



APRIL
JUNI
1998

2
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

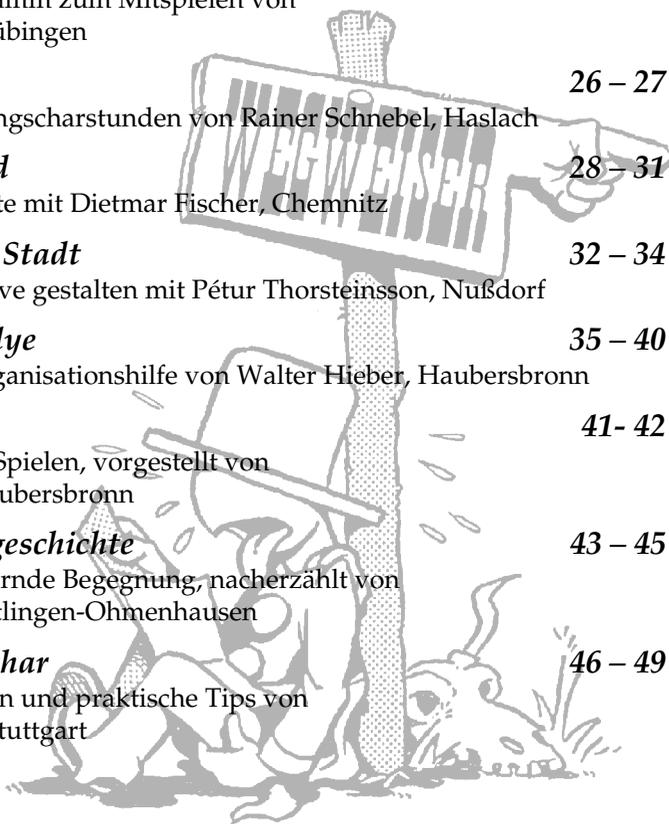


echt
&
erlebt

JORG
28

Tuit
Piep
Piep

<i>echt & erlebt</i>	4 – 7
Kreative Bausteine für phantasievolle Jungscharprogramme von Birgit Rilling, Reutlingen-Ohmenhausen	
<i>Phantasialand</i>	8 – 9
Phantasieweckende Impulse von Birga Boie-Wegener, Tübingen	
<i>Einfache (Welt-)Spiele</i>	10 – 13
Spielideen zum Mitspielen von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<i>Extrablatt</i>	14 – 17
Pffiffige Spiele mit Zeitungen von Stephan Schiek, Tübingen	
<i>Jungschar im Bild</i>	18 – 23
„Live“-Sendungen in der Jungschar, moderiert von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<i>It's Game-Show Time</i>	24 – 25
Ein fetziges Programm zum Mitspielen von Stephan Schiek, Tübingen	
<i>Game-Show 2</i>	26 – 27
Tips für lustige Jungscharstunden von Rainer Schnebel, Haslach	
2 <i>Action im Wald</i>	28 – 31
Spannende Projekte mit Dietmar Fischer, Chemnitz	
<i>Wir bauen eine Stadt</i>	32 – 34
Phantasiewelten live gestalten mit Pétur Thorsteinsson, Nußdorf	
<i>Sponsoren-Rallye</i>	35 – 40
Eine wertvolle Organisationshilfe von Walter Hieber, Haubersbronn	
<i>Regenstab</i>	41- 42
Zum Basteln und Spielen, vorgestellt von Walter Hieber, Haubersbronn	
<i>Salomes Ostergeschichte</i>	43 – 45
Eine lebenverändernde Begegnung, nacherzählt von Birgit Rilling, Reutlingen-Ohmenhausen	
<i>Lust auf Jungschar</i>	46 – 49
Motivierende Ideen und praktische Tips von Rainer Rudolph, Stuttgart	



Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

echt & erlebt

Kinder und Jugendliche verbringen zwischen 7 und 18 Jahren ca 15.000 Stunden in der Schule und 18.000 Stunden vor dem Fernseher. Was wohl mehr prägt? Früher traf man überall Kinder, die auf Straßen und Plätzen fröhlich spielten. Wo sind diese Kinder heute?

Wunschziele ab 7 Jahren aufwärts sind: Gameboy, Nintendo 64, Sega megadrive, Sony Playstation – eigener Computer.

Faszination Bildschirm total

Virtual Reality heißt das Zauberwort gegen Langeweile. Es muß immer was los sein. Hauptsache, der Bildschirm flimmert.

Was geht dabei eigentlich alles verloren? Nicht nur wegen der oft verharmlosten Inhalte. Es ist eben nicht gleichgültig, wieviel Schmutz, Gewalt und Schrott da in die Innenwelt eines Menschen kommt. Deine Seele soll doch keine Müllhalde sein, sondern ein blühender Garten.

Während ich diese Zeilen schreibe, erschüttern uns grausame Nachrichten. Da werden Kinder mißbraucht und ermordet. In Amerika erschießt ein 13-jähriger vier Mitschülerinnen und eine Lehrerin. Was ist eigentlich los mit dieser Welt? Sind das die Folgen, die schlechten Früchte der „virtuellen Realität“?

Werden da Menschen zu Monstern, die zum Leben bringen, was in sie hineingesät wurde durch das, was sie mit ihren Augen aufnahmen?

Aktionen der Hoffnung

Ob wir hier nicht neu und bewußter das Vaterunser beten müßten: „...erlöse uns von dem Bösen.“ Ist es an der Zeit, inten-

siv und konzentriert den Vater im Himmel um Schutz besonders für Kinder zu bitten? Wo sind eigentlich die irdischen Väter geblieben, die Gott als Stellvertreter berufen und eingesetzt hat. Wo gibt es Initiativen: „Väter für Kinder“, sie sich dafür einsetzen, daß Kinder heute wieder leben können.

Jungschar könnte ein Raum sein, in dem Kreativität entfaltet werden kann. Eure Arbeit kann Impulsgeber sein für Aktionen der Hoffnung. Statt nur zu konsumieren selber was ausprobieren.

Live ist allemal besser. Das gilt für Live-Quiz-Show statt Fernsehen genauso, wie für echte Adventure-Games im Wald.

Gestalten statt konsumieren.

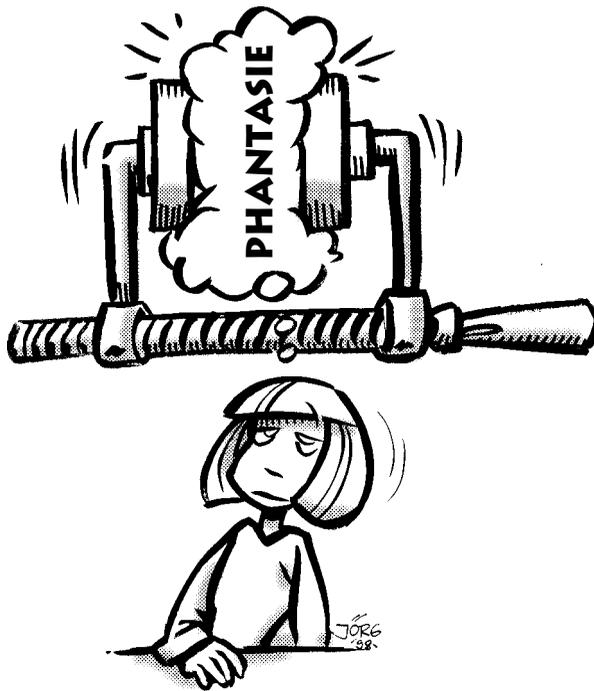
Probire es für Dich aus und mit Deinen Mädchen oder Jungen. Selber kreativ werden macht glücklich und frei. Im Garten Deiner Seele soll es wachsen und blühen. Statt Steinen, Disteln, Dornen und Unkraut soll reiche Frucht wachsen. Einen interessanten, lebenswichtigen Beitrag von Jesus kannst Du in Lukas 8,4-15 dazu nachlesen.

Viel Spaß beim Ausprobieren der vorliegenden Entwürfe und Gottes reichen, lebensbejahenden, schöpferischen und heilbringenden Segen für Eure Jungschararbeit.

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionsteam

 Rainer Dögl

3



4

ECHT & ERLEBT

Phantasie wecken

„O weh, da hast du dir ja was eingehandelt!“ Das war mein Gedanke, als ich kurz vor Redaktionsschluß dranging, diesen Artikel zu schreiben. Ich soll, will, darf also was über Phantasie schreiben – ganz schön schwer! „Phantasie wecken“, das ist der Titel. Wecken muß man jemanden, der geschlafen hat. Ist die Phantasie bei unseren Jungscharkindern auch eingeschlafen? Manchmal kommt's mir fast so vor. „Mir ist so langweilig“, „ich hab' keine Lust, was zu spielen“, „das bringt's doch nicht“ – das sind Kinderprüche, die einem schon zu denken geben können.

Als Jungsscharleiter knabbern wir daran, z.B. wenn wir beim Programm machen oder Spiele anleiten spüren, daß es gar nicht einfach ist, Kinder zu motivieren. Was macht man denn mit Kindern, die auf nichts Lust haben? Die phantasielos drauf warten, sich irgendwas, möglichst ohne eigene Beteiligung, reinziehen zu können? Passiver Konsum statt phantasievoller Aktivität. Ja, wo ist sie geblieben, die Phantasie? Vielleicht lohnt es sich, mal ein wenig **Ursachenforschung** zu betreiben.

1. Phantasiehemmer: *alles Fertige*

Der erste Phantasiehemmer ist alles Fertige. Fertiges Spielzeug in einer Masse und Fülle, bei der es nichts mehr zum Ausprobieren und Herumbasteln gibt. Fertige Stories im Fernsehen oder auf Kassette. Man hört und sieht aus zweiter Hand, spielt im besten Fall die fertigen Geschichten nach. Leben aus zweiter Hand. Verarmt an eigenen Erfahrungen, abgespeist mit Fertigprodukten – Kindheit 1998.

2. Phantasiehemmer: *Übersättigung*

In diese Kategorie fällt auch der zweite Phantasiehemmer: Übersättigung. Das Bild des Kindes, das mit leerem Gesicht vor den vollen Regalen seines Kindeszimmers steht, gehört leider nicht der Phantasie an. Ob weniger nicht mehr ist? Ob wir unseren Jungscharkindern wirklich was Gutes tun, wenn wir das perfekte Programm, vollgestopft mit Aktion, besser als Fernsehen, versuchen anzubieten? Ob Zeit und Zuwendung nicht ein kostbares Geschenk für übersatte Kinder ist? Vielleicht läßt sich sowas ja bewußt einplanen? Spaziergänge, Lagerfeuer, Gespräche vor und nach der Jungschar etc.

3. Phantasiehemmer: *Perfektionismus*

in weiterer Phantasiehemmer ist der Perfektionismus Erwachsener, der Kindern die Phantasie austreibt.

Ein Beispiel: „Du hast aber mal ein schönes Bild gemalt. Aber willst du nicht

noch eine Sonne dazumalen? Der Himmel ist sonst so langweilig. Und da unten, da könnten doch ein paar bunte Blumen hinpassen...“

Mit diesen „gutgemeinten“ Ratschlägen wird dem Kind deutlich gemacht: Was du dir ausgedacht hast, genügt nicht. Dieses „es genügt nicht“, oft genug wiederholt und variiert, läßt einem wirklich die Lust vergehen. Und das Gegenrezept? Das, was Lust macht und Phantasie anregt? Das phantasiefördernde Wort heißt „LOB“: „Gut, was du machst!“

Kinder kann man gar nicht genug loben. Probier's doch mal!

4. Phantasiehemmer: *kein Platz für Träume*

Beim vierten **Phantasiehemmer** komme ich fast ins Philosophieren. Phantasie bedeutet laut Lexikon, Vorstellungskraft, Einbildungskraft, sie hat was mit Freiheit zu tun: frei über was denken, musizieren, malen. Ein Phantast ist ein Träumer, Schwärmer. Unsere Zeit ist kalt, hochtechnisiert, organisiert. Da ist **kein Platz für Träumerei** – so denken die meisten. Die Realität ist hart, wer durchs Leben kommen will, der tut gut daran, realistisch zu bleiben. Träume, Wünsche, Phantasien könnten gefährlich werden. Man muß sie wegschließen. Man muß sie austreiben. Schon bei den Kindern. Und so pressen Erwachsene sich selbst und ihre Kinder in ein enges Korsett, das aus Leistung und Pflichterfüllung besteht. Fast vergessen wird dabei der Schöpfergott, der voller Liebe Menschen fragt:

„Was willst Du? Was ist der tiefste Wunsch deines Herzens? Ich habe meine guten Gedanken für dein Leben in dich eingepflanzt. Du, Mensch, wage zu träumen! Wage, auf deine Phantasie zu achten. Höre auf die Sprache deines Herzens. Denn tief in dir lebe ich, dein Gott. Und ich habe gute Pläne, gute Gedanken – Lebensgedanken für dich. Wage zu leben, echtes Leben von dem, der die Quelle des Lebens ist!“

Vielleicht brauchen wir offene Augen und die Bereitschaft, uns immer wieder einzulassen auf diesen Gott. Und noch was (nicht nur für Jung-scharleiter): Menschen, die an Gottes Hand durchs Leben gehen, sind gesegnete Menschen. Sie bringen „automatisch“ überallhin seinen Segen mit. Gerade auch zu den reichen armen Kindern. Ihnen will Gott Phantasie und übersprudelndes Leben schenken. Ein wunderschönes Geschenk! Und wir sind die Boten. Gott sagt: „Ich will dich segnen, und du sollst ein Segen sein.“ (1. Mose 12,2). Geteilter Segen bringt doppelte Freude.

Soviel zur Theorie. Und jetzt wird's praktisch:

Wie kann Phantasie im Jungscharalltag geweckt werden?

1. Bitte Gott um Phantasie für den Eigenbedarf und zum Weitergeben. Bitte für jedes Kind. Denn wer konkret bittet, wird auch konkrete Erfahrungen machen.

2. Phantasieanregende Elemente im Programm:

- Unfertige Geschichten, d. h. Geschichten zum Weitererzählen
- Geschichtenspinnen aus Stichworten. Z.B. Wald, Nacht, Feuer, Eule
- Reihum eine Geschichte erzählen. Eine Kind fängt an und erzählt so lang, bis ihm nichts mehr einfällt. Dann ist das nächste dran.
- Zwei oder mehr Gruppen bilden, die in verschiedene Räume geschickt werden. Jede Gruppe bekommt die gleichen Stichworte oder den Anfang einer Geschichte. Daraus soll nun eine ganze Story werden. Anschließend wird's spannend, denn nun erzählt jede Kleingruppe!
- Das Ganze kann auch gespielt oder als Comicreihe gemalt oder als Bilder-geschichte geklebt oder als Hörspiel vorgetragen werden.
- Der Jungscharleiter/die Jungscharleiterin sucht zu Hause ein ansprechendes Bild aus. Es kann lustig, spannend, stimmungsvoll oder sonstwas sein. Dieses Bild ist Mittelpunkt der Geschichte, die dann von den Kindern erzählt wird (reihum oder in Gruppen).
- Es können auch mehrere Bilder angeboten werden, jedes Kind darf

sich eines aussuchen und dazu eine Geschichte erzählen.

Das gleiche geht auch mit Geräuschen (vorher auf Kasette aufgenommen) und Gerüchen (aromatisierter Tee, Gewürze, Moos oder üble Gerüche, wie angefaultes Gemüse, Mist etc.).

Sehr phantasieanregend ist ein Gegenstand, um den sich dann die Story rankt und der beim Erzählen in der Hand gehalten werden darf (z.B. ein alter Schuh, ein Taschentuch (mit Blutflecken), eine Flaschenpost, etc).

3. Oben aufgeführte Elemente lassen sich auch prima mit **biblischen Geschichten** verknüpfen!

Man kann auch mal folgendes ausprobieren: Biblische Geschichten nur

zum Teil vorzulesen und dann die Kinder weiter erzählen lassen. Oder nachfragen: „Was glaubt ihr, warum tut X das? Was denkt wohl Y? Wie geht es Z?“

4. Traumreisen, Phantasiereisen anbieten.

5. **Kuschelabend:** Schöne, ruhige Musik, viele Kissen und Decken, Kerzenlicht und eine schöne Geschichte.

