



APRIL

JUNI

2001

2

E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



Frei-Raum

<i>Frei-Raum Jungschar</i>	4 – 6
Inspirierende Impulse von Walter Hieber, Haubersbronn	
<i>Auf zu neuen Abenteuern</i>	7 – 13
Hilfreiches für Planung und Durchführung von Geländespielen von Stephan Schiek, Tübingen	
<i>Eine Frau aus Haran</i>	14 – 18
Ein spannendes Bibel-Adventure-Game von Stephan Schiek	
<i>Schafsuche</i>	19 – 22
Geländespiel zum verlorenen Schaf, von Walter Hieber, Haubersbronn	
<i>Paulus auf hoher See</i>	23 – 27
Ein spannendes Bibelabenteuer mit Basteln und Bootsrennen von Dietmar Fischer, Chemnitz	
<i>Alltagsgegenstände</i>	28 – 31
Kreative Spielideen und Andachtsimpulse von Daniela Schweikardt, Altensteig	
2 <i>Frei-Raum-Geschichten</i>	32 – 39
Fast wie persönlich erlebt, von Christine Hipp, Velbert	
<i>Biblische Erlebnisräume</i>	40 – 41
Originelle Erlebnisideen von Rainer Schnebel, Haslach	
<i>Sabbat</i>	42 – 45
Gottesdienst zu Psalm 92 von Rainer Schnebel, Haslach	
<i>Dealer</i>	46 – 48
Ein Geländespiel mit kaufen und tauschen, von Joe Burger, Gerstetten	
<i>Sing & pray</i>	49 – 50
30 fetzige Minuten für Jungscharfreizeiten, von Martin Märkt, Rutesheim	

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Frei-Räume

Aufatmen und frei sein - Leben spüren und entfalten, Gaben entdecken, Neues ausprobieren und Träume verwirklichen, endlich leben statt nur zu funktionieren. Danach sehnen sich Menschen heute. Nicht nur Bedienungspersonal für elektronische Geräte zu sein, sondern kreativ Zeit gestalten mit Charme und Phantasie. Auch schwierige Situationen und herausfordernde Probleme mutig anpacken und mit Humor und Weisheit zu innovativen Lösungen gelangen, erfüllt mit Lebensfreude.

Das ist qualitativ anderes Leben als nur das Funktionieren nach vorgeschriebenen Programmen.

Leben ist eben mehr als uns die nach purem Profitdenken ausgerichtete elektronische Industrie vorgaukeln will.

Leben ist Schöpfung Gottes

Kreativ, schöpferisch, bunt, phantasievoll - und immer wieder voller Überraschungen - wie Kinder! Aber Leben ist auch riskant, herausfordernd, gefährdet, braucht Räume zum Wachsen und Reifen - wie Kinder!

Das brauchen Kinder heute am meisten: Frei-Räume zur Entfaltung ihres Lebenspotenzials.

Schutz-Räume, in denen ausprobiert werden kann, wo Fehler zu Lernchancen für Veränderung werden, wo Hoffnung investiert wird und Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter als gute Freundinnen und Freunde ermutigend helfen, Enttäuschungen und Misserfolge zu überwinden.

Frei-Raum Jungschar

Jungschar könnte so ein Frei-Raum sein. Oase für die manchmal rauhen und wüsten Wegstrecken des Lebens. Hier darf ich Mensch sein, mit allen Gaben und Kanten. Hier spüren Kinder.

„Ich bin geliebt, so wie ich bin. Die denken gut von mir und reden gut von mir. Die halten zu mir. Die mögen mich, auch dann, wenn ich mit mir selber im Clinch bin, mich gar nicht leiden kann. Die sind mit Herz und Seele für mich.“

Solche Frei-Räume entstehen, wenn wir Kinder mit Gottes Augen sehen. Da wird der Blick weiter und tiefer auf das geheimnisvolle Geschenk gerichtet, das der lebendige Gott uns mit diesem Menschen anvertraut hat. Und du selbst als Mitarbeiterin und Mitarbeiter dieses Gottes wirst zum Geschenk seiner Liebe für jedes einzelne dieser Kinder in deiner Jungschar. Fang einfach an, vielleicht mit folgendem Gebet:

„Danke, Vater im Himmel, für diese Kinder, die du mir anvertraut hast. Ich will sie lieben und ehren, Gutes von ihnen denken und reden und ihnen Gutes tun. Danke, daß du mich zum Geschenk deiner Liebe für sie gemacht hast. Bitte hilf mir, dies heute mit Phantasie, Humor und Weisheit zu sein.“

Mit herzlichen Grüßen und Segenswünschen vom Redaktionskreis

Euer



Rainer Joch

FREI-RAUM JUNGCHAR

4



Kinder brauchen Freiräume, heute mehr denn je. Oft kommen sie aus beengten Wohnverhältnissen. Die Wohnumgebung, Siedlungen, Städte, Verkehrsräume sind hauptsächlich auf die Bedürfnisse Erwachsener abgestimmt und geben immer weniger Spielraum für Kinder her. Das zwingt sie noch mehr, sich in die Enge der Wohnung zurück zu ziehen. Hinzu kommt, dass die Kinder heute durchschnittlich mit immer weniger Geschwistern aufwachsen, mit denen sie spielen und ihre Freizeit zu Hause

verbringen könnten. Die Folge: Bedürfnisse der Kinder nach Freiheit, Bewegung, toben, Abenteuer können im Alltag nicht mehr ausgelebt werden. Wertvolle Erfahrungen wie das Messen der Kinder mit Gleichaltrigen, spielerischer sozialer Umgang miteinander, körperliche Wahrnehmung und Erfolgserlebnisse aus eigener körperlicher Leistung, die wichtig für Selbstbewusstsein und Selbstwert wären, verkümmern. Virtuelle Erlebnisse aus zweiter Hand: aus Fernseher, Computer, zumal al-

leine konsumiert, sind dafür nur ein mäßiger Ersatz und werden schnell langweilig, frustrieren und stumpfen ab.

Kinder brauchen Erlebnisräume

Ob deine Jungschar ein solcher Raum sein kann? Ein Raum, in dem Kinder sich wohlfühlen können, sowohl was die äußere – räumliche Atmosphäre betrifft als auch die innere – spürbare Atmosphäre des Angenommen- und Gemocht-Seins. Raum, der frei ist vom Druck und Stress der Schule und von all dem, was Kinder in ihrem Alltag stresst und belastet. Ein Raum, in dem man frei durchatmen, Alltag vergessen und einfach Kind sein darf, mit allem was dazu gehört: wohlfühlen, entspannen, erleben, austoben. So bekommen Kinder den Kopf frei für neue Erfahrungen von einer neuen Qualität des Zusammenlebens in der Gruppe, von der Liebe des Vaters im Himmel, von eigener Kreativität, eigenen Talenten und Stärken, aber auch von Sicherheit, Trotzdem-Angenommen-Sein und heil machen und Vergebung bei Versagen.

Wie könnte eine solche Jungschar aussehen?

Jungschar – der RAUM

Schon der Raum selbst, in dem die Jungschar stattfindet, ist wichtig: Ist er unaufgeräumt, kalt, leer, unvorbereitet, wenn die Jungscharler kommen, oder ist er schon vorbereitet, gestaltet, der Mitarbeiter da – ein

Raum, in dem man sich wohl fühlen kann? Übrigens ist es (nicht nur) für Kinder auch wichtig, Räume selber aktiv mit zu gestalten, um sich darin zu Hause und wohl zu fühlen. Wie gestaltet ihr euren Jungschar-Raum?

