



OKTOBER
DEZEMBER
1998

4
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



Sehnsucht	4 – 7
Eine Weihnachtsgeschichte von Birgit Rilling, Ohmenhausen	
Trübsal Ade	8 – 9
Denkanstoß für trübe Tage, von Daniela Schweickhardt, Altensteig	
Nichts für trübe Tassen	10 – 14
Spannende Spielideen im Nebel von Walter Hieber, Haubersbronn	
Schiff ahoi!	15 – 16
Ein Spielabend rund um die Seefahrt von Hermann Murrweiß	
Wünsch' dir was	17 – 19
Spiele rund um den Wunschzettel von Stephan Schiek, Tübingen	
Rund um die Nuß	20 – 22
Ein knackiger Spielabend von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
Licht in der Nacht	23 – 24
Ein Nachtgeländespiel mit Licht von Rainer Schnebel, Haslach	
Sterngucker	25 – 29
Staunen über Gottes Schöpfung, angeleitet von Walter Hieber, Haubersbronn	
Ferien-Jungschar	30 – 32
Ideen für die Ferien von Walter Hieber, Haubersbronn	
Jahreslosung 1999	33 – 35
Mutmachende Impulse von Daniela Schweickhardt, Altensteig	
Frühling	36 – 37
Ein Frühlingsspiel von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
Bastel-Basar	38 – 44
Erprobte Ideen aus Sachsen von Matthias Grimm, Annegret Heinzmann, J. Benz, Christiane Hartig, Peter Nestler, Kathrin Nötzel und Dietmar Fischer	
Das blaue Auge	45 – 49
Ein spritziges Stadtspiel zur Trinkwasserversorgung von Manfred Jotzo, Ingelheim	

2



Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Was bringt die Zukunft?

Spannende Zeiten liegen vor uns. Große Umbrüche zeichnen sich ab. Manches ist wie Wetterleuchten am Horizont. Man ahnt das Kommende, auch wenn noch nicht sichtbar ist, wie alles genau werden wird.

Das paßt zu dieser Jahreszeit. Das paßt aber auch zu diesem Zeitabschnitt der Weltgeschichte. Advent ist nicht ein immer wiederkehrendes Fest im Jahresablauf, sondern die Einladung, daß unser Leben mehr von Gottes Ewigkeit her bestimmt wird. Zukunft ist das, was auf uns zukommt. Genauer: Der **eine** Herr und Meister, Jesus Christus und sein Kommen auf diese Erde.

Winter A.D.

Deshalb gilt für diesen Herbst und Winter mit allen wechselhaften Tagen seine Zusage: „Ich bin bei euch alle Tage, bis zur Vollendung der Welt“ (Matthäus 28,20).

Es wird Winter, aber ein Winter Anno Domini, d.h. im Jahr des Herrn.

Deshalb kannst du jetzt schon anfangen, jeden Tag Ihm von Herzen zu danken und ihm voller Ehrfurcht zu dienen (Hebräer 12,28).

Das macht stark, gibt ein sicheres Fundament und eine unerschütterliche Hoffnung mitten in allen Umbrüchen und Erschütterungen.

Mitten im Dunkel wirst du Licht der Welt sein. Deshalb: Mache dich auf und werde licht! (Jesaja 60,1).

Was Gott gefällt

Wie geht das praktisch? Du kannst ganz außen anfangen und fragen: Welche Botschaft gibt mein Äußeres. Was trage ich sichtbar als Ausdruck meiner Überzeugung. Welchem Modetrend stelle ich mich zur Verfügung? Welches Zeichen setze ich in meiner Umgebung?

Das Zeichen für Christen ist seit Jahrhunderten der Fisch. Entstanden in Rom im 1. Jh. als Erkennungszeichen in Verfolgungszeiten. Das griechische Wort für Fisch heißt: ICHTHYS. Die einzelnen Buchstaben wur-

den verstanden als: Jesus Christus, Gottes Sohn, Erlöser.

Damals ging es um Leben und Tod. Wer sich zu Jesus Christus bekannte, das Zeichen des Fisches als sein Lebenssymbol zeigte, trat heraus aus dem bequemen Dunkel der Masse. Als lebendiger Fisch hatte er oder sie sich entschieden, **gegen** den Strom zu schwimmen.

Fisch oder Gräte?

Heute gibt es eine Modekleidung namens fishbone. Fishbone (Fischgräte) symbolisiert einen toten Fisch. Das ist wohl auch beabsichtigt. Die Firma New Yorker, die diese Marke vertreibt, hat z.B. auf der sogenannten Love-Parade in Berlin mit einem Wagen voll „Teufel“ und „Dämonen“ ihr scheinbar „cooles“ Image präsentiert. Deshalb sollte man sich gut überlegen, was man trägt und welchen Trend man repräsentiert. Wer zu Jesus Christus gehören will, für den sollte das ursprüngliche Fischzeichen die bessere Alternative sein. Sei ein lebendiger Fisch, schwimme gegen den Strom. Sei Licht im Dunkel dieser Welt. Tritt heraus aus der Masse und tritt ein in ein Leben, das in allem nach dem fragt, was dem lebendigen Gott gefällt. Du wirst es nicht bereuen.

Die Herren und Mächte dieser Welt gehen unser Herr Jesus Christus kommt.

Maranatha – Amen, ja komm Herr Jesus!

(Das ist ein alter Gebetsruf aus dem Gottesdienst der ersten Gemeinden).

Mit herzlichen Grüßen und Segenswünschen für Advent und Weihnachten. Wir wünschen Euch ein neues Jahr voller Hoffnung auf den wiederkommenden Herrn Jesus Christus.

Euer



3



4

SEHNSUCHT

Das schönste Weihnachtsgeschenk

Jungscharweihnachtsfeier! Endlich! Susi, Petra und Karin, die drei Freundinnen und alle anderen Jungscharmädchen sind schon ganz aufgeregt. „Waldweihnachtsfeier am Mittwoch, um 18.00 Uhr. Bitte zieht euch warm an und bringt eine Kerze mit!“ – so stand es in der Einladung, die die Jungscharleiterinnen das letzte Mal verteilt hatten.

Jetzt stehen sie vor dem Gemeindehaus und können es kaum erwarten. Endlich geht's los. Die Jungscharleiterin geht vorne, mit einer Fackel in der Hand. Noch braucht sie

dieses Licht nicht, denn die Straßen sind hell erleuchtet. Überall glänzt und glitzert es. Bunte Sterne leuchten in den Fenstern, Weihnachtspyramiden und Lichterketten. Wie schön das aussieht!

Karin erzählt, was sie sich alles zu Weihnachten wünscht: ein neues Computerspiel, Kleider für die Barbie, ein paar CDs von ihrer Lieblingsgruppe, neue Ski und vieles mehr.

„Im Kaufhaus hab ich die absolut coolen Computerspiele gesehen, sie sind sogar im Sonderangebot, man spart zehn Mark pro Spiel“ weiß Pe-

tra, „kommt ihr morgen mit, dann können wir sie uns ja anschauen!“ Über die Weihnachtsgeschenke reden sie und über Weihnachtsfeiern in der Schule, Aufführungen mit der Flötengruppe und langweiligen Besuchen mit den Eltern. Nur Susi ist ganz ruhig, noch kein Wort hat sie heute gesagt. Und bisher ist das auch noch niemandem aufgefallen. Bald haben sie die Stadt hinter sich gelassen, es wird dunkel, denn am Waldrand gibt es keine Straßenlaternen, keine glitzernden Leuchtsterne und Lichterketten mehr.

Susi

Die Jungscharleiterin zündet die Fackel an und plötzlich ist es ganz feierlich. Die Mädchen gehen schweigend hinter ihr her, in den dunklen Wald hinein. Wie still es hier ist. Keine Autos, keine nervenden Weihnachtslieder, keine aufgeregten Stimmen. Nur ab und zu ein knackender Ast und das Geräusch der Winterstiefel auf dem hartgefrorenen Waldboden. Susi ist das ganz recht. Einfach vor sich hintappen, keine blöden Fragen beantworten müssen. Und nicht mehr hören müssen, wie sich alle auf Weihnachten freuen, was wer von wem geschenkt bekommt. „Zum Heulen ist's mir, echt zum Heulen. Alle sind so fröhlich und gespannt, können es kaum erwarten, bis es endlich Heiligabend ist. Von mir aus könnte man den Heiligabend abschaffen, denkt Susi. So viel Rummel um diesen blöden Tag. Schon seit Wochen haben die Eltern keine Zeit mehr für mich. Jetzt, in der Weihnachtszeit, ist im Spielzeugladen der

Eltern immer besonders viel los. Von morgens bis abends stehen die Eltern im Laden und wenn dann endlich Feierabend ist, muß noch aufgeräumt und die Kasse abgerechnet werden. Immer wieder hat Susi probiert mit den Eltern wenigstens ein paar Worte zu reden, sie hat sich neben den Vater gesetzt und angefangen zu erzählen, was los war in der Schule, von der Weihnachtsaufführung mit der Flötengruppe, aber der Vater hat nie richtig hingehört. Statt dessen hat er Susi irgend ein Spielzeug zugesteckt: „Hier meine Susi, probier mal das aus, das macht dir bestimmt Spaß!“ und sich wieder den Kunden zugewandt. Mit der Mutter erging es Susi nicht viel besser. Immerhin setzte die sich hin, nahm Susi auf den Arm und streichelte sie, aber Susi spürte genau, daß ihre Gedanken woanders waren, und schon nach kurzer Zeit sprang die Mutter auch wieder auf und ging in den Laden zurück.

Und das Schlimmste ist, meine Freundinnen beneiden mich auch noch. „Du hast so viel tolles Spielzeug, du kannst alles haben, was du willst, das ist doch obercool!“

„Ich will aber was ganz anderes haben als Spielzeug und teure Klamotten! Ich sehne mich danach, daß sich jemand Zeit nimmt für mich, daß mich jemand versteht. So ein bißchen Geborgenheit und Wärme, wäre das schön! Ich fühle mich so traurig und allein! – so schreit es in Susi.

Inzwischen sind sie bei einer kleinen Lichtung angekommen. Ein kleiner Tannenbaum steht da, daneben, auf dem Boden, eine dicke rote Kerze.

Die Jungscharleiterin beginnt zu erzählen. Sie erzählt von der hochschwangeren Maria und von Josef, die einen weiten Weg hinter sich haben, weil sie nach Betlehem reisen mußten, um sich dort in Steuerlisten für den Kaiser einzutragen. Sie erzählt von der Suche nach einer Herberge und wie alle Wirte sagen: Kein Platz für euch! Und sie erzählt, wie sie schließlich in einem Stall ihr Nachtlager aufschlagen.

Susi hat Mitleid mit Maria und Josef: „Ob es da auch so kalt war wie hier, auf dieser Waldlichtung? Wie war es wohl euch zumute, dir Maria, wenn alle sagen: ‚Es ist kein Platz da?‘ Vielleicht so wie mir, wenn mein Papa sagt: Ich habe keine Zeit! Und mich dann wegschickt?“

Susi ist ganz in Gedanken versunken. Aber plötzlich horcht sie auf. Was hat da die Jungscharleiterin gesagt?

„Der Engel sprach zu den Hirten auf dem Feld vor Bethlechem: Fürchtet euch nicht! Denn seht, ich verkündige euch große Freude, die für alle Menschen gilt: für euch ist heute der Retter geboren, Christus der Herr!“

„Für euch ist heute der Retter geboren!“ Susi wiederholt diesen Satz Wort für Wort: Für – euch – ist – der – Retter – geboren. Für – mich – ist – der – Retter – geboren!!!

Der Retter

Und Susi spürt ganz tief drin: es ist wahr. Der Retter Jesus Christus ist für mich gekommen. Er ist da, wenn ich so traurig bin. Er ist da, wenn ich mich einsam fühle. Er hat Zeit, wenn ich jemanden brauche, der mir zuhört. Er ist geduldig und ganz liebe-

voll. Bei ihm bin ich geborgen, so wie ein kleines Kind, das sich in die Arme der Mutter kuschelt. Jesus Christus ist geboren für mich. Das ist mein schönstes Weihnachtsgeschenk!

Da hört Susi die Jungscharleiterin sagen:

„Ja, das ist die Weihnachtsgeschichte. Jesus bringt Licht in die Welt, in die Dunkelheit und Traurigkeit. Wie diese dicke rote Kerze, im dunklen Wald, die warm ihr Licht verbreitet. Kommt jetzt alle her und holt euch hier bei dieser Weihnachtskerze Licht. So will Jesus euer Licht sein, es warm machen in eurem Herzen.“

Eine nach der anderen gehen die Mädchen zur Kerze und holen sich Licht. Jetzt ist Susi an der Reihe. Langsam beugt sie sich hinunter zur Kerze und holt sich Licht. „Jesus Christus mein Retter kommt zu mir. Er macht es hell in mir,“ so singt es in Susi.

Die Weihnachtsfeier ist nun fast zu Ende. Zum Schluß singen sie noch ein Segenslied, wie in jeder Jungscharstunde.

„Der Herr segne dich und behüte dich, der auch den fernsten Stern beim Namen nennt. Der Herr segne dich und behüte dich, er ist's der auch dein Licht und Dunkel kennt. Amen, amen, amen, du gehst nicht allein. Amen, amen, amen, es wird Friede sein.“

Und Susi spürt zum ersten Mal: ja, das ist für mich, ich bin gesegnet und behütet und nie allein. So ist es gut. Und mit diesem tiefen Frieden geht sie zurück, nach Hause.

Birgit Rilling

Sehnsucht

Mein Gott,
sie sagen,
du liebst Menschen.
Sie sagen,
dir sei jeder wichtig.
Sie sagen,
du suchst Menschen,
die sich öffnen
für deine Zuwendung.

Mein Gott.
Hier bin ich.
Ob das alles auch mir gilt,
das, was sie sagen?