6. Manche Computerspiele haben eine **Phantasiegeschichte** als Grundlage. Warum nicht diese Geschichte aufnehmen und weiterspinnen? Beraten lassen können sich Jungcharleiter/Jungcharleiterinnen bei den Kindern... Why not?

7. Jemanden aus der **älteren Generation** einladen und erzählen lassen – zu einem bestimmten Thema, zu gemachten Gotteserfahrungen? Oder jemanden einladen, der einen interessanten Beruf hat.

8. Und natürlich **Schöpfungserfahrungen**. Auf eine Wiese sitzen, Käfer beobachten und träumen – laut oder leis... Oder eine Nachtwanderung unterm Sternenhimmel unternehmen.

9. Die alten Spiele: Räuber und Gendarm; Prinzessin und Ritter; Lägerle bauen.

Birgit Rilling





8 Wer mag sich in dieses Land der unbegrenzten Möglichkeiten noch hineinversetzen? Gelingt das nur noch den Kindern, die Sinn für den „König von Narnia“ (ein Buch von C.S. Lewis) haben?

Wie hat sich doch die Lebenswelt der Kinder so schnell verändert! Ein Gameboy oder Nintendo, Tamagotchi oder wie sie alle heißen – das war doch vor noch gar nicht so langer Zeit Chinesisch – oder besser: japanisch? Heutzutage ist das nur noch für die Eltern- und Großelterngeneration so. Was weiß ich denn von den „Lebens“Gewohnheiten eines Tamagotchis?

Aber – und ich hoffe, das kommt richtig bei euch Lesern an – ich will mich nicht über den Fortschritt beschweren, geschweige denn mich über diejenigen lustig machen, für die diese Technik ein großer Bestandteil ihres Lebens ist. Ich will aber sehr

wohl versuchen, die heutigen Gegebenheiten nicht ohne weiteres stehenzulassen, ohne zu schauen, wie ich sie vielleicht mit meinem Anliegen, Kinder Leben noch „live“ und nicht nur per Bildschirm erleben zu lassen, vereinbaren kann.

Da reden wir in einer Mitarbeiter-schulung über Konflikte in der Gruppe und Disziplin- und Mitmach-schwierigkeiten. Ich denke an ein blaugeschlagenes Auge; Lärmpegel, der unerträglich ist; Lustlosigkeit oder so etwas. Die Mitarbeiter dagegen kommen auf einmal mit Beispielen wie „Was mache ich mit einem Kind, das nicht mitspielt, weil es sein Tamagotchi füttern muß?“ Wo (und wie) leben wir eigentlich heutzutage?

Das, was den Kindern inzwischen vielleicht schon fehlt – nämlich Phantasie – haben diese Mitarbeiter noch

gehabt: ein Tamagochi-Hotel wurde liebevoll aus Pappkartons gebaut mit kleinen Zimmern, in denen nun die Tamagotchis zu Beginn einer Jung-scharstunde abgegeben werden – und das klappt!

Nicht belächeln, sondern integrieren war des Rätsels Lösung.

In diesem Fall mag das noch einfach gewesen sein, obwohl ich schon die Kreativität dieser Mitarbeiter bestaunt habe, aber sonst???

Ich entdecke mehr und mehr, daß die Jungschar ein Raum sein könnte, in dem die Kinder in kleinen Schritten wieder zur Phantasie angeregt werden: das mag beim Erzählen der Geschichte beginnen, indem ich mal kein Bilderbuch zeige, sondern Bilder nur mit Worten male: Dann kann jedes Kind sich selber vorstellen, wie das damals wohl ausgesehen haben mag. Das kann aber ebensogut ein Hörspiel sein, auch da ist die Phantasie eines jeden Kindes selber gefragt. Und wenn wir dann gar noch (mit Technik) selber ein Hörspiel entwickeln (wie macht man am besten welches Geräusch???), wird's wieder spannend.

Und das geht weiter über die Spielsachen der Kinder: Die Technik führt dazu, daß viele Kinder vereinsamen, denn der Spielkamerad ist die Technik. Ideen aufzuzeigen, wie man die durchaus auch positiven Seiten der Technik wieder ausnutzen kann für einfache gemeinsame Spiele, mag ein Schlüssel zum Phantasialand sein.

Computerschriften als Geheimcode für Detektivspiele einzusetzen, wenn Gruppen gegeneinander spielen, als Stadtspiel die Einzelteile eines „aus-

einandergefallenen“ Computers wiederzufinden und zusammensetzen, Tamagotchi-Pieps-Töne als Wegweiser zu nutzen oder ähnliches, kann vielleicht ein erster Schritt sein, wieder zu eigenen ausgedachten Spielen zurückzufinden. Wenn die Technik nur noch Hilfsmittel und nicht mehr Mittelpunkt und Inhalt ist, ist schon ein großer Schritt getan. Ich kann natürlich auch mit ganz wenig zur Verfügung gestellten Mitteln herausfordern, daß sich die Kinder selber behelfen, sei es mit Spielzeug (habt ihr schon mal eine ganze Jungscharstunde mit nur einem Tennisball o.ä. bestritten? – den Kindern fällt selber massig zu Spielen damit ein, und ich als Mitarbeiter muß das nur noch ein wenig bündeln oder schnell ein Spiel daraus machen, an dem alle beteiligt sind) oder Bastelmaterial (nur Holz und Säge o.ä. zur Verfügung stellen)

Schön wäre es natürlich, wenn es uns gelänge, die Phantasie der Kinder so anzuregen, daß das über die Jungscharstunde hinaus zu Ideen für Spiele und Beschäftigungen daheim reicht.

Neulich sind wir tatsächlich mal mit dem Basteln nicht fertig geworden in der Jungscharstunde (das kommt bei meiner Zeitplanung sonst eigentlich nicht vor). „Ach, dann nehme ich das mit nach Hause, und säge dann noch ein bißchen; ich habe nämlich auch 'ne Laubsäge! Und beim Bohren kann mir mein Vater helfen“ – was er tatsächlich getan hat.

Vielleicht sollte ich öfter mal nicht fertig werden???

Birga Boie-Wegener



EINFACHE (WELT-)SPIELE

10 JÖRG
'38

Aus den vorliegenden Spielvorschlägen kann individuell ein Jungschar-Spieleabend für drinnen oder draußen zusammengestellt werden.

Zu den einfachen Spielen aus aller Welt passen die eindeutigen Andachtsvorschläge:

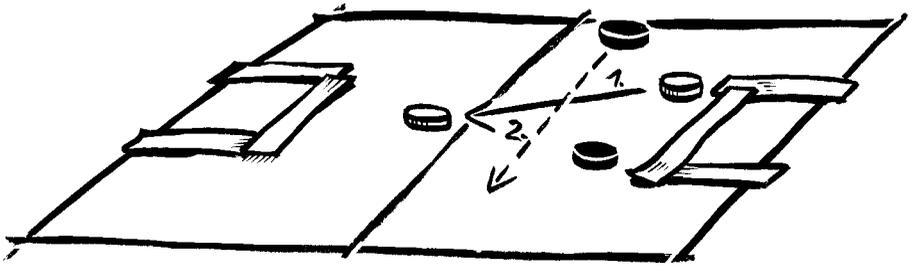
- Josua 1 Gott sagt: Ich lasse dich nicht fallen!
- Haggai 1, 13 Ich bin mit euch, spricht der Herr
- Sprüche 3, 5 Verlaß dich auf den Herrn!

1. Unterwasserknopfspiel

Vermutlich stammt dieses Spiel aus Finnland. Man benötigt dazu einen großen, mit Wasser gefüllten Eimer (Schüssel). Auf den Boden des Gefäßes legt man unterschiedliche Münzen (1 DM; 50 Pf.; 10 Pf. usw.)

Die Spieler lassen der Reihe nach einen Knopf in das Wasser sinken: wer trifft dabei eine Münze? Der Spieler bekommt den Münzenwert als Punkte gutgeschrieben.

Welcher Spieler hat nach fünf Spielrunden die höchste Punktezahl erreicht bzw. welcher Spieler hat zuerst 400 Punkte?



2. *Englisches Tischfußball*

Spielfeld auf Tisch aufmalen; Tore mit Klebestreifen markieren.

Spielsteine: Münzen, Mühlesteine oder Knöpfe bzw. Chips!

Spielregel

Ein Spieler beginnt. Er wirft die drei Steine vor seinem Tor hin. Nun muß er versuchen, immer einen Spielstein durch zwei andere ohne Berührung hindurchzuspielen. Der Spielstein muß im Tor liegen bleiben.

Der Angriff ist beendet und der Gegenspieler am Zug, wenn

- es nicht gelingt, den Stein durch die Lücke der beiden anderen Steine zu schieben/schnippen
- der Spieler einen Stein „tischt“ (=berührt)
- der Spielstein seitlich vom Tisch fällt
- der Stein im gegnerischen Tor liegt.

Gespielt wird auf eine bestimmte Anzahl festgelegter Tore (6 Tore – bei 3 Toren Wechsel; 8 Tore – bei 4 Toren Wechsel).

3. *Staffelrennen*

mit Kinderroller, Radelrutsch, Dreirad, Bobby-Car, Inline-Skates, Rollschuhen usw. aus deutschen Läden. Eine bestimmte Wegstrecke muß von den einzelnen Startern möglichst schnell mit dem zur Verfügung ge-

stellten Fortbewegungsmittel zurückgelegt werden.

Denkbar ist, daß alle mit demselben fahren bzw. jeder ein unterschiedliches Transportmittel bekommt. Es zählt die Gesamtzeit der Gruppe!

4. *Afrikanisches Stein-spiel*

Spielplan wird mit Kreide auf den Boden gemalt.

Zwei Mitspieler raten abwechselnd solange, bis ein Spieler falsch rät!

Der Spieler nimmt einen Stein in die Hand und wechselt hinterm Rücken zwischen den Händen.

Anschließend streckt er die Hände vor; der Stein befindet sich in einer Faust.

Der Mitspieler rät die Faust, in der der Stein verborgen ist.

Wenn richtig geraten wurde, kommt der andere Spieler dran. Wenn falsch



geraten wurde, darf der Spieler 1 auf dem Kreis seinen Spielstein auf die erste Linie setzen und dann nochmals Spieler 2 raten lassen!

Ziel: Welcher Spieler ist mit seinem Spielstein zuerst in der Mitte?

5. Seniorenradeln...

oder auch „Radeln im Schneckentempo“. Wer legt eine bestimmte Wegstrecke am langsamsten zurück?

Ein etwas anderes Fahrradrennen aus China. Wichtig ist, daß die Fahrer ständig vorwärtsfahren müssen und nicht auf der Stelle stehenbleiben dürfen!

6. Kartenblasen

Für dieses irische Kneipenspiel benötigt man gute Puste, ein x-beliebiges Kartenspiel und eine leere Flasche. Das Kartenpaket kommt auf die Flaschenöffnung. Der Spieler holt sich die Flasche in seinen Pustebereich. Nun bläst er von der Seite auf den Kartenstapel mit dem Ziel, daß mindestens eine, keinesfalls jedoch die letzte Karte herunterfällt. Dabei darf nur einmal Luft geholt werden.

Wem die letzte Karte herunterfällt, scheidet mit 0 Punkten aus; pro heruntergeblasener Karte gibt es 1 Punkt. Wer hat nach einer bestimmten Anzahl Spielrunden die meisten Punkte?

7. Fangenspiel

Bei dieser australischen Version dürft ihr nicht so laufen, wie ihr wollt. Denn: Wenn du abgeschlagen bist, mußt du dir beim Fangen die Stelle halten, an der du getroffen worden bist. Eine Hand muß also die getroffene Stelle halten.

Ziel des Fängers: Die anderen möglichst an unbequemen Stellen abzuschlagen.

Vorteilhaft ist es, wenn man vor dem Fangenspiel eine Bewegungszone abgrenzt, in der sich die mindestens vier Mitspieler bewegen dürfen!

8. Mancala

Ein ägyptisches Spiel für zwei Spieler. Jeder gräbt vor sich in den Boden eine Reihe von sechs Löchern, daneben eine Gewinnmulde.

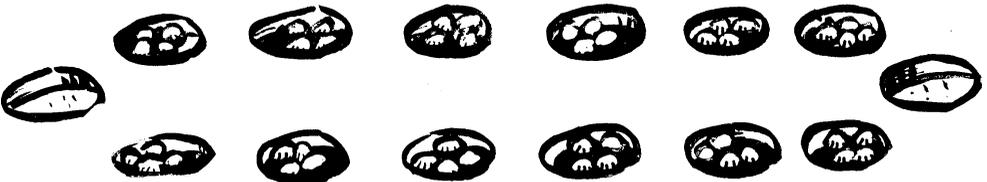
Jeder Spieler legt in jedes Loch vier Steine. Die Steine der beiden Spieler brauchen sich nicht zu unterscheiden. Gespielt wird immer abwechselnd.

Der erste Spieler nimmt nun aus einer Kuhle seine vier Steine und legt sie einzeln, gegen den Uhrzeigersinn, in die nachfolgenden Löcher (eigene wie gegnerische!) ab.

Jetzt ist der andere dran. Wer erbeutet die meisten Steine?

Erbeutung: Wenn der letzte abgelegte Stein in einer gegnerischen Mulde landet, in der nur noch ein oder zwei

12



Steinchen liegen, darfst du diese und deinen eigenen in die Gewinnmulde ablegen.

Fällt der letzte Stein deines Zuges in eine eigene, bereits leere Kuhle, gilt er für dich ebenfalls als gewonnen – dazu darfst du dann noch alle Steine nehmen, die sich im gegnerischen Loch genau gegenüber befinden.

Das Spiel ist aus, wenn alle Kuhlen/Löcher eines Spielers leer sind. Sieger ist, wer die meisten Steine in der Gewinnmulde hat!

9. Tauziehen

Tauziehen ist in der Schweiz eine beliebte Sportart. Das Seil bekommt in der Mitte einen Knoten, auf dem Boden wird ein Grenzstrich markiert. Auf Kommando greifen rechts und links zwei oder drei Mitspieler das Seil und ziehen in ihre Richtung.

Gewonnen hat die Gruppe, die die gegnerische Gruppe über den Grenzstrich gezogen hat!

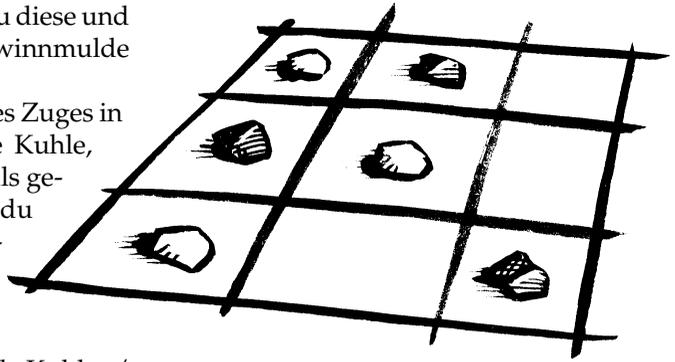
Hinweis: Auf dem Rasen spielen, damit die Verletzungsgefahr gering bleibt!

10. Hölzer-Ratespiel

Bei diesem schwedischen Ratespiel erhalten die Mitspieler gleichviele Streichhölzer (5-10 Stück).

Jeder Mitspieler teilt diese Hölzer ungleich auf die rechte und linke Hand auf.

Nun legt jeder Mitspieler eine Hand vor sich auf den Tisch. Jeder Mitspieler muß einen Tip abgeben, wieviele Hölzer zusammen in den Händen auf dem Tisch liegen.



Wer am nächsten an der Zahl ist, hat die Runde gewonnen und bekommt einen Siegerpunkt.

Dann beginnt eine neue Spielrunde. Jeder Spieler teilt wieder neu ein.

11. Tic-Tac-Toe

Bei diesem schottischen bzw. nordirischen Spaßspiel muß man ein großes Quadrat auf den Boden malen oder auf den Rasen streuen:

Der eine Spieler bekommt nun drei helle, der andere drei dunkle Steine! Bei Spielbeginn setzen die beiden Spieler die Steine abwechselnd auf den Spielplan. Dann wird abwechselnd gezogen: in beliebiger Richtung – nur nicht schräg!

