JUNGSCHARLEITER

JULI
SEPTEMBER
1995
3
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

Ermutigungen für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

1. Geht's noch? Christian Schmitt, Denkendorf 4 – 5
2. Damit's wieder geht – Birgit Rilling, Ohmenhausen 6 – 7

Wir haben Gottes Spuren festgestellt *8 – 12*

Andachtsideen zum Mitgehen von Stephan Schiek, Tübingen

Auf geht's *13 – 18*

Originelle Andachten mit Gegenständen von Birgit Rilling, Ute Scheifele, Daniela Herrmann

Auf los geht's los *19 – 21*

Ein lockerer Quizabend von Hermann Murrweiß, Owen/Teck

Auf die Plätze, fertig, los *22 – 23*

Jungschar-Zehnkampf von Hermann Murrweiß, Owen/Teck

Auf geht's, los geht's *24 – 25*

Spiel ohne Grenzen, Manfred Mergel, Gärtringen, Hermann Murrweiß, Owen/Teck

Ab geht's *26 – 29*

Stadtspiele mit Extras von Birga Boie-Wegener und Stephan Schiek, Tübingen

Los geht's *30 – 33*

Entdeckungsreiche Unternehmungen und Aktionen mit der Gruppe von Birga Boie-Wegener und Birgit Schaaf

Raus geht's *34 – 35*

Ein etwas anderes Geländespiel von Christian Schmitt, Denkendorf

Lust auf Spielen *36 – 39*

New Games für viele Gelegenheiten von Birgit Rilling, Ohmenhausen

Gummifest *40 – 42*

Elastisch, dehnbar, fröhlich, gut – ein Spielentwurf von Daniela Herrmann, Genkingen

So geht's – wir basteln *43 – 46*

Werk-Ideen für den Herbst von Daniela Herrmann und Birgit Schaaf

Jetzt geht's los *47 – 50*

Tips für eine ideenreiche und planvolle Jungscharwerbung von Walter Hieber, Haubersbronn

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Ein heißer Sommer liegt vor uns. Was wird er bringen? Freizeiten, Urlaub, Sonne, bunte Erinnerungsbilder. Begegnungen mit Menschen, prägende Eindrücke, wichtige Weichenstellungen.

Eine alte Geschichte bewegt mich gerade besonders. Sie ruft einen Aspekt der Jahreslosung in Erinnerung und fragt herausfordernd: Nutzen wir unsere Chancen? Erfüllen wir unseren wichtigsten Auftrag: Menschen für Jesus Christus zu gewinnen, damit sie gerettet werden?

„An einer gefährlichen Meeresküste, wo häufig Schiffe verunglücken, gab es einst eine kleine Rettungsstation für Schiffbrüchige. Die Station bestand aus einer einfachen Hütte und es gab nur ein Rettungsboot. Doch die wenigen von ihrer Aufgabe erfüllten Männer hielten Tag und Nacht Wache auf der Suche nach Schiffbrüchigen. Einige von denen, die gerettet wurden, schlossen sich der Station an, um mit ihrer Zeit, ihrem Geld und ihrem eigenen Einsatz die Arbeit zu unterstützen. Neue Rettungsboote wurden gekauft und neue Mannschaften ausgebildet. Die kleine Rettungsstation wuchs.

Einige Mitglieder waren unglücklich, daß das Gebäude so roh und primitiv eingerichtet war. Ihnen schwebte ein einladenderer Ort als erste Zuflucht für die aus der See Geretteten vor. Sie ersetzten die Kojen durch richtige Betten, erweiterten das Gebäude und möblierten es neu. Nun wurde die Rettungsstation zu einem beliebten Versammlungsort für ihre Mitglieder. Sie schmückten die Station aus und richteten sie behaglich ein als Vereinshaus für den Club. Weniger Mitglieder waren jetzt daran interessiert, mit den Booten zum Retten hinauszufahren. Deshalb wurden gesonderte Rettungsmannschaften für diese Aufgabe angeheuert. Das Lebensrettungszeichen war aber noch an allen Seiten der Vereinsräume als Dekoration angebracht, und es gab ein liturgisches Rettungsboot für die Aufnahmefeier der neuen Mitglieder.

Zu dieser Zeit strandete ein großes Schiff vor der Küste. Die angeheuerten Mannschaften brachten Bootsladungen mit ausgekühlten, nassen und halb ertrunkenen Menschen an Land. Sie waren schmutzig und krank, einige hatten eine schwarze und gelbe Hautfarbe. In dem wunderschönen neuen Vereinshaus herrschte überall Chaos. In schneller Entscheidung ließ der Gebäudeausschuß außerhalb ein neues Duschhaus errichten, wo die Schiffbrüchigen zunächst gründlich gesäubert werden konnten, bevor sie ins Innere der Station kamen.

Bei der nächsten Versammlung gab es eine Spaltung zwischen den Mitgliedern. Die meisten wollten mit den speziellen Aufgaben der Lebensrettung aufhören, da sie ihnen unangenehm waren und das normale Vereinsleben behinderten. Einige Mitglieder bestanden jedoch auf der Lebensrettung als dem Hauptzweck des Vereins und wiesen darauf hin, daß sie noch immer "Lebensrettungsstation" hießen. Aber am Ende wurden sie überstimmt. Man sagte ihnen, daß, wenn sie das Leben von allen möglichen Leuten retten wollten, es ihnen freistand, eine eigene Rettungsstation weiter unten an der Küste zu beginnen. Und dies taten sie.

Im Lauf der Jahre erlebte die neue Station dieselben Veränderungen wie die alte: Sie hatte sich zu einem Club entwickelt. Eine dritte Rettungsstation wurde gegründet.

Die Geschichte wiederholte sich. Wenn man heute jene Gegend besucht, findet man eine Anzahl exklusiver Clubs entlang der Küste. In den Gewässern vor der Küste stranden häufig fremde Schiffe – aber die meisten Menschen ertrinken."

Auf geht's – Menschen für Jesus Christus zu gewinnen, damit sie für ewig gerettet werden.

Euer

4 GEHT'S NOCH?

Nein, nichts geht mehr, rien ne va plus! So jedenfalls mein Eindruck nach manchem Gespräch in den letzten Wochen, nichts geht mehr!
Sicher kennt auch ihr solche Augenblicke eurer Jungschararbeit, in denen scheinbar nichts mehr geht, sie gehören wohl dazu. Es gibt Zeiten und Situationen, da stoßen wir an unsere Grenzen, scheinen mit unseren Kräften am Ende zu sein, kommen mit den Kindern in unserer Gruppe nicht mehr klar. Und zu allem Überfluß läßt unser Terminkalender solche anstrengenden Momente eigentlich gar nicht zu, nichts geht mehr!
*Entscheidend ist wohl, **wie** wir damit umgehen, denn unsere Begrenztheit in vielen Dingen ist Teil unseres Mitarbeiterseins.*

Die Frage „Geht's noch?" könnte ein erster Schritt dazu sein. Denn viel zu oft sind wir als Mitarbeiter doch „Einzelkämpfer", wissen sehr wenig voneinander und davon, was den anderen gerade im Zusammenhang mit der Jungschar beschäftigt.
Doch dieser Schritt setzt voraus, daß wir offen miteinander umgehen und uns einander in Offenheit zumuten. Vielleicht könnten unsere Besprechungen Raum dazu sein. Raum, in dem wir offen fragen können: „Wie geht es Dir?" und der gleichzeitig auch die Möglichkeit läßt zu antworten: „Mir stinkt's!"
Sicher lassen sich nicht alle Dinge in einer größeren Gruppe besprechen, manches braucht sicher den Schutz-

raum eines Gesprächs zu zweit. Doch, wie auch immer, fragt einander und mutet euch gegenseitig in euren Antworten zu.
Und dann? Schließlich muß ich ja damit umgehen, wenn ich weiß, wie's dem anderen geht. Oft klärt sich bereits vieles im Aussprechen und Zuhören, macht die Atmosphäre eines offenen Gesprächs, das Wissen um das Mitwissen der anderen, Mut, weiterzugehen. Doch es gibt auch Dinge und Situationen, die nicht mit einem Gespräch erledigt sind. Da ist es dann wichtig nachzufragen, den anderen auch ein Stück zu begleiten.

Eines wird mir immer wichtiger, nämlich die Tatsache, daß ich mit anderen Mitarbeitern gemeinsam in der Arbeit in der Jungschar stehe. Darum möchte ich eigentlich immer weniger alleine tun, was ich gemeinsam mit einem oder mehreren anderen Mitarbeitern tun könnte.
So möchten diese Zeilen Mut machen, Mut zu Gemeinsamkeit und Beziehung. Und natürlich auch zu der Frage: „Geht's noch?"

Christian Schmitt

DAMIT'S WIEDER GEHT

An manchen Tagen habe ich das Gefühl, daß gar nichts mehr geht. „Ich steck's, ich hör auf, die können mich doch alle mal, sollen die doch ihren Krempel allein machen!"
Vor jeder Jungscharstunde werde ich vom Hausmeister angemotzt, weil meine Jungscharler zu viel Dreck machen, die Fahrräder nicht da stehen, wo sie hingehören etc.
Mitten in die Andacht platzt ein „Mitchrist" und beschimpft mich, weil es zu laut war.
Ähnliches hat wohl jede/jeder irgendwann mal erlebt. Wie geh' ich damit um, so daß es mir wieder besser geht, meine Wut nachläßt und ich neue Kraft bekomme?

Ich kann mir folgende Fragen stellen:

„Was hat meine Wut **ausgelöst**, nur der „liebe" Mitmensch, oder war es mehr?" (Überforderung, Frust, Probleme daheim, etc.) Zum Nachlesen: Sirach 22,19.
„Was mach' ich mit meiner Wut? Lasse ich sie unkontrolliert am nächstbesten „Opfer" (meinen Jungscharlern) aus, oder reiße ich mich zusammen und unterdrücke alles?" Beide Reaktionen sind nicht hilfreich, sondern eher schädlich: „Wieviel habe ich mit meiner Wut schon kaputtgemacht? Bei anderen und in mir?"
Es gibt kein Patentrezept, aber vielleicht doch ein paar

Erste-Hilfe-Maßnahmen:

Ich verziehe mich für kurze Zeit an einen stillen Ort/ „ein stilles Örtchen" und lasse meine Wut an Papierblättern (Klopapier) aus. Ich kann mir auch ein „Beißholz" anschaffen und dieses entsprechend bearbeiten. Und bei all dem darf ich wissen, daß Gott mich genau kennt und auch meine Wut versteht. Er will, daß ich meine Wut bei Ihm ablade, Ihm ins Gesicht schleudere – ich darf es, er lädt mich dazu ein: „Komm, sag mir, was Dich so wütend und traurig macht, schrei zu mir, ich höre Dir zu und gehe bestimmt nicht weg, auch wenn Du wütend bist." Gott will keine wohlformulierten, braven Gebete, sondern ein ehrliches Miteinander. Warum soll ich Ihm denn etwas vormachen? (1. Petrus 5,7)
Schon im Abladen spüre ich, daß ich freier, befreiter werde. Ja, meine Wut ist jetzt bei Ihm – und dort in guten Händen. Und ich kann neu auf den anderen zugehen. Vielleicht mit einer der nachfolgenden Ideen:

• ***Geschenk für den Hausmeister (oder sonstige Person):***
Hausmeister sind auch „nur Menschen", deren Arbeit von den wenigsten geschätzt wird. Es ist oft frustrierend, den Dreck der anderen wegräumen zu dürfen und nie ein Wort der Anerkennung dafür zu hören. Über ein kleines Geschenk (selbstgemachter Kalender, eine Flasche Wein, ein Blumenstrauß...) und ein freundliches Wort freut sich jeder, es drückt aus: „Wir nehmen Sie wahr, wir sehen Ihre Arbeit und wollen Ihnen etwas Gutes tun." – probiert es mal aus, Ihr werdet bestimmt ebenso gute Erfahrungen damit machen wie ich!

• ***Geburtstagsbesuch***
Wir besuchen den Hausmeister an seinem Geburtstag und singen für ihn ein Lied, schenken ihm etwas Kleines.

PS: Übrigens – gute Ideen dürft Ihr uns gern schreiben.

Birgit Rilling

siehe auch JSL 1/93 S.4!

8

WIR HABEN GOTTES SPUREN FESTGESTELLT

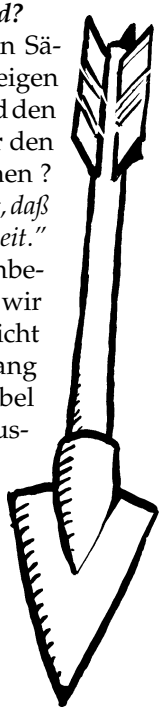
Andachtsideen zum Mitgehen aus der Bibel

Auf geht's, los geht's, ab geht's – in der Jungschar geht was. Ob bei Gelände- oder Stadtspielen, Nachtwanderungen oder Wandertagen, Spielabenden oder im Jungscharsport: vieles dreht sich ums „Gehen" und was damit zusammenhängt.
Doch manchmal fehlt dazu die passende Andachtsidee – was dann?
Diese Vorschläge wollen dazu ermuntern, gerade auch bei fetzigen und stürmischen Programmpunkten, den Kindern einen Gedanken aus Gottes Wort nahezubringen.
Was folgt, sind keine ausgearbeiteten Andachten, sondern Anregungen, die weitergedacht, verbessert, ausformuliert und vor allem ausprobiert werden wollen – in der Jungschar und manche auch im Mitarbeiterteam.

1. Der Pfeil Gottes

Wo anders als bei einer Schnitzeljagd?

Ein Pfeil, ein Häufchen Sägemehl oder ein Zettel zeigen uns bei einer Schnitzeljagd den Weg. Doch wer zeigt **mir** den Weg – wohin soll **ich** gehen ? *„Zeige mir Herr deinen Weg, daß ich wandle in deiner Wahrheit."* (Ps 86, 11) bittet der Psalmbeter Gott. So dürfen auch wir Gott bitten, wenn wir nicht mehr wissen, wo es lang geht. Er hat uns in der Bibel viele Pfeile und Zettel ausgelegt, an denen wir uns orientieren können, zuallererst natürlich an „**dem** Pfeil Gottes" – an Jesus selbst.



2. Gott weiß, wo ich bin

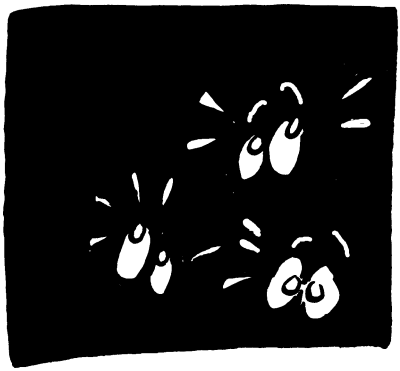
Ermutigung für ein Nachtgeländespiel

Es ist stockfinstere Nacht. Irgendwo hetzen ein paar Gestalten durch den dunklen Wald: verfolgen, jagen oder werden gejagt – Nachtgeländespiel in der Jungschar. Bei vielen Kindern ruft das Alleinsein in der Dunkelheit Unsicherheit, Verlorenheit oder sogar Angst hervor. Was tun, wenn ich den Weg nicht mehr finde? Doch Gott weiß, wo ich bin und ist dort immer bei mir: *„Ich gehe oder liege, so bist du um mich und siehst alle meine Wege."* (Ps 139, 3) Selbst im Himmel, bei den Toten oder am Ende der Welt – der Psalmbeter fühlt sich nie allein. Er kommt zu der Erkenntnis: *„Von allen Seiten umgibst du mich und hältst deine Hand über mir."* (Ps 139, 5) – Eine Erkenntnis die vor allem in dunkler Nacht Mut macht.

