



JANUAR

MÄRZ

2001

E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

Verborgene Schätze entdecken



Abenteuer am Königshof Salomos 4 – 10

Spannende Entdeckungen aus der Zeitgeschichte,
von Stephan Schiek, Tübingen

Drei Freunde auf dem Zeltlager 11 – 13

Eine 2. Spielidee von Walter Hieber, Haubersbronn

Lob auf Gottes Schöpfung (Psalm 104) 14 – 19

Anregungen zum Staunen, Feiern und Erleben,
von Christine Hipp, Velbert

Halleluja-Music 20 – 21

Psalmen musikalisch gestalten, von Daniela Schweikardt

Wer hört mein Weinen (Psalm 22) 22 – 27

Angst und Klage mit Psalmen ausdrücken,
von Stephan Schiek, Tübingen

Ein Psalm für Ausreisser (Psalm 139) 28 – 32

Einfühlsame Erlebnisse von Walter Hieber, Haubersbronn

Zweifel (Psalm 73) 33 – 36

Persönliche Erfahrungen, damals und heute,
von Dietmar Fischer, Chemnitz

2 Vergiß nicht (Psalm 103) 37 – 38

Sich an Gottes Wohltaten zu erinnern,
von Daniela Schweikardt, Altensteig

Die Königin von Saba in Jerusalem 39 – 41

Ideen für einen orientalischen Markt, von Stephan Schiek

Bastelideen zu den Psalmen 42 – 44

Vorschläge zum Nachbauen, von Martin Märkt, Rutesheim

Unter freiem Himmel 45 – 47

Spiel und Quiz mit Psalmen (Ps 23 + 104)
von Hermann Murrweiß, Owen/Teck

behütet 48 – 49

Eine originelle Spielidee zu Psalm 121, von Hermann Murrweiß

Geburtstagssegen 50

Ein praktisches Materialangebot von Rainer Schnebel, Haslach

Weitere Ideen zu den Psalmen folgen in Heft 2/2001
oder vorab unter www.jungcharleiter.de.

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Verborgene Schätze entdecken

Geheimnisvolle Welten locken zu neuen, aufregenden Abenteuern. Zeitreisen in die Vergangenheit versprechen Nervenkitzel und tiefe Einsichten in die Geschichte der Menschheit. Der gemeinsame Erlebnis-hintergrund von Entdeckungsreisen schmiedet Teams fest zusammen. Auswahl, Ausrüstung und Training der Teammitglieder sind deshalb Aufgaben, für die besondere Sorgfalt nötig ist. Wichtig sind das gemeinsame Ziel, die richtige Motivation und die Bereitschaft, persönliche Interessen und Bedürfnisse für die gemeinsame Aufgabe zurückzustellen.

Freilich – wenn Schätze aus Gold, Silber und Edelsteinen gefunden werden, gibt es auch schnell Streit um die „gerechte“ Verteilung. Der heiß ersehnte Schatz birgt verborgene Gefahren, manchmal sogar mit lebensgefährlichen Folgen. Es gibt offenbar unterschiedliche Arten von Schätzen. Manches, was glänzt und begehrenswert ist, wie Gold, Silber und Edelsteine, kann sich als lebensfeindlich und zerstörend erweisen. Deshalb ist es wichtig, die richtigen Schätze zu suchen – und zu finden!

Schatzkiste Psalmen

In der Mitte der Bibel stehen 150 Psalmen. Oft sind sie schon als Schatzkiste der Bibel bezeichnet worden. Offenbar haben hier Menschen Einsichten und Erkenntnisse gewonnen, die wertvoller als Gold und Silber sind (Psalm 19,11). Die Schätze, die hier zu entdecken sind, bieten nicht bloß materielle Mittel, mit denen man Lebensumstände gestalten kann, sondern sind selber lebensspendend. Es sind Worte, die aus einer tiefen Herzens-Beziehung zum Schöpfer des Lebens entstanden sind und deshalb selbst schöpferische Kraft in

sich bergen. Psalm 19 und Psalm 119 erzählen davon – und viele andere. Gottes Wort ist heilsam und erquickend für Leib, Seele und Geist. Manchmal sind Psalmbeter auch durch Angst (Ps 34; Ps 40), Not, schwere Erfahrungen und dunkle Täler (Ps 23) gegangen. Aber Gott war dabei und so werden selbst Klagelieder verwandelt in Lobgesänge.

Jesus hat mit den Psalmen gelebt. Wahrscheinlich hat er sie alle sogar auswendig gekannt. Mit seinen Jüngern hat er viele Psalmen gebetet. Wer sich auf Entdeckungsreise in die Psalmen begibt, wird reichen Gewinn für seine eigene Gottesbeziehung, für Glaube und Leben in der Nachfolge Jesu finden.

Ein erster Schritt für diese Reise beginnt einfach mit dem Lesen der Psalmen, am besten laut, z.B. bei einem Spaziergang im Wald. Dann entfalten sie besondere Klänge und Tiefen – test it!

Die Entwürfe in diesem Heft laden zu spannenden Entdeckungen mit den Psalmen ein. Zwei Spielideen (nicht nur) für Freizeiten und Jungscharlager bieten eine interessante Rahmenhandlung. Die Artikel können aber auch sehr gut für eine biblische Reihe im Jahresablauf verwendet werden.

Wir wünschen euch nahrhafte Erfahrungen, erleuchtete Wege (Ps 119,105), reiche Beute (Psalm 119,162), und Gottes Schutz und Segen (Psalm 121).

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionsteam
Euer





ABENTEUER AM KÖNIGSHOF SALOMOS

Spielidee 1

1. Jerusalem um 950 v. Chr.

Die Herrschaft Salomos

Die Zeit der Herrschaft Salomos ist der Hintergrund der ersten Spielidee, mit der die einzelnen Psalmen auf einer Freizeit zu einer Spielumwelt verknüpft werden, die ein Stück Geschichte des Vorderen Orients lebendig werden lassen kann.

Von Salomo, der gegen 950 v. Chr. das Großreich seines Vaters Davids als Erbe übernahm, berichten die Kapitel drei bis elf des ersten Königsbuches. Salomo, das ist wahrscheinlich der Thronname von Jedidja – „Geliebter des Herrn“ (2. Sam 12, 25) –, des Sohnes von David und Batseba. Der Name Salomo enthält das hebräische Wort für Frieden, Shalom. Dadurch wird seine Regierungszeit als Friedenszeit für Israel gekennzeichnet.

In politischer, wirtschaftlicher und kultureller Hinsicht war die Herrschaftszeit Salomos in der Tat eine Blütezeit für Israel:

Salomo führte keine Kriege, von den Thronnachfolgekämpfen abgesehen. Er gliederte die Verwaltung neu, hatte einen professionellen Beamtenapparat und unterhielt zahlreiche diplomatische Beziehungen zu den Nachbarstaaten Ägypten, Arabien und der phönizischen Hafenstadt Tyrus.

Diese Freundschaften ermöglichten gute Handelsbeziehungen. Der Grund für Salomos sprichwörtlichen Reichtum war das königliche Handelsmonopol und der gewinnbringende Zwischenhandel mit Pferden und Streitwagen. Salomo schickte Handelsschiffe bis nach Ophir und Tarsis (1. Kön 9, 26-28), von Arabien ließ er Gold, Elfenbein und Edelhölzer kommen. Mit Hiram von Tyrus schloß er ein Handelsabkommen über Zedernholz, Naturalien und Bauhandwerker zum Bau des Tempels in Jerusalem (1. Kön 5, 15-26).

Dieser Reichtum kam v.a. der prächtigen Hofhaltung Salomos in Jerusa-

lem zu gute. Mit seinen Schätzen förderte er aber auch die Geschichtsschreibung, die Kunst und die Weisheitsliteratur. Sein bekanntestes Projekt ist der Bau des Jerusalemer Tempels und eines ganzen Palastviertels, das größer als die alte Davidsstadt in Jerusalem war.

Das Luxusleben am Königshof stand aber ganz im Gegensatz zum Alltag des Volkes. Zwar waren die meisten Israeliten vom Militärdienst freigestellt, mussten aber dafür für den Bau des Tempels und des Palastes Abgaben und Frondienst leisten (1. Kön 5, 27-32).

Die Weisheit in Israel

Die Anfänge der Weisheitsliteratur liegen in der Königszeit. Zur Zeit Salomos waren nicht nur zahlreiche Einzelsprüche bekannt, es gab bereits erste Spruchsammlungen, z.B. die Kapitel 10-22 und 25-29 des Spruchbuches. Salomo wird als der Vater aller Weisen beschrieben: Er soll der Verfasser von 3000 Sprüchen und 1005 Liedern gewesen sein (1. Kön 5, 12), die Bücher Sprüche, Prediger und Hoheslied werden ihm zugeschrieben.

Inhalt der Weisheitsliteratur sind v.a. Lebenslehren und praktische Lebenserfahrungen: Das menschliche Verhalten in der Welt, gegenüber den Mitmenschen und dessen Folgen: „Wer eine Grube gräbt, fällt hinein, und wer einen Stein wälzt, auf den rollt er zurück“ (Spr 26, 27) Ebenso auch Gedichte über die Schöpfung und ihre Ordnung (vgl. 1. Kön 5, 13). Die Weisheit diente der Ausbildung junger Menschen, die in den Dienst

am Hof aufgenommen werden wollten. Sie mussten Kunstverständnis, Bildung, Selbstbeherrschung, gute Manieren, gepflegte Rede und Gottesfurcht haben.

2. Spielidee 1

Abenteuer am Königshof

Einführung

Grundanliegen der Spielidee ist es, dass die Kinder sich möglichst gut mit der ihnen vorgestellten Geschichte identifizieren und während der Freizeit in einer eigenen Welt leben können.

6 Wie kommen Kinder des Jahres 2001 dazu, Geschichten mitzuerleben, die sich vor 3000 Jahren zugetragen haben könnten? Der Sprung in die Geschichte kann durch eine Zeitreise zu Beginn der Freizeit gestaltet werden:

Eine Zeitmaschine (Zelt, dunkler Raum) „beamt“ die Kinder ins Jahr 950 v. Chr. Dies kann durch einzelne historische Filmszenen, Musik und Computergeräusche untermalt werden.

Die Kinder entdecken hinter einer verborgenen Tür einen geheimnisvollen Tunnel (Kriechtunnel, Rutsche...), dem sie alle folgen.

Die einzelnen Spielszenen sind als Anstöße gedacht, die in das Thema

der Psalmen einführen. Die Spielumwelt wird durch verschiedene Aktionen geschaffen, die die Geschichte lebendig werden lassen. Vorschläge dazu finden sich unter „Erlebnis-Ideen“.

Den Bezug zur Gegenwart schaffen die Themen der Psalmen selbst. Die Kinder machen am Königshof Salomos Erfahrungen mit Gottes Schöpfung, mit Klagen, Trauer, Krankheit, mit Ausreißen und Weglaufen, mit Lob und Dank. Das sind Grunderfahrungen menschlichen Lebens, die zu jeder Zeit aktuell sind. Eine Vertiefung in Gesprächsgruppen und kreativem Nacherleben der Bibelgeschichten lässt sich daran anschließen.

Die Vier vom Hinterhof

Erlebnis- und Identifikationspersonen der Spielszenen sind vier ganz unterschiedliche Kinder, die zur Zeit des Tempelbaus unter Salomo in Jerusalem leben. Ihr Treffpunkt ist ein Hinterhof, der sich hinter den Stalungen des prächtigen Königspalastes befindet. Durch – nicht immer ganz – alltägliche Erlebnisse werden sie dazu angestoßen, sich über Gott, ihre Mitmenschen und das Leben allgemein Gedanken zu machen. Mit ihren Gedanken, Fragen und Problemen kommen sie zu einem etwas sonderlichen älteren Gelehrten, der an der Tempelhofmauer unter einem Feigenbaum in einer Laubhütte lebt.



Komm mit zu Natan

Eine Geschichte zur Vorstellung der Erlebnispersonen

„Hüa! Galopp! Schneller!“ – Sara und Myriam spielen mit einem prächtigen, juwelenbesetzten Zaumzeug in einem der Hinterhöfe der neuen Pferdeställe des großen Königs Salomo. Myriams langes schwarzes Haar flattert im Wind. Schon an ihrer Kleidung, einer kurzen Tunika aus weicher, orientalischer Seide, sieht man es, dass sie aus besserem Hause kommt. Myriams Mutter, Hulda, ist Hofprophetin im Palast des Königs. Sie ist, neben anderen Hofpropheten, dafür zuständig, dass der Wille Jahwes, des Gottes Israels, zu Gehör kommt und befolgt wird. Von ihrer Mutter hat die zwölfjährige Myriam schon viel gelernt. Sie kennt die Grundgedanken des Glaubens ihres Volkes: Dass Jahwe der alleinige und einzige Gott ist, der Schöpfer der Welt. Dass er das Volk Israel erwählt hat

und es aus der Knechtschaft aus Ägypten befreit hat. Daran erinnert das alljährliche Passahfest. Und zu Ehren dieses mächtigen Gottes lässt der große König Salomo jetzt einen Tempel bauen, damit Jahwe nicht wie bisher in einem Zelt wohnen muss. Myriam ist für ihre zwölf Jahre schon sehr verständig, aber nie besserwisserisch oder arrogant. Sie spielt auch mit Kindern, die nicht zu den Beamten des Königs gehören.

Ihre beste Freundin ist die zwei Jahre jüngere Sara. Sara ist die einzige Tochter des Töpfers Ahab. Ihre Familie gehört zwar zu den anerkannten Handwerksfamilien Jerusalems und ihr Vater ist ein Meister seines Faches, ein wahrer Künstler. Doch seit Beginn der Bautätigkeit des riesigen Palastviertels und des Tempels muss auch Ahab Dienst für den König tun. Zusammen mit zehntausend anderen Männern muss er einen Monat lang im entfernten Libanongebirge Zedern schlagen und danach zwei Monate auf der Baustelle in Jerusalem arbeiten. Erst

dann kann er wieder zu seiner geliebten Töpferscheibe zurückkehren. Sara hat nichts vom prächtigen Reichtum des Königshofes, außer dass sie hier in der Nähe der Pferde spielen kann.