Wem gelingt zuerst eine Dreierreihe (waagrecht/senkrecht/diagonal)? - Dieser Spieler ruft dann laut: Tic-Tac-Toe!

Hermann Murrweiß



14

EXTRABLATT

Spiele mit und über Zeitungen

Dieser Vorschlag stellt bekannte und bewährte Spiele rund um das Medium „Zeitung“ zusammen. Mit den beschriebenen Spielen läßt sich leicht eine spontane Gruppenstunde, z.B. als Regenersatzprogramm, kreieren, denn außer Zeitungen, Schreib- und Bastelmaterial, das sich meist im Gruppenraum befindet, benötigt man weder viel Material noch Vorbereitung.

Viel Spaß beim Auswählen und Zusammenstellen eures individuellen Zeitungsspielabendes !

1. Spiele

Für die Gesamtgruppe

Der Zeitungsknüppel

Aus einer Zeitung, die zusammengerollt und mit Klebeband umwickelt wird, wird ein Zeitungsknüppel hergestellt.

Die Gruppe sitzt in einem großen Stuhlkreis, bis auf einen, der mit dem Zeitungsknüppel in der Mitte steht. Er darf einen Mitspieler bestimmen, der den Namen eines anderen aufruft. Nun muß der in der Mitte ste-



hende jeweils versuchen, die anderen Mitspieler mit dem Zeitungsknüppel abzuschlagen, bevor diese den nächsten Namen aufgerufen haben. Gelingt ihm dies, muß er den Knüppel in den in der Mitte befindlichen Eimer stecken. Dies muß schnell gehen, denn der zuletzt angeschlagene nimmt den Knüppel nun an sich und versucht den Spieler anzuschlagen, bevor dieser sich auf den freigewordenen Platz setzt. Gelingt ihm dies nicht, bleibt er in der Mitte.

Material: Zeitung, Klebeband, Eimer

Der Zeitungstanz

Jeweils zwei Kinder versuchen – ohne neben die Zeitung zu treten – auf einem ausgefalteten Zeitungsblatt zu tanzen. Nach einer bestimmten Zeit wird das Blatt immer um die Hälfte kleiner gefaltet. Wenn einer aus der Gruppe neben die Zeitung auf den Boden tritt, scheidet sie aus. Gewonnen hat die Gruppe, die zuletzt übrig bleibt.

Material: Zeitungen, Kassettensrecorder mit Musik (oder Klopfgeräusche)

Gruppenspiele

Zeitungsordnen

Jede Gruppe hat eine eigene Zeitung, allerdings sind die einzelnen Seiten durcheinander geraten. Welche Gruppe ordnet sie am schnellsten?

Material: Pro Gruppe eine vollständige Zeitung der selben Ausgabe

Der aufmerksamste Zeitungsleser

Der Spielleiter zitiert verschiedene Schlagzeilen. Welche Gruppe hat die entsprechende Stelle zuerst gefunden?

Material: Pro Gruppe eine vollständige Zeitung der selben Ausgabe

Nachrichtensänger

Jede Gruppe soll einen Bericht aus ihrer Zeitung zu einer bekannten Melodie vorsingen.

Material: Zeitungen

Zeitungsschlange

Jede Gruppe muß aus einem Zeitungsblatt in einer bestimmten Zeit eine möglichst lange Schlange reißen. Gewonnen hat die längste Zeitungsschlange.

Material: Zeitungen



Zeitungsbasteleien

Jede Gruppe muß innerhalb einer bestimmten Zeitspanne aus Zeitungsblättern je einen Hut, ein Schiff und einen Flieger basteln. Welche Gruppe löst diese Aufgabe am besten?

Material: Zeitungen

Zeitungsgedicht

Unter Verwendung möglichst vieler Zeitungsausschnitte sollen die Gruppen ein Klebegedicht anfertigen, das Thema darf frei gewählt werden. Anstatt eines Gedichtes kann auch ein anonym (Droh-)Brief zusammengesetzt werden. Folgende Regeln gelten: Möglichst viele Worte verwenden, einzelne Sätze können auseinander geschnitten werden, bei Wörtern nur Endungen ändern, wenn Satzzeichen fehlen, handschriftlich einsetzen.

16 Material: Zeitungen, Papier, Schere, Klebstoff

Zeitung kreativ – Bildercollage

Jede Gruppe soll zu einem bestimmten Thema eine Collage aus Bildern ihrer Zeitungen anfertigen. Bewertet werden Kreativität, Zusammenarbeit und die Qualität der Ausführung.

Material: Zeitungen, Papier, Schere, Klebstoff

Staffelspiele

Flußüberquerung

Mit Hilfe von zwei Zeitungsblättern muß eine bestimmte Strecke zurückgelegt werden, ohne daß die Spieler den Boden berühren.

Material: Zeitungen.

Balance-Akt

Die Staffelspieler müssen ein Zeitungsbündel auf dem Kopf – ohne es zu halten – über eine vorgesehene Wegstrecke balancieren. Fällt das Bündel bei einem Spieler unterwegs herunter, so muß dieser von vorne beginnen.

Material: Zeitungen

„Zeitungssauger“

Jede Gruppe muß Zeitungspapierschnipsel von einem Stuhl zum anderen transportieren, indem die Gruppenmitglieder diese mit einem Strohhalm ansaugen. Welche Gruppe hat nach einer bestimmten Zeit die meisten Schnipsel transportiert?

Material: Zeitungspapierschnipsel, Strohhalme



2. Thema

Der Sensationsbericht I

Es werden verschiedene Gegenstände (Hut, Taschenlampe, Schlüssel, Messer...) in den Raum gelegt. Jede Gruppe hat nun die Aufgabe, einen Bericht zu schreiben, in dem alle diese Gegenstände vorkommen.

Material: Gegenstände, Papier und Stift für jede Gruppe

Der Sensationsbericht II

Der erste Mitspieler der Gruppe nennt ein Wort, das der zweite wiederholt und ein weiteres hinzufügt. So muß die Gruppe in einer bestimmten Zeit eine Story erfinden. Jedes Wort gibt einen Punkt, jeder Versprecher einen Minuspunkt.

Eine sorgfältige Recherche

Den Gruppen wird ein Bild aus der Zeitung gezeigt, zu dem sie nach dem Anschauen verschiedene Fragen beantworten müssen.

Material: Zeitungsbild, Papier und Stift für jede Gruppe

Unser Auslandskorrespondent

Den Gruppen wird ein Zeitungsbericht diktiert, den die Spieler mitschreiben müssen. Anstelle des „e“ müssen sie aber jedesmal ein „i“ einsetzen. Die Gruppe mit den wenigsten Fehlern hat gewonnen.

Material: Zeitungsbericht, Papier und Stift für jede Gruppe

In der Redaktion

Im Großraumbüro der Redaktion ist es sehr laut. Der Chefreporter diktiert einer Hilfskraft (beide aus der gleichen Gruppe) einen Kurzbericht. Sie stehen leider in zwei verschiedenen Ecken und zwischen ihnen pro-

duzieren die andern Gruppen Geräusche eines Büros (z.B. Kaffeemaschine, Schreibmaschinen, Bleistiftspitzgeräusche – aber kein Geschrei!) Bewertet werden die Schnelligkeit und die Fehler im Text.

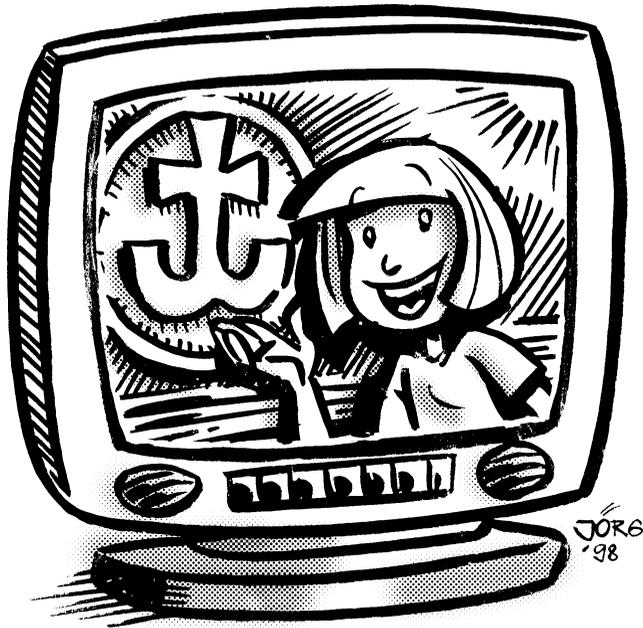
Material: Geräuschegegenstände, Kurzbericht, Zettel und Stift

3. Andacht

„Was in der Zeitung steht“

Nur weil eine Meldung in der Zeitung oder in den Nachrichten verbreitet wird, wird sie von uns oft als die unumstößliche Wahrheit betrachtet. Wir haben's ja schon immer gewußt, daß im öffentlichen Leben bei manchen nicht immer alles stimmt, und wem kann man heute schon noch trauen. Doch nicht immer stimmt das, was in der Zeitung steht, manchmal erfinden auch clevere Reporter eine Story, nur um mehr Geld zu verdienen. Aber wenn wir schon nicht mehr in der Zeitung die Wahrheit finden, wo denn dann? Doch wohl in der Bibel. Ein Beter der Psalmen hatte schon vor langer Zeit diese Einsicht, daß wir Menschen uns auf Gottes Wort, das uns heutzutage in der Bibel begegnet, verlassen können: „Denn des Herrn Wort ist wahrhaftig, und was er zusagt, das hält er gewiß.“ (Ps 33, 4). Gott verbreitet keine Lügen, damit er uns für sich gewinnen kann, er macht auch keine leeren Versprechungen, die er nicht einhält. Was er sagt, ist zuverlässig, und er beweist es durch seine Taten.

(Zu einer Falschmeldung der Zeitung und Konsequenzen daraus gibt es ein kritisches Lied von Reinhard Mey mit dem Titel: „Was in der Zeitung steht“.) Stephan Schiek



JUNGSCHARIMBILD

18

Das Programm unserer Gruppe

Wir starten am..... mit unserem „Live-Programm“.

Du solltest dabei sein und nichts versäumen. Bei uns bist Du vor der 1. Reihe!

Jungschar „live“

Auch unseren Jungscharlern sind die vielen Programmangebote der einzelnen Fernsehsender bekannt und sie werden oft regelmäßig angeschaut.

Wie wäre es, wenn wir die reißerischen Titel der „Fernsehmacher“ aufgreifen und in ein JS-Programm umgestalten würden? Der Jungscharler bekommt ein Vierteljahresprogramm in die Hand mit den Veranstaltungstagen und dem Titel.

Viele Titel lassen die Fantasie von Jungschar-Mitarbeitern nur so blühen. Wir haben vor den Fernsehmachern immer ein Plus – wir sind immer live. Der Jungscharler sitzt noch vor der ersten Reihe! Beim Blättern in Programmzeitschriften fielen mir die teilweise sehr guten und reißerischen Titel sofort ins Auge. Daraus kann man mit etwas Phantasie viel machen.

Viele Rate- und Spielshows lassen sich problemlos ins Jungschar-Programm integrieren. Man muß nur die Spielregeln etwas abändern. Manchmal taugt auch nur der Titel als Einladungshit für die Jungscharler. Dann kann man ein eigenständiges Jungschar-Programm dazu entwerfen.

Im Gegensatz zum Fernsehen ist unsere Jungscharstunde immer live und hat deshalb einen stärkeren Erlebnischarakter mit bleibender Erinnerung. Darüberhinaus verkünden wir die passende Botschaft vom größten Sendeleiter der Welt. Wir machen Programm im Auftrag des größten Programmdirektors der Welt – Jungscharprogramm im Auftrag Gottes!

Programmbeispiele

Höchstpersönlich (ARD)
Personenraten; Gast des Monats; Lebensläufe
Bei uns entdeckt (NDR 3)
Neues entdecken
Licht ins Dunkel (ORF 2)
Licht- und Streichholzspieleabend;
Licht im Osten (Mission)
Kopfball (ARD)
Quizabend mit Kopfballeinlagen
Superfan (DSF)
Fußballquizabend für Kleingruppen
Was geht ab? (VIVA)
Coole Spiele; heiße Drinks; Kalte Speisen!...
Jeopardy (RTL)
Quizabend
Jeder gegen Jeden (SAT 1)
Quizabend oder Turnierabend
Home Ordner Television (HOT)
Verkaufsshow der Jungschar
Hausfieber (RTL)
Hausspiele aller Art. Wer gewinnt das Lebkuchenhaus?
Playtime (BR)
Spieleabend: JS-Zeit ist immer Spielzeit!
Kochduell (VOX)
Jede Kleingruppe bekommt einen Geldbetrag zum Einkauf. Anschlie-

ßend muß aus dem Gekauften ein Menü gezaubert werden!

Bilder aus.... (3 SAT)

Wir zeigen Bilder aus dem Urlaub, aus dem Ort, aus...

Kraftspiele (EURO-Sport)

Wer ist der Stärkste? Spieleabend, bei denen die Kraft im Vordergrund steht!

Witzparade (BR)

Wer wird Witzekönig? Witze erzählen, Witze zeichnen, Bilderwitze sammeln...

Trickfilme (SuperRTL)

Die besten Videos aus dem Fernsehen!

Tierisch! Tierisch! (MDR)

Tierischer Spieleabend!

Auf der Suche nach ... (MDR)

Stadt- oder Geländespiel! Schatzsuche im Acker!

Musikantenscheune (hr)

Die Jungschar ist in der Scheune und macht Musik, hört Musik an, veranstaltet eine Hitparade...

BINO (NDR 3)

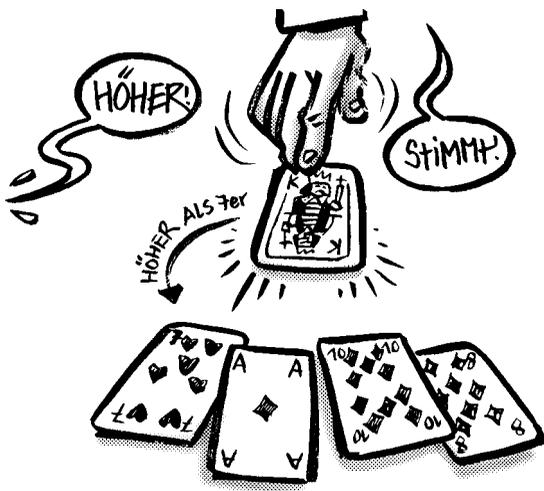
Glücksspieleabend

Zur Zeit (ZDF)

Spieleabend zu Prediger 3: Alles hat seine Zeit!

Familienduell (RTL)

Wir machen Elternjungschar, die einzelnen Familien spielen im Wettstreit gegeneinander!



Bube, Dame, Hörig (SAT 1)

Wir machten daraus: Bube, Dame, Höher!

20

Ein lustiger und interessanter Kartenspielabend für beliebig viele Mitspieler. Auch als Pokalspielabend tauglich. Kartenspiele können den verschiedenen Spielbüchern entnommen werden. Wichtig sind einfache Spiele mit leicht erlernbaren Regeln, bei denen keinerlei Vorkenntnisse gebraucht werden!

1. Bube, Dame – Höher?

Gespielt wird mit Skat-Karten. Vor der Spielgruppe liegen vier Kartenwerte. Der 1. Mitspieler muß den vom Spielleiter gezogenen Kartenwert erraten. (Höher oder niedriger als die erste auf dem Tisch schon liegende Karte.)

Der Spielleiter legt die Karte vom Stapel auf den Tisch. Hat der Spieler recht, dann rät er weiter. Hat er falsch geraten, kommt der nächste Spieler dran.

Pro Runde gibt es für die 1. Karte zwei Punkte, für die 2. Karte vier Punkte, für die 3. Karte acht Punkte und für die 4. Karte 16 Punkte! Die auf dem Tisch liegenden Karten bleiben während einer ganzen Spielrunde liegen, damit alle Mitspieler dieselben Voraussetzungen haben.

