JUNGSCHARLEITER

JULI
SEPTEMBER
1997

3

E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Ich will Spaß

Ich will endlich was erleben,
nicht nur in der Schule kleben.
Ich will springen, tanzen, lachen,
tausend tolle Sachen machen.

Raus auf's Bike und ab die Post,
an meinen Speichen bleibt kein Rost.
Hockey, Fuß- und Basketball
spielen wir heut' überall.

Wasser spritzt, das Sprungbrett eiert,
heute wird im Bad gefeiert.
Alles tobt im kühlen Naß
mit Freunden macht es richtig Spaß.

Inline-Skating – Schlittschuhlaufen
oder neue Sachen kaufen.
„Ach wie ist die Welt so schön,
würd' es nach meinem Spaß nur geh'n."

Am Computer will ich spielen
und auf Horrorgegner zielen.
Dann mit meinen stärksten Waffen
die Rettung für die Erde schaffen.

Auch meinen Ohren gönn' ich was,
denn Musikhören macht mir Spaß.
Power on und voll Dröhnung
ist ja alles nur Gewöhnung.

Ich will Spaß, das ist mein Ziel.
Ist das falsch, ist das zuviel?
Alle sollen mir was geben,
schließlich hab' ich nur ein Leben.

Hast du schon mal nachgedacht,
und andre Menschen froh gemacht?
Statt immer ICH sag einmal DU –
und noch ein liebes Wort dazu.

Statt immer mehr von allen Gaben
nur für den eignen Spaß zu haben,
versuche andren abzugeben.
So machst du mehr aus deinem Leben.

*Such' dein Glück bei Gott, dem Herrn,**
denn er hört deine Wünsche gern.
In seiner Nähe gibt es Freude.
*Probier's gleich aus – am besten heute.***

**Psalm 34,4 **Psalm 16,11*
(Übersetzung Gute Nachricht)

rr

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionsteam und guten Wünschen für lustvolle Gotteserfahrungen und Gotteserlebnissen
Euer

Lust auf Jungschar **4 – 5**
Anreize für lustvolle Erfahrungen, von Rainer Rudolph, Stuttgart

Pocket-Geschichten **6 – 9**
Lustvolle Erzählungen aus der Hosentasche
von Daniela Schweikardt, Altensteig

Kennenlernspiele **10 – 13**
von Pétur Thorsteinsson, Nußdorf mit Jonas, draußen vor der Tür

Papperlapapp **15**
Jungscharprogramm mit Pappröhren von Rainer Schnebel, Haslach

3 gewinnt **16 – 18**
Ein origineller Spielabend von Sven Deuring, Großbottwar

Wohlfühlabend **19 – 21**
Romantisch, gut duftend, einfach zum Genießen –
von Walter Hieber, Haubersbronn

Rita Rädle **22 – 25**
Geschichten zum Weiterspinnen, erzählt von Brigit Rilling,
Ohmenhausen

Tips für Einsteiger **26 – 29**
Ein Griff in die pädagogische Trickkiste von Anne Rostan, Ohmden

Lust-Geschichten der Bibel **30 – 32**
Ungewöhnliche Aspekte alter Geschichten, neu entdeckt
von Hermann Murrweiß, Owen

Null Bock **33**
Lustprogramme in der Jungschar, von Hermann Murrweiß, Owen

Erntedank eines Apfels **34**
Ein etwas ungewöhnlicher Abend von Hermann Murrweiß, Owen

Lust auf Holz **35 – 39**
Werkideen zum Ausprobieren, notiert von T. Speer, L. Warth,
D. Thonny, vorgestellt von Martin Märkt, Rutesheim

Figurenbau-Theater **40 – 43**
Eine pfiffige Idee für besondere Jungscharerlebnisse, vorgestellt
von Elke Mathesius, Frankfurt

Pro Christ für Kids **44 – 45**
Eine Chance für die Jungschar, von Martin Märkt, Rutesheim

Schatzkiste – schau mal nach **46 – 49**
Geburtstagskarte, Geschichte, Hausmann des Jahres, Bibelkuchen

ein saftiges Steak, kühles Eis, duftenden Kaffee, eine heiße Maschine...
Lust auf mehr? Gute Worte, Freundschaft, Zärtlichkeit, inneren Frieden, Gesundheit, Lebensfreude, Glück und Erfüllung?
Worauf hast Du eigentlich Lust? Was würde Dir jetzt so richtig Spaß machen? Denk' mal einen Augenblick darüber nach. Vielleicht hilft es, die Augen zu schließen und sich Bilder vorzustellen. Denn Lust hat viel mit Bildern zu tun.
Welche ***Bilder*** *tauchen aus der Seele auf? Da gibt es verlockende Bilder, bunt und schillernd, lustweckend – manchmal auch erschreckend! Wo kommen diese Bilder her? Wie kommen sie in mich hinein? Viele Bilder reizen tagaus, tagein unsere Augen. Das gilt natürlich für unsere Jungscharler besonders, die neugierig die Welt erobern. Aber es gilt auch für uns selber. Zeitschriften, Prospekte, Plakate, Fernsehen, Computer...*
Bin ich dieser Bilderflut nur passiv ausgeliefert? Oder bin ich verantwortlich für das, was ich mir anschaue?

- *Worauf richte ich meinen Blick?*
- *Was nehme ich auf?*
- *Welche Bilder prägen mich?*
- *Was weckt mein Verlangen?*

Innere Steuerung

Es ist wichtig, sich das bewußt zu machen. Denn meine Lust, mein Verlangen, mein Begehren steuern mich von tief innen heraus.
Die Werbung hat das übrigens schon längst erkannt. Im Computer-Zeitalter könnte man auch mal über „optische Bedienerführung im menschlichen Betriebssystem" nachdenken.
Da wird über die Augen ein Wunsch im Herzen erzeugt, der dann alles bestimmen kann. Mein ganzes Denken und Wollen wird auf auf die Befriedigung dieses Wunsches konzentriert (Jakobus 1,14.15). Ich tue, was mein Herz begehrt. Aber das ist auch eine gefährliche Geschichte. Denn „jeder Wunsch, wird er erfüllt, kriegt augenblicklich Junge". Die Wünsche des Herzens zu befriedigen, Leben nach dem Lustprinzip ist offensichtlich kein erfolgversprechender Weg zu innerem Frieden und zur Lebenserfüllung (1. Johannes 2,15-17). Wer nur darauf aus ist, die Wünsche seines Herzens zu erfüllen, wird immer unruhiger und

getriebener (Sprüche 27,20; Prediger 1,8).
Ob deshalb so vieles hektisch bei uns geworden ist?

Licht im Dunkel

Eine interessante Alternative bietet, wie immer, Gottes Wort. Denn Gott hat uns ja sein Wort als Licht für unseren Weg gegeben. (Ps 119, 105) Es macht klug, erleuchtet die Augen, erquickt die Seele, ist verläßlich und erfreut das Herz (Psalm 19, 8ff). Wer dieses Wort hört und tut, baut auf sicheren Grund (Mt 7, 24ff).
Zum Ausprobieren ein besonderes Wort:

Habe deine Lust am Herrn, er wird dir geben, was dein Herz sich wünscht. (Psalm 37, 4)

Wie soll das denn gehen? Lust an Gott? Versteht der denn was von Lust? Aber – hat er sie nicht geschaffen? Lust gehört zur guten Schöpfung Gottes! Lust soll unsere Beziehung zum Vater im Himmel bestimmen. Also eine tiefe Herzensbeziehung, die bei uns Glück und Erfüllung erzeugt. Kennst Du das? Lust auf mehr? Lust auf mehr von Gottes Nähe und Kraft in Deinem Leben? Er will Dir geben, was Dein Herz begehrt! Laß Dich nicht täuschen von den betrügerischen Angeboten der verlockenden Bilder, die Dein Herz nicht glücklich machen können. In Lukas 8,14 spricht Jesus von Dornen, die den Samen von Gottes Wort ersticken. Das sind Sorgen, Reichtum und die „Freuden des Lebens", genauer: Sinnenlust, Vergnügen, Begierden...
Geh lieber gleich zum Vater im Himmel. Sprich mit ihm über die Wünsche Deines Herzens. Nimm ihn beim Wort. Er hat es versprochen. Er hält sein Wort. Lust auf mehr?

Zum Mitbeten

„Vater im Himmel, Du kennst mein Herz. Alle Unruhe, all die vielen Wünsche. Da sind bunte Bilder, die mich prägen. Da sind so viele Dinge, die ich haben will und brauchen könnte. Aber ich spüre, daß sie mich nicht glücklich, sondern eher abhängig machen. Jesus, ich bringe Dir mein ganzes Lustempfinden. Auch alles, was da schief und falsch ist. Ich will das erfahren, wie das ist, wenn ich meine Lust an Dir habe. Heiliger Geist, hilf mir bitte zu einer lustvollen Gottesbeziehung. Wecke Du neue Lust auf Gottes Wort. Erzeuge Du neue Lust zum Beten, Glauben, Hoffen und Lieben."
Ist das ein Jungscharthema?
Aber – soll es in der Jungschar nicht lustvoll zugehen? Wenn wir Menschen sind, die ihre Lust am Vater im Himmel haben, die sich voller Lust vom Wort Gottes ernähren, dann werden auch unsere Jungscharstunden zu lustvollen Erlebnissen werden, in denen der Vater im Himmel alle Ehre bekommt. So hat Jesus gelebt! Zu so einem Leben will er uns befreien. Lust auf mehr? Test the best: Jesus!

POCKET-GESCHICHTEN

6

Lustvolle Erzählungen aus der Hosentausche

Habt Ihr schon mal zu wenig Zeit zum Vorbereiten gehabt? Oder zu wenig vorbereitet, so daß die Jungscharstunden nicht ausgefüllt war. Manchmal gibt es Situationen, wo man einfach etwas aus der Tasche zaubern sollte.
Und zwar nicht nur Spiele, sondern auch pfiffige biblische Geschichten oder Andachten?
Vielleicht können Euch die nachfolgenden Geschichten ermuntern, in solchen Situationen nicht den Mut zu verlieren, sondern mit Elan auch solche Stunden zu meistern. Beton-Werbeslogan „Es kommt drauf an, was man draus macht". Es kommt wirklich darauf an, aus welchem Blickwinkel man die Situation betrachtet. Ein Beispiel zur Verdeutlichung: Seit Wochen steht im Jungscharplaner „Radtour" auf dem Programm. Nicht nur die Jungscharler, sondern auch der Mitarbeiter freut sich total. Am besagten Tag regnet es in Strömen. Der Jungscharmitarbeiter hat folgende Möglichkeiten: Er läßt den Kopf hängen und steckt mit seiner schlechten Laune die Kids an – dann ist der Abend echt gelaufen. Oder er sieht es von der positiven Seite: Jetzt kann man in der Jungschar mal machen, wozu man schon lange nicht mehr gekommen ist (Sing and Pray-Abend, die Kids erzählen, was sie zur Zeit bewegt...)
Und nicht nur in solchen Stunden ist es hilfreich, wenn man aus wenig fetzige Geschichten machen kann.

40 Tage Regen

Als Anschauungs-Gegenstand sollte man folgende kleine Tierfigur haben, aus deren Sicht man die Geschichte erzählen wird. „So ein Ärger, jetzt könnte es wirklich mal aufhören mit regnen. Erst müssen wir in dieses komische Hausboot einsteigen – trotz gutem Wetter. Hier bin ich zwischen Giraffen und Igel untergebracht, das muß man sich mal vorstellen! Jedesmal wenn ich mich zum Schlafen lege, muß ich aufpassen, daß ich nicht zu weit zum Igel komme, denn das wäre doch etwas unangenehm. Und dann die Giraffe. Ich meine, sie ist ja ganz nett, aber sie schaut immer so auf einen herunter. Nun ja, ich hätte es auch schlechter erwischen können. Neben dem Stinktier wollte ich nicht schlafen und auch nicht neben den Schlangen. Jaja, die sind alle mit an Bord. Von jeder Tiersorte jeweils ein Paar. Alle sind wir eingestiegen und dann hat es angefangen zu regnen. Und seither regnet es..."
Die Erzählung kann noch fortgesetzt oder aber hier abgebrochen werden. Im Gespräch mit den Kids wird nachgefragt, wer das war, wieso, weshalb, warum (wer nicht fragt, bleibt dumm).

Verlorener Groschen

Lk 15, 8-10
Gegenstand: Pfennigstück
Schaut her: ein Ein-Pfennig-Stück. Wenn Ihr einen Pfennig verliert, sucht ihr lange danach? Wenn ich jetzt den Pfennig verstecken würde und der von Euch, der ihn findet, darf ihn behalten – wer würde an dem Suchspiel mitmachen? Wer macht mit, wenn ich 50 DM verstecke? Ich kann Euch sagen: für Jesus zählen nicht nur große Fische, selbst der kleinste Pfennig ist ihm wichtig. Das heißt: Jesus will nicht nur, daß Erwachsene oder berühmte Personen das Leben mit ihm teilen – nein, Jesus freut sich über jeden und besondes auch über Jungscharler.

Wasser in dürrem Land

2. Mose 17, 1-7
Anschauungs-Gegenstand: Ein Luftballon, den man etwas mit Wasser füllt und eine Stecknadel.
„Kennt Ihr die Geschichte von Mose, wie er in der Wüste umherwanderte mit den Israeliten? Wie lange waren die jetzt schon unterwegs? Insgesamt wanderten sie 40 Jahre. Eine lange Zeit. Der Beginn war aufregend. In Ägypten als Sklaven gehalten.
Gott sandte Mose, um sie zu befreien. Viele Plagen brachten den Pharao dazu, daß er das Volk Israel gehen ließ (evtl. Plagen aufzählen lassen).
Dann die Sache mit dem Schilfmeer, Mann, war das aufregend. Im letzten Moment teilte sich das durch Gottes Kraft das Meer und die Israeliten konnten durchgehen, hinter ihnen schlossen sich die Wogen und die Verfolger ertranken.
Aber jetzt ständig Manna essen, ok, ab und zu gab's auch Wachteln, aber

die ständige Frage: wo gibt's Wasser? Das nervte wirklich. Tja, und dann trat der Ernstfall ein. Als sie in Raphidim lagerten, gab's doch tatsächlich kein Wasser. Nicht einen Tropfen. Da war Stimmung in der Bude, das Volk war ganz schön sauer. Wißt ihr, was Mose gemacht hat? Er betete zu Gott und bat um Hilfe – und Gott half. Er sagte zu Mose, er soll seinen Hirtenstab nehmen (Stecknadel zücken), und auf den Fels schlagen (Luftballon nehmen und hineinstechen), dann werde Wasser heraussprudeln. Und so wie hier aus dem Luftballon, so schoß bei Mose das Wasser aus dem Felsen und es gab so viel, daß das ganze Volk trinken konnte. Ja, Gott ist wahrlich groß!