„Aua, passt doch auf, wo ihr hinrennt, ihr pferdeverrückten Mädchen!“ Sara und Myriam haben vor lauter Galopp gar nicht bemerkt, dass noch jemand in ihrer Nähe ist. Sie hätten beinahe Joel umgerannt, obwohl der wegen seiner Körperfülle kaum zu übersehen ist. Joel, das ist der Sohn Asarjas, des Kanzlers des Königs, der allen anderen Beamten vorsteht. Joel geht seit einem Monat auf die Weisheitsschule. Er soll, wie sein Vater Sofer, Schreiber werden und einmal in die Dienste des Königs treten. Seitdem Joel von den gelehrtesten Männer Jerusalems unterrichtet wird, würdigt er die Mädchen kaum mehr eines Blickes. Joel hielt sich zwar schon immer für etwas Besseres, für klüger und gescheiter, aber seit er auf der Schule ist, hat er kaum noch Zeit zu spielen. Und jetzt muss er die lange Schriftrolle, die ihm beim Zusammenstoß auseinandergerollt ist, erst wieder fein säuberlich aufrollen. Sonst gibt's Ärger. Schon wieder murmelt er einen Spruch vor sich hin, den er bis morgen auswendig lernen muss: „Ein Geduldiger ist besser als ein Starker und wer sich selbst beherrscht, besser als einer, der Städte gewinnt“ (Spr 16, 32).

„Hallo Joel, wie geht's dir? Was macht die Schule?“ fragt ihn Myriam. „Was versteht ihr schon von der göttlichen Weisheit, ihr beiden,“ antwortet Joel belehrend: „Die Weisheit ist Gottes Liebling, sie ist eingesetzt von Ewigkeit her, im Anfang, ehe die Erde war.“ „Ja, aber es war Gott, der alles schuf, wie geschrieben steht im Gesetz des Mose: „Am Anfang

schuf Gott Himmel und Erde,“ antwortet ihm Myriam schlagfertig. „Und mein Vater hat gesagt, dass man Gott mit einem Töpfer vergleichen kann,“ wirft Sara ein. „So wie ein Töpfer aus einem Klumpen Lehm einen Krug formt, so hat Gott die Menschen gemacht.“ „Was ihr nicht alles wisst?“ Joel wundert sich etwas über die Mädchen. „Wisst ihr schon das Neuste? Morgen soll Hiram persönlich hier eintreffen.“ – „Wer ist Hiram?“ fragt Sara. „Das ist doch der König der Hafenstadt Tyrus,“ belehrt sie Joel. „Der will seine Bauhandwerker hier am Tempel besuchen und den Fortschritt des Baus kontrollieren.“ – „Oh, das wird sich spannend,“ freuen sich Myriam und Sara.

„Entschuldigung, wo geht's denn hier zur Tempelbaustelle?“ Neben den drei Kindern ist plötzlich ein fremder Junge aufgetaucht. Sein Akzent und seine Kleidung verraten, dass er nicht aus Israel kommt. „Hallo, ich bin Hiram aus Tyrus. Und wer seid ihr?“ – „Haha, du sollst der berühmte König sein, der die Tempelbaustelle besucht? Das ich nicht lache.“ Die drei anderen schütteln sich vor Lachen. „Nein, der König bin ich nicht, aber wie er aus Tyrus. Mein Vater hat mir den Namen gegeben, weil ich am Tag der Krönung des Königs geboren wurde. Mein Vater ist übrigens einer der Bauhandwerker an eurem Tempel. Er ist dafür verantwortlich, dass die großen Quadersteine richtig aufeinander gesetzt werden.“ „Ach so, dann bist du also mit deinem Vater für die Baudauer nach Jerusalem gezogen. Woher kannst du eigentlich unsere Sprache?“ fragt Myriam den fremden Jungen. „Ich bin in Megiddo aufgewachsen, wo mein Vater für euren König an der Befestigungsanlage gebaut hat. Aber der Tempel hier ist schon was

Besonders, hat mein Vater gesagt, und deshalb möchte ich mir die Baustelle anschauen.“ – „Ja, unser Gott, ist ein besonderer Gott. Er hat die Weisheit geschaffen,“ Joel verfällt wieder in seinen belehrenden Ton. „Und Himmel und Erde“, fällt ihm Sara ins Wort. – „Ja, mein Vater hat auch schon Spannendes bei uns zu Hause berichtet. Euer Gott ist so anders, wie Baal, der Himmelsherr, der bei uns verehrt wird. Wisst ihr, ich würde gerne mehr von ihm erfahren.“ Hiram schaut die drei mit erwartungsvollen Augen an. „Wir wissen zwar auch schon so einiges, aber wenn du wirklich an unserem Gott interessiert bist, dann lass uns zu Natan gehen,“ schlägt Myriam vor. „Zu Natan dem alten Spinner, der in der Bruchbude unter dem Feigenbaum an der Tempelhofmauer haust?“ Joel ist erstaunt. „Natan ist kein Spinner, er sieht nur etwas sonderbar aus mit seinem Flickenkittel und den zersausten Haaren. Meine Mutter hat erzählt, dass Natan früher an der Prophetenschule gelehrt hat und alle Geheimnisse unseres Glaubens kennt. Nur weil er mit Abijatar, dem Leiter der Weisheitsschule, nicht einer

Meinung war, ist er als Lehrer ausgeschlossen worden!“ weiß Myriam. „Dann zeig mir den Weg,“ bittet Hiram. „Wenn ihr nicht mitwollt, dann gehe ich alleine zu Natan. Ich möchte den Gott kennen lernen, dem so ein weiser König dient und der hier in diesem Tempel Wohnung nehmen will.“ – „Ich zeige dir den Weg,“ antwortet Myriam. „Und ich gehe mit,“ sagt Sara. Alle schauen auf Joel. „Also gut, meinetwegen. Vielleicht kann ich ja was für meine Klasse dazulernen, meine Sprüche können warten.“ Joel rollt seine Schriftrolle ein und folgt den anderen zu Natan. Die Abenteuer am Königshof können beginnen.

3. Ideen zur Gestaltung

Der Treffpunkt der Freunde sollte immer der gleiche Ort sein. Den Freizeitteilnehmern ist dann gleich klar, dass eine neue Szene aus der Spielgeschichte folgt.

Manche Gegenstände der Kulissen können mit den Kindern auf der Freizeit zusammen gebaut und gebastelt werden.

9



Hinterhoftreffpunkt

Als Hintergrund eignet sich eine (gemalte oder selbst gebaute) Lehm-mauer. Da die Stallungen des Königs in der Nähe sind, liegen ein Halfter, eine Pferdedecke oder ein Sattel in der Nähe. Vielleicht sieht man sogar einen zweirädrigen Streitwagen.

Weitere Ideen: Bastmatten, Schriftrollen, Brettspiel, das in den Staub gezeichnet wurde.

- **Feigenbaum** mit Laubhütte:

Im Schatten eines Baumes steht eine kleine Hütte, die aus grünen Ästen und Zweigen aufgebaut wurde.

- **Tempelbaustelle:**

Auf der Tempelbaustelle sieht man viele Handwerker mit ihren Werkzeugen: Steinmetze behauen große Steinquader, die Baumeister setzten sie aufeinander. Es gibt Gerüste aus Holz und Seilwinden.

- **Festlicher Thronsaal:**

Salomo empfängt seine Gäste in einer kostbar ausgestalteten Thronhalle. Sein Luxus war sprichwörtlich. Eine Beschreibung, wie der Palast ausgesehen haben soll, findet sich in 1. Kön 7, 1-12.

4. Erlebnisideen:

- **Abenteuer-Geländespiel** zum Tempelbau. In einem Geländespiel kann die lange Baugeschichte des Tempels – von der Materialbeschaffung bis zur Einweihung – nacherlebt werden. Die „Spielanleitung“ steht in 1. Kön, Kap 6 – 8.
- **Orientalischer Markt** und Fest zu Ehren der Königin von Saba
- **Weisheitswettstreit** von vielen Gelehrten am Königshof: Quiz zu

Denksportaufgaben, Rätseln und Weisheitssprüchen aus der Bibel.

- **Handelsgeländespiel**, Schmutz-geländespiel, Tauschspiel
- **Bauhandwerkerausbildung**-Stationenlauf: Was muß ein Zedernholzschläger, Steinmetz, Bau- und Kunsthandwerker können?
- **Bastelangebote:** Antike Handwerkssachen: Steinmetz, Töpfer, Lederverarbeitung, Malkunst, Holzskulpturen...
- **Lieder, Sprüche**, Lebensweisheitenabend
- **Pferde- und Wagenparade** evtl. mit echten Pferden und einem selbstgebauten Streitwagen
- **Tempeleinweihungsfest:** festlicher Dankgottesdienst
- **Antike Kinderspiele**
- **Geschichtsschreibung:** Papyrusherstellung, Pergamentrollen, Lagerzeitung als Geschichtsrolle
- **Literaturlesung:** Märchen aus dem Orient, 1000 und 1 Nacht
- **Handelsexpedition** mit einem (selbstgebauten) Schiff ins sagenhafte Tarsis und Ophir (1. Kön 9, 26-28; 10, 11. 22) – Tagestour mit Schiffen.

Buchtipps:

Reihe „Abenteuer Bibel“ aus dem Saatkorn-Verlag: „Zelte, Hütten und Paläste. Familienleben in biblischer Zeit“ (Band 8) und „Händler, Herrscher, Freiheitskämpfer. So lebten die Menschen der Bibel“ (Band 9). Die beiden Bücher lassen in Bildern und kurzen Erklärungen die Welt der Bibel lebendig werden.

Stephan Schiek



DREI FREUNDE AUF DEM ZELTLAGER

Spielidee 2

11

Die Rahmenhandlung: Drei Kids sind gemeinsam auf dem Zeltlager und haben sich vorgenommen, viele Abenteuer zu erleben. Sie sind immer für Überraschungen gut und halten zusammen.

Charakterlich verkörpern die drei (wie in ähnlichen, bekannten Geschichten wie Fünf Freunde, TKKG...) verschiedene Eigenschaften: Schlau, stark/mutig, bequem (zögerlich). So sind für alle Teilnehmer Identifikationsmöglichkeiten mit einer oder mehreren Personen gegeben.

Die drei Kinder tauchen immer wieder im Lagergeschehen auf. Die Themen sind Interessen, Erfahrungen, Probleme, die Kids heute eben haben.

Die **Begegnung mit den Themen (1)** der Bibelgeschichten geschieht je-

weils durch eine situationspassende Einstiegsszene (z.B. bei „Wer hört mein Weinen“ – Heimweh, Enttäuschung, Schmerz ...). Es folgen im Tagesablauf **Aktionen (2)** zum Thema (z.B. Lösungsversuche, Ermittlungen... durch die Kids, Suchspiel, Beschattung ...).

Unter der Kategorie **Begegnung mit dem Psalm (3)** werden Möglichkeiten geschildert, wie die Kids in ihrer Situation mit dem jeweiligen Psalm in Verbindung kommen (z.B. aufgeschlagene Bibel in der Kapelle bei einem Ausflug, Begegnung mit einem Menschen mit entsprechender Lebenserfahrung und Bibelverbundenheit, Rat/Seelsorge durch einen Mitarbeiter...).

	<i>Einstieg</i>	<i>Aktion</i>	<i>Begegnung mit dem Psalm</i>
<i>Lagerstart</i>	Nach Begrüßung: Kids bleiben zurück, freuen sich, schmieden Pläne. „Psalmen? - naja - was hat das mit mir zu tun? Egal!“	Die Kids wollen das Gelände erforschen: Haus- oder Lagergelände-Spiel für die TN	Begrüßung durch Freizeitleiter. Es verspricht, eine spannende Freizeit zu werden. Thema, das uns alle betrifft: Psalmen.
<i>Wer hört mein Weinen?</i>	Einer bekommt Karte: Sein Hund wurde überfahren - Traurig. Wer kann trösten?		Beim Tagesabschluss erzählt Mitarbeiter Geschichte „Mein Hirte“.
<i>Sabbat</i>	MA kündigen morgens an: Heute ist Sonntag. Deshalb Gottesdienst, ruhiger Tag, Kiosk hat nicht offen. Kids befürchten todlangweiligen Tag.	Bewusst Sonntag feiern. Kindgerechter Gottesdienst (mitgestalten in Gemeinde), festliches Essen, MA haben viel Zeit, gemütliches Programm...	In der Altarbibel entdecken die Kids Psalm 92, oder Pfarrer predigt darüber. Sonntag ist für die Menschen da. Keine Pflicht, sondern Freiheit.
<i>Ausreißer</i>	Nach einem Konflikt haut ein Kind ab.	Suchspiel, in dessen Verlauf der Ausreißer aufs Handy anruft und sagt, wo er ist. Alle gehen dort hin.	Die Suchenden finden den Ausreißer bei einem alten Mann, den er getroffen hat, und dem er seine Geschichte erzählt hat. Er hat ihm aus seiner Jugend mit ähnlichen Erfahrungen erzählt. Und wie in seinem Leben Glaube und Bibel wichtig geworden sind. Dies erzählt er den suchenden Kindern auch, mit Psalm.

	<i>Einstieg</i>	<i>Aktion</i>	<i>Begegnung mit dem Psalm</i>
<i>Dank</i>	Halbzeit - Rückblick/Dank oder Abschluss. Überstandenes Unwetter. Bewahrte Zweitagestour...	Sing & Pray (mit Psalmen)	Sing & Pray mit Psalmen
<i>Lager- abschluss</i>	Beim Freizeitab- schluss verabschie- den sich die Kids. War tolles Aben- teuer. „Und die Psal- men betreffen tatsächlich uns“ - Erfahrungen	Abschied nehmen. Rückblick auf die Freizeit. Erlebnisse, auch mit Gott und den Psalmen.	Zum Abschluss wird zusammen nochmal ein (Reise-) Psalm gesprochen.

Die Kids werden immer von den sel-
ben Kindern auf dem Lager gespielt
(von einem Mitarbeiter betreut) oder
auch von „verkindlichten“ Mitarbei-
tern (Verfremdung). Sie erscheinen
erstmal beim Lagerauftakt und letzt-
mals beim Lagerabschluss, so dass
die Rahmenhandlung einen Bogen
um das gesamte Lagerprogramm
spannt.

Die Idee mit den Kids bietet auch
außerhalb des geplanten Programms

eine gute Möglichkeit, spontan auf-
tretende Ereignisse, Konflikte, usw.
aus einer guten Perspektive darzu-
stellen und zu be-(ver-)arbeiten, in
dem wir sie eine ähnliche Geschichte
wie die gerade aktuelle erleben las-
sen.