2. Voller Hund

Alle Karten werden gemischt und an die Mitspieler reihum ausgeteilt. Wer die Pik-Acht hat, spielt diese Karte aus und legt darauf eine beliebige Karte ab (Wert und Farbe sind egal!). Der nächste Spieler muß auf die zuletzt ausgespielte Karte eine Karte gleichen Wertes, jedoch beliebiger Farbe legen. Anschließend legt er wiederum eine freizuwählende Spielkarte ab.

Dann folgt der nächste Spieler. Ein Spieler, der keine Karte des verlangten Wertes ablegen kann, muß alle Karten des Stapels aufnehmen – nur die Pik-Acht (=Hund) bleibt liegen. Wer hat zuerst keine Karten mehr auf der Hand?

3. Herz verliert

Die Karten werden gemischt. Dann deckt der Spielleiter nacheinander Karte für Karte auf. Für jede aufgedeckte Karte gibt es einen Punkt.

Der Spieler muß das Aufdecken stoppen, bevor eine Herzkarte kommt – wird Herz aufgedeckt, ist das Spiel beendet und man bekommt keinen Punkt!

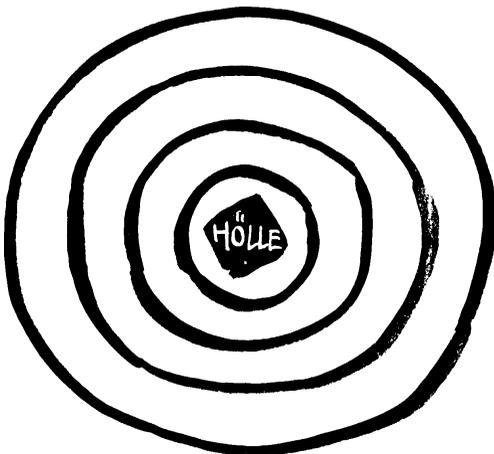
Es werden mehrere Spielrunden gespielt. Vielleicht mit mehreren Kleingruppen, damit die einzelnen Spieler öfters drankommen!

4. Hölle

Auf dem Tisch liegt der aufgemalte Höllen-Plan! Jeder Mitspieler hat einen Spielstein, den er auf dem Höllenplan vorrückt.

Der Mitarbeiter gibt an jeden Mitspieler reihum eine Karte aus – anschließend kann jeder Mitspieler einmal die Karte tauschen. Auf das Kommando des Kartengebers legen alle Mitspieler ihre Karten auf den Tisch. Der Spieler mit dem niedrigsten Kartenwert (evtl. auch 2 oder 3 Spieler) ist der Hölle einen Schritt (=Linie!) näher gerückt. Spielstein auf die erste Linie setzen.

Wer in der Hölle ist, hat verloren!
(Andachtsimpuls!)



5. Ochse, leg dich!

Jeder der Mitspieler erhält vier oder acht Karten. Dann schiebt der erste Mitspieler seinem linken Nachbarn eine Karte zu, die er nicht benötigt. Nun kommt dieser Spieler dran usw. Dies setzt sich so lange fort, bis ein Mitspieler vier oder acht Werte seiner Farbe besitzt und diese auf den Tisch legen kann. Dabei ruft er laut: „Ochse, leg dich!“ Damit hat er das Spiel gewonnen!

Bei 32 Karten (franz. Bild) kann man mit vier oder acht Spielern dieses Kartenspiel machen!

6. Krieg

Kartenspiel für zwei Mitspieler.

Alle Karten werden gemischt und an die beiden Spieler ausgegeben.

Diese machen von ihren erhaltenen Karten zwei Kartenstapel, die verdeckt vor sich abgelegt werden.

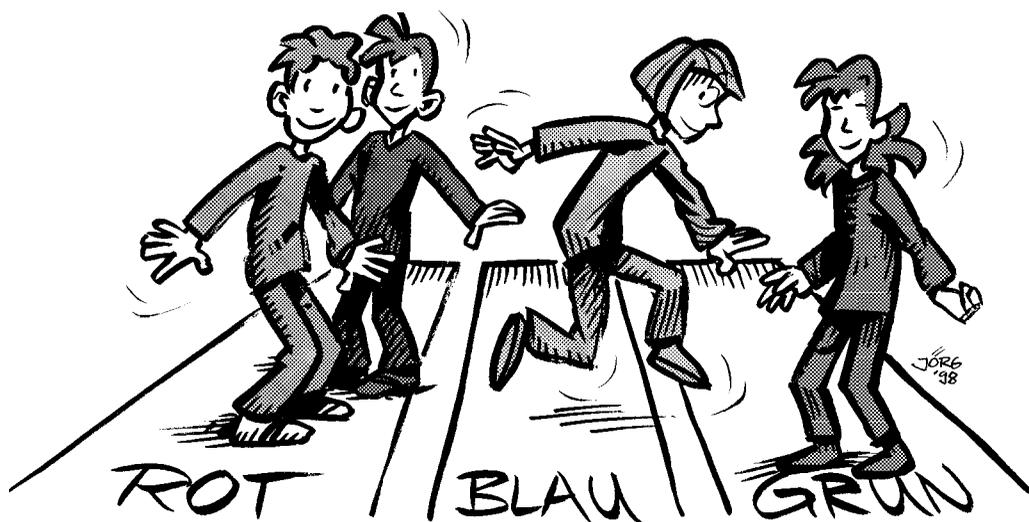
Nun beginnt das Spiel. Beide Spieler decken möglichst gleichzeitig je eine Karte (egal von welchem Stapel) auf. Der Stich fällt an den Spieler, der den höchsten Kartenwert gespielt hat. Diese gewonnenen Karten kommen unter einen der beiden Stapel.

Bei Karten mit gleichem Wert wird der Stich vom Spielleiter kassiert.

Wer zuerst keine Karten mehr besitzt, hat verloren.

Hinweis: Dieses Kartenspiel eignet sich auch hervorragend für ein Kartenspieltturnier. Dabei Gruppen bilden und jeden gegen jeden spielen lassen bzw. nach dem Doppel-KO-System den Turniersieger ausspielen.

Hermann Murrweiß



22

1-2 ODER 3

Quiz im Kinderkanal

Eine interessante Quizvariante für mehrere Kleingruppen. In jeder Spielrunde erhalten die betreffenden Sieger einen Chip. Am Schluß werden die Chips gegen Süßigkeitswerte (Bonbon, Hanuta, Duplo... usw.) eingetauscht.

Vor den Rateteams gibt es drei Spielfelder: rot – blau – grün

Gut ist es, wenn der Quizabend unter einem bestimmten Thema steht: Olympia, Wohnort, Jesu LebenBeispiele: Handwerk, Berufe...

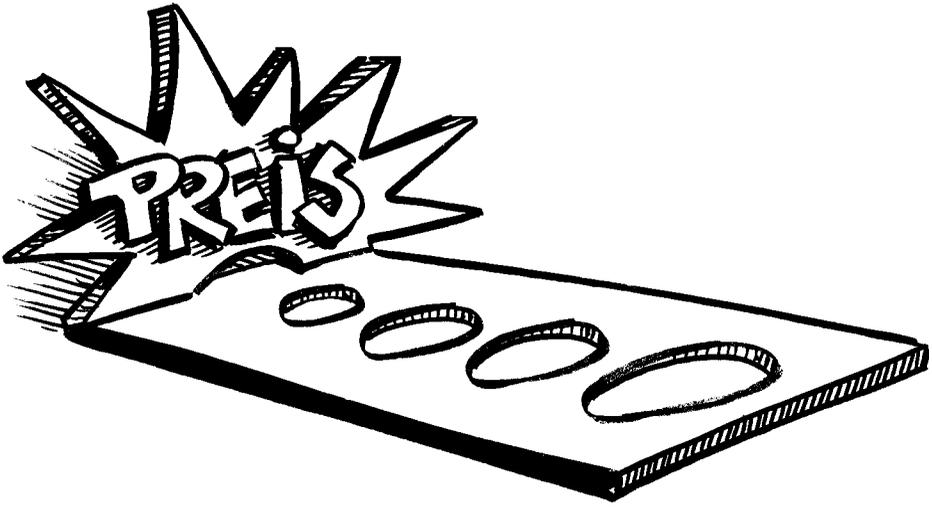
Der Spielleiter stellt eine Frage und gibt drei Antworten (rot/blau/grün) vor. Anschließend stehen alle Mit-

spieler in das Feld, dessen Antwort auf die gestellte Frage richtig erscheint.

Die Frage wird beendet mit dem Spielleitersatz:

Ob Ihr richtig steht, wird Euch klar, wenn Ihr die Farbkarte seht!

Dann hebt der Spielleiter die Farbkarte, die der richtigen Antwort auf die gestellte Frage entspricht. Beim Zurückgehen auf den Platz bekommen alle ein Hölzchen vom Spielleiter, die im richtigen Feld gestanden sind. Die Hölzchen werden von den Gruppen gesammelt und am Ende eingetauscht.



DER PREIS IST HEISS

Ein abwechslungsreicher Würfelspielabend für beliebig viele Spieler um einen wertvollen JS-Preis (JS-Tasche, JS-Buch, JS-Frisbee...).

Es werden verschiedene Spielrunden mit unterschiedlichen Würfelspielen gespielt (siehe Spielbücher).

In jeder Würfelrunde gibt es einen Sieger, der jeweils auf der Zufahrt zum „heißen Preis“ um einen Platz vorrückt.

Der Spieler, der am Ende am weitesten vorne ist, gewinnt den ausgesetzten Preis.

Andachtsvorschläge:

Spr 16, 33 Der Mensch wirft das Los, aber es fällt, wie der Herr will!

Luk 9,25 Was nützt es einem Menschen, wenn...

Matth 6,19ff Vom Schätzesammeln und Sorgen

Der Spielplan wird auf den Tisch gemalt oder an der Pin-Wand angebracht. Für jeden Spieler sollte stets der aktuelle Spielstand eingesehen werden können.

Gespielt wird an einem besonderen Spieltisch. Bei großen JS-Gruppen ist es denkbar, daß an zwei Tischen dasselbe Würfelspiel gespielt wird und dann jeweils der Tischsieger um ein Feld vorrückt.

Sind zwei Spieler gleichzeitig beim Preis, dann gibt es ein Stechen!

„Preis“ Zufahrt (4 – max. 7 Felder)

Hinweis

Je nach Teilnehmerzahl Anzahl der Felder wählen!

Erfahrungswert: 4 Felder bei 10 Spielern 1¼ Std.; 6 Felder bei 4 Spielern 1 Std.

Hermann Murrweiß



24

IT'S GAME-SHOW-TIME

Ein Abend zu Shows, Games und Quiz aus dem Fernsehen, ideal für ein fetziges Abendprogramm auf einer Freizeit

Vorbereitungen

Der Raum wird mit Werbeplakaten, Luftballons und Fähnchen dekoriert. Ein großes Plakat zeigt den Punktestand der Gruppen an, zwei Moderatoren führen durch das Programm. Die Jury – bestehend aus dem Ältestenrat – übernimmt die Bewertung und die Punktestandseintragung. Die Kids werden mit aktueller Musik begrüßt, wenn sie den Raum betreten.

Material: Werbeplakate, Luftballons, Fähnchen, Punktestandplakat, Eddings

1. Mc Donalds-Spiel

Mit diesem Spiel werden die Gruppen eingeteilt. Alle laufen zur Musik durcheinander durch den Raum. Wenn die Musik ausgemacht wird, müssen sie sich zu bestimmten Figuren zusammenfinden: Hamburger (zwei Kids, eins nimmt das andere auf den Rücken), BigMäc (vier Kids, die sich über Kreuz auf den Boden legen), Chefsalat (fünf Kids, die einen Kreis bilden, indem sie sich mit dem Rücken zur Kreismitte aufstel-

len und sich mit ihren Armen unterhaken), Pommes (sechs Kids, die sich der Reihe nach flach auf den Boden legen). Je nach der gewünschten Gruppengröße wird das Spiel bei einer Figur abgebrochen und die Kids werden in die Gruppen entlassen. (Tip: Figuren vorher einmal proben!)
Material: Kassettenrecorder, Musik

2. Salt and Pepper

Je einer aus der Gruppe darf in einem Gespräch mit dem Moderator eine Minute lang nicht „ja oder nein“ und nicht „schwarz oder weiß“ sagen. Je nach der durchgehaltenen Zeit gibt es Punkte.

Material: Stoppuhr

3. Mini-Playback-Show

Ein Freiwilliger als Einzelinterpret oder mehr als Gruppe (schon vorher mit den Kids ausmachen) trägt einen aktuellen Song vor.

Material: Kassettenrecorder, geeignete Musik – evtl. eine Karaokekassette, passende Verkleidung.

4. Werbepause I

Werbeverkaufsgespräch: Irgendein Gegenstand aus der Hosentasche je eines der Gruppenmitglieder muß an den Ältestenrat verkauft werden. Bewertet werden die Einfälle und die Kreativität des Vortrages.

5. Der Preis ist heiß

Freiwillige aus den Gruppen müssen in verschiedenen Spielrunden den Wert von verschiedenen Gegenständen (z.B. Lebensmitteln aus der Frei-

zeitküche) möglichst genau bestimmen. Die übrigen Gruppenmitglieder dürfen durch laute Zurufe helfen.

Spielrunden:

1. Zu verschiedenen Gegenständen muß der richtige Preis zugeordnet werden.
2. Drei Gegenstände müssen nach ihrem Wert geordnet werden.
3. „Aber nicht überbieten“: Der Preis mehrerer Gegenstände muß möglichst genau bestimmt werden. Gewonnen hat die Gruppe, die dem richtigen Wert möglichst am nächsten kommt, wenn allerdings eine Gruppe den tatsächlichen Wert überbietet, hat sie automatisch verloren.

Material: Allerlei Gegenstände, Preisschilder

6. Werbepause II

Werbespots: Die Gruppen überlegen sich einen bekannten Werbespot aus dem Fernsehen, den sie den anderen Gruppen vorspielen. Bewertet werden das Erraten und das Vorspielen.

7. Herzblatt

Zwei Kids (vorher als Freiwillige ausgewählt) verlassen den Raum. Nun stellt der Moderator drei Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter als extravagante und flippige Herren bzw. Damen vor. Die Kids dürfen drei (vorher schon vorbereitete) Fragen stellen, die die Kandidatinnen oder Kandidaten schriftlich beantworten und vom Moderator verlesen werden. Je nach den Antworten darf das persönliche Herzblatt ausgewählt werden. Das glückliche Paar kann durch Abtreffen eines Luftballons mit einem Dartpfeil einen Preis gewinnen.



26

GAME-SHOW2

Game-Show in der Jungschar ist eigentlich nichts anderes als ein pfiffiger Spielabend. Und das braucht man in Jungscharstunden und auf Freizeiten immer wieder -und immer wieder neue.

In einer Game-Show verbinden wir das Spielen mit Elementen aus der Lebenswirklichkeit unserer Jungscharkinder: Den Fernsehshows. In der Regel reicht für eine Jungscharstunde ein Spiel vollkommen aus. Auf Freizeiten kann man schon mal einen langen Abend damit gestalten.

Besonderen Spaß macht es natürlich, wenn solch ein Spielabend wie eine Fernsehshow organisiert wird. Dazu gehören Elemente wie Publikum, Beifall, Trampeln, Kamera etc.

Ich habe hier Spiele zusammengestellt, die sehr gut für Jungscharstunden geeignet sind. Die genaue Ausarbeitung muß natürlich noch jeweils vorgenommen werden. Hier sind nur Spielidee, Spielablauf und Material aufgezeigt. Die Einzelheiten müssen der individuellen Gruppe gemäß vorbereitet werden.

Glücksrad

Spielgedanke

Zu einer gegebenen Umschreibung muß ein entsprechendes Wort (Satz) erraten werden.