Nachfolge lohnt sich

Lk 18, 28-30

Gegenstand: Taschentuch

Zu was wird ein Taschentuch benutzt? Klar zum Naseputzen. Wo sonst noch? Zum Winken beim Abschied. Ein Abschied fällt nicht immer leicht (vielleicht können die Kinder erzählen, wo sie sich schon mal von jemanden trennen mußten und es ihnen schwerfiel z. B. durch Umzug, Tod). Auch zu Zeiten als Jesus hier auf Erden war, gab es Abschiedsszenen: als er die Jünger berief und sie ihre Familien verließen um Jesus nachzufolgen.

Auch für uns heute ist es nicht immer leicht, Jesus nachzufolgen: vielleicht werden wir in der Schule gehänselt, oder wir werden ausgelacht, weil wir Mittwochabends statt in das Faßballtraining in die Jungschar gehen. Aber Jesus hat uns verheißen: Es lohnt sich!!! Auch wenn es heute vielleicht manchmal unangenehm ist, so haben wir doch in Jesus die Fülle und den Lohn des ewigen Lebens.

Weitere Hosentaschen-Geschichten

Hallo Mitarbeiter,

schaut doch mal in Euren Taschen nach und seht, was Ihr so drin habt. Habt Ihr vielleicht im Geldbeutel eine **englische Pfundnote**? Na, da bietet sich doch die Geschichte von den verlorenen Pfunden (Lukas 19, 11-28) an.

Hoppla, eine **Rechnung** in der Tasche? Jesus hat unsere noch offenstehenden (Sünden-)Rechnung durch seinen Tod am Kreuz beglichen. Das ist, wie wenn wir die Rechnung einfach zerknüllen und wegwerfen können. Jesus gebührt aller Dank für seine Tat (Kol 2,14)

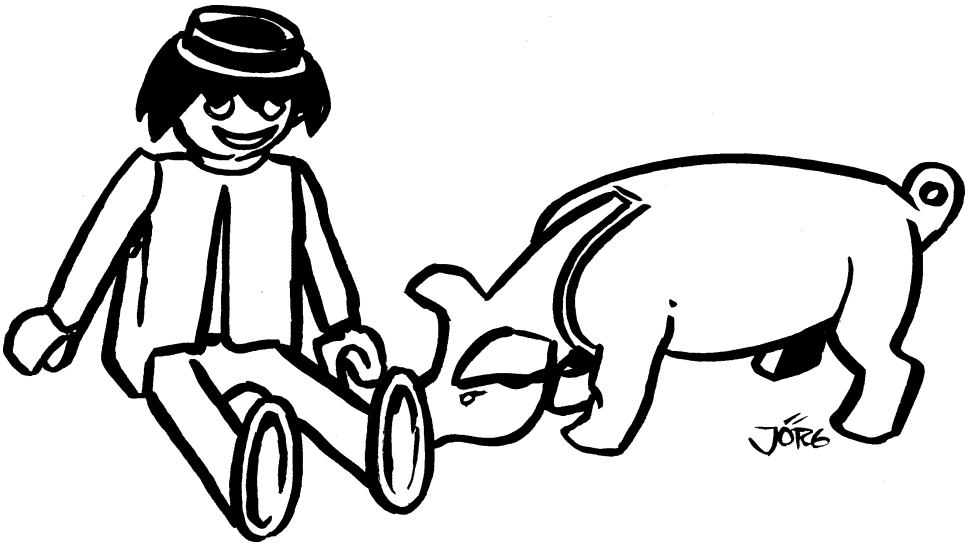
Ein **Kaugummi**? Schmeckt zwar gut, bringt aber nichts gegen den Hunger. Im Gegenteil: die Magensäfte werden sogar noch angeregt, daß sie mehr verdauen wollen. Das, was wirklichen Lebenshunger stillt, ist das Brot des Lebens, Jesus allein (Joh 6, 35).

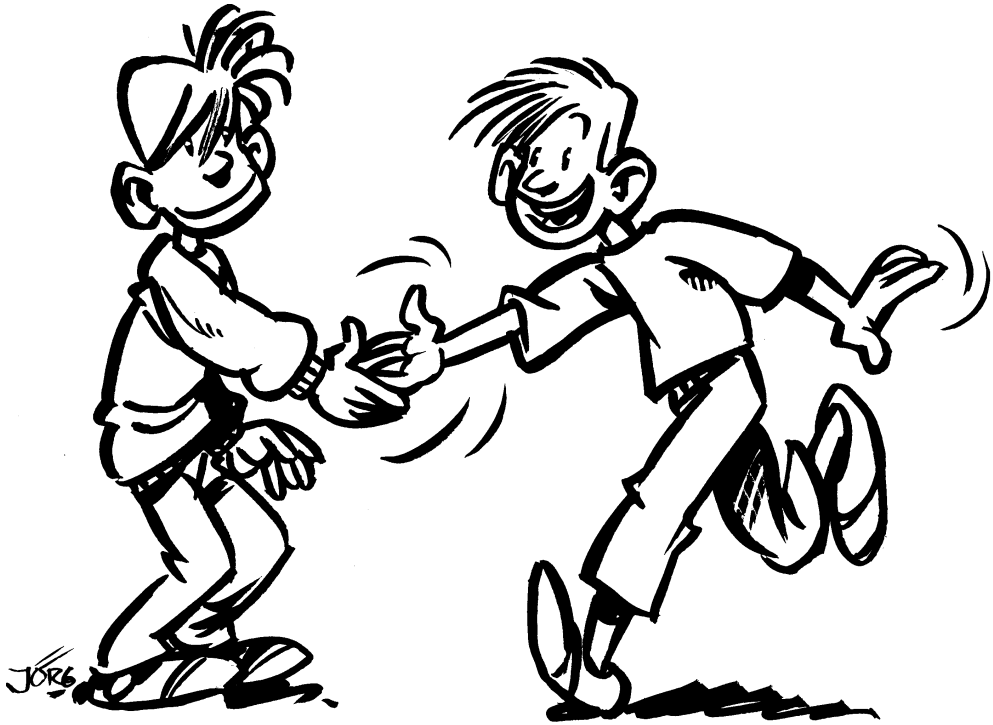
Überwiegend in Rauchertaschen befindet sich auch ein **Feuerzeug**: Je nach Einstellung gibt's große oder kleine Flammen. Zwar kann im Dunkeln ein Feuerzeug manchmal durch eine kleine Flamme Licht schaffen. Aber wenn das Gas leer ist, taugt das Feuerzeug nichts mehr. Dann steht man im Dunkeln. Ständiges Wandeln im Licht und nicht in der Finsternis gibt es nur bei Jesus, der von sich selbst sagt, daß er das Licht der Welt ist (Joh 8, 12).
Wo drückt's sonst noch? Ein **Stein** im Schuh? Das ist mit Sicherheit nicht der Stein, den die Bauleute verworfen haben und der zum Eckstein geworden ist. Aber könnte man dies bei dieser Gelegenheit nicht mal aufgreifen?

Sicherheitshalber könnt Ihr ja immer einige **Playmobilfiguren** in die Tasche stecken – damit kann man auf jeden Fall etwas anfangen. Egal ob Gleichnisse, Hirtengeschichten, Prophetenerzählungen...

Na? Habt ihr nicht Lust bekommen die nächste Geschichte nicht aus dem Ärmel, sondern aus der Hosentasche zu schütteln?

Daniela Schweikardt





10

10 KENNENLERNSPIELE

Jetzt im Herbst fangen viele neue Jungscharen an, kommen neue Mädchen und Jungen in schon vorhandene Jungscharen. Um sich besser kennenzulernen, kann es ein guter Weg sein, mit den Kindern in den ersten Gruppenstunden einige Kennenlernspiele zu machen. Die folgenden Spiele sind Vorschläge für solche Aktionen. Auch wenn das Spiel vom letzten Jahr noch bekannt ist, kann es in der Gruppe durchaus gut ankommen: Wenn jemand im voraus einschätzen kann, ob das Spiel für die Gruppe geeignet ist, dann der Gruppenleiter selber.

Du bist doch der X!

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte, geht auf eine Person zu und sagt: „Du bist doch der X“ Anstatt das X auszusprechen, benützt er einen Namen, der seiner Meinung nach auf KEINEN in der Gruppe paßt. Der Gefragte antwortet: „Nein, ich bin nicht der X, mein Name ist Y“ Anstatt des Y nennt der Gefragte seinen Namen. Falls der Name X doch auf eine Person in der

Gruppe paßt, ruft diese HALT und darf in die Mitte.
(Variante: darf eine Person aussuchen, die in die Mitte muß.)

Ich habe mal ein Buch gelesen...

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Teilnehmer fängt an und sagt zu seinem Nachbarn auf der linken Seite: „Ich habe mal ein Buch gelesen. Sein Autor hieß (hier nennt er seinen eigenen Namen)". Darauf antwortet der zweite Teilnehmer: „Kenne ich nicht. Aber gestern sah ich den neuen Film von (hier nennt er seinen eigenen Namen)". So geht das Spiel weiter. Einer hat Schuhe an, die das Design von ... haben, der nächste hat sein Fahrrad in die Werkstatt von ... gebracht und so weiter. Die Teilnehmer werden motiviert, ihre eigenen Berufsträume mit einfließen zu lassen: Wer also Krankenschwester werden will erzählt, daß sie gestern von einer Krankenschwester namens ... gepflegt wurde.

Am Telefon!

Ein Jungscharler bekommt ein Telefon in die Hand gedrückt. Es klingelt und er geht dran: „Jungschar ... guten Tag. ... am Apparat." Darauf der Mitarbeiter: „Können Sie mir Informationen zu diesem Paulus geben" Der Jungscharler: „Augenblick, ich verbinde Sie" und gibt den Hörer an die nächste Person weiter, diese stellt sich mit Namen vor. Darauf der Mitarbeiter: Ja ihr Kollege, (nennt den Namen vom ersten Jungscharler) hat mich zu Ihnen weiterverbunden. Ich hätte da eine Frage zu einem gewissen Paulus" „Tut mir leid. Kenne ich nicht. Ich verbinde Sie weiter". Jedem Jungscharler, der das Telefon in der Hand hat, erzählt der Mitarbeiter aufs Neue, wer ihn weiterverbunden hat und stellt immer eine neue Frage, aber im Zusammenhang mit der bereits erwähnten biblischen Person oder Geschichte. So können einige Fragen gestellt werden, die nachher in der Andacht beantwortet werden. Im Spiel jedoch tun die Jungscharler so, als wüßten sie nie eine Antwort und verbinden weiter mit der nächsten Person.

Hast Du Schuhgröße 45?

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Leiter gibt den Jungscharlern zuerst die Aufgabe, den Namen des rechten Nachbarn zu erfragen. Dann fängt einer an und fragt seinen Nachbarn: „(Nennt den Namen des Nachbarn) hast du Schuhgröße 45?" worauf dieser mit „Nein, ich nicht, aber vielleicht mein Nachbar" und fragt diesen: „... hast du Schuhgröße 46? worauf dieser wieder mit „Nein, ich nicht..." antwortet und seinen Nachbarn fragt. Die Schuhgrößen werden immer größer!

Bin ich vielleicht DU?

Die Jungscharler werden gleich nach ihrer Ankunft nach ihrem Namen gefragt, dieser wird deutlich lesbar auf einen großen Zettel geschrieben. Wenn alle Jungscharler da sind, stellen sie sich mit der Nase dicht an der Wand in einer Reihe auf. Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen befestigen die Namenszettel auf den Rükken der Kinder so, daß kein Kind

seinen eigenen Namen auf dem Rükken hat. Die Aufgabe der Jungscharler ist jetzt, herauszufinden, wessen Name auf ihrem Rücken steht, indem sie den anderen Fragen über die von ihnen vermutete Person stellen. Der Name der zu erratende Person darf erst ausgesprochen werden, wenn der Ratende ganz sicher ist! Täuscht er sich doch, muß er einen anderen Partner suchen.

Namenpuzzle

Jeder Jungscharler erhält so viele Zettel, wie er Namen hat (1. Vorname, 2. Vorname, 1. Nachname, 2. Nachname (bei Doppelnamen...)). Aus Zeitungsüberschriften schneidet jeder die Buchstaben aus, die er braucht und klebt diese auf Zettel so auf, daß jeder Zettel einen seiner Namen enthält. Zum Schluß werden alle Zettel in einem großen Korb gemischt. Der jüngste Teilnehmer darf zuerst würfeln. Je nach Augenzahl des Würfels zieht er dann die entsprechende Anzahl an Namen aus dem Korb. Wenn er alle hat, wird die Stoppuhr eingesetzt.

Ziel ist es, die Zettel an die richtigen Personen so schnell wie möglich los zu werden. Ein Mitarbeiter schreibt die Zeit, die jeder dafür benötigt, auf einem Plakat auf – als Rekordzeit für diese Kartenzahl. Erst wenn dieser Rekord gebrochen wird, kann eine neue Zahl auf das Plakat geschrieben werden. Die Karten müssen nicht an die Personen verteilt werden, die sie gemacht haben: es ist nur wichtig, daß die Person den Namen trägt, der auf der Karte steht!

Buchstabenbingo!

Der Mitarbeiter hat einen „Hut“ mit kleinen Zetteln vorbereitet: Auf jedem Zettel ist ein Buchstabe aus dem Alphabet. Jeder Buchstabe kommt einmal vor. Jeder Jungscharler bekommt einen Stift und ein Blatt Papier. Auf das Blatt Papier zeichnet jeder Jungscharler so viele Felder, wie Buchstaben in seinen Namen vorkommen: Thomas zeichnet also: _ _ _ _ _ _ . Wer die wenigsten Felder hat, darf entscheiden, welche Felder die anderen jetzt ausfüllen dürfen. Alle müssen am Anfang des Bingos die gleiche Zahl von leeren Feldern haben. Jetzt zieht der Mitarbeiter einen Buchstaben nach dem anderen aus dem Hut. Für jeden Buchstaben, der gezogen wird, dürfen die Jungscharler alle Felder, in denen dieser Buchstabe vorkommt, ausfüllen. Wer zuerst alle Buchstaben seines Namens in die leeren Felder eintragen konnte, hat gewonnen.

Wessen Name ist gefragt?

