



APRIL

JUNI

1997

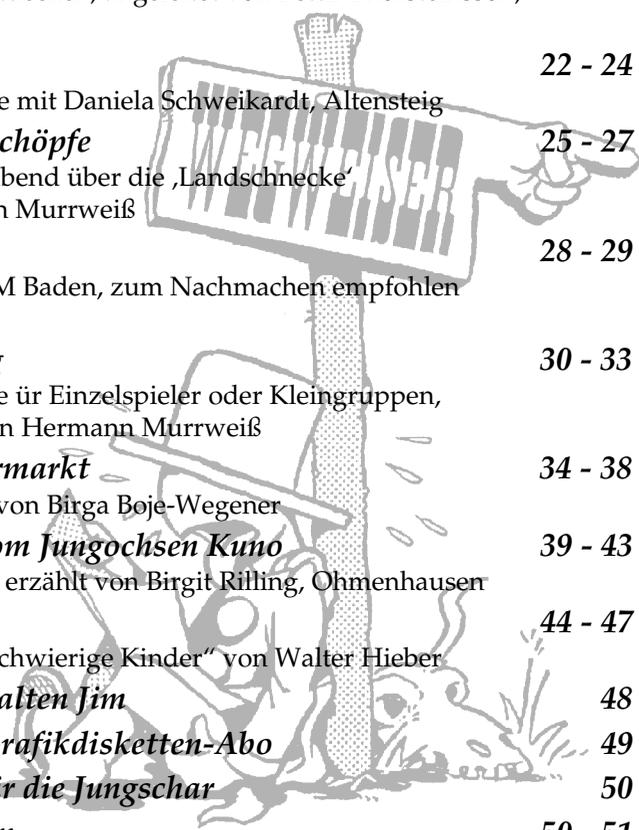
2
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



Wo drückt der Schuh?	4 – 5
Spannende Spiele rund um's Schuhwerk von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
Jungschar und Werbeslogans	6 – 7
Originelle Tips für Andachtsreihen von Rainer Schnebel, Haslach	
Bibel in the City	8 – 11
Bibel auf Straßen und Plätzen, angeleitet von Walter Hieber, Haubersbronn	
Bibel-Training	12 – 15
Fitneß-Parcour durchs Buch der Bücher von Anne und Peter Rostan, Ohmden	
Streetball und Co	16 – 18
Trendsportarten in der Jungschar, gespielt von Walter Hieber	
Kirchenrallye	19 – 21
Alte Gebäude neu entdecken, angeleitet von Pétur Thorsteinsson, Vaihingen	
Ecken entdecken	22 - 24
Auf Entdeckungsreise mit Daniela Schweikardt, Altensteig	
Gottes kleine Geschöpfe	25 - 27
Ein Spiel- und Info-Abend über die ‚Landschnecke‘ erprobt von Hermann Murrweiß	
Pfundsache 100	28 - 29
Eine Aktion des CVJM Baden, zum Nachmachen empfohlen von Rainer Schnebel	
Rekordverdächtig	30 - 33
Zwei Gruppenabende für Einzelspieler oder Kleingruppen, zusammengestellt von Hermann Murrweiß	
Kunsthandwerkermarkt	34 - 38
Eine gelungene Idee von Birga Boje-Wegener	
Die Geschichte vom Jungochsen Kuno	39 - 43
Matthäus 11,28 – neu erzählt von Birgit Rilling, Ohmenhausen	
Pannenhilfe	44 - 47
Hilfreiche Tips für „schwierige Kinder“ von Walter Hieber	
Der Besucher des alten Jim	48
Jungscharleiter-Grafikdisketten-Abo	49
Neue Aufkleber für die Jungschar	50
Buchempfehlungen	50 - 51

2



Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Just do it!

Beruflich war alles o.k. Die neue Arbeit machte Spaß. Hochzeit, Umzug, Einleben am neuen Ort, neue Kontakte, alles war gut gelaufen. Aber irgend etwas fehlt mir. So erzählte eine erfolgreiche Frau. Und dann kam der entscheidende Satz: „Ich glaube, ich muß einfach wieder Jungschar machen! Es tut gut, mit Kindern Zeit aktiv zu gestalten.“

Da ist ein Freund aus früheren Tagen am Telefon. Beruflich erfolgreich, aktiv in der Gemeinde, mittlerweile eigene Kinder, die jetzt auch schon größer geworden sind.

„Wir haben bei uns eine neue Jungschar angefangen. Mehrere Erwachsene mit Kindern im Jungscharalter machen mit. Auch unsere Pfarrerin ist dabei. Wir sind ein tolles Team. Mit unseren eigenen Kindern haben wir schon 12 in der Gruppe. Jungschar macht einfach Spaß – und tut mir persönlich gut, um aus all den sonstigen Aufgaben mal herauszukommen.“

Ermutigende Beispiele regen an, selber darüber nachzudenken, was man persönlich von der Jungschar hat – eigentlich ganz schön viel. Grund genug, dankbar Bilanz zu ziehen.

Daraus wächst Mut, andere zur Mitarbeit einzuladen. Weil Jungschar auch ihnen gut tut!

Gibt es in Deiner Nachbarschaft Menschen, die Du für die Jungschar begeistern könntest? Just do it!

Raus aus dem Haus

Unser Leben ist sehr häuslich geworden. Jetzt im Frühling heißt es neu: Raus geht's!

Auf Straßen und Plätzen, in Feld und Wald geht's ab. Schöpfung entdecken, Freiräume gestalten, Action, Abenteuer – Erleben pur. Neues ausprobieren, Mut zum Ungewohnten, auch ein bißchen Risiko und heraus aus den gewohnten Sicherheiten sind angesagt.

Übrigens – das könnte auch für die Gestaltung von Bibelgeschichten gelten. Anregende Ideen hat es in diesem Heft. Tragt doch einfach mit Euren Jungscharen die Botschaft der Bibel, das helle und wegweisende Gotteswort (Ps. 119, 105) auf Straßen und Plätze, mitten auf die Märkte unserer Zeit. So werdet ihr zu Menschen, die das Wort Gottes nicht nur hören, sondern auch tun.

Das hat Bestand, nachzulesen in Matth. 7, 24-27. Just do it!

Mit herzlichen Grüßen und Segenswünschen vom Redaktionsteam
Euer



Rainer Rudolph

WO DRÜCKT DER SCHUH?

Ein Spielabend zur dpa-Meldung „Hammerzehen durch falsches Schuhwerk: Neue Operationsweisen in Hannover entwickelt.“

Info aus der dpa-Meldung:

- Fast jeder 20. Deutsche leidet unter Hammerzehen
- Viele tragen zu enge oder falsch geschnittene Schuhe; es entstehen Knochengewebeveränderungen, Druckstellen, Entzündungen, Fußverkrümmungen, Fußschmerzen...
- Nur Sportschuhhersteller kümmern sich bisher um die Gesundheit der Füße; alle restlichen Schuhe sind nur der Mode unterworfen
- Orthopäden der Med. Hochschule Hannover haben neue Operationsmethoden gefunden, um bei verkrümmten Füßen die Normalform wiederherzustellen

Andachtsvorschläge:

Markus 1, 7+8: Johannes der Täufer. Vergleich seiner Person mit Jesu!

Ruth 4, 7+8: Alter israelischer Brauch mit dem Schuh



Ich weinte, weil ich keine Schuhe hatte, bis ich einen sah, der keine Füße hatte. (Dorothy Wilson)

Spielvorschläge:

Schuhwette (anfangs als Einstieg!)

Der Spielleiter sucht sich ein paar Freiwillige und sagt zu diesen: „Ich wette, daß ihr euch nicht allein die Schuhe ausziehen könnt!“

Wenn die Spieler das Gegenteil bewiesen haben, zieht der Mitarbeiter ebenfalls seine Schuhe aus und den Freiwilligen geht ein Licht auf.



Schuhe besorgen

Wer bringt innerhalb einer bestimmten Zeit den kleinsten, größten und schwersten Schuh mit?

(Dieses Spiel kann auch beim Vorabend als Wochenaufgabe mitgegeben werden; dann bringt jeder Teilnehmer zur nächsten Stunde die drei Schuhe mit und gibt sie am Anfang zur Wertung ab.)



Schuhrennen

Der Spieler bekommt Stöckelschuhe an und muß eine vorgegebene Strecke auf Zeit ablaufen (auch als Staffel durchführbar).

Schuhe erraten

Jeder Teilnehmer gibt seinen rechten Schuh ab. Der Mitarbeiter sitzt hinter einer Papierwand und zeigt den Mitspielern nacheinander die Schuhe oder auch nur Teile davon. Die Mitspieler müssen dann erraten, wem der betreffende Schuh gehört (ausgenommen der Schuhbesitzer).

Pro erratenem Schuh gibt es einen Punkt. Wer hat am Ende die meisten Punkte?

Sommerschlußverkauf

Alle Spieler ziehen sich die Schuhe aus. Diese werden in der Raummitte abgelegt, gut durchgemischt und dann wieder angezogen. Wer ist zuerst mit angezogenen Schuhen auf seinem Platz?

Schuhplakat erstellen

Auf einem Tisch liegen diverse Kataloge, Schuhprospekte, Zeitungen... Jede Gruppe bzw. jeder Spieler hat ein DIN A 3-Blatt, auf welches er nachfolgende Schuhe aufkleben muß. Die Zeitvorgabe dafür ca. 10 min! Jeder Spieler benötigt einen Klebestift und eine Schere!

Halbschuh, Herren- und Damenhalschuh, Kickstiefel, Skistiefel, Ballettschuh.

Pro aufgeklebtem Schuh gibt es zwei Punkte.

Weitere Spiele

Schuhe nennen (Schuh als Plumpsack!), Blindes Huhn (aus 1000 Jugendspiele Nr. 1048); Eulenspiegel (aus 1000 Jugendspiele Nr. 1049); Verschieben (aus 1000 Jugendspiele Nr. 1025); Stühle beschuhen; Turnschuhzielwerfen; Schuh mit den Füßen weitergeben bzw. eine bestimmte Strecke transportieren...

Zu Beginn des Abends kann aus dem „Buch der Rekorde“ bzw. „Die junge Schar“ einiges vorgelesen werden (Rekorde vorstellen!).

Selbstverständlich können auch nur einzelnen Disziplinen ausgewählt werden. Der Abend eignet sich für drinnen und draußen. Gut ist es, so viele Disziplinen zu haben, wie es Teilnehmer sind. Jeder Teilnehmer bekommt einen Laufzettel.

Herrmann Murrweiß



6

JUNGSCHAR UND WERBESLOGANS

Werbeslogans, mit denen die Jungscharkinder tagtäglich leben, eignen sich auch dazu, den Kindern die Botschaft der Bibel näher zu bringen. Hier ein Andachtsentwurf mit Gestaltungsvorschlägen für eine Jungschar Stunde.

Dieser Entwurf soll anregen, über Werbeslogans eine ganze Andachtsreihe mit passenden Programmen zu machen.

Gestaltungsvorschlag

Eine Jungscharstunde zu einem Werbeslogan durchführen, danach eine Woche lang einen Wettbewerb unter den Jungscharlern anregen, z.B.:

Macht Werbeslogans für unsere Jungschar und für Jesus. Die besten werden in der nächsten Jungscharstunde prämiert.

Jungscharstunde zu dem Werbeslogan: „Wir führen Gutes im Schilde“

1. Mit den Jungscharlern sammeln: Wo kommen überall Schilder vor?

Autoschilder, Türschilder, Verkehrschilder, Ritterschilder, Schildbürger, Schildkröten...

Damit machen wir jetzt ein Schilderspiel, die Schildergeschichte. Ein Jungscharler steht in der Mitte und erzählt eine Phantasiegeschichte. Immer wenn das Wort Schild auf-

taucht, müssen alle aufstehen und die Plätze tauschen. Da ein Stuhl fehlt, bleibt immer einer übrig, der die Geschichte weiter erzählen muß.

2. Andachtselemente

Methode: Gespräch mit den Kindern

- Werbeslogans erfragen, Kinder kennen bestimmt welche, die dann auf ein Plakat geschrieben werden.
- „Wir führen Gutes im Schilde“ – darüber wollen wir nun mit den Kindern reden.
- Es gibt verschiedene Schilder mit verschiedenen Funktionen.
- Sie dienen als Aushängeschilder, Erkennungszeichen, Schutzwanne, Abschirmschild.
- Wenn auf einem Schild etwas steht, zeigt es uns etwas, weist auf etwas hin: Hier wohnt... Das ist... Dieses gehört.... Oder es warnt uns: Vorsicht Zebrastreifen, Achtung Ausfahrt! Vorsicht bissiger Hund!
- Was heißt aber: „Etwas im Schilde führen“
Verborgenes, verdeckt, etwas im Sinn haben
- An dem draußen soll man erkennen, was drinnen unsere Überzeugung ist.

Die Bierwerbung sagt: „Wir führen Gutes im Schilde“. Sie will damit sagen, wir haben die besten Absichten. Uns kann man trauen. Wer etwas Gutes im Schilde führt, ist vertrauenswürdig.

Dieser Slogan könnte auch für die Jungschar und uns Christen stehen. Denn was wir im Schilde führen, hat mit Jesus zu tun.

Was führen wir im Schilde, und was steht auf unserem Schild?

Das Gute, das wir im Schilde führen, ist unser Glaube und die Liebe Gottes. Auf dem Schild steht das Kreuz, an dem man uns erkennt.

Wie setzen wir es um, Gutes im Schilde zu führen?

Was bedeutet es für uns, das Kreuz auf dem Schild zu haben?

An dem Kreuz auf dem Schild kann man uns erkennen, aber das Kreuz auf dem Schild stimmt nur dann, wenn das, was wir im Schilde führen, Jesus entspricht. Hier sind wir aufgefordert, Jesu Botschaft umzusetzen. Denn mit dem was wir im Schilde führen, wird man unseren Glauben abnehmen, oder eben auch nicht.

3. Nun gestalten wir ein **Jungscharschild**, entweder alle zusammen oder in kleinen Gruppen. Aus buntem Papier oder Stiften, aus Karton oder Holz je nachdem.

4. **Wettbewerb** anregen: Erfindet Werbeslogans für unsere Jungschar!

Rainer Schnebel

7





BIBEL IN THE CITY

8

Biblisches Erlebnisprogramm auf Straßen und Plätzen

Idee

Bei zahlreichen Planungen für die Ausgestaltung von Bibelgeschichten auf Zeltlagern, Freizeiten und zu anderen Anlässen, ergab sich bei uns im Mitarbeiter-team häufig der Wunsch, die Bibelgeschichten möglichst an originalgetreuen Schauplätzen nachzuspielen. Ausgangspunkt war meistens der Versuch, uns im Kopf ein Bild von einer bestimmten Szene zu machen. Dabei entstanden automatisch auch Vorstellungen über das Hintergrundbild, die Umgebung. Dies führte nicht selten dazu, daß wir über die äußeren Bedingungen einen viel besseren Zugang zu den Personen und der Handlung bekamen.

Wenn dies für uns hilfreich war, würde es den Kindern sicher auch zum Verständnis einer Geschichte verhelfen, wenn wir diese am „Originalschauplatz“ in Szene setzen würden. Infolgedessen war der nächste Schritt, zu überlegen, welcher Ort in der Nähe diesem Originalschauplatz am ähnlichsten käme. Die Umsetzung sah dann beispielsweise so aus:

Der barmherzige Samariter

Für die Gestaltung eines Gottesdienstes wollten wir mit den Kindern ein Video mit der Samariter-Geschichte drehen. Wir kamen bald darauf, daß

die trostlose Einöde mit dem gefährlichen Weg mit Felsen, Höhlen, Unterschlupfen für die Räuber, für das Verständnis der Lage des Überfallenen mitentscheidend war. Ein teilweise stillgelegter Steinbruch in der Nähe, der teilweise schon wieder bewachsen war, schien uns ideal. So fragten wir den Besitzer und bekamen die Erlaubnis, an einem Sonntagnachmittag zu drehen. Die richtigen Bildausschnitte und Blickwinkel ließen die Gottesdienstbesucher staunen und rätseln, wo der Film wohl aufgenommen worden war (Jugoslawien, wo die Winnetou-Filme gedreht wurden?).