Material

1. Mehrere Wörter (Sätze) mit Umschreibung, z.B. „KAUFHAUS“ = Ein Gebäude zum Handeln
2. Wäscheleine und Klammern, Würfel

Vorbereitung

Das Wort (Satz) wird Buchstabe für Buchstabe auf Blätter geschrieben, diese werden nun auf die Wäscheleine, mit der Schrift zur Wand aufgehängt. Ein Würfel wird bereitgelegt und aus der Jungschar mehrere Gruppen gebildet, diese spielen nun gegeneinander.

Durchführung

Eine Zahl wird zur Bankrotzzahl erklärt (1), die anderen zeigen die Punkte an, die eine Gruppe gutgeschrieben bekommt, wenn sie einen Konsonanten richtig errät.

Eine Gruppe würfelt und nennt einen Konsonanten. Kommt dieser im Wort vor, wird er sooft er vorkommt umgedreht. Die Gruppe bekommt nun die erwürfelten Punkte gutgeschrieben. Vokale kann die Gruppe kaufen für zwei Punkte. Nennt eine Gruppe einen Konsonanten, der nicht im Wort vorkommt, ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Wird von einer Gruppe die Bankrotzzahl gewürfelt, sind die erspielten Punkte dieser Runde alle weg.

Kann eine Gruppe das Wort erraten, wenn sie an der Reihe ist, bekommt sie bei richtiger Lösung 20 Punkte

gutgeschrieben. Bei falscher Lösung werden alle Punkte dieser Runde abgezogen.

Ist das Wort (Satz) gelöst, kommt das nächste an die Reihe, die nächste Runde beginnt.

Bemerkung

Man kann sich natürlich auch die Mühe machen und ein Glücksrad basteln. Die Rätsel und Wörter sollen so ausgewählt werden, daß die Jungscharler etwas damit anfangen können.

Jeder gegen jeden

Spielgedanke

Jeder versucht, durch richtige Antworten im Spiel zu bleiben und die Mitspieler durch Auswählen rauszuschmeißen.

Material

Viele Jungscharlerfragen

Durchführung

Jede Mannschaft stellt zwei Mitspieler, diese setzen sich mit den anderen in eine Stuhlreihe. Nun wird dem ersten eine Frage gestellt. Kann er sie beantworten, darf er einen anderen benennen, an den die nächste Frage gestellt wird. Kann jemand eine Frage nicht beantworten, scheidet er aus. Der letzte mit richtiger Antwort darf einen anderen Spieler benennen. So geht es, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Die Gruppe, die den letzten Spieler stellt, bekommt 50 Punkte gutgeschrieben.

Bemerkung

Dies kann mehrmals gespielt werden oder so lange, bis die Fragen alle sind. Eignet sich auch für große Gruppen.

Rainer Schnebel



ACTIONIMWALD

Der Wald ist für viele Kinder ein unbekannter Bereich. Computerspiele, Nintendo, Internetsurfen haben eine große Anziehungskraft. Dabei bewegt man sich vielleicht in einem virtuellen Wald, aber den echten hat man schon lange Zeit nicht mehr betreten. Das passiert selbst bei Kindern aus städtischen Neubaugebieten, die den Wald direkt vor der Nase haben. Um so wichtiger ist es, in der Jungschar immer wieder nach Möglichkeiten zu suchen, wo Aktionen und Projekte im Wald stattfinden können.

Die folgenden Möglichkeiten wurden während der Stadtranderholung in Chemnitz ausprobiert. Die Ideen stammen weitgehend aus der Pfadfinderarbeit.

1. Spurensuche

Eine Spurensuche ist eine gute Möglichkeit, die Jungscharler in den Wald zu bringen. Die Jungschar wird in eine Vortruppe (Mitarbeiter, ein bis zwei Kinder) und mehrere Suchtrupps eingeteilt. Der Vortrupp startet als erstes und legt die Spur. Dazu eignen sich Sägespäne oder Packungen mit Streumittel für Meerschweinchen und ähnliche Haustiere. Falsche Fährten sollten nicht vergessen werden. Aber sie sind nach einer angemessenen Strecke deutlich als Irrweg zu markieren. Interessanter wird die Spurensuche, wenn es unterwegs noch Aufgaben zu lösen gibt. Dabei

sollte es sich um naturbezogene Fragen handeln. Einmal ist es möglich, die Bäume und Sträucher einzubeziehen. Man kann die Namen der Bäume erfragen oder die Bezeichnung ihrer Früchte. Dazu können Aufgabenblätter mit Tierspuren, Blüten und Bilder von Tieren ausgehangen werden. Entweder muß alles benannt werden, oder ein gesuchtes Tier o.ä. ausgewählt werden (a, b,...).

2. Wald-ABC

Die Kinder werden in mehrere Gruppen ein geteilt. Jede Gruppe hat die Aufgabe, in einer bestimmten Zeit natürliche Dinge von A bis Z zu sammeln. Dabei soll für jeden Buchstaben des Alphabets einen Gegenstand gesucht werden. Es gibt Buchstaben, wo schwer Dinge zu finden sind, wie z.B. „X“ und „Y“. Dort darf die Phantasie mit eingesetzt werden. („X“ = x-beliebiger Stein; „Y“ = y-förmischer Zweig). Diese Sonderregelung zu Beginn bekanntgeben.

Bei der Auswertung muß jeder Gegenstand vorgezeigt werden.

3. Früchte, Blätter, Blüten

Eine andere Sammelaktion betrifft Früchte, Blätter, Blüten, Gräser, Pilze... Es wird in Gruppen und einer begrenzten Zeit gesucht. Es reicht nicht, nur die vorgegebene Anzahl zusammenzubringen, sondern es muß auch der Name der Pflanze benannt werden, von dem die Blüten, Früchte usw. stammen. In der Auswertung wird sowohl die Anzahl als auch die Benennung berücksichtigt.



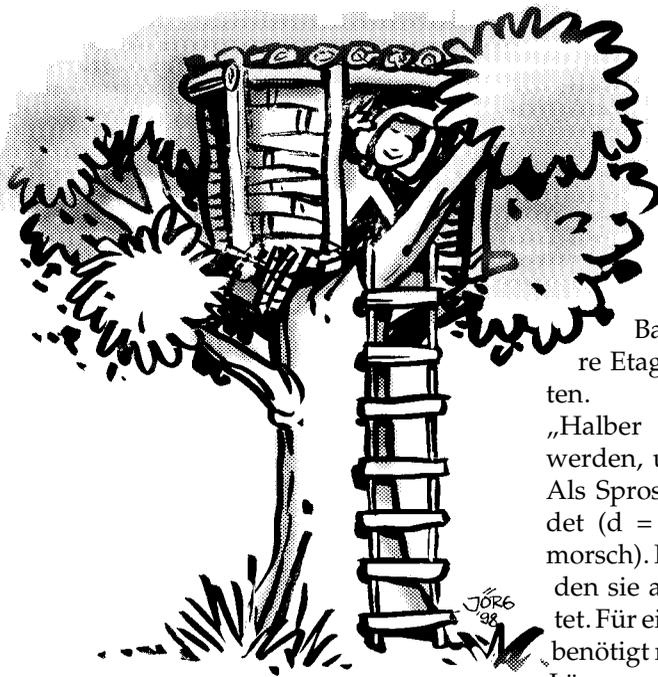
4. Baumstammspiele

Es ist besonders bei Jungen immer wieder der Wunsch, daß sie ihre Kräfte messen wollen. Das kann mit „Baumstämmen“ gut geschehen. Zunächst wird ein „Baustamm“ benötigt. Damit ist an ein etwa 1 m langes und zwischen 20 und 50 cm starkes Holzstück (Durchmesser) gedacht. Wem gelingt es ihn am weitesten zu stoßen oder zu werfen?

Eine andere Variante ist das Baumstammstemmen. Wer kann ihn am häufigsten ausstemmen, bis die Arme gestreckt sind? Es ist auch zu überlegen, ob einarmiges Stemmen eingesetzt werden kann.

5. Hindernislauf

Ein Waldgelände eignet sich auch gut, um eine Hindernisstrecke mit Klettern, Balancieren und Überspringen abzustecken.



Der „Mastwurf“ bzw. „Webeleinenstek“ sollte benutzt werden, um Bretter, starke Äste und Baumstamm mit einander zu verbinden. Er eignet sich auch, um aus

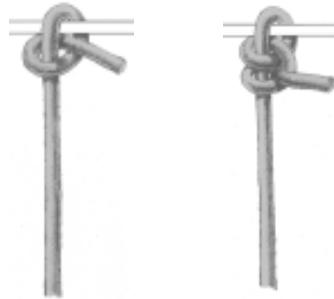
Baumstämmen einen mehrere Etagen hohen Turm zu errichten.

„Halber Schlag“ kann verwendet werden, um Strickleitern zu bauen. Als Sprossen werden Äste verwendet (d = drei bis fünf cm – nicht morsch). Im Abstand von 30 cm werden sie an beiden Seiten eingeknotet. Für eine fünf m lange Strickleiter benötigt man zwei Seile von neun m Länge.

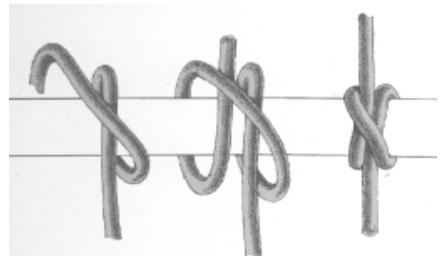
30

6. Baumhaus mit Strickleiter

Baumhäuser werden von Kindern gern gebaut. Bei einer Jungschar gibt es die Möglichkeit, entweder ein gemeinsames Haus zu errichten, oder jede Gruppe baut ihr eigenes. Davon hängt ab, wieviel Material z.B. Bretter, bereitgehalten werden muß. Für eine umweltfreundliche Bauweise sollten Nägel bzw. Schrauben nur für den Bau der Bodenplatte verwendet werden. Alle anderen Verbindungen, vor allem wo Bäume einbezogen sind, werden mit Seilen ausgeführt. Dazu sind die Kenntnisse verschiedener Knoten erforderlich.



Halber Schlag



Mastwurf oder Webeleinenstek

Die Seilenden sollten mit dem Feuerzeug versiegelt werden.

7. Picknick

Nach den viele Spielen schafft ein Picknick einen Ruhepunkt, der als Gelegenheit für eine Geschichte oder Andacht genutzt werden sollte. Das es da etwas Kräftiges zu essen und zu trinken gibt, versteht sich von selbst. Wo es die Umgebung zulässt, könnten an einem kleinen Lagerfeuer auch

Würste gebraten oder Knüppelkuchen gebacken werden.

8. Andacht zu Psalm 96, 12+13 / 1-3

Einstieg:

Fußballspiel – Elfmeterschießen – letzter Schütze überwindet Torwart – Sieg ist endgültig – Jubel will kein Ende nehmen...

Umfrage bei den Kindern: Worüber freust du dich? Wann brichst du in Jubel aus?

Textaussage:

Die Natur und damit auch der Wald freut sich, daß Gott seine Versprechungen einhält und seine Plan vollendet.

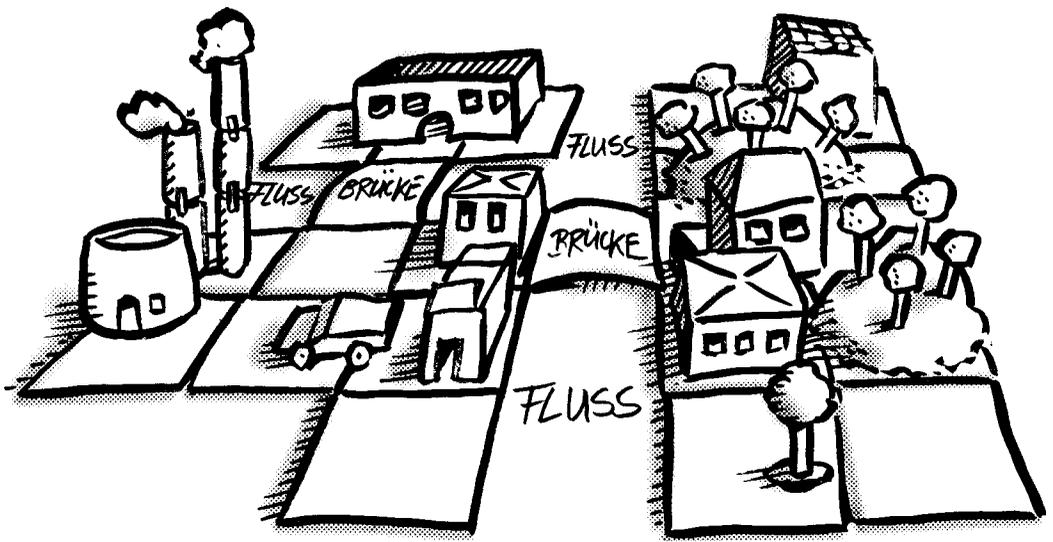
Anwendung:

In den Versen eins bis drei wird uns gesagt, wie wir uns Gott gegenüber verhalten sollen:

- Gott loben
- Gottes großen Taten anderen erzählen
- Gott mehr fürchten als Menschen und Gewalten

Dietmar Fischer





WIRBAUENEINESTADT

eine Idee für 9jährige Jungscharler

32

Die Umsetzung dieser Idee nimmt viel Platz in Anspruch. Der Grundgedanke ist es, jungen Jungscharlern einen Ort anzubieten, an dem sie selbst phantasievoll eine Spielumgebung gestalten können. Was zu Hause häufig nur am Computer in Spielen wie z.B. SimCity und Siedler möglich ist, soll jetzt ohne Bildschirm in der Jungschar umgesetzt werden. Mit Pappmaché, Schachteln, Sand, Erde, Kressesamen o.ä.... soll der Phantasie freien Lauf gegeben werden und aus kleinen Matchbox Autos werden Limousinen für Bürgermeister und Bischöfe.

Bevor weitere Vorbereitungen getroffen werden können, suchen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter nach einem geeigneten „Ort zum Ausleihen“. Für die geplante Zeit des Projekts wird eine Garage, Ecke in einer Scheune oder ähnliches gesucht. Wer das Projekt auf die norma-

len Jungscharstunden begrenzen möchte, sollte einen solchen Ort dann mindestens vier Wochen in Anspruch nehmen – nicht erschrecken, es gibt erstaunlich viele Orte, die in Frage kommen, wenn man sich zu fragen traut. Außerdem ist es möglich, daß sich die Jungschar eine Woche lang jeden Nachmittag trifft, um an ihrer Stadt zu bauen und in ihr zu spielen.

Nachdem der geeignete Ort gefunden wurde, kann die Vorbereitung so richtig anfangen.

Die Stadt wird mit einer großen Plastikfolie unterlegt. Jeder Jungscharler braucht für sein Gelände eine flache, feste Unterlage, wie z.B. ein Sperrholzbrett. Je nach Gesamtgröße der Stadt und Anzahl der Jungscharler wird die Standardgröße (JS-Stadt-DIN) zwischen 500mm x 500mm und

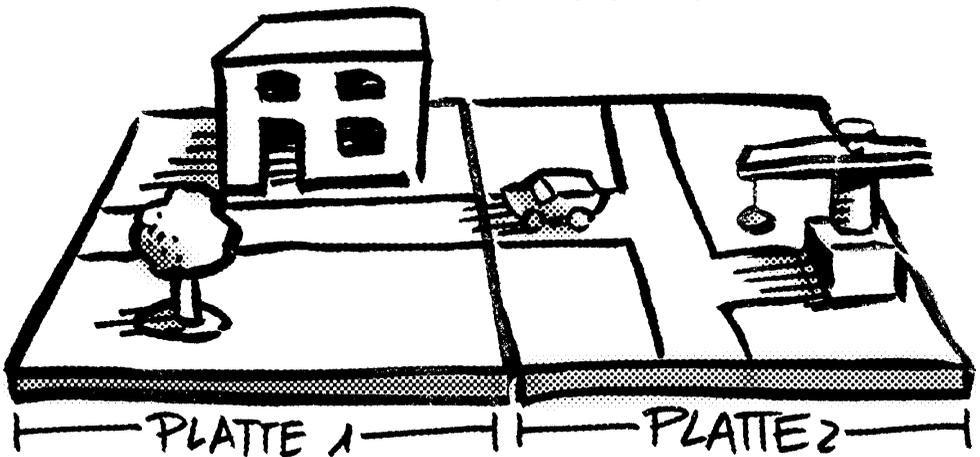
1000mm x 1000 mm festgelegt. Eine Besonderheit sind die vielen Flüsse die durch die Stadt fließen. Diese werden dringen benötigt für die überdimensional großen Bauarbeiter und Architekten: Die Jungscharler brauchen Platz, um an der Stadt zu arbeiten. Gemeinsam überlegen die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen mit den Jungscharlern, welche Gebäude und Einrichtungen in der Stadt gebraucht werden. Jeder Jungscharler bekommt dann ein öffentliches Gebäude (Kirche, Gemeindehaus, Feuerwehr, Rathaus, Polizei, Bäcker, Metzger, Autowerkstatt, Schule, Schwimmbad, Bücherei...) zugeteilt, das er / sie dann neben dem eigenen Haus auf sein / ihr Gelände baut.

