



APRIL
JUNI
1999

2
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



Spuren

Spuren im Sand	4 – 8
Eindrückliche Spiel-Erlebnisse von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
Petrus schlägt zu	9 – 10
Ein rustikaler Spielabend von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
Postraub	11 – 13
Auf Spurensuche im Gelände, von Walter Hieber, Haubersbronn	
Erlebnisandachten	14 – 18
Wie Bibelworte Lebensspuren prägen, von Stephan Schiek, Tübingen	
Biblischer Spaziergang	19 – 20
Mit Bibelgeschichten unterwegs, von Rainer Schnebel, Haslach	
Auf Spurensuche	21 – 24
Spielentwurf für Hobby-Detektive von Stephan Schiek, Tübingen	
Auf heißer Spur	25 – 28
Ein spannender Jungschartag, notiert von Walter Hieber, Haubersbronn	
Tatort Bibel	29 – 32
Observationsbericht von Walter Hieber, Haubersbronn	
2 Seemannsquiz	33 – 35
Für kluge Köpfe, ausgeknobelt von Elke Meyer, Ahlerstedt	
Leiterspielabend	36- 38
Action im Freien, vorgeschlagen von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
Malta-Besiedlungs-Geländespiel	39 – 41
Tatkünftig handeln, gemeinsam bauen mit Jörg Woidasky, Karlsruhe	
Watschelpinguin	42 – 43
Ein lustiges Tier zum Basteln und Spielen, von Stephan Schiek, Tübingen	
Prägende Eindrücke	44 – 45
Bastelvorschläge, die Spuren hinterlassen, von Rainer Schnebel, Haslach	
Ferienwaldheim	46 – 48
Eine Freizeitalternative, beschrieben von M. Löser, M. Fuhr und S. Schiek	
Jungsschar ohne Gruppenstunde	49 – 50
Eine interessante Aktion aus Baden, von Rainer Schnebel, Haslach	
Korrektur 1/99	
Leider haben wir im Heft 1/99 einen Namen falsch angegeben. Der Artikel: „Ich lasse dich nicht, du segnest mich denn“ ist von Birga Boie-Wegener aus Tübingen. Sorry!	

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Alles hinterläßt Spuren

Ein freundliches Wort, das kleine Geschenk, das entgegenkommende Lächeln - Sonnenstrahlen, die das Dunkel der Welt hell machen. Vogelstimmen am Morgen, ein gutes Essen und natürlich die besonderen Stunden, in denen sich eure Jungschar trifft. Jungschar ist mehr als ein 2 Stunden Beschäftigungsprogramm. Sie kann Freiraum sein, Oase, Werkstatt, Abenteuerspielplatz, Kuschelecke und gemütliches Lokal.

Leben kann auch hart und grausam sein. Es gibt kalte Blicke der Ablehnung, bissige Worte, unbedachte Formulierungen, den unbeherrschten Schlag, die schlechte Note in Mathe, Spott von Klassenkameraden. Da sind die virtuellen Horror szenen aus Computerspielen, die nachts nicht schlafen lassen. Die gemeinen und erniedrigenden Zerrbilder von Sexualität, die durch Zeitschriften und Filme vermittelt werden. Und die Schreckensbilder aus Hunger-, Katastrophen und Kriegsgebieten. Alles hinterläßt Spuren. Test: Schließe einmal für 5 Minuten die Augen. Was beschäftigt dich gerade?

- Welche Bilder steigen in dir hoch?
- Woran denkst du gern zurück oder voraus?
- Was macht dir Angst?

Und schon bist du Dingen auf der Spur, die dich geprägt haben.

Was prägt Kinder heute?

Sie sind vielen Eindrücken ausgesetzt. Manche Prägungen sind wie ein weiches Fell, das zärtlich die Wangen streichelt. Andre sind hart wie eine Faust, gefährlich oder verletzend wie ein spitzes Messer. Da gibt es die Prägungen durch

Medien, die mit oft beziehungsleerer Fülle überschütten. Und es gibt die personalen Prägungen durch lebendige, warmerzige Menschen, die trösten, ermutigen, Kraft, Hoffnung und Lebensfreude vermitteln. Das alles könnte in eurer Jungschar zur realen Erfahrung werden. Jungschar ist die Chance, Beziehungen zu pflegen, gute Freundschaften aufzubauen, phantasievolle Programme zu entwerfen, Schöpfung pur zu erleben. Hier in der Jungschar können Lebensträume geträumt und in Realität umgesetzt werden. Hier werden Gottes gute Gaben erkannt und gefördert. Glaubwürdige Vorbilder ermutigen zum persönlichen Umgang mit der Bibel und helfen, daß Mädchen und Jungen, verwurzelt im Wort Gottes, stabil und fruchtbar ins neue Jahrtausend hineinwachsen können. **3**

Jesus auf der Spur

Ihr könnt miteinander auf den Spuren Jesu das Evangelium entdecken. Das brauchen Kinder heute. Sie brauchen das Wort Gottes, das ihnen zu klarer, verlässlicher Orientierung hilft. Sie brauchen eine lebendige Beziehung zu Jesus Christus, der ihnen mitten in ihrem persönlichen Alltag als Freund, Heiland und Erlöser begegnet.

Geführt an der Hand des guten Hirten Jesus Christus werden sie sicher und geborgen allen Stürmen des Lebens widerstehen und voller Hoffnung auf seine Wiederkunft zugehen.

Deshalb: Mit Jesus Christus: Jungschar Mutig voran!



SPUREN

IM SAND



Vorschlag 1

Zu den Fun-Sport-

arten der letzten Jahre zählen zweifelsohne alle möglichen Spiele, die auf einem Beachfeld (Kleinfeld mit Sand!) gespielt werden können.

Wir spielen mit der Jungschar „Beachfußball“, „Beachindiana“, „Beachfußballtennis“, „Beachvolleyball“, „Beachboccia“... usw., je nach Kenntnisstand, Größe und Interessenslage der Jungscharler.

Während des Spieles hinterlassen wir Spuren, Eindrücke, Abdrücke... usw. im Sand auf dem Spielfeld.

Andachtsgedanke

Ich hinterlasse Spuren, wenn ich liebe, hasse, vergebe und bete. Auch an mir geht nichts spurlos vorbei!

Vorschlag 2

Wir nehmen einen großen Sandkasten, ein Beachfeld auf dem Sportplatz oder einen öffentlichen Spielplatz mit großem Sandfeld in Besitz (notfalls Genehmigungen einholen). Jeder Jungscharler bringt das notwendige Spielgerät (Schaufel, Eimer, Sieb, Lkw, Bagger...) mit. Zusammen bauen wir eine große Stadt mit Häusern, Palästen, Straßen... usw.

Als Margaret Fishback Powers ihr Gedicht „Spuren im Sand“ in jungen Jahren auf der Suche nach einem Wegweiser für ihr Leben schrieb, konnte sie nicht ahnen, welchen Weg dieses Gedicht nehmen würde und dass dieser Text einmal weltweit Millionen von Menschen ansprechen und bewegen würde.

Dies veranlasste auch den Brunnen-Verlag im zurückliegenden Jahr 1998 zu etlichen Veröffentlichungen (CD, MC, Noten-Textausgabe, Bestseller-Bücher, Poster, Grußkarten...) Darüber hinaus gibt es noch vielerlei Gebrauchsartikel, die dieses Gedicht tragen. Auch im neuen Gesangbuch findet man Margaretes Gedicht als „Zwischentext“ auf der Seite 705 (allerdings mit der Angabe versehen „Quelle unbekannt“!).



4

Wichtig ist das Gemeinsamkeitserlebnis. Am Ende der Jungchar-Stunde ist eine zusammengehörende Stadt, Burganlage... usw. entstanden.

Andacht

Die Stadt, die auf dem Berge liegt, bleibt keinem verborgen! Matth. 5,14
Wer meine Worte hört und nicht befolgt, der gleicht einem törichten Bauherrn, der sein Haus auf Sand baut! Matth. 7,14 ff

Vorschlag 3

Der Spielabend kann im Freien oder in einem größeren Raum durchgeführt werden. Vorteilhaft ist es, wenn Kleingruppen gegeneinander im Wettstreit spielen. Bei Abwandlung einiger Spiele kann man den Spielabend auch im Einzelwettstreit gegen die Uhr durchführen!

Andacht

Du weißt nicht, wie schwer die Last ist, die du nicht trägst!
(Afrik. Sprichwort)

Ein jeder trage die Last des anderen, so wie es Jesus..., Lied von M. Siebald

1. Baby tragen

Die Mannschaften stehen hinter der Startlinie. Ein Teilnehmer wird ausgesucht, der von allen anderen Mitspielern auf den Armen die vorgegebene Wegstrecke (ca. 10-30 m) getragen wird. Ein Teilnehmer übergibt hinter der Start- und Ziellinie an den nächsten Teilnehmer!

2. Rucksack tragen

Ebenfalls als Staffelrennen wird der gut gepackte Rucksack von den Teilnehmern über die vorgegebene Strecke transportiert!



3. Korb tragen

Jeder Teilnehmer trägt den gefüllten Korb über die vorgegebene Wegstrecke. Die Gesamtzeit wird abgestoppt. Welche Staffel hat die kürzeste Zeit gebraucht?

Varianten:

- nur mit rechtem Arm tragen
- hin rechts und zurück links tragen
- 1. Teilnehmer trägt rechts;
2. Teilnehmer muss links tragen,
3. Teilnehmer wieder rechts usw.)

4. Balken tragen

Je nach Alter und Größe der Jungcharler wird ein entsprechender Balken ausgewählt, der von allen Teilnehmern staffelartig über die vorgegebene Strecke auf der Schulter getragen werden muss. Die Gesamtzeit wird abgestoppt!

5. Backsteine tragen

Die Teilnehmer stehen hinter der Start- und Ziellinie. Streckenlänge zusammen mind. 10 m. Der 1. Teilnehmer transportiert 1 Backstein; der 2. Teilnehmer muss 2 tragen usw. Welche Gruppe schafft die meisten Steine? (nicht auf Zeit spielen!)



6. Fackellauf

Eine brennende Fackel muss über die vorgegebene Strecke getragen werden. Sie darf nicht ausgehen.

Hinter der Start- und Ziellinie wird sie jeweils an den nächsten Teilnehmer übergeben. Die Streckenlänge beträgt mind. ca. 50m!

Dazu passt das alte Fahrtenlied: „Lass uns deine Fackel tragen, Siegesfürst von Ort zu Ort; deine Lebensbotschaft sagen, als das ewig wahre Wort...“

7. Huckepack

Die Spieler stehen wieder hinter der Start- und Ziellinie. Ein Mitspieler muss Huckepack von allen anderen nacheinander die vorgegebene Strecke getragen werden. Welche Mannschaft ist am schnellsten mit Tragen fertig?

8. Sanitärerennen

Auf einer Trage oder einem Feldbett liegt ein Mitspieler, der von vier anderen Teilnehmern getragen werden muss. Welche Mannschaft hat die kürzeste Zeit aufzuweisen?

Dazu passt das Lied von J. Klepper: „Ja ich will euch tragen, bis zum Alter hin. Und ihr sollt einst sagen, dass ich gnädig bin. Stets will ich euch tragen, recht nach Retter Art. Wer sah mich versagen, wo gebetet ward? Lasst nun euer Fragen, Hilfe ist genug. Ja ich will euch tragen, wie ich immer trug.“ EG 380

Spuren im Sand

*Eines Nachts hatte ich einen Traum:
Ich ging am Meer entlang mit meinem Herrn.*

*Vor dem dunklen Nachthimmel
erstrahlten, Streiflichtern gleich,
Bilder aus meinem Leben.*

*Und jedesmal sah ich zwei Fußspuren
im Sand,
meine eigene und die meines Herrn.
Als das letzte Bild an meinen Augen
vorübergezogen war, blickte ich zurück.
Ich erschrak, als ich entdeckte,
dass an vielen Stellen meines Lebens-
weges nur eine Spur zu sehen war.*

*Und das waren gerade die schweren
und schwersten Zeiten meines Lebens.
Besorgt fragte ich den Herrn:*

*„Herr, als ich anfang, dir nachzufolgen,
da hast du mir versprochen, auf allen
Wegen bei mir zu sein.*

*Aber jetzt entdecke ich, dass in den
schwersten Stunden meines Lebens
nur eine Spur im Sand zu sehen ist.*

*Warum hast du mich allein gelassen,
als ich dich am meisten brauchte?“*

*Da antwortete er: „Mein liebes Kind,
ich liebe dich und werde dich nie allein
lassen, erst recht nicht, in Nöten und
Schwierigkeiten. Dort wo du nur eine
Spur gesehen hast, da habe ich dich
getragen.“*



FUSSSPUREN IN DER STADT

Dieses Stadtspiel wird noch reizvoller, wenn es nach Einbruch der Dunkelheit gespielt wird. Dazu bringen alle Teilnehmer eine Taschenlampe mit. Am besten wird das Spiel in mehreren Kleingruppen zu 2-6 Mitspielern gespielt.

Das Spiel endet entweder außerhalb der Stadt in einer abgelegenen Scheune bzw. innerhalb der Stadt in einer nicht so bekannten Behausung, Keller....usw.

Am Ziel erwartet die Teilnehmer eine Schatzkiste, die am Spielende geöffnet wird und für jeden eine Kleinigkeit enthält: „Käsfias“, Spruchkarte...usw.

Andacht

Geh nicht nur die glatten Straßen, geh Wege, die noch niemand ging, damit du Spuren hinterläßt und nicht nur Staub.

Lieder

Wir haben Gottes Spuren..., JI 83
Ich möcht', daß einer mit mir... JI 158

7

Ablauf

Zwischen Boden und Augenhöhe hängen immer wieder, besonders an Wegkreuzungen rechte Fußabdrücke, die eine Aufgabe enthalten.

Die Gruppe geht in „Zehenrichtung“ weiter und erfüllt zwischendurch die Aufgabe, besorgt Gegenstände oder beantwortet die Frage.

Alle Fragen werden auf einem Antwortzettel notiert, der am Ziel zusammen mit den mitzubringenden Gegenständen abgegeben wird.

Linke „Fußabdrücke“ führen auf eine falsche Fährte, Antworten auf deren Fragen geben Punktabzug.

Als Wegstrecke reichen 2-4 km, je mehr Abzweigungen, desto spannender.

HermannMurrweiß

Rezept für „Käsfias“ (Käsefüße)

2. Vorschlag

100 g gekochter Schinken,
kleingewürfelt

100 g Emmentaler, gerieben
3/4 Becher Schmand (Sauer-
rahm 24%)

1/2 Zwiebel, gewürfelt und ge-
dünstet

Alles zusammen mischen,
die Käsfias 15 Min. backen,
bis zu den Zehen aufschnei-
den und mit der Käse-Schinken-
Masse bestreichen.
Nochmals ca 5 min. backen.
Warm servieren.



Hefeteig

500 g Mehl

1 Teel. Salz

1 Teel. Zucker

60g zerlassene Butter

250 ml warme Milch

1 Ei

1 Würfel Hefe

zum Bestreichen

1 Eigelb und 2 Eßl. Milch

zum Bestreuen

geriebener Käse oder Mohn,
Sesam usw.