3. Der Wegweiser

Für den Wandertag (auch als Gegenstandsandacht möglich)

Wenn man bei einer Wanderung den richtigen Weg nicht weiß, ist man ohne Karte oder Wegweiser ganz schön aufgeschmissen. Nicht selten haben sich Jungschargruppen schon verirrt. Für unseren Lebensweg bietet sich Gott als Wegweiser an: *„Ich werde dir den Weg zeigen, den du gehen sollst; ich will dich mit meinen Augen leiten,"* (Ps 32, 8) sagt er zu uns. Konkrete Wegschilder und -beschreibungen finden wir bei seinem Sohn Jesus, der von sich selbst sagt: *„Ich bin der Weg."* (Joh 14, 6)



4. Wunderbare Zuversicht

Bitte und Dank – vorgebracht bei einer Nachtwanderung

Nichts birgt so viele Gefahren wie ein steiler, steiniger, stolpergefährlicher Weg in der Dunkelheit, aber gerade so macht eine Nachwanderung erst Spaß. Daß wir auch dabei um Gottes Begleitung bitten dürfen, wußten schon die Psalmen: *„Denn er hat seinen Engeln befohlen, daß sie dich behüten auf allen deinen Wegen, daß sie dich auf Händen tragen, daß du deinen Fuß nicht an einen Stein stoßest."* (Ps 91, 11+12) Es ist klar, daß wir daraus keine Schutzgarantie für waghalsige Unternehmungen ableiten dürfen oder Gott sogar damit herausfordern könnten (vergleiche Jesu Versuchung in Mt 4, 6 und Lk 4,1). Was zählt, ist die Zusage, die uns gegeben wird: Egal, in welcher gefährlichen Lage du bist (z.B. die Verse 3–7,13) oder was dir passiert; Gott wird bei dir sein und dich begleiten.

5. Füße auf dem Weg des Friedens

Gerade auch beim Fußballspielen

Meistens gebrauchen wir unsere Füße für uns selbst: zum Gehen, Rennen, Springen oder Spielen. Aber Füße können auch schaden. Wenn ich meiner kleinen Schwester oder meinem kleinen Bruder einen Tritt gebe, einem Klassenkameraden ein Bein stelle oder absichtlich beim Fußballspielen ein Foul provoziere. Durch Füße sind schon viele Menschen umgekommen: zu Tode getreten oder niedergetrampelt. Als Christen können wir Gott bitten : *„Richte unsere Füße auf den Weg des Friedens."* (Lk 1, 79) Und Gott hat uns in Jesus gezeigt, was es heißt auf dem Weg des Friedens zu gehen. Wo können wir unsere Füße nicht gegen, sondern für andere einsetzen? Vgl. auch 1. Petrus 2,21 *„...daß ihr sollt nachfolgen seinen Fußtapfen."*

6. Schuhe Gottes

Eine Gegenstandsandacht für einen Spielabend zum Thema „Schuhe"

Schuhe sind für uns heute etwas Selbstverständliches, für unsere Großeltern waren sie noch etwas Besonderes, das sich nicht jeder leisten konnte. Im alten Israel wurden bei einem Vertragsabschluß statt Unterschriften die Schuhe der Partner als Bezeugungsmittel ausgetauscht. (Rut 4,7.9) Jedes Kind soll nun einen Schuh ausziehen und ihn nach seinem Ermessen in Beziehung zu „Gottes Schuh" (großer gebastelter Schuh aus Karton, Bibel, oder etwas anderes) bringen – nahe oder weiter weg, zugewandt, abgewandt oder ein bißchen neugierig. Egal wie unsere Schuhe nachher stehen – eigentlich gehen wir alle schon in Gottes Schuhen, denn er sagt: *„Ich habe dich erlöst, ich habe dich bei deinem Namen gerufen – du bist mein."* (Jes 43, 1) Das alles ist durch Jesu Tod am Kreuz geschehen.

7. Mein Wegbegleiter

Andacht zum Lied „Ich möcht', daß einer mit mir geht." (JSL 158)

Es ist schwer seinen Weg alleine zu gehen, niemand zu haben, der mich begleitet, der Freude und Leid mit mir teilt.

„Ich möcht', daß einer mit mir geht" – der nicht nur oberflächlich neben mir her wandert und nur sich selbst im Blick hat. Gibt es jemand, der sich im Leben auskennt, der mich versteht und immer bei mir ist?

„Ich wart', daß einer mit mir geht" – der nicht nur bei mir ist, wenn es gut läuft. Gibt es jemand, der auch an dunklen Tagen da ist, mir zur Seite steht, wenn ich Schweres durchmachen muß ?

„Es heißt, daß einer mit mir geht" – der weiß, was Sache ist, der mich ernst nimmt und sich nicht von Schwerem entmutigen läßt. Aber wer soll das sein ?

„Sie nennen ihn den Herren Christ" – Der kennt das Leben, weil er selbst

auf dieser Erde war und unter Menschen lebte, die es ihm oft schwer gemacht haben. Er versteht mich, denn auch er mußte Probleme bewältigen, hat es mit seiner Meinung nicht leicht gehabt und wurde deshalb angefeindet, sogar gehaßt. Er geleitet mich zu allen Zeiten, weil er weiß, was es heißt in dunklen Stunden alleine und verlassen zu sein. Er hat das Schwerste auf sich genommen und ist durch den Tod gegangen. Jesus – der ist mein Wegbegleiter. „Ich möcht', daß er auch mit mir geht."

8. Gottes Spuren – entdeckt in dieser Welt

Andacht zum Lied: „Wir haben Gottes Spuren festgestellt" JSL 83

Wo gibt es die in unserer kalten Welt? Gibt es nicht viel häufiger die Spuren von Streit, Hass und Krieg als von Versöhnung, Liebe und Frieden? Spuren Gottes – gab es die auf dieser Erde schon?

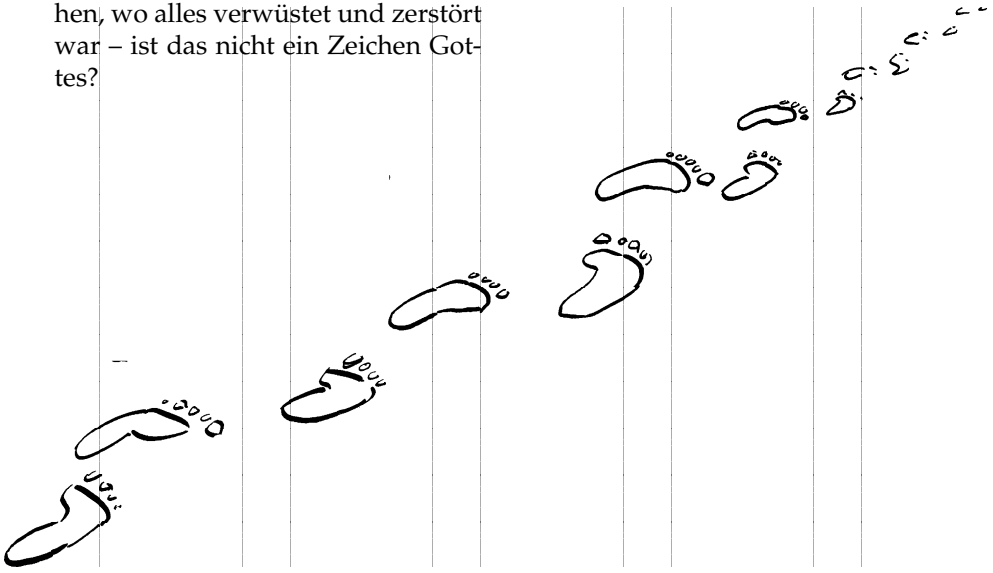
Wenn Pflanzen dort wieder aufgehen, wo alles verwüstet und zerstört war – ist das nicht ein Zeichen Gottes?

Als Gott sein Volk aus der Unterdrükkung herausgeführt, sie in den gefährlichsten Lagen beschützt hat und ihnen auf ihrem langen Weg vorangegangen ist – bleibt da nicht die Hoffnung, daß das auch noch heute passieren kann, vielleicht uns selber gilt?

„Blinde sehen, Lahme gehen, Aussätzige werden rein, Taube hören, Tote stehen auf und Armen wird das Evangelium gepredigt." (Mt 11, 5) – sind das nicht Wunder, die anzeigen, daß Gottes Reich in Jesus schon auf dieser Erde angebrochen ist?

Es gibt sie, die „Spuren Gottes" – wenn sie auch klein und unscheinbar erscheinen. Aber überall dort, wo Menschen Liebe und Wärme statt Haß und Kälte ausstrahlen, wo Menschen im Frieden und nicht im Streit miteinander leben, wo sie trotz der Ausweglosigkeit ihrer Lage die Hoffnung nicht vergessen, da geht Gott unsere Wege, da trägt er uns – auch heute noch.

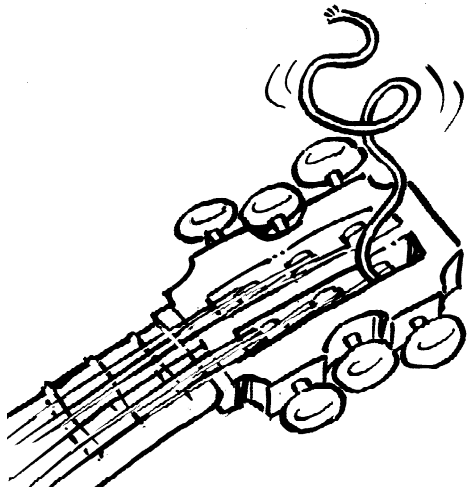
Stephan Schiek



1. Gitarrensaite

Es war einmal eine Gitarrensaite. Sie lag dicht neben der Gitarre und dachte: „Wenn ich so daliege, dann bin ich frei, nicht eingespannt. Das fehlt gerade noch: mich einspannen zu lassen auf dem altmodischen Klangkörper und dann noch neben der brummigen Baßsaite rechts und der abgegriffenen D-Saite links! So weit kommt es noch!" – Sie konnte die alte Gitarre und die Nachbarsaiten nicht gut sehen. Aber die Gitarrensaite in ihrer einsamen Freiheit wurde immer unglücklicher. Sie lag daneben und dachte: „So kann's nicht weitergehen!"

Es war da auch ein Spieler, der sein altes Instrument sehr liebte. Er hatte sich geschworen, niemals eine Saite einzuspannen, wenn sie nicht wollte. So mußte er oft lange, lange warten, bis er wieder spielen konnte. Und nun sah er , wie die Gitarrensaite, am Boden liegend, unter ihrer Bedeutungslosigkeit litt. Er dachte: „Wenn du wüßtest, was in dir steckt, welche Musik!" Da sah er, wie die Saite ihn anblickte voller Not und Sehnsucht.



Da nahm er sie. Behutsam spannte er sie ein, immer etwas mehr. Sie begann zu klingen, immer besser. Da, nun hat sie die ihr genau entsprechende Tonlage erreicht und unversehens klingt sie in Harmonie mit den ganz anderen Nachbarsaiten. Das Spiel kann beginnen. Und Scharen von Menschen können begeistert werden (Nach: Hoffsümmer Kurzgeschichten 2.)

Andachtsgedanken:

a) Es geht um mich und meinen Platz in dieser Welt. Wo soll ich mit meinen Gaben und Fähigkeiten zur Entfaltung kommen? Lasse ich mich von Gott einspannen? Lasse ich mir von Ihm meinen Platz zeigen? Wichtig: Gott wird uns niemals gegen unseren Willen einspannen!!

b) Eingespannt sein bedeutet auch Kraftaufwand, Spannung, manchmal Risiko und Zerreißprobe. Gerade in schweren Zeiten ist Gott mir besonders nah. Durch Herausforderungen wird meine Gottesbeziehung enger, wächst mein Glaube.

c) Eingespannt sein heißt auch, gemeinsam mit anderen Christen an einem Platz stehen. Die Gemeinschaft kann schön und wohltuend sein und mich sehr bereichern. Manchmal werde ich mich mit den anderen neben mir auseinandersetzen müssen, aber in jeder Auseinandersetzung liegt eine große Chance, als Person zu reifen und Liebe zum anderen zu lernen. Denn jeder ist mit seiner Art und seiner Begabung für Gott wichtig und von Ihm angenommen.

d) Gott ist es, der uns einspannt. Er kennt uns mit unseren Möglichkeiten und Grenzen. Er weiß auch um die verborgenen Gaben in uns. Und Er hat das Ziel, uns zur Entfaltung zu bringen. Gott weiß auch, was er uns an Spannung und Risiko, an Kraftaufwand und Auseinandersetzungen zumuten kann. Und Er wird niemanden überfordern – garantiert!! Er weiß genau, wieviel Spannung für uns gut ist.

2. Sieb

Aufgeregt kam jemand zu Sokrates gelaufen. „Höre, ich muß dir erzählen, was ein Freund..."

„Halt ein!" unterbrach ihn der Weise. „Hast du das, was du mir erzählen willst, durch die drei Siebe geschüttet?"

„Durch drei Siebe?" fragte der andere verwundert.

„Laß sehen, ob das, was du mir erzählen willst, durch die drei Siebe hindurchgeht. Das erste ist die Wahrheit. Hast du alles, was du mir erzählen willst, geprüft, ob es wahr ist?"
„Nein, ich hörte es von anderen erzählen und..."
„Aber sicher hast du es mit dem zweiten Sieb geprüft. Es ist das Sieb der Güte. Ist das, was du mir erzählen willst, wenn schon nicht als wahr erwiesen, wenigstens gut?"
Zögernd erwiderte der andere: „Nein, das nicht, aber..."
„Dann", unterbrach ihn der Weise, „laß uns noch das dritte Sieb betrachten und uns fragen, ob es notwendig ist, mir das zu erzählen, was dich so erregt."
„Nun, notwendig ist es gerade nicht."
„Also" „lächelte Sokrates, „wenn das, was du mir erzählen wolltest, weder notwendig, noch wahr oder gut ist, so laß es begraben sein und belaste dich und mich nicht damit."

Andacht:

Gott hat uns eine Zunge gegeben, damit wir miteinander reden können. Miteinander reden, ist eine gute Sache. Man kann sich einander mitteilen, sich besser kennenlernen, miteinander Lasten tragen, Liebe und Nähe ausdrücken, voneinander lernen ...
Gleichzeitig ist die Zunge eines der schlimmsten Werkzeuge, wenn es falsch eingesetzt wird. Worte können verletzten. Falschverstandenes wird weitergegeben, Gerüchte machen die Runde und schaden dem menschliche Miteinander, zerstören es sogar. (Lies Jak 3,2–12; Jak 1,19)
Die Bibel zeigt uns klar die zwei Seiten der Zunge. Es liegt an uns, mit diesem kleinen Körperteil sorgsam umzugehen und es recht zu gebrauchen.

