



APRIL

JUNI

2000

2

E 6481 F

**Arbeitshilfe für die Jungschararbeit**

Ich glaub'



JÖRG  
2000

<b><i>Glaube</i></b>	<b>4 – 5</b>
Ein Würfelspielabend, ausgeknobelt von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<b><i>Unglaublich – aber wahr</i></b>	<b>6 – 10</b>
Drei Jungscharprogramme zum Thema Hände, ausprobiert von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<b><i>Zusammen sind wir unschlagbar</i></b>	<b>11 – 14</b>
Teamspiel als Eignungsprüfung, von Stephan Schiek, Tübingen	
<b><i>G.L.A.U.B.E. in der Jungschar</i></b>	<b>15 – 22</b>
Sechs originelle Jungscharprogramme, vorbereitet von Pétur Thorsteinsson, Nußdorf	
<b><i>Ein alter Stuhl</i></b>	<b>23 – 25</b>
Ein tragfähiges Jungscharprogramm von Walter Hieber, Welzheim	
<b><i>Was glaubst du eigentlich?</i></b>	<b>26</b>
Ein Glaubens-Spiel-Programm von Rainer Schnebel, Haslach	
<b><i>Glaubenszeugen</i></b>	<b>27 – 34</b>
Ermutigende Lebensbilder von Dietmar Fischer, Chemnitz	
<b>2 „Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt“</b>	<b>35 – 37</b>
Ein Erlebnisgottesdienst zu Psalm 91 von Stephan Schiek, Tübingen	
<b><i>Pfingsten – das Fest des Glaubens</i></b>	<b>38 – 39</b>
Zum Mitfeiern lädt ein Rainer Schnebel, Haslach	
<b><i>Kneipenspiele</i></b>	<b>40 – 44</b>
Gemütliche Spielrunden mit Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<b><i>Jesus-Hausspiel</i></b>	<b>45 – 49</b>
Ein informatives Spielprogramm von Karl-Heinz Chretien, Feuchtwangen	



## ***Schon getestet?***

Hier sind über 1200 Bilder. Gezeichnet von Jörg Peter für unsere Arbeitshilfe Jungscharleiter in den Jahren 1992-1999. Im Katalog nach Stichworten geordnet, auf der CD für vielfältige Verwendungszwecke gespeichert. Handzettel, Infobriefe, Einladungen, Zeitungen... lassen sich so schnell und pfiffig illustrieren.

Praktisch und zeitsparend zum Super-Preis von 29,80 DM!

***Zu beziehen bei:***

buch & musik, buchhandlung@ejw-buch.de, Adresse S.52

# Du bist Spitze, lieber Gott

Psalm 103 (nicht nur) für Kids

Du bist Spitze, lieber Gott!  
Mein Herz lacht mit dir und freut sich über dich.

Du bist Spitze, lieber Gott!  
Nie vergesse ich, was du Gutes für mich tust.

Du streckst mir die Hand zur Versöhnung entgegen  
und tröstest mich, wenn ich traurig bin.

Du schenkst mir Freude am Leben.  
Wenn du mich siehst, strahlst du  
und in deinen Armen fühle ich mich stark wie ein König.

Du lässt mich fröhliche Lieder singen  
und vor Freude tanzen.

Du bist meine Hoffnung, wenn mir Unrecht geschieht  
und mein Wegweiser, wenn ich mich verlaufe.

Du bist so gut zu mir:  
Keine Schuld ist zu groß,  
du verzeihst mir immer und immer wieder.  
Schlag ein! Vergessen und vergeben!

Ich darf dein Kind sein. Bei dir geht's mir gut.  
Du kennst mich, ich spüre,  
dass ich dir wichtig bin.

Wenn ich an dich denke,  
bin ich dir unendlich dankbar,  
und ich will nur noch tun, was dir gefällt.

Die Leute sagen, dass du hoch im Himmel wohnst,  
und trotzdem bist du immer ganz nah bei mir.  
Das macht mich froh

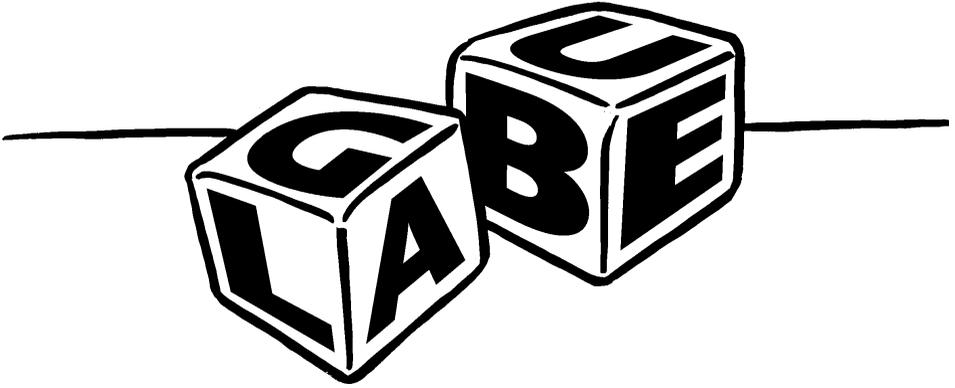
Deshalb juble ich dir laut zu.  
Ich bin dein größter Fan!

Alle Engel im Himmel,  
alle Menschen  
und die ganze Erde sollen mit mir jubeln:

Du bist Spitze, lieber Gott!

Walter Hieber





# WÜRFEL- SPIELE

**4** Vor dem Würfelspielabend werden handelsübliche Würfel präpariert (= Zahlen abkleben und jede Würfelseite mit einem Buchstaben des Wortes „GLAUBE“ versehen!) bzw. Würfelrohlinge gekauft und mit den entsprechenden Buchstaben beschriftet.

Im Gruppenraum hängt ein großes Plakat, auf dem ebenfalls das Wort „Glaube“ steht; dieses Plakat wird im Laufe des Abends mit Gedanken der Jungscharler und Mitarbeiter vervollständigt!

## Andachtsvorschläge

**Lothar Zenetti:**

Menschen, die aus der Hoffnung leben, sehen weiter. Menschen, die aus der Liebe leben, sehen tiefer. Menschen, die aus dem Glauben leben, sehen alles in einem anderen Licht.

**JS-Liederbuch, Nr. 90**

Lass mich an dich glauben, wie ...

**Martin Luther:**

Der Glaube ist ein steter und unverwandter Blick auf Christus! (aus EG, S. 750)

**Galater 3,26:**

Ihr seid durch den Glauben Gottes Kinder in Christus Jesus!

**Matthäus 8,5-13:**

Der Hauptmann zu Kapernaum Jesus sprach zum Hauptmann: Gehe hin! Dir geschehe, wie du geglaubt hast!

## Würfelspiele

### 1. Wörter aufschreiben

Jede Kleingruppe bzw. jeder Mitspieler hat einen Schreibstift und ein leeres Papier. Darauf werden jeweils in einer Minute notiert:

- Hauptwörter
- Verben
- Adjektive
- weibliche Vornamen
- männliche Vornamen

Der Mitarbeiter gibt die aufzuschreibende Wortgruppe vor und würfelt dann den „Anfangsbuchstaben“.

## 2. Wortfix

Der Spielleiter hat vor sich einen Stapel von „Wort-fix-Karten“ eines handelsüblichen „Wortfixspiels“. Er deckt eine Karte auf, zeigt sie allen Mitspielern und ermittelt dann mit dem „präparierten Würfel“ den Anfangsbuchstaben für das gesuchte Wort. Anschließend haben die Mitspieler max. ½ Minute Zeit, die schriftliche Antwort zu geben. Es werden mehrere Spielrunden gespielt! Nicht unbedingt so lange, bis der ganze Wortfix-Kartenstapel abgearbeitet ist.



## 3. Gegenstände besorgen

Der Mitarbeiter ermittelt mit dem Würfel den Buchstaben, zu dem die Mitspieler max. drei verschiedene Gegenstände besorgen, die alle mit dem ermittelten Buchstaben beginnen.

## 4. Tätigkeit ausführen

Anfangsbuchstaben würfeln. Die Tätigkeit muss auf einem Papier niedergeschrieben werden. Anschließend nimmt der Spielleiter von den einzelnen Gruppen bzw. Mitspielern die Tätigkeit ab, z. B.

G = ein Stück des Weges gehen!

L = Luftsprünge machen!

A = Laut ausatmen!

## 5. Stadt – Land – Fluss – Berge – Länder

Jeder Mitspieler bzw. jede Kleingruppe hat einen Spielbogen, auf dem die angegebenen Wörter stehen. In die darunter gezeichneten Spalten werden dann anschließend pro Spielrunde Wörter geschrieben, die mit dem durch Würfeln ermittelten Buchstaben beginnen. Spielzeit jeweils 2 min. Doppelte Nennungen ergeben beim Auswerten keine Punkte. Ebenso Wiederholungen in den nachfolgenden Spielrunden!

## 6. Biblische Personen nennen

Der Spielleiter würfelt den Anfangsbuchstaben für die zu nennenden biblischen Personen der einzelnen Spielrunden. Die Personen werden auf einen Zettel notiert.

Spieldauer pro Runde 2 min.

Hermann Murrweiß



## UNGLAUBLICH! - ABER WAHR!

**6** Ein dreiteiliger Jungschargruppenvorschlag zum Thema „Hände“. Ausprobiert und ausgearbeitet anhand der Zeitungsberichte einer Tageszeitung (überregionaler Teil!).

Im **ersten** Gruppenabend wollen wir die Jungscharler für das Thema sensibilisieren mit viel Info, Geschichten, Liedern und Handcollage.

Der **zweite** Abend ist ein „Händespielabend“ und am **dritten** Gruppenabend wollen wir mit den Händen kochen, backen und essen.

### *Andachtsvorschläge*

#### *Psalm 90,17*

Der Herr, unser Gott, sei uns freundlich und fördere das Werk unserer Hände bei uns. Ja, das Werk unserer Hände wollest du fördern.

#### *Matthias Claudius*

Der Mensch lebt und besteht nur eine kleine Zeit, und alle Welt vergeht mit ihrer Herrlichkeit.

Es ist nur einer ewig und an allen Enden und wir in seinen Händen.

#### *Bild von Walter Habdank*

In Gottes Hand geborgen

#### *Lied*

Meine Zeit steht in deinen Händen.

Nun kann ich ruhig sein, ruhig...

#### *EG 618*

In Gottes Hand

Erst muss die Nacht ganz dunkel sein, bis wir nach deinem Tage schrein.

Dein Sturm muss unser Licht verwehn, bis wir auf deine Sterne...

#### *EG 869*

Geborgen in Gottes Hand

In deine Hände lege ich meine unruhigen Gedanken, meine wirren Gefühle, mein Leben.

### 1. Mose 4,1-16

Kains Brudermord

... erhob sich Kain wider seinen Bruder und schlug ihn tot.

### 1. Mose 27, 1-40

Jakob gewinnt mit List den Erstgeburtssegnen

... Isaak sagt zu Jakob. Tritt herzu, mein Sohn, dass ich dich betaste und erkenne, ob du mein Sohn Esau bist oder nicht! Nach dem Betastens sprach der alte Isaak: Die Stimme ist Jakobs, die Hände aber sind Esaus Hände! Isaak erkannte ihn nicht!

### Lukas 18,15-17

Jesus segnet die Kinder

**Jungscharlied mit Handbewegungen**

Vom Aufgang der Sonne...

Vater ich will dich preisen...

Bist du groß oder bist du klein...

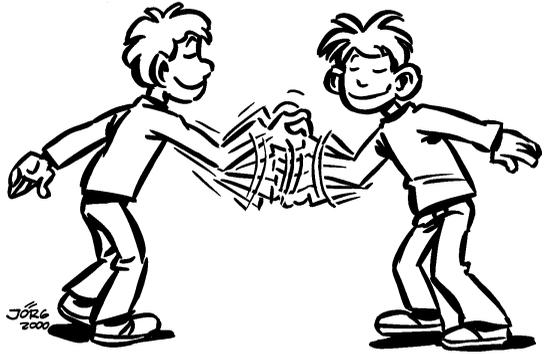
## Jungscharabend 1

Zu Beginn singen wir mehrere Lieder mit Bewegungen:

- Vater ich will dich preisen...
- Volltreffer
- Vom Aufgang der Sonne...
- Bist du groß oder bist du klein...
- Felsenfest und stark ist mein Gott...
- Vom Anfang bis zum Ende...

Dann sammeln wir Gedanken der Jungscharler „Was können Hände tun?“ bzw. „Wozu können Hände gebraucht werden?“. Die Gedanken sammelt man auf einem großen Plakat, das an der Wand hängt!

Unsere Hände können malen, Papier schneiden, Musikinstrumente spielen, Schleifen binden, Knete formen, Dinge ertasten, Kälte und Wärme



spüren. Sie können streicheln und Tränen abwischen. Gratulieren wir uns doch mal gegenseitig für diese tollen Hände und schütteln uns einmal kräftig die Hand.

UNFALL / In die Kreissäge geraten

### **Hand wieder angenäht**

**Ein 29-Jähriger hat sich beim Arbeiten an der Kreissäge eine Hand abgesägt. Ärzten der Unfallklinik Ludwigshafen gelang es, sie wieder anzunähen.**

LUDWIGSHAFEN Der Mann war mit der linken Hand in die Säge geraten, als er auf dem Speicher seines Elternhauses Leisten kürzen wollte. Weil er taubstumm ist, konnte er nach dem Unfall nicht um Hilfe rufen. Er sei von seinem Vater entdeckt worden, der wegen der Sägegeräusche nach ihm geschaut habe, sagte gestern der Chefarzt der Abteilung für Verbrennungen, Plastische und Handchirurgie, Prof. Günter Germann.

Als der Vater auf den Dachboden kam, hielt der Sohn mit der rechten Hand seine Linke, die nur noch über einen Hautfetzen mit dem Arm verbunden war. Die Säge hatte das Handgelenk durchtrennt. Der Vater band den Arm ab und kühlte die Hand mit Eis.

Der Verletzte wurde mit einem Hub-schrauber nach Ludwigshafen gebracht. Eine Ärztin und ein Kollege nähten in knapp sechs Stunden die Hand wieder an. Die Operation sei erfolgreich verlaufen, sagte Germann. Zu den Heilungsaussichten sagte er, ein anderer Patient, dem vor fünf Monaten eine Hand wieder angenäht worden sei, bekomme inzwischen Gefühl in den Fingern und könne auch wieder zugreifen.

Nach Germanns Schätzung werden in Deutschland jährlich fünf oder sechs abgetrennte Hände wieder angenäht. In der Berufsgenossenschaftlichen Unfallklinik – einer von neun Einrichtungen ihrer Art in Deutschland – werden seit mehr als zehn Jahren abgetrennte Körperteile replantiert.

## Lied

**8** In Gottes guten Händen... (EG 646)  
Meine Zeit steht in deinen Händen (EG 628)

## Biblische Geschichte

bei der die Hand bzw. die Hände eine wesentliche Rolle spielen

- Gleichnis vom Sämann
- Davids Kampf gegen Goliath
- Turmbau zu Babel
- Bergpredigt: Vom Beten
- Opferstock – Scherflein der Witwe

## Handspiele im Kreis

- Telefonieren
- Hände abschlagen
- Gegenstand weitergeben

## Handcollage der Gruppe

Jedes Gruppenmitglied bestreicht seine rechte Hand mit Fingerfarben. Dann macht jedes Gruppenmitglied

seinen Handabdruck auf den großen Bogen Papier. Der Mitarbeiter schreibt zu dem Abdruck den Namen hinzu. Über das Handplakat könnte geschrieben werden: Jesu, führ uns an der Hand! Aus dem Lied (EG, Nr. 391 – Jesu geh voran, auf...)

