



JULI
SEPTEMBER
2000

3
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

HOFFNUNG



JÖR 6
2000

<i>Olympiade</i>	4 – 7
Spiel und Spaß – vorbereitet von Birga Boie-Wegener, Tübingen	
<i>Verrückte Zukunft</i>	8 – 12
Ein spannendes Hausspiel von Walter Hieber, Welzheim	
<i>Hoffentlich schaffe ich es</i>	13 – 17
Spielerisch viele Fähigkeiten entdecken, von Pétur Thorsteinsson, Vaihingen/Enz	
<i>Wir hoffen</i>	18 – 19
Ein originelles Spielprogramm von Rainer Schnebel, Haslach	
<i>An einem Winzling hängt die Hoffnung</i>	20 – 22
Runde Spiele mit dem TT-Ball von Markus Krumm	
<i>Einer, der die Hoffnung nicht aufgab</i>	23 – 26
Eine biblische Phantasiereise von Stephan Schiek, Tübingen	
<i>Hoffnung auf eine bessere Zukunft</i>	27 – 28
Gegenstandsandacht mit Taschentuch, neu entdeckt von Stephan Schiek, Tübingen	
<i>Weinbergsgeschichten</i>	29 – 32
2	Runde Ideen für einen bunten Jungscharabend von Daniela Schweikhardt, Altensteig
<i>Auf Hoffnung pflanzen</i>	33 – 35
Eine originelle Gruppenaktion mit Langzeitwirkung von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<i>Powerkids</i>	36 – 42
Ein interessantes Kinder-Aktions-Bibel-Intensiv-Programm von Claudia und Martin Märkt, Rutesheim	
<i>Holzspiel für endlos viele Leute</i>	43 – 44
Das schnelle Spiel für zwischendurch von Hermann Murrweiß, Owen/Teck	
<i>Einfach Jungschar</i>	45 – 47
Gute und einfache Programmideen von Walter Hieber, Welzheim	
<i>People Bingo</i>	48 – 49
Autogrammspiel nicht nur zum Kennenlernen von Rainer Härer, Freiburg	

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Hoffnung...

Da ist das lang geplante Gartenfest. Ein Blick zum Himmel – hoffentlich regnet es bis heute Abend nicht. Da ist die große Freizeit, viele Kinder, großes Arbeiterteam – hoffentlich geht alles gut. Oder die Prüfung für den Führerschein, hoffentlich schaffe ich es. Unser Leben ist geprägt von vielen Situationen, wo wir den Ausgang noch nicht so genau kennen. Hoffentlich geht alles gut. Manche leise Befürchtung schwingt mit. Wie zum Beispiel die Untersuchung im Krankenhaus. Gewebeproben werden eingeschickt. Hoffentlich ist es gutartig. Hoffentlich geht alles gut.

Was kommt?

Hoffnung richtet sich auf die Zukunft. Wir wissen nicht, was auf uns zukommt. Hoffnung kann absacken zur bloßen Befürchtung. Hoffentlich kommt nichts Schlimmes, hoffentlich leide ich keinen Schaden. Hoffentlich geht nichts kaputt. Hoffentlich komme ich durch. Aber im Mittelpunkt stehe nur ich selber mit meinen Lebenserwartungen und Lebensängsten.

Hoffnung kann auch purer Optimismus sein. Es wird schon klappen. Bisher ist es immer gut gegangen. Nur nicht zu viele Gedanken machen. Hauptsache, mir geht es gut.

Beides ist zu wenig. Hoffnung braucht etwas über den Augenblick hinaus, über das Sichtbare hinaus. Hoffnung braucht im Kern eigentlich jemanden, auf den man seine Hoffnung setzt.

Solange man seine Hoffnungen nur auf etwas, sei es Materielles oder Ideelles, setzt, bleibt man im Grunde bei seinen eigenen Möglichkeiten und Erwartungen. Besser wäre es, wenn man seine Hoffnungen auf jemanden setzen könnte, der einem zu Hilfe kommt.

Wie gut, dass uns die Bibel hier nicht allein lässt. In den Psalmen lädt sie uns ein, unsere Hoffnungen auf den lebendigen Gott zu setzen (Psalm 22, 5.6; 25, 1. 2; 28, 7 u.ö.).

Die Bibel ist voll von Geschichten von Menschen, die auf den lebendigen Gott ihre Hoffnungen gesetzt haben und nicht enttäuscht wurden.

Ewigkeitshoffnung?

Im Menschen angelegt ist Hoffnung auf Zukunft über den Tod hinaus. Das hat der lebendige Gott selbst in unser Herz gelegt. Er will seinen Himmel nicht ohne uns. Wir sollen bei ihm sein als seine geliebten Töchter und Söhne. Wir sollen Jesus sehen, wie er ist. Wir sind berufen zu einem Leben in der Gemeinschaft mit Jesus, das jetzt beginnt und in alle Ewigkeit geht. Im

1. Johannesbrief, 3, 2.3 wird das beschrieben. Wir werden ihm gleich sein. Aus dieser Hoffnung heraus ergeben sich Konsequenzen für die Lebensgestaltung jetzt. Die Zeit, die wir jetzt auf dieser Erde leben, soll geprägt sein von dieser Ewigkeitshoffnung. Jeder, der solche Hoffnung hat, reinigt sich. Eine gute Hilfe dabei ist die WWJD-Bewegung. Ein Leben, das von dem Wunsch geprägt ist, so wie Jesus zu werden, gefällt Gott. Der heilige Geist will uns umgestalten in das Bild Jesu. Ist das nicht eine großartige Hoffnung? Und mitten in diese Umgestaltung hinein werden all die Erfahrungen unseres Lebens geordnet.

Anker für die Seele

Jungscharbeit hat als Zeichen das Ankerkreuz. Es erinnert an eine Stelle aus Hebräer 6, 18+19: Wer solche Hoffnung hat, hat einen Anker für seine Seele. Trost und Zuflucht mitten in den Stürmen und Schwierigkeiten des Lebens. Deshalb, lasst uns diese Hoffnung festhalten.

Mit Jesus Christus: Jungschar – Mutig voran!



Rainer Rudolph



OLYMPIADE

Spielidee

Höher, weiter, schneller – jeder will als Erster ins Ziel. Bei diesem olympischen Spielentwurf gibt es verschiedene Wettbewerbe, die einzeln oder als Gruppenwettbewerb durchgeführt werden können.

1. Schätz-Spiele

- 30 Sekunden abstoppen (Sec. Abweichung schätzen)
- eine Gerade von 1 Meter Länge zeichnen (cm-Abweichung schätzen lassen)
- Papierstück durch Ansaugen mit einem Strohhalm festhalten in sec.
- Standweitsprung in cm
- Wattebauschpusten in cm

Für hervorragende Leistungen gibt es Extrapunkte



2. Zeit-Spiele

- an die Wand hocken im „Klositz“
- rückwärts um Hindernisse laufen
- TT-Ball hochspielen
- ABC fehlerfrei rückwärts aufsagen
- Babyflasche trinken
- Keks essen und pfeifen
- Postkartenpuzzle zusammenlegen
- Maßkrug-Stemmen
- Telefonnummern herausuchen auf Zeit

3. Dalli-Dalli und Dingsda

Dias zeigen, die mit einer Papp-Vorrichtung verdeckt sind. Ca. 6 Pappen verdecken das Bild – jeweils 1 Pappteil gibt ein Stück mehr vom Dia frei, so dass die Gruppen raten können, um was es sich handelt. Wenn ihr keine eigenen geeigneten Dias zur

Verfügung habt, fragt einfach mal herum oder wendet euch an die nächsten Medienstelle. Dort gibt es immer irgendwelche Dias – ihr könnt sie euch ja dann nach Belieben zusammenstellen. Punkte gibt's – je nachdem, wie wenig Bildausschnitte gezeigt werden mussten. Die Gruppe, die falsch rät, muss bei dem entsprechenden Bild aussetzen und darf erst beim neuen Dia wieder mit raten.

„Dingsda“ ist ein Wörterratespiel. Ein Begriff, den der Spielleiter auf einem Kärtchen vorgibt, muss umschrieben werden, ohne dass das Wort oder Teile des Wortes genannt werden. Z.B. Regenschirm: weder „Regen“ noch „Wenn es regnet“ o.ä. darf gesagt werden, geschweige denn „Schirm“.

Übrigens gibt es dieses Spiel jetzt auch im Handel unter dem Namen „Tabu“.

5

Luftballon-Olympiade

- Luftballon-Baseball
Luftballon mit einer Zeitungsrolle durch den Raum um Hindernisse herumschlagen (auf Zeit)
- Mit drei Atemzügen einen möglichst großen Luftballon aufblasen (nicht die länglichen nehmen, sonst wird's frustig!)
- Ballon aufblasen und den Umfang messen (wenn er platzt: Pech! Vorher aufhören)
- Luftballon an der Wand o.ä. befestigen und mit verbundenen Augen zerstechen lassen (auf Zeit)



Papier-Olympiade

- Flieger falten (welcher fliegt am weitesten?)
- aus Origamipapier Frosch falten (welcher hüpfte am weitesten?)
- aus Zeitungspapier Elefant o.ä. reißen lassen (auch Form bewerten, nicht nur die Zeit!)
- in Zeitungspapier Loch reißen, so dass das Kind selber hindurch steigen kann
- mit drei Zeitungen muss sich das Kind durch den Raum bewegen: auf zwei Zeitungen stehen, das dritte jeweils vor sich legen, drauf springen, das hintere Blatt wieder nach vorn holen o.ä. (auf Zeit)

- 6**
- Luftballon mit Rasierschaum einschäumen und rasieren (auf Zeit)
 - Luftballon aufblasen, bis er platzt (auf Zeit)

Kleiner Tipp am Rande: Luftballons sind auch oft als Werbegeschenke bei Banken zu haben, kaufen ist nicht immer gleich notwendig! So schont ihr eure Gruppenkassen.

Bibel-Olympiade

- auf Zeit angegebene Bibelstellen heraussuchen
- aus angegebener Bibelstelle den ersten genannten Begriff bringen lassen (auf gleiche Übersetzung schon bei der Vorbereitung achten!)
- Lückentext ausfüllen lassen
- Quizfragen zur Bibel allgemein oder zu den zuletzt erzählten Bibelgeschichten



Buntes Allerlei mit weiteren Spielideen

- Dreibeinlauf
- jemand mit Klopapier einrollen
- An ein Schwein mit verbundenen Augen ein Schwänzchen malen (cm Differenz)
- Eierlauf
- Ball in Mülleimer werfen (5 Versuche)
- Teebeutelweitwurf
- gleich hohe Kerzen in einer Reihe hintereinander stehend auspusten (wie viele?)
- Kerze in 2 Min. anzünden/auspusten (wie oft?)
- Liegestützen
- Wäscheklammer-Drücken (durch Zusammendrücken der Wäscheklammer – natürlich am vorderen Ende) ein Stück Papier festhalten
- in 1 Minute möglichst viele Knoten in ein Stück Schnur machen
- Gedächtnistraining – 30 sec.lang 40 Gegenstände zeigen (wie viele können danach in der gleichen Zeit aufgesagt werden?)
- Dosenwerfen
- Wasser transportieren
- Seilspringen

Im Zusammenhang mit einer Olympiade machen auch alte Spiele immer wieder Spaß. Eine Siegerehrung mit Medaillen und Nationalhymne gibt dem Programm einen festlichen Rahmen.

Viel Spaß wünscht euch Birga Boie-Wegener





8 VERRÜCKTE ZUKUNFT

Ein Hausspiel um eine virtuelle Reise in die Zukunft

Das hier vorgestellte Hausspiel wurde für eine Jungscharfreizeit mit dem Titel „Countdown 2000 – die Zukunft hat begonnen“ – entwickelt

Spielidee

Ein Zukunftsforscher, ein zertreuer Professor, möchte uns auf eine virtuelle Reise in die Zukunft schicken, damit wir eine Vorstellung von der Welt von morgen bekommen. Das vom Professor entwickelte Computerprogramm für diese Reise hat allerdings noch ein paar unbedeutende Fehler...

Dekoration

Auf dem Tisch, an dem der Professor sitzt, um ihn herum und im ganzen Haus verteilt: Stapel von Endlospapier, Draht, Computerschrott usw.

Start

Das Hausspiel beginnt mit einem Vortrag des Professors über die Welt im Jahr 3000 (hier ist eure eigene Phantasie gefragt), der seine Zerstreuung erahnen und erleben lässt. Der Zukunftsforscher erklärt auch die Anwendung des von ihm entwickelten Zukunftsreise-Programms.