Straßen, Parkplätze und Gehwege werden aus Pappmaché (alte Zeitungen und Kleister) gebaut. Alte Getränketüten und andere Schachteln werden für den Hausbau benötigt. Der Sockel für diese Häuser wird auch aus Pappmaché gemacht. Beim Strassenbau sollte beachtet werden, daß die Strassen immer rechtwinklig zu den Plattenübergängen sind (siehe Bild zwei). Das erleichtert den Ab-

bau der Stadt bei einem späteren Einsatz als Ziel (vielleicht könnte die Jungschar jedes Frühjahr an ihrer Stadt weiterbauen, Neubaugebiete kommen dazu...). Beim Hausbau ist zu beachten, daß das Haus zuerst ausgeschnitten und z.B. mit Fingerfarben bemalt werden muß, bevor es in die nasse Pappmasse, die als Sockel dient, eingetaucht wird.

Wenn alle Hauptstrassen fertig und einige Häuser bezugsfertig sind, fängt der Verkehr im Städtle an. Vorher muß jedoch überlegt werden, wieviel Minuten der Tag und die Nacht haben. Sonntags ist dann Gottesdienst in der Kirche (hat's Parkplätze für alle an der Kirche?) und mittwochs ist in der Jungschar im Gemeindehaus viel los (eine Straße wird gesperrt, weil die Jungschar ein Spiel macht!).

Die Zeit in dieser Stadt hat einen Macken: die Samstage sind viel länger als die anderen Tage. Samstags wird nämlich im eigenen Garten gearbeitet. Hier gestalten die Jungscharler die grünen Flächen. Dazu bekommen sie Sand, Erde, Kressesamen, evtl. kleine Blumen ...



Es ist empfehlenswert, für eine Jung-scharstunde eine „Woche“ zu planen. Die Woche hört sonntags auf, wenn alle in der Kirche sind, und die Jungscharler an der Andacht teilnehmen. In der nächsten Jungscharstunde fängt die neue Arbeitswoche dann wieder an.

Dann bleibt nur zu überlegen, ob die letzte Jungscharstunde in diesem Programm nicht eine Stunde mit den Eltern sein könnte, in der die Stadt und ihre Einwohner vorgestellt werden. Und wenn alle kleinen Autos dann auf dem Parkplatz vor dem Theater der Stadt stehen, laden die

Jungscharler zu einem kleinen Theater im großen Gemeindehaus ein. Falls Ihr vorhabt, die Stadt im nächsten Jahr wieder genauso aufzubauen, könnt Ihr vor dem jetzigen Abbau Fotos von Eurer Stadt machen.

Im Zusammenhang mit dem Projekt können auch städtische Einrichtungen besucht werden, oder es kommt jemand von der Feuerwehr, um euch zu beraten, wie Ihr Fluchtwege in eurer Stadt gestaltet.

Vielleicht ist der Ortsvorsteher auch bereit, die Jungschar zu besuchen, um die Stadt zu besichtigen?

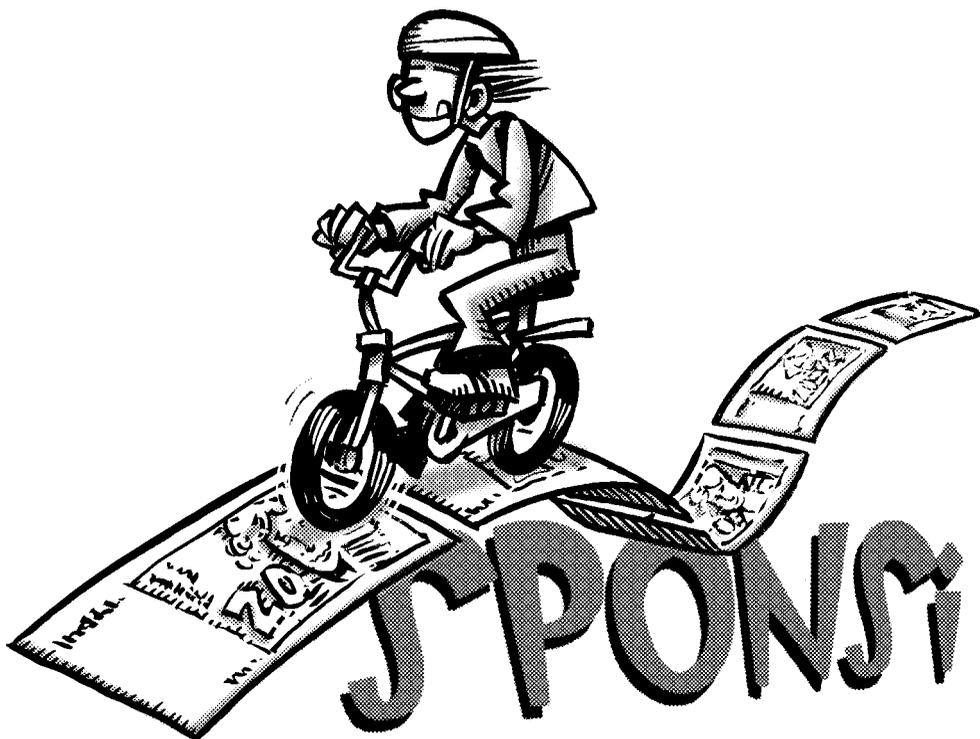
Viel Spaß

Pétur Thorsteinsson

Als Mitarbeiter wieder Kind sein

Bei diesem Projekt „Wir bauen eine Stadt“ ist es besonders wichtig, daß wir als Mitarbeiter uns in das Stadtleben hineingeben und das Spiel in vollen Zügen selber genießen, um die Jungscharler anzustecken. Wir leisten es uns, wie Kinder zu werden, bringen unsere Autos mit, gestalten unser Gelände, spielen voll mit. Nur so können wir die Kinder für ein solches Projekt gewinnen und sie werden bald nach Abschluß des Projekts fragen:

„Wann bauen wir wieder eine Stadt?“



SPONSORENRALLYE

35

Eine Organisationshilfe

Es gibt in der Jungschar immer wieder einmal Anlässe oder Aktionen, bei denen wir überlegen, wie sich diese finanzieren lassen:

- *Spenden- oder Patenschaftsprojekte*
- *größere Anschaffungen*
- *Bauvorhaben*
- *Freizeiten usw.*

Eine interessante Möglichkeit, die Finanzierung mit Engagement der Jungscharler, Spaß und Öffentlichkeitswirksamkeit (und natürlich auch Organisationsaufwand) zu verbinden, ist die Sponsorenralleye.

1. Im Mittelpunkt steht die Durchführung eines Laufes oder Fahrradkurses o.ä., bei der die Teilnehmer versuchen, möglichst viele Runden (Kilometer) zu laufen, radeln...

2. Sponsorensuche im Vorfeld

Diese Sponsoren können Privatpersonen und Firmen/Geschäftsleute sein, die die Aktion entweder mit einer festen Summe oder einer Spende pro gefahrenem/ gelaufenem Kilometer unterstützen. Die Sponsorengelder werden nach der Rallye aufgrund der bestätigten Ergebnisse von den Teilnehmern eingesammelt

und bei der Rallyeleitung abgegeben. Eine Sponsorenralley kann mit einem relativ hohen Organisationsaufwand verbunden sein. Daher ist es empfehlenswert, rechtzeitig mit der Planung zu beginnen:

Vorbereitungsschritte:

1. Langfristig mehrere Monate vorher

- Zeitplan festlegen
- Datum festlegen
- Nachforschungen im Veranstaltungskalender bzw. bei der Gemeindeverwaltung helfen, Terminüberschneidungen zu vermeiden, die uns evtl. Teilnehmer und Publikum kosten.
- Zielgruppe festlegen (Altersgrenzen, nur Jungscharler oder offen für andere Kids...) Danach richtet sich die Teilnehmerwerbung
- Ort festlegen
Voraussetzung: Größerer Platz (z.B. Parkplatz Schulhof...) mit Zugang zu Strom/Wasser für Hoketse, Organisation..., direkt an der Rad-/Laufstrecke, wegen der Öffentlichkeitswirksamkeit möglichst innerorts/Wohngebiet
- Streckenführung festlegen
Straßenkurs (Rundkurs) möglichst keine Haupt-Durchgangsstraße, die Sicherung ist aufwendig/teuer. Start/Ziel am oben festgelegten Hauptplatz.
- Veranstaltungsort und Streckenführung mit dem Ordnungsamt absprechen, „Anordnung einer Verkehrsbeschränkung“ beantragen.

- Delegation der verschiedenen Aufgabenverantwortungen an verschiedene Mitarbeiter.
- Termin an geeigneten Stellen ankündigen.

2. Mittelfristig bis ca. zwei Monate vorher

- Startnummern besorgen (Coca-Cola, Sportverein...) oder selber machen
- Start-Zielband (Getränkhandel, Banken, Sportvereine)
- Schankgenehmigung beantragen (für Bewirtungsbetrieb ca. 50 DM/Tag)
- Wenn vom Ordnungsamt mitgeteilt: Verkehrsschilder, Absperrungen usw. organisieren (Bauhof, Baugeschäft, Baugeräteverleih)
- Werbung (Gemeinde, CVJM, Jungschar, Zeitung...)
- Teilnehmerheft herstellen und an alle potentiellen Teilnehmer verteilen
- Programmablauf für den Veranstaltungstag
- Mitarbeitersuche (für Bewirtung, Streckenposten, Rundenzähler...)
- Anwohner über Straßensperrung informieren (Flugblatt)
- Sanitäter/Krankswagen bestellen (DRK, ASB, Johanniter...)
- Material organisieren (Geschirr, Verpflegung, Biertischgarnituren, Getränke... – möglichst viel spendern lassen)

3. Kurzfristig wenige Wochen bis wenige Stunden vorher

- Teilnahmebestätigungen mit genauem zeitlichen Ablauf und genauen Regeln (Helmpflicht – Sicherheit) an die Angemeldeten verteilen
- Siegerpreise überlegen/besorgen (spenden lassen)
- Mitarbeiter in ihre Aufgaben einweisen
- Anmeldung organisieren: Urkunden, Teilnahme-Bescheinigungen vorbereiten (Name eindruckend...) Startlisten, Rundenprotokolle...
- Preise, Wechselgeld, Kassen
- Aufbau
- Straßenschilder, Sperrungen
- Anwohner erinnern und einladen

4. Mitarbeiterteam

Es hat sich bewährt, für unterschiedliche Bereiche eigenverantwortliche Teams zu bilden, die phantasievoll und kreativ arbeiten können. Die Teamleiter treffen sich regelmäßig zur Absprache, zum Austausch und zum gemeinsamen Gebet.

Ein **gemeinsames Wochenende** mit Planungs- und Stille-Zeiten hilft, auch in turbulenten Zeiten einen klaren Kopf und ein fröhliches Herz zu behalten. In der „**heißen Woche**“ direkt vor der Sponsi kann auch gut eine Woche mit gemeinsamen Mahl-, Arbeits- und Gebetszeiten durchgeführt werden.

Am Tag/Abend vor der Sponsi kann man mit dem Mitarbeiterteam die Strecke ablaufen und besonders an

den gefährlichen Punkten den Vater im Himmel um Schutz und gutes Gelingen bitten. Test it!

Nacharbeit

- Aufräumarbeiten (genügend Mitarbeiter einplanen)
- Geldabgabe organisieren und durchführen, evtl. anmahnen
- Öffentlichkeitsarbeit: Presseberichte mit Bildern und Text (falls kein Pressevertreter vor Ort war)
- Dankschreiben an die Sponsoren und Förderer mit Dokumentation (erreichte Summe) und Spendenbescheinigung
- Einladung von externen Teilnehmern in die Jungschar
- Abrechnung
- Dankesbrief, Essen oder Geschenk für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

nach Beendigung aller Vorgänge:

- Nachbesprechung: Reflexion mit den verantwortlichen Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen über Ursachen von Erfolg/Mißerfolg.
- Dokumentation: Was hat sich (nicht) bewährt? Reaktionen der Teilnehmer, Sponsoren, Zuschauer, Eltern...
- Ist noch etwas zu erledigen? Ist irgendwann an eine Neuauflage gedacht?



Teilnehmerheft

Auf die Gestaltung des Teilnehmerheftes ist große Sorgfalt zu legen. Es ist die Einladung zur Teilnahme und zugleich Visitenkarte für Teilnehmer, Angehörige und Sponsoren.

Alle Kinder der festgelegten Zielgruppe erhalten ein Teilnehmerheft.

38 Inhalt

- Informationen zu Idee und Daten der Rallye
- Einladung zur Teilnahme
- Informationen, zur Anmeldung und Teilnahme
- Anmeldeformular (zugleich Startkarte) Anmeldeschluß- und Adresse nicht vergessen! (Muster)
- Brief an die potentiellen Sponsoren, als Berechtigungsnachweis für die Teilnehmer, mit Informationen zum Projekt und der Beschreibung der Unterstützungsmöglichkeiten
- Sponsorenliste: Mit dieser Liste gehen die Kinder auf Sponsorsuche, lassen Name und Adresse und zu erwartenden km- oder Festbetrag vom Sponsoren bescheinigen. Diese Sponsorenliste wird zum Start am Rallyetag mitgebracht.

Programmgestaltung

Im Mittelpunkt steht natürlich die eigentliche Sponsorenralley, also das Rad- „Rennen“. Dieses kann – je nach Alter der Teilnehmer und Teilnehmerinnen von einer bis zu mehreren Stunden dauern. Um das Rennen herum kann der Veranstalter – je nach Ideen und Kapazität – einen entsprechenden Rahmen setzen:

In der Nähe von Start/Ziel könnte eine Hocketse mit Bewirtung (Würste, Getränke, Eis...) aufgebaut sein. Hier befinden sich auch die Anmeldung, WC, Umkleidemöglichkeit. Gut wäre an dieser Stelle auch ein Informationsstand, wo es Auskünfte zu dem zu unterstützenden Projekt gibt. Je nach Lust und Laune können sich noch andere Aktivitäten wie Musik, Spielecke für Kinder, Fahrrad-Geschicklichkeitsparcours, Flohmarkt... anschließen. Eine „Reparaturbox“ an der Strecke übernimmt vielleicht ein Fahrradhändler, der nebenher ein paar Fahrräder ausstellen und werben darf.

Ablauf

- Vor Beginn des Rennens werden Zuschauer und Teilnehmer begrüßt (Dank an Sponsoren...), Hinweis auf Zweck des Rennens
- Andacht (oder Gottesdienst), thematisch auf das Thema „Rennen“, oder auf unser Projekt bezogen
- Nochmalige exakte Erklärung der Regeln, Sicherheitsvorschriften, Aufruf zu fairem Verhalten (Miteinander, nicht gegeneinander fahren)
- Startaufstellung

- Startschuß durch den Bürgermeister o.ä.
- Während des Rennens: Moderation, evtl. Stand des Rennens (beste Rundenzahl...)
- Rahmenprogramm geht weiter
- Zieleinlauf moderieren
- Auswertung, Siegerehrung (schnellste, evtl. verschiedene

Wertungsgruppen Jungen/Mädchen, Alter..., meiste Sponsoren, höchster Erlös...)