Backtemperatur:

200 Grad

Backzeit:

15-20 Minuten

8



**Ausstechformen für Käsfüße und
andere Formen gibt es bei:**

Helga Lange,

Kochgasse 11, 73630 Remshalden,

Tel 0 71 51- 7 42 72; Fax 97 76 53.

Sonderanfertigungen von speziellen
Formen auf Anfrage.



PETRUS SCHLÄGT ZU

9

Im Mittelpunkt dieses „Schlagspiele-abends“ steht die Gefangennahme Jesu im Garten Gethsemane (Lukas 22, 47ff.) Als Hinführung wird Lk 22,1-6; Lk 22,39-46 erzählt.

Zwischen der Gefangennahme (V. 47+48) und der Handlung von Petrus (V. 49 ff) werden die „Schlagspiele“ eingeschoben.

Anschließend werden die Verse 49-53 erzählt. Dann folgt eine Gesprächsrunde über Gewalt, Schläge und Schlägereien in Schule und Gesellschaft.

Schlagspiele

Schlagspiele und Schläge ganz allgemein hinterlassen oftmals sichtbare und schmerzhaftige Spuren.

Daher sollten die verantwortlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter vorher überlegen, welche Spiele sie den Teilnehmern zumuten können und bei der Spielerklärung darauf hinweisen, welche Auswirkungen das Spiel haben kann.

Wichtig ist es auch, dass klare Spielregeln ausgemacht und dann auch eingehalten werden!

Blinden ärgern

In der Mitte des Kreises sitzt ein „Blinder“. Dieser „Blinde“ wird von den sehenden Mitspielern geärgert (stupfen, zwicken, kitzeln...). Der „Blinde“ darf sich schlagend wehren. Der Mitspieler, welcher getroffen wird, löst den „Blinden“ in der Mitte ab.

Schlag aushalten

Mehrere Freiwillige gehen vor die Tür und treten anschließend nacheinander ein. Jeden fragt der Mitarbeiter: Ich wette, dass du keine drei Schläge von mir aushältst! – Er wettet 10 DM! Der Teilnehmer nimmt die Wette an. Der Mitarbeiter schlägt ihm zweimal kräftig (je nach Teilnehmer) auf den Po; er lässt den 3. Schlag aus. Damit hat der Mitarbeiter seine Wette gewonnen! Den nächsten Teilnehmer erwartet dasselbe Spielchen!

Krähen

Der Mitarbeiter sitzt auf dem Stuhl mit gespreizten Beinen. Auf den Knien ruhen seine Hände mit den Handflächen nach innen. Der Jungschlarer kniet vor dem Mitarbeiter und versucht, seinen Kopf zwischen den gespreizten Beinen des Mitarbeiters auf und ab zu bewegen und dabei zu krähen wie ein Hahn. Nun versucht der Mitarbeiter, den auftauchenden Kopf mit den Handflächen abzuschlagen; er darf die Hände nur vertikal bewegen. Welcher Teilnehmer schafft es, dreimal hintereinander ohne abgeschlagen zu werden?

Trickschlag

Mehrere Freiwillige verlassen den Raum und treten anschließend nacheinander ein. Die Teilnehmer stehen vor dem Mitarbeiter; der Teilnehmer gibt dem Mitarbeiter die Hand. Nun wackelt der Mitarbeiter mit dem Fuß, so dass der Teilnehmer mit den Augen auf den wackelnden Fuß sieht. In dem Moment bekommt der Teilnehmer vom Mitarbeiter eine „Backpfeife/Watschn/Backenschlag...“ Der nächste Teilnehmer kann kommen!



Zweierschläge

Zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber und geben sich die linke Hand. Abwechselnd versuchen sie nun, sich mit der rechten Hand die Backen/Wangen vollzuhauen. Selbstverständlich darf der zu treffende Teilnehmer ausweichen; die Hände dürfen aber nicht losgelassen werden, weder beim Ausweichen noch beim Schlagen.

Hände abschlagen

Die Teilnehmer stehen im Kreis und strecken die Hände nach vorne. In der Mitte steht ein „Freiwilliger“. Dieser versucht blitzschnell, die ausgestreckten Hände zu treffen. Wen er trifft, muss ihn in der Mitte ablösen.

Topfschlagen

Im Raum ist ein Topf mit Inhalt. Ein „Blinder“ versucht den Topf mit einem Rührlöffel abzuschlagen! 3 Versuche! Dann Wechsel des „Blinden“.

Herrmann Murrweiß



POSTRAUB

Ein Geländespiel im Wilden Westen

Spielidee

Das Spiel war Teil einer Wochenendfreizeit mit dem Thema „Wilder Westen“. Es kann aber auch in einer Jungscharstunde gespielt werden. Einzelne Teile (z.B. Morsestation, Regierungsagent ...) können weggelassen, die Anzahl der Räuber variiert werden, falls nicht genügend Mitarbeiter vorhanden sind.

Einstieg im Haus

Kinder und Mitarbeiter sind im Aufenthaltsraum versammelt. Plötzlich kommt ein übel zugerichteter Postkutscher (Mitarbeiter mit aufgemalten Wunden, Blut, Pfeil durch den Hut usw.) herein und berichtet von einem gemeinen Überfall:

Seine Postkutsche ist von einer Bande hinterlistiger Räuber überfallen worden. Sie haben die Fahrgäste davongejagt, und die Kasse mit den gesamten Regierungsgehältern ge-

stohlen. Außerdem sei den Räubern ein wichtiger geheimer Brief der Regierung in die Hände gefallen. Der Kutscher hat den Anführer der Räuber erkannt. Er hat ihn auf einem Steckbrief, von dem er ein Exemplar mitgebracht hat (darauf ist das (etwas frisierte) Bild eines Mitarbeiters kopiert).

Ein hoher Regierungsbeamter / Gouverneur (Mitarbeiter mit Sheriffstern) ergreift das Wort. Alle Anwesenden werden per Handschlag zu Hilffsheriffs ernannt. Dann werden sie beauftragt, die Räuber, vor allem den Räuberhauptmann, gefangenzunehmen, das gestohlene Geld und den Brief zu finden.

Gruppeneinteilung

Dazu werden die Teilnehmer (je nach Gruppengröße) in 3 – 7 Teams zu je 4 – 8 Personen eingeteilt. Dazu bekommen sie die Nummer ihres Teams mit

Edding auf die rechte Hand geschrieben, der Gruppenführer zusätzlich ein X. Jede Gruppe erhält einen Kugelschreiber, ein Blatt Papier und einen leeren Geldsack. Danach gehen alle zusammen zum Ausgangspunkt des Spiels. Dort erklärt der Regierungsbeamte die Spielregeln, Spielzeit, Spielgebiet, erinnert nochmals an die Aufgaben der Hilfssheriffs und appelliert an Zusammenarbeit und Ehrlichkeit. Dann wird das Spiel gestartet.

Spielregeln

Im Spielgebiet hat sich der **Räuberhauptmann** sehr gut versteckt (z.B. unter einem Reisighaufen, in einer Höhle ...) Hinweis an die Kinder – z.B. in der Nähe eines kleinen Baches. Wird er gefangen, muß er von der Gruppe gefesselt und zum Ausgangspunkt gebracht werden. Dort ist der Regierungsbeamte und registriert den Namen der entsprechenden Gruppe. Die Räuber (alle Mitarbeiter, die keine andere Aufgabe haben), sind im Spielgebiet leicht versteckt, bzw. bewegen sich im Gebiet. Sie haben Geld (z.B. Schokoladengeld oder selbstgemachte Geldschei-

ne) und einen Kugelschreiber dabei. Werden sie von einer Gruppe gestellt (abgeschlagen), versuchen sie sich freizukaufen: Dazu nehmen sie versteckt 1 – 3 Geldstücke (-scheine) in jede Hand und halten beide geschlossene Hände der Gruppe hin. Die Kinder wählen eine Hand aus und erhalten den Inhalt der Hand, außerdem das Zeichen des Räubers auf die Hand des Gruppenführers. Danach müssen sie mindestens zwei (einen) andere Räuber suchen, bevor sie wieder zu ihm kommen dürfen. Räuber, die kein Geld mehr haben gehen aus dem Spielgebiet.

Der **Regierungsagent** (Mitarbeiter) befindet sich auf einem Hochsitz oder an einem ähnlichen Ort. Mit seinem Fernglas sucht er nach Hinweisen auf den geraubten Brief. Wenn eine Gruppe ihn sieht, muß sie sich bewähren/ausweisen, indem sie vom Agenten eine Aufgabe erhält (Lied vorsingen o.ä.). Der Agent berichtet dann von einer heißen Spur – Hinweis darauf, wo er Spuren der Räuber entdeckt hat. Dort können die Kinder einen Teil vom Brief (den die Räuber wohl, weil sie den Inhalt nicht

12



kapiert haben, weggeworfen haben), finden. Hat die Gruppe ein Briefstück gefunden, schickt der Agent sie zur Morsestation beim Regierungsbeamten, um den Inhalt sofort nach Washington durchzumorsen.

An der **Morsestation** erklärt der Regierungsbeamte das Morsegerät (kann man selber bauen – z.B. Bau-satz von Fa. Opitex-Handel-GmbH, 97232 Giebelstadt, Tel 09334/941-11 Fax -194), bzw. wie man morst. Dann morsen die Kinder ihren Textteil durch. Der Empfänger sitzt mit dem zweiten Gerät unweit versteckt. Wird die Botschaft sehr schlecht übermit-telt, wird „unverständlich – bitte wie-derholen“ zurückgemorst. Die Grup-pe muß die Nachrichtenübermitt-lung wiederholen, was natürlich Zeitverlust bedeutet. Wird der Text einigermaßen richtig gesendet, erhal-ten sie die Antwort, daß ... der Textausschnitt allei-ne nichtssagend ist, und die anderen Teile des Briefes in Erfahrung ge-bracht werden müssen. Dazu müssen die Kinder ihre Nachrichtenteile mit denen der an-deren Gruppen austauschen, so daß sie irgendwann die komplette Nach-richt haben. Diese weist daraufhin, daß die Kinder zehn Minuten nach dem Signal (Schuß o.ä.) wieder bei der Morsestation sein müssen, wo dann eine weitere wichtige Nach-richt eintrifft. So lange bleibt der Gruppe noch Zeit, Geld und Räuberhauptmann zu suchen.

Hinweis: Ist das Betreiben der Mor-sestation wegen fehlender Technik oder mangels Mitarbeitern nicht möglich, kann der Regierungsbeam-te den Nachrichtenteil entgegenneh-men und die Antwort („nichtssa-gend“) geben.

Spielende

Nach angemessener Zeit ist das an-gekündigte Signal zu hören. Alle Gruppen begeben sich dann zur Mor-sestation. Dort trifft Nachricht 2 ein, die die Kinder zu einem geheimen Treffpunkt (bei einem Feuer/einer Lampe ...) lockt.

Geheimer Treffpunkt: Dort liefern die Räuber ihre Beute ab und die Hilfssheriffs werden mit Essen und Trinken versorgt. Dann wird verkün-det, wer wieviel Geld gefunden hat, wer wieviele Räuber gefangen hat (Anzahl der Unterschriften auf der Hand des Gruppenführers), und wer den Räuberhauptmann fest-genommen hat.

Der Regierungs-beamte bedankt sich für den Ein-satz und verteilt Urkunden und Ehrenscheriffster-ne (aus Goldfolie o.ä.) an die Kin-der.

Dann geht's zurück in Haus.

Walter Hieber





ERLEBNISANDACHTEN

Einführung

Sicher kennen das die meisten: Sobald der Mitarbeiter eine Andacht ankündigt, wird es unruhig in der Gruppe: „Andacht, das ist doch langweilig!“ werdet ihr schon gehört haben.

Erlebnisandachten wollen mit diesem Vorurteil Schluß machen: Andachten können auch Spaß machen, interessant sein und direkt etwas mit meinem Leben und meinen Erfahrungen zu tun haben.

14

Eine Erlebnisandacht vertieft einen Punkt eines Spieles, das die Gruppe gemeinsam gespielt hat, und bringt den Vergleichspunkt des Erlebten – also mein Leben heute – mit einer Geschichte aus der Bibel in Verbindung. Z.B.: „So, wie wir gerade im Spiel einander vertraut haben, so dürfen wir auch Jesus vertrauen.“

Die **Vorteile** liegen auf der Hand: Während „normale Andachten“ meist nur die Verstandesebene bei den Kindern ansprechen, beziehen sich die Erlebnisandachten viel mehr auf die **Gefühlsebene** durch das eigene Erleben. Erlebnisandachten beziehen auch **emotionale Bedürfnisse** der Kinder mit ein.

Während „normale Andachten“ nur wenige Sinnesorgane, z.B. Ohren oder Augen, ansprechen, sprechen Erlebnisandachten durch das Spiel den **ganzen Körper mit allen Sinnen** an. Erlebnisandachten ermöglichen **ganzheitliches Erleben**.

Während die Kinder bei „normalen Andachten“ meist nur zuhören und stillsitzen müssen, sind sie bei einer Erlebnisandacht **selbst beteiligt**: Sie haben den Vergleichspunkt im Spiel selbst miterlebt und können ihre eigenen Erfahrungen miteinbringen. Erlebnisandachten sind **interaktiv** und **fördern die Eigenbeteiligung**. Während in „normalen Andachten“ oftmals eine Geschichte aus der Bibel, die sich vor manchmal mehr als 2000 Jahren zugetragen hat, isoliert erzählt wird, schaffen Erlebnisandachten eine Verbindung der biblischen Geschichten mit dem heutigen Leben der Kinder. **Erlebnisandachten sind lebensweltorientiert**.

Sicher sind Erlebnisandachten kein Allheilmittel, um eine Andacht attraktiv zu machen, denn es liegt viel an der Person des Mitarbeiters, wie er z.B. die Andacht vorträgt, ob es ihm



wichtig ist, etwas vom Wort Gottes weiterzugeben. So kann auch eine spannende Geschichte mitreißend sein. Allerdings sind Erlebnisandachten eine neue Alternative zum sonst üblichen Andachtsstil.

Also probiert's einfach mal aus !

Vertrauen trägt

Spiel: Vertrauenskreis

Die Gruppe bildet einen engen Kreis. Ein Kind darf sich in die Mitte stellen mit geschlossenen Augen und eng beieinander stehenden Füßen. Der Körper muß ganz steif sein, die Beine durchgedrückt. Die andern achten darauf, daß sie alle den gleichen Abstand zur Mitte haben, so daß sie das Kind in der Mitte mit leicht angewinkelten Armen berühren können. Dann läßt sich das Kind in der Mitte langsam fallen, wird von den Kin-

dern im Kreis aufgefangen und vorsichtig hin- und herbewegt. Wichtig ist, daß die anderen Kinder im Kreis vorsichtig und gleichmäßig das Kind in der Mitte bewegen, so daß dieses auch Vertrauen entwickeln kann, weil es sich in guten Händen weiß.

Vergleich:

Erfahren, daß Vertrauen trägt.