Spielregeln

1. **Gruppeneinteilung:** Die virtuelle Reise wird (je nach Größe der Gesamtgruppe) in 3 – 10 Gruppen zu ca. 3 – 5 Personen (frei gewählt oder zugeteilt) stattfinden.
2. Jede Gruppe erhält eine CD-Rom (Werbe-CD's von Onlinediensten o.ä.) mit aufgeklebter **Laufkarte** (Anlage). Diese CD-Rom wird von einem Kind an einer Schnur um den Hals getragen. Sie hat außerdem eine weitere Funktion (siehe „Fehler im Programm“).
3. Die Gruppen starten nacheinander in der Zentrale (Rechenzentrum): Der **Zufallsgenerator** (im PC programmieren, sonst auslösen) zeigt die Nummer der ersten Station der Zukunftreise an, in die die Gruppe zuerst reist. (Beispiel: 1. Haushalt)
4. Die Gruppe sucht das **Display** im Haus, das die entsprechende Nummer bzw. den entsprechenden Lebensbereich zeigt. Aufgabe am Ort lassen, lesen:
Je nach Aufgabenstellung:
gleich lösen, dann mit Lösung zur Zentrale, oder zur Zentrale, dort Aufgabe erfüllen.
Die Aufgaben befinden sich in den Fluren.
5. In der Zentrale wird die Ausführung der Aufgabe **bewertet** (1 -8 Punkte, also binär 0000 bis 1000).
6. Auswahl der nächsten Aufgabe (siehe 3.) usw.
7. **Spielende:** Uhr, oder, wenn die erste Gruppe alle Aufgaben erledigt hat.
8. **Achtung Systemfehler! Alarm!**

Wegen einiger Programmierfehler stürzt das Programm ab und zu ab. D.h. in der Zentrale wird von Zeit zu Zeit mit allen verfügbaren Mitteln, wie Sirene, Stroboskop, Nebel, Sound ... der Programmabsturz angezeigt, wenn sich gerade eine oder mehrere Gruppen in der Zentrale befinden. Alle anwesenden Kinder haben dann folgendes zu tun, um das Programm zu retten:

Mindestens 16 der von den Mitarbeitern in den Raum geworfenen Bits (Bonbons) müssen eingesammelt werden, dann ist die Verbindung zwischen dem CD-Laufwerk (Karton mit Schlitz) auf der einen Seite des Raumes und dem Bildschirm an der gegenüberliegenden Wand herzustellen:

Ein Kind mit der Scan-Disc (CD-Laufkarte) um den Hals steht beim Laufwerk und steckt die Disc ins Laufwerk, die Kinder stellen durch Händefassen die Verbindung zum Bildschirm her, auf den das dort stehende Kind eine Hand legt. Gelingt dies innerhalb von 30 s, ist das Programm gerettet, die Kids dürfen die Bits essen und das Spiel geht weiter. Gelingt dies nicht, wird durch Datenverlust die Hälfte der jeweils letzten Wertung der anwesenden Gruppen gestrichen.

Mitarbeiter

Wird das Spiel mit den vorgeschlagenen Zeitreisestationen gespielt, werden mindestens 4 Mitarbeiter benötigt: Zwei Spielleiter in der Zentrale, einer in der „Außenstation“, einer als „Furby 3000“ in der Zentrale.

Sieger: Als Preise erhalten die Zeitreise-Tauglichsten, also die mit den meisten Punkten, Zeitreisekaugummi (gegen Übelkeit bei Reisen in Lichtgeschwindigkeit).

Aufgaben

1. Haushalt

Hier müsst ihr aufschreiben, was ein Haushaltsroboter der Zukunft alles können müsste.



2. Reisen

Infos in der Zentrale

3. Essen und Trinken (Zentrale)

Essen und Trinken kostet Zeit, Geld und macht dick. Im Jahr 3000 ist Nahrungsaufnahme, wie wir sie kennen, längst abgeschafft. Verschiedene Nährstoffpillen sind an ihre Stelle getreten: MM's zuwerfen und mit dem Mund auffangen.

4. Glaube/Gott

Wie wird wohl der alte Gott Israels, der Schöpfer des Universums, der auch unser Gott ist, in der Zukunft aussehen? Die Aufgabe in Form eines zerschnittenen Bildes ist vor Ort.

Der Lösungssatz ist in der Zentrale abzugeben (Offenbarung 1,8).

5. Haustiere

Lebendige Haustiere gibt es nur noch im Fernsehen. Bei Kindern und alleinstehenden, vor allem älteren Menschen sind aber elektronische Haustiere sehr beliebt. Der Schlager unter den Weihnachtsgeschenken 2000 war Furby 3000. In der Zentrale wartet ein Exemplar: Furby (verkleideter Mitarbeiter) schläft in der Zentrale und ist 0 Jahre alt. Sobald er von den Kids eingeschaltet wird, wacht er auf und die Zeit (4 Minuten) läuft. Alle 30 s. will Furby etwas anderes, die Kids müssen dies zu seiner Zufriedenheit ausführen: z.B. Spielen, füttern, zu trinken geben, „Kacke“ aufkehren, trösten, tanzen, streicheln, schlafen legen. Furby bewertet am Schluss die Tauglichkeit der Spieler.

6. Schule

Da Intelligenz und Wissen im Jahr 3000 auf genetischem Weg vermittelt werden, ist jeden Tag



schulfrei. Bestnote und Pausensnack in der Zentrale abholen!

7. Forschung

Im Jahr 3200 wird das neue „Äsculab“ erfunden. Was ist das wohl? Haltet in der Zentrale einen Werbevortrag!

8. Kommunikation

Kommunikation ist eines der Schlagworte der Zukunft. Für jede Gruppe liegt ein Umschlag mit einer verschlüsselten Nachricht bereit. Die entschlüsselte Botschaft ist sofort in der Zentrale zu melden!

9. Klima

Das Klima der Zukunft zeichnet sich durch enorme Schwankungen infolge Treibhauseffekt, Ionisierung der Atmosphäre und, Verschmutzungen aus: Temperatur, Niederschläge und Luftbewegung werden unberechenbar. Man muss also auf schnellen Wetterwechsel gefasst sein.

Aufgabe: Verkleidungslauf mit Regenzeug, Schneeausrüstung, Sommerkleidung ... (Aussenlabor).

10. Musik

Versucht ein Zukunfts-Musikinstrument mit den vorhandenen Materialien zu bauen und präsentiert es dann in der Zentrale!

(Verschiedene Materialien, wie Alufolie, Klopapierrollen, Karton, Papier... bereitstellen).

11. Umwelt

Mülltrennung wird noch wichtiger, um die Umwelt nicht weiter zu belasten und Ressourcen zu schonen. Im Außenlabor muss ein Müllberg sortiert werden.

12. Träume

Malt ein Gemeinschaftsbild (Wachsfarben auf große Papierbögen), wie ihr euch die Welt und das Leben im Jahr 3000 vorstellt!

13. Model/Trends

Für jede Gruppe steht eine Tüte bereit. Inhalt: 1 Rolle Alufolie, 1 Klebeband, 1 Packung Schminke. Die Aufgabe besteht darin, ein Gruppenmitglied einzukleiden, wie die High Society in der Zukunft wohl gekleidet sein soll.

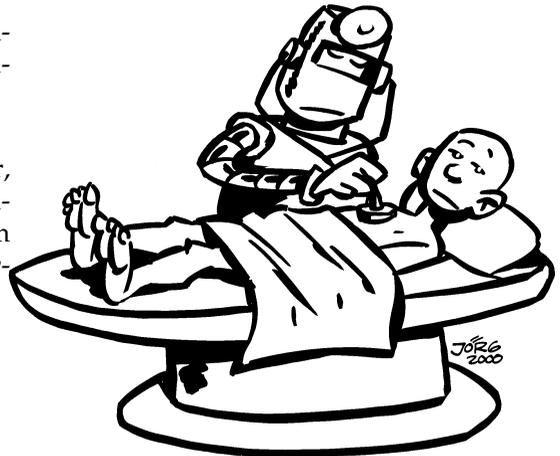
Vorgeschrieben: Kleidung, Schuhe, Kopfbedeckung, Handtasche oder anderes Accessoire. Die Gruppe stellt, wenn das Modell eingekleidet ist, die Kollektion dem Spielleiter vor.

14. Bücher

Ihr kennt bestimmt das „magische Auge“. Im vor euch liegenden Buch (Zentrale) sollt ihr die Seiten erforschen und das Gesehene der Spielleitung mitteilen.

15. Medizin

Natürlich werden im Jahr 3000 die Menschen immer noch krank. Vieler-



orts sind Hightech-Medizinroboter im Einsatz. Diese zu steuern bedarf hochqualifizierten Personals. Ein Kind ist Patient und legt sich auf den Tisch, ein Kind ist Medizinroboter, der einen Eimer über den Kopf gestülpt bekommt, damit es nichts sieht, ein Kind sucht aus einer Liste eine

Krankheit, bzw. verschiedene Beschwerden aus und liest diese vor. Ein Kind ist Programmierer und weist den Roboter an, was er zu tun hat. Der Roboter führt diese Anweisungen (blind) am „Patienten“ aus (Verbandsmaterial, Farbe, Werkzeug... liegt bereit).

Walter Hieber

12

Gruppe:

Station

1 _____

2 _____

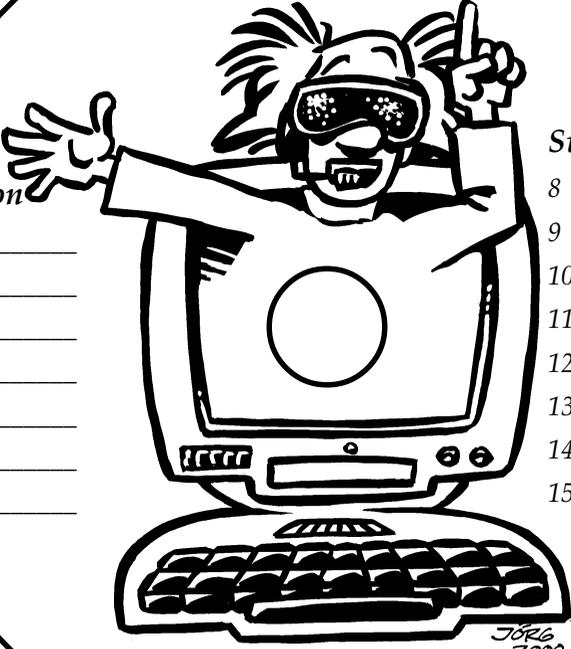
3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____



Station

8 _____

9 _____

10 _____

11 _____

12 _____

13 _____

14 _____

15 _____

HOFFENTLICH SCHAFFE ICH ES



13

Viele von uns bieten gerne wettkampforientierte Spiele in der Jungschar an. Leider kommt es viel zu oft vor, dass diese Spiel mit Enttäuschungen verbunden sind. Wenn es häufiger vorkommt, dass es dieselben Teilnehmer sind, die das Verlieren verkraften müssen, kann es sein,

dass sie vor lauter Enttäuschung von der Jungschar wegbleiben. Das ist schade. Gerade in der Jungschararbeit können wir den Kindern vermitteln, dass sie wertvoll sind und dass Gott ihnen viele Fähigkeiten geschenkt hat. Eine dieser Fähigkeiten ist die Selbsteinschätzung. Das folgende Spiel soll eine Hilfe sein sich besser kennenzulernen. Es kommt nicht auf die höchste Leistung an, sondern darauf, dass der Teilnehmer, die Teilnehmerin soviel schafft wie er / sie gehofft hat und dass sich die Gruppe im Vorfeld einig wird, wer welche Aufgabe übernimmt. So sind die Teilnehmer auch herausgefordert, sich gegenseitig einzuschätzen.

Spielablauf

(für bis zu 20 Personen)

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Ziel des Spieles ist es, daß jedes Gruppenmitglied ein Spiel in jeder Zone spielt und dabei soviele Punkte sammelt wie es selbst gehofft hat.

In jeder Zone kann jeweils nur ein Teilnehmer aus jeder Gruppe ein Spiel spielen. Angenommen in einer Gruppe sind 10 Teilnehmer, dann müssen sie sich im Vorfeld einig werden, wer welches der 10 Spiele spielt. Wenn beide Gruppen die Entscheidungsphase hinter sich haben, wird gespielt.

Eine Besonderheit in diesem Spiel besteht darin, daß jeder Teilnehmer sich vor dem jeweiligen Spielbeginn selber einschätzen darf, wie oft er die Aufgabe schafft. In Zone 1: fünf, 10 oder 15 Mal, in Zone 2: 10, 20 oder 30 Mal und in Zone 3: 20, 40 oder 60 Mal. Null Punkte bekommt jeder, der weniger Punkte der Aufgabe schafft, als er sich vorgenommen hatte. Es ist auch nicht möglich, mehr Punkte zu bekommen, als man am Anfang geschätzt hatte. Wer einen Versuch in einer Zone hinter sich hat, muß in die nächste Zone, egal ob er das Spiel geschafft hat oder nicht. Von dem Mitarbeiter dieser Zone bekommt er einen farbigen Zettel mit seiner Punktzahl (jede Zone hat eine andere Farbe).

Zone 1

In dieser Zone soll sich der Teilnehmer entscheiden, welche Aufgabe

(Spiel) er machen will und ob er diese fünf-, 10- oder 15mal lösen will. Die Aufgabenlösung der Spieler aus Gruppe eins und zwei erfolgt hintereinander. Am Anfang gibt es folgende 10 Aufgaben in dieser Zone. Jeweils nachdem ein Spieler eine Aufgabe gelöst hat oder versucht hat, diese zu lösen, scheidet das Spiel für die eigene Gruppe aus.

1. Bocciabälle werden 3 Meter gerollt und sollen in einer hochkant gestellten Kiste liegenbleiben. 15 Bälle stehen zur Verfügung.
2. Der Spieler soll einen Volleyball fünf-, zehn- oder fünfzehnmal in die Luft schlagen, ohne den Ball zu greifen und ohne daß der Ball den Boden berührt.
3. Von 16 Kugeln eines „Pocket“-Billardtisches muß die gewählte Zahl in die Löcher getroffen werden. Für jeden Ball gibt es einen Versuch: Es gelten die üblichen Billardregeln bis auf: Es ist jeweils nur ein Ball auf dem Tisch und er muß von der anderen Hälfte des Tisches in eine Ecke geschossen werden!
4. Mit zwei Beachsoftballschlägern versucht der Teilnehmer einen Softball in der Luft zu halten: Wenn der Ball jeden Schläger hintereinander einmal getroffen hat, zählt dies als „1“. Falls der Ball auf den Boden fällt, ist die Aufgabe erfolglos gelöst, es sei denn, die vorgenommene Zahl wurde vorher erreicht.