Jungschar – der FREI-Raum

Was können wir dazu beitragen, dass die Jungschar zur schul-freien, arbeits-freien, stress-freien, gewaltfreien – kurz zur „alltagsfreien“ Zone wird? Kinder sollen bei uns erleben, dass gewisse „Alltagsgesetze“ in der Jungschar nicht gelten, sondern: Ich bin wertvoll, auch wenn ich nichts leiste; bei uns ist Zeit nicht Geld, sondern unsere gemeinsame Zeit ist mit nichts zu bezahlen, also nutzen wir sie für wichtige und schöne Dinge. Bei uns gilt nicht das Recht des Stärkeren oder das der schnelleren Faust. Wir sind stark, weil wir zusammenhalten, weil wir Gott als Verbündeten und Freund haben und weil bei uns menschliche Werte Gültigkeit haben. Wichtigstes Mittel, womit wir dies erreichen, ist das Vorbild, das wir selber abgeben. Wie sinnvoll gehen wir mit unserer Zeit um, wie gelassen oder gestresst nehmen wir die Kinder mit ihren Bedürfnissen (nicht) wahr und lassen wir sie spüren, dass sie bei uns willkommen sind, dass sie sie mögen, wie sie sind, und, dass sie einen Vater im Himmel haben, der sie liebt, einfach weil sie seine Kinder sind?

Jungschar – der FREI- RAUM

In der Jungschar soll Freiraum Programm sein: ein freier Raum, der nicht vorgegeben, fertig, unbeweglich ist, sondern ein Raum, in dem wir frei gestalten und uns frei entfalten können. Hier haben die Interessen der Kinder Vorrang. Erlebnis und Abenteuer, selber machen und selber erleben haben Vorrang vor Programm-Fast-Food. Hier haben wir auch mal die Freiheit, nichts zu tun. „Die Gedanken sind frei“, in der Jungschar dürfen wir spinnen und träumen, der Kreativität der Kinder und Mitarbeiter sollten (fast) keine Grenzen gesetzt werden. Und Jungschar soll ein Freiraum sein, den Jesus ausfüllen kann mit seiner Gegenwart, schenkend, segnend. Lassen wir ihm

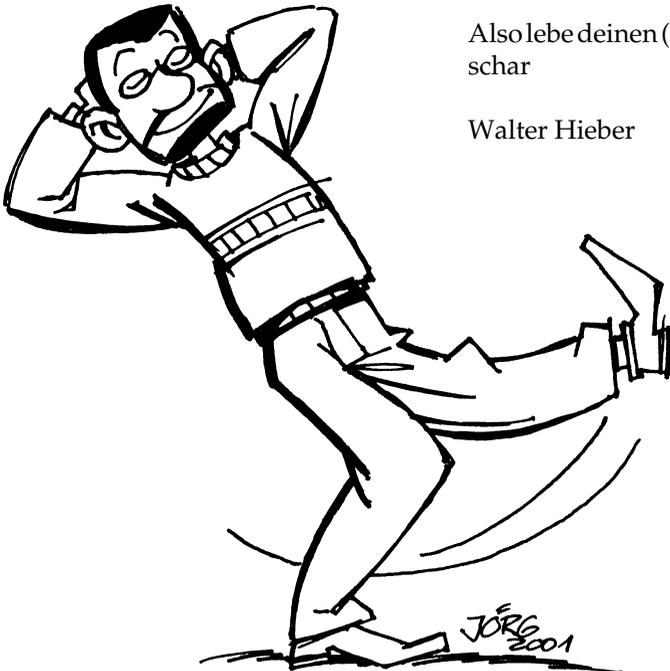
6

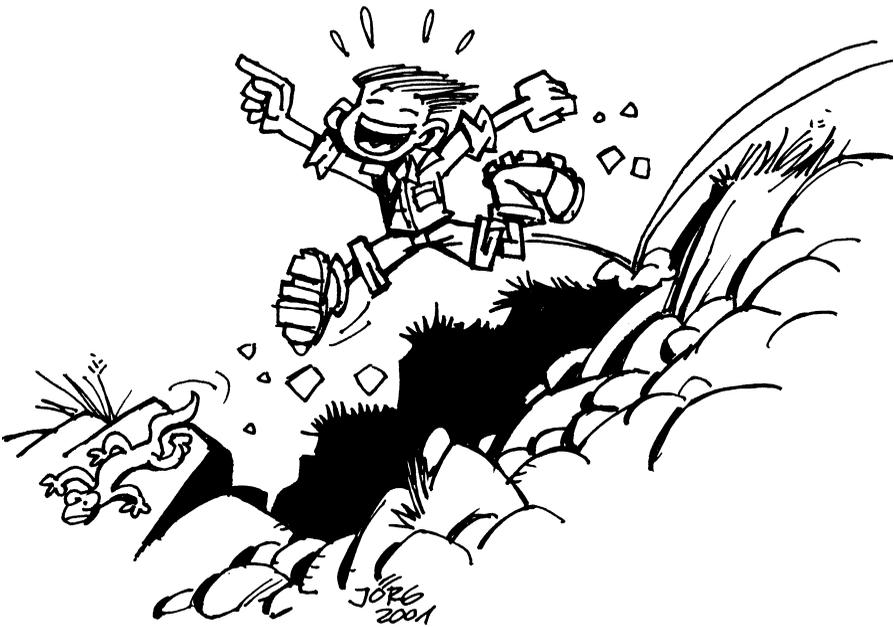
RAUM!

Nicht zuletzt könnte Jungschar ein Freiraum für dich als Mitarbeiter sein: Ein Raum, in dem du Kopf und Herz frei hast für die dir anvertrauten Kinder. Arbeit, Schule und Stress bleiben draußen, in der Zeit der Jungschar kannst du nur für die Kinder da sein, und dich ganz auf sie und ihre Bedürfnisse konzentrieren. Und wo sonst hast du so viel Spielraum wie in der Jungschar zum Experimentieren mit neuen Ideen, mit deinen Gaben, mit spleenigen Ideen. In den Jungscharlern hast du dankbare Abnehmer deiner guten Ideen. Nicht zuletzt kannst du in deiner Jungschar so frei sein, deine Erfahrungen mit deinem guten Gott weiter zu erzählen, Raum schaffen, in dem Kinder Gott kennenlernen und erleben können und Raum zu schaffen, in dem Gott an den Kindern (und an dir) wirken kann.

Also lebe deinen (T)RAUM von Jungschar

Walter Hieber





AUFZU NEUENABENTEUERN 7

Hilfreiches für das Planen und Durchführen von Geländespielen

Allgemeines

I Einleitung

Gelände- und Stadtspiele sind ein wichtiger Bestandteil der Jungschararbeit. Von den Kindern werden sie oft als Höhepunkte im Programm erlebt. Das hat zahlreiche Gründe:

- Das Spielumfeld bringt Neues und Interessantes mit sich.
- Ein Hauch von Abenteuer wird durch eine packende Rahmengeschichte und spannende Spielaufgaben vermittelt.

- Es kommt zur Interaktion zwischen Kindern, Mitarbeitern und der Bevölkerung.

Geländespiele eignen sich auch zum Nacherleben biblischer Geschichten. Andachten oder Bibelgeschichten gelten oft als langweilig. Geländespiele sind mit positiven Erlebnissen belegt. Die Chance, Geländespiele für das Nacherleben biblischer Geschichten zu nutzen, versucht das Modell der Bibel-Abenteuer-Spiele zu verwirklichen.

II Ziele

Spielen ist für Kinder ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens, der Entscheidendes für die Entwicklung der Persönlichkeit, von individuellen Fähig- und Fertigkeiten beiträgt.