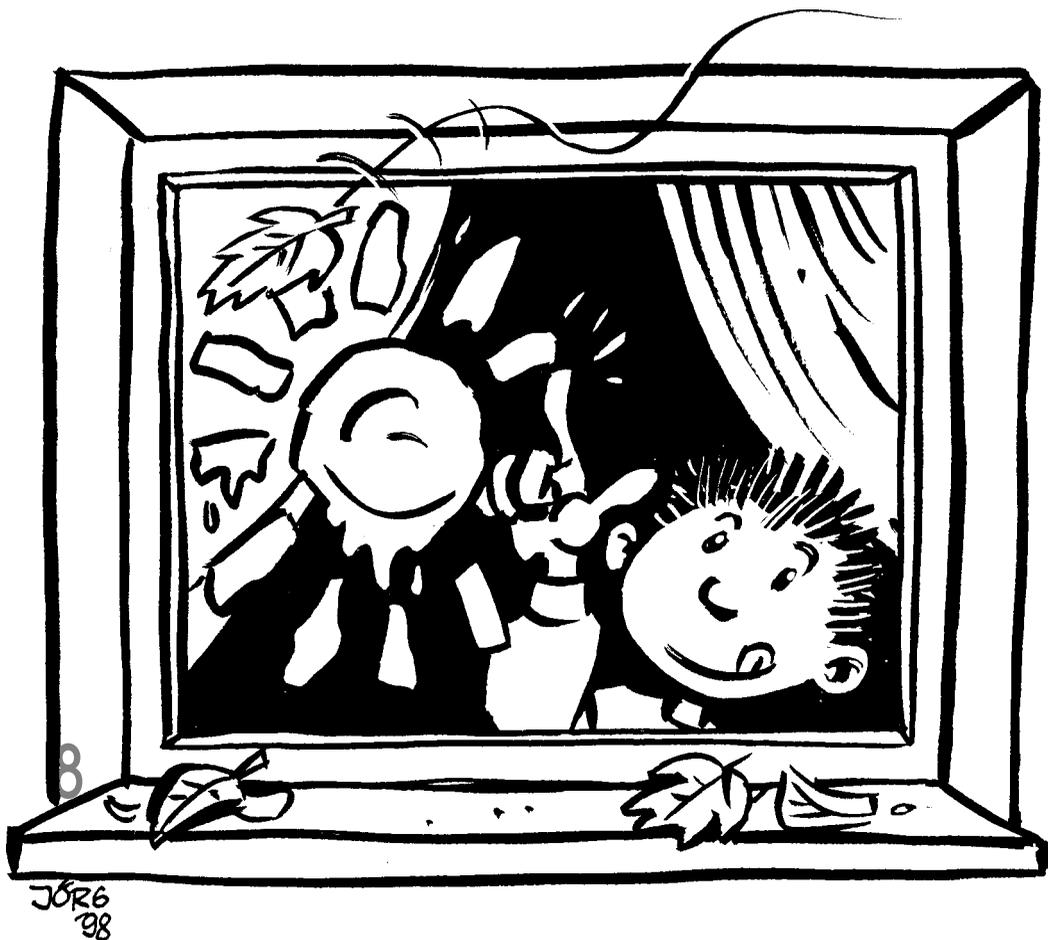
Auch mir?
Auch für mich?

Ich sehne mich danach,
daß es so wäre.
Denn in mir
ist es kalt und dunkel.
Alles, was ich habe,
die vielen Dinge,
alles was ich habe,
kann nicht ausfüllen,
ist nicht das,
was ich wirklich brauche.

Du bist es,
du mein Gott,
du bist der, den ich brauche.

Und du kommst,
zu mir.
Das ist genug.





TRÜBSAL ADE

Geht es euch nicht auch so: Im Herbst, in der sogenannten „trüben Jahreszeit“ kann man sich oftmals schlecht zu etwas aufraffen. Es fehlt der Schwung, die Dynamik. Im Frühling, wenn man alles grünen und sprühen sieht ist man selbst voll Tatendrang. Im Herbst aber fühle ich mich „lätschig“, besonders wenn es neblig und nieselig ist.

Da belasten mich dann auch die kleinen Nöte des Alltags viel schwerer als im übrigen Jahr. Nicht umsonst ist „trüb“ mit „Trübsal“ verwandt: Trübsal, im Wörterbuch übersetzt mit Kummer, Sorge oder Leid, vernebelt uns oftmals den Blick für das Wesentliche, nämlich die Errettung durch Jesus Christus.

Bei uns sind es oftmals nur Kleinigkeiten, die uns bekümmern. Paulus hingegen muß für seine Missionsarbeit einen hohen Preis bezahlen: sie bringt ihm Leiden, Bedrängnis, Entbehrungen und Demütigungen in einem Maß, das kaum zu ertragen ist. Aber über allem steht sein unerschütterlicher Glaube, der ihm die Kraft gibt, das alles zu ertragen. So kann er auch in 2. Korinther 7, 4 sagen „Trotz aller Not bin ich zuversichtlich und voller Freude“.



Darum: seid nicht bekümmert, denn die Freude am Herrn ist eure Kraft. (Nehemia, 8, 10)

Dieses „Trübsalblasen“ ist im Herbst ein weitverbreitetes Phänomen und trifft auch unsere Jungscharler. Deshalb wollen wir bewußt ein actionreiches, spaßhaltiges Programm bieten, damit wir keine „Trübe Tassen“ an Bord haben und unsere Kids auch bei Niesel, Nebel, Regen und Kälte hinter dem Ofen vorgelockt werden. So ein Anti- Trübe- Tassen- Programm soll von den Sorgen des Alltags ablenken und den Blick wieder frei machen für die Zusage, daß Jesus als Licht der Welt auch das Trübe und Dunkle verwandeln kann und in Freude umkehren will.

Wie kann so was aussehen?

Eine mit Fingerfarben aufgemalte Sonne am Fenster des Gemeindehauses bringt schon viel. Oder aber mit Theaterschminke das Gesicht lustig bemalen. Oder einen fetzigen Disco-Abend mit einer christlichen Hip-Hop oder Rap- Band aufziehen. Ein Musikworkshop zum Lied „Seid nicht bekümmert“. Oder oder oder. Gott gebe euch ein fröhlich Herz und gute Ideen.

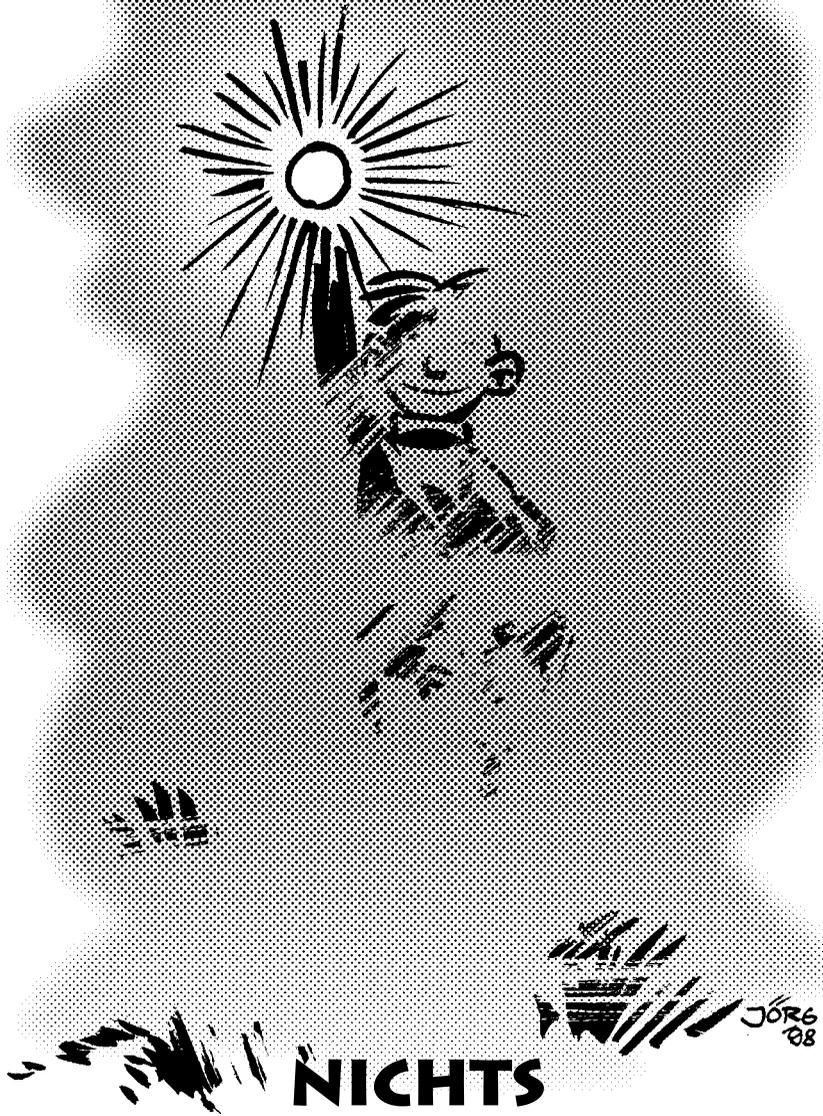
Daniela Schweickardt

*Seid nicht bekümmert,
denn die Freude am Herrn
ist eure Kraft.*

Nehemia 8,10



10



NICHTS FÜR TRÜBE TASSEN

Jetzt beginnt wieder die Zeit der trüben Tage mit Regen, schleichender Kälte und dickem Nebel. Das kann ganz schön auf's Gemüt schlagen. Aber nicht, wenn wir dem Nebel seine abenteuerliche, geheim-

nisvolle Seite abgewinnen und uns aus der trüben Brühe mit ihren ganz eigenen Reizen ein Jungscharvergnügen der besonderen Art bereiten.

Natürlich kommt der Nebel nicht auf Kommando. So läßt sich ein Jung-scharabend im Nebel auch nicht zu einem festen Datum oder Zeitpunkt im Jung-scharprogramm einplanen. Es heißt vorbereitet sein, alles parat zu haben. Jung-scharler und Eltern werden informiert, daß die Kinder im geplanten Zeitraum immer in geeigneter Kleidung zur Jung-schar kommen. Wir kündigen den Abend mit viel Spannung und Spaß entsprechend an. So bleibt uns zusammen mit den Kindern die Vorfreude auf einen nebulösen gruselig-schönen kaltfeuchten Abend im Nebel – nichts für trübe Tassen !

Vorbereitung

Wo Nebel ist, ist es in der Regel feucht und kalt. Deshalb ist darauf zu achten, daß die Kinder mit dem richtigen Outfit kommen. Darüber informieren wir die Eltern (siehe oben) grundsätzlich, wenn die Zeit für potentielle Nebelspiele kommt. Wenn eine Taschenlampe für die Kinder sinnvoll ist, teilen wir dies den Eltern ebenfalls mit. Außerdem hat es Nebel so an sich, daß manche Gegenstände (Bäume, Hindernisse ...) erst spät oder schlecht oder gar nicht erkannt werden. Darauf müssen die Kinder vor Spielbeginn hingewiesen werden (Aufsichtspflicht). Also Augen besonders weit auf, vorsicht im Gelände! Für alle Fälle sollten wir mit genügend Verbandmaterial (und gegebenenfalls einem Auto)

ausgerüstet sein. Auch die Geländeauswahl für unsere Spielvorhaben treffen wir mit der gebotenen Sorgfalt (keine Stolperfallen, gefährliche Ecken und Kanten ...). Wenn dies alles bedacht ist, und sich die langersehnten weißen Schleier über uns senken, kann es dann aber wirklich losgehen. Viel Spaß !

Spielideen im Nebel

Suche nach dem Spielgebiet

Zusammen machen wir uns auf den Weg, das Spielgebiet zu finden. Wir lassen uns dabei von kleinen unscheinbaren Lichtern (Teelichte in Gläsern) leiten. Beim Spielgebiet ist ein kleines Lagerfeuer angefacht.

Schmuggler im Nebel

Das altbewährte Schmugglerspiel wird bei Nebel besonders spannend und abenteuerlich:

Gruppe 1 versucht, möglichst viele Gegenstände von A nach B zu schmuggeln.



Gruppe 2 (Polizei / Detektive / Zoll) möchte dies verhindern.

Wird ein Schmuggler erwischt (abgeschlagen), so ist das Schmuggelgut beschlagnahmt, der Schmuggler versucht es gleich mit neuer Ware aus dem Lager (A) wieder. Um das Lager A und das Ziel B herum dürfen sich in einem bestimmten Abstand keine Fänger befinden. Nach einer vorher abgesprochenen Zeit (Signal) wird die Beute gezählt. Danach werden die Rollen gewechselt. Wer schmuggelt am besten? Kleiner Tip: Schmuggel mit Äpfeln oder Kartoffeln. Diese können als gemütlicher Spielabschluß anschließend im Lagerfeuer gebraten und gegessen werden.

Nebelverstecken

Auch das bekannte, tausendmal gespielte Verstecken, wird im Nebel besonders reizvoll. Vielleicht bekommt der Sucher eine Taschenlampe, um die Versteckten besser zu finden.

Leuchtturm

Ein Spiel bei Dunkelheit oder sehr dichtem Nebel. Ein Jungscharler mit Taschenlampe steht an irgendeiner Stelle eines weiten Feldes, alle anderen Jungscharler warten an einer Stelle oder an den Rändern des Feldes. Sie sind die Schiffe im Nebel, der mit der Taschenlampe ist der Leuchtturm. Der Leuchtturm gibt immer einmal wieder ein kurzes Lichtsignal.

Die Schiffe steuern auf ihn zu. Wer den Leuchtturm im rettenden Hafen als erster erreicht hat, darf als nächster der Leuchtturm sein.

Nebel-Fangen

Das ganz alltägliche Fangen-Spiel, eben bei Nebel.

Taschenlampen-Fangen

Diese Fangen-Variante wird wie das Leuchtturmspiel gespielt, nur daß der Jungscharler mit der Taschenlampe jetzt nicht an einem Ort bleibt, sondern vor den Verfolgern davonläuft. Auch er gibt ab und zu ein Lichtsignal. Wer ihn fängt und abschlägt, bekommt als nächster die Taschenlampe.

Wer hat Angst vor'm Nebelmann?

Schwarzer Mann einmal bei Nebel.

Nebelhorn

Ein Jungscharler ist „in Not geraten“. Er ist im Gelände leicht versteckt und kann sich nicht fortbewegen (Gebüsch, hinter Baum ...). Die anderen Kinder müssen ihn finden und zur Hilfe kommen. Bei Nebel ist das gar nicht so leicht. Um auf sich aufmerksam zu machen, bläst der „Verletzte“ ab und zu auf seinem Nebelhorn. Dazu bläst er flach über die Öffnung einer leeren Flasche, was dem Nebelhorngeräusch ziemlich ähnlich kommt. Wer hat den Verletzten als erster geborgen?

Variante: Mehrere Nebelhornbläser werden gleichzeitig gesucht.

Schatzräuber aus dem Nebel

Ein Jungscharler ist der Schatzwächter. Er posiert sich mit seiner „Waffe“, einer zusammengerollten Zeitung neben dem Schatz (kleines Kästchen oder irgendein anderer Gegenstand). Die anderen Kinder versuchen, ihm den Schatz abzuja-gen, indem sie nacheinander oder gleichzeitig von mehreren Seiten kommend, ablenken, täuschen, und irgendwann zuschnappen und den Schatz mitnehmen. Wird ein Räuber vom Wächter mit dessen Zeitungs-knüppel abgeschlagen oder auch nur berührt, so muß dieser den Schatz bewachen.

Geisterstunde

Die Kinder sitzen in einem großen Kreis. Während sich einer umdreht, wird ein anderer in ein Leintuch gehüllt und somit zum Geist. Der erste dreht sich wieder um und versucht, durch schauen, tasten, kitzeln... herauszubekommen, um wessen Geist es sich handelt. Dabei sind die anderen Kindern je nach Entfernung und Dichte des Nebels mehr oder weniger erkennbar. Ob er es herausfindet? Anschließend darf ein anderes Kind raten, bzw. zum Geist werden.