Viele Begebenheiten, die in der Bibel erzählt werden, spielen in Dörfern oder Städten. Dort ist das Leben, sind Menschen, da ist was los. Warum also nicht auch unsere Geschichten mitten in der lauten City oder unter den gestrengen Augen der Bewohner von kleinen Nestern verlagern. Wie Stadtkulisse, neugierige Bürger, Kinder auf der Straße unser biblisches Erlebnisprogramm beeinflussen und bereichern können, zeigen folgende Beispiele:

Die zehn Aussätzigen

Man stelle sich vor, zehn Schwerkranke sind im Ort unterwegs. Sie haben gehört, daß Jesus in der Nähe ist und hoffen auf Heilung. Deshalb laufen die blindlings, nur das eine Ziel im Auge, Jesus zu finden, durch die Straßen. Es besteht höchste Ansteckungsgefahr. Klar, die müssen schnellstmöglich an den Punkt gebracht werden (aber ohne

Berührung), an dem Jesus ist, eine Aufgabe, maßgeschneidert für die Jungschar. Die (echten) Passanten staunen nicht schlecht über die zerlumpten, in Säcke gekleideten, mit Verbänden und Wunden übersäten Gestalten, die da suchend durch die Straßen irren. Vor allem, als der eine Aussätzige in der Bank erscheint und einer im Getränkemarkt ... Auch die Stelle, an der Jesus auf die Aussätzigen wartet, sie heilt, die Stelle zu der nur ein Geheilter dankbar zurückkehrt, ist schon von Schaulustigen umringt: Kinder und Erwachsenen sind neugierig auf den Ausgang dieses Chaos. Aha ! Zeltlager ! Jesus ! ...

Jerusalem Mauerbau unter Nehemia

Schwäbisch Hall – die Stadt der Freilichtspiele – eine bewährte Stätte in Sachen Theater – wie wär’s mit Nehemias Mauerbau à la Jungschar? Aber sie muß schon was hermachen, die Mauer. Mit großen Kartons, das müßte gehen ... aber wenn schon, dann ganz oben auf der großen Freitreppe, weithin sichtbar. – Gesagt, getan – im Verlauf des Vormittags entsteht eine riesige Mauer, an der sich mancher Kampf zwischen Nehemias Leuten und den Gegnern des Mauerbaus abspielt – live – klar, und in voller Verkleidung. Einige Besucher aus USA finden die hier schwer schuftenden Kinder „lovely“, andere vermuten eine Probe zu den Freilichtspielen, Videokameras werden in Position gebracht.

Besuch bei Petrus im Knast

Abenteuer Gemeinde – Apostelgeschichte – Petrus sitzt im Gefängnis, wurde er doch abends zuvor von echten Polizisten mit Blaulicht und Martinshorn abgeholt. Die (Zeltlager-)Gemeinde ist sich einig: geteiltes Leid ist halbes Leid – wir besuchen Petrus im Gefängnis. Hatten doch die Mitarbeiter einige Zeit vorher den Gefängnisgeistlichen wiederum von Schwäbisch Hall kennengelernt – so kommt man am nächsten Morgen mit 50 Kids an der Gefängnisporte an – der Beamte schließt Petrus' Zelle auf, um seine Besucher zu ihm zu lassen – aber was ist das ? Jeder Jungcharler überzeugt sich persönlich durch einen Blick in die enge Zelle – Petrus ist weg ! Unerklärlich – Auflösung nachzulesen in Apg 12.

Interessant ist es auch immer wieder, biblische Inhalte in Spiele zu verpacken. Auch hierfür sind auf Straßen, Gassen und Plätzen unerschöpfliche Gestaltungsmöglichkeiten geboten:

Zehn Aussätzig

Die oben schon erzählte Geschichte: Zehn Aussätzig sind in der Stadt. Höchste Gefahr – der Gesundheitsinspektor richtet eine Sanitätsstation im Ort ein: mitten auf einer Verkehrinsel, im verkehrsberuhigten Bereich: Rot-weißes Absperrband, Warnschilder, eine komplette Krankenstation, ein Ärzteteam mit OP-Kleidung, Mundschutz usw... Hierher werden „gefangene“ Aussätzig gebracht, aber auch Bürger, die nicht aufgepaßt haben und angesteckt wurden,

sie werden verarztet, registriert, weggeschickt ... ein hektisches Treiben, das Schaulustige anlockt, Vorhänge in den angrenzenden Häusern bewegen sich, Dorfkinder helfen bei der Aussätzigensuche, zeigen Schleichweg usw., bis am Ende alle zehn Aussätzig im abgeschränkten Bereich sind, dann kommt Jesus ... (Rest siehe oben). Der halbe Ort hat's mitgekriegt

...

Erntehelfer gesucht Josef/Ägypten

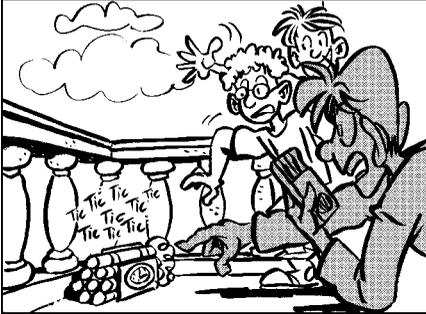
Was macht wohl der kluge Wesir, um die Ernte der sieben fetten Jahre in die Speicher zu bekommen ? Klar – Erntehelfer gesucht. Werber (Jungcharler) suchen Arbeiter (Mitarbeiter). Jeder wird gebraucht: der Mantafahrer, der an eine Autotür vom Schrottplatz gelehnt auf dem Parkplatz zwischen den anderen Autos steht, der Zimmermann, der sich in Originalkleidung auf ein Baugerüst verdrückt hat, der Penner, der bei den stadtdansässigen „Brüdern“ in der Fußgängerzone sitzt, der Müllmann, der mit Tonne, Besen und Schaufel seine Runden dreht ... und plötzlich rennen sie davon, von einer Meute Kinder verfolgt, der Müllmann flüchtet mit dem Taxi, der Punker auf hinten auf einem zufällig vorbeikommenden. Staunen, staunen, staunen.

Attentat auf David

Saul hat sich einiges einfallen lassen, um David aus dem Weg zu räumen. Ein Bombenattentat bei einem öffentlichen Auftritt Davids wird geplant. Die Jungchar-Agenten haben's mitbekommen.. Kollegen, in der ganzen

Stadt verteilt, z.T. hinter der „Prawda“ im Straßencafé, oder mitten im Fluß tauchend – helfen – Ein Fax, das in einem städtischen Amt eintrifft, verrät kurz vor der Explosion das Versteck der Bombe auf dem Balkon des Rathauses – Rathaus wird gestürmt – Bürgermeister zeigt den Weg zum Balkon – Rathausumgebung wird abgeriegelt – Bombe gefunden und gerade noch rechtzeitig entschärft.

Das ganze Tohuwabohu rund ums Rathaus haben natürlich hunderte von Leuten mitbekommen, es war ja



Markt. Außerdem eine wichtige Erfahrung für die Jungcharler: Bürgermeister, Touristikbüro, Notariat ... alle spielen mit. Also – auch Beamte, Ämter, Verwaltungen bestehen aus – manchmal ganz netten – Menschen.

Unterschriften für Paulus

Seid Ihr schon mal im Straßencafé, auf dem Markt, in der Bäckerei ... aufgefordert worden, für die Freilassung von Paulus aus dem Gefängnis zu unterschreiben? Die Bürger und Besucher des Schauplatzes eines anderen Spiels schon. Jetzt wollen sie von den Jungcharlern natürlich wissen, warum, wer Paulus ist, woher die Kinder kommen usw. Die Kids

wissen einiges, was sie den „Bibelkundigen“ erzählen können, der Rest wird erfunden. So müssen die Kinder auf fremde Menschen zugehen, die Erwachsenen erfahren vielleicht ganz unverhofft ein Stück Bibel – ohne in die Kirche zu gehen .

Fazit

Biblische Erlebnisprogramme in Städten und Dörfern, auf Straßen und Plätzen begeistern die Jungcharkinder immer wieder. Sie genießen es, im Mittelpunkt des Interesses der Passanten zu stehen, sie bewundern den Mut der Mitarbeiter, mitten in der City den Requisitenkoffer auszupacken und biblische Geschichten aufs Pflaster zu legen. Geschichten werden lebendig und begreifbar durch „echte“ Kulissen und viele Menschen, die, wie in der Originalgeschichte, zufällig da sind und menschlich reagieren.

Ganz nebenbei machen wir durch diese Aktionen auch Werbung für die Jungchar und für biblische Geschichten. Oft erkundigen sich Kinder und Erwachsene, woher wir kommen, wer wir sind, nachdem sie lange Zeit gebannt die Szenerie beobachtet haben; manchmal wollen fremde Kinder sogar mitspielen. Was wollen wir mehr ?

Walter Hieber



BIBEL-TRAINING

Ein Fitness-Parcour durchs Buch der Bücher

12

Wie wär's mal mit einem Spielenachmittag, der die Bibel schmackhaft macht und gleichzeitig die Jungscharler ganz schön ins Schwitzen bringt? Ladet die Kinder ein ins Bibel-Fitness-Studio!

Die Gruppe durchwandert biblische Stationen, die jeweils vorher vom Spielleiter in ihrem inhaltlichen Hintergrund beleuchtet werden. So ergibt sich ein buntes Gemisch aus Spielen, Kurzandachten und Wissenswertem.

Damit die richtige Stimmung aufkommt, sollten wir für entsprechende Accessoires sorgen:

- **Energy-Drink** aus der Wüste Sinai: Wie gut kann Leitungswasser schmecken!
- **Power-Food** aus dem Land Kanaan: Eine Packung Rosinen, Nüsse oder Mandeln.

- Die Kids gestalten zu Beginn ein biblisches **Schweiß-Stirnband**: Aus einem Leintuch schneiden wir Stoffbänder und beschriften sie mit hebräischen und griechischen Schriftzeichen (auch als Gruppeneinteilung verwendbar).

- **Nomaden-Feldbetten** für müde Krieger: Einige Isomatten, auf denen sich die Teilnehmer lagern können, wenn eine neue Station erklärt wird.

- **Gym-Animateure**: Die Mitarbeiter treten stilecht in Fitness-Klamotten auf. Das legere Handtuch über der Schulter nicht vergessen!

Vor jeder neuen Spielstation heizt einer der Animateure die Meute mit einem fetzigen Aerobic-Sound ein. Es gibt hier gute Musik von Christen,

z.B. WWMT. Danach lagern sich die Kids auf den Isomatten und hören den biblischen Hintergrund der nächsten Spielstation (kurz und knackig halten!)

Bible-Point 1: Schöpfung

Gott machte am Anfang den Himmel und die Erde, das ganze Universum. Aber an einer Stelle war er besonders sorgfältig: Als er uns Menschen gestaltete. Wir sind so unendlich wertvoll, daß dort im Schöpfungsbericht sogar steht, wir seien als Abbild Gottes geschaffen!

Material:

Pro Nase 1 DIN A4-Blatt, einige stabile Schreibunterlagen, Eddings oder dicke Wachsmalstifte

Spiel:

Jeweils 4-6 Kids halten sich das Blatt mit der Schreibunterlage mit der Rückseite platt vors Gesicht und zeichnen auf der Vorderseite ein möglichst genaues Selbstportrait. Die anderen beobachten sie dabei, bis sie selbst an der Reihe kommen.

Die Kunstwerke eignen sich vielleicht als Dekoration für den Jungscharraum...

Bible-Point 2: König David

Welches waren wohl die wichtigsten Personen im Alten Testament? Abraham, Mose und... König David! Nie vorher und nie nachher war Israel so bedeutend und groß. David herrschte als Diener Gottes über ein Gebiet vom Mittelmeer bis zum Jordan, und noch ein Stück darüber hinaus! Da

fiel es manchmal schwer, noch den Überblick zu bewahren.

Material:

10 rote Karteikarten mit den Stichworten: Jerusalem, Bethlehem, Damaskus, Meggido, Bethel, Sichem, Jericho, Gilead, En-Gedi, Aschkelon

10 blaue Karteikarten mit den Stichworten: Tekoa, Beerscheba, Penuel, Tyrus, Gibeon, Silo, Arad, Hebron, Samaria, Akko.

Pro Gruppe ca. 4 Bibeln

2 Seile (=Mittelmeerufer und Jordan), 2 blaue Tücher oder Schals (See Genezareth und Totes Meer).

Spiel:

Wir bilden zwei Teams. Der Spielleiter markiert auf dem Fußboden in einem großzügigen Maßstab eine Landkarte des alten Israels. Er legt dazu als Orientierungshilfen die Tücher und das Seil so hin, als wären sie der See Genezareth, das Tote Meer, dazwischen der Jordan und am linken Rand das Mittelmeerufer.

Die Jungscharler erhalten die Bibeln und einen Stapel Ortsnamen. Sie müssen sie möglichst schnell auf der Landkarte in der Bibel suchen und an der richtigen Stelle auf die Fußbodenkarte legen. Welche Gruppe hat ihre Karten zuerst abgelegt?

In einer zweiten Spielrunde werden die Karten zwischen den Gruppen getauscht.

Bibel-Point 3: Propheten

Gott beauftragte einzelne Menschen, in seinem Namen zu reden. Sie wiesen auf Gottes Gebote hin, deckten Unrecht in Israel auf und warnten

vor den schrecklichen Folgen. Dazu hielten sie flammende Reden und wurden manchmal durchs halbe Land gejagt. Ihre Worte wurden von Generation zu Generation weitergezählt und schließlich für die Bibel aufgeschrieben.

Material:

Papier und Bleistifte, zwei Prophetenworte („Es ist dir gesagt, was gut ist und was der Herr von dir fordert.“ (Micha 6,8); „So spricht der Herr zum Hause Israel: Suchet mich, so werdet ihr leben.“ (Amos 5,4), einfacher Hindernis-Parcour oder Laufstrecke.

Spiel:

Die beiden Gruppen stellen sich jeweils in einer Reihe auf. Der vorderste Spieler geht zwei Schritte nach vorne und erhält dort vom Spielleiter ein Prophetenwort gezeigt, das er sich merken soll. Mit dem Prophetenwort im Kopf durchläuft er den Parcour oder die Laufstrecke. Dann flüstert er es dem nächsten Spieler ins Ohr, der mittlerweile ebenfalls zwei Schritte nach vorne getreten ist. Der letzte Spieler muß das Wort zu Papier bringen und es dem Spielleiter geben.

In einer zweiten Spielrunde kann das Prophetenwort vertauscht werden.

Bible-Point 4: Psalmen

In den Psalmen singen die Menschen für Gott. Sie loben, danken, erbitten etwas, sind traurig und manchmal sogar sauer auf Gott. Die Psalmen zeigen die ganze Bandbreite des Gebets. Sie sind wie unsere Gebete unterschiedlich lang. Man sieht es an

der Anzahl der Verse. Für die Gemeinde im Tempel, die die Psalmlieder gesungen hat, waren die langen Psalmen ganz schön anstrengend.

Material:

2 Bibeln, 2 Körbe mit Zahlenkarten (Korb A mit roten Zahlen von 0-15, Korb B mit blauen Zahlen von 0-9).

Spiel:

Beide Gruppen erlosen sich einen Psalm, indem sie aus beiden Körben je eine Karte ziehen. Die roten Zahlen stehen für die Zehnerstellen, die blauen Zahlen für die Einer. So können Psalmen zwischen 1 und 150 gezogen werden.

Die Gruppe sucht den Psalm in der Bibel. Soviele Verse wie der Psalm hat, so viele Kniebeugen müssen die Gruppenmitglieder machen. Zieht eine Gruppe Psalm 119?

Bible-Point 5: Bergpredigt

Zu den bedeutendsten Seiten der dicken Bibel gehören sicherlich die Kapitel 5-7 des Matthäusevangeliums. Dort steht die Bergpredigt, die große Rede von Jesus, in der er erzählt, wie das Leben unter Gottes Herrschaft aussieht. Manches läßt sich nur schwer verstehen.

Material:

In zwei Farben je 7 Spielkarten mit den 7 Seligpreisungen (Mat 5, 3-10) in einer modernen Übersetzung, 2 Lutherbibeln.