5. Mit einem Softballschläger versucht der Teilnehmer einen Softball in der Luft zu halten. Jeder Treffer zählt. Falls der Ball auf den Boden fällt, ist die Aufgabe erfolglos gelöst, es sei denn, die vorgenommene Zahl wurde vorher erreicht.
6. Mit einem Federballschläger und Federball wie in 5.
7. Mit einem Tischtennisschläger und Tischtennisball gegen die Wand. Gezählt wird wie in 4: Einmal Schläger und ein mal Wand ist gleich eins.
8. Der Spieler soll mit gekreuzten Beinen Seil hüpfen.
9. Indiaka in der Luft halten mit einer Hand. Regeln wie in 2.
10. Luftballons aufblasen, bis sie platzen.

Zone 2

Wer in der Zone 1 fertig ist, darf in die Zone 2. Hier müssen die Aufgaben 10, 20 oder 30mal gelöst werden. Folgende Aufgaben stehen am Anfang zur Auswahl.

(Ausscheiden wie in Zone 1):

1. 40 Frisbees stehen dem Spieler zur Verfügung. Er soll versuchen, 10, 20 oder 30 Frisbees in eine Kiste zu treffen. Die Kiste steht am anderen Ende der Zone (5 Meter Entfernung).



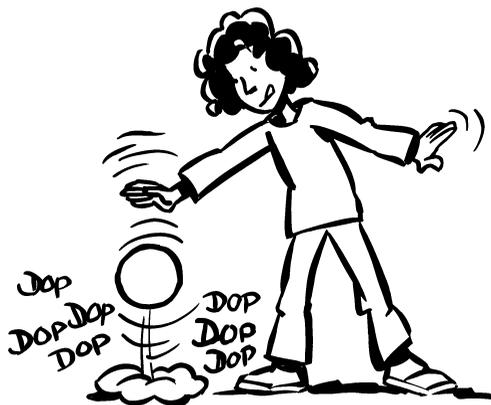
2. An die rechte Hand wird eine Baumwolltüte gehängt. Darin sind 30 gelochte Holzkugeln. In die linke Hand bekommt der Spieler einen (für 10), zwei (für 20) oder drei (für 30) Holzstäbe.

Aufgabe: mit der rechten Hand die Kugeln aus der Tüte zu holen und jeweils 10 davon auf einen der Stäbe aufzufädeln. Die linke Hand darf nur die Stäbe halten. Wenn die geforderte Anzahl Kugeln auf den entsprechenden Stäben sind, müssen die Kugeln wieder zurück in die Tüte. Die rechte Hand darf nur die Tüte berühren und die linke Hand nur die Stäbe. Fällt eine Kugel auf den Boden, bleibt die Aufgabe ohne Wertung.

3. Auf ein Pochspielbrett, das auf einem Tisch steht, läßt der Spieler 40 Reißnägel – einen nach dem anderen – aus 50 cm Höhe fallen: Die Reißnägel, die in einem der roten Felder liegen bleiben, zählen.
4. Mit beliebiger Methode mit dem Hüpfseil hüpfen.
5. Mit einem Softballschläger versucht der Teilnehmer einen Softball in der Luft zu halten. Jeder Treffer zählt. Falls der Ball auf den Boden fällt, ist die Aufgabe erfolglos gelöst, es sei denn, die vorgenommene Zahl wurde vorher erreicht.
6. Mit einem Federballschläger und Federball wie in 5.
7. Mit einem Tischtennisschläger und Tischtennisball gegen die Wand. Gezählt wird wie in 4: Einmal Schläger und einmal Wand ist gleich eins. Selbe Regeln.
8. 10, 20 oder 30 Holzklötze in die Höhe stapeln.
9. Mit kleinen Gummis die Wand aus fünf Metern Entfernung treffen. Dem Spieler steht die Menge Gummis zur Verfügung wie seine eingeschätzten Treffer.
10. Liegestützen.

Zone 3

Aufgaben in der Zone 3 kann nur derjenige lösen, der die Zonen 1 und 2 hinter sich hat, jedoch unabhängig davon, ob er die Aufgaben in den früheren Zonen geschafft hat oder nicht. Hier müssen die Aufgaben 20-40- oder 60mal gelöst werden:



1. Basketball 20-40- oder 60mal tripeln ohne die eigenen Füße zu bewegen.
2. Der Spieler sitzt und muss aus fünf Metern Entfernung den Fußball gegen die Wand rollen lassen, in der Hoffnung, dass er zum Spieler zurückkommt, damit er den Ball das zweite, dritte, vierte... Mal rollen kann.
3. In der rechten Hand hält der Spieler eine Holzwäscheklammer waagrecht und befestigt daran mit der linken Hand 20, 40 oder 60 andere Wäscheklammern.
4. 10 kleine Blumentöpfe werden in 3 Metern Entfernung vom Spieler aufgestellt. Dieser soll versuchen, Kronkorken in die Blumentöpfe zu treffen.
5. Mit einem Softballschläger versucht der Teilnehmer, einen Softball in der Luft zu halten. Jeder Treffer zählt. Falls der Ball auf den Boden fällt, ist die Aufgabe erfolglos gelöst, es sei denn, die vorgenommene Zahl wurde vorher erreicht.
6. Mit einem Federballschläger und Federball wie in 5.

7. Mit einem Tischtennisschläger und Tischtennisball gegen die Wand. Gezählt wird wie in Aufgabe 4 in Zone 1: Einmal Schläger und einmal Wand ist gleich eins.
8. Jokerstation: Aus der Baumwolltüte zieht der Spieler fünf mit Zahlen versehene Karten (z.B. aus Trio). Diese müssen zusammengelegt 20, 40 oder 60 übersteigen, je nachdem für welche Zahl sich der Spieler vorher entschieden hat.
9. Mit drei Dartpfeilen muß die vorher entschiedene Zahl an der Dartscheibe übertroffen werden.
10. Von 60 kleinen Gummibällen soll man die gewünschte Zahl in eine fünf Meter entfernte Kiste treffen. Jeder Ball muss den Boden einmal auf dem Weg in die Kiste berühren.

Materialliste für Spielwertung

Gelbe Zettel in der Größe A7 für Zone 1, pro Spieler einen mit der Punktzahl fünf, 10 und 15.

Rote Zettel in der Größe A7 für Zone 2, pro Spieler einen mit der Punktzahl 10, 20 und 30.

Grüne Zettel in der Größe A7 für Zone 3, pro Spieler einen mit der Punktzahl 20, 40 und 60.

Materialliste

Zone 1:

1. 15 Bocciabälle
2. 1 Volleyball
3. 1 Minibilliardtisch
4. 2 Beachsoftballschläger mit Ball
5. 1 Softballschläger mit Ball
6. 1 Federballschläger mit Ball
7. 1 Tischtennisschläger mit Ball
8. 1 Hüpfseil
9. 1 Indiaka
10. 45 Luftballons

Zone 2:

1. 20 Softfrisbees und 20 Frisbees
2. 40 gelochte Holzkugeln mit 3 passenden Stäben
3. 1 Pochspielbrett mit 40 Reißnägeln
4. 1 Hüpfseil
5. 1 Softballschläger mit Ball
6. 1 Federballschläger mit Ball
7. 1 Tischtennisschläger mit Ball
8. 40 kleine Holzklötze (Selbergemachte oder aus „Yenga“)
9. 40 kleine Gummis
10. (Armstützen ohne Material)

Zone 3:

1. 1 Basketball
2. 1 Fußball
3. 60 Holzwäscheklammern
4. 60 Kronkorken und 10 Mini-Blumentöpfe
5. 1 Softballschläger mit Ball
6. 1 Federballschläger mit Ball
7. 1 Tischtennisschläger mit Ball
8. 1 Trio Spiel
9. 1 Dartscheibe mit 3 Pfeilen
10. 60 kleine Gummibälle



18

WIR HOFFEN,...

- daß es hält,
- daß es schmeckt,
- daß es stimmt,
- daß es klappt
- auf Gott unseren Herrn.

Zu jedem dieser Ausdrücke gibt es ein Spiel oder eine Aktion an deren Ende der jeweilige Ausspruch steht. Zu jeder erfüllten Hoffnung kann es ein Puzzleteil eines Bildes geben, über das man am Ende eine Bildbetrachtung machen kann.

Es ist auch denkbar, über die Hoffnungssprüche der Kinder mit den Kindern ein Andachtsgespräch zu führen.

Wir hoffen, ...

...dass es hält!

Spiele

1. Haushaltsgummiwaage

Wie viel Dominosteine hält der Gummi aus, bis er reißt?

Dazu muss die Gruppe schätzen, wie viele 5er Gruppen Dominosteine man an einen Haushaltsgummi hängen kann, ohne dass er reißt. Für jede 5er Gruppe, die er aushält, bekommt sie einen Punkt. Die Dominosteine werden mit Schnüren zusammengebunden.

2. Mit einer **Hosenzeitung** über Hinternisse gehen.

Dazu bekommt jede Gruppe Zeitungen und Kreppband. Die Aufgabe: Daraus eine Hose zu basteln, mit der dann ein Kind über eine Hinternisstrecke gehen muss, ohne dass die Hose dabei kaputtgeht.



Wir hoffen, ...

...dass es schmeckt!

Essen bereiten

Jede Kleingruppe bekommt vier Dinge und soll daraus etwas Schmackhaftes zubereiten.

Z.B. Banane – Apfel – Zucker – Keks. Der MA ist der Tester; schmeckt es, gibt es ein Puzzle oder Punkte. Die Gruppe isst dann gemeinsam das zubereitete Essen.

Wir hoffen, ...

...dass es stimmt!

Rätsel

Die Kleingruppe bekommt ein schweres Kreuzworträtsel gestellt und soll es lösen.

Wir hoffen, ...

...dass es klappt!

Die Gruppe muß eine Wette vorschlagen.

Dazu bekommt sie 5 Minuten Zeit, um den anderen eine Wette vorzuschlagen.

Wir hoffen, ...

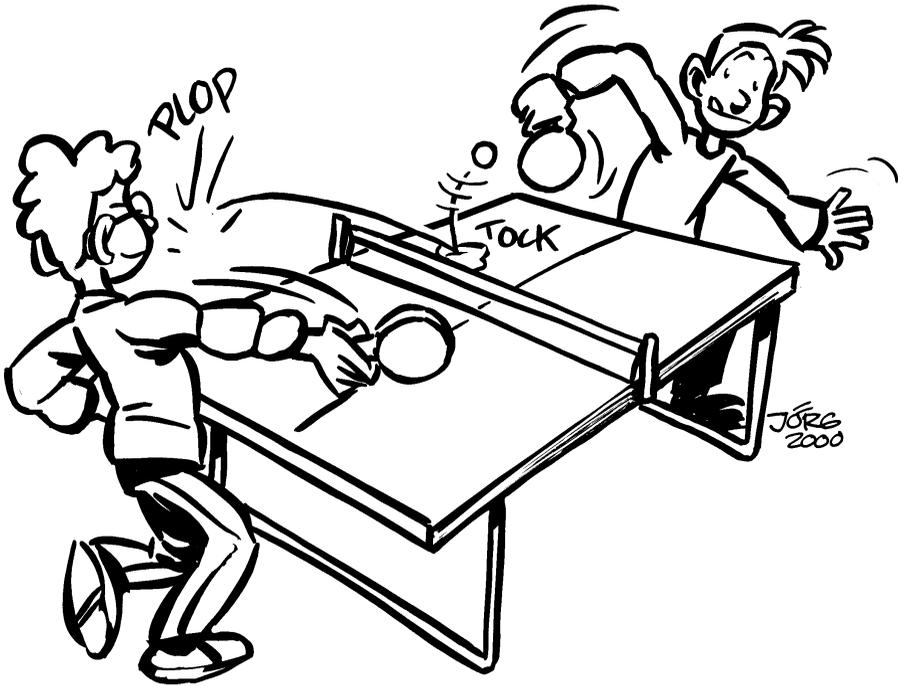
...auf Gott unseren Herrn!

Spruchsammlung

Jede Gruppe soll fünf Gründe sammeln, warum sie auf Gott hoffen. Dazu sollen sie zu jedem eine Zeichnung machen, die das verdeutlicht. Diese werden im Raum aufgehängt. Für jeden Grund gibt es 2 Punkte. Für einen doppelt genannten Grund gibt es nur einen Punkt. Sieben Punkte soll die Gruppe mindestens erreichen.

Rainer Schnebel





20

AN EINEM „WINZLING“ HÄNGT DIE HOFFNUNG!

Ein kleiner Ball gewinnt an Größe. Die Hoffnung der TT-Verantwortlichen ist, dass der TT-Sport durch den größeren Ball für die Zuschauer interessanter wird. Klar ist, dass sich alle TT-Spieler völlig umstellen und auf das vergrößerte Spielgerät einstellen müssen.

Die Dimensionsveränderung ist bereits beschlossene Sache. Laut TT-Weltverband soll die Änderung ab 1.10.00 eingeführt werden. Die Entscheidung reifte im Frühjahr in der malaysischen Hauptstadt Kuala Lumpur.

Dies bedeutet, dass bei den diesjährigen

olympischen Sommerspielen in Sydney letztmals mit der 38 mm Zelluloid-Kugel gespielt wird.

Anschließend soll mit einer Ballgröße von 40 mm gespielt werden. Ziel ist es, die Umstellung bis Juli 2001 weltweit vollzogen zu haben.

An 2mm hängt die Hoffnung von Millionen Sportlern und wenigen Verantwortlichen!

Aus Anlass dieser weltweiten Veränderung wollen wir in der Jungschar das Thema anschneiden und einen „TT-Spielabend“ durchführen.

1. Alt zu neu

Wir veranstalten ein TT-Turnier mit unserer Gruppe. Dazu besorgen wir uns Bälle mit altem und Bälle mit neuem Durchmesser.

Wir spielen im Turnier jeweils einen Satz mit „altem“ und einen Satz mit „neuem“ Spielball.

Können wir einen Unterschied ausmachen/erkennen?!

Der TT-Ball als Grundlage für die Andacht. Symbol für die Welt. Gottes Wort ist auf dem ganzen Erdball zu Hause. Wir sollen für die Verbreitung des Wortes sorgen.