- Bekanntgeben der Gesamtsumme
- Abschied, Dank an Teilnehmer, Mitarbeiter, Zuschauer, Sponsoren...

Walter Hieber

STARTKARTE

39

Name:

Vorname:

--	--

Geburtsdatum:

Jungel/Mädchen:

J M

Anschrift:

<i>Spenden je km:</i>		<i>Festspenden:</i>	
-----------------------	--	---------------------	--

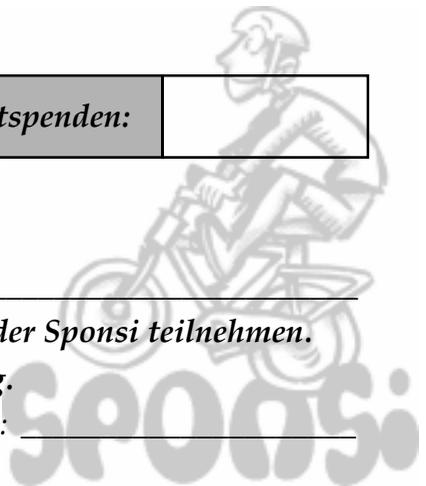
Ich bin dabei:

Unterschrift des Teilnehmers: _____

Unsrer Tochter / unser Sohn darf an der Sponsi teilnehmen.

Ihr / Sein Fahrrad ist verkehrstüchtig.

Unterschrift des Erziehungsberechtigten: _____





DER REGENSTAB

Was ist ein Regenstab?

Ursprünglich stammt der Regenstab von einem Indianerstamm namens Diaguizo, der in der Atacama-Region im Norden Chiles lebte.

Der Regenstab besteht aus dem hohlen getrockneten Stamm eines abgestorbenen Copado-Kaktus, in den die Stacheln spiralförmig nach innen getrieben wurden. Das Regengeräusch entsteht durch kleine Steinchen, die in den Kaktus gefüllt wurden und über die eingedrückten Stacheln im Inneren rieseln.

Heute liegt die Bedeutung des Regenstab in seiner beruhigenden, entspannenden Wirkung. Das Spielen mit dem Regenstab bewirkt ein ähnlich entspannendes Gefühl wie das Lauschen an einem leise dahinmurmelnenden Bächlein.

Der Regenstab kommt am besten zur Wirkung, wenn man ihn in einem Winkel von ungefähr 60 Grad vor sich hält und dabei leicht dreht. Natürlich kann man durch plötzliches Umdrehen einen Wolkenbruch oder durch Schütteln rhythmische Elemente ähnlich einer Rassel ins Spiel bringen. Die Kinder sind von dem Geräusch fasziniert.

Bastelanleitung

Für die Herstellung unseres Regenstabs brauchen wir ca. ein bis zwei Stunden Zeit und folgendes Material:

- Eine Pappröhre mit Verschlusskappen, wie sie zum Aufbewahren von Postern o.ä. benutzt wird. Je länger desto bes-

ser. Durchmesser am besten ca. 5 – 7cm.

- ☐ Mehrere hundert Nägel (Länge: knapper Röhrenradius)
- ☐ Klebeband (Paketband)
- ☐ Hammer
- ☐ Rieselmaterial: Kleine Kieselsteinchen, Reiskörner, kleine Perlen o.ä.
- ☐ Für die Dekoration je nach Geschmack: Papier und Farben, farbiges Krepppapier, Metallfolie, aber auch Naturmaterial wie Rinde...
- ☐ Klebstoff

So wird's gemacht:

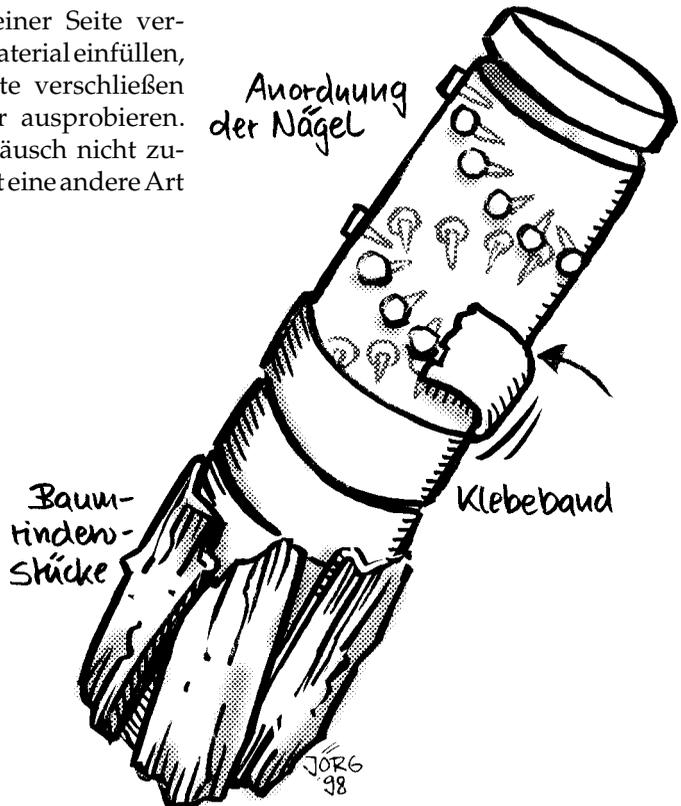
1. Die Nägel werden spiralförmig möglichst eng nebeneinander in die Pappröhre gedrückt oder vorsichtig mit dem Hammer eingetrieben.
2. Test: Röhre auf einer Seite verschließen, Rieselmaterial einfüllen, andere Röhrenseite verschließen und Regenmacher ausprobieren. Wer mit dem Geräusch nicht zufrieden ist, probiert eine andere Art

oder Menge von Rieselgut (s.o.), oder schlägt zusätzlich Nägel ein. Der „Regen“ sollte mehrere Sekunden lang rieseln.

3. Stimmt das Geräusch, werden die Verschlüsse und die Nägel durch Umwickeln der Röhre mit Plakatband fixiert.
4. Die Dekoration fällt ganz nach dem jeweiligen Geschmack der Künstler aus: der eine hat's eher glitzernd mit Metallfolie, die andere eher natürlich und klebt bzw. bindet Baumrindenstücke um das Rohr; Krepppapier, selbstgemalte Bilder und vieles andere ist möglich.

Walter Hieber

42



SALOMES OSTER- GESCHICHTE



„Wie war er, Oma Salome, erzähl mir, wie war Jesus?“ Salome sitzt im kühlen Schatten eines uralten Zedernbaumes, neben sich Mara, ihre Enkeltochter. Sie haben Kräuter gesammelt, schon den ganzen Morgen. Kräuter muß man sammeln, bevor die Sonne heiß brennt, solange noch der Morgentau auf den zarten Blättchen liegt. Salome ist Expertin, sie kennt jedes Kräutlein und weiß, wie man daraus Medizin oder wohlriechende Salben bereitet.

„Weißt du, Marakind, damals habe ich keine Zeit gehabt, die Salbe selbst herzustellen. Wir mußten sie kaufen. Damals, als wir Jesus nach seinem Tod einbalsamieren wollten. Es ist so schnell gegangen. Wie ein böser Traum. Und die ganze Zeit hat es in mir geschrien: Das kann nicht das Letzte sein!

Gequält haben sie ihn, angespuckt und verspottet. Seine Kleider haben sie ihm genommen und eine Krone

aus stacheligen Dornen aufgedrückt. Dann mußte er durch die halbe Stadt sein Kreuz schleppen, vorbei an den vielen Menschen. Die einen schlugen und spuckten nach ihm, riefen ihm die übelsten Schimpfworte zu. Die anderen lachten ihn aus. Wieder andere weinten. Es war entsetzlich. Aber das Schlimmste kam ja noch. Festgenagelt an Händen und Füßen haben sie ihn, und dann das Kreuz aufgerichtet. Über seinem Kopf ein Schild: ‚König der Juden‘. So starb er langsam und qualvoll.

Als er starb, verdunkelte sich der Himmel, die Erde bebte und im Tempel riß der Vorhang mitten durch. Neben mir stand der römische Hauptmann, er sprach aus, was ich zutiefst fühlte:

„Dieser war wirklich Gottes Sohn.“

Dann ging alles sehr schnell. Sie haben den Leichnam vom Kreuz abgenommen und in ein Felsengrab gelegt. Vor den Eingang haben sie einen

riesigen Stein gewälzt und Soldaten hingestellt, die das Grab bewachen sollten. Damit niemand den Leichnam stehlen konnte. Dann mußten wir zurück nach Jerusalem. Es war Sabbat.

In der Sabbatruhe wurde ich fast wahnsinnig. Jesus war tot. Mit eigenen Augen hab' ich sein Sterben gesehen. Nicht einmal verabschieden konnte ich mich. Nicht einmal den letzten Liebesdienst konnten wir ihm erweisen, ihm, der uns so geliebt hat, der uns so viel gegeben hat. Nicht einmal einbalsamiert haben wir ihn. Nicht einmal das.“

„Oma Salome, bitte sag mir, was war er für ein Mensch? Du hast viel mit ihm erlebt, aber: Wie war er?“

44

„Ja, mein Kind, wie war er? Er war..., ja, er war so voller Liebe zu allen Menschen. Wirklich zu allen. Bei ihm habe ich gespürt, daß ich ihm wichtig bin. Ich hatte immer das Gefühl: Er kennt mich durch und durch, auch meine dunklen, geheimen Seiten, meine Fragen, Ängste und Sorgen. Und trotzdem liebt er mich.“

Salome schaut in die Ferne und hat ein leises Lächeln im Gesicht.

Doch Mara ist neugierig.

„Bitte, Oma, erzähl' weiter, erzähl', wie es dir in seiner Nähe ging!“

„Mara, Liebes, das ist gar nicht so einfach zu erzählen. Es ist wie ein Gefühl: Jetzt bin ich daheim. Alles ist gut. Jetzt fällt mir das Wort ein: 'Frieden.'“

Ja, Frieden, ganz tief in mir drin. Wie ein Stück Himmel. Wie ein Licht in der Nacht. Und Geborgenheit. So,

wie wenn deine Mama die kleine Sara stillt und sie dann satt und zufrieden in ihrem Arm einschläft.“

„Du, Oma, jetzt versteh' ich auch, warum es so furchtbar war, daß sie ihn gekreuzigt haben. Du warst ja dann wieder allein. Und die Geborgenheit und der Frieden, die waren dann weg.“ „Halt, Mara, langsam, laß mich weitererzählen! Ja, es war so, wie wenn ein riesenschwerer Stein auf mein Herz drücken würde. So groß und so schwer wie der Stein vor dem Grab. Fast erdrückt hat mich dieser Kummer und die Traurigkeit. Maria aus Magdala und der anderen Maria, der Mutter von Jakobus ging es genauso. So haben wir beschlossen: Ganz bald morgens, am dritten Tag, werden wir ans Grab gehen und Jesus einbalsamieren. Die Salbe kaufen wir, denn keine von uns hatte fertige zu Hause.“

So eilten wir dann zum Grab. Unterwegs fiel es mir plötzlich ein: Vor dem Grab ist ja der Riesenstein! Und jetzt? Sollen wir aufgeben?

Da hatte Maria eine gute Idee: Vielleicht können wir die Wächter bestechen, daß sie uns den Stein wegwälzen? Also eilten wir weiter. Bald standen wir vor dem Grab. Aber, o Schreck, kein Soldat mehr zu sehen und der Stein lag nicht mehr vor dem Eingang. Was war geschehen? Was sollten wir tun? Doch zurückgehen? Nein, wir mußten hinein.

So wagten wir uns in das Grab. Und dann blieb mir fast das Herz stehen. Da saß einer. Aber nicht Jesus. Es war ein junger Mann in einem strahlend weißen Gewand. Er sprach uns an:

„Habt keine Angst! Ihr sucht Jesus von Nazareth, den Gekreuzigten. Er ist nicht hier. Er ist auferstanden. Seht, da ist die Stelle, wo man ihn hingelegt hatte.“

Es war wirklich so. Mit eigenen Augen habe ich's gesehen: Das Grab war leer. Er war wirklich nicht mehr da. Der Mann sprach weiter:

„Geht zurück, sagt seinen Jüngern, vor allem Petrus: Er geht euch voraus, nach Galiläa, dort werdet ihr ihn sehen, wie er es euch gesagt hat.“

Voller Entsetzen sind wir zurückgerannt. Das war zuviel. Zuerst das qualvolle Sterben, dann die Zeit des Sabbats, wo wir wie gelähmt waren und nichts tun konnten, dann das Problem mit dem Stein vor dem Grab und jetzt auch noch das leere Grab mit dem Engel drin. Zuviel!

Wie eine Kralle legten sich Angst und Verzweiflung auf mein Herz. Ich wollte und konnte mit niemanden darüber sprechen. Und doch: Irgendwo, tief in mir war ein Funke Hoffnung. Wenn es stimmt, daß er lebt. Befreit vom Tod? Auferstanden? Wenn das wahr wäre, wirklich, echt?

Irgendwann, kurze Zeit später, erzählten sie, Jesus sei zweien von den Jüngern begegnet. Sie sagten, er habe sie ein Stück auf ihrem Weg begleitet, mit ihnen gesprochen und schließlich sogar mit ihnen zu Abend gegessen. Während dieser ganzen Zeit haben sie nicht gemerkt, daß es Jesus war! Erst als er das Brot in Stücke teilte, haben sie ihn erkannt (Lk 24).

„Und du, Oma, was war mit dir? Hast du ihn auch gesehen? Ist er dir

auch begegnet? Hat er mit dir geredet?“

„Ja, Mara, ja. Ich hab ihn gesehen. In diesem großen Zimmer, dort in Jerusalem. Wir hatten uns darin eingeschlossen. Alle hatten wir Angst. Sie hatten Jesus umgebracht! Waren wir die nächsten?“

Und mitten hinein in unsere Angst kam er. Durch die geschlossene, ver-rammelte Tür hindurch. Er kam.

Ich habe ihn gesehen. Mit meinen Augen. Ich habe seine Wunden gesehen, an den Händen und Füßen, die tiefe Wunde an der Seite. Und ich habe seine Worte gehört.

„Friede sei mit euch“ – das hat er uns zugesagt.

Da geschah etwas Seltsames mit mir. Angst, Zweifel, Trauer, alles fiel ab von mir, wie die Schale einer reifen Frucht aufplatzt und abspringt. In mir wurde Friede. Es war wie ein warmer Strom.

Seither weiß ich: Ich bin nicht allein. Er lebt. Er lebt wirklich. Nie mehr hat diese Gewißheit aufgehört. Bis heute nicht. Ich weiß, wo ich hingehöre: Zu Jesus! Ich weiß, woher mein Friede kommt.“

Mara ist ganz nachdenklich geworden. Sie spürt, was die Oma erzählt hat, das ist die Wahrheit. Und sie spürt: Zu Jesus will ich auch gehören. Und so fragt sie ihre Oma:

„Kann ich auch zu Jesus gehören?“

„Ja, liebe Mara, aber ja! Er freut sich schon auf dich! Komm, sag es ihm einfach; Sag' ihm: Jesus, zu dir will ich gehören! Das genügt. Er kommt zu dir. Er ist schon da!“

Birgit Rilling



Manchmal kommen fünf, manchmal 15 Kinder in meine Jungschar. Mit 20 haben wir angefangen, aber heute kommen nur noch acht – außer wenn es ein Fest gibt. Wie kann ich meine Jungscharler zum regelmäßigen Kommen motivieren?

1. Praktische Tips

Das Geheimnis der Jungscharväter und -mütter, die dieses Problem auch kannten, waren **spannende Fortsetzungsgeschichten**. Die Spannung, wie die Geschichte weiterging, war ein starkes Motiv zum Wiederkom-

men. Keiner wollte die Fortsetzung verpassen.

Wichtig ist ein **abwechslungsreiches Programm**. Wer hauptsächlich Fußball spielt oder nur bastelt, spricht nur Kinder mit bestimmten Interessen an. Mädchen und Jungen brauchen vielfältige Programmelemente. Die Spannkraft, etwas länger auszuhalten, ist noch nicht sehr groß. Ein abwechslungsreiches Programm schafft wichtige Erlebnisräume. So können Kinder unterschiedliche Begabungen ausprobieren.

