es wird dazu der Bibeltext als Vergleich genommen.

Michael Schutza

Einfache Stabpuppen



46

Herstellung und Spieleinsatz

Diese am meisten verwendete Puppenspieltechnik eignet sich aufgrund der relativ problemlosen Herstellung besonders für das **darstellende Puppenspiel** mit Kindern. Kinder können in relativ kurzer Zeit und mit wenig handwerklichen Vorkenntnissen tolle Resultate erreichen und schon bald mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Es versteht sich von selbst, daß gerade diese Technik für biblische Szenarien in der Jugendgruppe gut geeignet ist. Das häufig gebräuchliche **Personenrollenspiel** bringt oft das Pro-

blem mit sich, daß Kinder Hemmungen haben, Rollen selbst darzustellen. Die Anonymität hinter der Bühne, oder auch nur die Tatsache, daß die Puppe die agierende Person ist, hilft Kindern ihre Scheu zu überwinden, in andere Rollen zu schlüpfen und sich handelnd und sprechend mit der Rolle und den anderen Interaktionspartnern auseinanderzusetzen. Außerdem kann das Puppenspiel so ein hilfreiches Vorstadium zum Personenrollenspiel sein.

Wir zählen zu den Stabpuppen die **einfachen Stockpuppen**, die am einfachsten herzustellen sind, weil das Grundgerüst lediglich aus Kopf und Stock besteht, welcher dann von einem einfachen Gewand ummantelt ist.

Die zweite Gruppe bilden die **Marotten**, die sich durch frei pendelnde Glieder von den Stockpuppen unterscheiden.

Eine dritte große Gruppe bilden die **Stabpuppen**, die in der Technik den japanischen »Urstabpuppen« entsprechen. Sie haben in der Regel einen drehbaren Hals (»Stab-in-Stab-Prinzip«) und Gliedmaßen, insbesondere die Arme, die an dünnen Stäben geführt werden.

Stabpuppen erfreuen sich ihrer großen Beliebtheit und Verbreitung nicht zuletzt auch deshalb, weil sie **unbegrenzt vielfältig eingesetzt** werden können. Sie finden sich nicht nur beim Spiel auf der Puppenbühne, sondern auch in Straßentheatern. Sie sind im spontan improvisierten **Soloauftritt** genauso zuhause wie in der aufwendig inszenierten **Theatershow**.

Das Material

Vielfältig sind auch die Möglichkeiten der Materialwahl. Für die Köpfe zum Beispiel kommen Materialien wie Holz, Styropor, Hartschaum, Pappmachee, Weichschaumstoff u.a. in Frage. Alle Arten von Farben können verwendet werden, Haare können aus Fellresten, Wollresten oder alten Perücken gefertigt und aufgeklebt oder einfach aufgemalt werden. Bei der

Gestaltung der Puppe sind der Phantasie wirklich keine Grenzen gesetzt. Es empfiehlt sich jedoch bei allen Techniken, zuerst das Grundgerüst der Puppe anzufertigen und erst dann an die Feinarbeit zu gehen.

Ich hoffe, diese Einleitung konnte dich motivieren, dieses vielleicht gänzlich neue Medium für deine Gruppe zu entdecken. Es beinhaltet eine weitere spannende Möglichkeit, biblische Geschichten Kindern erlebbar zu machen, sie aus einer Haltung passiven Zuhörens und Konsumierens herauszuholen und zu einer Haltung aktiven Handelns und Auseinandersetzens zu ermutigen.

Bauanleitung

Um unsere Jungschar Kinder beim Bau der Stabpuppe nicht zu überfordern, wähle ich eine Mischform aus Stab- und Stockpuppe. Das **Grundgerüst** soll aus Stab mit Kopf (nicht drehbar) und Schulter mit beweglichen Armen (Führung der Arme möglich) bestehen. Das **Gewand** ist so konzipiert, daß Beine nicht notwendig sind; allerdings können durch das Anbringen einer zweiten Scheibe (Hüfte) frei pendelnde Beine (marottenartig) angebracht werden.

1. Klebe oder leime die Holzkugel (Kopf) bündig auf den Stab.
2. Schiebe nun die Schulterscheibe von unten den Stab hoch bis ca. 1 cm unterhalb des Kopfes - mit Kleber fixieren.
3. Bohre nun links und rechts an der Seite der Holzscheibe (gedachter Schnittpunkt einer Geraden durch den Mittelpunkt mit der Außenkante)

und drehe dann Ringschrauben ein. Ebenfalls durch Ringschraubenverbindung werden Oberarme und Unterarme mit Hand angebracht.