Die positiven Elemente des Spielens gilt es für den Einsatz von Geländespielen in der Jungschar zu betonen:

- Geländespiele ermöglichen Kindern Bewegung in ihrem gewohnten oder einem neuen Lebensumfeld und fördern somit die Wahrnehmungs- und Orientierungsfähigkeit.
- Geländespiele ermöglichen die Einübung sozialen Verhaltens in Gruppen: Durch gegenseitige Interaktion, die zur Erreichung des Spielzieles notwendig ist, lernen die Kinder Kooperation, Kompromissfähigkeit und kommunikative Kompetenz.
- Geländespiele fördern die individuellen Fähigkeiten eines jeden Kindes: sie helfen, die Selbstwahrnehmung zu verbessern, können dazu beitragen, das eigene Selbstbewusstsein zu stärken und dienen zum Angstabbau in sozialen Beziehungen.

Grenzen und Gefahren

Geländespiele sind häufig sehr stark auf Konkurrenz angelegt. Eine Überbetonung des Konkurrenzstrebens, Gewinnsucht und Leistungsdenken lassen zu leicht Sensibilität, Zufriedenheit und Menschlichkeit verkümmern.

III Spielleiterverhalten

Das Verhalten des Spielleiters trägt entscheidend dazu bei, ob ein Geländespiel gelingt. Dazu gibt es folgende Punkte zu beachten:

1. Regeln für Spielleiter zur Planung von Spielaktionen

- Die Spielauswahl soll der Gruppe Spaß machen und neue Erfahrungen bringen.
- Der Spielleiter sollte über Wirkung und mögliche Schwierigkeiten der Spielaktion nachdenken.
- Die Vorerfahrungen der Gruppe sind zu berücksichtigen.
- Äußere und innere Bedingungen (Gelände, Materialien, Gruppenkonflikte...) sollten mitbedacht werden.

2. Regeln für Spielleiter zur Durchführung von Spielaktionen

- Durch verschiedene Methoden zum Spielen animieren: Selbst anfangen, Materialien (Fühlkiste), interessante Geschichten regen zum Mitspielen an.
- Das Spiel selbstsicher, präzise und verständlich ankündigen.
- Überzeugtes Auftreten: Darauf achten, dass man von allen verstanden wird, Blickkontakt. Erklärungen sollen kurz und präzise sein.
- Echtheit – Spaß am Spiel vermitteln: Mitspielen, aber der Rolle als Spielleiter bewusst sein (Fäden in der Hand behalten).
- Handlungen und Meinungsäußerungen positiv verstärken.
- Bei Meinungsverschiedenheiten souverän reagieren.

3. Regeln für Spielleiter zur Reflexion von Spielaktionen

- Der Spielleiter sollte Methoden und geeignete Spiele zur Reflexion kennen.
- Für sich selbst und mit der Gruppe auswerten.



Geländespiele

I Spielarten

1. Drei klassische Typen von Geländespielen

- **Wettkampfspiele:** Zwei oder mehrere Teams müssen sich gegenseitig suchen, jagen, abschlagen.
Beispiel: Räuber und Gendarm
- **Hindernisparcours:** Eine bestimmte Strecke muss über alle natürlichen Hindernisse hinweg bewältigt werden.
- **Orientierungsspiel:** Der Weg zu verschiedenen Stationen oder zu einem Ziel muss gefunden werden.
Beispiel: Schnitzeljagd.

2. Erkundungsspiele Spiele-Ralleys

Die Grundidee

Die einzelnen Teams sollen sich bewähren, indem sie Aufgaben zu einem bestimmten Thema lösen sollen, deren Ergebnis mit Punkten bewertet wird. Die Aufgaben müssen an verschiedenen Orten (Stationen) gelöst werden. Diese Aufgaben sind unabhängig voneinander, können aber ein gemeinsames Thema haben. Sie können z.B. der Erkundung einer neuen Umgebung, dem gegenseitigen Kennenlernen in Kleingruppen oder der Einführung in ein Freizeitthema dienen.

Die unterschiedlichen Formen von Erkundungsspielen

Ziellauf

Bei einem Ziellauf werden die Teams nacheinander in bestimmten Zeitabständen von einem gemeinsamen Startpunkt losgeschickt. Sie sollen sich zu Fuß oder mit Fortbewegungsmitteln (Fahrrad, Inliner...) auf den Weg zur ersten Station machen und dann weiter von Station zu Station, bis sie am Ziel angekommen sind. Ein Nachteil bei einem Ziellauf ist die Tatsache, dass die Teams bei großen Gruppen lange am Start warten müssen.

Rundlauf

Bei einem Rundlauf starten alle beteiligten Teams gleichzeitig an verschiedenen Stationen. Es muss dann so viele Stationen wie Teams geben. Der Rundlauf verbindet die Stationen miteinander. Die Teams wechseln



solange von Station zu Station, um dort Aufgaben zu lösen, bis jede Gruppe einmal an jeder Station war.

Stern-Ralley

Bei einer Stern-Ralley starten alle Teams gleichzeitig von einem zentralen Punkt aus zu verschiedenen Stationen. Deshalb ist jeweils nur ein Team bei einer Station. Nach jeder Lösung kehren die Teams zum Startpunkt zurück und erhalten von der Spielleitung ihre nächste Station, die sie anlaufen dürfen. Dabei ist eine feste Reihenfolge nicht erforderlich. Das Ende des Spiels ist dann erreicht, wenn die Teams alle Stationen durchlaufen haben. Zur Kontrolle und zum Eintragen der Ergebnisse der einzelnen Aufgaben kann eine Laufkarte gestaltet werden.

3. Abenteuerländespiele

Einführung

In einem Abenteuerländespiel wird eine Rahmengeschichte, die aus einer Abenteuergeschichte entwickelt wurde, live im Gelände mit Menschen nachgespielt. Darsteller übernehmen die Rollen aus der Erzäh-

lung. Die Spielteams begegnen wie die Hauptfigur der Geschichte den Gestalten aus der Erzählung. Sie können den Verlauf und Ausgang der Geschichte bestimmen, indem sie als Gruppe gemeinsam versuchen, die ihnen gestellten Aufgaben zu lösen und sich in den Abenteuern zu bewähren.

Die Elemente

Die Rahmengeschichte

Grundvoraussetzung für ein Abenteuerländespiel ist eine passende Rahmengeschichte, die für Kinder spannend und interessant ist; sie sollen sich gerne auf das darin gestellte Problem einlassen, Spaß daran finden, es im Wettstreit zu lösen und sich leicht mit den Figuren des Spiels identifizieren können. Die Rahmengeschichten können auf verschiedene Erzählgattungen zurückgreifen: Abenteuergeschichten, Märchen, Fantasy-Romane, Kriminalgeschichten und Geschichten aus der Bibel.

Problem und Lösungsweg

Die Rahmengeschichte stellt die Spieler vor ein Problem, das im Wettstreit gleichzeitig auf einem vorgegebenen

Gelände zu lösen ist. Das Problem, in das die Rahmengeschichte einführt, muss in logisch zusammenhängenden Schritten zu lösen sein. Der Lösungsweg ist nicht von Anfang an durchschaubar, erschließt sich aber allen. Jede Teillösung muss als entsprechender Erfolg erfahrbar sein und zum Weiterspielen motivieren.

Darsteller

Für die Stationen des Lösungsweges werden Darsteller benötigt, die eine Rolle im Abenteuer übernehmen. Sie stellen den Spielern Aufgaben, deren Lösung nützlich für die Gesamtlösung ist und durch neue Informationen oder den Erwerb eines wichtigen Gegenstandes belohnt wird.