## Schlusslied

Gott dein guter Segen, ist wie ein ...

## Jungscharabend 2

### 1. Gerade oder ungerade

Ein schnelles Spiel für zwei Personen. Der eine entscheidet sich für „gerade“, der andere für „ungerade“. Nach dem Kommando „Eins – zwei – drei!“ streckt jeder eine Hand nach vorne und öffnet dabei null bis fünf Finger. Je nachdem, wie viele Finger insgesamt ausgestreckt sind, gewinnt der eine oder der andere. Die Null ist übrigens eine gerade Zahl.

Wer drei Runden verloren hat, scheidet aus. Wer bleibt bis zuletzt im Spiel?

### 2. Die Fühlkiste

Du brauchst eine große Schachtel mit Deckel oder einen verschließbaren Karton, ein Stück Stoff. So geht's: In die Schachtel wird an den Schmalseiten je ein Loch geschnitten, durch das deine Hand passt. An die Innenwand klebst du ein Stück Stoff, so dass es über den Löchern hängt. Einer ist Spielleiter und legt verschiedene Dinge in den Karton (Spielsachen, Holz, Schwamm).

Die Mitspieler bzw. ein Jungscharler pro Kleingruppe stecken nun nacheinander je eine Hand durch die Löcher, fühlen den oder die Gegenstände und schreiben anschließend beim Spielleiter auf, was sie ertastet haben. Wer die meisten Dinge richtig befühlt hat, hat gewonnen.

### 3. Häuptlingskampfspiel

Zwei Indianerhäuptlinge stehen sich, jeweils mit einer Feder im Haar gegenüber. Sie reichen sich die linke Hand, die während des Spieles nicht losgelassen werden darf. Auf das Kommando „LOS“ versuchen sich die beiden Häuptlinge, sich gegenseitig die im Haar steckende Feder zu rauben. Wer zuerst keine Feder mehr hat, scheidet aus!



### 4. Bilder aus der Hand

Nimm Fingerfarbe und streiche damit deine ganze Handinnenfläche ein. Dann drückst du deine Hand auf einen Bogen Papier. Wenn der Abdruck getrocknet ist, kannst du ihn verändern. Mach ein Huhn daraus, oder einen Elefanten oder ein Gesicht. Du kannst auch nur einen Finger anmalen und auf das Blatt drük-

ken. Aus diesem Abdruck kannst du mit Hilfe eines Pinsels oder mit Filzstiften Mäuse, Hasen, Raupen und vieles mehr machen. Ihr könnt eurer Fantasie freien Lauf lassen. Mit diesen lustigen Bildern lässt sich originelles Briefpapier basteln oder eine schöne Grußkarte machen.

### 5. Tasten

- Ein Spieler bekommt die Augen verbunden; der andere Mitspieler nimmt einen längeren Grashalm und befestigt ihn an seinem Körper (hinter dem Ohr, im Knopfloch, am Gürtel... usw.). Der „blinde Mitspieler“ muss durch Tasten einen Grashalm finden. Viel Glück!

- In einem kleinen, undurchsichtigen Beutel sind mehrere Münzen drin (4-8 verschiedene Münzenwerte!). Der Spieler greift rein und tastet die Münzen ab – dabei zählt er die Werte zusammen. Die Gesamtsumme zählt. Wer kommt dieser Summe am nächsten?

- Ein Spieler bekommt wiederum die Augen verbunden. Die restlichen Mitspieler sitzen im Kreis. Nun versucht dieser „blinde Spieler“ durch Abtasten der Gesichter möglichst seinen Mitspieler zu erraten. Wer braucht die wenigsten Versuche, bis er einen Mitspieler erkannt hat?

### 6. Spiele am Tisch

- Alle Mitspieler sitzen um den Tisch. Unter dem Tisch geben sie von Hand zu Hand eine Münze weiter. Ein neben dem Tisch stehender Spieler ruft irgendwann „Hände auf den Tisch!“. Sodann müssen alle Mitspieler die flachen Hände auf den Tisch

legen. Der stehende Mitspieler muss nun durch Aufdecken von maximal drei Händen erraten, wo die Münze ist! Hat er sie gefunden, so muss derjenige aufstehen und raten, bei dem die Münze gefunden wurde; der ratende Mitspieler nimmt dann dessen Platz am Tisch ein.

- Jeder reißt eine ½ min lang einen Streifen von einer Doppelseite der Tageszeitung heraus. Welche Mannschaft hat am Ende die längste zusammenhängende Schlange?
- Vierfüßlerlauf auf Zeit.

## Jungscharabend 3

Hier ist es wichtig, dass möglichst alle Jungscharler beim Vorbereiten des Menüs, beim Herrichten des Raumes... beschäftigt sind. Bewährt hat sich hier ein Dreigängemenü aus Vorspeise, Hauptgang und Nach-tisch (je nach Zeit, Alter der Köche und Einsatzfreude der Gruppe).

Das Essen beginnt mit einem gemein-samen Kanon, Gebet, Tischrap... Nach dem Essen wird nochmals eine biblische Handgeschichte erzählt. Der Abend endet mit einem Lied; evtl. das altbekannte CVJM-Lied: Herr wir stehen Hand in Hand...

Hermann Murrweiß

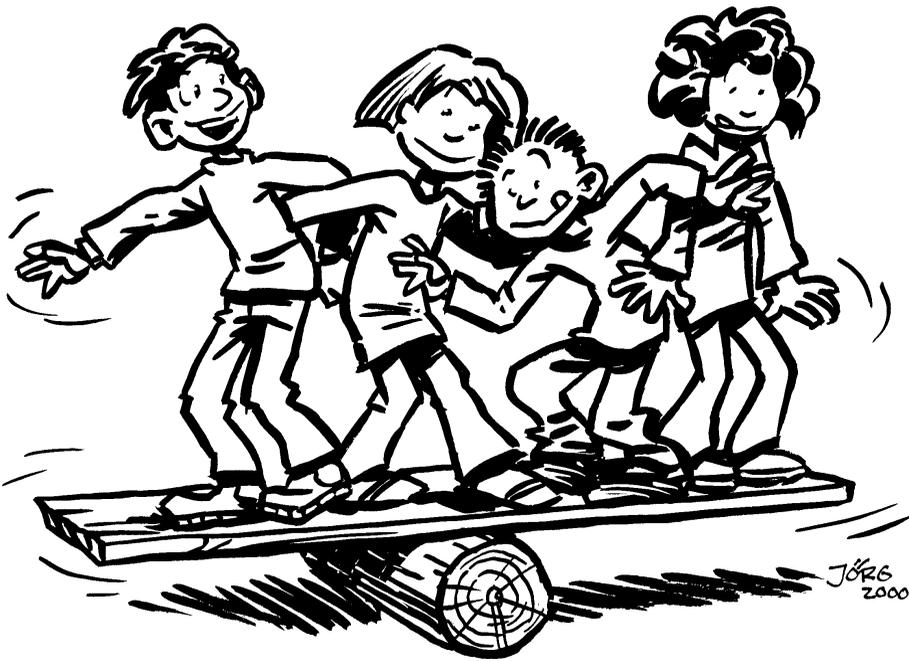


### Hasenjagd

Zwei Spieler sitzen sich am Tisch ge-generüber und haben jeder vor sich ein Blatt mit je 20 Kreisen, die die Hasen darstellen. Abwechselnd langt jeder Spieler über den Tisch und versucht, mit einem Bleistift blitzschnell auf einen Kreis seines Gegenübers zu tip-pen, der sein Blatt unterdessen aber leicht verschiebt. Trifft er in einen Kreis, dann gilt das Häslein als ge-troffen. Verlierer ist, wer zuerst alle Hasen losgeworden ist.

### 7. Staffelwettbewerbe

- Gegenstand von Handrücken zu Handrücken weitergeben
- einen Stab in der flachen Hand balancieren und eine kleine Wegstrecke so zurücklegen
- Jeder Mitspieler legt drei Hölzchen auf dem Flaschenhals ab. Welche Mannschaft hat am schnellsten mög-lichst viele Hölzchen auf dem Fla-schenhals liegen?



# ZUSAMMEN SIND WIR UNSCHLAGBAR

11

## *Spielidee*

*Zusammenarbeiten zu können, einander vertrauen zu können und gemeinsam Lösungsstrategien entwickeln zu können ist für jede Gemeinschaft wichtig. Die beschriebenen Spiele eignen sich vor allem als Stationenlauf zu Beginn einer Freizeit, damit sich die einzelnen Teilnehmer in die Gruppe einfinden können. Genauso gut können die Spiele nacheinander mit nur einem Team in der wöchentlichen Gruppenstunde durchgeführt werden.*

Als thematischer Rahmen für die Aufgaben wurde das Leben von Nomaden in der Wüste gewählt. Ebenso können sich die Teams z. B. als Schiffs- oder Fußballmannschaft den Herausforderungen stellen.

Alle Spiele können auch in einer Turnhalle durchgeführt werden. Dort sind z.B. schon die entsprechenden Geräte wie Kletterseile, Turnbänke und Matten vorhanden.

## *Spielorganisation*

Die Gruppen durchlaufen einen Rundkurs mit sieben Stationen. Jede Gruppe startet an einer anderen Station. An der Station hat die Gruppe 10 bis 15 Minuten Zeit, eine Teamaufgabe zu erfüllen. Bewertet werden nicht die Leistungen an den einzelnen Stationen, sondern Kooperation, Umgang im Team, gegenseitiges Vertrauen, Lösungsstrategien, Verhalten in Krisensituationen.

# Die Stationen

## 1. Wassertransport

Wasser ist in der Wüste kostbar. Das Team bekommt die Aufgabe, einem (dem Verdursten nahen) Mithirten einen Becher Wasser zu bringen. Dabei müssen alle Teilnehmer einen gefährlichen „Abgrund“ (ca. vier bis fünf m), der durch Leisten gekennzeichnet ist, überwinden. In der Mitte hängt ein Tau, in das ein Knoten geknüpft ist. Allerdings befindet es sich außerhalb der Reichweite des Teams.

Es gelten folgende Spielregeln:

Der Boden zwischen den beiden Leisten darf nicht betreten werden. Wird er dennoch von einem Teilnehmer berührt, muss dieser wieder zurück.

Ins Tau dürfen keine zusätzlichen Knoten geknüpft werden. Das Tau darf nicht angesprungen werden.

Außer den Kleidern dürfen keine zusätzlichen Hilfsmittel benutzt werden.

Die gesamte Gruppe muß zurück, wenn das Wasser verschüttet wird.

Ort: Großer Baum mit starkem Ast. Der genaue Abstand sollte durch einige Schwungversuche ausprobiert werden.

### **Material:**

*Ein Tau, ein Becher mit Wasser, zwei Leisten oder Balken als Hürden.*

## 2. Wadiüberquerung

Ein Wadi (Trockental) in der Regenzeit zu überqueren ist sehr gefährlich. Das Team hat dazu nur einen Baumstamm zur Verfügung. Folgende Aufgabe gilt es zu erledigen:

Aus dem Team werden zwei Kleingruppen gebildet, die sich auf dem Baumstamm gegenüberstehen. Die beiden Kleingruppen sollen die Plätze untereinander tauschen. Fällt jemand vom Baumstamm, so muß wieder von vorne begonnen werden.

*Material: Baumstamm, Turnbank oder unausgeklappte Gartenbänke.*

## 3. Vorsicht Skorpione

In der Wüste wimmelt es von Skorpionen, vor denen man auf einem Wüstenschiff (Kamel) sicher ist. Das Team muß von Herde zu Herde reisen, um diese zu versorgen.

In den Ecken des Weidegebiets werden durch Matten oder Decken vier Herden markiert. Die Teilnehmer können sich nur auf den Kamelen von Herde zu Herde fortbewegen. Die ganze Gruppe beginnt die Versorgung bei einer Herde. Das Weidegebiet wird in mehreren Runden im Uhrzeigersinn bereist. Zu Anfang stehen den Hirten genauso viele Kamele zur Verfügung wie Spieler mitspielen. Allerdings fallen immer mehr Kamele den Skorpionen zum Opfer. An jeder Herde muß deshalb ein Kamel zurückgelassen werden. Ziel ist es, dass alle Hirten in möglichst kurzer Zeit bei der letzten Herde ankommen.

Die Rundenzahl muß vorher entsprechend der Teilnehmerzahl festgelegt werden. Pro Kamel (Reifen) kann mit 8 – 10 Kindern gerechnet werden. Beispiel: Bei 16 Kindern stehen nach vier Runden noch zwei Reifen zur Verfügung, also 8 Kinder pro Kamel.

**Material:**

Herde = Matten oder Decken, Kamele = Gymnastikreifen oder Schnüre mit dem selben Durchmesser.



## 4. Sandsturm

Das Team wird von einem bekannten Ort ca. 100 bis 500 Meter „in die Wüste“ geführt. Erst dort wird die Aufgabe bekannt gegeben. Das Team hat sich von seiner Oase entfernt, als plötzlich ein Sandsturm aufkommt. Ohne etwas sehen zu können, muss das Team wieder zurück zum Ausgangspunkt. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle die Oase erreicht haben.

*Material: Augenbinden.*

## 5. Treffsicherheit

In der Steppe gibt es Raubtiere, die es auf die Herde abgesehen haben. Den Hirten stehen als einzige „Waffen“ ein langer Stab und Steine zur Verfügung. Um ein gemeinsames Vorgehen/Treffsicherheit zu üben, wird diese Aufgabe angeboten.

Jeder bekommt einen Tennisball. Diese müssen so schnell wie möglich in einen ca. fünf bis sechs Meter hoch gehängten Eimer oder Korb geworfen werden. Die Zeit, die das Team benötigt, um alle Bälle ins Ziel zu bekommen, wird gestoppt. Danach bekommen die Teilnehmer die Möglichkeit, ihre soeben erbrachte Leistung zu verbessern. Reiz dieser Aufgabe: verschiedene Lösungsstrategien testen.

*Material: Tennisbälle, Seil, Korb oder Eimer.*

## 6. Gefährliches Gelände

Geschicklichkeit ist für Nomaden wichtig. Um dies einzuüben dient folgendes Spiel.

Zwischen einzelnen Bäumen werden 20 Gummischnüre gespannt, die in 30 oder 120 cm Höhe befestigt werden. Die Aufgabe für das Team besteht darin, dieses Gebiet zu durchqueren, ohne die Schnüre zu berühren. Das Problem ist dann gelöst, wenn alle den Parcours durchlaufen haben. Berührt ein Spieler eine Hürde, muss er von vorne beginnen.

*Material: 20 bis 30 (Gummi)schnüre.*

## 7. „Hirten-Schaukel“

Ein dickes Brett wird auf einem Rundholz gelagert, sodass eine Wippe entsteht. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, sich so auf der Wippe aufzustellen, dass diese den Boden für zehn Sekunden nicht berührt.