*Wie gesagt, das sind Beispiele! Ihr habt
bestimmt andere gute Ideen!
Viel Spaß!*

Walter Hieber



PSALM 104

Ein Lob auf Gottes Schöpfung und Herrlichkeit

Schätze Gottes in der Natur entdecken – dazu lädt Psalm 104 ein. In wunderschönen Bildern und mit schillernden Worten wird uns die Schöpfung vor Augen gemalt. Wir kommen ins Staunen über die Vielfalt, die Ordnung und die Genialität

dessen, was Gott geschaffen hat. Und nicht zuletzt führt uns das in ein Loblied Gott gegenüber. Er hat seine gesamte Phantasie eingesetzt, um uns einen Lebensraum zu gestalten. Das Staunen über unsere Erde ist leider nicht mehr überall möglich. Und

wenn es möglich wäre, dann wird nicht genug Zeit dafür verwendet. Dann fehlt die Motivation und die Sichtweise für alles von Gott Geschaffene. Der Bezug zur Schöpfung ist manchmal nicht mehr gegeben. Kinder leben in der Stadt, vor dem Computer oder in ihren Zimmern. Die Freizeit im Sommer, die Jungschar oder das Zeltlager bieten geniale Möglichkeiten, diesem abzuweichen und die Kinder mit der Natur anzufreunden und sie für die Schöpfung und damit für Gott zu begeistern. Um Kindern den Zugang zur Schöpfung zu erleichtern, bieten wir ihnen eine direkte Zugangsweise. Was konkret ertastet, gespürt, gerochen und begriffen wird, bleibt in Erinnerung. Was mit der eigenen Fantasie kreiert wurde, wird sorgsam aufbewahrt. Was selbst umgesetzt wird, bleibt haften. Und nicht zuletzt: wer staunt und sich der Größe der Schöpfung bewußt wird, bekommt auch die Augen geöffnet für die Erhaltung und Bewahrung der Natur – eine Aufgabe, die Gott uns Menschen anvertraut hat (Ps 8).

BEOBSACHTUNGEN IN PSALM 104

Der Psalm bietet in schillernden Farben Bilder und Vorstellungen von Gottes Größe und seiner Schöpfung. Der Psalm ist ein Loblied, ein Hymnus und folgendermaßen aufgebaut: V 1-4: Gottes Größe wird mit unterschiedlichen Bildern beschrieben. Er nimmt sich die Wolken als Wagen, er fliegt auf den Flügeln des Windes und Sturm und Feuer sind seine Ge-

hilfen. Nach dieser Beschreibung wird im folgenden die Schöpfung dargestellt.

V 5-9: Die Erde wird gebaut und dem Wasser wird sein Platz zugewiesen.

V 10-13: Der Wasserkreislauf und der Nutzen des Wassers werden beschrieben.

V 14-15: Die Nahrung für die Tiere und die Menschen: Pflanzen, Wein, Brot und Öl.

V 16-18: Die Behausung unterschiedlicher Tiere wird aufgeführt.

V 19-24: Alles hat seine Zeit, und Mond und Sonne teilen diese ein. Das ist Grund genug, Gott zu loben.

V 25-26: Die Lebewesen des Meeres sind Grund zum Staunen, sie sind uns zum Spielen gemacht.

V 27-30: Alle Geschöpfe leben von der Zuwendung Gottes. Ohne ihn ist kein Leben möglich. Er lässt Leben entstehen und er kann es beenden. Alles liegt in seiner Hand.

V 31-35: Der Schlussteil greift das Lob vom Anfang wieder auf. Gott wird gepriesen und geehrt. Der Psalmbeter erkennt: Von Gott kommt alles, er freut sich über alles Geschaffene und der Mensch ist aufgefordert, sich dieser Freude mit Liedern anzuschließen.

So lebt dieser Psalm komplett davon, dass beim Betrachten der Schöpfung der Mensch ins Staunen kommt und Gott dafür lobt. Ich empfehle jedem Mitarbeiterteam, sich selbst zunächst mit den unterschiedlichsten Bildern des Psalms zu beschäftigen. Wie ist eure Vorstellung? Wie würdet ihr die Größe Gottes beschreiben? Was fehlt euch noch in der Beschreibung? Nehmt euch in der Vorbereitung Zeit

für einen ausgedehnten Spaziergang. Was fällt euch dabei besonders ins Auge? Welches ist das kleinste Lebewesen, welches das größte, das ihr entdecken könnt? Welches Material (Wasser, Rinde, Gras, Steine, Erde...) ist euch am angenehmsten? Was stört euch beim Gehen durch die Schöpfung? Überlegt miteinander, für welche Dinge ihr Gott am Ende besonders danken wollt und worüber ihr ihn speziell loben wollt. Wer so an die Vorbereitung zur Gestaltung von Psalm 104 für Kinder geht, erhält viele Ideen und Gedankenanstöße.

METHODISCHE MÖGLICHKEITEN

Die folgenden Ideen sind Bausteine für das Erlebbar-Werden-Lassen des Psalms 104. Jede Idee ermöglicht die Gestaltung einer ganzen Stunde. Werden einzelne Bausteine zusammen gesetzt, dann entwickelt sich daraus eine Schöpfungsgalerie, ge-

wissermaßen ein Stationenlauf durch den Psalm 104. Dazu benötigt man einen kompletten Tag. Zunächst wird die Gruppe aufgeteilt. Jede Gruppe bereitet eine „Ecke“ der Galerie vor. Am Nachmittag und Abend erlebt dann die ganze Gruppe den gesamten Psalm, indem sie von einer Station zur nächsten geht.

• *Wolkenwagen und Windflugzeug (V 3)*

Bei entsprechendem Wetter legen wir uns mit den Kindern auf eine große Wiese und betrachten die Wolken und die aus ihnen entstehenden Bilder. Wer entdeckt einen Wolkenwagen, wer ein Windflugzeug? Auch andere Fantasien können entstehen. Wir teilen unsere Entdeckungen mit den anderen. Dafür lassen wir uns und den Kindern viel Zeit. Anschließend bauen wir mit der Jungschargruppe Wolkenwagen und Windflugzeuge aus Watte, weißem Papier, Flies, weißen Federn...





• **Wasserkreislauf (10-13)**

Ist ein Bachlauf, ein Fluss, ein See oder sonstiges Gewässer in erreichbarer Nähe, erleben wir miteinander das Wasser. Nassspritzen, Plantschen, Schwimmen, Toben...alles wird ausprobiert. Mit den Kindern wird der Wasserkreislauf besprochen. Die Funktionen des Wassers werden anhand des Psalmes herausgearbeitet. Im Bau eines kleinen Staudammes kann Vers 9: „Dann hast du dem Wasser Grenzen gesetzt...“ vertieft werden. Ist kein Wasser in der Nähe, überlegen wir uns einige Wasserspiele. Mit Hilfe von Schalen und Schlüsseln, Tüchern und Naturmaterialien

kann eine Oase oder eine Quelle gebaut werden.

• **Nahrung für Mensch und Vieh (V 14-15)**

Wir gestalten mit den Kindern eine „Wohltat-Insel“. Es gibt frisch gebackenes Brot oder Brötchen (vielleicht verfeinert mit Nutella, Marmelade oder Honig), anstelle von Wein bieten wir ihnen Traubensaft an, das aufgeführte Öl lädt zu einer Entspannungsmassage (eventuell mit Igelbällen) ein. Mit Früchten und sonstigen Lebensmitteln lässt sich ein „leckeres“ Bodenbild gestalten. Dazu werden die Leckereien in der Mitte des

Raumes oder Zelt es auf einem schönen Tuch dekorativ angeordnet. Mit Pflanzen und Steinen lässt sich das Bild noch erweitern.

• ***Bunte Tierwelt***

Der Psalm führt an unterschiedlichen Stellen Tiere auf. Es werden Störche, Vögel, Steinböcke und Klippdachse genannt (V 17-18). Tiere des Dickichts und junge Löwen sind auf Beutefang (V 20, 21). Ebenso werden Lebewesen des Meeres genannt, die sich Gott zum Spielen geschaffen hat (V 26). Die Kinder dürfen ihre Lieblingstiere beschreiben. Wird die Einheit in der Jungschar durchgeführt, könnte das Haustier mitgebracht werden (sofern es möglich ist). Wir reden über die Pflege und Haltung der Tiere. Mit unterschiedlichen Materialien wird ein kleiner Zoo erstellt. Aus Holz lassen sich Tiere aussägen, mit Wolle und Stoffen gestalten. Fische können aus buntem Tonpapier ausgeschnitten und dann einlaminiert werden. Jetzt werden sie an eine große blaue Wand geheftet. Ebenso eignen sich auch window colours, Pappmasche und Krepppapier zur Herstellung unterschiedlicher Tiere und Tierbilder. Grundsätzlich bietet sich ein Besuch im Zoo als Tagesausflug an.

• ***Pflanzenwelt***

Die Vielfalt ist grenzenlos. Ein Spaziergang durch die Natur ist hier Pflicht. Wer entdeckt was? Worüber kannst du staunen? (Fragestellungen auch wie oben beschrieben). Vom Spaziergang werden Naturmaterialien mitgebracht und ein Schöpfungsbild auf einer Holzplatte gestaltet.

Eine andere Möglichkeit ist es, aus Dachlatten Bilderrahmen zu nageln oder von Fotogeschäften übrige Rahmen zu erbitten. Diese werden dann auf dem Freizeitgelände oder dem Jungschargelände verteilt. Dabei suchen die Kinder ganz bestimmte Pflanzen, Gräser, Steine, Holz... aus. Um diese wird dann der Rahmen gelegt. Es entsteht eine Bildergalerie der Pflanzenwelt.

• ***Sekunden, Minuten, Stunden, Tage und Nächte (V 19)***

Der Umgang mit Zeit – nicht nur für Kinder ein nachdenkenswertes Thema. Wir gestalten eine Zeitcollage. Alles, was uns zu „Zeit“ einfällt, kommt auf ein großes Stück Papier. Wir versuchen, eine festgelegte Zeit abzuschätzen. Kommt sie uns lang oder kurz vor?

Wir bauen Uhren aus Holz, fester Pappe, alten Schallplatten, Steinplatten oder Fliesen. Das Uhrwerk kann in Bastelgeschäften erworben werden (kleiner Tip: bei Ikea gibt es manchmal komplette Uhren, die billiger sind, als ein einzelnes Uhrwerk – kaufen und zerlegen!) Wir erleben bestimmte Zeiträume mit unterschiedlichen Aktivitäten. Z.B. zwei Minuten voll gestresst, zwei Minuten absolute Ruhe, zwei Minuten im Schneckentempo, zwei Minuten ganz laut, zwei Minuten in Zeitlupe, zwei Minuten Streit... Welche Erfahrungen macht ihr dabei? Zur vertiefenden Arbeit bietet sich hier der Zeittext aus Pred 3,1-15 „Alles hat seine Zeit!“.

• *Leben aus Gottes Hand* (V 27-30)

Wir besprechen mit den Kindern diese Verse. Dabei ist wichtig, dass wir erkennen, dass Gott die Lebensquelle für die Menschen ist. Von ihm kommt alles und durch ihn lebt alles. Er hat alles, auch uns Menschen erschaffen. Und deshalb ist es wichtig, in seiner Nähe zu sein. Eine Bildmeditation über Sieger Köders Bild: „In Gottes Händen“ (Schwabenverlag, 73760 Ostfildern) führt zu oben aufgeführtem Verständnis. Wir geben den Kindern die Möglichkeit, selbst ein Bild über das Thema: „Leben aus Gottes Hand“ zu gestalten.

• *Singt und tanzt* *unserm Gott* (V 31-35)

Alle erlebten Inhalte führen letztlich zum Lob Gottes. Wir laden die Kinder mit fröhlichen Liedern, Musik und Tanz zum Loben ein. Sie dürfen dabei selbst Worte und Formulierungen finden, wie sie Gottes Größe beschreiben würden. Ein Festessen am Ende eines eventuellen Stationenlaufes rundet die Schöpfungsgalerie ab.

ZUSÄTZLICHE IDEEN

- Der Psalm wird in den aufgeführten Abschnitten von den Kindern betrachtet. Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt und mit unterschiedlichen Materialien gestalten sie ein Bild zu jeweils einem Abschnitt. Am Ende wird der Psalm abschnittsweise vorgelesen. Nach jedem Abschnitt darf die entsprechende Gruppe ihr Bild und ihre Ideen dazu zeigen.
- Das Mitarbeiterteam macht sich im Vorfeld auf zu einer Fototour. Der Psalm lädt zu einer Diameditation ein.
- Das Lied: „Meine Seele soll dich preisen...“ (aus „In seiner Nähe“ CD 2, Titel 1) hat den kompletten Psalm 104 zum Inhalt. Er kann als Grundlage für eine Meditation dienen.
- Ein selbst erstellter Barfuß-Parcours gibt den Kindern ein unmittelbares Erleben der Natur. Dazu werden auf einer bestimmten Strecke unterschiedliche Naturmaterialien auf die Erde gelegt. (Z. B. Wasser, Gras, Holz, Steine, Moos...) Die Strecke wird nun barfußig (eventuell blind) begangen.

Christine Hipp





HALLELUJA-MUSIC

20 BEOBACHTUNGEN UND ERLEBNISWELT

Psalmen sind Lieder. „Psalm“ heißt eigentlich „Lied, das von einem Saiteninstrument begleitet wird“. Damit waren die 150 Psalmen das Gesangbuch bzw. das Gebetsbuch des Volkes Israels. Jeder, dem es nach loben, aber auch klagen, war, konnte sich einfach dieses Buch hernehmen und daraus singen. Auch Jesus selbst kannte viele – wenn nicht sogar alle – dieser Psalmen auswendig und zitierte sie häufig. Nicht zuletzt auch in seinen schwersten Stunden am Kreuz als er fragt „Mein Gott, mein Gott, warum hast du mich verlassen“ (Ps 22). So können und sollen die Psalmen auch uns aus unseren Tiefen, unserem Leid heraushelfen: Wenn wir selbst keine Worte mehr finden,

Gott zu loben und zu preisen, so können wir doch die Psalmen zitieren. Denn in den Psalmen zeigt sich: Gottes Wege sind gute Wege, und wir können dankbar sein, für alles was er tut, auch wenn wir es im Moment nicht verstehen. Ihr unschätzbare Wert liegt darin, uns beim Lob Gottes zu helfen und loben zieht nach oben. Wir kommen aus der Tiefe heraus und werden wieder dankbar und munter.

Auch wenn Psalmen Lieder sind, so müssen sie nicht immer gesungen werden. Aber sie können gesungen werden. Musik macht bekanntlich munter. Viele Psalmtexte sind daher bereits in den verschiedensten Liedern vertont:

„Nun danket alle Gott, mit Herzen, Mund und Händen“ EG 321.

„Ein feste Burg ist unser Gott“ EG 362.

„Danket dem Herrn!“ EG 333.

„Der Herr ist mein Hirte“ EG 274 und 599.

„Du meine Seele singe“ EG 302.

„Wie ein Hirsch lechzt nach frischem Wasser“ EG 278; andere Melodie in Du bist Herr Bd. 1 Nr. 229.

„Gott mein Herr, es ist mir Ernst“ Jesu Name Bd. 5 Nr. 1259.

„Lobsinget unserm Gott“

Du bist Herr Bd. 1, Nr. 170.

„Wohl dem der nicht wandelt“

Du bist Herr Bd. 1 Nr. 237.

