



OKTOBER

DEZEMBER

1999

# 4

E 6481 F

**Arbeitshilfe für die Jungschararbeit**



# Bibel live

<b><i>Die Bibel im Spiel erleben</i></b>	<b>4 – 7</b>
Impulse für spannende Spielaktionen in der Jungschar, von Stephan Schiek, Tübingen	
<b><i>Geh hin und mach es ebenso</i></b>	<b>8 – 12</b>
Ein Rollenspiel zum barmherzigen Samariter, von Stephan Schiek, Tübingen	
<b><i>Sinn – voll leben mit Jesus</i></b>	<b>13 – 18</b>
Heilungsgeschichten der Bibel, von Walter Hieber, Welzheim	
<b><i>Personenfahndung</i></b>	<b>19 – 20</b>
Frei nach Lukas 2, von Walter Hieber, Welzheim	
<b><i>Auf dem Weg nach Bethlehem</i></b>	<b>21 – 23</b>
Biblische Spielaktion zur Weihnachtsgeschichte, von Stephan Schiek, Tübingen	
<b><i>Zacharias</i></b>	<b>24 – 27</b>
Mann des Schweigens und Redens, von Rainer Schnebel, Haslach	
<b><i>O Tannenbaum</i></b>	<b>28 – 30</b>
Eine bewegende Geschichte zu Weihnachten, von Daniela Schweikhardt, Altensteig	
<b>2 <i>Wenn es im Adventskranz flüstert...</i></b>	<b>31 – 32</b>
Was Kerzen erzählen könnten, von Andreas Lindauer, Bernhausen	
<b><i>Schau mal!</i></b>	<b>33 – 37</b>
Hausspiel zum Thema Licht und Schatten, von Walter Hieber und Stephan Schiek	
<b><i>Tageszeitung</i></b>	<b>38 – 41</b>
Programmideen zu aktuellen Meldungen, zusammengestellt von Herrmann Murrweiß, Owen/Teck	
<b><i>Glück oder Glücksbringer</i></b>	<b>42 – 44</b>
Ein piffiger Programmentwurf von Herrmann Murrweiß, Owen/Teck	
<b><i>Witze</i></b>	<b>45 – 46</b>
Ein origineller Spielabend, von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<b><i>Rezepte</i></b>	<b>47 – 50</b>
Schmackhafte Programmideen von Sybille Kalmbach, Leonberg	



# Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Ein reicher Sommer liegt hinter uns. Bunte Bilder erzählen von eindrucklichen und erlebnisreichen Ferientagen. Es gab viel Spaß, spannende Spielprogramme, gutes Essen, interessante Aktionen und kreative Hobbyangebote. Aber was mich immer wieder neu begeistert hat, waren die eindrucklich dargestellten Bibelgeschichten. Jakob und Esau haben uns begleitet. 2 Ziegen, 5 Schafe, 2 Kamele, ein schwarzes Jurtenzelt und ein Lagergelände mit viel Platz zum Gestalten waren gute Voraussetzungen.

Aber das Entscheidende waren Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die von der alten Geschichte tief in ihrem Herzen berührt waren. Das war nicht nur ein bißchen gespielt und mit schauspielerischem Talent garniert. Sondern es war durchlebt, kam aus der Tiefe der Seele, war von ganzem Herzen.

Gerade deshalb hat diese alte Geschichte aus der Bibel auch die Herzen der 173 Jungen bewegt und verändert. Denn die Verheißung aus Jesaja 55 gilt weiterhin: Gottes Wort kommt nicht leer zurück, sondern richtet aus, was Gott wirken will. Mehr vom Sommerlager: [www.kapf-live.de](http://www.kapf-live.de)

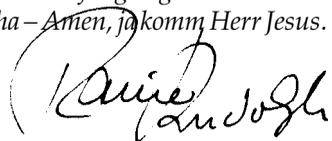
## **Bibel live**

Natürlich weiß ich, dass auch viele Mühe haben, mit der Bibel in der Jungschar (oder im persönlichen Leben) etwas anzufangen. Aber die Bibel ist nicht langweilig, sondern voller Dynamik und Lebenskraft. Wir möchten euch ermutigen, hier Zeit, Phantasie, Kraft und Liebe zu investieren.

## **Das Wort ward Fleisch**

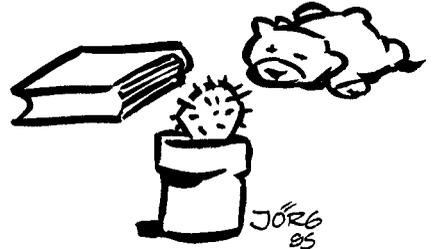
Was hast das alles mit Advent und Weihnachten zu tun? Sehr viel! Gott gibt sein Wort nicht nur in schriftlicher Form als Mitteilung, sondern in Jesus wird es lebhaftig, sichtbar, wie Gott ist, was er wirklich will. Inkarnation heißt das Fachwort für diese Menschwerdung Gottes. Genau dies brauchen wir auch für alles Erzählen von Bibelgeschichten in der Jungschar. Inkarnation, Menschwerdung – nicht große Worte und abstrakte Theorien. Anschaulich dargestellte Bibelgeschichten sind ein hervorragens Werkzeug dazu. Aber bitte, nimm dir Zeit, nimm die Geschichte in dein Herz, spüre sie mit allen Empfindungen deiner Seele nach und dann, wenn sie dich von innen heraus bewegt hat, gib sie weiter an Kinder. Du wirst selbst am meisten davon profitieren.

Biblische Spielaktionen gehen nicht flüchtig. Dafür gibt es hier im Jungscharleiter großartige Anregungen und Hilfen. Bleibe solange an der Geschichte, bis du spürst: 'Ja, das stimmt. Dieser Gott lebt. Dieser Jesus ist hier. Sein Heiliger Geist erfüllt mein Herz mit neuer Freude und Lebenskraft.' Dann ist eine Geschichte richtig erlebt, wenn die Gewißheit in deinem Herzen ist: ER, Jesus Christus, lebt! Dafür wünschen wir euch Gottes reichen Segen, schöpferische Inspiration vom Heiligen Geist und grüßen herzlich vom Redaktionsteam mit dem Ruf aus den dynamischen Anfangstagen der Kirche: Maranatha – Amen, Ja komm Herr Jesus.

  
Rainer Dögl



# DIE BIBEL IM SPIEL ERLEBEN



## 4

### *Grundlagen und praktische Tipps für biblische Spielaktionen*

*Biblische Geschichten kommen im Jung-scharalltag oft nur in Form einer mehr oder weniger kurzen Andacht vor, wobei es immer schwerer fällt, die Kinder zum Zuhören zu motivieren. Die folgenden Modelle wollen dazu anregen, eine ganze Gruppenstunde zu einem biblischen Text zu gestalten.*

#### ***Biblische Spielaktionen***

In einer Spielaktion werden verschiedene Spiele durch eine Rahmenhandlung verknüpft: Eine Abfolge von Spielen wird durch eine spannende Geschichte begleitet, in der die einzelnen Spiele eine thematische Bedeutung haben. In einer biblischen Spielaktion kommt die Rahmengeschichte aus der Bibel.

Dieses Modell hat sowohl für den Ablauf eines Spieleabends als auch für das Erleben von Bibelgeschichten Vorteile:

Durch die Rahmengeschichte haben die einzelnen Spiele einen Bezug untereinander. Das bedeutet, daß die Motivationsquelle nicht mehr nur das einzelne Spiel ist, sondern der gesamte thematische Zusammenhang: Die Spielgeschichte liefert einen Erklärungsrahmen für jedes einzelne Spiel und fördert Bereitschaft, sich auf das Spiel einzulassen. Somit entsteht eine eigene Spielwelt, die es dem Spieler ermöglicht, sich besser mit der Gesamtgeschichte zu identifizieren.

## *Biblische Rollenspiele*

Was ist ein Biblisches Rollenspiel?  
Ein Biblisches Rollenspiel meint nicht einfach nur das spontane Nachspielen eines Bibeltextes oder das Proben eines Anspiels, das vor einem Publikum aufgeführt wird. Im Biblischen Rollenspiel werden die Kinder zuerst mit einer Geschichte bekannt gemacht. Diese Geschichte sollen sie im Spiel umsetzen, indem sie in die Rollen der Beteiligten schlüpfen und sich somit in das Geschehen hineinversetzen. Im Unterschied zu einem Theaterstück liegt der genaue Sprechtext nicht fest, wohl aber die Handlung, innerhalb derer sich die Spieler frei entfalten können.

### *Der Ablauf und wichtige Tipps für die Mitarbeiter*

Den Ablauf eines Biblischen Rollenspiels kann man in die Phasen Vorbereitung, Durchführung und Auswertung einteilen:

#### *Vorbereitung*

Damit eine gute Gruppenatmosphäre entstehen kann, müssen zuerst alle Kinder richtig „ankommen“. Das heißt, alle vorherigen Erlebnisse sollten möglichst abgeschaltet werden. Eine schöne Raumgestaltung, eine Sitzordnung im Kreis und Mitarbeitende, die für die Kinder Zeit haben, vermitteln Geborgenheit. Gemeinsames Singen und Spiele, die mit dem Thema der Geschichte zu tun haben, erleichtern den Einstieg und tragen dazu bei, Angst und Hemmungen vor dem Spielen abzubauen.



#### *Durchführung*

Nach dieser Aufwärmphase wird die Spielaktion vorgestellt: Die Ausgangssituation mit den nötigen Hintergrundinformationen, der Handlungsablauf und die handelnden Personen werden beschrieben. Das kann sehr anschaulich geschehen, z. B. durch Bilder aus der Zeit der Bibel oder Spiele, die die Personen der Geschichte charakterisieren. Damit sich die Kinder besser in ihre Rollen hineinversetzen können, ist es hilfreich, ihnen ein Kleidungsstück oder einen Gegenstand aus der Geschichte bereitzustellen. Ein Kärtchen auf dem die Rolle oder wichtige Sätze nochmals kurz beschrieben werden, erleichtert das Spielen. Sind alle Rollen verteilt, wird der Szenenaufbau geplant. Kinder, die keine Rollen bekommen haben oder die nicht mitspielen wollen, können durch Beobachtungsaufgaben mit ins Spielgeschehen einbezogen werden.

Sie sollen konkrete Aufgaben bekommen, die sie in der Auswertung einbringen können:

- *Wer hat am meisten / wenigsten gesagt?*
- *Welche wichtigen Informationen gab das Spiel?*
- *Was war spannend, was war langweilig?*

Während des Spiels sollte der Spielleiter nur in Ausnahmefällen eingreifen, wenn z. B. ein Spieler den Clown spielt oder aufhören möchte oder die Geschichte langweilig wird. Wichtig ist eine unterstützende und beratende Haltung des Spielleiters, die er z. B. durch eine kleine Nebenrolle einbringen kann.

### **Auswertung**

6 Nach dem Spiel sollte den Spielern und Beobachtern die Möglichkeit gegeben werden, ihre eigenen Gefühle und Erlebnisse anzusprechen. Für Biblische Rollenspiele ist es wichtig, daß auch neue Erfahrungen mit Gott oder Jesus angesprochen werden. Das kann in einem offenen Gespräch oder mit einem Reflexionsspiel geschehen. In einer Abschlußrunde kann gemeinsam überlegt werden, wie die im Spiel erlebten Verhaltensmöglichkeiten auf den Alltag

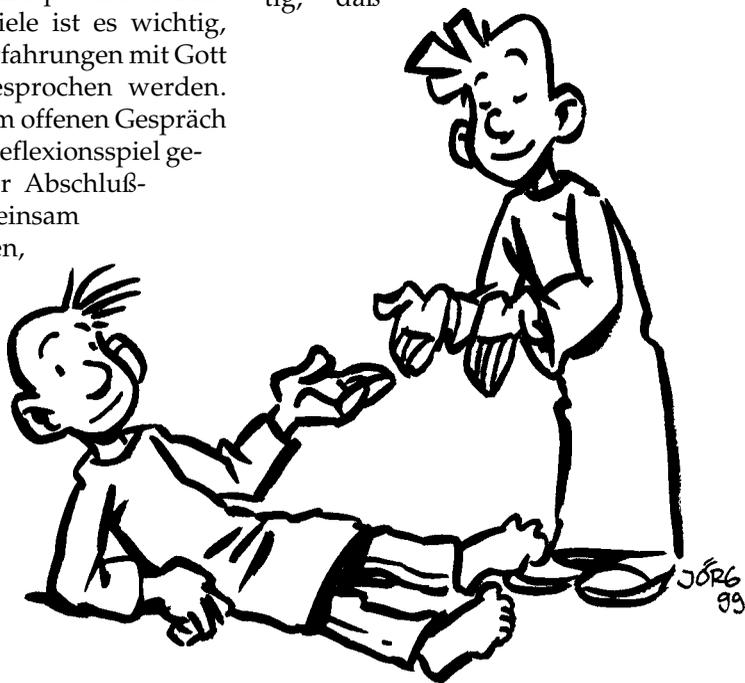
der Kinder übertragen werden können.

Grundsätzlich ist es wichtig, daß die Konzentration der Kinder nicht durch lange Gesprächsrunden (fünf bis zehn Minuten genügen) oder perfektionistische Spielplanung überfordert werden. Deshalb ist es wichtig, immer wieder auflockernde Elemente wie Spiele, Lieder, Malen oder Basteln zum Thema einzubauen.

### **Das Entscheidungsspiel**

In einem Entscheidungsspiel wird eine Geschichte durch Erzählen oder spielerisches Erleben bis zu einer Stelle vorgegeben, an der eine Entscheidung getroffen werden muß. Den Schluß der biblischen Geschichte sollen die Kinder selbst entwickeln, in dem sie mehrere verschiedene Lösungsmöglichkeiten durchspielen.

Dabei ist es wichtig, daß



mehrere gleichberechtigte Entscheidungsmöglichkeiten und Rollen, die unterschiedliche Positionen vertreten, vorliegen. Durch das Entwickeln eigener Lösungen können die Spieler die Geschichten selbst mitgestalten. Im Vergleich der eigenen Lösungsmöglichkeiten mit dem Original wird das Besondere der Bibel und die Erfahrungen der Menschen, die sie mit Gott gemacht haben, erst richtig deutlich. Deshalb eignen sich Geschichten, die menschliche Modellsituationen, wie z. B. Streit und Versöhnung (Jakob und Esau in Gen 33, Joseph

und seine Brüder in Gen 37 und 45) oder Neuanfang (Jüngerberufungen, Gleichnis vom verlorenen Sohn in Lk 15, 11-32), verdeutlichen. Zur Durchführung gilt das gleiche wie für die Biblischen Rollenspiele.

**Hilfreiche Bücher**

Dieter Haas, Gerhard Vicktor: Spielideen zur Bibel, Verlag Ernst Kaufmann.

Christine Klaes: Der kleine Goliath. Bibliodrama mit Kindern, Brockhaus-Verlag.

Stephan Schiek

**Beispiele biblischer Geschichten**

Geschichte      Spielaktion      Rollenspiel      Entscheidungsspiel

7

**Altes Testament:**

Noah und die Arche		X	
Jakob und Esau (Gen 33)			X
Joseph wird verkauft (Gen 37)			X
Joseph und seine Brüder (Gen 45)			X
David und Saul in der Höhle			X
Jona	X	X	X
Daniel in der Löwengrube		X	

**Neues Testament:**

Fischzug des Petrus (Lk 5)	X	X	X
Heilung des blinden Bartimäus	X	X	
Zachäus (Lk 19)		X	
Verlorener Sohn (Lk 15)	X	X	X
Heilung eines Gelähmten (Mk 2)	X	X	X
Die 10 Aussätzigen (Lk 17)		X	
Arbeiter im Weinberg (Mt 20)	X	X	X
Philemon und Onesimus	X	X	X



## 8

# GEH HIN UND MACH ES EBENSO

## *Biblisches Rollenspiel zur Beispiel- geschichte vom Barmherzigen Samariter*

### **1. Zum Text (Lk 10, 25-37)**

Die Beispielgeschichte vom Barmherzigen Samariter gehört zu den bekanntesten Bibelgeschichten des Neuen Testaments. Wegen ihrer spannenden und leicht umsetzbaren Handlung wird sie oft in der Jungenschar gespielt. Das Besondere des folgenden Vorschlags liegt darin, daß die Geschichte nicht einfach nur nachgespielt, sondern in einem Biblischen Rollenspiel, das sich auf eine ge-

samte Gruppenstunde erstreckt, umgesetzt wird. Die Kinder sollen sich durch das Spielen intensiv mit der Geschichte auseinandersetzen, die Erfahrungen der beteiligten Personen nacherleben und mit ihrem Alltag vergleichen. Vielleicht kann es dann gelingen, die Bedeutung der Aufforderung Jesu: „Geh' hin und mach' es ebenso“ besser zu verstehen und selbst umzusetzen.