Wie hat euch das Spiel gefallen ? War es schöner für euch im Kreis zu stehen und das Kind aus der Mitte aufzufangen, oder in der Mitte zu stehen und euch fallen zu lassen ? Wie habt ihr „Vertrauen“ erfahren, was bedeutet das jetzt für euch ?

(Gespräch mit den Kindern)

Vertrauen zu haben ist manchmal gar nicht so einfach. Es gehört schon ein bißchen Mut dazu, wenn ich mich jemand anderem anvertraue: Dann



16

hängen z.B. meine Gefühle, meine Gesundheit nicht mehr von mir ab, sondern von dem, dem ich vertraue. Bei dem Spiel habt ihr nun erfahren, wie Vertrauen trägt. Egal nach welcher Seite ihr euch habt fallen lassen, überall waren Hände, die euch aufgefangen und beschützt haben.

Genau die gleiche Erfahrung hat Petrus gemacht, vielleicht ein bißchen wundersamer und spektakulärer, aber das Ergebnis seines Erlebnisses war das gleiche wie eures: Als er eines Nachts mit den anderen Jüngern in einem Boot auf dem See Genezareth saß, sah er, wie Jesus ihnen auf dem Wasser entgegenkam. „Herr, wenn es du bist, dann befehl mir auf dem Wasser zu dir zu kommen“, rief er Jesus entgegen. Durch dieses Vertrauen konnte er auf dem Wasser gehen. Er hat erfahren: Vertrauen auf Jesus trägt. Doch als er die hohen

Wellen sah, bekam er Angst, begann zu sinken und schrie: „Hilf mir, Herr!“ Sofort streckte Jesus seine Hand aus und half Petrus (vgl. Mt 14, 22-33).

Genauso wie es Petrus erlebt hat, genauso wie wir es im Spiel erfahren haben, daß wir uns darauf verlassen können, daß wir aufgefangen werden, wenn wir fallen, genauso können wir auf Jesus vertrauen: Er läßt uns nicht im Stich, er ist da, wenn wir Angst haben, um uns aufzufangen.

Einander helfen, Kooperation

Spiel: Handikap-Staffel

Aus der Gruppe werden Dreiergruppen gebildet: Einer ist blind, einer taubstumm und einer verletzt und kann nicht gehen. Die drei müssen einen Parcours durchlaufen, wobei ihnen die anderen Gruppenmitglieder durch Zurufen helfen dürfen.

Spiel: Spinnennetz

Zwischen zwei Bäumen werden Seile in Form eines Spinnennetzes gespannt. Das Team bekommt nun die Aufgabe, das Netz durch vorher festgelegte Zwischenräume zu durchqueren, ohne die Seile zu berühren. Vergleichspunkt: Einander helfen lohnt sich, wegsehen und Hilfe verweigern bringt's nicht.

Bibeltext: „Liebe deinen Nächsten wie dich selbst“ (Lk 10, 27), Nehmt einander an (Mt 18, 1-5), Röm 15,7

Orientierung

Spiel: Labyrinth

Im Gruppenraum oder einem Waldstück wird mit einer Schnur oder einem Seil das Labyrinth „aufgebaut“. Die Schnur sollte ca. 80 cm über dem Boden gespannt sein, damit sie nicht unbeabsichtigt über- oder unterschritten wird. Die Gruppe wird nun mit verbundenen Augen in das Labyrinth geführt und bekommt die Aufgabe, aus dem Labyrinth herauszufinden. Innerhalb der „Gänge“ darf man sich frei bewegen, allerdings sind die Schnüre als unüberwindbare Wände zu verstehen. Die Gruppe darf sich untereinander helfen, gelöst ist die Aufgabe, wenn alle Teilnehmer herausgefunden haben.

Vergleichspunkt: Unser Leben gleicht manchmal auch einem Labyrinth, in dem wir uns nicht zurechtfinden. Wir wissen nicht, wo's lang geht, wir haben niemand, der uns den Weg zeigt.

Bibeltext: Jesus spricht: „Ich bin der Weg, die Wahrheit und das Leben“ (Joh 14, 6). Dein Wort ist meines Fußes Leuchte“ (Ps 119, 105)

Spiel: Fluglotse und Pilot

Die Teilnehmer der Gruppe gehen zu einem Paar zusammen: Der eine ist der Pilot, der mit verbundenen Augen sein Flugzeug auf der Rollbahn landen muß, der andere ist der Fluglotse, der den Piloten durch seine Anweisungen leiten muß. Sie sind jeweils an der gegenüberliegenden Seite der Rollbahn aufgestellt. Diese wird durch die übrigen Teilnehmer der Gruppe markiert. Wer mag, kann noch Hindernisse miteinbauen.

Vergleichspunkt: Wir brauchen jemand, der uns beisteht, der uns auch in schwierigen Situationen begleitet.

Bibeltext: „Ich bin der gute Hirte“ (Joh 10, 11), Der Herr ist mein Hirte (Ps 23)

Freunde – oder:

Abhängigkeit erfahren

Spiel: Blindenführer

Zwei Teilnehmer bilden ein Paar. Dem einen wird eine Augenbinde umgelegt, damit er nichts mehr sehen kann, der andere führt den Blinden und zeigt ihm möglichst viele Dinge. Er ist ganz für den Blinden verantwortlich, denn dieser ist völlig von ihm abhängig. Nach drei bis fünf Minuten wechseln die Rollen. Während des gesamten Spieles sollte nicht gesprochen werden.

Vergleichspunkt: Einem Freund helfen und ihm vertrauen können.

Bibeltext: Gott ist wie ein guter Freund (Lk 11, 5-13), Jesus heilt einen Gelähmten (Mk 2, 1-12)

Weiterer Vergleichspunkt:

Abhängigkeit erfahren, erfahren, was es heißt, blind zu sein.

Bibeltext: Blinder Bartimäus (Mk 10, 46-52)

Über andere urteilen

Spiel: Eigene und fremde Fehler

Aufgabe: Nehmt euch ein Papier und Bleistift und schreibt auf, was ihr an anderen Leuten nicht mögt. Nach ca. fünf Minuten schaut euch die Sätze noch mal an und fragt euch bei jedem Satz: „Habe ich diesen Fehler nicht manchmal auch?“ Wenn ihr z.B. den Satz gefunden habt: „Michael ist geizig und gibt nichts ab“ und ihr bei euch das auch entdeckt, dann schreibt hinter den Satz: „Und ich bin es auch.“ Wieviele Fehler, die ihr bei anderen Leuten gesehen habt, habt ihr bei euch selbst entdeckt?

Vergleichspunkt: Über andere urteilen. Tun wir da den anderen nicht manchmal unrecht?

Bibeltext: *Nicht verurteilen (Mt 7,1 – 5): „Verurteilt nicht andere, damit Gott euch nicht verurteilt“. „Es ist leichter, den Splitter im Auge des anderen zu sehen, als den Balken in dem eigenen.“ Jesus und die Ehebrecherin (Joh 8, 1-11)*

Versöhnung

Spiel: Perspektivenwechsel

Die Kinder bilden einen Kreis. In der Mitte sitzen zwei Kinder, die einen Streit zu lösen haben. Dabei soll nun jedes der beiden Kinder versuchen, sich in das andere hineinzusetzen und den Streit aus der Sicht des anderen vorzutragen. Die beiden Kinder sollen versuchen, eine gemeinsame Lösung zu finden, müssen aber immer dabei bleiben, die Position des andern zu verteidigen. Die andern Kinder dürfen helfend eingreifen. Was ist nötig, um eine gemeinsame Lösung zu finden?

Vergleichspunkt: Wie kann Versöhnung praktisch aussehen?

Bibeltext: *Die Versöhnung zwischen Jakob und Esau (Gen 33, 1-15)*

Zusammenhalt, -arbeit

Spiel: Gordischer Knoten

Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis. Sie strecken ihre Hände nach vorne, gehen mit geschlossenen Augen aufeinander zu und fassen irgendeine Hand. Nachdem jeder eine Hand gefunden hat, dürfen die Augen geöffnet werden. Die Gruppe muß sich nun entwirren, so daß sie wieder zu einem Kreis wird. Keiner darf allerdings die Hand eines anderen loslassen.

Vergleichspunkt: Wie bei dem Spiel kommt es auch in unserer Gruppe insgesamt darauf an, daß wir zusammenhalten und zusammenarbeiten. Nur so können wir einander helfen.

Bibeltext: *1. Kor 12, 27-28: In der Gemeinde ist jeder mit seinen unterschiedlichen Fähigkeiten gleich wichtig.*

Stephan Schiek





BIBLISCHER SPAZIERGANG

Der biblische Spaziergang ist eine Erzählung mit Austausch, dabei sind wir miteinander unterwegs und erzählen die Geschichte beim Gehen. Mit dem biblischen Spaziergang will ich anregen, eine andere Form des Erzählens auszuprobieren und in den Jungscharalltag mit einzubauen.

Methode

Wir gehen mit den Kindern spazieren und erzählen dabei biblische Geschichten. Beim Unterwegs-sein schaffen wir Erinnerungspunkte aus der Geschichte heraus. Damit lassen sich biblische Geschichten elementarisieren. Wir schaffen durch das Gehen beim Erzählen einen Erfahrungsraum für die Kinder.

Durch Vergleichspunkte an Vergleichsorten mit Vergleichszeiten verbinden wir die biblische Geschichte mit dem „Sitz im Leben“, mit dem

Lebensumfeld der Kinder. Dadurch machen wir die Geschichte lebendig. Viele Jesugeschichten sind dazu geeignet, da Jesus mit seinen Jüngern viel unterwegs war.

Zum Beispiel:

- Ähren ausraufen am Sabbat; Lk 6,
- die Tochter des Jairus; Mt 9,18–26,
- die Bergpredigt
- und viele mehr.

Dabei entstehen durch das Spazierengehen neue Anknüpfungspunkte. Und da man Zeit hat, besteht die Möglichkeit, mit den Kindern ins Gespräch zu kommen.

Die Orte

- Zur Bergpredigt gehen wir auf eine Anhöhe oder auf einen Berg,
- zum Ährenausraufen gehen wir zu einem Getreidefeld,
- mit den Emmausjüngern sind wir unterwegs, Abschluß im Haus,

- an einem Abend sind wir mit Petrus unterwegs zu dem Ort, an dem er Jesus verleugnet.

Wichtig ist, daß ihr bei der Vorbereitung die Orte eurer Umgebung auffindig macht, die man mit Orten aus der Geschichte gut verbinden kann.

Beispiel

Lukas 4, 23 – 27

Jesus in der Synagoge von Nazareth

Wir gehen und erzählen von Jesus, wie er mit seinen Jüngern durch das Land ging, mit ihnen geredet hat, wie seine Jünger Fragen stellten.

Wir reden vom Sonntag, wir erzählen vom Sabbat.

Am Sabbat ging er mit seinen Jüngern in eine Synagoge, wo Gottesdienst gefeiert wird, (wir kommen an eine Kirche und gehen hinein).

20 Wir reden mit den Kindern über unsere Gottesdienste und erzählen von den Gottesdiensten der Juden.

Vielleicht haben wir einen 12jährigen der schon aus der Bibel vorlesen darf.

Jesaja 61, 1 + 2

Geschichte Lukas 4, 23 – 27 erzählen.

Wir singen ein bekanntes Jungscharlied und erzählen beim Nachhausegehen von den Reaktionen der Schriftgelehrten und Pharisäer:

- wie sie wütend werden,
- wie sie Jesus anspringen,
- wie sie ihn stoßen.

Wir gehen an einen Ort, wo wir dies verdeutlichen.

Aus der Stadt hinaus, auf einen Berg, von einem Felsen, wollen sie ihn stoßen.

Seht ihr die aufgebrauchte Menschenmenge oben auf dem Felsen...?

Erzählen, welche Macht Jesus hat.

Er geht unbehellig mitten durch die Menge weiter.

(Wir gehen zurück zum Jungscharraum.)

Weitere Geschichten zum Sabbat:

Heilung am Sabbat, Mt 12,9 – 14

Jesus zeigt seine Macht, Mk 1,21 – 28

Er liest in der Synagoge, Lk 4,16 – 28

Wir beziehen die Umwelt in unsere Erzählung mit ein und bringen den Kindern so die Inhalte näher.

Versucht es einmal, allerdings braucht die Vorbereitung etwas Zeit, aber das Erleben schafft neue Zugänge zu biblischen Geschichten.

Rainer Schnebel





AUF SPURENSUCHE

21

Ein spannender Spielabend für angehende Detektive und Geheimagenten

Einmal Detektiv zu spielen oder Geheimagent zu sein, hat für die meisten Kinder etwas Faszinierendes an sich. Die folgenden Spielvorschläge führen in die Welt der Detektive und Agenten ein und stellen wichtige Eigenschaften und Fertigkeiten der Geheimdienstleute vor. Z.B. Geheimtinten und Fingerabdrücke sichtbar machen, genau beobachten, Spuren sichern und recherchieren. Für einige der Spiele braucht man einiges an Vorbereitungszeit, für andere nicht. Aus den Vorschlägen könnt ihr euren individuellen Spielabend zusammenstellen. Viel Spaß dabei!

Vorbereitung

Zu Beginn des Spielabends nehmen die Mitarbeiter, als Agenten verkleidet, allen Teilnehmern Fingerabdrücke ab. Die Zettel mit den Abdrücken werden an die Wand geheftet. Die Gesamtgruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Um unnötige Wartezeiten zu verhindern, sollten manche Spiele (Nr. 2, 5, 6) parallel angeboten werden. Oder ihr organisiert das ganze mit anderen Jungschargruppen zusammen als „Agentenausbildung“ in Form eines Stationenlaufes.

Spielvorschläge

Spiele mit größerer Vorbereitung

1. Vorsicht Fingerabdrücke

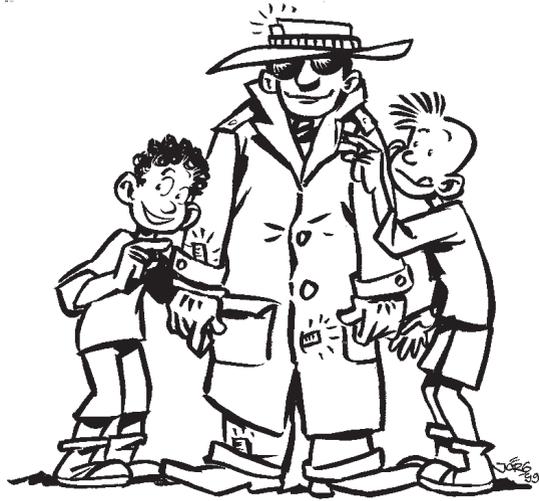
Ein glatter Gegenstand, z.B. ein Lineal oder ein Trinkbecher, wird mit einem Tuch abgewischt und dann auf einen Tisch gestellt. Ein Mitspieler aus jeder Kleingruppe aus der Gruppe verläßt den Raum. Die beiden sind Detektive und müssen nacheinander den Täter mittels seiner Fingerabdrücke überführen. Die Gruppe wählt einen Täter, der den Gegenstand berührt. Daraufhin wird der Detektiv wieder in den Raum gerufen, versucht die Fingerabdrücke auf dem Tatgegenstand sichtbar zu machen und vergleicht diese mit seinem Fingerabdruckarchiv. Die Zeit bis zur Auffindung des Täters wird gestoppt. Wer ist der schnellste Detektiv?