Stationen

Die Stationen sind hierarchisch angeordnet, d.h. es gibt verschiedene Lösungsebenen: Auf der ersten Ebene ist das Ziel des Spieles erreicht, aber dorthin gelangen die Gruppen nur über die mittlere Ebene. Innerhalb

einer Ebene ist es gleichgültig, in welcher Reihenfolge die Teilaufgaben gelöst werden. Auf die nächste Ebene kann ein Team jedoch nur vordringen, wenn es zuvor alle Teilaufgaben der Ebene darunter gelöst hat.

Diese Verknüpfung macht den besonderen Reiz von Abenteuerspielen aus: die Teilnehmer wissen noch nicht, was auf sie zukommt. Ein weiterer Vorteil ist, dass zu Spielbeginn nicht der gesamte Spielverlauf erklärt werden muss. Das Spiel erklärt sich mit dem Spielen selbst.

Spielende

Das Spiel ist nach der Lösung des Gesamtproblems durch eine oder mehrer Gruppen beendet.

4. Bibel-Abenteuer-Geländespiele

Das besondere bei Bibel-Abenteuer-geländespielen liegt darin, dass die Rahmengeschichte des Spiels eine biblische Erzählung ist, und somit das gesamte Spiel ein intensives Kennenlernen biblischer Geschichten ermöglicht.

Die Bibel ins Spiel bringen

Chancen und Grenzen eines Bibel-Abenteuer-Geländespieles

- Ein Bibel-Abenteuer-Geländespiel kann Geschichte lebendig werden lassen und ermöglicht biblische Geschichten selbst zu erleben. Die Teilnehmer können sich besser mit den Hauptpersonen identifizieren und von ihnen lernen.



12

- Bibel-Abenteuer-Geländespiele fördern ein ganzheitliches Erleben der Bibel: sie beziehen den ganzen Menschen mit ein und ermöglichen ein aktives Mithandeln.
- Grenzen:
Die Spiele haben einen großen Vorbereitungsaufwand. Es sollte keine Sinnverfälschung der biblischen Geschichte durch den Spielverlauf geben, nicht alle Geschichten aus der Bibel sind geeignet.

II Checkliste

Zur eigenen Planung und Durchführung von Geländespielen ist es hilfreich, folgende Punkte zu bedenken.

1. Vorbereitung

Ziele, Absichten

Was wollen wir erreichen? Sind wir selber davon überzeugt? Passt es in die Jungschararbeit?

Thema, Spielgeschichte

Wie finde ich einen Spielgedanken?

Von einem Thema, Geschichte ausgehen; Ausgehen von Gegenständen, Tatsachen, Umgebung; Ausgehen von Kenntnisse der Gruppe.

Teilnehmer

Alter, Anzahl.

Welche Voraussetzungen und Erwartungen haben die Teilnehmer? Was muss mitgebracht werden?

Mitarbeiter

Spielleiter: Sollte das Spiel gut kennen und die Aufgaben koordinieren. Wie viele Mitarbeiter sind nötig, wie viele werden mitmachen?

Welche Aufgaben müssen die Mitarbeiter erfüllen?

Welche Requisiten müssen sie beisteuern?

Wie steht es mit der Aufsichtspflicht?

Ausrüstung

Spielmaterial: Muss etwas selber hergestellt werden? Geräte, Medien, Signalinstrument, Erste-Hilfe.

Notizen

2. Durchführung

Spielerklärung

Regeln kurz und verständlich erklären (Merkzettel).

Teilnehmer

Kleine Gruppen bilden. Die Teilnehmer nicht absichtlich erschrecken (v.a. bei Nacht). Den Wettkampf/Konkurrenz zu Gunsten der Schwachen beeinflussen.

Ort

Gelände anschauen, auf Gefahrenquellen und Naturschutzbestimmungen aufmerksam machen (evtl. Absprachen mit dem Förster). Klare Grenzen mit der Gruppe vereinbaren. Deutliche Orientierungspunkte helfen. Einen Versammlungsort vereinbaren.

Zentrale, an der sich der Spielleiter aufhält, der weiter helfen kann.

Zeit

Klares Signal für Spielende und/oder eine Zeitgrenze vereinbaren.

3. Nachbereitung

Auswertung

Reflexionsspiele für die Teilnehmer (siehe unten). Welche Erinnerungsstücke (z.B. Fotos) gibt es? Auswertungsgespräch mit den Mitarbeitern.

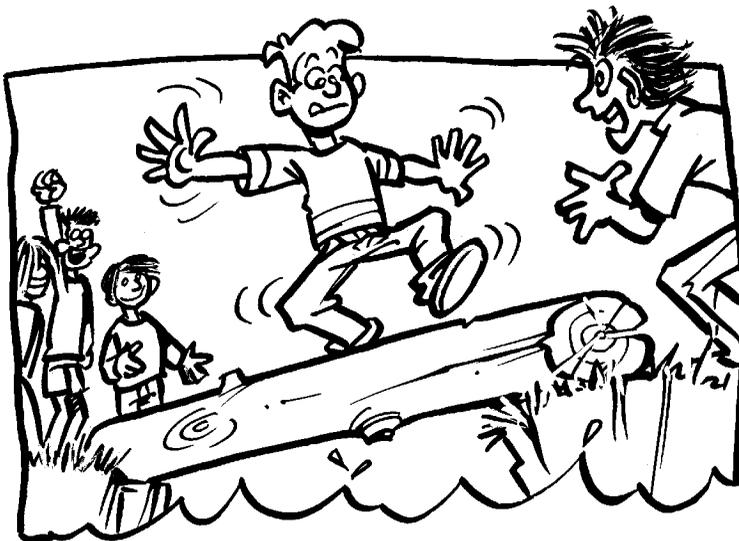
Technische Nacharbeit

Aufräumen, Reinigung. Wer ist für was verantwortlich?

Reflexionsspiele

Als Reflexionsangebote eignen sich die Spiele „Punkteblitzlicht“ (Spielbeschreibung siehe Jungcharleiter 1/2000 S.24), „Standogramm“ und „Papierkorb und Schatzkästlein“ (Spielbeschreibungen siehe Jungcharleiter 4/1999, S. 12).

Stephan Schiek



EINEFRAU AUSHARAN



14

Brautwerbung um Rebekka

Bible-Adventure Game

1. Spielidee

Die Rahmenhandlung

In diesem Spiel erleben wir eine Episode aus der Geschichte des Abraham-Familien-Clans nach. Es handelt sich um die Brautwerbung um Rebekka (Gen 24): Abraham war alt und hochbetagt. Allerdings hatte sein Sohn Isaak noch keine Frau. Er sollte sich keine Frau von den Töchtern der Kanaaiter nehmen, sondern von seiner Verwandtschaft, die ebenfalls den Gott Abrahams anbeteten. Mit dem Auftrag, seinem Sohn eine Braut zu suchen, schickt Abraham seinen ältesten

Knecht Elieser ins weit entfernte Haran. Dort wird er Rebekka finden und sie mit sich nach Palästina bringen.

Der Einstieg

Die Beauftragung Eliesers (Gen 24, 2-9) durch Abraham bildet den Einstieg. Da Abraham alt und hochbetagt ist, lässt er Elieser, nachdem dieser ihm versprochen hat, den Auftrag auszuführen, alleine. Elieser fühlt sich überfordert. Er bittet die Teilnehmer, ihm bei der komplizierten Brautwerbung zu helfen.

Im Spielgebiet angekommen, erklärt Elieser die Spielaufgabe und die

Spielregeln. Nachdem die Gruppen eingeteilt wurden, starten alle gemeinsam.