4. Klebe nun Nase und Haare (Bart) an die Kopfkugel und male Augen, Mund und Wangen auf.

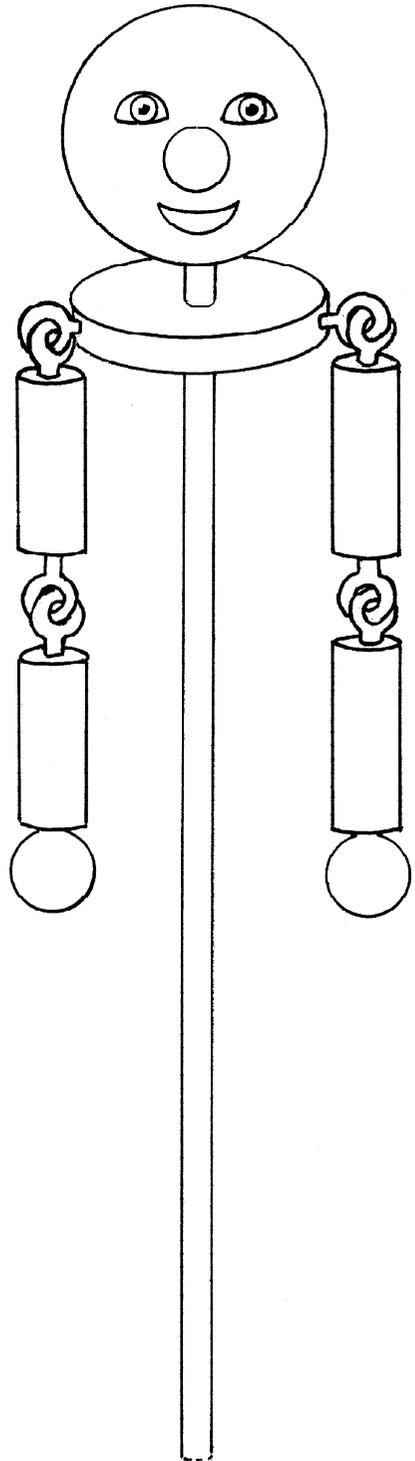
5. Ein Gewand kann entweder nach einem einfachen Schnitt genäht oder einfach mit Filz zusammengeklebt werden. Der Phantasie der Details sind keine Grenzen gesetzt; alle Materialien sind erlaubt.

Bei Kindern, die für diese Bauweise nicht die Geduld aufbringen, wird einfach die Stockpuppe aus Kopf und Stab gewählt - ein einfaches Gewand, der Kopf bemalt und fertig.

Nun viel Spaß bei Bau und Spiel!

PS: Wer dieses Medium häufiger in seiner Gruppe einsetzen will, kann sich über den Bau eines einfachen Theaters und der Verwendung von Kulissen Gedanken machen. Ich stehe hierfür gerne beratend zur Verfügung.

Kontaktadresse: Michael Hieber
Welzheimer-Wald-Str. 20
7060 Schorndorf-Haubersbronn
Telefon: (07181) 62874



Die tückische Brücke

Seitenansicht

Ein Spiel für 2-4 Spieler. Hier geht es darum, seine Schritte sehr vorsichtig über eine löchrige Brücke zu setzen. Jeder Spieler startet mit zwei Spielsteinen. Es wird reihum gewürfelt. Wer durchs Loch fällt oder vom Gegner von der Brücke gestoßen wird, muß von vorn beginnen. Wer zuerst seine zwei Spielsteine sicher hinüberbringt, hat gewonnen.

Material:

Man benötigt Sperrholz von mindestens 6mm Stärke.

Das Sperrholz wird wie folgt zugesägt:

1 Brückenteil 25 cm x 3 cm

8 Stufen 5 cm x 3 cm

8 Spielsteine, jeweils zwei mit gleicher Farbe

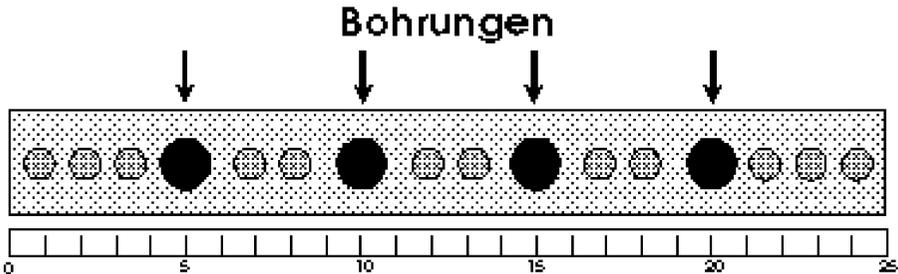
1 Würfel

12 Klebepunkte à 12 mm

Bauanleitung

1. Die **Bohrungen** werden auf der Brücke im Abstand von 5 cm vorgenommen (s. Skizze). Die Bohrungen sollten einen Durchmesser von 15 mm haben, damit die Spielsteine auch durchfallen können.