Dies ist nur eine kleine Auswahl sehr bekannter Lieder. Stöbert einfach mal in eurem Liedgut. Auch alte Jungscharschläger wie: „Mit meinem Gott kann ich Wälle zerschlagen, mit meinem Gott über Mauern springen“ sind vertonte Psalmen (Ps 18).

MÖGLICHKEITEN

Die Psalmen wurden auch viel unterwegs gesungen, auf Wallfahrtswanderungen. Dann gab es einen Vorsänger bzw. eine Vorsängergruppe, und der Rest sang einfach nach. Hierfür gibt es auch genügend vertonte Lieder z.B. „Wohl dem der nicht wandelt“, „Ich hebe meine Augen auf zu den Bergen“, „Nach dir o Herr, verlangte mich“ oder die ganzen Kanons. Wie wär's damit, dies auf dem Lager, beim nächsten Geländespiel oder der nächsten Wanderung auszuprobieren? Frisch, fromm, fröhlich frei darauf losgesungen.

Bei den einen oder anderen Psalmen steht eigentlich dabei, nach welcher Melodie sie vorgetragen werden sollten. Z.B. nach der Weise „Schöne Ju-

gend“ oder „Lilien“, „Die Hirschkuh, die früh gejagt wird“, „Vertilge nicht“ oder „Die stumme Taube unter den Fremden“. Doch wer weiß heute noch, wie diese Melodien gehen? Das wäre einen **Sängewettstreit** wert: Jeder darf eine x-beliebige Melodie komponieren oder die Psalmen auf eine schon bekannte andere Melodie vortragen. Ich kann mir schon vorstellen, wie die früh-gejagte-Hirschkuh-Melodie röhrt...

Ähnliches mit den Instrumenten: Vorzutragen beim Saiten- oder Flötenspiel. Oder mit der Gittith. Und dazu gilt noch Psalm 150: Lobt den Herrn mit den Posaunen, Harfen, Pauken, Zimbeln... Das wäre doch was: ein **riesiges Orchester** aufbauen mit allen möglichen Instrumenten oder was sonst als Geräuschemacher funktioniert. Ob die Pauke jetzt tatsächlich eine Pauke ist oder ein Kochtopf, kann der Phantasie der Jungcharler überlassen werden.

Wenn jede Mitarbeiterin/jeder Mitarbeiter und jede Jungcharlerin/jeder Jungcharler immer ein Lied auf den Lippen hat, vor sich hinsingt, summt oder pfeift – dann ist viel gewonnen. Denn:

Halleluja – Preist den Herrn. Ja, es ist gut, unserem Gott zu singen, es macht Freude, ihn mit Liedern zu preisen (Ps 147, 1) .

Alles was atmet soll den Herrn rühmen! Preiset den Herrn – Halleluja! (Ps 150, 6)

Daniela Schweikhardt

„WER HÖRT MEIN WEINEN“



22

Psalmen als Ausdruck der Klage und Worte gegen die Angst

„Ich bin so müde vom Weinen“ (Ps 6, 7). – „Ich bin einsam und elend. Die Angst meines Herzens ist groß“ (Ps 25, 16f). Diese Erfahrungen kennen alle Kinder, sie haben alle schon das Gefühl der Angst erlebt, im Alltag, in Angstträumen. Doch selbsterlebte Ängste kommen kaum zur Sprache, es ist besser, sie nicht offen zu äußern, denn: Wer Angst zeigt, zeigt Schwäche; und wie werden die anderen mit einem Schwächling umgehen?

Psalmen können aber Kindern eine Sprache für ihre Angst anbieten. Sie geben uns die Möglichkeit, davon zu sprechen, ohne dass wir uns gefährliche Blößen geben. Und mehr noch: In den Psalmen finden sich Worte gegen die Angst, Worte, die das Ver-

trauen auf Gott ausdrücken. Von ihm wird gesagt: „Er hört mein Weinen“ (Ps 6, 10).

BEOBACHTUNGEN

Eine der häufigsten Gattungen im Buch Psalmen sind die „Klagelieder des Einzelnen“. Sie wurden v.a. in Situationen wie Krankheit, Verfolgung und Unglück gebetet. Diese Psalmen enthalten Worte der Angst, die sich Kinder aneignen können. Das gilt besonders von den drei „Leidenspsalmen“ 22, 31 und 69, deren Worte auch im NT in der Passionsgeschichte wieder aufgenommen werden.

„Mein Gott, warum hast du mich verlassen?“ Ps 22

Hilferuf ohne Antwort (2 + 3)

Vers 2 kennen wir v.a. als Todes-schrei Jesu am Kreuz. Er drückt aber mehr noch einen Hilferuf an Gott aus; ein Hilferuf von allen Menschen, die in größter Angst sind. Der Vers zeigt die völlige Verzweiflung eines Menschen, dessen Vertrauen enttäuscht wurde: Ich bin von Gott verlassen. Mehr noch, der Hilferuf bleibt ohne Antwort: „Ich rufe, doch du antwortest nicht“ (V. 3).

Die guten Erfahrungen mit Gott stehen im Gegensatz zu der jetzigen Angst (4 – 12)

Die Erinnerung des Beters zeigt: „In der Vergangenheit hast du, Gott, den Hilferuf gehört und den Verzweifelten geholfen (V. 4-6), doch jetzt bin ich verachtet und verspottet (V. 7-9). Sogar in meinem Leben warst du mir nahe, dir verdanke ich meine Geburt, das Wunder meines Lebens (V. 10-11). Doch jetzt habe ich Angst und deshalb: „Sei nicht ferne von mir!“ (V. 12)“.

Bilder der Bedrohung (13-19)

Die folgenden Verse malen die Bedrohung in drastischen Bildern aus. In Bildern, die wir vielleicht so auch aus Angstträumen kennen: Schreckliche Wesen umgeben mich und sperren ihre Rachen auf (V. 13-14). Furchtbare Feinde haben mich umzingelt, doch ich kann nicht weglaufen. Meine Hände und Füße sind wie gelähmt (V. 17). Die Feinde haben mich überwältigt: „Ich bin ausgeschüttet wie Wasser“ (V. 15). Die Sieger schauen auf mich herab und teilen meine Kleider unter sich (V. 18-19).

„Aber du Herr sei nicht ferne“ – ein neuer Hilferuf (20-22)

Dieser Hilferuf nimmt Vers 2 und 12 wieder auf. Der Beter gibt nicht auf, er bittet Gott um Errettung aus der schrecklichen Bedrohung: „Hilf mir aus dem Rachen des Löwen“ (V. 22). Trotz der schrecklichen Angst vertraut er auf Gott: „Du bist meine Stärke“ (V. 20).

„Rühmt den Herrn“ – die Wende (23-30)

Das Ende des Psalms ist ein Loblied: Der Beter dankt Gott dafür, dass er ihn aus der großen Bedrohung gerettet hat: „Denn er hat nicht verachtet noch verschmäht das Elend des Armen und sein Antlitz vor ihm nicht verborgen; und als er zu ihm schrie, hörte er es“ (V. 26). Gott ist selbst dann bei uns, wenn wir meinen, er hätte uns verlassen. Er kann unsere Angst, sogar unsere Todesangst durch seine Nähe überwinden. Dafür steht er mit seinem Namen: Als Mose Gott nach seinem Namen fragte, antwortete er: „Ich bin der Ich-binda“ (2. Mose 3, 14). Darauf können wir uns verlassen.

23

ERFAHRUNGSWELT

„Lieber tot sein – als Angst haben“: Angst und Angstträume

Angst zu haben, ist eine bedrohende Situation für uns alle. Sie verfolgt uns sogar in unseren Träumen. Wäre es da nicht besser, gleich tot zu sein?

Auch der Glaube hat keine Lösung für das Problem. Was er bieten kann sind aber Möglichkeiten, sich gegen die Angst zu wehren. Der Glaube an Gott kann uns Hoffnung und Erfahrungen der Geborgenheit inmitten der Angst geben.

Besonders Worte aus den Klagepsalmen können uns und Kindern Möglichkeiten geben, mit unseren konkreten Ängsten umgehen zu lernen: „Ich rufe, und du antwortest nicht“ (Ps 22, 3). „Mächtige Stiere umgeben mich“ (Ps 22, 13). „Das Wasser geht mir bis an die Kehle“ (Ps 69, 1). Die Gefühle kennen auch Kinder. Diese bedrohenden Bilder von Angstsituationen kommen v.a. in Träumen vor. Und die Psalmen fassen diese Bilder in Worte. Somit geben Psalmworte unseren Gefühlen eine Sprache. Sie geben uns die Möglichkeiten, von eigenen Ängsten sprechen zu können, ohne uns selbst zu entblößen. Ängste auszusprechen und damit auch zugeben ist ein erster Schritt, um Ängste verarbeiten und überwinden zu können.

Klage als Widerstand

„Mein Gott, warum hast du mich verlassen?“ (Ps 22, 1) Dieser Klagesatz ist kein billiges Selbstmitleid, sondern ein Vorwurf, sogar eine Anklage Gottes. Glauben heißt also nicht zuerst, sich demütig unter Gottes Willen beugen. Dass es uns schlecht geht, ist nicht Gottes Wille, sondern „Gott will, dass allen Menschen geholfen werde“ (1. Tim 2, 4).

Die Klage ist also für unseren Glauben wichtig. Sie hilft uns, gegen die Angst zu protestieren. Sie führt uns

zu einem Hilferuf: „Aber du Herr, sei nicht ferne; meine Stärke, eile mir zu helfen“ (Ps 22, 20). Damit wissen wir, dass wir in unserer Angst nicht allein gelassen sind und zu wem wir mit unserer Angst kommen können – zu Gott. Von ihm können wir eine Antwort fordern.

Worte gegen die Angst – Namen des Vertrauens

Gott ist der, der „mein Weinen hört“ (Ps 6, 9), „der mich festhält“ (Ps 3, 6), „der mich tröstet in Angst“ (Ps 4, 2). Diese Namen werden Gott gegeben, Namen die Vertrauen in Gott ausdrücken. Und für dieses Vertrauen gibt es gute Argumente: Gott hat mir mein Leben geschenkt, er hat früheren Generationen geholfen, so heißt es in Ps 22. Doch im selben Psalm wird dieses Vertrauen hinterfragt, weil es Situationen gibt, in denen Gott mich verlassen zu haben scheint. Gerade dann können wir die Erfahrungen des Vertrauens argumentieren, sie einklagen. Und eine Erfahrung bleibt grundlegend bestehen: Mein Leben ist mir von Gott gegeben. Und der, der mir dieses kostbare Leben gegeben hat, ist mein Beschützer: „Der Herr ist mein Hirte“ – darauf kann ich vertrauen.

METHODISCHE MÖGLICHKEITEN

Nacherleben mit dem ganzen Körper

Psalm-Pantomime

Einzelne Psalmworte können in pantomimischen Szenen nachgestellt werden:

Die Kinder bereiten in Paaren oder einer Kleingruppe eine pantomimische Szene (es darf keinesfalls gesprochen werden) vor und präsentieren sie vor den anderen. Wenn einige Psalmworte bekannt sind, wird das Psalmwort, das hinter der Szene steht, geheimgehalten. Durch das Erraten erhöht sich die Spannung bei den Zuschauenden.

Eine Pantomime verlangt allerdings Phantasie, Geduld und eine gelöste Atmosphäre, damit sich die Kinder das Vorspielen zutrauen.

Beispiele:

Ein Kind spielt einen Untergehenden und hat die Hand hilfesuchend aus-

gestreckt, doch keiner ergreift sie (Ps 69, 2-3).

Einige schleppen einen Gefangenen herein und beginnen, ihm die Kleider vom Leib zu ziehen und sie untereinander aufzuteilen (Ps 22, 19).

Figurentheater

Bei einem Figurentheater wird keine Szene vorgespielt, sondern ein Standbild aus dem eigenen Körper dargestellt.

Beispiele: Ein verzweifelt Rufender (Ps 22, 3), gefährliche Hunde umringen einen Hilflosen (Ps 22, 17).

Künstlerische Gestaltung

Bilder

Die Bildersprache der Psalmen ruft dazu auf, Psalmworte in Bilder zu fassen. Diese Methode nehmen die Kinder am unbefangenen auf.

Klangbild

Mit Orffschen Instrumenten können einzelne Worte Klänge bekommen:

„Ich bin wie ein zerbrochenes Gefäß (Ps 31, 19)“ – Geräusche des Zerbrechens. „Ich habe mich müde geschrien, mein Hals ist heiser“ (Ps 69, 4) – Klänge der Klage und des Weinens.

Meditationen

Auf einfache Pappkarten werden schon bekannte oder neue Psalmworte geschrieben. Die Kinder sitzen im Kreis, und in der Mitte liegen die Karten. Jedes Kind sucht sich eine Karte aus, seine Karte, und sagt ein paar Worte, warum es gerade diese Karte gewählt hat.

25



Diese Methode eignet sich zum Rückblick und lehrt Kindern eine Sprache, um eigene Gefühle auszudrücken. Den Mitarbeitenden gibt sie Möglichkeit herauszufinden, welche Worte die Kinder besonders ansprechen und wie sie die Psalmen verstehen. Beispiele zum Thema finden sich v. a. in Ps 6, 22, 25, 31 und 69.

Spielidee 1 Königshof

Treffpunkt Hinterhof

Myriam steht allein da und wartet auf die anderen. Joel kommt hinzugelaufen und berichtet bestürzt, dass es auf der Tempelbaustelle einen schweren Unfall mit Verletzten gab. Die Zwei machen sich Sorgen: Hoffentlich ist Hiram's Vater, dem Bauleiter, nichts passiert. Doch der ist ok.

26 Allerdings entdecken die Freunde, dass Sara im Schatten einer Mauer sitzt und weint: Ihr Vater, der Töpfer, wurde beim Unfall verletzt: er hat sich den Arm gebrochen und kann nun weder auf der Baustelle arbeiten noch seinem Töpferhandwerk nachgehen. Es ist auch völlig ungewiss, ob er je wieder töpfern kann. Damit steht die Existenz der Familie auf dem Spiel: Wer soll weiterhin Geld verdienen, damit sie genug zu essen und zu trinken kaufen können?

Sara ist traurig, verzweifelt und sogar wütend auf Gott: Jeden Morgen hat sie mit ihrer Mutter gebetet, dass ihrem Vater nichts geschehen soll. Und jetzt hat Gott sie enttäuscht und verlassen: „Ich rufe, und du antwortest nicht“ (Ps 22, 1-2). Schon verlangen die Reichen, bei denen die Fami-

lie Schulden hat, nach ihrem Geld. Sie kommen Sara im Traum vor wie Stiere, Löwen und wilde Hunde (Ps 22, 13.14.17). Sara ist verzweifelt und auch die anderen wissen keinen Rat. Natan kommt – für ihn ungewöhnlich – in den Hinterhof, da er erfahren hat, was passiert ist. Er hat Tontafeln mit vielen Gebetsworten dabei, und fordert die Kinder auf, sich mit den Worten zu beschäftigen.

