JUNGSCHARLEITER

APRIL
JUNI
1994
2
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

BIBEL kreativ

Andacht in der Jungschar **4-5**
Bewährte Tips von Norbert Klett, Affaltrach

Trau Dich **6**

Erlebnisraum Schöpfung **7-8**
Zwei anregende Impulse von Christian Schmitt, Denkendorf

Psalm 91 – mal ganz anders **9-10**
Ein Geländespiel von B. Boie-Wegener und P. Müschenborn, Tübingen

Bibel - Freude - Fest **11-13**
Ein altes Fest – neu entdeckt von Birga Boie-Wegener, Tübingen

Einfach gut **14-17**
Sechs Vorschläge für „Bibelstunden“ von Hermann Murrweiß, Owen/Teck

Bible story – made by kids **18-19**
Originelle Tips von Daniela Herrmann, Gomaringen

„I ben d’r Petrus ond Du bisch...“ **20-21**
Bibelspiel und BibelStraßenMalerei von Birgit Schaaf, LE-Stetten/Filder

Steckbriefe **23-25**
Pfiffige Ideen von Dietmar Fischer, Chemnitz

Psalm-Wege **26-28**
Ein Würfelspiel zu den Psalmen von Hermann Murrweiß, Owen/Teck

Phantasiereise und Action-Painting **29-31**
Mit Kindern Stille und Phantasie entdecken, angeleitet von Walter Hieber

Not macht erfinderisch **32-34**
Kreative Begegnungen mit Störungen, von Walter Hieber, Haubersbronn

Trau Dich zu Gideons Abenteuerteam **35-38**
Ein Jungschartag, notiert von Heidi Brose-Schilling, Dürrenzimmern

Bibel-Memory und Trio **39-40**
Gestaltungstips von Hermann Murrweiß und Daniela Herrmann

Experimente von Birga Boie-Wegener **41-42**

Merkzettel, Ton-Geschichten und Bibelspiel für Haus und Garten von Birgit Rilling **42-44**

Tierisch – Jungschar-Musik-Projekt, Walter Hieber **45-46**

Lied von der Sonne, Hubert Barth/Hermann Murrweiß **47-48**

Bibel-Memory von Detlef Waszinsky **49-50**

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Trostlos

Manchmal scheint die Welt grau und trostlos. Viele unverarbeitete Eindrücke rotieren in meinem Kopf: Kinder, die unruhig, verstört, wie „ferngelenkt" sind. Der ganze Schrott von Medien und elektronischen Spielen. Eine Kirche, die immer mehr in ein Negativ-Image rutscht. Eigenes Versagen, verbrauchte Kräfte, mangelnde Motivation, körperliche Erschöpfung, erschlaffter Lebenswille, verzagtes Herz! Wo gibt es Hoffnung?

Herz ausschütten

Wie gut, daß viele Psalmen einladen, Gott das Herz auszuschütten (Psalm 62,9). Er ist Spezialist für menschliche Herzen. Schließlich hat er sie geschaffen. Ein Spaziergang in der Schöpfung, z. B. im Wald, kann helfen zum ehrlichen Redens des Herzens mit seinem Schöpfer. „Herr, ich bring' Dir all den Schmerz meines Herzens. Hörst Du mir zu? Verstehst Du mich, wenn ich diese Welt und mich selber nicht mehr verstehe?"

So kam auch mein Herz langsam wieder zur Ruhe. Und dann war seine Stimme da: „Gibt es etwas, das ich für Dich tun kann, daß Du wieder willst?"

Schnell und trotzig: „Ich glaub' nicht!" Und – zaghaft: „Spielst Du 'was mit mir?"

Bibel - live

Später habe ich dann meine Hosentaschen-Bibel aufgeschlagen, die mich auf vielen Wegen begleitet hat. Psalm 91, laut lesen, nachdenken. Auf einmal wurden aus Worten Bilder: ‚Das ist ja wie ein Adventure-Spiel. Am Anfang gibt's eine Ausrüstung mit Schirm und Schild. Dann ist man unterwegs durch den Wald zu einer Burg. Dazwischen lauern viele Gefahren. Fallen, Strick des Jägers, Angriffe mit Pfeilen. Mit dem Schild kann ich abwehren. Pest, die im Finstern schleicht. Ein Gespenst mit Farbpinsel im Tannenwäldchen. Engel als Wegbegleiter. Wenn man einen Engel hat, kann man all die Gefahren gut überstehen. Wie kann man das im Spiel umsetzen?'

Löwen und Drachen – da besorge ich mir Dino-Luftballons. Ein Nagel an den Schuh, drauftreten, dann geht den Dinos die Luft aus. Am Schluß, bei der Burg, eine Zugbrükke oder ein großes Tor. Da muß man rufen: „Jesus, hilf mir!"(91,15) Dann geht die Zugbrücke runter oder das Tor auf und dann gibt's ein großes Festessen. Man müßte ein richtiges Geländespiel daraus machen.

Während die Bilder meinen Geist beflügeln und meine Phantasie anregen, merke ich auf einmal, wie der Vater im Himmel dieses tiefe Gebet meines Herzens erhört hat: ***„Spielst Du 'was mit mir?"*** *Es ist der Wunsch von tief innen, Erinnerungen aus der Kindheit, es ist die tiefe Sehnsucht nach dem Vater. Ob das auch heute in vielen Kindern steckt? Diese tiefe Sehnsucht, dieser Herzenswunsch: „Spielst Du 'was mit mir?"* ***Spielen heißt: Einfach Zeit miteinander verbringen, sich einsetzen, Spaß haben, Gemeinschaft zweckfrei, sinnerfüllt und lustvoll erleben****.*

Ob mit diesem Ansatz biblische Geschichten noch einmal anders - nämlich spielend - erlebt werden können? Einfach den Weg einer Geschichte spielerisch nachgehen und ausprobieren - Bibel kreativ entdecken und erleben? Geprägt von einer himmlischen Freude am Vater im Himmel! Das könnte ***das Besondere der Jungschararbeit*** *sein.* ***Miteinander unterwegs zur herrlichen Freiheit der Kinder Gottes, die singen, lachen, spielen und tanzen zu seiner Ehre und phantasievoll von ihm erzählen, dem Vater im Himmel, der sich von Herzen über seine Kinder freut und ihnen mit herzlicher Liebe begegnet.***

Viel Spaß, sinnerfüllte, lustvolle – einfach herrliche Jungscharerfahrungen wünschen wir Euch und grüßen herzlich vom Redaktionsteam

Euer

1. Grundlagen

In der Jungschar sollen die Grundlagen des evangelischen Glaubens greifbar gemacht werden. Dabei haben wir das ***Zeugnis von Jesus Christus*** *in der Mitte. Er, der die Liebe in Person ist, hat die* ***Liebe*** *auch ganz besonders Kindern gezeigt und entgegengebracht: „Laßt die Kinder zu mir kommen" (Mk 10,14), hat er zu seinen Jüngern gesagt, als sie die Kinder wegschicken wollten.*

Jesus mag diese Naivität der Kinder. Kinder sind einfach, offen und unkompliziert. Sie reagieren auf die Liebe, die ihnen entgegengebracht wird, mit einfachem Glauben. Deshalb lautet unsere ***zentrale Botschaft****: Jesus liebt dich. Er ist dein Freund. Du kannst mit allen deinen Problemen zu ihm kommen.*

2. Vorbereitung

- Der erste Schritt der Vorbereitung ist das **Gebet**.
  Was will Gott mit dieser Andacht den Jungscharlern sagen?
- Du solltest **einen Gedanken** vor Augen haben, den der Jungscharler nach diesem Abend mit nach Hause nehmen kann. Formuliere dir selbst dafür einen Kernsatz.
- Eine Andacht sollte nicht zu lang werden (10-15 Min.). Wähle einen **einfachen Gedankengang**, der dich zu deinem Zielgedanken führt.
- **Binde** die Andacht in die gesamte Stunde ein. Versuche ein Programm zu gestalten, das die Andacht unterstützt, vertieft und ins Leben des Kindes umsetzt.
- Suche dir einen **größeren Rahmen**, von dem diese Andacht ein Teil ist. Du kannst als Rahmen eine thematische Reihe oder ein biblisches Buch nehmen und gleich in den Vierteljahresplan der Jungschar einplanen.
- Überlege, welche **Methode** sich für deine Andacht eignet:Pantomime – Anspiel – erzählen mit Verkleidung – Bildbetrachtung – Zeitungsbericht – Verfremdung (z.B. in die heutige Zeit übertragen)...
  Lit.: Erl, Willi: Neue Methoden der Bibelarbeit; Katzmann Verlag, Tübingen 1981.

- Versuche möglichst **viele Sinne** anzusprechen, denn nur 20% vom Gehörten bleibt im Gedächtnis, schon 50% von dem, was wir gehört und gesehen haben. Wenn noch das Mitreden dazukommt, sind es schon 70%. Wenn das Ganze aktiv umgesetzt wird (z.B. durch Basteln), können bis zu 90% des Erlebten haften bleiben.
- Überlege, ob du auch wirklich das **Thema der Kinder** triffst. Bist du in ihrer Gedankenwelt, oder eher in deiner? Überlege, ob für deine Jungscharler ein Thema gleich faszinierend oder auch problematisch wie für dich ist. Kinder lernen am Beispiel und Vorbild von Erwachsenen und Idolen (und das seid ihr oft als Jungscharleiter). Sie ahmen Gesehenes und Gehörtes nach und gleichen sich an. Dadurch können sie geistig in eine Entwicklungsstufe rutschen, in der sie noch gar nicht sind.

3. Einige Andachtstypen

Erzählandacht

Das ist die klassische Form der Jungscharandacht. Hierbei wird eine biblische Geschichte (meist durchgehend) nacherzählt und gedeutet. Dabei ist es wichtig, kreativ und spritzig zu sein. Du solltest bildhaft erzählen, d.h. die Jungscharler sollten Bilder sehen, wenn du erzählst. Was du erzählst, soll vor ihren Augen lebendig werden. Außerdem solltest du dir gut überlegen, welche Methoden du einsetzen willst.

Liedandacht

Nimm den Text der Jungscharlieder unter die Lupe und erkläre deinen Jungscharlern die Bedeutung. Wenn ein Lied erklärt ist, kannst du es das nächstemal bewußt einbauen. Aber bedenke, daß deine Andacht einfach und kurz bleibt. Eine Liedandacht eignet sich nicht für jede Jungscharstunde, sondern nur für zwischendurch.

Gegenstandsandacht

Mit einem Gegenstand lassen sich sehr anschaulich Eigenschaften Gottes oder andere Glaubensaussagen beschreiben. So sind z.B. im Matthäusevangelium viele Beschreibungen für das Reich Gottes mit Bildern und Gegenständen verglichen. Ein Gegenstand bleibt gut im Gedächtnis haften. Z.B. ein Stiefel – geht überall hin mit – Gott auch. Eine Spachtel ist ein Original vom Jungscharler gemacht – der Jungscharler ist ein Original von Gott gemacht.

Zeugnisandacht

Erzähle, was du mit Gott erlebt hast und was du dabei gelernt, gespürt, erfahren, gefühlt, ... hast. Überprüfe vorher, ob diese Glaubenserfahrung für die Kinder nachvollziehbar ist.

Überraschungsandacht

Wähle einen überraschenden Einstieg für deine Andacht, mit dem du gleich eine Betroffenheit auslösen kannst. Dazu gehört Kreativität. Z.B. am Anfang der Andacht ein lauter Knall oder ein lautes Pfeifen – alle erschrekken – Andacht über Angst und Wegnahme der Angst durch Gott.

Situationsandacht

Ich deute die Situation, die sich aus einem gemeinsamen Erlebnis ergibt, vom Glauben her. Z.B. Bewahrung durch Gott bei einem starken Unwetter.

Norbert Klett

TRAU DICH!

Mal ehrlich, kennt ihr nicht auch die Aussage, von euch oder von anderen: „Das kann ich nicht, dazu bin ich nicht kreativ genug! Ja, du hast gut reden, wenn ich so kreativ wäre, wie du!“

Lange Jahre habe ich auch so ähnlich gedacht. Inzwischen glaube ich diesen „Schwindel“ nicht mehr. Schließlich sind wir doch alle Geschöpfe des einen Schöpfers, des einen „Kreators“.

Er hat uns geschaffen, jeden mit unendlich viel Liebe, Phantasie, Humor und Kreativität.

In jedem von uns steckt seine Kreativität und davon hat jeder gleichviel, keiner mehr und keiner weniger. Gut, sie wird immer unterschiedlich ausgeprägt sein – und das ist gut so.

Malen, singen, tanzen, spielen – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Der eine kann Geschichten erzählen, phantasiereich und spannend, der andere entwickelt gerne neue Spiele.

Kreative Gastfreundschaft, kreatives Zuhören, unser Schöpfer hat einen unendlichen Reichtum in uns angelegt, wir müssen ihn nur heben.

Bleibt die Frage, wie das geht. Patentrezepte gibt’s hier wohl keine, doch zwei Dinge haben sich mir eingeprägt: Ausprobieren und Fehler machen, erst dann werde ich sehen, was ich kann.

Erst wenn ich losgehe, werde ich neue Entdeckungen machen, werde ich mich und meine Kreativität entdecken. Das ist spannend und es lohnt sich!

Ihr werdet über euch staunen!

Christian Schmitt

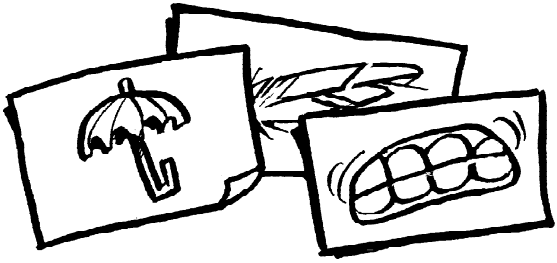
Erlebnisraum Schöpfung

Ein guter Abend, wir hatten uns über manches unterhal ten, irgendwann ging's dann um die Jungschar und auf einmal fiel der Satz: „Deine Jungschar wäre wohl mit 'Frösche entdecken' am besten beschrieben."
Ich stutzte, doch dann mußte ich lachen: ja, so ist es wohl. Ein fester Bestandteil unserer Jungschar sind **Entdeckungen im Freien**, **Schöpfung als Erlebnisraum**. Was am Anfang aus der Not, kleiner Gruppenraum und sehr lebhafte Kinder, geboren wurde, ist für uns inzwischen nicht mehr wegzudenken.
Der Satz: „Wir gehen heute in den Wald!" am Beginn der Jungschar löst in der Regel Beifall und leuchtende Augen bei den Kindern aus.
Uns geht's dabei nicht um ein in den Wald ausgelagertes Programm. Sondern darum, Entdekkungen zu machen, zu spüren und sensibel zu sein für das, was Gott uns in seiner Schöpfung schenkt.
Das löst Kreativität aus, Erlebnis und Gestaltung wird möglich.
Auf dem **Weg in den Wald** bleibt uns viel Zeit, um mit den Kindern zu reden. Erlebnisse der letzten Woche, Enttäuschung und Frust aus der Schule, Freude über den Ausflug am Wochenende, vieles kann zur Sprache kommen. Ich lerne meine Jungscharler besser kennen, und sie haben die Möglichkeit, sich mitzuteilen.
Was machen wir im Wald?
Nun, das hängt davon ab, was wir entdecken. Eine Schlammschlacht ist aber auf jeden Fall dabei. Habt ihr schon einmal ausprobiert, euch als Gruppe um eine große Pfütze zu stellen, euch an den Händen zu fassen, und dann auf Kommando reinzuspringen? Das müßt ihr unbedingt 'mal probieren... die Pfütze dazu findet sich immer.
Wir fangen Frösche, beobachten Kaulquappen, staunen über die großen, alten Bäume, pflücken Brombeeren, suchen im Herbst Ostereier und machen meistens ein Lagerfeuer, auch im Winter.