*Material: Brett (vier bis fünf m Länge und mindestens 10 cm Dicke), Rundholz mit einem Durchmesser von 30 cm.*

Stephan Schiek



# GLAUBE IN DER JUNGSCHE

14

*In meiner Planung für die Jungscharchstunde hatte ich ganz am Schluß eine Andacht eingeplant. Dann fing die Jungscharchstunde doch ein wenig später an. Das Spiel hat uns allen Spaß gemacht. Als ich auf die Uhr schaute waren nur noch sechs Minuten übrig von der Jungscharchstunde. „Viel zu kurz für eine Andacht“ dachte ich. Außerdem waren heute drei neue Kinder dabei, die wollte ich nicht gleich mit einer Andacht abschrecken!*

Traurig, aber wahr. Was ich hier oben geschrieben habe, passiert mir immer mal wieder. Dabei habe ich es mehrmals erlebt, daß das Evangelium einladend und nicht abschreckend ist. Dabei habe ich mehrmals Jungscharchler gesehen, die bei einer Andacht voll Begeisterung dabei sind. Und ich habe gelernt, dass es selten günstig ist, die Andacht am Schluss einer Jungscharchstunde zu planen. Um mich daran zu erinnern, habe ich jetzt an meine Zimmertür einen Zettel aufgehängt: „Gottes

Wort an erster Stelle“ und ich bete zu Gott, dass er mich häufiger daran erinnert.

Welche Erfahrungen hast du gemacht? Wie hat es die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter in deiner Jungscharch gemacht, als du noch auf der teilnehmenden Seite warst? Wie stellst du dir den Ablauf einer Jungscharch vor?

Auf den nächsten Seiten folgen Bausteine für drei Gruppenstunden und Grundideen für drei weitere Gruppenstunden. So können erste Glaubensschritte in der Jungscharch gemacht werden.

Dabei ist mir wichtig: „Gottes Wort an erster Stelle“ bedeutet auch, dass wir – die Verantwortlichen – uns vorher zum Bibellesen und Beten treffen. Indem wir die Jüngerschaft Jesu miteinander leben und erleben, wird uns die Zeit für die Frohe Botschaft in der Jungscharch ein wahres Bedürfnis!

# 1. Gruppenstunde

## GOTTES GESCHENKE

### Im Vorfeld

Als Einladung zur Gruppenstunde werden Postkarten an die Jungscharler verteilt: viereckige Tonpapierstücke werden einseitig mit Geschenkpapier beklebt. Während auf der Rückseite die Informationen zur Gruppenstunde abgedruckt werden (wann, für wen, wo und: „Wir backen Pizza – Käse, Teig und Tomatensoße vorhanden – bitte weitere Zutaten mitbringen.“) kommt die Botschaft der Gruppenstunde auf einen kleineren Zettel: „Gottes Geschenke – Grundlagen des Lebens“ Dieser kleinere Zettel wird mit Geschenkbändchen an der Postkarte befestigt. Für die Pizza müssen die Zutaten eingekauft und vorbereitet werden.

### Ablauf

Jeder Jungscharler macht aus einem Stück Teig für sich eine kleine Pizza und belegt diese beliebig. Wenn alle Pizzen fertig sind, wird erst aufgeräumt und dann kommen die Meisterstücke in den Ofen.

Rezeptvorschlag für einen Pizzateig für 6 kleine Portionen:

150 g Quark mit 6 Eßlöffeln Öl, 1 Ei und einer Prise Salz verrühren. Dann 300 g Mehl und  $\frac{3}{4}$  Päckchen Backpulver dazufügen.

Die Pizzen ca. 30 min im vorgeheizten Backofen bei 200° C backen.

Während die Pizzen im Backofen sind, nehmen wir uns Zeit für die Andacht. Ein Mitarbeiter bringt einen Stapel Pizzakartons und erzählt: „In den Lagerräumen der Pizza-Bringdienste und fast jeder Pizzeria stapeln sie sich meterhoch: Einwegverpackungen aus Karton für den Transport der ofenfrischen Pizza. Die Kartons bestehen aus Pappe oder einem Verbund aus Aluminium und Pappe und müssen nach Gebrauch meist in die Restmülltonne gegeben werden, da sie aufgrund der Verschmutzung mit Pizzaresten für die Verwertung nicht mehr geeignet sind. In Deutschland sind das jährlich ca. 15.000 Tonnen Pizzakartons als Abfall. (15.000 Tonnen = Gesamtgewicht von 400 großen Lkw).

15



Ein Mitarbeiter erzählt weiter: „Ich finde es schade, dass wir Menschen so viel Müll produzieren. Gott hat uns eine sehr schöne Erde geschenkt und oft denke ich, dass wir dabei sind, sie wieder kaputt zu machen. Was meint ihr dazu?“ (Hier sollten die Jungscharler die Möglichkeit haben, sich dazu zu äußern.)

Hierzu noch eine Kurzinfor: Einige Pizzerias (zum Beispiel im Landkreis Bayreuth) bieten ihren Kunden bereits seit längerem Pizzen in umweltfreundlichen Mehrwegboxen aus Kunststoff an. Defekte Boxen werden über die Vertreiberfirma an den Hersteller zurückgeführt, dort geschreddert und zur Produktion neuer Boxen verwendet. Damit ist ein funktionierender Recyclingkreislauf

installiert. (Quelle: Herr Rothammel, Landratsamt Bayreuth)

Nun wird ein Plakat an die Wand gehängt, an dem das G für Gott überdimensional geschrieben ist. Die Überschrift: „Geschenke Gottes“ lädt alle ein, auf dem Plakat die Geschenke Gottes aufzulisten. Anschließend formuliert ein Mitarbeiter ein Gebet, in dem der Dank für diese Geschenke Gottes seinen Ausdruck findet. Für den Fall, dass die Pizzen noch nicht fertig sind, sollten die Mitarbeiter einige Lieder parat haben. Und nicht vergessen, vor dem Essen danken wir Gott auch für die Pizzen!

Bevor die Teilnehmer gehen, werden sie an die nächste Jungscharstunde mit dem Thema: „Leute“ erinnert!

# 16

## 2. Gruppenstunde

### LEUTE

#### *Im Vorfeld*

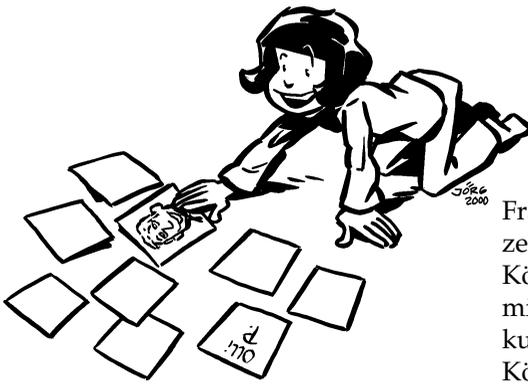
Bilder von bekannten Menschen aus der Gemeinde, vom letzten Gemeindefest, der letzten CVJM-Aktion, aus der Jungschar etc. sammeln, Tonpapier, Klebestifte, Schere und Stifte bereitstellen.

#### *Ablauf*

Nach einer Begrüßung und ein paar Liedern fangen wir an, unser Spiel „Den kenne ich“ zu basteln. Aus Tonpapier werden viereckige Karten geschnitten (bei jüngeren Kindern

sollten die Mitarbeiter das vorher tun). Die gesammelten Bilder kleben wir alle auf solche Karten. (Alternativ: jeder Jungscharler malt ein Bild von sich.) Zu jeder Karte mit einem Bild wird auf eine leere Karte der jeweilige Name der Person des Bildes geschrieben. Zusätzlich wird auf eine Karte eine Pizza gemalt und auf eine zweite Karte eine Königin auf ihrem Thron. Diese gelten als Paar.

Die Karten werden gemischt und dann nebeneinander gelegt, so dass sie einen Kreis bilden. Die Jungscharler setzen sich um den Kreis herum. Ziel des Spieles ist es, in



möglichst kurzer Zeit alle Paare in die Mitte zu schaffen. Der jüngste Mitspieler fängt an. Er deckt zwei Karten auf. Falls diese zusammenpassen, also ein aufgedeckter Name mit einem aufgedecktem Bild übereinstimmt, werden diese offen in die Mitte gelegt und derselbe Spieler darf nochmals zwei Karten aufdecken. Falls die aufgedeckten Karten nicht miteinander übereinstimmen, deckt der Spieler eine der Karten wieder zu. Der Jungcharler zu seiner rechten Hand ist nun dran. Er versucht, zu der offenen Karte die entsprechende Partnerkarte aufzudecken. Gelingt dies, kommen beide Karten in die Mitte, gelingt dies nicht, deckt er eine von beiden Karten zu und sein rechter Nachbar kommt dran. Die Mitarbeiter halten fest, wieviel Zeit die Gruppe gebraucht hat um alle Karten in die Mitte zu verschaffen. Wird die Königin und die Pizzakarte aufgedeckt und in die Mitte gelegt, wird die Gelegenheit genutzt, um kurz an die letzte Jungcharstunde zu denken. Danach erzählt eine Mitarbeiterin den folgenden Text: „Viele von uns essen gerne Pizza Margherita. Aber die wenigsten von uns wissen, warum die Pizza so heißt. Im

Jahr 1889 brachte ein berühmter Pizzeriabesitzer in Neapel dem König Umberto zwei Pizzen, eine für ihn und eine für seine Frau Gemahlin. Schnell fand der Pizzeriabesitzer dann heraus, dass der Königin am besten die einfache Pizza mit Mozzarella, Tomaten und Basilikum schmeckte. Und wie hieß die Königin? Sie hieß Margherita! Das war vor mehr als 110 Jahren. Aber der Name der Pizza ist gleichgeblieben und das Rezept hat sich kaum geändert.“

Nach einer ersten Spielrunde wird es Zeit für die **Andacht**: Zuerst wird ein Plakat an die Wand gehängt (neben dem Plakat aus der letzten Jungchar), an dem das **L** für Leute überdimensional geschrieben ist. Nun versuchen die Jungcharler zusammen mit den Mitarbeitern, so viele Namen von berühmten Leuten aufzuschreiben wie möglich. Nach einer Sammelrunde ergänzt jeder Mitarbeiter die Aufzählung mit Namen von Menschen, die Vorbild im Glauben sind. In einem kleinen Zeugnis zeigen sie, wie ihnen diese Leute durch ihr ansteckendes Christsein zum Glauben geholfen haben.

Nach der Andacht wird das „Denkenne ich“ mit Karten der Glaubensväter und Mütter ergänzt und eine zweite, ggf. eine dritte Runde „Denkenne ich“ gespielt.

Zum Schluß werden die Jungcharler an die nächste Jungcharstunde unter dem Motto: „Ich will ALLES“ erinnert.

### 3. Gruppenstunde

# ICH WILL ALLES

#### *Im Vorfeld*

folgende Sachen besorgen: Für zehn Jungscharler werden folgende Sachen benötigt: 15 Markstücke, 25 Haushaltgummis, 25 Bierdeckel, fünf Tischtennisbälle und zehn Bögen Altpapier.

#### *Ablauf*

„Ich will Alles“ ist ein Staffellauf (Stationenspiel) mit einem geringen Materialaufwand, bei dem immer eine Person gegen eine andere spielt (Zweiergruppen). Es werden zwei Durchgänge gespielt. Im ersten Durchgang soll der Wettkampfcharakter der Spiele im Vordergrund stehen, während der zweite Durchgang genau das Gegenteil darstellen soll. Hintereinander wird an acht Stationen gekämpft. Vor jeder Station wird gelost, wer gegen wen spielen soll – neue Zweiergruppen entstehen. In der ersten Runde darf immer der ältere Spieler anfangen, in der zweiten Runde immer der jüngere Spieler. Nach der ersten Runde hat die **Andacht** ihren Platz. Erst danach geht es in die zweite Runde. Jede Runde endet mit einer Siegerehrung.

#### *Die Stationen*

##### *a) Münzenfingerball*

Jede Zweiergruppe erhält drei Markstücke. Die Gegner stellen sich an einem Tisch einander gegenüber. Das Feld besteht aus dem Tisch zwischen ihnen. Als Torpfosten dienen Zeigefinger und der kleine Finger. Die drei Münzen sind Spieler und Bälle zugleich. Gespielt wird mit einem Finger von der noch übrigen Hand (Spielfinger). Wer zuerst fünf Tore gemacht hat, hat gewonnen.



Am Anfang liegen die Münzen flach in einer Reihe vor dem Tor des Spielers, der dran ist. Diese müssen mittels kurzer Berührung durch den „Spielfinger“ zum gegnerischen Tor hin gestoßen werden. Die bewegte Münze muss dabei zwischen den anderen zwei Münzen an ihnen vorbei. Fällt eine Münze vom Tisch runter oder bleibt vor den anderen zwei stehen, ist der andere Spieler dran. Dasselbe gilt nach einem gemachtem Tor.



#### **b) Schuhboccia**

Alle ziehen ihre Schuhe aus. Wer dran ist, stellt einen Schuh an die Wand (Ausgangsschuh), geht hinter die „Startlinie“, zieht den anderen Schuh über den Vorderfuß und versucht nun diesen Schuh mit einem Kick neben den anderen zu „stellen“. Nun zieht der Gegner einen Schuh über seinen Vorderfuß und versucht vom selben Ausgangspunkt, seinen Schuh noch näher an den Ausgangsschuh zu kicken. Wer näher dran ist, hat gewonnen.

#### **c) Mit Münzen zielen**

Der Spieler stellt sich hin und ein Altpapierbogen wird unmittelbar vor seinen Zehen auf den Boden gelegt. Der Spieler streckt den Kopf nach hinten und bekommt ein Markstück auf seine Stirn gelegt. Wem es gelingt, nach drei Versuchen die meisten Münzen auf das Blatt zu treffen, so, dass sie liegen bleiben, hat gewonnen.

#### **d) Gleichgewicht**

Die Gegner stellen sich einander gegenüber, so dass zwischen ihnen etwa 30 cm sind. Ziel ist es, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen, ohne die eigenen, eng zusammenstehenden Füße vom Boden zu heben. Es ist ausschließlich erlaubt, den Gegner an seinen Handflächen mit den eigenen Handflächen zu berühren.

#### **e) Altpapierschlangen**

Alle Spieler erhalten gleichgroße, gleichwertige Altpapierbögen. Gewonnen hat, wer die längste zusammenhängende Schlange aus dem Stück Papier ohne Hilfsmittel erstellen kann.

#### **f) Handrückentennis**

Gewonnen hat, wer am längsten den Tischtennisball mit dem Handrücken in der Luft halten kann. Kommt der Ball mit irgend etwas anderem als dem Handrücken in Berührung, ist der Versuch vorbei. (Die Bierdeckel können auch als Tischtennisschlägerersatz genommen werden.)



### g) Haushaltgummizielwurf

Drei Münzen werden so auf einen Tisch gelegt, dass zwischen ihnen ein Tischtennisball liegen bleiben kann, ohne dass er wegrollt. Hintereinander versuchen die Jungscharler, aus etwa ein bis zwei Metern Entfernung den Tischtennisball mit den Haushaltgummis zu treffen. Dabei legt man die Haushaltgummi über den Daumen der rechten Hand und zieht am anderen Ende mit der linken Hand. Gewonnen hat, wer nach fünf Versuchen am häufigsten getroffen hat.

### h) Bierdeckelzielwurf

Wie g), nur wird jetzt versucht, mit einer freien Methode aus derselben Entfernung den Tischtennisball mit Bierdeckeln zu treffen.

## Die Andacht

Ausgehend von dem Bibeltext aus Mt 25,40: „Was ihr getan habt einem von diesen meinen geringsten Brüdern, das habt ihr mir getan“ soll versucht werden, die Jungscharler auf das Konkurrenzverhalten anzusprechen und die Grenzen zwischen gesunden sportlichen Herausforderungen (Ich möchte mein Bestes geben) und gnadenloser Konkurrenz (Ich will alles) aufzuzeigen.