22 **So werden Fingerabdrücke sichtbar:**

Der betreffende Gegenstand wird mit Rußpulver überstäubt (am besten einen feine Pinsel verwenden). Das überschüssige Pulver wird abgeblasen. Dadurch kommt der Abdruck zum Vorschein. Der wird jetzt mit einem genügend breiten Klebeband überklebt. Das Bild überträgt sich dadurch auf den Streifen. Um den Abdruck zu sichern, muß man das Klebeband mit der Klebefläche auf ein anders Klebeband kleben.

Material:

Rußpulver (z.B. von einem Kohlestift abgeschabt), feiner Haarpinsel, durchsichtiges Klebeband.



2. Geheimbotschaften finden

Ein Mitarbeiter verkleidet sich als Geheimagent mit Hut und Mantel. Er versteckt an sich verschiedene Geheimbotschaften, z.B. im Hutband, unter dem Mantelkragen, zwischen den Schulterriemen seiner Fototasche, im Füller, in den Ärmelaufschlägen, unter einer falschen Sohle im Schuh, in einer Geheimitasche unter oder unter einem Pflaster. Die Gruppe hat nun fünf Minuten Zeit, um ihn zu untersuchen und die Geheimbotschaften zu entdecken.

Material:

Hut, Mantel, präparierter Füller, Pflaster, zahlreiche kleine Zettel mit verschiedenen Geheimcodes.

So macht man eine **Geheimitasche**: Schneidet eine Ecke eines Teebeutel auf, schüttet den Tee aus und befestigt zwei Stückchen Tesafilm daran. Steckt die Botschaft dann in den Teebeutel und klebt ihn an eine unauffällige Stelle.

3. Geheimtinten

Jeder Gruppe werden drei verschiedene Zettel, auf denen eine Botschaft mit einer Geheimtinte geschrieben wurde, vorgelegt. Mit den bereitgestellten Hilfsmitteln müssen sie die Botschaft innerhalb von fünf Minuten sichtbar machen. Doch Vorsicht, wenn nicht das richtige Hilfsmittel angewandt wird, kann die Botschaft auch verborgen bleiben.

Vorbereitung der Botschaften

a) Wird die Botschaft mit **Zitronensaft** oder mit Milch geschrieben, wird sie durch Erwärmen, z.B. an einer Glühbirne oder Kerze (Vorsicht !) sichtbar.

b) **Wasserschrift**: Macht ein Blatt Papier naß, legt darauf ein trockenes Papier und schreibt darauf die Botschaft mit Kugelschreiber. Die Schrift erscheint auch auf dem nassen Papier, verschwindet allerdings, wenn das Blatt wieder trocknet. Wird das Papier wieder naß gemacht, kann man die Botschaft erkennen.

c) **Wachsschrift**: Reibt ein Blatt Papier mit einer weißen Wachskerze ein und legt darauf ein weiteres Blatt. Wenn ihr auf der Rückseite der Wachsfläche eure Botschaft schreibt, erscheint diese als Wachsschrift auf dem anderen Blatt. Um die Schrift sichtbar zu machen, muß das Blatt mit einem Pulver (z.B. Kabapulver) überstäubt werden. An der Schrift bleibt das Pulver kleben.

Material:

Papier, Zitronensaft o.ä., Pinsel und Wärmequelle, Kugelschreiber, weiße Kerze und Pulver.



23

Spiele ohne viel Vorbereitung

4. Auf Spurensuche

Einer aus jeder Kleingruppe muß als Detektiv den Raum verlassen. Eine bestimmte Stelle im Raum wird als Tatort ausgesucht und gekennzeichnet. Innerhalb dieser Stelle muß nun ein Täter fünf Spuren hinterlassen, z.B. ein Haar, eine Kleiderfaser, irgendein Gegenstand aus der Hosentasche. Nun bekommt der Detektiv fünf Minuten Zeit, um die Spuren zu sichern und den Täter zu identifizieren. Als Hilfsmittel stehen ihm eine Lupe, Taschenlampe und eine Pinzette zur Verfügung. (Tip: Die Spuren sollten nicht zu schwer versteckt und eindeutig sein.)

Material:

Kreide, Hilfsmittel für den Detektiv.

5. Überprüfung der Zentrale

Zur Sicherheit der Geheimdienstzentrale werden verschiedene Fallen gegen unbefugtes Betreten gestellt. Die Gruppe darf sich zuerst den Raum mit den intakten Sicherungen anschauen. Nachdem ein Mitarbeiter den Raum durchsucht hat, muß die Gruppe die Veränderungen feststellen.

Beispiele für Fallen: Ein Haar über einen Türspalt kleben, eine Murmel auf einen Papierstapel legen, einen Papierstapel mit einem unauffälligen Bleistiftstrich versehen.

6. Ein Geheimagent in Nöten

Ein Geheimagent (ein Mitarbeiter) wurde überrascht. Er muß die Formel $Q-R=329$ im Raum verstecken, bevor die Kripo auftaucht. Er kann einen kleinen Zettel in einer Ritze verstecken oder die Formel mit Kreide unter einen Stuhl schreiben. Die Gruppen haben fünf Minuten Zeit, um die Formel zu finden.

7. Die Sherlock-Holmes-Übung

Jeder Mitarbeiter stellt eine Jacke mit typischem Tascheninhalt zur Verfügung. Die Gruppen müssen nun versuchen, die Jacken anhand der Indizien ihren Besitzern zuzuordnen.

8. Rechernaufgabe

Genau zu beobachten und schnell und sicher zu recherchieren sind wichtige Eigenschaften eines Detektivs. Sicher gibt es in eurem Gruppenraum oder Gemeindehaus irgendeine unauffällige Besonderheit, z.B. eine Inschrift, den Grundstein oder ein besonderes Bild. Die Gruppen bekommen z.B. die Rechernaufgabe, das Jahr der Grundsteinlegung herauszufinden. Welche Gruppe hat die Aufgabe am schnellsten erfüllt?

9. Nummernsuchspiel

Um geschmuggelten oder gestohlenen Wertgegenständen auf die Spur zu kommen, muß man deren Seriennummer kennen. Die Gruppen bekommen fünf verschiedene Seriennummern (auf jedem elektronischen Gerät befindet sich eine) mitgeteilt und müssen den genauen Produktnamen der Gegenstände herausfinden.

Stephan Schiek



AUF HEISSER SPUR

Ein spannender Jungschartag des Bezirksjugendwerkes Schorndorf auf den Spuren von Jesus.

Vorbemerkung

Der Bezirksjungschartag ist ein Höhepunkt im Jahresprogramm der Jungscharen im Bezirk Schorndorf. Etwa 350-450 Jungscharle und ihre Mitarbeiter treffen sich jedes Jahr im Sommer in einem anderen Ort des Bezirks zu einem spannenden

Tag. Gottesdienst, Spieleparcours und Abschlussveranstaltungen mit Siegerehrung sind die Hauptprogrammpunkte. Der Jungschartag wird vorbereitet von einem Team aus Jungschar-Mitarbeitern und einem Jugendreferenten. Der Jungschartag ist grundsätzlich für schönes Wetter im Freien konzipiert, für alle Fälle steht in der Regel ein Regenquartier (großes Zelt oder Halle) zur Verfügung.

Das Thema

Thematisch sollte der Jungschartag durch das Detektiv-Motiv den bei Kindern im Jungschalaralter meist ausgeprägten Entdeckerdrang nutzen, um ihr Interesse an einer abenteuerlichen Suche nach Spuren von Jesus in seiner Zeit und in unserer Zeit zu wecken. Ausgehend von der Jüngerberufung im Gottesdienst sollte der Weg Jesu beim Spieleparcours fortgesetzt und in der Abschlussveranstaltung im aktuellen Leben der Jungschalarler heute enden.

Einladung und Vorbereitungsaufgabe

Rechtzeitig vor dem Jungschartag erhält jede Gruppe über ihre Mitarbeiter eine Einladung. Diese soll die Jungschalarler gespannt auf den Tag machen und enthält alle wichtigen Informationen wie Buslinien, Wegbeschreibung, genaue Zeiten, was mitzubringen ist usw., außerdem haben sich die Gruppen mit einer kreativen Aufgabe auf den Tag vorzubereiten. In diesem Jahr sollte pro Gruppe ein Fisch (als Erkennungszeichen der Christen) gebastelt werden, der so groß ist, dass sich alle Gruppenteilnehmer daran festhalten können, aber doch so leicht, dass er, möglichst ohne zu stören, mitgetragen werden kann. Die genauere Bedeutung des Fisches beim Jungschartag wird im Zusammenhang mit dem Spieleparcours erklärt.

Ein Detektiv und eine seltsame Fischergeschichte – der Gottesdienst

Nachdem die Jungschargruppen, die zu Fuß, mit dem Fahrrad, Privat-Pkw oder Sonderbussen angereist sind, sich angemeldet haben, (bei der Anmeldung wird der Teilnehmer-Beitrag kassiert, die Gruppen für den Spieleparcours eingeteilt: 6 – 8 Teilnehmer und Laufkarten ausgegeben), beginnt der Gottesdienst mit offenem Singen mit unserer Jungschar-Band. Durch den Gottesdienst führt ein Detektiv im Sherlock-Holmes-Look, der mitbekommen hat, dass es beim Jungschartag eine heiße Spur zu verfolgen gibt. Die Jungschalarler werden als Nachwuchsdetektive eingeladen, möglichst viel von der ZP (= Zielperson) Jesus in Erfahrung zu bringen. Aus der Geschichte der Jüngerberufung sehen wir, dass Jesus uns in seiner „Truppe“ dabei haben möchte.

Mitmachen bei Jesus!

Wer die Spur von Jesus aufnehmen und ihm folgen will – mitmachen bei Jesus!

Wer manchmal Mist baut und jemanden sucht, der ihn trotzdem dabei haben möchte – mitmachen bei Jesus!

Wer Fragen hat und von Jesus viel für sein Leben lernen will – mitmachen bei Jesus!

Wer sich nicht so leicht etwas vormachen lässt – mitmachen bei Jesus!

Am Ende des Gottesdienstes wird der weitere Ablauf des Jungschartages erklärt, dann folgt die Mittagspause, in der gegessen/getrunken wird, vereinzelt werden Jungschar-Wimpel „entführt“, es gibt die Möglichkeit zu spielen, alte Freunde aus anderen Orten zu treffen oder das Gelände zu erkunden.

Jesus auf der Spur – der Spieleparcours

Der Nachmittag steht dann ganz im Zeichen des Spieleparcours. Etwa zwanzig Spielstationen sind im großen Rundweg ums Jungschartag-Gelände verteilt. Jedes Spiel steht für einen Ort bzw. eine Station, an dem/der Jesus gewirkt hat. Die Gruppen haben eine Laufkarte, in der die Stationen eingezeichnet sind, und in die die Wertungen eingetragen werden.

Handicap: Frei nach Matth 5,40: „Wenn dich jemand nötigt, eine Meile mitzugehen, so geh mit ihm zwei“ bewegt sich ein Römer im Spielgelände. Trifft er eine Gruppe an und schlägt einen Teilnehmer ab, kann er die Gruppe „nötigen“, „eine Meile“ bzw. ein paar Minuten mit ihm zu gehen und sein Gepäck zu tragen, was für die Gruppen wertvolle Spielzeit kostet. Halten sich jedoch alle Gruppenmitglieder an ihrem mitgebrachten Fisch fest, kann der Römer nichts von ihnen fordern und macht sich aus dem Staub.

Kurzbeschreibung der Spielstationen

1. Hochzeit zu Kana

Spiel: Krüge mit Wasser füllen

2. Vater Unser

Spiel: Holzpuzzle

3. Hausbau

Spiel: Turm möglichst bauen

4. Der Gelähmte

Spiel: Hindernislauf mit Bahre

5. Speisung der 5000

Spiel: Brot backen

6. Schatz im Acker

Spiel: einen Schatz finden (Inhalt für alle)

7. Die große Einladung

Spiel: Festlichen Tisch mit Deko, Geschirr ... eindecken

8. Sturmstillung

Spiel: Schlauchbootfahrt auf Bach

9. Wer ist der Größte?

Spiel: drei-vier Wettspiele (Kirsch-kernspucken, Wettlauf rückwärts...)

10. Sinkender Petrus

Spiel: Schwebebalken über Wasser (Sicherheit!)

11. Frau am Brunnen

Spiel: Wetttrinken als Staffellauf

12. Verlorenes Schaf

Suchspiel: Namen von Schafen mit Fernglas erkennen

13. Verlorene Münze

Spiel: Goldtaler aus Sand sieben

14. Barmherziger Samariter

Spiel: Verletzten verbinden und zur Spielstation bringen

15. Zachäus

Spiel: Auf Baum/Hochsitz klettern und etwas herunter holen

16. Bartimäus

Spiel: Hören/Geräusche erkennen

17. Einzug in Jerusalem

Spiel: Kette aus Kleidungsstücken knüpfen

18. Jüngerberufung

Spiel: aus Schnur ein Netz knüpfen

19. Fischzug des Petrus

Spiel: Holzfische aus Bach angeln

Schlussveranstaltung

Während die Laufkarten der einzelnen Gruppen ausgewertet werden, findet die Schlussveranstaltung statt. Ein paar Spiele für Jungcharler und Mitarbeiter, die Lieblingslieder vom offenen Singen und Gottesdienst und das Ergebnis der Recherchen des Detektivs:

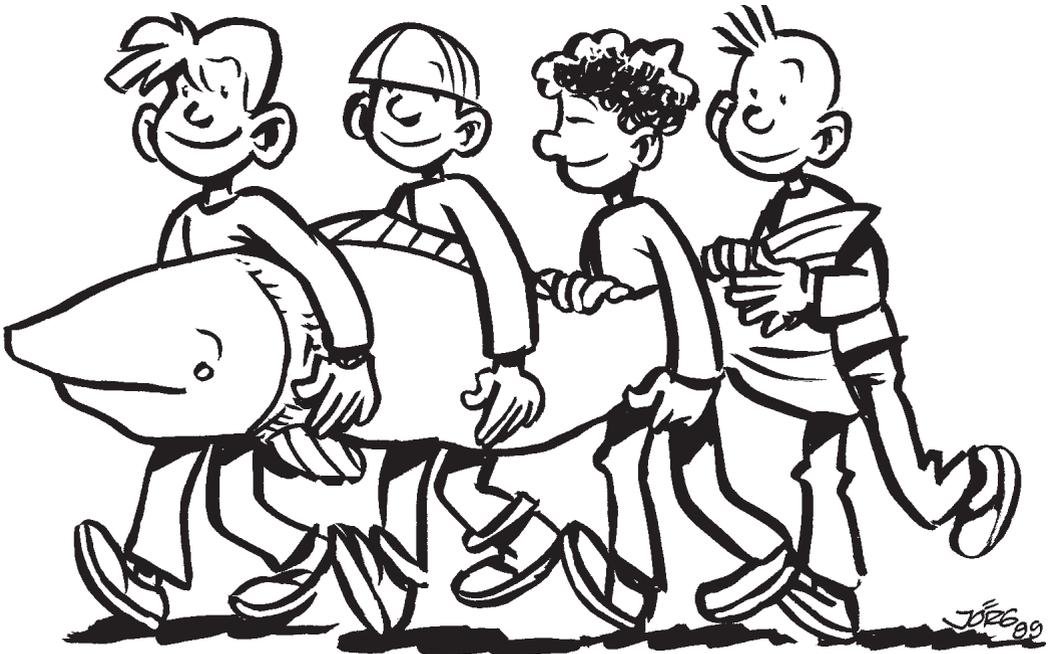
Spur aufgenommen: Sie gilt es weiterzuverfolgen.