Schöpfung läßt sich nicht nur im Sommer erleben. Wir gehen bei jedem Wetter und bei jeder Jahreszeit in den Wald.
Das ermöglicht uns neue Erfahrungen, die wir nicht machen würden, wenn wir immer im Gemeindezentrum bleiben würden.
Wichtig ist, daß die Schöpfung für die Kinder zu einem Raum wird, in dem sie sich wohlfühlen, den sie erleben und in dem sie leben können. So werden Jungschar und Schöpfung ganz neu zum Lebensraum.
Vielleicht brauchen Kinder heute mehr denn je Räume, die sie erleben und nach ihren Wünschen und Sehnsüchten gestalten dürfen.
Wir können ihnen hierbei helfen, also los!

Christian Schmitt

PSALM 91



MAL GANZ ANDERS

Ein Geländespiel sollte es sein. Bei der Vorbereitung merkten wir, daß das nicht so ganz einfach ist, zu diesem Psalm, der von Zuflucht und Schutz spricht, ein Spiel zu erarbeiten, das einem Geländespiel mit Verfolgung und Jagd gleicht. Schließlich entschlossen wir uns, den Psalm 91 „auseinanderzunehmen" – sowohl was die bildhafte Sprache als auch die Aufzählungen von guten und schlechten Erfahrungen betrifft. So gibt es in diesem Spiel Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, wenn zwei Gruppen sich begegnen. Wer sich viel Arbeit machen will, besorgt sich soviel Originalsymbole wie möglich zum Angriff bzw. zur Verteidigung, z.B. richtige Regenschirme, ansonsten werden sämtliche Symbole einfach auf Kärtchen aufgezeichnet und fotokopiert.

Ziel des Spiels:

In der vorgegebenen Zeit möglichst schnell alle Psalmverse zusammenzubekommen und zu einem Psalm zusammenzukleben.

Spieldauer:

1 1/2 bis 2 h

Vorbereitung:

Die einzelnen Psalmverse werden fotokopiert.
Angriffsverse auf rotes Papier, Verteidigungsverse auf grünes. Hier die Auflistung der Verse und ihrer Symbole (mit Klebepunkten o.a. grün und rot markieren):

Verteidigung (grün)

V1	***Regenschirm***
V2	***Fahne mit Motiv einer Burg***
V4a	***Gänsefeder***
V4b	***Wappenschild***
V8	***kleiner Stock***
V9	***Wegweiser***
V10	***Blitz***
V11f	***Engel***
V14	***Sicherheitsschloß***
V15	***Telefon(hörer)***
V16	***Verband/Rotes Kreuz***

Angriff (rot)

V3a	*Netz*
V3b	*Gebiß/Mund*
V5	*Gesichtsmaske*
V6	*Fieberthermometer*
V7	*Pfeil*
V13	*Schlangenluftballons*

Die Verteidigungsverse und ihre Symbole werden im Wald jeweils in einer Klarsichttüte o.ä. versteckt (pro Gruppe 1 Kopie und 1 Symbol – numerieren, damit jede Gruppe auch nur einmal an die Tüte geht).
Die Angriffsverse und ihre Symbole sind nur bei den Mitarbeitern erhältlich (pro Gruppe je zwei Kopien und Symbole, damit etwa gleich viel Verteidigungs- und Angriffskarten im Spiel sind).

Spielverlauf

- Gruppen zusammenstellen (mind. 3 Kinder wegen der Sicherheit)
- Die Gruppen werden ausgeschickt, Verse und Symbole zu finden (im Wald) bzw. bei den Mitarbeitern zu „erarbeiten" (= 3 Min. aussetzen). Die Mitarbeiterstationen dürfen von jeder Gruppe höchstens zweimal angelaufen werden im Abstand von ¼ Stunde. Die Mitarbeiterstationen sollten gut sichtbar sein. Ist ein Gruppe gerade an einer Station, darf sie weder angegriffen werden noch eine andere Gruppe, die gerade sichtbar wird, angreifen!
- Die Gruppen können sich gegenseitig angreifen, indem sie „Angriff" rufen. Die Gruppe, die als erste ruft, ist automatisch in der Angreiferposition, die andere in der Verteidigerposition. Nach dem Ruf stürmt die Angreifergruppe auf die andere zu, die wiederum die Flucht ergreifen darf. Wird jedoch ein Teilnehmer gefangen, muß die Verteidigergruppe zurückkommen. Jetzt zeigt die Angreifergruppe ihre roten Symbole vor, die sie bis jetzt gefunden hat, die Verteidiger zeigen ihre grünen Symbole, die sie bisher eingesammelt haben. Je nachdem, welche Gruppe mehr Symbole vorweisen kann, bekommen Angreifer oder aber die Verteidiger als Sieger von der gegnerischen Gruppe einen Bibelvers nach Wahl (nicht die Symbole abgeben, sondern nur den Vers!).
  Falls kein Vers vorhanden ist, den die Siegergruppe gebrauchen kann, soll sie sich irgendeinen nehmen, um 1. die gegnerische Gruppe zu schwächen und 2. einen in Reserve zu haben, falls sie selber mal bei einem Kampf die Verlierer sind. Sind bei Angreifern und Verteidigern gleich viel Symbole vorhanden, ist automatisch die Verteidigergruppe Sieger und darf sich von den Angreifern einen Vers nehmen.
- Diese „Kampfart" beinhaltet, daß erst genügend Verse mit ihren Symbolen gefunden sein müssen, um überhaupt einen Kampf wagen zu können. Die Gruppenteilnehmer sollten sich also einigen, wann sie „Angriff" schreien wollen. Begegnen sich zwei Gruppen, von denen keine ruft, passiert auch nichts.
- Das Spiel endet mit Ablauf der vorgegebenen Zeit – dann wird die Anzahl der gesammelten, aber nicht doppelten Verse gezählt – oder nachdem eine Gruppe einen Psalm vollständig zusammengelegt hat.

P. Müschenborn & B. Boie-Wegener

BIBEL Freude FEST

Feste sind immer wieder Höhepunkte im Jungscharjahresablauf. Ein besonderes Fest ist das israelische „Wochenfest", das unserem Pfingstfest entspricht. Pfingsten wird selten in ähnlicher Form wie Weihnachten oder Ostern bedacht. Das Wochenfest war im ursprünglichen Sinn ein Erntefest, das 50 Tage nach dem Passahfest gefeiert wurde. Vor allem in der Diaspora entwickelte sich bald ein anderes Verständnis dieses Festes – nämlich die Erinnerung an die Gesetzgebung am Sinai, so daß es auch „Fest der Gesetzgebung" genannt wird. Wir tun uns häufig schwer mit Gottes Geboten – wie sollen wir so etws in einer Gruppenstunde vermitteln? Vielleicht kann ein Bibel-Freude-Fest dabei helfen, die Sache leichter da feierlicher anzugehen!

Zunächst sammle ich erst einmal Elemente, die in den jüdischen Schawuoth= Wochenfest-Feiern enthalten sind und aus denen ich solch ein Fest gestalten kann:

- Im Gegensatz zum Passahfest, das voller Symbolik steckt, merkt man davon beim Schawuoth nichts. Lediglich **Blumengirlanden** dienen zum Schmuck der Häuser.
- 2 Mose 20 / 5. Mose 5 werden ebenso gelesen wie das **Buch Ruth**, das sich auch ganz spannend **erzählen** läßt. Hintergrund für diese Lesung ist 1., daß das Buch Ruth im Zeitraum zwischen Gersten- und Weizenernte spielt und 2., daß der Name Ruth im Hebräischen von hinten nach vorn gelesen das Wort „Thora" ergibt.

- Die **Thorarolle** ist an diesem Tag mit einer silbernen Krone verziert. Auszuleihen evt. bei Medienstellen vor Ort oder aber bei Religionspädagogischen Ämtern, z.B. Frankfurt/M., Tel.: 069/552841.
- Der Festtag beginnt mit dem feierlichen **Kerzenanzünden** auf dem siebenarmigen Leuchter.
- Es ist Brauch, an diesen Feiertagen nur **milchige Gerichte bzw. Quarkspeisen** zu essenRezepte findet ihr zum Schluß dieses Artikels.

Welche Elemente kann ich nun hinzufügen, um mit den Kindern über die Bibel ins Gespräch zu kommen? Da bieten sich mehrere Möglichkeiten an, die je nach Alter einsetzbar sind.

- Verkehrsschilder aufmalen oder basteln, die ebenso wie die Gebote Wegweiser und Hilfestellung zur Ordnung sein wollen, und überlegen, zu welchem Gebot es passen könnte. Ihr könnt auch ganz neue, eigene Verkehrsschilder erfinden.
- Eine Bibel aufgeschlagen in die Mitte legen; jeder Teilnehmer zieht einen Schuh aus und legt ihn in irgendeiner Weise zur Bibel hin, um damit deutlich zu machen, wie er gerade zur Bibel steht. Daraus kann sich ein Gespräch entwickeln: „Warum zeigt dein Schuh von der Bibel weg? Verstehst du sie nicht oder hast du keine Lust mehr?“ „Warum steht dein Schuh direkt auf der Bibel? Stehst du auf Bibel?“ o.ä.

- „Worte, die mitgehen“ basteln; in jeder Gruppenstunde einen Vers ziehen und sich in der nächsten Woche erzählen, ob und was man mit diesem Wort erlebt hat.
- Gegenstände aus der Bibel basteln.
- Einen gruppeneigenen Bibelleseplan entwerfen und vor oder nach der Jungscharstunde ein „Schatzgräberstündchen“ anbieten.
- Lied „Fröhlich, fröhlich ist das Volk, dessen Gott ist der Herr“ mit Bewegungen oder hebräische Lieder singen und tanzen.

Daß ihr allein und mit den Kindern einen großen Schatz bei der Vorbereitung und in der Gruppenstunde hebt, hofft

Birga Boie-Wegener

Kartoffel-Latkes

Weil man am Freitag viel Zeit für die Vorbereitung des Schabbats benötigt, gibt es an diesem Tag in vielen Familien nur Kartoffel-Latkes, das sind Kartoffelpuffer, zu Tee oder Kaffee.

6 Kartoffeln, 2 Eier, 2 Eßl. Mehl, 1 Teel. Salz, Fett zum Braten

Kartoffeln raffeln und auspressen. Übrige Zutaten beifügen, gut mischen. Eßlöffelweise in heißes Fett geben. Sobald die eine Seite braun ist, wenden und die andere Seite auch braun werden lassen.

Käse-Blintzen

Teig: *3 Eier, 4 Eßl. Mehl, 1/2 Tasse Wasser, Salz*

Füllung: *500 g Quark, 2 Eier, 2 Eßl. Zucker, Zimt, Sauerrahm zum Übergiessen*

Aus den Teigzutaten einen geschmeidigen Teig herstellen. Für jeden Pfannkuchen 2–3 Eßl. Teig in eine gefettete Pfanne geben, gut auseinanderlaufen lassen, damit der Pfannkuchen dünn wird. Auf einer Seite braun backen, wenden, von der Herdplatte nehmen und mit etwas von der verrührten Füllung bestreichen. Den Teig aufrollen und ihn an den Enden einschlagen. Nochmals in der Pfanne braten, bis die Pfannkuchenrolle von allen Seiten braun ist. Mit Sauerrahm servieren.

Burekas

Für diese „Taschen" stellte man früher den Blätterteig selbst her, heute ist er vorgefertigt und tiefgefroren zu kaufen. Burekas werden auf viele Arten gefüllt:
1 Päckchen Tiefkühl-Blätterteig

Füllung:
a) 50 g Rosinen, 200g Schafskäse, etwas Salz
b) gekochter Spinat, 1 kleine Zwiebel, 1 Ei, Semmelbrösel, Salz, Muskat, Pfeffer
c) 500 g frische, gehackte, gebratene Champignons, 1 gehackte Zwiebel, Salz
Zum Bestreichen und Bestreuen der Burekas:
2 Eigelbe, Honig, Sesam, Kümmel (je nach der Geschmacksrichtung der Taschen)
Den Blätterteig dünn ausrollen, in Vierecke oder Quadrate schneiden, die Füllung auflegen und den Teig zu Drei- oder Rechtecken zusammenklappen. Bestreichen oder bestreuen und im Backofen bei mittlerer Hitze 20-30 Minuten backen.

Piroggen

Ähnlich wie bei den Burekas gibt es auch für Piroggen viele Füllmöglichkeiten. Jede Hausfrau hat ihr Geheimrezept, in jedem Haushalt schmecken Piroggen anders. Hier einige Rezept-Vorschläge:
***Teig**: 500 g Mehl, 1 Ei, etwas Wasser, 60 g Butter*

Füllung:
a) 500 g Kartoffeln (gekocht und zerdrückt), 150 g Schafkäse, 1 große, hellbraun geröstete Zwiebel, Pfeffer, Salz
b) gute, säuerliche Marmelade
c) 500 g geschälte und feingeraffelte Äpfel, 100 g Rosinen, 1 Eßl. Zucker
d) 250 g gemahlener Mohn, 60 g Butter, 60 g Zucker, 60 g Rosinen, 1/4 l Milch
Zum Übergießen: saurer Rahm
Alle Zutaten für den Teig mischen und so viel Wasser zugeben, bis er zusammenhält. Diesen Teig dann zu einem dünnen Blatt ausrollen und mit einem Trinkglas Kreise ausstechen. Die Füllungen zubereiten. Alle Zutaten zu einer püreeartigen Masse rühren. Den Mohn mit den Zutaten aufkochen und zu einem Brei einkochen. Damit die ausgestochenen Formen füllen und den Teig zu einem Halbkreis zusammenklappen. Die Teigenden fest zusammendrücken.
In viel kochendes Salzwasser geben und ca. 15 Minuten kochen oder im Backofen backen.

Die nachfolgenden biblischen Jungschar-Programme wurden erfolgreich in Mädchen- und Bubenjungscharen ausprobiert. Jeder Vorschlag läßt sich individuell abändern und auf die eigenen Gruppengegebenheiten zuschneiden. Die Vorschläge sind nur kurz beschrieben und sollen auch zum Weiterdenken anregen.

1. Wohin soll ich gehn?

Dorf- oder Stadtspiel

Die Gesamtgruppe wird in mehrere ca. 3-5 Teilnehmer umfassende Kleingruppen aufgeteilt, die alle dieselben Aufgaben erhalten. Die reine Spielzeit sollte 2/3 der Gruppenstundenzeit umfassen!

1. Fotorallye

Anhand von Fotos und Fragen muß der Ort bzw. die Stadt erobert werden (aufwendige Vorbereitung!).

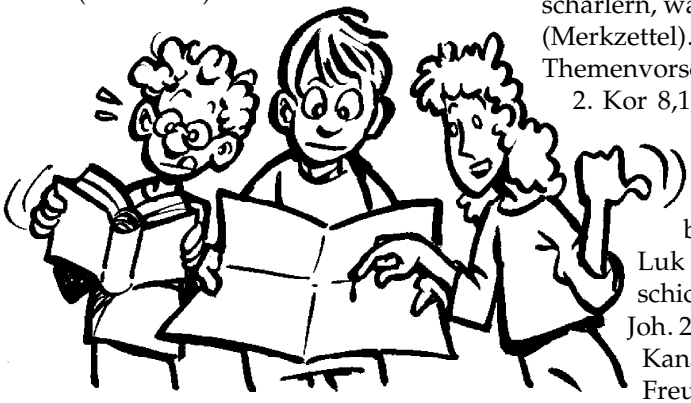
2. Unterschriftenjagd

Besorgt bitte von angegebenen Persönlichkeiten (Pfarrer, Stadtrat, Bürgermeister, Bewohner des Hauses Schulstr. 2, Hauptschullehrerin Frey usw. ...) die Unterschrift.
Jede weitere Unterschrift von x-beliebigen Passanten von unterwegs zählt die Hälfte der Punkte.