In der Beispielgeschichte Jesu kommen einige Personen vor, deren Verhalten die Kinder von sich selbst kennen, mit denen sie sich also identifizieren können:

### **1.1 Die Räuber**

Die Räuber überfallen den Mann, der alleine unterwegs ist. Sie rauben ihn aus, schlagen ihn zusammen und überlassen ihn schwerverletzt seinem Schicksal.

*Wann habe ich selbst schon einmal anderen Menschen Leid zugefügt, sie empfindlich getroffen und verletzt? Vielleicht nicht mit Schlägen, aber doch mit Worten, die ebenso weh tun können.*

*Alle gegen einen: Sicher war ich auch schon dabei, als ein Außenseiter von einer Gruppe fertiggemacht wurde.*

### **1.2 Der Überfallene**

Der Überfallene war in seiner Not ganz alleine. Ohne fremde Hilfe hätte er sterben müssen.

*Wann bin ich von anderen schon verletzt worden? Wann fühlte ich mich ungerecht behandelt und von allen nicht verstanden? Sicher kennen wir alle solche Situationen der Hilflosigkeit, in denen wir nicht mehr weiter wissen.*

### **1.3 Der Priester und Levit**

Beide gehen an dem Schwerverletzten vorüber, ohne ihm zu helfen.

*Wann bin ich schon an anderen, die meine Hilfe dringen gebraucht hätten, einfach vorübergegangen? Habe ich auch einmal weggesehen, als jemand ungerecht behandelt wurde. Habe ich überhaupt den Mut, einzugreifen und zu helfen?*

### **1.4 Der Samariter**

Für ihn war klar, daß er helfen mußte, obwohl er ein Fremder war. Trotzdem hat er den Mann versorgt und ihm dadurch das Leben gerettet.

*Habe ich auch schon mal jemanden mit meiner Hilfe aus einer bedrängten Situation herausgeholfen?*

### **1.5 Die Aufforderung Jesu**

Jesus stellt den Samariter als Vorbild dar: Er tut den Willen Gottes, indem er dem Fremden mit tatkräftiger Liebe, die alle Schranken sprengt, hilft. *Wie kann das in meinem Leben Wirklichkeit werden?*

Weitere Informationen zum Text finden sich im JSL 1/ 1996, S. 25-28.

## **2. Zum Ablauf**

### **2.1 Einstieg**

Nach einem gemeinsamen Lied spielen zwei Mitarbeiter das Gespräch zwischen Jesus und dem Schriftgelehrten (V. 25-29) als Einstiegsszene vor. Jesus antwortet mit einer Beispielgeschichte, die zusammen im Spiel erlebt werden wird. Mit dieser Szene werden die Kinder in das Thema („Wer ist mein Nächster?“) und die geschichtliche Situation (Zeit Jesu) eingeführt.

### **2.2. Spiele zum Aufwärmen**

#### **• Der gefährliche Weg**

Die Straße von Jerusalem nach Jericho verläuft durch die Wüste Juda und führt durch einsame und steinige Wege.

Die Spieler sollen barfuß (pantomimisch) in ihrer Phantasie diesen Weg nachgehen: Über kalte Böden, rutschige Felsen, spitzige Steine, warmen Sand, knorrige Wurzeln... Der jeweilige Untergrund wird vom Spielleiter angesagt.

• **Vertrauen wagen**

Der Überfallene mußte sich wohl oder übel ganz dem Samariter anvertrauen. Was heißt es aber, einem anderen zu vertrauen?

Das Spiel erfordert eine gerade Teilnehmerzahl. Es wird im Kreis eins – zwei... abgezählt. Alle halten sich fest an den Händen, die Füße stehen fest zusammen. Gleichzeitig lassen sich alle Einser mit geradem Körper nach vorn, alle Zweier nach hinten „kippen“. Dadurch entsteht – gehalten von den Armen der jeweiligen Nachbarn – eine Art Zickzacklinie. Dann wird auf Kommando gleichzeitig die Position gewechselt (Einser nach hinten, zweier nach vorne).

**2.3. Vorbereitung Rollenspiel**

Bevor die Rollen verteilt werden, werden die einzelnen Personen durch eine Beschreibung und ein Spiel vorgestellt. Nach jedem Spiel wird eine kurze Gesprächsrunde eingebaut, in der die Kinder von ihren eigenen Erfahrungen berichten können: „Das habe ich auch schon erlebt. So, wie der Überfallene, habe ich mich gefühlt, als ...“



■ **Die Räuber**

**Spiel – Handtuch abschlagen**

Jeder Mitspieler hat ein Tuch oder einen Schal und macht an einem Ende einen Knoten ins Tuch. Es gilt, mit dem Knotenende möglichst viele Pos zu treffen, ohne selbst getroffen zu werden. Wer einen Knoten mit der Hand erwischt, kann ihn auch dem anderen wegziehen.

**Material:** Handtücher, Schals.

■ **Der Überfallene**

**Aktion „Hilflos sein“**

Kinder kennen aus ihrem Erleben bedrängende Situationen unterschiedlicher Art und Ausprägung. Sie sollen in kleinen Gruppen solche Situationen, in denen sie hilflos waren, nachspielen. Nach jedem Spiel findet ein kurzer Austausch statt über die Art der Hilflosigkeit, die Person, die sie verletzt hat und wie die Kinder mit der Situation umgegangen sind.

### ■ *Der Priester/ Levit*

#### *Spiel „Blind vorübergehen“*

Auf dem Boden wird mit Zeitungen ein Parcours markiert, den die Kinder möglichst schnell bewältigen sollen. Nachdem alle die Aufgabe erfüllt haben, werden gemeinsam die Zeitungen näher betrachtet: Diese enthalten v. a. Bilder und Berichte von hilflosen Menschen und Außenseitern. Dadurch kann deutlich werden, wie achtlos wir oft an der Not anderer vorübergehen und diese nicht wahrnehmen.

*Material:* Zeitungen

### ■ *Der Samariter*

#### *Spiel „Geborgen in deinen Händen“*

Die Gruppe teilt sich in Paare. A setzt sich in den Schneidersitz und legt seine Hände wie eine Schale mit den

Innenflächen nach oben in seinen Schoß. B legt sich auf den Boden, so daß sein Hinterkopf in den Händen von A liegt. Beide schließen die Augen. A spürt in sich hinein, wie es ihm damit geht, jemanden auf diese Weise „in den Händen“ zu halten. B achtet auf Schwierigkeiten, Erinnerungen und positive Gefühle, die ihm die Situation des Gehalten Werdens und Beschütztseins vermitteln. Anschließend wird gewechselt. Dieses Spiel benötigt eine ungestörte, ernste Gruppenatmosphäre, die durch Entspannungsmusik unterstützt werden kann.

Nach dieser Vorstellung werden die Rollen (siehe oben, zusätzlich vielleicht ein Esel, der Wirt) verteilt und die Spieler mit Verkleidung und weiteren Requisiten (Decke für den Esel, Verbandsmaterial) ausgestattet. Hilfreich ist es auch, wenn die jeweiligen Spieler ein Kärtchen mit einer kurzen Rollenbeschreibung bekommen. Vorsicht ist bei den Rollen der Räuber geboten, die ihrem Mitspieler nicht weh tun dürfen. Falls nötig, können einzelne Szenen extra ausprobiert werden.



Kinder, die keine Rolle übernommen haben oder nicht mitspielen wollen, bekommen Beobachtungsaufgaben:

- *Wie haben die einzelnen Personen reagiert?*
- *Was ist mir aufgefallen?*
- *Welche Rolle hätte ich am liebsten gespielt und warum?*

## 2.4 Das Rollenspiel

Während des Spiels hält sich der Spielleiter weitgehend zurück. Er kann die Rolle des Jesus übernehmen, der durch seine Erzählung die jeweils nächste Handlung einleitet.

## 2.5. Die Auswertung

### • *Erfahrungsaustausch*

Nach dem Spiel dürfen zuerst die Spieler von ihren Erfahrungen, die sie im Spiel gemacht haben, wie sie sich gefühlt haben, berichten. Danach werden die Beobachtungen der Zuschauer zusammengetragen.

### • *Spiel: Standogramm*

Dieses Spiel eignet sich dazu, zu veranschaulichen, welche Stellung die Kinder im Moment zu den Personen des Rollenspiels einnehmen.

Die Gruppe bildet um den Spielleiter einen Kreis. Dieser verkörpert nacheinander die Rolle der Räuber... Die

anderen Teilnehmer reagieren darauf, indem sie entweder auf die Person zu oder von ihr weggehen. Der Abstand zeigt also an, ob sie sich eher mit der Person/ Rolle identifizieren oder sich von ihr unterschieden wollen.

In einem zweiten Durchgang können die Positionen eingenommen werden, die man sich für die Zukunft wünscht.

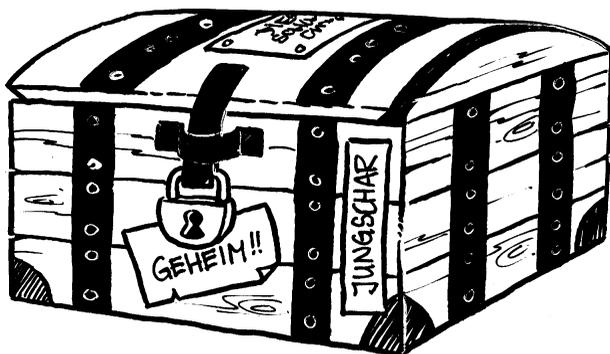
*„Geh' hin und mach' es ebenso“*

### *Papierkorb und Schatzkästchen*

In diesem Spiel können sich die Kinder überlegen, welche Verhaltensweisen sie in Zukunft ablegen wollen (diese werden auf einen Zettel geschrieben und in einen Papierkorb geworfen, evtl. auch verbrannt) und welche sie beibehalten oder ausprobieren wollen. Diese werden ebenfalls auf einen Zettel geschrieben, den die Kinder in ihrem persönlichen Schatzkästchen zu Hause aufbewahren können.

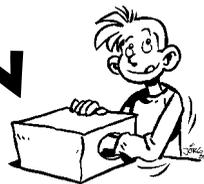
Gemeinsam kann sich die Gruppe überlegen, ob und wie sie Aktionen starten kann, um andern Menschen eine Freude zu bereiten oder zu helfen.

Stephan Schiek





# SINN-VOLL LEBEN MIT JESUS



## Vier Entwürfe um Heilungsgeschichten der Bibel



*Macht es Sinn, mit Jesus zu leben? Worin besteht dieser Sinn? Was fehlt mir ohne Jesus? Oder ist es gar sinnlos ohne ihn? Fragen, die sich viele Menschen – auch Jungscharkinder – stellen. Sie hören Geschichten von Jesus, sie erleben in ihren Jungscharleitern Vorbilder, die mit Jesus leben, sie werden eingeladen, einen Freundschaftsbund mit Jesus zu schließen. Warum, wofür eigentlich?*

*In den Evangelien stehen viele Geschichten, in denen Menschen – wörtlich gemeint – sinnlos leben, einer oder mehrere Sinne funktionieren nicht oder nicht mehr: Da gibt es Blinde, die noch nie die Wunder der Schöpfung gesehen haben, Taubstumme, die immer überhört werden und selbst nichts hören, Aussätzige, die für den Rest ihres (noch kurzen Lebens) auf das Gefühl menschlicher Nähe und Wärme, auf die freundschaftliche Umarmung, auf Zärtlichkeiten verzichten müssen und Lahme, die immer auf die Hilfsbereitschaft anderer angewiesen sind, um sich fortzubewegen und nicht zu verhungern. „Sinnlos, so ein Leben ohne diesen fehlenden Sinn. Ja, wenn ich wieder sehen, wieder sprechen und hören könnte, wieder rein wäre, dann hätte mein Leben wieder einen Sinn.“ Dann kommt irgendwann dieser Jesus in ihr Leben. Er gibt ihnen diesen fehlenden Sinn wieder. Und, das ist wohl typisch für Jesus, nicht*

*nur den verloren geglaubten Sinn erhält der Betroffene wieder, sondern sein Leben bekommt jeweils einen ganz neuen Sinn, oder sagen wir eine Lebensmotivation, eine Erfüllung, die sein ganzes Leben und das der Menschen in seinem Umfeld verändert, dadurch, daß er Jesus persönlich kennengelernt hat. Sinnvoll Leben mit Jesus – eben!*

Die folgenden vier Entwürfe befassen sich mit Heilungsgeschichten. Sie eignen sich als Themenreihe für die wöchentliche Jungscharstunde. Sie können aber auch als Bausteine für eine Kurzfreizeit verwendet werden. Thema: „Jesus kennenlernen“ oder „Sinnvoll leben mit Jesus“ o.ä. Jeder Entwurf enthält einen biblischen Impuls mit verschiedenen methodischen Möglichkeiten, um die biblische Geschichte kennenzulernen. Hilfreiche Fragen, um mit den Kindern über das Vorhandensein und Fehlen der jeweiligen Sinne ins Gespräch zu kommen, könnten sein:

- *Welcher Sinn ist wichtig wofür?*
- *Was fehlt/behindert, wenn der besagte Sinn fehlt?*
- *Wie geht's dem beschriebenen Menschen wohl?*
- *Was macht Jesus?*
- *Was passiert dann?*

Dazu werden einige Spiele, Aktionen oder sonstige Gestaltungselemente vorgeschlagen, die den Inhalt der Geschichte für die Kinder ganzheitlich – mit allen Sinnen eben – erfahrbar machen.

## 1. Der Blinde von Jericho

(Markus 10, 46–52)

### Die Geschichte

Der blinde Bettler Bartimäus hört, daß Jesus in der Stadt ist. Sofort schreit er seinen ganzen Frust heraus. Jesus ist seine letzte Hoffnung, sonst wird es immer dunkel um ihn bleiben. So schreit er den Namen Jesu durch die Straßen von Jericho: „Du Sohn Davids – hab’ Ebarmen mit mir!“ Jesus ruft ihn zu sich. Bartimäus wirft sogar seinen Mantel weg, um schneller laufen zu können. Komisch, daß Jesus ihn fragt: „Was willst du?“ Klar! Ich will sehen. Jesus: „Dein Glaube hat dir geholfen.“ Von dem Augenblick an kann Bartimäus sehen. Aus Begeisterung und Dankbarkeit diesem Mann gegenüber folgt er Jesus.

Jesus gibt ihm nicht nur das Augenlicht wieder, sondern „öffnet ihm auch die Augen dafür“, was der Glaube an ihm vermag. Bartimäus hat das begriffen. Er folgt Jesus. Auch wir werden Wunderbares mit Jesus erleben, wenn wir an ihn glauben und mit ihm leben (ihm nachfolgen).

### Begegnung mit der Geschichte

Ein Mitarbeiter spielt Bartmäus in einer Ein-Mann-Geschichte. Oder die Kinder bekommen die Augen verbunden, die Mitarbeiter machen die Geräusche der Stadt, der Menschen, die Stimme von Jesus usw. nach. Nach der Heilung dürfen sie das Tuch abnehmen. Vielleicht sehen sie danach eine Überraschung...

### Bausteine „Blind – sehend“

■ **Blindenführer:** Jeweils ein Kind führt ein anderes, dem die Augen verbunden wurden, durchs Haus oder durchs Gelände. An bestimmten Stellen läßt der Führende den Blinden Dinge erfühlen, beriechen, lauschen usw. Anschließend versucht der Geführte (nun sehend) den

14



Weg nachzugehen. Dann werden die Rollen getauscht. Gemeinsame Runde mit allen Kindern: Wie war's?