„Komm, sag' es allen weiter, ruf es in jedes Haus hinein! Komm, sag' es allen...(Refrain eines Liedes!)

2. Chinesenlauf

In Kleingruppen (bis ca. 8 Jungsscharler) spielen wir an einer TT-Platte „Chinesenlauf“.

Rechts und links der TT-Platte stehen möglichst gleich viele Mitspieler. Der rechts stehende Spieler macht den Aufschlag ins gegenüberliegende Feld zum dort stehenden rechten Mitspieler. Dieser versucht, den Aufschlag wieder übers Netz zu bringen. Dann versucht der zweite Spieler der aufschlagenden Mannschaft den Ball zu erreichen und wieder übers Netz zu spielen.

In der Zwischenzeit hat sich der aufschlagende Mitspieler auf die andere Plattenseite bewegt; ebenfalls der erste Spieler der gegenüberstehenden Mannschaft.

Die Spieler bewegen sich während des laufenden Spieles rechts um die

Platte, nachdem sie den Ball gespielt haben. Die TT-Regeln werden auch hier eingehalten.

Derjenige Spieler, welcher einen Fehler macht, scheidet aus. Die zu letzt übrig gebliebenen Mitspieler bestreiten das Endspiel der Spielrunde. Dort wird auf 2 Punkte Abstand gespielt. Anschließend beginnt das Gesamtspiel „Chinesenlauf“ von vorne. Wer hat am Abend die meisten Punkte ergattert? Der Sieger jeder Spielrunde erhält 2 Punkte, der Endspielverlierer 1 Pkt.

Hermann Murrweiß

3. Spielabend

Anfangslied: Ein Huhn das fraß, man glaubt es kaum, die Blätter von 'nem Gummibaum, dann ging es in den Hühnerstall und legte einen Gummiball!

Liedvers: Meine Hoffnung und meine Freude, meine Stärke...

Im TT-Sport setzen die Verantwortlichen ihre Hoffnung auf die neue Größe des TT-Balles. Christen setzen ihre Hoffnung auf Jesus. Jesus ist unsere Perspektive. Er ist Lebenshalt. Er ist Freund, Helfer, Tröster...



TT-Ball von Eierbecher zu Eierbecher blasen

Die beiden Eierbecher stehen hintereinander auf einem Stuhl oder Tisch. Im vorderen liegt der TT-Ball. Durch kräftiges Blasen versucht der Spieler, den TT-Ball in den dahinter stehenden Eierbecher zu befördern. Auch als Staffel möglich.

Material: TT-Ball, 2 Eierbecher (bei Staffel doppelt, dreifach,...)

TT-Ball fangen

Zwei Mannschaften spielen als Staffel gegeneinander. Die ersten Spieler haben den TT-Ball im Becher, lassen ihn auf Kommando auf den Fußboden springen und versuchen ihn mit dem Becher aufzufangen.

Wenn dies geglückt ist, wird Becher und Ball an den nächsten Spieler weitergereicht. (Geht nicht auf Teppichboden).

Material: Je 2 TT-Bälle und Becher (Joghurtbecher o.ä.)

TT-Ball im Glas

Durch geschickte Drehbewegung beginnt der Ball im Glas zu kreisen. Die Öffnung des Glases ist dabei nach unten zu halten – die Kreisbewegung

wird mit dem Handgelenk ausgeführt. Mit dem Ball im Glas kann eine abgesteckte Strecke zurückgelegt werden. Als Staffel und auch einzeln geeignet. Schwierig – vorher üben!

Material: TT-Ball, Glas

TT-Ball Wettlauf

Zwei Mannschaften stehen sich als Staffeln gegenüber. Die TT-Bälle liegen am Fußboden und müssen durch Blasen eine bestimmte Strecke zurücklegen. Am Ende der Strecke wartet der nächste Spieler. Erschwernis durch Einbau von Hindernissen.

Material: 2 TT-Bälle

TT-Fußball

Zwei Stühle werden in 3-6 m Entfernung aufgestellt. Ein TT-Ball wird in die Mitte des Spielfeldes gelegt. 2 Spieler blasen nun ihren Luftballon auf und versuchen, indem sie die Luft aus dem Ballon lassen, den TT-Ball ins gegnerische Tor zu befördern. (Wiederholtes aufblasen ist erlaubt).

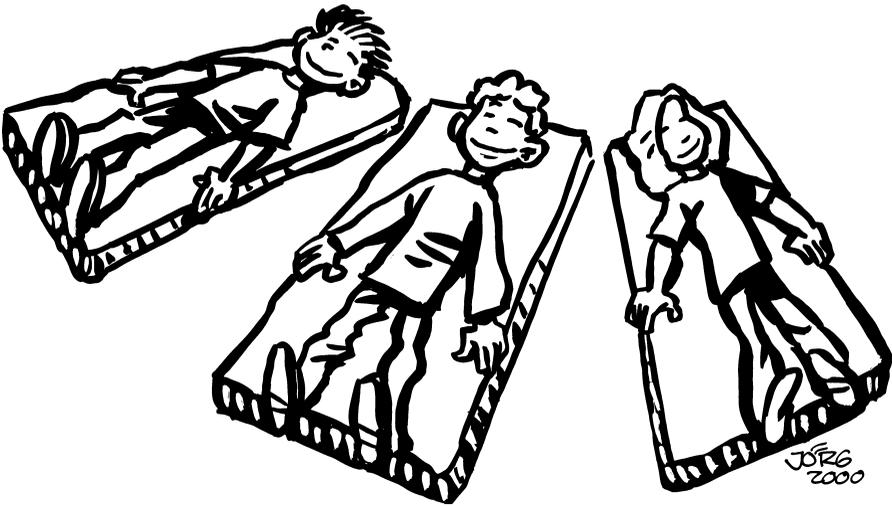
Material: Luftballons, TT-Ball, 2 Stühle als Tore

Zielwurf mit dem TT-Ball

Wir stellen einen Papierkorb auf und versuchen den TT-Ball in den Papierkorb zu werfen. WICHTIG: Der Ball muss vorher einmal auf dem Boden aufhüpfen.

Material: Papierkorb, TT-Ball

Markus Krumm



EINER, DER DIE HOFF- NUNG NICHT AUFGAB

Phantasiereise zur Geschichte vom blinden Bartimäus Mk 10, 46-52

23

Bartimäus war einer, der die Hoffnung nicht aufgab, auch wenn seine Situation hoffnungslos war: Als Blinder konnte er keinem Beruf nachgehen, ihm blieb nur das Betteln übrig. Das drängt ihn an den Rand der Gesellschaft: Er war arm, von anderen völlig abhängig und von manchen sogar verachtet. Hatte er nicht selbst schuld an seinem Schicksal? War die Blindheit nicht eine Strafe Gottes für seine Sünden? (vgl. Joh 9, 2).

Trotzdem setzt er all sein Vertrauen auf Jesus: Er wird ihn heilen.

Jesus sagt ihm zu: „Geh hin, dein Glaube hat dich geheilt.“

Glaube wird von Jesus nicht gefordert, es ist der Vorgang, der sich in der Begegnung mit Jesu Person voll-

zieht. Bartimäus ist ein Vorbild für unseren Glauben, denn Glaube ist das Zutrauen in die Hilfe Gottes. Darauf können wir unsere Hoffnung setzen.

Die Phantasiereise

Eine Phantasiereise ist eine Form einer Entspannungsübung, die von einer Geschichte getragen wird. In unserer Phantasie reisen wir durch eine fremde Welt.

Dazu sollte die Umgebung entsprechend gestaltet sein:

Sucht für eure Gruppe einen ruhigen, abgedunkelten Raum.

Stellt Matratzen oder Isomatten bereit, auf denen sich die Kinder ausstrecken können. Jede(r) sollte genügend Platz haben.

Zur Entspannung hilft ruhige Musik.

Einführung in die Phantasiereise

Zu Beginn sollte mit den Kinder abgeklärt werden: „Was ist eine Phantasiereise? Worauf kommt es an?“ Das hilft ihnen, sich darauf einzulassen.

Als Vorübung und um zur Ruhe zu kommen, bieten sich Entspannungsübungen an:

Wir liegen bequem auf dem Rücken, schließen die Augen und fühlen, wie unsere Gedanken unseren Körper beeinflussen können:

- Faust kräftig zudrücken und aufmachen – Gefühl im Arm
- Herzschlag fühlen
- Fühlen wie Körperglieder schwer und warm werden
- Augen schließen und ganz ruhig sein, aber nicht einschlafen

Die Geschichte

Nachdem alle zur Ruhe gekommen sind und einen Platz gefunden haben, kann die Reise beginnen. Tragt die Geschichte ruhig und langsam vor und lasst der Kindern immer wieder Zeit, damit sie sich die angedeuteten Bilder, Geräusche und Düfte vorstellen können.

Genauso behutsam, wie die Phantasiereise begonnen hat, soll sie wieder

aufgelöst werden, also genügend Zeit zur „Rückkehr“ lassen.

Auswertung

Nach der Phantasiereise ist es sinnvoll, sich mit den Kindern über ihre Erlebnisse zu unterhalten: Über die Bilder, denen wir auf der Reise begegnet sind, z.B. das, was und wie Bartimäus gesehen hat, als er seine Augen wieder öffnen konnte. Wer mag kann das zusätzlich durch ein Actionpainting vertiefen: Zu bewegter Musik malen wir unsere Erlebnis-

Geschichte: Einer, der die Hoffnung nicht aufgab

Stell dir vor, du liegst auf einer grünen Wiese, die Sonne ist warm und wärmt deinen Körper, du spürst, wie deine Füße warm werden, jede einzelne Zehe, dein Bein wird warm ... und dein ganzer Körper ist völlig entspannt.

Auf einmal spürst du einen starken Windhauch, der neben deinem Ohr vorbeizieht. Neugierig blickst du auf und entdeckst einen alten Perserteppich neben dir, der dich heranwinkt. Was er bloß will? Doch ziemlich schnell kapiert du, daß er dich einlädt, aufzusteigen und mit ihm zu fliegen.

Als du aufgestiegen bist, hebt sich der Teppich in Windeseile in die Lüfte. Zuerst siehst du gar nichts, nur die Wolken, doch dann wird es warm um dich, du siehst die Sonne über dir scheinen, deine Haare wehen im Wind. Unter dir siehst du leuchtende Berge, grüne Wälder und Wiesen, goldene Felder, tiefblaue Flüsse und Seen vorbeiziehen. Doch plötzlich ist alles blau – oben und unten. Über dir der



unendliche blaue Himmel und unter dir das weite Meer. Die Luft riecht und schmeckt ganz salzig. Nach einer Weile siehst du am Horizont wieder Land, das aber nicht so aussieht, wie du es gewohnt bist: Ganz kahl und trocken, ein Meer von Sand und Steinen. Der Teppich hat dich in die Wüste gebracht und scheint dort auch noch landen zu wollen. Langsam geht er tiefer und setzt dich im aufwirbelnden Staub auf dem Sand ab.

Du schaust auf und entdeckst, daß du nicht alleine bist. Ganz in der Nähe ziehen Menschen vorbei, die aber sehr fremd auf dich wirken: Sie haben lange Gewänder an, tragen bunte Tücher auf dem Kopf und sprechen eine seltsame Sprache. Neben ihnen trotten gemächlich Kamele und Esel, die voll beladen sind mit Körben und Säcken. Darin finden sich duftendes Obst, Säcke voll mit Weizen und kostbare leuchtende Stoffe. Neugierig geworden,

gehst du hinter ihnen her und bald taucht mitten im Staub und Sand eine Stadt auf: von hohen Mauern umgeben, nur ein paar Tore gewähren Einlaß, zu denen auch die Karawane zieht, der du dich angeschlossen hast.

Als du die Stadt betrittst, staunst du nicht schlecht: Innerhalb der Mauer ist es viel grüner, Palmen spenden Schatten und an vielen Orten gibt es Brunnen, aus denen Wasser sprudelt.

Flache kleine Häuschen aus Lehm säumen die Straßen, und fast vor jedem Haus befindet sich ein Verkaufsstand – mit bunten Tüchern überspannt – unter denen die Menschen die unterschiedlichsten Waren anpreisen. Seltsame Gerüche und ein Gewirr von fremden Stimmen und Tönen erfüllen die Luft.

Du gehst weiter und entdeckst eine große Menschenmenge. Neugierig gehst du auf sie zu und bemerkst, daß alle einem Mann zuhören, der – umgeben von seinen Freunden – etwas erzählt und erklärt. Komischerweise verstehst du nun auch die Sprache der Menschen und hörst dem jungen Mann im langen Gewand zu, wie er von Gott erzählt. Ganz gespannt und still hörst du mit den anderen Menschen zu.

Doch plötzlich unterbricht ein Schrei die Stille: „Jesus, Sohn Davids! Hab Erbarmen mit mir!“

Was soll das? Die Leute sind empört. Wer wagt es den Meister bei seinen Erzählungen zu unterbrechen? Du schaust dich um und stellst fest, dass der Schrei von einem der zerlumpten Männer kommt, die bettelnd am Straßenrand sitzen. Einer von ihnen schreit wieder und tappt

ziemlich planlos umher. Er ist blind und kann nichts sehen.

Da sagt der Mann, den die anderen Jesus nannten: „Ruft ihn her.“

Einige laufen zu dem Blinden hin und sagen: „Bartimäus, fasse Mut, steh auf! Jesus ruft dich!“

den, die mit ihm ziehen und seinen Geschichten von Gott zuhören.

Während du dich noch mit Bartimäus freust, spürst du wieder einen Windhauch an deinem Ohr. Der Teppich ist neben dir gelandet und winkt dir wieder.