Kleingruppenaktion

Pantomime, Figurentheater, künstlerische Gestaltung oder Meditation zu Psalmworten unter dem Thema Angst, Trauer, Klage. Die Methoden geben den Kindern die Möglichkeit, nachzuerleben, wie einem zumute ist, wenn etwas geschehen ist, das traurig, verzweifelt und wütend macht. Vielleicht können die Kinder auch von eigenen Situationen berichten, in denen sie sich ähnlich wie Sara gefühlt haben.

Abschlusszene Natan – Sara: Gott tröstet

Natan spricht mit Sara über ihre Trauer und die Klage. Seine Situation gibt ihm auch Anlass zu klagen. Er kann mitfühlen. Doch Natan ist wichtig, dass der Unfall nicht Gottes Wille war. Gott will vielmehr, dass allen Menschen geholfen werde. Er erinnert Sara daran, dass es Gott gut mit ihr und ihrer Familie meint: Gott hat allen das Leben geschenkt, dass ihr Vater so ein guter Töpfer ist, ist ebenfalls ein Geschenk Gottes. Gott, der so gut ist, ist auch dann bei uns, wenn wir ganz verlassen sind. Er hört unser Weinen und wird weiter helfen.

Sara kann das annehmen und überlegt sich, von ihrem Vater töpfern zu lernen. Vielleicht kann sie ja, während ihr Vater verletzt ist, so ein bisschen Geld für die Familie verdienen.

Spielidee 2 Drei Freunde

Einstiegsszene: Hurra, die Post ist da. Die drei Freunde warten nach dem Essen sehnsüchtig darauf, dass ein Mitarbeiter die Post verteilt. Besonders Frank. Er vermisst seinen Hund so sehr. Tatsächlich bekommt er einen Brief von seinen Eltern und zu seiner großen Freude ist ein Foto von Bello dabei, das er den anderen zeigt. Doch als er den Brief liest, steigen ihm Tränen in die Augen: Bello wurde von einem Auto erfasst. Er wurde so schwer verletzt, daß er eingeschläfert werden musste.

Frank ist traurig und verzweifelt. Außerdem ist er wütend auf Gott: Warum ist das passiert, obwohl er doch jeden Abend bei der Gebetsgemeinschaft Gott gebeten hat, dass er auf Bello aufpassen soll, solange er nicht da ist. Enttäuscht zieht sich Frank zurück, die anderen sind ratlos.

Kleingruppenaktion (siehe Spielidee 1)

Abschluss: Gott tröstet Dirk, der Betreuer von Frank, hat ihm Zeit zur Trauer gegeben. Jetzt setzt er sich zu ihm und erzählt, dass er mitfühlen kann. Auch er hatte die gleichen Gedanken, als sein

Großvater plötzlich gestorben ist. Seine Mutter hat ihm damals weitergeholfen: Das Unglück war nicht Gottes Wille. Gott will vielmehr, dass allen Menschen geholfen werde. Er erinnert Frank daran, dass es Gott trotzdem gut mit ihm meint: Sein Leben und die schöne Zeit mit Bello waren ein Geschenk Gottes. Ohne das hätte Frank sicher nicht so viele fröhliche Stunden erlebt. Dem kann Frank zustimmen und erzählt von fröhlichen Erlebnissen. Dirk schlägt vor, Abschied von Bello zu nehmen: die beiden basteln mit dem Foto eine Trauerkarte.

Stephan Schiek

27





PSALM FÜR AUSREISSER (PSALM 139)

BEOBACHTUNGEN

28

Herr, du durchschaust mich, du kennst mich bis auf den Grund.

In diesem Psalm wundert sich David – vielleicht aufgrund einer konkreten Erfahrung – darüber, wie Gott seine Menschen (oder ganz persönlich ihn) kennt, ihre Gedanken und Handlungen durchschaut, Folgen voraussieht, und, wenn es darauf ankommt, selbst da ist und eingreift. In den Versen 6 „Dass du mich so durch und durch kennst, das übersteigt meinen Verstand. Es ist mir zu hoch, ich kann es nicht fassen.“ und 17f „Wie rätselhaft sind mir deine Gedanken, Gott, wie unermesslich ist ihre Fülle! Sie sind zahlreicher als der Sand am Meer. Nächtelang denke ich über dich nach und komme an kein Ende“

bringt er sein bewunderndes Staunen zum Ausdruck.

Ob ich sitze oder gehe, du weißt es, du kennst meine Pläne von ferne. Ob ich tätig bin oder ausruhe, du siehst mich; jeder Schritt, den ich mache, ist dir bekannt.

Egal, was ich wo tue (oder nicht), worüber ich nachdenke, grüble, wohin ich gehe. Dies ist eine wichtige Lebenserfahrung Davids. Gott ist da, bei mir, in mir. Nicht nur, wenn ich an ihn denke, ihn spüre, wenn ich ihn gerade brauche, er in meinen Plan passt.

Gott ist immer da, in meinem Alltag. Ich muss nur genau hinschauen, hinhören, dann entdecke ich ihn.

Noch ehe ein Wort auf meine Zunge kommt, hast du, Herr, es schon gehört.

Sogar meine Gedanken, meine geheimsten Wünsche und Sehnsüchte, sogar, die, die ich mich nicht laut zu sagen traue, kennt Gott.

Von allen Seiten umgibst du mich. Ich bin ganz in deiner Hand.

Dieses ganz umgeben sein und ganz in deiner Hand sein hat für den Psalmschreiber nichts von Einengen, Luft nehmen oder ausgeliefert sein. Die Schilderung lässt ein sehr geborgenes, sicheres Gefühl von Schutz und Wärme erahnen. „Man kann nicht tiefer fallen, als in Gottes geöffnete Hand“.

Wohin kann ich gehen, um dir zu enttrinnen, wohin fliehen, damit du mich nicht siehst? Steige ich hinauf in den Himmel – du bist da. Verstecke ich mich in der Totenwelt – dort bist du auch. Fliege ich dorthin, wo die Sonne aufgeht, oder zum Ende des Meeres, wo sie versinkt: Auch dort wird deine Hand nach mir greifen, auch dort lässt du mich nicht los. Sage ich: „Finsternis soll mich bedecken, rings um mich werde es Nacht“, so hilft mir das nichts, denn auch die Finsternis ist für dich nicht dunkel und die Nacht ist so hell wie der Tag.

Eine tiefe und gute Erfahrung eines Menschen, der sich mit „abhauen“ bestens auskennt. Er kennt alle Arten der (Aus-)Flucht, alle Ausreden und Verstecke. Aber er kennt auch den, der am Ende wartet, das „Happy End“:

Gott versteht mich, wenn ich es manchmal nicht mehr aushalte und weg muss. Er hat ein großes Herz für Ausreißer.

Er hält mich nicht fest, sondern gibt mir die Freiheit, selbst zu entscheiden, wann und wohin ich gehe, und lässt mich entscheiden, ob und wann ich zurückkomme. Er nimmt mir diesen schweren Weg nicht ab, aber er passt auf, dass ich sicher bei ihm ankomme. Egal, wie weit ich vor ihm weggelaufen bin, er steht immer wieder einladend da und macht das Angebot, wieder zu ihm zurückzukommen. Das ist mein Glück – Licht in der Finsternis. Warum ich wohl so wertvoll für dich bin?

Du hast mich geschaffen mit Leib und Geist, mich zusammengefügt im Schoß meiner Mutter. Dafür danke ich dir. Es erfüllt mich mit Ehrfurcht. An mir selber erkenne ich: All deine Taten sind Wunder. Ich war dir nicht verborgen, als ich im Dunkeln Gestalt annahm, tief unten im Mutterschoß der Erde. Du sahst mich schon fertig, als ich noch ungeformt war. Im voraus hast du alles aufgeschrieben, jeder meiner Tage war schon vorgezeichnet, noch ehe der erste begann.

Klar, du bist ja mein Schöpfer. Du hast mich mit viel Phantasie und Liebe ausgedacht und dich, wie meine Eltern, auf den Tag gefreut, an dem ich geboren werde. Beim Anblick eines Babies werde ich ganz ehrfürchtig und staune über das Wunderwerk des Lebens, das du schenkst. Ob ich dieses Wunder auch im Spiegel sehe? Brauche ich dann noch vor mir selber wegzulaufen? Eigentlich nicht!

Durchforsche mich, Gott, sieh mir ins Herz, prüfe meine Wünsche und Gedanken! Und wenn ich in Gefahr bin, mich

von dir zu entfernen, dann bring mich zurück auf den Weg zu dir.

Danke, Gott, dass du meine Gedanken und Zweifel kennst, das ist gut so. Weil du auf mich aufpasst, bin ich sicher vor den Gefahren des Lebens. Bleibe bei mir!

Am Ende seiner Überlegungen kommt David zu dem Schluss, dass die Art Gottes uns zu sehen, zu kennen, zu durchschauen nichts mit „Big Brother“, einengendem Überwachen, voyeuristischer Sensationslust zu tun hat, sondern dass uns Gott einfühlsam, sorgend, begleitend und schützend anschaut und kennt. Wenn ich in deinem Blickfeld bleibe, bin ich sicher, geborgen, dann geht es mir gut. Deshalb – durchforsche mich! Verliere mich nicht aus den Augen!

ERLEBNISWELT

Ich erforsche Gott

Kinder im Jungscharalter sind Forscher, sie können sich mit viel Energie der Entdeckung, Erforschung und dem Verstehen von für sie interessanten Dingen widmen. Schaffen sie, die Eltern, wir Mitarbeiter es, ihren interessierten Blick auf wichtige Dinge zu lenken, sie vor der Überflutung mit Unwichtigem oder für sie Schädlichem ein Stück weit zu schützen? Aber was ist wichtig? Fragen, die sie, ihr Leben, ihre Zukunft betreffen. Warum nicht Gott erforschen? Versuchen, ihn zu verstehen, zu verste-



hen, was er für und mit uns Menschen vor hat.

Vorbild David: er denkt nach, grübelt, forscht: Warum ist Gott so, warum geht er so mit mir um ...

Gott erforscht mich

Kinder leben in einem Spannungsfeld zwischen kontrolliert – bestimmt werden und frei, grenzenlos, desorientiert, sich alleine überlassen sein. Beide Extreme sind nicht gut. Wie erlebe ich Kontrolle? Wo will ich das? Wo will ich Gott nicht hinschauen lassen und warum nicht? Kann ich dieses „gute Erforschen“, wie es im Psalm gemeint ist, wie der Verfasser gut, beruhigend, hilfreich finden und annehmen?

Ausreißen

Wohl jedes Kind kennt Situationen, aus denen es ausreißen möchte, um sich befürchteten Folgen zu entziehen: Etwas ist schief gelaufen, kaputt

gegangen, eine schlechte Klassenarbeit geschrieben ... Die Eltern oder ... werden enttäuscht sein, und die Strafe ... „am liebsten wäre ich jetzt weit weg.“ Oft findet dieses Weglaufen nur in Gedanken statt, manchmal muss man wirklich weg laufen. Warum? Das Schlimmste an diesen Ausreißer-Situationen ist wohl, dass ich einem Menschen, den ich gerne habe (und er mich) nicht unter die Augen treten kann. Ich habe ein schlechtes Gewissen. Mit Gott ist das wohl ähnlich.

Und auch Kinder können durchaus solche Gedanken haben: Ich weiß, dass Gott mich liebt, in der Jungschar auf dem Sommerlager hab' ich das ganz tief gespürt, und er hat schon viel Gutes getan.

Aber jetzt ist mir da was passiert ... Gott wird ganz schön enttäuscht sein von mir. Also am besten ganz still halten, nicht mehr mit ihm reden, nur weit weg! Der Weg zurück ist schwer. Um Verzeihung bitten fällt niemand leicht. Ist es da nicht eine Hilfe, dass Gott sagt (z. B.) mit diesem Psalm: „Ich weiß schon alles, was dich bedrückt, ich warte sehnsüchtig auf dich, komm zurück!“ Oder noch besser: Er wartet überall auf mich, da wo ich mit meinem Schmerz gerade bin. Einfacher kann zurück kommen nicht sein. Ich glaube, ausreißen ist gar nicht so schlecht. Ich bekomme Abstand, ich bekomme wieder neue Sehnsucht, zurückzukommen. Und – gemeinsame Ausreiß- und Zurückkomm-Erlebnisse lassen uns meistens näher zusammen kommen.

METHODISCHE MÖGLICHKEITEN

Spielidee 1

Einstiegsszene: Joel ist verschwunden, er darf zu Hause nichts, will seine Freiheit. Die besorgten Eltern haben Angst um ihn. Ist er entführt worden? Es folgt eine bange Nacht, die Kinder machen sich auf die Suche. Natan ist zuversichtlich, spricht Mut zu. Gott ist immer da.

Action: nächtliches Suchspiel

Begegnung mit dem Psalm:

Joel kehrt zurück, hat Gottes Nähe erfahren, vor ihm kann man nicht fliehen (Ps 139 durch Natan).

Spielidee 2

Einstiegsszene

Einer der drei Freunde ist nach einem Konflikt mit einem anderen Kind/Mitarbeiter ausgerissen. Die Aufregung ist groß, alle suchen.

Action

Suchspiel nach dem Ausreißer. Irgendwann meldet sich der Ausreißer auf dem Handy eines Mitarbeiters und sagt, wo er ist. Alle Kinder gehen dort hin.

Begegnung mit dem Psalm

Die Kinder finden den Ausreißer bei einem alten Schäfer. Ihm hat er seine Geschichte erzählt. Der Schäfer hat ihm zugehört und ihm eine Ausreißergeschichte aus seiner Jugend erzählt, und, dass ihm sein Glaube, Gott, das Bibellesen wichtig geworden ist, ihn in solchen Situationen ge-

tröstet hat. Psalm 139 ist ihm dabei besonders wichtig geworden. Ein besonderer Psalm für Ausreißer. Diese Gedanken hören die anderen Kinder jetzt auch.

Weitere Ideen

Bibel erwandern: „Erforschungs-Wanderung“.

Dankgebet: Danke, dass du mich wunderbar gemacht hast, Danke, dass du auf mich wartest, ich zurückkommen darf...

Gespräch: Wie ist das „Durchschaut sein“?

Wie gut kenne ich meinen Freund – oder – gibt es ein positives „Durchschaut- oder Gekannt-sein“?

Ausreißer-Erfahrungen: Warum ausreißen? Wie ist's unterwegs? Entscheidung zurückzukehren, Rückkehr. Was erleichtert Rückkehr?

Open End-Geschichte eines Ausreißers. Wir überlegen (in Gruppen), wie es weiter gehen könnte.