Dieses Spiel braucht etwas intensivere Vorbereitung von den Mitarbeitern und ist nur bei Anlässen durchführbar, bei denen bekannt ist, wer erscheinen wird (z.B. bei Freizeiten, bei denen die Anmeldung vorher schriftlich erfolgt). Für die Namen in der Gruppe wird eine Codesprache verwendet: für jeden Buchstaben wird ein Bibelvers angegeben. Es gilt jeweils der erste Buchstabe des Verses (bitte genau dieselbe Ausgabe von Bibeln für alle mitbringen). Die Jungscharler sind in zwei bis drei Gruppen aufgeteilt.

Die Codesprache für einen Namen wird an der Wand auf einem Karton oder mit Tageslichtprojektor gezeigt. Wer zuerst den Namen der Codesprache erraten hat, bekommt einen Punkt. Danach wird der nächste Name gesucht. Bei Gruppen, in denen die Jungscharler älter sind, empfiehlt es sich, mit Nachnamen zu spielen, bei sehr „jungen“ Gruppen dürfen nicht alle Buchstaben verschlüsselt sein.

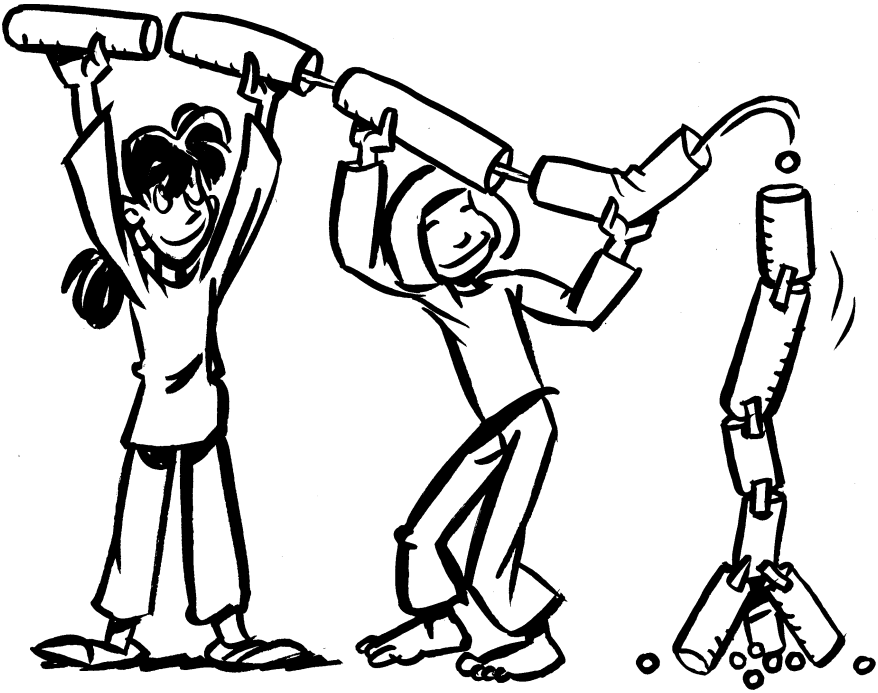
Ich mag...

Im Raum hängen viele Kartons mit Bildern, zum Beispiel von Lebensmitteln, Schulsachen, Spielzeug... Jedes Kind darf seinen Namen auf die Plakate schreiben, bei denen irgendetwas zu finden ist, das es mag.
Oder: Die Gruppe stellt sich jeweils vor ein Plakat hin und der Mitarbeiter fragt: Wer mag (nicht), was hier auf dem Plakat zu sehen ist und schreibt die Namen auf das Plakat .

Felder, Felder, Felder

Auf dem Boden werden sechsmal so viele Felder markiert, (z.B. mit Tesakrepp) wie Kinder anwesend sind. Jedes Kind darf sich ein Feld aussuchen. Jedes Kind darf sich aus einem gut gefüllten Korb einen Gegenstand heraussuchen und ein Feld mit diesem Gegenstand belegen. Jeder Gegestand ist einmalig. Kinder und Mitarbeiter stellen sich um die Felder herum. Ein Mitarbeiter läßt Musik laufen und hält diese nach dem Zufallsprinzip an. Während die Musik läuft, geben die Jungscharler einen Würfel weiter. Wer den Würfel in seiner Hand hält, wenn die Musik stoppt, benennt einen Gegenstand als Reiseziel. Dann darf er würfeln. Entsprechend der gewürfelten Zahl darf er seinen Gegenstand nach folgender Regel bewegen: Das Kind bewegt seinen Gegenstand entsprechend der gewürfelten Zahl in die Richtung des gewählten Gegenstandes. Erlaubt sind nur Bewegungen vorwärts, rückwärts oder seitwärts – nicht schräg. Wenn der eigene Gegenstand auf dem gewünschten Feld eintrifft, muß der Besucher den Einheimischen begrüßen: Guten Tag (hier nennt er den Namen der Person, der der Gegenstand gehört). Wer den richtigen Namen nennt, bekommt einen Punkt und der Würfel geht weiter. In kleinen Gruppen ist es besser, die Musikunterbrechung wegzulassen und der Reihe nach zu würfeln.
Alles klar?

Pétur Thorsteinsson



PAPPERLAPAPP

Ein Jungscharnachmittag mit Papprohren.

Solche Papprohren fallen in verschiedener Größe, Dicke und Stärke in jedem Haushalt (aber auch in Betrieben) an. Klorollen, Papierrollen, Küchenrollen etc... Ihrer Verwendbarkeit für Spielprogramme sind fast keine Grenzen gesetzt. Darum habe ich hier unter dem Motto „Papperlapapp" einige Ideen zusammengestellt.
Durch Papprohren kann man schauen, man kann sie aufstellen, man kann sie rollen, auffädeln, damit bauen, basteln usw...

Spielideen

Dazu brauchen wir jede Menge Papprollen aller Art.

A – Einzelwettbewerb

- **Papprollen auffädeln**

Auf eine lange Schnur oder ein Seil wird versucht, in 2 Minuten soviel Papprollen wie möglich aufzufädeln.

- **Papprollenkegeln** mit einem Softball

Etwas größere Papprollen werden als Kegel aufgestellt, jeder hat drei Würfe, für jede umgefallene Rolle gibt es einen Punkt.

B – Mannschaftswettbewerb

• Klorollen **Luftballontransport**
Die Mannschaften stehen in Reihen, zwischen den einzelnen Spielern ist jeweils 1 m Platz. Beim ersten Spieler befinden sich in einem Behälter aufgeblasene Luftballons.

Jeder Spieler hat eine Klorolle in der Hand. Durch Ansaugen werden nun die Ballons von Spieler zu Spieler weitergegeben, ohne die Hände zu benutzen. Die Mannschaft, die zuerst alle ihre Luftballons auf der anderen Seite hat, hat gewonnen.

• **Slalom** um stehende Pappröhren mit einem Ball
Dabei gilt es, einen Ball im Slalom durch einen Papprollenparcour zu rollen.

• **Türme bauen**
Welche Gruppe schafft es, in 3 Minuten den höchsten Papprollenturm zu bauen?

• **Murmeltransport** in Klorollen
Jeder Spieler hat eine Klorolle, damit wird nun eine Murmel über eine Strecke von 3 – 5 m, in einer quergehaltenen Rolle, transportiert.

C – Alle zusammen

• **Kugelbahn** gemeinsam bauen
Wir bauen nun alle zusammen eine lange Kugelbahn, indem wir so viele Papprollen wie möglich aneinander halten und dann Murmeln durch die Bahn schicken. Dabei können die Röhren auch auf Tischen, Stühlen oder dem Boden aufliegen.

• **Wandernde** Papprolle
Wir haben eine Schnur zu einem Kreis gebunden, auf dieser Schnur ist eine Papprolle aufgefädelt. Alle Jungscharkinder stehen im Kreis und halten sich mit beiden Händen an der Schnur. Nun wandert die Papprolle, durch Auf- und Abbewegen der Schnur, im Kreis herum. Die Hand darf dabei nur die Schnur, aber nicht die Papprolle berühren.

Andachtsidee

Wenn man durch eine Röhre schaut, sieht man nur einen Ausschnitt des Ganzen, man nimmt nur einen Teil wahr, dafür diesen aber besser.
Dazu besorgt man sich ein großes Bild – oder viele kleine – oder einen Gegenstand.
Nun betrachtet man gemeinsam dieses Bild (oder Gegenstand), und zwar durch eine Pappröhre. Gemeinsam kann man bestimmte Punkte suchen, zu den jeweiligen Punkte kann man so vertiefende Gedanken einbringen.

Rainer Schnebel

DREI GEWINNT

	A	B	C	D
1	SPORT	BIBEL	ACTION	ALLGEMEIN
2	ACTION	ALLGEMEIN	SPORT	BIBEL
3	ALLGEMEIN	SPORT	BIBEL	ACTION
4	BIBEL	ACTION	ALLGEMEIN	SPORT

Auf einer Tageslichtprojektorfolie oder auf einer Tafel werden 4 x 4 Kästchen aufgezeichnet. Waagrecht wird oberhalb der Kästchenreihe von A bis D durchnummeriert und senkrecht von 1 bis 4. In jedes Kästchen wird durcheinander einer der vier Oberbegriffe geschrieben (Sport, Allgemein, Bibel, Action).
Es werden vier Gruppen mit vier Jungscharler gemacht. Jede Gruppe bekommt eine Farbe. Nun kommt die erste Gruppe dran. Sie wählt ein Kästchen, z. B. B3 = Sport. Der Gruppe wird nun eine der Aufgaben aus dem Bereich Sport gestellt. Wird die Aufgabe richtig gelöst, wird das Kästchen mit der Farbe der Gruppe ausgemalt. Wird eine Aufgabe falsch gelöst, bleibt das Kästchen wie es ist. Ziel des Spieles ist es, daß drei Kästchen mit der gleichen Farbe entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander sind. Wird dies nach der regulären Spielzeit nicht geschafft, kann auch die Gruppe Sieger sein, die die meisten Kästchen in der gleichen Farbe hat.

Bibel

1. Montagsmaler: Arche Noah malen Zeit: 30 sek.
2. Nennt die Jahreslosung von 1997!
3. Jesus war von Beruf Zimmermann: Ein Teilnehmer aus der Gruppe hat vier Versuche, um zwei Nägel in ein Brett einzuschlagen.
4. Zwei Teilnehmer aus der Gruppe müssen abwechselnd sieben Namen aufsagen, die man zu Jesus auch sagte (z. B. Messias) Zeit: 60 sek.
5. „Mose nahm von jedem Tier ein Paar mit in die Arche!“ Stimmt diese Behauptung oder ist sie falsch? (falsch, es war Noah)

Action

1. Ein Gewicht (z. B. Radiergummi) ist an einer ca. 3 m langen Schnur befestigt. Aus einer Gruppe stellen sich nur zwei Teilnehmer nebeneinander. Der erste fängt an, das Gewicht an seinem rechten Ärmel einzufädeln und an seinem linken Ärmel auszufädeln. Der zweite fädelt das Gewicht an seinem rechten Ärmel ein und an seinem linken Ärmel aus. Nun geht das ganze wieder rückwärts, bis die Schnur wieder ganz frei ist. Wird dies innerhalb von 45 s geschafft, hat die Gruppe gewonnen.
2. Aus einer Gruppe muß ein Teilnehmer drei Berufe phantomimisch vorspielen (z. B. Gärtner, Kellner, Sekretärin) Zeit 60 s

3. Aus einer Gruppe benötigt man zwei Teilnehmer. Einer bekommt einen Schaschlikspieß in den Mund, ein anderer ein Röhrchen. Der Schaschlikspieß muß nun in das Röhrchen eingefädelt werden. Zeit 20 s
4. Joker
5. Ein Teilnehmer aus der Gruppe muß mehr Liegestützen machen als ein Mitarbeiter.

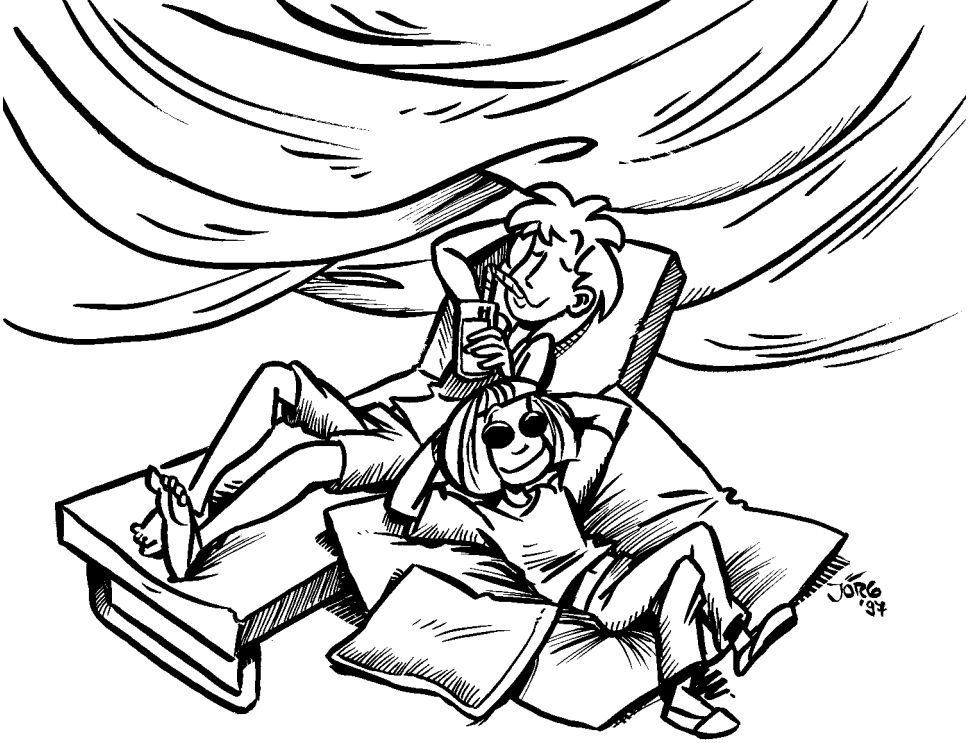
Sport

1. Wo und wann finden die nächsten olympischen Spiele statt?
2. Ein Teilnehmer aus der Gruppe muß mindestens 15 s lang einen Ball jonglieren.
3. Wer ist im Moment Torschützenkönig in der Fußball-Bundesliga?
4. Ein Teilnehmer aus jeder Gruppe muß mit ausgestrecktem Arm einen Stuhl heben. Wer es am längsten schafft, hat gewonnen.
5. In welcher Lage spielt der örtliche Handballverein und auf welchem Platz befindet er sich im Moment?