26

Da wirft der Blinde den Mantel ab, springt auf und kommt zu Jesus. „Was willst du?“ fragt Jesus. „Was soll ich für dich tun?“ Der Blinde sagt: „Meister, ich möchte wieder sehen können!“ Jesus antwortet: „Geh nur, dein Vertrauen hat dir geholfen!“

Und plötzlich schlägt der blinde Bartimäus seine Augen auf und ruft: „Ich kann sehen! Ich kann sehen!“

All die Bilder, die ihm vorher verborgen waren, kann er jetzt sehen. Die Sonne, die Wolken und den Himmel, die Häuser, die staubigen Straßen und die Palmen, all die Menschen um ihn her mit ihren langen Gewändern. Alles kann er nun anschauen, weil Jesus ihn geheilt hat. Aus Dankbarkeit schließt sich Bartimäus Jesus an und gehört nun auch zu seinen Freun-

Es ist Zeit, die Rückreise anzutreten. Du steigst auf und – schwubs – erhebt er sich in die Luft. Unter dir siehst du die Oasestadt in der Ferne verschwinden, die Wüste bleibt auch zurück und das weite blaue Meer ist wieder unter dir. Dann siehst du für lange Zeit nichts mehr, denn der Teppich fliegt durch die Wolken. Nach einiger Zeit taucht unter dir wieder der Wald auf und der Teppich nimmt Kurs auf die Wiese, wo er dich abgeholt hat. Behutsam setzt er dich ab und verabschiedet sich von dir mit einem Wink. Du liegst wieder auf der Wiese. Dann streckst du deine Arme und deine Beine und öffnest langsam deine Augen. Das Abenteuer ist zu Ende, aber das war ein tolles Abenteuer!

Stephan Schiek



27

DIE HOFFNUNG AUF EINE BESSERE ZUKUNFT

Eine Gegenstandsandacht mit dem Taschentuch

Im letzten Buch der Bibel wird in uns oft fremden Bildern das Ende aller Zeiten beschrieben. Die Offenbarung des Johannes schließt mit der Schilderung des neuen Jerusalems und der Zuversicht, dass Gott die Welt zu einem guten Ende führen wird.

Wir Christen dürfen an dieser Hoffnung festhalten, denn „Siehe, ich mache alles neu“ (Offenbarung 21, 5). Dieser Weg Gottes mit uns und der Welt hat mit Jesus schon angefangen: „Siehe, das Reich Gottes ist mitten unter euch“ (Lk 17, 21).

Die folgende Andacht möchte die Zuversicht, dass Jesus bei uns ist, und die Hoffnung, dass Gott alles zu einem guten Ende führen wird, weitergeben: „Gott wird abwischen alle Tränen von ihren Augen, und der Tod wird nicht mehr sein, noch Trauer, noch Geschrei noch Schmerz wird mehr sein.“ (Offenbarung 21, 4)

Gott wird abwischen alle Tränen

Wenn wir in unsere Hosentasche greifen, kommt da so einiges zum Vorschein: Schlüssel, Geldbeutel, Taschenmesser und sicher auch ein Taschentuch. (Taschentuch zeigen)

Ein Taschentuch ist sehr praktisch und vielseitig. Was kann man mit ihm so alles anfangen?

28

(Die Zuhörenden können ihre Vorschläge einbringen. Die einzelnen Vorschläge werden demonstriert.)

Wenn man Schnupfen hat, kann man sich die Nase putzen.

Wenn man sich an der Hand verletzt hat, kann man sich mit dem Taschentuch die blutige Stelle verbinden.

Wenn man etwas auf keinen Fall vergessen will, kann man einen Knoten ins Taschentuch machen – als Erinnerungszeichen.

Beim Abschied kann man mit dem Taschentuch den Abreisenden nachwinken.

Manchmal soll es sogar vorkommen, daß wir uns eine Träne abwischen, weil wir so traurig sind. Vielleicht

wurden wir fertig gemacht, ausgelacht oder haben uns weh getan.

Manche Menschen haben dann niemanden, der ihnen die Tränen abwischt, der sie in den Arm nimmt und sie tröstet und ihnen sagt: „Du, ich bin bei dir, auch wenn du traurig bist. Ich halte zu dir.“ Für alle diese Menschen gibt es aber eine gute Nachricht.

Gott hat gesagt: „Ich will abwischen alle Tränen von deinen Augen. Ich bin da, auch wenn du traurig bist. Ich gehe mit dir, auch wenn du mich nicht siehst.“ Es wird sogar eine Zeit kommen, da wird Gott sein riesengroßes Taschentuch ausbreiten (großes Tuch hervorholen). Dann wird Gott alle in seine Arme nehmen und ihre Tränen abwischen. Dann werden die Menschen nicht mehr traurig sein, denn Gott sagt: „Jetzt mache ich alles neu“.

Aus alten Schätzen neu entdeckt von
Stephan Schiek

*Und Gott
wird abwischen alle
Tränen von ihren Augen,
und der Tod wird nicht
mehr sein, noch Leid noch
Geschrei noch Schmerz
wird mehr sein; denn das
Erste ist vergangen.*

Offenbarung 21,4

WEINBERGGESCHICHTEN

Fertige, kombinierbare Entwürfe für einen bunten Jungscharabend



29

Herbst – die Zeit der Weinernte. Die Bibel enthält einige Gleichnisse, deren Sinn nur mit gewissen „Winzerischen“ Grundkenntnissen zu verstehen ist. Vielleicht seid ihr in der glücklichen Situation und wohnt in einer Weingegend. Dann habt ihr vor Ort die Möglichkeit, einen Weinberg zu besichtigen und euch die notwendigen Dinge erklären zu lassen. Leider sind die Weinberge in Deutschland aber nicht so dicht gesät wie in Frankreich oder Italien. Deshalb sollen euch die nachstehenden Jungscharabende ermuntern, gerade auch in solchen Gegenden eine bunte Jungscharstunde rund ums Thema „Weinbergsgeschichten“ zu gestalten. Also: viel Spaß beim Zusammenstellen des Abends!

Biblische Geschichten (Denkanstöße)

1. „Ich bin der Weinstock, ihr seid die Reben“ (Joh. 15,5)

Jesus sagt von sich, dass er der Weinstock ist und wir die Reben sind. Ohne ihn können wir keine Frucht bringen. Das ist, als ob der Ast vom Apfelbaum geschnitten wurde: er

wird keine Blüten und damit keine Äpfel mehr hervorbringen, sondern verdorren. Genau so verhält es sich mit uns, wenn wir die Beziehung zu unserem Herrn Jesus abbrechen: Wir können keine Früchte mehr bringen, wir schlaffen ab und trocknen aus. Dürre Äste sind allenfalls noch zum Verbrennen gut, sonst haben sie keinen Nutzen mehr. Darum gebt acht darauf, dass uns nichts davon abbringt, stets bei Jesus zu bleiben.

2. Die bösen Weingärtner

Mt. 21, 33-45

Weinberge werden nicht immer vom Besitzer selbst bewirtschaftet, sondern ganz oft auch verpachtet. So auch in diesem Beispiel. Aber die Pächter wollten ihre Pacht, die dem Weinbergbesitzer rechtmäßig zusteht, nicht bezahlen. Statt dessen behandeln sie die Geldeintreiber schlecht, schlagen und töten sie. Zuletzt sieht der Eigentümer nur noch die Möglichkeit, seinen eigenen Sohn zu schicken. „Ihm werden sie wohl nichts tun, ihn müssen sie respektieren“. Doch keine Spur hiervon:

Die Pächter sehen dies als ihre einzigartige Chance an, günstig an einen eigenen Weinberg zu kommen, denn „wenn der Alte keinen Erben hat“...und sie bringen den Sohn auch um.

Ein Thema, dort so aktuell wie heute. Sind wir nicht alle geneigt, schnell auf

das Eigentum des anderen neidisch zu sein? Dass wir nicht akzeptieren wollen, dass dieser Gegenstand eben nun dem anderen gehört und nicht mir, und dass ich ihn mir nicht gewalttätig aneignen kann? Ein heißes Jungscharthema.

Habgier kann böse Folgen haben: wir verstoßen gegen Gottes Gebote. Sollten wir uns statt dessen nicht an dem freuen, was wir haben und nicht stets auf die anderen neidisch sein? Wir alle haben ja schließlich unser Leben auf dieser Erde nur von Gott gepachtet. Er ist der Herr aller Dinge und führt es zum Besten für uns aus. Jesus geht in seiner Auslegung aber noch weiter hinaus und sagt klar und deutlich, dass denen, die die Früchte nicht (rechtzeitig) bringen, das Reich Gottes, die Frohe Botschaft wieder genommen wird.

Dazu auch als weitere, gut ausschmückbare Geschichten:

- *Naboths Weinberg, 1. Könige 21*
- *Die Arbeiter im Weinberg, Mt 20, 1-16*



3. An ihren Früchten sollt ihr sie erkennen

Mt. 7, 16-20

Ein jeglicher Baum, der nicht gute Frucht bringt, wird abgehauen und ins Feuer geworfen. Eine harte Geschichte. Reden wir denn nicht von einem gütigen und liebevollen Gott? Doch. Unser Vater im Himmel liebt uns und hat einen wunderbaren Plan mit uns. Aber er ist auch ein gerechter Gott. Wenn wir uns bewusst gegen ihn stellen, die Erlösungstat Jesu nicht annehmen und nicht für die Frohe Botschaft arbeiten, dann müssen wir mit den Konsequenzen rechnen. Vielleicht brauchen wir ein solch hartes Bild, damit wir uns ab und zu wieder unserer Aufgabe bewusst werden.

Spiele und sonst noch...

Vorlesegeschichte „Ich bin die kleine Weinbergsschnecke“

Ich bin die kleine Weinbergsschnecke. Habt ihr mich schon gesehen? Bestimmt auch nicht. Ich bin so klein, dass mich viele übersehen. Wenn dann noch jemand vorbeikommt, ziehe ich mich schnell in mein Schneckenhaus zurück, dann kann mir nichts passieren. Fast nichts. Es gibt Menschen, die finden, gekochte Weinbergsschnecken sind eine Delikatesse. Wenn mich so jemand findet, dann hilft mir auch mein schönes Haus nichts. Aber

gegen Hunde und Katzen, die einen ärgern wollen, bietet mein Haus guten Schutz.

Überhaupt – auch wenn uns nicht alle Menschen essen wollen, so haben sie uns, glaube ich, doch nicht lieb. „Sei nicht so langsam wie eine Schnecke“ sagen sie zueinander. So ein Quatsch. Nehmt doch ihr mal ein Haus auf den Rücken, dann will ich sehen, wie schnell ihr noch seid. Die Menschen sollten uns lieber bewundern und sagen „Ich wäre gern so stark wie eine Schnecke“. Aber das versteht ihr nicht. Ihr versteht auch nicht, dass ich am liebsten Salat esse. Ich finde es toll von euch, dass ihr im Garten meine Liebesspeise anpflanzt aber was macht ihr? Ihr nehmt mich mitsamt meinem Haus und werft mich aus dem Garten. Oft hält das mein Haus nicht aus. Könnt ihr nicht ein wenig mehr auf mich Acht geben und mich auch als Gottes wunderbares Geschöpf betrachten? Ich tu euch ja schließlich auch nichts.

31

Wein-Quiz

Achtung: Die schwierigen Fragen als Schätzfrage ausweisen – wer näher dran ist, bekommt den Punkt. Das Quiz kann auch in JA-NEIN-Spiel umgewandelt werden.

1. Wie nennt man den Boden, auf den die Weinreben angepflanzt werden? (Weinberg)
2. Was muss alles getan werden, damit eine möglichst gute Ernte eingebracht werden kann? (regelmäßiger Rebschnitt, 4-5maliges Hacken, 3-4mal Laubarbeiten, 3-4mal Spritzen gegen Unkraut und Schädlinge)



3. Wie nennt man es, wenn die Trauben weggeschnitten werden? (Weinlese)
4. Wie nennt man das Pressen der Trauben? (Keltern)
5. Der gepresste Saft wird in Fässer gefüllt. Wie lange muss er dort lagern, bevor er in die Flaschen gefüllt wird? (6-12 Monate)
6. Welche Farbsorten gibt es für Weine? (rot, weiß)
7. Seit wann gibt es Weinreben? (3500 v.C. bei den Ägyptern)
8. Nenne fünf Länder, die Wein erzeugen. (Spanien, Portugal, Italien, Frankreich, Griechenland, Ungarn, Serbien, Kroatien, Deutschland)
9. Was schätzt ihr, wie viele verschiedene Weinrebenarten es gibt? (über 50)
10. In welchem Land werden die meisten Weintrauben geerntet? (Italien)
11. Was entsteht aus getrockneten Trauben? (Rosinen)
12. Kann man Traubensaft auch so trinken, ohne dass er zu Wein gemacht wird? (ja)

Montagsmaler

Jeweils einer malt, die anderen müssen erraten, was es ist. Es wird entweder reihum der nächste Begriff gemalt, oder derjenige, der es richtig erraten hat, darf als nächstes malen. Begriffsauswahl: Weinfass, Weinflasche, Weinrebe, Traube, Tragekorb, Rebschere, Reblaus, Traubensaft, Weinglas.

Stadt-/Geländespiel Weinberg

Im Gelände oder in der Stadt verschiedene Stationen aufbauen, an denen es Informationen zum Thema Weinberg gibt (Lexikon zu Hilfe nehmen), aber auch Aktionen durchgeführt werden müssen. Beispiele für Spielstationen, die aber größtenteils auch im Gemeindehaus als „normales“ Spiel durchgeführt werden könnten:

- Mit der Rebschere in 2 Minuten so viele Stücke wie möglich von einer Hecke/einem Ast abschneiden
- Trauben pressen wie früher: Schuhe aus, ab in den (mit Schlamm/Erde gefüllten) Trog, stampfen!
- Staffellauf mit gefülltem Tragekorb auf dem Rücken.