Gott macht's vor : z. B. Verlorener Sohn.

Wir erfinden selber einen (Ausreißer-)Psalm bzw. übersetzen Ps 139 in unsere Sprache oder übertragen ihn auf unsere Erfahrungen.

Walter Hieber





ZWEIFEL

Psalm 73

BEOBSACHTUNGEN

Im Psalm 73 werden sehr persönliche Erfahrungen von Asaph dargestellt. Es ist das Erlebnis einer schweren Krise seines Vertrauens zu Gott. Er tut es in einer gegliederten Form in einem analysierenden und einem reflektieren Teil. Asaph erlebt den Widerspruch von Menschen, die im ausgeprägten Egoismus nach Glück, Wohlstand und Erfolg streben, ohne sich um Gott zu kümmern (Verse 2 – 12) und seinen eigenen Misserfolg, obwohl er sich an Gottes Willen orientiert und danach lebt (Verse 13+14, 21+22). Gott reagiert scheinbar überhaupt nicht darauf. In totaler Verzweiflung fragt er: Wie sollte Gott das merken? Wie kann der Höchste das wissen (V 11)?

Es stellt sich ihm die Frage, wie er damit umgehen will. Er sieht nur die

Möglichkeit, es den Egoisten gleich zu tun. Doch sein Inneres widerstrebt dem. Er ist total zerrissen, weil er jetzt nicht nur unter seinem Misserfolg leidet, sondern auch an seinem Verrat an Gott (V 15). In seiner Verzweiflung wendet er sich neu und intensiver an Gott (V 15+16: ... eintrat ins Heiligtum Gottes). Hier entdeckt er ein Geheimnis: Glück und Wohlstand sind nicht von Dauer, sondern ein Scheinglück. Spätestens am Ende des Lebens lösen sie sich in Nichts auf – und das kann morgen sein. Er verwendet die Bilder vom schlüpfrigen Grund und Traum (V 18 – 20).

Jetzt hat er auch den Blick frei um Gottes Führung, Bewahrung und Beistand in seinem Leben zu erkennen. Daraus erwächst ein starkes Bekenntnis, trotz aller Beschränkungen bei Gott zu bleiben und von seiner Güte anderen weiter zu sagen.

ERLEBNISWELT

Die Erfahrungen von Asaph sind zeitlos und auch heute von Erwachsenen und Kindern zu erleben. In Erfolg und Wohlstand leben häufig Menschen, die Gott recht gleichgültig oder aggressiv ablehnend gegenüberstehen. Das Leben in der Verantwortung vor Gott wird belächelt oder verunglimpft. Das erfahren auch schon Kinder und geraten dadurch in Konflikte und Zweifel über Richtigkeit ihres Glaubens. Wo persönliches Unglück und gehässige Gottesverachtung sich treffen, trägt ein Kind häufig seine Verletzungen davon. Es stellt sich die Frage, ob in solchen Situationen es nicht besser wäre, dem Kind zu raten, seinen Glauben zu verschweigen. Doch, wo das Feuer des Glauben in einem Herzen brennt, wird sich damit die Ver zweiflung nur noch steigern. Stattdessen sollten Eltern und Mitarbeiter der Gemeinde für das Kind beten und ihm Gottes Gegenwart und Liebe auch bei frustrierenden Erfahrungen versichern. Zugleich kann bei entsprechendem Aufnahmevermögen mit den Kindern das Leben der Egoisten und Lasterer betrachtet und können Konsequenzen gewonnen werden.

Kernsatz

Trotz aller Misserfolge, Zweifeln und Ängsten bleibe ich bei Dir, mein Gott!
(Psalm 73, 23).

GESTALTUNGSIDEEN

Spielidee 1

Einstieg: Baustellengespräch

Hiram hat die Baustelle besichtigt und berichtet, was er da erlebt hat: Streit und Durcheinander – das lässt sich wohl nicht vermeiden. Doch dass die Geschickten sich über die weniger Fingerfertigen lustig machen und sie in übler Weise beschimpfen und verspotten, ist schon ein starkes Stück. Sara und Myriam sind empört: Das soll einmal das Haus Gottes werden, wo es mit solcher Rücksichtslosigkeit entstanden ist.

Joel ergänzt: Es wird noch viel Übleres erzählt. Wer die Gebetszeiten einhält, der wird nicht nur belächelt, sondern von andern Ungläubigen als unzuverlässig und faul dargestellt.

Sara: Können die sich denn wehren und alles richtig stellen?

Joel: Das schon, aber es hört ihnen keiner zu. Es gibt harte Termine, mancher denkt, dass das Gebet als ungenutzte Zeit nur die Erfüllung behindert.

Alle sind ratlos. Ob Natan eine Lösung weiß? Myriam macht sich auf den Weg und kommt nach wenigen Minuten zurück.

Aktion: Bausteine sammeln

Natan war nicht zu Hause. Myriam hatte bei ihm folgenden Zettel gefunden:

„Hallo Kinder, ich brauche eure Hilfe. Geht zur Wiese (X) und sammelt die verstreuten Bausteine und bringt sie zur Baustelle des Tempels nach (Y). Mit freundlichem Gruß Natan.“

Die Bausteine sind zwei Sorten von Pappkartons, die auf der Wiese verteilt werden. Der Unterschied besteht in der Beschriftung.

Sorte 1 ist mit Begriffen des Glaubens und der Treue zu Gott versehen:

Gebet, Bibel, Gottesdienst, Jungschar, Gott loben ...

Sorte 2 ist mit Begriffen von Reichtum, Erfolg und Glück beschriftet:

Millionär, Sportwagen, Privat-Jet, Yacht, Villa, Goldmedaille, Reitpferd...

Begegnung mit den Psalmen: Bausteine verbauen

Natan erwartet die Kinder an Y. Dort ordnet und überwacht er die Lagerung der Bausteine.

Sorte 1 wird nebeneinander zu einer ebenen Fläche geordnet, **Sorte 2** übereinander zu einer Pyramide getürmt. Unter der Lagerfläche wird vorher jeweils ein Läufer o.ä. gelegt.

Joel liest dann Ps 73, 2-12.

Natan erklärt: Glück, Reichtum und Erfolg türmen sich wie eine Erfolgsleiter in den Himmel.

Doch oft werden sie ohne Rücksicht auf andere erreicht. Wolfsge-

setz nennt man das auch: Fressen oder gefressen werden, siegen oder besiegt werden. Und Gott – er schweigt.

Joel liest weiter V 13,14,21,22,15.

Natan: Trotz aller Mühe komme ich nicht zum Erfolg. Es ist alles platt wie eine Ebene. Was mache ich denn falsch? Soll ich so werden wie die anderen? Selbst wenn er versucht, es misslingt ihm, weil sein Herz trotzdem an Gott festhält. Was soll er tun in seinem Elend?

Joel liest weiter V 16-20.

Bei Vers 19 wird an den Läufern gezogen, die Pyramide stürzt ein, auf der Ebene kann nichts einfallen – vorher probieren und eventuell notwendige Präparationen treffen, z.B. „Geräusch-Unterstützung“ beim Einsturz, der Pyramide)

Danach Joel V 23-27

35

Spielidee 2

Einstieg: Malwettbewerb

Er kann mit allen durchgeführt werden oder nur als Spielszene. Ziel ist die Ausstellung in der Kirche o.ä. Raum (s.u.). Das Thema des Wettbewerbes ist frei wählbar. Wird ein Wettbewerb für alle durchgeführt, muss die Spielszene an passender Stelle vermutlich gegen Ende eingebaut werden.



Spielszene

Zwei Kinder sind beim Malen. Ein Kind ist sehr geschickt und malt ein wunderbares Bild. Doch es macht sich über das andere Kind lustig, weil es nicht so gut zeichnen kann. Dieses andere Kind gibt sich große Mühe und betet auch zwischendurch und doch wird es nur eine „Schmiererei“. Auch das Beten ist ein Anlass, was das erste Kind zum Spott nutzt.

Aktion: Kirchenbesichtigung

Die Gruppe bringt die Bilder zur Kirche, wo sie ausgestellt werden sollen. Sie wird von Herrn Asaph (in Montur) begrüßt und von ihm zu einer Kirchenführung eingeladen.

Begegnung mit den Psalmen:

Herr Asaph erzählt

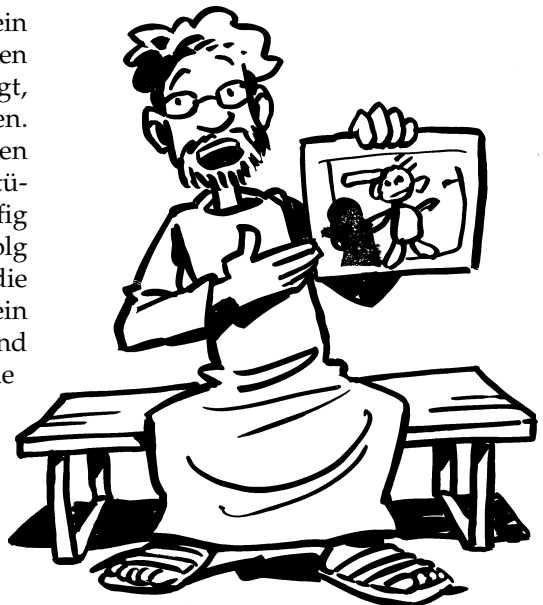
Am Ende bittet Herr Asaph alle noch einmal Platz zu nehmen. Er nimmt das missglückte Bild, hält es sichtbar hin und sagt:

Dieses Bild erinnert mich an mein Leben. Wie habe ich mich bei vielen Dingen bemüht und angestrengt, und doch sind sie häufig misslungen. Allerdings habe ich auf alle faulen Tricks und scheinheiligen Hintertüren verzichtet. Dafür habe ich häufig gebetet. Und trotzdem blieben Erfolg und Glück fern. Dann sah ich die Skrupellosen, die sich aus nichts ein Gewissen machten. Betrug, Lüge und Doping waren ihre Freunde. Sie konnten sich über Erfolg, Wohlstand und Anerkennung wirklich nicht beschweren. Doch Gott war ihnen ein Fremder. Sie kannten ihn nicht und er wusste offenbar auch nichts von ihnen,

denn er schritt nicht gegen ihre Mächenschaften ein.

Ich war ganz verzweifelt. Sollte ich es wie sie machen. Nein, daran würde ich zugrunde gehen. Da wandte ich mich noch intensiver Gott zu und entdeckte ein Geheimnis: Ihr Glück und Wohlstand sind nicht von Dauer. Sie bewegen sich wie auf einer Rutschbahn. Schnell liegen sie auf der Nase und kein Hahn kräht mehr nach ihnen. Sie haben Gott nicht als Freund, der sich der Gestrauchelten und Abgestürzten zuwendet und sie wieder auf die Beine stellt. Deshalb bleibe ich bei meinem Gott, weil er auch in Zeiten von Niederlagen und Ängsten mich nicht verlässt. Das macht mich glücklich.

Dietmar Fischer





VERGISS NICHT, WAS ER DIR GUTES GETAN HAT!

37

BEOBACHTUNGEN UND ERLEBNISWELT

Wie oft stehen wir in schwierigen Situationen, schicken ein Stoßgebet zum Himmel, erfahren Hilfe und vergessen dann über neuem Stress und neuen Situationen, Gott für seine Hilfe, seinen Beistand und seine Bewahrung zu danken. Die Psalmen können uns in dieser Hinsicht ein großes Vorbild sein: Es ist all das niedergeschrieben, was das Volk Israel nicht vergessen sollte, weil Gott hier herausgeholfen hat. Sie ermahnen sich gegenseitig, dies nicht zu vergessen und Gott immer wieder dafür zu danken. (Danket dem Herrn und ruft an seinen Namen; verkündigt sein Tun unter den Völkern Ps 105, 1; Danket dem Herrn, denn er ist freundlich

und seine Güte währet ewiglich Ps 106,1; Die sollen dem Herrn danken für seine Güte und für sein Wunder, die er an den Menschenkindern tut Ps 107,31).

Lasst uns gegenseitig dazu ermuntern, Gott stets zu danken, und die Führung, die er in unserem Leben erwiesen hat, nicht in Vergessenheit geraten zu lassen.

Auch David selbst hat diese Erfahrung gemacht: „Wenn ich dich anrufe so erhörst du mich“ (Ps 138,3). Deshalb dankt David seinem Herrn von ganzem Herzen, in jeder Situation. Auch in schwierigen Lagen (Ps 56).

Das große Dankgebet von David (Ps 103) ist wohl der herausragendste aller Dankpsalmen.

Es beginnt mit dem bekannten Loblied „Lobe den Herrn meine Seele, und was in mir ist seinen heiligen Namen! Lobe den Herrn meine Seele und vergiss nicht was er dir Gutes getan hat“. Es geht darum, alle Fähigkeiten einzusetzen, um Gott zu loben – jeder wie er begabt ist. Wer musikalisch ist, soll singen und musizieren zu Gottes Lob. Wer mit den Händen geschickt ist, soll sie einsetzen um Gott zu ehren. Wer in Schrift und Wort seine Stärken hat, soll auch dies entsprechend einsetzen.

„Lobe den Herrn meine Seele, und vergiss nicht, was er dir Gutes getan hat“ oder nach der Guten Nachricht: „Ich will den Herrn mit allen Kräften preisen und niemals seine Freundlichkeit vergessen.“

38

Auch wenn wir hier an all die vielen Erlebnisse mit Gott denken können – Situationen, in denen wir bewahrt wurden, wo uns Hilfe geschenkt wurde, wo uns Freunde beistanden – David geht es hier um den größten Grund zum Danken überhaupt: Gott hat uns in Jesus all unsere Sünden vergeben. Er nimmt weg von uns, was uns belastet, wo wir schuldig geworden sind vor Gott und unserem Nächsten. Er befreit uns zum ewigen Leben.

In grenzenlosem Staunen blickt David anbetend zu Gott, der uns nicht für unser Unrecht büßen lässt, obwohl wir es verdienen.

Es bleibt die schier unglaubliche Tatsache: Barmherzig und gnädig ist der Herr, geduldig und von großer Güte (Vers 8).

MÖGLICHKEITEN

- „Lobe den Herrn, meine Seele“: Weckruf und Gute-Nacht-Kanon, damit uns von morgens bis abends Lob Gottes und Dank begleiten.
- Ein „**Dankeschön-Buch**“, in dem alles aufgeschrieben wird, wofür zu danken wir nicht vergessen sollten.
- Ein **D-A-N-K-E Puzzle** basteln: z. B. ein großes Bild malen wie z. B. das Kreuz Jesu den Graben zwischen uns und Gott überwindet. Daraus die Buchstaben ausschneiden. Auf jedem Buchstaben sollen Stichwörter ergänzt werden, für die Gott Dank dargebracht wird. Beispiel:
D: Daunenschlafsack, Dusche;
A: Abendessen, Abenteuer, Arbeit;
N: Nachtruhe, Nachttisch;
K: Küchenteam, krank/gesund;
E: Einsicht, Eltern.
- **Sing and pray-Ecken** anbieten.
- Den **Psalm 103** in „jungscharddeutsch“ **übersetzen** und groß als Plakat gestalten, mit Bildern hinterlegen, bemalen zur Verdeutlichung.