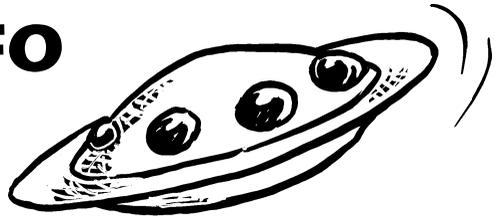
Wenn möglich sollte ein Mitarbeiter aus eigener Erfahrung zu diesem Thema berichten. Wer ALLES haben will, muss sich fragen, auf wessen Kosten er das erreicht.

Ein großes Plakat wird an der Wand (in Fortsetzung von „G“ und „L“) befestigt. Neben dem grossen „A“ für Alles sammeln die Mitarbeiter Vorschläge aus der Gruppe, wie wir uns in der Schule, im Verein usw. verhalten können, ohne auf Kosten Anderer zu leben.

Anschließend wird die zweite Runde gespielt. Die Jungscharler werden jedoch vorher dazu motiviert zu überlegen, wann, wie und an welchen Stellen sie dem Gegner zu dessen Bestleistung verhelfen können.

## 4. Gruppenstunde

# UFO



Der Mensch hat in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts mit der Eroberung des Weltraums begonnen. Im Jahr 2019 sollen angeblich die ersten Menschen zum Mars fliegen – 50 Jahren nachdem Neil Armstrong als erster Erdbewohner den Fuß auf den Mond setzte. Die Technik, die mit der Luft- und Raumfahrt verbunden ist, sowie die Geheimnisse, die im Weltall stecken, üben Faszination auf uns aus und sind somit ein guter Ausgangspunkt für eine Jungcharstunde. In der Bibliothek könnten Bücher zum Thema ausgeliehen werden oder bei einer Medienstelle Videos.



21

Hier ein einfacher Basteltipp: Aus Tonpapier werden zwei Kuchentellergröße Kreise ausgeschnitten. Etwa zwei cm vom äußeren Rand wird dann ein Innenkreis ausgeschnitten. An diese Kreise werden sechs Schraubdeckel aus Aluminium von Getränkeflaschen mit Büroklammern befestigt. Anschließend wird ein Luftballon im inneren Kreis aufgeblasen, so dass der Kreis am Luftballon hält. Zum Schluss wird der Luftballon mit wasserfesten Folienstiften o.ä. bemalt.

wird es angesprochen, dass es zum Beispiel viele Gestirne gibt, die wir nicht sehen und die real existieren. Danach erzählen wir von den Begegnungen des auferstandenen Jesus mit den Jüngern und vom Jünger Thomas, der es nicht glauben wollte, dass Jesus lebt, weil er ihn nicht gesehen hatte (Joh 20,24 ff). Anschließend könnte ein Zeugnis eines Mitarbeiters stehen, indem er formuliert, wie er damit umgeht, Jesus nie gesehen zu haben und trotzdem von seiner Gegenwart überzeugt zu sein.

Ein Gedanke zur **Andacht**: Nach einem Einstieg ins Gespräch über die Raumfahrt, UFOs oder ähnliches

Denkt dran, ein großes **U** auf ein Plakat zu malen und neben den anderen aufzuhängen (GLAU).

## 5. Gruppenstunde

# BETEN

Im Raum werden vier Ecken unterschiedlich hergerichtet. Jede Ecke ist eine Gebetsecke. Am Anfang trifft sich die Jungschargruppe in der Mitte des Raumes zum Lieder singen. Zwischen den Lieder besuchen die Jungscharler die verschiedenen Ecken. Sie sollen als Anregung dienen, über das eigene Gebetsverhalten und über das Gebet überhaupt nachzudenken.

### Ecke 1: Stilles Gebet

Gemütliche Kissen, Woldecken, ruhige Musik, gedämpftes Licht.

### Ecke 2: Geschriebenes Gebet

Ein Kreuz mit vielen Nägeln drauf, Stifte und Zettel, die ausgefüllt an dem Kreuz befestigt werden

### Ecke 3: Gemeinsame Gebete

Im Vorfeld bereiten die Mitarbeiter drei bis fünf Gebete (Vater unser, Morgengebet, Gebet vor der Mahlzeit...) auf Folien vor und zeigen diese an der Wand (Tageslichtprojektor, Plakate...) und die Teilnehmer sprechen diese gemeinsam.

Bastelidee: Aus Tonpapier Würfel ausschneiden und auf jede Seite ein Gebet schreiben. Dann würfeln, das gewürfelte Gebet wird gemeinsam gesprochen.

### Ecke 4: Nachahmegebet

Hier führen die Mitarbeiter vor, wie sie ihre freie Gebete formulieren und sprechen. Damit die Kinder dieses auch nachvollziehen können, sprechen sie jeden halben Satz nach.

22

## 6. Gruppenstunde

# EKKLESIA

*Vielleicht ist dir das Wort Ekklesia schon mal begegnet. Den Jungscharlern wird es aber fremd sein. Direkt übersetzen könnten wir das Wort mit Gemeinde oder sogar als „die Auserwählten“, „die Berufenen“. Im Sprachgebrauch des Neuen Testaments wird Ekklesia sowohl für die Gemeinde vor Ort verwendet als auch für die gesamte Christenheit. Also ein Begriff, der die Einheit der Gläubigen zur Sprache bringt. Darum soll es in dieser Stunde gehen.*

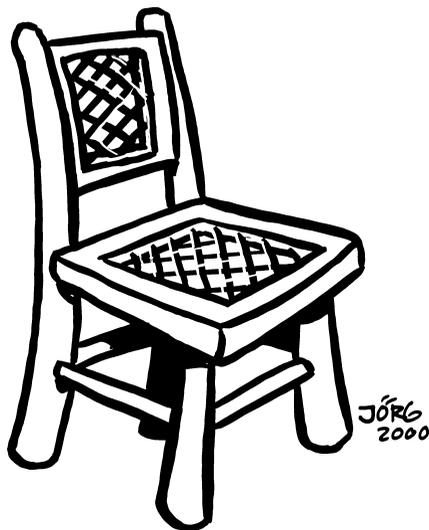
Dazu gestalten wir Spiele rund um die Kirche in der Kirche, siehe zum Beispiel JSL 4 / 1995: „Entdecke deine Kirchengemeinde“ oder aus JSL 2 / 1997: „Kirchenrallye für die Jungschar“

Anschließend wäre es schön, eine Person einzuladen, die den Jungscharlern von ihrem Glauben erzählt. Veranstaltungsort: Kirche!

Pétur Thorsteinson

# EIN ALTER STUHL

*Ein Abend  
um etwas Altes,  
das trotzdem trägt*



*Ein Stuhl ist etwas, das wir wie selbstverständlich benutzen. Jeder setzt sich einfach drauf, und das ist normal.*

*An unserem Abend ist das nicht normal. Die Raumdekoration besteht nämlich darin, dass alle Stühle und Tische im Raum fehlen. Die Mitarbeiter tun so, als wäre das die normalste Sache der Welt. Erst bei einigen Spielen merken wir, dass diese ohne Stühle gar nicht funktionieren.*

## **Begrüßung**

Wir begrüßen die Kinder und bitten sie, sich hinzusetzen.

## **Lied**

(Melodie: Mein Hut, der hat 3 Ecken)  
Mein Stuhl, der hat vier Füß,  
vier Füße hat mein Stuhl.  
Und hätt er nicht vier Füß,  
dann wär's auch nicht mein Stuhl.

## **Spiele**

### **Reise nach Jerusalem**

Wir versuchen, die Reise nach Jerusalem zu spielen. Ohne Stühle ist das schier unmöglich. Also, jetzt her mit den Stühlen.

## **Ja-Nein-Stuhl**

Jeder gegen jeden oder immer zwei gegeneinander. Zwei Stühle stehen an einer Wand der Raumes. Ein „Ja-Stuhl“ und ein „Nein-Stuhl“. Der Spielleiter stellt Fragen, die mit „JA“ oder „NEIN“ zu beantworten sind. Wenn die Kinder meinen, die richtige Antwort zu kennen, laufen sie zum entsprechenden Stuhl und setzen sich darauf. Wer als erster auf dem richtigen Stuhl sitzt, bekommt den Punkt, Süßigkeiten, o.ä.

## **Lied: Laurentia**

### **Stuhlfußball**

Die Kinder sitzen sich in zwei gleichlangen Stuhlreihen mit Lücken gegenüber. Welche Mannschaft schafft es, den nun eingerollten Ball öfter durch die Stuhlbeine oder die Lücken zwischen den Stühlen der Gegenmannschaft zu schießen?



### Stuhl beschuhen

Die Kinder sitzen im Kreis auf Stühlen. In der Mitte des Kreises stehen zwei Stühle und zwei Freiwillige mit verbundenen Augen. Wer schafft es schneller, 4 verschiedenen Kindern einen Schuh auszuziehen und einen Stuhl komplett zu beschuhen?

### Vorträge

24

Einige Personen werden gebeten, sich als Referenten für bestimmte Themen zur Verfügung zu halten:

Themen:

- *Das neue Sitzgefühl: Ich drehe meine Stühle um*
- *Die Entwicklung des Stuhles von der Steinzeit bis heute*
- *Verkaufsvortrag für eine neue Sitz-idee: Wäschekorb*

### Spiele

#### Flaschenaufzug

Zwei Teams gegeneinander: die Kinder stehen in zwei Reihen hintereinander. Am anderen Ende des Raumes steht jeder Gruppe gegenüber ein Stuhl, davor auf einer Markierung auf dem Boden eine leere Flasche. Auf Kommando läuft das erste Kind zum Stuhl, setzt sich davor auf den Boden und versucht, die Flasche

mit den Füßen auf den Stuhl zu stellen. Danach läuft es zurück zu seiner Reihe, der nächste läuft los, stellt die Flasche auf die selbe Art auf die Markierung auf den Boden zurück usw. Welches Team ist zuerst einmal durch?

#### Wasserklausur

Ein Kind, bewaffnet mit einem Zeitungsknüppel, sitzt mit verbundenen Augen im Schneidersitz auf einem Stuhl in der Mitte des Raumes. Es ist der Wächter des Wassers und hat die Aufgabe, das Wasserglas unter dem Stuhl zu bewachen. Die anderen Kinder versuchen nacheinander, das Wasserglas unter dem Stuhl hervorzuholen und zu stehlen, ohne etwas zu verschütten. Wer vom Wächter getroffen wird oder etwas verschüttet, ist der nächste Wächter.



#### Stuhl-Wettlauf

Zwei gleichgroße Teams gegeneinander: Jeweils die Hälfte der Kinder einer Gruppe stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Die ersten der beiden Gruppen stehen mit je einem Bein auf einem Stuhl. Auf Kommando rutschen sie durch Verschieben der

Stühle zu ihrem Teamkameraden gegenüber, bis dieser aufsteigen und die Rückreise antreten kann. Sobald alle Gruppenmitglieder einer Gruppe die Seite gewechselt haben, ist diese fertig und Sieger.

### **Dreibein-Hindernis-Stuhllauf**

Jeweils zwei Kinder stehen nebeneinander. Sie bekommen die „mittleren“ beiden Füße zusammengebunden. So „dreibeinig“ haben sie jetzt gegeneinander einen Parcours über, unter, um mehrere Stühle zu absolvieren. Welches Duo ist schneller? Auch als Staffel möglich.

### **Luftballonzerstörer**

Zwei gleiche Gruppen stehen in Reihen hintereinander. Gegenüber steht am anderen Ende des Raumes ein Stuhl. Jedes Kind hat einen leeren Luftballon in der Hand. Auf Kommando bläst das erste Kind jeder Gruppe seinen Luftballon auf, hält ihn zu, läuft zu seinem Stuhl und versucht, den Luftballon durch

Draufsitzen platzen zu lassen. Ist die Luft aus dem Ballon, bevor er platzt, muss er am Startpunkt noch einmal aufgeblasen werden. Ist der Luftballon zerstört, läuft das Kind zurück, das nächste startet. Welches Team hat zuerst alle Luftballons zerstört?

### **Andacht**

*(prüft selber, welcher Zeitpunkt der beste ist)*

Ein alter Stuhl steht da. Wir betrachten ihn. Nach einiger Zeit fragt sich der Mitarbeiter, ob das alte Möbel ihn wohl tragen wird. Darüber kann man viel reden. Nach einiger Zeit wird klar, dass man dies nur herausbekommt, wenn man es ausprobiert. Man muss sich also trauen, sich auf den Stuhl zu setzen, um zu sehen, ob er hält oder nicht.

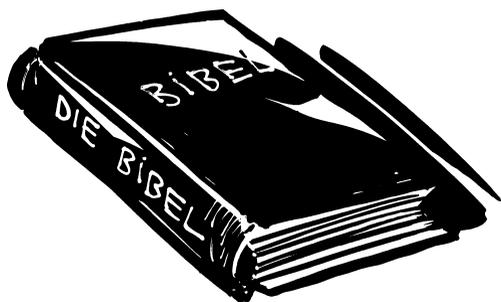
Nun vergleichen wir unseren Glauben mit dem Stuhl (Punkte auswählen):

- Glaube ist etwas „Altes“.
- Unser Glaube hat schon viele Anstriche gehabt.
- Die Kirchen/Religionen/unsere Gruppe ... ist so etwas wie der Anstrich unseres Glaubens.
- Man kann über Glauben lange diskutieren und reden, ihn anschauen, man weiß nicht, wie er hält.
- Ich muss wagen, Glauben auszuprobieren, um zu erkennen, ob er trägt. Glaube – ein Wagnis.
- Beispiel: (Sinkender) Petrus, der es wagt, auf dem Wasser zu gehen. Er wagt den Schritt – das Wasser trägt.
- Wie setze ich mich auf den Stuhl? Lasse ich mich ganz tragen?

Walter Hieber, Jürgen Birkholz



# WAS GLAUBST DU EIGENTLICH?



Je nach dem, wie man den Satz betont, gibt es verschiedene Aussagen: WAS glaubst du eigentlich? Was GLAUBST du eigentlich? Was glaubst DU eigentlich? Was glaubst du EIGENTLICH? Grund genug, sich diesem Satz spielerisch zu nähern und damit ein Jung-scharprogramm zu gestalten.

*Lied: Mit meinem Gott kann ich ....*

26

## WAS

Stille Post mit Glaubenssätzen der Bibel. Eine Bibel geht im Kreis herum. Wer sie hat, bekommt die Stelle eines Glaubenssatzes genannt, sucht ihn in der Bibel und flüstert ihn seinem Nachbar ins Ohr. Ist er im Kreis herumgekommen, wird er laut gesprochen und mit dem Ursprünglichen verglichen. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

### *Liste der Bibelstellen*

Hebr 11, 1, Eph 4, 5, Eph 3, 17, Gal 3, 26, Gal ?, 20, Jak 2, 19, Jak 2, 17, Jak 2, 3, 2. Kor 5, 7, ?. Kor 13, 5, 1. Kor 16, 13, 14, 22, Röm 5, 1, Röm 3, 28, Röm 3, 25/26, Röm 1, 17, Röm 1, 12, Apg 15, 9, Apg 14, 22, Joh 20, 31, Joh. 11, 27, Joh 9, 36, Lk 22, 32, Lk 8, 50, Lk 8, 25, Mk 9, 23/24, Mk 5, 34, Mt 15, 28.

## GLAUBST

Hier machen wir ein Spiel mit Synonymen (andere Worte), die einem zu dem Begriff Glaube einfallen. *Sicherheit, Hoffnung, Gewissheit, Standpunkt, Arglosigkeit, Vertrauen, Zuversicht, Frömmigkeit, Überzeugung, Ermessen, Denkweise, Dafürhalten, Auffassung, Annahme, Beziehung, Mut, Kraft, Befreiung, Tiefgang, Gottvertrauen, Sehnsucht, Geborgenheit.*

Diese Synonyme schreiben wir auf Kärtchen und verteilen jeweils zwei wieder an Kinder.