49

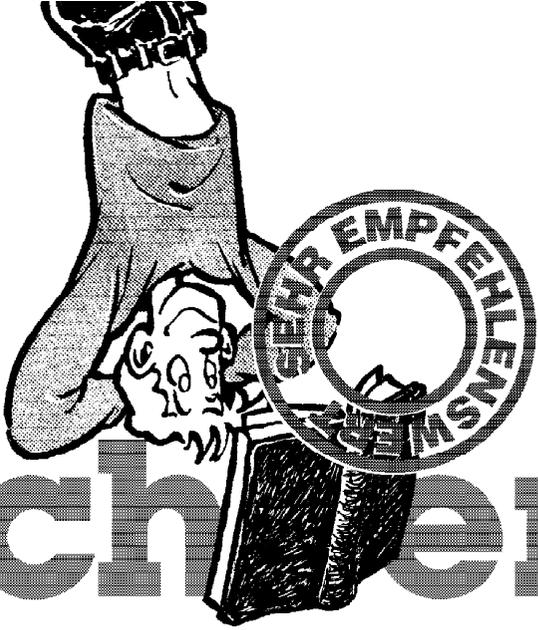


2. Es empfiehlt sich, für die **übrige Markierung** selbstklebende Punkte zu verwenden. Solche Markierungspunkte gibt es z.B. bei Zweckform in verschiedenen Farben mit 12 mm Durchmesser. Wer allerdings selber geschickt ist, kann auch mit Farbe diese 12 Felder aufmalen.

3. Die **Stufen** der Brücke bestehen aus je 4 kleineren Holzplatten, die man mit Holzleim halbüberlappend verklebt und dann an die lange Brücke anleimt.

4. **Spielsteine** können aus einem 12 mm Rundholz abgeschnitten werden. Wer's einfacher will, nimmt Spielsteine aus einer Spielesammlung. Ein Würfel ist nicht zu vergessen. Und nun viel Spaß!

Franz Röber



Bücher

Ishmael
Kinder im Reich Gottes
Die kleinen Engel kommen

Aquila Verlag DM 18,80

50

Ein herausforderndes Buch von einem erfahrenen Praktiker in der Arbeit mit Kindern. Viele persönliche Erfahrungen machen Mut, Kinder in ihrer Persönlichkeit ernst zu nehmen und mit ihnen zusammen neue Erfahrungen mit Jesus zu machen. Ishmael zeigt Schritt für Schritt, wie wir Kindern helfen können, Jesus Christus kennenzulernen und auf seine Stimme zu hören. Er zeigt Bereiche auf, in denen Kinder mitwirken können, daß Gottes Reich mitten in dieser Welt sichtbar wird. Dieses Buch kann helfen, Kindern biblische Grundlagen und Erfahrungen zu vermitteln, die sie heute dringend brauchen, um in den vielfältigen Herausforderungen standzuhalten und überleben zu können. Sicher – Erfahrungen sind nicht einfach übertragbar. Aber sie können anregen, ermutigen, herausfordern, Mut machen, Neues zu riskieren, mehr von Jesus zu erwarten und intensiver das Wort gottes zu lesen.

Herbstzeit ist Geschichtenzeit

Spannende Bücher zum Erzählen und Vorlesen, empfohlen von Tabea (13) und David (10) Rudolph

Für Jüngere

Dietmar Kruczek
Sei nicht traurig, Hummelbienchen
Stuttgarter Kindertaschenbuch Nr. 78
Christl. Verlagshaus Stuttgart DM 8,80
Eigentlich hieß Hummelbienchen nur Bienchen, und ganz eigentlich Sabine. die hummel vor ihrem namen bekam sie, weil sie im Gewächshaus ihrer eltern immer von einem zum anderen lief. So erging es der ganzen Familie Löwenzahn: Sie hatten immer alle Hände voll zu tun. Erst recht, als sie eine Friedhofsgärtnerei eröffnen. Aber als Großmutter Drechsler stirbt, tut es Sabine sehr weh. Sie hat viele Fragen.