■ **Blind füttern:** Je zwei Kinder mit verbundenen Augen füttern sich gegenseitig mit Pudding.

■ **Topfschlagen:** Unter einem Topf ist eine Süßigkeit versteckt. Zwei Kinder mit verbundenen Augen versuchen gleichzeitig, durch Schlagen mit einem Kochlöffel den Topf vor dem anderen zu finden. Wer als erster fündig wird, erhält die Süßigkeit.

■ **Kerze suchen:** Wieder zwei Kinder mit verbundenen Augen versuchen, mit der Hand durch Wärmeempfinden den Standort einer Kerze im Raum auszumachen und diese auszublasen. Vorsicht, aufpassen, daß nichts passiert.

■ **Blinder Parcours:** Mit verbundenen Augen, durch die Zurufe der anderen Kinder geleitet, muß ein Parcours über/um verschiedene Gegenstände bewältigt werden.

■ **Scherzspiel:** Ein Freiwilliger schaut sich einen Weg, auf dem leere Flaschen stehen, genau an. Dann muß er den Weg blind gehen, ohne eine Flasche umzuwerfen. Er wird durch die Kommentare des Mitarbeiters oder eines Kindes geführt (rechtes Bein hoch – höher, au das war knapp...) Der Gag ist, daß nach dem Augenverbinden die Flaschen leise weggeräumt wurden. Lachnummer!  
□ Blinde Kuh, blinde Post, blinder Schatzwächter und viele weitere Blindenspiele gibt's in der Spielliteratur.

## 2. Zehn Aussätzige

(Lukas 17, 11 – 19)

### Die Geschichte

In einem begegnet Jesus (natürlich nur auf Distanz) zehn aussätzigen Männern (Aussatz = Lepra, damals unheilbare, tödliche Krankheit). Die Haut der Kranken verfault, sehr ansteckend, deshalb müssen sie am Rand der Orte, abgesondert und ausgestoßen, wohnen. Sie dürfen sich niemandem mehr als in Rufweite nähern, gelten als „unrein“, sind verachtet. Sie wissen, daß Jesus der bekannte Prophet und Heiler ist und bitten ihn, sie zu heilen. Jesus macht alle gesund. Von allen kommt, nachdem sie sich nach der Vorschrift dem Priester gezeigt haben, nur einer zurück (ausgerechnet der verhasste Samariter) und bedankt sich bei Jesus. Jesus wundert sich, daß nur einer umgekehrt ist und verabschiedet den Geheilten mit der Bestätigung, daß sein Glaube ihn gerettet hat.

Wie bei Bartimäus war für die Heilung wieder der Glaube, das Vertrauen, daß Jesus heilen kann, entscheidend für die Gesundung. Dazu kommt, daß einer umkehrt, für sein „neues Leben“ und Jesus für seine Rettung dankbar ist. Er hat begriffen, daß er umkehren muß zu Jesus, zu dem, der ihm das Leben geschenkt hat, bei ihm will er neu anfangen. Aus Dankbarkeit für alles Gute, was Menschen erlebt haben, kehren sie um, von ihrem alten bisherigen Leben zu einem neuen Leben mit Jesus, dem Grund der Dankbarkeit. Dazu lädt Jesus uns alle ein.

## Begegnung mit der Geschichte

Die Geschichte hat viele (Neben-)Rollen (Aussätzig und andere Dorfbewohner, die Abstand von den Aussätzigen halten, sie verachten usw., und die nachher umso mehr stauen). Wir können sie toll mit den Jungscharlern zusammen spielen, vielleicht ein Video drehen. Oder der Geheilte ist als Gast in der Jungschar und erzählt von seiner Heilung.

### Bausteine „Haut – fühlen“

■ **Stummes Telegramm:** Alle Kinder sitzen im Kreis und halten sich sichtbar an den Händen, nur einer steht in der Mitte. Er schickt ein Telegramm von Stefan zu Nadine. Stefan schickt irgendwann das „Telegramm“ per Handdruck an den linken oder rechten Nachbarn ab, so daß es das Kind in der Mitte nicht bemerkt, und sagt „abgeschickt“. In der angefangenen Richtung wird der Händedruck möglichst unauffällig weitergegeben. Kommt das „Telegramm“ bei Nadine an, wird ein neues verschickt. Erwischt der in der Mitte das Telegramm auf seinem Weg, so geht das

Kind in die Mitte, bei dem der Versand unterbrochen und das Telegramm abgefangen wurde.

■ **Tastboxen:** In verschiedenen Kartons, die nur ein Loch für eine Hand haben, sind verschiedene Materialien, die ertastet werden müssen: Hand in Karton – was ist drin? (Sand, Flüssigkeit, Matsch, etwas Warmes, Eis...).

■ **Hand ertasten:** Jeweils ein Kind betastet (blind) die Hand eines anderen. Groß/klein, warm/kalt, rau/glatt, auffällige Stellen, Fingernägel spitz/stumpf. Nachher darf der „Blinde“, jetzt sehend, aus drei Händen aussuchen, welche Hand er vorher ertastet hat. Große Runde: Wie ging's dem Tastenden, wie dem Beta-steten?

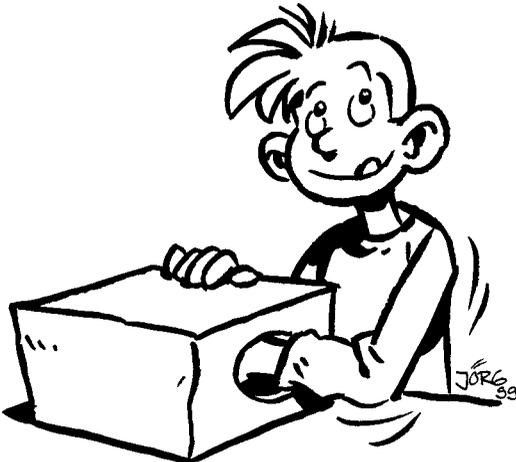
**Gesprächsrunde:** Welche Menschen sind heute „aussätzig“, verachtet, ausgestoßen?

## 3. Der Taubstumme

(Mk 7,31 – 37)

### Die Geschichte

Ein Taubstumme wird zu Jesus gebracht. Er soll ihm die Hand auflegen. Jesus legt ihm seine Finger in die Ohren und berührt seine Zunge mit Speichel und sagt „Hefata“, was „Tue dich auf“ bedeutet. Plötzlich kann der Mann wieder reden und hören. Aus Dankbarkeit erzählt der Mann allen von seiner Heilung, und die Menschen begreifen: Jesus macht Taube hörend und Stummen schenkt er Sprache.



Der Geheilte ehemals Taubstumme erfährt, wie toll es ist, Jesus begegnet zu sein und von ihm zu einem erfüllten Leben befreit worden zu sein. Das ist so schön, daß er es nicht für sich behalten kann. Jesus befreit Menschen von Sprachlosigkeit und macht sie hörend. Gute Worte und offene Ohren für Gott und für andere Menschen, das macht Menschen menschlich, darauf kommt's an. Jesus schenkt so dem Taubstummen seine fehlenden Sinne, aber zugleich auch den Sinn des Lebens überhaupt, viel mehr, als er eigentlich wollte, das macht den Mann so glücklich. So glücklich, daß er seine Sprache nutzt, andere Menschen zur Begegnung mit Jesus einzuladen. Mund und Ohren auf für Jesus.

### **Begegnung mit der Geschichte**

Alle Jungcharler und Mitarbeiter sind taubstumm. Sie dürfen eine Zeitlang nichts reden und bekommen Ohrstöpsel. Es entsteht recht schnell eine komische gespannte Stimmung. Plötzlich kommt ein Mitarbeiter oder Jungcharler reingerannt. Er deutet an, daß alle ihre Stöpsel aus den Ohren nehmen sollen und erzählt die Geschichte von sich und Jesus. Zusammen singen wir unser Lieblingslied. Das tut gut.

**Bausteine:** „Taubstumm – sprechen – hören“

■ **Pantomime:** Etwas erklären, ohne dabei reden zu dürfen. Entweder einer macht es vor, alle anderen raten, oder, auch eine lustige Variante: alle machen vor (sie bekommen auf einem Schild einen Begriff gezeigt, den



der Ratende nicht sieht, spielen ihn vor, einer rät.

■ **Flüsternachricht:** Die Kinder sitzen im Kreis. Einer beginnt, seinem Nachbar etwas ins Ohr zu flüstern, der flüstert das Verstandene seinem Nachbarn ins Ohr usw., bis alle Kinder dran waren. Das letzte sagt, welches Wort/welcher Satz bei ihm angekommen ist. Das ist meist etwas ganz anderes als das ursprüngliche Wort.

■ **Montagsmaler:** Diesmal wird nicht geredet, nicht vorgespielt, sondern der gesuchte Begriff gemalt.

## **4. Der Gelähmte**

(Mk 2, 1 – 12)

### **Die Geschichte**

Jesus ist in Kapernaum. Er ist so bekannt bei den Leuten, daß das Haus, in dem er zu Gast ist, aus allen Nähten platzt, sogar vor der Tür steht eine Menschentraube. Da kommen vier Männer, die einen Freund tragen, der nicht gehen kann. Niemand

läßt sie zu Jesus, sie werden zurückgedrängt. Kurzerhand steigen sie auf das Lehm Dach des Hauses, machen ein Loch ins Dach und lassen die Matte mit dem Gelähmten an Seilen zu Jesus hinunter. Jesus sieht das Vertrauen der Freunde und sagt zu dem Kranken: „Deine Sünden sind dir vergeben.“ Auf die Proteste einiger Schriftgelehrten hin, geht Jesus noch weiter: „Was ist einfacher zu sagen? Ich verzeihe dir deine Sünden, oder du bist geheilt?“ Klar eigentlich! So sagt er zu dem Kranken: Steh auf, nimm deine Matte und geh! Er steht tatsächlich auf und geht. Die Zuschauer sind verständlicherweise erstaunt und noch mehr begeistert von Jesus als zuvor. „So etwas haben wir noch nie gesehen.“

Der Gelähmte macht eine wichtige Erfahrung: Natürlich, er kann gehen, das ist für ihn das Größte. Aber, was wäre ohne seine zu allem entschlossenen Freunde aus ihm geworden? Er hat erfahren: Das sind tolle Freunde, die gehen für mich durch dick und dünn, auf die kann ich mich verlassen. Das ist ein großes Geschenk. Bin ich auch für jemand so ein „echter“ Freund?

### **Begegnung mit der Geschichte**

Kleine Spontanszene: Vor der Haustür stehen viele Menschen (Jungcharler). Da kommen die vier mit ihrem Gelähmten Freund, an dem sie schwer zu tragen haben. Sie wollen ins Haus zu Jesus, aber es ist kein Durchkommen. Hier wird die Szene angehalten. In kleinen Gruppen überlegen die Kinder, was die Freun-

de jetzt wohl tun könnten, und stellen ihren Weg kreativ dar: als Hörspiel, als Fortsetzung der Spielszene, als Bild, als Zeitungsreportage...

Welche Möglichkeiten den Kindern wohl einfallen? Aufgeben? Die Leute vor der Tür zusammenschlagen? Sie mit einem Trick weglocken? ...

### **Bausteine „Gelähmt“**

■ **Staffelspiele** mit „Lahmen“:

**Wettkampf**, bei dem ein Gelähmter von zwei bis vier Freunden getragen wird, an Armen und Beinen oder auf einfacher Trage.

■ **Dreibeinlauf**: Jeweils zwei Kinder stehen nebeneinander. Die Beine, mit denen sie sich berühren, werden zusammengebunden, so geht's über einen Hindernisparcours.

Der Parcours kann auch einzeln auf einem Bein gehüpft werden.

Falls ein Rollstuhl besorgt werden kann: **Slalom-Wettfahrt** mit Rollstuhl.

Walter Hieber





19

# PERSONENFAHNDUNG –

*frei nach Lukas 2*

*Ein lustiger Auftakt oder ein kleiner Lückenfüller für die Weihnachtsfeier gefällig? Spaß, Spiel und ein Weihnachtskompaktkurs – gleich drei Dinge auf einmal. Zum Aufwärmen oder für zwischendurch – nicht ganz ernst zu nehmen. Viel Spaß wünscht*

*Walter Hieber*

Der folgende Text wird vorgelesen. Wer einen Fehler (großgeschrieben) entdeckt, hebt die Hand. Wer aufgerufen wird, darf sagen, was falsch war, bzw. wie es richtig heißt (in Klammern). Als Belohnung für einen entdeckten Fehler gibt's ein Bonbon oder einen Weihnachtskeks.

Am 24. Dezember wurde in der Polizeiwache Bethlehem eine Personenfahndung ausgelöst. Ein kleines Kind wurde gesucht. Aber beginnen wir von vorne:

20

Zu jener Zeit ordnete Kaiser CAESAR (AUGUSTUS) an, daß alle Bewohner des GRIECHISCHEN (RÖMISCHEN) Reiches in Steuerlisten erfaßt werden sollten. Es war das DRITTE (ERSTE) Mal, daß so etwas geschah. Damals war MAJESTIX (QUIRINIUS oder KYRENIUS) Statthalter der Provinz Syrien. So zog jeder in die Heimat seiner Vorfahren, um sich dort eintragen zu lassen. Auch JOHANNES (JOSEF) machte sich auf den Weg. Von Nazareth in Galiläa ging er nach JERUSALEM (Bethlehem), das in Judäa liegt. Das ist der Ort, aus dem König SIMBA (DAVID) stammte. Er mußte dorthin, weil er ein Nachkomme Davids war. Seine Verlobte KLEOPATRA (MARIA) ging mit ihm. Sie erwartete DEN SCHORNSTEINFEGER (EIN KIND). Während des Aufenthalts in Bethlehem kam für sie die Zeit der Entbindung. Sie brachte EINE TOCHTER (EINEN SOHN) zur Welt, wickelte ihn in PAMPERS PREMIUM (WINDELN) und legte ihn in eine HOLZWIEGE (KRIPPE) in einem Stall. Eine andere Unterkunft hatten sie nicht GEWOLLT (GEFUNDEN).

In der Gegend hielten sich GLEISARBEITER (HIRTEN) auf. Sie waren in der Nacht auf dem Feld und hüteten ihre KINDER (HERDEN/SCHAFE). Da kamen GALAKTIKER (ENGEL) und die Herrlichkeit des Herrn umstrahlte sie. Sie hatten EINE MORDSGAUDI (ANGST). Aber der Engel sagte: NEHMT EUCH IN ACHT ! (FÜRCHTET EUCH NICHT)! Ich bringe euch WAS ZUM TRINKEN (GROSSE FREUDE): Heute wurde in der Stadt Davids der Retter geboren – Christus der Herr. Geht und seht selbst! Er liegt in Windeln gewickelt in EINEM EINKAUFSWAGEN (EINER KRIPPE). Plötzlich standen neben dem Engel ZEHN KLEINE JÄGERMEISTER (ANDERE ENGEL), die priesen Gott und riefen: LEISE RIESELT DER SCHNEE! (EHRE SEI GOTT IN DER HÖHE)!

Als die Engel in den Himmel zurückgekehrt waren, sagten die Hirten zueinander: LASST UNSSCHLAFEN GEHEN! (LASST UNS NACH BETHLEHEM GEHEN)! Sie brachen sofort auf, gingen hin, fanden Maria und Josef und ihr Kind in einer SCHUHSCHACHTEL (KRIPPE) liegen.



# AUF DEM WEG NACH BETHLEHEM

21

## *Eine biblische Spielaktion zur Weihnachtsgeschichte*

*Die Rahmenhandlung für den folgenden Spielabend ist die bekannte Weihnachtsgeschichte aus Lk 2, 1-20: In verschiedenen Spielen erleben wir gemeinsam mit Maria und Joseph deren beschwerlichen Weg von Nazareth nach Bethlehem, schauen bei den Hirten auf dem Feld vorbei, denen die Engel die frohe Botschaft überbringen und begleiten sie zum Stall nach Bethlehem.*

*Die Spiele stellen einzelne Situationen aus der Geschichte dar, die der Spielleiter in eine spannende Erzählung einbinden sollte und somit die Spiele miteinander verknüpfen kann.*

*Es werden keine Gruppen benötigt, die gegeneinander antreten. Im Vordergrund soll das gemeinsame Erleben der Geschichte stehen.*

## 1. Der Herold (Vers 1-2)

In Nazareth tritt der Herold des Statthalters Quirinius auf, der die Volkszählung verkündigt.