3. Mit Bibel und Stadtplan

Jede Kleingruppe hat einen Stadtplan, in dem Häuser markiert sind, bei denen biblische Fragen ange-

bracht sind, die beantwortet werden müssen. Die Hausnummer gibt die Fragenreihenfolge auf dem Lösungszettel wieder. Antworten werden anhand der mitgeführten Bibel gegeben (schriftlich).



Eine der nachfolgenden Andachten kann während der Auswertphase gehalten werden.
Liedandacht: Wohin soll ich gehn?
Johannes 6,68: Herr, wohin sollen wir gehen? Du hast Worte des ewigen Lebens
Psalm 139,7: Wohin soll ich gehen vor deinem Geist?
Bildbetrachtung: Wege-Bild, Poster, Postkarte.

2. Collage

Die Collage ist eine gute Möglichkeit, mit der Gruppe –vielleicht aufgeteilt in Kleingruppen – eine Bibelarbeit durchzuführen, ohne daß es den Gruppenmitgliedern zu langweilig wird. Am Schluß bzw. in den nächsten Gruppenstunden kann man auf die einzelnen Werke eingehen bzw. durch die Teilnehmer erklären lassen. So hat man für mehrere Male eine Andacht!

Collagenarten:

Papiercollagen
Stoffcollagen
Die Mitarbeiter besorgen das notwendige Material bzw. sagen den Jungscharlern, was sie mitbringen sollen! (Merkzettel).
Themenvorschläge:
2. Kor 8,14: Euer Überfluß diene ihrem Mangel
Brot für die Welt
Kol 3,15b: ... seid dankbar!
Luk 2: Die Weihnachtsgeschichte
Joh. 2,1–12 Die Hochzeit zu Kana
Freude, Hilfe, Schuld, Krieg – Frieden, Ostern, Pfingsten

3. Bildergalerie

Jeder Jungscharler bringt zur Gruppenstunde mindestens 1–2 Bilder zu biblischen Geschichten mit. Er hat die Aufgabe, zu seinen Bildern die pas-

sende Begebenheit zu erzählen, vorzulesen, ein Lied singen zu lassen usw. Zwischen den einzelnen Beiträgen werden Lieder aus dem Jungschar-Liederbuch gesungen. Sämtliche Bilder werden zu einer Galerie zusammengestellt, die für 1-2 Wochen im Gemeindehaus ausgestellt wird.

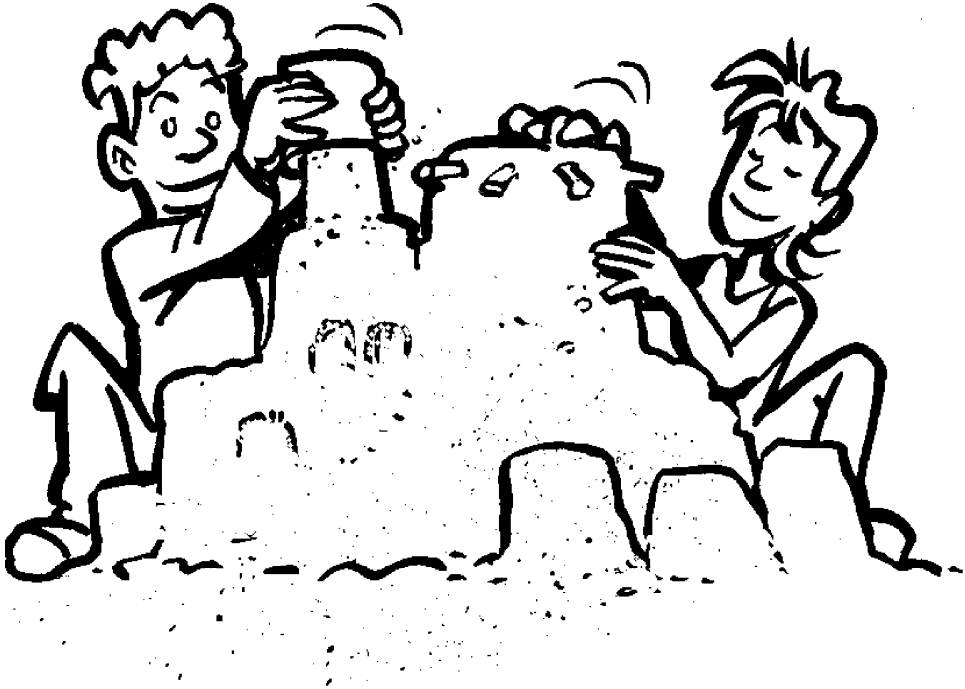
4. Sandkastenspiele

Die Gruppenstunde findet auf dem örtlichen Spielplatz in dessen Sandkasten statt (evtl. von der Gemeinde genehmigen lassen, da ja an diesem Tag niemand sonst in der Zeit dort spielen kann; auch im Sandkasten des Kindergartens denkbar!).
Wir bauen gemeinsam eine große Stadt mit Landschaften, Straßen, Bächen, Seen usw. Als Ziel der Gruppenstunde sollte ein gemeinsames Werk entstehen. Hilfsmittel wie Zweige, Spielzeugautos, Folie usw. sind erlaubt, müssen aber ganz am Schluß wieder entfernt werden. Gebaut wird mit Schaufeln, Eimer (Sandkastenspielgerät).
Andacht dazu passend:
Psalm 127,1: Wenn der Herr nicht das Haus baut, so arbeiten umsonst, die daran bauen. Wenn der Herr nicht die Stadt behütet, so wacht der Wächter umsonst.

5. Der Jungschar-Alltag

Dies ist der Tag, dies ist der Tag, den der Herr gemacht, den der Herr gemacht. Dies ist der Tag, dies ist der Tag, den der Herr gemacht, den der Herr gemacht. Lasset uns singen und fröhlich sein, uns an der Güte des Herrn erfreun! Dies ist der Tag, dies ist der Tag, den der Herr gemacht.

nach Ps. 118,.24



TAGESBOGEN

AM MORGEN DES TAGES — AM ENDE DES TAGES

Ablauf des „Jungschar-All-Tages“

Am Morgen:
Wir treffen uns um ca. 5.30 Uhr in der Kirche zum Morgengebet.

Elemente:
Lieder und Psalmen wechseln sich ab;
Jungscharler beten;
Kurzandacht eines Mitarbeiters;
Schluß mit dem Stärkungslied:
Der Herr denkt an dich und segnet dich! – Dabei bewegt man sich und drückt einander die Hände!
Anschließend sind die Jungscharler zum Frühstück eingeladen.

Am Abend:
Man trifft sich gegen 18 Uhr zum gemeinsamen Vesper. Dazu bringt jeder Jungscharler etwas mit. Alles wird auf dem Tisch aufgebaut. Anschließend kann sich jeder bedienen. Man läßt sich genügend Zeit zum Vespern und erzählt vom Tage.
Gegen 20 Uhr geht man zum Tagesschluß wieder in die Kirche, so daß der Spannungsbogen geschlossen wird. Der Tag wird Gott zurückgegeben.

Elemente:
Lieder, Lesungen, Gebete, Kurzandacht wechseln sich ab. Mit einem stärkenden Segenslied geht man nach Hause.

6. Wunschkonzert mit geistlichen Liedern

Jeder Jungscharler sucht für die nächste Gruppenstunde mindestens 1-2 geistliche Lieder aus dem Jungscharliederbuch heraus (Epheser 5,19: Redet untereinander in Psalmen und Lobgesängen und geistlichen Liedern, singet und spielet dem Herrn in euren Herzen.) Er hat weiter die Aufgabe, einige Gedanken zu seinem Lied zu sagen.
Es ist auch denkbar, das ausgewählte Lied mit einem passenden Spiel oder einer biblischen Geschichte zu bekräftigen.

Beispiele:
Sei ein lebend'ger Fisch...
Idee: 1 Glas Rollmöpse, die anschließend verspeist werden! (zu Vers 1 passend)
Jesus Christus herrscht als König
Idee: Königliches Gewand mit Krone!
Der Herr ist mein Hirte...
Idee: Im Hirtengewand wird Joh. 10,1-30 gelesen
Ihr seid das Salz der Erde...
Idee: Gewürze erraten durch Riechen oder Probieren!
Ich sitze oder stehe...
Idee: Stuhl- und Standspiele aller Art.

Hermann Murrweiß

BIBLESTORY MADE BY KIDS

KINDER GESTALTEN BIBLISCHE GESCHICHTE

Damit die Jungscharler zu einem eigenen Verständnis der biblischen Geschichten kommen und lernen, damit umzugehen, sich in die Figuren und Begebenheiten hineinzudenken, sollten sie selbst diese biblischen Geschichten gestalten. Die hierzu benötigte Kreativität muß manchmal förmlich aus den Kindern herausgekitzelt werden. Um dem „das kann ich nicht" etwas vorzubeugen, gibt es die Möglichkeit, oft wertlos erscheinendes Material zu verwenden.

Geht es darum, biblische Geschichten im Ganzen „nachzuspielen", könnte man z.B. aus leeren Flaschen Figuren gestalten, indem man einen Kochlöffel hineinsteckt (= Kopf) und dann die Gestalt mit Stoffresten bekleidet.

Andere Figuren entstehen aus Feinstrumpfhosen oder Socken: Einfache Handpuppen oder komplizierte Marionetten.

Weitere Möglichkeiten

Einzelne Stationen oder Abschnitte einer Geschichte darstellen:

- **Sandbilder**
  Auf einem Karton wird mit Klebstoff etwas vorgezeichnet und dann Sand darüber geschüttet. Auf dem Klebstoff bleibt der Sand hängen und so wird das Gezeichnete sichtbar.
- **Spritzbilder**
  Eine gute Verwertung von ausgebrauchten Zahnbürsten und Sieben. Es können entweder Gegenstände mit Hilfe von Wasserfarben bunt bespritzt oder Szenen auf Karten gespritzt werden, indem man die Karte teilweise abdeckt.
- **Naturelemente**
  Die Jungscharler sammeln einfach alles, was man in der Natur findet. Vom Blatt, dem Tannenzapfen, der Blüte, einer Obstschale, einem Stein, einer Kartoffelalles ist geeignet, um wunderbare Szenen darzustellen.

Gelber Sack

Erstaunlich ist, was man aus dem „Gelben Sack“ alles machen kann: Alles, was dort hineinkommt, ist zur Gestaltung verwertbar. Sei’s ein Joghurtbecher, eine Klorolle, eine Keksdose... Hauptsache Grüner Punkt. Es kann ein „Gelber-Sack-Abend“ ausgerufen werden: Jeder Jungscharler bringt einfach mit, was zu Hause gerade im Sack ist. Damit werden dann biblische Geschichten gestaltet.
In allen Fällen sollte der Leiter immer Klebstoff, Schere, Stifte, Stoffe, Zeitungen/Zeitschriften, Papier/Karton und Wolle mitbringen und selbst mit der zu gestaltenden Geschichte vertraut sein. Hilfreich ist ein Bastelkoffer mit dem benötigten Grundmaterial. Und schon kann’s losgehen!

Praktische Hinweise

Meiner Erfahrung nach ist es für so einen Jungscharabend besonders wichtig, daß es sich für die Kinder um keine ganz unbekannte Geschichte handelt. Dann sollte viel Zeit sein, in der die Jungscharler eigenständig die Geschichte mit den gegebenen Hilfsmitteln ausgestalten. Mindestens genausoviel Zeit sollte aber auch der Erklärung der Bilder oder der Aufführung gewidmet sein. Es ist höchst interessant, weshalb sich die Kinder für eine gebückte Haltung, ein rotes Kleid, gegen Schuhe oder ähnliche Details entschieden haben. Wichtig ist, daß kein Kind gedemütigt wird, denn Kreativität ist verschieden – nicht gut oder schlecht.
Wenn es sich anbietet, sollte noch ein gemütlicher Rahmen gefunden werden, um sich über die Erfahrungen auszutauschen: Z.B. beim „Verlorenen Sohn“: Dort steht am Ende ein großes Fest, also feiern wir einfach mit unseren Möglichkeiten mit.

Daniela Herrmann

„I BEN D'R PETRUS OND DU BISCH..."

(Ich bin der Petrus und du bist...")

Sich in eine Situation hineinzuversetzen, Gefühle nachzuempfinden, dazu bietet das Rollenspiel eine gute Möglichkeit. Selberspielen, sich hineingeben, eröffnet ein neues Verständnis für die gespielte Person und Situation. Warum nicht die eben erzählte Geschichte zusammen spielen?

Wie spielt man Bibel?

Die meisten Geschichten aus der Bibel können mit geringem Aufwand nacherlebt werden. Interessante, aber auch einfache Utensilien regen zum Spielen an. Aus großen Kartons läßt sich ein wunderschönes Schiff bauen, mit dem die Jünger auf dem See Genezareth fahren.

Da wäre zum Beispiel auch Zachäus. Die Geschichte wird erzählt, evtl. werden Geldbeutel (einfache Säckchen) gebastelt. Jeder Mitspieler erhält noch etwas Geld in Jungscharwährung, z.B. Bonbons, Goldtaler. Mit Stühlen und Tüchern kann das Zollhaus, in dem Zachäus sitzt, gebaut werden – und schon ist die Gruppe in Jericho.

Wenn jeder Mitspieler noch ein Tuch überwerfen kann, wird er besser in seine Rolle schlüpfen können.

Von Fasching her kennt man die Freude am Verkleiden. Es genügen alte Hemden, Leintücher oder alte Gardinen, die einfach übergeworfen werden, evtl. Seil oder Gürtel zu Hilfe nehmen.

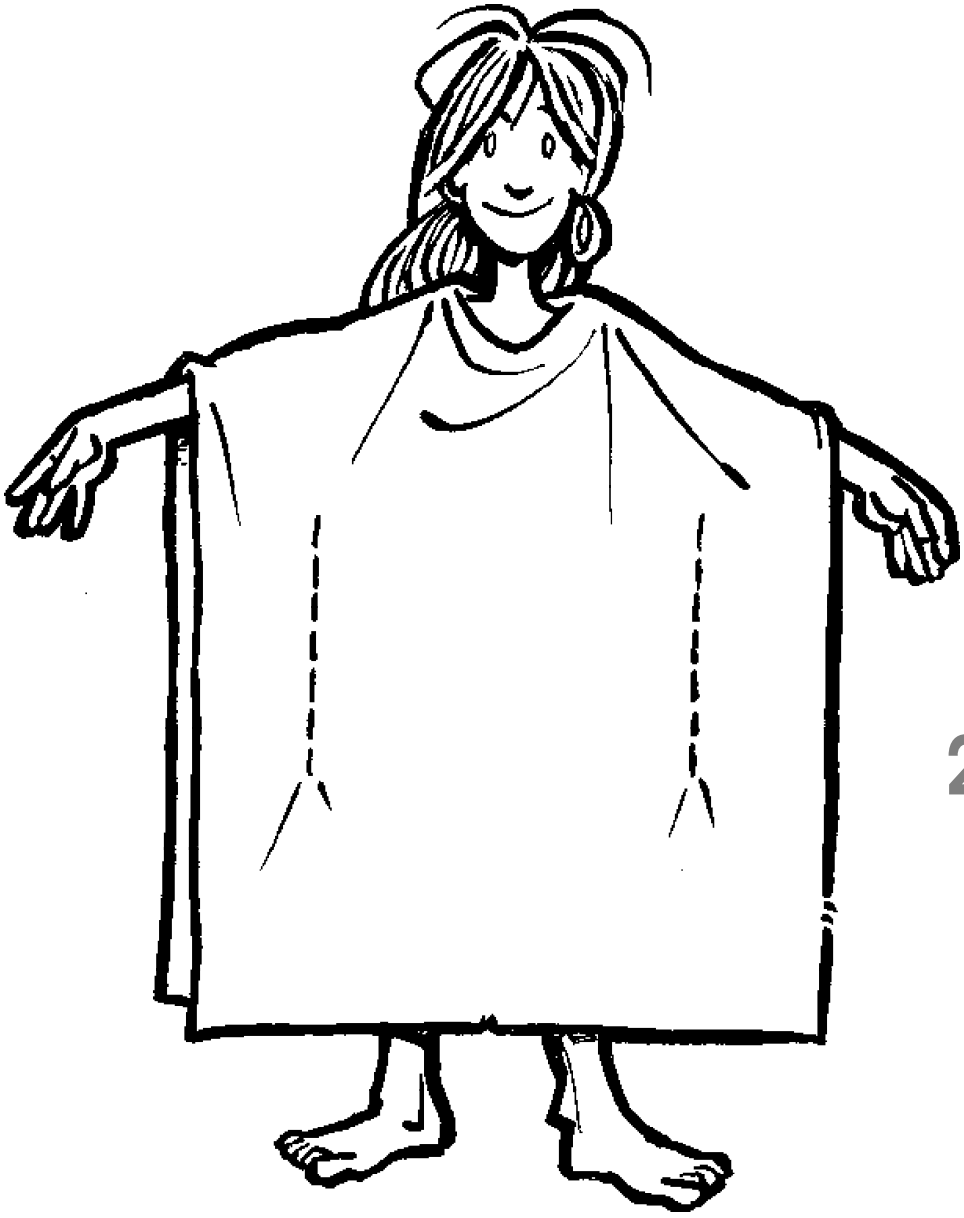
Wie lassen sich die Rollen verteilen?