Gegenstände im Nebel

Der Mitarbeiter hat in Reichweite des Lichtstrahles seiner Taschenlampe verschiedene Gegenstände im Nebel versteckt. Während die Kinder sich um ihn versammelt haben, leuchtet er mit der Lampe kurz in verschiede-

ne Richtungen über den Platz. Dabei werden immer wieder Gegenstände sichtbar. Nach einiger Zeit nennt der Mitarbeiter nacheinander die versteckten Dinge, wer am besten aufgepaßt hat und am schnellsten ist, bringt den genannten Gegenstand dem Mitarbeiter. Wer erhascht die meisten?

Abgebrannt

Mehrere Mitarbeiter und/oder Jungscharler verteilen sich auf dem Platz. Jeder hat eine Schachtel Streichhölzer bei sich. Die anderen Kinder verteilen sich ebenfalls auf dem Platz. Jetzt zündet einer oder mehrere der erstgenannten ein Streichholz an und hält es in die Luft, um es langsam abzubrennen. Wer von den anderen es schafft, zu ihm hinzurennen und das Streichholz noch brennend zu übernehmen, nimmt dessen Stelle ein. Ein ständiges Anzünden, Ab-brennen (Finger verbrennen?) Lau-fen, Wechseln ... ein sehr dynami-sches Spiel!

Geräuschquiz

Ein Mitarbeiter hat mehrere Gegenstände, mit denen man mehr oder weniger typische Geräusche erzeugen kann, in einer Kiste. Er nimmt jetzt einen Gegenstand heraus, den die Kinder wegen des Nebels nicht deutlich erkennen können und macht damit ein Geräusch. Die Kinder raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wer richtig rät, bekommt den Gegenstand. Wer hat am Schluß die meisten?

Weitere Ideen

Waldschattenspiel: Wer kennt das Waldschattenspiel, ein interessantes Brettspiel mit Licht und Schatten. Ob man eine Maxi-Version im Nebel spielen kann ?

Rübengeister: Rübengeister, aus Futterrüben (Bauern fragen) hergestellt, entfalten bei Dunkelheit und Nebel ihren ganzen Grusel.

Gruselgeschichte: Wer kann eine Gruselgeschichte, die im Nebel spielt, erzählen? Oder ein Mitarbeiter beginnt zu erzählen; derjenige, dem er seinen Rübengeist oder seine Kerze weitergibt, denkt sich die Fortsetzung aus und erzählt weiter, bis er nichts mehr weiß, oder nicht mehr erzählen möchte, dann gibt er das Schauerlicht wiederum weiter...

14 Eine andere **Variante** ist diese: Bäume und andere Gegenstände sehen im Nebel oft wie abenteuerliche, unheimliche Figuren und Gestalten aus. Wir schauen uns auf dem Platz um. Wenn wir eine solche Gestalt entdecken, stellen wir sie vor und erzählen den anderen Kindern ihre tragische Geschichte.

Schattenspiel: Oder wie wäre es mit einem schaurig-schönen Schattenspiel mit Taschenlampe und Nebel als Stilmittel ?

Andacht

Wie wäre es mit einer Andacht, die die Kinder im Nebel hautnah nachvollziehen und miterleben können?

Stichworte: Kinder/Jungschar machen eine Wanderung. Es wird dunkel, neblig. Sie verirren sich, wissen nicht mehr, wo sie sind. Unheimliche Figuren im Nebel. Angst.

Einer hat **die** Idee: beten. Ermutigt gehen sie weiter. In den Schauergestalten erkennen sie jetzt Gegenstände, die sie vorher schon gesehen haben, als Orientierungshilfen. Konzentriert gelangen sie von „Wegweiser“ zu Wegweiser und zurück ans Ziel.

Kern: Gebet hilft – vielleicht nicht so, daß der Weg auf einmal hell beleuchtet vor ihnen liegt. Aber es schafft klare Gedanken. Angst weicht. Gott läßt den richtigen Weg finden, wenn wir aktiv suchen.

Walter Hieber

In den Psalmen finden sich viele treffende und hilfreiche Gotesworte, um den richtigen Weg im Leben zu finden.

Zum Beispiel: Psalm 1, Psalm 119





15

SCHIFF AHOI!

Ein Spielabend um Matrosen, Schiffe, die Seefahrt und das entsprechende Liedgut!

Liedandacht

Ein Schiff, das sich Gemeinde nennt, fährt durch das Meer der Zeit. Das Ziel, das ihm die Richtung weist, heißt Gottes Ewigkeit. Das Schiff es fährt vom Sturm bedroht durch Angst, Not und Gefahr... Es kommt ein Schiff, geladen bis an sein höchsten Bord, trägt...

Vorbereitung

Im Gruppenraum sollte die Atmosphäre einer Hafenkneipe entstehen: Laternen, Muscheln, Hängematten, Fischnetze, Fischgeschmack, Kisten, Fässer, Rumbotteln...

Anfang

Der Abend wird mit einigen typischen Seefahrtsliedern eröffnet, die möglichst mit Gitarre oder Quetsche beziehungsweise Mundharmonika begleitet werden:

Eine Seefahrt, die ist lustig...JSL 190

Wir lieben die Stürme...JSL 204

Ick heff mol en...JSL 200

Wiegende Wellen auf...JSL 206

Weitere Möglichkeit wäre eine typische Seemanns- Geschichte!

Seemannsspiele

1. Wir suchen den intelligentesten Seemann

Was bedeutet:

achtern	– hinten
backbord	– links
lenzen	– lumpen
Lot	- Senkblei

Dazu passend: Apg. 27, 28

2. Der stärkste Seemann

- Ellbogendrücken
- Fingerhakeln
- Bizeps- Tests: Arme gestreckt nach vorne oder seitwärts halten, auf Zeit volles Glas mit gestrecktem Arm halten

3. Wir suchen den trinkfestesten Seemann

- Wer trinkt eine Sprudelflasche am schnellsten leer?
- Flasche umrunden
Flasche steht auf dem Boden. Der Spieler bückt sich und berührt diese mit dem Zeigefinger.
Nun läuft er zehn Mal um die Flasche herum und lässt den Finger am Flaschenhals dran.

Danach muß er einen auf dem Boden liegenden Bleistift aufheben und dem Spielleiter bringen!

Der Seemann wird vermutlich torkeln beziehungsweise schwanken wie ein Betrunkener!

- Wer rülpst am öftesten beziehungsweise am lautesten mit oder ohne Sprudel!

4. Wer spinnt das beste Seemannsgarn?

Jeder Mitspieler hat 3 min Zeit zum Erzählen. Beim Erzählen darf das Wort „und“ nicht vorkommen. Zeit wird abgestoppt, wie lange erzählt wird!

3 min Erzählzeit; dabei darf nicht länger als 10 sec unterbrochen werden!

5. Der Haifischrachen

Auf dem Fußboden wird in der Mitte des Raumes ein möglichst großer Kreis mit 1m Durchmesser aufgemalt. Wir stehen um diesen Kreis herum und halten uns fest an den Händen fest. Jeder versucht nun, den anderen Spieler in den Rachen des Haifisches = Kreis zu ziehen. Wer hineingerät, scheidet aus. Wer bleibt am Schluß übrig?

6. Schifffahrt

Die Mitspieler sitzen im Kreis, einer mit verbundenen Augen in der Mitte. Die Spieler auf den Stühlen haben Namen von bekannten Hafenstädten, z.B.Hongkong,Hamburg, Athen. Der Leiter ruft: „Das Schiff fährt von Hamburg nach Athen!“ Sofort müssen diese beiden Spieler die Plätze tauschen. Der Spieler in der Mitte muß versuchen, einen Schiffskapitän zu fangen. Gelingt ihm das, dann werden die Rollen getauscht!

Hermann Murrweiß



WÜNSCH' DIR WAS

Spiele rund um den Wunschzettel

In der Zeit vor Weihnachten werden sie für uns alle wieder aktuell, die Wunschzettel. Schließlich wollen wir zu Weihnachten doch alle Geschenke und natürlich auch wissen, was wir den anderen schenken sollen. Beim folgenden Spielvorschlag dreht sich alles ums Thema Wünsche und Geschenke. Vielleicht bekommt ihr durch das Spielen einen Tip für euren eigenen Wunschzettel.

Zu Beginn wird die Gesamtgruppe in zwei Teams unterteilt. Die Punkte werden in Form eines Geschenkvorschlages (z. B. Fußball, Fahrrad, Buch...) auf dem „Wunschzettel“ des Teams festgehalten.

1. Was soll ich schenken?

Einer aus dem Team muß mehrere Begriffe (= Weihnachtsgeschenke

vom Wunschzettel) so erklären, daß sein Team sie möglichst schnell errät. Er darf dabei aber kein Wort erwähnen, das im Begriff selber vorkommt. Als Erschwernis kann man (wie beim Gesellschaftsspiel Tabu) auch vier Wörter vorgeben, die nicht in der Erklärung verwendet werden dürfen.

2. Die Geschenkereihe

Die Spielgruppen sitzen im Kreis. Ein Teilnehmer des Teams nennt einen Wunsch, der nächste wiederholt diesen und fügt einen weiteren hinzu usw. Macht ein Teilnehmer einen Fehler, so muß er ausscheiden. Gewonnen hat das Team, bei dem nach fünf Minuten Spielzeit die wenigsten ausgeschieden sind.

3. Sportliches Wunschzettel – erstellen

Je zwei Spieler des Teams spielen mit einem Tischtennisschläger max. zwei min einen Ball hin und her. Der Rest des Teams schreibt auf einen Zettel Geschenkvorschlage fur Weihnachten auf (allerdings durfen dies nur Hauptwortler mit hochstens funf Buchstaben sein). Sollten jedoch die beiden Tischtennisspieler vor Ablauf der Zeit einen Fehler machen, so ist das Spiel beendet. Es werden dann die bis dahin aufgeschriebenen Wortler gezahlt.

Material: 4 Tischtennisschlager, 2 Balle, Zettel und Stifte

4. Wunschzettel – ABC

Jedes Team erhalt eine Wunscheliste mit Buchstaben von A bis Z, senkrecht untereinander geschrieben, die

gegenuber der jeweiligen Gruppe mit einem Stift auf einen Tisch gelegt werden. Der erste Teilnehmer mu nun einen Geschenkwunsch mit A auf das Blatt schreiben, der zweite mit B usw. Das Team, das zuerst fertig ist, hat gewonnen.

Material: 2 Wunschelisten, 2 Zettel

5. Ein geheimnisvoller Wunsch

Alle sitzen in einem groen Kreis. Der erste Spieler sagt einen Buchstaben, zu dem er sich einen Wunsch oder ein Geschenk denkt. Der zweite Spieler mu nun einen weiteren Buchstaben nennen, er mu aber zu beiden Buchstaben ein Wort wissen. Wenn ein Wort gebildet ist, ist der, der den letzten Buchstaben gesagt hat, „tot“. Derjenige, der zu seinen Buchstaben kein Wort wei, ist ebenfalls „tot“. Nach „tot“ folgt „begraben“, nach „begraben“ „Geist“. Was ein „Geist“ sagt, zahlt nicht mehr, er kann also die ubrigen Mitspieler durcheinanderbringen. Achtung: Wer mit einem „Geist“ redet, ist auch ein Geist. Das Team, das nach zehn bis funfzehn min die wenigsten „Geister“ hat, hat gewonnen.

6. Das besondere Geschenk

Zwei aus einem Team denken sich ein „Geschenk“ aus, das zwei verschiedene Bedeutungen haben kann, z. B. „Kafer“: das Insekt und den VW-Kleinwagen. Sie erklaren nun jeweils der Gruppe ihren Begriff, die Zeit, die die Gruppe benotigt, um den Begriff zu erraten, wird gestoppt. Danach kommt das andere Team an die

Reihe. Das Team, das zum Erraten von fünf Begriffen die wenigste Zeit benötigt hat, hat gewonnen.

Material: Stoppuhr, Vorschläge für Begriffe mit zwei unterschiedlichen Bedeutungen

7. Geschenke aussuchen

Im Raum werden an drei Stellen Kaufhäuser (Zettel) mit ihren Waren, die sie zum Weihnachtseinkauf anpreisen, angebracht. Der Gruppenleiter ruft nun ein Geschenk auf, das die Spieler in einem der Kaufhäuser suchen müssen. An diesem Kaufhaus stellen sie sich an. Jeweils der letzte scheidet aus. Das Team, das nach fünf min Spielzeit noch die meisten Einkäufer im Spiel hat, hat gewonnen.

Material: Kaufhauszettel

8. Der Überraschungssack des Nikolaus

Im Sack des Nikolaus befinden sich verschiedene Geschenke, die die Gruppen durch Tasten erraten sollen. Jede Gruppe darf zwei Minuten im Sack die Gegenstände ertasten und muß sie danach aus dem Gedächtnis aufschreiben. Die Gruppe, die die meisten richtigen Gegenstände erraten, hat gewonnen.

Material: Sack, Gegenstände, für jedes Team einen Zettel und einen Stift

Die Preise für die Teams können auch aus einem Sack gezogen werden. Das Siegerteam darf zuerst ziehen.

Andacht: „Wünsch dir was“

Gerade in der Zeit vor Weihnachten hören wir oft diese Aufforderung,

denn zu Weihnachten gibt's Geschenke. Die Geschäfte sind voll davon und wollen natürlich auch möglichst viel verkaufen.

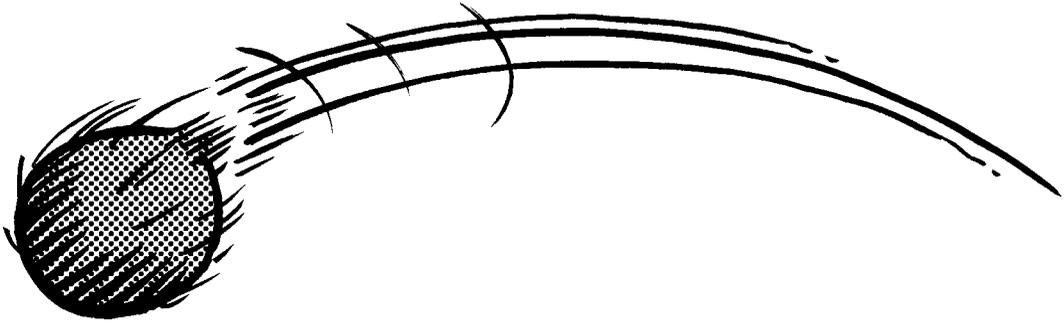
Doch es gibt immer mehr Kinder in unserem Land, deren Wünsche oft nicht erfüllt werden. Ihre Eltern sind arbeitslos geworden und können sich die teuren Geschenke nicht mehr leisten. Andere haben schon alles, was sie wollen. Was sollten sich diese Leute denn noch wünschen?