### **Spiel: Der Herold**

Ein Mitspieler muß die Botschaft des Herolds „Siehe, es geht ein Gebot vom Kaiser Augustus aus, daß alle Welt geschätzt werde!“ einem Partner (dem Ortsvorsteher von Nazareth) weitergeben. Dieser steht 4-5 m entfernt und muß die Botschaft aufschreiben. Die anderen versuchen, durch Zwischenrufe die Übermittlung der Botschaft zu verhindern. Ein weiteres Paar kann sich mit einer andern Botschaft, z. B. Lk 2, 10 (Verkündigung der Engel) versuchen.

**Material:** Papier und Stifte

## 2. Der Aufbruch (Vers 4a)

22 Auch Joseph muß sich mit seiner Verlobten Maria auf den Weg machen.

### **Spiel: Gepäck mitgeben**

Jeder malt auf ein Blatt eine Satteltasche für Josephs Esel. Alle gehen her-

um und schreiben oder malen gute Wünsche, Anregungen und Empfehlungen für Marias und Josephs Reise nach Bethlehem in die Taschen. Zu den Wünschen kann abschließend reihum Stellung genommen werden.

**Material:** Große Papierbögen, Stifte

## 3. Auf der Reise (Vers 4b)

Joseph und Maria haben als einziges Transportmittel auf ihrer Reise einen Esel. Unterwegs begegnen sie aber auch einigen Reitern.

### **Spiel: Mit dem Esel auf Reise**

Die Gruppe kniet sich nieder in einem ganz engen Kreis. Der Spielleiter berichtet von Marias und Josephs Reise nach Bethlehem. Die Mitspieler machen die passenden Geräusche dazu: Das gemütliche Trotten des Esels (mit flachen Händen langsam auf die Oberschenkel klatschen), das I-ah des Esels, Josephs Peitsche, die den störrischen Esel antreibt, eine vorbeireitende römische Soldatenschar (mit flachen Händen schnell auf die Oberschenkel klatschen), Überquerung eines Baches...



#### 4. *Ankunft im Stall und Geburt*

Die Verse 6 und 7 werden vom Spielleiter erzählt.

#### 5. *Hirten auf dem Feld*

Die Hirten haben mit ihren Schafen viel zu tun.

##### *Spiel: Störrische Schafherde*

Die Gruppe geht kreuz und quer durch den Raum. Nach einem bestimmten Signal, soll die Schafherde (Gruppe) dem Hirten (Spielleiter) alles genau nachmachen. Da die Schafe aber störrisch sind, machen sie genau das Gegenteil, z.B. statt auf dem rechten auf dem linken Bein hüpfen, statt auf den Zehenspitzen auf den Versen gehen. Das „Schaf“, das die Bewegung als letztes kapiert hat, scheidet aus.

##### *Spiel: Schafe eintreiben*

Auf dem Boden werden zwei Schafpferche gezeichnet, um die herum mehrere Schafe (Watte) stehen. Zwei Hirten müssen nun soviel Schafe wie möglich in ihren Stall pusten. Aus dem gegnerischen Stall dürfen allerdings keine Schafe gestohlen werden.

*Material: Kreide, Watte.*

#### 6. *Der neu geborene Retter (Vers 15-16)*

##### *Aktion: Das wünsche ich mir.*

Die Kinder finden sich in Kleingruppen zusammen und überlegen, was sie sich heute von Jesus, dem neugeborenen Retter, wünschen könnten. Dieser Wunsch soll in einem kurzen Rollenspiel den anderen Gruppen vorgespielt werden. Anhand der Spielszene sollen die Gruppen den Wunsch erraten.

#### 7. *Der Doppelpunkt*

*(Vers 20)*

Die Nachricht von Jesus hat sich über die ganze Erde verbreitet.

##### *Spiel: Die Verbreitung der guten Nachricht*

Der erste Spieler im Kreis flüstert einen kurzen Bibelvers seinem linken Nachbarn ins Ohr. Dieser flüstert ihm dem folgenden zu. Wer etwas nicht genau versteht, muß weitergeben, was er verstanden hat.

Stephan Schiek





# ZACHARIAS

## *Mann des Schweigens und Redens*

Die Geschichte von Zacharias, d. h. die Geschichte zur Geburt von Johannes dem Täufer, läßt sich in der Jungschar sehr schön an zwei aufeinanderfolgenden Abenden im Advent durchführen. Dabei spielen die zwei Elemente Schweigen und Reden die zentrale Rolle.

Wir machen aus der Geschichte, die in Lukas 1 beschrieben wird, zwei Erlebnisabende. Erstens eine Stunde des Schweigens und zweitens ein Fest des Redens.

### *Stunde des Schweigens*

(Lukas 1, 5 – 22)

In dieser Jungscharstunde verordnen wir uns und den Jungscharkindern das Stummsein. Eigentlich läuft dann ein ganz normales Jungscharprogramm ab, nur daß kein Wort geredet wird. So wollen wir den Kindern vermitteln, was es bedeutet, nicht reden zu können und trotzdem verstanden zu werden. Die Herausfor-

derung für dich als Mitarbeiter besteht darin, Spiele ohne Worte zu erklären.

Zur Unterstützung des Schweigens gibt es den Schweigebonus: Das ist für jedes Kind eine Schale mit fünf kleinen Schokoriegeln. Wer beim Reden ertappt wird, dem wird ein Riegel aus der Schale genommen.

### *Ablauf*

- 1. Erklären von Thema und Spielidee**
- 2. Lied mit Bewegungen**  
Schrittweise wird der Text weggelassen, das Lied endet im Schweigen. Die einzelnen Elemente werden mit großen Plakaten angezeigt.
- 3. Kommunikationsspiele**

#### ■ **Funken**

Alle sitzen im Kreis und eine Botschaft wird durch den Raum gefunkt. Gefunkt wird, indem man die Daumen an die Schläfen hält und mit den



Händen wackelt. Zur Verstärkung muß der Rechte und der Linke Nachbar mit nur einer Hand mitfunken. Das Funksignal ist das Augenzwinkern, mit dem man die Person anfunkt, die die Botschaft aufnimmt. Nun ist diese an der Reihe und funkt die Botschaft genau so weiter. Macht jemand Fehler, bekommt er einen schwarzen Rußstrich ins Gesicht.

#### ■ Schreibnase

Jedes Kind bekommt zwei Karten, auf einer steht ein Begriff, die andere ist leer. Nun gehen alle im Raum umher und suchen sich Partner. Hat man einen gefunden, verständigt man sich wer anfängt. Dann beginnt einer seinen Begriff mit der Nase in die Luft zu schreiben. Der andere muß versuchen, den Begriff herauszufinden. Wenn er das geschafft hat, schreibt er ihn auf seine leere Karte. Haben beide es geschafft, sucht man sich neue Partner, bis man alle Begriffe auf seiner Karte stehen hat.

#### ■ Beurkunden

Dazu setzen sich immer zwei JSler zusammen und erfinden und gestalten (ohne zu reden) eine Urkunde für

einen lustigen erfundenen oder unsinnigen Anlaß. „zehn Jahre unfallfreies Fahren ohne Auto und Führerschein“ usw. Die Ergebnisse werden danach in einer kleinen Ausstellung sich gegenseitig vorgestellt.

#### 4. Schweigeandacht mit Spielszenen in Kleingruppen

Dazu teilen wir die JSler in 3 – 4 Kleingruppen auf. Jede bekommt einen Zettel, auf dem eine Szene aus der Zachariasgeschichte beschrieben ist. Ihre Aufgabe besteht nun darin, diese schweigend in der Kleingruppe einzustudieren und vorzutragen.

25



Die Zuschauenden versuchen, das Gesehene zeichnerisch festzuhalten. Sind alle Szenen gespielt, vertiefen wir das Gesehene mit einem Kreisbrief. Dabei bekommt jedes Kind ein Blatt Papier und schreibt darauf in einem Satz, was es gesehen hat. Danach gibt jeder seinen Brief an den rechten Nachbarn weiter, nun lesen alle und ergänzen das Gelesene durch einen weiteren Satz. So entsteht eine kreative, lebendige Andacht, da auch die Mitarbeiter ihren Anteil dazu beitragen.

**5. Stilles Gebet, jeder für sich.**

**6. Jungschargruß (schweigend)**

**7. Schweigender Abschied**

Schriftliche Einladung zur nächsten JS-Stunde zum „Fest des Redens“.

## 26 *Das Fest des Redens*

(Lukas 1, 23 – 25 und 57 – 80)

In dieser Jungscharstunde wollen wir die Freude über unser Reden mit einem Fest begehen. Dabei soll das Reden festlich gewürdigt werden. Dabei wird die Andacht und Geschichte des Zacharias in die Festrede des Gastgebers eingebunden. Der Grund des Festes ist die Geburt des Johannes. Dabei sind die festlichen Elemente wie miteinander essen und trinken, singen und spielen sehr wichtig. Versucht, den Rahmen des Festes so festlich wie möglich zu gestalten. Raum, Kleidung, Atmosphäre usw.

Alle Kinder sammeln an diesem Abend Punkte (sie werden auf einer großen Tafel notiert), wer am Ende die meisten

hat bekommt den Jungschar-Redepreis. (etwas Kreatives).

### *Ablauf*

**1. Begrüßung mit Drink**

**2. Polonäse durch Raum und Haus** mit dem Lied „Wir singen vor Freude, das Fest beginnt“.

**3. Spiel zur Eröffnung**

■ **Sprichwörter rufen und hören**

Es gilt, Sprichwörter mit dem Thema Reden, zu erraten.

Wir brauchen so viele Kinder wie das Sprichwort Wörter hat.

Jedes Kind erhält nun ein Wort davon. Die Sprichwortgruppe stellt sich in eine Ecke. Auf ein Zeichen ruft nun jeder sein Wort in den Raum. Die anderen Kinder müssen nun versuchen, das Sprichwort zu hören. Wer es schafft, sammelt Punkte für den Redepreis. Nun werden die Rollen getauscht.

**4. Festliches Essen**, wenn möglich an einer großen Tafel.

Da wir beim Fest des Redens sind, geht es darum, so viele Höflichkeitsformen wie möglich während des



Essens auszutauschen. Um das zu fördern, dürfen die Kinder auch immer nur kleine Mengen auf den Teller nehmen.

## 5. Festrede des Zacharias

Dabei erzählt er sehr festlich seine Geschichte und gibt viele gute Ratschläge über das miteinander reden, wie aussprechen lassen, langsam reden, zuerst nachdenken usw. Er endet mit dem Hinweis, daß man auch mit Gott reden kann.

## 6. Redespiele

zur Auflockerung des Programms

### ■ Zeichendiktat

Dabei hat der Spielleiter einen Stapel Karten mit einfachen gezeichneten Symbolen. Nun darf reihum immer einer das Bild diktieren, die anderen sehen es nicht und versuchen, es so gut wie möglich nach der Beschreibung zu zeichnen. Wer das beste Ergebnis erzielt, bekommt den Punkt für den Redepreis. Es ist gut, so viel Bilder zu haben wie Kinder am Tisch sitzen, so daß jeder einmal diktieren darf.

### ■ Debatte

Thema: Durcheinanderreden in der Jungschar. Zuerst entscheidet sich jeder, ob er dafür ist oder dagegen. Dann wird die Debatte eröffnet. Dabei hat jeder reihum eine Minute Zeit, sich zu äußern. Er legt am Anfang einen Buchstaben fest, und für jedes Wort, welches mit diesem Buchstaben anfängt, bekommt er einen Punkt.

### ■ Redekette

Einer beginnt mit einem zusammengesetzten Hauptwort. Der nächste bildet nun aus dem zweiten Wort seines Nachbarn und aus einem neuen Wort ein neues zusammengesetztes Hauptwort. Braucht einer dazu mehr als zehn Sekunden, bekommt der Wortgeber einen Punkt.

### ■ Fremdsprachengerede

Alle stehen im Kreis. Einer beginnt, er nennt den Namen eines Mitspielers, zeigt auf ein Körperteil, und sagt: Das ist mein ..., nennt aber den Namen eines anderen Körperteiles. Der Angesprochene nennt auch einen Namen, zeigt auf ein anderes Körperteil, sagt aber das Körperteil das der Vorspieler gezeigt hat usw...

## 7. Reden mit Gott

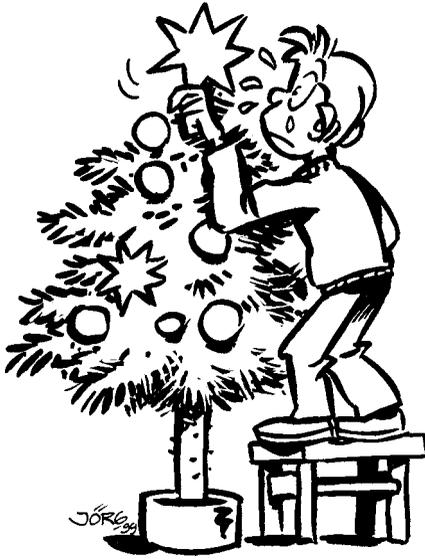
Jeder kann mit Gott reden, wir machen eine Gebetskette im Kreis herum.

8. Verleihung des Redepreises an einen Jungscharler, z.B. eine Flasche schwarzes Redewasser (Cola) mit Spezial- Etikett.

9. Segenssprüche auf den Heimweg im Kreis zusprechen.

Dazu haben wir Segenssprüche auf Karten vorbereitet. Jedes Kind zieht einen. Diese Worte werden jeweils dem Nachbarn als Segen auf dem Heimweg zugesprochen.

Rainer Schnebel



## O TANNENBAUM

Weihnachten gibt es wahrscheinlich nur, damit wir Kinder viele Geschenke bekommen, die wir dann alle unter den Baum legen können.

Dieses Jahr, so dachte Tom, wird alles in Rot und Gold leuchten. Er wollte aus Goldfolie Kugeln basteln, dazu Sterne aus rotem Karton. Und die Spitze wollte er gold-rot schmücken. Er würde eine ganz besondere Form entwerfen und diese dann mit Goldfolie und rotglänzender Folie abwechselnd bekleben. Vielleicht wird ihm auch die Omi helfen, denn das wird dann doch etwas schwieriger.

### *Der Adventskalender*

Guter Dinge steht Tom auf und geht nach unten in die Küche, wo ihn die Mutter schon mit Kakao und Marmeladenbrot erwartet. Und dort hängt er auch schon – der Adventskalender. Ein Riesenteil! Lauter große Türen. Was wohl heute rauskommt?

„Guten Morgen, Tom. Na, gut geschlafen?“ fragte die Mutter. „Prima. Gell, heute darf ich schon das erste Türchen aufmachen?“ fragt Tom ganz ungeduldig und geht schon in Richtung Adventskalender. „Halt, halt“, ruft ihn seine Mutter zurück. „Erst wird gefrühstückt, dann gehst du in die Schule, und heute Mittag, beim Mittagessen, darfst du dann das erste Türchen aufmachen.“

Was sollte denn das? Das hat's ja noch nie gegeben?

Widerwillig trinkt er den Kakao, packt das Pausenbrot ein und geht in die Schule. So was. Er hatte sich so gefreut. Was das dieses Mal wohl für ein besonderer Adventskalender

28

Heute ist der 1. Dezember! Das war der erste Gedanke am Morgen, als Tom aufwachte. Der 1. Dezember, da durfte man am Adventskalender das erste Türchen aufmachen, und da waren es nur noch 23 Tage bis Weihnachten. Ach ja – Weihnachten! Er freute sich schon riesig. Weihnachten – das heißt den Weihnachtsbaum schmücken. Darauf freute er sich jedes Jahr. Ohne einen Weihnachtsbaum wäre Weihnachten gar nichts. Tom hatte sich genau ausgedacht, was er in den nächsten Tagen noch alles basteln wollte, damit der Christbaum auch toll geschmückt werden konnte. Kerzen kaufte jedes Jahr die Mutti und der Vati befestigte sie dann. Aber den Rest durfte Tom ganz alleine schmücken.

war? Nun, bis zum Mittag würde er es wohl noch erwarten können. Ach, wenn doch schon 12 Uhr wäre und endlich Deutsch und Mathe vorbei. Langsam ziehen die Stunden dahin. Ungeduldig sitzt Tom auf seinem Stuhl, rutscht hin und her. War Mathe schon immer so uninteressant? Bisher hatte er eigentlich nicht den Eindruck. Aber heute – wenn es doch endlich vorbei wäre. Ob wohl nicht nur Süßigkeiten im Adventskalender sind, sondern viel bessere, interessante Überraschungen? Ein Gutscheine für ein ferngesteuertes Rennauto? Das wünscht er sich schon lange. Oder durfte er auf dem Weihnachtsmarkt im Karusell fahren? Stunde um Stunde überlegt sich Tom, was er sich alles wünscht und ob dies im Adventskalender drin sein könnte bis – endlich – der erlösende Gong zur hören ist. Tom springt auf, packt seine Siebensachen und rennt nach Hause. So schnell war er noch nie.