3. Es war einmal ein Salatkopf...

Er war kein verwöhntes Einzelkind, sondern im Freibeet der Gärtnerei unter der pädagogisch weisen Hand seines Gärtners mit vielen Geschwistern herangewachsen. Hier war kein Platz für Sonderstellungen oder Bevorzugungen. Jeder hatte gleiche Rechte und gleiche Pflichten.
Trotzdem war unser Salatkopf anders als die andren. Er war sozusagen das „schwarze Schaf" der Familie, obwohl er keineswegs extrem über die Schnur schlug oder gar mit dem Gesetz in Konflikt gekommen wäre. Er neigte nur dazu, den Mund etwas zu voll zu nehmen. Er prahlte mit

seiner Größe, die allerdings – rein objektiv betrachtet – wirklich das Ausmaß der anderen übertraf. Nach Aussagen seines Psychiaters hing dies mit frühkindlichen Frustrationserlebnissen zusammen. Man erinnerte sich, daß in der Frühphase seines Daseins unmittelbar neben ihm zwei seiner Salatgeschwister plötzlich gestorben waren. Der dadurch entstandene Platz bot unserem Salatkopf den Freiraum zu dieser ungewöhnlichen Größe.

Um wieder zur Gegenwart zu kommen: Wie oft geschah es, daß sich der Salatkopf arrogant-spöttisch an den Kopf tippte und bemerkte: „Ja, ja, Köpfchen muß man haben!" Seine Geschwister ließen das still duldend über sich ergehen.

Erst als sie alle gemeinsam in der Großküche verarbeitet wurden, kam der wahre Sachverhalt an den Tag. Sie waren zwar nicht ganz so groß wie ihr Bruder, aber sie hatten ein zartes, saftiges Herz, ihr Bruder aber nur grüne, zähe Deckblätter.

Allzuspät mußte er erkennen: ‚Der Kopf allein tut's nicht. Das Herz vor allem ist gefragt!'

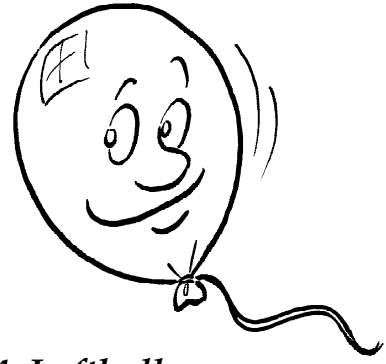
Andacht zu 1. Samuel 16,7

„Ein Mensch sieht was vor Augen ist, der Herr aber sieht das Herz an."

Fragen:

- Wonach beurteilen wir einen Menschen?
- Wonach werden wir selber von anderen gemessen?
- Worauf legen wir Wert im Blick auf unser eigenes Leben?
- Wie will ich in den Augen der anderen dastehen?
- Welchen Maßstab legt Gott an?
- Was ist mit „Herz" gemeint?

Über die Fragen miteinander ins Gespräch kommen.



4. Luftballon

Material: *Für jedes Kind einen Luftballon und einen wasserfesten Stift*

Aufgabe: Jeder bläst seinen Luftballon auf und malt sein Gesicht darauf. Luft wieder rauslassen. Luftballon nicht verknoten.

Andacht:

Manchmal fühlt man sich selbst wie ein Luftballon: mal aufgeblasen, stabil, ausgefüllt; oft aber auch schlapp, kraftlos, knittrig.

Aufgabe: Jede/jeder soll nun den Luftballon so weit aufblasen, wie sie/er sich selbst gerade einschätzt.

Fragen:

- Welche Luft füllt meinen „Lebensballon"?
- Blase ich mich selbst auf? Das sind die aufgeblasenen Typen.
- Blasen mich die anderen auf? Denen geht aber auch mal die Luft aus.
- Was nimmt mir die Luft?

Über die Fragen ins Gespräch kommen.

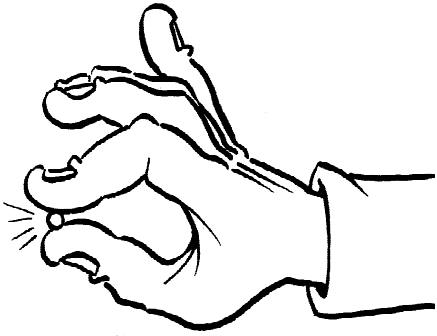
Jesus sagt: „Laß den Kopf nicht hängen. Schau auf mich. Ich bin größer als deine Ängste, Sorgen, Nöte, Zweifel, Anfechtungen. Vergrab dich nicht in deine Sorgen. Bring sie mir und gib sie bei mir ab. (Phil 4,6–7; 1. Petrus 5,7)

Regeneration statt Resignation:

Gott will uns neu füllen. Er will uns seinen Atem einhauchen. Sein Atem ist Leben. (vgl. 1. Mose 2,7) Das griechische Wort für Luft, Atem heißt „Pneuma" und bedeutet auch „Heiliger Geist". Gottes Geist ist es, der unserem Leben Halt, Form, Fülle und immer wieder neu Auffrischung geben will. Gottes Geist will uns ganz ausfüllen und unser Leben beglükken.

Wenn du wissen willst, was der Heilige Geist alles bewirkt, lies Galater 5,22!

(Andachtsanregung aus „Werkbuch Jugendandachten)



5. Senfkorn

Jede/jeder bekommt ein Senfkorn. Jede/jeder kann seine Gedanken zu diesem kleinen Korn äußern.

Bibelstellen zum Senfkorn: Matthäus 13,31–32; Markus 4,31–32

Andacht:

a) Unser persönlicher Glaube ist vergleichbar mit einem Senfkorn

Wie das Senfkorn unscheinbar und klein ist, so ist das auch mit dem Glauben. Er beginnt ganz klein und unscheinbar.

Läßt man dem Senfkorn aber Zeit zum Wachsen, wird es groß und stark. So braucht auch unser Glaube Zeit, Zeit zum Wachsen, zum Blühen und Frucht tragen. Wir brauchen Geduld dazu. Geduld mit uns selber.

b) Manchmal denk' ich traurig: „Ich bin viel zu kein..."

Diesen Gedanken nimmt das Lied „Alles muß klein beginnen" (Musikbox S. 178) auf.

Gott gibt Kraft und Mut, kleine Schritte zu gehen. Jeder Weg besteht aus vielen kleinen Schritten, vielen kleinen Glaubens- und Vertrauensschritten. Wichtig ist nur, einen Anfang zu machen und sich von Gott an der Hand nehmen zu lassen. Denn Er selbst führt uns auf unserem Lebensweg.

6. Auto

Zielgedanke: Wer sitzt am Steuer deines Lebens?

Die Gruppe wird nach draußen geschickt. Der/die Mitarbeiter/Mitarbeiterin kommt kurz darauf mit einem Auto angefahren. Anhand des fahrbaren Untersatzes lassen sich verschiedene Arten der Gottesbeziehung deutlich machen:

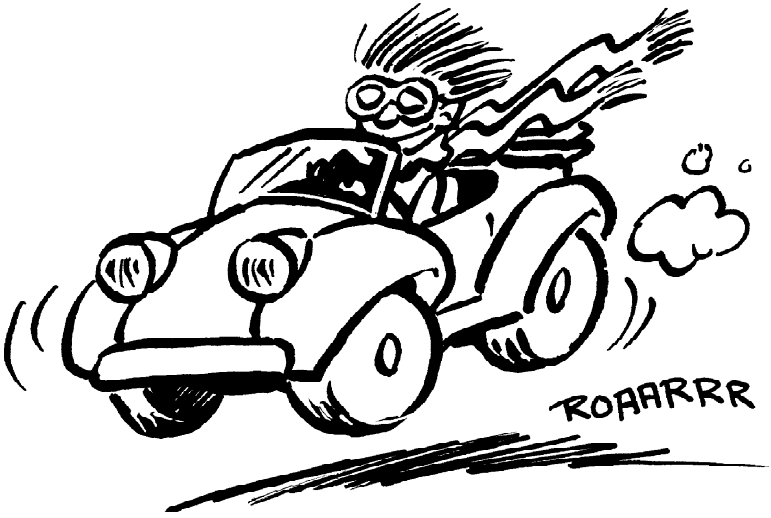
6.1. Zuerst öffnet er/sie den Kofferraumdeckel und nimmt das **Ersatzrad** heraus. „Ist Gott für mich wie ein Reserverad? Immer dann, wenn ich eine Panne habe, erinnere ich mich an ihn und nehme ihn heraus?"

6.2. Er/sie öffnet eine Tür für die „2. Reihe"/**Rückbank**. „Sitzt Gott bei mir in der zweiten Reihe? Ich weiß ja, daß er da ist. Und ab und zu drehe ich mich auch mal nach ihm um. Manchmal ist es mir auch unangenehm, daß er mir im Nacken sitzt. Insgesamt aber hat er ja doch nicht viel zu sagen. Denn das Steuer meines Lebens habe ich selbst in der Hand."

6.3. Die Beifahrertür wird geöffnet. Dort liegt eine Landkarte und eine Bibel. „Gott sitzt bei mir auf dem **Beifahrersitz**. Er hat bei mir ziemlich großes Mitspracherecht. Er hat den Überblick. Er hat die Karte und erkennt den Weg. Ein guter Beifahrer ist für den Fahrer sehr wichtig. Doch die letzte Entscheidung behalte ich mir als Fahrer selbst vor."

Gott will nicht nur Reserverad, Hinterbänkler oder Beifahrer sein. Gott will, daß wir ihm das **Steuer unseres Lebens** anvertrauen. Er will unser Leben zum Ziel bringen.

Geben wir ihm unser ganzes Vertrauen, ohne „Wenn und Aber", ohne „offenes Hintertürchen", ohne das sogenannte „gesunde Mißtrauen". Will ich Gott so mein Leben bestimmen lassen? Wage ich das restlose, uneingeschränkte Vertrauen!?



Ein Jungschar-Quizabend für mehrere Kleingruppen bzw. einzelne Jungscharler (bei kleineren Jungschar-Gruppen) nach einer früheren beliebten Fernsehunterhaltungssendung.

Wichtig:

Es ist sehr vorteilhaft, wenn die einzelnen Begriffe gut sichtbar mit Hilfe eines Tageslichtprojektors an die Wand geworfen werden. Dabei wird es auch für den Mitarbeiter einfach, die betreffenden Buchstaben bei dem gesuchten Wort direkt und für jeden sichtbar einzutragen! Es ist auch denkbar, daß die einzelnen Spielgruppen bzw. Einzelteilnehmer jeweils einen kopierten Antwortzettel mit den vorpunktierten Lösungen bekommen.
Man kann auch mit einer Wandtafel, großem Papierbogen an der Wand oder auf dem Boden arbeiten.
Alle Jungscharler müssen die mit Punkten vorgegebenen Lösungen gut sehen können.

Spielidee

Zu Beginn der jeweiligen Raterunde markiert der Spielleiter jeweils mit Punkten die Länge des Lösungswortes. Dabei kann er auch einen oder zwei Buchstaben bereits eintragen. Anschließend liest der Spielleiter die Spaß-Umschreibung des gesuchten Wortes vor. Dann wird geraten.
Reihum können von den Rateteams weitere Buchstaben genannt werden, die der Spielleiter auf den richtigen Punkten des Lösungswortes einträgt. Das Team, das den Begriff errät, bekommt so viele Punkte, wie Buchstaben beim Lösungswort frei waren.
Nach ca. zehn Runden singt ihr am besten mal ein Lied. Das steigert die Konzentrationsfähigkeit.

Andachtsvorschläge

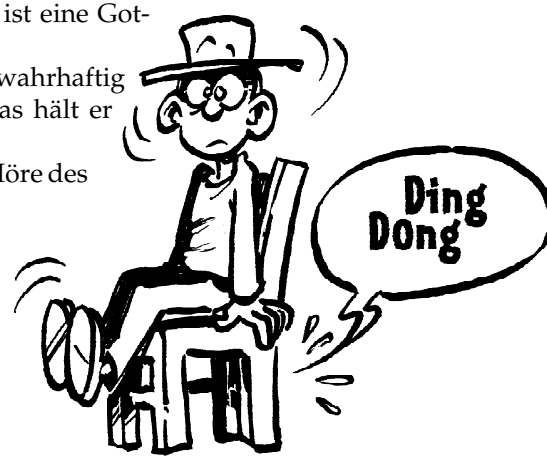
Es können mehrere Vorschläge oder ein einziger gut proportioniert an mehreren Stellen verwendet werden.

Jer 15,16: Dein Wort ist meines Herzens Freude!

1. Kor 1,18: Das Wort vom Kreuz ist eine Gotteskraft!

Ps 33,4: Des Herrn Wort ist wahrhaftig und was er zusagt, das hält er gewiß!

Jer 22,29: O Land, Land, Land! Höre des Herrn Wort!



Umschriebene Begriffe — *Lösungen*

ausfegendes Lokal	B E S E N W I R T S C H A F T
musikalisches Kriechtier	K L A P P E R S C H L A N G E
läutende Sitzgelegenheit	G L O C K E N S T U H L
süße Schußwaffe	H O N I G S C H L E U D E R

Weitere Begriffe

schwäbischer Mundbeutel	Maultasche
textiles Kriechtier	Bandwurm
flüssige Verriegelung	Wasserschloß
Fest ohne Sitzgelegenheit	Stehparty
närrisches Spielgerät	Faschingsball
gewundener Aufgang	Wendeltreppe
Beutelstraße	Sackgasse
scharfer Nager	Spitzmaus
hölzeners Saftgefäß	Mostfaß
angestrahlter Zeitnehmer	Sonnenuhr
geschriebenes Haupt	Briefkopf
männlicher Tieranhänger	Ochsenkarren
sportliche Erhebung	Boxberg
männliche Tageszeit	Herrenabend
gestricktes Geldinstitut	Sparstrumpf

Paarhuferwohnung	Pferdestall
musikalischer Türöffner	Notenschlüssel
Sturmsack	Windbeutel
nichtsitzender Beleuchtungskörper	Stehlampe
Feiertagsvogel	Weihnachtsgans
pechschwarzes Haupt	Mohrenkopf
guttrainierte Schußwaffe	Sportskanone
schwäbischer Schweinehund	Saudackel

gefrorener Knallkörper	Eisbombe
Getreidemus	Reisbrei
tierischer Militärgürtel	Pferdekoppel
Instrumentenhaut	Trommelfell

Gebißmechaniker	Zahnarzt
Erdäpfel	Kartoffeln
tierischer Zeitmesser	Kuckucksuhr
Bauwerkszahl	Hausnummer
süße Kopfbedeckung	Zuckerhut
Getränkeschrank	Bierkasten

Hermann Murrweiß

AUF DIE PLÄTZE – FERTIG – LOS

22 *Gerade im Sommer hört man dieses Kommando häufig auf vielen Sportveranstaltungen. Auch mit den Jungschar-Gruppen ist man froh, wenn man die Sommerzeit draußen verbringen und das schöne Wetter ausnützen kann.*

So kamen wir auf die Idee, einen ***Jungschar-Zehnkampf*** *auf einer großen freien Wiese (Sportplatz) durchzuführen. Auch können hier 2 oder 3 Gruppen gegeneinander antreten. (z.B. immer 3 Jungscharler zusammen als Mannschaft werten).*

Die **Durchführungszeit** hängt von der Teilnehmerzahl und dem Zehnkampf-Modus (Einzelkämpfer oder Mannschaften) ab.

Als Richtwert gilt:

Bei 10 Einzel-Zehnkämpfern ca. 2 Std. ohne größere Pausen; bei 20 Einzel-Zehnkämpfern ca. 3,5 Std.

Wichtig ist, daß ein paar Mitarbeiter zum **Auswerten** zur Verfügung stehen, damit es keine Verzögerungen im Ablauf gibt.