Zu einem Wunsch, den wir sicher alle haben, gibt es einen Kanon in unserem Jungcharliedebuch (JSL 154; an dieser Stelle kann der Kanon gesungen werden): „Das wünsch' ich sehr, daß immer einer bei mir wär, der lacht und spricht: Fürchte dich nicht!“ Viele Menschen sind auf sich alleine gestellt, viele sind einsam, viele haben niemand mehr, mit dem sie reden können. Und auch wir wünschen uns jemand, der bei uns ist und zu uns hält. Einen, der mit uns lacht, wenn wir fröhlich sind, und uns, wenn wir Angst habe, sagt: „Fürchte dich nicht! Ich bin bei dir.“

Jesus ist einer, der diesen Wunsch erfüllt. Das, was er seinen Jüngern versprochen hat, gilt auch noch für uns heute: „Fürchtet euch nicht! Ich bin immer bei euch, jeden Tag, bis zum Ende der Welt.“ Er verspricht, bei uns zu sein, uns aufzumuntern, zu trösten und zu ermutigen – immer und überall.

(Die Andacht kann am besten nach 4. „Wunschzettel-ABC“ eingebaut werden, da dieses Spiel in die Thematik der Andacht einführt und man sich auf Erfahrungen der Kinder im Spiel zurückbeziehen kann.)

Stephan Schiek



RUND UM DIE NUSS

Ein knackiger Spielabend, bei dem sich alles um die „winterharten“ Nüsse dreht. Nüsse werden nicht nur von Tieren, sondern auch von den Menschen für die lange Winterzeit bevorratet.

20

Wenn sich nun der Winter langsam verabschiedet, kann man auch den Nußvorrat spielerisch in der Jungschlar abbauen.

Der Spielabend kann durchaus mit verschiedenen Kleingruppen gespielt werden.

Zur Einstimmung auf den Abend kann man das bekannte Affenlied „Die Affen rasen...“ singen und beim Refrain eine leere Kokosnuß hin-

und herwerfen!

Spielvorschläge

1. Spiel: Nüsse würfeln

Jeder Mitspieler einer Mannschaft würfelt. Die Augenzahlen der Mitspieler werden zusammengezählt. Am Ende der Spielrunde bekommt die Mannschaft pro Würfelpunkt eine Nuß vom Spielleiter!

2. Spiel: Nüsse sammeln

Jeweils einem Mitspieler werden die Augen verbunden.

Im Raum werden ca. 25 Nüsse verteilt. Nun dürfen die „blinden Mitspieler“ die Nüsse im Raum aufsammeln. Wer hat am



Ende wie viele Nüsse gesammelt?

3. Spiel: Nußroulette

Man zeichnet einen Kreisring auf den Fußboden bzw. ein großen Bogen Papier. Diesen Ring teilt man in sechs Felder ein und numeriert sie von eins bis sechs durch. Vor jeder Spielrunde müssen nun die Mannschaften auf eine Zahl ihre Nüsse (1- 4 Nüsse/ Spielrunde möglich) setzen. Der Spielleiter würfelt anschließend eine Zahl. Wer Nüsse in dem Feld abgelegt hatte, das erwürfelt wurde, bekommt den doppelten Einsatz an Nüssen zurück. (Jede Mannschaft kann in einer Spielrunde ihre Nüsse nur in einem Zahlenfeld ablegen.)

4. Spiel: Nüsse ertasten

Der Spielleiter hat in einem Sack bzw. unter einem Tuch verschiedene Nüsse, die durch Abtasten erraten werden müssen. Für jede richtige errate-

ne Nuß gibt es als Siegespreis drei Nüsse für die Mannschaft.

5. Spiel: Nüsse reiben

Häufig benötigt man für Gutsle geriebene Haselnüsse. Jede Mannschaft hat drei min Zeit, auf einer feineren Haushaltsreibe Haselnüsse zu reiben. Die Menge der geriebenen Haselnüsse wird abgewogen. Pro angefangene 20g gibt es eine Nuß für die Mannschaft.

6. Spiel: Nushockey

Walnüsse müssen mit einem Spazierstock in einem vorgegebenen Bahnparcour bewegt werden. Die Zeit von drei Spielern wird gewertet. Der Sieger erhält zehn Nüsse, der Zweitplatzierte sechs Nüsse und der Dritte noch drei Nüsse für die Mannschaft!

7. Spiel: Nußwürfeln-Varianten

- Wer eine „Sechs“ würfelt, erhält eine Nuß. Es wird reihum nacheinander mehrmals gewürfelt!
- Auf dem Tisch liegen 25 Nüsse vor jeder Mannschaft. Nun wird wiederum reihum gewürfelt. Jeder Spieler nimmt die Anzahl Nüsse weg, die er geworfen hat. Am Schluß muß es



jedoch genau aufgehen. Wer hat zuerst den Nußberg abgearbeitet? Die Siegermannschaft erhält drei Nüsse extra!

- Vor den Spielern liegen auf einem Tisch Walnußhälften. Unter manchen steckt eine kleine Süßigkeit bzw. ein Punktezetteln. Jetzt wird abwechselnd von den Mannschaften reihum gewürfelt. Bei allen ungeraden Augenzahlen darf der betroffene Spieler eine Nußhälfte aufdecken. Ist eine Süßigkeit aufgedeckt worden, dann erhält die Mannschaft zur Süßigkeit noch zwei Nüsse. Wurde ein Punktezetteln aufgedeckt, dann erhält die Mannschaft die Nußzahl entsprechend der Punktezahl vom Spielleiter. Danach wird eine Niete aufgedeckt, dann muß die Mannschaft dem Spielleiter eine Nuß abtreten. Nach der Wertung werden die Nußhälften immer wieder umgedreht; von Zeit zu Zeit kann man sie neu mischen!

8. Spiel: Nußbombe

Auf dem Boden wird ein Kreis mit etwa 15-20 cm Durchmesser gezeichnet. Die Spieler der Mannschaften starten nacheinander. Der Mitarbeiter legt in die Mitte des Kreises sechs Nüsse dicht nebeneinander. Nun lassen die Spieler aus etwa einem Meter Höhe genau senkrecht eine Nuß auf

die am Boden liegenden sechs Nüsse fallen. Der Mannschaft gehören dann alle Nüsse, die außerhalb des eingezeichneten Kreises liegen!

Andachtsvorschlag

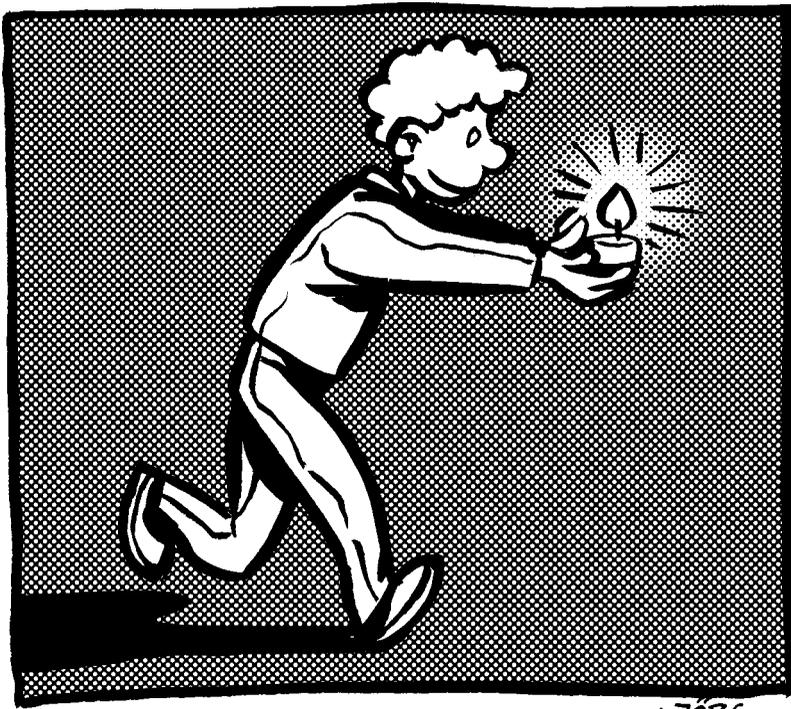
- **Sprichwort:** *Unter einer harten Schale entdeckt man häufig einen weichen Kern!*

Betrachtung: Dazu betrachten wir die Walnuß und untersuchen diese. Anhand dieser Frucht läßt sich dieses Sprichwort schön entfalten und deuten!

- **Prediger 3:** *Alles hat seine Zeit*
Vers 6: Suchen hat seine Zeit; verlieren hat seine Zeit; behalten hat seine Zeit; wegwerfen hat ebenfalls seine Zeit!

- **Sprüche 6:** *Warnung vor Faulheit*
Vers 6-8: *Geh hin zur Ameise, du Fauler, sieh an ihr Tun und lerne von ihr. Wenn sie auch keinen Fürsten noch Hauptmann noch Herrn hat, so bereitet sie doch ihr Brot im Sommer und sammelt ihre Speise in der Ernte.*

Hermann Murrweiß



JÖRG
'98

LICHT IN DER NACHT

23

Ein Nachtgeländespiel oder Stadtspiel um das Licht in dieser Welt und das Licht Gottes, wie es in der Bibel beschrieben wird. Ein Spiel für dunkle Winterabende vor oder nach Weihnachten.

Bei diesem Spiel geht es darum, daß die Jungscharler Licht sammeln und damit einen Raum erhellen und sich damit auseinandersetzen, was Gott mit Licht und Dunkelheit meint.

Das „Licht“ sind brennende Teelichter, die Mitarbeiter in der Stadt oder auf dem Gelände, in einem Park verteilt haben. (Wenn diese in kleinen Bechern stehen, sind sie gut zu transportieren.) Zu jedem Licht gehört, in der Nähe des Lichtes versteckt, ein Zettel mit der Stellenangabe eines Bibelverses zum Thema Licht.

Gespielt wird wie folgt:

Zuerst teilt man die Jungschar in Kleingruppen zu drei bis fünf Spieler auf, der Jungscharraum (oder die Kirche) wird verdunkelt, danach wird das Spiel erklärt. Jeder Kleingruppe stehen eine Bibel, Stifte und Papier zur Verfügung. Ziel ist es, den Raum mit Licht zu erhellen, und dabei so viele Bibelverse zum Thema Licht zu finden wie möglich. Das eingegrenzte Spielfeld wird erklärt und die Aufgabe den Kindern beschrieben. Immer mindestens zwei Jungscharler zusammen suchen die Lichter in der Nacht im Spielgebiet.

Haben sie ein Licht gefunden, suchen sie in der Nähe die Karte mit der

Bibelstellenangabe. Haben sie beides, gehen sie zurück zum Gruppenraum (kann auch eine Kirche im Stadtgebiet sein s. o.), sie haben nun Licht, um in der Bibel die Stelle, die auf der Karte angegeben ist, zu suchen und abzuschreiben. Das Licht wird im Raum zurückgelassen und ein weiteres Licht gesucht.

Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende am meisten abgeschriebene Bibelstellen aufweisen kann.

Bei diesem Spiel geht es nicht um Zeit und Geschwindigkeit, sondern darum, Licht zu finden und zurückzubringen. Es ist nicht erlaubt, Kerzen anderen wegzunehmen oder auszupusten. Finden zwei Gruppen die gleiche Kerze, darf sie die Gruppe mitnehmen, die die Karte mit der Bibelstelle dazu findet. Zur Kontrolle ist ein Mitarbeiter im Spielgebiet unterwegs. Lichter ohne Bibelstellen werden genausowenig gewertet wie Bibelverse ohne Lichter.

Sind alle Lichter gefunden und der Raum mit den 30 Lichtern erhellt, singt man Lieder zum Thema Licht

und erklärt den Jungscharlern, was die Bibel mit Licht meint. Vielleicht können die Jungscharler auch selber Erfahrungen mit Licht und Dunkelheit erzählen. Der Mitarbeiter könnte mit einer Erzählung schließen, wo er die Erfahrung gemacht hat, daß Gott für ihn wie ein Licht in der Nacht war.

Als Material braucht ihr:

30 Teelichter + Becher

30 Bibelverskarten

pro Gruppe:

Bibel, Stifte, Blätter, Streichhölzer

Bibelverse zu Licht:

- | | | |
|-------------|--------------|-------------|
| Joh 3,19 | Ps 4,6 | Jes 9,2 |
| Joh 5,35 | Ps 27,1 | Zef 3,5 |
| Joh 8,12 | Ps 36,9 | Matth 4,16 |
| Joh 9,5 | Ps 37,6 | Matth 5,14 |
| Joh 12,46 | Ps 43,3 | Matth 5,16 |
| Apg 13,47 | Ps 97,11 | Matth 10,27 |
| 2. Kor 4,6 | Ps 112,4 | Luk 2,32 |
| Eph 5,8 | Ps 119,105 | Luk 8,16 |
| 1. Joh 1,5 | Ps 139,11+12 | |
| 1. Mose 1,3 | Pred 2,13 | |
| Hiob 12,22 | Jes 5,20 | |

Rainer Schnebel

24





STERNGUCKER

Weihnachtszeit – Zeit der Sterne – Weihnachtsstern, Stern von Bethlehem, Zimtsterne, Strohsterne: Wo wir hinschauen, Sterne, Sterne, Sterne. Ob unsere Kinder noch zum echten Sternenhimmel hochschauen? Oder sind die erleuchteten weihnachtlichen Vorgärten, die Lichter der geschmückten Einkaufspassagen und das Lichtermeer der Stadt längst zur Konkurrenz geworden, die laut und grell den Blick von den bescheiden funkelnden Sternen auf die Erde ziehen? Schade eigentlich. Zu jeder Zeit, nicht nur um Weihnachten, üben die Sterne am dunklen Himmel, die Vorstellung ihrer Größe und Energie, die Ahnung von der unfassbaren Weite des Universums eine Faszination auf Kinder (und auch auf Erwachsene) aus, die vor Staunen sprachlos macht: Scheinbar feststehende leuchtende Gaskugeln, die wir nur als Millionen von Winzlingen wahrnehmen. Vielleicht

sind sie schon vor Tausenden Jahren den Sternentod gestorben, Satelliten, die als fahrende Leuchtkugeln unaufhaltsam ihre Bahn ziehen, die Faszination einer verglühenden Sternschnuppe, und die wohlthuende Ruhe und Weite um uns. Eine Möglichkeit, auch konsumverwöhnte, satte Kinder das Staunen über die Größe und das Wunder Gottes und seiner Schöpfung zu schenken? Probiert's aus!