### **Die Überraschung**

Zu Hause warten schon alle am Tisch. „Na, Tom, wie war's heute in der Schule?“ fragt ihn die Omi. „Wie immer, nichts besonderes“ antwortet Tom. „Darf ich jetzt meinen Adventskalender öffnen?“ „Kann es sein, daß du ungeduldig bist?“ fragt Toms Vater. „Aber ok. Mach schon mal auf“. „Jippi“. Tom läßt vor Freude einen Juchzer los und sucht da serste Türchen. Seine Eltern hatten den Adventskalender selber gemacht und die Nummer 1 gut versteckt. Doch Toms Augen entgeht nichts. Er öffnet vorsichtig die Tür aus Pappe. Dahinter wäre Platz für eine ganze Tüte

Gummibärchen, aber tatsächlich drin war nur ein kleiner, zusammengefalteter Zettel. Was wohl draufsteht? Tom rennt schnell mit dem Zettel zurück an den Tisch, setzt sich und öffnet ihn langsam.

„Freu dich, daß du gesund bist“ liest er langsam und laut vor.

„Freu dich, daß du gesund bist?“ wiederholte er fragend. „Ja“, sagt Toms Mutter „freu dich, daß du gesund bist. Du hast so viele Spielsachen, vom Bagger bis zum Computergame – darüber hinaus ist es wichtig, dass wir nicht vergessen, wie froh wir sein dürfen, dass wir gesund sind, denn sonst könntest du gar nicht mit allem spielen.“

Das ist ja ein komischer Adventskalender, denkt Tom.

Freu dich, dass du gesund bist. Aber so ganz falsch war es wohl nicht, was die Mutti da sagte. Sein Freund Martin hatte schon eine Woche lang die Windpocken, mußte im Bett liegen und durfte sich mit niemand treffen zum Spielen. Der war ganz schön arm dran.

Das konnte ja noch spannend werden mit dem Adventskalender dieses Jahr.

### **Die Aufgabe**

Jeden Tag entdeckt Tom nun dank seines Adventskalenders, wie gut es ihm eigentlich geht. Egal ob am Sonntag „Freu dich, dass du nicht in die Schule mußt“ kam, oder einmal „Freu dich, heute gibt es dein Lieblingsessen“ – Tom freut sich wirklich jeden Tag über den Tip aus dem Adventskalender. Bis zum 23. Dezember.

Jetzt versteht er seinen Adventskalender aber nicht mehr. „*Freu dich, dass du anderen eine Freude machen kannst*“. Wie war denn das zu verstehen? Wem sollte er eine Freude machen? Na, da will er sich doch mal einen Rat bei der Oma holen, die wird schon was wissen. „Du, Omi“ fragt Tom beim Mittagessen „wem könnte ich denn eine Freude machen?“ „Willst du das wirklich? Ich hätte da nämlich eine Idee.“ Und schon erzählt Toms Oma, dass sie eine alte Freundin im Altersheim besucht hat und die im Altersheim nie einen Weihnachtsbaum haben, wo sich die alten Leute doch so sehr über einen schön geschmückten Weihnachtsbaum freuen würden.

### **Der Weihnachtsbaum**

30

Tom runzelt die Stirn. Was sollte er da tun können? Und was hat das mit dem heutigen Spruch aus dem Adventskalender zu tun?

Seine Mutter hat anscheinend verstanden, was die Oma meint. „O ja, das könnten wir doch wirklich“, sagt sie, „wir brauchen doch nicht unbedingt einen Weihnachtsbaum, da bringen wir unseren frisch gekauften Baum doch ins Altersheim und Tom soll ihn dort schmücken.“

Jetzt fällt auch bei Tom der Groschen. Seinen Baum wollen sie weggeben? Er soll Weihnachten ohne einen Weihnachtsbaum verbringen? Was soll dann überhaupt Weihnachten noch für einen Zweck haben? Nee, nee, mit ihm nicht. Jetzt hatte er sich so eine Mühe gegeben mit all seinem schönen gebastelten Baumschmuck.

Doch der Familienrat tagt gar nicht mehr lange, denn schon ist entschieden, dass die Idee der Oma angenommen wird.

Abends packt der Vater den Baum ins Auto und die ganze Familie, samt Tom und seinem Weihnachtsbaumschmuck, fahren ins Altersheim.

Die Mutter trägt den Baumständer hinein, der Vater den Baum. Oma hilft Tom beim Tragen und trommelt danach die Bewohner des Altenheimes zusammen, damit sie beim Aufbauen zuschauen können.

### **Im Altenheim**

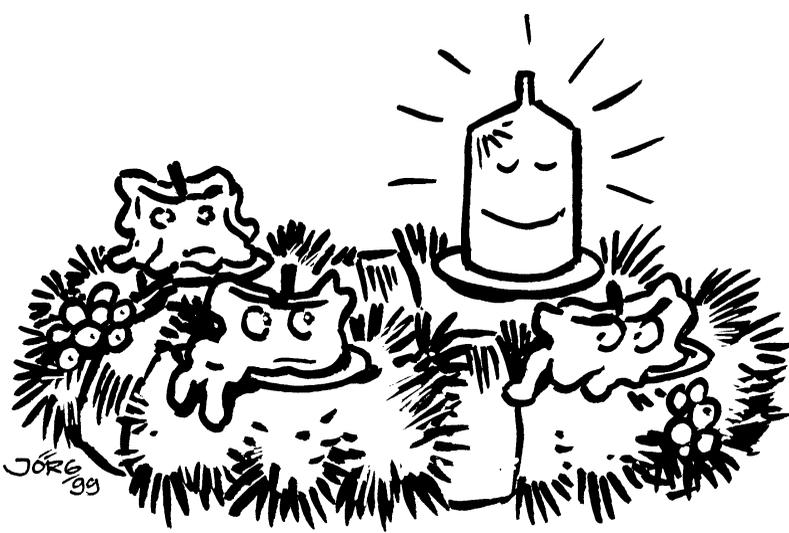
Tom ist den Tränen nahe. Mit wässrigen Augen hängt er die mit viel Liebe gebastelten Goldkugeln an den Baum. Dieses Jahr kann er seine Geschenke nicht unter seinen Weihnachtsbaum legen.

Die erste Träne kullert langsam über die Wange, als er die leuchtend roten Sterne am Baum befestigt. Statt dessen dürfen nun diese Heimbewohner Weihnachten mit seinem Baum feiern. Ob sie das wohl zu schätzen wissen? Vorsichtig schaut Tom sich nach den Senioren um. Da sitzen sie in Reih und Glied und strahlen über das ganze Gesicht. Sie lächeln und sind überglücklich, einen so schönen gold und rot geschmückten Baum zu haben.

Und da zieht auch über Toms Gesicht ein glückliches Lächeln.

Jetzt hat er endgültig verstanden, daß der Sinn von Weihnachten nicht an Geschenken oder einem Tannenbaum hängt.

Daniela Schweickhardt



## WENN ES IM ADVENTSKRANZ FLÜSTERT...

Habt ihr schon einmal Adventskerzen am Adventskranz belauscht? Was man da alles hören kann. Ich habe am dritten Advent versucht, genau hinzuhören.

*Es war, als würden sich die Kerzen unterhalten. Die vierte Adventskerze reckte und streckte sich. Sie fühlte sich wohl als etwas Besonderes, weil sie als einzige noch nicht brannte. Es war ja erst der dritte Advent. Sie war schön und prächtig anzusehen mit ihrem nagelneuen Docht. Ich kann mir vorstellen, dass sie zu den anderen drei Adventskranzkerzen sagte: „Ph – wie seht ihr nur aus. Seht mich an, wie neu und schön ich noch bin. Mein Docht ist ganz weiß, ich bin noch dick und rund und lang. Ich habe auch keine so hässlichen Ränder wie du,“ sagte sie und wandte sich dabei der Kerze zu, die schon seit dem ersten Advent brannte. Die erste Adventskerze entgegnete: „Warte nur, bis der vierte Advent kommt, dann geht es dir genauso wie uns. Und wenn du mich fragst: Eine Kerze, die*

*nicht brennt, ist sowieso nutzlos. Eigentlich hätte es genügt, man hätte dich erst am vierten Advent am Adventskranz befestigt.“ Die vierte Adventskerze zog eine Schnute.*

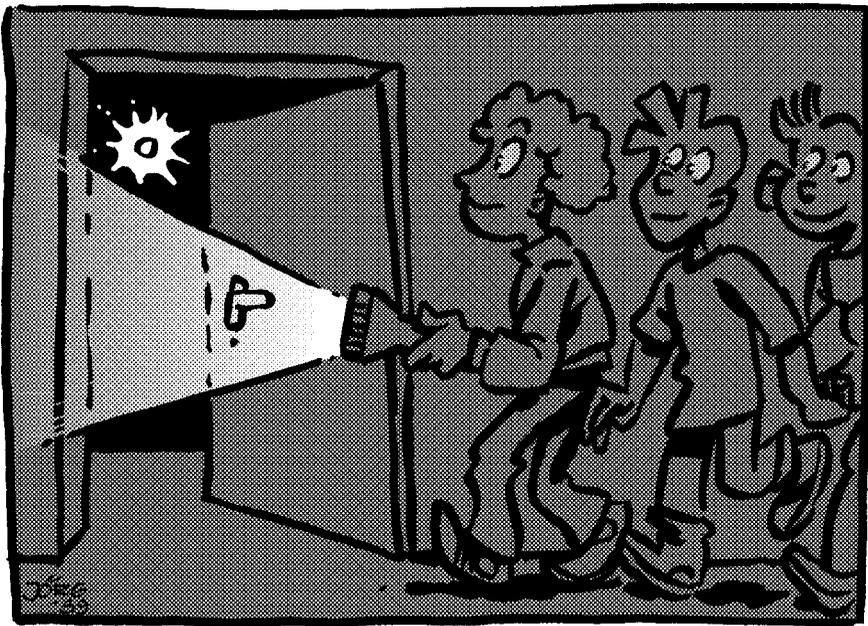
*Die dritte Adventskerze, die soeben erst angezündet worden war, sagte: „Es ist wunderbar, zu brennen, zu leuchten und warm zu machen. Jetzt steh ich nicht mehr nur herum und bilde mir etwas auf meinen sauberen, unbenutzten Docht ein. Jetzt erfülle ich meinen Zweck. Und selbst wenn ich mich dadurch verzehre, wenn ich mich dadurch, dass ich für andere leuchte, verändere — ich möchte nicht mehr sinnlos herumstehen. Leuchten ist das Schönste auf der Welt.“ Die vierte Adventskerze, die am Anfang so geprahlt hatte, schaute neugierig. Ein bisschen gab sie der dritten Kerze schon recht. Wenn alle so rumstünden, wie sie selbst, stolz auf ihren blanken unbenutzten Docht, dann wäre es ganz schön finster um ihren Adventskranz.*

Da meldete sich die zweite Adventskerze. „Wisst ihr“, sagte sie, „das schönste ist ja, dass wir nicht nur für uns selbst leuchten, sondern dass wir mit unserem Licht eine wichtige Aufgabe erfüllen.“ Die erste Adventskerze brummelte etwas vor sich hin. „Ja, ja, wichtige Aufgabe.“ Die anderen aber schauten neugierig. „Was für eine wichtige Aufgabe?“, fragte die vierte Kerze. Da sagte die zweite Kerze: „Wir machen auf den Advent aufmerksam, darauf, dass das Licht in die Welt gekommen ist.“ „Du meinst“, brummig mischte sich die erste Adventskerze ein, „die Geschichte mit dem Baby in dem Futtertrog?“ „Ja, genau“, sagte die zweite Kerze, „stell dir vor, das Baby ist Gottes Kind, und Gott ist doch das Licht.“ „Aha“, sagte die dritte Kerze, „wir leuchten, um die Menschen zu erinnern, dass Gott in die Welt gekommen ist.“

**32** Noch bevor die zweite Kerze das bestätigen konnte, mischte sich die vierte Kerze ein. „Das wäre ja alles wunderbar, aber wie soll durch ein hilfloses Baby das Licht kommen?“ Die zweite Kerze wandte sich an die vierte: „Die Geschichte mit dem Baby Jesu ging ja auch weiter. Jesus wurde erwachsen, er zog umher, predigte und heilte und suchte sich Freunde. Aber Menschen ertragen das Licht schlecht. Sie wollten Jesus beseitigen. Sie folterten ihn und richteten ihn hin. Da war es wirklich finster. Aber Jesus blieb nicht tot. Er lebt. Deshalb kann nichts und niemand dieses Licht auslöschen. Daran möchten wir die Menschen auch erinnern.“ Die dritte Kerze fiel ihr ins Wort: „Du meinst, dass Jesus nicht nur als Baby geboren ist, sondern immer noch da ist und zu uns kommen will?“

Die erste Kerze räusperte sich, dass der ganze Adventskranz wackelte. „Mir ist grad etwas ganz Verrücktes eingefallen. Stell dir vor, die Menschen sind doch ganz ähnlich wie wir Kerzen. Da gibt es große, kleine, dicke, dünne, einfache und reich verzierte, sie haben verschiedene Aufgaben wie wir, aber das Entscheidende ist, ob sie angezündet sind oder nicht, ob sie ihren Sinn erfüllen und ob sie wissen, für wen sie leuchten.“ Die drei anderen Kerzen blickten erstaunt. Und die vierte sagte: „Die Menschen haben es gut. Unser Licht kann ausgehen und wir wissen nicht, ob uns wieder jemand anzündet. Aber die Menschen wissen, dass Jesus, ihr Hoffnungslicht, nie ausgeht und dass sie immer dorthin kommen können und dass sie dort wieder neu angezündet werden.“ „Ja ja“, sagte die zweite Kerze, „wie sagte doch einer ihrer Propheten. Den glimmenden Docht wird er nicht verlöschen.“

Die vier Kerzen sahen einander eine ganze Weile an. Sie freuten sich über das, was sie entdeckt hatten. Dann brach die vierte Kerze ihr Schweigen: Sie sagte: „Jetzt freu ich mich darauf, dass ich am vierten Advent angezündet werde.“ Die erste Kerze sagte: „Ich wünsche mir, dass auch die Menschen sich anzünden lassen, dass sie nicht nur rumstehen, einen guten Eindruck machen und stolz darauf sind, dass sie so unverbraucht sind – wie wir Kerzen das manchmal tun. Ich wünsche euch: Setzt euch ein, lasst euch anzünden, erfüllt den Sinn, für den ihr da seid, macht es hell in unserer Welt, wo ihr könnt. Und dann wird es Tage geben, wo eure Hoffungsflamme klein wird, flackert und vielleicht auch ausgeht. Dann geht zu Jesus, dem Licht, und lass Dich wieder anzünden!“ Andreas Lindauer



# SCHAU MAL!

## *Ein Hausspiel im Dunkeln*

### *Gruppeneinteilung*

Bis zu 20 Gruppen mit je sieben Teilnehmern. Einteilung freiwillig. Am Nachmittag oder beim Abendessen wird das Spiel angekündigt und die TN aufgefordert, Gruppen zu ca. sieben Personen zu bilden. Wer keiner Gruppe angehört, bitte eine Viertelstunde früher zum vereinbartem Ort kommen. Dort werden die restlichen Gruppen gebildet. Jede Gruppe gibt sich einen Namen, der etwas mit Licht zu tun hat. In jeder Gruppe ist eine gut funktionierende Taschenlampe vorhanden.