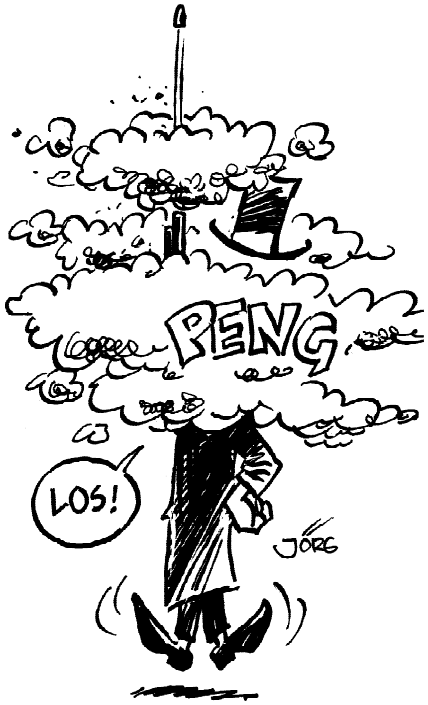
Der Jungschar-Zehnkampf besteht aus 3 Lauf-, 3 Sprung-, 2 Wurf- und 2 Kraftdisziplinen. Natürlich kann verändert und die Disziplinauswahl auf das Teilnehmerfeld zugeschnitten werden.

Andachtsvorschläge

All eure Sorgen werfet auf ihn, denn er sorgt für euch! 1.Petrus 5,7

Gott aber sei Dank, der uns den Sieg gibt durch unseren Herrn Jesus Christus! 1. Korinther 15,57

Ich habe den guten Kampf gekämpft; ich habe den Lauf vollendet, ich habe Glauben gehalten! 2. Timotheus 4,7



Nach jeder Runde gibt es einen Sieger bzw. eine Siegermannschaft. Der Sieger bzw. die Siegermannschaft bekommt jeweils so viele Punkte, wie es Teilnehmer bzw. Mannschaften sind – Nächstplazierte einen Punkt weniger usw.

Die einzelnen Disziplinen

Lauf
- 100 m Lauf
- Transportierstaffellauf
- Langstreckenlauf (ca. 500 – 1000 m)

Ergänzung: Vierfüßler-, Hink-, Hindernislauf usw.

Sprung
- Sackhüpfen
- Weitsprung aus dem Stand
- Sprungseilhüpfen auf Zeit

Ergänzung: auf dem rechten oder linken Bein eine bestimmte Strecke hüpfen, Hochsprung, Dreisprung usw.

Wurf
- Steinstoßen (ca. 2–3 kg)
- Handballweitwurf

Ergänzung: Boccia-Zielwurf, Frisbeeweitwurf, Speerwurf, Holzstabschleudern, Hufeisenwerfen usw.

Kraft
- Liegestütz machen
- Klimmzüge

Ergänzung: Kniebeugen, Wie lang halte ich mich in der Hockstellung?, Arme nach vorne halten, Pflasterstein mit gestreckter Hand halten, usw.

Hinweise

Wichtig sind eine klare Beschreibung der Aufgabe und eine eindeutige Wertung.

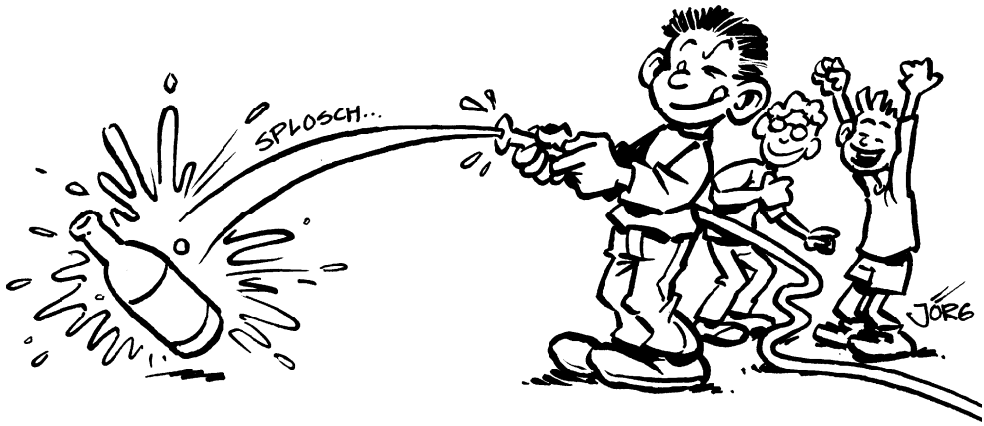
Beispiel: Steinstoßen

Der Stein sollte ein Gewicht von ca. 5 kg haben. Jeder stößt den Stein von der Markierung aus (ein- oder beidhändig). Die Weite wird vermessen. Übertreten der Markierung gilt als Fehlversuch. Jeder Teilnehmer hat 3 Stöße, wobei der Beste gewertet wird. Der Teilnehmer mit der größten Weite ist Sieger des Steinstoßens.

Beispiel: Klimmzüge

an einem Baumast, an einer Stange zwischen 2 Bäumen oder an dem Torquerbalken. Wer macht die meisten Klimmzüge? Das Kinn muß über der Stange sein, damit der Versuch gewertet wird.

Hermann Murrweiß



AUF GEHT'S – LOS GEHT'S!

Spiel ohne Grenzen

Ein lustiger Wettstreit für draußen, bei dem mehrere Kleingruppen bzw. Jungschargruppen gegeneinander spielen.

Andachtsvorschläge:

Ausspruch: Nur der wagt es, bis an die Grenzen zu gehen, der weiß, daß auch dahinter noch Leben ist!

Johannes 11,25+26: „Ich bin die Auferstehung und das Leben. Wer an mich glaubt, der..."

Johan Huizinga: Spielen – unbeschwert in etwas vertieft sein.

Spielablauf

In jeder Spielrunde gibt es ein Gruppen- oder Mannschaftsspiel und ein Angebot an einzelne Spieler der Gruppe. In jeder Spielrunde pausiert eine Mannschaft, die nach der Spielrunde zum Zwischenspiel antritt.

Es müssen also so viele Spielrunden durchgeführt werden, wie Mannschaften teilnehmen, damit jede Mannschaft einmal ohne Nachteil aussetzen kann.

Wertung

Bei jedem Spiel wird separat ausgewertet. Die Sieger erhalten so viele Punkte, wie Mannschaften teilnehmen. Der Zweitplazierte bekommt einen Punkt weniger usw.

Sieger des Spielnachmittags ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl. Jeder einzelne Kämpfer bekommt einen kleinen Preis. Man sollte auch die Verlierer bedenken (Schokoladentafel, Salzbrezeln usw. für die ganze Mannschaft geben!).

1. Spielrunde
Springkreis und Wäscheaufhängen
Zwischenspiel: Boccia-Zielwurf (bei allen gleich!)

2. Spielrunde
Flaschenrollen als Staffel und Flasche mit Schlauch füllen (ca. 5 m Distanz)
Zwischenspiel: Boccia-Zielwurf

3. Spielrunde
Gegenstände besorgen und Transportstaffel für die Mannschaften

4. Spielrunde
Pfennige auf Zielscheibe werden und nochmals eine andere Transportstaffel

5. Spielrunde
Tausendfüßlerrennen und Wassertransport mit der Schubkarre (Staffelwettbewerb)

6. Spielrunde
Gegenstände mit dem Mund aus der Wasserschüssel fischen und Luftballonblasstaffel

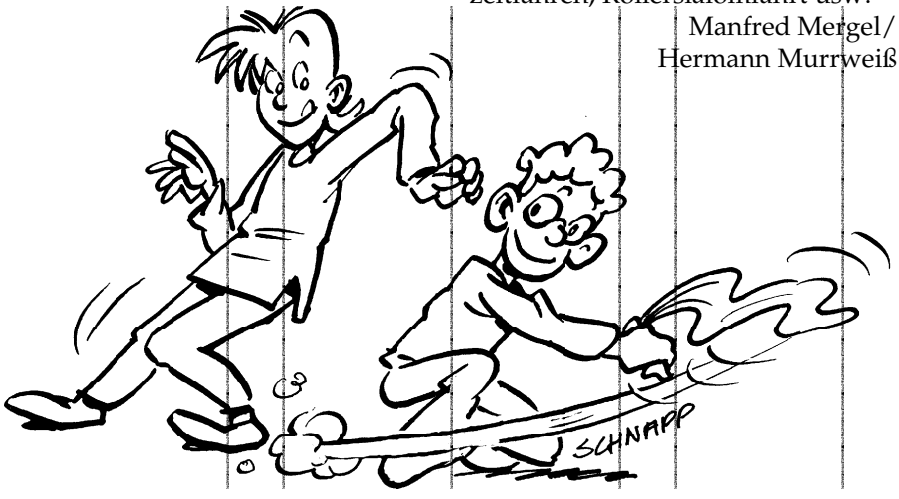
7. Spielrunde
Tuchweitwurf und Tuchschnappen

8. Spielrunde
Holzsammeln (Gewicht zählt) und Bierkastenturm bauen

Weitere Vorschläge

Wasser mit dem Mund transportieren; Hartnäckigkeit; Sprungseilhüpfen (wie oft?); Medizinballrollen oder Puschballrollen; Steine 10 m transportieren; Mannschaftsweitsprung; Wie weit stoßen 4 Jungscharler den Stein? Autoreifenrollen; Radelrutschzeitfahren; Rollerslalomfahrt usw.

Manfred Mergel/
Hermann Murrweiß



AB GEHT'S!

Stadtspiele

26 *Stadtspiele – der „Renner" (im wahrsten Sinne des Wortes) in den Gruppen, weil Unternehmungen in der Gruppe einfach Spaß machen. Und wenn es dabei noch etwas zu entdecken und / oder gewinnen gibt, kennt die Motivation der Kinder meistens keine Grenzen.*

Ich selber bin nur dann zu Stadtspielen motiviert, wenn Aufwand und Erfolg im richtigen Verhältnis zueinander stehen. Stadtspiel: das bedeutete für mich früher immer: Photos machen, Straßen selber kennen, stundenlang vorher alles vorbereiten (und dann hatten irgendwelche kinderfreundlichen Menschen die Hinweise wieder weggemacht),.... Ihr kennt das wahrscheinlich selber.

Heute nun ein paar Ideen, die unterschiedlich vorbereitungsintensiv, aber alle bereits erprobt sind.

Mister X

Personen: Mister X (ein der Gruppe unbekannter Mitarbeiter), Schmuggler, Polizisten, ein Mitarbeiter, der die Bank verwaltet.

Material: *Monopoly- oder selbstgemalte Geldscheine oder ähnliche Gegenstände zum Schmuggeln*

Spielablauf

Die Schmuggler müssen die Geldscheine von der Bank, deren Aufenthaltsort den Polizisten und Mister X unbekannt ist, zum Mister X bringen. Der Mitarbeiter an der Bank darf den Schmugglern immer nur einen Geldschein mitgeben.

Der Mister X, den weder die Schmuggler noch die Polizisten kennen, trägt ein vereinbartes Erkennungszeichen, z.B. einen Schirm oder

einen schwarzen Hut. Jemand, der dieses Erkennungszeichen trägt, muß von den Teilnehmern mit einem vereinbarten Codewort angesprochen werden, das er mit einer vereinbarten Antwort erwidert. Von den Schmugglern darf er daraufhin die Geldscheine annehmen, vor den Polizisten hingegen muß er flüchten, da diese ihm die Geldscheine abnehmen können.

Um an die Geldscheine zu gelangen, haben die Polizisten drei Möglichkeiten: Entweder sie fangen einen Schmuggler durch Abschlagen, der daraufhin sein Geld abgeben muß, oder sie fangen Mister X, der ebenfalls sein erhaltenes Geld abgeben muß, oder sie entdecken den Aufenthaltsort der Bank, die ein Drittel ihres Geldes der Polizei zu übergeben hat. Die Bank, die während des Spiels ihren Aufenthaltsort wechseln kann, darf nur einmal, die Schmuggler und Mister X jedoch mehrmals abgeschlagen werden.

Gewonnen hat die Gruppe (Mister X und Schmuggler oder Polizisten), die am Ende der Spielzeit die meisten Geldscheine in ihrem Besitz hat, wobei die Geldscheine der Bank nicht mitgezählt werden.

Stephan Schiek

Tausch-Spiel

Ein beliebtes Spiel mit absolut geringer Vorbereitung:

Die Kinder werden in **Kleingruppen** aufgeteilt (höchstens drei Kinder) und mit vorbereitetem Zettel, Stift und einem kleinen Gebrauchsgegenstand (Streichholzschachtel, neuer Bleistift, Kerze, Teebeutel o.ä.) losgeschickt, um die Sache gegen eine größere einzutauschen. Um nachvollziehen zu können, wer was gegen was getauscht hat, dient der Zettel, auf dem die Tauschpartner selber eintragen:

Ich habe _____gegen _____
getauscht–Name _____

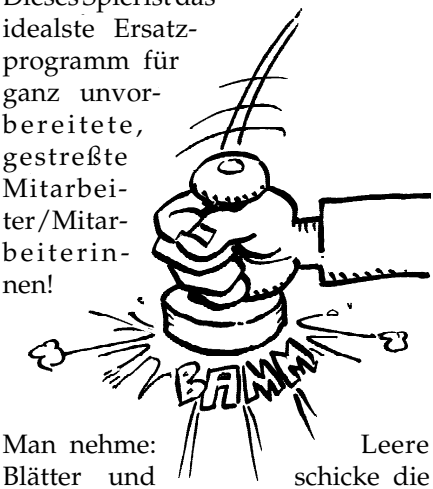
Auf dem Zettel sollte auch vermerkt sein, daß es sich hierbei um ein Stadtspiel der Gruppe soundso aus dem CVJM ... oder der Kirchengemeinde... handelt, und mit Stempel versehen werden, damit die Leute auch mitspielen.
Unsere Kinder kamen mit den erstaunlichsten Dingen zurück: Pizza, CD, Poster etc. Sinn des Spiels ist also nicht, möglichst oft, sondern möglichst wertvoll einzutauschen und sich dabei nicht über's Ohr hauen zu lassen. Die Kinder sind bei diesem Spiel jedesmal mit Feuereifer dabei!
Als **Andachtsthema** eignet sich der Text von den anvertrauten Pfunden, denn genau darum geht es bei diesem Spiel! (Mt 25,14ff oder Lk 19,12ff)

Überraschungsrallye

Die gesamte Gruppe geht gemeinsam los. An jeder Kreuzung oder Abzweigung wird eine **„Richtungskarte"** gezogen (mögliche Richtungen: links rechts, geradeaus, zurück zur letzten Abzweigung, Joker= freie Auswahl).
In bestimmten Abständen wird eine **„Aktionskarte"** gezogen. Die darauf stehende Aufgabe muß dann erfüllt werden, z.B. ein Lied singen, ein Spiel spielen, einen Passanten freundlich grüßen, bis zur nächsten Kreuzung im Gänsemarsch oder rückwärts gehen, alle einmal umarmen, ...
An dem Ort, an den es die Gruppe zum Ende der Spielzeit hin verschlagen hat, kann eine Andacht zu Psalm 23, 3b + 4 den Abschluß bilden.

Stempeljagd

Dieses Spiel ist das idealste Ersatzprogramm für ganz unvorbereitete, gestreßte Mitarbeiter/Mitarbeiterinnen!