Die Spielaufgabe

Ziel des Spieles ist es, die richtige Braut für Isaak zu finden. Allerdings wissen die Teams weder, wer dies sein soll, noch wo sie sich befindet, noch was nötig ist, um die Brautwerbung erfolgreich abzuschließen (z.B. Erkennungszeichen, Geschenke). Elieser schickt die Gruppen nach Haran los, mit dem Tipp, sich an Personen des Landes zu wenden, die ihnen weiterhelfen werden – oder auch nicht.

Der Lösungsweg

Um die richtige Braut zu finden, sind verschiedene Informationen nötig:

- Den Ort, an dem die Braut anzutreffen ist, gibt ein Kameltreiber bekannt, allerdings erst, nachdem seine Kamele getränkt wurden. Dafür braucht man aber einen Krug, der bei einem Krämer zu erhalten ist.
- Das Erkennungszeichen für die Braut gibt der alte Abraham selbst bekannt. Allerdings nur, wenn man ihn danach fragt. Die richtige Braut gibt den Werbern zu trinken. Dafür benötigen sie aber einen Krug.
- Der Braut ist ein Geschenk mitzubringen. Dies sind bestimmte Schmuckstücke, die beim Schmuckhändler zu erhalten sind. Den Tipp für den richtigen Schmuck gibt Elieser, das Geld, um den Schmuck zu kaufen, erhält man bei einem Hirtenknaben.

- Rebekka, die sich am Brunnen aufhält, ist die richtige. Nachdem die Teams ihr den Schmuck und einen Krug überreicht haben, mit dem sie ihnen Wasser schöpft, hat das Team das Spielziel erreicht.

Allerdings gibt es zwei Schikanen:

- Laban, der Bruder Rebekkas, versucht, die Teams aufzuhalten. Er tut dies, indem er ihnen ein Erholungsangebot macht.
- Milka, die Großmutter Rebekkas, ist eine zarte Versuchung: Sie tauscht gegen den Krug leckeres Naschwerk ein. Ist der Krug erst mal weg, muss sich das Team beim Krämer einen neuen besorgen.

2. Spielorganisation

Ort: Waldgebiet oder See

Spielzeit: 1 ½ bis 2 Stunden

Gruppeneinteilung: Es werden vier bis sechs Gruppen zwischen vier bis acht Teilnehmern benötigt, die Einteilung ist flexibel.

Spielregeln

- Die Gruppe sollte zusammenbleiben, da sie sonst bei wichtigen Stationen keine Auskunft bekommt.
- Schilder oder Hinweise, die für alle Gruppen wichtig sind, dürfen nicht beschädigt oder entfernt werden.
- Bei Stationen, die mit Mitarbeitern besetzt sind, kann sich jeweils nur eine Gruppe aufhalten. Kommt eine weitere Gruppe hinzu, wartet sie mit Abstand, bis sie vom Mitarbeiter gerufen wird.
- Es kommt nicht in erster Linie auf Schnelligkeit, sondern auf Gründlichkeit und Genauigkeit an.

Besonderheiten: Alle Teilnehmer sollten ein Nomadengewand tragen.



3. Darsteller und ihre Aufgaben

Elieser, der Spielleiter

Du bist derjenige, der den Ablauf des Spieles im Griff haben sollte. Zu Beginn erhältst du von Abraham den Auftrag, eine Braut für dessen Sohn Isaak im Land Haran zu werben. Die Teilnehmer bittest du deshalb um Mithilfe und führst sie nach Mesopotamien (Spielgebiet). Dort erklärst du ihnen die Spielaufgabe und die Spielregeln. Nach der Gruppeneinteilung schickst du die Teams los.

Während des Spiels können dich die Teams um Hilfe bitten.

Außerdem weißt du, welcher Schmuck der richtige für die Brautwerbung ist. Auf Nachfrage gibst du die Information heraus, dass es sich um einen goldenen Stirnreifen und zwei goldene Armreifen handelt.

Abraham, der Auftraggeber

Zu Beginn gibst du deinem Knecht Elieser den Auftrag zur Brautwerbung.

Während des Spiels hältst du dich interessiert im Spielgebiet auf. Näherst sich dir eine Gruppe, empfängst du sie mit dem Spruch: „Ach wie gut, dass ich Abraham heiß und ein wichtig Sprüchlein weiß.“ Fragt das Team dich nach dem Spruch, gibst du ihn bekannt: „Diejenige, der ihr euern Krug reicht und die euch damit zu trinken gibt, das ist die richtige. Die soll mein Sohn zur Frau nehmen.“ Danach verstummst du.



Achmed, der Krämer

Du handelst mit Waren aller Art, v.a. aber mit Krügen. Das Team kann bei dir einen Krug durch ein Kräutersträußlein austauschen. Da du großzügig bist, tauschst du mehrmals einen Krug ein.

Material: Blechkrüge





Abdul, der Kameltreiber

Du bist in großer Not. Deine Kamele sind am Verdursten und keiner hilft dir, sie zu tränken. Bietet ein Team dir seine Hilfe an, versprichst du, ihm wichtige Informationen über eine hübsche Braut zu verraten. Allerdings brauchen die Teams einen Krug, um Wasser zu schöpfen. Du schickst sie zu Achmed, dem Krämer, der Krüge verkauft.

Bringen die Teams den Krug und helfen sie dir, die Kamele zu tränken (Spiel: Wassertransport o.ä.), verrätst du ihnen, dass du an der nächsten Wasserstelle ein hübsches Mädchen gesehen hast. Du zeigst den Teams den Weg zur Wasserstelle.



Hilal, der Schmuckhändler

Du verkaufst Schmuck aller Art, v.a. auch Brautgeschenke. Allerdings

nicht ganz billig. Um bei dir einkaufen zu können, benötigt man einige Silberstücke. Woher die zu bekommen sind, weißt du nicht genau. Vielleicht kann man sie ja irgendwo verdienen oder finden?

Wollen die Teams Brautschmuck erwerben, machst du sie darauf aufmerksam, dass in Haran nur bestimmter Brautschmuck anerkannt wird. Ein Mann namens Elieser weiß das. Wenn die Teams mit den richtigen Infos zurückkehren, verkaufst du ihnen den Brautschmuck.

Material: *Schmuck aller Art*



Jussuf, der unglückliche Hirtenknabe

Du sitzt weinend am Wegesrand. wirst du gefragt, warum du so traurig bist, sagst du, dass du ein Schaf verloren hast. Diejenigen, die es dir wiederbringen, wirst du an einen geheimen Ort führen, wo du einen großen Schatz entdeckt hast. Das Team muss also in einem bestimmten Gelände, das verlorene Schaf suchen und erhält dafür einige Silbermünzen aus dem Schatz.

Material: *Stoffschaf, Silbermünzen, Schatzkiste*



Laban, das Schlitzohr

Du hast mitbekommen, dass deine Schwester als Braut in ein fremdes Land weggeführt werden soll. Um sie noch ein bisschen länger bei dir zu behalten, hältst du die Brautwerber auf: Sie können sich bei dir ausruhen und eine kleine Erfrischung genießen. Du tust alles, damit sie bei dir eine kleine Zeit verbringen.

Material: Erfrischungsgetränke

18

Rebekka, die Braut

Du hältst dich mit Milka an der Wasserstelle auf, allerdings eher im Hintergrund. Wirst du angesprochen, ob du aus dem Brunnen Wasser schöpfen kannst, verlangst du einen Krug und schöpfst damit Wasser. Hat das Team keinen Krug, schickst du sie wieder fort.