Sternstunden in der Jungschar

Geht einfach ein Stück weg von den Lichtern des Ortes und der Straße. Eine Nachtwanderung oder ein Sternenspaziergang zu einem abgelegenen, von künstlichen Lichtern möglichst abgeschirmten Ort ist die ideale Kulisse, in den Sternenzauber einzutauchen. Nun schaut einfach einmal

nach oben – im Sommer ist's am schönsten, nebeneinander im weichen Gras zu liegen – und beobachtet aufmerksam das Meer von Sternen. Je länger ihr schaut, desto mehr entdeckt ihr große und kleine, mehr oder weniger helle, gleichmäßig leuchtende und unruhig flackernde, vielleicht findet ihr schon die ersten Sternbilder – Cassiopeia, das Himmels-W oder den großen Wagen. Oder die Milchstraße – Anhäufung von Millionen von Sternen und Galaxien, aufmerksames Warten wird vielleicht durch einen Satelliten – erkennbar als sich gleichmäßig bewogender Leuchtpunkt – oder eine Sternschnuppe (vor allem im Juli/August)

belohnt. Es ist toll, wie es ruhig um uns wird. Langsam kommen wir vom Staunen ins Träumen: Ob es da oben wohl Leben gibt, ob jetzt wohl gerade von irgendeinem Planeten aus Kinder von seltsam aussehenden Wesen auf uns herab (oder hinauf) schauen? Was da oben wohl abgeht, Geburt und Sterben von Sternen? Vielleicht erfinden wir eine Sternengeschichte. Und – was wünschen sich die Kinder wohl, nachdem eine Sternschnuppe am Horizont verglüht ist? Wer erfüllt Wünsche? Vielleicht lädt der Mitarbeiter die Kinder zu einer Phantasie-reise im Ufo durch fremde Galaxien zu seltsamen Planeten und lustigen grünen Männlein ein...

26



Hat gar jemand ein Teleskop, mit dem wir auf Expedition im All gehen können? Faszinierend, die Krater auf der Mondscheibe zu entdecken und mal kurz auf den erdnahen Planeten vorbeizuschauen, Weitblick ist gefragt...

Abraham, Esther und Co

Wie war das wohl, als Abraham vor seinem Zelt stand, sprachlos über die Zahl der Sterne. „So viele Nachkommen wirst du haben“ – er, der steinalte Greis. Bei Gott ist eben nichts unmöglich. Beim Anblick des unendlich großen Universums bekommen wir eine Ahnung von der Größe dieses Gottes Abrahams, der auch (immer noch und für immer) unser Gott ist. Ob Esther (übersetzt: Stern) einen Seufzer zu den Sternen hinauf geschickt hat – was (wer) kann ihr Volk noch retten. Vielleicht sagt ihr eine

Sternschnuppe: Der, der die Sterne geschaffen und gezählt hat, hat auch deinen Kummer gesehen und gehört...

Astrologie, Horoskope...

Warum es wohl Menschen gibt, die meinen, die Sterne bestimmten ihr Schicksal, Horoskope brächten Glück und Wohlstand, Sterndeuter und Astrologen könnten mit Hilfe von Sternbildern die Zukunft voraussehen? Ist es nicht viel beruhigender und tröstlicher, daß der Gott, der uns gemacht hat – unser Vater im Himmel – weiß, was uns die Zukunft bringt, daß er die Fäden der Weltgeschichte in der Hand hat? Warum versuchen wir, ihm diese Geheimnisse zu entlocken?





28

Stern über Bethlehem

Zurück zu Weihnachten, zur „Sternstunde“ der Menschheit, der langerwartete Retter, der Heiland kommt auf die Welt. Das war allerdings schon vor zweitausend Jahren. Und viele haben den Weg zu Jesus immer noch nicht gefunden. Gut, wenn wir einen Wegweiser zum Kind in der Krippe haben, wie die drei Weisen den Stern. Ob wir, nein, ob ich als Mitarbeiter noch einmal ganz bewußt Weihnachtsstern, Wegweiser zu Jesus für die Kinder in meiner Jungschär sein kann? Ein Wegweiser steht am Wegrand und zeigt in die richtige Richtung, mehr nicht: Einladung, sich auf den Weg zu machen, und den richtigen Kurs einzuschlagen.

Kinder sind nämlich gute Entdecker, manchmal nehmen sie Sterne wahr, die wir nicht mehr sehen...

Außerdem...

da fällt mir die Geschichte mit Martin ein, der den Weihnachtsstern entdeckt (siehe Jungschärleiter 4/88), der Duft von Zimtsternen steigt mir in die Nase, backen könnten wir auch mal wieder in der Jungschär, oder ein Spielabend rund um die Sterne, vielleicht könnte jemand aus der Gemeinde Strohsterne mit uns basteln... Für Kinder stehen eben ganz besondere Sterne am Himmel – himmlisch gut – oder?

Walter Hieber

GROSSER WAGEN

KLEINER WAGEN

CASSIOPEIA

ORION

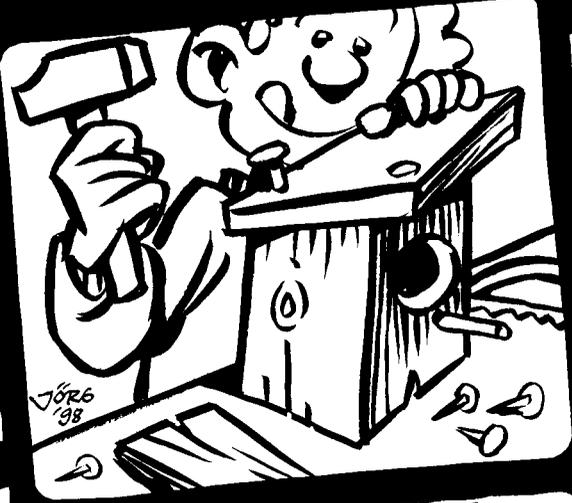
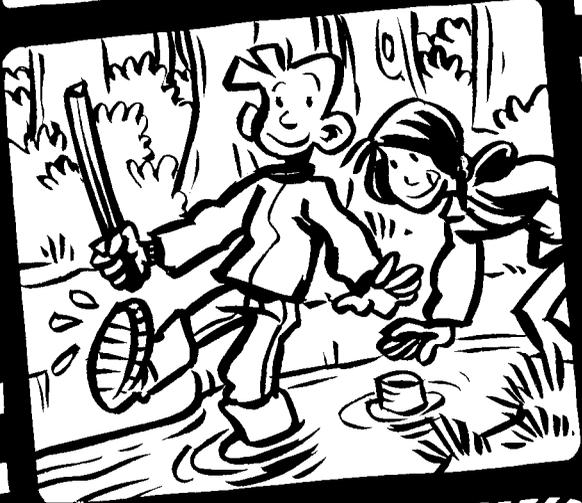
LÖWE

ZWILLINGE

GROSSER HUND



30



FERIEN-JUNGSCHAR

Bei uns ist es so üblich: Jungschar findet unter der Woche nachmittags oder abends statt, und zwar an Schultagen. Das hat sich in den meisten Orten so eingebürgert und das hat auch seine Begründung und Berechtigung. Einerseits: Jungschar soll regelmäßig stattfinden, zum Alltag der Kinder gehören. Die Frage: „Ist diese Woche Jungschar oder nicht?“ erübrigt sich, es ist klar, in der Schulzeit ist Jungschar, in den Ferien nicht. Die Wochenenden bleiben frei für besondere Aktionen wie Freizeiten, Jungschartage, Turniere und so weiter. Ferien und Wochenenden bergen auch immer die Gefahr, daß einzelne Kinder nicht kommen können, daß es schwierig ist, eine Gruppenidentität zu schaffen – und – wir wollen ja keine Konkurrenz für Familienunternehmungen sein, die vorzugsweise an Wochenenden und in Ferienzeiten stattfinden. Außerdem: auch den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern soll es vergönnt sein, in den Ferien „frei“ zu haben, oder kreative Pausen, ohne den Druck, Programm produzieren zu müssen, einzulegen.

■ Andererseits: Familien, in denen Eltern für die Freizeitgestaltung mit ihren Sprößlingen Zeit, Energie und Interesse haben, werden weniger. Sie wären froh, die Kinder zeitweise in der Jungschar „gut aufgehoben“ zu wissen. Oft ist die Begeisterung der Kids für die Ferien schon nach wenigen Tagen verrauscht; sie wissen nicht, was sie tun sollen, Langeweile macht sich breit. Gelangweilte Jugendliche und Kinder kommen schnell auf „dumme Gedanken“, wenn Fernseher, Video und Computerspiele ihren Reiz verloren haben.

■ **Fazit:** gerade in Ferienzeiten suchen Kinder Anregungen, Ideen und Angebote, in denen sie ihren Tatendrang befriedigen und ihre Langeweile besiegen können. Auch im Bereich Primärprävention gegen Sucht und Aggression ein wichtiger Ansatz. Grund genug, sich auch als Jungscharmitarbeiter zu fragen, wie's mit „Ferienjungschar“ aussieht.

■ **Überlegungen:** Fragen wir uns (und die Kinder) doch einmal, ob es in unserem Ort Bedarf gibt, ein wie auch immer gestaltetes „Ferienprogramm“ anzubieten.

Hilfreiche Fragen dabei:

- wieviele Kinder sind (nicht) im Urlaub,
- haben die Eltern in den Ferien Zeit für die Kinder.
- Was tun die Kids mit ihrer massenhaft vorhandenen freien Zeit,
- wünschen sie Angebote von Jungscharseite?

Hier wird meistens (aber nicht immer!) Bedarf vorhanden sein. Wenn ja – gibt es **Mitarbeiter**, die bereit sind, auch in den Ferien, etwas anzubieten. Es muß nicht der gleiche Rahmen, wie in der üblichen Jungscharzeit sein. Auch spontane Aktionen finden sicher Anklang. Vielleicht haben auch andere Menschen Zeit und Lust mitzuhelfen. Ältere Schüler (vielleicht potentielle zukünftige Mitarbeiter?), ehemalige Jungscharler und Mitarbeiter, **Eltern** könnten für einzelne Aktivitäten begeistert werden. Nachfragen lohnt sich!

Hier bietet sich auch die Gelegenheit, gabenorientiert Angebote zu entwerfen, die vielleicht im üblichen Jung-

scharrahmen nicht möglich sind. Die Kinder haben ganztägig Zeit, außerdem sind es wahrscheinlich weniger Kinder als sonst in der Jungschar, oder wir bieten für ein paar wenige interessierte Kids etwas Spezielles an.

Umsetzung

Führen diese Überlegungen zu dem Ergebnis, daß wir Jungscharaktivitäten in den Ferien anbieten möchten, werden schon bald die Ideen sprießen, was in Ferienzeiten alles denkbar und möglich ist. Bitte die Jungscharler bei den Planungen nicht vergessen. Ein wenig zum Phantasieren angeregt, haben sie vielleicht die besten Ideen, um sie selber geht es schließlich.

Bitte vergeßt auch nicht zu überprüfen, ob Gemeinde- oder Jugendhaus eingeplant werden können, oder ob in den Ferien „dicht“ ist. Aber es gibt auch andere Möglichkeiten.

Also dann: viel Spaß und **mit Jesus Christus: Jungschar – mutig voran!**

Ideen für die Ferienjungschar

- Bachspaziergang mit Planschen, Staudamm bauen, Müll einsammeln...
- Einfache Gelände- und Waldspiele: Schnitzeljagd, Hüttenbauen
- Fußball, Indica spielen, Spachteln, Tischfußball, Tischtennis
- Gemeinsames Frühstück bei einem Mitarbeiter
- Lagerfeuer mit Grillen, Träumen, Geschichten erzählen, Singen
- Baden im See, Bach, Freibad, Hallenbad

- Schlittschuhlaufen, Schlitten fahren
- Kino, Kegeln, Cart fahren
- Sterne gucken, im Gras liegen und träumen
- Sonntags zusammen (nach gemeinsamem Frühstück) den „grossen“ Gottesdienst besuchen
- Kirche erkunden, vom Pfarrer zeigen lassen, Kirchturm besteigen
- Vogelhäuser bauen (aus Holz, Rinde...)
- Abenteurerspaziergang
- Nachtwanderung, mit oder ohne Fackeln/Taschenlampen
- Spielenachmittag – jeder bringt sein Lieblingsspiel mit
- Gemeinsam eine Jungscharstunde für nach den Ferien vorbereiten
- Videofilm drehen, Hörspiel aufnehmen (biblische Geschichte, spannender Krimi, oder...)
- Ganz früh aufstehen und einen Tag auf dem Bauernhof verbringen
- Besichtigungen beim Bäcker, bei anderen Handwerkern und Betrieben – „Hier arbeitet mein Papa/meine Mama“
- Jungschar ohne Ende mit buntem Programm, mitgebrachter oder selbstgemachter Verpflegung und Übernachtung im Gemeindehaus
- Kurze Freizeiten, Zelten
- Radtour
- Floßbauen und –fahren

Eigene Ideen:

Walter Hieber

J A H R E S L O S U N G 1 9 9 9

**Das sollt ihr wissen:
Ich bin immer bei euch, jeden Tag,
bis zum Ende der Welt.**

M A T T H Ä U S 2 8 V E R S 2 0



MIT JESUS CHRISTUS: MUTIG VORAN

*„Das sollt ihr wissen: ich bin immer bei euch, jeden Tag, bis zum Ende der Welt“
(Matth 28, 20; Gute Nachricht)*

Diese Jahreslosung soll uns 1999 begleiten. Was für ein wunderbarer Zuspruch. Im neuen Jahr wird Jesus wieder jeden Tag für uns da sein. Er sorgt für uns und kennt uns. Zu jeder Stunde dürfen wir mit unseren Freuden, aber auch unseren Sorgen und

Ängsten zu ihm kommen, denn er kennt sie und trägt uns hindurch. Was für eine mutmachende Bibelstelle.

Der nachfolgende Vorschlag für einen Jungcharabend soll auch unseren Kids Mut machen, das neue Jahr mit Elan anzugehen im Vertrauen darauf, daß Jesus jeden einzelnen begleitet.

Kinder-Mut-mach- Abend

Nach der Begrüßung wird zuerst das Spiel „Wer hat Angst vor dem schwarzen Mann“ gespielt: Einer spielt den schwarzen Mann und ruft „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“. Die übrigen Jungscharler stehen auf der anderen Seite des Raumes und antworten „Niemand“ worauf der schwarze Mann fragt „Und wenn er kommt?“. Darauf hin rufen die Jungscharler „Dann rennen wir!“ und versuchen auch gleich an dem schwarzen Mann unberührt vorbeizukommen und die andere Seite zu erreichen. Diejenigen, die vom schwarzen Mann berührt wurden, gehören nun zu ihm und helfen ihm. Das Spiel wird dann als Aufhänger für die **Andacht** genutzt: Klar, Angst vor dem schwarzen Mann hat niemand. Das ist ja auch nur ein Spiel. Aber vor was haben wir denn Angst? Vor einer schwierigen Mathearbeit, vor Spinnen, vor Familienkrach... (Die Kinder sollen selbst hinzufügen, wovor sie sich fürchten.)

Aber wir brauchen uns eigentlich gar nicht zu fürchten, denn Jesus sagt zu uns: Das sollt ihr, das sollst du Nadine, Steffi, Michael... wissen: Ich, Jesus, bin bei dir, bin bei euch jeden Tag, bis zum Ende der Welt. Ist das nicht mutmachend? Jesus ist immer bei uns, jeden Tag im neuen Jahr. Wenn uns irgend etwas bedrückt, wenn wir uns vor etwas fürchten, ER kennt es schon und will uns helfen. In Jesus haben wir immer einen Helfer zur Seite, egal was passiert. Ob es uns

gut geht, oder ob wir krank sind. Ob wir glücklich oder gerade traurig sind. Gott sagt: Er ist bei uns jeden Tag. Deshalb können wir mutig sein. Wir können Gott um alles bitten, ihm alle unsere Sorgen und unser Glück mitteilen wenn wir mit ihm reden, also wenn wir beten.