Man nehme: Leere Blätter und schicke die Kinder in die Stadt, Stempel sammeln (Aufkleber der Geschäfte zählen ebenso). Wer schlau ist, läßt sich in einer Bank o.ä. sämtlich verfügbaren Stempel geben, aber das müßt ihr ja nicht unbedingt verraten. Am Ende der Zeit wird gezählt, wer bzw. welche Gruppe am meisten Stempel gesammelt hat. (Gleiche Stempel z.B. Drucksache o.ä. werden nur einmal gewertet.)

Straßenmeister

Als Vorbereitung auf dieses Stadtspiel muß lediglich ein Stadtplanausschnitt in genügender Menge kopiert und vorher Straßennamen sowie wichtige Gebäudenamen mit Tipp-Ex entfernt werden. Falsche Eintragungen machen die Sache natürlich spannender!

Die Kleingruppen werden dann losgeschickt, den Stadtplan wieder vollständig und richtig auszufüllen.

Dieses Spiel eignet sich natürlich nur dann, wenn nicht gerade ein offizieller Stadtplan in direkter Nähe vom Spielort zu finden ist.

Autogramm-Jagd

Die Kinder bekommen einen vorgefertigten Zettel, auf dem verschiedene Begabungen genannt werden, z.B.

... kann 7 Tiere mit „S" aufzählen oder
... kann einen Zungenbrecher zweimal fehlerfrei aufsagen oder
... kann mit den Ohren wackeln
... das Alphabet rückwärts aufsagen,
... kann eine komische Grimasse schneiden
... kann die Dauer von 30 sec. abschätzen

Die Kinder müssen nun in der Stadt Menschen auf diese Begabungen hin ansprechen. Wenn es jemand kann, bitten sie die Person, ihre Begabung vor einem Zeugen (kein Gruppenmitglied) zu zeigen. Hat jemand sein Talent unter Beweis gestellt, trägt er auf dem Zettel seinen Namen auf dem dafür vorgesehenen Strich ein. Auch der Zeuge unterschreibt. Jeder Name darf nur einmal auf dem Zettel stehen.

Joker: es gibt auch leere Felder, in denen keine Begabungen genannt, sondern diese beliebig eingetragen werden . Für jedes „Begabungsfeld", das unterschrieben ist, gibt es einen Punkt, für jedes ausgefüllte „Jokerfeld" 2 Punkte. Frühzeitiges Fertigwerden wird mit einem Bonus belohnt.

Auch bei diesem Spiel sollte auf dem Zettel vermerkt sein, daß es sich um ein Stadtspiel des CVJM, der Kirchengemeinde... o.ä. handelt.

Kopiervorlagen dazu sind im JSL 4/91 S. 36–37 und 3/92 S. 41–43.

Birga Boie-Wegener

LOS GEHT'S!

Unternehmungen in der Gruppe

Ach, manchmal würde ich meinen Kindern schon gern etwas bieten, bin ich doch selber gern unterwegs. Aber was? Wohin?
Ideen, Erfahrungen und Träume sollen euch weiterhelfen, mit der Gruppe einfach mal wieder loszuziehen.

Was gibt's denn rundherum?
Ich fange bei der Kirche an, denn dort sind unsere Gruppen ja beheimatet:

• **Kirchturm** besteigen und Stadt von oben ansehen.

• **Orgel** zeigen lassen – wußtet ihr, daß man in Orgeln hineinsteigen kann, wie lang die größte und wie kurz die kleinste Orgelpfeife ist, und daß man da auch hineinblasen kann?

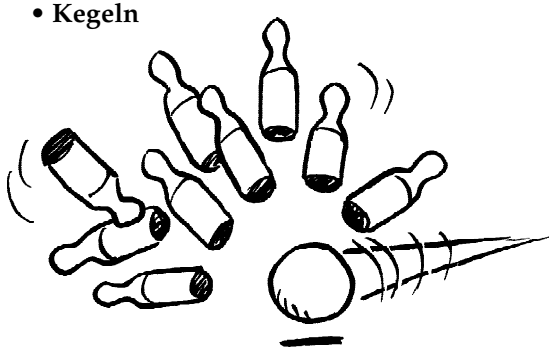
• Die **Pfähle** angucken, auf die unsere Kirche gebaut ist (wie in Venedig, nur daß man's nur im Keller beobachten kann).

• **Kirchenfenster**, Grabmäler, etc erklären lassen (schafft insgesamt gute Beziehungen zu den Hauptamtlichen in der Gemeinde).

• **Diakoniestation**: In die Badewanne oder ins Bett hineinhieven oder gehievt zu werden ist ebenso interessant wie die Windeln für Erwachsene zu sehen.

• **Sternwarte**

• **Kegeln**



• **Schlittschuhlaufen**

• **Minigolf**

• **Schwimmen**

• **Drachenfest gemeinsam besuchen**
• **Besuch** beim Leiter / Leiterin daheim (z.B. Spiele im Garten, Eisessen, Kuchenbacken)
• Besuch im **Kindertheater**
• **Radtour** zum nächsten Grillplatz im Wald
• **Roller-Skates** fahren gehen
• **Töpferstube** besuchen (und vielleicht mitmachen)
• andere Jungschargruppe besuchen oder einladen
• **Schlittenfahren**

• **Bootfahren**
• **Geigenbauer** o.ä. besuchen oder mal in einer Schreinerei mitwerkeln dürfen
• **Zeitung**, Feuerwehr, Post, Polizei – gibt's eigentlich überall, und wer weiß, wer dort alles ist, so daß Verbindungen entstehen, z.B. Kinderfeuerwehr, Briefträger, der im eigenen Bezirk austrägt o.ä.
• **Heimatradiosender** besuchen – das ist mein Traum, und er scheint nicht ganz unerfüllbar zu sein. Irgendwann einmal lade ich mich dort mit meiner Gruppe ein.

Ihr merkt schon: das sind nicht unbedingt spektakuläre Dinge, die ich da nenne, und die sind euch sicherlich auch schon einmal in den Sinn gekommen. So soll es auch sein.
Nun aber heißt's: Los geht's! Nehmt es auch mal in Angriff! Die meisten Hürden sind niedriger als sie scheinen.

Birga Boie-Wegener

32

AKTIONEN MIT DER GRUPPE

Was können wir Sinnvolles mit der Jungschar machen? Können wir vielleicht jemand erfreuen oder helfen? Ein Jungscharleiter, der schon einmal eine Aktion durchgeführt hat, weiß, daß dies Vorarbeit bedeutet: Telefonanrufe, Nachfragen, Terminabsprachen...
Aber die Erfahrung lehrt auch, daß eine Unternehmung viel Spaß macht und zusammenschweißt.
Außerdem bietet eine Unternehmung die Möglichkeit zu einem ‚privaten' Gespräch mit den Teilnehmern. An Unternehmungen sind ein Hallenbadbesuch oder Schlittschuhlaufen sehr beliebt. Einiges ***mehr*** *läßt sich mit der Jungschar unternehmen, hier einige Anregungen.*

1. Wir unternehmen etwas

Etwas? Was? Was bietet eure Gemeinde oder Stadt? Wo gibt es Besichtigungen oder Führungen? Was gibt es vor eurer Haustüre zu besichtigen? Vielleicht ein Heimatmuseum oder eine Ausstellung? Der Pfarrer oder Mesner macht bestimmt eine exklusive Führung auf den Kirchturm. Vielleicht gibt es eine Sternwarte oder einen Fachmann, der sich über euren Besuch freut, einen Hobbybastler, der euch in seine Werkstatt gucken läßt! Einen Besenbinder oder Korbflechter, einen Töpfer oder Schiffebauer...

Oftmals gibt es auch ein Backhaus, wo man nicht nur zuschauen, sondern auch mithelfen darf. Möglicherweise gibt es eine Kelterei oder Mosterei, die nur darauf wartet, von euch besucht zu werden.

2. Wir machen uns nützlich

Das Thema Schöpfung bietet sich an, die Welt einmal genau zu betrachten. Wie sieht es denn aus auf unseren Wegen? Was läßt sich alles auf dem Weg zur Jungschar finden? Jede Menge Dreck und Müll! Aus einer Säuberungsaktion, in Straßengräben und Wald, läßt sich sogar ein Wettspiel machen (Schöpfungsputzete! Bewahren der Schöpfung! 1. Mose 1). Jeder erhält eine Tüte (Müllsack), die am Schluß feierlich gewogen wird ‚um den Sieger zu ermitteln. Dann gibt es sicher Preise mit Siegerehrung!

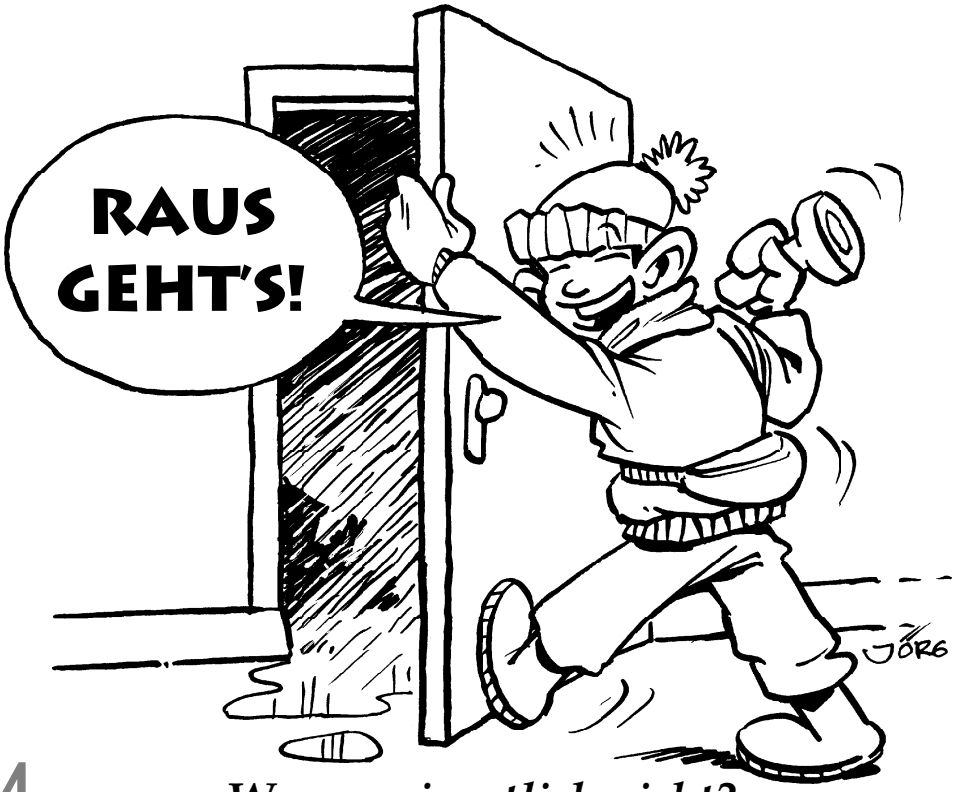
3. Wir machen Besuche

Wer läßt sich von einer Jungschar besuchen? Vielleicht ein **Altersheim**, wo jede Abwechslung willkommen ist. Wenn die Jungschar ein paar Lieder singt, evtl. ein kleines Anspiel oder einen Sketch aufführt, erfreut das Bewohner und Mitarbeiter. Meistens spendiert die Leitung dann sogar eine Kleinigkeit.
Wer kein Altersheim hat, fragt beim Pfarramt oder der Alten- und Krankenpflegestation, welcher **Mensch** sich über einen Besuch freuen würde. Etwas kleines Selbstgebasteltes erfreut Schenker und Beschenkten. Evtl. ein Fensterbild.

- Im Herbst, wenn es früher dunkel wird, freut sich sicher auch jemand, wenn vor der Türe singende Jungscharler mit Laternen stehen.
- Vielleicht hat auch ‚jemand' am Jungscharwochentag **Geburtstag**! Schon mit 1–2 Liedchen kann man ein Ständchen bringen. Der Putzfrau vom Gemeindehaus, dem Pfarrer oder Mesner, einem früheren Jungscharleiter oder dem Bürgermeister.
- Vielleicht gibt es in eurer Umgebung einen älteren Menschen, der gerade in der Herbst- und Erntezeit Hilfe gerne in Anspruch nimmt: Äpfel auflesen, Zwetschgen pflücken...
- Wer Mut hat, findet die Idee mit so einem **Jungschar-Aktionstag** gut! Die Jungschar bietet Arbeitskraft gegen günstigen Stundenlohn an! Vielleicht durch eine Anzeige im Amts- oder Gemeindeblatt. Der Bedarf sollte vorher evtl. telefonisch angemeldet werden. Hier nur einige Beispiele, was Jungscharler machen können:
  - *Garten umgraben*
  - *einkaufen gehen*
  - *Äpfel ernten*
  - *Nußbäume schütteln*
  - *Auto putzen*
  - *Rasen mähen...*

Geldaktionen sollten mit dafür Verantwortlichen vorher durchgesprochen werden.
Sicher haben die Mitarbeiter gute Ideen, welchem guten Zweck das erarbeitete Geld zugeführt werden kann. Wer arbeitet, hat anschließend Hunger. Eine gemeinsame Mahlzeit wird sicher zu einem Fest!

Birgit Schaaf



Warum eigentlich nicht?

Manchmal scheint es, als gäbe es auch in der Jungschar ungeschriebene Gesetze. Zum Beispiel, was Geländespiele angeht. Denn die haben grundsätzlich im Sommer bei schönem Wetter stattzufinden, möglichst noch bei Tageslicht. Warum eigentlich?
Wie wäre es einmal mit einem Geländespiel im Winter, Herbst oder Frühjahr? Natürlich in der Nacht oder abends, möglichst noch bei Regen! Warum eigentlich nicht?

Diese Frage stellten wir uns, als es um eine besondere Aktion für unsere älteste Jungschargruppe ging. Eine Aktion, die die Jungscharler einmal so richtig an ihre Grenzen führen sollte. Was zuerst nur als Idee im Raum stand, nahm bald konkrete Formen an, denn die Idee begann, uns Mitarbeiter zu begeistern. Und so fingen wir an, ein **„etwas anderes Geländespiel"** vorzubereiten, einen Stationenlauf, der dadurch eine besondere Note gewann, da er zu einer ungewöhnlichen Zeit stattfinden sollte, an einem verregneten Abend im März. Im folgenden eine kurze Beschreibung dieses Stationenlaufes.
Die Jungschargruppe wurde in drei Gruppen eingeteilt, die zeitversetzt starteten. Die Strecke war mit Sägemehl markiert und unterwegs waren an verschiedenen **Stationen** Aufgaben zu lösen. Ziel war ein Grillplatz im Wald, dort fand auch der gemeinsame Abschluß statt.

Kriechtunnel

Die Teilnehmer der Gruppen mußten nacheinander durch einen Kriechtunnel kriechen, der an einem steilen Hang aufgebaut war.

Schlammturm

Die Gruppen hatten 5 Min. Zeit, um mit den Händen einen möglichst hohen Schlammturm zu bauen.