Spiel:

Die 7 Teile der Seligpreisungen liegen lose verstreut im Raum. Die Gruppen suchen die Karten und sortieren sie in der Reihenfolge, wie sie in der Bibel steht. Dazu müssen sie

die moderne Übersetzung der Karten mit dem Luthertext ihrer Bibeln vergleichen und dort wiedererkennen.

Bible-Point 6: Reisen der Apostel

Das Evangelium von Jesus wurde schon bald durch Leute wie Petrus und Paulus weitergetragen. Diese „Apostel“ waren ganz darauf angewiesen, daß sie auf ihren Reisen von Gott selbst geführt und geleitet wurden. Manchmal gab es überraschende Richtungswechsel (z. B.: Apg 16, 9+10).

Material:

Augenbinde, 4 Klanginstrumente (Fahrradklingel, Trommel...), Tesakrepp, Filzstift

Spiel:

Der Spielleiter klebt 6 kleine Tesastreifen lose verteilt auf den Fußboden und schreibt die Zahlen 1-6 darauf.

Die Gruppen spielen nacheinander auf Zeit. Ein „Apostel“ steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Raumes, je ein Mitspieler mit einem Klanginstrument in den vier Ecken. Ein sechster Spieler der Gruppe ist der Lotse.

Das Spiel beginnt, indem der Spielleiter dem Lotsen eine Liste gibt, auf der notiert ist, in welcher Reihenfolge der „Apostel“ die Zahlen auf dem Fußboden blind abgehen muß. Der Lotse zeigt daraufhin stumm nacheinander auf die Klanginstrumente. Wenn aus einer Ecke ein Ton kommt, weiß der „Apostel“, in welche Richtung er sich weiterbewegen muß.

Sobald er die richtige Zahl erreicht hat, gibt der Spielleiter dem Lotsen per Handzeichen die Bestätigung, daß jetzt die nächste Zahl angegangen werden kann.

Im Raum herrscht absolute Ruhe, damit sich der „Apostel“ auf die Klanginstrumente konzentriert.

Bible-Point 7: Offenbarung des Johannes

Im letzten Buch der Bibel erzählt Johannes uns, wie ihm von einem Engel das neue, prachtvolle Jerusalem gezeigt wurde. Er gibt sich große Mühe, genau zu beschreiben, was er gesehen hat.

Material:

5 mal 5 jeweils unterschiedlich große Duplo-Legosteine

Spiel:

Die Gruppen spielen nacheinander auf Zeit. Zwei Abgeordnete jeder Gruppe sitzen Rücken an Rücken. Spieler A hat ein fertig gebautes Duplo-Lego-Modell, Spieler B hat dieselben Steine lose vor sich. Er erhält von Spieler A genau formulierte Anweisungen, wie er die Steine aufeinander setzen muß, bis er am Ende dasselbe Modell wie Spieler A in der Hand hat.

Anne und Peter Rostan



STREETBALL & CO

Trendsportarten in der Jungschar

16 Kinder und Jugendliche haben heute relativ viel Geld zur Verfügung, außerdem sind viele Eltern bereit, tief in die Tasche zu greifen, wenn es darum geht, ihre Kinder betreut und unterhalten zu wissen. Deshalb sind Kids, auch die im Jungscharalter, seit einigen Jahren von allerlei kommerziellen Anbietern von Freizeitgestaltung hart umworben. Hierbei handelt es sich oft um Anbieter, die in erster Linie finanzielle Interessen haben: Banken werben schon bei Grundschulkindern mit Freizeitclubs, die verbilligt Kino- oder Musikveranstaltungen anbieten, Sportartikelhersteller verkaufen mit neuen Trendsportarten wie Streetball, Streetsoccer, Inlineskating vor allem das überbeuerte passende Outfit. Mit der jeweiligen „Ware Freizeitangebot“ werden oft Ideologien verbreitet, die sehr sensibel Bedürfnisse von jungen Menschen ansprechen und beeinflussen: ankommt, wer modisch, sportlich, erfolgreich ist,

Dinge, die mit dem jeweiligen Produkt scheinbar zu erreichen sind. Die Kehrseite der Medaille ist die, daß wer sich nicht zur entsprechenden Marke bekennt, weil er es sich z.B. nicht leisten kann, oder weil sich vielleicht tatsächlich der eigene Geschmack gegen den Trend durchsetzt, Ansehen bei seinen Altersgenossen einbüßt. Schlimmer noch scheint mir, daß junge Menschen ungeprüft kurzlebige, durch die Erfolgsquote des Angebots zeitlich begrenzte Werte übernehmen und die Erfahrung machen, daß Wertvorstellungen nicht für alle gleichermaßen gelten, außerdem nur kurzlebig und schnell wandelbar – damit auch unzuverlässig – sind. In einer Zeit, in der zunehmend Sozialisationsinstanzen (Familie, Schule) mit ihrer Aufgabe, Werte und Normen weiterzugeben, überfordert sind, werden die Kids immer mehr verunsichert, was sich in ihrer Identität und vor allem im Zusammenleben mit anderen bemerkbar macht.

Als Jungscharverantwortliche verfolgen wir andere Ziele und Werte. Bei uns soll nicht der finanzielle Gewinn, sondern das Kind mit seinen Bedürfnissen und unser Anliegen, christliche Inhalte zu vermitteln im Mittelpunkt stehen.

Es wäre jedoch unrealistisch und kurzsichtig, den Einfluß und die Attraktivität der Angebote der kommerziellen Freizeitgestalter zu ignorieren. Viele der Angebote an sich sind ja auch wirklich attraktiv und für sich gesehen durchaus kindgemäß. Eine Aufgabe von vorausschauend planender Jungschar- und Jugendarbeit könnte es deshalb sein, sich Gedanken darüber zu machen, wie solche Angebote, z.B. im sportlichen Bereich, losgelöst von der bisherigen z.B. kommerziellen Ideologie einladend für unsere Arbeit genutzt werden kann.

Trendsportarten

„Hauptsache es tut sich wieder was. Aus den USA kommt der **„Sport so-fort“**. Spielen und sportlich aktiv werden kann jeder, auch ohne sich einem Verein zu verpflichten und ohne kostspielige Anschaffungen tätigen zu müssen. Es gibt den Trend, klassische Sportarten zu „Straßenvarianten“ abzuspecken. Daß die Kids diese Spielideen geradezu supercool finden, belegen die extrem populären Streetball-, Beachvolleyball- und Calcetto-Turniere. Die atemberaubende Ausschlichtung durch alle großen Sporthersteller ist vielleicht bedenklich, spricht aber nicht gegen die neuen Spielideen.“ (Heitmann: Streetball s.u.)

Einige Beispiele:

Beachvolleyball:

Variante des klassischen Volleyballspiels, auf einem Spielfeld aus Sand (alternativ z.B. Rindenmulch). Gespielt wird allerdings nur mit zwei Spielern pro Mannschaft. Natürlich läßt sich auch das traditionelle Volleyball mit je 6 Spielern spielen.

Streetball:

Basketballvariante auf einem 10 x 10 m großen Spielfeld (z.B. Parkplatz...). Zwei Mannschaften zu 1 – 3 Spielern spielen gegeneinander auf einen Korb.

Streetsoccer:

Mini-Fußball auf kleinem Feld (z.B. Parkplatz) mit kleinen Toren. Auch schon mit sehr kleinen Mannschaften möglich.

Rollschuhsport:

Inline-Skater, Skateboard, Snakeboard haben ebenfalls Hochkonjunktur. Die Skater fahren und schanzen über jedes Hindernis. Ramps und Pipes, wenn es sie irgendwo gibt, sind beliebter Treffpunkt von Kids. Rollhockey ist eine Variante des Hockeysports auf Rollschuhen, kann z.B. auf dem Streetsoccerfeld gespielt werden.

Spielbeschreibungen, Regeln, Spielfeldabmessungen, Adressen von Verbänden usw. sind übersichtlich aufgeführt in dem Buch „Streetball und 120 andere coole Spielideen“ von Friedhelm Heitmann, erschienen 1995 im Verlag an der Ruhr, ISBN 3-86072-178-X.

Sehr empfehlenswert !



Einsatzmöglichkeiten

Sollen solche Sportarten für die Jung-schar nutzbar gemacht werden, emp-fiehlt es sich, sich umzuschauen, wel-che örtlichen Voraussetzungen da sind und mit wenig Aufwand umge-staltet werden können:

Z.B. gibt es ums Gemeindehaus/Ju-gendhaus herum einen Parkplatz, Hof o.ä., der mit ein paar aufgemal-ten Linien, einem Korb, zwei Toren zum Spielfeld für Streetball, Streetsoccer und Rollhockey wird.

Oder gibt das vielerorts vorhandene „Plätzle“ des CVJM ein Stückchen Platz für ein Beachvolleyballfeld her? –Landschaftsgärtner kennen sich mit der Anlage des Feldes aus, es soll ja nicht in ein paar Jahren wieder zuge-wachsen sein. Vielleicht wäre es ja ein Gag bei einem Gemeinde- / oder Aktionsnachmittag für Kinder und Jugendliche, ein Einweg-Beachvol-leyballfeld anzulegen, indem eine Fuhre Sand auf den Kirchplatz oder die Spielwiese gekippt und ein Netz aufgebaut wird.

Auch kleinere Ramps für die Roll-schuhfahrer können mit etwas Wis-sen und Geschick zusammen mit äl-teren Jungscharlern zusammenge-baut werden.

Oder wie wär's mit einer Kletter-wand am Kirchturm? Das gibt's nicht überall. Fragt einfach Euren Kirchen-gemeinderat! Vieles ist möglich.

Kletterwände in verschiedenen Vari-anten kann man auch selber bauen. Starke Anziehungspunkte bei Aktio-nen und Veranstaltungen!

Achtung: Bei Kletterwänden müssen besondere Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden:

1. Geschulte Mitarbeiter
2. Geprüftes Material, Kindergrößen!
3. Keine Hektik
4. Weichmatten als Unterlage

Eine größere Variante: Wir sind im CVJM Haubersbronn gerade dabei, unter Einsatz des gesamten Vereins öffentlichkeitswirksam mit Presse, Aktionen zur Geldbeschaffung, ge-meinsamen Arbeitseinsätzen unse-ren altgedienten CVJM-Fußballplatz zu einem Spielgelände für Jugendli-che umzugestalten. Neben dem Fuß-ballplatz soll ein Beachvolleyballfeld, ein Spielfeld für Rollhockey, Street-ball, Streetsoccer, mit Ramp für die Skater entstehen. Die Jugendlichen werden schon in der Planung und Entstehung (und Finanzierung) mit einbezogen. So wird der Platz schon im Vorfeld bekannt und hat für die beteiligten Kinder und Jugendlichen durch ihre eigene Arbeit einen grö-ßeren Wert.

Wichtig: Rechtzeitig erkundigen nach Sicherheits- und Haftungsvor-schriften!

Dann kann's losgehen:

„Statt ran an die Sportschau, raus auf die Straße!“

Walter Hieber



KIRCHENRALLYE FÜR DIE JUNGCHAR

Für viele Jungscharler ist die Kirche ein fremdes Gebäude. Um dies zu verändern, gibt es verschiedene Wege. Ein möglicher Weg ist es, für die Jungschar eine Kirchenrallye in der Kirche zu veranstalten. Zuerst sollte jedoch geklärt werden, ob dies in der jeweiligen Gemeinde möglich ist. Hier sind Absprachen mit Pfarrer und Mesner notwendig.

Sinnvoll ist es, diese Kirchenrallye in Zusammenhang mit weiteren Veranstaltungen in der Kirche durchzuführen, damit nicht hier der Eindruck erweckt wird, die Kirche sei ein lustiges Spielhaus, das Kirchengebäude sollte den Jungscharlern durch die Kirchenrallye vertrauter werden. Damit ist die Hemmschwelle niedriger und sie trauen sich eher, Veranstaltungen in der Kirche zu besuchen.

In der Jungscharstunde eine Woche vor der Kirchenrallye bekommen die

Jungscharler eine Einladung zur 1. Gebäuderallye der ...-jungschar. Auf der Einladung ist ein Ort in der Nähe der Kirche als Treffpunkt angegeben. Die Jungscharleiter müssen das Spiel zeitig vorbereiten und ein Punktesystem, der Gruppe angepaßt, überlegen, um den Sieger ermitteln zu können.

Am Treffpunkt bekommt jeder Jungscharler dieses Kreuzworträtsel und einen Stift in die Hände. Wo möglich, sollte das Kreuzworträtsel an die Gruppe und die örtlichen Gegebenheiten angepaßt werden. „Es handelt sich hier um ein Gebäudekreuzworträtsel und die Lösung ist ein Gebäude. Dort wollen wir nachher hingehen.“ Jeder Jungscharler löst das Kreuzworträtsel für sich und zeigt dem Gruppenleiter seine Lösung.

Wenn jeder die Lösung hat, geht die Gruppe zu dem erratenen Gebäude: KIRCHE

In der Kirche angekommen, bekommen die Jungscharler einen Zettel in

cel - es - ho - in - kat - lo - ras - se -
sel - sel - sen - ze

-----	Haustier
-----	Eiland
-----	Babyspielzeug
-----	Instrument
-----	Kleidungsstück
-----	Nahrungsaufnahme

die Hand. Dieser Zettel hat 20 Felder. Jedes Feld und jede Aufgabe ist mit einem Buchstaben gekennzeichnet. In der Kirche und um die Kirche herum befinden sich 20 zu lösende Aufgaben. Jede Aufgabe hat eine Lösung in Form einer Zahl. Diese Zahl muß in dem entsprechenden Feld eingetragen werden. In den Fällen, wo die Lösung eine Uhrzeit ist, wird diese auch als Zahl eingetragen. Z.B. 7.15 Uhr ergibt die Zahl 715.

Die Jungscharler haben jetzt die Aufgabe, 10 versteckte Zettel in der Kirche zu suchen und die darauf aufgeführten Aufgaben zu lösen. In der Kirche liegen auch ein paar Kopfhörer (evtl. an die Anlage der Kirche angeschlossen oder an eine mitgebrachte Anlage). Hier werden 10 Fragen von einer Kassette abgespielt (Bibelquiz, Gesangbuchquiz...). Die Jungscharleiter geben eine bestimmte Zeit vor. Am Schluß wird gezählt, wer die meisten richtigen Lösungen hat. Kopfhörerlösungen geben nicht

so viele Punkte wie die anderen Aufgaben, weil hier die Aufgabe nicht zuerst gesucht werden mußte.

A Um wieviel Uhr findet der Sonntagsgottesdienst statt?

B Wieviele Türen hat die Kirche?

C Wie hoch ist das Taufbecken? (Maßband bei...)



D Schätzt, wieviele Leute in dieser Kirche sitzen können!

E Welches Lied wurde am Anfang des letzten Gottesdienstes gesungen?

F Wann wurde die Kirche gebaut?

G Wieviele Pfarrerrinnen und Pfarrer arbeiten in dieser Kirche?

H Wieviele Treppen stehen einer Rollstuhlfahrerin im Weg vom Parkplatz bis zum Altar?

20



I Wieviele Veranstaltungen finden in dieser Kirche in der nächsten Woche statt?

J Wieviele Lichtschalter findet ihr im Kirchenschiff (ohne alle Nebenräume)?

K – S Kopfhörerfragen

Für Frage I ein Gemeindeblatt oder Zeitungsanzeige organisieren falls kein Schaukasten da ist!

Am Schluß wird eine Einladung zu einer weiteren Veranstaltung in der Kirche an die Jungscharler ausgeteilt, zum Beispiel eine **Kirchturmbesichtigung**. Bei der Gelegenheit sollte jeder Jungscharler dann zwei verschiedene Löffel mitnehmen (nicht aus Plastik oder Holz). Die Jungschar

stellt sich dann im Kreis um die große Glocke oben im Turm und alle dürfen mit den Löffeln auf der Glocke spielen!