Daniela Schweikardt



DIE KÖNIGIN VON SABA

Orientalischer Markt

Jerusalem war zur Zeit Salomos zu einer lebhaften Stadt geworden. Treffpunkt für Menschen aus dem ganzen Vorderen Orient: Bauhandwerker und Seeleute aus Tyros, Händler aus Kleinasien, Mesopotamien und Ägypten. Sogar aus Arabien und Ostafrika brachte man Gewürze, Gold und Edelsteine. Auch eine Königin aus dem sagenhaften Saba soll Salomo mit einer großen Delegation besucht haben (vgl. 1. Kön 10, 1-13).

Diese bunte und lebhafte Treiben in Jerusalem kann auf einer Freizeit oder einem Jungsfest als „Orientalischer Markt“ nachgestellt werden

Spielidee und Dekoration

Das Freizeitgelände wird in einen Orientalischen Markt verwandelt: Einfache Tische und Stände werden aufgestellt, Händler bieten auf gewebten Tüchern und Teppichen ihre Waren in Körben oder Säcken an.

Die Mitarbeitenden – in orientalischen Gewändern – betreuen die einzelnen Stände. Die Kinder dürfen sich **frei** auf dem Markt bewegen und die **Angebote ihrer Wahl** nutzen. Sie bekommen zu Beginn eine bestimmte Anzahl von **Kupfermünzen** (Schokoladentaler, Unterlagscheiben, o.ä.): An manchen Ständen können sie weitere Münzen – durch Wetteinsatz – hinzugewinnen, manche Angebote wie z.B. die Verpflegungsstände kosten etwas.



Die Spielstände

Bogenschießen

Die Bogenschützen aus Mesopotamien haben einen Übungsstand aufgebaut: Mit Pfeil und Bogen muss ein Ziel abgetroffen werden.

Achtung: Die Schießzone absperren und darauf achten, dass niemand im Schussfeld steht.

Orientalische Gewürze

Händler aus Arabien bieten in kleinen Säckchen kostbare Gewürze an. Die verschiedenen Gewürze (Zimt, Nelken, Anis...) müssen durch Riechen oder Schmecken erkannt werden. Wer das als zu schwer betrachtet, kann die Kinder auch die Gewürze den richtigen Bezeichnungen (auf Kärtchen) zuordnen lassen.

von der Bank zu werfen. Wer als erster herunterfällt, hat verloren, der Gewinner bekommt eine Münze.

Achtung: Auf einen weichen Untergrund (Matten, Sand...) achten.



Armdruckmaschine

Hinter einem Pappkarton sitzt ein starker Mann aus den Kupferminen von Ezjon-Geber. Diesen können die Kinder zum Armdrücken herausfordern. Wer gewinnt, bekommt eine Kupfermünze ausbezahlt.

Kreiselwettbewerb

Holzkreisel waren ein beliebtes Kinderspiel. Gespielt wird in Dreiergruppen. Wer innerhalb der Gruppe den Holzkreisel am längsten „tanzen“ lassen kann, hat gewonnen.

Schwämmewerfen auf hohe Beamte

Zwei Mitarbeitende stellen sich zur Verfügung: Sie stellen sich hinter eine Kulissee und dürfen mit nassen Schwämmen abgeworfen werden. Drei Würfe kosten 1 Münze, pro Treffer erhält man 1 Münze zurück.

Als Kulissee z. B. ein Kamel auf eine Sperrholzwand aufmalen. Anstelle des Kopfes wird ein Loch ausgesägt, durch das der Mitarbeiter schaut.

40



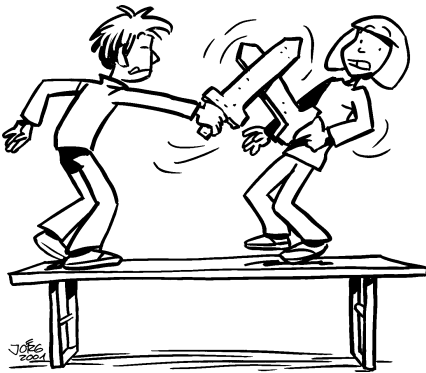
Über die Reling schlagen

Lieblingsspiel der Seeleute aus Tyros: Zwei Kinder sitzen im Schneidersitz auf einer Bank gegenüber. Die Hände verkreuzt vor ihren Wangen versuchen sie sich durch Abschlagen

„Kurzschwertduell“

Die Nomaden aus der Wüste veranstalten ein „Kurzschwertduell“. Auf einer Bank stehen sich zwei Kinder gegenüber. Jeder erhält ein „Kurzschwert“: Bataka (Schaumstoffteil) oder eine Isomatte aus Schaumstoff. Nach einer Verbeugung beginnt das Duell: Wer als erstes von der Bank fällt, hat verloren, der Gewinner erhält eine Münze.

Achtung: Klare Spielregeln absprechen, z.B. darf nicht auf den Kopf oder empfindliche Körperteile geschlagen werden. Auf einen weichen Untergrund achten.



Würfelspiele im Sand

Spielvorschlag: „20 gewinnt“: Wer kommt möglichst nahe an die Zahl 20. Es wird reihum gewürfelt. Wer über die Zahl hinauswürfelt ist ausgeschieden. Wer die Zahl genau erreicht oder am nächsten herangekommen ist, erhält eine Münze.

Rätselbude –

Spruchweisheiten

Ein Gelehrter aus Ägypten stellt den Kindern Rätselaufgaben. Wer die

Lösung weiß, bekommt eine Kupfermünze.

Beispiele:

1. *Nicht nur am Tag, nein, auch in finsterrer Nacht,
kann ohne Licht man meilenweit mich sehen.
Doch wehe dem, dem ich zu nahe komm!
Im Augenblick ist es um ihn geschehen.
Was ist das ? (Der Blitz)*

2. *Zwei sind's, die beieinander stehen
Und alles gut und deutlich sehen.
Nur sehen sie einander nicht,
und sei's beim hellsten Sonnenlicht.
Was ist das ? (Die Augen)*

3. *Was ist das:
Am Morgen ist es lang,
am Mittag kurz und klein,
am Abend ist's am längsten,
und nachts ist's gar nicht da.
(Der Schatten)*

41

Verpflegung

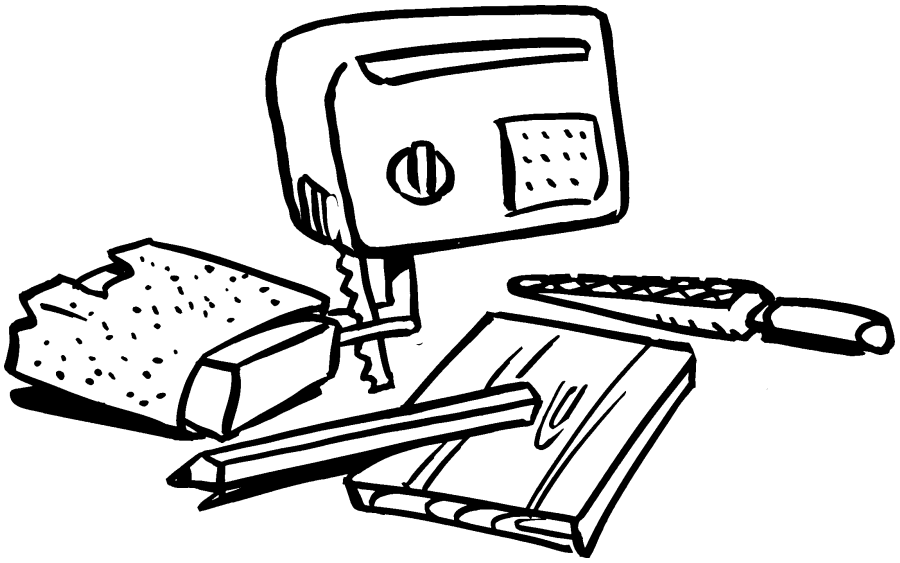
Mit den Kupfermünzen können die Kinder an verschiedenen Ständen sich etwas zu essen und trinken eintauschen.

Am offenen Feuer wird auf einem Blech **Fladenbrot** (einfacher Pizzateig) gebacken. Ebenfalls auf einem Blech können Maiskörner zu **Popkorn** geröstet werden.

An einem Stand werden **Honigkuchen** und **Schokofruchtspieße** angeboten. (Trauben, Äpfel, Orangen, Bananenstücke auf einen Holzspieß stecken und in flüssige Schokolade tauchen.)

An einem nächsten Stand gibt es **Fruchtsäfte** oder eine **Fruchtbowle**.

Stephan Schiek



BASTELIDEEN ZU DEN PSALMEN

42

Schatzkiste

Psalm 25, 14:

Alle, die den HERRN ernst nehmen, zieht er ins Vertrauen und enthüllt ihnen das Geheimnis seines Bundes.

Material:

Bastelpackung mit Anleitung der Fa. Opitec (www.opitec.de) Bestell-Nr. 104.076

Beschreibung:

Eine Schatzkiste mit trickreicher Öffnung. Nicht jeder kann das Geheimnis des Inhalts lüften.

Holztiere

Psalm 148, 13:

Sie alle sollen den HERRN rühmen! Denn sein Name allein ist groß; der Glanz seiner Hoheit strahlt über Erde und Himmel.

Material:

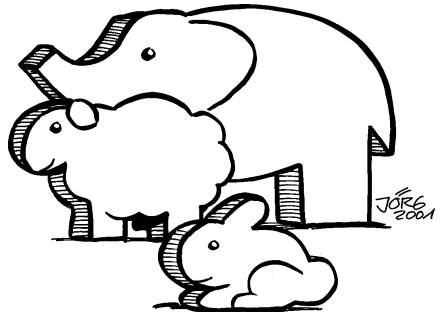
Fichte- / Buch-Leimholz bzw. Reste aus dem Baumarkt oder vom Schreiner

Werkzeug:

Bleistift / Stichsäge / Raspel / Schmirgelpapier

Arbeiten:

Auf das Leimholz werden die Tiere nach Vorlage oder freihändig aufge-



zeichnet, z.B. Schaf / Ente / Hase / Frosch / Elefant / ... Auf eine genügend große Standfläche achten! Mit einer Stichsäge die Konturen aussägen. Mit einer Holzraspel und Schleifpapier die Konturen und die Fläche verschleifen. Zum Schluss kann das Werkstück noch mit Lack oder Lasur verfeinert werden.

Teelicht

Psalm 119,105:

Dein Wort ist eine Leuchte für mein Leben, es gibt mir Licht für jeden nächsten Schritt.

Material:

Fichte- / Buch-Leimholz 28 mm (Reste) / Teelicht

Werkzeug:

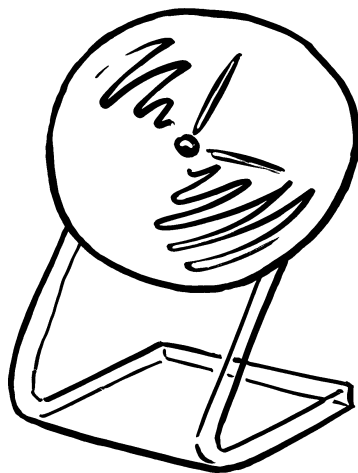
Stichsäge / Schmirgelpapier / Bohrmaschine / Forstnerbohrer

Arbeiten:

Auf das Leimholz die gewünschte Form nach Vorlage oder Freihand aufzeichnen, z.B. Herz / Fisch / Schaf / Stern / Kreuz / geometrische Figur... Darauf achten, dass die Teelicht-Kerze 40 mm auf die Form passt und genügend Material am Rand stehen bleibt.



hen bleibt. Mit einer Stichsäge die Konturen aussägen. Mit einem Forstnerbohrer 40 mm die Bohrung für die Teelicht-Kerze bohren. Mit einer Holzraspel und Schleifpapier in unterschiedlicher Körnung, die Kontur und die Fläche verschleifen. Zum Schluss kann das Teelicht noch mit Lack oder Lasur verfeinert werden.



CD-Uhr

Psalm 25,5:

Lehre mich, in Treue zu dir mein Leben zu führen. Du bist doch der Gott, bei dem ich Hilfe finde; auf dich hoffe ich zu jeder Zeit.

Material:

CD-ROM / Uhrwerk / Zeiger / Plexiglasstreifen (www.opitec.de)

Werkzeug:

Bohrmaschine / Bohrer / Heißluftgebläse / Filzstift

Arbeiten:

Die Plexiglasstreifen (500 mm x 80 mm) aus 3 mm Plexiglas in Stücke mit den Maßen (165 mm x 80 mm) absägen. 20 mm vom oberen Rand

und 40 mm vom linken Rand die Bohrung für das Uhrwerk 8 mm auf dem Plexiglasstück anzeichnen und bohren. Mit normalen HHS Bohrern in kleinen Schritten vorbohren, damit das Plexiglas nicht springt! Die beste aber teure Lösung ist ein spezieller Kunststoffbohrer.

55 mm vom unteren Rand nun die Biegekante auf dem Plexiglasstreifen anzeichnen. Mit einem Heißluftbläse den Plexiglasstreifen an der Biegekante erwärmen und auf einen Winkel von ca. 65 Grad biegen, dabei auf eine ebene Grundfläche achten.

Nun die CD auf den Plexiglasstreifen kleben, so dass das Loch der CD und die Bohrung für das Uhrwerk genau übereinander liegen. Nun noch das Uhrwerk mit den Zeigern montieren, Batterie einlegen – fertig.

44 Die Alternative-CD-Uhr!

Als Grundlage für eine Uhr ist auch Jewelcase (CD-Hülle) hervorragend geeignet. In die Vordereite des Jewelcase wird mittig ein Loch angezeichnet und mit 8 mm gebohrt. Mit normalen HHS Bohrern in kleinen Schritten vorbohren, damit das Jewelcase nicht springt! Die beste aber teure Lösung ist ein spezieller Kunststoffbohrer.

Nun die CD auf das Jewelcase kleben, so dass das Loch der CD und die Bohrung für das Uhrwerk genau übereinander liegen. Die Rückseite des Jewelcase wird aufgeklappt und dient als Stütze. Statt einer CD kann auch ein Photo als Hintergrund eingeklebt werden.

P.S. Das Jewelcase kann auch als Fotoständer ohne Uhr dienen!

Zirbe

Psalm 104,12:

An den Ufern bauen die Vögel ihre Nester, aus dichtem Laub ertönt ihr Gesang.