Manche Jungscharkinder übernehmen gerne die Hauptrollen, wichtig ist die Freiwilligkeit. Bei wiederholtem Spielen werden die Rollen natürlich getauscht. So kommen auch ruhigere Kinder zum Zuge.

Natürlich ist mit anfänglichen Hemmungen zu rechnen, deshalb sollte der Leiter in eine Nebenrolle schlüpfen, durch die der Ablauf lenkbar ist. Bleiben wir bei Zachäus. Der Leiter kann ein Einwohner Jerichos oder sogar ein Nachbar von Zachäus sein, welcher schon schlechte Erfahrungen mit diesem gemacht hat.

Bei vielen anderen Jesusgeschichten spielt der Leiter sicher eine Jüngerrolle. In jedem Fall sollte der Leiter mitspielen.

Großen Spaß macht es, wenn man gelungene Aufführungen mit einer Videokamera festhält. Vielleicht lassen sich hier Väter und Mütter von Jungscharlern gewinnen.



Eine alte, gute Idee, biblische Geschichten zu vertiefen, ist das Malen. Eine neue, gute Idee, biblische Geschichten zu vertiefen, ist das STRASSENMALEN – mit selbstgemachter Kreide.

Sicher läßt sich ein geeigneter Ort finden, um große Bilder und Bilderfolgen zu malen. In einer Sackgasse, auf dem Fußweg, auf dem Schulhof, vor oder hinter dem Gemeindehaus. (Unbedingt vorher Genehmigung einholen!!!)

Malkreide – selbst gemacht

Unsere Straßenmalkreide wird aus Gips selbst gegossen. Dazu wird ein geeignetes Gefäß benötigt, es soll nach dem Trocknen abgelöst werden. Pro Kreide wird eine leere Klopapierrolle längs aufgeschnitten und enger zusammengerollt. Damit die Kreide nicht davonläuft, wird eine Seite mit einem Stück alter Plastiktüte oder Alufolie abgedichtet. Das Ganze hält durch einen Gummi oder eine Schnur. So wird herkömmlicher Gips zu Straßenmalkreide: Wasser wird mit Farbe gefärbt, der Gips damit angerührt und in die Form gegossen. Wasserfarben geben zarte Töne. Kräftigere Kreiden geben Fingerfarben oder Farbpigmente. Auf jeden Fall biologisch abbaubare Farben verwenden. Leider dauert es recht lange, bis die Form abgelöst werden kann und die Kreide trocken ist (mindestens einen Tag). Deshalb in einer Stunde die Kreiden basteln und in der nächsten Jungschar malen.

Oder wie wäre es mit einer Malaktion am Samstag vor dem Einkaufszentrum, auf dem Markt oder vor der Kirche – z.B. mit einem Bild, passend zum Predigttext?

Birgit Schaaf

STECKBRIEFE

Persönlichkeiten aus der Bibel können zu einer Vorbild- und Beispielwirkung bei Kindern führen, wenn es zu einer Beschäftigung mit Stationen und Ereignissen ihres Lebens kommt. Eine Möglichkeit, das in kreativer und spannender Weise zu realisieren, ist die Arbeit mit Steckbriefen. Als Grundschema sind folgende Merkmale für einen Steckbrief geeignet (Auswahl):

- *Zeitalter (evtl. mit NT oder AT)*
- *Geburtsort / Wohnort*
- *Eltern / Geschwister*
- *eigene Familie*
- *Beruf*
- *besondere Ereignisse*
- *besondere Eigenschaften*

Die Verwendung der Steckbriefe kann entsprechend der Jungschargruppe mit unterschiedlichem Kreativitätsgrad erfolgen. Einige Varianten werden nachfolgend vorgestellt.

1. Rätsel-Variante

Die einzelnen Merkmale werden als Fragen formuliert und je Steckbrief dem Schwierigkeitsgrad nach geordnet. Mit dem schwierigsten Merkmal wird zu fragen begonnen (5 Punkte). Wenn die Person nicht geraten wurde, wird fortgesetzt, bis ein Kind das Rätsel löst (Punktereduzierung). Statt der Punkte ist auch eine Sofortbelohnung mit Aufkleber, Bonbons, Mamba etc. denkbar (Dosierung!)

Beispiele

Merkmal	*Esau*	*Josef*	*Lydia*
Geburtsort	-	-	*Lydien/Thyatira*
Wohnort	*Israel*	*Nazareth*	*Philippi*
Eltern	*Isaak & Rebekka*	-	-
Geschwister	*Jakob (Zwilling)*	-	-
Familie	-	*Frau Maria*	-
Beruf	*Landwirt/Jäger*	*Zimmermann*	*Purpurhändlerin*
Ereignisse	*verkauft Erbrecht*	*Flucht nach Ägypten*	*erste Christin in Europa*
Eigenschaft	*rauh, ungeduldig*	-	*reich, gläubig*

Merkmal	*Mose*	*Petrus*	*Zachäus*
Geburtsort	*Ägypten*	-	-
Wohnort	-	*am See Genezareth*	*Jericho*
Geschwister	*Aaron, Miriam*	*Andreas*	-
Beruf	*Hirte/Volksführer*	*Fischer/Apostel*	*Zöllner*
Ereignisse	*hat ein Erlebnis mit einem Dornbusch*	*verrät seinen Herrn*	*klettert auf Baum, um Jesus zu sehen*
Eigenschaft	*jähzornig, hartnäckig*	*vorlaut, wankelmütig*	*erst habgierig, dann freigiebig*

2. Forschungs-Variante

Es werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt einen Steckbrief. Auf ihm sind einige Merkmale eingetragen. Bei anderen steht eine Bibelstelle, wo nachgeforscht werden muß. Der Beruf kann durch typische Werkzeuge bzw. Produkte umschrieben sein.
Die Gruppen beginnen mit dem Startsignal zu forschen. Wer zuerst die Person gefunden hat, ist Sieger.

Bemerkung:
Bei der Auswahl der Bibelstellen sollten solche ausgesucht werden, bei denen der Name nicht direkt steht. Es kann aber darauf hingewiesen werden, daß der Name im benachbarten Bibeltext genannt wird.

Beispiel: Steckbrief von Jakobus

STECKBRIEF

Zeitalter:	*NT*
Wohnort:	*am See Genezareth*
Vater:	*Matth 4,21 (Zebedäus)*
Bruder:	*Matth 4,21 (Johannes)*
Spitzname:	*Donnersohn*
Freund:	*Jesus*
Beruf:	*hantiert mit Booten und Netzen*
Ereignis 1:	*Matth 17,1-13 (Verklärung Jesu)*
Ereignis 2:	*Apg 12,1+2 (Hinrichtung)*

Die einzige Bibelstelle, wo Jakobus allein genannt wird, ist seine Hinrichtung. So läßt es sich nicht vermeiden, den Namen mit zu nennen.

3. Stadtspiel-Variante

3.0 Vorbereitung

- Ein oder mehrere Mitarbeiter (je nach Anzahl der unterschiedlichen Steckbriefe) verkleiden sich in eine Steckbrief-Person und halten sich im Spielgebiet auf (vorher festlegen).
- Es werden Gruppen gebildet.

3.1 Namenfindung (1. Phase)

Dabei kann auf die Forschungs-Variante zurückgegriffen werden. Es müssen solche Merkmale gewählt werden, mit denen die Person auch im Stadtgebiet zu erkennen ist. Außerdem ist es sinnvoll, wenn mehrere oder alle Gruppen den gleichen Steckbrief erhalten.
Bestimmte Merkmale können auch außer Haus ermittelt werden:

- statt Merkmal Tel.-Nr. zum Nachfragen
- statt Merkmal Ortsangabe, wo Zettel mit Angabe versteckt ist
- Steckbrief mit Geheimschrift (mit Zitronensaft geschrieben- durch brennende Kerze lesbar).

3.2 Personenfindung (2. Phase)

Wenn die Gruppe den Steckbrief vollständig ausgefüllt hat und den Namen kennt, geht sie zum Spielleiter, der ihnen sagt, wo sich der Gesuchte aufhält. Hat man die Person entdeckt, muß man sie mit dem Steckbrief-Namen ansprechen. Sie quittiert auf der Rückseite des Steckbriefes mit Uhrzeit.

3.3 Geständnis (3. Phase)

Mit der letzten Gruppe geht der Gesuchte mit zum Jungscharraum. Dort legt er sein Geständnis ab, indem er seine Lebensgeschichte erzählt. Bei mehreren sollte entweder einer erzählen oder jeder nur eine kurze Story.

4. Ereignis-Variante

Es werden mehrere Gruppen gebildet. Jede erhält einen anderen Steckbrief. Die Namensfindung kann nach der Forschungs-Variante erfolgen, wobei räumliche Trennung sinnvoll ist, weil die anderen Gruppen den Name nicht erfahren dürfen. Außerdem sollte ein Ereignis gewählt werden, das sich gut spielerisch darstellen läßt. Ist der Steckbrief erforscht, soll jede Gruppe sich zum Ereignis eine Spielszene ausdenken (Name darf nicht genannt werden). Zum Abschluß spielt jede Gruppe ihre Szene vor. Die anderen sollen erkennen, um welche Person es sich handelt.

Dietmar Fischer

PSALM-WEGE

Ein Würfelspiel zu den Psalmen der Bibel für alle Jungschar-Altersklassen. Das Würfelspiel wird in einem größeren Raum, vor dem Gemeindehaus auf der Straße oder einem Rasen groß aufgezeichnet (aufgestreut). Gewürfelt wird mit großen Schaumstoffwürfeln. Markierungshütchen oder große Sportkegel sind die ***Spielfiguren****.*
Die Fragen und Aufgaben werden immer an alle Kleingruppen bzw. Mitspieler gestellt.
Wer hat am Schluß die meisten Punkte? Der Sieger bzw. alle Mitspieler bekommen eine Psalmspruchkarte oder sonst eine Psalmerinnerung!

Bedeutung der Spielfelder:

Wer auf dieses Feld kommt, muß in Pfeilrichtung weitergehen, sonst kann dieses Feld mitgezählt und übersprungen werden!

Auf diesen Feldern muß ausgeruht werden. Der besondere Psalm lädt die Spieler dazu ein!

3 *Psalm 1 wird gelesen! Der Spieler fühlt sich am Bach wohl und setzt daher 3 x aus. Anschließend geht er auf dem schmalen Abkürzungsweglein weiter auf Feld 8!*

4 *Psalm 4 verlangt Ruhe und Innehalten (Abendgebet) (1 x aussetzen).*

10 *Psalm 34,5 verlangt ebenfalls kurze Rast! (1 x aussetzen).*

15 *Spieler besucht den Gottesdienst und betet (2 x aussetzen).*

20 *Der Spieler betrachtet auf seinem Weg Gottes herrliche Schöpfung. Dazu braucht er Zeit. Er will „Neues“ entdecken (2 x aussetzen).*

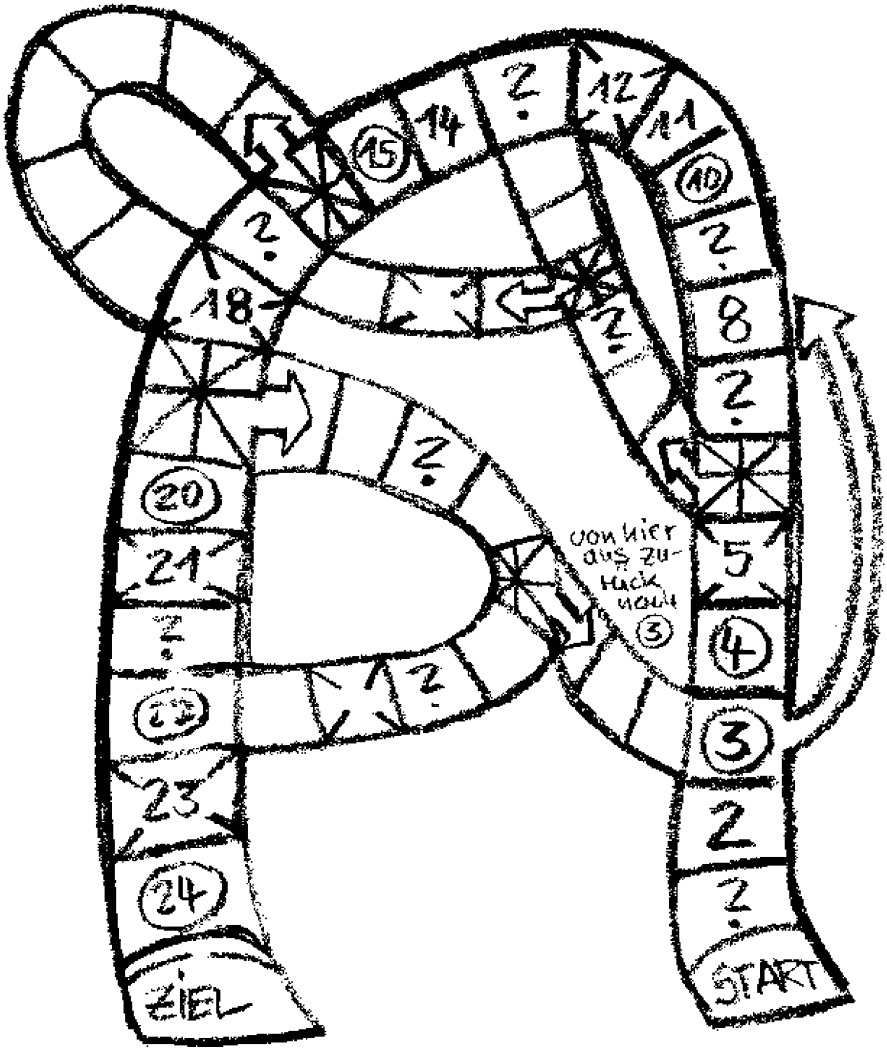
22 *Du schaust kurze Zeit beim Hausbau den Maurern zu und denkst dabei an Psalm 127,1+2! (1 x aussetzen).*

24 *Der Spielleiter liest den Psalm 150 – Das große Halleluja! – Anschließend muß 1 x ausgesetzt werden. Danach hat der Spieler 3 Versuche hintereinander für die benötigte 1.*

Auf diesen Spielfeldern mit angedeuteter Diagonale muß der Spieler bzw. die Kleingruppe einen Psalmvers singen:
- Wohl dem, der nicht wandelt
- Sing mit mir ein Halleluja
- Die Herrlichkeit des Herrn

SPIELPLAN

zum Aufstreuen auf den Rasen oder zum Aufmalen aus die Straße.