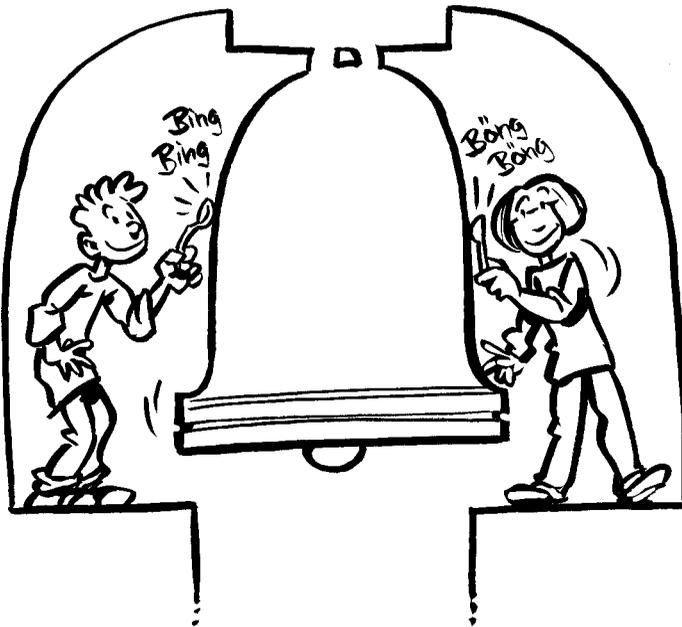
Draußen vor der Tür oder an einem Ort, wo man die Kirche gut sieht, könnten die Jungscharleiter dann eine kurze Andacht halten.

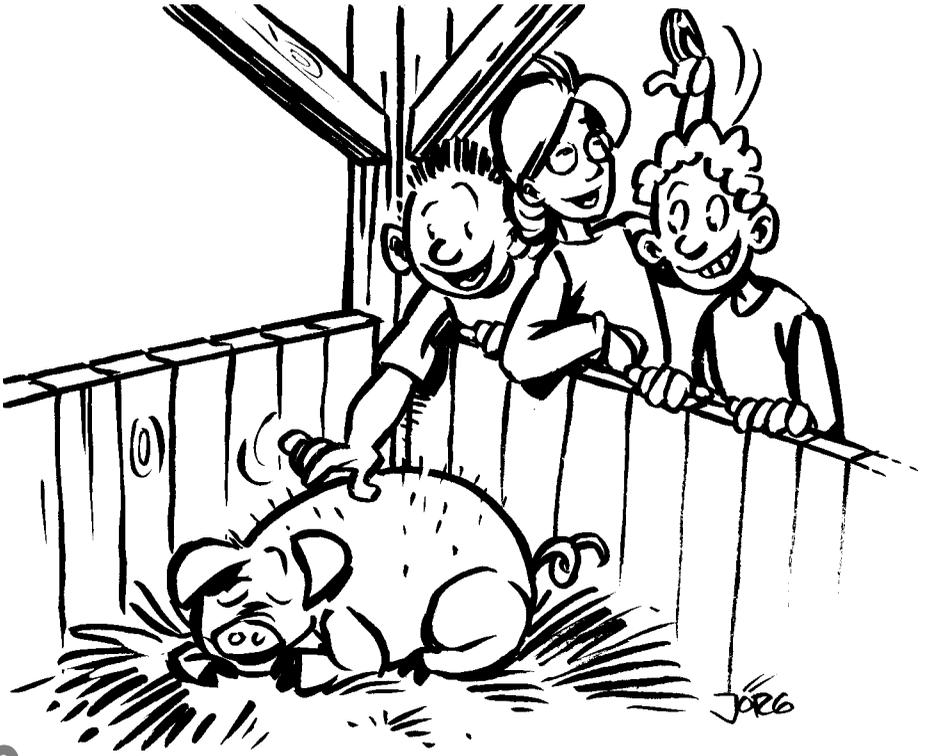
Stichwörter:

- Die Glocken laden ein
- Der Turm will auffallen
- Die Kirche ist der Mittelpunkt des Stadtteils
- Die Kirche ist unübersehbar
- In der Kirche ist Raum für alle

Viel Spaß wünscht

Pétur Thorsteinnsson





22

ECKEN ENTDECKEN

Kann es etwas Aufregenderes geben, als Neues zu entdecken bzw. Uraltres wieder zu entdecken?

Wirklich großartig werden diese Erfahrungen dann, wenn wir sie in der Gemeinschaft mit anderen erleben. Jeder Jungcharler ist einmalig und jeder sieht die Dinge aus einer anderen Perspektive, legt die Gewichtung anders. Da erfahren wir, wie bereichernd es ist, wenn wir gemeinsam auf Entdeckungsreise gehen. Ihr werdet staunen, was man alles (wieder-)entdecken kann!

Dieser Artikel soll euch ermuntern, in die Jungcharstunden Entdecker-Highlights, Entdecker-Stunden mit einzubauen. Wer darüber hinaus die Möglichkeit hat, neben den wöchentlichen Jungcharstunden noch Weiteres zu bieten – auch für diesen Fall stehen unten Anregungen.

„Mir-tut’s-wohl-Abend“

Eine Jungcharstunde, in der es sich jeder einmal gutgehen lassen kann. In unserer streifigen und hektischen Gesellschaft ist es umso wichtiger,



daß wir auch einmal zur Ruhe kommen, es uns gutgehen lassen.

Der Abend wird bereits eine Jung-scharstunde zuvor angekündigt: Jeder soll das mitbringen, was ihm wohl tut. Das kann für den einen ein gutes Buch sein, für den anderen ein Riesen-Eisbecher, für einen Dritten vielleicht eine Stunden schaukeln im Schaukelstuhl mit einer guten Musik im Ohr.

Gott hat uns auch die Ruhe geschenkt, damit wir uns erholen können und uns Zeit nehmen, mit IHM ins Gespräch zu kommen. Hoffentlich können wir dies den Jung-scharlern verständlich machen und wiederentdecken.

Abwandlung: Was kann ich tun, damit sich andere wohl fühlen?

„Was die Großeltern noch wußten...“

Welche Blumen sind gut gegen Husten? Woraus kann man tollen Tee machen? Wie war das noch mit dem Garben schneiden, wie funktionierte das? Nähen auf einer Maschine, wo

man noch selber treten muß? Was, ihr habt Butter selber gemacht? Klöppeln – was ist das?

Da gibt es eine Vielfalt wiederzuentdecken. Man könnte eine Jung-scharstunde in der freien Natur machen, Gottes wunderbare Schöpfung neu wahrnehmen und anhand eines Blumenbuchen (z. B. „Was blüht denn da“ von Dietmar Aichele, Kosmos Naturführer) die verschiedenartigen Blumen und ihre Wirkungen bestimmen.

Oder aber wir besuchen einen Bauern, gehen mit ihm in die Scheune und lassen uns erzählen, wie hier früher gearbeitet werden mußte.

Vielleicht könnt ihr sogar einen „Urbauernhof“ ausfindig machen, wo man noch alles selber macht:

- Schafwollene Pullis stricken, nachdem das Schaf geschoren und die Wolle versponnen ist
- Fleisch selber räuchern
- Butter herstellen
- Brot backen
- Marmelade kochen...

Das wäre ein Ausflug wert.

Vielerorts gibt es Heimatvereine, wo die Mitglieder noch so manches Können an den Tag legen, vielleicht gemeinsame Garben binden oder ähnliches. Zumindest aber kennen sie Leute in der Umgebung, die noch diese alte Fertigkeiten beherrschen. Oder ob Ihr mal eine Großmutter einladet, die aus ihrem Leben plaudert?

„Planetarium“

Weißt du wieviel Sternlein stehen?
Im Planetarium sieht man zwar sehr viele, aber zählen kann man sie dennoch nicht. Wie wäre es, wenn ihr mit dem Wochenendticket der Bahn nach Stuttgart fahrt und mit der ganzen Jungschar ins Planetarium geht?

Da könnt ihr nicht nur den Kosmos entdecken, sondern auch die Reize einer Bahnfahrt.

„Floßfahrt“

Ein echtes Erlebnis ist eine Floßfahrt. Zumindest im Nordschwarzwald gibt es noch aktive Flößerzünfte, da würde sich ein Besuch lohnen, egal ob zu einer Floßfahrt oder zu einem „Spaziergang auf Flößers Spuren“.

(Ansprechpartner für die Flößerzunft Altensteig ist

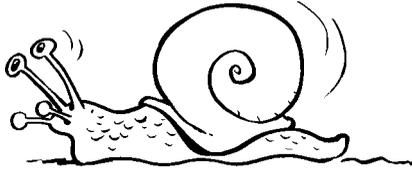
Otto Weiß, Hegelstr. 6, 72213 Altensteig, Tel. 0 74 53/89 22. Er kann vielleicht auch Auskünfte über andere Zünfte geben.

Egal ob Sommerbobbahn, Höhlen, Berge, Dolinen, Erlebnisbäder, Hochsitze... sicherlich gibt es noch in allen Gegendenecken zu entdecken. Man muß nur ein offenes Herz und offene Augen haben, um sie auch tatsächlich entdecken zu können.

Wichtig ist nur, daß wir über all den Entdeckungen den Schöpfer dieser wunderbaren Dinge nicht vergessen und IHN dafür loben und Dank sagen. Und dies ruhig auch in einer Stillen Zeit, die den Kids wieder neu in gute Erinnerung gerufen wird.

Daniela Schweikhardt





GOTTES KLEINE GESCHÖPFE

25

Spiel- und Infoabend über die „Landschnecke“

Dieser Abend kann sowohl im Raum als auch im Freien, insbesondere nach einem Regenguß im Frühjahr, stattfinden (auf richtige Kleidung achten!).

Je nachdem wo der Gruppenabend stattfindet, müssen die vorgeschlagenen Spiele etwas variiert werden. Die Spiele können als Gruppenwettkämpfe oder als Einzelspiele jeder gegen jeden durchgeführt werden!

Andachtsvorschlag

1. Mose 1, 24+25; 30+31 dazu evtl. noch: 3. Mose 11!

Informationen

- eine Landschnecke mit Häuschen betrachten (lebendes Tier oder Bild)
- Schneckengehäuse wird mit zunehmendem Alter größer; verschiedene Farben...
- Kriechsohle bzw. Fortbewegungsmuskel (auf der Schleimspur bewegt sich die Schnecke vorwärts)
- Schneckenschleim ist Gleitmittel, ein Schutz gegen Austrocknung und ein Abwehrsekret

Weitere Infos können Biologiebüchern oder Lexika entnommen werden!

Liedervorschläge

Gott schuf die Sonne
Ich singe dir mit Herz und Mund
Geh aus mein Herz und suche Freud

Spielvorschläge

Schneckensuche

Jeder Mitspieler bzw. jede Kleingruppe ist mit einem Eimer ausgestattet. Wer bingt innerhalb der vorgegebenen Zeit die meisten verschieden große Schnecken mit Häuschen mit! (Genügend Zeit vorgeben – evtl. eine halbe Stunde).

Schneckenwörter sammeln

Jeder Mitspieler bzw. jede Kleingruppe erhält einen Zettel und einen Schreibstift.

Wer findet innerhalb der vorgegebenen Zeit die meisten „Schneckenwörter“? Schneckenhaus, Schneckenkengericht, Schneckentempo

Schnecken reißen

Aus einem Doppelbogen einer Tageszeitung muß in max. 3 min eine Schnecke ausgerissen werden!

Schneckenwettlauf

Version A:

Alle Mitspieler stehen hinter der Startlinie. Sie müssen innerhalb der vorgegebenen Zeit eine vorgegebene Strecke überwinden. Es muß stets vorwärtsbewegt werden!

Version B:

Der Mitspieler kniet sich hin und bekommt zwei Sitzkissen auf den Rücken (= Schneckenhaus!). Nun muß die vorgegebene Strecke abgekrabbeln werden; dabei dürfen die Kissen nicht herunterfallen. Wer erreicht die schnellste Zeit?

Version C:

Jeder Mitspieler bekommt eine lebende Schnecke, die hinter dem Startstrich plaziert wird. Am Ende der JS-Stunde wird die Entfernung jeder Rennschnecke vom Startstrich gewertet!

Tempo, kleine Schnecke

Würfelspiel der Firma Ravensburger Spiele Nr. 001491

Entweder das Original-Würfelspiel spielen oder aber das Spielfeld auf der Straße aufzeichnen und dann mit großen Spielfiguren (Straßenhütchen, Pappschnecken...) spielen!

Hermann Murrweiß

26





Rezept für schwedische Hefeschnecken „Vetebullar“ genannt

27

Teig:

(für ca. 45 Stück)

150 gr Margarine oder Butter

5 dl warme Milch

1 Würfel Hefe

½ TL Salz

1 – 1,5 dl Zucker

1,3l (!!!) Weizenmehl

Zutaten zu Teig rühren und ausrollen (muß man nicht gehen lassen, wie sonst bei Hefeteig üblich)

Füllung:

75 – 100 gr weiche Butter

1 dl Zucker

2 TL Zimt

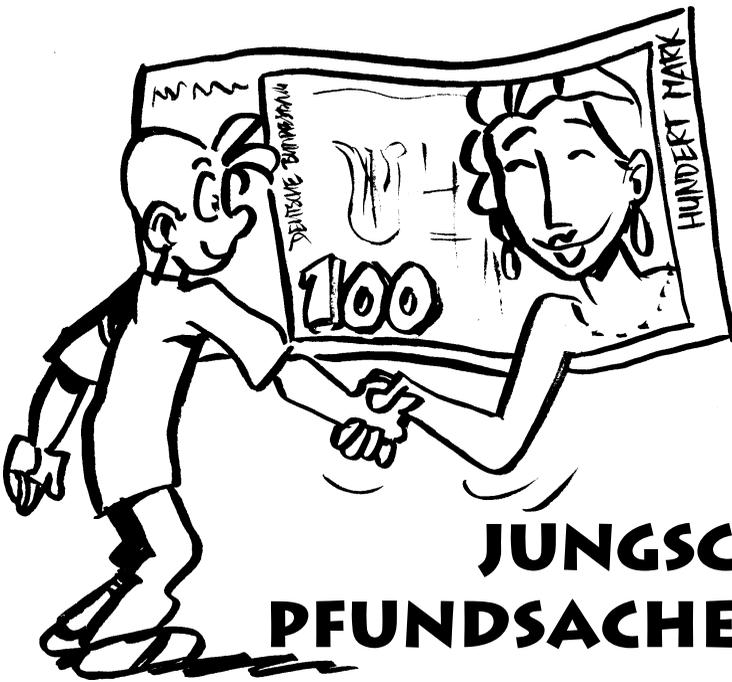
Zutaten zu einer streichfähigen Masse verrühren und mit Messer auf den ausgerollten Teig auftragen. Teig zusammengerollt, Rolle sollte nicht dicker als 4 – 4,5 cm im Durchmesser werden. Ca. 2 cm dicke Stücke abschneiden und in Papierbackförmchen legen. (Gibt es im 100 – 200-er-Pack zu kaufen.) Jeweils ein bißchen Hagelzucker auf die Stücke streuen und andrücken.

Bei 250 °C oder im Heißlufttherd bei 200 °C ca. 8 – 10 min backen. Daneben stehen bleiben, nach den 8 min können die Hefeschnecken von jetzt auf gleich schnell verbrennen.

Mmmhhh, und dann warm essen – es gibt kaum etwas Besseres!!!

1dl = Deziliter = 0,1l = 100ml

Birga Boie-Wegener



JUNGSCHAR PFUNDSACHE 100

28

...ist eine Aktion des CVJM Baden, mit Innen- und Außenwirkung zu Matth 25,14ff. Bei dieser Aktion haben 35 Jungschargruppen mitgemacht. Sie bekamen in einer Jungscharstunde von uns 100 DM anvertraut und durften 4 Monate damit Geschäfte machen. Bei einem grossen Jungschartag sammelten wir das Geld wieder ein. Der Gewinn ging an Straßenkinder in Mannheim. Man kann diese Aktion aber auch in jeder Jungschar nachmachen.

Die Idee

Eine biblische Geschichte wird ins Leben übersetzt.

- Den Kindern werden ihre Begabung verdeutlicht. Das was sie können, kann anderen helfen.
- Es ist ein Versuch, den Opfergedanken den Jungscharlern wieder näherzubringen, und

- Solch eine Aufgabe, hat auch positive Auswirkungen auf die Jungschargruppe.
- Dabei geschieht je nach Aktion auch Öffentlichkeitsarbeit für die Jungschar.