Gleichnis vom Senfkorn:

Lied: „Das Wort Gottes muss fallen, tief in mein Herz. Damit es Frucht bringt 30 – 60 – 100 fach.“

Mit Siegerehrung, Preisverleihung, Segen und dem Jungscharruf: „Mit Jesus Christus: Jungschar – mutig voran“ endet der Jungschartag. Bis zum nächsten Jahr!

Walter Hieber





TATORT BIBEL

29

Observationsbericht von einer detektivisch-spannenden Jungscharfreizeit

Gestatten – mein Name ist Bond – James Bond. Sehr verdächtig das: da bekommen dreiundzwanzig „Nachwuchsdetektive“ eine Nachricht in Geheimtinte, sie sollen sich am 2.1.99 um 14.30 Uhr in einem abgestellten Eisenbahnwaggon einfinden. Streng geheim: Unternehmen Zwickmühle.

Agentenausweis

Ich natürlich nichts wie hin, inkognito, versteht sich! Tatsächlich auf einem Abstellgleis am besagten Ort steht ein auffällig unauffälliger Waggon. Ich schleiche mich mit einem Jungdetektiv hinein: zwielichtige Ge-

stalten (Mitarbeiter) im Innern. Einer hinter einer Zeitung mit Guckloch an der Theke, da – an einem Tisch in der Ecke – sitzt der im Brief beschriebene V-Mann, Erkennungszeichen: Sonnenbrille, Nelke im Knopfloch. Ihn sprechen die ankommenden Jungen an: „Saukaltes Sibirien“ Antwort: „Sonnige Südsee“. Legitimiert! Der Jungdetektiv bekommt seinen Agentenausweis.

Eignungstest

Auch die Ausbilder (Eltern) sind mitgekommen. Der Leiter des „Unternehmens Zwickmühle“ begrüßt die

Anwesenden, erläutert die geheime Mission, dann folgen zwei Testfälle, um die detektivische Fähigkeit der Anwesenden zu überprüfen: Eine Personenfahndung der Kripo Bethlehem, frei nach Luk 2 und die Decodierung einer Geheimbotschaft.

Shuttle-Transport

Dann fährt der Shuttle vor, der das Detektivteam zur geheimen Zentrale, einer umgebauten, alten Mühle bringt. Im Quartier angekommen, werden die Zimmer (Sherlock-Holmes-Suite, Agatha-Christie-Suite usw.) verteilt und sofort untersucht.

Tatort Bibel

Der Schauplatz für die Abenteuer der nächsten vier Tage ist fest in der Hand unserer Detektive: Schon am Abend beginnt das Leben als Freizeitdetektiv mit einem Spiel, das im ganzen Haus Spuren rund um den „Tatort Bibel“ untersucht: Kriminalfälle, wie ein Brudermord (Kain und Abel), Kidnapping (Josef und seine Brüder), Diebstahlverdacht (Benjamin), Spionage (Josua, Kaleb), ein vereiteltes Attentat (David), einen perfekten Mord (Uria) ... faszinieren die Kinder gleichermaßen, wie sie Spaß an den Aufgaben rund um die zu lösenden Fälle haben.

Am Ende werden die Jungscharler Zeugen eines geheimen Treffens in der Dunkelheit: Ein gewisser Nikodemus trifft sich heimlich mit Jesus. Er ist neugierig auf den „geheimen Auftrag“ dieses Mannes und lädt die Kinder ein, sich mit auf die Spurensuche von diesem Mister J. zu machen.

Agentenausbildung

Natürlich gibt's vor dem Einschlafen eine Detektiv-Geschichte. Nach dem Dankgebet für den spannenden Tag geht's in die Federn – Kräfte sammeln für den Sonntag. Der beginnt mit einer anspruchsvollen Agentenausbildung: Spuren sichern, beobachten, Geheimbotschaften finden und andere detektivische Fähigkeiten werden von den Profis (Mitarbeitern) vermittelt. Am Nachmittag wird die notwendige **Ausrüstung** wie Periskop, Geheimschriften-Dekoder, Fingerabdruckpulver, Geheimtinten usw. nebst Agentenkoffer hergestellt.

Eine weitere **Überraschung**:

Der **Gottesdienst** am heutigen Sonntag wurde nicht vergessen, nein, er findet nun um 20.00 Uhr „**bei Nacht und Nebel**“ draußen statt. Die neugierige Truppe erlebt, was passieren kann, wenn wir das Angebot Jesu, unser Licht im Leben zu sein, nicht annehmen. Das erleben wir im Dunkeln hautnah: plötzlich stehen wir vor einem gefährlich blitzenden Weidezaun, eine Kette ist über den Weg gespannt, dann fallen wir beinahe in den Bach ... die Erkenntnis ist klar: „Licht ein!“ – Danke Jesus!

Ach ja, fast alle machen von der Möglichkeit Gebrauch, Dinge bei Jesus abzuladen, die sie belasten: Steine (mit dem Namen dessen, was wir loswerden wollen), werden im Bach versenkt, für immer weg damit – „Angeln verboten“ steht auf dem Schild an dieser Stelle.

Am Montagmorgen begeben wir uns zum Tatort „Jakobsbrunnen“, an



dem wir uns nochmal fragen: Wie ist dieser Mister J. ? Bei verschiedenen kreativen Aktionen ahnen wir, daß eines seiner Geheimnisse ist, daß er trotz phänomenaler Menschenkenntnis und kriminalistischem Spürsinn sein Wissen über unsere Schwachpunkte nicht ausnutzt, sondern dafür sorgt, daß wir freigesprochen werden ... eher zufällig entdecken unsere Agenten einen fast sicheren Weg per Baumstamm über und eine alte Badewanne im Mühlbach. Die Tauglichkeit wird sofort unter Beweis gestellt.

Bilanz: starke Schlagseite, was zum Kentern führt, je ein Satz nasse Agentenkleidung, zig Paar nasse Schuhe, Dampfbildung in allen Duschen...

Plutoniumschmuggel

Balduin Pfiff sorgt am Nachmittag mit einem Quiz dafür, daß über der handwerklichen Arbeit beim Agentenkoffer-Fertigbauen die Gehirnzellen nicht einrosten, denn die brauchen wir beim nächtlichen Plutonium-Schmuggel-Abenteuer – mitten im Neubaugebiet – ziemlich

unvorsichtig bei so vielen Zeugen. So könnte am Ende eines langen Tages der Castor-Behälter mit den sichergestellten Brennstäben einem Spezialagenten übergeben werden und die Reise über den Teich nach Washington antreten – wenn nicht – es muß wohl irgendwann während der Detektivfilm-Nacht passiert sein – aber das erfahren wir erst am nächsten Morgen:

Am Telefon: Mr. President!

Beim Frühstück klingelt das rote Telefon im Eßraum. Mr. President persönlich bittet die Jungagenten um Mithilfe. Das Flugzeug mit den beschlagnahmten Brennstäben ist auf dem Überflug vom Radarschirm verschwunden, seitdem keine Spur. Kurze Einsatzbesprechung im HQ, drei Teams ermitteln die Absturzstelle ...

Eine spannendes Abenteuer beginnt: Suche nach dem Piloten, der sich mit dem Schleudersitz gerettet und augenscheinlich verletzt hat, der Voice-Recorder wird gefunden. Er enthält

neben weiteren Information seltsame Morsezeichen, Stiefelspuren werden gefunden und gesichert, der Morsecode geknackt ...

Dieb gefangen – Bombe entschärft

Nach dem Mittagessen verschwindet der zwischenzeitlich gefundene Pilot plötzlich wieder – mit gutem Grund, verrät doch ein Schuhabdruck in der verschütteten Farbe und der inzwischen ermittelte Deckname „Mr. Wauwau“, daß der Pilot in Wirklichkeit der Plutoniumdieb ist. Jetzt heißt es schnell und überlegt handeln – eine Gruppe überwältigt Mr. Wauwau vor dem örtlichen Supermarkt und entdeckt bei ihm einen Plan mit dem Versteck der Atom-bombe auf dem Etikett der mitgeführten Chappy-Dose, während Team 2 einen friedlichen Bürger aufschreckt, sein Telefon- und Faxgerät vorübergehend beschlagnahmt, mit dem Landeskriminalamt verhandelt, das schließlich Bau- und Entschärfungsplan faxt. Die Bombe wird gerade noch rechtzeitig entdeckt und entschärft.

Empfang in der Botschaft

Zum Dank lädt der Präsident in der französischen Botschaft zum Diplomatenempfang mit Drei-Gänge-Menü ein, nachdem sich die gestreßten Agenten im Kurhotel mit Sauna, Massage, Musik usw. ausgiebig erholt haben. Ein interessantes Interview macht uns (hinter einem Schattenschirm) mit einem berühmten Bodyguard bekannt. Wir erfahren, daß ein guter Bodyguard mit seinem Leben für das Leben des zu Beschützenden einsteht. Wie war nochmal sein Name? ... ach, ja: Jesus! Mit „Bibel und Fun“ und dem Beseitigen aller Spuren am Tatort geht das Abenteuer Jungschar-Winterfreizeit zu Ende.

Kombiniere – nachahmenswert! Oder auf Nicht-Agentendeutsch: Freizeiten, egal ob ein Wochenende oder länger, sind eine wertvolle Chance für die Jungschararbeit. Sie erlauben intensives ganzheitliches Erleben von Gemeinschaft, Abenteuer und Gottes Wort .

Probiert's aus !

Walter Hieber

32





SEEMANNSQUIZ

Gespielt wird in vier Gruppen. Die Fragen befinden sich in nummerierten Filmdosen in vier Wannen mitten im Raum; möglichst so, daß sie von den Gruppen während des Spiels nicht einsehbar sind. Die Gruppe hat eine halbe Minute Zeit, um die Frage zu finden und zu beantworten. (Zeit kann je nach Gruppe und Zahl der Dosen verkürzt oder verlängert werden)

Die Fragen werden erwürfelt. Die jeweils nächste gewürfelte Zahl wird zur letzten Zahl addiert. Beispiel: Die erste Gruppe hat zunächst eine 5 gewürfelt und Aufgabe 5 beantwortet. Die nächste Gruppe würfelt eine 3 und sucht nun Aufgabe 8. Nicht beantwortete Fragen werden weitergegeben.

Wenn die noch zu beantworteten Fragen weniger werden, kann die Zahl der Wannen verringert werden.

Punkte

- Dose geholt und richtig beantwortet = 10 Punkte

- weitergegebene Frage beantwortet = 5 Punkte
- Joker = 15 Punkte
- Gruppenfragen = 1. Platz = 10 Punkte / 2. = 6 / 3. = 4 / 4. = 2

33

Material

- Würfel, Stoppuhr
- 80 Fragen in Filmdosen, 4 Wannen
- Papier, Stifte
- Preise

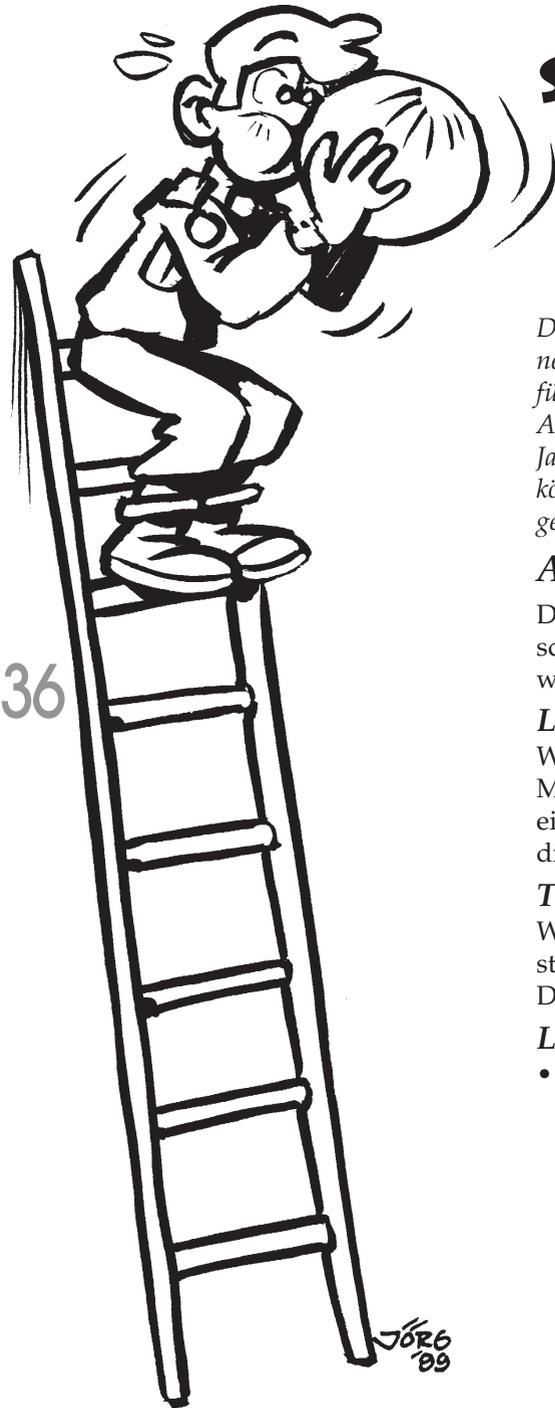
Fragen

1. Wie heißt das Schiffsende? Heck
2. Was sind Bojen? Schiffszeichen im Wasser
3. Wie heißt das vordere Ende vom Schiff? Bug
4. Was bedeutet S.O.S.? Save our souls = rettet unsre Seelen
5. Wie funkt man S.O.S.? 3x kurz, 3x lang, 3x kurz
6. Was ist ein Echolot? Gerät zur Bestimmung der Meerestiefe / sendet Töne zum Meeresgrund und mißt die Zeit des Echos