Spielregeln

Bei kleinen Gruppen bis ca. 6 Teilnehmer; jeder gegen jeden. Bei größeren Gruppen werden Kleingruppen gebildet, die gegeneinander spielen.
Pro gelöster Aufgabe (Psalm singen oder Psalmfrage richtig beantworten) gibt es für den Spieler bzw. dessen Kleingruppe 2 Punkte.
Wer im Spiel durch ist, beginnt von vorne und erhält ebenfalls 2 Zusatzpunkte dafür. Man muß genau ins Ziel kommen.

Fragezeichenspielfelder

Hier stellt der Spielleiter Fragen zu den Psalmen an alle Mitspieler bzw. alle mitspielenden Kleingruppen. Wer die Frage nach Ablauf der Zeit (0,5-2 min!) richtig beantwortet, bekommt dafür 2 Punkte. Jeder Mitspieler hat zur Beantwortung eine Bibel, alle erhalten dieselbe Übersetzung!
Für einen ganzen Abend reichen etwa 30 Fragen. Sollten alle Fragen beantwortet sein, so erhält der Spieler, der auf ein Fragefeld kommt, einen Zusatzpunkt!

Beispiele

1 = Wieviele Instrumente kommen im Psalm 150 vor?
2 = Wie oft kommt im Psalm 1 das Wort „Weg“ vor?
3 = Wie oft kommt im Psalm 104 das Wort „lobe“ vor?
4 = In welchem Vers des 19. Psalms ist von einem Zelt die Rede?
5 = Welche Gemeinsamkeiten haben die Psalmen 6, 32, 38, 51 usw.?
6 = Welcher Spruch steht in Psalm 50,15?

Hermann Murrweiß

und Actionpainting

Mit Kindern Stille und Phantasie entdecken

Motivation:

In unsere Jungschar kommen etwa 15 bis 20 Kinder, die fast alle sehr impulsiv und laut sind. Dies ist nicht nur für die Mitarbeiter anstrengend, manchmal hat man das Gefühl, sie nerven sich mit diesem „überdrehten" Verhalten selbst, ja sind unfähig, auf eine ruhigere Ebene zurückzufinden.

Wir machten uns in der Jungscharvorbereitung deshalb Gedanken, ob es wohl möglich ist, mit diesen lauten Energiebündeln in der Jungschar ein kleines Stückchen Stille wiederzuentdecken.

Weiter fällt auf, daß die Phantasiewelt und die kreativen Fähigkeiten der Kinder durch eine diesbezüglich reizarme Umwelt immer weiter verkümmern.

Mit der Phantasiereise und daran anschließendem Actionpainting fanden wir eine gute Möglichkeit, Freude an der Entdeckung der Werte – Stille und Phantasie – zu wecken:

Phantasiereise:

Es handelt sich hierbei um eine Form von Entspannungsübung, die von einer Geschichte getragen wird. Oft handeln solche **gelenkten Phantasien** von Reisen durch den Dschungel, durch den Weltraum, durch ein Traumland usw. Unsere letzte Phantasiereise führte uns durch die Schöpfung.

Ablauf:

Die Kinder tragen bequeme Kleidung und liegen auf einer Wolldecke oder Isomatte. Jeder liegt so bequem wie möglich und hat die Augen geschlossen. Der Erzähler spricht leise und ruhig, im Hintergrund kann leise, entspannende Musik laufen. Der Beginn dient der gezielten Entspannung des Körpers. Der Anfang könnte sein: „Stell dir vor, du liegst auf einer grünen Wiese, die Sonne ist warm und wärmt deinen Körper, du spürst, wie deine Füße warm werden, jede einzelne

Zehe, die Waden werden warm (... durch den ganzen Körper)... dein Körper wird (ist) ganz entspannt...“

Auf dieser Wiese beginnt die eigentliche Reise, z.B. „da wirst du durch einen warmen Windhauch fortgetragen“, oder „plötzlich landet ein Ufo, zwei seltsame, bunt schimmernde Männchen steigen aus und laden dich zu einer Reise in ihrem Raumschiff ein“, oder ein fliegender Teppich landet auf der Wiese...

Die nun folgende Phantasiereise dauert, je nach Konzentration usw., zwischen zehn und fünfzehn Minuten (nur Mut; selbst unsere wirklich lauten Jungscharler hielten die locker durcheinfach ausprobieren!). Das Erzählen des auf der Reise Erlebten erfolgt auf die gleiche ruhige Weise wie der Einstieg. Wichtig ist, daß langsam gesprochen wird. Es sollen sich in der Phantasie der Kinder ja Bilder entwickeln – und das braucht Zeit.

Zur Veranschaulichung ein kleiner Teil aus einer Phantasiereise (Das Ufo):

„... schon siehst du über dem Wald schwebend eine prächtige Stadt mit hohen Türmen, runden Häusern, wie im Märchenbuch blitzen tausend Lichter aus den Fenstern. Seltsame Raumfahrzeuge füllen den Himmel über der Stadt. In den Straßen siehst du lauter Orfis und Orfasse (so heißen die zwei, die dich im Ufo mitgenommen haben), komische Autos ohne Räder und viele Gegenstände, die du nicht kennst...“

Das Prinzip ist: Die Geschichte wird in der Weise erzählt, daß viele Bilder beschrieben werden, bei denen einige Zeit verweilt wird, bevor die Geschichte zu einem weiteren Bild weitergeführt wird.

Wichtig ist, daß die Szenen so beschrieben werden, daß die Kinder sie sich gut vorstellen können, aber daß in jedem Fall genügend Raum ist, um sie in der eigenen Phantasie auszuschmücken. Nicht gut wäre im obigen Beispiel, wenn die seltsamen Raumfahrzeuge so beschrieben würden: „Seltsame Raumfahrzeuge füllen den Himmel. Sie sind sicher 60 m lang, metallisch blau. Mit ihren vier dreieckigen Flügeln jagen sie, einen rötlichen Kondensstreifen bildend, lautlos durch die Luft.“ Das Bild wäre schon fertig gemalt und ließe kaum Gelegenheit, die Phantasie zu fordern. Wir beschränken uns also auf die schlichte Beschreibung, daß die Gefährte seltsam aussehen und durch die Luft schweben.

Am Ende der Reise kommen wir wieder am Ausgangsplatz der Reise, also in diesem Beispiel wieder auf unserer Wiese, an, z.B.:

„... Da bewegt ihr euch auf einen großen grünen Fleck zu (aus dem Weltraum/den Wolken) – deine Wiese. Und plötzlich ist das Raumschiff verschwunden. Du weißt nicht, wie es geschehen ist – auf jeden Fall liegst du wieder im weichen Gras und läßt die Sonne auf deinen Bauch scheinen. Du streckst dich und öffnest die Augen. Das war ein tolles Abenteuer.“

Am Schluß einer Phantasiereise sollte, wie eben beschrieben, das Anspannen der Muskeln oder langes Strekken der Glieder stehen, um leichter aus der Schwere zurückzukommen, mit der man während der Geschichte arbeitet.

Tip:
Als Phantasiereise lassen sich auch sehr gut biblische Geschichten erzählen. Zum Beispiel mit David auf der Flucht, bei Esthers Hochzeit, mit den Jüngern in einem Boot oder mit Paulus unterwegs. Spannende Abenteuer erwarten euch.
Jetzt kann der zweite Teil des Abends folgen:

Actionpainting

Der Raum sollte bereits grob vorbereitet sein: Planen auf dem Boden, die Farbe in Becher o.ä. verteilt, große Papierbögen werden ausgelegt. Die Kinder erhalten die Aufgabe, ein Bild, das von der Reise noch besonders deutlich im Kopf zurückgeblieben ist, zu Papier zu bringen. Hier geht es nicht um Details, sondern darum, in großzügigen Bewegungen, nach der jetzt laut eingespielten, bewegten Musik, ohne viel zu überlegen, Eindrücke aufs Papier zu bringen. Deshalb eignen sich dicke Malerpinsel (auch Hände und Füße) und (fertige) Dispersions- oder Temperafarbe zum Malen.
Oftmals wird am Anfang noch sehr gegenständlich, mit fortschreitender Zeit eher ausdrücklich gemalt. Eine gute Gelegenheit, Eindrücke und Gefühle einmal auf andere Art als nur mit Worten auszudrücken.
Eine gute Vorbereitung beider Teile ist enorm wichtig, da Störungen oder allzulange Verzögerungen die Ruhe und den kreativen Prozeß behindern. Auch fürs Putzen (trotz Folien...) sollte längere Zeit einkalkuliert werden. Ansonsten hat's uns Jungscharlern und Mitarbeitern gut gefallen, und ich denke auch was gebracht. Aber Mut zu einer solchen Sache ist auf jeden Fall nötig! Es lohnt sich!

Walter Hieber

NOT MACHT ERFINDERISCH

Kreative Begegnungen mit Störungen in der Jungschar

1. Ausgangssituation

Freitag, 17.30 Uhr – eigentlich Beginn unserer Jungscharstunde. Aber an Anfangen ist nicht zu denken. Die Schlacht mit den Stuhlkissen ist in vollem Gang. Andere Jungscharler rennen tobend durchs Haus. Nur wenige sind es, die die fortgeschrittene Zeit bei den Jungscharmitarbeitern anmahnen.

Diese Situation ist wahrscheinlich den meisten Mitarbeitern bekannt. Die Kinder haben durch die zunehmende Beanspruchung durch die Schule und ihre Art der Freizeitgestaltung, vor allem vor dem Bildschirm, kaum Gelegenheit, sich auszutoben. Erschwerend kommt oft hinzu, daß sie auch zu Hause wegen der empfindlichen Ohren der Nachbarn ihre zweifelsohne vorhandene Energie nicht herauslassen können.

In der Jungschar finden sie endlich Gelegenheit, Platz und die geeigneten Mitstreiter, um die angestaute Energie entladen zu können.

Als Jungscharleiter stehen wir oft vor dem Problem, einerseits die Bedürfnisse unserer Rabauken nach Bewegung und Toben ernstzunehmen, andererseits unseren Anspruch, unser zweifellos gutes Programm vollständig durchführen zu können bzw. ein Mindestmaß an Ordnung aufrechtzuerhalten.

Würgen wir verständnislos die von den Kindern meist nicht als solche gedachten Störungen einfach ab, werden wir bald mit Lehrern, Nachbarn und anderen vernünftigen Erwachsenen in einen Topf geworfen, bei denen die Kinder dann auch in anderen Situationen nicht viel Verständnis erwarten. Damit vergeben wir eine gute Möglichkeit der Einflußnahme auf die Kinder.

Haben wir zu viel Verständnis für Störungen, laufen wir Gefahr, nur noch einen chaotischen, schreienden Haufen kleiner Monster zu hüten, was zur Folge haben kann, daß sensiblere, ruhige Kinder wegbleiben und kein sinnvolles Programm mehr durchführbar ist.

2. Not macht erfinderisch – Kreative Störungskiller

Darunter verstehe ich Reaktionen auf Störungen oder unvorhergesehene Situationen, die eine Beendigung der Störung zum Ziel haben, allerdings auf eine Art, die für den/die Verursacher nicht kränkend wirken darf und nicht noch mehr Unruhe hervorruft. Wichtig ist dabei zunächst, daß wir ruhig reagieren. Brüllen trägt nicht zur Beruhigung der Situation bei und verunsichert/verängstigt manche Kinder.

Wir zeigen vielmehr, daß uns die Sache nicht aus der Ruhe bringt und reagieren mit Humor auf die in der Tat oft komisch wirkenden Einlagen der Kinder.

***Beispiel**: Unruhe am Beginn oder während der Jungscharstunde:*

- Die Kinder werden aufgefordert, **auf Kommando** so laut wie möglich zu schreien und auf Handzeichen hin wieder mäuschenstill zu sein. Meistens sind zwei bis drei Durchgänge notwendig, bis es

auch mit dem Verstummen funktioniert. Die Kinder sind begeistert dabei.

- Eine Möglichkeit ist, eine **Gitarrensaite** anzuschlagen. Alle Kinder heben die Hand, und zwar so lange, bis sie den verklingenden Ton nicht mehr hören. Es wird sofort ruhig, alle hören angespannt auf den Ton; mehrere Male wiederholen.
- Eine **Austobevariante** mit viel Action: Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte liegt ein Stapel Zeitungen. Der Leiter nimmt ein Blatt in die Hand: „Mit einer Zeitung kann man allerhand tun, man kann sich draufsetzen (tut dies), man kann sich draufstellen, man kann darin lesen, man kann sie zerreißen, man kann sie zusammenknüllen, man kann damit werfen. Dabei wirft er ein Zeitungsknäuel nach dem anderen auf die Jungscharler. Diese sind schnell unaufgefordert bei der Schlacht dabei.
- Auch ein sehr beliebtes **„Zwischendurchspiel“**: **Pferderennen**. Alle sitzen dicht nebeneinander im Kreis. Wir stellen uns vor, wir sind Jockeys bei einem Pferderennen. Alle Anweisungen/Bewegungen werden jetzt gemeinsam ausgeführt: Losgaloppieren: Mit Händen auf die Schenkel klatschen, bei Kurven (rechts und links) lehnen wir uns in die jeweilige Richtung, reiten über einen Holzsteg (mit Fäusten schnell auf die Brust klopfen und ooooh rufen), durch den Wassergraben (Wasser aus Gesicht wischen), links/rechts in die Kamera oder zu den Leuten auf den Tribünen winken, Hindernissprünge (hüpfen)... Die einzelnen Elemente werden wahllos und in schnellem Wechsel aneinandergereiht. Im Ziel kommt der Endspurt (schneller galoppieren) und der Jubelschrei zum Schluß.

***Beispiel**: Warten auf's Essen bei der Jungscharfreizeit*

Wer hat's noch nicht erlebt: Jungscharfreizeit – alle sitzen am Tisch, die Küchenmannschaft meldet: „'s dauert noch fünf Minuten“. Langsam werden die Kinder unruhig, die ersten laufen wieder weg, Geschirrgeklapper usw. Hier bewährt sich das gute alte **„Kommando Bimberle“**: Alle legen die Hände auf den Tisch. Der Spielleiter sagt: „Kommando Bimberle“, alle klopfen mit den Zeigefingern auf die Tischkante. „Kommando: hoch, Faust, hohl, klatsch“ usw. Der Leiter wechselt die Kommandos schnell ab. Wenn er aber das Wort „Kommando“ bei einem Befehl wegläßt, darf die Bewegung nicht ausgeführt werden. Wer es trotzdem tut, scheidet aus (oder nicht). Ihr werdet sehen, wie schnell die fünf Minuten mit viel Spaß vorbeigehen.

Sicher gibt es keine Patentstörungskiller, die in allen Situationen und bei allen Jungscharlern den gleichen Erfolg erzielen. Die oben aufgeführten Ideen entstanden einfach in zehn Jahren Jungscharpraxis und sind zur Nachahmung, vor allem aber zur Verfeinerung, Weiterentwicklung und Anregung der eigenen Notfallkreativität gedacht. Viel Spaß!