Und wenn es uns selbst schwerfällt eigene Worte zu finden, können wir Psalmen beten, wie z. B. David. Auch David hat erkannt: „Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln. Und ob ich schon wanderte im finsternen Tal, fürchte ich kein Unglück, denn du bist bei mir, dein Stecken und Stab trösten mich.“

Zusammen beten wir jetzt diesen Psalm Davids.

Schön wäre es, wenn jeder Jungscharler ein vorbereitetes Kärtchen erhält, wo vorne die Jahreslosung und hinten Psalm 23 drauf steht, das er dann mit nach Hause nehmen kann. der Psalm kann auch aus der Bibel oder auswendig gebetet werden.

Zum Abschluß der Andacht werden noch Lieder gesungen, u.a.

„Wenn einer sagt, ich mag dich du...“
(Kinder-Mut-mach-Lied)

Spiele

Im anschließenden Spielprogramm können verschiedene „Mutproben“ gemacht werden. Beispiele:

Larven aus Schlamm holen

In einem Aquarium oder einer großen Schüssel sind Gummibärchen in Schokopudding versteckt. Achtung: Pudding nicht kochendheiß über die Gummibärchen verteilen sonst zer-

laufen diese. Wenn man nun etwas Karamelpudding untermischt, erkennen die Kids nicht gleich, daß es sich hierbei um Pudding handelt und man kann es glaubhaft als „Schlamm“ anpreisen. Mit der bloßen Hand müssen die Jungscharler nun nach den Larven (=Gummibärchen) fischen. Echt viel Mut braucht man, wenn man die Augen verbunden hat und sich nur auf die Jungscharleiter verlassen muß.

Würmer fischen

Wie Gummibärchen gibt es ja auch „Gummiwürmer“. Legt man diese ca. 10cm langen „Würmer“ einige Minuten in einen Wassereimer, so werden diese äußerst glitschig. Wer getraut sich, mit verbundenen Augen

aus dem Eimer einen „Regenwurm“ zu fischen und zu essen?

Wer traut sich was?

Jeder kann überlegen, wozu er den Mut hat, dies jetzt vor den anderen vorzumachen, z. B. ein Lied zu singen...

Dran denken: Auch wenn es eine Kleinigkeit ist, sollte jede Vorführung mit einem riesigen, mutmachenden Applaus versehen werden.

Sicherlich fallen euch noch viele andere Spiele ein die etwas Überwindung und Mut kosten, je nachdem, was ihr auch vor Ort umsetzen könnt. Viel Spaß beim Kinder-Mut-mach-Abend unter Gottes Zusage, daß er jeden Tag bei uns ist und uns hält.

Daniela Schweickardt

Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln.

Und ob ich schon wanderte im finsternen Tal,
fürchte ich kein Unglück, denn du
bist bei mir...





Frühling

Aufgabenzettel

Die folgenden Dinge sind von euch zu besorgen und in den Gruppenraum mitzubringen. Die Abgabe ist um: _____

1. Frühlingsboten

- Schneeglöckchen
- Krokus
- offene Baum- oder Strauchblüte

2. Gartengeräte

- Setzpflöck
- Gartenhacke
- Gartenrechen

3. Saatgut

- Senfsamen
- Kartoffel mit Austrieben
- Steckzwiebel

36

Wenn langsam das Wetter wieder besser wird, dann zieht es auch die Jungscharler wieder hinaus. Dieses Spiel kann in Kleingruppen gespielt werden. Jede Kleingruppe erhält einen Aufgabenzettel und einen Kugelschreiber. Die reine Spielzeit beträgt ca. 45 min. Die Restzeit kann für Auswertung und Andacht genutzt werden!

Andachtvorschläge

- Gedanken zum gesuchten Lied (Jetzt fängt das schöne Frühjahr an und...)
- Gleichnis vom Senfkorn
- Psalm 92 (Freude am Lob Gottes)

4. Pflanzzutaten

- etwas Mist im Tütchen
- etwas Humus im Tütchen
- eine Hand voll sonstige Dünger

5. Sonstiges zum Frühjahr

- Von wann bis wann dauert das Frühjahr?
- Nenne alle wichtigen Feiertage innerhalb des Frühjahres:

- Wie heißt das Frühlingslied: Schreibe alle drei Verse auf! Text und Melodie aus dem 19. Jahrhundert.



37

1. Vers:

2. Vers:

3. Vers:



Lösungen

Frage 5/2:

Karfreitag- Ostermontag- Maifeiertag- Himmelfahrt- Pfingstmontag- Fronleichnam

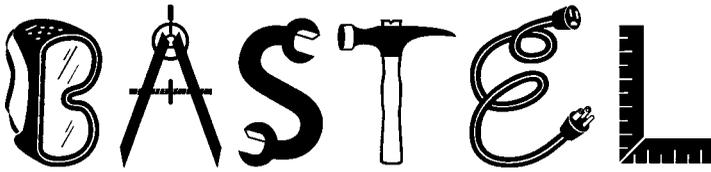
Frage 5/3:

1. Vers: Jetzt fängt das schöne Frühjahr an und alles fängt zu blühen an auf grüner Heid und überall.

2. Vers: Es blühen Blumen auf dem Feld. Sie blühen weiß, blau, rot und gelb. Es gibt nichts Schöneres auf der Welt.

3. Vers: Jetzt geh' ich über Berg und Tal. Da hört man schon die Nachtigall auf grüner Heid und überall.

Hermann Murrweiß



38

Die Weihnachtszeit ist bei uns in Sachsen die Zeit, wo gebastelt und gewerkelt wird. Manche bewährte Sache wird ausprobiert. Aber man muß auch immer wieder Ideen austauschen. Daher fand am 28.03.1998 in Stollberg/Sachsen ein Jungschar-Kreativtag statt. Mitarbeiter verschiedener Jungscharen haben Bastelvorschläge unterbreitet und die Jungscharkids haben sie gleichzeitig getestet. Einige dieser Vorschläge möchten wir Euch zum Nachnutzen vorstellen.

Bekennnis-Fliese

Kann an die Wand oder den Schrank gehängt werden.

Material

Abschnitte von Fliesen, selbstklebende Küchenhaken

Hilfsmittel

Bohrmaschine, Steinbohrer $\varnothing = 4$ oder 5 mm, Hölzer zum Unterlegen, Schraubzwinge oder Maschinenschraubstock, Folienschreiber

Anleitung

Zuerst muß das Loch mittig angezeichnet werden. Danach die Fliese vorsichtig einspannen. Nun wird gebohrt (normales Bohren; keine Schläge, sonst zerspringt Fliese). Jetzt kann der Klebehaken angebracht werden. Zum Abschluß erfolgt die Beschriftung: „Häng Dich an Jesus!“



Gedanken zur Fliese

Woran hänge ich mein Leben?

Ein Mädchen begeistert sich für die Kelly-Family. Neue Lieder, Poster, T-Shirts alles ist von größter Bedeutung. Es wird aufgeregt und gierig rangeholt.

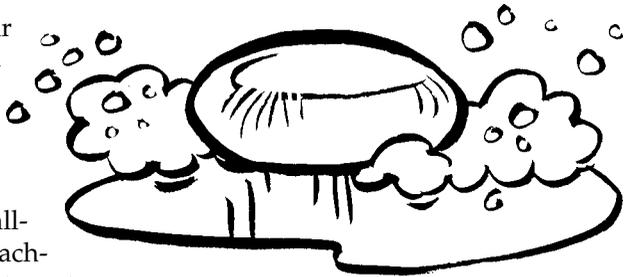
Ein Junge ist Fan einer Fußballmannschaft. Jeden Samstagnachmittag werden die Spielberichte erst im Radio und später im Fernsehen aufgesogen. Die Zeiteinteilung richtet sich nach den Spielansetzungen der Bundesliga.

Andere setzen ihr Vertrauen in reichlich Taschengeld. Wieder andere leben und sparen für teure Markenklamotten.

Und sie haben alle eins gemeinsam: Ihren Interessen ordnen sie alles unter: Freunde, Verhalten, Lebensumstände... und lassen sich durch nichts beirren.

Daß wir uns richtig verstehen: ich höre auch gern Musik, favorisiere eine Bundesligamannschaft, habe lieber die Taschen voller Geld als Ebbe in der Kasse und sehe selbst lieber schick als schlottrig aus. Aber es bestimmt nicht mein Leben. „Wo dein Schatz ist, da ist dein Herz.“ (Matth 6,21) Und wo mein Herz ist, da ist auch mein Schatz! Deshalb steht auf meiner Fliese: „Häng Dich an Jesus!“ Denn der liebt mich und er will für mich ein gelingendes Leben.

Matthias Grimm, Meerane



Seife selber machen

Material

unparfümierte Seife (oder Kernseife bzw. Seifenreste), Duft- oder Parfümöl, evtl. Lebensmittelfarbe, Wasser

Hilfsmittel

Wasserkocher, Reibeisen, Schüssel, Teelöffel

Anleitung

Duftneutrale Seife reiben. Für ein Seifestück mit $d = 6$ cm werden fünf Teelöffel Seifespäne mit zwei bis drei Teelöffel heißen Wasser vermischt. Die Masse sollte fest und nicht zu wässrig sein, sonst dauert das Trocknen zu lange. In den Brei Duftöl und zwei bis drei Tropfen Lebensmittelfarbe mischen. Nach ca. einer Stunde Trockenzeit kann die Seife in Stücken gebrochen und nach Belieben geformt werden. Danach nochmals ein bis zwei Tage richtig durchtrocknen lassen, bevor man sich damit waschen kann.

Interessant sind auch Kreationen aus Seiferesten oder parfümierter Seife. Wichtig ist, daß die Seifenherstellung vorher ausprobiert wird.

Annegret Heinzmann, Crottendorf

17

2,5

EINLOCHRING

NAGEL

SCHNIPS-FUSSBALLSPIEL

26,5

1,5

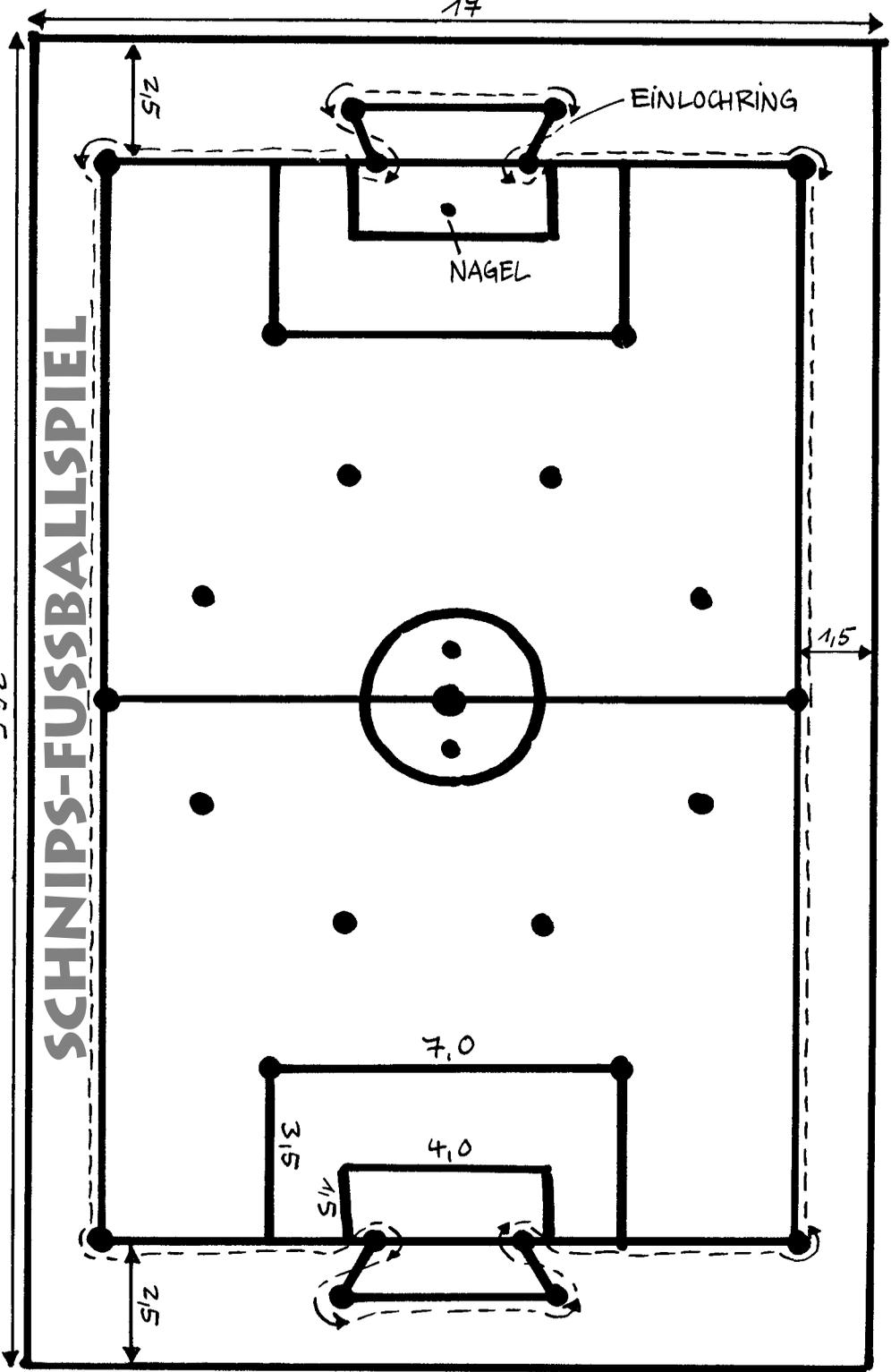
7,0

3,5

4,0

1,5

2,5



Schnips-Fußballspiel

Material

Holzplatte 17,0 x 26,5 x 1,5...2,0 cm

grüner Filz (17,0 x 26,5 cm)

30 Nägel 1,4 x 25 mm

1 Gummiring (Einkochgummi)

1 kleine Stahlkugel (z.B. aus Kugellager)

Hilfsmittel

Lineal, Bleistift, Schere, Hammer, Leim
(für Filz auf Holz)

Vorbereitung:

Holzplatte auf Maß aussägen

Bauanleitung (siehe Skizze)

- Holzplatte auf Filz legen, ummalen und danach ausschneiden.
- Filz auf Holzplatte aufkleben.
- Die Maße des Spielfeldes, der Feldlinien und die Positionen der Nägel von Skizze auf den Filz übertragen und die Linien aufzeichnen.
- Die Nägel so einschlagen, daß sie 1,0 – 1,5 cm herauschauen. Sie müssen fest sitzen und dürfen nicht wackeln. Die Nägel fungieren als Spieler.
- Der Einkochgummi wird um die vier äußeren Ecknägel gespannt und dient als Bande. Anschließend den Gummi um die „Torpfosten“ ziehen, damit der Torraum entstehen kann.