7. Was sind Morsezeichen? Code zur Übertragung von Mitteilungen
8. JOKER
9. Windstärken werden in Zahlen gemessen. Wie hoch ist die höchste Zahl, also der schwere Sturm? 12
10. Windstärken werden in Zahlen gemessen. Welche Zahl hat die Windstille? 0
11. Wie nennt man das Boot der Eskimos? Kajak
12. Wie heißt das bekannteste deutsche Segelschiff? Gorch Fock
13. Wie heißt der Partner von Käpt'n Blaubär? Hein Blöd
14. Wie heißen Käpt'n Blaubärs Enkel? haben keine Namen
15. Wie heißt der Papa von Pippi Langstrumpf? Kapitän Ephraim Langstrumpf
16. Zu welcher Insel segelt Pippi Langstrumpf, um ihren Papa zu befreien? Taka-Tuka
17. Was bedeutet Steuerbord? rechts
18. Wie mißt man die Geschwindigkeit bei Schiffen? in Knoten
19. Für alle: Faltet ein Papierschiff.
20. Von welchem Schiff handelt der erfolgreichste Film aller Zeiten? Titanic
21. Wer spielt die männliche Hauptrolle in dem Film „Titanic“? Leonardo di Caprio
22. Warum ist die Titanic untergegangen? kam gegen einen Eisberg
23. Wann war das (ungefähr)? 14.4.1912
24. Schätzfrage für alle: Wieviele Leute waren an Bord? 2207
25. Wer singt das Titanic-Lied „My heart will go on“? Celine Dion
26. JOKER
27. Mit welchem Hilfsmittel erkennt man die Himmelsrichtung? Kompass
28. In welche Himmelsrichtung ist der Kompass ausgerichtet? Norden
29. Womit hält ein Schiff an? Anker
30. Was ist ein Wrack? gesunkenes Schiff
31. Wie nennt man in einem Schiff die Fenster? Bullauge
32. Singt ein Seemannslied!
33. Wovon hängen Ebbe und Flut ab? vom Mond
34. JOKER
35. Liegt das Wattenmeer an der Nord- oder der Ostsee? Nordsee
36. Wie heißt der Fluß im Freizeitort?
37. Welcher Fluß fließt durch Hamburg? Elbe
38. Wie heißt der längste Fluß der Welt? Nil
39. Wie heißt der bekannteste Fluß in Äthiopien? Nil
40. Wie sieht das Zeichen der Piraten aus? Totenkopf
41. Alle Gruppen: Malt einen Piraten!
42. JOKER
43. Wie nennt man es, wenn ein Schiff zur Seite kippt und untergeht? Kentern
44. Wie heißt die Küche auf einem Schiff? Kombüse
45. Was braucht man unbedingt auf einem Segelboot? Wind
46. Nenne einen Seemannsknoten.
47. Wie nennt man das, wenn einem auf einem Schiff schlecht wird? Seekrank
48. JOKER

49. Wie heißt der berühmte Seemann, der am liebsten Spinat isst? Popeye
50. Wie heißt Popeys Freundin? Olivia
51. Wie heißt das Tagebuch, das auf einem Schiff geführt wird? Logbuch
52. Wie heißt der größte „Fisch“? Wal
53. Nennt drei Süßwasserfische.
54. Was muß auf einem Schiff immer dabei sein? Rettungsboote
55. Wie heißt das Geländer auf einem Schiff? Reling
56. Was ist ein Leck? Beschädigung am Schiffsrumpf
57. Womit atmen Fische? Kiemen
58. Fische-ABC (Jede Gruppe bekommt einen Zettel mit dem Alphabet und soll zu jedem Buchstaben einen Fisch nennen)
59. Schätzfrage: Um wieviel Meter würde der Wasserspiegel aller Weltmeere steigen, wenn das Grönlandeis schmelzen würde?
a) 5 Meter; b) 8 Meter; c) 12 Meter
60. Was ist eine Windrose? Kompass
61. Welcher Mann wurde von einem Wal geschluckt und wieder ausgespuckt? Jona
62. Welche Tiere waren nicht in Noahs Arche? Fische
63. Was ist ein anderes Wort für Seemann? Matrose
64. Wie heißen die drei Ozeane? Atlantischer, Pazifischer und Indischer Ozean
65. Welches Meer ist nach einer Farbe benannt worden? Rotes Meer
66. An welchem Meer liegen Israel und Italien? Mittelmeer
67. Welches Tier gibt es nicht: Seeigel, Seehund, Seehase, Seekuh, Seeziege, See-elefant, Seeschmetterling?
68. Wie nennt man ein großes, feststehendes Seezeichen an Land? Leuchtturm
69. Wie heißt der gefährliche Fisch über den mehrere Filme gedreht worden sind? Weißer Hai
70. Wie heißt der Glasbehälter, in dem man Fische beobachten kann? Aquarium
71. JOKER
72. Wer backt die leckersten Fischstäbchen? Käpt'n Iglu
73. Gemeinsam fehlerfrei aufsagen: Fischers Fritze...
74. Was bedeuten die Buchstaben des Wortes FISCH als Geheimzeichen der Christen?
Das griechische Wort für Fisch heißt I-CH-TH-Y-S. Die einzelnen Buchstaben stehen als Abkürzung für: Jesus – Christus – Gottes – Sohn – Erlöser
75. Wie heißt das bekannteste Seeungeheuer in Schottland? Loch Ness
76. JOKER
77. Wie heißen die ganz starken Hustenbonbons für Fischer? Fischermen's Friends
78. Welche drei Dinge braucht man zum Tauchen? Schnorchel, Brille, Sauerstoffflasche
79. Wie heißt der See in dem Petrus fischte? See Genesareth
80. Wie heißt der Bruder vom Fischer Petrus? Andreas

LEITER- SPIELABEND



Der vorliegende Gruppenspielabend eignet sich sowohl für Kleingruppen als auch für Einzelstarter.

Als Andacht würde die Geschichte von Jakob und der Himmelsleiter passen; auch könnte man sich das JSL „Meinem Gott gehört die Welt...“ vorstellen!

Ablauf des Abends

Die Spiele müssen nicht in der vorgeschlagenen Reihenfolge gemacht werden.

Leitern besorgen

Wer besorgt als schnellstes eine Mehrzweckleiter, eine Bockleiter, eine Anlegeleiter, die kleinste und die längste Leiter...

Tonleiter

Wer besorgt als schnellstes ein Instrument und spielt darauf die C-Dur-Tonleiter vor!

Leitern besteigen

- Eine Anlegeleiter steht sicher an einer Hauswand. Sie muss bestiegen werden und auf der drittletzten Sprosse ein Luftballon aufgeblasen werden.
Zeit wird abgestoppt, wenn der Luftballon platzt.

- Eine Bockleiter wird aufgestellt und seitlich von zwei MA halten. Nun wird sie auf Zeit überstiegen: auf der einen Seite hoch und auf der anderen Seite runter!
- Welche Gruppe baut am schnellsten eine Mehrzweckleiter als Behelfsgerüst auf?
Die Zeit wird abgestoppt, wenn die Gruppe komplett oben drauf sitzt!
- Eine Anlegeleiter steht sicher an einem Obstbaum. Jeder Mitspieler steigt ca. 3m hoch und hängt eine Glaskugel, einen Tannenzapfen... an den Baum. Es wird die Zeit abgestoppt, wenn der Spieler wieder unten ist und der angehängte Gegenstand oben hängen bleibt!

Feuerwehrleiter

Eine Feuerwehrleiter wird aufgebaut und auf Zeit bestiegen. Von oben wird versucht, Bierdeckel in einen auf dem Boden aufgezeichneten Kreis bzw. eine Zielscheibe zu werfen. Es zählen dann die im Kreis platzierten Bierdeckel bzw. die erreichte Punktzahl!

Kaminfegerstaffel

Vor der Kleingruppe liegt ein Zylinder, eine kleine Leiter und ein Kehrbesen. Nacheinander setzen die Spieler den Zylinder auf, schultern die Leiter und nehmen den Kehrbesen in die rechte Hand. So legen sie die vorgesehene ca. 50m lange Strecke zurück. Anschließend werden die Gegenstände an die nächsten Starter hinter der Start- und Ziellinie übergeben!

Tonleitern erkennen

Die Kleingruppen bzw. Einzelstarter erhalten ein Blatt mit unterschiedlichen Tonleitern drauf, welche dann innerhalb der vorgegebenen Zeit bestimmt werden müssen. Für jede richtig erratende Tonleiter gibt es eine bestimmte Punktezahl!

Leiterwagenrennen

Zwei – drei Gruppenmitglieder ziehen bzw. schiebenden Leiterwagen (Hände müssen immer am Wagen dran sein!). Der Rest der Gruppen sitzt im Wagen. So muss die vorgegebene Strecke auf Zeit überwunden werden!



Leiter-Worte

Die Gruppe schreibt innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst viele Worte auf, in denen das Wort „Leiter“ enthalten ist:

z.B.: Leiterkurs
Kirschenleiter
Aluminiumleiter
Drehleiter

Leiterstaffel

Eine Leiter mit ca. 4–5 Sprossen wird von zwei Mitspielern vorne und hinten geschultert. Oben drauf sitzen ein – zwei Mitspieler. Dann wird die vorgegebene Strecke möglichst rasch zurückgelegt. Die Zeit ist entscheidend!

Leiter-Gesellschaftsspiel

Es ist denkbar, mit unterschiedlichen Leitern das Gesellschaftsspiel als großes lebendiges Brettspiel aufzubauen. Dabei werden verschiedene Hindernisse bzw. Höhenunterschiede mittels Leitern überwunden. Die Gruppenmitglieder starten nacheinander über den Leiter-Parcour; die Zeit wird gestoppt.

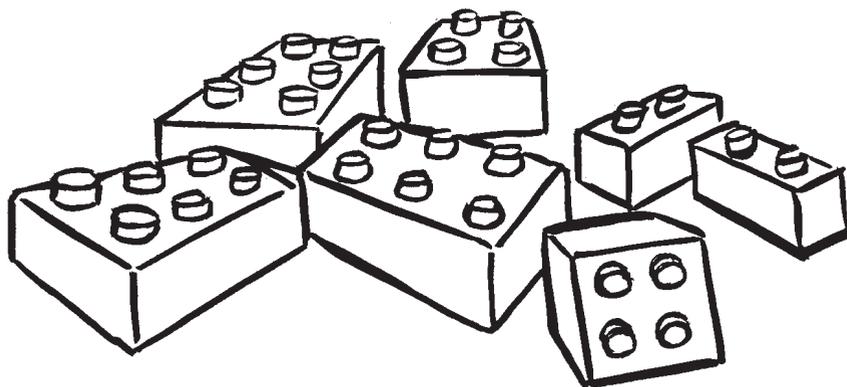
Lustiges Leiterspiel

Jedes Jahr zur Erntezeit stehen viele Leitern im Dorf und in den Gärten. Die Kinder machen sich einen Spaß daraus, ein Hindernisrennen über alle Leitern zu veranstalten. Lauft ihr mit? Auf die Plätze, fertig, los!

2 – 4 Mitspieler können mitmachen. Jeder Mitspieler erhält eine andersfarbige Figur. Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf anfangen. Je nach Augenzahl, die man wirft, kann man vorrücken. Trifft man auf eine Leiter (roter Kreis), geht's sofort entweder aufwärts oder abwärts! Dies gilt jedoch für einen Mitspieler nur, wenn er genau auf einen grünen Kreis trifft.

Vor dem Ziel: Steht man z.B. auf Kreis 98 und würfelt statt einer zwei, die man haben müsste, um direkt ins Ziel zu kommen eine sechs, muss man die restlichen vier Augen zurücklaufen, auf Kreis 96. Gewinner ist, wer zuerst genau auf Kreis 100 ankommt!

Hermann Murrweiß



MALTA-BESIEDLUNGS- GELÄNDESPIEL

Situation

Malta ist ca. 30x15 km groß und hat im Nordosten eine flache, buchtige Küste, die nach Südwesten pultartig auf eine Höhe von ca. 300 m ansteigt. Die Malteser treiben seit jeher regen Handel im Mittelmeer. Dabei finden sich die Einflüsse verschiedener Länder in ihrer Architektur wieder. Auch konnten sie ihre Bauten durch ihre Handelstätigkeit finanzieren und Baumaterial und Arbeitskräfte über See heranschaffen. Die einzelnen Familien (Lagergruppen) treten gegeneinander an mit dem Ziel, möglichst viele Gebäude fertigzustellen. Dazu gehört zum einen, einen Bauplan zu finden, und zum anderen das Setzen des Schlusssteines beim Gebäudebau.

Ziel des Spiels

Die Teilnehmer bauen gemeinsam an einer Malta-Siedlung. Nur durch gemeinsames Handeln können möglichst viele der projektierten Bauten fertiggestellt werden.

Vorbereitung und Material

- Legosteine (80 8er, 60 4er, 60 2er, 15 1er), Bauplatten für Häuser
- 20 Bauausschreibungen für Häuser (im Wald aufhängen/verstecken)
- Schiffs-Lizenzen
- Spielgebiet begrenzen (bei 40 Kindern ca. 1 km²)
- Bauplatz etwa in der Mitte des Spielgebietes festlegen,
- dort Bauplatten und Schwarzes Brett aufstellen
- Schwarzes Brett für Bauausschreibungen besorgen
- Trillerpfeife oder Glocke
- Kopftücher mit Zahlen 8-4-2-1 für Handelshäfen=Mitarbeiter
- Zettel/Stift für Punkte für Familien

39

Durchführung

Jede Lagergruppe wird in Zweiergruppen (oder Dreiergruppen) aufgeteilt. Dies sind die Schiffsbesatzungen, die gemeinsam in See stechen. Die Schiffe sind nur dann manövrierfähig, wenn zwei Personen an Bord

sind. Wenn nicht, können sie auch keinen Handel treiben oder navigieren. Jedes Schiff erhält eine Schiffs-Lizenz, die dies bestätigt.

In drei Spielphasen wird die Stadt aufgebaut:

1. Phase

Suche der Bauausschreibungen im Mittelmeerraum = Spielgebiet.

Die Karten sind auf einer festen Höhe aufgehängt und müssen gesucht werden. Pro gefundener Bauausschreibung erhält die Familie zwei Punkte. Die erste Spielphase ist beendet, wenn mindestens fünf Bauausschreibungen gefunden sind. Erst dann beginnt die zweite Phase mit Handel und Bau (Pfeifsignal).

2. Phase:

40 Handels- und Bauphase.

Werden während der zweiten Phase noch Bauausschreibungen gefunden, so können sie auch zum Bauplatz gebracht werden. In der Handelsphase suchen die Schiffe ihre Handelshäfen und erwerben dort (gegen eine

einfache Aufgabe wie fünf Hampelmänner, vier Liegestützen, eine Liedstrophe, 20 sec. Luft anhalten...) einen Baustein. Je Schiff darf nur ein Baustein vom Handelshafen zum Bauplatz transportiert werden.

„Rammen“ sich zwei Schiffe (körperliche Berührung), so kommt es zum Kapern (muß aber nicht): Jeweils ein Spieler des anderen Schiffes darf durchsucht werden, und ihm dürfen Baustein und/oder Schiffslizenz abgenommen werden, wenn er sie bei sich trägt. Der andere Spieler darf nicht durchsucht werden. Gekaperte Schiffslicenzen bringen einen Punkt für die Familie. Fünfzig Meter um den Bauplatz herum sind keine Kapereien erlaubt.

Kommen die Schiffe am Bauplatz an, dürfen sie an allen Gebäuden ihr Baumaterial einsetzen. Im Bau befinden sich alle Gebäude, deren Bauausschreibung am schwarzen Brett hängt. Für die Fertigstellung eines Gebäudes erhält die Familie zwei Punkte.