Nach dem Wasserschöpfen antwortest du auf die Frage, ob du Isaaks Braut werden möchtest, mit Ja. Allerdings erwartest du als Brautgeschenk einen goldenen Stirnreif und zwei goldene Armreifen. Wenn sie dir gebracht werden, erklärst du dem Team, dass es das Ziel erreicht hat und versprichst ihm eine Belohnung, die sie beim anschließenden Noma-denfest erhalten werden.

Milka, die zarteste Versuchung

Du hältst dich mit Rebekka an der Wasserstelle auf und versprichst den nahenden Teams eine Überraschung, wenn sie dir einen Krug zum Wassers schöpfen überlassen. Hast du den Krug, gibst du ihnen Schokolade. Auf die Frage, ob du dem Team, Wasser zu trinken geben kannst, antwortest du mit Nein. Den Krug rückst du auch nicht mehr raus und versteckst ihn.

Material: Schokolade



4. Material

- Karte vom Spielgebiet
- Nomadengewänder für Darsteller und Teilnehmer
- Spielregeln für die Teilnehmer
- Anweisungen für Darsteller
- Blechkrüge
- Erfrischungsgetränk
- Schmuck aller Art, einen goldenen Stirnreif und zwei goldene Armreifen für jede Gruppe
- Silbermünzen
- Schokolade (Milka)
- Stoffschaf
- Schatzkiste

Stephan Schiek



SCHAFSUCHE

Ein Geländespiel zum Gleichnis vom Verlorenen Schaf

Spielidee

Das Geländespiel entstand auf dem Jung-schar-Sommerlager in Zusammenhang mit dem Gleichnis vom verlorenen Schaf (Lk 15, 1-7). Es handelt von den Gefahren, denen die davongelaufenen Schafe eines Hirten ausgesetzt sind und von dem Einsatz, den die „guten Hirten“ bringen müssen, um die Schafe wieder zu finden, zu retten und zurück zu bringen.

Auf dem Zeltlager war das Spiel Teil eines thematischen „Hirtentages“ mit den beschriebenen Spielzonen, einer Hirtenmahlzeit und einem Gottesdienst am Hirtenfeuer (Thema: „Guter Hirte“) am Abend. Natürlich kann das Geländespiel auch ohne die Szenen gespielt werden, auch im Rahmen einer „normalen“ Jung-schar-Stunde.

Rahmenhandlung

Die vorgeschlagenen Spielszenen können direkt vor bzw. nach dem Geländespiel zur Spielerklärung und zum Kennenlernen und Verstehen des „Gleichnisses vom verlorenen Schaf“ und des „Guten Hirten“ Jesus eingesetzt bzw. gespielt werden.

1. Szene (als Hinführung vor dem Geländespiel)

Kulisse: Wiese mit leerem Schafspferch (ein paar Holzpfosten im Boden mit Schnüren verbunden, an einer Stelle ist der Pferch offen. Der Schäfer kommt ganz aufgeregt zu den am Pferch wartenden Jungscharlern. Er berichtet, dass irgend jemand den Pferch geöffnet hat und alle hundert Schafe sind weg gelaufen. Für die Schafe ist es außerhalb des Pferchs gefährlich. Der Schäfer bittet die Jungscharler, ihm bei der Suche und beim Zurückbringen seiner hundert Schafe zu helfen.

2. Gruppeneinteilung, Ausrüstung und Spielregeln

Am besten werden die Schafe durch Suchteams eingefangen. Je nach Anzahl der Kinder werden zwei bis sechs Gruppen zu zwei bis zehn Jungscharlern eingeteilt, zugelost oder von den Kinder frei gewählt. Jede Gruppe erhält als Ausrüstung einen Hirtenstab (Stab mit Schaufel), zwei Bonbons oder ähnliches zum Anlocken der Schäferhunde. Danach erklärt der Schäfer, welchen Gefahren die entlaufenen Schafe ausgesetzt sind, und wie die Kinder sie einfangen und zurück zum Pferch bringen können:

1. Aufgabe der Helfer ist es, die 100 Schafe wohlbehalten zum Pferch zu bringen.
2. Die Gruppen bleiben beieinander.
3. Wie kommt man zu Schafen?

Schafe aus Gestrüpp befreien:

Schafe, die sich im Gestrüpp verfangen haben (mit Edding rote Wunde aufgemalt), müssen geborgen und zum Schäfer gebracht werden. Der zeigt, wie die Wunde zu versorgen ist (Verbandszeug, Heilkräuter) Danach können die Schafe am Pferch abgegeben werden.

Auf der Wiese grasende Schafe:

Diese können eingefangen werden. Aber Achtung! Die Schafsdiebe (Mitarbeiter – s.u.) beobachten vielleicht die grasenden Schafe und nehmen diese, und ein ggf. bereits gefangenes Schaf ab.

Schafe, die sich im Wald vor wilden Tieren verstecken: (Schild: Vorsicht! Wilde Tiere!)

Sie können eingefangen werden, indem das wilde Tier (Mitarbeiter – s.u.) mit einem per Hirtenstab geschleudertes Stück Dreck getroffen wird. Achtung! Verletzungsgefahr auch für die Hirten. Erwischt nämlich ein wildes Tier einen Hirten, muss dieser am Schafspferch, wie die verletzten Schafe, verbunden werden, bevor die Gruppe weiter spielen darf.

Schafe, die an der Wasserstelle saufen:

Im/überm Bach saufende Schaf müssen gefangen werden, ohne nass zu werden.



Joker: Schäferhunde

Trifft eine Gruppe auf einen Schäferhund, so kann sie diesen anlocken. Er kann ein grasendes Schaf gefahrlos (Diebe betreffend) von der Wiese holen oder ein wildes Tier vertreiben, so dass ein von ihm bedrohtes Schaf gefahrlos gefangen werden kann.

Aufgaben und Ausrüstung der Mitarbeiter

1. Schäfer

Er erklärt das Spiel und ist für den Pferch verantwortlich, nimmt die Schafe entgegen, registriert diese, er-

klärt, wo die jeweiligen Heilkräuter wachsen und wie die Wunde zu verbinden ist, sorgt dafür, dass am Ende 99 Schafe im Pferch sind, zählt die Schafe, macht sich auf den Weg, das letzte Schaf zu suchen.

Ausrüstung: Pferch, Registriertafel und Schreiber, Hirtenoutfit, Ersatzschafe.

2. Wilde Tiere

Jedes wilde Tier belauert jeweils ein Schaf im Wald. Will eine Gruppe das Schaf fangen, muss es zuerst das wilde Tier abschießen (drei Versuche). Ist das Tier getroffen, so ist es für zehn Sekunden außer Gefecht. In diesen zehn Sekunden kann das Schaf geholt werden. Gelingt dies nicht, bleibt das Schaf beim Tier. Erwischt das Tier nach den zehn Sekunden einen Hirten, so verletzt es diesen (Blut!). Der Verletzte muss dann sofort zum Chefschäfer gebracht und dort mit den richtigen Heilkräutern verbunden werden. Hat die Gruppe einen Schäferhund dabei, so lenkt der das wilde Tier erfolgreich ab, d.h. die Gruppe kann das Schaf holen.

Ausrüstung: Tieroutfit, Gesichtsschutz, „Blut“, Schafe.



3. Schafdiebe

Die Schafdiebe lauern den grasenden Schafen am Rand der Wiese auf. Versucht eine Gruppe das Schaf zu holen, darf der Dieb dies verhindern, bzw. ein Schaf, das die Gruppe bei sich hat, stehlen.

Ausrüstung: Diebesoutfit, Sack, Fernglas.

4. Schäferhunde = Joker

Die Schäferhunde bewegen sich frei im Gelände und können von den Kids angelockt werden. Mit dem Schäferhund kann eine Gruppe ein Schaf gefahrlos vor einem Dieb oder einem wilden Tier gefangen werden.