### *Aufgabenzuteilung*

Rundkurs: Jede Gruppe startet an einer beliebigen Station und geht dann zur nächsten freien Station weiter.

Die Stationen sind mit Schildern und Leucht- bzw. Blinksignal gekennzeichnet (Fahrradrücklichter).

### *Stationenbetreuung*

An jeder Station befindet sich ein MA, der das Spiel erklärt und die Wertung/ Punktzahl auf der Streichholzschachtel einträgt und entsprechend Streichhölzer einfüllt. Jeder Mitarbeiter hat einen Kugelschreiber, eine Uhr, ca. 50 Streichhölzer und die Materialien, die bei der jeweiligen Station genannt sind.

### *Gestaltung der Laufkarte*

Leere Streichholzschachtel: Vorderseite „Laßt euer Licht leuchten“. Rückseite: 20 nummerierte Wertungsfelder und Platz für Gruppennamen.

# STATIONEN

34

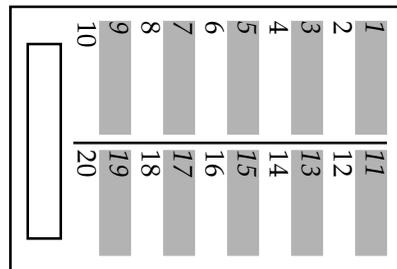
<i>Spielbeschreibung</i>	<i>Material</i>
<p><b>1. Schau genau hin:</b>  <b>Geheimtinte sichtbar machen</b>            Jede Gruppe darf sich ein Blatt, das mit Geheimtinte beschrieben wurde, aussuchen. Sie bekommt die Aufgabe, die Schrift mit einem der angebotenen Hilfsmitteln (Licht, Wasser, Pulver) wieder sichtbar zu machen.  <b>Wertung:</b> Entziffern der gesamten Botschaft = 3 Streichhölzer (Abstufung nach unten)</p>	<p><i>20 Blätter,            Zitronensaft oder Milch, Wachs, Kaffeepulver, Wasserbad, Lichtquelle</i></p>
<p><b>2. Schwarzlichttheater</b>            Einer aus der Gruppe bekommt die Aufgabe, innerhalb von drei Minuten eine - durch das Fingeralphabet verschlüsselte - Botschaft der Gruppe vorzuführen, die die Botschaft erkennen muß.  <b>Wertung:</b> Erraten der 1. Zeile = 1 Punkt, 2. Zeile = 2 Punkte, ab 3. Zeile = 3 Punkte.</p>	<p><i>Fingeralphabet:            Verschlüsselte Botschaft und Auflösung, Schwarzlicht, weiße Handschuhe, schwarze Jacke</i></p>
<p><b>3. Kim-Spiel</b>            In einem dunklen Raum werden 17 Gegenstände, die etwas mit Licht zu tun haben, für eine Minute angeleuchtet. Die Gruppe muß sich so viele wie möglich merken.  <b>Wertung:</b> 16-17 Gegenstände = 3 Punkte, 14-15 Gegenstände = 2 Punkte, 12 -13 Gegenst. = 1 Punkt.</p>	<p><i>17 Gegenstände,            Lösungsblatt.</i></p>
<p><b>4. Achtung Suchscheinwerfer</b>            Die TN der Gruppe müssen versuchen, drei Minuten lang einem Suchscheinwerfer (Maglite o.ä.) innerhalb eines begrenzten Gebietes auszuweichen. Wer „getroffen“ wird, muß stehenbleiben.  <b>Wertung:</b> 0-1 getroffene TN = 3 Punkte, 2-3 getroffene TN = 2 Punkte, 4-5 getroffene TN = 1 Punkt</p>	<p><i>Suchscheinwerfer</i></p>

<i><b>Spielbeschreibung</b></i>	<i><b>Material</b></i>
<p><b>5. Unter der Bettdecke Geschichte lesen</b>  Ein TN liest mit der Taschenlampe unter der Decke eine Geschichte Satz für Satz und diktiert sie den anderen. Gelesen darf nur unter der Decke werden.  <b>Wertung:</b> Zeit</p>	<i>Text, Bett(-decke)</i>
<p><b>6. Schattenspiel</b>  Die eine Hälfte der Gruppe spielt er anderen Gleichnisse als Schattenspiele vor. Zeit: drei Minuten  <b>Wertung:</b> 1 erratenes Gleichnis = 1 Punkt, 2 = 2 Punkte, 3 = 3 Punkte (Höchstpunktzahl)</p>	<i>Gleichnisse und Requisiten, TLP, Weißes Leintuch</i>
<p><b>7. Quiz (1) Optische Täuschung</b>  Die Gruppe hat insgesamtdrei Minuten Zeit, um drei Rätselaufgaben zu lösen.  <b>Wertung:</b> Zahl der richtig gelösten Rätsel = Punktzahl.</p>	<i>Vorlage JSL 4/97</i>
<p><b>8. Quiz (2) Suchbild</b>  Der Gruppe wird ein Suchbild vorgelegt mit der Aufgabe, den gesuchten Gegenstand möglichst schnell zu finden.  <b>Wertung:</b> Zeit: innerhalb 1 min = 3 Punkte, 2 min = 2 Punkte, 3 min = 1 Punkt</p>	<i>Suchbild</i>
<p><b>9. Quiz (3) Magisches Auge</b>  Innerhalb einer vorgegebenen Zeit dürfen max. drei Personen versuchen, das 3D-Bild zu erkennen.  <b>Wertung:</b> Gefunden – 3, nicht gefunden - 0</p>	<i>Buch „Magisches Auge“</i>
<p><b>10. Taschenlampenguckbox</b>  Auf einem Tisch stehen drei Guckkästen. Innerhalb von drei Minuten werden max. neun Fragen zum Inhalt der Kartons gestellt. Die TN schauen in das eine Loch, in das andere leuchten sie mit der Taschenlampe. Ist eine Frage beantwortet, wird die nächste gestellt.  <b>Wertung:</b> Richtige Antworten: 9 =3 Punkte, 6 – 8 = 2 Punkte, 3 – 5 = 1 Punkt, weniger = 0 Punkte.</p>	<i>Guckkästen, Fragebogen</i>

<i>Spielbeschreibung</i>	<i>Material</i>
<p><b>11. Morse-Zeichen</b>  Ein Teilnehmer bekommt den Zettel, auf dem der zu übermittelnde Satz und das Morsealphabet steht. Er übermittelt mit Morsezeichen und Taschenlampe den Satz. Die anderen Spieler haben einen Zettel, auf dem ebenfalls das Morsealphabet aufgeführt ist. Sie müssen den gemorsten Satz aufschreiben. Sender und Empfänger sitzen weit genug auseinander, und dürfen nicht miteinander reden. Vorgegebene Zeit für Senden und Empfangen: 3 min  <b>Wertung:</b> 0 -1 Fehler = 3 Punkte, 2-3 Fehler = 2 Punkte, 4-5 Fehler = 1 Punkt, mehr Fehler = 0.</p>	<p><i>Zettel für Sender,  Zettel für Empfänger, Stift</i></p>
<p><b>12. Ausguck</b>  Die Botschaft eines Schildes muß mit einer Taschenlampe und einem Fernglas entziffert werden. Dazu hat die Gruppe max. drei Minuten Zeit.  <b>Wertung:</b> Erkennen der 1. Reihe = 1 Punkt, 2. Reihe = 2 Punkte, 3. Reihe = 3 Punkte.</p>	<p><i>Schild mit einer Botschaft, Fernglas, Taschenlampe</i></p>
<p><b>13. Stroboskop</b>  In einem Raum werden Gegenstände mit einem Stroboskop angeblitzt. Welche Gruppe kann sich die meisten merken?  <b>Wertung:</b> Zahl der Gegenstände: 4</p>	<p><i>Stroboskop, Gegenstände</i></p>
<p><b>14. Kerzenstraße anzünden</b>  Vier Teilnehmer erhalten je ein Streichholz. Wie viele der vorhandenen Kerzen können sie zusammen anzünden?  <b>Wertung:</b> 15 Kerzen und mehr = 3 Punkte, 13-14 Kerzen = 2 Punkte, 11-12 Kerzen = 1 Punkt, weniger = 0 Punkte.</p>	<p><i>Kerzen, Streichhölzer</i></p>
<p><b>15. Taschenlampe zusammenbauen</b>  Eine auseinandergebaute Taschenlampe muß möglichst schnell zusammengebaut und zum Leuchten gebracht werden.  <b>Wertung:</b> unter 1 min = 3 Punkte, 1-2 min = 2 Punkte, 2-3 min = 1 Punkt.</p>	<p><i>Taschenlampe</i></p>

<i>Spielbeschreibung</i>	<i>Material</i>
<p><b>16. Stromkreis herstellen</b>  Aus verschiedenen Teilen muß ein Stromkreis zusammengebaut und die Lampe zum Leuchten gebracht werden.  <b>Wertung:</b> Zeit</p>	<i>Stromkreisteile</i>
<p><b>17. Rätsel zum Thema: Licht</b>  <b>Wertung:</b> Erraten = 3 Punkte, nicht erraten = 0</p>	<i>Rätselfrage</i>
<p><b>18. Parcours mit Kerze</b>  Drei TN der Gruppe müssen mit einer brennenden Kerze einen bestimmten Parcours durchlaufen. Erlischt das Licht, muß es wieder angezündet werden (evtl. darf der MA auch stören).  <b>Wertung:</b> unter 1 min. = 3 Punkte, 1-2 min = 2 Punkte, 2-3 min = 1 Punkt.</p>	<i>Kerze und Streichhölzer</i>
<p><b>19. Botschaft im Spiegel</b>  Ein langer, spiegelverkehrter Satz muß richtig vorgelesen werden. Auflösung mit Spiegel.  <b>Wertung:</b> Zeit.</p>	<i>Botschaft, Spiegel</i>
<p><b>20. Suchspiel mit Taschenlampe</b>  Ein Streichholz muß in einem dunklen Raum von der Gruppe gefunden werden. Hilfsmittel: eine (1) Taschenlampe.  <b>Wertung:</b> unter 1 min. = 3 Punkte, 1-2 min = 2 Punkte, 2-3 min = 1 Punkt.</p>	<i>Streichholz, Taschenlampe</i>

Walter Hieber, Stephan Schiek





## TAGESZEITUNG

38

*Häufig kommt es vor, dass man Dinge bzw. Meldungen der Tageszeitung entnimmt, die kaum fassbar sind bzw. einen sprachlos machen oder aber zum Nachdenken anregen.*

*Einige derartige Zeitungsmeldungen aus den verschiedenen Teilen der Tageszeitungen der zurückliegenden Tage verleiteten mich zu den nachfolgenden Überlegungen:*

### **Werbeslogan**

Zeitungsleser wissen mehr – Bibelleser leben mehr!

### **Ausspruch**

Nichts ist älter als die Zeitung von gestern!

Wenn ich Bibel lese, bin ich immer „up to date“!

### **Feststellung**

Eine gute Bibel im heutigen Deutsch kostet ca. 20 DM! In dieser kann ich zig Jahre täglich lesen und Passendes für den jeweiligen Tag erfahren! Eine Tageszeitung kostet, je nach Umfang und Aufmachung, zwischen 60 Pfg und 3 DM; um mithalten zu können, muss ich mir tagtäglich eine neue Ausgabe kaufen. Dies macht in einem Jahr schon einige hundert Mark! Die Jungscharler sammeln zwei Wochen lang aus der Tageszeitung kuriose, unglaubliche, unfassbare oder witzige Meldungen, Kurzberichte, Werbungen...

Danach werden diese mitgebrachten Beiträge zu einer Wandzeitung übersichtlich gestaltet und im Raum aufgehängt.

Danach könnte man einige Wochen andachtsmäßig auf diese Artikel, Meldungen... usw. eingehen. Denkbar wäre auch, dass man die Wandzeitung im Chor der Kirche (oder sonst ein Kirchenraumteil) aufhängt und mit den Gedanken zu den Artikeln einen Gottesdienst gestaltet, in dem die Jungscharler dann auch singen und vielleicht musizieren!



### **Kind angeboten**

**Denver** Vier Monate nach der Adoption hat eine 42jährige Frau in Arapahoe County (US-Bundesstaat Colorado) versucht, ihre achtjährige Tochter aus Russland per Internet für 7.200 Mark zu verkaufen. Ein Ehepaar hatte die Offerte per E-Mail erhalten und alarmierte die Polizei. Das Mädchen befindet sich inzwischen in der Obhut von Behörden in Colorado.

### **Höchstes Haus der Welt**

Ein brasilianisches Immobilienunternehmen will das höchste Haus der Welt bauen. Wie die Firma Brasilinvest bekanntgab, soll das 494 Meter hohe, 103geschossige Gebäude im Zentrum von São Paulo stehen, der größten Stadt Südamerikas. Auf seinen 1,3 Millionen Quadratmetern sollten unter anderem ein Fünf-Sterne-Hotel und ein Einkaufszentrum untergebracht werden.

### **Auf Baum ausgeharrt**

**Wiesbaden** Im Hochwasser des Rheins hat in der Nacht zum Montag eine Frau in Hessen mehr als neun Stunden auf einem Baumstamm um ihr Leben gezittert. Am Morgen wurde die Gernsheimerin aus den Fluten gerettet, nachdem ein Jogger sie entdeckt hatte. Die 30jährige war nach Polizeiangaben zwar unterkühlt, aber überstand das Abenteuer unverletzt.

### **„Psycho“ als Vorbild**

**Göttingen** Nach dem Horrorfilm „Psycho IV“ sind zwei Zwölfjährige mit Messern übereinander hergefallen. Laut Polizei mussten beide Kinder in Krankenhäuser gebracht werden. Kurz nach Ende des Films im Fernsehen (gegen 2.30 Uhr!) hörten Familienangehörige Lärm aus dem Kinderzimmer. Das Zimmer war laut Polizeiangaben blutverschmiert.

### **Opferstock**

Ein 29 Jahre alter Arbeitsloser hat in etwa 50 Fällen die Opferstöcke und Kerzenkassen von Kirchen und Kapellen vor allem im Raum Unterfranken ausgeraubt. Nach einem Hinweis aus der Bevölkerung hat die Polizei den Serientäter bei Hammelburg auf frischer Tat ertappt.

### ***Fauler Briefträger***

Ein fauler Aushilfsbriefträger hat in Mönchengladbach mindestens 1.000 Wahlbenachrichtigungen zur Europawahl am 13. Juni verschwinden lassen. Ein Bürger hatte die Zettel auf der Straße gefunden und im Wahlamt abgegeben.

### ***Bomben in Fischernetz***

**Venedig** Italienische Fischer haben bei Venedig in ihren Netzen etwa 200 kleine Streubomben gefunden. Mit ihnen werden laut einem Gutachter amerikanische und britische Kampfbomber ausgerüstet, die derzeit von Italien aus Einsätze in Jugoslawien fliegen. Der italienische Staatspräsident Massimo D'Alema hat gestern Aufklärung über die Funde gefordert.

40

### ***Bürgermeister will kein „C“***

Der Bürgermeister der Stadt Schleusingen in Thüringen, Klaus Brodführer (CDU), hat vorgeschlagen, beim Kürzel seiner Partei auf das „C“ für „Christlich“ zu verzichten. „Viele, die eigentlich hinter dem Programm der CDU stehen, haben mit Kirche nicht viel zu tun“, sagte er. Entfalle das „C“, könnten mehr Wähler gewonnen werden.

### ***Schaf als Maskottchen***

Ein kleines, braunes Schaf mit einem Glöckchen um den Hals ist derzeit dabei, Lieblingsstofftier der deutschen Teenies zu werden. An Schlüsseltäschchen, Schlampermäppchen und Schultaschen baumeln immer mehr dieser Glücksbringer von „Nici“ und verdrängen andere Maskottchen wie die Tigerenten und Monchichis.