Allgemein

1. Schätze das Alter eines jeden Jungscharleiters!
2. Nennt vier Weinsorten!
3. Schätzt die Länge eines Streichholzes +-0,5 cm (4,4 cm)
4. Ein Teilnehmer aus der Gruppe muß ganz schnell dreimal hintereinander den Zungenbrecher „Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid“ fehlerlos aufsagen!
5. Die Gruppe muß drei Bundesminister mit ihren jeweiligen Ministerien aufzählen!

Sven Deuring



JUNGSCHAR – MIT DEM VERWÖHNAROMA

Ein Wohlfühlabend in der Jungschar

In der Jungschar geht es rund, da ist immer was los. Action ist angesagt, Austoben – keine Chance für Langeweile. das ist richtig und gut so. Kinder im Jungscharalter brauchen Möglichkeiten, um sich auszutoben, ihre Kräfte und Fähigkeiten zu messen, etwas zu schaffen, Abenteuer zu erleben. Genauso wichtig ist es, Inseln zu schaffen, in denen sie nicht powern müssen, wo sie es sich gutgehen lassen können, wo sie genießen können, sich auf eine andere Weise wahrzunehmen. Wie wär's zur Abwechslung mal mit einem „Wohlfühlabend"?

Eine gute Gelegenheit ist zum Beispiel eine Jungscharstunde, eine Woche, nachdem wir zusammen etwas besonders Anstrengendes – z.B. eine Altpapiersammlung fürs Jugendhaus, oder ein Geländespiel im strömenden Regen geschafft haben, könnte ein solches Kontrastprogramm als willkommene Belohnung der Hit sein. Ob der Wohlfühlabend als solcher angekündigt wird (damit die Kinder sich entsprechend darauf einstimmen können), oder nicht (Überraschungseffekt), hat jeweils Vor- und Nachteile. Wie paßt's für eure Kids am besten?

Vorbereitung

Der Raum wird, je nach Möglichkeit, mit farbigen Tüchern, Polstern usw. schön gestaltet. Die Utensilien, die für den Abend gebraucht werden, sind bereitgestellt, so daß es keinen Anlaß für Hektik und Hin-und Herspringen und Materialrichten während des Programms gibt.

Je nachdem, ob die einzelnen „Wohlfühl-Oasen“ gleichzeitig oder nacheinander angeboten werden, werden sie im Raum oder in mehreren verschiedenen Räumen eingerichtet.

Beginn

Wenn die Jungscharler den Raum betreten, finden sie alles einladend vorbereitet, im Hintergrund läuft leise ruhige Musik. Die Mitarbeiter räkeln sich mit Sonnenbrille und Cocktail bewaffnet im Liegestuhl unter dem Sonnenschirm, die dazukommenden Kinder gesellen sich auf den bequemen Polstern dazu. Jeder merkt's auf den ersten Blick, heute ist relaxen, wohlfühlen angesagt.
Sind alle Kinder da, werden sie mit dem Hinweis begrüßt, daß wir es uns heute so gut gehen lassen wollen. Jeder ist eingeladen, das zu tun, wozu er gerade Lust hat. Es geht darum, sich zu entspannen, zu erholen, sich verwöhnen zu lassen. Es wird noch erklärt, welche Möglichkeiten es hierzu gibt, dann kann es losgehen.

Mögliche Angebote

Malen nach Musik

In einem separaten, hellen Raum läuft meditative Musik. Auf Tischen, auf dem Boden oder an der Wand liegen große Papierbogen bereit. Die Kinder können sich nun von der Musik inspirieren lassen und z.B. mit Wachskreide oder Wasserfarbe und dicken Pinseln malen, solange sie wollen. Dabei kommt es nicht auf das Ergebnis, also ein möglichst schönes Bild an, sondern einfach darauf, daß je nach Musik Farbe, Formen, Bewegungen usw. aufs Papier gebracht werden.

Massage

Ein Mitarbeiter massiert die Kinder, vielleicht unter Zuhilfenahme von angenehm weicher Creme oder duftendem Massageöl den Rücken oder die Füße. Natürlich können sich die Kinder auch gegenseitig massieren. Diejenigen, denen dieser Kontakt zu direkt ist, können auch über der Kleidung mit Igelbällen, Massagerollern, Hirsebällen oder sonstigen Dingen massiert werden.

Gesichtsmaske

Vielleicht kennt sich jemand bei Euch mit der Zubereitung von erfrischenden und entspannenden Gesichtsmasken mit Quark, Gurkenscheiben usw. aus. Die Kinder werden staunen über die – je nach Art – entspannende oder belebende Wirkung, ein Spaß ist es ohnedies für „Maskierte“ und Zuschauer.

Märchenecke

In einer stillen Ecke, oder einem extra Raum liest ein Mitarbeiter beim Schein einer Kerze Märchen vor. Vielleicht wird spendet sogar eine Duftlampe ein angenehmes Aroma in den Raum.

Phantasiereise

Hier können Kinder zu einer entspannenden Reise mit Hilfe ihrer Phantasie an einen Ort ihres Wunsches eingeladen werden (Anleitung und Ideen siehe Artikel „Phantasiereise und Actionpainting in JSL 2/94).

Vielleicht lädt auch nur ein schlichter, gemütlich ausgelegter Raum mit oder ohne Musik dazu ein, alleine oder mit Freunden sich leise zu unterhalten, zu erzählen, zu singen, oder nur vor sich hinzuträumen.
Beim Wechsel zwischen einzelnen Oasen oder für alle Kinder gleichzeitig, kann ein Getränk oder ein kleiner, liebevoll dekorierter Eisbecher angeboten werden. Auch ein Fondue mit heißer Schokolade, in die verschiedene Früchte getaucht werden, ist ein Anlaß, sich in kleinen Gruppen um ein Fonduegefäß zu versammeln, zu naschen und sich gemütlich zu unterhalten.

Andacht

In der Andacht könnte es um das Gefühl von Geborgenheit, oder um das Leben in Fülle, das Gott uns verspricht, gehen. Gott verlangt nicht von uns, daß wir alles entbehren, auf alles Schöne verzichten müssen. Im Gegenteil: er hat die Welt wunderbar geschaffen mit allen Möglichkeiten, er hat uns einen Körper gegeben, mit dem wir genießen und Angenehmes erleben können, er will für uns sorgen, wie ein liebender Vater, dem nichts wichtiger ist, als daß es seinen Kindern gut geht. Vielleicht illustriert dies ein gemeinsam gelesener Psalm (z.B. der gedeckte Tisch in Psalm 23, oder schmecket und sehet, wie freundlich der Herr ist – Psalm 34).

Walter Hieber

DIE GESCHICHTE VON RITA RÄDLE

Geschichten zum Weiterspinnen

Hintergrund

Manchmal kracht's einfach – nicht nur bei Gewittern, sondern auch da wo Menschen beieinander sind. Meinungen stoßen aufeinander, Vorurteile blitzen durch, Gemeinheiten klatschen uns um die Ohren, Streit hagelt runter. Aber vielleicht reinigt und klärt ein Gespräch das Ganze?

Die Geschichten von Rita Rädle sind eine Möglichkeit, über Konflikte zu reden, nach Lösungen zu suchen, sich Regeln zu schaffen.

Erste Geschichte Thema: Außenseiter

Preisfrage: Wer bin ich? Ich bin mittelgroß, glänzend schwarz, bis auf... na ja, davon später. Ich bin rund und kann sehr schnell rollen. Allein habe ich nicht viel Wert, aber zusammen mit meinen drei Schwestern! Ich sitze unten, an so einer Art Schuh oder besser gesagt Stiefel. In der Mitte habe ich ein Loch, da bin ich angeschraubt. Vor allem Kinder brauchen mich, aber auch ein paar mutige Erwachsene probieren uns manchmal aus. Nässe kann ich nicht leiden, aber sobald das Wetter schön ist, hält mich nichts mehr. Na, wißt Ihr, wer ich bin?

Mein Name ist Rita Rädle, und das ist meine Geschichte. Ich bin die dritte Rolle auf Susannes Inlinern. Eigentlich nichts Besonderes. Vor mir zwei, nach mir noch eine Rolle. Alle sind wir gleichgroß und glänzend schwarz. Und doch – doch bin ich was Besonderes, denn ich habe eine Macke. Irgendwie ist bei meiner Herstellung noch ein wenig rote Farbe zum Schwarz dazugekommen. Rechts unter der Schraube sieht man ganz deutlich drei rote Tupfen. Wie

Sommersprossen. Manchmal ist mir das ziemlich peinlich. Jeder sieht's ja. Ich bin die einzige mit drei roten Punkten. Meine Schwestern auf den Inlinern sind alle gleichmäßig schön glänzend schwarz. Nur ich nicht. „Seht Euch nur die Rita an! Rot wie eine Tomate! Wie hast du dich denn hierher verirrt? Du gehörst eigentlich gar nicht zu uns! Geh doch lieber zur Feuerwehr! Da kann man so rote Typen besser brauchen!" Da werde ich dann immer ganz traurig. Und irgendwann mal ist's mir zu viel. Ich halte das nicht mehr aus! Vorsichtig zieh' und zerre ich an der Schraube. Bis diese ein klein wenig locker ist. Wenn sie nur aufhören würden, mich zu ärgern! Ich gehöre doch hierher! Ich bin Rolle Nummer drei auf Susannes Inlinern. Hier ist mein Platz! Aber sie hören nicht auf. Und so löse ich die Schraube noch ein wenig und noch ein wenig. Schon wackelt sie ganz lose herum. Es fehlt nicht mehr viel...

Stell dir mal vor, Du wärst Rita Rädle. Was würdest Du jetzt brauchen? Was würdest Du Dir wünschen? Was kannst Du tun? Was können die anderen tun?

- Erzählt die Geschichte weiter!
- Oder: Malt die Geschichte weiter!
- Oder: Spielt sie als Rollenspiel!

Ziel

„Was Du nicht willst, das man Dir tu, des füg auch keinem anderen zu." Die Kinder sollen begreifen lernen, daß es weh tut, Außenseiter zu sein. Wir wollen versuchen, einander anzunehmen. Beispiel sind wir als Junscharleiter. Wie gehe ich eigentlich mit Außenseitern um???

Wie war das denn mit Jesus? Ihm ist jeder Mensch wichtig. Egal, ob mit drei Sommersprossen oder ohne, egal ob dick oder dünn. Egal, ob sportlich oder nicht. Egal, ob auf dem Gymnasium oder in der Sonderschule. Er hat jeden sehr lieb. Niemand ist wertlos. Alle sind wertvoll. Alle haben Platz bei ihm.

Er nimmt alle an sein Herz. 'Nehmt einander an, so wie Christus Euch angenommen hat.' Jeden Tag neu können wir's ausprobieren, dieses 'einander annehmen', lernen, Fehler machen, neu beginnen, ausprobieren. Jesus ist unendlich geduldig mit mir. Seine Liebe hört niemals auf.

Zweite Geschichte Thema: Chaos in der Gruppe

Das ist die zweite Geschichte von Rita Rädle. Rita ist die dritte Rolle auf Susannes Inlinern. Sie ist wunderschön schwarz glänzend, so wie alle Inlinerrollen – na ja, nicht ganz wie alle, denn Rita hat drei kleine rote

Punkte und sowas hat sonst keine. Normalerweise rollen sie alle miteinander, gleich schnell, gleich schön. Jede verläßt sich auf die andere, jede hilft mit, daß Susanne fahren kann. Aber heute ist alles anders. Schon fünfmal ist Susanne hingefallen, sonst passiert ihr das höchst selten. Einmal ist sogar ein kleines Stück vom Handgelenkschutz abgebrochen, so stark war der Sturz. Ganz irritiert schaut Susanne ihre Rollen an. Irgendwas stimmt da nicht. Schade, daß sie die Rollensprache nicht versteht, sonst wüßte sie gleich, was los ist. Mensch, haben die Zoff miteinander! Nummer zwei brüllt in der Gegend herum: „Hört mir vielleicht mal eine zu von den gnädigen Damen? Hier kann doch nicht jede machen, was sie will! Reißt Euch endlich mal zusammen!“ Nummer eins tritt ein wenig nach ihr und knurrt zurück: „Klar, Madame weiß ja immer alles besser, Madame muß immer den Ton angeben. Ich will heute aber nicht. Heute dreh ich mich nur bei jeder zweiten Drehung mit, den Rest könnt ihr allein machen!“ Daraufhin beschließt Nummer vier abzuhauen, die hat die Schraube gründlich voll! Und Rita Rädle hat ganz aufgehört sich zu drehen, stattdessen drückt sie ein paar Öltröpfchen aus ihren Augen. Was für ein Chaos! So kann’s nicht weitergehen. Aber wie kann’s denn weitergehen?

Versucht mit den Kindern zusammen, Lösungen zu finden. Wenn’s dran ist, sprecht darüber, wie es Euch geht, wenn’s chaotisch ist (Hinweis: Frage: Was wünsche ich mir? Stichwort: Regeln s.u.).

Manchmal herrscht auch in unseren Jungscharen das Chaos. Dann geht nichts mehr. Wir Jungscharleiter sind nur gestreßt von den Kindern und die Kinder fühlen sich in dieser Atmosphäre auch nicht wohl. Woran liegt’s? Es bringt nichts, die Schuld sich gegenseitig in die Schuhe schieben zu wollen. Reden wir ruhig und besonnen miteinander! Hören wir einander zu! Hören wir auf das, was dahintersteckt – Jesus gibt uns die nötige Weisheit (Verständnis), wenn wir ihn darum bitten. Probieren wir’s doch mal aus, es ist nichts zu verlieren!

Manchmal ist es hilfreich, Regeln einzuführen: Regeln gegen das Chaos. Je nach Alter der Kinder kann man sie gemeinsam entwickeln.

Zum Beispiel:

Regel Nr. 1:
Wenn einer redet, hören die anderen zu.

Regel Nr. 2:
Jeder darf zu Ende reden.

Regel Nr. 3:
Bei uns wird niemand ausgelacht.

Regel Nr. 4:
Ist jemand krank, schreiben wir eine Karte, damit er sich freut.

usw. (Versucht, Eure eigenen Regeln für Eure Jungschar zu finden: passend und einmalig!)

Vielleicht können wir auch so beten:
Jesus, bei uns läuft einiges schief in der Jungschar. Zeig Du uns, was das ist. Ordne du das Chaos. Hilf uns, daß wir geduldig und freundlich miteinander umgehen können. Amen.