Wir beginnen mit einer Jungscharstunde zu dem Thema:

„Die anvertrauten Pfunde – Matth 25,14ff.“

In dieser Jungscharstunde wird die Geschichte spielerisch erarbeitet und der Gruppe 100 DM, von einem Gast (z.B. Pfarrer, Vorstand, oder ähnliche), anvertraut. Die Gruppe hat nun 4 Monate Zeit, um damit zu wuchern, Aktionen zu starten, das Geld zu vermehren.

Als Abschluß der Aktion findet ein großes Fest statt, an dem der Gast wieder kommt und die 100 DM zurückbekommt. Der Gewinn wird für soziale Zwecke gespendet.

Das Händlerspiel

Aus einzelnen Waren:

Eier, Butter, Speck, Mehl, Wasser, Hefe, Sahne, Zucker, Obst

sind Produkte herzustellen und zu verkaufen.

- Brot: Mehl, Wasser, Hefe
- Rührei: Speck, Eier, Butter
- Obstsalat: Obst, Sahne, Zucker
- Pfundskuchen: Mehl, Wasser, Hefe, Zucker, Obst, Butter

Wer dabei das meiste Geld verdient, hat gewonnen.

Gruppeneinteilung: 2 bis 3 Jung-scharler. Wichtig ist eine gerade Gruppenszahl. Jede Gruppe erhält einen Warezzettel. Dieser wird hinter der Gruppe aufgehängt. Es gibt zwei verschiedene Warezzettel, jede Ware auf diesen Zetteln entspricht der Augenzahl eines Würfels.

Zettel 1

1. Speck
2. Hefe
3. Sahne
4. Obst
5. Wasser
6. Butter

Zettel 2

1. Eier
2. Mehl
3. Zucker
4. Speck
5. Hefe
6. Sahne

Der Spielleiter würfelt mit zwei Würfeln. Jede Gruppe holt sich die entsprechende Ware. Diese besteht aus kleinen beschrifteten Kärtchen in verschiedenen Behältern.

Jetzt beginnt die Zeit des Tauschens, die Gruppen tauschen untereinander Waren aus, wie sie wollen, dafür haben sie 1 – 2 min Zeit.

Aus den einzelnen Waren sollen Produkte hergestellt werden. Die Gruppen können durch das Würfeln nicht alle Waren erhalten, die dafür not-

wendig sind. Deshalb sind sie auf das Tauschen angewiesen.

Nach der Tauschrunde fragt der Spielleiter, wer ein Produkt verkaufen will. Der Preis wird von der Börse bestimmt.

Börsenregel:

1 x verkauft, der Preis fällt einmal

2 x verkauft, der Preis fällt noch mal

3 x verkauft, der Preis steigt wieder nach oben usw.

Börse

Auf einem Plakat stehen die Produkte und ihre Börsenwerte, auf ihm wird der jeweilige Stand angezeigt.

Brot:	Mehl,	Wasser,	Hefe
	10	8	5
Rührei:	Speck,	Eier,	Butter
	10	8	5
Obstsalat:	Obst,	Sahne,	Zucker
	10	8	5
Kuchen:	Mehl, Wasser, Hefe, Zucker, Obst, Butter		
	20	16	8

Wenn in einer Spielrunde ein Produkt zweimal verkauft wird, wird jeweils der gleiche Preis bezahlt. Die Börse springt dann aber zwei Stufen. Die nächste Spielrunde beginnt mit Würfeln des Spielleiters usw.

Gespielt wird solange die Zeit reicht und es Spaß macht.

Material:

Warezzettel, für jede Gruppe einen Spielgeld

Warenkarten, pro Ware etwa 30

Warenbehälter

2 Würfel

1 Börsenplakat

Nach diesem Spiel wird die Geschichte von den anvertrauten Pfunden erzählt.

Rainer Schnebel



30

REKORDVERDÄCHTIG

Der Gruppenabend eignet sich gut für Einzelspieler (Turniercharakter) oder aber für Kleingruppen, die gegeneinander spielen.

Bei den einzelnen Spielen geht es darum, wer von den Mitspielern bzw. Kleingruppen jeweils den Rekord/die Bestmarke erreicht.

Jede Aufgabe ist auf einem Zettel an der Wand des Gruppenraumes formuliert; dort werden jeweils die Rekorde aktuell eingetragen. Am Ende der Gruppenstunden wird gewertet.

Zwischen der Auswertung und der Siegerehrung wird die Andacht gehalten (evtl. schon ein paar Gedanken als Einleitung):

Andachtsvorschläge

Ausspruch: Jesus ist immer noch größer!

Jahreslosung 1997: Was helfen einem Menschen viele verschiedene Bestmarken, wenn er Schaden nimmt an seiner Seele!

Jesus sagt in der Bibel:

„Alles vergeht; aber meine Worte werden Bestand haben!“ Matth 24,35

Rekordvorschläge

Man kann jeweils eine Sache auswählen oder aber alle Vorschläge realisieren! (Erfahrungsgemäß reichen ca. 6-8 Vorschläge, damit der Wettbewerb spannend bleibt!)

Länge

(Maßband bereithalten)

Das längste Haar

Die längste Karotte

Die längste Nähnaedel

Gewicht

(Waage bereithalten)

Die leichteste Person

Den schwersten Schuh

Den schwersten Hammer

Alter

Den ältesten Einwohner mitbringen

Die älteste Bibel mitbringen

Die älteste Briefmarke Deutschlands

Kleinigkeiten

Den kleinsten Kugelschreiber

Die kleinste Flasche

Die kleinste Uhr

Pflanzen

Den längsten Grashalm

Das größte Blatt eines Baumes

Die kleinste Zimmerpflanze im Topf

Farben

Das bunteste Pflanzenblatt

Die meisten verschiedenfarbigen

Holz-Buntstifte

Die vielfarbigste Briefmarke



Dicke

Die dickste Kerze

Das dickste Buch (Seitenzahl)

Das dickste Seil

Früchte

Den kleinsten Apfel

Die größte Birne

Die kleinste Zwiebel

Menge

Die meisten Unterschriften

Die meisten Zehnpfennigstücke (für JS-Projekt einbehalten!)

Die meisten Taschenspiele

Wertungsvorschlag

Der Sieger jeder Disziplin bekommt so viele Punkte, wie Spieler am Rekordabend teilnehmen; der Zweitplatzierte jeweils einen Punkt weniger...

Gewertet wird am Ende nach Ablauf der Zeit

(Richtwert: Spielzeit mind. 1 Stunde). Es kann laufend abgegeben werden!

Herrmann Murrweiß





ABEND DER REKORDE

32

Ein Gruppenabend für Teilnehmer zwischen 9-15 Jahren. Der Abend eignet sich sehr gut als Turnier (JS-Wanderpokal, Preis des Leiters usw.).

Bei den einzelnen Spielen geht es darum, wer von den Teilnehmern den Rekord (Bestmarke!) erzielt. Der Sieger bekommt jeweils so viele Punkte wie Teilnehmer da sind; der zweite einen Punkt weniger usw. bis hin zum letzten, der noch 1 Punkt bekommt. Nach jeder Disziplin wird gewertet. Am besten läuft der Abend, wenn man den Ablauf stationenmäßig macht.

Die nachfolgenden **Andachten** können an beliebiger Stelle eingebaut und gehalten werden:

- **Weltbestseller:** Die Bibel
 - das Buch der Bücher
 - das weitverbreitetste Buch usw.
- Jesus Christus ist unsere einzige Hoffnung! 1. Timotheus 1,1

- Alles Große kommt aus der inneren Stille! Verfasser unbekannt
- Der Mensch sieht, was vor Augen ist. Gott aber sieht das Herz an. 1. Samuel 16,7
- Gotterwählt das Geringe. 1. Korinther 1,26-29

Selbstverständlich können auch nur einzelnen Disziplinen ausgewählt werden. Der Abend eignet sich für drinnen und draußen. Gut ist es, so viele Disziplinen zu haben, wie es Teilnehmer sind. Jeder Teilnehmer bekommt einen Laufzettel.

Die nachfolgenden Spiele können beliebig aneinander gereiht werden.

Nahrungsaufnahme

- a) Wettessen: Jeder Teilnehmer erhält einen Keks, Zwieback, Apfel usw. Es wird die Zeit gestoppt, bis die Nahrung vollkommen gegessen ist.

- b) Wettrinken: Getränk wird in Meßbecher geleert. Teilnehmer muß in Liegestütz mit Trinkhalm trinken. Zeit 1 min! (Menge (cl) zählt.
- c) Maul voll: Wie viele Nüsse, Kirschen, Zwetschgen usw. bringt der Teilnehmer auf einmal in den Mund, ohne zu schlucken?

Geschicklichkeit

- a) Bierdeckelturm: Wer baut innerhalb von 1 min den höchsten Bierdeckelturm? Es zählen die Bierdeckel, die senkrecht stehen.
- b) Mikado: Der Gruppenleiter läßt fallen. Wer ergattert die meisten Stäbchen?
- c) Einfädeln: Wer braucht die kürzeste Zeit, um den Faden (immer derselbe) in das Nadelöhr (immer dasselbe) einzufädeln.

Werfen

- a) Ball in Eimer: Wer erzielt aus 5 m Entfernung in 1 min die meisten Treffer? (Ball stets selber holen lassen.)
- b) Wurfspielspiel: Wer erzielt mit 6 Pfeilen die meisten Ringe?
- c) Pfennig werfen: Jeder hat 10 Pfennigstücke, die er aus einer bestimmten Entfernung auf die am Boden aufgezeichnete Zielscheibe werfen muß! Wer hat die meisten Punkte?

Pusten

- a) Eierbecher: Es stehen zwei Eierbecher nebeneinander. In einem Becher liegt ein TT-Ball. Dieser wird nun von einem Becher in den anderen geblasen. Wer schafft dies in 2 min am häufigsten?

- b) Feder: Die Feder wird aus der flachen Hand nach vorne weggepustet. Wer schafft die größte Weite? (Jeder hat 10 Versuche!)
- c) Autosegeln: Ein Spielzeugauto wird mit einem Segel ausgestattet. Das Fahrzeug wird durch Anblasen des Segels vorwärts bewegt. Wer schafft eine Strecke von 2-4 m in der kürzesten Zeit?

Schreiben

- a) Worte: Wer notiert innerhalb von 2 min die meisten deutschen Worte mit zwei, drei, vier usw. Buchstaben?
- b) Boggle: Wer findet die meisten Worte? Zeit: 2 min (siehe Boggle-Spielanleitung)
- c) Stadt, Land...: Wer notiert innerhalb von 2 min die meisten Städte, Länder, Flüsse usw. aus der bereitliegenden Bibel heraus?

Arbeiten

- a) Basteln: Wer fertigt in der kürzesten Zeit aus einem Zeitungsblatt ein Schiff, Hut, Schwalbe usw. (wichtig: genaue Bastelanleitung geben!).
- b) Nageln: Wer schlägt innerhalb von 2 min die meisten Nägel mit den wenigsten Schlägen in den Balken?
- c) Wettsägen: Wer sägt von dem Stamm die meisten dünnen Holzscheiben ab? Zeit: 2 min (Stamm muß über längere Strecke gleich dick sein!)

Hermann Murrweiß



1996 war in Tübingen Premiere: es gab den 1. Tübinger Kunsthandwerkermarkt! Das Besondere daran: wirklich nur erlebte Kunsthandwerker durften ihre Waren ausstellen und verkaufen. Alle Hoffnungen wurden erfüllt: der Markt war gut besucht und fand guten Anklang. Nun soll es Tradition werden. Wir als Gemeinde werden gefordert, denn für 1997 heißt die Devise, ein Kinderprogramm zu gestalten. Was bietet sich mehr an, als es den Großen nachzumachen und einen Kunsthandwerkermarkt für Kinder aufzubauen. Das Schöne am „großen“ Kunsthandwerkermarkt ist, daß man vielen Ausstellern bei ihrer Arbeit zuschauen kann – da werden Münzen zu

Kettenanhängern gesägt, Körbe geflochten, Bücher gebunden, getöpft und vieles mehr. Unsere Idee also für die Kinder ist es, mehrere Stände aufzubauen, an denen man verschiedene Dinge basteln kann. Und wer von Euch Lesern nicht in der Not steckt, für irgendeine Gelegenheit ein vollständiges Kinderprogramm vorbereiten zu müssen, der pflücke diese Anregungen getrost auseinander, um für die wöchentlichen Gruppenstunden Bastelideen verschiedenster Art zu bekommen. Zunächst eine Übersicht über die möglichen Stände – anschließend zumindest von den nummerierten Ideen auch die Bastelanleitung bzw. Buchtips dazu.

Kunsthandwerkermarkt

- Holzwerkstatt, z.B. Blumen / Vögel auf Stäben für Blumentöpfe (1)
- Schmuck zum Selbermachen (2)
- Bändele ins Haar
- Schminken lassen mit Sunblockern
- Keramik (bemalen) (3)
- Postkarten aus japanischem Seidenpapier (4)
- Musikant (professionell) als Attraktion
- Windräder (5)
- Wellpappe (6)
- Marionetten (7)
- Korbflechten (8)
- Kleisterpapier, um Hefte oder Schreibblöcke einzubinden
- Kork-Pinwand (9)
- Glasmalerei
- Filzen (10)
- Traumfänger
- Makramee

1. Holzwerkstatt Blumen / Vögel für Blumentöpfe

Schablone oder selbst entworfene Formen auf Holzplatte (Sperrholz oder Kiefer ca. 6 mm dick) übertragen und aussägen, Kanten nach Belieben schmirgeln

Loch bohren ca. 3 mm Ø, Rundstab Holz (ebenfalls 3 mm Ø, Länge ca. 50 cm) hineinstecken evt. mit Holzleim festkleben.

Blume o.ä. mit Farbe bemalen, anschließend lackieren

2. Schmuck zum Selbermachen

Broschennadeln, Ohranhänger, Silberdraht, Lederbänder oder festes Garn (Zwirn / Stickgarn)

Holz- und andere Perlen, Federn, Korkscheiben (evt. bemalt), Moosgummi, alte Münzen mit Loch durch-

bohrt, Holzscheiben, – dreiecke o.ä., Schraubenmuttern und Unterlegscheiben, Muscheln... – der Phantasie, was sich alles auf eine Kette, Armband, an einen Ohrring oder eine Brosche reihen läßt, sind keine Grenzen gesetzt.

Eine effektvolle Brosche läßt sich z.B. aus einer Broschennadel, Garn und einer großen Feder herstellen: den Stiel der Feder einfach mit dem Garn an die Broschennadeln dranwickeln – fertig ist die Zierde für den Pull-over.

Ganz viele knuffige Idden für Schmuck aus Moosgummi sind in dem Buch: Kinderbunter Moosgummischmuck von Gudrun Hettinger, Frech-Verlag (TOPP 1863) beschrieben (9,80 DM).

3. Keramik bemalen

Da auf dem „großen“ Kunsthandwerkermarkt viel Töpferware verkauft wird, bekamen wir das Angebot, daß Kinder bereits gebrannte, aber noch nicht bemalte Keramik bemalen dürfen. Ihr könnt aber auch Modelliermasse kaufen, selber formen und lufttrocknen lassen!!! Inzwischen gibt es auch Stifte (!) zum Bemalen von Keramik, nicht nur Fräben, die mit Pinsel aufgetragen werden müssen.

4. Postkarten aus japanischem Seidenpapier

Postkarten lassen sich schnell aus Karteikarten herstellen. Sie gibt es bereits in Din A 6-Größe, aber preiswerter sind die Din A 5 oder Din A 4-Packungen.

Japanisches Seidenpapier bekommt man im Bastelgeschäft bzw. im guten Schreibwarenladen.

Die Papierstücke sollten etwas kleiner als das Din A 6-Format sein, damit es beim Aufkleben einen netten Rand gibt.

Das Papier wird beliebig gefaltet oder geknickt und in mit Batikfarbe gefüllte Becher so weit hineingetaucht, wie das Papier Farbe annehmen soll. Anschließend taucht man die nächste Ecke in eine andere Farbe (die Farbe verläuft auf dem Papier, weil es sehr saugfähig ist). Ist alles gefärbt, wird das Papier wieder auseinandergefaltet. (Je feuchter und zusammengeknüllter es ist, desto schwieriger wird das Auseinanderfalten.) Anschließend wird es zum Trocknen aufgehängt oder auf Zeitung gelegt und gebügelt, bevor es mit Klebestift auf die Karteikarte geklebt wird.