### ***Arche Noah***

*Antiquitäten,  
Raritäten & Nostalgielampen*

Ausstellung und Verkauf  
am Bahnhof Ottingen, Uracher Str. 71,  
Telefon 07021/76742 + 0171/5263763  
**Öffnungszeiten:** Do. + Fr. von 16.00  
– 18.00 Uhr, Sa. von 10.30 – 14.00 Uhr  
oder nach Vereinbarung

### ***Was mein Vater sagt***

Mein Vater sagt: Die Erde entstand vor Millionen von Jahren aus Gasen und Staub. Ich kann mich nur wundern. Wie kann die Erde dann so groß und schön sein?

### ***Pille gegen Schweiß***

**Dormagen** Eine Kosmetikfirma will im Juni ein Deo in Pillenform auf den Markt bringen. Die grünen Tabletten werden morgens eingenommen und sollen dafür sorgen, dass Schweiß nicht mehr stinkt – das verspricht der Hersteller aus dem rheinischen Dormagen. Die Pille soll die „anröchigen“ Stoffe im Schweiß bekämpfen. Bei Medizinern stößt die Pille auf Skepsis.



## *Bibelstellen und Gedanken zu den einzelnen Zeitungsmeldungen*

1 = *Ja Gott hat alle Kinder lieb...*

*(Jungschar-Lied!)*

Jesus segnet die Kinder

Matthäus 19,13+14

2 = *Turmbau zu Babel*

1. Mose 11, 1-9)

Vom Häuserbauen

Matthäus 7, 24-29

3 = *Lukas 19 – Zachäus, der Zöllner!*

Alles jubelt, alles singt, alles... JSL 10

4 = *Du sollst nicht töten (Gebot Gottes!)*

Wenn ich schaue auf deine Gebote, so

werde ich nicht zuschanden. Deine

Gebote will ich halten; verlass mich

nimmermehr! aus Psalm 119

5 = *Das Scherflein der Witwe*

Lukas 21, 1-4

Vom Almosengeben

Matthäus 6,1-4

6 = *Josuas Landtag zu Sichem*

Josua 24, ff

Wahlen in der Apostelgeschichte

(Apostelgeschichte 1, 15 ff und 6,1 ff)

7 = *Gleichnis vom Fischnetz*

Matthäus 13,47 ff

Jesus am See Tiberias

Johannes 21,1 ff

8 = *Lydia, die gottesfürchtige*

*Purpurkrämerin*

Apostelgeschichte 16,14 ff

Kommet her zu mir alle, die ihr...

Matthäus 11,28

9 = *Der Herr ist mein Hirte...*

Psalm 23

Ich bin der gute Hirte, meine...

aus Johannes 10

10 = *Noah/Sintflut/Bund mit Gott*

1. Mose 6 – 9

Ich hörte viel von Noah, von der

Arche... (Jungschar-Lied)

11 = *Schöpfung Gottes*

Aus 1. Mose

Lob an den Schöpfer

Psalm 104

dazu: Die Herrlichkeit des Herrn

(Jungschar-Lied)

12 = *Menschenfurcht und Gottesfurcht*

Matthäus 10,26-33

Selig ist, wer sich nicht an mir ärgert!

Matthäus 11,6

Herrmann Murrweiß



## GLÜCK ODER GLÜCKSBRINGER?

42

Bei diesem Jungschar-Gruppenabend wollen wir uns näher mit dem Thema „Glück“ bzw. „Glücksbringer“ befassen. Sollen wir Christen überhaupt von „Glück“, „Glück gehabt“ usw. reden? Brauchen wir auch ein „Maskottchen“, nur weil es „in“ ist?

### *Eingangslied*

Vater unser im Himmel, dir gehört... (JSL 8); Fröhlich, fröhlich ist das Volk... (JSL 15)

### *Zitate sammeln*

Die Mitarbeiter haben im Raum einen großen Bogen Papier befestigt, auf den die Zitate aufgeschrieben werden. Die Jungscharler nennen diese reihum bzw. durcheinander! Z. B.:

*Glück und Glas, wie leicht bricht das!*

*Der hat mehr Glück als Verstand!*

*Glück hat auf Dauer nur der Dumme!*

*Glücklich ist, wer vergisst, was doch nicht zu ändern ist!*

*Viele suchen das Glück wie eine Brille, die sie auf der Nase tragen.*

### *Gedanken von Persönlichkeiten*

Das Glück kann man nur multiplizieren, indem man es teilt!

(Albert Schweizer)

Warum bin ich nicht glücklich? – wurde Herr Zett gefragt. Er antwortete: Weil du dich nie am Glück anderer erfreut hast!

(Kurtmartin Magiera)

Man liest zwar deutlich überall: Was tun bei einem Unglücksfall? Doch ahnungslos ist meist die Welt, wie sie beim Glücksfall sich verhält.

(Ernst Roth)

## **Glücksspiele**

Es werden einige wenige „Glücksspiele“ durchgeführt, um das Glück im Spiel plastisch zu zeigen! Nur hier kann man von „Glück gehabt“ reden. – Würfelspiel – Roulette – Glücksrad usw.

## **Glück im Lexikon**

Wir schlagen nach und lesen vor! Glücksbringer zeigen, erwähnen, benennen... usw.

## **Stellungnahme des Mitarbeiters**

Die Gedanken des Mitarbeiters sollen die Jungscharler zu eigenen Gedanken verleiten.

Wir sollten hier sehr deutlich herausstreichen, dass wir als Christen in der Hand Gottes geborgen sind und von ihm geführt werden. Psalm 121 könnte hier hilfreich sein!

Wir reden überall dort von Glück, wo uns etwas unerklärlich ist, wo wir keine Antwort wissen, wo wir baff sind, wo uns die Kinnlade vor Schreck oder Staunen herunterklappt. Ist dies alles Glück? Ist es nicht zu billig, in allen Situationen, wo wir keine Antwort parat haben oder wissen, immer nur von Glück oder Pech zu reden?

Glück oder Gottes Wille – Glück oder Gottes Wirken – Glück oder Gottes schützende Hand – Glück oder Gottes Hilfe – usw.

Wenn ich als Christ in der Welt stehe, so sollte ich mir darüber im klaren sein, dass meistens hinter allem, was wir so schnell als Glück abfertigen,

Gott der Schöpfer und der Herr der Welt steht.

An dieser Stelle kann der Psalm 121 gelesen werden!

Um nicht nur alles als glücklichen Zufall oder Glück zu bezeichnen, muss ich Gottes Existenz zuerst einmal anerkennen und davon überzeugt sein, dass es ihn gibt und dass es ihm möglich ist, über unserem Leben zu stehen und uns zu führen, so wie er es für richtig hält!

*Jesus Christus herrscht als König, alles wird ihm untertänig, alles... (FL 19)*

## **Spielleidenschaft**

### **Zockerkarrieren enden schnell im Abseits**

Menschen, die süchtig nach dem Spielglück sind, sind arm dran. Immer auf der Suche nach Spielgeld landen sie oft in der Kriminalität.

43

### **Sucht nach dem Kick am Kartentisch**

**Hamburg** Ein junger Mann steht vor Gericht. In nur einem Jahr hat er 16 Banken überfallen. Doch von der Beute ist nichts übrig. Das Geld hat der 25jährige bis auf den letzten Pfennig verzockt.

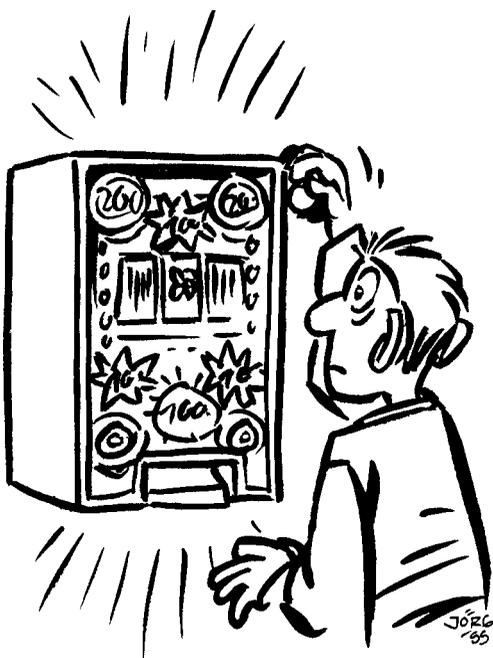
Wie er sind Zehntausende in Deutschland süchtig nach dem Kick bei Roulette und Poker, am Kartentisch oder an einarmigen Banditen. Rund 30.000 Spieler haben sich derzeit freiwillig von deutschen Spielbanken sperren lassen, und vielleicht gerade damit noch die Leine gezogen vor dem Absturz ins Bodenlose.

„Ein süchtiger Spieler kann das auf Dauer nicht legal finanzieren“ betont der Bre-

mer Psychologe Gerhard Meyer. Wen es nicht zum Vergnügen, sondern aus Zwang ins Casino treibt, der kommt meist irgendwann in Konflikt mit dem Gesetz. Niemand weiß genau, wie viele der rund sieben Millionen Gäste jährlich in den rund 50 deutschen Spielbanken die Kontrolle verlieren und irgendwann einmal im Abseits landen. So wie der Bankdirektor, der erst sein Millionen-Vermögen verzockte und dann noch Geld unterschlug. Er landete „ausgenommen wie eine Weihnachtsgans“ (Meyer) im Ruin und vor dem Kadi.

In die Suchtberatungsstellen kommen pro Jahr bis zu 6.000 Spielsüchtige. In derzeit rund 100 anonymen Selbsthilfegruppen in Deutschland kämpfen Betroffene um einen Weg aus der Sackgasse. Depressionen, mangelndes Selbstbewusstsein oder Kontaktprobleme können die Ursache für den Kontrollverlust sein.

44



„Zocker brauchen immer extremere Einsätze“, sagt der Wissenschaftler. Bislang hätten sich die Spielbanken zu wenig um Gefährdete bemüht. „Was nützen Sperren, wenn jeder ein paar Kilometer weiter ohne Ausweis in Spielhallen kommt?“ Allerdings gingen die Casino-Manager allmählich sensibler mit dem Problem um, so Meyer. Tragische Zocker-Schicksale seien die Ausnahme, heißt es indes bei den Spielbanken, die in Deutschland staatlich konzessioniert sein müssen. „Der durchschnittliche Spieler setzt sich selbst ein Limit, und wird auch rechtzeitig aufhören“, betont Peter Wolf von der Stuttgarter Spielbank. Das große Geschäft machen die Casinos mit anderen: Etwa 80 Prozent der Einnahmen in den US-Spielbanken kommen von nur 20 Prozent der Gäste. „Unter denen sind mit Sicherheit die Süchtigen“, sagt Meyer.

## *Biblische Geschichte*

### *Der verlorene Sohn*

Eine typische Karriere – endet am Schweinetrog und führt in die offenen Arme des Vaters!

Gedanke: Solange du Geld hast, hast du viele Freunde – wo sind sie danach? Freunde in der Not, gehen zehn auf ein Lot (= Gramm!)! Sprichwort!

### *Spiele am Abend*

Alle Arten von Glücksspielen sind hierzu passend! Man könnte auch einen Casino-Abend veranstalten; eingesetzt werden Smarties / Schokopillen / Gummischlangen... usw.

Herrmann Murrweiß

# WITZE

## Vorbereitung

Jungscharler bringen einen Bilderwitz, einen gedruckten Witz (ausführlich beschrieben) und einen Erzählwitz (wird vorgetragen!) mit. Aus den Bilder- und Druckwitzen wird ein „witziges Plakat“ gemacht und im Raum aufgehängt.

Am Schluss wird die Andacht gehalten: Wenn das Lachen im Halse stecken bleibt! (1. Mose 21,1-7)!

## Hinweis

Der Andacht bzw. den Mitarbeiter-Gedanken könnte ein „Witzeabend der Jungschar-Gruppe“ oder eine „Geburtstagsparty mehrerer Jungscharler“ bzw. eine inszenierte Geburtstagsparty von „Sarahs Sohn“ vorausgehen! Dabei könnte man die Jungscharler mit einer Geburtstagskarte zur Gruppenstunde einladen!

## Ausführende Gedanken des Mitarbeiters

Wir sind gerne da, wo was los ist. Stimmung, gute Laune, herzhaftes Gelächter genießen wir. Viel zu selten gibt es in unserer leistungsorientierten Gesellschaft etwas zum Lachen. Das Leben als solches ist bei vielen häufig sehr trist, trostlos, langweilig und mühsam.

Da freut man sich auf ein paar frohe Stunden im Kollegenkreis, in der Schule, im Familienkreis, in der Jungschargruppe...



45

Fast auf jeder zweiten Einladung steht unter der Rubrik „mitzubringen sind“ u.a. zu lesen ... gute Laune! Dies signalisiert doch dem Eingeladenen, dass Trübsalblaser unerwünscht, Stimmungskanonen aber gern gesehene Gäste sind.

Auf derartigen Fetten, Partys, Veranstaltungen wird viel gewitzelt, manches durchgehechelt, über diese und jene Person hergezogen; mancher anwesende Geladene wird sogar als Spottopfer auserkoren. (Wäre Sarah auf einer derartigen Party Gast gewesen, so hätte man ein typisches Opfer für Frotzeleien und die Spottgesänge gehabt (Vers 6).

Was dann, wenn diese ausgelassene Partystimmung durch die unverhoff-

te, schlechte Nachricht eines Einzelnen getrübt wird, indem dieser es wagt, die Belastung seines Herzens freizugeben (plötzliche Arbeitslosigkeit, Nachricht über schwere Krankheit, Tod eines Freundes, Familienangehörigen, nichtbestandene Prüfung, abgelehnte Bewerbung...)? Was dann, wenn Gott in unsere Lebensstimmung eingreift, sie vielleicht trübt? Was dann, wenn Gott anders führt als ich das gerne hätte bzw. mir ausdachte? Was dann, wenn in unser Lebenshoch eine Nachricht fällt, die wir so nicht erwartet haben, die uns so nicht schmeckt, die uns ganz und gar ungelegen kommt, die uns sprichwörtlich sprachlos macht?

### **Gottvertrauen?**

Wie sieht es dann aus mit meinem Gottvertrauen? Wie ist es dann um unseren Glauben bestimmt?

46

Dann wird schlagartig unsere Gottesbeziehung auf die Probe gestellt und die Tragfähigkeit unseres Glaubens getestet. Dann musst du dich auf Gott verlassen, vielleicht neu besinnen. Dann gilt uneingeschränkt 1. Mose 18,14. Sollte Gott etwas unmöglich sein = Zusage an Sarah!

Gott schenkt Abraham durch Sarah einen Stammhalter. Gott erfüllt auf den Tag hin genau nach einem Jahr seine Zusage. Gott steht zu seinen Zusagen. Gottes Zusagen sind keine leeren Versprechungen. Hier bewahrheitet: „Nicht alle unsere Wünsche, aber alle seine Verheißungen erfüllt Gott!“

Damals lachte Sarah über Gottes Zusage. Rein biologisch gesehen war eine Schwangerschaft ihrerseits un-

möglich, ja lachhaft. Gott ein Scherzkeks? Gott ein Witzbold? Gott ein Wahnsinniger?

Was nicht sein kann, darf selbst bei Gott nicht vorkommen. Gottes Verheißungen müssen doch in unsere Vorstellungswelt passen. Wie wollte Gott dieses Versprechen einlösen? Sarahs Leben plätscherte dahin, nahm seinen gewohnten Lauf. Nichts Außergewöhnliches ereignete sich in der Zwischenzeit.

Doch auf einmal wurde Sarah von Tag zu Tag, von Woche zu Woche rundlicher. Anfangs konnte sie es noch verbergen. Doch mit zunehmender Mutterschaft konnte es jeder sehen und das Wachstum des angekündigten Stammhalters miterleben. Unmissverständlich erinnert Gott Sarah und uns daran, dass er zu seinem Wort steht. Gott ist nichts unmöglich (1. Mose 18,14). Wenn er etwas zusagt, dann hält er es (im Gegensatz zu uns!).

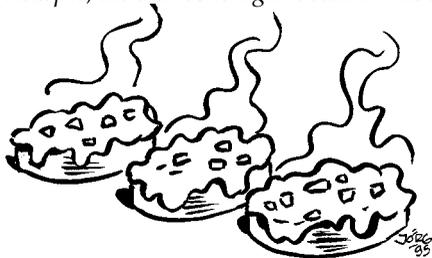
Sarahs Lage war ernst. Ihr war nicht mehr zum Lachen zumute. Die Lebensstimmung schlug um. Als niemand mehr damit rechnete, als jeder über das kinderlose Paar und ihr Gottvertrauen hinsichtlich eines Stammhalters witzelte, lächelte, spottete, ja es direkt auslachte, da handelte der Schöpfergott. Er zeigt Abraham, Sarah, der Sippe und uns, wer Schöpfer und Herr der Welt ist.