Such die Reblaus

Eine Laus in Pfennig-Größe malen und im Raum so verstecken, dass man sie finden kann, wenn man nur genau hinschaut (ohne irgendetwas wegzuheben). Z.B. auf den Fensterrahmen, in die Steckdose... Wer sie gesehen hat, flüstert die Lösung dem Jungcharleiter zu und darf sich setzen. Wer zuletzt sitzt hat verloren.

Trauben/Rosinen-Spiele

- Schätzen, wie viele Rosinen im Glas sind
- Rosinen auf eine auf dem Boden ausgelegte Zielscheibe werfen
- Trauben ohne Hände aus dem Wasser fischen und essen
- Staffette: Trauben auf einem Teelöffel durch einen Parcours tragen

Daniela Schweikardt

AUF HOFFNUNG PFLANZEN



Aus einem Ast wird ein Strauch

In einem Holzbeet eine Kultur anlegen

Bäume und Sträucher müssen nicht mit Samen großgezogen werden.

Wer etwas Zeit und Geduld mitbringt, kann sie mit geschnittenen Steckhölzern selbst ziehen. Die dafür benötigten Ruten können den ganzen Winter über bis etwa Ende Februar geschnitten werden!

Die Steckhölzer schneidet man im Januar, wenn diese im winterlichen Ruhezustand sind. Man nimmt bevorzugt die Stücke von den einjährigen Trieben, die ein kräftiges Wachstum aufzeigen. Landwirte, Baumwarte, Förster... um Rat fragen!

Wildgehölze kann man auch von Baumschulen und Gärtnereien bezie-

hen. Wichtig ist dabei, dass die Knospen noch völlig ruhen.

Schneiden der Steckhölzer

Die Wildholzruten werden nun mit einer Baum-, Rosen- oder Rebschere in circa 20 cm lange Teilstücke (= Steckhölzer) geschnitten. Am unteren Ende, wo die Wurzeln austreiben sollen, wird die Rute kurz und schräg angeschnitten – dies sollte möglichst knapp unter einer Knospe sein.

Am oberen Ende sollte eine möglichst gut ausgebildete und ausgereifte Knospe sitzen.

Nun werden die zugeschnittenen Steckhölzer zu Bündeln zusammengefasst. Circa 20-30 Steckhölzer umfasst ein Bündel. Im Bündel liegen alle Steckhölzer gleich.

Wenn man mehrere verschiedenartige Bündel hat, empfiehlt sich eine Etikettierung!

Lagerung der Steckholzbündel

Die gebündelten Steckhölzer werden anschließend in Kisten mit feuchtem Sand gesteckt und in einem frostfreien Kellerraum beziehungsweise Schuppen gelagert.

Ausbringung im Freiland

Im zeitigen Frühjahr (= Anfang bis Mitte März), je nach Witterung, wird im Freiland ein Beet mit lockerer, sandiger Erde vorbereitet, in welche die Hölzer einzeln im Abstand von 5 – 15 cm eingesteckt und fest angedrückt werden. Die Stecklinge werden so weit in den Boden gesteckt, dass nur noch das oberste Auge beziehungsweise Augenpaar herauschaut. Dann wird das Beet mit Rindenmulch abgedeckt. Die Mulchschicht hält die Feuchtigkeit und verhindert das Keimen von Wildkräutern aller Art.

34 Verpflanzung der neuen Pflanzen

Ein Jahr später, im darauffolgenden Frühjahr, gräbt man die bewurzelten Steckhölzer aus, schneidet die Neutriebe auf circa 20 cm zurück, kürzt die Hauptwurzel etwas und pflanzt die „Neupflanze“ dort ein, wo man sie im Garten, auf der Wiese, im Balkonbeet und so weiter haben möchte!

Hinweis:

Welche Baum- und Straucharten eignen sich für diese „Eigengewächse“? Zu den bekannten, durch Steckholz vermehrbaren einheimischen beziehungsweise eingebürtigen Gehölzen gehören: Weißdorn, Besenginster, Pfaffenhütchen, Sanddorn, Goldregen, Rainweide, Heckenkirsche, Sal-

weide, Purpurweide, Zitterpappel, Schwarze, Rote und Alpenjohannisbeere, Stachelbeere, Silberweide, Ohrweide, Schwarzer Holunder, Traubenholunder, Heidelbeere, Gewöhnlicher und Wolliger Schneeball; zu den Kletterpflanzen zählen Waldrebe, Wein und Knöterich. Fruchtttragende Gehölze, von denen Steckhölzer geschnitten werden, sind Sanddorn, Johannisbeere, Stachelbeere, Holunder und Heidelbeere.



Misteln selbst ziehen

Wer kennt sie nicht? Immer mehr macht die Mistel zur Advents- und Weihnachtszeit dem Tannengrün Konkurrenz.

Der Brauch, in der Weihnachtszeit Mistelzweige aufzuhängen, kommt aus England. Dort heißt es, dass ein Mann, der eine Frau am Weihnachtstag unter einem Mistelzweig trifft, diese küssen darf. Und denen, die sich unter einem derartigen Gewächs küssen, sei eine lange Liebe prophezeit.

Dagegen benutzten die Germanen die Misteln zum Ausschmücken der Räume am sogenannten „Julfest“.

Die Mistel wächst als Halbschmarotzer auf Laub-, Tannen- und Obstbäumen.

Wer ein paar Jahre später Misteln haben möchte, sollte vor dem Frühjahr gequetschte Mistelsamen samt dem Fruchtfleisch auf die vorgesehene Äste der entsprechenden Bäume (jedoch keine Eiche, da diese eine zu harte Rinde und ein zu hartes Holz hat) aufkleben. Erfahrungsgemäß mehrere solcher gequetschter Samen an den Ästen anbringen, da die Gefahr des Vogelfraßes relativ groß ist, bevor sich die Samen im Holz des Baumes verankern können.

Mit Haftscheiben heftet sich das künftige Pflänzchen erst einmal an den Zweig. Dann schiebt sich das Saugorgan durch die Rinde, bis es den Saftstrom des Wirt-Baumes erreicht und damit an die nötigen Nährstoffe gelangt. Geht alles gut, bildet sich im zweiten Jahr ein Blättchen. Und noch ein Jahr später sind erste Ansätze zur Vergabelung zu sehen.

Mistel unterstützt Krebstherapie

Im Sommer schnorrt sie sich auf Kosten ihrer Wirtspflanze durchs Leben, indem sie deren Leitungsbahnen anzapft. Versiegen die Kräfte der Bäume im Winter, ist der kleine Baumstrauch mit seinen gelb-grünen Blättern selbst in der Lage, Photosynthese zu betreiben. Zwischen den gabelig verzweigten Ästen bilden sich eine Vielzahl kleiner weißer Früchte.

Als Arznei werden nur die im Winter und Frühjahr gesammelten Zweige und Blätter verwendet. Sie enthalten Flavonoide, biogene Amine und Lecitine. In der Volksmedizin wird das Kraut, als Tee zubereitet, bei Schwindel, Bluthochdruck, Migräne, mit Weißdorn zusammen beim Altersherz, bei Arthrosen und Arterienverkalkung verwendet.

Die Mistel wird auch in der Krebstherapie eingesetzt. Extrakte aus der Heilpflanze werden als begleitende Therapie unter die Haut gespritzt, um die Immunabwehr zu steigern. Noch immer streiten sich die Mediziner um die antitumorale Wirkung der Mistel. Studien beweisen, dass Krebspatienten, die unterstützend mit Mistel behandelt werden, sich körperlich und seelisch deutlich besser fühlen.

Andachtsvorschlag

Wir pflügen und wir streuen den Samen auf das Land. Doch Wachstum und gedeihen, liegt nicht in unserer Hand!

Die von selbst wachsende Saat (Gleichnis Jesu)

Hermann Murrweiß



36

POWERKIDS FÜR JESUS

„Hey, wir sind die Powerkids!“

Diesen Ruf hört man seit einem Jahr donnerstags in unserer Straße, denn damals begannen wir mit den „Powerkids für JESUS“. Das ist eine Gruppe mit Kindern im Alter von fünf bis acht Jahren. Wie es dazu kam, was wir gemeinsam machen und einige andere wissenswerte Dinge wollen wir hier vorstellen.

So fing alles an

Seit einiger Zeit beschäftigte uns die Frage: „Wer kümmert sich um die jüngeren Kinder und lehrt sie?“ Sicher spielte es mit hinein, daß unsere

älteste Tochter zu dieser Altersgruppe gehört. Als wir bei befreundeten Familien nachfragten, war schnell klar, daß etwa zehn Kinder (Mädchen und Jungs) bei einer neuen Gruppe mitmachen wollten.

Nachdem wir den Raum bei uns vorbereitet hatten, die Mitarbeiterfrage geklärt war und wir einige Ideen für den Ablauf unserer neuen Gruppe gesammelt hatten, haben wir die Kinder persönlich eingeladen. Am 25. März 1999 um 17:00 Uhr war es dann soweit: Die „Powerkids für JESUS“ begannen.

Wie läuft ein Abend bei den Powerkids ab?

Die Mitarbeiter treffen sich 30 Minuten vor Beginn, um den Programmablauf nochmals durchzugehen. Jeder Mitarbeiter erhält zwar das Programm einige Tage zuvor in Papierform, aber ein letzter Check erhöht die Chance auf einen reibungslosen Ablauf.

Das Material für Spiele und andere Programmpunkte können wir schon am Vorabend bereitlegen, da die Powerkids bei uns zu Hause in einem Hobbyraum im Keller oder bei gutem Wetter draußen auf der Terasse stattfinden.

Zur Vorbereitung gehört für uns Mitarbeiter das Gebet für den bevorstehenden Nachmittag, für die Kids und natürlich für uns. Kurz vor 17:00 Uhr treffen die Kinder bei uns ein. Ein Mitarbeiter kümmert sich darum, dass Schuhe und Jacken den richtigen Platz finden. Die anderen Mitarbeiter begrüßen die Kids im Powerkids-Raum und nehmen sich Zeit für Gespräche mit den Kindern. Wir wollen an ihrem Leben teilhaben und fragen sie, wie es ihnen geht und was sie seit dem letzten Mal erlebt haben.

Alle, die pünktlich sind, erhalten zur Begrüßung eine Süßigkeit oder etwas anderes Gutes. Wer erst nach 17:00 Uhr eintrudelt, bekommt leider nichts mehr – vielleicht schafft er oder sie es in der nächsten Woche.

Pünktlich um 17:00 Uhr beginnen wir mit der Begrüßung. Ein Mitarbeiter sagt „Hallo!“ zu allen Kindern und versucht zu beschreiben, wie sehr wir uns über jeden freuen, der gekommen ist.

Als nächstes sprechen (meistens brüllen) wir gemeinsam unseren Powerkids-Ruf:

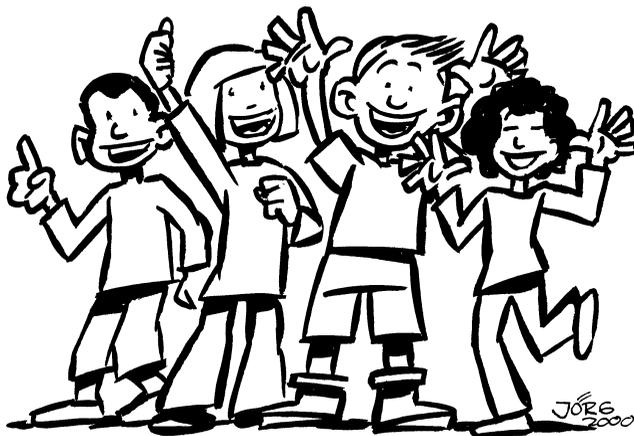
„Hey, wir sind die Powerkids. Gott gibt uns Kraft und Mut und Witz. Wir sind fröhlich, helfen gern, lieben Jesus unsern Herrn.“

Bei den Powerkids haben wir drei einfache Regeln, die alle Kinder auswendig beherrschen, da wir sie jedesmal wiederholen.

1. Wenn ein Mitarbeiter die Hand hebt, sind alle Kinder sofort ruhig.
2. Wir gehen freundlich miteinander um.
3. Wer etwas sagen möchte, hebt die Hand, und wartet bis er dran ist.

Das Aufsagen ist für die Kinder nicht langweilig, sie reißen sich darum, wer eine der Regeln nennen darf. Das

37





Besprechen dieser einfachen Regeln gibt Kindern und Mitarbeitern Sicherheit im Umgang miteinander. Die Regeln sind bei allen präsent und bei einer Übertretung genügt meist ein kleiner Hinweis. Ein kurzes Gebet beschließt den Programmteil der Begrüßung.

Lobpreis

38

Kinder brauchen Bewegung. Deshalb heißt der nächste Programmpunkt bei den Powerkids Lobpreis. Wir nennen diese Zeit so, weil wir unseren Schöpfer loben und ehren wollen mit den Liedern, die wir singen. Das lehren wir auch die Kids.

Zu Beginn lesen wir einen Vers aus der Bibel (meistens aus einem Psalm), der das Thema des späteren Bibel-Inputs ankündigt.

Nach Möglichkeit singen wir Lieder mit Bewegungen (abgeschaut oder selbst ausgedacht). Da die Kinder in unserer Altersgruppe zum Großteil noch nicht flüssig lesen können, lernen wir die Lieder mit ihnen auswendig. Den Kids macht es großen Spaß und wir haben in knapp einem Jahr über dreißig Lieder gemeinsam gelernt. Bei jedem Lied dürfen ein bis zwei Kids nach vorne kommen, den

ändern die Bewegungen zeigen und sie so zum Mitmachen motivieren. Zwischen den Liedern leiten wir mit wenigen kurzen Sätzen zum nächsten Lied über, damit das Ganze im Fluss bleibt. Da die Kinder keine Liederbücher haben, entfällt die Unruhe durch das Umblättern. Am Ende des Lobpreises singen wir ein ruhiges Lied, bei dem sich die Kinder hinsetzen. Wir ermutigen sie, auf Gott zu hören, weil wir glauben und erleben, dass Gott auch heute noch zu Menschen redet. Im Anschluss geben wir den Kids die Möglichkeit, das Gehörte öffentlich zu sagen und kommentieren es kurz.