3. Phase = **Schlussauswertung**

Auf Pfeifsignal kommen alle Spieler und Handelshäfen zusammen zum



Bauplatz. Der Punktstand wird verkündet. Allerdings geht es noch einen Schritt weiter: Die Punkte werden in Baumaterialien umgewandelt, und ein letztes Mal darf an der Stadt gebaut werden mit dem Ziel, gemeinsam möglichst noch viele Häuser zu bauen (kann man motivieren mit Staffelung von Süßigkeiten-Preisen nach Anzahl der Häuser).

Weitere Hinweise

Spieldauer max zwei Stunden. Da die Spielerklärung nicht ganz einfach ist, ist es sinnvoll, beim Erklären nach Teilabschnitten „Fragerunden“ einzulegen, damit die Teilabschnitte begriffen werden. Zu Beginn sollten die „Schiffe“ nicht im Rudel in See stehen, sondern vor Spielbeginn sich z. B. an einer Spielfeldgrenze nebeneinander verteilen.

Jörg Woidasky

Gebäudetypen	Material			
	6er	4er	2er	1er
Rathaus	6	6	0	4
Öffentliches WC	2	4	4	0
Hafen-Mole (2)	1	0	8	0
Tempel	2	1	0	8
Wasserleitung	10	0	0	0
Brunnen (2)	4	1	4	0
Brücke	7	2	2	0
Wohnhaus (7)	6	4	4	0
Marktstand (4)	0	4	2	0

Gebäude und Schiffe bekommen fantasievolle Namen, z.B. „Seemannsbrunnen“, Wohnhaus „Euridike“, „Blaue Brücke“, Schiff „Tripoli“, „Cartagena“, „Almeria“, „Tanger“, „Malaga“, „Hammamet“, „Annaba“, „Tunis“, „Rabat“, „Tarragona“, ...

Schiffs-Zulassung

für das Handelsschiff

Algier

Nur gültig, wenn das Schiff

1 Kapitän sowie

1 Ersten Offizier

mitführt



Das Oberbauamt Malta schreibt hiermit zum Bau aus:

eine Wasserleitung

Das Bauwerk soll errichtet werden aus:

- 10 Bauquadern 6er
- 0 Bauquadern 4er
- 0 Bauquadern 2er
- 0 Bauquadern 1er



41

Vorlagen

für Schiffszulassungen und Bauaus-schreibungen findet ihr unter „www.ejwue.de/jung-schar/“ ➔ JSL 2/99

WATSCHEL- PINGUIN

Dieses Bastelangebot ist – wenn ihr es ganz selbst durchführt – etwas zeitaufwendig und erfordert handwerkliches Geschick. Dazu solltet ihr auf jeden Fall zwei Gruppenstunden einplanen.

Wer den Watschelpinguin auch mit jüngeren Kindern basteln will und nicht sehr geübt im Umgang mit den beschriebenen Werkzeugen ist, sollte den Körperrohling und die „Bohrarbeiten“ am besten von einer Fachperson vorbereiten lassen. Für den Zusammenbau und die Feinarbeiten reicht dann auch eine Gruppenstunde aus.

Material

Pinguinschablone

Holzbrett aus Massivholz,

Größe: 30 cm x 20 cm, Stärke: 2 cm.

Rundholzstab, Länge: 100 cm, Durchmesser: 1 cm

2 Unterlagscheiben aus Metall.

2 Holzscheiben als Räder,

Durchmesser 5 cm, Stärke: 2 cm

Kunstleder

Holzfarben: weiß, schwarz, orange

Holzleim

Werkzeug

Stichsäge

Bohrmaschine mit Bohrständler

Holzbohrer: 10 mm und 12 mm

Schleifpapier

Handsäge

Schraubstock

evtl. Hammer

Pinsel

gute Scheren

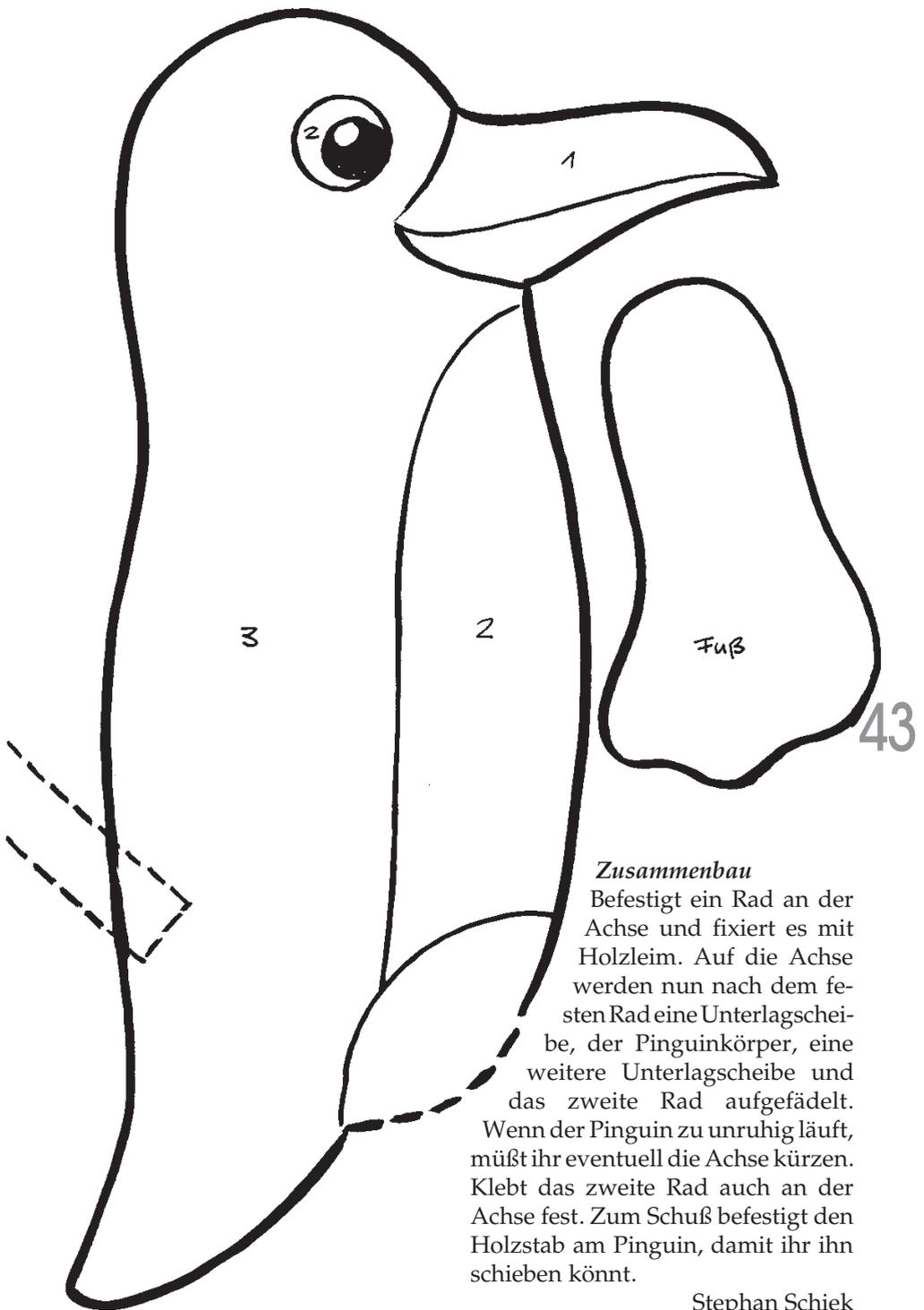


Der Körper

Vergrößert die Schablone auf Din A 4 und überträgt sie auf einen Karton. Zeichnet die Schablone für den Körper auf das Holzbrett auf und sägt den Körper aus. Bohrt an der markierten Stelle am „Rücken“ des Pinguins ein Loch (10 mm) für den Haltestab. Das Loch für die Achsen muß 12 mm im Durchmesser sein. Schleift den Pinguin mit Schleifpapier ab. Danach könnt ihr ihn bemalen (1 = orange, 2 = weiß, 3 = schwarz).

Die Räder

Sägt von dem Rundholzstab 10 cm für die Achse eures Pinguins ab. Bohrt in der Mitte der beiden Holzscheiben jeweils ein 10 mm Loch, in dem die Achse befestigt werden kann. Sägt in jedes Rad einen ca. 1 cm tiefen Spalt, in dem die Füße befestigt werden können. Schleift die Räder mit Schleifpapier ab. Schneidet zwei Füße aus Kunstleder aus und klebt sie in den dafür vorgesehenen Spalt des jeweiligen Rades.



Zusammenbau

Befestigt ein Rad an der Achse und fixiert es mit Holzleim. Auf die Achse werden nun nach dem festen Rad eine Unterlagscheibe, der Pinguinkörper, eine weitere Unterlagscheibe und das zweite Rad aufgefädelt. Wenn der Pinguin zu unruhig läuft, müßt ihr eventuell die Achse kürzen. Klebt das zweite Rad auch an der Achse fest. Zum Schuß befestigt den Holzstab am Pinguin, damit ihr ihn schieben könnt.

Stephan Schiek



PRÄGENDE EINDRÜCKE

Bastelvorschläge, die Eindrücke und Spuren hinterlassen.

44

Hier habe ich ein paar Ideen zum Thema für euch zusammengestellt.

1. Fußspuren

Unsere Füße hinterlassen sehr eindrückliche Spuren. Mit solchen Fußspuren könnte man im Gemeinde – oder Jungscharraum eine Wand gestalten. Es ist gut, wenn sie vorher einfarbig bemalt ist und die Genehmigung des zuständigen Gremiums vorliegt.

Nun hinterläßt jedes Kind eine Spur mit seinen Füßen an dieser Wand. Dazu sucht es sich eine Farbe aus (Wandfarbe). Mit einer Walze die Füße einfärben oder tauchen. Beginnt irgendwo die Spur und verfolgt sie über die ganze Wand, Schritt für Schritt. Im Liegen geht das am besten, so daß es sich empfiehlt, aus Tischen ein Gerüst vor der Wand zu bauen. Steht keine Wand zum Di-

rektbedrucken zur Verfügung, so kann man es auch auf zusammengeklebten Papierbahnen auf dem Boden machen, die man dann an die Wand hängt, oder an den Kirchturm oder...

Material: Wandfarbe, Schüssel zum Waschen der Füße, Pinsel, Walze, flache Schalen (Eimerdeckel) für Farbe zum Füße eintauchen

2. Stechtechnik

Damit kann man Postkarten oder auch einfaches Papier aller Art auf besondere Weise prägend verzieren. Man hat eine Vorlage, z.B. das Ankerkreuz (nicht zu groß), auf Papier vorbereitet. Dieses legt man auf eine Postkarte, entweder in eine Ecke oder die Mitte, und sticht nun entlang den Linien gleichmäßig alle 1 – 3 mm mit einer Nadel ein Loch hinein. So ent-

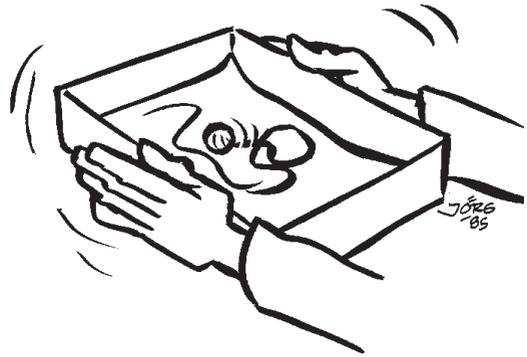
steht auf der Postkarte ein gelochtes Ankerkreuz-Muster.

Material: AK Vorlage, Nadeln, Filz oder Kork als Unterlage, Karten oder Papier

3. Gipsmaske vom Fuß als Utensilienbehälter für Regal oder Schreibtisch

Gipsmasken vom Gesicht kennt wohl jeder, wir machen welche von unseren Füßen. Besser gesagt von einem Fuß, natürlich gipsen wir auf den Seiten nur so weit hoch, daß der Fuß gut wieder heraus genommen werden kann. Oben wird der Gips danach gerade abgeschnitten, so entsteht eine Fußschale, die man jetzt noch bemalen kann und die so als Stifte oder Utensilienschale sehr gut geeignet ist.

Material: Gipsbinden, Schere, Creme, Farben und Wasserschalen

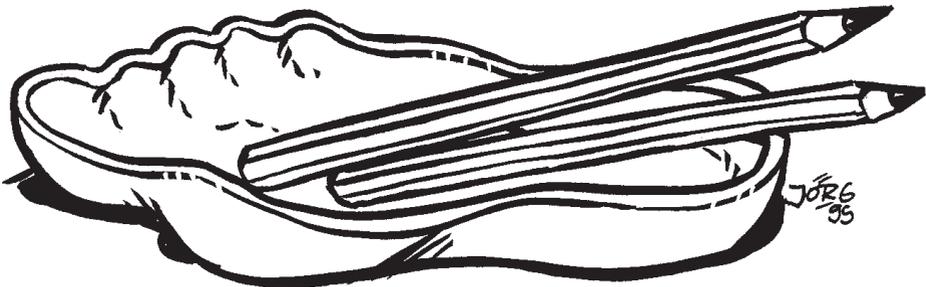


4. Marmorpapier

Murmeln hinterlassen Farbspuren auf Papier. Mit dieser Technik kann man sehr schön Papier mit bunten Spuren gestalten. Pastellfarben ergeben dann schönes Briefpapier, kräftige Farben sind dann eher Kunstwerke und können Wände zieren. Die Technik ist ganz einfach. Man braucht dazu eine flache Schachtel, dort hinein legt man ein einfarbiges Blatt Papier. Nun taucht man die Murmeln in die Farbe und läßt sie in der Schachtel durch Hin- und -herrollen ihre Bahnen ziehen. Dies macht man nach und nach mit verschiedenen Farben, so entsteht ein schön gestaltetes Stück Papier, das nur noch trocknen muß.

Material: A4 Schachtel, A4 Papierbögen, Murmeln, Farbe, Plakat oder Wasserfarbe

Rainer Schnebel





DAS FERIEWALDHEIM

46

*- eine Alternative zu einer Freizeit,
auch für kleinere Gruppen -*

Einführung

Zum ersten Mal fand im Rahmen des Schülerferienprogramms ein Ferienwaldheim in Plüderhausen statt, das von der Evang. Jugend veranstaltet wurde. Auf der nahe gelegenen Burghaldenhütte des CVJM verbrachten 32 Kinder zwischen 8 und 12 Jahren und 12 MitarbeiterInnen eine erlebnisreiche Woche. Das Waldheim sollte vor allem den Kindern Spaß und Erholung bringen, die keine Möglichkeit haben, mit ihren Eltern in Urlaub zu fahren.

Organisation

Wie bei Stadtranderholungen und Waldheimen größerer Städte wurden die Kinder von Montag bis Freitag nur tagsüber betreut und erhielten Frühstück und Mittagessen. Jeden Morgen ab 8 Uhr holte sie ein Sonderbus an den verschiedenen Haltestellen des Ortes ab und brachte sie um 17 Uhr wieder dorthin zurück.

Das Waldheimgelände – ein einfaches Freizeitheim des CVJM – liegt am Waldrand etwas außerhalb des Ortes. Wichtige Voraussetzungen für ein gelungenes Programm waren gegeben: Das Freizeitheim verfügte

über einen Bastelraum, einen kleineren Aufenthaltsraum für ruhigere Angebote und Besprechungen der Mitarbeitenden, sowie Schlafmöglichkeiten für die Mitarbeitenden.