Material:

Papier

Werkzeug:

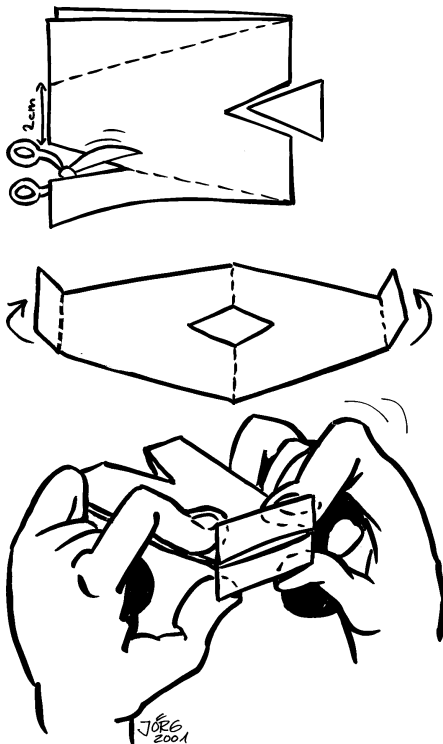
Bleistift / Schere

Arbeiten:

Ein Blatt Papier (180 mm x 70 mm) auf 90 mm x 70 mm falten. Gemäß der Zeichnung 1 das Blatt zuschneiden. Die offenen Enden ca. 10 mm nach oben klappen (Zeichnung 2). Die Zirbe wie in der Zeichnung 3 beschrieben halten und kräftig reinblasen.

P.S. Das Ding kann echt nerven!!

Martin Märkt



PSALM 23

Der Herr ist mein Hirte

Einfache Spielideen zum Ausprobieren und Ergänzen

Spiele

- **Schafrennen** (Vierfüsslerlauf) als Staffel
- **Grasen** (welche Gruppe bringt innerhalb von 10 min das meiste Gras?)
- Welche Gruppe kann am lautesten **mäh-mäh** rufen?
- Welche Gruppe kann am längsten seinen **Mäh-Ruf aushalten**? (Als Staffel: Wenn einer mit seinem Mäh-Ruf aufhört, fängt der nächste Spieler mit mäh-rufen an! Welche Gruppe schafft die meisten Minuten?)
- **Schafwörter** in 3 min aufschreiben lassen! Welche Gruppe hat die meisten Wörter gewusst?
- Gruppen stehen beieinander im Kreis. Es wird ein **Hirtenstab** zu-
geworfen. Innerhalb einer kurzen
Bedenkzeit muss die Gruppe einen
Gegenstand des Schäfers nennen.
Wiederholungen sind nicht er-
laubt! Welche Gruppe keinen Ge-
genstand weiss, muss ausschei-
den. Wer bleibt am Schluss
übrig? Diese Gruppe
erhält die meisten
Punkte!
- **Stabweitwurf**
Wer wirft den Stab
wie beim Speerwer-
fen am weitesten?

Jeder Spieler der Mannschaft hat einen Versuch. Der weiteste der Mannschaft wird gewertet.

- Aus 3 farbigen 1 m langen Wollfä-
den muss eine **Kordel** geknüpft
werden! 5 min. Zeit dafür! 1 Kordel
pro Mannschaft!
- Eigene Ideen:

Hermann Murrweiß

45





46 UNTER FREIEM HIMMEL

Ein kombinierter Quiz- und Spielabend unter freiem Himmel zu Psalm 104 (Schöpfungpsalm!)

Die Gruppe spielt an diesem Abend mit mehreren Kleingruppen gegeneinander! Es kann sich ohne weiteres ein Grillfestle anschliessen.

1. Naturkunderennen

Vor dem Gruppenleiter liegen mehrere Gegenstände (Pflanzen, Äste, Steine, Blätter usw.), die es im Umkreis von ca. 500 m gibt. Welche Gruppe hat zuerst alle diese Gegenstände dem Gruppenleiter gebracht? Jeder Gegenstand ergibt 5 Punkte; jeder doppelte Gegenstand 1 Punkt Abzug!

2. Speere werfen

Jeder Teilnehmer oder auch nur jede Gruppe macht sich einen mindestens 1 m langen Wurfspeer. Anschließend hat jeder Teilnehmer mit seinem Wurfspeer 3 Versuche, das vom Leiter ausgesuchte, ca. 5-10 m entfernte Ziel zu treffen.

Für jeden Speer gibt es 5 Punkte; für jeden Treffer 2 Punkte!

3. Pflanzen bestimmen

Der Leiter hat auf einem Brett 10-20 verschiedene Pflanzen aufgeklebt, die von den Gruppen innerhalb von 5 min bestimmt werden müssen. Jede Gruppe hat einen Zettel und ein Schreibgerät. Jede richtig erratene und aufgeschriebene Pflanze ergibt 1 Punkt.

4. Wettsägen

Vor den Teilnehmern steht ein Sägebock mit einem gleichmässig dicken Holzstamm drauf. Die Teilnehmer einer Gruppe müssen nacheinander jeweils 1 Scheibe vom Stamm absägen. Die Gesamtzeit der Gruppe wird gestoppt. Welche Gruppe hat die schnellste Zeit? Der Sieger erhält 5 Punkte gutgeschrieben.

5. Baumstumpfstaffel

Vom Leiter wird ein dicker, nicht zu langer Baumstumpf ausgesucht, der von den Gruppen um die Wendemarke herum gerollt werden muss. Die Gruppen starten nacheinander; die Zeit wird abgestoppt. Die einzelnen Gruppenmitglieder rollen den Baumstumpf einzeln nacheinander um die ca. 4-7 m entfernte Wendemarke herum (hin und zurück). Der Sieger erhält wiederum 5 Punkte gutgeschrieben.

7. Schöpfungskunde

Der Leiter denkt sich Dinge der Schöpfung aus (Fichte, Moos, Reh, Tannenzapfen, Futtergrippe usw.). Diese Dinge müssen von den Gruppen erraten werden. Jede Gruppe darf eine Frage stellen, dann kommt die andere Gruppe dran. So geht es reihum, bis der jeweilige Gegenstand erraten ist.

Die Antwort wird von jeder Gruppe auf einem Zettel notiert und vom Spielführer dem Gruppenleiter gezeigt. Alle Gruppen dürfen immer raten; nur fragen geschieht abwechselnd! Für jedes richtig erratene Ding gibt es 5 Punkte.

8. Holzsammeln

Der Leiter hat eine Dezimalwaage mitgebracht, auf der das gesammelte Holz abgewogen wird. Wer sammelt am meisten Holz in 2 Minuten?

Die von den jeweiligen Gruppenmitgliedern gesammelten Holzstücke dürfen nicht länger als einen $\frac{1}{2}$ m sein, damit sie gewogen werden.

Die Siegermannschaft erhält 5 Punkte zugeschrieben.

9. Taulauf

Alle Teilnehmer einer Mannschaft fassen das Tau und müssen ohne loszulassen den Querfeldeinparcours vom Start zum Ziel durchlaufen. Die benötigte Zeit wird gestoppt. Lässt jemand los, muss sofort angehalten werden, und alle das Tau wieder fassen. Man kann auch Strafzeit dazu addieren! Die Siegermannschaft erhält wieder 5 Punkte gutgeschrieben!

10. Pflanzen suchen

Die einzelnen Gruppen wandern mit dem Leiter zusammen durch den Wald über eine Wiese. Die Gruppen notieren die Nummer und dahinter den Namen der Pflanze. Welche Gruppe hat die meisten richtig? Der Sieger bekommt 5 Punkte!

Der Leiter hat vor dem Gruppenabend auf Blumen, Sträuchern, Bäumen usw. Papierzettel mit Nummern drauf angebracht. Man sollte diese Zettel allerdings sehen. Die Gruppe läuft mit dem Leiter zusammen still durch das jeweilige Gebiet. Wer redet, bekommt einen Minuspunkt!

Zum Abschluss wird der Psalm 104 gelesen.

Hermann Murrweiß



BEHÜTET

Spielabend Psalm 121,7+8 und Psalm 127,1.

48

Jeder Jungscharler muss zu diesem Abend einen Hut mitbringen (sitzt beim Eintreten auf dem Kopf und gilt als Eintrittskarte).

Zu Beginn des Abends wird jeder Jungscharler von den Mitarbeitern bzw. den anderen Jungscharlern begrüßt! Dabei wird höflich der Hut gezogen und man verbeugt sich kurz. Zu Beginn des Abends – im Anschluss an die Begrüßungszeremonie – kann man singen:

- Mei Hut der hot drei Ecka, drei ...
- Schön ist der Zylinderhut...

Ablauf des Abends

Es wird mit Kleingruppen gespielt bzw. bei sehr kleinen Jungschar-Gruppen (weniger als 6 Jungscharler) spielt jeder gegen jeden.

1. Hut werfen

Die Teilnehmer stehen hintereinander und werfen ihren Hut auf den ca. 2-4 m entfernt stehenden Kleiderständer, umgekehrten Stuhl usw. Jeder Treffer ergibt einen Punkt. Jeder Teilnehmer hat 3-5 Versuche!

2. Hutweitwurf

Jeder Teilnehmer versucht, seinen Hut mit der flachen Hand weit zu werfen.

Der weiteste Wurf ergibt so viele Punkte, wie Teilnehmer starteten; der Zweitplatzierte einen Punkt weniger usw.

3. Stuhl „behüten“

Vor der Kleingruppe steht ein umgekehrter Stuhl in 2-4 m Entfernung mit

den Beinen nach oben. Nun wird von den Teilnehmern nacheinander so geworfen, bis alle 4 Stuhlbeine mit einem Hut bedeckt sind.

Welche Mannschaft braucht dafür die wenigsten Versuche?

Gespräch

- Wozu braucht man einen Hut?
- Warum gibt es verschiedene Hüte? usw.

Sprichwörter: „Die stecken unter einem Hut!“, „auf der Hut sein“! „Hut ab, vor dem!“ usw.

Segensworte

Der Herr segne dich und behüte dich...

4. Hut aufsetzen

Die Teilnehmer starten nacheinander. Sie legen den Hut auf den linken oder rechten Fuss, schleudern ihn hoch und fangen ihn mit dem Kopf auf. Jeder ordnungsgemäss sitzende Huter gibt 1 Punkt; jeder Mitspieler hat mehrere Versuche (3-5 Versuche).

5. Hut mit Groschen

Aus einer bestimmten Entfernung werden Geldstücke in den umgekehrt auf dem Boden liegenden Hut (Bettlerstellung!) eingeworfen. Jeder Teilnehmer wirft 5 Münzen; pro Treffer gibt es 1 Punkt!

6. Fang den Hut

Gespielt wird mit einem normalen Gesellschaftsspiel „Fang den Hut“. Immer für 4 Mann ein Spiel. Der Sieger erhält 4 Punkte, der zweite 3 Punkte, der dritte 1 Punkt...

Abendschluß

- Psalm 121 lesen
- persönliche Erfahrungen
- Lied „Der Herr segne dich und behüte dich....“





Sehr wichtige Tage im Jahr sind die Geburtstage. Jede Jungschar hat dazu ihre eigenen Rituale. Ein passendes Geschenk ist dazu gefragt.

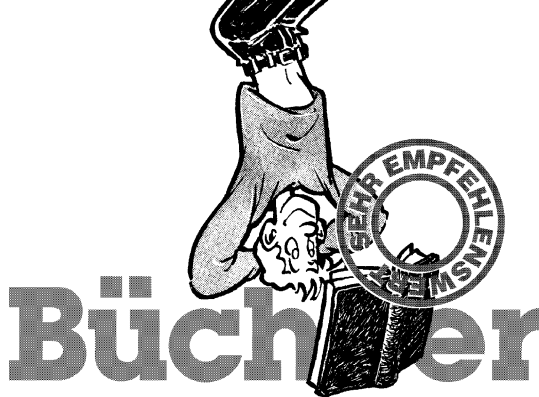
Hier ein besonderes Angebot. Ein 50 Blatt Schreibblock in Postkartengröße, auf dessen Vorderseite ein Geburtstagsseggen aufgedruckt ist.

Preise:

1 Block = 2,00 DM
ab 10 Blöcke 1,80 DM/St.
ab 100 Blöcke 1,50 DM/St.
+ Porto

Zu bestellen bei

Evang. Kinder- und Jugendbüro
Mühlenstr. 6, 77716 Haslach
Fax 0 78 32/12 03
mail rainer@bezirksjugend.de



Ingo Baldermann

Wer hört mein Weinen

Neukirchner Verlag
WDL 4

DM 34,-

Die Psalmen waren oft eine Sprache für die Sprachlosen, ein Licht für Geängstigte, ein Lied für Mutlose.

Dieses Buch lebt von der überraschenden Erfahrung, wieviel Kinder mit Psalmen ausdrücken können, wenn man sich auf ihre elementare Sprache einläßt. So bringt es reichen Gewinn und erschließt neue Zugänge zu den Psalmen.

Lieder zu Psalmen

In vielen Liederbüchern gibt es Lieder zu Psalmen. Im Bibelstellen-Register lassen sie sich schnell finden.

Im EG (Evangelischen Gesangbuch) sind Psalmen für Wechselgebete vorbereitet. Die Lieder:

„Halleluja mit Händen und Füßen“ und „Psalmen sind Lieder aus uralten Zeiten“ sind im Liederbuch von

Hella Heizmann

In Israel, da war was los!

hänssler-Verlag

DM 16,80

Christoph Zehender & Manfred Staiger **Beziehungen**

Fenster in die Welt der Psalmen

hänssler-Verlag

DM 29,95

Eine neue CD mit einfühlsamen Liedern zu den Psalmen. Dazu gibt es auch T-Shirt (DM 29,95) und Tassen (DM 12,80).

Beziehungen

hänssler-Verlag

DM 9,95

Wie man heute noch mit den Psalmen leben kann, erzählen Clemens Bittlinger, Claudia Filker, Ulrich Scheffbuch, Theo Eißler u.a.

Geschenk-Set CD&Buch

DM 34,95

Grafik-Abonnement

Die Grafiken aus diesem Heft gibt es im praktischen Jahresabonnement direkt zum download.

Weitere Infos unter

www.jungscharleiter.de

51

Ideenbörse im Internet

Wenn ihr uns gute Ideen aus eurer Freizeitvorbereitung schickt, können wir sie gern unter www.jungscharleiter.de für andere zur weitergeben.

Ideen bitte an rainer@rudolph-web.de

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



Motiv für Stempel, Aufkleber, Taschen, T-Shirt, Aufnäher... zum Ergänzen mit eigenen Daten.

Auch als Datei erhältlich unter www.jungcharleiter.de (Grafikabonnement).

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

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Haebelinstraße 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: Grafische Werkstätte, Reutlingen