Walter Hieber

Trau dich zu Gideons Abenteuer-Team

So wurden die Jungscharkinder zum Jungschartag eingeladen. Im Mittelpunkt standen die Berufung und die ersten Tage des Richters Gideon (Richter 6,11-40). Der Gottesdienst fand in der Kirche gemeinsam mit der Gemeinde statt. Es ist uns Mitarbeitern wichtig, die Kinder mit in die Kirche zu nehmen, denn für viele ist das ein unbekannter Ort. Das Jungschartagmitarbeiterteam leitete und gestaltete den Gottesdienst. Jedes Kind hatte 10 dicke Wollfäden dabei (ca. 10 cm lang), die vor Beginn des Gottesdienstes eingesammelt wurden. (Wolle für Spielszene III und Station am Nachmittag.) Neben vielen Liedern standen drei Spielszenen um Gideon im Mittelpunkt.

I. Gideon, der Feigling mit großer Klappe

Richter 6,11-24

Gideon und ein Freund dreschen (mit dem Dreschflegel in der Kirche!) Weizen. Dabei reden sie über die Situation der Israeliten, ihre Angst, entdeckt zu werden und über die Hoffnung, daß Gott jemanden schickt, um Land und Volk zu befreien. Ein Engel erscheint, Gideon überschüttet ihn mit Vorwürfen. Als der Engel ihm den Auftrag gibt, Israel zu befreien, wird Gideon kleinlaut und hält sich zurück. Er will ein Zeichen, um zu sehen, daß Gott tatsächlich bei ihm ist. Der Engel gewährt ihm die Bitte (mit etwas Trockeneis und Wunderkerzen ansatzweise darstellbar). Gideon hat wieder Angst, Todesangst, weil er merkt, daß wirklich ein Engel vor ihm steht. „Trau dich Gideon“, sagt der Enge. „habe Vertrauen in Gottes Nähe“.

II. Gideon, der Angsthase mit Vaterschutz

Richter 6,25-32

Gideon sucht sich Verbündete, um den Altar des Baal zu zerstören. Mit Freunden geht er in der Nacht ans Werk, denn er hat Angst vor den Dorfbewohnern. Als diese Gideons Kopf fordern, versteckt sich Gideon hinter seinem Vater. Der sagt zu den Dorfbewohnern, Baal soll Gideon selbst bestrafen.

III. Gideon, der Anführer mit Zweifel

Richter 6,33-40

Gideon merkt, daß Gott mit ihm ist. Er ruft die wehrfähigen Männer zusammen, um die Midianiter zu vertreiben. Viele kommen und sehen in Gideon den großen Anführer. Doch der hat Angst und Zweifel, ob er seinen Auftrag ausführen kann. Gideon betet und bittet Gott wieder um ein Zeichen: **nasse Wolle, trockene Erde**. Das Zeichen wird ihm gegeben. Doch Gideons Zweifel und Ängste sind deshalb noch nicht vorbei, er bittet erneut um ein Zeichen. Er braucht Gewißheit, daß Gott bei ihm ist und ihm Kraft gibt für diese schwere Aufgabe. Auch dieses Zeichen: **trockene Wolle, nasse Erde** erhält Gideon. So macht er sich auf den Weg. Gott traut Gideon sehr viel zu.

An dieser Stelle der biblischen Geschichte haben wir abgebrochen und die Jungscharmitarbeiter gebeten, die Fortsetzung in ihren Gruppenstunden zu erzählen.

Eine kurze Zusammenfassung folgt, mit dem Hinweis für die Kinder, daß Gott Mut gibt für das Leben im Alltag, daß er die Angsthasen braucht, die mit der großen Klappe und daß Gott unendliche Geduld mit jedem hat. Er hatte die Geduld, Gideon mit drei außergewöhnlichen Zeichen zu bestätigen, daß er bei ihm ist. Gott hat die Geduld, uns ständig zu versichern, daß er bei uns ist. Nicht immer mit spektakulären Zeichen und Aktionen. Aber jeden Tag neu – wir müssen nur wieder lernen, Gottes Zeichen in der Welt zu sehen (Sonnenstrahlen, Regenbogen, Freunde...). Trau dich, Gott traut dir viel zu!

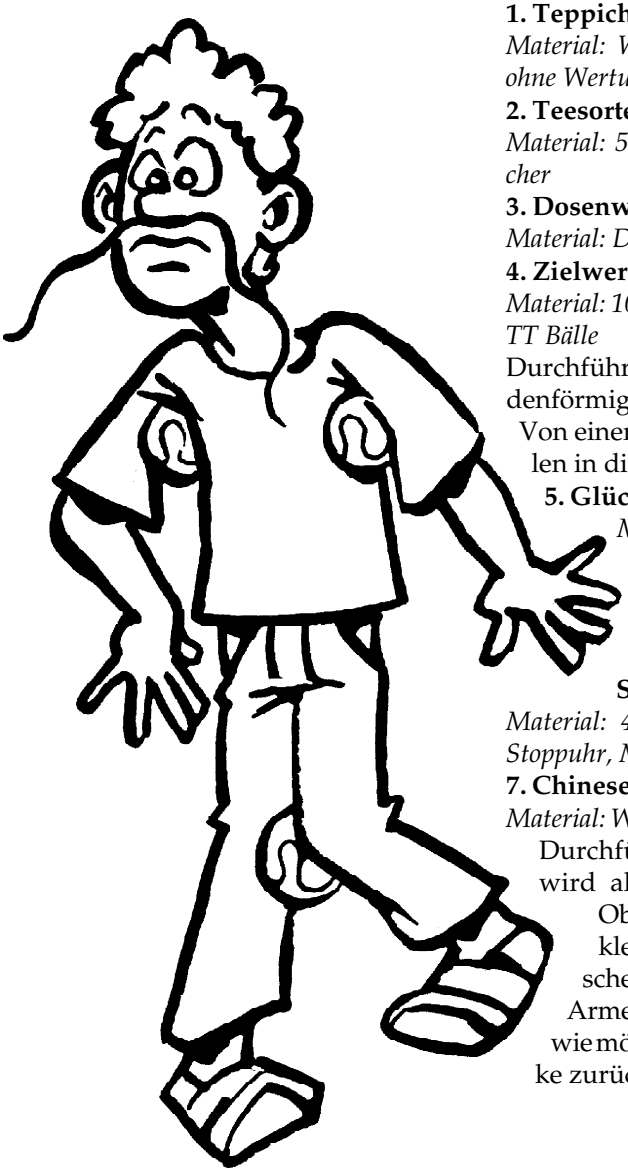
Gideon-Abenteuer-Team

Nach einem gemeinsamen Mittagessen hatten alle die Möglichkeit, mit Gideons-Abenteuer-Team verschiedene Aufgaben zu bewältigen. So gab es unterschiedliche Stationen mit dem Motto: Trau dich mal an etwas Ungewohntes heran.

Der Platz für den Stationenlauf war so gewählt, daß alle Stationen in einem großen Rechteck aufgebaut waren und daher alles sehr übersichtlich war. Jedes Kind konnte die Stationen nach eigenem Belieben und eigener Reihenfolge aufsuchen. So waren die Jungscharmitarbeiter frei und konnten Stationen betreuen, da sie nicht ständig auf ihre Kinder achten mußten. Zum Schluß wurden alle Laufzettel eingesammelt und eine Gruppenwertung vorgenommen. Mädchen, Jungen und gemischte Gruppen wurden getrennt gewertet, so gab es einige Sieger.

Stationen

Allgemein:
Jeder Stationsmitarbeiter ist für Material und Aufbau selbst verantwortlich!



Wertung:
Jeder Jungscharler spielt für sich, auf dem Laufzettel werden die Punkte notiert. Wenn möglich bitte einen 10-Punkteschlüssel für die Station erstellen.
Station 2, 4, 6, 7, 11, 13, bei mehr als 70 Kindern zweimal anbieten.

1. Teppich knüpfen
Material: Wolle, Knüpfnadel, Stramin, ohne Wertung

2. Teesorten probieren
Material: 5 verschiedene Teesorten, Becher

3. Dosenwerfen
Material: Dosen, Bälle

4. Zielwerfen mit TT-Bällen
Material: 10 Eierkartons (für 30 Eier) 10 TT Bälle
Durchführung: Eierkartons pyramidenförmig auf dem Boden auslegen. Von einer Startlinie mit den TT-Bällen in die Kartons werfen.

5. Glücksrad
Material: Glücksrad evtl. Roulette aus der Spielesammlung
Zahl = Wertung

6. Wassertransport mit Schwamm
Material: 4 Wassereimer, Schwämme, Stoppuhr, Meterstab (Zollstock)

7. Chinesengang
Material: Wolle, 6 Tennisbälle, Stoppuhr
Durchführung: Ein Stück Wolle wird als „Hängebart“ zwischen Oberlippe und Nase geklemmt. Ein Tennisball zwischen Knie, je ein Ball unter die Arme geklemmt, nun so schnell wie möglich eine bestimmte Strecke zurücklegen.

8. Limbotanzen
Material: Pfähle, Schnüre
Durchführung: Schnüre in drei verschiedenen Höhen spannen, darunter „durchtanzen“ (vorwärts), ohne die Schnur bzw. den Boden mit einem anderen Körperteil als den Beinen zu berühren.

9. Torwandschießen
Material: Torwand

10. Riesenschleuder
Material: drei leere Plastikflaschen, Gummiseil, zwei Indiacastangen, Krampen aus Holz
Durchführung: Zwischen den beiden Indiacastangen wird ein Gummiseil gespannt. In einiger Entfernung stehen 3 leere Plastikflaschen auf einem Tisch. Nun wird das Seil wie eine Bogensehne gespannt und die Flaschen mit den Krampen abgeschossen.

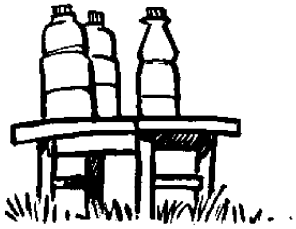
11. Slalom
Material: Krocketspiel

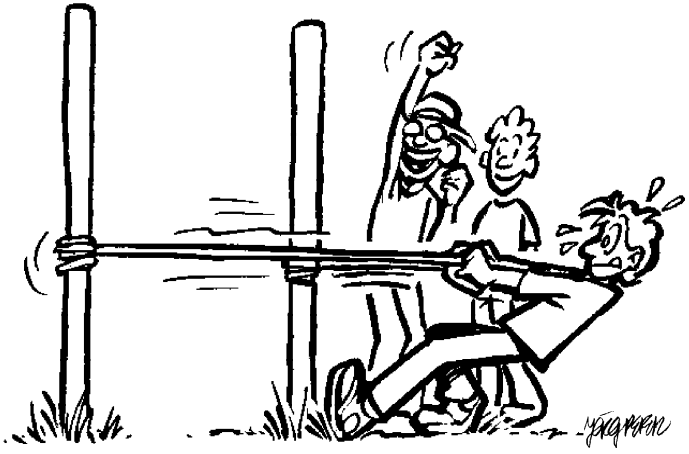
12. Quizfragen
Material: Zettel mit 10 verschiedenen Quizfragen

13. Blindgänger
Material: Augenbinde
Durchführung: Von einer Startlinie mit verbundenen Augen auf ein Ziel zugehen, stehenbleiben und abschätzen, wie weit entfernt es noch ist.

Im Jungscharleiter 2/89 Seite 18-29 sind Bilder, Hintergrundinformation, Erzählhilfen und Gestaltungshinweise. Vielleicht könnt ihr das Heft bei älteren Jungscharmitarbeitern oder im Pfarramt ausleihen.

Heidi Brose-Schilling





BIBEL-MEMORY

Geeignet für Jungscharler ab ca. 10 Jahren. Wir fertigen in mehreren Gruppenstunden ein eigenes Bibel-Memory-Spiel. Dabei ist wichtig, daß die einzelnen Spiele der Teilnehmer nur so gut sein können, wie es das Können und die Fähigkeiten der Jungscharler erlauben. Die Mitarbeiter können Hilfestellung geben, jedoch sollten die Teilnehmer möglichst viel alleine machen dürfen.

Die **Spiele** können aus Karton- oder Holzquadratteilchen gefertigt werden; in beiden Fällen sollten die Gruppenleiter die leeren Spielteile für alle Gruppenmitglieder herrichten (1 = 4 cm x 4 cm; 2 = 6 cm x 6 cm). Die handelsüblichen Memory-Spiele haben zwischen 30-36 Bildpaare (lakkierte Holzteile halten am besten).

Die Motive der Spielteile können bei beiden Varianten mit Kugelschreiber, Farbstiften und verschiedenen anderen Farben aufgebracht werden.

Wichtig ist, daß die Mitarbeiter sich vorher genügend Motive überlegen, um sie den Teilnehmern vorzuschlagen, da nicht alle Jungscharler in der Lage sind, genügend biblische Motive selbst zu finden.

Bilder-Möglichkeiten

1. Bekannte biblische Paare:
Adam und Eva
Kain und Abel
Ruth und Boas
Aquilla und Priscilla
(Hierbei ist wichtig, daß man deutlich zeichnen kann, damit man auch beim Spielen Unterschiede ausmachen kann; jedes Paar sollte noch mit einem besonderen Merkmal gekennzeichnet werden!)

2. Gegenstände aus bekannten biblischen Geschichten
(pro Paar derselbe Gegenstand)

Wasserkrug – Jesus und die Ehebrecherin
Schlange – Paradies; Arche – Noah
Geldstück – Jesus und der Zöllner, Judas und der Verrat
SalbendoseLydia
(Erfahrungsgemäß die dankbarste Aufgabe für sämtliche Jungscharler; relativ einfach machbar und später auch spielbar!)

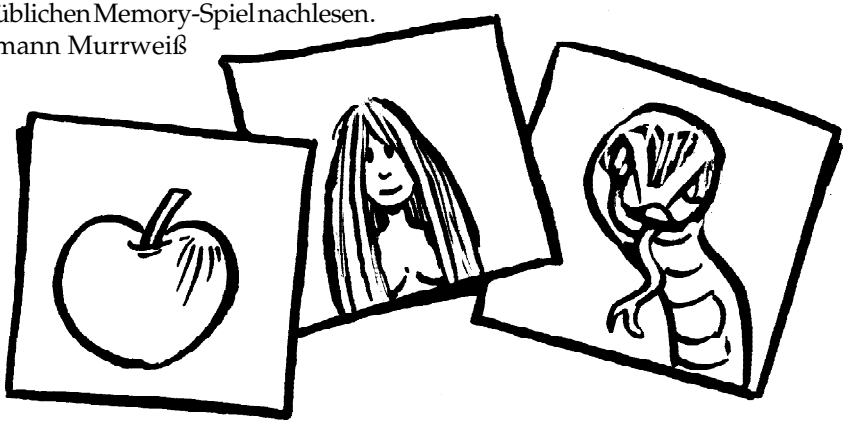
3. Tiere und Pflanzen in der Bibel
(Pro Spielpaar dieselben Tiere oder Pflanzen aufzeichnen)
Taube – Noah
Schlange – Paradies
Esel – Einzug in Jerusalem
Blume (Zyperblume) – Hohelied Salomon
Zweig/Reis – Jesaja 11,1
Baum – Zachäus
Weinrebe – Der rechte Weinstock
(auch hier gilt, relativ einfach zu gestalten und leicht zu spielen!)