Dieb: Der Hund holt das Schaf und knurrt den Dieb an.

Tier: Der Hund lenkt das Tier ab, bis die Gruppe das Schaf geholt hat.

Danach muss die Gruppe den Hund wieder laufen lassen.

Ausrüstung: Hundeoutfit

4. Spielende

Spielende ist beim verabredeten Signal. Wichtig ist, dass der Schäfer unbeobachtet die Anzahl der Schafe zum Spielende auf neunundneunzig erhöht (= vom Schäfer selbst eingefangene Schafe). Nachdem alle Kinder wieder beim Pferch sind, zählt der Schäfer die eingefangenen Schafe. Es sind genau neunundneunzig. Es fehlt also (nur) ein Schaf. Es

wird auch bekannt gegeben, welches Team die meisten Schafe eingefangen hat, also am erfolgreichsten war. Der Schäfer bedankt sich bei den fleißigen Helfern, ist mit deren

Arbeit sehr zufrieden. Aber er beschließt, noch einmal los zu gehen, um das letzte Schaf zu suchen. Die anderen neunundneunzig Schafeläuft er im Pferch zurück.

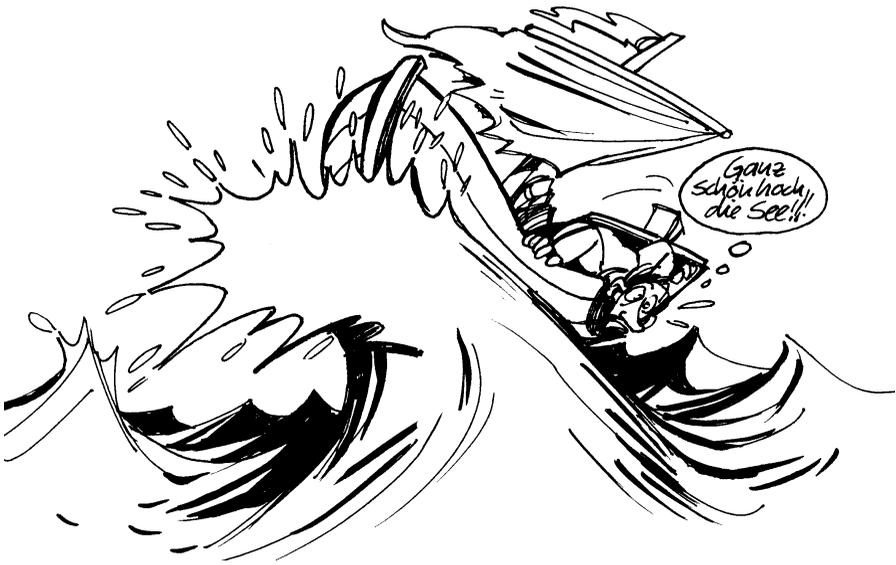
Das Thema „Guter Hirte“ kann hier, wenn die Zeit für eine weitere Einheit, wie den oben geschilderten Gottesdienst, nicht ausreicht, in Form einer Andacht angeschlossen werden.

Vorbereitung, Material

- Schafe: 130 auf DIN A4-Karton
- Hirtenstäbe mit Schaufel
- Blut (roter Edding, Ketchup)
- Registriertafel, Schreiber
- Pferch
- Heilkräuter rot, blau
- Bonbons als Hundelockung
- Startszene
- Schlusszene
- Andacht „Guter Hirte“

Walter Hieber





PAULUS AUF HOHER SEE

Vorbemerkung

„Paulus auf hoher See“ war der erste Teil zum Thema Wasser in unserem Halbjahresprogramm „Die vier Elemente – Luft, Wasser, Erde, Feuer“. Der zweite Teil beschäftigte sich mit den Meuterern von der *Bounty* und ihr Leben auf der *Pitcairn* – Insel. Mit dem Thema Wasser haben wir uns sechs Wochen beschäftigt. Die Zeit für die anderen Themen war ähnlich lang. Bei jedem Thema gab es einen Höhepunkt. Hier war es das Bootsrennen. Beim Thema Feuer war es eine Nachtwanderung mit Fackeln und bei Erde war es der Besuch von unterirdischen Gängen unter der Stadt.

Übersicht

Der Aufbau der Jungschar-Stunde bestand aus einer Andacht zur Seereise von Paulus nach Rom. Anschließend hat jedes Kind sein Schiffsmo-

dell hergestellt. Im Schlussteil gab es noch einige Spiele zur Abrundung. Das Basteln erfolgte in zwei Jungschar-Stunden: in der ersten Herstellen des Grundgefüges, in der zweiten Verzieren. In der dritten war dann das Bootsrennen.

23

Andachten

1. Sturm auf See (Apg 27,1-38)

Kerngedanke: Vertrauen auf Gottes Wort in schwierigen Situationen bewahren.

Durchführung: Lukas erzählt die Geschichte dieser Seereise. Lukas könnte dazu entsprechend gekleidet sein.

Einige Erklärungen zum Text:

(unter Benutzung der Wuppertaler Studienbibel Apg S. 445-453).

V 6: Schiff hatte eine Ladung Weizen an Bord und Platz für 276 Passagiere
 V12: Ziel, Italien vor dem Winter zu erreichen, wurde aufgegeben. Nur ein besserer Hafen Phönix soll angesteuert werden.

V14: Der Sturm ist ein Wirbelsturm

V16: Beiboot an Bord holen bevor es voll Wasser läuft und sinkt.

V17: Grosse Syrte hat viele Sandbänke – Gefahr des Strandens.

V20: Tagelang ohne Sonne und Sterne, d.h. ohne Orientierung, Sonne und Sterne dienten zur Orientierung und Navigation.

V30: Im Dunkel Beiboot wassern – Mannschaft wollte das Schiff heimlich verlassen.

Engführung: Paulus bleibt auch in dieser notvollen Situation mit Gott im Kontakt. Und er erhält Antwort. „Dir wird nichts geschehen, denn du musst vor dem Kaiser Rede und Antwort stehen.“ Paulus behält diese Gewissheit aber nicht für sich, sondern ermutigt auch andere. Denn das weiss er auch: es werden alle überleben oder keiner. Nach 14 Tagen Chaos und Seekrankheit übernimmt Paulus selbst das Kommando. Er fordert alle zum Essen auf und geht mit gutem Beispiel voran.

Auch Kinder erleben schon manche Stürme im Leben: Familienkrach, Tod eines Angehörigen, bester Freund/ beste Freundin zieht weg, Klassenziel nicht erreicht. Auch in diesen Stürmen sollten wir uns an Gott klammern wie an den Schiffsmast und uns daran festbinden. Das kann durch tägliches Gebet und Bibellese aber auch durch Gespräche mit anderen Christen erfolgen.

2. Gestrandet

Apg 27, 39-44

Kerngedanke: fast gerettet

Einstieg: Philipp hat Sorgen in der Schule. In Mathe steht er auf der Kippe. Er darf keine Fünf oder Sechs schreiben, sonst wird er nicht versetzt und muss eine „Ehrenrunde“ drehen. Der Tag der LK kommt und Philipp geht gut vorbereitet in die Arbeit. Er hatte extra Nachhilfe genommen. Doch die „komischen“ Fragen jagen ihm einen Schauer über den Rücken. Er schreibt wie ein Weltmeister und hofft das rettende Ufer zu erreichen.