Verkündigung

Seit neuestem wiederholen wir zu Beginn des Lobpreises einen Teil unseres Programmes vom letzten Sommer: „Das Evangelium“.

Dieses besteht aus fünf einfachen Kernsätzen, die wir in fünf Wochen besprochen und illustriert haben. Die Bilder dazu hängen zur Erinnerung in unserem Raum.

- a) *Gott liebt mich*
- b) *Alle Menschen sind Sünder*
- c) *Jesus starb und wurde wieder lebendig für mich*

- d) *Jesus schenkt mir ewiges Leben*
e) *Jesus hilft mir im Glauben zu wachsen*
So ist den Kindern immer gegenwärtig, was Jesus für sie und uns tat.

Wir Menschen lernen, was wir immer wieder hören. Weil das bei Kindern noch mehr gilt, heißt der nächste Punkt Wiederholung des letzten Bibel-Inputs. Die Kids, die beim letzten Mal nicht da waren, haben so die Möglichkeit, Versäumtes wenigstens in Kurzform zu erfahren. Die Wiederholung gestaltet der Mitarbeiter, der den Bibel-Input auch vorbereitet und durchgeführt hat. Das Ganze soll kurz und knackig gestaltet werden, fünf Minuten sind die Obergrenze.

Wie alle Kinder haben auch unsere Kids einmal im Jahr **Geburtstag**. Bei den Powerkids bekommen die Geburtstagskinder eine Bonbonkette umgehängt und von allen ein Lied gesungen. Den Refrain des Liedes gibt es dann auf der Geburtstagskarte schriftlich, sofern diese nicht schon am eigentlichen Geburtstag durch den Visit-Mitarbeiter (später mehr dazu) gebracht wurde. Zum Schluss beten die Kids und die Mitarbeiter für die Geburtstagskinder und segnen sie.

Spiele

Jetzt wird es aber Zeit für das Spiel des Abends. Unser Schwerpunkt bei den Powerkids für JESUS liegt auf Lobpreis und Verkündigung. Deshalb planen wir auch nur ein oder zwei kurze Spiele in das Programm ein. Ein weiterer Grund ist die Raumsituation. Unser Hobbyraum mit sei-

nen 15 m² hat bei 25 bis 30 Kids einfach die Kapazitätsgrenze erreicht bzw. leicht überschritten.

Wichtig bei Spielen ist nicht nur die Spielidee, sondern auch die Präsentation. Unsere Spiele sind meist recht einfach, doch den Kindern macht es riesig Spaß und sie sind voll dabei. Nach Bewegungsliedern und Spiel ist einige Energie abgebaut und die Kids können sich auf den Bibel-Input konzentrieren.

Grundsätzlich gilt: Der Umgang mit der Bibel soll Spaß machen! Deshalb versuchen wir die Zeit des Bibel-Inputs abwechslungsreich, spannend und witzig zu gestalten. Die Inhalte des Bibel-Inputs sind auf die Lebenswelt der Kinder ausgerichtet und sollen praktisch anwendbar sein.

Im Laufe des letzten Jahres haben wir einige Methoden ausprobiert. Gegenstände, Bilder oder eine einfache Tafel, auf die Dinge gezeichnet werden, dienen uns als Hilfsmittel zur Illustration.

39

Themen

Eine Auswahl der Themen wollen wir nun in Kurzform vorstellen:

- Grundlegendes über Gott den Schöpfer. Wer ist Jesus, Gott der Vater und der Heilige Geist.
- Das „Evangelium“ mit den Kernaussagen, dass Gott mich liebt, alle Menschen Sünder sind, aber Jesus für mich starb und für mich wieder lebendig wurde, dass Jesus mir ewiges Leben schenken will und dass er mir hilft, im Glauben zu wachsen. Als Grundlage diente uns das Heft „Gute Nachricht“, erhältlich im christlichen Buchhandel.

- Eine weitere Themenreihe haben wir mit einem Puppentheater gestaltet. Grundlage dazu war die Bücherreihe mit „Willi Waschbär“ von Glen Keane im Hänssler Verlag. Zusammen mit Willi Waschbär erlebten wir, wie ein Leben ohne und mit Jesus aussehen kann. Die Reihe besteht aus den Themen: Rettung – was tat Jesus für mich; Nachfolge – wie geht das; Leben mit der Bibel – Orientierung im Alltag; Ausdauer – manchmal geht einem fast die Puste aus; Nächstenliebe – das größte Gebot in der Bibel; Vergebung – Jesus mir und ich meinem Nächsten; von Jesus weiter-sagen – erzählen, was ich mit Jesus erlebe.

- Nachdem die größeren Kids als Weihnachtsgeschenk einen Bastelbogen der Stiftshütte erhalten haben, beschäftigten wir uns als erstes im neuen Jahr damit.

- Als Nächstes nehmen wir die zehn Gebote unter die Lupe. Zur Erinnerung basteln wir während dieser Zeit ein Mobile mit den zehn Geboten, kindgerechten Erklärungen und je einem Bild.

- Bis zum Sommer wollen wir uns dann noch mit dem „Vater Unser“ – der Anleitung zum Beten in der Bibel beschäftigen.

Gebet

Praktische Lehre steht auch beim nächsten Punkt unseres Programmes im Vordergrund: gemeinsames Gebet miteinander lernen. Dazu teilen wir uns je nach Mitarbeiter-Situation in mehrere Gruppen auf. Während dieser Gebetszeit ermutigen wir die Kinder, zuerst einen Satz „Danke,

Jesus, für ...“ zu sagen. Später ist dann Raum für Bitten und Anliegen der Kinder. Im Laufe der Zeit zeigt sich, dass mit Geduld und Beharrlichkeit auch stille Kinder den Mut zum lauten Gebet finden.

Zum Abschluß treffen wir uns wieder alle gemeinsam. Wichtige Termine gibt es zum Abschied auf einem Infozettel. Nach 90 Minuten endet unser Powerkids-Abend mit dem Powerkids-Ruf:

„Hey, wir sind die Powerkids. Gott gibt uns Kraft und Mut und Witz. Wir sind fröhlich, helfen gern, lieben Jesus unseren Herrn. Powerkids gut' Nacht – Gott gibt auf uns acht.“

Höhepunkte

In unserem Programm gibt es immer wieder besondere **Highlights**. Wir feierten ein Sommerfest, zu dem auch die ganzen Familien eingeladen waren. Nachdem die Eltern eine Powerkids-Einheit miterlebt hatten, wurde vom gemeinsam zusammengestellten Buffett gemütlich gegessen und getrunken. Für uns war es eine gute Gelegenheit, die Eltern und Geschwister näher kennenzulernen. Hierbei entstand bei allen der Wunsch, so etwas öfter zumachen.

Im Herbst '99 wurden wir auf die **Christmas-Stocking-Aktion** der Metro Ministries in New York aufmerksam. Pastor Bill Wilson leitet dort eine Arbeit mit über 20.000 Kindern, die zum großen Teil in den Elendsvierteln von Brooklyn wohnen. Jedes Jahr werden Spender für die Aktion gesucht, damit alle Kinder dort ein Weihnachtsgeschenk erhalten. Aus



fast jeder Familie brachten unsere Kids Spielzeug oder Geld mit. Wir kauften noch Stifte, Radierer und Haargummis und bezahlten das Porto nach Amerika. Es war eine besondere Weihnachtsfreude für alle, die mitgeholfen haben.

Unsere **Weihnachtsfeier** verbrachten wir dieses Jahr teilweise im Freien. Nach einem kleinen Marsch durch die verschneite Landschaft hörten wir im Fakenschein unsere Weihnachtsgeschichte. Nach dem Rückweg wärmten wir uns mit einer heißen Tasse Punsch am Lagerfeuer im Hof wieder auf.

Zur Zeit üben wir einen Tanz ein, um diesen dann im **Gottesdienst** aufzuführen. Fast alle Kids (Mädchen und Jungs!) sind begeistert dabei, die anderen genießen das Zusehen.

Vorbereitung

Zu jedem guten Programm gehört auch eine Vorbereitung. Wir treffen uns, um gemeinsam die Themen und Inhalte der nächsten Wochen zu besprechen. Dabei ist uns ein Austausch über die Dinge, die sich gerade in unserem Alltag abspielen, auch sehr wichtig. Ein kleines Essen oder ein

Imbiss tragen mit zur guten Atmosphäre bei.

Zur Orientierung haben wir uns ein Programmraster erstellt, das den Ablauf einer Powerkids-Einheit widerspiegelt, damit wir nichts Wichtiges vergessen.

Das gemeinsame Gebet ist der Mittelpunkt unserer Vorbereitung. Wir sind oft überrascht von den genialen und kreativen Ideen, die Gott uns während dieser Zeit schenkt.

Wir legen gemeinsam fest, wer welchen Teil übernimmt und bereiten möglichst viel gemeinsam vor. Dadurch verringert sich der Aufwand für den Einzelnen zu Hause.

Wir versuchen, die persönlichen Gaben der einzelnen Mitarbeiter einzusetzen und neue zu entdecken. Jeder kann neue Aufgaben übernehmen und keiner ist auf einen bestimmte Bereich festgelegt. Die Planungen für die einzelnen Powerkids-Einheiten schreiben wir auf und geben jedem Mitarbeiter rechtzeitig ein Exemplar. Darin ist aufgeführt, wer welchen Teil übernimmt und was an Material vorzubereiten ist. So ist gesichert, dass jeder den gleichen Informationsstand hat.

Ein großes **Vorbild** unserer Powerkids-Arbeit ist die Kids-Arbeit von Bill Wilson in New York. Bill Wilson ist Pastor der Metro Ministries in New York (<http://www.metro-ministries.com>).

Mit seinem Arbeiterteam erreicht er wöchentlich rund 20.000 Kinder. Die Kinder-Erlebnis-Gottesdienste finden in der Metro-Church, einem alten Fabrikgebäude in den Ghettos, statt. Zusätzlich sind umgebaute Kleinlastwagen als mobile Veranstaltungsbühnen unterwegs, damit auch in weiter entfernten Stadtteilen Kinder mit Open-Air-Programmen erreicht werden können.

Kernstück der Arbeit in New York sind die VISITs (Besuche). Jedes der 20.000 Kinder wird einmal in der Woche zu Hause besucht. Die Kinder erhalten die Einladung zum nächsten Treffen und der Mitarbeiter redet kurz mit den Kindern über Schule, Freunde, Familie oder Probleme. Literaturtipp: Bill Wilson, Verlorene Kinder, One Way-Verlag, Wuppertal

Seit September 99 führen wir die VISITs (Besuche) auch bei unseren Kids durch. Jeder Mitarbeiter besucht regelmäßig sechs bis sieben Kinder pro Woche. Das sind rund 30 – 50 Minuten Zeitaufwand zusätzlich in der Woche. Doch diese Zeit ist sehr gut investiert. Denn aus den Besuchen sind in der Zwischenzeit richtig gute Beziehungen zu den Kindern und teilweise auch zu den Eltern gewachsen. Die Kinder in ihrer normalen Umgebung zu sehen, hilft uns Situationen und Reaktionen der Kids wäh-

rend der Powerkids-Einheiten besser beurteilen zu können.

Wie sieht nun ein solcher Besuch oder VISIT aus?

Meistens werden wir an einer Sprechanlage empfangen, wir nennen unseren Namen und sagen, wen wir sprechen möchten. In erster Linie bekommen die Besuche die Kinder. Wir geben ihnen die Einladung für den nächste Powerkids-Abend und reden ein bißchen mit ihnen. Wir fragen, wie es ihnen das letzte Mal gefallen hat oder warum sie nicht da waren. Wir machen ihnen Mut, beim nächsten super-interessanten Treffen dabei zu sein und sagen, daß wir uns auf sie freuen. Oft stehen die Eltern dabei, und so ergeben sich auch mit ihnen gute Gesprächsmöglichkeiten. Mit fünf bis zehn Minuten ist ein Besuch abgeschlossen und es geht weiter zur nächsten Familie.

Nach einem Probelauf von acht Wochen haben wir uns entschlossen, die VISITs zum festen Bestandteil unserer Arbeit zu machen.

Wir hätten uns am Anfang nicht träumen lassen, dass sich die Powerkids-Arbeit in solch einem rasanten Tempo entwickelt. Unser Wunsch oder besser gesagt unsere Vision ist es, dass viele solcher Gruppen entstehen: Gruppen, in denen auch jüngere Kinder mit dem guten Wort Gottes gelehrt und trainiert werden.

Wenn ihr noch Fragen habt: powerkids@maerkt.de oder www.maerkt.de oder Telefon + Fax 0 71 52 / 5 94 83

HOLZSPIEL FÜR ENDLOS VIELE LEUTE

Pro Spiel benötigt man 65 Abfallholzteilchen!

(Wichtig: Diese tragen auf der Vorderseite jeweils eine Zahl und auf der Rückseite einen Buchstaben – siehe dazu Spielplan!)

Die Holzteilchen können mit dem Brennpeter oder aber mit Kugelschreiber beschriftet werden.

Gut ist es, wenn man sie am Schluss noch lackiert. Dadurch erhöht sich die Lebensdauer des Spieles!

Gut geeignet sind auch runde Holzstücke (Rondos). Ein passender Beutel lässt sich aus Leinen nähen.

Dieses interessante Spiel kann mit beliebig vielen Spielern gespielt werden.

Jeder Mitspieler erhält einen Spielplan, den er in beliebiger Reihenfolge mit Zahlen füllt; Spalte eins – Zahlen von 1-13; Spalte zwei – Zahlen von 14-26 usw.