Die **Aufgabe** besteht darin, der Gruppe mit diesen zwei Begriffen eine kleine Geschichte zu erzählen. Hat das Kind seine Geschichte erzählt, ist das nächste an der Reihe.

## DU

Aufgabe: In kleinen Gruppen Kleinanzeigen schreiben, um ihren Glauben an die Leute zu bringen. (Muster normaler Kleinanzeigen vorlesen.) Vielleicht kann die Jungschar ein paar gute Anzeigen davon in der Tageszeitung veröffentlichen.

## EIGENTLICH

Hier könnte ein Glaubenszeugnis eines Mitarbeiters den Abschluss der Gruppenstunde bilden.

Rainer Schnebel



## *Einführung*

Manche Schreiber der biblischen Bücher waren wohl Sportfans, denn sie verwenden gern Bilder von Wettkämpfen. Man stelle sich ein vollbesetztes Stadion vor. Die Begeisterung ist riesig. Die La-Olah-Welle kreist zum x-ten Mal. Im Stadion selbst findet ein Laufwettbewerb statt. Das ist der Gedanke, mit dem das Kapitel 12, Verse 1 und 2 des Hebräerbriefes beginnt. Auf den Rängen sitzt die „Wolke“ der Zeugen, die unseren Lebenslauf als Christen betrachten und uns anfeuern. Es sind die Christen, die durch die Jahrhunderte als Glaubenszeugen gelebt, geglaubt und auch gelitten haben. Doch nicht die heiligen Frauen und Männer stehen im Mittelpunkt und ziehen eine Show ab, sondern wir, die Christen, die heute leben. Denn sie sind schon am Ziel und haben die Bewährung bestanden. Nun geht es um uns. Wir sollen auch das Ziel erreichen. Es gibt auch einige Tipps für den Wettkampf. Wir sollen alles Belastende wie Sorgen und Ängste ablegen. Und

besonders die Sünde, die uns wie ein Strick fesselt. Wer richtig gefesselt ist, kann sich nicht selbst befreien. Doch Jesus kann es und will es gern tun, wenn wir ihn darum bitten. Wir wissen auch von Bindungen durch den Aberglauben. Auch darüber ist Jesus Sieger. Wer von solchen Dingen belastet und darin gefangen ist, kann auch von Jesus befreit werden.

In Hebräer 11 wird die „Wolke“ von Glaubenszeugen aufgezählt und für jeden ein Spezifikum herausgestellt. Seit das Neue Testament verfaßt wurde, sind Millionen neuer Zeugen in aller Welt hinzugekommen.

## *Für die Praxis*

Wir wollen die Glaubenszeugen nicht zu Stars hoch stilisieren, sondern als Beispiele, die uns und den Jungscharlern Mut machen für ihren Glaubenskampf.

Die Glaubenszeugnisse können sehr flexibel verwendet werden:

- als Beispiele für Andachten
- als eigene Andachtsreihe z. B. auf Freizeiten
- als Zeuge des Monats

# GLAUBENSZEUGEN AUS DER BIBEL

„Wolke von Zeugen“ (Hebräer 11)  
Hier werden Beispiele gelebten Glaubens aufgeführt von Abel bis Rahab. Die Bibelstellen sind über Fußnoten oder ein dem „Who’s who in der Bibel“ (Kreuz Verlag 1993), wo auch weitere Hinweise zur Person enthalten sind, erfahrbare.

## Daniel

*In Verbindung mit Gott bleiben,  
auch in glaubensfeindlichem Umfeld*

### 1. Kurzporträt

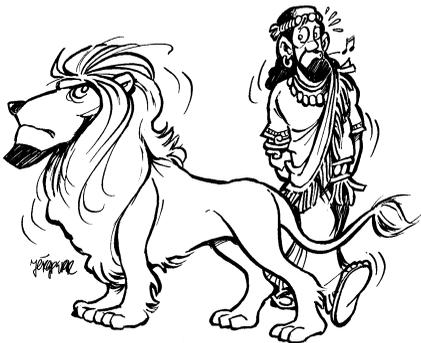
lebte im 6. Jh. vor Chr. in Babylon (Israel im Exil) / wurde am Königshof im Führungskader ausgebildet / später hoher Regierungsbeamter

### 2. Story

Gebet und Löwengrube (Daniel 6)

### 3. Gestaltungsimpuls

Spielszene / Gebetsrunde mit Kerzen / Gebetskalender / Ballons mit Bibelsprüche aufsteigen lassen



## Johannes der Täufer

*Hinweisen auf Jesus*

1. Kurzporträt  
ein halbes Jahr vor Jesus geboren und mit ihm verwandt / Prophet und Prediger / geköpft

### 2. Story

Johannes 1, 19-34

### 3. Gestaltungsimpuls

Streitgespräch spielen / Bildbetrachtung des Isenheimer Altars / Bibelquiz: wer ist wer (Person – Beruf / Aufgabe) / Symbole und Hinweise auf Jesus

## Maria aus Bethanien

*Zur Ruhe kommen und auf Jesus hören*

### 1. Kurzporträt

Lebte z. Z. Jesu in Bethanien bei Jerusalem / Jesus war häufig zu Gast / Jesus erweckte ihren Bruder Lazerus vom Tod

### 2. Story

Lukas 10, 38-42

### 3. Gestaltungsimpuls

Vergleich Martha – Maria (zwei Typen) / Bibelvers lernen / Geräusche raten

# GLAUBENSZEUGEN DURCH DIE JAHRHUNDERTE

## *Wynfrith*

(Bonifatius / 672-754)

*Donar oder der lebendige Gott*

### **1. Kurzporträt**

Britischer Mönch aus Wessex / Missionar und Wanderprediger in Hessen und Thüringen / eigentliches Missionsziel: Ostfriesland / beim zweiten Versuch dort erschlagen.

### **2. Story**

Es war in Geismar im Jahre 724. Eine unübersehbare Menschenmenge hatte sich versammelt. Alle wollten sehen, was passiert. Der Christ Wynfrith wollte beweisen, dass sein Gott mächtiger ist als der Germanengott Donar. Ihn verehrten die Germanen, in dem sie an der Donar-Eiche opferten. Nun wollte Wynfrith die Eiche fällen. Doch das würde Donar nicht zu lassen. Mit Blitz und Donner würde er diesen Ketzler vernichten. Wynfrith hob die Axt und schlug mit einem kräftigen Hieb ins Holz. Es folgte Schlag auf Schlag. Nur die Schläge der Axt waren zu hören. Von Donar war nichts zu spüren. Nach einigen Stunden Arbeit sankt dieser uralte Baum zu Boden. Aus seinem Holz wurde eine Petrus-Kapelle in Fritzlar errich-

tet. Vielen war die Axt ins Herz gefahren und sie wanden sich von Donar ab und Christus zu.

### **3. Gestaltungsimpuls**

Ein Kreuz aus Holz bauen / Wettnageln / Laubsägearbeit

### **4. Biblischer Ansatz**

1. Gebot / Elia (1. Könige 18, 20-40) / Axt an die Wurzeln gelegt (Matthäus 3, 12)

29



# Elisabeth von Thüringen (1207-1231)

*Glaube beschenkt die Armen*

## 1. Kurzporträt

Ungarische Königstochter / Flüchtling in Bayern / 1221 heiratete sie mit 14 Jahren den Landgrafen Ludwig von Thüringen / drei Kinder / 1227 Tod ihres Mannes / Flucht von der Wartburg nach Marburg.

## 2. Story

Elisabeth wählte eine Lebensform, die sich an der Armut von Franz von Assisi orientierte. So gründete sie 1223 ein Siechenhaus unterhalb der Wartburg und betrieb es durch ihr Vermögen. Unheilbar Kranke und Menschen mit ansteckenden Krankheiten mußten außerhalb des Ortes in Holzhütten leben. Häufig fielen diese Hütten dem Feuer zum Opfer. Viele verbrannten in ihnen. Dieser grausamen Praxis machte das Siechenhaus ein Ende. Einmal war der Landgraf beim Kaiser, und der Burgverwalter verweigerte Vorräte fürs Siechenhaus. Doch die Anzahl der Hungernden nahm kein Ende, sondern es wurden immer mehr. Die Suppe reichte bestimmt nicht für so viele Menschen. Da betete Elisabeth, die mit zwei Hofdamen die Suppe ausgab: „Oh Gott hilf, sie können doch nicht hungrig bleiben. Gib, dass es reicht!“ Und das Wunder geschah. Beim letzten Bedürftigen wurde die letzte Kelle herausgekratzt. Nur für Elisabeth und ihre Hofdamen war nichts mehr da.

Elisabeth wußte sich von Gott durch Jesus angenommen und ihr Dienst an

den Armen war ein Dank dafür. Ein Gedicht fasst ihr Lebenswerk zusammen:

*Sie ging zu den Hungernden,  
um sie zu speisen;  
sie ging zu den Einsamen,  
um mit ihnen zu reden und sie zu  
trösten;  
sie ging zu den Schwachen,  
um sie aufzurichten;  
sie ging zu den Kranken,  
um sie zu pflegen;  
sie ging zu den Aussätzigen,  
um sie zu verbinden;  
sie ging zu Christus, ihrem Erlöser,  
um sich stärken zu lassen!*

## 3. Gestaltungsimpuls

Elisabeth erzählt / Singen im Pflegeheim

## 4. Biblischer Ansatz

Barmherziger Samariter (Lukas 10, 25-37) / Weltgericht (Matthäus 25, 31-46, besonders V 40)

# Blaise Pascal (1623-1662)

*Forscher und Freund Gottes*

## 1. Kurzporträt

Geboren in Clermont (Frankreich) / Mathematiker, Physiker, Forscher / Entwicklungen: 1639 Barometer, 1642 Rechenmaschine / mathematische Gesetze: Pascalsches Dreieck, kommunizierende Röhren

## 2. Story

Pascal stand zwischen zwei Meinungen: „Die Welt ist logisch erklärbar und alles ist machbar“, so lehrte es die damalige Kirche. Das konnte er als Wissenschaftler nur schwer nach-

vollziehen. Durch seine Forschungen blickte er immer wieder staunend auf die Großartigkeit der Schöpfung Gottes. Er forschte nicht nur in der Natur, sondern auch in der Bibel. Dort las er, dass Gott dem gnädig ist, der sich ihm wie ein Kind anvertraut. In der Nacht vom 23. zum 24. November 1654 tobte in ihm ein Kampf: Kirchenlehre oder Gott allein vertrauen – er vertraute sich Gott ganz an. In seinen Rock nähte er sein Glaubenszeugnis ein. Darin stand u.a.:

*„Ich bitte dich weder um Gesundheit noch um Krankheit, weder um mein Leben noch um meinen Tod, sondern darum, dass du über meine Gesundheit und Krankheit, mein Leben und meinen Tod zu deiner Ehre und zu meinen Heil verfügst. Gib mir, nimm mir, aber mache meinen Willen dem deinen gleich.“*

### **3. Gestaltungsimpuls**

Barometer vorstellen und über Erfinden erzählen

### **4. Biblischer Ansatz**

Jahreslosung (Jeremia 29, 13+14)

## **Ludwig Nikolaus von Zinzendorf (1700 – 1760)**

*Das Wort Gottes muss in alle Welt*

### **1. Kurzporträt**

Geboren in Dresden als Sohn eines Ministers / erzogen in Halle (pietistisches Pädagogium) / Studium des Rechts / Hofrat in Dresden / 1722 Ansiedlung von Glaubensflüchtlinge aus Mähren in Herrnhut / 1727 entsteht Brüdergemeine / 1732 Auswanderung der ersten Missionare / 1736

aus Sachsen vertrieben nach Baden (Wetterau) / Weltreisen / lebte in London / ab 1750 wieder in Herrnhut.

### **2. Story**

Bei der Krönungsfeier in Kopenhagen 1731 lernt Zinzendorf den Kammerneger Anton kennen. Er erzählt: „Meine Landsleute leben als Sklaven auf der Karibikinsel St. Thomas. Sie müssen hart auf den Zuckerrohrplantagen arbeiten. Noch nie haben sie etwas von Gott und Jesus Christus gehört.“ Zinzendorf gibt der Gemeinde einen ausführliche Bericht. Zwei Tage danach erklären sich zwei Männer bereit, als Missionare nach St. Thomas zu gehen. Wenige Tage später melden sich zwei weitere, um zu den Eskimos zu gehen. Kammermohr Anton besucht Herrnhut und schildert die Situation der Sklaven in der Karibik. Es reisen wirklich 1732 zwei Brüder nach St. Thomas aus. Weitere folgen, um Gottes Wort in Kanada, USA, Grönland, Alaska, Rußland, Afrika, Australien und Lateinamerika auszubreiten. Bis zum Tod von Zinzendorf sind es 312 Menschen aus Herrnhut, die zu den Heiden ausgereist sind.

### **3. Gestaltungsimpuls**

Infos über St. Thomas / Dias o.ä. über Mission der Brüdergemeine (Herrnhuter Missionshilfe Bad Boll, Badwasen 6, 73087 Bad Boll / Telefon: 07164-8010)

### **4. Biblischer Ansatz**

Missionsbefehle (Matthäus 28, 19+20, Apostelgeschichte 1,8)

# Marie Durand

*Standhaftigkeit im Glauben*

## 1. Kurzporträt

Gefangen von 1730- 1768 im Turm bei Montpellier im Rhonedelta / Grund: evangelischer Glaube (Hugenotten) / ihr Bruder aus gleichem Grund gehängt.

## 2. Story

Im oberen Kerker steht mit unbeholfener Hand eingeritzt „Résistez!“ (Widersteht). Dieses Wort stammt aus der Zeit als dort gefangene Frauen auf verfaulenden Strohsäcken die Macht evangelischen Glaubens bezeugten. Im Sommer 1730 wurde Marie eingeliefert. Die noch nicht Sechszwanzigjährige grüßte die Frauen: „Ich bin Marie Durand, als Erzketzerin verurteilt, weil mein Bruder Pierre Pfarrer und mein Verlobter Prediger ist.“ Am Abend las sie den Frauen aus dem Lukas-Evangelium vor. Sie wurde zur Trösterin und Seelsorgerin der Mitgefangenen. Regelmäßig kamen die Priester, um die Frauen zur katholischen Kirche zurückzugewinnen. Das Wort „J’abjure“ (ich schwöre ab) hätte ihnen augenblicklich die Freiheit gebracht. Doch kaum einmal geschah es. 1744 stellt Major Combelles lakonisch fest: „Glaubensstand unverändert“. Die schwerste Stunde kam für Marie, als man im Verhör ihr sagte: „Weißt du Halsstarrige, dass dein Vater in unseren Händen ist? Willst du es verschulden, dass der alte Mann um deinetwillen leiden muss?“ Sie bat: „Gebt mir Zeit bis morgen!“ Ein Kampf entbrannte in ihr. Niemand

im Turm wußte einen Rat, bis jemand die Bibelstelle zitierte, wo Jesus sagte: „So jemand zu mir kommt und hasset nicht seinen Vater, ....., der kann nicht mein Jünger sein.“ (Lukas 14, 26) Bleich und elend stand Marie am nächsten Tag vor ihren Richtern, doch mit fester Stimme sprach sie: „Um keinen Preis werde ich eine Abtrünnige.“ – „In den Kerker mit ihr.“ Das Ende der Leiden kam mit dem neuen Gouverneur Prinz Beauveau. Er verfügte nach einem Besuch auf eigene Verantwortung die sofortige Entlassung aller Frauen.