Dritte Geschichte Thema: 'Koin Bock uf nix' oder: Motivation

„Nein, nicht schon wieder! Erst letzte Woche am Dienstag und jetzt ist wieder Dienstag und da kommt auch schon Susanne und ich hab absolut keine Lust!" So stöhnt Rita Rädle, die dritte Rolle auf Susannes Inlinern. „Immer nur rollen, rollen, rollen... Mal den Berg runter, mal durch die halfpipe, mal über die langweilige Schanze: Immer das gleiche! Das hält doch keine Rolle aus! So was von langweilig! Und erst in den Ferien! Jeden Tag ist sie da gefahren, jeden Tag! Morgens schon vor dem Frühstück! Kaum eine Mittagspause. Von Ausruhen keine Spur. Nichts als rollen und rollen... Den ganzen Nachmittag. Immer das gleiche, da dreht's einem ja die Kugellager raus... Und abends, bis es völlig dunkel war. Schon ganz abgenützt fühl' ich mich! Und meine Schwestern auch. Ich bin ja nicht die einzige, der es so geht! Rollen, rollen, rollen... Susanne könnte sich auch mal was Neues einfallen lassen. Vielleicht könnte sie mal die Plätze von uns Rollen tauschen. Oder mir ein paar Glitzersternchen aufkleben. Oder mal nur mit drei Rollen fahren und eine ausbauen. Oder eine neue Rolle einbauen. Oder mit jemand tauschen. Vielleicht fährt die uns anders."

Sagt mal, wie geht's Euch eigentlich in der Jungschar? Ähnlich wie der Rita Rädle? Motzen allein bringt nix. Habt Ihr Vorschläge? Was hättet Ihr denn gern im Programm? Wollt Ihr mal selbst einen Spieleabend vorbereiten? Oder eine Inlinertour? Oder eine Überraschungsparty? Sollen wir uns samstags zum Frühstück treffen? Habt Ihr Lust, eine Nachtwanderung zu machen, Treffpunkt 22.00 Uhr am Gemeindehaus (mit Fackeln)? Wie wär's mit Zelten am Wochenende? Mein Auto wird verschrottet, wollt Ihr es vorher anmalen? Tina ist seit letzter Woche im Krankenhaus, sollen wir ihr ein Riesenbild malen und sie besuchen gehen? Ich hab da aus dem Nachbarort eine Jungscharleiterin kennengelernt, die lädt uns alle zu einem Stockbrotfest mit ihrer Jungschar zusammen ein. Sollen wir rüberfahren? In der Stadtbücherei gibt's einen Vorleseabend, ob wir da mal hingehen? usw. – Let's rumspinnen and our phantasie anstrengen, together it's the best... because: Gott hat uns nicht einen Geist der Verzagtheit gegeben, sondern der Kraft, Phantasie und Lust auf... – Jungschar!

Vierte und fünfte und viele weitere Geschichten

Rita Rädle als Gesprächseinstieg bietet sich zu vielen weiteren Themen an, z. B. Angst, Freundschaft, Schulprobleme usw. Es macht Spaß, selbst Geschichten zu erfinden und mit den Kindern weiterzuspinnen, vielleicht läßt sich daraus ein Inlinerwochenende oder ein Fest machen. Rita Rädle könnte auch biblische Geschichten einleiten oder erzählen.

Birgit Rilling

26

TIPS FÜR EINSTEIGER

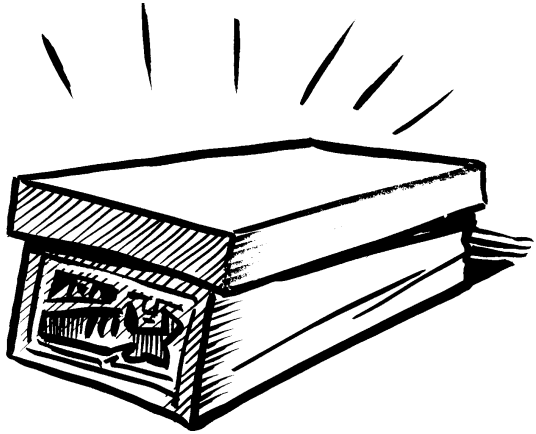
Ein Griff in die pädagogische Trickkiste

Kennst du das? Da hat man sich gründlich mit pfiffigen Programmideen eingedeckt, trotzdem gleitet einem die Jungscharstunde irgendwie ab. Die Kids sind nicht bei der Sache, aus der beabsichtigen guten Stimmung wurde ein unbeabsichtigtes Chaos.
Nicht alles ist planbar. Schließlich haben wir's mit Menschen, mit unberechenbaren Persönlichkeiten zu tun. Aber es gibt ein paar Kniffe, die für eine gelingende Jungscharstunde hilfreich sein können.

1. Die ersten fünf Minuten entscheiden

Wenn du ein Buch geschenkt bekommst, dann entscheidest du nach der ersten Seite, ob du es am Schreibtisch, auf dem Sofa, in der Badewanne oder überhaupt nicht lesen möchtest. Der Beginn eines Buches ist wie ein Signal des Autors an den Leser: „Das habe ich mit dir vor. Laß dich darauf ein!“

Ähnliches gilt für die Jungschar. Wenn die ersten Minuten läpprig und ausgefranst wirken, dann wissen die Kids, wie sie sich in der restlichen Stunde zu verhalten haben.



Hast du als Mitarbeiterin, als Mitarbeiter **Zeit und Ruhe**, die hereinkommenden Jungscharler einzeln mit Namen zu begrüßen und die neuesten Stories von ihnen zu erfahren? Oder rast du gehetzt ins Gemeindehaus, hast den Kopf voll mit letzten Vorbereitungen, kümmerst dich um die verstopfte Uhuflasche und klönst mit deinen Mitarbeiterkollegen, während die Kids schon längst von dir angesprochen werden wollen?

Vereinbart als Mitarbeiterteam ein **klares Startsignal**. Je eindeutiger der Beginn ist, desto reizvoller ist es für die Kinder, pünktlich zu kommen. Legt fest, welcher Mitarbeiter die Moderation des Starts übernimmt.
Wenn aber die anderen Mitarbeiter meinen, sie müßten währenddessen im Hintergrund herumwuseln und das erste Spiel vorbereiten, dann könnt ihr Euch den gemeinsamen Einstieg auch sparen.

Ein Beispiel: *Wir stehen im Kreis, singen das Lied „Ich bin da und du bist da" und setzen dabei der Reihe nach unsere Namen ein. Der Mitarbeiter fragt in die Runde, ob jemand weiß, wo Oliver und Petra (die heute fehlen) sind, anschließend begrüßen wir den Nachbarn rechts und links per Handschlag.*

2. Eine Andacht lebt vom Setup

Es ist wie im Konzert. Stell dir einmal die Backstreet Boys ohne Bühne und Beleuchtung vor. Nicht nur der Ton macht die Musik...

- Das **letzte Lied** vor der Geschichte sollte kurz sein und die Stimmung nicht zu sehr anheizen.
- Für die Andacht gilt das gleiche wie für die ganze Jungscharstunde: Der **Einstieg** entscheidet. Wie wär's z.B. mit einem Schuhkarton. Das Geheimnis seines Inhalts wird nach der Geschichte von den Kids erraten (z. B.: der Ring, den der Verlorene Sohn von seinem Vater bekommt).
- Besonders aufregend sind **Zutaten** zur Geschichte, die gemeinsam verspeist werden können. Wenn du das gleich zu Beginn ankündigst, ist dir die Aufmerksamkeit der Kids garantiert. Stell zum Beispiel ein paar Weintrauben oder Chips in die Mitte, die du dann während deiner Geschichte deutest („Die Deko auf dem Eßtisch des König Herodes" und „Das Trockenfutter aus dem Lederbeutel eines Hirten").

- Für die Kinder wird das Zuhören einfacher, wenn sie wissen, in welche **Richtung** sie schauen sollen. Ein paar eifrige Handwerker auf einer Baustelle im Fenster schräg hinter dem erzählenden Mitarbeiter können die beste Andacht versauen.
- Wie wär's mit einer **„PP“** (Pinkelpause) vor der Andacht? So spart man sich die Rennerei zum unpassenden Augenblick.
- Sind vor Beginn der Andacht alle **Requisiten** zur Hand? Oder muß der Briefumschlag „An die Epheser“ erst mühsam aus der Tasche gekramt werden, wenn die Geschichte von Paulus an diese Stelle kommt?

3. Spiele erklären

Zur Einführung von Spielen hat sich ein gleichbleibender Ablauf bewährt:

1. *Die Kinder so vorbereiten, daß sie sich gut konzentrieren können (Lüften / sinnvolle Sitzordnung / warten, bis alle leise sind).*
2. *Das Spiel möglichst anschaulich am Stück erklären (typische Bewegungen des Spieles dabei vormachen). Je nach Komplexität des Spieles ist es sinnvoll, erst einen Überblick zu geben, bevor du ins Detail gehst.*
3. *„Gibt es noch Fragen?“*
4. *Erster Start: Vorbereitende Aktionen, bei denen sich die Kinder in Spielstellung bringen (z. B.: Gruppeneinteilung)*
5. *Sehr knappe Wiederholung heikler Details*
6. *Eigentlicher Start (mit Fahrradhupe o.ä., kann auch als Unterbrechungssignal genutzt werden)*

Bei Spielen mit Wettbewerbscharakter ist ein Probedurchgang hilfreich. So können alle Kinder erst einmal üben, bevor's ernst wird.

4. Basteln anleiten

Ein beliebter „Rohrkrepierer“: Die Anleitung einer Bastelei kann, wenn man’s falsch angeht, länger dauern als die Bastelei selbst ...

- Kein Basteln ohne **Anschauungsmodell**. Der Mitarbeiter, der’s schon mal ausprobiert hat, kann’s dann auch erklären.
- Das vorbereitete (!) **Bastelmaterial** erst dann ausgeben, wenn die Aufgabe erklärt ist. Sonst fummeln die Kids an den Sachen herum und kriegen nichts mit.

Sicher hast du’s gemerkt: Die vorgestellten Kniffe sind keine genialen Neuerfindungen. Man kann’s auch anders machen. Letztlich kommt’s nur darauf an, nicht nur die einzelnen Programmpunkte vorzubereiten. Der richtige Start und sinnvolle Überleitungen geraten im Chaosmanagement der wöchentlichen Jungschar leider allzu oft aus dem Blick. Das muß nicht sein!

Anne Rostan

Das probiere ich aus:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Eigene Erfahrungen und Tips:

.....

.....

.....

.....

.....

LUSTGESCHICHTEN DER BIBEL

Wenn man die alten Geschichten der Bibel von Adam und Eva, Abraham, Jakob, Mose, David bis hin zu Ruth und Boas unter dem Aspekt „Lust auf" betrachtet, wird deutlich, wie vielfältig und gegensätzlich dieses Thema sein kann und wie nahe wir an der heutigen Wirklichkeit sind.

Beim Vorbereiten kamen mir sehr viele Gedanken hinsichtlich Neid, Haß, Sex, Sucht, Betrügereien, Lüge..., die meiner Meinung nach in der Jungschar nicht ausgespart werden sollten.

Die vorliegenden Geschichten sollen beispielhaft für weitere Geschichten des AT und NT stehen. Natürlich muß versucht werden, diese Geschichten in ein ganzheitliches Jungschar-Programm einzubinden. Die Vorschläge lassen einen grossen Spielraum zum eigenen Weiterdenken.

1. Mose 3,1-24

Lust für die Augen/Lust auf einen Apfel bzw. eine Frucht

Inhalte:

- Apfelspiele
- Wettessen
- Schlangengang (= Wettkriechen)
- Kandierte Äpfel herstellen
- Apfelkuchen backen

1. Mose 4,1-9

Lust zum Schlagen, Lust auf Randale, Mordgedanken
Inhalte:
- Alle Arten von Schlagspielen
- Collage zum Thema „Morden“
- Kissenschlacht
- Porzellan zerdeppern

1. Mose 12,10 ff

Abraham verleugnet seine Frau aus Angst vor den Ägyptern; er erkennt die lustvollen Blicke der Männer vom Nil!
Inhalte:
- Würfelspiele (die Ägypter erfanden den Würfel)
- Geschenk auspacken
- Mäxle oder Mogeln
- Lügengeschichten aller Art

1. Mose 19,30-38

Lots Töchter werden vom eigenen Vater schwanger
Inhalte:
- Thema = Rausch, Alkohol, ohne Sinne handeln, der Rausch macht gefügig
- Flaschen- und Trinkspiele
- Zeitungsberichte zum Thema

1. Mose 31,24

Lust auf Rache..., aber Gott greift ein!
Inhalte:
- Steine sammeln
- ein Steinmahl errichten
- Freundschaftsbändchen knüpfen
- Geschichten

1. Mose 29,1-30

Jakob verspürt Lust zum Heiraten
Inhalte:
Collage erstellen mit Heiratsanzeigen und Geschichten aus Blättern und einschlägigen Zeitschriften; diesen dann die Geschichte von Jakob gegenüberstellen! – Welch eine Liebe!

1. Samuel 8 ff

Lust auf einen König
Inhalte:
- König der Löwen (Film und Gesellschaftsspiele
- Würfelspiele (1. Sam. 10,20)
- Löwenspiele (Löwengang, -gebrüll, -jagd)

Psalm 1

Lust am Gesetz des Herrn
Inhalte:
- Bachwanderung
- 10 Gebote
- Baumscheibenanhänger
- Baumstammsägen
- Bäume und ihre Früchte zuordnen

Prediger 3

Lust auf... alles hat seine Zeit
Inhalte:
Spielabend zu den genannten Dingen (sammeln, ausraufen, lachen, weinen...)

Apostelgeschichte 16,16-34

Paulus und Silas haben Lust zu beten und zu singen im Gefängnis
Inhalte:

- Staffelspiele mit Ketten und Strikken
- Bildbetrachtungen
- Sinn und Zweck des Betens
- Lob- und Danklieder singen
- Besuch im Gefängnis bzw. in der örtlichen Arrestzelle
- Infos über Gefängnisse
- Jugendstrafrecht

Apostelgeschichte 8,1-9,1

Saulus verspürt Lust, Christen verfolgen zu lassen bzw. selbst zu verfolgen; auch an der Steinigung findet er Gefallen
Inhalte:

- Steinspiele
- Verfolgungsrennen
- Stadt- und Geländespiele, bei denen man Personen aufspüren muß
- Spurensuche
- Schnüffeljagd

Weitere Bibelstellen

Jesaja 55: Lust auf Heimkehr
Hesekiel 23: Lüste des Lebens
Hohelied Salomos: Lied der Lieder über die Liebe
1. Mose 34,1-3: Vergewaltigt!
1. Mose 45 + 46: Lust auf Wiedersehen
1. Mose 39,6 ff: Versuchung von Potiphars Frau
2. Mose 1 ff: Lust zum Baden – Moses Rettung
2. Mose 15,1-20: Lust zu tanzen, festen, singen und loben
1. Mose 32: Lust auf andere Götter
Josua 24,15: Lust auf die Bezeugung und das Bekenntnis
Psalmen Davids: Lust auf Gebet / Lust auf die Unterhaltung mit Gott
Richter 14,15: Simson begehrt ein Mädchen
2. Samuel 22 ff: Lust auf einen Seitensprung
1. Samuel 18: Lust auf Erfolg
Evangelien: Lust zu kreuzigen
Judas-, Jakobus-, Johannesbrief: Lust zu schreiben, mitzuteilen, ermahnen

Hermann Murrweiß

NULL BOCK

Diese Sätze kennen wir zur Genüge aus dem Jungschar-Alltag. Vor allen Dingen bei älteren Jungscharlern ist die „Null-Bock-Haltung“ bzw. die Lustlosigkeit am wöchentlichen Jungschar-Normalprogramm relativ häufig zu beobachten.