Gott stellt klar, dass er allein Beginn des Handelns und den Zeitpunkt der Erfüllung seiner Zusagen festlegt. Gottvertrauen wird immer belohnt!  
*Lied: Immer auf Gott zu vertrauen, immer...*

Hermann Murrweiß

# REZEPTE

Obwohl (oder gerade weil?!) das gemeinsame Werkeln in unserer kleinen Küche meist im Chaos endet, ist es bei uns ein sehr beliebter Programmpunkt. Im folgenden einige Rezepte, die sich schon gut bewährt haben:



## Überbackenes Brot

Folgende Zutaten sind immer für ein Baguettebrot bestimmt, man muss sich ausrechnen, für wieviele Personen und welchen Hunger die Aktion gedacht ist.

### Zutaten

1 Baguettebrot, etwas Butter

### Belag:

250 g geriebener Käse (Schweizer, Edamer...), 1 Ei, 1 Zwiebel, 150 g roher Schinken, 150 g gekochter Schinken, 1 Becher Sauerrahm

Backtemperatur: 200°C

Backzeit: ca. 10-12 Minuten

### Zubereitung

Brot in nicht zu dünne Scheiben schneiden, dünn mit Butter bestreichen. Zwiebel und Rauchfleisch andünsten. Dann alle Zutaten untereinander mischen und zu einem Teig vermengen, evtl. würzen.

Die Brote dünn mit der Masse bestreichen und überbacken.

Es schmeckt dermaßen genial, dass der Backofen dem Heißhunger fast nicht nachkommt.

## Obstsalat mit Klecks

Folgender Obstsalat mit Klecks schmeckt sehr lecker, vor allem wenn man als Mitarbeiter gut aufpasst, was denn so in den Obstsalat wandert. Als wir nämlich unser Werk speisten, wurde anfangs noch feste nebenher geredet und debattiert, doch dann wurde es immer stiller. Dies lag daran, dass zwei Schlaumeier auch Bananen-, Orangen- und Zitronenschalen säuberlichst würfelten und zum Obstsalat dazugaben... Während des Essens war jeder damit beschäftigt, die „falschen Teile“ wieder aus dem Mund zu klauben und ein Häufchen vor sich aufzubauen...

Dafür wird heute noch, ein gutes Jahr nach dieser Aktion, von dem Obstsalat geredet!

### Zutaten

Obst aller Art (z. B. Äpfel, Bananen, Orangen, Kiwis, etc.), Zitronensaft, Vanilleeis



## Zubereitung

Obst kleinschneiden, mischen, Zitronensaft drübergeben.

Dann das Vanilleeis, das man schon eine Weile vorher aus der Tiefkühltruhe geholt hat, damit es jetzt relativ weich (aber immer noch kalt und cremig...) ist, mit dem Obstsalat vermischen. In Schälchen geben und gleich essen!



## Spaghetti mit Hindernissen

48 Wir kochten einmal in der Jungschar Spaghetti mit Tomatensoße, und die Hindernisse ergaben sich dann von selbst. Und zwar mussten wir, als wir gerade fast mit dem Kochen fertig waren, feststellen, dass es in unserer Küche im Rathaus (wir haben kein Gemeindehaus, sondern nur einen Raum im Rathaus) nur Kuchenteller, Kuchengabeln und Kaffeelöffel gab. Aus dieser Not wurde das Gericht „Spaghetti mit Hindernissen“ geboren. Wir hatten den allergrößten Spaß damit, die Spaghetties von Kuchentellern mit Minigabel und Minilöffel zu essen – der Hunger wird eben ein wenig langsamer gestillt...

Da es wirklich ein besonderes Erlebnis ist, kann man das Nachmachen nur empfehlen – vielleicht läßt es sich auch mit einer Andacht über „Nimm den Mund nicht zu voll“ o. ä. verbinden?!

## Das große Kochvergnügen

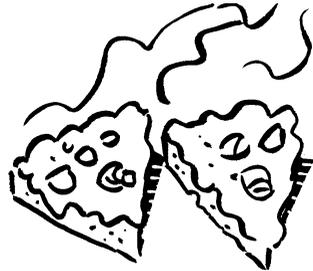
Wem das bisschen Kochen zu wenig ist, der kann das ja auch einmal etwas größer aufziehen – ein Kochvergnügen mit mehreren Gängen, bei dem immer eine Kleingruppe einen Gang vorbereitet. Und zum Schluss essen sich alle gemeinsam durch die Gänge. Eine Kleingruppe kann auch noch für etwas sehr Wichtiges sorgen, denn bekanntlich isst ja auch das Auge mit. Tisch und Raum dekorieren, evtl. einige Menükarten schreiben, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

## Menü

Vorspeise – Überbackene Toasteckchen

Hauptspeise – Carlini avec Sauce

Nachspeise – Frutta di Creme



## Überbackene Toasteckchen

## Zutaten

Toastbrot, Champignons, Pizzatomaten, Mais, Käse, etc.

## Zubereitung

Zutaten alle in Würfel schneiden, zu Teig vermengen und auf die einmal diagonal (so dass immer zwei Dreiecke entstehen) durchschnittenen Toastbrote verteilen. Im Backofen bei 200°C ca. 10 Minuten überbacken.

## *Carlini avec Sauce*

### **Zutaten**

*Nudeln in irgendeiner besonderen Form, Tomatenmark, passierte Tomaten, Gewürze, evtl. Zwiebel, Schinken...*

### **Zubereitung**

Nudeln kochen und Tomatensoße zubereiten, evtl. noch Käse raspeln zum Drüberstreuen.

## *Frutta di Creme*

### **Zutaten**

*Obst aller Art (Äpfel, Orangen, Bananen...), Zitronensaft, Vanilleeis*

### **Zubereitung**

Obst würfeln, mischen, etwas Zitronensaft drübergeben. Dann Vanilleeis untermengen, welches schon eine Weile aus der Tiefkühltruhe geholt wurde, damit es etwas weicher ist (aber immer noch kalt und cremig...). Man kann die einzelnen Portionen natürlich noch nett verzieren mit Schokoraspeln oder einem Keks o. ä. Viel Spaß beim großen Kochvergnügen – übrigens, eine klassische Musik während des Essens gibt dem ganzen natürlich noch eine feine Note...

## *Tuttifrutti*

### **Zutaten**

*Obst (Äpfel, Bananen, Kirschen, Pfirsich, Ananas,...), Löffelbiskuits, Vanillepuddingpulver, Zucker, Milch*

### **Zubereitung**

Obst kleinschneiden, Vanillepudding kochen. Boden einer Glasschale

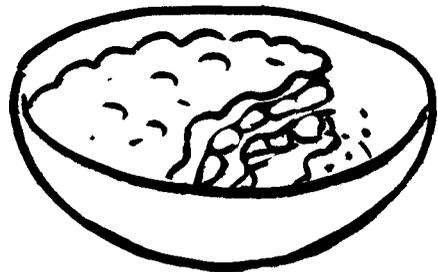
oder auch einer Lasagneform auslegen mit Löffelbiskuits. Darüber eine Schicht von dem vorbereiteten Obstsalat geben. Darauf eine Schicht Vanillepudding, dann wieder Löffelbiskuits, Obstsalat, Vanillepudding, etc. So lange, bis die Zutaten aus sind. Mit einer Schicht Vanillepudding aufrühren.

Tuttifrutti eine Weile stehenlassen (am besten in den Kühlschrank stellen), bis der Pudding erkaltet und fest geworden ist.

Wenn das Tuttifrutti fest genug ist, kann man es sogar stürzen.

### **Variationen**

- Auf die Biskuitschicht immer etwas Kakao streuen.  
Auf die Biskuitschicht eine Schicht rote Marmelade streichen.
- Statt Vanille- Schokoladenpudding nehmen oder abwechselnd Vanille und Schokolade.





## Weihnachtspunsch

Damit so ein Weihnachtspunsch auch gut schmeckt, muss das Rezept natürlich absolut geheim bleiben vor den Kindern!

### Zutaten

- Fruchtee (entweder eine Mischung, oder verschiedene Sorten selbst zusammen mischen, wie z.B. Erdbeer und Blutorange, oder vielleicht sogar eine Weihnachtsteemischung)
- Saft (ganz nach Belieben, z.B. von Orangen, Maracuja, Äpfeln, roten Trauben, je nach gewünschter Geschmacks- und Farbrichtung; nur eine Sorte oder mischen)
- Glühweingewürz

### Zubereitung

Den Tee kochen, dann den Saft zufügen und mit zwei bis drei Beuteln (je nach Menge) Glühweingewürz nochmal kurz aufkochen lassen. Wer gerne einen intensiven Zimtgeschmack mag, kocht eine Zimtstange mit.

Warm trinken – evtl. aus Gläsern, deren Glasrand vorher zuerst kurz in etwas Saft und dann in Zucker getaucht wurden.

Zum Mischungsverhältnis möchte ich nicht viel sagen, am besten ausprobieren. Ich mag es am liebsten, wenn es halb Tee, halb Saft ist, aber wenn unverhofft mehr kommen, kocht man eben mehr Tee, kein Problem.

Genauso ist die Tee- oder Saftsorte Geschmackssache. Wir in Hallwangen mögen besonders die Mischung Orangen- und roter Traubensaft mit Erdbeertee. Wichtig ist auf jeden Fall das Glühweingewürz, da es dem Ganzen die weihnachtliche Note gibt. (Und für eine Mitarbeiterweihnacht kann man ja evtl. noch einen Schuss Rum zufügen...)

## Let's fetz-Bowle

Für gewisse Feierlichkeiten braucht man einfach auch ein besonderes Getränk – hier ist es!

### Zutaten

Mineralwasser, Saft (Orangen-, Maracuja-, Kirschsaff, etc.), Dosenobst (Pfirsiche, Ananas, Kirschen, Mandarinen...)

### Zubereitung

Das Dosenobst (je nach Belieben eine oder mehrere Sorten) sehr klein schneiden und samt dem Saft aus der Dose in eine große Glasschale (zwecks der Optik!) geben. Den Saft dazu leeren (je nach Geschmack nur eine oder mehrere Sorten – ein roter Saft gibt dem ganzen z. B. etwas Geheimnisvolles, kombiniert mit Orange oder Maracuja einfach unschlagbar) und erst ganz kurz vor dem Auftragen das Mineralwasser zugeben (zwecks dem Prickeln). Mit Schöpflöffel austeilen, damit auch jeder Früchte bekommt.

Sibylle Kalmbach



### [www.tiptap.de](http://www.tiptap.de)

Aus den ersten Anfängen des „Jung-scharlädle Denkendorf“ ist inzwischen eine kleine aber feine Firma geworden, die mit Sachkompetenz und fairen Preisen kreative Werbeartikel rund um die Jugendarbeit und darüber hinaus anbietet. Christian Deuschle kommt aus der Jung-schararbeit. Seine Stärke ist die individuelle Beratung und die Zusammenstellung von maßgeschneiderten Angeboten zu fairen Preisen.

### [www.jesus.de](http://www.jesus.de)

Christliche Suchmaschine mit einer Fülle von Angeboten im Bereich christlicher Internetanbieter.

### [www.feuerflamme.de](http://www.feuerflamme.de)

Highlight unter den christlichen Internet-Diensten. Liebevoll und inspirierend zusammengestellt, mit Newsletter und aktuellen Links.

### [www.kidslot.org.nz](http://www.kidslot.org.nz)

Ein Blick über Deutschland hinaus auf die Homepage von Lorna Jenkins. Wer sich für generationsübergreifens Zellgruppen von Kinder und Erwachsenen als Modell für lebendige Gemeinden interessiert ist hier an einer heißen Adresse. Reiche Schätze aus über 40 Jahren Arbeit mit Kindern. Leider alles in Englisch – aber man versteht es recht gut.

### [www.kapf-live.de](http://www.kapf-live.de)

Der Top-Hit dieses Sommers. Homepage von unserem Landesjung-scharlager mit Tagebuch, Hobbygruppen, Hajkberichten, Bibelgeschichten, 27 Seiten Fotoalbum. Reinschnuppern in die bunte Erlebniswelt eines Sommerlagers mit 173 Jungen, 35 Mitarbeitern, 2 Ziegen, 5 Schafen, 2 Kameln – und einem eigenen Internetanschluß. Mittendrin die packende Geschichte von Jakob und Esau: zerbrochen – gesegnet – versöhnt. Freut euch mit uns an der reichen Ernte eines gesegneten Sommers. Rückmeldungen erwünscht.

## *Mädchenjung-scharlager Arbeitshilfe* **Mirjam und Mose**

### **Das Leben ist nicht leicht, aber Gott...**

**Hrsg.: Magret Döbler, Heike Schöffler**  
In ihr ist Grundsätzliches für die Arbeit mit Jung-scharmädchen und ihre spezielle Förderung auf Freizeiten enthalten, organisatorische Hilfen und Arbeitsblätter, die die Vorbereitung erleichtern. Sie bietet aber auch einen ausgearbeiteten Entwurf mit Bibelgeschichten, (Gelände-) Spiel-, Bastel- und Abendprogrammen am Beispiel von Mirjam und Mose. Druckvorlagen, die kopiert werden dürfen, Erfahrungen zu Elternarbeit, Lied-, Material- und Literaturhinweise, sowie Erzähl- oder Vorlesebücher runden die Arbeitshilfe ab.

## *Lagerthema 2000 Vorschau*

### **Bibelthema: Jesusgeschichten**

**Spielidee:** Eine Herberge am Rand der Wüste. Hier treffen sich unterschiedliche Menschen, auch solche, die sonst kaum an einem Tisch sitzen würden: Kaufleute, Reisende, Zeloten, Pharisäer, Römer, Abgesandte mit Geheimauftrag...

Die neuesten Geschichten werden erzählt. Immer wieder taucht ein Name auf: Der Mann aus Nazareth: Prophet, Prediger, Wunderheiler? Gerüchte schwirren durch die Luft. Wer ist dieser Jesus? Wir begleiten einige dieser Personen auf ihrer Reise durch Israel.

Aus der Perspektive von Randfiguren werden einzelne Jesusgeschichten die Lagertage prägen, seine Person immer mehr in den Mittelpunkt stellen und zu einem Leben mit ihm heute einladen. Mehr dazu im **Jung-scharleiter 1/2000**, Erscheinungstermin Februar

### **Zu bestellen bei:**

*buch & musik, Postfach 80 09 30,  
70509 Stuttgart-Vaihingen,  
Telefon 07 11 / 97 81-4 10, Telefax -4 13  
[buchhandlung@ejw-buch.de](mailto:buchhandlung@ejw-buch.de)*

# E 6481 F

buch & musik

Buchhandlung und Verlag des ejw,  
ejw-Service GmbH, Stuttgart

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH  
74168 Neckarsulm



Die Kisi-Kids Arbeit ist eine dynamische Bewegung, die ansteckt.

*Konzertbuchungen:*

Birgit und Hannes Minichmayr und die Kisi-Kids, Münsterstr. 1, A-4813 Altmünster, Tel. und Fax: 0043-7612-89130

## *Lilli und das unglaubliche Comeback*

### **Kinder-Musical**

Birgit und Hannes Minichmayr  
und die Kisi-Kids

Jesus ist gestorben und wurde begraben, so hat es Lilli in der Kirche gehört. Ist jetzt alles aus? Auf einmal wird sie hineingenommen in das unglaublichste Comeback der Weltgeschichte... Eine tolle geistliche Geschichte mit vielen neuen Liedern. Arrangements vom Daniel Kallauch-Begleiter Conny Schock.

Auch aufführbar in einer Kurzversion als Mini-Musical. Material gibt es bei cap!music.

CD	DM 26,95
MC	DM 19,95
Liederheft	DM 14,80

*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, ejw-Service 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) 19,80 DM einschl. Zustellgebühren.

Einzelpreis 5,00 DM 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