## 3. Gestaltungsimpuls

Reporter life aus dem Gefängnis / Interview

## 4. Biblischer Ansatz

Petrus und Johannes vor dem Hohen Rat (Apostelgeschichte (4, 5-22) / Seligpreisung (Matthäus 5, 10) / Paulus und Silas im Gefängnis (Apostelgeschichte 16, 16-40)



# Albert Schweitzer (1875-1965)

*Glauben macht Mut zu neuen Wegen*

## 1. Kurzporträt

Geboren in Kaysersberg/Elsaß / Doktor der Theologie und Philosophie / anerkannter Organist / 1905 Medizinstudium / 1913 Ausreise nach Afrika / 1917 interniert / 1924 erneute Ausreise nach Gabun/Westafrika / 1925 Gründung des Spitals in Lambarene / 1954 Friedensnobelpreis

## 2. Story

Eine Zeitungsanzeige veränderte das Leben des bekannten Prediger und gefeierten Organisten Albert Schweitzer. Die Zeitung schrieb über die schlechte medizinische Versorgung in Französisch-Kongo. „Es werden dringend Ärzte gesucht!“ Nach reichlicher Zeit der Überlegung und des Gebet meldet sich Schweitzer zum Medizinstudium an – als 30-jähriger. Er studierte neben seiner Arbeit als Prediger. Schon mit 21 Jahren hatte sich Schweitzer vorgenommen: „... von 30 Jahren an mich unmittelbar dem menschlichen Dienen zuzuwenden“. So hatte er an eine Anstalt für verwahrloste Kinder gedacht. Nun berief ihn Gott nach Afrika.

Der Start in der Nähe von Lambarene war schwer. Seine Frau war die einzige Mitarbeiterin, ein Hühnerstall der erste Operationssaal. Die Patienten standen Schlange. Durch den 1. Weltkrieg bedingt, mußte er

seine Arbeit sieben Jahre unterbrechen. Die Zeit nutzte er zu Vorträgen und Orgelkonzerten, um Geld für seine Arbeit zu sammeln. Er sagte einmal „Bach hat mir geholfen, Lambarene zu bauen“. Jeder Tag in Lambarene beginnt mit dem Gottesdienst für Personal und Patienten. Das gibt ihm Kraft und Zuversicht für den schweren Dienst am Menschen. Seine „Ehrfurcht vor dem Leben“ entsprang einer Ehrfurcht vor Gott.

## 3. Gestaltungsimpuls

Rundlauf zum Info Sammeln über Schweitzer / Quiz mit afrikanischen Pflanzen und Tieren / Dias oder Bilder von Schweitzer und über Lambarene

## 4. Biblischer Ansatz

Paulus erhält Ruf aus Europa (Apostelgeschichte 16, 1-15)

33



# Margarete Steiff (1847-1909)

*Verkrüppelt und doch sehr erfolgreich*

## 1. Kurzporträt

Lebte in Giengen / Kinderlähmung / Schneiderin / später Gründerin der Spielzeugfabrik Steiff

## 2. Story

„Lieber Vater, wir werden nicht fahren“, sagte das Mädchen mit Tränen in den Augen. „Er“ – und deutete zum blauen Sommerhimmel hinauf – „war mir in den letzten Wochen auf eine seltsame Weise sehr nahe. Er hat mir klar gemacht, die kranken Füße sind mir von ihm eigens zugeordnet. Solange wir dagegen angehen, werde ich nicht zur Ruhe kommen. Erst wenn ich ja dazu sage, wird sein Friede zu mir kommen“.

34

Die Kinderlähmung hatte die Füße von Margarete verkrüppelt. Alle Arztbesuche und Therapien hatten sie nicht geheilt. Diese Begegnung mit Gott als Jugendliche war eine Weichenstellung für die Zukunft. Mit neuer Zuversicht und Tatkraft arbeitete sie an ihrer Nähmaschine. Bald erkannte der Vater: „Ihr Können und ihr Mut ist größer als ihre Behinderung.“ Aus einer Modezeitung nahm sie die Idee für ein originelles, lustiges Weihnachtsgeschenk: Elefanten aus Filz. Es war als Nadelkissen gedacht. Doch bald hatten es die Kinder in Beschlag genommen. Es gefiel ihnen besser als die üblichen Holz- und Blechsachen. Der Vorschlag von ihrem Bruder Fritz versetzte alle in Aufregung. „Zum nächsten Christkindlesmarkt in Heidenheim will ich

einen ganzen Sack davon oder gar zwei!“ Fritz bekommt seine Elefantensäcke und bringt keinen Elefant mehr mit zurück, dafür aber ein Buch voller Aufträge.

Aus der kleinen Werkstatt wird eine richtige Fabrik. Die Chefin fährt im Rollstuhl von Saal zu Saal, um anzuleiten, zu prüfen und zu überwachen. Immer neue Tiere werden entwickelt und produziert. 1907 beginnen die „Bärenjahre“ bei der Firma Steiff. In den besten Zeiten arbeiteten 2.500 Menschen bei Steiff in Giengen.

## 3. Gestaltungsimpuls

Tiere und Bilder der Fa. Steiff (Katalog) / Basteln mit Filz

## 4. Biblischer Ansatz

2. Korinther 12,10

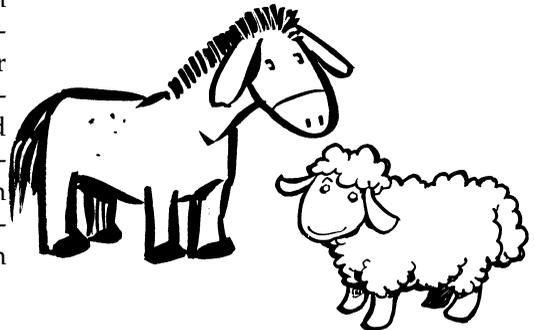
### Literaturhinweise

Achternberg, Herbert; Kraft des Glaubens; EVA Berlin 1976

Calvocoressi, Peter; Who's is who in der Bibel, Kreuz Verlag Stuttgart 1993  
Hickel, Helmut; Sammlung und Sendung; EVA Berlin 1967

Kruppke, Heinz (Hg.); Werk des Glaubens; EVA Berlin 1970

Männer und Frauen des Neuen Testaments; O.Ekelmann Nachf. Berlin 1971  
Dietmar Fischer





# „WER UNTER DEM SCHIRM DES HÖCHSTEN SITZT“

35

*Glauben heißt  
Vertrauen auf Gottes Schutz*

## *Idee*

Ein Erlebniss Gottesdienst unterscheidet sich von einem Predigtgottesdienst dadurch, dass der Bibeltext (Mittelpunkt eines Gottesdienstes) nicht durch eine Predigt vermittelt wird, sondern in verschiedenen Spielen und Gruppen selbst erlebt werden kann. Die einzelnen Gottesdienstteilnehmer können ihre Erlebnisse danach in einer kurzen Auswertungsrunde besprechen. Die Hauptaussage des Textes wird in ei-

ner Kurzandacht auf den Punkt gebracht. Der Rahmen des Gottesdienstes bleibt gleich: Lieder und Gebete.

## *Einsatzmöglichkeiten*

Dieser Erlebniss Gottesdienst ist auf einer Freizeit entstanden. Genauso gut läßt er sich sicher als Familiengottesdienst oder im Rahmen eines Gottesdienstes im Grünen durchführen. Die einzelnen Spielstationen können auch für sich als Geländespiel verwendet werden.

## 1. Begrüßung und Lieder

Nach der Begrüßung und der Erklärung: „Was ist ein Erlebnissgottesdienst“ folgen Lieder und ein kurzes Eingangsgebet zum Einstimmen.

## 2. Spiel: „Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt...“

Gemeinsame Aktion aller Gottesdienstteilnehmer: Alle sollen ihren mitgebrachten Schirm aufspannen, um einen „Schirmschildkrötenpanzer“ zu bilden. Darauf fliegen Wasserbomben. Die, die unter ihrem Schirm in Sicherheit waren, werden nicht nass.



Überleitung: „Stellt euch vor, ihr hättet keinen Schirm dabei gehabt! Solch ein Schirm ist auch Gott: Er behütet uns vor allerlei Gefahren. Welche das sein können, das erleben wir in den nachfolgenden Spielstationen.“

*Material: Wasserbomben, Schirme*

## 3. Psalm 91 als Erlebnis

### Spielorganisation

Auf einem begrenzten Gelände lauern verschiedene Gefahren, denen sich die Gruppen stellen müssen. Die-

se werden durch Schilder und Symbole angezeigt, auf denen auch die Erklärung für das betreffende Spiel angebracht ist. Bei den Schildern gibt es Aufkleber der entsprechenden Symbole, die die Gruppen richtig in ihren Lückentext einkleben müssen.

### Gruppeneinteilung

Die Gruppen (ca. fünf Personen) dürfen sich frei finden und melden sich bei der Spielleitung.

### Laufkarte

Jede Gruppe bekommt einen Lückentext des Ps 91, den sie durch Symbole vervollständigen sollen. Stationen können auch mit einem Mitarbeiter besetzt sein, der das Spiel erklärt.

### Ende des Spiels

Nach ca. 30 Minuten

### Material:

*Laufkarte (Lückentext des Ps 91)*

*Aufkleber mit den Symbolen der einzelnen Stationen (siehe unten)*

*Stationsschilder mit Spielbeschreibung*

## Die einzelnen Gefahren

### 1. Burg (Vers 2)

Aufgabe: Wer baut aus Karton am schnellsten eine Schutzburg?

Bewertung: Zeit für das Aufbauen und Originalität der Schutzburg.

*Material: Mehrere große Kartons, Stoppuhr*

### 2. Strick/ Falle (Vers 3)

Aufgabe: Wer kann einem Hindernisparcours mit mehreren eingebauten Fallen am besten mit einem ferngesteuerten Auto ausweichen?

Bewertung: Erfolg beim Fallenausweichen

*Material: ferngesteuertes Auto*

### 3. Flügel/ Schild (Vers 4)

Aufgabe: Die Gruppe soll sich vollständig unter einem Schwungtuch verbergen.

Material: Schwungtuch

### 4. Pfeile (Vers 5)

„Spießrutenlauf“: Die Gruppe muss fliegenden „lebenden Pfeilen“, d.h. anderen Teilnehmern, die einen Pfeil mit sich tragen und die anderen einzufangen versuchen, ausweichen.

Material: Pfeilsymbole aus Karton

### 5. Engell/ Händen tragen (Vers 11)

Tragestaffel: Die Teilnehmer müssen Gruppenmitglieder über eine bestimmte Steckel tragen. Dabei bekommen die Tragenden Engelsflügel.

Material: Engelsflügel aus Karton

### 6. Fuß an Stein stoßen (Vers 12)

Blinde-Barfuß-Steine-Parcours: Die „blinden“ Teilnehmer müssen ein Gebiet durchqueren und dabei möglichst wenig über die herumliegenden Steine fallen.

Material: Augenbinden, Steine

### 7. Löwen, Ottern, Drachen (Vers 13)

Aufgabe: Die Gruppenmitglieder müssen sich vor „Schlangen – Löwen – Drachen“ retten: Es gilt, zwischen an Schnüren aufgehängten Stofftieren, die sich hin und her bewegen, unbeschadete hindurchzugelangen.

Material: Stofftiere, Schnüre.

### 8. Er kennt meinen Namen (Vers 14)

Aufgabe: Namensbedeutung der Teilnehmer in einem Namenslexikon nachschlagen.

Material: Namenslexikon

### 4. Kleingruppen

Nach Ende des Stationenlaufs bleiben die Gruppen bei dem Mitarbeiter, bei dem sie gerade das letzte Spiel durchgeführt haben.

Die Teilnehmer sollen zum Nachdenken über ihre Erlebnisse und Erfahrungen in den verschiedenen Spielen angeregt werden. Zum gemeinsamen Austausch wird das Spiel „Punkteblitzlicht“ gespielt.

#### „Punkteblitzlicht“

Die Teilnehmer finden sich im Kreis zusammen. Der Mitarbeiter stellt einige Fragen:

- Wie wohl habt ihr euch gefühlt?
- Denkt ihr, dass es auch heute noch Gefahren in eurem Leben gibt?
- Habt ihr schon oft den Schutz Gottes erfahren?

Spielbeschreibung siehe JSL1/2000, S. 24.

37

### 5. Kurzandacht

Glauben heißt: „Darauf vertrauen, dass Gott bei mir ist in allen Lebenslagen und mir helfen will“. Gott sorgt und beschützt uns durch seinen Segen. Als Zeichen zur Erinnerung daran erhält jeder Teilnehmer ein Leuchtkreuz („Jesus ist bei euch“) oder eine Karte mit dem Bibeltext („Ich bin bei euch alle Tage, bis an der Welt Ende“- siehe JSL4/98, S. 33).

### 6. Abschluss

Segenslied und Segen für die neue Woche.

Stephan Schiek



## PFINGSTEN – DAS FEST DES GLAUBENS

*An Pfingsten feiern wir unseren Glauben an Gott, unseren Vater, an seinen Sohn Jesus Christus und dass er uns seinen Geist gesandt hat, als Zeichen seiner Anwesenheit hier unter uns, geisterfüllt, glaubenserfüllt. Das ist ein Grund, mit unserer Jungschargruppe auch dieses Glaubensfest zu gestalten.*

Das Fest bildet den Rahmen, wir gehen von Teil zu Teil und feiern mit dem Glaubensbekenntnis unseren

Glauben in einem fröhlichen Miteinander, denn Gott ist mitten unter uns. Das Fest selber hat drei Teile.

1. Gott der Vater
2. Jesus der Sohn
3. Gottes Geist.

Zu jedem Teil gehören ein Lied, Essen oder Trinken und ein Spiel.

Inhalt ist das gesamte Glaubensbekenntnis.

## *Lieder*

1. Gott unser Vater (von D. Kallauch)
2. Jesus liebt Kinder JSL 133
3. Ich möcht', dass einer mit mir geht JSL 158

## *Essen und Trinken*

1. Fruchtcocktail Paradies (frisch gepresster Saft vieler verschiedener Früchte)
2. Toastbrot (mit Butter) und Trauben
3. Cola-Sorbet mit Kirscheis

## *Die Spiele*

### *1. Suchspiel im Haus.*

Dazu haben wir im Haus Zettel mit Satzteilen vom ersten Teil des Glaubensbekenntnisses verteilt. Die Tischgruppe hat nun die Aufgabe, diese sechs Teile zu suchen und auf ihrem Tisch richtig zu ordnen.

### *2. Würfelspiel im Raum*

Den zweiten Teil des Glaubensbekenntnisses teilen wir in 6 Abschnitte auf und schreiben jeden auf ein Blatt Papier. Diese kopieren wir nun viermal. Auf die Rückseite werden nun ohne System Würfelaugen (eins bis sechs Punkte) aufgemalt.

Diese Zettel (max. DIN A5) werden nun so, dass die Punkte sichtbar sind, im Raum an die Wände gehängt. Die Aufgabe der Tischgruppen besteht nun darin, zu würfeln und sich einen Zettel ihrer Wahl von der Wand zu nehmen. Mit der Zeit bekommen sie so alle sechs Teile des zweiten Abschnittes zusammen. Die Gruppe, die es zuerst schafft, bekommt als erste einen kleinen Preis, aber auch die

anderen (es ist ja ein Fest) erhalten etwas, wenn sie es schaffen.