Wenn alle Mitspieler ihren Spielschein ausgefüllt haben, beginnt der Spielleiter zu ziehen.

Die aufgedeckte Zahl wird dann im entsprechenden Feld des Spielplanes von den Mitspielern gestrichen!

Spielende

Wenn ein Spieler eine waagrechte, oder eine senkrechte oder eine diagonale Reihe (= 5 Zahlen) durchgestrichen hat und er „MUFTI“ gerufen hat!

Andachten

Sprüche 28,26: Wer sich auf seinen Verstand verlässt, ist ein Tor!

Wer aber in der Weisheit wandelt, wird entrinnen!

Psalms 130,5: Ich setze meine ganze Hoffnung auf den Herrn!

Kanon: Was hilft es einem Menschen, wenn er die ganze Welt gewinnt, dabei aber sich selbst verliert und Schaden nimmt?

Hermann Murrweiß





„EINFACH JUNGSCHE“

Einfache Programmideen für die Jungschare

Manchmal braucht man neue Ideen. Aber gute Programme fordern oft viel an Vorbereitungszeit. Dabei kann es passieren, dass Energie in das vorbereitete Programm gesteckt wird und man als Mitarbeiter richtig in Stress kommt.

Zur Abwechslung bieten wir hier ein paar einfache Programmideen, die leicht umgesetzt werden können. Dabei bleibt genügend Zeit und Kraft, mit Kindern etwas zu entwickeln und mit ihnen Spaß zu erleben.

Gründe für einfache Programmwürfe:

- Zeitnot (Entlastung der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter)
- Höhepunkte sollen als solche erkennbar sein (Anspruchsdenken)
- Weniger Zeit für Hinrichten, Vorbereiten, Durchführen, ... – mehr Zeit für Kinder
- Keine komplizierten Regeln/ Abläufe (alle kapiere(n)s)

- Gegenpol zu Hightech-Spielen (Adventures mit mehrseitigen Anleitungen)
- Beschaulichkeit (sich in etwas verlieren)
- Schöpfung ist gut (genial einfach)
- Jungscharler aktivieren (nicht alle 100% vorgegeben – Kreativität, Phantasie)
- Gaben einsetzen
- Natürlichkeit/Spontaneität
- Notprogramm

Konkrete Beispiele

Spontanes Programm „Wozu habt ihr heute Lust?“

Nicht zu oft, könnte als Faulheit ausgelegt werden. Gute Methode der Meinungsfindung notwendig (aber auch Chance, sich einigen zu müssen). Falls nichts kommt, Notprogramm (eigenen Vorschlag) bereit halten.

Gesellschaftsspielabend

Verschiedene Spiele (Scotland Yard und Co) selbst besorgen, oder, wer will, bringt sein Lieblingsspiel mit. Anmerkung: Viele Kids haben zu Hause (zu kleine Familie, keine Zeit) kaum Gelegenheit, Gesellschaftsspiele zu machen. Kommt auch bei Freizeiten (Mittagspause...) gut an.

Erzählabend z.B. nach den Ferien.

Wo hört den Kids sonst jemand zu? Herausforderung: Zuhören ohne rein zu reden (Erzählhilfe). Vielleicht Urlaubsbilder mitbringen.

Diskussionsabend

zu einem aktuellen Thema, das die Kids beschäftigt.

Quiz

Jeder darf knifflige Fragen stellen.

Witzabend

Jeder darf Witze erzählen (Gaudimaxx).

Singabend (Gitarrist, Pianist...)

Jungscharliederbuch von vorne bis hinten...

Alten Ex-Jungscharler

oder Mitarbeiter einladen/besuchen, der aus seiner Jungscharzeit erzählt. *Oldies*

Hausfrauenhockey, Nabomberles, Pit, ... kann man stundenlang spielen.

Kranken Jungscharler

oder Mitarbeiter besuchen – ihn aufmuntern, spielen, Witze erzählen, ... Tipp: Vorher anmelden. („Bettkantengeschichten“)

Kochen

vorbereitet oder spontan: Jeder bringt (unabgesprochen) eine Zutat mit. Was kochen wir daraus?

Abendessen

Jeder bringt was mit, was er mag. Alles wird zusammengelegt. Jeder darf nehmen, was er will. Mitarbeiter besorgen Getränke. Aspekt: Teilen

Hitparade

Vorstellen des Lieblingsbuches, -liedes... Jeder darf eines mitbringen und vorstellen. Evtl. Hitliste.

Erzähl- und Vorleseabend

Eine spannende Geschichte (Bibel, erfunden, TKKG) wird vorgelesen (erzählt/ Fortsetzung erfunden).

Kirche

untersuchen, Kirchturm besteigen, Orgel, ... (Pfarrer fragen)

Phantasiereise,

Actionpainting – Phantasiegeschichte – Bild

Bilderbuch – Jeu dramatique

Bilderbuch vorlesen, Rollen verteilen, Verkleiden, spontan zu Erzählung spielen.

Schrottplatz

ein Auto auseinandernehmen (genügend Werkzeug) Aggressivität/Kraft raus lassen.

Fußball und Co.

Sommerabendkick, Streetball, Beachvolleyball, Bannemann, Verstecken...

In der Zeitung steht...

Aktuelle Zeitung mitbringen. Was steht alles drin! Daraus lässt sich spontan einiges entwickeln: Interview, Diskussion, Bild, Karikatur, Sport-Event, Hochzeitsanzeigen, Kommentar, Artikel – Bildzeitung...

„Eiserne Ration“: Spielzirkel

Jungscharkoffer

mit Spielmaterialien in die Mitte legen. Jeder darf einen Gegenstand auswählen. Damit wird gespielt.

Schöpfung

Winter: Schneeballschlacht, Schneewanderung, Tütenrutschen, Schneehausbauen, Tannenwedel oder Schlitten an Auto – Jungscharler drauf.

- Schnitzeljagd/Hornjagd – einfache Geländespiele (fast) ohne Vorbereitung und Material
- Spaziergang in schönem Gelände bei schönem Wetter oder bewusst bei Sauwetter (Mit Schirm, Charme und Melone)
- Schlamm Schlacht



- Pfützenjump
- Naturspaziergang – Kennt ihr die Bäume...
- Müllspaziergang – jeder nimmt eine Tüte mit, Müll wird aufgesammelt
- Bachspaziergang – „Ohne Bang‘ am Bach entlang“

Feuer machen

Hüttenbauen

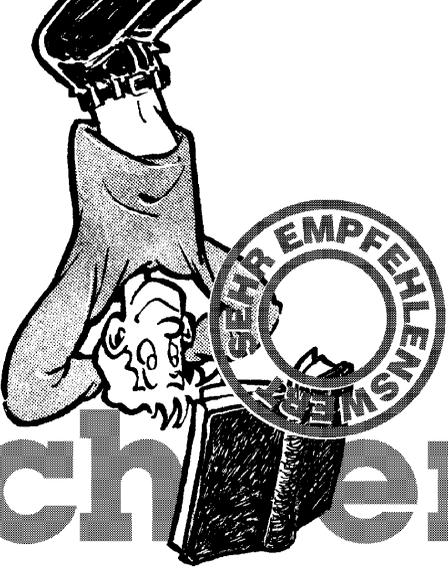
Andacht/Bibel

Einfach eine *Bibel aufschlagen*, lesen nachspielen, was anderes draus machen, Fragen dazu stellen und beantworten, Ideen, Zeitungsartikel schreiben, Bilder gestalten...

Gegenstandsandacht – zu einem beliebigen Gegenstand eine Andacht/Metapher erfinden

Beten – etwas besonderes ist geschehen, ein Jungscharler im Krankenhaus, etwas ist super gelungen, Woche voller Klassenarbeiten... Wie wärs mit einer Gebetsaktion? Sammeln, eventuell aufschreiben, beten...

Walter Hieber



Bücher

Spiel-Nachmittage für drinnen und draußen

16,80 DM

Ein Spielbuch, das es in sich hat – 100 Spiele von A bis Z für drinnen und draußen: Stadt-, Wald-, Hof-spiele, Hausrallyes, Quiz und Spiele im Raum.

Ein buntes Vergnügen für jedermann!

Ralf Kausemann Abenteuer Jungchar

Ein Leben in Rom

Ein Leben in Ägypten

Ein Leben als Ritter 29,80 DM

Ralf Kausemann bietet in jedem Band ein umfangreiches Programm zur Durchführung eines Freizeitlagers oder für die Gruppenstunde. Spiele für drinnen und draußen, Bastelarbeiten und Andachten werden ergänzt durch einen ausführlichen Sachteil zur Geschichte und Kultur des Titelthemas, sowie zahlreiche Kopiervorlagen.

Jeder Band enthält einen zum Rahmenprogramm passenden Bibelarbeitsteil: „Ein Leben in Rom“ zu Paulus, „Ein Leben in Ägypten“ zu Joseph und „Ein Leben als Ritter“ zu Nehemia.

Diese Komplettprogramme sind modifizierbar und lassen sich für die verschie-

denen Altersstufen von 7-14 Jahren einsetzen.

Mit dieser Reihe wird das „Abenteuer Jungchar“ zu einem echten Erlebnis!

Sonderangebot Abenteuer Jungchar:

3 Bände 49,80 DM

2 Bände Ihrer Wahl 39,80 DM

Claudia Seidl Erzähl mir die Welt

Das Praxishandbuch für erfolgreiches Erzählen

28,80 DM

Ist es wirklich so, dass jeder und jede erzählen kann? Und: wie kann ich es lernen? Mit diesem Buch macht das „Erzählenlernen“ wirklich Spaß und gibt auch den nötigen Mut zum Erzählen. Das können alle brauchen, die in irgendeiner Form mit Kindern und Geschichten zu tun haben: in der Gruppenarbeit, zu Hause, in Kindergarten und Schule.

Zuerst wird Grundwissen über die kindliche Entwicklung, Sprachtheorie und Erzähltechnik vermittelt. Vielfältige Ideen für Geschichten und Übungen, die Kinder selber zum Erzählen anregen, machen richtig Lust! Es gibt Tipps, wie man selbst und die Kinder die Scheu vor dem Erzählen überwinden. Das Wissen, was Kinder gerne hören, wird weiter-

gegeben: Selbst erlebte Geschichten, Sach- und Lachgeschichten und zum Schluss noch etwas zur Kunst des Märchenerzählens.

Außerdem beinhaltet dieses Buch viele praktische Vorschläge, ausformulierte Texte, praktische Ideen und Zitate; ansprechend und übersichtlich gestaltet, mit Kopiervorlagen. Eine wahre Fundgrube, die wertvolle Anregungen gibt, das Erzählen zu lernen und zu üben!

Inger Hermann

„Halt's Maul, jetzt kommt der Segen“

Kinder auf der Schattenseite des Lebens fragen nach Gott

26,00 DM

„Die Mama hasst mich einfach – sie schlägt mich jeden Tag. Und ich hasse sie auch.“ Dieser Satz von Paula ist nur ein kleiner Einblick in die Thematik und den Inhalt der hier geschilderten Erlebnisse und Reportagen der Religionslehrerin Inger Hermann. Sie unterrichtete an Förderschulen Stuttgarts und hat in diesem Buch in sehr bewegender Weise den rauen Alltag vernachlässigter Kinder wiedergegeben.

Was hier zu Tage kommt, ist oft so hart, dass es einem den Atem verschlägt: rohe körperliche und verbale Gewalt, tiefe Hilflosigkeit und Verzweiflung, aber auch kleine Hoffnungsschimmer und tiefe existentielle Fragen.

Inger Hermann hat diese Reportagen sehr realistisch und eindrucklich aufgeschrieben; beschrieben werden die Themen Ausländerkinder, Misshandlung, Angst, Tod und dumme Kinder – weise Kinder. Sie spürt jedem Thema nach und beschließt es mit einer pädagogischen Reflexion.

Wer eine Gruppe leitet, sollte sich damit auseinandersetzen, dass viele Kinder in einem sehr rauen Klima leben.

Gerda und Rüdiger Maschwitz Phantasiereisen zum Sinn des Lebens

Anregungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

29,80 DM

„Stell dir vor, du wanderst mit Mose und seinen Schafen durch die Wüste. – Du spürst den Boden unter dir. Siehst du den Sand, die Felsen....“

So der Anfang einer der über 50 ausgeführten Phantasiereisen, mit Varianten für alle Altersstufen, in diesem Buch. Im ersten Teil wird die Hinführung ausführlich erläutert.

Mit einer Phantasiereise soll die eigene Phantasie durch innere Bilder geweckt werden – für Erfahrungen, die über die momentane Realität hinaus gehen; so dass Veränderung entstehen kann. Angesprochen werden wichtige Ausgangsvoraussetzungen, die vor der Durchführung überlegt werden müssen, wie: die Gestaltung des Raums, Ort, Gruppensituation und Körperübungen.

Im zweiten Teil, dem praktischen Teil, sind die ausgeführten Phantasiereisen thematisch geordnet: von der Schöpfung bis zu Märchenmotiven.

Neben der Anleitung werden Anregungen zu Besonderheiten, vorbereitende Körperarbeit, Gestaltung und Varianten gegeben.

Eine praktische und ideenanregende Arbeitshilfe für alle, die mit ihrer Gruppe Stille und Phantasie in dieser Art erleben möchten.

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



Vorankündigung:

Jungcharleiter XXL

die neue, lang ersehnte CD-ROM
mit den kompletten Jahrgängen
92 – 99 des bewährten Jungcharleiters.

Erscheint am 1. Oktober 2000

Zu bestellen bei:

buch & musik
Buchhandlung und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haaberlinstraße 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>

»Jungcharleiter« 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-Gesamtverbandes in Deutschland e.V.

Schriftleitung: Rainer Rudolph, Haaberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 0711/9781-0, rainer.rudolph@ejwue.de

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Haaberlinstraße 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, Pliezhausen

Druck: Omnitypie, Stuttgart