Spielanleitung

Nun kann man allein oder zu zweit versuchen, die kleine Stahlkugel mit dem Finger ins gegnerische Tor zu schnipsen.

J. Benz und C. Hartig, Augustusburg

„Die Verpackung ist schon Geschenk“

Material

- alte Schachteln (von Arzneimitteln, Streichhölzern, Käse...)
- getrocknete Blätter und andere Naturmaterialien (Zapfen, Trockenblumen, knorrige Äste, Muscheln, Mondriolen)
- Geschenkpapier, Wellpappe, Stoffreste

Hilfsmittel

Heißklebepistole, Schere, Cuttermesser

Anleitung

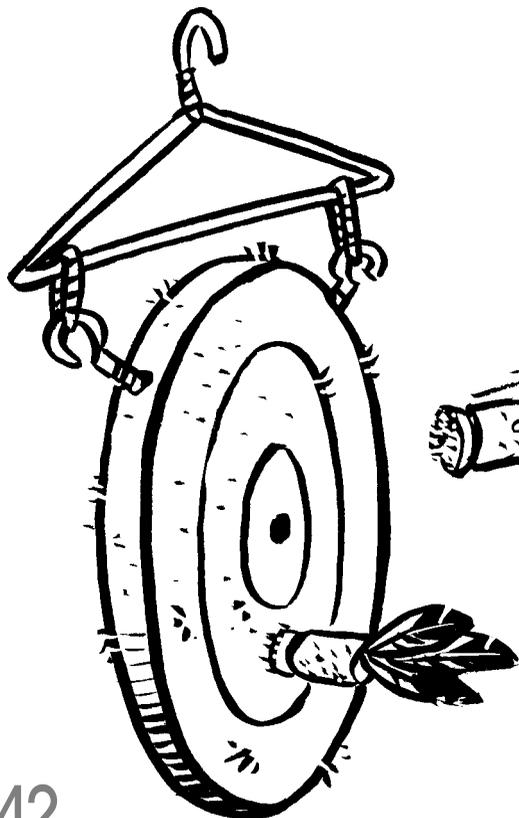
Die alten Schachtel bekleben, so daß keine alte Beschriftung mehr zu erkennen ist. Danach kann die phantasiereiche Gestaltung beginnen.

Beispiele

- mit Herbstblättern
Geschenkinhalt: Fahrradschlüssel oder -tacho
- mit Sand und Muscheln
Geschenkinhalt: Buntstifte
- Blätter und Äste
Geschenkinhalt: kleines Urlaubssouvenir
- Trockenblumen
Geschenkinhalt: Sämereien
Peter Nestler, Lugau

41





Kinder-Dart

Material

- Filzplatte 450 x 450 mm
- Korken $d = \text{ca. } 30 \text{ mm}$
- Klettband
- Federn aus Plaste o.ä. Material
- ein Kleiderbügel mit Haken für Röcke (DBGM 7613691)
- dünne Schmiere
- Leim

Hilfsmittel

- Handbohrer
- breite Filzstifte
- Kreisschablonen für Kreise $d = 400, 300, 200, 100, 50 \text{ mm}$
- Stecknadel
- SchneiderTM Bandmaß

Anleitung

Dartscheibe

Bei der ausgeschnittenen Filzplatte und den Kreisschablonen werden jeweils der Mittelpunkt ausgemessen und gekennzeichnet. Der Mittelpunkt der Filzplatte wird mit der Stecknadel versehen. Die Kreisschablonen können nun mittig aufgesteckt und ummalt werden. Nun werden die Punktzahlen in die entstandenen Felder mit großen Zahlen eingetragen. Zum Aufhängen der Dartscheibe wird ein Kleiderbügel benutzt. Dafür müssen aber noch Schlaufen am oberen Rand angebracht werden, die dann in die Haken, die für die Röcke bestimmt sind, eingehängt werden.

Dartpfeile

Die Korken werden auf einer Seite an drei Stellen angebohrt und anschließend die Federn eingeklebt. Auf die zweite Seite des Korken wird Klettband aufgeklebt.

Nun kann ein fröhliches und gefahrloses Dartspielen beginnen.

Aus dem CVJM Brandis

Basteln mit Mondreolen

Mondreolen sind Blütenmedaillons und über Floristikmärkte und eventuell auch über Bastelläden zu beziehen.

Material

Mondriolen, Zeichenkarton, Zwirn, Bastelaugen

Hilfsmittel

Leim, Bleistifte, Schablonen, Schere

Anleitung

Als Motive eignen sich besonders Fische und Vögel. Dafür sollten Schablonen hergestellt werden. Je nach späterer Verwendung als Wandbild, Fensterbild oder als Bestandteil einer Unruhe ist die Größe zu wählen.

Die Schablonen werden ummalt und anschließend ausgeschnitten. Danach kann das flächendeckende Bekleben mit Mondriolen beginnen. Besonders attraktiv ist es, wenn das Auge anders gestaltet wird, z.B. mit gekauften Bastelaugen oder einer eingefärbten und bemalte Mondriole.

Kathrin Nötzel, Brünlos

Streichholzkreuz

Material

kräftige Pappe (keine Wellpappe), die sich aber noch schneiden läßt; fünf bis sechs Schachteln abgebrannter Streichhölzer

Hilfsmittel

Schablone, kräftige Schere, Bleistift, Lineal (50 cm), Holzleim (Uhu-Kleber ist dafür ungeeignet)

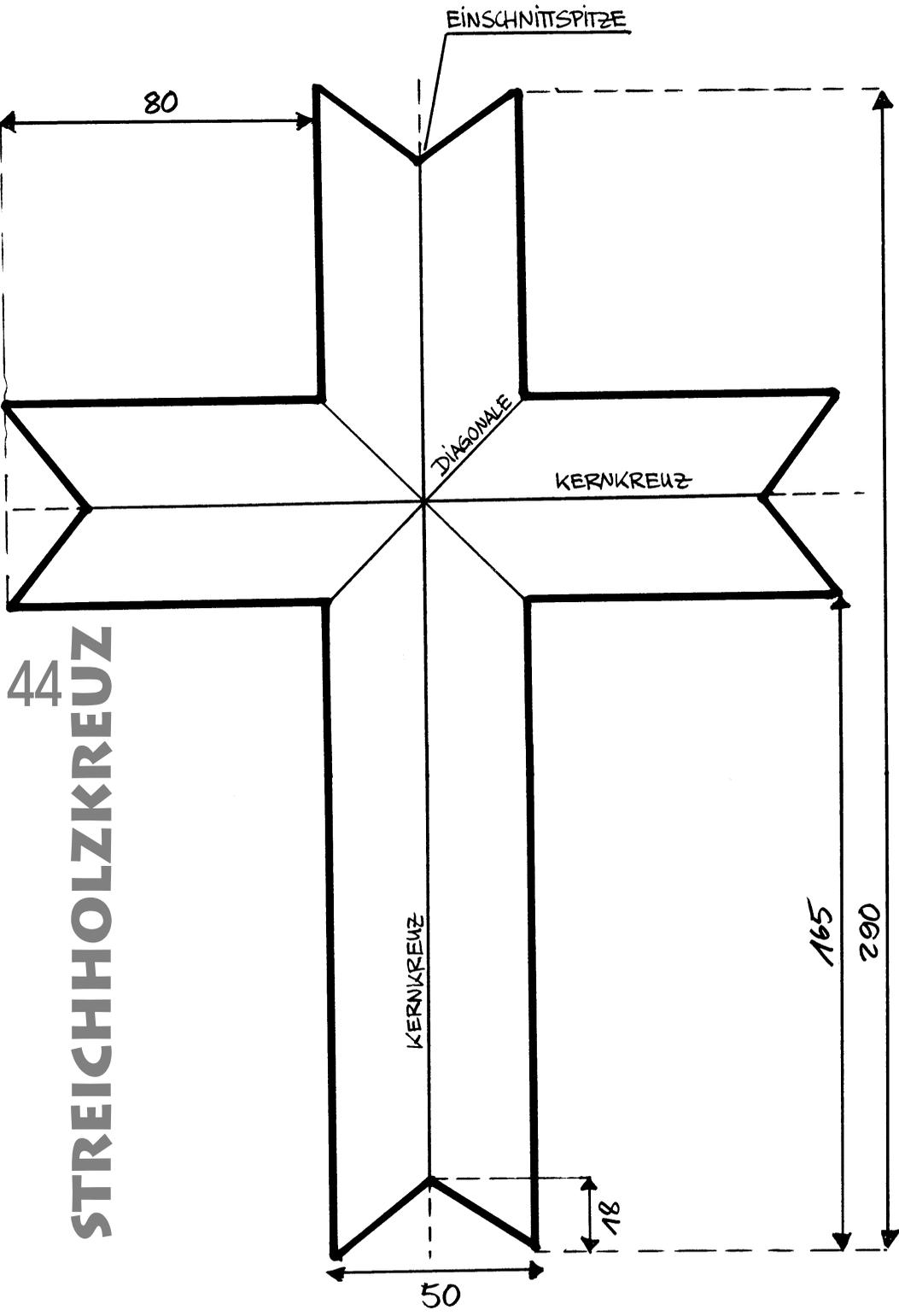
Anleitung

Die Schablone auf der Pappe ummalen. Danach die Einschnittspitzen jeweils für Längs- und Querteil mit einem Strich verbinden. Zwei weitere Verbindungsstriche sind diagonal am Kreuzungspunkt hilfreich (siehe Skizze).

Das Aufkleben beginnt, in dem man am Kreuzungspunkt der Striche jeweils zwei Streichhölzer aus jeder Richtung nebeneinander zu einem Kreuz aufklebt. Die Kuppen zeigen zueinander. Danach wird das Kernkreuz entlang der Linien bis an den Außenrand verlängert. Quer- und Längsteil werden jetzt mit Streichhölzern im Fischgrätenmuster beklebt. Die Kuppen zeigen zum Kernkreuz. Der Beginn ist an der Diagonalen. Ist das äußerste Streichholz des Kernkreuzes erreicht, wird nicht mehr diagonal geklebt sondern parallel zum Kernkreuz. Kuppe in Richtung Fischgräte.

Für das Aufkleben der Streichhölzer ist es günstig, eine Fläche mit Leim einzustreichen und danach die Streichhölzer dicht aneinander aufzulegen.

Dietmar Fischer, Chemnitz



DAS BLAUE AUGE



45

Spielidee

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele der Haushalte eines Ortes mit Trinkwasser durch ein zusammenhängendes Netz von Wasserleitungen zu versorgen.

Dauer

2 – 4 Stunden

Mitarbeiter

4 – 8 Mitarbeiter an den Arbeitsstellen,
2 – 3 Mitarbeiter als Rohrverkäufer,
1 Mitarbeiter als Notdienst

Teilnehmer

beliebig viele Teilnehmer in Gruppen von vier bis sechs Personen

Material pro Gruppe

- einen Einkaufsausweis,
- einen Stadtplan zur Spielgebietseingrenzung mit eingezeichneten Arbeitsstellen, Rohrverkäufern und dem Notdienst,
- Kopie der Spielregeln
- einen Spielplan, kariert (2,5 x 2,5cm)

Sonstiges Material

- genügend Rohrleitungsteile,
- vier bis acht Spielstände als Arbeitsstellen,
- blaue Schminke,
- Stadtpläne mit den eingezeichneten Mitarbeiterpositionen

Preise

Als Medaillen kann man verschiedenartige Kupferrohrteile ausgeben.

Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Haushalte (leere Quadrate des Spielplanes) mit Trinkwasser durch ein zusammenhängendes Netz von Wasserleitungen versorgen.

Wasserleitungen kann man kaufen, das Geld für den Kauf muß man an den Arbeitsstellen erarbeiten. Also ergibt sich folgender Ablauf:

1. Die Gruppen suchen eine **Arbeitsstelle** auf und erspielen sich etwas Geld.
2. Sie suchen danach einen **Rohrverkäufer** auf, der ihnen Rohre verkauft, die sie auf den Spielplan kleben können.

Dafür gelten folgende **Regeln**:

- ① Es können mehrere Arbeitsstellen hintereinander, aber keine Arbeitsstelle zweimal direkt hintereinander besucht werden.
- ② Bevor eine Arbeitsstelle ein zweites Mal besucht wird, müssen alle anderen Arbeitsstellen einmal aufgesucht worden sein.

③ An den verschiedenen Arbeitsstellen kann man unterschiedlich verdienen.

④ Bevor Rohrleitungen gekauft werden können, wird bei dem entsprechenden Rohrleitungsverkäufer gewürfelt. Bei einer 1 gibt es ein Rohrstück umsonst, bei einer 6 hat man einen Rohrbruch und man muß sofort zum Notdienst.

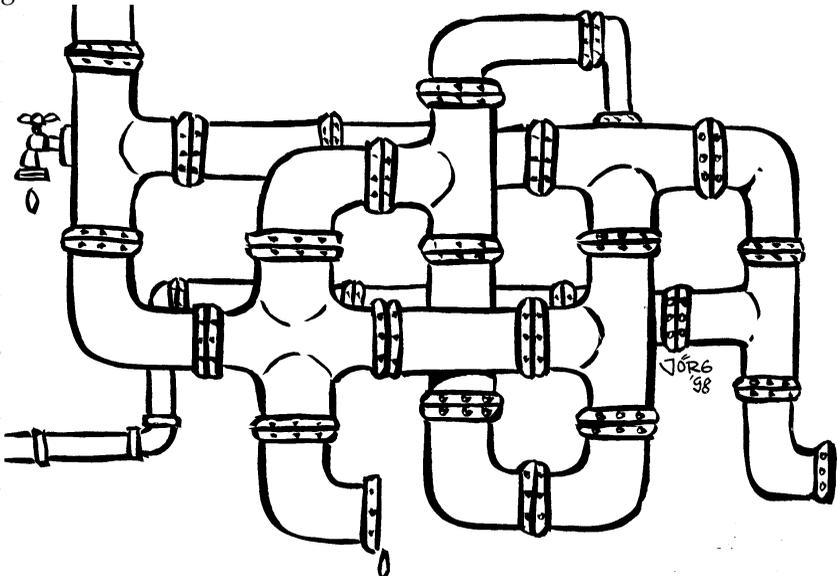
⑤ Die Rohrleitungsstücke kosten:
100 Euro für gerade Stücke und einfache Winkel

200 Euro für einfache Verzweigung
300 Euro für doppelte Verzweigung.

⑥ Gewertet werden nur Rohrleitungen, die am Wasserwerk angeschlossen sind und nicht weiter als 20 Rohrstücke vom Wasserwerk entfernt sind.

⑦ Veränderungen an den Wasserleitungen können durch Überkleben schon vorhandener Rohrstücke vorgenommen werden.