### *3. Wortpuzzlereis / Faden-spannbild*

Dazu werden die einzelnen Worte des dritten Abschnittes des Glaubensbekenntnisses ohne Ordnung im Kreis auf ein Blatt geschrieben und auf eine Holzplatte geklebt. Zu jedem Wort wird nun ein Nagel in das Brett geschlagen. Jede Gruppe bekommt ein Brett und die Aufgabe, sie mit einer Schnurr richtig zu verbinden, so dass man den dritten Teil des Glaubensbekenntnisses lesen kann.

## *Der Ablauf*

- Begrüßung zum Fest
- Worte zum Ablauf und Inhalt des Festes
- Einteilen der Tischgruppen
- Gemeinsames Lied
- Das 1. Spiel, wer es gelöst hat bekommt zur Belohnung den Fruchtcocktail zum ersten Teil gereicht.
- Überleitung mit einem Lied zum zweiten Teil
- Würfelspiel
- Tischkanon
- Toastbrot und Trauben
- Überleitung mit Lied zum dritten Teil
- Wortpuzzlereis
- Cola-Sorbet
- Abschließendes Wort zum Bekenntnis und Segen.

Rainer Schnebel



## KNEIPENSPIELE

40

Gemütliche kleinere Wirtshäuser und Schenken werden gemeinhin als „Kneipe“ bezeichnet. In derartigen Lokalen steht die Gemütlichkeit und Geselligkeit im Vordergrund. Auch die Entspannung stellt sich ein, wenn man neben dem „Gläschen in Ehren“ sich dem uralten Zeitvertrieb des Spielens hingibt.

Das Spielmaterial ist dabei schnell zur Hand: Bierdeckel, Würfel incl. - becher, Streichhölzer, Münzen, Spielkarten, Trinkgläser... usw.

Damit lassen sich eine Unzahl kleiner und größerer Glücks- und Taktikspiele durchführen; daneben plazieren sich auch viele originelle Wettspiele bzw. Trickwetten.

Heute kommen noch vielfach „Dart“, „Kicker“, „Billard“ und diverse Spielautomaten (= einarmige Banditen) vor, die von der Jugend insgesamt gut angenommen werden.

Die vorliegenden Kneipenspiele stehen stellvertretend für die Vielzahl an Möglichkeiten und sollen die Phantasie anregen. Derartige Kneipenspiele können im Jugendgruppenraum, an der Eckbar im Freizeithaus, aber noch besser in einer richtigen Kneipe gespielt werden. Die Wirtschaft gibt den „Kneipenspielen“ den passenden Rahmen.

Ein derartiger Kneipenspielabend könnte für die Jungscharler und/oder deren Eltern zu einem Highlight im Jahresverlauf werden.

Findet der „Kneipenspielabend“ im Wirtshaus statt, so empfiehlt sich als Andacht ein Wort bzw. ein Text oder eine biblische Geschichte, die zum Namen des Wirtshauses passt:

„Engel“ Worte des Engels Gabriel  
 „Adler“ ... dass sie auffahren mit Flügeln wie Adler!

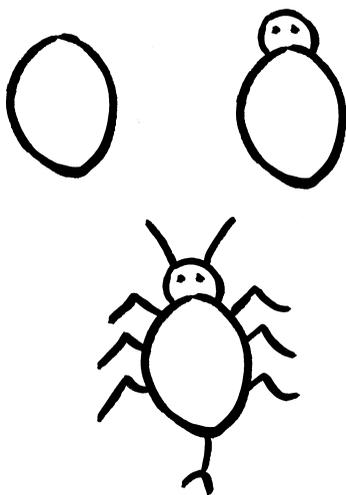
„Ochsen“ *Weihnachtsgeschichte! Lied:*  
„Ochs und Esel schauen  
stumm, in dem ganzen...“

Spielauswahl für den „Kneipenspielabend“; in der Abwechslung liegt die Spannung. Die Erfahrung hat gezeigt, dass ca. fünf verschiedene Spiele für einen normalen Jungschar-Gruppenabend ausreichend sind. Es sollte auch noch Platz für Gespräche, Imbiss und Getränke sein.

## Würfelspiele

### 1. Läuse würfeln

Jeder Spieler nennt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie zur Kontrolle auf. Abwechselnd wird je einmal reihum geworfen. Wer seine Glückszahl wirft, darf ein Stück einer Laus auf sein Papier malen. Wer zuerst dreizehnmal seine Glückszahl gewürfelt und die dreizehn Teile seiner Laus gezeichnet hat, darf ausscheiden. Wer übrig bleibt, hat verloren.



### 2. Risikospiel: Quinze

Bei diesem französischen Würfelspiel wirft jeder mit einem Würfel beliebig oft. Es kommt darauf an, 15 Augen zu erreichen oder eine Zahl, die möglichst dicht darunter liegt. Wer über 15 Augen erzielt, scheidet aus und hat verloren.

Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleicher Augensumme ist entscheidend, wer dazu am wenigsten Würfel benötigte. Der Sieger erhält von den Ausgeschiedenen je zehn Chips (Münzen, Bierdeckel), von den anderen die Differenz der Augenzahlsummen.

## Kartenspiele

### 1. Ein Gewinnspiel mit Skatkarten und zwei Würfeln: Kartenwürfeln

Die Skatkarten werden gut gemischt und dann mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Dann würfeln die Mitspieler reihum und versuchen, möglichst viele Karten zu bekommen (der Kartenstapel muss der Reihenfolge nach abgearbeitet werden). Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen.

Die Augen beider Würfel werden zusammengezählt und ergeben eine Augensumme von 2 bis 12. Stimmt diese Augensumme mit dem Wert der Karte, die obenauf liegt, überein, dann darf der Spieler diese Karte an sich nehmen. Drei der Augensummen haben eine besondere Bedeutung: Die Fünf und die Sechs als Summe gelten nichts. Wer also z.B.  $1 + 4 = 5$  wirft, muss die Würfel weitergeben. Wer hingegen als Summe eine

Zwölf wirft, darf die oberste Karte auf jeden Fall nehmen, denn die Zwölf gilt als Joker.

Augensumme	gewinnt
2	Buben
3	Dame
4	König
5	nichts
6	nichts
7	Sieben
8	Acht
9	Neun
10	Zehn
11	As
12	Joker

Wer mit seinem ersten Wurf eine Karte kassieren kann, darf weiter würfeln und gegebenenfalls auch die nächste Karte aufnehmen.

42

Wenn schließlich alle Karten ausgewürfelt sind, hat derjenige verloren, der am wenigsten Karten besitzt.

## 2. Kartenblasen

Eine gute Puste braucht man dazu, sowie ein Kartenspiel und eine leere Flasche. Die Karten legt man – Mischen und Abheben ist nicht nötig – als Paket auf eine Flaschenöffnung. Jeder holt sich, wenn er an der Reihe ist, die Flasche mit den Karten in seinen Pustebereich. Dann bläst er von der Seite auf das Kartenpaket. Mit dem Ziel, dass mindestens eine, keinesfalls aber die letzte Karte herunterfällt. Dabei ist nur ein einziges Atemholen erlaubt.

Wem die letzte Karte von der Flasche fällt (allein oder mit anderen Karten

zusammen) oder wem die Puste ausgegangen ist, bevor eine Karte herunterfiel, der muss Strafe bezahlen. Wieviel, wird vor dem Spiel vereinbart. Anschließend darf der Verlierer die Karten wieder auf die Flasche legen und als Erster blasen.

Nach und nach bilden sich Experten heraus, die genau wissen, in welchem Winkel man pusten muss, wie man pusten muss, wie man die Flasche zu drehen hat, damit der Atemwind auch greift, wie man die Karten auf die Öffnung legt. Das Kartenpaket darf nämlich auch ganz leicht ausgefächert werden. Die Spielkarten sollten übrigens möglichst noch neu und nicht abgegriffen sein, damit sie besser gleiten.

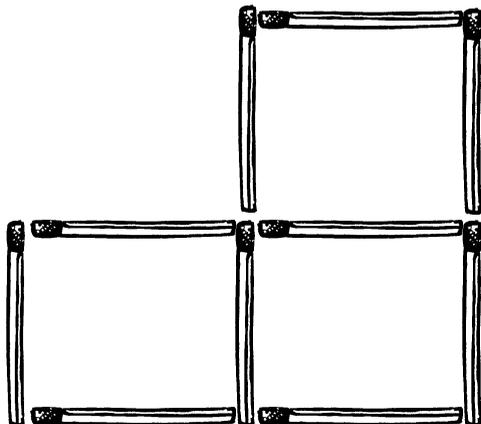
## *Streichholzspiele*

Das kleinste und billigste Taschenspielzeug ist wohl eine gefüllte Streichholzschachtel. Seitdem 1903 die Sicherheitszündhölzer aufgekommen, haben sich unzählige viele Menschen „Streichholzspiele“ ausgedacht.

### 1. Streichholzknobeleyen

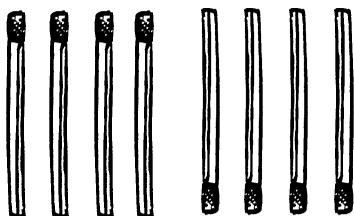
#### *Drei Vierecke*

Hier liegen drei Vierecke. Ein Hölzchen kommt weg, die anderen neun werden so umgelegt, dass wieder drei Vierecke entstehen.

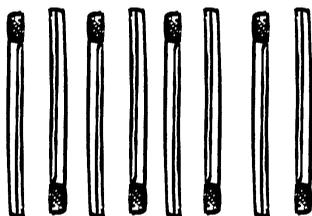


### *Vier Pärchen*

Vier Männlein (Köpfe nach oben) und vier Weiblein (Köpfe nach unten) liegen nebeneinander auf dem Tisch:



Nun legt man viermal je zwei nebeneinanderliegende Hölzchen um. Nach vier Doppelzügen ist folgende Anordnung entstanden:



In welcher Reihenfolge schafft man dieses Kunststück?

## *2. Packesel*

Jeder Mitspieler bekommt denselben Streichhölzerhaufen vor Spielbeginn (ca. 30 Hölzer!). Nun wird reihum gewürfelt. Dabei legen die Mitspieler jeweils so viele Hölzer auf der Streichholzschachtel ab, wie der Würfel Augen zeigt.

Fallen jedoch Hölzchen runter, so muss sie der Spieler nehmen, der gerade an der Reihe war.

Gewonnen hat der Mitspieler, der am Schluss der vorher festgelegten Spielrundenanzahl die wenigsten Streichhölzer noch hat; gewonnen hat jedoch auch der, welcher als erster Spieler keine Hölzchen mehr vor sich liegen hat – dann ist das Spiel in dieser Runde beendet.

## *Gläserspiele*

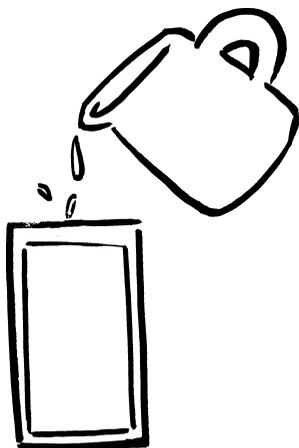
### *1. Schiffe versenken*

Ein Glas ohne Henkel wird zu etwa zwei Dritteln mit Wasser gefüllt und den Wellen preisgegeben. Nach und nach muss nun jeder der Stammgäste aus einem zweiten Glas mindestens einen Tropfen in das Schiffchen gießen. Irgendwann geschieht dann die Katastrophe: Unser Schiff versinkt mit einem leisen Gluckern in den Fluten. Die nächste Runde ist fällig.

### *2. Überläufer*

Ein trockenes Glas steht völlig eben auf dem Tisch. Reihum gießt nun jeder aus einem Schnabelgefäß einen Schuss Wasser hinein. Mindestens ein Tropfen muss es sein. Wenn der Wasserspiegel den Rand erreicht hat, dann wird's spannend. Das Wasser wölbt sich nämlich beim weiteren

Zugießen in die Höhe. Besonders dann, wenn der Rand des Glases vorher eingefettet wurde. Doch irgendwann kommt der berühmte Tropfen, der das Kamel zusammenbrechen lässt.



44

## Geldspiele

### 1. Kopf oder Zahl

Wie macht es der Schiedsrichter vor einem Fußballspiel? Er wirft eine Münze hoch, fängt sie mit einer Hand auf und legt sie verdeckt auf den Handrücken der anderen Hand. Der Spielführer der einen Mannschaft sagt „Kopf“ oder „Zahl“, und die Münze wird aufgedeckt. Stimmt die Behauptung, darf der Gewinner sagen, in welche Richtung seine Mannschaft spielt. Der Gegenspieler hat Anstoß. Am Stammtisch bezahlt der Verlierer eine Runde, und beide stossen an.

### 2. Groschen ausräuchern

Hier sollte der Mitarbeiter ausnahmsweise mal eine Zigarette rauchen; evtl. einen Gast als rauchenden Mitspieler einladen, der den Brandherd am Glühen hält:

Eduard spannt eine Papierserviette über die Öffnung eines Glases und befestigt sie mit einem Gummiring. Obenauf und in die Mitte kommt eine Münze. Nun muss einer nach dem anderen mit einer brennenden Zigarette ein Loch zwischen der Münze und dem Rand des Glases in die Serviette brennen.

Zunächst wird die Münze von den Brandlöchern eingekreist. Dann – wenn für weitere Löcher kein Platz mehr ist – werden die kleinen Stege zwischen den Löchern abgebrannt. Mehr und mehr kommt es darauf an, die richtige Stelle auszuwählen und eine ruhige Hand zu behalten. Irgendwann geschieht es doch: die Münze plumpst ins Glas. Der Spieler, der dies verursacht, hat verloren.

Herrmann Murrweiß





# JESUS-HAUSSPIEL

## Spielanleitung

1. Die **Spielkarten** (Erklärung und Aufgabe) je einmal kopieren, ausschneiden und jede Spielkarte auf eine Karteikarte aufkleben. Die Karteikarten auf der Rückseite mit Nummern kennzeichnen.
2. Auf einen großen **Papierbogen** in Kreisform 25 Felder malen, auf die die Spielkarten mit der Textseite nach unten in der richtigen Reihenfolge gelegt werden.
3. Das **Spielmaterial** richten.
4. Die Gesamtgruppe wird in mehrere **Kleingruppen** (zwei bis vier Personen) aufgeteilt.
5. Jede Gruppe erhält eine **Spielfigur** (z.B. Bauklotz in einer bestimmten Farbe). Die Spielfiguren in gleichmäßigen Abständen auf dem Spielplan neben den Karteikarten verteilen.
6. Bei **Spielbeginn** löst jede Mannschaft die Aufgabe, bei der ihre Spielfigur steht. Die Lösungen müssen der Spielleitung präsentiert werden. Ist

die Aufgabe richtig gelöst, notiert die Spielleitung dies auf einem Übersichtsblatt. Sollte die Aufgabe nicht richtig gelöst sein, erhält die Mannschaft einen neuen Versuch. (Spielleitung sollte dann etwas unterstützen.) Ist die Aufgabe richtig gelöst, wird die Spielkarte wieder auf ihren Platz gelegt und die Mannschaft rückt zur nächsten Aufgabe vor.

7. **Sieger** ist die Mannschaft, die als erste wieder an ihrem Ausgangspunkt angekommen ist.