Auf dem kleinen Sportplatz vor dem Haus stand das Essens- und Aufenthaltszelt sowie die Feldküche. Für Regentage stand die Sporthalle der nahegelegenen Schule zur Verfügung

Wer an seinem Ort kein geeignetes Freizeitheim hat, kann ebenso auf ein kleineres Schulgebäude oder in ein Gemeindehaus ausweichen, das die beschriebenen räumlichen Voraussetzungen in ähnlicher Weise bereitstellt.

Programm

Der Waldheimalltag begann um 8.30 Uhr mit einem gemeinsamen Begrüßungslied und den Ansagen für den Tag. Das anschließende Frühstück war danach eine willkommene Stärkung.

Der weitere Tagesablauf enthielt Aktionen, an denen alle Kinder teilnahmen, wie z.B. einer Lagerolympiade, einem Geländespiel oder einem Wandertag.

Andererseits wurde Programm angeboten, das sich die Kinder selbst aussuchen durften. Die MitarbeiterInnen versuchten die Angebote möglichst breit zu fächern, um jedem einzelnen Kind die Möglichkeiten der individuellen Entfaltung zu geben.

Diese Hobby- oder Interessengruppen waren in vier Kategorien eingeteilt: Es gab Sport-, Bastel, Erlebnis- und Bibelhobbygruppen, die sich die

Kinder mit ihrem Erlebnispaß selbst aussuchen konnten. Während dieser Angebote entstanden Marionetten, Watschelpinguine aus Holz, bemalte Seidentücher oder gebatikte T-Shirts, sowie Schlupflöcher für Insekten und Staudämme. Der Wald wurde verzaubert, ein Tastparcours erfunden, sowie eine Klanggeschichte aus der Bibel aufgenommen, während eine andere Gruppe mit Mountainbikes den Gipfel unseres Hausberges stürmte.

Das Mittagessen und die Mittagsruhe, während der Geschichten vorgelesen, Armbänder geknüpft oder Schlüsselanhänger gebastelt wurden und Comics zum Selbstlesen bereitstanden, war eine erholsame Verschnaufpause im actiongeladenen Tagesablauf. Die Kinder hatten während dieser Pause die Möglichkeit in den 'Fischerclub' zu gehen, um mehr von den Geschichten aus der Bibel zu erfahren.

Um 17 Uhr verabschiedeten sich die MitarbeiterInnen mit gemeinsamen Liedern von den Kindern, bevor es am nächsten Morgen wieder hieß: „Einfach spitze, daß du da bist ...“.



Vergleich zu einer Freizeit – das Ferienwaldheim als „Einsteigermodell“

Die Durchführung eines Ferienwaldheim in dem vorgestellten Rahmen kann für viele Gemeinden eine attraktive Alternative zu einer Freizeit sein.

Allerdings muß man sich bewußt sein, daß persönliche Kontakte zu den Kindern, die aus dem gemeinsamen Leben während einer Freizeit resultieren, sich bei einer reinen Tagesbetreuung nicht in dem Maße bieten. Das liegt zum einen daran, daß der Tagesablauf für die Mitarbeitenden voll mit Arbeit belegt ist, zum anderen daß wichtige Zeiten für eine intensivere Beziehung zu den einzelnen Teilnehmern, wie z.B. ein gemeinsamer Tagesrückblick vor dem Zubettgehen, fehlen.

Ein Ferienwaldheim mit Tagesbetreuung ist eine Erleichterung für die Mitarbeitenden und die Kinder in vielerlei Hinsicht und damit für beide als „Einsteigermodell“ geeignet. So ist es für jüngere Kinder, die zum ersten Mal ohne ihre Eltern in einer fremden Umgebung sind, wichtig, daß sie nicht zu weit vom Elternhaus entfernt sind und jeden Abend nach Hause zurück können. Außerdem verbleibt die Personensorge – wie Körperpflege, frische Kleidung, ... – bei den Eltern, was für die Mitarbeitenden ebenfalls eine Entlastung darstellt.

Für Kinder, die Schwierigkeiten in ihrem sozialen Verhalten mit einer Gruppe haben, ist die Hemmschwel-

le, sich auf ein solches Freizeitangebot einzulassen, sehr viel niedriger, als sich für eine bestimmte Zeit auf eine Gruppe „rund um die Uhr“ festzulegen. Ihnen kommt die örtliche Nähe, die tägliche Heimreise und der überschaubare Rahmen der Kleingruppen entgegen.

Auch für neue oder junge MitarbeiterInnen ist es leichter, sich auf eine oder zwei Ferienwaldheimwochen einzulassen, als sich bei einer Freizeit zu beteiligen. Zum einen ist das Gesamtprogramm weniger vorbereitungsintensiv. Das Abendprogramm entfällt und in den Hobbygruppen kann jeder ein Angebot nach seinen Neigungen und seinem Können durchführen.

Dadurch daß die Kinder jeden Tag vor dem Abendessen abreisen, bleibt mehr Zeit für die Mitarbeitenden: Nach dem gemeinsamen Aufräumen ist Raum für weitere Vorbereitungen oder persönliche Erledigungen, bevor man sich am Abend wieder zu einer gemeinsamen Mitarbeiterunde trifft und in aller Ruhe den vergangenen Tag reflektieren und den kommenden Tag vorbereiten kann.

Der begrenzte Tagesablauf, das überschaubare Programm und die kleinen Gruppen des Ferienwaldheims sind auch in pädagogischer Hinsicht eine Erleichterung für das Mitarbeiterteam, denn zu Streitereien und Heimweh zwischen den Kindern kam es kaum.

Marion Käser, Magdalene Fuhr und Stephan Schiek

AKTION

Jungschar ohne Gruppenstunde

Eine Initiatiogruppe hat zum Kinderkirchjahr in Baden ein Projekt entwickelt, das sich gut für die Jungscharwerbung einsetzen läßt.

„Brücken bauen“

Wir wollen mit dem Projekt „Gott ist...“ für 10-13-Jährige eine Mitglieds-Betreuungs-Kampagne starten.

Für eine jüngere Altersgruppe von Kindern läßt sich das Projekt genauso durchführen. Es ist hilfreich, wenn die Altersspanne der Zielgruppe nicht zu groß gewählt wird, damit Texte für Briefe und Geschenke altersentsprechend sind.

Ziel

- Kontakt zu Kindern im Alter von 10-13 Jahren aufnehmen
- ihnen religiöse Inhalte vermitteln
- die Kinder zu Hause anzusprechen, ohne daß sie gleich kommen müssen.



Der Kreativbrief

- Alle 10-13-jährigen Kinder der Gemeinde bekommen 3-6mal im Jahr einen Kreativbrief ihrer Kirchengemeinde (CVJM) nach Hause.
- Er enthält einen Gegenstand, der mit den Interessen der Kinder zusammenhängt und religiöse Bedürfnisse aufgreift.
- Auf dem Brief ist noch Platz für weitere aktuelle Informationen.
- Dieser Kreativbrief enthält einen Gegenstand, über den wir versuchen, etwas vom Evangelium weiterzugeben.
- Er hat ein immer wiederkehrendes Logo. Dieses Logo ist in allen Kirchengemeinden gleich und soll den Brief erkennbar und transparent machen. Am besten auf Bezirks-, Verbands- oder Kirchenkreisebene absprechen. Das Logo wird z.B. auch als Aufkleber gestaltet.

Das Vorbereitungsteam

Interessierte aus der Gemeinde werden angesprochen. Auch Eltern oder ehemalige Jungscharmitarbeiter können dafür geworben werden.

Das Team trifft sich, um die Kreativbriefe zu gestalten, umzusetzen und auf die jeweiligen örtlichen Gegebenheiten anzupassen. Sie organisieren auch die Verteilung.

Vorschlag: ein Brief nach Ostern, einer vor den Sommerferien, dann zum Schulstart und nochmal im Advent. Viele Anregungen lassen sich aus Band 1 + 2 der Bücher: *Gott ist...*; Brunnen-Verlag, entnehmen. Nähere Informationen bei: Rainer Schnebel, Mühlstraße 6, 77716 Haslach, Fax 0 78 32-12 03

Zwei Beispiele zum Anregen:

50 1. Gott ist... lebendig

*Aktion mit Gummibärentüte:
happy easter*

*Text vom Kreativbrief mit dem Logo:
Gott ist... lebendig*

Damals ist Jesus am Kreuz gestorben. Das war furchtbar für seine Freunde. Drei Tage später begegnete er ihnen wieder.

Zuerst können sie es gar nicht glauben.

Aber immer mehr Menschen haben Jesus wieder gesehen und es war klar, er lebt.

Deswegen feiern wir Ostern als Fest der Freude.

Darum beschenken wir uns.

In diesem Sinn: Frohe Ostern.

2. Gott ist wie... eine Wunderkerze

Quer durch den Brief ist eine Wunderkerze gesteckt zum gleich ausprobieren.

Auf den ersten Blick sieht sie recht langweilig aus. So grau in grau. Hält man jedoch ein Streichholz daran, passiert es plötzlich. Ein Wunder – Hunderte von Funken springen lustig in alle Richtungen davon. Und es wird hell um uns herum.

Rainer Schnebel

Anmerkung

Hier bietet es sich natürlich an, auch gezielt kindgerecht formulierte Erklärungen z.B. für die Kirchenfeste oder besonderen Feiertage anzubieten. Ermutigende Worte im Sommer, wenn es Zeugnisse gibt, ein Praxistip für den Urlaub, ein kniffliger Bibelquiz mit einem Preis sind weitere Möglichkeiten.

1-2x im Jahr könnte man auch ein „event“ veranstalten, zu dem man alle Kinder einlädt. (Brunch, Sport-Turnier, Konzert, Gottesdienst...).

Wenn ihr uns von euren Erfahrungen berichtet, können wir das gern hier im Jungscharleiter auch für andere veröffentlichen.

Anschrift:

Redaktion Jungscharleiter,
z.H. Rainer Rudolph, ejw, Postfach
80 03 27, 70503 Stuttgart,
e-mail: rainer.rudolph@ejwue.de
Hilfreich ist es, wenn ihr ein Muster beifügt und Texte auf Diskette oder als e-mail-Datei-Anhang mitschickt.

@ Jungschar im Internet

Mittlerweile gibt es eine ganze Reihe von Jungscharen, die eigene Internetseiten gestalten. Deshalb werden wir in Zukunft im Jungscharleiter eine Internetspalte mit Hinweisen auf diese Seiten bieten. Hinweise auf gute Jungscharseiten nehmen wir dankbar entgegen, bitte e-mail an rainer.rudolph@ejwue.de.

- www.ejwue.deljungschar/

Jungscharreferat des Evang. Jugendwerks in Württemberg

- www.jungschar.com

Ideen fürs Programm – der Klassiker

- www.spieleboerse.ch

Sehr schön gemacht mit vielen Spielideen und praktischen Hilfen und weiteren interessanten Links.

- home.t-online.de/home/jungschar.Herzhausen/

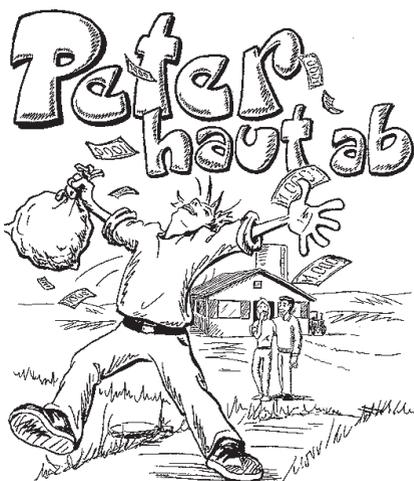
Mit Tips für Bibelarbeiten, Organisationshilfen und Spielideen für das Jungscharprogramm

- jungschar.isfun.net

Von Uli Böhnke aus Karlsruhe kommen diese Seiten mit flotten Ideen. Hier gibt es auch einen Link zum [jungschar.webring](http://jungschar.webring.com). Das ist ein Netzwerk, in das man sich eintragen lassen kann. Ein Webring ist ein Pool von Homepages mit den gleichen Interessen. Das Prinzip ist einfach: Jede Homepage macht fuer andere Homepages des Webrings Werbung und umgekehrt. Jedes Mal, wenn eine Homepage des Webrings aufgerufen wird, wird eine zufaellige Bannerwerbung von einer anderen Homepage des Webrings geladen. Klickt man auf die Bannerwerbung, so gelangt man zur nächsten Homepage des Webrings.

- www.jungschar.ch

Professionell gemachte Seite in Schweizer Präzisionsarbeit. Mit kurzen Beschreibungen über Jungschar, Tips für die Erstellung von eigenen Webseiten, Hinweisen auf Netzwerke, Links zu verschiedenen Schweizer Jungscharen und zu weiteren Seiten.



Margret Döbler und Manfred Zoll

Peter haut ab

buch und musik

DM 7,80

Die neue Arbeitshilfe für Kinderbibelwochen behandelt das Gleichnis vom Vater mit seinen beiden Söhnen. Die Autoren haben für das Thema zahlreiche Erfahrungen gesammelt, die jetzt in der Arbeitshilfe gebündelt sind. Sie bietet Theaterszenen, die die Geschichte von Peter erzählen. Umrahmt wird die biblische Geschichte von Andi und Andi, die mit witzigen Dialogen ins Thema einführen und eine Brücke bauen zwischen den Kindern und der biblischen Geschichte. Dazu gibt es zahlreiche Spiel- und Bastelverschlüsse. Die Lieder und Bastelergebnisse ergeben ein Singspiel, das im Familiengottesdienst oder im Abschlußfest aufgeführt werden kann. Eine weitere Besonderheit der Arbeitshilfe ist ein Mitarbeiterabend: Er dient der persönlichen Auseinandersetzung mit dem Thema.

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
buchhandlung@ejw-buch.de

E 6481 F

buch & musik

Buchhandlung und Verlag
des ejw GmbH, Stuttgart

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm



Helmut Häußler

Gruppenspiele gekonnt gestalten **Kreative Spielideen für junge Leute**

buch und musik DM 19,80

85 Prozent aller jungen Leute spielen gerne – und das am liebsten in der Gruppe. Rund 50 Spiele, hauptsächlich für den Innenbereich, hat Helmut Häußler mit seinem Team zusammengestellt. Kurze und lange Spiele, Action- und Denkspiele, einfache und anspruchsvolle Spiele mit und ohne Vorbereitung machen das Buch zu einem Ratgeber in jeder Situation. Die große Stärke des Buches: eine didaktische Zusammenstellung ganzer Spielabende mit bereits ausformulierter Zwischenmoderation. Dadurch wird eine reiche Abwechslung garantiert und die Spielfreude bei den Teilnehmern gefördert.

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
buchhandlung@ejw-buch.de

»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, rainer.rudolph@ejwue.de

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

Erscheinungsweise: 4 x jährlich. Bezugspreis: jährlich (4 Hefte) DM 19,80 einschl. Zustellgebühren.

Einzelpreis DM 5,- 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 Luff, Pliezhausen

Druck: Omnitypie, Stuttgart