46



DAS BLAUE AUGE



1. Die Arbeitsstellen

Das Geld für den Kauf der Wasserleitung muß an einigen Posten durch das Lösen verschiedener Aufgaben erarbeitet werden. Hat die Gruppe die Aufgabe des Postens erledigt, erhält sie eine bestimmte Summe in ihrem Ausweis gutgeschrieben. Die Höhe der Summe hängt von der Schwierigkeit der Aufgabe des Postens ab.

Zu Beginn des Spieles, und nur zu Beginn, müssen alle Arbeitsstellen einmal angelaufen werden, bevor ein Posten ein zweites Mal abgearbeitet werden kann.

Es ist nicht möglich einen Posten zweimal direkt hintereinander zu besuchen.

2. Die Rohrverkäufer

Im Ort halten sich Mitarbeiter auf, die die entsprechenden Rohrleitungen verkaufen. Es gibt gerade und winklige Stücke, eine einfache und eine doppelte Verzweigung.

Die geraden Stücke und die einfachen Winkel kosten 100 Euro, die Verzweigung 200 Euro und die doppelte Verzweigung kostet 300 Euro.

Bei jedem Kauf von Rohrleitungsstücken müßt ihr einmal mit dem Skatwürfel würfeln. Würfelt ihr einen König, so erhaltet ihr eine Rohrleitung freier Wahl umsonst, würfelt ihr ein Ass, so müßt ihr sofort zum Notdienst laufen. Dort wird der Schaden repariert und ihr kommt noch einmal mit einem blauen Auge davon. Auge blau schminken! Das kann

euch aber maximal zweimal passieren. Danach braucht ihr nicht mehr auf ein gewürfeltes Ass reagieren.

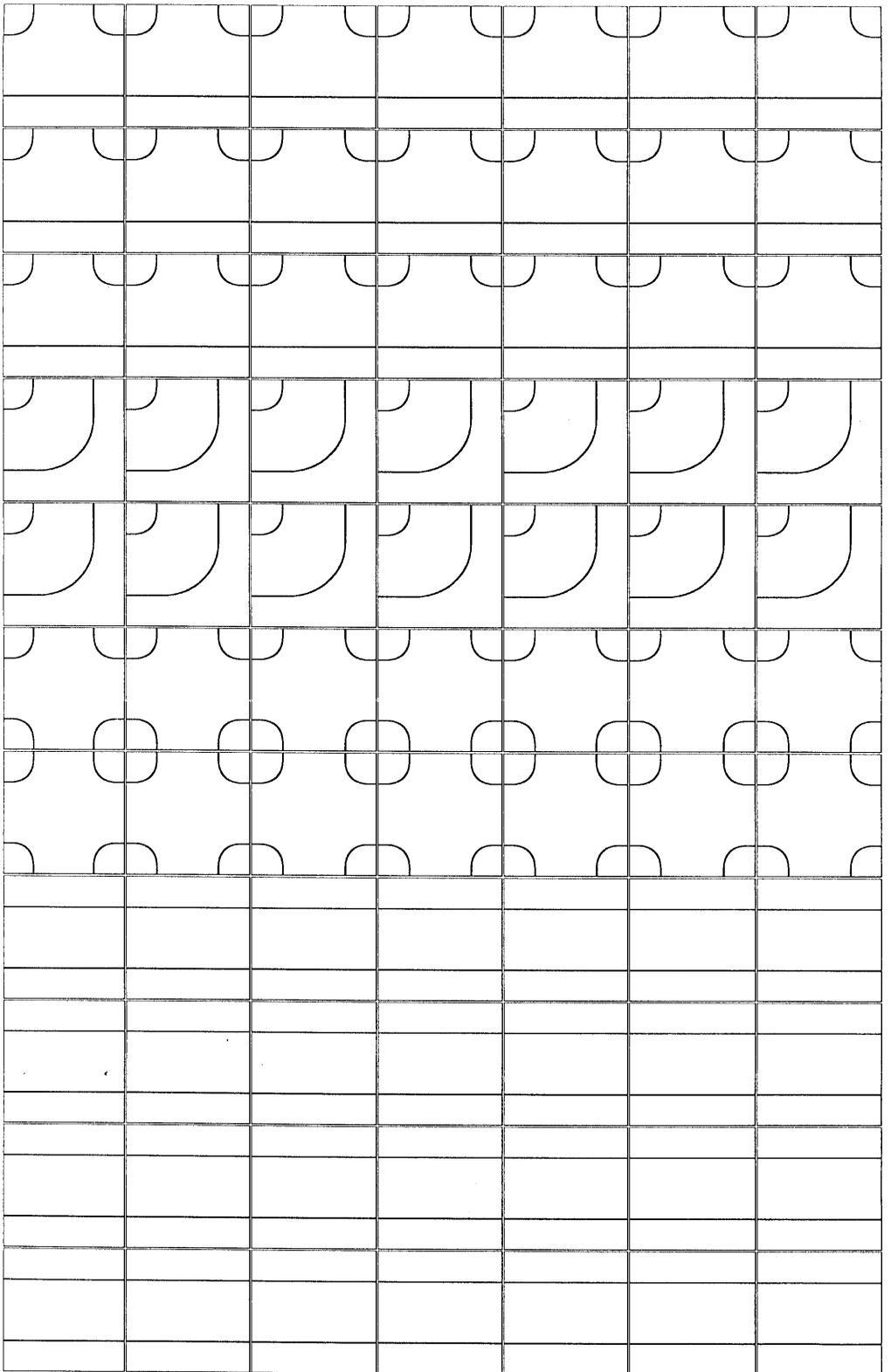
3. Verlegen der Leitungen

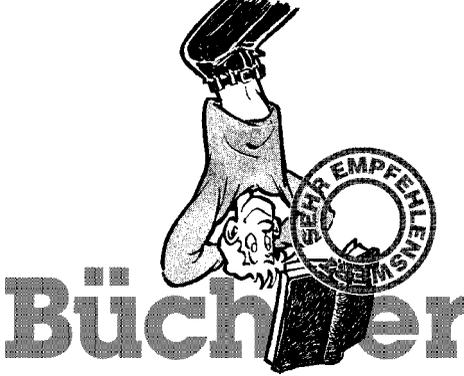
Bei den Rohrverkäufern bekommt ihr neben den Wasserleitungen auch Klebstoff, mit dem ihr die Wasserleitungen auf dem Stadtplan kleben könnt. Bitte gebt den Klebstoff wieder zurück!

Damit die Wasserleitungen überhaupt Wasser führen, müssen sie am Wasserwerk beginnen. Die weitere Streckenführung der Wasserleitung spielt dann keine Rolle mehr. Allerdings wird der Wasserdruck nach 20 Rohrteilen so niedrig, das im 21. Rohrteil kein Wasser mehr fließt. D.h., ein Haushalt darf höchstens 20 Rohrleitungen vom Wasserwerk entfernt sein.

Wollt ihr eine Wasserleitung im Nachhinein verändern, so ist dies nur dadurch möglich, daß ihr die alten Rohrteile an den entsprechenden Stellen durch neue Rohrteile überklebt. Die überklebten Rohrteile werden dann aber bei der Auswertung nicht mehr mitgezählt.

Manfred Jotzo





50

Anne Oberkampff
Mit Spaß durch die Apostelgeschichte

Christliches Verlagshaus DM 19,80
 Abenteuer mit Gott, ein Selbstlernkurs für Kinder. Auf kreative Weise erleben Kinder die abenteuerlichen Reisen des Apostels Paulus. Dieser Weg ist mit Merksätzen, Buchstabenspielen, dem Aufspüren von Personen, Orten und Ereignissen gepflastert. Das Sachbuch eignet sich hervorragend für eine Andachtsreihe in der Jungchar oder als wertvolles Geschenk.

Mark Water
Die Bibel im Überblick

Christliches Verlagshaus DM 10,80
 Ein kurzgefaßter, handlicher Bibelführer zum alten und Neuen Testament vermittelt kompaktes Bibelwissen zu Schlüsselwörtern, Personen, Zahlen und Fakten. Eine Einführung in alle biblischen Bücher und ein 7-seitiger Faltpfad zur biblischen Geschichte runden das wertvolle Buch ab. Klein aber fein. Sehr zu empfehlen.

Patricia St. John
Abenteuer Gebet

Christl. Verlagsges. Dillenbg. DM 7,80
 Nichts ist so wichtig, wie Gott persönlich kennenzulernen und mit ihm zu reden. Dieses Buch ist eine wertvolle Hilfe dazu mit vielen praktischen Tips und kleinen Geschichten. Es lädt ein, den lebendigen

Gott und seine Pläne kennenzulernen, mit ihm zu reden und ihm zuzuhören. Für Jungcharandachten und für das Beten mit Kindern überhaupt bestens geeignet.

Doris Reinthaler
Bibel-Fix 2

55 Kinderandachten

Brockhaus DM 16,90
 Ein zweiter Band voll guter Ideen. Eine Fundgrube für die Jungsschar. Der klare Aufbau, eine pffiffige Idee zur Veranschaulichung des Bibeltextes, Anleitungen, wie Kinder beteiligt werden können, Liedvorschläge und ein Erzählteil runden diese schmackhaften und nährstoffreichen Rezepte ab.

Charles C. Ryrie
Zeig es mit Gegenständen

100 Lektionen aus dem täglichen Leben

Christl. Verlagsges. Dillenbg. DM 29,80
 Ein Klassiker neu aufgelegt und mit Bildern versehen. Zu vielfältigen Aspekten von Christsein, Nachfolge, Beziehungen sind hier tief sinnige Gedanken mit anschaulichen Gegenständen und Alltagserfahrungen verknüpft. Ein gutes Buch – leider etwas teuer. Schade, daß ein Bibelstellenregister fehlt. Trotzdem sollte es in keiner Mitarbeiterbücherei fehlen.

Josef Griesbeck
Spielend durch das Jahr

Calwer Verlag DM 16,80
 Spitze für die Jahresplanung: Ein Buch, das für jeden Monat Spielideen und praktische Tips bietet. Zahlreiche Anregungen für Spiele, kreatives Gestalten und gemeinsames Erleben führen jeweils auf ein Monatsthema hin. Ein Spiel des Monats, Werkstätten und das Spiel der Sinne bereichern das vielfältige Angebot. Es macht richtig Spaß, das Buch durchzublättern und die Spiele auszuprobieren.

Rodney L. Cooper
Schulter an Schulter

Wie Männer zu Brüdern werden
Promise Keepers

Brunnen-Verlag DM 28.–
Das ist meine persönliche Empfehlung! Der Ausbildungsleiter von Promise Keepers erzählt ehrlich, aufrichtig und humorvoll von seinen Erfahrungen. Er zeigt, wie echte Männerfreundschaften entstehen, wachsen und reifen können. Für Mitarbeiter ein aufrüttelndes und ermutigendes Buch. Freundschaften aus der Jungscharzeit reichen oft ein Leben lang und gehen sehr tief. Grund genug, hier sorgfältig und aufrichtig miteinander umzugehen. Dazu bietet dieses Buch wertvolle Hintergründe und eine Fülle von praktischen Hilfen. Eine Kurzübersicht zu jedem Kapitel erleichtert den Einstieg.

Grafik-Disketten Jahrgang 98

DM 20.–

Die Grafiken von Jörg Peter gibt es wieder als Jahrgangs-Disketten mit Übersichtskatalog. Damit lassen sich Handzettel, Einladungen, Gemeindebriefe und sonstige Druckerzeugnisse kreativ gestalten. Die Verwendung ist für allen kommerziellen Produkte innerhalb der Arbeit des CVJM-Gesamtverbandes kostenfrei. Lieferbar ab Ende Oktober.

Sofort erhältlich:

Jahrgang 95, Jahrgang 96, Jahrgang 97 je DM 20.–

Seit 1/95 gibt es auch die Grafiken zu jedem einzelnen Heft für DM 5.–

Die Grafiken sind als gepackte TIFF-Dateien auf jedem PC unter Windows verwendbar.

Für Macintosh-Anwender gibt es auf Anfrage auch die Möglichkeit, die Grafiken im Pict-Format zu erhalten.

Werkbuch Jungschararbeit 1999

Werksausgabe DM 11,80

- 47 Andachten oder Stundenentwürfe nach dem Jungschar-Bibelleseplan 1999
- Jungschar ist mehr als die Gruppenstunde
- Vom Umgang mit schwierigen Kindern – nicht nur in der Jungschar
- Das Vier-Wochen-Werbeprogramm
- Freundschaft, Liebe und Sexualität in der Jungschar
- Kreativ und spielerisch durch das Jahr
- Mit Kindern die Bibel entdecken
- Einsichten und Impulse von erfahrenen Praktikern für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Jungschararbeit

Der besondere Tip!

Christel Plate-Stede
Herzen mit Ohren

Brockhaus DM 17,80

Ein Praxisbuch für Jungschar und Kindergottesdienst mit den reichhaltigen Erfahrungen der langjährigen Bundessekretärin im CVJM-Westbund. Entwürfe für Gruppenstunden, besondere Feste, Erzähltexte, Spielszenen, viele Ideen und praktische Hinweise machen das Buch zu einer besonderen Schatzkiste für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Begegnungen mit biblischen Personen wie Hanna, Amos oder Petrus laden ein, das Herz für Gott zu öffnen und neu auf ihn zu hören. Deshalb auch der Titel: Herzen mit Ohren! Tip: Weihnachtsgeschenk!

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

E 6481 F

buch & musik

Buchhandlung und Verlag

des ejw GmbH, Stuttgart

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH

74168 Neckarsulm



normal
generation II

Am besten live erleben in ihrer neuen Show: 3 boys voll Power & Message, vocalstarke Sängerin, bunt-krea(k)tivdynamische Tänzerinnen und eine faszinierende Ton- und Lichttechnik.

Termine und Infos: *normal generation?*, Postfach 1213, 22207 Altensteig, www.normalgeneration.com
CD bestellen bei:

Sie ist da!!!!

NG? die 2te. Lang ersehnt, ewig bearbeitet und endlich fertig. Aus dem glas-kla-ren Eurodance des ersten Albums ist eine Mixtur aus DancefloorPop-RockFloorFreestyleReggaeVocals-HouseHipHopUnderground-elements und wunderschönen Balladen geworden. Im Grundstil Eurodance, hat jedes Lied seinen eigenen Stil und seine eigene Geschichte. Bewußt persönlich gehalten, haben sie den Tod von Freunden textlich ebenso verarbeitet wie Beziehungsprobleme oder Freundschaften, die auseinandergingen. Ihre Botschaft: Leben als Christ ist Party, Action und Abenteuer und bringt garantiert Veränderung mit sich. Prädikat: sehr empfehlenswert.

Preis: DM 34,95

buch & musik
Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH

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

»Jungcharleiter« 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, Haerberlinstr. 1-3, 70563 Stuttgart, Tel. 0711/9781-0

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Haerberlinstr. 1-3, 70563 Stuttgart, 0711/9781-0

Erscheinungsweise: 4 x 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