## Materialliste

Für das Jesus-Hausspiel benötigt ihr:

- die 25 Spielkarten und den Spielplan (siehe oben)
- für jede Mannschaft eine Spielfigur (z.B. farbigen Bauklotz)
- einige alte Zeitungen (für die Reiß-Aufgaben)
- ein Liederbuch (Aufgabe 3)
- zwei Augenbinden
- dreißig Geldstücke (Aufgabe 4)
- Kopierpapier DIN A 4 (zum Malen und Schreiben)

- Wachsmalkreiden
- ein Puzzlespiel mit betenden Händen (Bild kopieren und zerschneiden) (Aufgabe 8)
- einige Kugelschreiber
- Tonpapier, Scheren und Klebstoff zum Basteln von Kronen (Aufgabe 16)
- ein Holzkreuz, z.B. vom Jugendkreuzweg (Aufgabe 17)
- Balkenstück bzw. Vierkantholz mit Nägeln und Hammer (Aufgabe 18)
- Würfel
- schwarzes und grünes Tonpapier, Scheren und Kleber (Aufgabe 20)
- fünf bis zehn Gegenstände in Schachteln mit Tuch abgedeckt für's Tastkimm (Aufgabe 24)

# AUFGABEN

## 1.

*Jesus zieht auf einem Esel in Jerusalem ein.*

### **Aufgabe**

Einer von euch spielt den Esel und trägt einen anderen auf einer vorgegebenen Strecke.

## 2.

*Als Jesus auf einem Esel in Jerusalem einzieht, legen ihm die Menschen Kleider und Zweige als Teppich auf die Straße.*

### **Aufgabe**

Jeder von eurer Gruppe muss:

- 1.) Der Spielleitung ein kleines Zweiglein bringen.
- 2.) Aus einem Papierblatt ein Kleidungsstück reißen (Hemd)

## 3.

*Als Jesus in Jerusalem einzieht, jubeln ihm die Menschen zu.*

### **Aufgabe**

Sagt oder singt der Spielleitung einen Liedervers, in dem Jesus gelobt wird. (Das Liederbuch darf als Hilfe benutzt werden.)

## 4.

*Judas Iskariot geht zum Hohen Rat und bietet ihm an, Jesus zu verraten. Dafür verspricht ihm der Hohe Rat dreißig Silberstücke.*

### **Aufgabe**

Einer von euch muss „blind“ dreißig Geldstücke aufsammeln, die anderen dürfen ihn durch Zurufen lotsen. Einigt euch, wer sammelt, meldet euch bei der Spielleitung.

## 5.

*Bevor die Leidensgeschichte Jesu beginnt, feiert er mit seinen Jüngern das Passahmahl. Zum Passahmahl gehört ungesäuertes Brot.*

### **Aufgabe**

An welches Ereignis erinnern sich die Israeliten beim Passahmahl?

- Lest dazu in der Bibel  
2. Mose 13, Vers 7 und 8.  
Schreibt das Ergebnis auf.

## 6.

*Passahmahl*

### *Aufgabe*

Leider haben wir kein ungesäuertes Brot da, dafür gibt es bei der Spielleitung einen Keks.

## 7.

*Beim letzten gemeinsamen Essen mit seinen Jüngern (dem Passahmahl) zeigt ihnen Jesus, wie sie künftig miteinander Abendmahl feiern sollen. Dazu gehören Brot und Wein.*

### *Aufgabe*

Malt einen Brotlaib und einen Weinkelch und schreibt darunter, was diese Symbole (Zeichen) beim Abendmahl bedeuten (siehe dazu in der Bibel Mt 26,26-28).

## 8.

*Nach dem Passahmahl ging Jesus mit seinen Jüngern in den Garten Gethsemane.*

### *Aufgabe*

Bei der Spielleitung erhaltet ihr ein Puzzle. Setzt es zusammen und überlegt, was das Bild mit diesem Ereignis zu tun haben könnte.

## 9.

*Jesus forderte seine Jünger im Garten Gethsemane dreimal auf, mit ihm zu beten. Aber jedesmal schliefen sie ein.*

### *Aufgabe*

Spiel: „Bildhauer“. Einer ist der „Bildhauer“. Er bekommt von der Spielleitung die Augen verbunden. Einer macht eine Statue „schlafender Jünger“. Der Dritte ist das „Material“, mit dem der Bildhauer

(durch Abtasten der Statue) eine Kopie der Statue anfertigen muss.

## 10.

*Als Jesus mit seinen Jüngern im Garten Gethsemane war, kam plötzlich Judas, der Verräter, mit den Soldaten. Diese nahmen Jesus fest.*

### *Aufgabe*

Schreibt zehn verschiedene Vergehen auf, warum man heutzutage in Deutschland Menschen festnimmt und ins Gefängnis wirft.

## 11.

*Als Jesus von den Soldaten gefangen genommen wurde, gab es einen kleinen Zwischenfall mit einer Waffe.*

### *Aufgabe*

Lest in Lk 22,49-51 nach, was passiert ist, und spielt diese Szene pantomimisch (also ohne Worte und Requisiten) vor.

## 12.

*Die Soldaten brachten Jesus vor den Hohen Rat. Um Jesus zum Tode verurteilen zu können, wurden Zeugen herangebracht, die erfundene Geschichten über Jesus erzählten.*

### *Aufgabe*

Erfindet auch eine Lügengeschichte und schreibt sie auf. In eurer Lügengeschichte müssen die folgenden Wörter enthalten sein (die Reihenfolge ist egal): Taxi, Hähnchen, Elefant, Schloß, Gärtner, Zeitbombe, Handtuch.

### 13.

Während Jesus vom Hohen Rat verhört wird, sitzt der Jünger Petrus draußen im Hof und wartet, was passiert.

Dort wird er dreimal von Menschen angesprochen und gefragt, ob er zu Jesus gehört. Jedesmal antwortet er mit „Nein“.

#### **Aufgabe**

Jeder reißt aus Zeitungspapier das Tier aus, nach dem die Trompete benannt war, die danach ertönte.

(Mt 26,75)

### 14.

Nachdem der Hohe Rat sein Urteil über Jesus gesprochen hatte, brachten sie ihn zum römischen Stadthalter Pontius Pilatus. Dieser sollte Jesus ebenfalls zum Tode verurteilen. Er fand aber keine Schuld an ihm und wollte Jesus freilassen. Damit es keinen Aufruhr im Volk gab, sollte das Volk entscheiden, wer freikommt: Jesus oder ein anderer Gefangener namens Barabbas. Das Volk rief „Barabbas!“

#### **Aufgabe**

Jeder von euch schreibt auf ein Blatt Papier zwanzigmal: Barrabas.

### 15.

Nun musste Pilatus Jesus zum Tode verurteilen. Er hatte Angst und sagte: „Ich wasche meine Hände in Unschuld.“

#### **Aufgabe**

Wascht euch eure Hände am Waschbecken mit Seife.

Laßt die Spielleitung dann an euren Händen riechen.

### 16.

Bevor Jesus zur Hinrichtung geführt wurde, peitschten ihn die Soldaten aus und verspotteten ihn als „König der Juden“. Dabei setzten sie ihm eine Dornenkrone auf.

#### **Aufgabe**

Jeder von euch bastelt sich eine Krone aus Karton. Laßt die Krone für den Rest des Spiels auf euren Köpfen.

### 17.

Nach der Auspeitschung musste Jesus sein Kreuz zur Hinrichtungsstätte tragen. Unterwegs zwangen die Soldaten einen Mann namens Simon, Jesus beim Kreuztragen zu helfen.

#### **Aufgabe**

Ihr erhaltet von der Spielleitung ein Kreuz. Das sollt ihr gemeinsam eine Runde „um den Block“ tragen.

### 18.

Auf der Hinrichtungsstätte von Jerusalem, genannt Golgatha (= Schädelstätte) nagelten die Soldaten Jesus ans Kreuz.

#### **Aufgabe**

Beim Nagelbalken muss jeder von euch einen Nagel bis zum Anschlag ins Holz hämmern.

### 19.

Unter dem Kreuz spielten die Soldaten um die Kleider von Jesus.

#### **Aufgabe**

Würfelt reihum solange, bis ihr insgesamt siebenmal die Sechs habt.

## 20.

*Neben Jesus wurden zwei Verbrecher gekreuzigt.*

### **Aufgabe**

Schneidet aus schwarzem Tonpapier drei Kreuze aus. Klebt auf ein weißes Papier einen grünen Hügel (aus Tonpapier) und klebt die drei Kreuze auf den Hügel.

## 21.

*Vor seinem Tod am Kreuz rief Jesus laut: „Eli, Eli, lama sabachthani?“*

### **Aufgabe**

Schreibt auf, was dieser Satz auf Deutsch bedeutet. Schreibt auch auf, was die Leute dachten, wen Jesus ruft. Mt 27,46 und 47

## 22.

*Als Jesus einige Stunden tot war, holte sich Josef aus Arimathia vom römischen Kommandanten die Erlaubnis, Jesus beerdigen zu dürfen. Er wickelte Jesus in ein Leintuch, legte ihn in ein neues Felsengrab und rollte einen großen Stein vor den Eingang.*

### **Aufgabe**

Es reicht uns, wenn ihr einen kleinen Stein bringt.

## 23.

*Am Morgen nach dem Tod Jesu gingen zwei Frauen zum Grab, um Jesu Leichnam einzubalsamieren. Aber er lag nicht mehr im Grab, denn er war auferstanden.*

### **Aufgabe**

Schreibt die Buchstaben des Wortes „AUFERSTEHUNG“ untereinander und nehmt jeden dieser Buchstaben als Anfangsbuchstaben für ein

Wort, das etwas mit Glauben, Bibel(geschichten) oder Kirche zu tun hat (doppelte Buchstaben nur einmal!!).

## 24.

*Der auferstandene Jesus zeigte sich mehreren Menschen. Einer davon, er hieß Thomas, konnte nicht glauben, dass der gekreuzigte Jesus vor ihm stand. Er wollte als Beweis mit seinen Fingern die Wunden Jesu spüren.*

### **Aufgabe**

Auch ihr sollt etwas mit den Fingern erspüren. Meldet euch deshalb bei der Spielleitung zum „Tastkim“.

## 25.

*Als die Jünger eines Tages versammelt waren, kam der auferstandene Jesus zu ihnen. Er gab ihnen den Befehl, allen Menschen auf der ganzen Welt das zu erzählen, was sie von ihm gelernt hatten. Dann führte er sie auf einen Berg außerhalb der Stadt. Dort schwebte er vor ihren Augen in den Himmel.*

### **Aufgabe**

Alle Menschen auf der ganzen Welt sollen von Jesus erfahren. Malt deshalb einen Menschen von einem fremden Volk mit bunter Wachsmalkreide in der Größe eines DIN A 4 Blattes.

Karl-Heinz Chretien





Angst? Zoff? Frust?  
Egal was is', ruf an bei  
**CHRIS!**  
**01801 - 20 10 20**  
christliches Sorgentelefon für Kids und Teens  
montags bis samstags 13-19h zum Ortstarif

### *Ich trau mich nicht, darüber zu reden!*

Gibt es das in unseren Kindergruppen oder Jungscharen? Ich war verblüfft, als ein Kind aus meiner eigenen Jungschar bei CHRIS anrief und von einem echten Problem erzählte. In der Gruppe fehlt oft die Zeit, die Atmosphäre, und da ist das Sorgentelefon eine gute Lösung, die inzwischen immer öfter bundesweit genutzt wird.

Seit dem 1.9.1998 gibt es CHRIS, das christliche Sorgentelefon für Kids und Teens. Jeden Werktag von 13-19 h ist das Telefon besetzt. Wenn Kinder anrufen, geht es meistens um Gewalt in der Schule, Konflikte mit Geschwistern oder Eltern, Ängste und Einsamkeit. Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen von CHRIS hören zu, ermutigen zu reden, versuchen gemeinsam, Lösungen zu entwickeln, Mut zu machen durch ihren Glauben oder bei Bedarf fachliche Hilfe oder eine Gesprächsbegleitung zu vermitteln.

#### **Weitere Infos bei:**

*CHRIS-Deutschland e.V.*  
Schützenstr. 35  
58511 Lüdenscheid  
Fax: 0 23 51/ 86 0 5 10

## **Materialtipp: Video**

### **Hat die Bibel doch recht?**

*Der Evolutionstheorie  
fehlen die Beweise.*

Filmdokumentation  
von Fritz Poppenberg.  
Drei Linden Film 45 Min.  
KEP Medienpreis 1999  
Goldener Kompass



DM 39,95

„Ein preisgekrönter Film über das Wunder des Lebens, der niemanden kalt lässt. Ein Film, der das Publikum in Befürworter und Gegner aufspaltet – und ein Film, der interessant und gut gemacht ist. Die Schlagzeile lautet: Hat die Bibel doch recht? Eine Frage – mehr nicht. Und doch war diese Schlagzeile provozierend genug. Zu provozierend für einige.“

Dieser Film wurde vom Sender Freies Berlin (SFB) wegen angeblicher inhaltlicher und juristischer Mängel gesperrt. Die Mängel hat bis heute niemand benennen können. Eine Form moderner Zensur? Oder wird hier ganz bewusst von den Medien etwas „totgeschwiegen“?

Es ist ein anregender Film für das Gespräch über die Entwicklung des Lebens, das leider sonst oft nur einseitig behandelt wird. Grund genug, es in der Jungschar aufzugreifen. Dafür bietet dieser Film wertvolles Anschauungsmaterial und gute Argumentationshilfen. Er ist nicht polemisch gemacht, sondern informiert in sachlich guter Weise.

51

#### **Bestellen bei:**

*buch*  *& musik*  
Buchhandlung und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haeberlinstraße 1–3 · 70563 Stuttgart-Vaihingen  
Postfach 80 09 30 · 70509 Stuttgart  
Telefon 0711/9781-410 · Fax 0711/9781-413  
E-Mail: buchhandlung@ejw-buch.de  
Internet: <http://www.ejw-buch.de>

# E 6481 F

buch & musik

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

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH  
74168 Neckarsulm



## Sybille Kalmbach Bibel kreativ

Kinder erleben spielend biblische Geschichten  
Brockhaus-Verlag DM 19,80

In diesem Buch geht es wirklich kreativ zu: mit Besen, die Augen bekommen; Knetmasse, die zum See Genezareth wird; Füßen, die Gesichter bekommen, Tanz, Hörspiel, Hüten und vielem mehr.

Für die Vorschläge wurden 11 biblische Geschichten aus dem Alten und Neuen Testament ausgesucht. Die Einheiten sind klar und übersichtlich gegliedert; so wird die Vorbereitung sehr erleichtert.

Symbole und kurze Angaben zu benötigter Zeit und Material schaffen einen raschen Überblick. Der eigenen Kreativität der Kinder sind mit diesen Vorschlägen keine Grenzen gesetzt. So wird biblische Geschichte zum spannenden Erlebnis.

*buch & musik*  
Buchhandlung  und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haeberlinstraße 1-3 · 70563 Stuttgart-Vaihingen

Postfach 80 09 30 · 70509 Stuttgart

Telefon 0711/9781-410 · Fax 0711/9781-413

E-Mail: buchhandlung@ejw-buch.de

Internet: <http://www.ejw-buch.de>

**Zu bestellen bei:**

»Jungcharakter« Arbeitshilfe für die Jungchararbeit – Kinder von 9 bis 13 Jahren

**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, Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 0711/9781-0, rainer.rudolph@ejwue.de

**Anschrift von Verlag und Schriftleitung:** Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 0711/9781-0

**Erscheinungsweise:** Viermal jährlich. Bezugspreis: jährlich 19,80 DM einschließlich Zustellgebühren,  
Einzelpreis 5,00 DM plus Porto

**Vertrieb und Abonnentenverwaltung:** dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, 74168 Neckarsulm, Telefon 07132/959-223

**Abbestellungen:** Sechs Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes schriftlich (Posteingang) beim Verlag

**Illustrationen:** Jörg Peter, Witten

**Layout:** DTP-Service Ute Luft, Pleizhausen

**Druck:** Omnitypie, Stuttgart