Cornelia Wassermann

Wie bekomme ich meinen Vater zurück

Stuttgarter Kindertaschenbuch Nr. 79
Christl. Verlagshaus Stuttgart DM 10,80
Eines Morgens wird Lore durch einen Riesenkrach geweckt. Ihre Eltern streiten mal wieder. Dann rennt ihr Vater mit einem Koffer in der Hand hinaus. Was nun? Lore startet eine Vater-Zurückhol-Aktion: sie wünscht sich plötzlich saure Lber – sein Lieblingsessen; sie benutzt sein Rasierwasser, sie zieht seine Schals an. Ob ihre Mutter endlich was merkt? Eine zweite Geschichte erzählt von Sandra Minte. Pferde sind ihr halbes Leben.

Für Ältere

Ellen Fust

Schließlich ist Gott kein Supermann

Stuttgarter Teenie -Taschenbuch Nr. 76
Christl. Verlagshaus Stuttgart DM 11,80
Christian und Jens sind dicke Freunde. Sie reden über alles, was sie bewegt: Gott, moderne Musik, Horrorfilme, Freundinnen, Geburt und Tod, Hochzeit und Scheidung – und natürlich Christians Konfirmation. Aber wenn sie auf Gott zu sprechen kommen, kann Jens einfach nicht verstehen, warum sein Vater bei dem schrecklichen Verkehrsunfall ums Leben kommen mußte.

Dorothea Unbehend

Gefährliche Schatten

Ypsilon Nr. 43
Oncken-Verlag DM 9,95
Sven erlebt eine dicke Überraschung, als er nach den Ferien ins Internat zurückkehrt. Nicht Ricky, sein alter Kumpan aus dem »Streichkomitee«, verantwortlich für allen Blödsinn an der Schule, soll in Zukunft das Zimmer mit ihm teilen, songern Gora, ein Ausländer. Sein Äffchen Rama sorgt für ständige Unruhe. Außerdem ist Gora ein Hindu – und

nimmt seinen Glauben ernst. Dann werden sie in einen Kriminalfall verwickelt. Schließlich wird sogar Gora entführt. Ob seine Hindugötter ihm helfen?

Eckart zur Nieden

Das Abenteuerschiff

Stuttgarter Jugendtaschenbuch Nr. 111
Christl. Verlagshaus Stuttgart DM 14,80
Eine spannende Geschichte aus dem 18. Jhd. Vier Männer auf der »Egmont« auf großer Fahrt zu den karibischen Inseln. Dramatische Ereignisse bringen sie näher zueinander. Lebensgeschichten werden erzählt. Erst der mutige Glaube eines »Herrenhuters« eröffnet neue Wege aus Isolation und Sinnlosigkeit.

Weitere spannende Bücher aus der empfehlenswerten Serie der Stuttgarter Jugendtaschenbücher:

Heinrich Schubert

Das weiße Siegel und der Silberschatz

Nr. 110 DM 14,80
Eine aufregende Jagd nach dem Silberschatz im alten Stollen.

Willi Reschke

Gefahr am Sulzbach-Viadukt

Nr. 108 DM 12,80
Sabotage beim ICE. Von einem Meister der Erzählkunst. Ein packendes Buch.

51

Bestellungen an:



E 6481 F

Schriftenniederlage des
Evang. Jugendwerks in
Württemberg GmbH
Vertrieb:
dsb-Abo Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm

*Ich liebe die Kinder, sagt Gott,
ich will, daß alle ihnen gleichen.
Ich liebe nicht die Alten, sagt Gott,
es sei denn sie wären noch Kinder.
Außerem will ich nur Kinder
in meinem Reich,
das ist beschlossen seit ewig.
Verschrumpfte Kinder, bucklige Kinder,
verrunzelte Kinder, weißbärtige Kinder,
alle Arten von Kindern, wie ihr wollt,
aber Kinder, nichts als Kinder.
Da gibt es kein Zurück mehr,
das ist beschlossen,
es gibt keinen Platz für die anderen...*

Michel Quoist

»Jungcharleiter« Arbeitshilfe für die Jungchararbeit 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, 70182 Stuttgart, Tel. 0711/2130-0

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

Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, 74168 Neckarsulm, Tel. 07132/959-100

Abbestellungen: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes

Grafische Gestaltung: Jörg Peter, Witten

Layout: DTP-Service Marcel Luff, Ammerbuch

Druck: Omnitypie, Stuttgart