Vorsicht: Batikfarbe läßt sich aus der Kleidung nur schlecht oder gar nicht auswaschen, darum für die Kinder Arbeitskittel bereitlegen!

5. Windräder

Jeder kennt sie, jede mag sie: Windräder, die sich lustig drehen, wenn ein Lüftchen weht. Die einfachste Version besteht aus einem Rundstab \varnothing ca. 6 – 8 mm und 40 cm Länge, 1 mm starkem Draht, Holzperlen als Abstandhalter zwischen Stab und Windrad und Tonkarton (150–200 gr stark) oder Farbfolien. Inzwischen gibt es regenbogenfarbenen Tonkarton, der sicherlich viele Kinder in seiner Farbgebung begeistert.

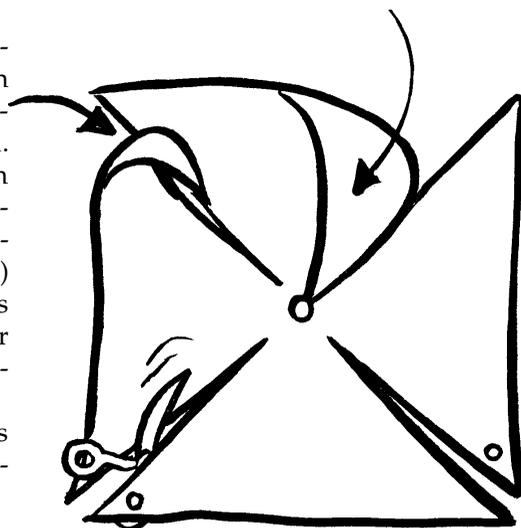
Am oberen Ende des Rundstabetes wird ein Loch von ca. 1,5 mm \varnothing ge-

bohrt und ein 15 cm langes Drahtstück bis zur Hälfte durchgeschoben. Die eine Hälfte wickelt man fest um den Stab, auf die andere werden mehrere Perlen als Abstandhalter gesteckt. Anschließend wird das Windrad aufgesteckt, eine weitere Perle draufgeschoben und das Drahtende mit einer Rundzange zugebogen.

Das Windrad entsteht folgendermaßen: ein Quadrat von 20 mal 20 cm aus dem Tonkarton schneiden, mit dem Lineal die Diagonalen einzeichnen und im Mittelpunkt ein Loch einstechen. Nun die Diagonalen bis auf 2 cm Abstand zum Mittelpunkt einschneiden und jeweils in eine Ecke ein Loch einstechen (s. Skizze). Diese Ecken nacheinander zur Mitte hinbiegen und mit dem Draht über dem Mittelpunkt verbinden.

Viele schöne Windräder in verschiedensten Varianten sind nachzubauen aus dem Buch:

Originelle Windräder aus Tonkarton von Beate Schubert, Frech-Verlag (TOPP 1535)



6. Wellpappe

Sammelmappen (evt. alte, die unbenutzt in der Ecke herumliegen und aus Büros aussortiert wurden)

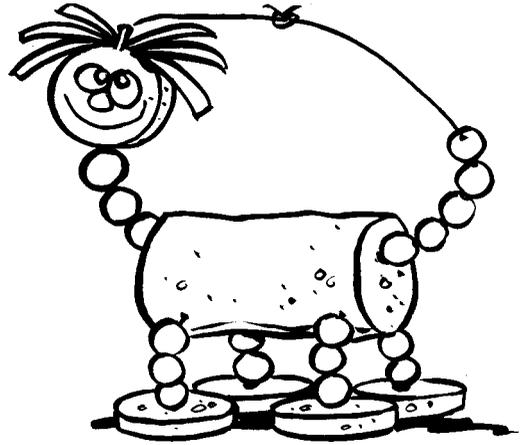
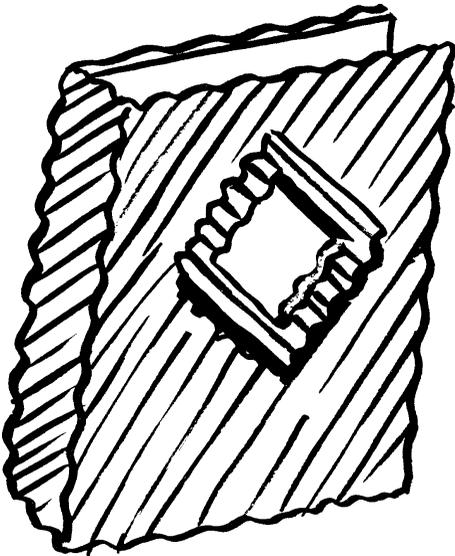
Schere und Papiermesser

Wellpappe

Kleber

Geschenkpapier, Goldfolie, Marmorierpapier u.ä.

Die Wellpappe auf die Größe der Mappe zuschneiden (dabei bedenken, daß der Knick hinten etwas mehr Pappe fordert), mit dem Messer einen Ausschnitt in die Pappe machen (Quadrat oder Raute oder wie es gefällt), Loch mit dem Geschenkpapier o.ä. hinterkleben. Wellpappe auf die Mappe kleben. Besonders pfiffig sieht es aus, wenn das Passepartout mit einem Rahmen aus andersfarbiger Wellpappe umklebt wird.



7. Marionetten

Tip: In Bastelgeschäfte gehen, oft gibt es Modelle, die sich leicht nachbasteln lassen.

Mini-Marionette:

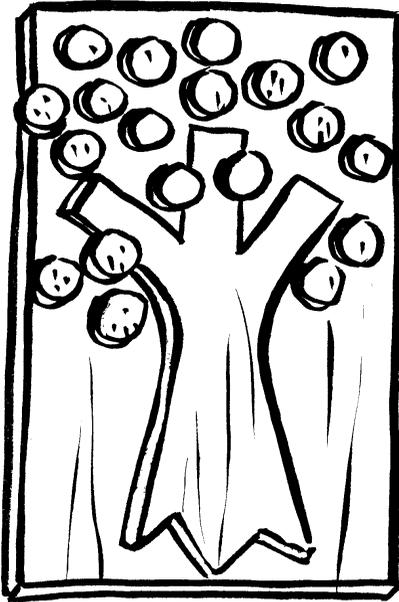
ein Weinkorken ganz, weitere Korkscheiben, Holzperlen, etwas Fell (Stoffgeschäft) und Filz, Nadel, Faden, Klebstoff, schwarzer Filzstift.

Eine Korkscheibe mit Fell bekleben (Haare), evt. aus Filz Mund draufkleben, Augen malen. Durch den ganzen Korken jeweils vorne und hinten Faden durchziehen und auf beiden Seiten je 3 Perlen aufziehen, sowie eine Korkscheibe flach als Fuß. Verknoten! An einer Seite des ganzen Korkens durchstechen (Knoten am Ende) und Perlen aufziehen (Schwanz) – Faden lang lassen!

An der anderen Seite ebenfalls durch den Korken stechen (verknotet) mehrere Perlen aufziehen, zum Schluß Kopf draufsetzen (Faden lang lassen – mit anderem langen Faden verknoten – fertig ist das Mini-Fabeltier! Evtl. den Rücken mit Filz oder Fell bekleben.

8. Korbflechten

Das ist eine langwierigere und nasse Aufgabe, aber nicht allzu schwer zu lösen, wenn man mal dabei ist. Im Fachhandel nach Literatur fragen.



38

9. Kork-Pinwand

Aus einer ca. 1 cm dicken Sperrholzplatte einen Baumstamm sägen (oder anderes Motiv, das sich ähnlich gut gestalten läßt), auf eine zweite gleich dicke Holzplatte kleben. Korke in Scheiben schneiden und als Baumkrone an den Baumstamm bzw. auf die Holzplatte kleben.

Einfach und sehr wirkungsvoll.

10. Filzen

Das ist etwas Besonderes, denn es führt uns zurück zur Schöpfung und dem einfachen Leben. Wir, die wir

nur gewohnt sind, alles fertig zu kaufen, stellen plötzlich selber ein Produkt her, aus dem sich – wenn man genügend Fertigkeit erlangt hat – was richtig Schönes und Brauchbares gestalten läßt. Für den Anfang genügen aber vielleicht kleine Filzquadrate, die gut als Wandschmuck oder als Topfuntersetzer zu gebrauchen sind. Zum besseren Verständnis kann ich auch hier nur auf Lektüre verweisen von Menschen, die es besser können als ich.

Filz – selberrnachen und gestalten, Mathilde Müller, Brunnenreihe 219, Christopherus-Verlag Freiburg.

Generell möchte ich darauf verweisen, daß es immer ratsam ist, solch eine **Bastelanleitung selber auszuprobieren**, bevor man die Kinder darauf losläßt. Zudem ist es doch ganz praktisch, wenn man zu Beginn der Arbeit ein **Vorzeigeobjekt** hat, damit die Kinder sich vorstellen können, was da entstehen soll.

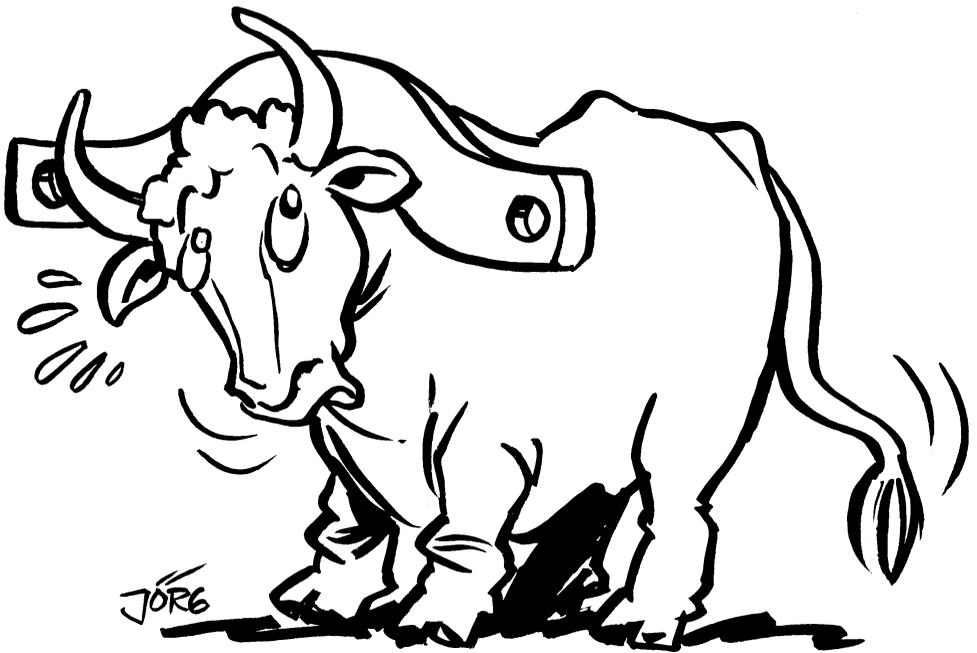
Außerdem werdet ihr selber sicherlich noch viele Ideen selber entwickeln können, wenn ihr einfach mal die Welt um euch herum aufmerksam wahrnehmt, wo ihr z.B. etwas Kunstgewerbliches seht. Gleich speichern: ist es eine Idee zum Nachbasteln, evtl. mit weniger aufwendigen Mitteln?

Weitere Ideen liefern euch auch Zeitschriften wie:

Burda spezial, Basteln für Kinder, 6,90 DM.

Nun wünsche ich euch eine fröhliche Handwerkszeit.

Birga Boie-Wegener



DIE GESCHICHTE VOM JUNGOCHSEN KUNO

39

Nach Matthäus 11,28

„Na, Kuno, wie war's?“ Neugierig drängt sich Sem an den anderen Jungochsen vorbei hin zu seinem Freund. „Komm, jetzt erzähl schon, mach's nicht so spannend! War's anstrengend, bist du müde, hat das Joch gescheuert? Welches Feld habt ihr gepflügt? Und wie war's mit dem alten Ochsen?“

„Wie soll ich denn erzählen, wenn du mich nicht zu Wort kommen läßt, hä? Also, anstrengend war's eigentlich nicht, nein, das kann man nicht behaupten, und sonderlich müde bin ich auch nicht, eher aufgekratzt. Es gibt eine Menge Dinge, über die muß

ich erst mal nachdenken. Und was wolltest Du noch wissen? Das Joch? Ja, das Joch! Die ganze Zeit habe ich Angst gehabt vor diesem Joch. Weißt Du noch, vor drei Wochen, als unser Bauer Jerom zu mir kam und mich ganz sanft zwischen den Ohren kraulte, so wie ich es gerne mag. Also da hat er sich runtergebeugt zu mir und in mein Ohr geflüstert: „Kuno, jetzt ist die Zeit reif, du bist alt und kräftig genug, du darfst jetzt lernen, wie man pflügt, wie man Lasten trägt und wie man im Joch läuft. Ich werde dir meinen besten alten Ochsen, den Petja zum Lehrmeister geben.“ Petja!

Wie schön! Mein Herz machte einen Hüpfen vor lauter Freude. Mit Petja hatte ich mich vor einiger Zeit angefreundet, er ist der liebste und freundlichste Ochse im Stall, unglaublich hilfsbereit und verständnisvoll – einfach schwer in Ordnung! Mit ihm kann ich mich stundenlang unterhalten, er hat immer Zeit für mich und hört mir geduldig zu. Petja und ich – ein Gespann – etwas besseres hätte mir nicht passieren können! Da sprach mein Bauer weiter: „Petja ist geduldig, ruhig und stark, er weiß, wie man pflügt, er weiß, wie man Lasten trägt und Karren aus dem Dreck zieht. Du darfst von ihm lernen. Ich werde dich mit ihm zusammen in ein Joch spannen. Hab’ keine Angst, es wird dir nicht weh tun. Morgen kommt der Schreinermeister, der wird dir dein Joch bauen.“ Anschließend hat er mich noch ein wenig gestreichelt, frisches, herrlich duftendes Heu gebracht und den Stall für die Nacht abgeschlossen.

Ja, und am nächsten Tag ist dann wirklich der Schreinermeister gekommen. Aber nicht mit großen spitzen Nägeln und rauhem Holz, sondern mit einem Maßband. Na sowas, das hatte ich mir aber anders vorgestellt! Die ganze Nacht konnte ich nicht schlafen, weil ich Angst gehabt habe, er könnte mir weh tun. Aber es war ganz anders. Behutsam hat er Maß genommen, ganz genau ausgemessen, wo und wie das Joch am besten liegt. Und dann ist er wieder gegangen. Aber vorher hat er mich noch gestreichelt und eine herrlich dicke saftige Mohrrübe aus der Ta-

sche gezogen – ganz allein für mich! War die lecker!

Und dann hab ich warten müssen. Immer wieder schaute er im Stall kurz vorbei, hat nochmal was nachgemessen, hat ein Holzstück an mich hingehoben, es genau angepaßt – der macht’s aber spannend – so habe ich gedacht!

Nach einer Woche stand er dann da: mit meinem Joch. Er hatte sich große Mühe gegeben, das merkte ich schon bei der Anprobe. Mein Joch war sauber gearbeitet und ganz glatt geschliffen. Nirgendwo gab es eine raue Stelle, die drücken oder scheuern konnte. Es paßte genau – wie eine zweite Haut, wie ein Mantel. Sofort wollte ich rausstürmen und mich vor den großen Karren spannen lassen. Da kam mein Bauer. Freundlich sah er mich an, ging um mich herum und prüfte von allen Seiten, ob mein Joch genau angepaßt war.

„Prima, das paßt wirklich gut“, lobte er den Schreinermeister und zu mir sagte er: „Jetzt mußt du nicht mehr lang warten, morgen, da geht’s los.“ Mensch, da hab ich mich aber gefreut! Kaum erwarten konnte ich’s, bis mein großer Tag kam. Dann war es endlich so weit: ich bekam mein Joch angezogen und wurde hinausgeführt. Dort wartete schon der Petja auf mich. Freundlich begrüßte er mich: „Wie schön, daß wir beide nun zusammen gespannt werden! Hab keine Angst, es ist nicht schwer. Nein, es ist eine wunderbare Aufgabe für den Bauern zu pflügen und Lasten zu tragen. Komm mal ganz nah her, dann verrate ich dir ein Geheimnis!