Zum Wohlfühlen gehört ein verlässlicher **Gruppenrahmen**. Rituale sind wichtig, also gleichbleibende Elemente, die immer wiederkehren und Sicherheit vermitteln. Feste Zeiten, Pünktlichkeit, ein gemütlicher Raum, verlässliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die ihr Wort halten, eine gute Grundstruktur des Gruppenabends bieten die **Geborgenheit**, die Kinder heute brauchen.

Eine sichtbare **Anwesenheitsliste**, auf der in jeder Gruppenstunde eingezeichnet wird, wer da ist, regt zum regelmäßigen Gruppenbesuch an. Manche gestalten sie als Gruppenbaum, in den mit Aufklebepunkten für jede Gruppenstunde Früchte aufgeklebt werden. Andere haben einen langen Zug mit vielen Güterwagen. Jeder Jungscharler bastelt sich einen Waggon, für jede Gruppenstunde gibt es ebenfalls Aufklebepunkte. Oder ihr zeichnet eine Autorennstrecke auf, für jede Gruppenstunden gibt es 50 km – wer ist am weitesten vorn? Natürlich haben solche Wettbewerbe Mängel, aber sie kön-

nen zum regelmäßigen Gruppenbesuch anreizen.

Eine **Treueprämie** in Form eines guten Jugendbuches für regelmäßige Teilnahme an der Jungschar kann ebenfalls unterstützend mithelfen.

Eine **persönliche Begrüßung** am Anfang mit Handschlag und freundlichen Worten für jede und jeden hat große Bedeutung. Hier drücken wir unsere Freude und Wertschätzung für die Jungscharler aus. Das brauchen sie besonders. Wie oft werden sie übersehen, zur Seite gedrängt, empfinden sich als unwichtig. In der Jungschar können sie die Erfahrung machen: Ich bin wichtig! Meine Gruppenleiterin mag mich. Sie freut sich richtig, wenn sie mich sieht. Ich mag sie auch.

Vergrößerte Fotos von gemeinsamen Unternehmungen schmücken viele Gruppenräume. Das vermittelt **Atmosphäre** – Kinder fühlen sich zu Hause. Wichtig ist, daß von allen Jungscharlern Bilder zu sehen sind. Die Frage: Wo ist Michaela heute? zeigt, daß wir fehlende Kinder vermissen. Wer weiß etwas von ihr? Ist sie krank? Wer holt sie zur nächsten Jungschar wieder ab? Wer besucht sie? So wird für die ganze Gruppe deutlich, daß jede und jeder einzelne wichtig ist.

Kinder haben heute einen großen **Mangel** in den Bereichen Annahme, Zuwendung, Wertschätzung, Lob und Liebe. Bei allen Gruppen, in die Jungscharlerinnen und Jungscharler regelmäßig kommen, werden diese Faktoren eine große Rolle spielen.

Natürlich ist es hilfreich, **Hausbesuche** zu machen, Einladungsaktionen



zu starten, für die Jungschar zu werben und Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben. Tips für eine ideenreiche und planvolle **Jungscharwerbung** stehen im Jungscharleiter 3/95, Seite 47-50. Aber eine **gute Gruppe** wird wachsen und für sich selbst werben. Ein Krankenbesuch, ein persönlicher Gruß zum Geburtstag, die Nachfrage, wenn ein Jungscharler nicht mehr kommt, sind einfach zu praktizierende Schritte dazu.

2. Hintergründe erkennen- Segen weitergeben

Wir leben in einer Zeit, in der Verbindlichkeit, Treue und Regelmäßigkeit nicht sehr gefragt sind. Konsumorientierung und Lustprinzip bestimmen weithin unser Verhalten. Da Kinder stark über **Vorbilder** lernen, ist unser eigener **Lebensstil** nicht unbedeutend. Deshalb lohnt es sich, selbst Verbindlichkeit und Zuverlässigkeit zu trainieren. Das braucht manchmal längere Zeit, aber es trägt reiche Frucht.

Ein Gebet hilft dazu:

„Jesus, bitte verändere mich so, daß ich zuverlässig und rechtschaffen werde.“

Warum kommen eigentlich Kinder in eine Gruppe? Was ist das **Besondere der Jungschararbeit**?

Als Mitarbeiterin, als Mitarbeiter Gottes bist du berufen, seinen **Segen** weiterzugeben. Das ist ein kostbares Geschenk. Du selbst und deine Jungschararbeit werden zu einem Gefäß, in das der lebendige Gott seine **heilenden Lebenskräfte** hineingibt.

Segen wird ganz konkret in der Annahme – auch von chaotischen Kindern (Röm 15, 7). Vieles an auffälli-

gem Verhalten hat als Wurzel die geheime Frage:

„Magst du mich wirklich – oder nur mein Brav- und Angepaßt-Sein? Magst du mich auch, wenn ich böse bin?“

Meistens sind schwierige und verhaltensauffällige Kinder schon so oft und tief verletzt worden, daß sie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter brauchen, die sie Liebe und Annahme besonders spüren lassen. Das ist Wertschätzung von Kindern als kostbare Geschenke Gottes (Ps 127, 3) mit Respekt und Achtung vor dem Wunder, das Gott zu seinem Ebenbild geschaffen hat und über das er sorgfältig wacht (Matth 18, 10).

Eine neue **Sprache der Ermutigung** brauchen wir heute besonders. In der Schule und im Leben werden alle Fehler rot angestrichen. Die Konzentration liegt auf Negativem, auf Kritik. Aber Kritik verschließt das Herz von Kindern – auch da, wo sie gerechtfertigt scheint. Nicht umsonst gibt Jesus so ein strenges Gebot: „Richtet nicht (Lk 7, 36ff)!“ Ermutigung und Lob bauen Kinder auf, sie sind guter Samen, der reiche Frucht trägt. Sie öffnen die Herzen füreinander, daß ehrliche Beziehungen möglich werden und Vertrauen wachsen kann.

Dazu gehört auch das Eingestehen von Fehlern und Schuld, die Bitte um Vergebung und der Zuspruch der Vergebung (Matth 18!).

Ich erinnere mich noch genau an eine Geschichte aus meiner Jungscharzeit. Sie hat mich geprägt, obwohl sie jetzt schon fast 40 Jahre zurückliegt.

Ich war damals ein quirliger Jungscharler mit lauter Streichen im Kopf. Mein

Jungscharleiter war fast zwei Meter groß und hatte viel Geduld mit mir. Aber einmal rutschte ihm doch die Hand aus – die Ohrfeige saß. Ich habe das weggesteckt, wie man heute sagen würde, und tapfer meine Tränen und meinen Schmerz hinuntergeschluckt. Aber auch meine Wut und meine Rached Gedanken! Nie mehr gehe ich in diese Jungschar. So ein gemeiner, ungerechter Grobian...!

Am Ende der Jungscharstunde kam Frieder – so hieß der Jungscharleiter – auf mich zu. Er bückte sich zu mir herunter, streckte mir seine große Hand entgegen, schaute mich an und sagte: „Rainer, bitte verzeih mir. Es war nicht richtig von mir, daß ich dir eine Ohrfeige gegeben habe. Es tut mir leid, bitte verzeih mir.“ Das hat mich beeindruckt. Und dann konnte ich sagen: „O.K. – ich verzeih dir!“

So ist eine **ehrlliche Beziehung** gewachsen. Das war eine entscheidende Erfahrung für mich. Dadurch bin ich in der Jungschar geblieben. Damals habe ich gelernt, wie wichtig diese Bitte und der Zuspruch der Vergebung sind (Matth 7, 12.14.15!). So werden Beziehungen ehrlich und Vertrauen kann wachsen.

Wenn Kinder nicht mehr in die Jungschar kommen, können manchmal **negative Erfahrungen**, z.B. von Blamierspielen und seelische Verletzungen durch Mitarbeiter oder andere Jungscharler die verborgene Ursache sein. Manchmal werden körperlich schwächere Kinder auf dem Heimweg von Stärkeren tyrannisiert und geschlagen. Hier sind Mitarbeiter besonders gefordert, die Schwachen zu schützen und den Starken Grenzen zu zeigen. Ähnliches gilt für Kinder, die aus anderen Nationen sind und

bei uns als Ausländer bezeichnet werden. Schutz der Schwächeren ist eine wichtige Aufgabe.

Eine **gute Gruppe** fällt nicht vom Himmel. Dazu gehört auch **handwerkliche Arbeit** des Leiters oder der Leiterin. Der Aufbau einer guten **Gruppenatmosphäre** braucht Zeit, Planung, Geduld – und konkrete Schritte auf klare Ziele zu. Gott schenkt uns alles, was wir dafür brauchen. Aber wir müssen es auch anwenden und einsetzen. Wo sein Segen fließt, werden Annahme, Wertschätzung, Ermutigung und Lob zu einer heilenden Gemeinschaft helfen, in der Kinder aufleben und sich geborgen fühlen. Jungschar wird zur Oase, zu einem Ort der Erquickung, der Lebensfreude, zur Kraftquelle für die vielfältigen Herausforderungen, die das Leben mit sich bringt. Wo Jesus Christus in der Mitte ist, wirkt dieser Segen reichlich und herzlich (Mk 10, 16). Wo der Heilige Geist als Tröster, Helfer und Lehrer wirkt, wird die Jungscharstunde zu einem fröhlichen Erlebnis, auf das sich Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, Mädchen und Jungen von Herzen freuen – und das keiner versäumen will.

*Lieber Vater im Himmel,
danke für meine Jungscharler, du hast sie wundervoll geschaffen. Dafür lobe und preise ich dich.*

Jesus, du hast sie erlöst, du hast dein Leben für sie gegeben, damit sie leben können. Du hast diese Kinder lieb und willst sie segnen mit deiner heilenden Lebenskraft.

Heiliger Geist, durch dich kommt die Liebe des himmlischen Vaters in unser Herz. Ich öffne mich dir, damit du mich zu einem Gefäß bereiten kannst, reicher Segen in unsere Jungschar kommt.



Bücher

Martin Völkening (Hrsg.) CD-ROM „Rund ums Spiel“

AA-Verlag für Pädagogik, Köln DM 66,-

Was ist enthalten?

- Spiele-Datenbank mit über 300 Spielen
- Bonusthema „Sucht“
- mehrere Spieleketten
- Ideen aus der Praxis
- Spielpädagogische Angebote
- zahlreiche Tips und Tricks
- viele Farbfotos und Illustrationen
- Entspannungsmusik

Was kann ich machen?

- Gruppenstunde vorbereiten
- Spiele für Kindergeburtstag aussuchen
- Klassen- oder Gruppenfahrt planen
- Spiele für Unterricht suchen
- Anregungen für Ausflüge holen
- Seminar oder Weiterbildung organisieren
- ...

Udo Schray

Kniffliges für Bibelfreaks

Verlag Liebenzeller Mission DM 17,80

Hier finden sich die verschiedensten Rätselformen: Kreuzwörterrätsel, Buchstabensalat, Gitternetze, Labyrinth, Codes, Bilderrätsel und manches mehr. Das ganze Buch enthält ein einheitliches Thema: Die Bilder der Bibel. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel ist sehr verschieden. Es enthält leichte als auch sehr schwierige Rätsel.

John M. Drescher

Lauter kleine Lieblinge?

Brunnen Verlag, Giessen DM 14,80
Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren können oft auch alles andere als „lauter kleine Lieblinge“ sein. Diese Erfahrung machen Eltern nahezu jeden Tag. – Trotzdem ist das Alter von sechs bis zwölf, verglichen mit der Zeit vorher und nachher, eine eher ruhige Phase. Eltern vergessen deshalb leicht, ihr pädagogisches Konzept zu verwirklichen und bereiten sich und ihre Kinder nur ungenügend auf den weiteren Lebensabschnitt, die Teenagerzeit, vor

Jungschar-Leitlinien

Neu vom Jungschar-Ausschuß des CVJM Gesamtverbands gibt es die Jungschar-Leitlinien (früher Jungschar-Konzeption).

Grundsätzliche Überlegungen, praktische Tips, anregende Modelle und hilfreiches Material wird darin vorgestellt.

Kosten DM 3,- /Stück

Bitte Kostenersatz und zusätzlich Porto (DM 3,-) in Briefmarken beilegen.

Bezugsadresse:

CVJM Gesamtverband

Jungscharreferat

Postfach 410154

34114 Kassel-Wilhelmshöhe

oder bei den Landesverbänden



Tobias Faix

Die WA(H)RE Jugend

hänssler-Verlag, Neuhausen DM 19,95
„Technogeneration“ – „Generation X“ –
„Hip-Hop“ – Tobias Faix weiß, wovon er
redet: Es geht um seine Generation!
„Die WA(H)RE Jugend“ blickt hinter die
Kulissen dieser plakativen Marketing-
schlagwörter auf Hintergründe, Proble-
me, Hoffnungen und Stärken der Jugend-
lichen:

Die Informationsquelle, um die Jugend
an der Schwelle zum 21. Jahrhundert
wirklich zu verstehen.

Ein Buch für die Praxis – mit wertvollen
Hinweisen für die Gemeinde- und Ju-
gendarbeit. Eine konkrete Antwort auf
die Frage, ob und wie wir als Christen die
Jugend von heute noch erreichen kön-
nen.

E. Mühlhan, A. Schröter

Total fertig oder voll gut drauf?

Schulte & Gerth, Aßlar DM 14,80
Kinder können manchmal ganz schön
seltsam sein: Im einen Moment sind sie
richtig gut drauf und im nächsten schon
wieder völlig daneben. Und erklären,
warum das so ist, können sie schon gar
nicht. Da kann man ganz schön ratlos
werden!

Die beiden Autoren entwickeln in die-
sem Buch eine „Erste Hilfe für verwirrte
Gefühle“:

Wie können Kinder lernen, die eigenen
Gefühle und die des anderen zu akzep-
tieren, nachzuempfinden und in Worte zu
fassen?



Mütter in Kontakt

Mütter treffen sich zum Gebet für ihre
Kinder und deren Schulen

Das Ziel von Mütter in Kontakt ist...

unsere Kinder durch gezieltes Gebet zu
unterstützen und zu beten, daß unsere
Schulen nach biblischen Maßstäben ge-
führt werden.

Weitere Infos, Faltblätter und Gebetsheft
bei:

*Mütter in Kontakt; Ingrid Giger, Postfach
1241, 73614 Schorndorf*

(bitte Briefmarken für Porto beilegen!)

Manfred Kaderli & Team

Geländespiele

rex verlag, Luzern, Stuttgart DM 29,80
Goldfieber, Miss Marple, Traumfresser
oder Umzug der Bären, das sind einige
Titel der über 40 Geländespiele in diesem
Buch. Ganz neue, aber auch altbekannte
Themen sind mit viel Spielwitz in ori-
genelle Rahmenhandlungen verpackt.
Jedes Spiel ermöglicht den Kindern und
Jugendlichen ein bis zwei Stunden Spiel,
Spaß und Spannung miteinander im Frei-
en zu erleben. Dabei machen alle die wert-
volle Erfahrung, daß nur Zusammenar-
beit, gemeinsame Taktik, Phantasie und
eine Portion Mut zum Ziel führen.

Zu bestellen bei:



Postfach 80 09 30,

70509 Stuttgart-Vaihingen,

Telefon 07 11 / 97 81-4 10, Telefax -4 13

51

@ Übrigens – Jungschar gibt's
auch im Internet. Schau mal
unter [www.jungschar.com!](http://www.jungschar.com)

E 6481 F

buch & musik

Buchhandlung und Verlag

des ejw GmbH, Stuttgart

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH

74168 Neckarsulm



Der heiße Tip!

Musik, die abgeht.

Vier Titel, die eingehen:

- Sag, wohin sind die Tage
- Mach mich frei
- Schick dein Gebet
- Ich träum von dir

Die erste Maxi-CD der Newcomer-Band aus Stuttgart. Hip-Hop, Rap – und deutsche Texte. Die muß man hören!

DM 15,- + Porto

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 -4 13

»Jungcharakter« Arbeitshilfe für die Jungchararbeit 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