Bananenpflücken

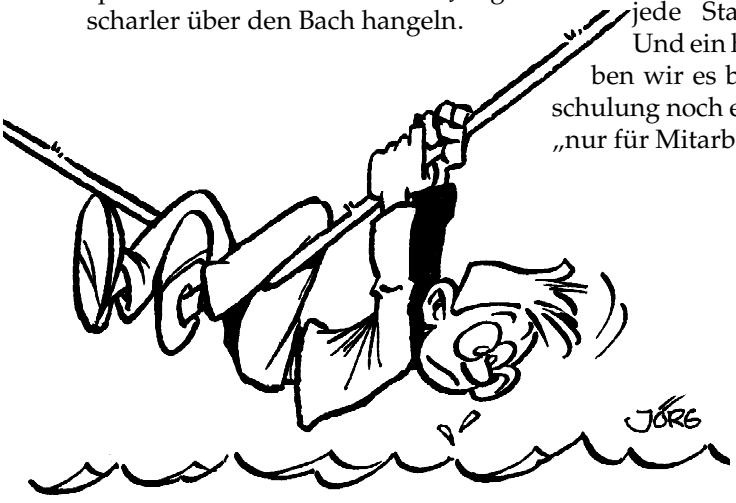
Auf einem Baum wurden in entsprechender Höhe Bananen aufgehängt, die dann zu pflücken waren.

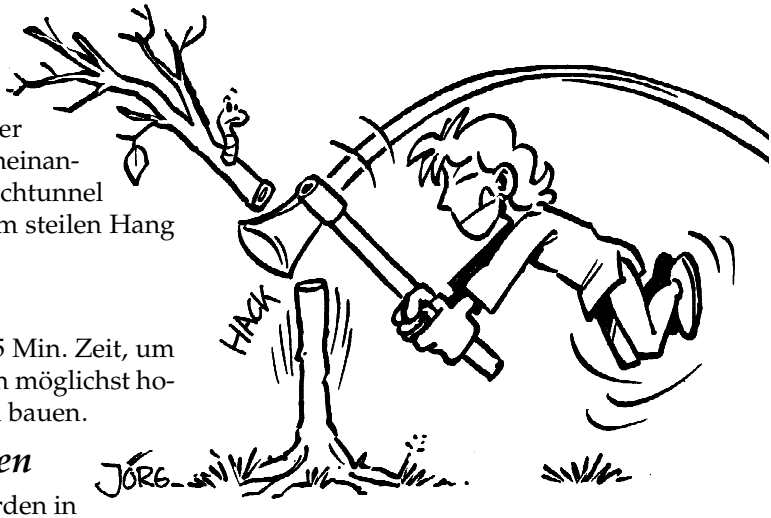
Würste ausgraben

Da das Geländespiel mit einem kleinen Grillfest enden sollte, mußten die Würste dafür mit den Händen ausgegraben werden. Vor dem Geländespiel waren sie von einem Mitarbeiter, gut verpackt natürlich, vergraben worden.

Bachüberquerung

Über einen Bach wurde ein Seil gespannt. Daran sollten sich die Jungscharler über den Bach hangeln.





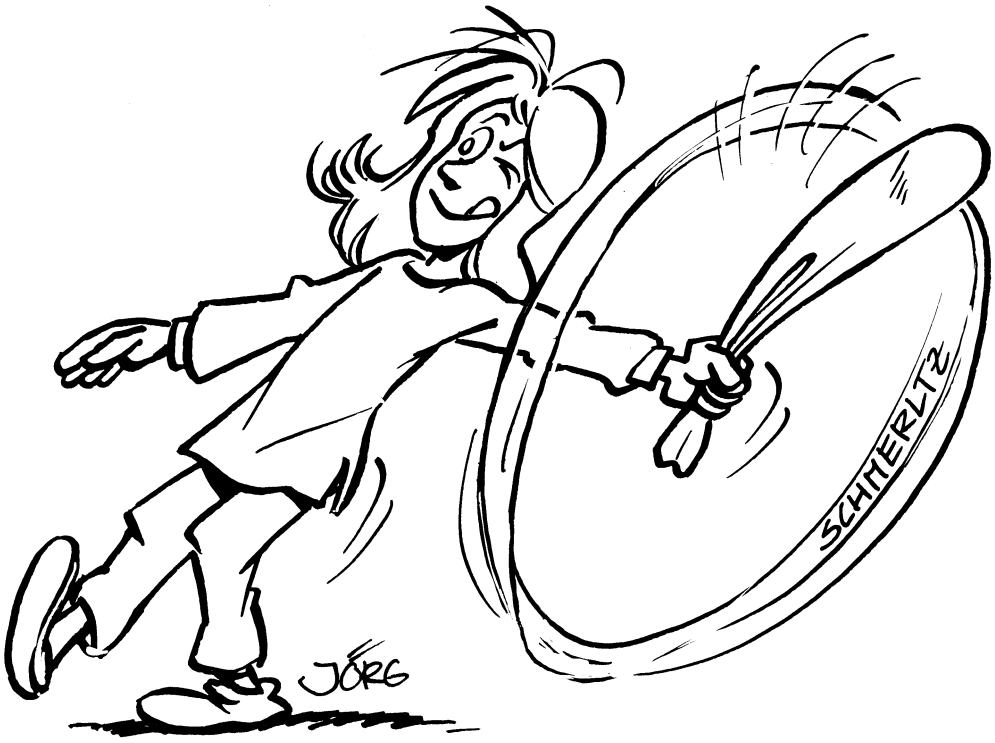
Baumfällen

Zum Grillen benötigt man Holz; morsche Bäume hierzu wurden von den Gruppen gefällt.

Den **gemeinsamen Abschluß** bildete dann das bereits erwähnte **Grillfest**. Selten haben wir so schmutzige und nasse Jungscharler gesehen wie an diesem Abend. Vielleicht aber auch selten so fröhliche.

Aber auch für uns Mitarbeiter war es ein ganz besonderes Geländespiel. Zwei Wochen vorher waren wir die Strecke abgegangen und hatten jede Station „ausprobiert". Und ein halbes Jahr später haben wir es bei einer Mitarbeiterschulung noch einmal durchgeführt, „nur für Mitarbeiter".

Christian Schmitt



36

LUST ZUM SPIELEN

Jungschar ohne Spiele gibt es nicht, die meisten Kinder spielen gern, spielen können, spielen dürfen ist für Kleine und Große sehr wichtig. Und doch gibt's gerade bei den Spielen in der Jungschar oft Probleme, wir beobachten, daß manche Kinder gar nicht mehr „richtig" spielen können, fixiert sind auf elektronisches Spielzeug, mit sich und der Gruppe nichts anfangen können, total aggressiv und destruktiv reagieren, phantasielos und passiv sind.

In der Jungschar haben wir die große Chance, Kindern Lust am Spielen zu vermitteln, sie einzuladen auf die spannende Reise, sich selbst und andere zu entdekken. Sehr geeignet für dieses Vorhaben sind die „Neuen Spiele".

New Games

Was sind New Games? New Games sind Spiele, bei denen nicht gegeneinander gekämpft wird (wie im Krieg), sondern gemeinsam Spiel erlebt werden kann. Die Kinder lernen, wieder miteinander zu spielen, Berührungsängste zu überwinden und einfach Spaß zu haben. Denn das ist eines der Hauptziele der New Games, die Leute wieder zum Lachen zu bringen und wahre Lebensfreude zu übermitteln. Die anerzogene Passivität (drückt sich im erhöhten Fernsehkonsum aus!) soll ebenso wie die zunehmende Vereinsamung (auch durch elektronisches Spielzeug und Spiel-

automaten verursacht) und daraus resultierende Berührungsängste überwunden werden. Ein ganz neues Gruppengefühl kann vermittelt werden (es ist egal, mit wem ich gerade spiele), Gefühle können gezeigt werden, die Kinder machen wichtige Körper- und Bewegungserfahrungen, an die Stelle von Gewalt und Phantasielosigkeit treten Toleranz, Kritikfähigkeit und ein ganz neues Erleben der Kinder.

New Games kommen Jungscharleitern, die nicht viel Zeit zum Vorbereiten aufwendiger Spiele haben, sehr entgegen, denn es wird kein oder nur wenig Material benötigt. Die Spiele können beliebig abgeändert und auf die Gruppensituation zugeschnitten werden, Ideen aus der Gruppe sind willkommen und werden gleich ausprobiert! Manche New Games sind eigentlich „Old Games" und kommen Euch vielleicht bekannt vor aus Eurer Kindheit. Probiert diese „Kindheitsspiele" doch einfach mal mit Euren Jungscharlern aus!

Für einen **Spielabend** ist es sinnvoll, eine **Spielkette**, d.h. eine Folge mehrerer Spiele anzubieten. Dabei steigt man langsam ins Spielen ein, Hemmungen und Lustlosigkeit werden vorsichtig überwunden und Lust auf mehr Spiele entsteht.

Spielkette:
1. Kennenlernspiele
2. Actionspiele im Wechsel mit ruhigen Spielen
3. „Andere" Spiele

Kennenlernspiele

1. Klipp-Klapp

Alle sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte und gibt die Kommandos. Beim Kommando „Klipp" muß derjenige, auf den er zeigt, den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei „Klapp" den des rechten Nachbarn. Beim Kommando „Klipp-Klapp" suchen sich alle schnell einen neuen Platz.

2. Partnerlechz

Material: Vorbereitete Zettel

Ihr schreibt auf die Zettel (je ein Paar) Wörter wie „Grimmel, Grommel, Grummel etc.". Die Zettel werden gut durchgemischt, jeder zieht einen. Dann rufen die Spieler (alle gleichzeitig) ihr Wort und suchen so ihren Partner, der das gleiche Wort ruft. Variante: man kann das Ganze auch pantomimisch spielen, jeder bekommt ein Tier zugewiesen, das er darstellen soll.

3. Aufstand

Am Anfang des Spiels setzen sich die ersten beiden Spieler Rücken an Rükken auf den Boden, verhaken ihre Arme und stehen so auf. Dann setzen sie sich wieder hin, und der dritte kommt ins Spiel. Wenn die Dreiergruppe ihren Aufstand gemacht hat, kommt der vierte usw.

4. Gordischer Knoten

Alle stellen sich eng nebeneinander auf, mit hochgestreckten Armen und geschlossenen Augen. Jeder faßt nun eine Hand. Sind alle versorgt, dürfen die Augen geöffnet werden, der Knoten wird entwirrt. Nicht loslassen!

Actionspiele

1. Baum
Aus dem Kreise der Spieler wird ein Jäger bestimmt. Er soll die anderen abschlagen. Wer vom Jäger berührt wurde schlägt dort Wurzeln, wo er abgeschlagen wurde. Er darf sich nicht bewegen, bis er erlöst wird und das geht so: der freie Spieler kriecht durch die Beine des Baums hindurch.

2. Drachenschwanzjagen
Material: ein Tuch
Die Spieler stellen sich hintereinander auf und umfassen sich an den Hüften. Sie stellen einen Drachen dar. Die vorne sind (Kopf) sollen in den Schwanz (gekennzeichnet durch das Tuch) beißen. Am letzten Spieler wird das Tuch locker befestigt, es soll ergattert werden.

3. Dreiergespann
Ein Jäger wird ermittelt, er versucht die anderen Spieler abzuschlagen. Die Spieler schützen sich, indem sie sich, wenn er kommt, in Dreiergruppen zusammenfinden.

4. Hase und Igel
Die Spieler hocken sich nebeneinander in eine Reihe und zwar so, daß der eine in eine Richtung blickt, der zweite in die andere usw. Um diese Reihe müssen nun Hase und Igel laufen (vorher bestimmen). Dabei jagt der Hase den Igel, der in beide (!) Richtungen laufen darf. Der Hase darf immer nur in eine Richtung laufen, hat aber eine Zusatzchance: er darf den Platz eines anderen Spielers einnehmen, der dann Hase ist.

5. Korbklauer
Material: ein großer Korb, gefüllt mit vielen Bällen
Ein Räuber wirft die Bälle immer wieder aus dem Korb heraus, die anderen bringen die Bälle wieder zurück. Das Spiel ist beendet, wenn es der Räuber geschafft hat, den Korb vollständig zu leeren.

6. Schmerltz
Material: pro Kind ein Tennisball oder Gummiball, ein langer Kniestrumpf
Dieses selbstgebastelte Wurfgeschoß ist die größte Erfindung seit dem Frisbee! Ein Schmerltz besteht aus einem langen Strumpf, in dessen Spitze sich der Ball befindet. Überm Ball macht man einen festen Knoten und schon hat man einen echten Schmerltz. Mit Stoffmalfarben kann dieser noch bunt bemalt werden.
Zum Spielen braucht man viel Platz. Die offizielle Wurftechnik besteht darin, den Schmerltz mit ausgestrecktem Arm zu rotieren, bis er die kritische Geschwindigkeit erreicht hat, und dann: loslassen! Die einzig erlaubte Art zu fangen, ist, ihn im Flug mit einer Hand am Schweif zu pakken.
Schmerltz kann im Kreis oder paarweise gespielt werden, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Ruhige(re) Spiele

1. Brrr-Spiel
Alle sitzen im Kreis. Es wird ganz schnell durchgezählt, aber Achtung: Bei allen Zahlen, in denen eine „2" oder eine andere vorher festgelegte Zahl vorkommt, muß „Brrrr" gesagt

werden. Geschieht das nicht, so muß der entsprechende Spieler ein Pfand abgeben. Variante für Ältere: durch „2“ dividierbar.

2. Detektivspiel
Ein Freiwilliger, der später aus dem Raum geschickt wird, schaut sich alle Spieler genau an. Dann muß er draußen warten, bis die Spieler im Raum irgend etwas an ihrem Äußeren verändert haben. Der, der draußen war, muß nun herausfinden, was alles verändert worden ist.

3. Langfinger
Material: ein großer Schlüsselbund
Ein möglichst großer Schlüsselbund soll angehoben werden, ohne daß irgendein Geräusch entsteht.

4. Obstsalat
Alle sitzen im Kreis, es ist jedoch ein Stuhl zuwenig da, so daß einer in der Mitte steht. Es wird mit verschiedenen Obstsorten abgezählt, immer vier Spieler gehören einer Obstsorte an (bei kleinen Gruppen zwei oder drei). Der in der Mitte ruft eine Obstsorte auf, die vier Spieler dieser Sorte wechseln nun schnell die Plätze, der in der Mitte versucht, einen freien Platz zu ergattern. Gelingt es ihm, darf der andere in die Mitte. Beim Kommando „Obstsalat“ müssen alle die Plätze tauschen.

5. Ring durchziehen
Material: ein Ring
Die Spieler sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte. Dann fassen sich alle bei den Händen und lassen einen Ring herumgehen, aber so, daß nichts zu sehen ist. Der in der Mitte muß erraten, wo sich der Ring gerade befindet.

6. Haguh
Ursprünglich Spiel der Tlingit Indianer, „Haguh“ heißt: „Komm her!“. Die Spieler bilden zwei Gruppen, die sich gegenüberstehen mit ca. 1 m Abstand. An jedem Ende der Gasse steht ein Herausforderer. Die beiden gehen mit versteinerter Miene aufeinander zu, immer den Blickkontakt haltend. Die Gruppen müssen nun versuchen, ohne die beiden zu berühren, diese zum Lachen zu bringen. Gelingt dies, kommt der Lacher zur Gegenmannschaft.

7. Verreisen
Alle sitzen im Kreis. Reihum wird eine Reisegeschichte erzählt, wobei jeder einen Satz sagen und die passende Bewegung machen darf. Einer beginnt mit den Worten: „Wir machen eine Reise.“ Dann fügt er das ein, was bei einer Reise gemacht wird und macht dazu die entsprechende Bewegung. Die anderen wiederholen diese Bewegung. Dann ist der Nächste dran, sagt wieder einen Satz und macht dazu die Bewegung. (Bsp.: Koffer packen, Haus abschließen, zum Bahnhof rennen etc.)
Anmerkung: natürlich läßt sich jede andere Geschichte ebenfalls so darstellen!