Es ist auch denkbar, daß man die Varianten 1. – 3. mischt. Beim Herstellen und auch später beim Spielen kann man zu den Darstellungen auf den Kärtchen den entsprechenden biblischen Text nehmen und andachtsmäßig entfalten!
Die Spielregel kann man in jedem handelsüblichen Memory-Spiel nachlesen.
Hermann Murrweiß

TRIO

Die Grundidee von Trio ist der von Memory ähnlich: Es dürfen drei (nicht wie bei Memory zwei) von den verdeckt liegenden Karten aufgedeckt werden. Logischerweise müssen dann auch erst drei zusammengehörige Bilder gefunden werden, bevor man sie zu sich nehmen darf.
Der Reiz von Trio besteht darin, daß es sich nicht um identische Bilder handelt, die zusammengehören:
Entweder die drei zusammengehörigen Teile sind drei **Puzzleteile** eines Bildes
oder die drei zusammengehörigen Teile bilden eine **Bildergeschichte** in drei Szenen.
Gestaltet man dieses Trio in der Jungschar, so hat man die Möglichkeit, Bilder der Jungscharler zu nehmen, Szenen in der Jungschar zu malen oder zu fotokopieren und dann zu verwenden, oder bekannte Kees-de-Kort-Bilder, Loriot-Geschichten je nach Laune und Neigung der Jungscharler

Daniela Herrmann



EXPERIMENTE IN DER JUNGSCHAR

Das Wort Experiment an sich ist schon aufregend und fremd, so daß die Kinder sicherlich gleich bei der Sache sein werden, wenn für die Jungscharstunde ein Experiment geplant ist. Experiment – das heißt etwas auszuprobieren und entspricht dem Entdeckerdrang der Kinder. Abenteuerlust vermischt mit dem guten Gefühl, daß ein Mitarbeiter dabei ist, der auch nicht weiß (oder doch?), was als Ergebnis herauskommt – das ist spannend und macht Spaß!

Unser „Experiment" bestand in dem Wettbewerb von zwei Gruppen, jeweils mit Bauklötzen einen stabilen(!) Turm zu bauen (Höhe und Zeit waren nicht wichtig).

Beide Gruppen hatten eine Plastikwanne und gleich viele Bauklötze vor sich stehen. Aber in der einen Wanne lagen zwei Steine, die gerade waren, also Ziegelsteine o.ä., in der anderen ein Haufen Sand.

Die „Sandkinder" merkten schon bald beim Bauen, daß sie es viel schwerer hatten. Immer wieder stürzte der Turm in sich zusammen, denn es durfte nicht auf, nicht in den Sand hineingebaut werden.

Nach einer Weile hatten aber auch sie ein paar Klötze aufeinanderschichten können. Mein „Assistent" wurde nun angewiesen, mit einer großen Gartengießkanne – dicker Strahl, Wasser in die Wannen zu füllen, ohne die Türme mit dem Strahl direkt zu berühren. Mit dem Turm auf den Steinen anfangen, Erfolgserlebnis!

Der Turm auf Stein wurde zum Wasserschloß und war schön anzusehen.

Der „Sandturm" allerdings war sofort unterspült und endete als häßlicher Schlammhaufen. Sofort kam die Frage auf, wie man richtige Hochhäuser auf Sand baut, wenn das doch gar nicht hält. Das gab Anlaß, im Zusammenhang mit dem Experiment das Gleichnis aus Mt. 7,24-27 / Lk. 6,47ff. zu erzählen und mit den Kindern Erklärungen zu suchen. Witzig zum besseren Verständnis ist das dazu passende Bilderbuch von Nick Butterworth mit lustigen Zeichnun-

gen sowie das Lied „Der Kluge baut sein Haus auf Felsengrund“ aus dem Hänssler-Verlag.
Viel Spaß beim Experimentieren – vielleicht auch mit den Regenbogenfarben o.ä.? – wünscht euch

Birga Boie-Wegener

Buchempfehlung: Der Natur auf der Spur (Experimente für Kinder), Hans Jürgen Press, Ravensburger Bausteine des Wissens

Wer probiert Experimente aus und schreibt sie uns?

Redaktion Jungscharleiter
Ev. Jugendwerk in Württemberg
z.H. Rainer Rudolph
Danneckerstr. 19a
70182 Stuttgart

MERKZETTEL

Eine altbewährte Methode, sowohl für Kinder als auch für Erwachsene, sind Merk- oder Denkzettel. Jedes Kind erhält am Ende der Jungscharstunde einen kleinen Zettel oder ein Karteikärtchen, auf dem die Kernaussage der Andacht, eine Bibelstelle – passend zum Andachtsthema, oder ein Segensspruch steht. Gemeinsam wird der Spruch mehrmals laut aufgesagt. Die Merkzettel dürfen mitgenommen werden und zu Hause in ein selbstgestaltetes Album (Papierbatik, Geschenkpapier, Scherenschnitt, mit Stoff bezogene Chinakladden oder selbstgebastelte Bücher) geklebt, an eine Pinwand geheftet, in eine buntbeklebte Schachtel gelegt oder einfach so überm Bett befestigt werden.

Man kann die Merksätze auch für die nächste Jungscharstunde auswendig lernen lassen und zu Beginn miteinander aufsagen oder spielerisch „abfragen“.

Durchs Auswendiglernen bekommen die Kinder einen biblischen Schatz, der, einmal im Kopf und Herzen, nicht so schnell weggenommen werden kann. Und – wer hat nicht schon in notvollen Situationen Trost in solch einem Lebenswort gefunden?

Birgit Rilling

GESCHICHTEN MIT TON ERLEBEN

Ton ist ein einfaches Material, das sehr vielseitig und immer wieder neu und anders eingesetzt werden kann. Wer das erste Mal mit Ton arbeitet, kann den Kindern dieses Material vorstellen, erzählen, was Ton eigentlich ist, wo er gefunden wird, wie er verarbeitet werden kann, was man mit Ton alles gestalten kann.

Dann bekommt jedes Kind einen Klumpen Ton und darf „Kontakt" zu diesem Material aufnehmen. Schön wäre es, wenn jedes Kind ein ungestörtes und vor allem unbeobachtetes Plätzchen finden könnte, an dem es „seinen" Ton kennenlernen kann. Wie fühlt sich Ton an? Wie verhält er sich, wenn ich meine Finger einfach mal „spielen" lasse? Knallt doch euren Tonklumpen einige Male auf den Boden oder den Tisch (vorher mit Baufolie abdecken) – was geschieht jetzt damit? Geht ganz spielerisch mit dem Ton um, versucht nicht gleich irgendwas zu „machen", sondern laßt etwas wachsen, das aus euch herauskommt. Es muß überhaupt keine konkrete Form entstehen, schafft euer ganz persönliches Werk. Fühlt in euch hinein: Wie geht es mir dabei? Welche Empfindungen habe ich? Was ist entstanden? Schön wäre es, wenn ihr euch nun darüber austauschen könntet.

Nachdem erste „Kontakte" zum Ton entstanden sind, könnt ihr auch mal versuchen, einem Bibeltext auf diese Art und Weise auszudrücken.

Fast alle Gleichnisse eignen sich zum Nachbauen, überhaupt alle Geschichten, in denen es „menschelt". Durchs Nachbauen können wir die Personen des Textes ganz neu und tief erleben; ihren Gedanken und Gefühlen nachspüren. Sind das nicht auch oft unsere Gedanken, unsere Fragen, die wir in den biblischen Figuren entdecken?

Beispiel: Gleichnis vom verlorenen Sohn.

Stellt den Sohn dar, wie er am Schweinenapf sein Leben bedenkt, den Vater, der auf sein Kind wartet, die großartige Vater – Sohnszene, das Freudenfest, die Gefühle des älteren Bruders bei der Rückkehr des „Verschwenders", etc.

Weitere Beispiele:

Guter Hirte, Bartimäus, Maria und Martha, Kindersegnung, Brotvermehrung.

Birgit Rilling

BIBELSPIEL FÜR HAUS UND GARTEN

Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt (Gruppenstärke: höchstens 3 Kinder). Jede Gruppe erhält das Aufgabenblatt und eine vollständige Bibel, möglichst alle die gleiche Übersetzung. Die Stellen werden nachgeschlagen, die benannten Gegenstände sollen aufgeschrieben und möglichst schnell herbeigeschafft werden.

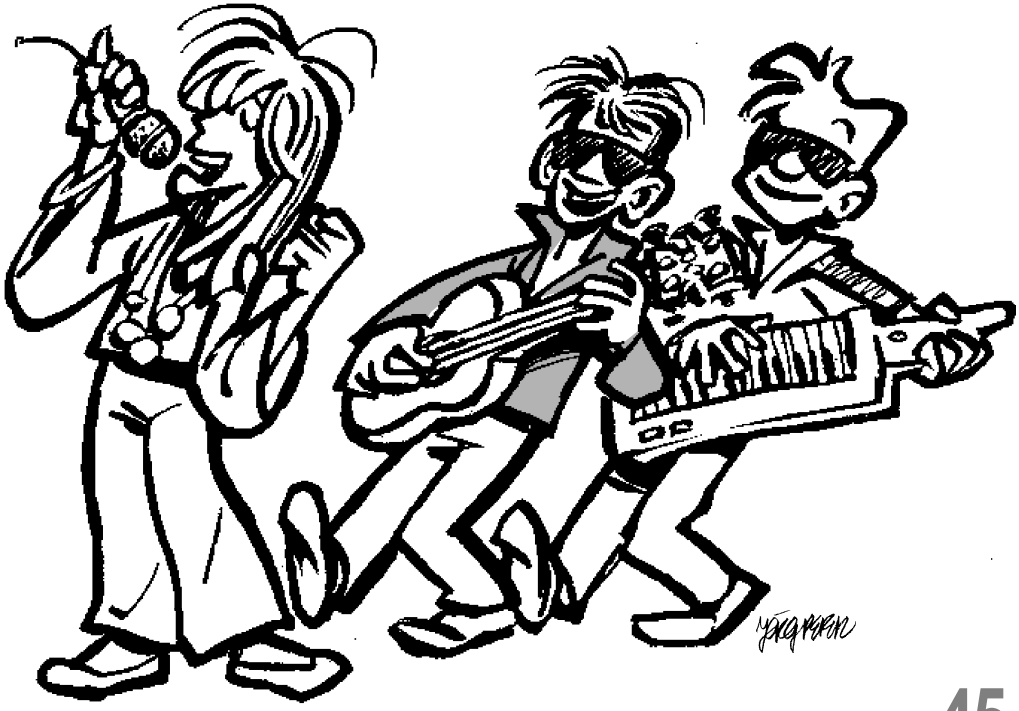
Bewertung: Jedes richtige Wort 1 Punkt, jeder hergebrachte Gegenstand 2 Punkte, für die letzten beiden Fragen gibts 3 Zusatzpunkte (wenn das Tier lebend gebracht wird), für die erste Gruppe gibt es zusätzlich 5 Punkte.

Eine **hektische Variante** kann noch eingebaut werden:

Die Gruppen bekommen kein Aufgabenblatt, sondern die einzelnen Bibelstellen werden nacheinander vom Leiter / der Leiterin vorgelesen, jede Frage wird gesondert mit gestaffelten Punkten bewertet.

Stelle	Anfangsbuchstabe	Lösung			
Matthäus 21,19	B	Blätter	Markus 1,6	G	Gürtel
Hiob 2,8	S	Scherbe	Matthäus 14,29	W	Wasser
Matthäus 13,24	S	Samen	Jesaja 38,12	F	Faden
Markus 1,7	R	Riemen	Matthäus 6,19	R	Rost
Psalm 103,15	G	Gras	Markus 6,8	S	Stab
	B	Blume		T	Tasche
Matthäus 7,26	S	Sand		G	Geld
Johannes 8,7	S	Stein	Matthäus 10,29	P	Pfennig
1. Mose 3,18	D	Dornen	1.Mose 41,42	R	Ring
	D	Disteln		K	Kette
Matthäus 13,25	U	Unkraut	Matthäus 10,30	H	Haare
Lukas 23,31	H	Holz	Amos 2,6	ePS	ein Paar Schuhe
Matthäus 7,24	F	Felsen (es genügt ein großer Stein!)	3. Mose 11,22	H	Heuschrecke
			Sprüche 6,6	A	Ameise

Birgit Rilling



TIERISCH

Jungscharmusikprojekt der Projektgruppe Jungschar im Ev. Jugendwerk Bezirk Schorndorf

Idee:

Als Bezirksbeauftragter für die Jungschararbeit habe ich Einblick in die Jungschararbeit vieler Orte. In letzter Zeit hörte ich öfters „Singen? Das haben wir abgeschafft", oder ähnliche Aussagen. Vor allem in Bubenjungscharen wird immer weniger gesungen. Dabei bin ich fest davon überzeugt, daß Singen ein unverzichtbarer Bestandteil der Jungschar ist, und daß man durchaus auch Buben zum Singen begeistern kann.

In der Projektgruppe entstand so eine Idee: Eine Woche Freizeit mit viel Musik, mit anschließend 3 Auftritten – „Tierisch". Das Jungscharmusikprojekt war geboren.

Den tierischen Erfolg vermeldete dann die Lokalzeitung so:

„Tierisch“ gut angekommen

Jungschargruppe des Evangelischen Jugendwerks auf Musik-Tour

Ein Versuch sollte es sein, das Jungschar-Musik-Projekt 1993 des Evangelischen Jugendwerks Schorndorf Anfang November. Über den Erfolg waren sich am Ende 24 Buben und Mädchen sowie die neun Mitarbeiter unter der Leitung des Jungscharbeauftragten Walter Hieber einig.

Die Freizeit im Forsthaus Ebersberg bei Kaisersbach war ein Erlebnis. In Proben und Workshops wurde das Programm einstudiert. Solostimmen wurden geübt, Kulissen, Musikinstrumente und Gewänder hergestellt. Die Nachmittage gehörten jeweils dem Freizeitvergnügen: Geländespielen oder Schwimmbadbesuchen. Abends wurde meist gefeiert.

Am Freitagnachmittag ging es auf Tour. Im Schorndorfer Martin-Luther-Haus stieg bei der Generalprobe das Lampenfieber merklich an. Aber bei den Auftritten in Schorndorf und Geradstetten war davon nicht mehr viel zu spüren. Vor jeweils etwa 100 Besuchern stellten die Kinder, unterstützt durch die Mitarbeiter, ihr „tierisch“ gut aufgenommenes Programm vor: ein Part aus „Phantom der Oper“, gespielt auf dem Keyboard, ein nachgestellter Nonnenchor aus der Schlußszene des Kinofilms „Sister Act“, das Instrumentalstück „Jungle Music“, der Jungschar-Evergreen „Die Affen rasen durch den Wald“, gesungen als tragische Oper in Moll, Walzer, Rockhammer und Choral und „O when the saints“ mit Akkordeon und Blech.

Den zweiten Teil füllte das Musical „Die Reise nach Jerusalem“ von Hella Heizmann, das die biblische Geschichte des zwölfjährigen Jesus im Tempel zum Inhalt hat. Hier erwiesen sich einige Nachwuchsmusiker als talentierte Solosänger. „Zugabe“-Chöre aus dem Publikum waren ihnen sicher. Das mit viel Beifall begleitete Finale war „Der Tag ist nun zu Ende“. Zum Abschluß des Projekts gestalteten die Jungscharkinder am Sonntag einen Gottesdienst in Welzheim musikalisch mit.

aus: Schorndorfer Nachrichten vom 18.11.93

DAS LIED VON DER SONNE

Das nachfolgende Lied stammt aus der Feder von Hubert Barth, kath. Gemeindepfarrer der kath. Gesamtkirchengemeinde Lenningen, Erkenbrechtsweiler und Owen (Stammkirche: St. Maria in Lenningen). Es hat sich vielfach bewährt in Gottesdienst, Religionsunterricht, Jungschar usw. Er schreibt zu seinem Lied:

„Nichts kann so ansteckend sein wie die Freude, mit der ein Mensch unversehens beglückt werden kann bzw. beglückt worden ist.

Wie nach langen düsteren Regentagen plötzlich die Sonne scheint und alles mit neuem Leben erfüllt, so kann Jesus Christus, der Auferstandene Herr und Heiland, die wahre Sonne, mit seinem hellen und wärmenden Licht jedes Menschen Herz erfreuen und mit Freude füllen."