Das **Geheimnis** ist: bleib ganz in meiner Nähe! Denn ich trage die Hauptlast. Je näher du bei mir bist, desto weniger wirst du von der Last etwas spüren. Das Joch ist sanft und die Last ist leicht. Ich trage wirklich gern die Hauptlast für dich. Du brauchst nur mit mir laufen, auf meinem Weg bleiben. Wir werden es schön haben miteinander und eine Menge Sachen erleben. Du, ich freu mich so auf dich!“ „Ich mich auch!“ sagte ich leise, „ich mich auch!“

Und so zogen wir los. Mein großer Freund und ich. Es war genauso, wie er gesagt hatte. Vom Joch und der Last spürte ich nicht viel. Immer wieder dachte ich an das **Geheimnis: bleib ganz in meiner Nähe.**

Es war schön in seiner Nähe. Wir unterhielten uns, er erzählte mir von Tieren und Menschen, von Feldern und Wegen, Saat und Ernte. Es war wunderbar, ihm zuzuhören. Manchmal rannte ich ein Stück voraus, dann kam der ganze Karren ins Schleudern. Aber Petja hat ihn wieder aufgefangen. Einmal blieb ich ruckartig stehen und merkte gleich: Das war Mist, denn Petja hat dadurch einen schweren Sack auf die Nase bekommen. Mensch, tat mir das leid! Aber er hat nicht geschimpft und mit mir geschrien, nein, er hat mich ganz liebevoll angesehen und gesagt: „Wer lernt, darf auch Fehler machen.“ Petja ist wirklich klasse!

Ja, so war mein Tag heute. Es war ein guter Tag.“ Da sagte mein Freund Sem: „Eigentlich blöd, daß du solche Angst vor dem Joch gehabt hast. Ich freu mich so für dich, daß du mit Petja zusammen laufen darfst. Ich glaub’

du wirst mir noch einiges erzählen in den nächsten Tagen. Aber, he du alter Gierhals, friß mir doch nicht das ganze Heu weg!“

Ganz klar, diese Bemerkung löste eine Wahnsinnsheuschlacht aus, die erst endete, als Sem so niesen mußte, daß das Heu bis an die Stalldecke spritzte. Irgendwann bin ich dann eingeschlafen, ziemlich müde und ziemlich glücklich.

(Evtl. hier abbrechen und in der nächsten Jungsscharstunde weiterlesen!)

Jetzt ist schon wieder Morgen, draußen wartet Petja auf mich. Satt vom leckeren Kraftfrühstück und voller Freude lasse ich mich einspannen. Petja leckt mir zur Begrüßung freundlich die Locken zwischen den Ohren (genau da, wo ich’s so gerne mag) und dann sagt er: „Heute werden wir das Schönblickfeld ackern, das wird dir gefallen.“ Und wirklich, nachdem wir eine Weile nebeneinander gelaufen sind, taucht das Feld auf. Es liegt auf einer kleinen Anhöhe und man hat eine wunderbare Aussicht auf die ganze Gegend. Sofort düse ich los, weiter und weiter. Aber – o Schreck, plötzlich wird die Last auf mir schwerer und schwerer! Wie kann das sein! Gestern ging doch alles so gut, es war so leicht und heute? Was soll denn das? Petja hat doch gesagt, daß die Last nicht schwer ist! Und jetzt kann ich schon kaum mehr schnaufen. Das drückt und tut weh! Hat mich Petja denn reingelegt? Wo ist er überhaupt?

O weh! Ich hab ihn ja einfach stehen lassen, als ich mich losgerissen hab’

vorhin. Und jetzt schleppe ich alles allein! Kein Wunder ist das so schwer! Wie war das mit dem Geheimnis? Das **Geheimnis** ist: **bleib ganz in meiner Nähe!**

Ne, also in seiner Nähe bin ich nicht mehr – aber da hinten ist er ja noch! Gott sei dank! Er hat gewartet. Ooooh, er kommt mir entgegen. Jetzt, wo ich stehengeblieben bin seh' ich's! Petja, der gute liebe Petja! Die Tränen laufen mir übers Gesicht als ich, so schnell es geht, zu ihm renne. Du, Petja, die Last war so schwer und hat gedrückt und ich war so allein und.... – da reibt Petja einfach seine große weiche Nase an meiner, ganz zärtlich, dann leckt er vorsichtig meine Tränen ab und sagt:

„Jetzt ist ja alles wieder gut. Bleib nur in meiner Nähe, komm, laß mich doch die Hauptlast tragen. Brauchst dich nicht allein abmühen, kleiner Kuno, ich bin doch da.“

Gleich spüre ich, wie meine Last leichter wird, und ein warmer Strom von Ruhe und Liebe fließt in mein Herz. Es ist wirklich alles wieder gut. Ich kann aufatmen. Es ist wie ein riesiger Trog frischen Wassers nach einem langen heißen Tag. Echt aufbauend!

Ja, das ist meine Geschichte. Die Geschichte des Jungochsen Kuno. Besser gesagt der Anfang meiner Geschichte. Denn sie geht weiter und weiter, jeden Tag neu. Jeden Tag ein wenig mehr lernen. Manchmal Fehler machen, manchmal näher bei Petja, manchmal weiter weg. Immer wieder umkehren dürfen, immer wieder neu anfangen können. Lernen, ja lernen. Und Ruhe im Herz haben. Und

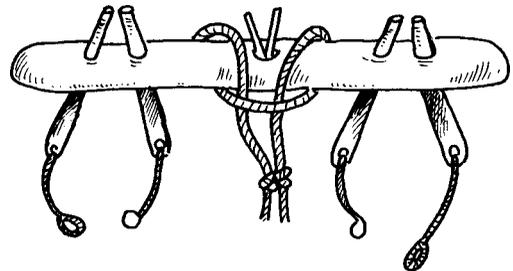
Frieden. Und Lachen und Licht. Eigentlich bin ich ziemlich sehr zufrieden. Ehrlich!

Jesus spricht:

Kommt her zu mir alle, die ihr mühselig und beladen seid; ich will euch erquicken. Nehmet auf euch mein Joch und lernet von mir; denn ich bin sanftmütig und von Herzen demütig; so werdet ihr Ruhe finden für eure Seelen. Denn mein Joch ist sanft, und meine Last ist leicht.

Anmerkungen:

1. Viele Kinder wissen heute nicht mehr was ein **Joch** ist. Bitte, bevor ihr diese Geschichte vorlest, erklären: Joch = hölzernes Geschirr zum Anspannen von Zugtieren. Wurde genau angepaßt. Jedes Tier hatte sein eigenes Joch, manchmal mit Namen versehen.
2. **Jungtiere** wurden an das Ziehen von Wägen und Pflügen gewöhnt, indem man sie mit einem erfahrenen Zugtier zusammenspannte.
3. Die Geschichte kann auch als **Fortsetzungsstory** auf zweimal gelesen werden. (Anweisung im Text beachten). Jeweils anschließend folgt das Gespräch mit den Kindern. Folgende Schwerpunkte können sich ergeben:



Schwerpunkt 1: Das Geheimnis „Bleib ganz in meiner Nähe“. Jesus will wirklich mein guter Freund sein und mit mir durch dick und dünn gehen. Mit ihm kann ich rechnen, mit ihm kann ich reden, bei ihm kann ich meine Ängste, Sorgen und Freude abladen. Es ist echt superwichtig, einen so guten Freund zu haben.

Schwerpunkt 2: Zu Jesus gehören heißt nicht, daß bei mir alles glatt geht. Es heißt nicht, daß ich verschont werde von leidvollen Erfahrungen, daß ich keine Fehler mache, daß ich perfekt bin.

Wichtig ist: ich kann mich immer wieder, egal was war, in seine liebevoll geöffneten Arme kuscheln.

Und mit der Zeit wird mir Jesus immer wertvoller und lieber, immer öfter und tiefer verlasse ich mich auf ihn, will und werde ich ganz in seiner Nähe bleiben..

Gedankensplitter für Jungscharleiter und Jung- scharleiterinnen

Mit dem Joch ist es so eine Sache. Leichtes Unbehagen steigt auf bei dem Gedanken, im Joch laufen zu müssen. Selbst wenn Jesus der 'alte Ochse' wäre, der den Karren zieht.

Wer möchte schon seine Freiheit verlieren?

Aber: Ist diese ‚Freiheit‘ nicht relativ? In Jesaja 9,3 steht, daß Gott das schwere Joch, das auf den Schultern der Menschen liegt, zerbrechen wird. Es ist also da – dieses andere Joch, das schwer ist, das Menschen das Leben schwer macht – und wir kennen es

nur zu gut. Jeder und jede hat sein/ ihr „Päckle“ zu tragen. Heißt es Angst oder Schuld oder Sucht oder Depression oder Einsamkeit oder unglücklich sein darüber, wie ich bin (und eigentlich doch ganz anders sein möchte, viel mutiger oder hübscher oder sportlicher oder anerkannter...) oder?

Wer meint frei zu sein, ist der oder die wirklich frei?

Das Joch, das Jesus anbietet, heißt Leben in seiner Nähe, Freundschaft, Geborgenheit, Ruhe und tiefer Friede – und echte Freiheit.

Jesus spricht: Wenn ihr bleiben werdet an meinem Wort, so seid ihr wahrhaftig meine Jünger und werdet die Wahrheit erkennen, und die Wahrheit wird euch frei machen. (Joh 8, 31-32)

Ich habe mit dem Joch, das Jesus auf mich legt, wenn ich's erlaube (denn er tut nichts gegen meinen Willen und entmündigt mich niemals) nur gute Erfahrungen gemacht. Er trägt wirklich das, was mir das Leben schwer macht, ich kann aufatmen und frei sein fürs Leben. Oder, anders ausgedrückt: befreit sein zum Leben. Und es ist schön, so zu leben – mit Jesus an meiner Seite.

Birgit Rilling



PANNENHILFE

für „schwierige“ Kinder

44

Seit Jahren haben Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Jungscharfreizeiten zunehmende Schwierigkeiten mit dem Verhalten einzelner Kinder in der Freizeitgruppe. Genauer – mit der Fähigkeit von Kindern, sich in der großen Gruppe angemessen zu verhalten. das hat negative Auswirkungen auf die Freizeitatmosphäre:

- **Kinder** leiden unter aggressivem Verhalten anderer Teilnehmer.
- **Mitarbeiter** fühlen sich überfordert und wissen oft nicht, wie sie unerwünschten Vorgängen entgegenwirken können.

Beispiele:

Eine Gruppe Jungen hat sich vorgenommen, durch ihr „cooles“ Verhalten (z.B. störende Zwischenrufe, Applaus nach jedem Satz des Mitarbeiters) Programmpunkte regelrecht platzen zu lassen. Eine andere Gruppe prägt die Mahlzeiten durch Umkippen von Gläsern, Umherwerfen von Lebensmitteln, Zerschlagen von Geschirr. Ein Junge versteht es durch ständige Provokationen, die anderen Kinder gegen sich aufzubringen, ihn zu schlagen, zu beschimpfen ...

Mögliche Ursachen:

1. Einzelkinder und Kleinfamilien

Wir haben es auf unseren Freizeiten zunehmend mit Kindern aus kleinen (Teil-)Familien zu tun. Sie sind es nicht gewohnt, sich mit Gleichaltrigen auseinanderzusetzen (fehlende Geschwister). Die große Gruppe, die Kompromisse, Nachgeben, Aushandeln von Spielregeln bedingt, überfordert sie. Entweder sie **ziehen sich zurück** (und werden übersehen, gehänselt, nicht beachtet), oder sie versuchen sich durch **unerwünschtes Verhalten** (Clown spielen, stören, Aggressivität) bemerkbar zu machen. Die Rückzieher werden erst dann bemerkt, wenn sich Opferrollen herauskristallisieren. Die Beschwerden der Mitarbeiter sind fast immer in der Gruppe begründet, die Normen überschreitet.

2. Wertevielfalt

Die Wertevielfalt, die unser modernes Leben prägt, führt bei Kindern, die oft leicht beeinflussbar sind, zu einem Durcheinander. Es entsteht eine Unsicherheit in der Bewertung, welche Werte gut/hilfreich/positiv sind und welche nicht. Grenzen verschwimmen, die Kinder erfahren Grenzen oft nur, wenn sie diese überschreiten und negative Konsequenzen spüren. Dies führt zu Enttäuschungen und nicht selten zu Trotzreaktionen – mit neuen Konflikten.

3. Lustprinzip

Für die Kinder wichtige und leicht zugängliche Medien und Einrichtungen (Fernsehen, Jugendmagazine, Werbung ...) täuschen vor, daß gut

ist, was gefällt. In der Unverbindlichkeit der meisten Beziehungen ihres Alltags funktioniert dieses Lustprinzip vielleicht noch ganz gut. Wo aber fünfzig Kinder zwei Wochen lang auf engem Raum zusammenleben, muß dies zu Konflikten durch enttäuschte Erwartungen an die große Freiheit auf Freizeiten führen.

4. Egoismus

Unsere Leistungsgesellschaft, in der Durchsetzungsvermögen, individuelle Leistung, besser sein als andere, zählt, bringt Egoismus, skrupelloses und rücksichtsloses Vorgehen und Ellbogendenken auch schon bei den Kleinen hervor. Der Einzelne ist wichtig, für den Blick auf andere ist wenig Platz.

Was können wir tun?

1. Perspektivenwechsel

Bei „schwierigen Kindern“ sind wir oft von Auffälligkeiten und negativen Eigenschaften gefangen. Unsere Aufmerksamkeit gilt fast nur noch den Störungen. Auch wenn wir zwei „schwierige“ und 50 „normale“ Kinder dabei haben, kann es passieren, daß diese zwei unser Erleben der gesamten Freizeitgruppe so verändern, daß wir das Schiefliegende viel stärker wahrnehmen, als das Schöne und Gute. Dies hat Auswirkungen auf unsere Stimmungslage als Mitarbeiter-
team, auf unseren Umgang mit allen Kindern, und kann zu einer sehr angespannten Gesamtatmosphäre führen. Um den Kindern gerecht werden zu können, ist es wichtig, sie in ihrer Person als von Gott **so** gewoll-

tes, erschaffenes und **geliebtes** Geschöpf anzunehmen und so ein **positives Grundverhältnis** zu schaffen. Im Vordergrund stehen nicht die Fehler und Auffälligkeiten, sondern der kleine Mensch, der vielleicht mit seinen Schwierigkeiten besonders auf unser Wohlwollen, unsere Zuneigung und unser gutes Vorbild angewiesen ist. Ziel wäre, das Normale an den Kindern normal zu sehen und das Positive besonders herauszustellen und zu loben. Dann kann auch unsere – konstruktive – Kritik, die auch sein muß – positiv angenommen wird.

2. Praktische Tips

• Sofort auf Störungen reagieren

Oft entwickeln sich aus kleinen Dingen große Störungen. Grund kann sein, daß wir nicht **eindeutig Stellung** zu Dingen beziehen, die wir nicht gut heißen. Weil keine Reaktion erfolgt, meinen die Verursacher, ihr Verhalten sei in Ordnung – und machen weiter wie bisher. Es kann auch sein, daß Kinder ihre **Grenzen austesten**: sie möchten wissen, wieweit sie bei einzelnen Mitarbeitern gehen können. Werden diese Grenzen nicht aufgezeigt, wird das Testfeld ausgeweitet, die Situation eskaliert. Deshalb ist es ratsam, auf Störungen früh zu reagieren.

• Verhalten und Auswirkungen bewußt machen

Manchmal ist Kindern nicht bewußt, was sie gerade tun und wie sich ihr Tun auf die Umgebung auswirkt. Sie tun etwas ohne böse Absicht, bewirken aber Ärger bei anderen. Hier

kann es schon genügen, den Betroffenen oder der ganzen Gruppe vor Augen zu führen, wie wir ihr Verhalten empfinden und was dieses Verhalten bewirkt. Wird dies ohne zu verurteilen oder bloßzustellen getan, kann dies zu erstaunlichen Aha-Erlebnissen bei den Teilnehmern führen.