Herzlichen Dank an Joachim Weiß aus Reutlingen (Spielefreak), der mich freundlich beraten hat!
Viel Spaß beim Spielen
wünscht Birgit Rilling

Vorab muß alles gesammelt werden, was mit Gummi zu tun hat: Kaugummi, Radiergummi, Gummistiefel, Gummireifen, Gummibaum, Hosengummi, Allzweckgummi, Einmachgummi, Gummibärchen, Gummiente, Gummischlauch...

Ablauf des Abends:

1. Einführungsspiel

Alle die gesammelten „Gummigegenstände" werden im Gemeindehaus verteilt/unauffällig versteckt. Die Jungscharler bekommen einen Zettel und einen Stift und sollen in einer bestimmten Zeit (ca. 10–15 Min., je nach Anzahl der Gegenstände und Schwierigkeit, die Gegenstände zu finden) so viele Gummigegenstände wie möglich, die sie gesehen haben, aufschreiben.

Wichtig: nur aufschreiben, nicht mitnehmen!

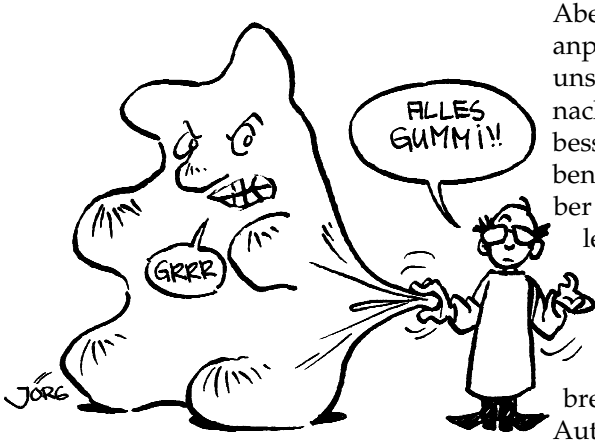
2. Andacht

Es wird zusammengetragen, was man im Einführungsspiel alles gefunden hat.

Frage: Was ist eigentlich Gummi? (Was wissen die Kids?)

Gummi ist eine aus synthetischem oder natürlichem Kautschuk gewonnene elastische Masse. Kautschuk wird als Naturerzeugnis gewonnen, und zwar aus der Milch eines Gummibaumes.

Diesen speziellen Gummibaum, auch Kautschukbaum genannt, gibt es in Indonesien, Malaysia und Thailand. Und diese Gummimasse braucht man dann in allen elastischen Sachen: Ohne Kautschuk im Hosenträger kann man ihn nicht „schnappen" lassen. Ohne Kautschuk im Hosengummi ist dieses schlabbelig und die Hose hält nicht. Ohne Kautschuk in den Gummistiefeln sind diese hart wie holländische Holzschuhe...



Frage: *In welchen der vorher gefundenen Gegenständen ist wohl kein „richtiges" Gummi drin?*

Antwort: Gummibärchen, Kaugummi!

Wieso nennt man sie so? (Was meinen die Jungscharler?) Weil sie elastisch, dehnbar sind (Demonstration an einem Gummibärchen).

Sind Menschen manchmal auch wie Gummibärchen? Zwar nicht wie die Gummibärchenbande aus der gleichnamigen Fernsehserie, aber genauso elastisch und beweglich wie ein Gummibärchen? Wir sind anpassungsfähig: heute gefällt uns Techno, morgen Rap oder andersherum. Übermorgen finden wir vielleicht Sport blöd, obwohl wir gestern noch im Turnen oder Fußballtraining oder sonstwo waren. Wir können uns frei entschließen, welcher Modewelle wir nacheifern. Alle andern finden das jetzt gut, dann können auch wir sagen, daß wir es toll finden.

So hat Gott uns Menschen geschaffen, dich und mich, daß wir selber entscheiden **können**, was wir wollen.

Aber wir **müssen** uns nicht überall anpassen. Manchmal ist es besser für uns, wenn wir hart bleiben, nicht nachgeben. Wißt ihr Beispiele, wo es besser sein könnte, nicht nachzugeben? (Falls nichts kommen sollte, selber Beispiele bringen, wie z.B. Stehlen als Mutprobe o.ä.)

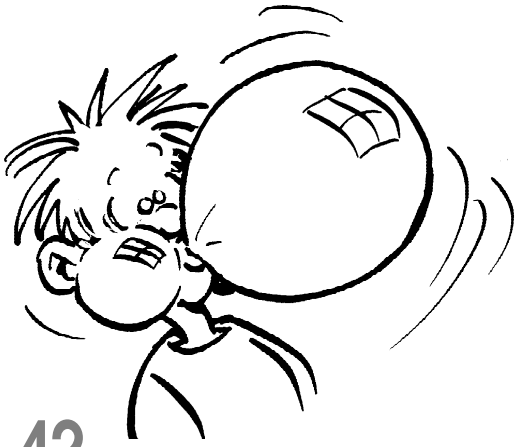
Gummi hat Vor- und auch Nachteile.

Eine Autoreifen schmilzt und geht kaputt, wenn man sehr stark bremst. Sonst aber ist es gut, daß der Autoreifen aus Gummi ist, da kann er in der Kurve etwas nachgeben, die Straßenlage ist besser, man spürt nicht jede Erhebung in der Straße.

Damit wir uns als Christen genau richtig elastisch bewegen, wir also nachgeben, wo es wichtig ist und hart bleiben, wo es sein muß, gibt uns die Bibel Richtlinien. In der Bibel steht, wie Gott will, daß wir leben. Das kann uns helfen, nicht zu zerschmelzen, aber doch voller Lebensfreude beweglich zu sein. (Wenn noch Fragen von den Kids bestehen, sollten diese hier geklärt werden.)

3. Weitere Gummispiele

Aufgelistet sind hier Spiele, die je nach zur Verfügung stehender Zeit, gleichzeitig (als Stationenlauf) oder mit allen Jungscharlern zusammen und dann nacheinander gespielt werden können.



Blaswettbewerb
Wer macht die größte Kaugummiblase?

Becherschießen
Das System ist dasselbe wie beim Büchsenschießen, nur daß man statt Büchsen leere Joghurtbecher aufstellt und zum Abschießen nicht Tennisbälle, sondern Einmachgummis nimmt.

Gummistiefel-Weitkick (im Freien)
Einen möglichst riesigen Gummistiefel anziehen und diesen so weit wie möglich mit dem Fuß wegschleudern.

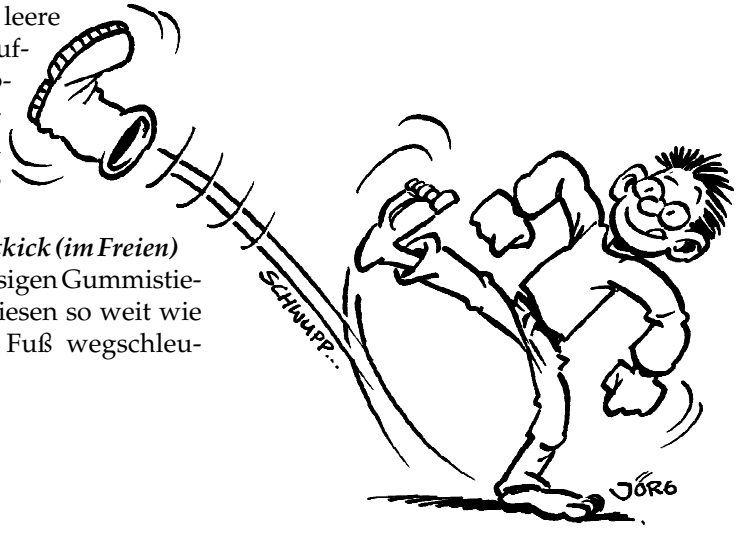
Grimassenziehen
Ein Einmachgummi wird wie ein Stirnband aufgesetzt. Nur mit der Gesichtsmuskulatur, also mit Grimassenziehen, muß man versuchen, das Gummi unterhalb der Nase zu bringen.

Es gibt noch viele Ideen, die sich mit Gummi machen lassenn und seien es nur althergebrachte wie Gummihüpfen, Grampenschießen.

Wichtig für den Abend: es kommt nicht auf das „Ich war der Beste“ an, sondern auf das Miteinander. In einem lustigen Miteinander entwickeln die Jungscharler selbst Ideen, die zumeist die eigenen übertreffen.

Deshalb die Spiele nicht bewerten, sondern am Schluß einem jeden Jungscharler einen „Gummiorden“ verleihen: ein Gummibaumblatt nett gestaltet (golden umrahmt oder je nach Belieben), eine Sicherheitsnadel zum Anstecken.

Daniela Herrmann



SO GEHT'S – WIR BASTELN!

Jetzt im Herbst kann man ein Geländespiel gut damit verbinden, die Materialien für die nächste Jungscharstunde, in der dann gebastelt wird, zu sammeln.

Tannenzapfen

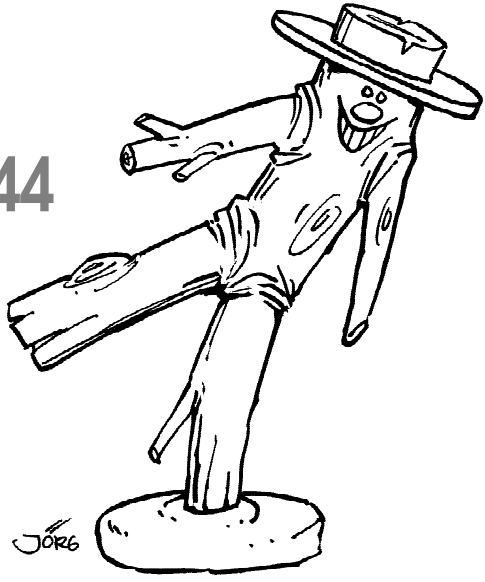
Ein richtig schöner, großer Tannenzapfen wird getrocknet, so daß er schön aufgeht. Oben wird ein Faden als Aufhänger befestigt. Ebenfalls oben werden bunte Stoffbänder befestigt, die dann aber herunterhängen. Perlenketten, Glaskugeln, Moos (am besten Kunstmoos) können zur weiteren Verzierung genommen werden. Dies läßt sich dann sehr schön frei im Raum oder am Fenster aufhängen.

Herbstblätter

Bunte Herbstblätter gibt es in allen Formen und Farben. Sie sollten sorgfältig getrocknet und gepreßt werden. Auf einem großen Zeichenpapier werden die Blätter so angeordnet und aufgeklebt, daß wieder neue Motive entstehen, z.B. ein Krebs, eine Kerze, ein dicker Mann, eine Maus... Blätter eignen sich auch sehr zum Töpfern: Einfach eine 0,5 cm dicke Platte auswellen, das Blatt drauflegen, eindrücken, drumherum schneiden. Schon ist z.B. das Muster eines Ahornblattes eingekerbt.
Dasselbe geht allerdings auch mit (Fimo) Knetmasse, diese hat den Vorteil, daß sie anschließend nicht gebrannt werden muß.

Erlenzäpfchen

Die Zäpfchen der Erle werden getrocknet. Mit einem dünnen Blumendraht wird das erste Zäpfchen in der Mitte umwickelt. Auf den Draht wird dann eine Holzperle aufgereiht. Dann wieder ein Erlenzäpfchen befestigt, dann wieder eine Perle...
Wenn sieben Erlenzäpfchen aufgereiht sind und die letzte Perle dran ist, wird das Ganze zu einem Kreis geschlossen und ein kleiner Aufhänger gebildet. Dieses kleine Kränzchen kommt sehr gut an Türkränzen, Adventsgestecken oder dann am Weihnachtsbaum zur Geltung.

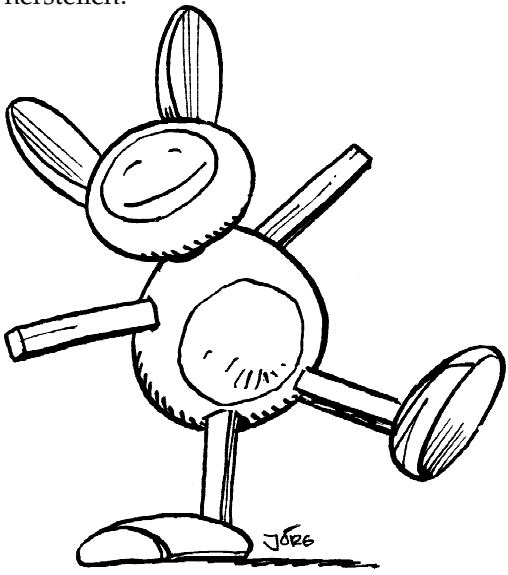


Zweige

Auf dem Boden findet man im Herbst abgebrochene Zweige, Rindenstücke und Äste, die manchmal so eigenartig geformt sind, daß sie mit ein wenig Phantasie und kleinen Veränderungen (Schnitzereien, Farbe ausmalen) plötzlich etwas Besonderes darstellen. Zum Aufstellen eines solchen Kunstwerkes kann man Plastiform benutzen: nach wenigen Stunden wird Plastiform trocken und dabei hart.

Fichten- und Kiefernzapfen

Wie die Abbildung zeigt, lassen sich sehr schnell hübsche Kerzenständer herstellen.



Eicheln und Kastanien

Aus Kastanien und Eicheln kann man einen ganzen Zoo gestalten: mit Beinen und Armen aus Streichhölzern, mit Wollfäden als Haare, mit Papier- oder Stoffstücken als Kleider – so entstehen lustige Menschen, Tiere, u.a.

Steine

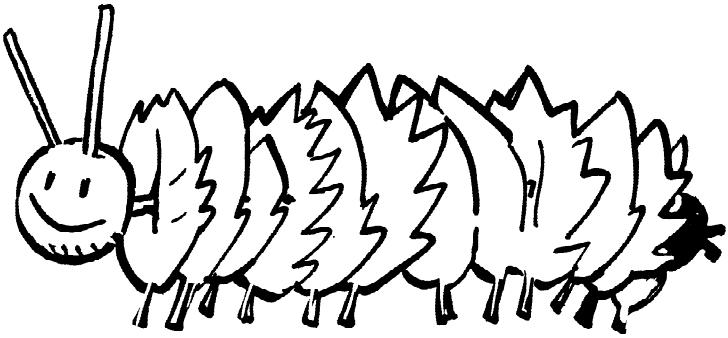
Schöne und originelle Steine werden gewaschen und abgetrocknet. Mit Hilfe von Farbe und Kleb lassen sich tolle Figuren aus Stein basteln. Wenn du sie genau ansiehst, wirst du sehen, daß sie irgendeinem Tier, einem Menschen oder einer Sache ähneln.
Z. B. könnten zwei Vertiefungen in dem Stein zwei Augen darstellen, dann müssen nur noch die Wimpern drumherum gemalt werden.

Oder ein runder Stein könnte ein pausbäckiges Gesicht darstellen. Ein länglicher Stein wird eine Schlange.
Das fertige Werk kann dann noch lackiert und z.B. als Briefbeschwerer verwendet werden.

Daniela Herrmann

Herbstkränze

Kastanienkränze eignen sich als Tür- und Wandkränze oder auch als Kopfschmuck.
Die schönsten Kastanien werden mit einem Hand- oder Vorbohrer durchbohrt. Wer die Möglichkeit hat, kann auch einen Akkuschrauber einsetzen.
Dann braucht man noch gesammelte Federn. Hühner- und Fasanenfedern eignen sich am besten. Sie sollten möglichst kräftig sein, damit man sie am Schaft durchstechen kann. Sonst kann man auch kleinere Federn mit einem dünnen Draht bündeln, der dann auch zum Aufziehen genützt wird.
Kastanien und Federn werden abwechselnd auf kräftigen Draht in entsprechender Länge aufgezogen.
Variante: Hagebutten und/oder Holzperlen lassen sich auch gut dazwischen aufziehen.