Aus diesem Grunde haben wir ein sog. „Lust-Programm“ mit den Gruppenmitgliedern abgemacht.

Dabei wird der Gemeinschaftssinn gefördert, die Gruppe wächst mehr zusammen, jedes Gruppenmitglied muß ertragen, daß einmal oder auch mehrmals etwas drankommt, was ihn weniger, dafür aber jemand anderen umso mehr gefällt.

Jedes Gruppenmitglied äußert im Vorfeld seinen Wunsch hinsichtlich des Programms. Es hat sich bewährt, einzelne Jungscharler ins Programm einzubeziehen.

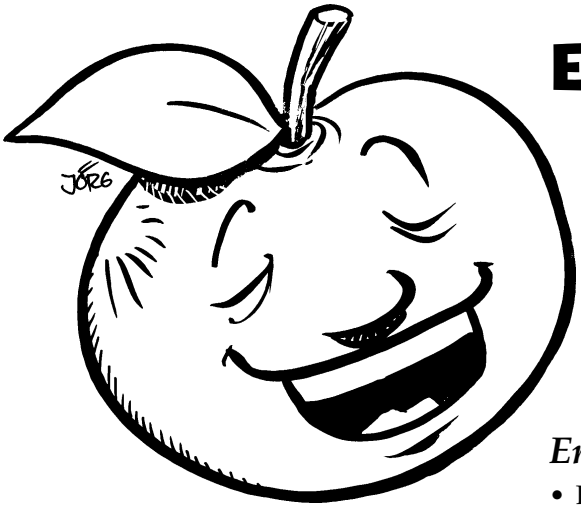
Wichtig ist, daß es keine doppelten Programmpunkte geben darf. Bei übereinstimmenden Wünschen müssen sich diese Jungscharler einigen, wer auf seinen geäußerten Wunsch verzichtet und dafür etwas anderes überlegt.

Gruppenwünsche:

- Ich habe Lust, eine Nachtwanderung zu machen, bei der wir um Mitternacht an einer Feuerstelle „grillen“
- Ich habe Lust, den Ortsbach vom Ursprung bis zur Mündung (evtl. auch nur ein Teilstück!) zu begehen, ohne das Bachbett zu verlassen!
- Ich habe Lust auf Quiz-Spiele
- Ich habe Lust, am Lagerfeuer zu übernachten!
- Ich habe Lust auf eine ausgiebige Kissenschlacht bzw. Schlammschlacht.
- Ich habe Lust, mit Inline-Skates einen Abend zu gestalten

usw.

Hermann Murrweiß



Erntedank eines Apfels

Eingangslieder

Die Güte des Herrn...
Ich will loben den Herrn...
Dies ist der Tag...
Die Herrlichkeit des Herrn

Eingangsgebet

Ein Apfel betet stellvertretend für uns entweder Psalm 104 in Auszügen (V 1, 13+14, 16-19+20, 24, 27+28 und 35 oder aber Psalm 66,1-5, 8 und 16-20

Auftaktspiele

Apfelspiele aller Art, z.B.

- *Wer schält die längste Apfelschale*
- *Apfelernte*
- *Apfelwettessen*
- *Apfeltauchen*
- *Tells Apfelschuß*
- *den kleinsten und größten Apfel besorgen*

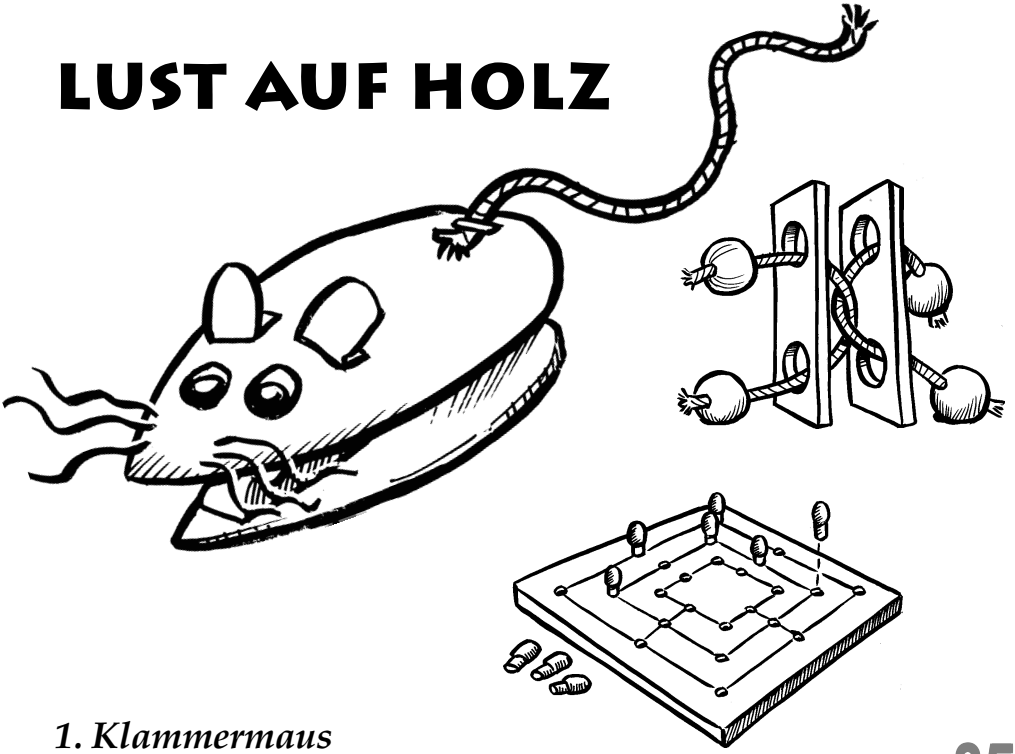
Erntedank eines Apfels

- Ein oder zwei Äpfel erzählen ihre Lebensgeschichte von der Blüte bis zur reifen Frucht; sie informieren über ihren Standort und geben einen Einblick in das Apfelleben dort auf dem Baum! Gut ist es, wenn die Äpfel von einem örtlichen Baum stammen; dann wird die Geschichte spannend und nachvollziehbar für die Jungscharler.
- Der Apfel betrachtet sich im Spiegel und dankt Gott (Psalm 139,14).
- Der Apfel bedankt sich bei Gott für sein erhaltenes Leben, für die Sonnenstrahlen, für den Tau, für den Regen, für die Bewahrung...
- Der Apfel singt zum Schluß Psalm 150 und lädt zum Mitsingen ein!
- Mit Psalm 34,1-2,4 und 9 erhält dann jeder Jungscharler einen Apfel zum Essen.

Abendschluß

Gemütliche Süßmost- oder Apfelsaftrunde evtl. mit einem Stück Apfelkuchen!
Wir gehen auseinander mit dem Lied: „Der Herr denkt an dich und segnet dich!“ Hermann Murrweiß

LUST AUF HOLZ



1. Klammermaus

Dieser kleine „Nager“ ist vielseitig einsetzbar, z. B. als Namensschild, als Tischkarte, als Memo oder... Die Form der Maus ist nur eine Variante, weitere Formen auszuprobieren liegt an euch.

Material:

Eine Wäscheklammer aus Holz, stabile Pappe oder Fotokarton (bunt), Klebstoff, Schere, Bleistift, Filzreste, Wollfäden. Statt Pappe kann auch dünnes Sperrholz verwendet werden. Dann benötigt man Holzleim, Schmirgelpapier und eine Laubsäge, evtl. Farben und Pinsel.

Arbeitsschritte:

1. Die Form auf die Pappe (Sperrholz) zweimal aufzeichnen (Ober- und Unterseite) und ausschneiden (aussägen). Für die Form der Maus z. B. ein Tropfen.
2. Falls ihr keine bunte Pappe habt, könnt ihr auch Filz auf die Pappe kleben. Das Sperrholz kann bunt lackiert werden.
3. Die Wäscheklammer mit den beiden Teilen so bekleben, daß die Öffnung der Wäscheklammer an der spitzen Seite der Maus ist und die runde Seite an dem Teil der Klammer, der zusammengedrückt wird.
4. Aus Filz schneidet man nun noch die Augen aus und klebt sie auf die Oberseite der Maus.
5. Aus einem dicken Wollfaden wird der Mäuseschwanz angeklebt werden.
6. Aus den Wollfäden kann nun noch ein kleiner Schnurrbart gestaltet werden.

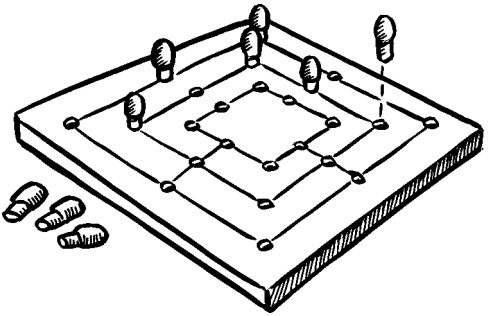
2. Knobelwürfel

Für Leute, die gerne ihre Gehirnwindungen in Aktion setzen, für stille Stunden oder einfach zum Zeitvertreib sind diese vier kleinen Würfel universell einsetzbar.
Die Aufgabe besteht darin, die vier Würfel so zusammen zulegen, daß auf jeder Seite vier verschiedene Farben zu sehen sind.

Material:
4 Holzwürfel (Kantenlänge ca. 15 mm), Aufkleberpunkte in vier Farben, Schmirgelpapier
Statt Aufkleberpunkten, die es in Schreibwarengeschäften zu kaufen gibt, können die Holzwürfel auch mit Farben ganzseitig bemalt werden. Die Bastelzeit verlängert sich allerdings, da die Farben nach dem Auftragen trocknen müssen.

Arbeitsschritte:

1. Die Oberflächen und Kanten glatt schmirgeln
2. Die Würfel nach dem angegebenen Muster mit den Aufkleberpunkten bekleben bzw. mit Farben bemalen.



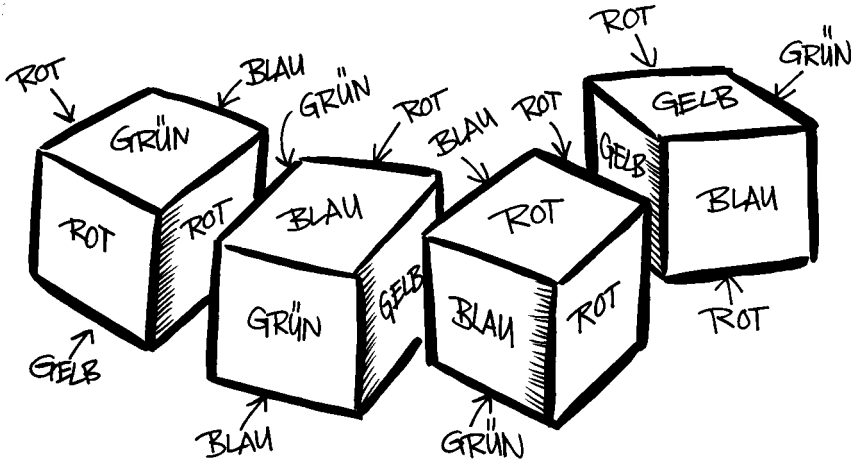
3. Mühlespiel mit Streichhölzern

Ein selbst hergestelltes Spiel, das schon darin seinen Reiz hat, daß mit den Kids an der Bohrmaschine gearbeitet wird – Vorsicht!

Material:
Sperrholzplatte (80 x 80 x 12 mm), 18 Streichhölzer, Schmirgelpapier, Bleistift, Filzstift (dünn und dick), Bastelmesser, Lineal, Bohrmaschine mit Bohrständer

Arbeitsschritte:

1. Die Oberflächen und Kanten der Sperrholzplatte glatt schmirgeln
2. Auf die Sperrholzplatte mittig drei Quadrate ineinander zeichnen (Mühlespielplan) mit 60 mm / 40 mm / 20 mm Kantenlänge. Am besten mit Bleistift vorzeichnen und danach mit Filzstift nachziehen.



3. An allen Punkten, an denen später die „Mühlesteine“ sitzen dürfen (Eckpunkte und Schnittpunkte mit den Mittellinien), werden nun Löcher mit einem Durchmesser von ca. 2,5 bis 3 mm gebohrt. Am Bohrständer einen Tiefenanschlag von 5 mm einstellen.
4. An den Streichhölzern werden nun die Köpfe mit einem Bastelmesser entfernt und neun Stück mit einem dicken Filzstift angemalt.

4. Holzsterne

Diese Sterne sind leichter herzustellen als z.B. Strohsterne und auch stabiler! Deshalb auch für Jungenhände hervorragend geeignet.