Von dieser Erfahrung will dieses Lied singen. Es kann ein „Morgenlied", ein „Sonntagslied", ein Alltagslied, ein „Osterlied" usw. sein."

Ein praxiserprobter Vorschlag für die Jungschar von Hermann Murrweiß:

An einem schönen Tag wanderten wir mit unserer Jungschar-Gruppe – bewaffnet mit Zeichenblock und Malstiften (Buntstifte, Bleistifte, Wachsmalkreide...) – zum Ort hinaus auf eine kleine Anhöhe. Dort ließen wir uns unter einem großen schattigen Baum nieder zur Gruppenstunde.

Die wesentlichen Inhalte waren:

- *ein paar passende Jungschar-Lieder*
- *Psalm 104 (Schöpfungspsalm)*
- *lernen des „Sonnenliedes"*
- *Jeder Jungscharler malt ein „Schöpfungs- oder Landschaftsbild", das er anschließend zur Bewertung den Mitarbeitern abgibt.*

Zur Bewertung der Bilder:

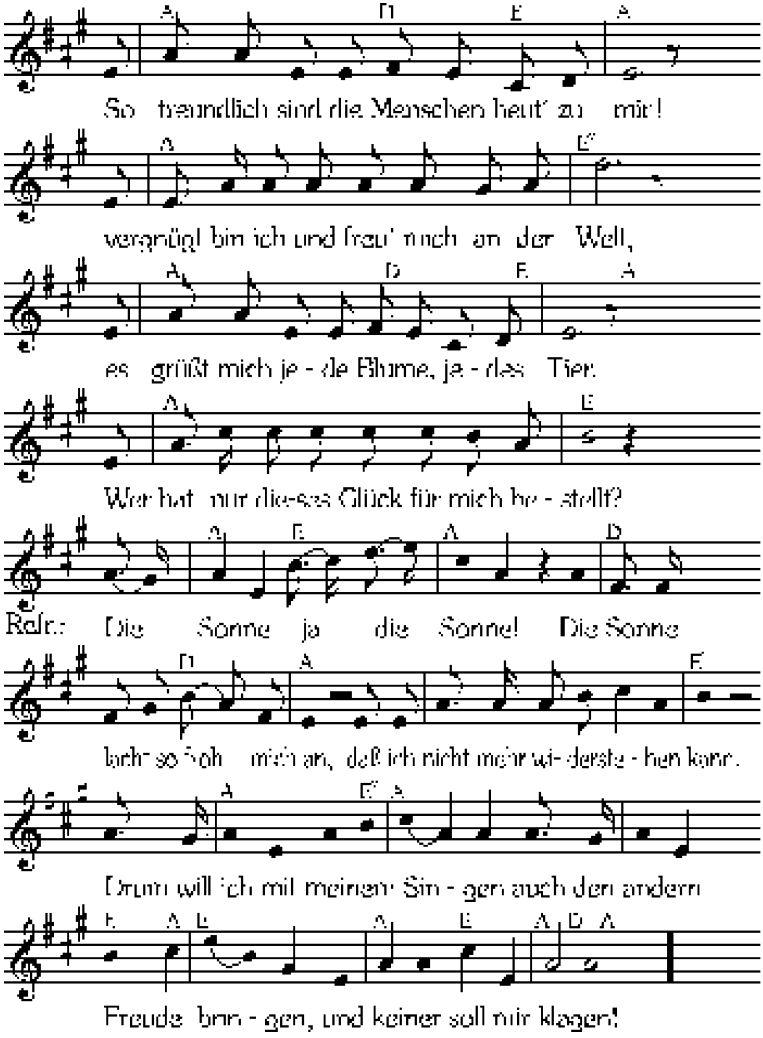
Als Jury kann man die Mitglieder eines Hauskreises oder Junge-Erwachsenen-Kreises bitten, die Werke zu bewerten. Es gibt für alle „kleine Preise".

Anschließend ist es denkbar, die Bilder bei einer CVJM-Veranstaltung einem größeren Publikum zu präsentieren bzw. ca. 2 Wochen in einem öffentlichen Gebäude (Bank, Rathausfoyer, Gemeindehaus, Schule usw.) auszustellen. Man muß jedoch kurz die Aufgabenstellung dazu beschreiben!

PS: Diese Ausstellung ist eine hervorragende Werbemöglichkeit für unsere Jungschar-Gruppe bzw. Darstellung in der Öffentlichkeit!

Hermann Murrweiß

Das Lied von der Sonne



2. In Dankbarkeit beginne ich den Tag und trag die Sonne morgens schon in mir; so nehm ich an, was immer kommen mag, den Trübsinn jag ich weg vor meiner Tür.
3. Mit Licht erfüllt ist jede Tageszeit, die Arbeit geht mir spielend von der Hand, ich sehe, wie mein Tagewerk gedeiht, das Dunkel ist aus meinem Sinn gebannt.
4. Wenn abends dann die Sonne untergeht, betrachte ich mein Werk, in Gott getan, und hebe Herz und Hände zum Gebet. Ich weiß: Bald fängt ein neuer Morgen an.
5. Weißt Du, mein Freund, wie diese Sonne heißt? Es ist der Herr, der von dem Tod erstand. Er ist es, der den Weg zur Freude weist; folgt seinem Licht in das gelobte Land!

Text und Melodie von Hubert Barth, Silcherstr. 8, 73252 Lenningen
Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Verfassers

bibel memory e.V.

Um es gleich zu sagen: Bibel-Memory ist kein christliches Kärtchen-Aufdeckspiel. Hier geht es um mehr. Es geht um das Einprägen und Auswendiglernen von Bibelversen. Bibel-Memory e.V. ist ein übergemeindliches Missionswerk auf dem Boden der Evangelischen Allianz und hat ein seit Jahren bewährtes und erprobtes Lernsystem. Es begrenzt die Lernzeit, der Lernaufwand ist gemindertdamit kann jeder mit Erfolg und Freude auswendiglernen.

Warum Bibelverse auswendiglernen?

- Die Unwissenheit über die Bibel und Gottes Wirken ist in unserer Zeit erschreckend groß. Viele Menschen, besonders junge Menschen, sind deshalb in Bekenntnis und Zeugnis tief verunsichert.
- Das Einprägen des Wortes Gottes bringt Segen und bewahrt vor Versuchung zur Sünde (Psalm 119,9+11).
- Das Wort Gottes tröstet in Lebenskrisen (Psalm 119,92).
- Das Auswendiglernen führt zu Wachstum und Reife im Glaubensleben (Hebr. 5,13+14).
- Das Gebetsleben wird fruchtbarer und erhörlich (Johannes 15,7).
- Das Wort Gottes fördert, festigt und belebt die Jungschar-, Gemeinde- und Hauskreisarbeit.
- In der Begegnung mit Menschen wird die persönliche Evangelisation und das Weitersagen von biblischen Wahrheiten sicherer.
- Das Wort Gottes hat eine reinigenden Wirkung (Epheser 5,26).
- Zuletzt ist es eine gute Möglichkeit, sein Gedächtnis zu trainieren.

Wie funktioniert die BM-Methode?

1. Kursbücher

Gelernt wird selbstverständlich mit ansprechend gestalteten Kursbüchern, die handlich und zu jeder Zeit und an jedem Ort einsatzfähig sind. Das Büchlein ist übersichtlich geordnet, somit bleibt der Überblick immer gewährleistet.

2. Aufsagen

Einmal in der Woche (am Samstag oder zur Jungscharstunde) werden die gelernten Verse dem (selbstgewählten) Abhörer (für Jungscharstunden sollte das der Leiter sein) aufgesagt.

An diesem Punkt unterscheidet sich das BM System von anderen bestehenden Methoden.

Besondere Vorteile:

Ohne eine gewisse Selbstdisziplin geht es nicht. Der Abhörer ermutigt und motiviert zum verbindlichen Durchhalten.

Unverstandene Verse können im Gespräch oder durchs Thema der Jungscharstunde erklärt und somit Verständnis vermittelt werden. Die Kurse sind in 12 Themen eingeteilt und eignen sich gut für das Gestalten von Jungscharstunden.
Kommt der tote Punkt, kann der Abhörer über die Klippen helfen.
Die Mühe des Lernens wird beim Abrufen des Gelernten bestätigt. Teilnehmer und Abhörer erleben das positiv.

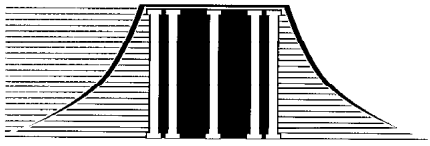
3. Lernanreize
Bücher, Kassetten und Bibelspiele darf sich der Teilnehmer über den Anhörer selbst aussuchen, wenn er das Lernziel erreicht hat. Wer durchgehalten hat, darf an einer Wochenendfreizeit (die von BM organisiert und angeboten wird) teilnehmen. Die Freizeit dient dem Vertiefen des Gelernten, der Begegnung mit dem Wort Gottes und der frohen Gemeinschaft vieler BM Teilnehmer. Die Teilnahme ist freiwilligKinder zahlen einen kleinen Freizeitanteil von 20,- DM und Erwachsene 40,- DM.

Kosten

Die Kursgebühr beträgt für jung und alt 30,- DM. Darin enthalten sind das Kursbuch, Versandkosten, die Buch-, Kassetten- oder Bibelspielpreise und ein kleiner Anteil für die Freizeit.
Weitere Informationen sind zu erhalten bei:
Bibel-Memory e.V.
Laustr. 31 – 70597 Stuttgart
Telefon 07 11 /7 23 68

Detlev Waszinszy

EXPO EXODUS



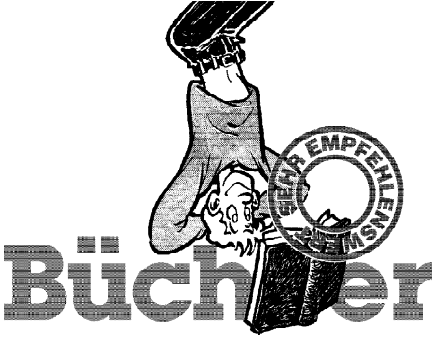
15.5. – 4.9.1994 • BRECKERFELD

Erlebnisausstellung Geschichte Israels mit Nachbau der Stiftshütte, über 60 Sonderveranstaltungen, ideal für Familienausflüge und Jungschar-Höhepunkte.
Weitere Informationen:
Bibel-Center
Freie Theologische Fachschule
58339 Breckerfeld
Tel 02338/1071
Fax 02338/1074

Wissenswertes und Interessantes rund um die Bibel gibt es beim

Bibelhaus

Balinger Str. 31
70567 Stuttgart
Tel. 0711/7181 - 0



Ideen statt Ärger

Seit zwei Jahren gibt es nun das neue Jungscharliederbuch, das in unserer Jungschar sehr gut ankam. Es sind viele gute und schöne Lieder darin. Darum sind wir denen dankbar, die sich die Mühe machten, es zusammenzustellen und es drukken zu lassen.

Nun haben wir und viele andere auch leider festgestellt, daß die Textausgabe nicht nur Freude bereitet, sondern auch viel Ärger. Die Heftung ist schlecht. Dieser Ärger ist zwar verständlich, doch hilft er niemandem weiter. Auch ich habe mich geärgert. Doch dann habe ich mir überlegt, wie man diesen Mangel beseitigen kann. Dabei kam ich auf die Idee, mit einem langen Hefter alle Hefte selbst nachzuhelfen. Solche Hefter findet man fast in jeder Gemeinde. Probiert es aus – ich ärgere mich seither nicht mehr.

Rainer Schnebel

Jungschar Sport Schild **mit neuen Regeln**

Der sportliche Wettkampfteil zum Jungscharsportschild wurde neu überdacht. Nach den guten Erfahrungen der Jungschar-Bibelquizmeisterschaft wurde als vierter Wettbewerb ein Bibelquiz eingefügt. Die kompletten neuen Regeln, sowie das Punktsystem, können gegen DM 2,50 in Briefmarken (Regelheft plus Porto) bei der Materialstelle des CVJM-Westbundes bezogen werden.

Materialstelle CVJM-Westbund, Postfach 20 20 51, 42220 Wuppertal

Martin Vollmeier-Moser

Werken spielen experimentieren

Rex-Verlag Luzern DM 29,80

Über 40 pfiffige Ideen mit praktischen Anleitungen zum kreativen Arbeiten mit Kindern. Eine brauchbare und erfolgversprechende Sammlung von bewährten Werkmodellen und Spielgeräten. Die Arbeitsanleitungen sind übersichtlich dargestellt und gut zum Nachbauen. Dieses Buch sollte in keiner Mitarbeiterbücherei fehlen. Sicher – manche Vorschläge brauchen etwas Zeit. Aber gerade dadurch könnten sie zu einer interessanten Alternative im Konsumzeitalter helfen.

R. Cotti/H. Oberholzer

Kennen und Können

Rex-Verlag Luzern DM 34,–

Werkbuch praktischer Jugendarbeit – so heißt der Untertitel. Es bietet Anregungen, Kenntnisse und Tips für eigene Aktivität. Natürlich ist es zunächst für den schweizerischen Hintergrund beschrieben. Aber jeder, der praktische Hifen für Orientierungslauf, Zelten, Knoten- und Seiltechnik, Lager und Touren, Umgang mit Karte und Kompaß, Tips für elementares Erleben der Schöpfung, Werken, Gestalten und Spielen, Sport und Spiel sucht, findet in diesem umfangreichen Arbeitsbuch eine Fülle von praxisbewährten Hilfen. Selber ausprobieren macht Spaß und hilft, die vielfältigen Begabungen zu entfalten, die in den Kids stecken.

Bestellungen an:

Schriftenniederlage des
Evang. Jugendwerks in
Württemberg GmbH
SNL
Danneckerstraße 19a
70182 Stuttgart
Tel.: 0711/2130-110
Fax: 0711/2130-100

E 6481 F

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

die junge schar

Jungschar-Zeitschrift für Mädchen und Jungen. Jeden Monat auf 24 Seiten spannende Geschichten, Bildreportagen, Andacht, Humor, Basteltips, Rätsel, Wissenswertes und Kurznachrichten. Das alles farbig „verpackt" mit vielen Fotos und Zeichnungen. Dazu als regelmäßige Ergänzung die

Jungschar-Bibellese

mit ENTDECKER-CLUB

Für jeden Tag Erklärungen, Zeichnungen, Aufgaben und Rätsel zum täglichen Bibeltext. So bringt das Bibellesen Freude und Gewinn.

Das einzelne Heft kostet 1,70 DM (mit Bibellese) oder 1,– DM (ohne Bibellese). Für 30,– DM bzw. 18,– DM (einschließlich Porto) kann man ein ganzes Jahr die „junge schar" lesen – oder verschenken.

Kostenlose Probehefte beim CVJM Westbund, Postfach 20 20 51, 42220 Wuppertal

„Jungscharleiter" Arbeitshilfe für die Jungschararbeit 9–13 Jahre

Herausgeber und Verlag: *Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württemberg GmbH, Stuttgart im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V.*
Schriftleitung: *Rainer Rudolph*
Anschrift von Verlag und und Schriftleitung: *Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart, Tel. 07 11/21 30-0*
Erscheinungsweise: *4 x jährlich. Bezugspreis: jährlich (4 Hefte) DM 16,80 einschl. Zustellgebühren, Einzelpreis DM 3,60 plus Porto*
Vertrieb und Abonnentenverwaltung: *dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, 74168 Neckarsulm, Tel. 0 71 32/9 59-100*
Abbestellungen: *6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes*
Grafisk-Design: *Jörg Peter, Witten*
Layout: *DTP-Service Marcel Luft, Pliezhausen*
Druck: *Omnitypie, Stuttgart*