***Beispiel:** Bei einem Geländespiel legt ein Junge immer wieder Wegweiser um, damit seine Gruppe zeitliche Vorteile hat. Erfolg: alle nachfolgenden Gruppen verlaufen sich und kommen stinksauer aufs Freizeitgelände zurück. Bei der folgenden Mahlzeit erklärt ein Mitarbeiter, daß diese Maßnahme dazu geführt hat, daß für 30 Kinder der Spaß am Spiel verdorben wurde, und diese zurecht wütend sind. Der bereits von den Kids ermittelte Übeltäter wird geschützt, indem der Mitarbeiter versucht, dessen Begeisterung für das Spiel und den Ehrgeiz, zu gewinnen, als Motivation in den Mittelpunkt zu stellen, nicht das Betrügen der anderen. Der Betreffende hat sich auf Vorschlag des Mitarbeiters etwas überlegt, wie er den Geschädigten etwas Gutes tun kann, um den Ärger und die „Mehrkilometer“ auszugleichen. Diese Situation, die gleich am zweiten Freizeittag auftrat, hatte zur Folge, daß alle nachfolgenden Spiele ohne größere Schummeleien stattfinden konnten.*

• Alternativen aufzeigen

Da die Kinder sich nicht „nicht verhalten“ können, nützt es nicht viel, ihnen einen Vortrag zu halten, wie sie etwas nicht tun sollen. Besser ist es, ihnen Alternativen im Verhalten aufzuzeigen. So kann der Ausweg aus dem Konflikt gelingen.

Beispiel: In einem Zelt fehlt eine Taschenlampe. Sofort haben die betroffenen Zeltbewohner sich auf einen mutmaßlichen Täter eingeschossen. Er wird massiv bedroht. Die Befragungen der Kinder durch einen Mitarbeiter machen schnell deutlich, die Vorwürfe sind nur Vermutungen und nicht haltbar. Vor der ganzen Freizeitgruppe wird der Vorfall aufgearbeitet. Um ähnliche Vorkommnisse zu vermeiden, werden (teilweise auf Vorschlag der Kinder) zwei **Spielregeln** vereinbart:

1. Bloße Vermutungen ohne Beweise dürfen nicht dazu führen, daß jemand „verurteilt“ wird. Schon unbegründete Gerüchte können zu einer solchen wie der erlebten Situation führen.

2. Niemand geht in ein anderes Zelt, in dem keiner der „Bewohner“ anwesend ist.

• **Handeln**

Es kann natürlich sein, daß alle unsere Bemühungen nicht zum Ziel führen. Dann müssen die (alle!) Mitarbeiter sich auf konkretes Handeln einigen, vor allem, wenn es darum geht, Schwächere zu schützen.

• **Maßnahmenkatalog**

- erhöhte Mitarbeiterpräsenz/ Aufsicht
- wohlüberlegte Konsequenzen
- Vorsicht mit Strafen
- letzte Maßnahme: Heimschicken

Wichtig ist, daß das gesamte Mitarbeiterteam hier an einem Strang zieht und alle gleich reagieren. Noch eines: die Betroffenen haben ein Recht darauf, erklärt zu bekommen, warum sie die jeweilige Konsequenz erfahren. **Bitte keine willkürlichen oder mangelhaft durchdachten Maßnahmen!**

Fazit

Das Phänomen „schwierige Kinder“ wird zunehmend zur Normalität im Gruppen- und Freizeitalltag werden. Es ist ratsam, sich schon vor der Freizeit mit möglichen Schwierigkeiten der jeweiligen Zielgruppe zu beschäftigen. So können sich Mitarbeiter **bewußt einer schwierigen Aufgabe** stellen, bei der auch Fehler passieren können und dürfen. Ein erfahrener Leiter kann während der Freizeit (z.B. bei MA-Besprechungen) dafür Sorge tragen, daß Mißerfolge und „Unfälle“ nicht mehr als das ihnen zustehende Gewicht erhalten, indem sie in das richtige Verhältnis zu den vielen guten Erfahrungen und Erlebnissen mit den Kindern gesetzt werden.

Im Umgang mit den Kindern ist es wichtig, daß die Mitarbeiter „echt“ sind. Die Kinder spüren, wenn sie betroffen, wütend oder erfreut sind. So können sie durch das **Vorbild** der Mitarbeiter ihr eigenes Verhalten und das anderer Kinder einordnen und bewerten. In jedem Fall sind die Kinder ernst zu nehmen, und – unabhängig von möglichem Fehlverhalten – **gerecht** und mit **Wertschätzung** zu behandeln. Schließlich ist es wichtig, daß sich das **Mitarbeiterteam** in wichtigen Fragen einig ist, bzw. sich auf einen **gemeinsamen Nenner** einigt, um Ausspielversuche und noch größere Verunsicherung zu vermeiden.

P.S.: In vielen MA-Teams hat es sich bewährt, für „schwierige Kinder“ besonders zu beten. Test it!

Walter Hieber

DER BESUCHER DES ALTEN JIM

Er war ein einfacher alter Mann. Aber er kannte das Geheimnis der Gemeinschaft mit Jesus:

Der Pastor einer Gemeinde in Kenia wurde auf einen etwas vernachlässigt wirkenden alten Mann aufmerksam, der jeden Tag um 12 Uhr mittags die Kirche betrat und sie ziemlich schnell wieder verließ. Auf die Frage, was er denn in der Kirche tue, antwortete der Alte;

„Ich gehe hinein, um zu beten.“

48

Auf die verwunderte Gegenfrage;

„Aber du bist niemals lange genug drin, um beten zu können“, erklärte der alte Mann:

„Ich kann kein langes Gebet sprechen, aber ich komme jeden Tag um 12 Uhr vorbei und sage:

„Jesus, hier ist Jim!“ dann warte ich eine Minute, und er hört mich.“

Einige Zeit später kam der alte Jim wegen einer Beinverletzung ins Krankenhaus. Man stellte fest, daß er einen heilsamen Einfluß auf die anderen Kranke ausübte. Die Nörgler wurden freundlicher, und es wurde auch viel gelacht in diesem Zimmer.

„Jim“, sagt die Stationschwester eines Tages zu ihm, „die anderen Männer sagen, daß du diese Veränderung auf der Station herbeigeführt hast. du bist immer glücklich.“

„Ja, Schwester, ich kann nichts dafür, das ich immer glücklich bin. Das kommt durch meinen Besucher.“

Die Schwester hatte bei Jim noch nie einen Besucher gesehen, denn er hatte keine Freunde. So fragte sie erstaunt: „Wann kommt denn dein Besucher?“

„Jeden Tag um 12 Uhr mittags“, antwortete Jim. „Er kommt, steht am Fußende meines Bettes und sagt:

„Jim, hier ist Jesus.“

Jim hatte niemals Gelegenheit gehabt, eine Schule zu besuchen, aber er hat gelernt, in so enger Gemeinschaft mit Jesus zu leben, daß er zu jeder Zeit mit ihm reden konnte.

Aus: „War Cry“, Kenia

Diese Geschichte kann man gut als Andacht erzählen. Sie lädt ein, selber immer wieder solche Zeiten der Gemeinschaft mit Jesus zu suchen.



-NEU-NEU-

Grafik-Disketten zum Jungcharleiter jetzt im praktischen

Jahresabonnement

Seit 1995 gibt es die pfißigen Grafiken von Jörg Peter auf Diskette.

Neben der **aktuellen Diskette** zum jeweiligen Heft (DM 5,- + Porto) gibt es die **komplette Jahrgangsausgabe** (mit Katalog).

Bisher erschienen:

- 1995 *DM 20,- (+ Porto)*
- 1996 *DM 20,- (+ Porto)*

Nachdem immer wieder nach einem Abonnement für die Grafik-Diskette gefragt worden ist, bieten wir jetzt folgende Lösung an:

Jahres-Abo Grafik-Diskette Jungcharleiter DM 20,-

Das Abo umfaßt 4 Disketten (incl. Porto.) Jeweils zum vierteljährlich erscheinenden Heft wird die Diskette (mit separater Post) zugeschickt. Das Abonnement läuft für 1 Jahr, bzw. für 4 Disketten. Mit der 4. Diskettenlieferung wird ein Bestellzettel für eine **Aboverlängerung** mitgeschickt.

So wird das Abo bestellt:

Bestellformular, Brief, Notizzettel... mit Name, Adresse und **DM 20,- als Schein oder als Scheck** an folgende Adresse schicken:

Gerd Bürkle

Uhlandstraße 64

70736 Fellbach-Schmidlen

Gerd Bürkle erstellt die Grafik-Disketten und betreut das Disketten-Abo.

Ich will das Abo Grafik-Diskette unbedingt und sofort haben:

Name: _____

Anschrift: _____

Tel.: _____

PC (IBM-komp., TIFF-Format))

Apple Macintosh, (PICT-Format)

andere:

Autogramm: _____

Lieferung ab Nr.:

DM 20,- liegen bei als

Schein

Scheck



49

Die Bestellung von

- *einzelnen Disketten,*
- *den Jahrgangsausgaben und*
- *der ultimativen*

Jungcharleiter-CD-Rom mit 4

kompletten Jahrgängen (1992-1995)

des Jungcharleiters (Text + Grafik +

jetzt neu mit gedrucktem Inhaltsverzeichnis + Bilderkatalog) für

DM 32,80 (+ Porto)

erfolgt über:

buch  *& musik*
Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH

Postfach 80 09 30

70509 Stuttgart-Vaihingen

Telefon 07 11 / 97 81-4 10

Telefax 07 11 / 97 81 -4 13

Jungschar-Aufkleber-Puzzle

Viermal kann man das Ankerkreuz, aus 16 verschiedenen Aufklebern immer wieder neu zusammenstellen. In diesem Aufkleberpuzzle stecken viele Spiel- und Bastelmöglichkeiten. Eine Aufkleberidee – so vielfältig wie die Jungschar selbst.

Preise:

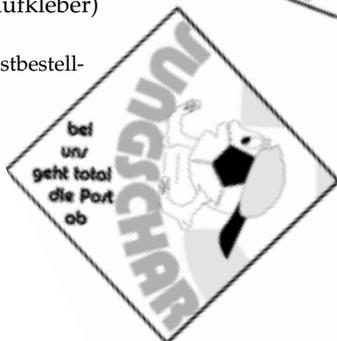
Packung mit dem vollständigen Aufklebersatz (4 x 4 Aufkleber)

2,- DM

ab 10 Pack (Mindestbestellmenge) 1,50 DM

Zu bestellen bei:

buch & musik



50 6000 Gruppenunterkünfte und Zeltplätze: Übernachtungen schon ab 3.- DM

Buch und Datenbank 1997 – 98
Gruppenleiter finden in diesem **Deutschen Zentralverzeichnis** (Redaktion Vademecum) preiswerte Unterkünfte für Rüst- und Freizeit, für Workshop und Tagung, für Erholung oder Bildung ein umfassendes Nachschlagewerk mit 6000 Häusern: vom einfachsten Wanderheim bis zum gehobenen Tagungshaus, vom Zeltplatz bis zur Akademie.

Eine sich selbst installierende und einfach zu bedienende Datenbank gibt es auch.

Alle Adressen telefonisch geprüft.

Bezug: Buch allein 25.- DM, Buch und Datenbank 50.- DM; zzgl. 3.- DM Porto und Verpackung bei Redaktion Vademecum, Gerd Grützmaker, Auf dem Dörnchen 6, 51580 Reichshof-Fahrenberg; Tel. 0 22 61/5 84 60 und Fax 5 96 78.

Christian Spanik

Projekt Omega

Gefährliches Spiel auf der Omega-Ranch

Ellermann-Verlag DM 29,80

Projekt Omega – das sind spannende Computerkrimis mit Diskette. In gelungener Weise sind hier alte und neue Medien verbunden worden. Die fünf Freunde aus dem Computer-Internat OMEGA werden verdächtigt, rechtsradikale Videospiele in Umlauf gebracht zu haben. Dabei wollten sie doch nur herauskriegen, wer hinter den plötzlichen Anschlügen auf Ausländerlokale steckt. Verbunden mit einer spannenden Geschichte wird gleichzeitig hilfreiches Hintergrundwissen zu aktuellen Themen vermittelt. Auf der beigelegten Diskette kann das neu erworbene Wissen mit einem ausgeklügelten System gründlich getestet werden. Das macht richtig Spaß. Außerdem erschienen:

Tim und die Saboteure

Das heimliche Genie



M. Döbler

„Das Ah und Oh der Kibiwo“

buch & musik, ejw DM 8,80

Die neue Arbeitshilfe für Kinderbibelwochen enthält grundsätzliche Überlegungen, viele praktische Tips und Vorschläge zur Durchführung einer Kinderbibelwoche.

Folgende Themen werden besprochen: Was ist eine Kinderbibelwoche? Öffentlichkeitsarbeit und Werbung. Kinder und der liebe Gott. Eltern bei der KIBIWO. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gewinnen und schulen. Planung und Vorbereitung u. a. Darüber hinaus findet man noch Materialhinweise und Adressen für weitere Informationen. Das 48-seitige Heft bündelt Erfahrungen, die Referenten in vielen Kinderbibelwochen gesammelt haben.

D. Haentjes/Ph. Waechter Alles Pinguin – oder was

Ellermann-Verlag DM 24,80

Ein Buch zum Schmunzeln und Nachdenken. Abwehr und Angst vor dem Fremden ist die innere Botschaft, die hier am Beispiel einer Pinguinkolonie humorvoll erzählt wird. Das Bilderbuch zeigt eindrücklich und einfühlsam einen Lösungsweg – nicht nur für Pinguine.



Rebekka Karbe echt wertvoll

ejw-Praxishilfen 10 DM 15,80

In der Reihe: ejw-Praxishilfen ist das Buch zur Mädchenjungschararbeit jetzt erschienen. Auf 132 Seiten gibt es eine Fülle von praktischen Tips, die Auswertung einer großen Fragebogenaktion zur Mädchenjungschararbeit und wichtige Grundsatzartikel.

Ein ganzes Projektteam hat hier fachlich fundiert mit Sorgfalt und Phantasie gründlich gearbeitet. So ist ein liebevoll gestaltetes Buch entstanden, das mit Charme und Herz für die Jungchararbeit Mädchen wirbt. Mitarbeiterinnen sollten sich dieses Buch gönnen – oder schenken lassen. Übrigens – das Buch ist auch für Jungen und Männer interessant.

Zu bestellen bei:

buch & musik
Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH

Postfach 80 09 30
70509 Stuttgart-Vaihingen
Telefon 07 11 / 97 81-4 10
Telefax 07 11 / 97 81 -4 13

E 6481 F

buch & musik
Buchhandlung und Verlag
des ejw GmbH, Stuttgart
Vertrieb:
dsb-Abo Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm

Alles für die Jungschar!

Jungscharlädle

Der Jungschar - Becher '97

Ein TOP-Produkt aus eigener Produktion.
Nur bei uns in neuer Ausführung



Die Neuheiten

- Laufendes Ankerkreuz ist auf Vorder- und Rückseite angebracht,
- das Motiv ist in blaugedrukt,
- der Becher hat eine neue Form.



Das Jungschar-T-Shirt

Dunkelblaue oder hellgrau melierte
T-Shirts aus 100% Baumwolle mit
dem laufenden Ankerkreuz auf dem
Rücken in schwarz/weiß bedruckt.



T-Shirts mit Eurem

individuellen Aufdruck

und vieles mehr...

MAG-LITE

Jungscharlädle
Christian Deuschle
Schurwaldstr. 18
73770 Denkendorf

Telefon & Fax:

0711 - 346 14 43

»Jungscharletter« Arbeitshilfe für die Jungschararbeit 9-13 Jahre

Herausgeber und Verlag: buch & musik, Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM-Gesamverbandes 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: 4x jährlich. Bezugspreis: jährlich (4 Hefte) DM 18,- einschl. Zustellgebühren,
Einzelpreis DM 4,- plus Porto

Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, 74168 Neckarsulm,
Tel. 07132/959-223

Abbestellungen: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes

Illustrationen: Jörg Peter, Witten

Layout: DTP-Service Ute Luft, Pliezhausen

Druck: Omnitypie, Stuttgart