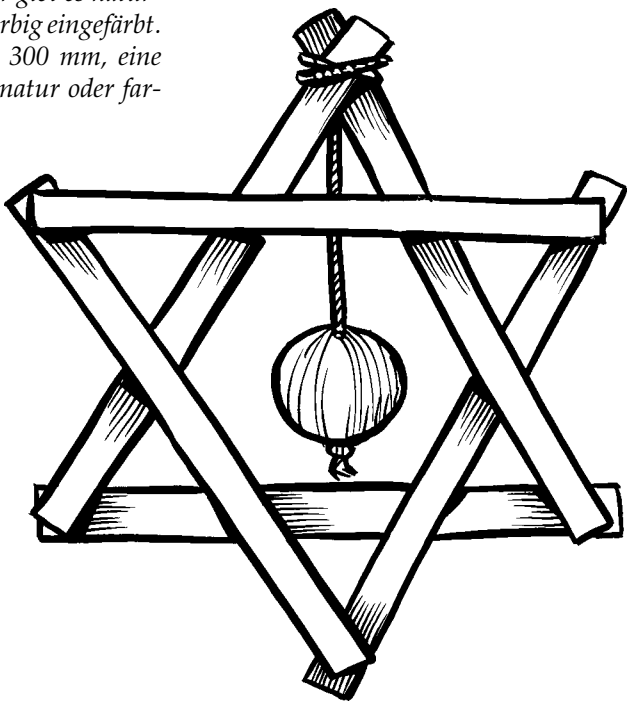
Material:

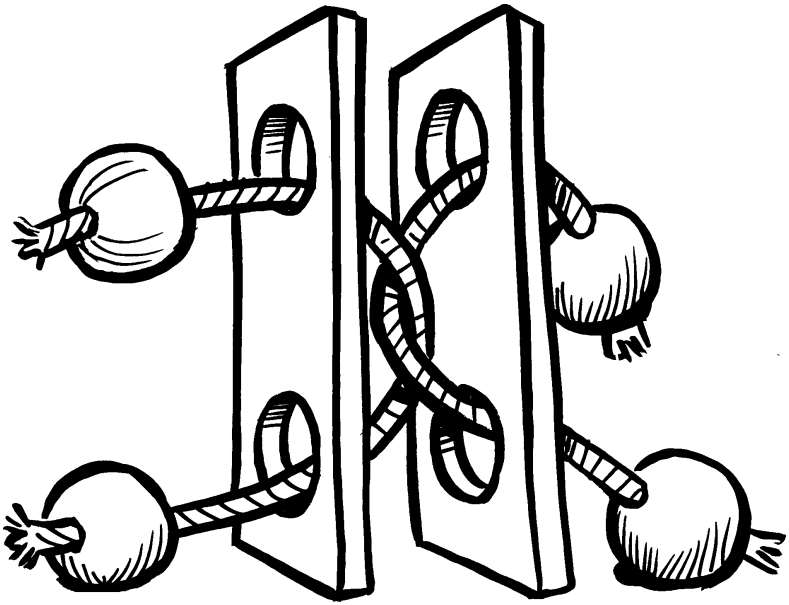
Je Stern sechs Bastelhölzer (ca. 100 x 10 x 3 mm), erhältlich im Bastelfachgeschäft bzw. -Versand. Eine Packung enthält 50 – 100 Stück. Diese Hölzer gibt es naturfarben oder verschiedenfarbig eingefärbt. Holzleim, Wollfaden ca. 300 mm, eine durchbohrte Holzkugel (natur oder farbig), Bleistift

Arbeitsschritte:

1. Aus je drei Bastelhölzern ein Dreieck zusammenleimen. In ein Dreieck den Wollfaden an einer Spitze mit einleimen und ca. 80 mm in den Inneraum des Dreiecks hineinragen lassen.
2. Die beiden entstandenen Dreiecke so übereinanderlegen, daß ein sechszackiger Stern entsteht. (Solange verschieben, bis alle Ecken gleichgroß sind.) Die Stellen, an denen sich die Hölzer überdecken, mit einem dünnen Bleistiftstrich markieren, denn dort werden die Dreiecke zusammengeleimt.
3. Die beiden Dreiecke zusammenleimen
4. Die Holzkugel in der Mitte des Sterns am Faden befestigen.

Tip: *Aus mehreren Sternen läßt sich ein Mobile herstellen.*





5. Verheddert

Zwei Schleifen, die ineinanderhängen, müssen entknotet werden.

Material:

Ein Stück Holzleiste (120 x 20 x 6 mm), vier Holzkugeln (Ø 10 mm) farbig, mit Bohrung, zwei Stück Nylonschnur (2 mm stark) farbig, 200 mm lang, Feinsäge oder Laubsäge, Bohrmaschine mit Bohrständer, Holzbohrer Ø 7 mm, Kegel-Senker, Schleifpapier 180er Körnung, Lineal und Bleisitft

Arbeitsschritte:

1. Die Holzleiste in zwei gleiche Teile sägen
2. Die Löcher zum Bohren anzeichnen: 10 mm von der Längsseite und 15 mm von der Stirnseite
3. In jede Holzleiste zwei Löcher bohren und mit dem Kegel-Senker an Vorder- und Rückseite ansenken.
4. Die Holzleisten sauber abschleifen.
5. Die Enden der ersten Schnur durch die Löcher in der Holzleiste und die Holzkugeln ziehen und am Ende verknoten. Die zweite Schnur in die erste Schnur einfädeln und durch die zweite Holzleiste und die anderen beiden Holzkugeln ziehen und verknoten. (siehe Skizze)

Lösung: *Eine Schleife durch eine Bohrung ziehen und über die Holzkugel wegheben.*

6. Aufgetürmt

Der Turm aus fünf Holzscheiben, muß mit möglichst wenig Zügen von A nach C gebracht werden. Dazu darf auf B ein Zwischenlager errichtet werden. Es dürfen jedoch nie zwei Holzscheiben gleichzeitig bewegt werden und es darf nie eine größere Holzscheibe über einer kleineren Holzscheibe liegen.

Material:

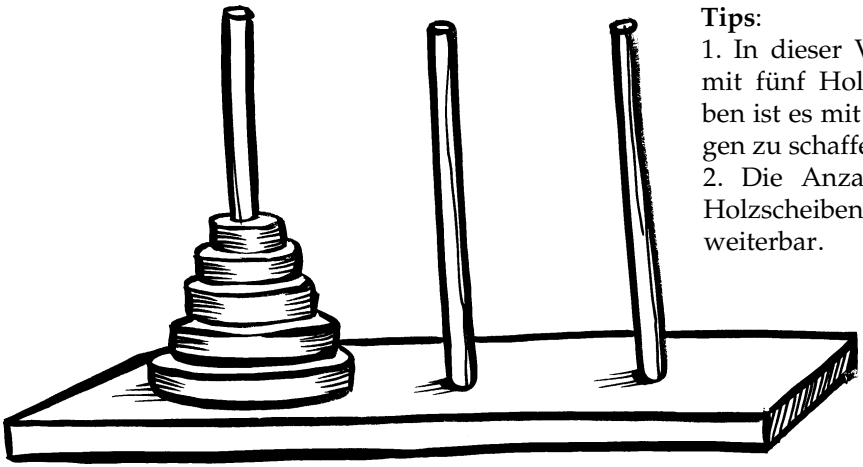
Sperrholzplatte 15 x 80 x 220 mm (Grundplatte), Sperrholzplatte 12 x 130x 130 mm (Holzscheiben), Rundholz Ø 7 mm, 320 m lang, Holzleim, Bohrmaschine mit Bohrständer, Kreisschneider mit verschiedenen Durchmessern, Feinsäge oder Laubsäge, Holzbohrer Ø 7 mm, Schleifpapier 180er Körnung, Lineal und Bleistift

Arbeitsschritte:

1. Bohrungen mittig (40 mm) auf der Grundplatte anzeichnen:
2. Von der Stirnseite aus: 40 mm / 110 mm / 180 mm Löcher für Rundholz Ø 7 mm anzeichnen und in die Grundplatte bohren.
3. Grundplatte sauber abschleifen
4. Rundholz in Stücke, 100 mm lang, sägen und schleifen
5. Rundhölzer in die Grundplatte leimen
6. Auf der Sperrholzplatte die runden Holzplatten anzeichnen. Obere Reihe Ø 60 mm und Ø 40 mm; untere Reihe Ø 50 mm und Ø 30 mm und Ø 20 mm. Mit dem Kreisschneider die runden Holzplatten aussägen.

Alternativ: Quadarte ausssägen oder bereits vom Schreiner / Baumarkt zusägen lassen.

7. Holzplatten sauber verschleifen.

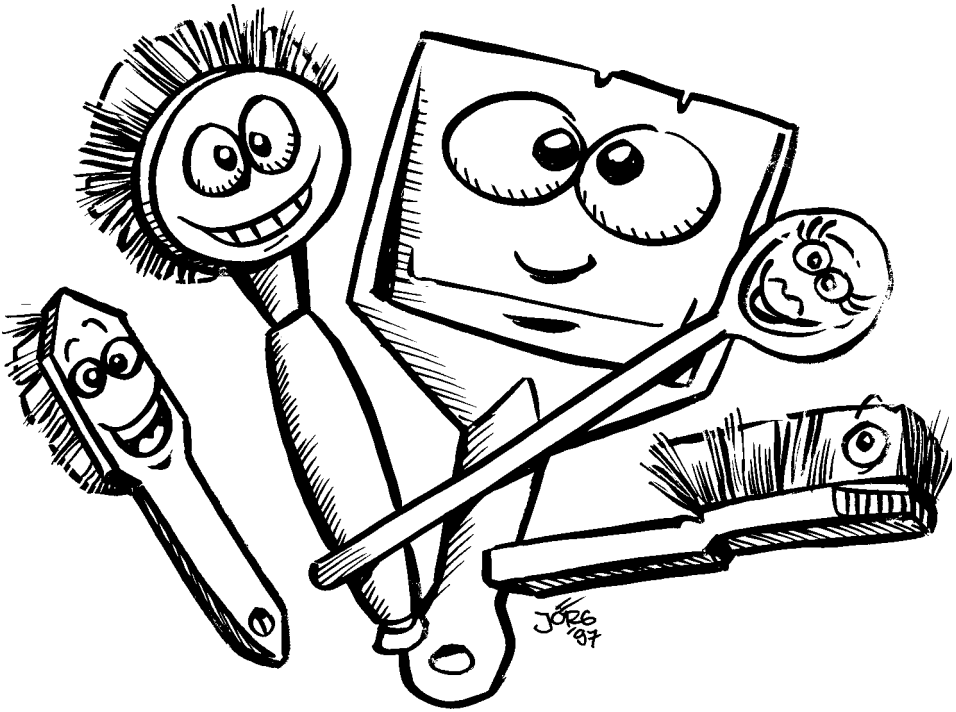


Tips:

1. In dieser Version mit fünf Holzscheiben ist es mit 46 Zügen zu schaffen.
2. Die Anzahl der Holzscheiben ist erweiterbar.

Martin Märkt

Bewährte Ideen, ausprobiert von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des evangelisch-katholischen Campingdienstes Westernheim und Machtolsheim, 72589 Westernheim, zusammengestellt von Lydia Warth, Thomas Speer und Daniel Thonny.



FIGURENBAU UND FIGURENSPIEL

Materialien

Zur Herstellung einfacher, lustiger Figuren benötigt man als Grundelemente lediglich einige 'Haushaltsgeräte' – nach Möglichkeit solche mit Stiel, z. B. Bürsten: Spülbürsten, Schuhbürsten, Klobürsten, Handfeger, Kehrschaufeln, Siebe, Kochlöffel und vieles mehr.

Diese Grundelemente werden mit den unterschiedlichsten Materialien und Zutaten „verfeinert". Dazu kann man eine Menge Dinge – die man so 'findet' – nehmen, wie z. B. Eierkarton für Nasen, Wattekugeln, Woll- und/oder Stoffreste, Perlen, Muttern...

Der Fantasie beim Figurenbau – einmal für das Grundelement und zum anderen für die Ausgestaltung – sind keine Grenzen gesetzt!

Zum Befestigen all dieser verschiedenen 'Zutaten' am 'Grundelement' benutzt man am besten eine Heißklebepistole. Das Kleben mit einem solchen Gerät geht sehr schnell. Es hält einmal die unterschiedlichsten Materialien gut zusammen; aber sie lassen sich auch – wenn nochmals etwas verändert werden soll – wieder leicht ablösen.

Figurenbau

Die einzelnen Grundelemente sind denkbar einfach in Figuren umzuwandeln. Sie stellen ja durch ihre eigene Form schon die unterschiedlichsten Typen dar, ohne daß man viel an ihnen verändern müßte.
Mit einem bißchen Fantasie ist plötzlich aus dem Handfeger ein Igel geworden.
Eines aber sollte beim Bau und der Gestaltung unbedingt beachtet werden:
Jede Figur benötigt ein sogenanntes **„Mimisches Zentrum“** – in der Regel ein Augenpaar -, so daß man beim Spielen mit der Figur erkennen kann, wohin sie schaut – (und was hinten und vorne ist).
Die Augen tragen auch entscheidend dazu bei, welchen Eindruck die Figur auf ihr Umfeld macht. Auch die Augenstellung sagt sehr viel über den Typ aus.
Die Augen sind also das wichtigste Element!
Wenn dann (evtl.) noch eine Nase hinzu kommt – die aber nicht unbedingt sein muß – ist das Gesicht, also das „mimische Zentrum“ beendet.
Die Figuren haben bewußt keinen Mund!
Mit dem Mund werden nämlich bestimmte Gefühle festgelegt, die später beim Spielen nicht mehr veränderbar sind, die Gesichter wirken statisch!
Eine durch die Mundstellung traurig aussehende Figur würde im Spiel nur sehr unglaubwürdig eine lustige Szene spielen können und umgekehrt.
Die Figur mit einem lachenden Mund könnte nur schwerlich eine traurige Situation darstellen, deshalb sollte man den Mund unbedingt weglassen.
Ist das „mimische Zentrum“ beendet, wird aus Stoffresten ein ‘Kleid’ so hergestellt, daß es den Stiel und die eigene Hand beim Halten der Figur verdeckt.
Aus Fell, Wolle und anderem können wir ihr noch Haare geben, wenn sich diese nicht – wie z. B. bei einer Bürste – von selbst ergeben.

Die Aufführung

Die Figur wird zum ‘Bühnenstar’ und kann ihren Auftritt üben!
Wer keine ‘große’ Aufführung plant, kann seine Figur überall auftreten lassen! Mit solch einer Figur kann ich mich ganz einfach in einer Kindergottesdienst oder Jungscharstunde im Kreis sitzend, oder am Tisch unterhalten, oder diese selbst Geschichten erzählen lassen. Jetzt ist lediglich die Fantasie der Spielenden und Zuhörenden gefragt.
Für Aufführungen mit mehreren Figuren – also für ein kleines Theaterstück – wirkt das Spielen hinter einer Bühne besser, weil uns dann sehr viel mehr Raum zur Verfügung steht: die Bühnenkante und der gesamte Raum dahinter.
Eine ganz einfache Bühne kann man sich schnell selbst herstellen, indem man sich eine Stange quer auf irgendwelche andere Gegenstände – wie Regale o. ä. – legt und ein einfarbiges Tuch darüber hängt. Dieses sollte unbedingt bis auf den Boden reichen.