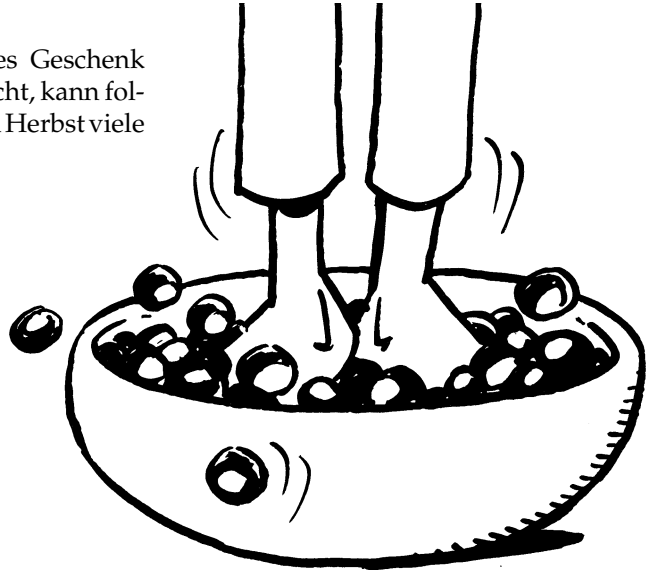
Blätterraupe

Für eine Blätterraupe erhält jedes Jungscharkind einen Wollfaden, bei dem am Ende eine Hohlkugel festgeknotet ist. Am anderen Ende eine dikke Nadel festbinden – und los geht's. Sämtliche auffindbare Blätter werden willkürlich aufgezogen.
Wer einen Türkranz machen möchte, nimmt anstelle des Wollfadens Draht. Eine ganz lange Blätterraupe kann über der Tür gut aufgehängt werden.

Birgit Schaaf

Massage-Korb

Wer mal ein besonderes Geschenk für strapazierte Füße sucht, kann folgendes ausprobieren: im Herbst viele Kastanien sammeln.



Kastanien waschen, unter mehrmaligem Wenden an der Luft oder in einem beheizten Raum gut trocknen (sonst schimmeln sie). Dann die Kastanien in einen Korb oder ein entsprechendes Gefäß geben. Wenn man jetzt im Sitzen die Füße hineinstellt (am besten ohne Socken), wirkt es wie eine entspannende und neu belebende Fußmassage.
Tip: Weihnachtsgeschenk für Mütter und Großmütter.

JETZT GEHT'S LOS!

Die Jungschar lädt ein

Jungschar ist das kindgerechte Freizeitangebot schlechthin. Oder welche Jugendorganisation bietet ein derart abwechslungsreiches, ganzheitliches und persönlichkeitsförderndes Programm wie wir?

Schade eigentlich, daß es noch Kinder im Jungscharalter gibt, die nicht wissen, daß es in ihrem Ort eine Jungschargruppe für sie gibt. Andere wissen nicht, was dort gemacht wird. Zahlreiche Mitarbeiter beklagen sogar einen deutlichen Schwund an Gruppenteilnehmern. Dabei gehen wir doch davon aus, daß es für ein Kind gut oder wohltuend ist, zu einer Jungschargruppe zu gehören (oder?). Wenn das so ist, sollten wir uns überlegen, wie wir Werbung für unsere Jungschar machen können, also wie wir es anstellen, daß Kinder (und Eltern) erfahren, daß es die Jungschar gibt, wie sie dort hinkommen und was dort geboten wird.

In einer Zeit, in der viele Organisationen um die weniger werdenden Kinder mit immer aufwendigeren Mitteln werben, müssen wir, um mit unserer **Jungscharwerbung** erfolgreich zu sein, **ideenreich und planvoll** vorgehen. Wenn wir Kinder auf uns aufmerksam machen wollen, müssen wir uns zunächst überlegen, wo und wie wir sie erreichen können.

- **Wo** halten sie sich bevorzugt auf? Zu Hause, in der Schule, auf öffentlichen Plätzen, im Schwimmbad. Das ist von Ort zu Ort etwas verschieden.
- **Wie** können wir Kinder am besten erreichen? Was machen sie gern? Wofür haben sie in einer reizüberfluteten Welt noch Aufmerksamkeit und Interesse?

Hier einige Ideen zu Orten und Möglichkeiten, Kinder anzusprechen:

1. Jungschar

1.1 Fürbitte für Kinder, die noch nicht in die Jungschar kommen (allein, im Mitarbeiterteam und in der Jungschargruppe).

1.2 Jungscharler bringen Freunde/Klassenkameraden mit.
Eine gute Jungschar (Atmosphäre, Programm) ist die beste Werbung.

1.3 Jungscharler gestalten und verteilen Handzettel und Einladungsbriefe. Jungscharler holen neu geworbene Kinder zu Hause ab.

1.4 Einladungsaktion.
Wer die meisten neuen Jungscharler wirbt/mitbringt, bekommt ein kleines Geschenk.

1.5 Jungscharler gestalten Gottesdienste, Gemeindefeste... mit.

1.6 Schnupper-Freizeit
für Interessenten an der Jungschar.

1.7 Radio-Wunschkonzert.
Programm von der Jungschar zusammengestellt. Ein Mitarbeiter und ein paar Jungscharler sind „live“ beim Sender.

2. Öffentlichkeit

2.1 Werbemittel: Aufkleber, T-Shirts...
(Jungscharlädle, Freizeit- und Fahrtenbedarf, Materialstelle CVJM-Westbund...)

2.2 Werbeplakate
Fertig gedruckte oder selbstgestaltete Plakate, von Jungscharlern hergestellt und verteilt in Geschäften, Kirche, Gemeindehaus, Schule, Schaukasten oder Sandwichman in Fußgängerzone.

2.3 Selbstdarstellung von Jungschargruppen:
Bekanntmachen von Gruppenterminen, Berichte von Aktionen/Freizeiten in Mitteilungsblatt, Zeitung (Bilder), Gemeindebrief, Schaukasten, Gemeindehaus, Gottesdienst (Abkündigungen).

2.4 Radio
„Unser Verein“ o.ä. Sendungen in Regionalsendern, Wunschkonzertsendungen (s.o.)

3. Schule

3.1 Religionsunterricht
Von Jungscharmitarbeitern mitgestaltet (Bibelgeschichten, biblische Personen live, Singen mit Gitarre, usw.).

3.2 Spielaktion auf dem Schulhof, z.B. in der großen Pause

3.3 Plakatwerbung

3.4 Jungscharler bringen Klassenkameraden mit in die Jungschar.
3.5 Kuchenverkauf in der großen Pause

4. Kirche/Gemeinde

4.1 Gottesdienste und Gemeindefeste
mitgestaltet von Jungschargruppen
4.2 Gruppenvorstellungen, Berichte
z.B. im Gemeindebrief
4.3 Jungschar-Programm in der Kirche auflegen
4.4 Plakate an den Kirchentüren
4.5 Abkündigungen von Gruppenterminen, Aktionen, Freizeiten
4.6 Vorstellen der Jungscharmitarbeiter (evtl. Einsegnung) im Gottesdienst
4.7 Gebetskärtchen: Gemeinde betet für Jungschar/-mitarbeiter

5. Sonstige Möglichkeiten

5.1 Kleine Geschwister von Jungscharlern ansprechen
Familiennachmittag, kleine Geschwister einmal mit in die Jungschar bringen, Besuchstag bei Freizeiten
5.2 Offene Jungschararbeit
Aktionen/Angebote für Kids im Jungscharalter, verbunden mit Einladung in die Jungschar
5.3 Nachbarschaftshilfe (wenn's im Nachbarort keine Jungschar gibt) Kinder abholen und nach der Jungschar zurückbringen.

Haben wir uns auf bestimmte Orte und Methoden der Werbung geeinigt, wird in die Hände gespuckt:
Wie gehen wir planerisch von ersten Überlegungen bis zur ersten Jungscharstunde mit den „Neuen" vor, was brauchen wir für unsere Werbeaktionen, woher bekommen wir dies, wer kann uns (z.B. auch finanziell) unterstützen, wo müssen wir nachfragen / Genehmigungen einholen, wann soll ggf. ein konkreter Start in der Gruppe für die Neuen stattfinden?

Walter Hieber

Beispiel

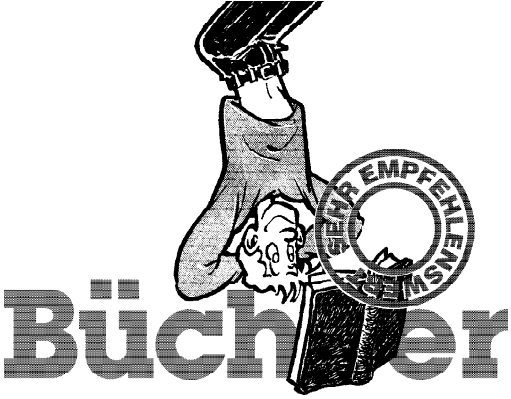
1. Wen wollen wir ansprechen/einladen?
(z.B.: Jungen, Mädchen, Alter, evangelisch oder..., Grundschüler oder..., in einem bestimmten Ortsteil wohnend...
Evangelische Kinder von 8–10 J. aus Oberspielheim

2. Wo erreichen wir diese Zielgruppe?
(z.B. Schulhof, Religionsunterricht, zu Hause, Bolzplatz, Kinderkirche...)
Grundschule Oberspielheim

3. Welche Methoden/Mittel/Möglichkeiten setzen wir ein?
(Plakate, Pausenaktion, persönliche Einladung)
Plakate, Mitgestaltung des Religionsunterrichts, Kuchenverkauf in der großen Pause

4. Was tun wir konkret?
(Adressen besorgen, Schulleiter fragen, Plakate malen, Briefe verteilen...)

	(bis) wann	was	wer	Anmerkungen
1	3.11.95	Gespräche mit Religionslehrern betr. Interesse an Mitgestaltung	Karl Heinz, Claudia	
2	10.11.95	Genehmigung beim Schulleiter für Plakate und Pausenaktion	Karl Heinz	
3	14.11.95	Plakate gestalten und aufhängen	JS "Räuber" Jens, Uwe	
4	25.11.95	Religionsunterricht mit Lehrern vorbereiten	Karl Heinz, Claudia	
5	25.11.95	Jungschar-Start-Fest vorbereiten	Moni, Jens	Ideen an Moni + Jens
6	30.11.95	Kuchen backen	JS "Ententeich" Claudia, Moni	Eltern Zutaten spenden lassen
7	1.12.95	Religionsunterricht Kl.3 + Einladung zum Start-Fest	Karl Heinz, Claudia	
		Kuchenverkauf	Moni, JSler der Grundschule	
8	2.12.95	Religionsunterricht Kl.4 + Einladung zum Start-Fest	dto.	
		Kuchenverkauf	dto.	
9	5.12.95	Start-Fest, Jungschar	Moni, Jens	
10	5.12.95	Nachbesprechung	alle MA	Tisch bestellen



Bodo Riedel
Dreimal darfst du raten
Oncken-Verlag DM 19,80
So macht Raten Spaß. In kurzen Biographien werden hier 200 verschiedene Menschen, vorgestellt. Missionare und Märtyrer, Dichter und Diener, Könige und Kämpfer, Reformer und Richter, Propheten und Professoren, Entdecker und Evangelisten. Keiner gleicht dem anderen. Aber alle haben eines gemeinsam: Jeder hatte eine Begegnung mit Gott, die in seinem Leben Spuren hinterlassen hat. Ein wertvolles Arbeitsbuch für viele spannende Quizeinlagen im Gruppenprogramm. Natürlich könnte so ein Bibelquiz auch Mitarbeiterkreise, Freizeiten, Geburtstagsfeiern, Gottesdienste... bereichern. Übrigens – manche Biographien lassen sich hervorragend vorspielen. Sehr empfehlenswert.

aus der Reihe: aktiv & kreativ

Ch. Krähling/B. Bodenstab
Tolle Spielideen
für Straßen-, Hof- und Gartenfeste
Zebold-Verlag DM 14,95
Die Reihe aktiv & kreativ will Kinder und Erwachsene anregen, selber aktiv und kreativ zu werden. Der Band Spielideen bietet eine große Auswahl bewährter Spielstationen für Spiel, Sport, Rätsel und Denksport. Das Buch ist eine wertvolle Fundgrube für Straßenfest, Kindergeburtstag, Gartenparty, Jungschartage, Schulfeste....
Vorschläge für Spielstraßen zu bestimmten Thema runden den Inhalt ab.

P.Donnet/B. Fauser
Sportspiele
für groß und klein
Zebold-Verlag DM 14,95

B. Bodenstab
Stadt- und Geländespiele
Zebold-Verlag DM 14,95

Daniel Kallauch
***Hurra für Jesus* 3**
cap-music!
Projektion J-Verlag
Los, komm, steh auf. So heißt der Titel der neuen CD von Daniel Kallauch. Und da geht wirklich die Post ab. Eine Fülle neuer Lieder, bei denen es einfach Spaß macht, mitzusingen, zu klatschen, zu tanzen. Heiße Rhythmen und leise Töne laden ein, mit Herzen Mund und Händen fröhlich Gott zu loben.

MC	DM 19,30
CD	DM 29.80
Liederheft	DM 14.–
MC + Lieder	30,80
CD + Lieder	38,80

Bestellungen an:

buch &musik
Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH

Haeberlinstr. 1–3
70563 Stuttgart-Vaihingen
Telefon 0711/9781-410
Telefax 0711/9781-413

E 6481 F

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

Das besondere Angebot
Himmel-Hop
Music-Cassette von und mit Theo & Felix
DM 10.– (+Porto)
Die erste Produktion von den beiden Stuttgartern Theo Eißler und Felix Neun. Himmelhop – zum Mitsingen, Nachrappen und Staunen über den Vater im Himmel.
Das ist drauf: 10 Songs – vom poppigen Ohrwurm bis zum hitverdächtigen Rap: ***Der verlorene Sohn****, ***Jesus find ich voll o.k.***, ***Gott will Kids*** u.a.

* 1. Preis beim Jugendwettbewerb „Bibel-kreativ" der Stiftung Bibel und Kultur
Zum Selberhören, Verschenken, als Dankeschön für Mitarbeiter, Preis beim Jungschar-Quiz, für Andachten und.....Prädikat: einfach himmlisch.Lieferbar ab Ende Juli

buch &musik
Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH

Haeberlinstr. 1–3; 70563 Stuttgart-Vaihingen;
Telefon 0711/9781-410; Fax -413

Ab einfachsten geht es, wenn Du DM 10.– (Schein) + DM 3.– in Briefmarken schickst, ein Scheck über DM 13.– geht natürlich auch.

»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, Haeberlinstr. 1–3, 70563 Stuttgart, Tel. 0711/9781–0*
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: *Haeberlinstr. 1–3, 70563 Stuttgart, 0711/9781–0*
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. 07132/959–100*
Abbestellungen: *6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes*
Illustrationen: *Jörg Peter, Witten*
Layout: *DTP-Service Marcel Luft, Pliezhausen*
Druck: *Omnitypie, Stuttgart*