Natürlich: je stabiler und gut höhenverstellbarer (wegen der unterschiedlichen Größe derer, die eine Figur führen) eine Bühne konstruiert ist, um so besser kann hinter ihr gespielt weden.
Das Spielen hinter einer Bühne sollte gut geübt werden.
Hinter der Bühne muß man beachten, daß die Zuschauer vor der Bühne nur die Figur – und nach Möglichkeit nicht den Menschen, der diese Figur führt – sehen sollten.
Außerdem muß darauf geachtet werden, daß die Zuschauer von ihrem Platz aus – über die Spielkante hinweg – zu den Figuren in einem bestimmten Winkel blicken. Für die Spieler heißt das, daß sie ihre Arme, obwohl sie immer wieder erlahmen, hoch genug halten müssen! Das fällt besonders den Kindern sehr schwer, wenn man mit ihnen auf diese Weise ein Theaterstück einüben will. Sind die Kinder unterschiedlich groß, ist es nicht so schlimm, wenn mal ein paar Köpfe zu sehen sind. Es ist wichtiger, auf die Kleinen und ihre erlahmenden Arme Rücksicht zu nehmen und nach ihrer Größe die Höhe der Bühnenstange aufzulegen.
Achtung:
Das Arme Hochhalten ist besonders deshalb sehr wichtig, weil die gesamte Bühnentiefe mit benutzt werden sollte. – Je weiter weg man von der Spielkante mit seiner Figur spielt, um so höher muß sie gehalten werden!
Auch der Auftritt und der Abgang einer Figur ist von großer Bedeutung! Sobald eine Figur die Bühne betritt, muß sie 'präsent' sein, und dies bis

zuletzt auch bleiben! Deshalb wäre es, wenn es machbar ist sehr gut, wenn die Bühne rechts und links (nach oben) eine verdeckte Seite besitzt. Von dieser verdeckten Seite her kann die Figur auf die Bühne kommen und wieder verschwinden. Es ist aber auch möglich, daß sie von hinten nach vorne (oder auch umgekehrt) 'geht'. Hierbei darf aber nie der o. g. Blickwinkel der Zuschauer vergessen werden! (Ein Auftauchen und/oder ein Verschwinden aus der Tiefe erscheint sonst wie eine 'Höllenfahrt'!)

Kleinere Kinder werden Schwierigkeiten damit haben, einmal ihre Figur zu führen und zum anderen noch den Text zu sprechen. Kleiner Tip: nehmt denText vorher auf Kassette auf und spielt ihn bei der Aufführung ein. Somit könnten die Kinder notfalls sogar zwei Figuren gleichzeitig führen. (Selbst Profis arbeiten mit Playback!)

Wer ein Theaterstück plant, und von den Kindern die Figuren bauen lassen möchte, sollte unbedingt folgenden Ablauf beachten:

1. *Figuren bauen lassen*
2. *Erst jetzt den Text des Stücks bekannt geben. So werden die Figuren nicht nach einer bestimmten Vorstellung eines Typs 'gebaut' werden, was für die Fantasie sehr wichtig ist!*
3. *Dann die einzelnen Figuren den Personen des Stücks zuordnen!*

Keine Angst, die Figuren passen immer!!

Elke Mathesius

Zachäus-Theaterstück:

Abenteuer im Maulbeerbaum

Die Lieder zur Zachäus-Geschichte haben fetzige Melodien und Rhythmen, deren Spannbreite über Rap, Techno, Country u. a. Melodien geht. Das Textheft – mit allen Regieanweisungen – ist für 5 DM erhältlich. Dieser Text ist nicht nur für das Figurenspiel geeignet, sondern auch direkt zum Theaterspielen.

Die Kassette mit der Gesamtaufnahme kostet 10 DM und sie ist auch als Hörspielkassette verwendbar.

Beides ist über Gerhard Radgen, Hammarskjöldring 180, 60439 Frankfurt, Tel. 0 69/ 57 72 03 zu beziehen. Auf Anfrage gibt es auch die Noten der Lieder zum Selbst-Musizieren und eine Playback-Kassette der Melodien.

EINE CHANCE FÜR DIE JUNGSCHAR?

In der Woche von Sonntag, 9.11.1997 bis Samstag, 15.11.1997 findet die Evangelisations–Veranstaltung „Pro Christ '97" mit Hauptredner Ulrich Parzany statt. Die täglichen Abend-Veranstaltungen werden live, via Satellit, aus Nürnberg übertragen. Zielgruppe sind Erwachsene.

Aber nicht nur für Große, sondern auch für Kinder gibt es ein besonderes Programm. Leider ist es auf einen Tag beschränkt. Am Samstag, 8.11.1997 zwischen 15.00 Uhr und 16.00 Uhr findet die Übertragung „Pro Christ für Kids" statt.

Angesprochen werden soll die Altersgruppe zwischen 6 und 12 Jahren. Die von Pro Christ angepeilte Zielgruppe sind Kinder aus den verschiedenen mitwirkenden Gemeinden, Kinderkreisen, Jungschargrup-

pen und natürlich die nichtchristlichen Freunde der Kinder.

Das Thema ist: Matthäus 22, 1 – 14 „Das Gleichnis vom Hochzeitsfest“ Mitwirken werden: Stefan Püschmann aus Chemnitz, der die Verkündigung übernimmt, Martina Walter aus Kassel führt durch das Programm, für Musik sorgen Daniel Kallauch und einige Kinder sowie viele weitere Mitarbeiter.

Jede Gemeinde kann das Angebot für die Kinder vor Ort jederzeit erweitern, z. B. durch ein selbstgestaltetes Kinderprogramm an den Tagen zuvor oder danach.

Zur Durchführung setzt ihr euch mit eurem örtlichen Pro Christ-Team zusammen, oder ihr wendet euch an die Organisationszentrale in Kassel, wo ihr das Materialheft „Pro Christ für Kids“ und weitere Informationen anfordern könnt.

Pro Christ e.V., Geschäftsstelle
Wilhelmshöher Allee 258
34131 Kassel
Telefon: 05 61/ 93 77 90,
Telefax: 05 61/ 9 37 79 37
email: 1101630.1335@compuserve.com
http://www.prochrist.de

Die Chance, unseren Herrn Jesus Christus vielen Kindern bekannt zu machen, besonders auch denen, die unsere wöchentlichen Kreise nicht besuchen, sollten wir unbedingt nutzen.

Der internationale Präsident der Kinder-Evangelisationsbewegung (KEB), der Amerikaner Reese Kauffmann, erklärte auf einer Veranstaltung: „Untersuchungen in den USA haben ergeben, daß 86 % der Christen vor ihrem 15. Geburtstag bewußt zum Glauben gefunden haben.“

Die Möglichkeiten, die sich uns bei „Pro Christ für Kids“ bieten, sind vielfältig. Zum Beispiel könnt ihr (auch mit euren Kids zusammen) eine Einladungsaktion auf den Schulhöfen oder an den täglichen Treffpunkten der Kids zum Rollerskaten, Fußball spielen... planen. Eigene Plakate, Werbeslogans, Handzettel... entwerfen und diese verteilen.

An vielen Orten wird die Pro Christ-Aktion von verschiedenen ortansässigen Gemeinden, CVJMs, christlichen Vereinigungen... durchgeführt. Ich bin sicher, daß es dort auch Mitarbeiter gibt, die bei „Pro Christ für Kids“ gerne mitarbeiten. Nutzt diese Gelegenheit, neue Leute aus der Gemeinde Jesu kennenzulernen und Kinder mit dem Besten was wir haben, unserem lebendigen Herrn Jesus Christus, bekannt zu machen.
„Pro Christ für Kids“ – eine Chance für die Jungschar!

Schreibt euren Mädchen und Jungen doch mal eine Geburtstagskarte.
Oder ihren Eltern, eurem Pfarrer, Bürgermeister, Lehrer…
Wer hat gute Ideen für Geburtstagsgrüße? Schickt uns doch mal was!

Rainer Schnebel

NUR EINE FABEL

Es war ein warmer Frühlingstag. Neugierig schauten die ersten Schneeglöckchen aus dem feuchtwarmen Boden. Ein langer Sonnenstrahl kitzelte einen gelben Krokus, der vor lauter Freude seine Blütenblätter öffnete. Es war einer der Tage, an dem man sich entschließt, endlich etwas Sinnvolles zu tun. Deshalb versammelten sich alle Tiere, um den Problemen ihrer Welt zu begegnen.

Nach langen Beratungen einigten sie sich schließlich: Wir brauchen eine Schule! Wir wissen zu wenig, wir können zu wenig, wir sind einfach nicht genügend gebildet. So wie wir sind, können wir den Anforderungen des Lebens nicht standhalten. Sogleich stellten sie einen genauen Lehrplan auf. Vor allem im sportlichen Bereich gab es nun viel zu tun: laufen, klettern, schwimmen und fliegen.

Natürlich überlegten sie auch wie das ganze rationell und effektiv durchgeführt werden kann. Deshalb beschlossen sie, daß alle Tiere an allen Fächern teilnehmen sollten. Denn wenn alle Tiere gleich wären, ließe sich alles am Besten organisieren. So stellten sie sorgfältige Programme auf.

Da war zum Beispiel die Ente. Sie war eine ausgezeichnete Schwimmerin. Im Schwimmen war sie sogar viel besser als ihre Lehrer. Aber im Fliegen bekam sie nur befriedigend, im Laufen sogar mangelhaft. Da sie so langsam im Laufen war, brauchte sie Nachhilfe. Sie mußte auf das Schwimmen verzichten und zusätzlich Unterricht im „Laufen" belegen. Dabei wurden ihre Schwimmhäute ganz abgenutzt.

Schließlich war sie nur noch durchschnittlich im Schwimmen. Aber – der Durchschnitt war ja noch ganz akzeptabel. So war niemand darüber besorgt – außer natürlich die Ente!

Der Hase war Meister seiner Klasse im Laufen. Doch nach ein paar Tagen sah man ihn mühsam und schmerzvoll hinken. Er zog seine großen, langen, muskulösen Hinterfüße nach. Eine nervöse Zerrung in seinen Beinmuskeln zwang ihn dazu. Überanstrengung beim Schwimmen war die Ursache.

Schwungvoll und federleicht war das Eichhörnchen bisher von Baum zu Baum gehüpft. Es war ausgezeichnet im Klettnern. Aber jetzt? Ständig erlebte es eine Frustration beim Fliegen. Der Lehrer verlangte von ihm, vom Boden zu starten, anstatt von den Baumspitzen. Das arme Eichhörnchen bekam einen Muskelkater von dieser Überanstrengung und eine ganz platt gedrückte Nase von den vielen mißglückten Landungen. Es erreichte deshalb nur eine Drei im Klettern und eine Vier im Fliegen.

Fabel, Parabel – oder mehr?

Diese Geschichte eignet sich gut für Gruppengespräche zum Thema unterschiedliche Begabungen. Findet ihr noch weitere interessante Aspekte?

HAUS-MANN DES JAHRES

Die Kinder sollen im Wettkampf ihre Fähigkeiten, die im Haushalt benötigt werden, vergleichen können.

Spiel 1: Apfel schälen

Bewertung: Zeit und/oder Länge derSchale. (Vorsicht bei scharfen Messern!)

Spiel 2: Hemden falten

Bewertung: Zeit und „Schönheit" des gefalteten Hemdes.

Spiel 3: Knopf annähen

Bewertung: Festigkeit des Knopfes, Gleichmäßigkeit der Stiche (Zeitlimit vorgeben).

Spiel 4: Gewürze raten

Verschiedenste Gewürze (Salz, Pfeffer, Knoblauch-Pulver, Zimt u.ä.) werden auf Teller verteilt und müssen mit verbundenen Augen durch Schmecken erkannt werden.

Spiel 5: Einkaufen

Die Spieler suchen aus einer Palette von ca. 12 Gegenständen einige so aus, daß deren geschätzter Gesamt-Wert möglichst nahe an 10 DM liegt. (Der Preis sollte als Beleg unter den Gegenständen angebracht sein)

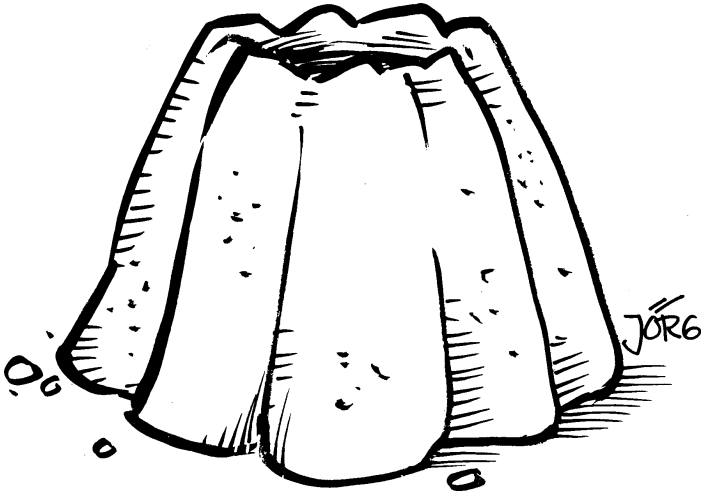
Spiel 6: Wiegen

Die Spieler suchen sich aus einem Eimer nach Belieben Kartoffeln so aus, daß deren geschätztes Gewicht nahe an 500 g liegt.

Spiel 7: „Mehlburg"

Zum Abschluß schneiden alle Spieler Stücke von einer Mehlburg, auf deren Spitze ein Pfennig liegt. Der Spieler, bei dem der Pfennig herunterfällt, muß ihn mit dem Mund aus dem Mehl holen.

Rüdiger Weyer



BIBELKUCHEN

Wer hinter das Geheimnis dieses Kuchens gelangen will (das vielleicht der oberste Bäcker des Pharao in seinem Traum in drei Körben seinem Herrn zugetragen hat (1. Mose 40, 16-17) forsche fleißig in der Heiligen Schrift, damit er finde, was an Zutaten beizumengen und wie er mit diesem umzugehen habe.

Man nehme also:

4,5	*Tassen*	*1. Könige 5, 2b*
1,5	*Tassen*	*Psalm 55, 22a*
2	*Tassen*	*Richter 14, 18*
2	*Tassen*	*1. Samuel 30, 12 (2 Angaben)*
2	*Tassen*	*Nahum 3, 12*
3/4	*Tassen*	*Jeremia 6, 20*
1	*Tasse*	*4. Mose 17, 23*
0,5	*Tassen*	*1. Korinther 3, 2*
6	*Stück*	*Hiob 39, 14*
1	*Prise*	*Markus 9, 50*
3	*Teelöffel*	*Backpulver (unbiblische Zutat)*

Beherzige nun folgendes:

Behandle Römer 11, 16 so wie König Salomo rät, daß man seine Kinder erziehen soll (Sprüche 23, 14).

Die 1. Samuel 30, 12 sollen kernlos sein. Die Nahum 3, 12 kleingeschnitten, die 4. Mose 17, 23 geschält und gerieben. Dies wird alles gut mit 1. Könige 5, 2 bestäubt.

Schiebe den Römer 11, 16 in einen Hosea 7,4 und laß ihn über die Zeit von Matthäus 20, 12 drinnen.