Durchführung: Auch Paulus hat das rettende Ufer vor Augen... Erzählen der Geschichte

Engführung: Das Ziel vor Augen und doch nicht erreichbar. Kennen wir das nicht auch. So wie der Philipp. Als er die Arbeit mit einer Fünf wieder bekommt, bricht für ihn eine Welt zusammen. Er hatte so sehr gelernt und gehofft, dass es gut geht.

Das Ziel vor Augen und doch nicht erreichbar. Das wurde mir in früheren Zeiten in Berlin sehr deutlich. Wenige hundert Meter entfernt ragten die Wohnkomplexe von Westberlin auf. Dazwischen eine fast unscheinbare Mauer. Und doch war sie unüberwindlich. So war es hier mit dem Meer. Das rettende Ufer vor Augen und dazwischen das tiefe Meer. Doch Paulus und alle Leute auf dem Schiff warten nicht bis sie untergegangen sind, sondern schwimmen los – dem Ufer entgegen. Manche erreichen auf merkwürdigen Hilfskonstruktionen das Ziel. Auch Philipp hat

noch das Ziel erreicht. Er bittet um eine Chance bei einer mündlichen Aufgabe. Er bekommt sie und erreicht mit einer Drei doch noch das „Ufer“ .

3. Erneut gerettet

Apg 28, 1-10

Kerngedanke: Warum hat Gott das zugelassen?

Einstieg: Der Sandro hat Probleme mit seiner Gesundheit. Schon zum dritten Mal in diesem Jahr ist er im Krankenhaus. Es sind immer einige Wochen. Da gibt es zwar auch Unterricht, doch er wird das Schuljahr sicher wiederholen müssen. Und manchmal wieder stellt er sich die Frage: „Warum gerade ich?“ Er hatte doch gebetet und geglaubt, dass Gott ihn gesund machen kann. Von einer Wirkung hat er nichts gemerkt. Ob mich Gott verstoßen hat?

Durchführung: Erzählen der Geschichte.

Engführung: Drei negative Erlebnisse in Reihenfolge: Schiffbruch – geplante Tötung der Gefangen und nun ein Schlangenbiss. Hatte Gott Paulus verstoßen? Nein! Denn trotz aller lebensbedrohenden Gefahren wurde er gerettet. Soldaten verzichteten auf die Tötung, das Schwimmen an Land bewältigte er problemlos und die Schlange schleuderte er wie einen Wassertropfen ins Feuer ohne negative Folgen. Vielleicht waren es Prüfungen Gottes, aber aus ihnen geht Paulus bewahrt und gestärkt daraus hervor. Ja, Gott benutzt ihn, um auf

Malta sein Wort zu verkünden und Menschen zu heilen.

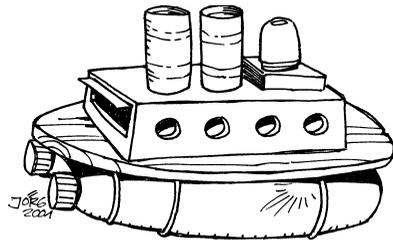
Gottes Pläne sind für uns oft schwer verständlich. Warum muss Sandro so oft ins Krankenhaus? Aber Gott ist auch dort mit ihm. Vielleicht hat er für Sandro dort eine Aufgabe wie für Paulus auf Malta: zum Beispiel anderen Kinder etwas von Jesus erzählen und für sie beten. Wir sollen Gott nicht nur fragen: „Warum?“ sondern auch wozu bin ich hier. Dann wird es uns leichter fallen, seinen Willen zu erkennen.

Bastelanleitung

Das Schiff besteht aus drei Hauptbaugruppen:

Flaschen: Zwei bis drei Plastik-Wegwerfflaschen, Größe beliebig (von 0,5 ...1,5 l); sie dienen als Tragkörper des Schiffes und wurden von den Kindern mitgebracht.

25



Tragplatte: aus Sperrholz, Kabak oder ähnlichen; 0,5-1,0 cm dick

Aufbauten: wie Kajüten, Maste, Segel, Reling,...

Material: Pappschachteln; Rundhölzer (Ø = 1 – 2 cm); Spültücher als Segel; Farbe, Klebfolie, Aufkleber als Verzierungen.

Arbeitsablauf

1. Herstellen des Grundgefüges

Es ist günstig, mehrere mittelgroße Platten als Ausgangspunkt für den Schiffsbau zu benutzen, damit mehrere Kinder gleichzeitig daran arbeiten können. Die Größe ist aber von den verwendeten Flaschen abhängig. Eventuell sich vorher darüber absprechen. Die Kinder legen die Flaschen (im Randbereich) parallel oder versetzt auf und markieren an geeigneten Stellen (z.B. Einbuchtungen der Flaschen) einen Punkt (Bleistift, Taschenmesser, Reißnadel). Danach werden die Außenmaße des Schiffes angezeichnet und anschließend ausgesägt. Jetzt kann mit dem Durchbohren der markierten Punkte begon-

nen werden. Hier werden anschließend die Flaschen mit Draht, Angelschnur oder Schnüren festgebunden. Wichtig ist, dass sie sehr straff angebunden werden, sonst gibt es Flaschenverluste beim Wettrennen.

2. Verzieren

Hier ist Phantasie gefragt. Mit wasserfester Farbe oder Folie erfolgt ein „Grundanstrich“ der Platte und auch der Flaschen. Nun können beliebige Aufbauten errichtet werden: Kajüten, Maste für Segel, Reling, Mastkorb. Die Befestigung kann mit Leim oder per Tacker erfolgen. Vorsicht: schwerere Aufbauten sollten mittig angebracht werden, damit das Schiff keine Schlagseite erhält.

Nach dem Abschluss der Bauarbeiten könnte ein Jury für das schönste oder originellste Schiff Preise verleihen.



Bootsrennen

Zu unserem Erstaunen waren die Schiffe gut unterwegs und haben normale Hindernisse problemlos überwunden.

Als Rennstrecken eignen sich Bäche und kleine Flüsse. Die Strecken sollten die Länge von 200 – 300 m haben. Bei zu langen Strecken vergeht viel Zeit bis die Schiffe die Ziellinie überfahren. Es ist aber günstig mehrere Rennen durchzuführen, weil dann die Hoffnung bei den Kinder besteht, dass nächste Mal besser platziert zu sein.

Wir haben verschiedene Rennformen ausprobiert:

- **Massenstart:**

Vorteil: zeitlich günstig

Nachteil: Behinderungen untereinander

- **Ausscheidungsrennen (2 Schiffe)**

Vorteil: kaum Behinderungen

Nachteil: sehr zeitaufwendig

- **Zeitfahren**

Vorteil: keine Behinderungen

Nachteil: Sieger erst nach Rechenarbeit

- **Langstreckenrennen**

(ca. 0,5 km; Massenstart)

Vorteil: starke Selektion

Nachteil: Behinderungen, sehr zeitaufwendig

Bemerkungen zu den Meuterern von der Bounty

Geschichte wurde in drei Teilen erzählt:

- *Herkunft des Alexander Smith, Meuterei, Suche nach der Pitcairn-Insel*
- *Finden der Insel, Ansiedlung, Rassenkonflikte, Trunksucht, Smith Frau bedroht ihren Mann mit einem Gewehr*
- *Ernüchterung, Zerstörung der Schnapsherstellungsanlage, eine Entdeckung – die Bibel, Veränderung des Lebens auf der Insel durch den Glauben an Jesus, Entdecken der Insel durch amerikanische Walfänger*

verwendete Literatur:

Jungschar-Mitarbeiterhilfe „mittendrin“ 2/99, Christliche Verlags GmbH Dillenburg

Max Engelmann: „Sturm über der Insel“, 1988, St.Benno-Verlag GmbH Leipzig (ISBN 3-7462-0295-7)

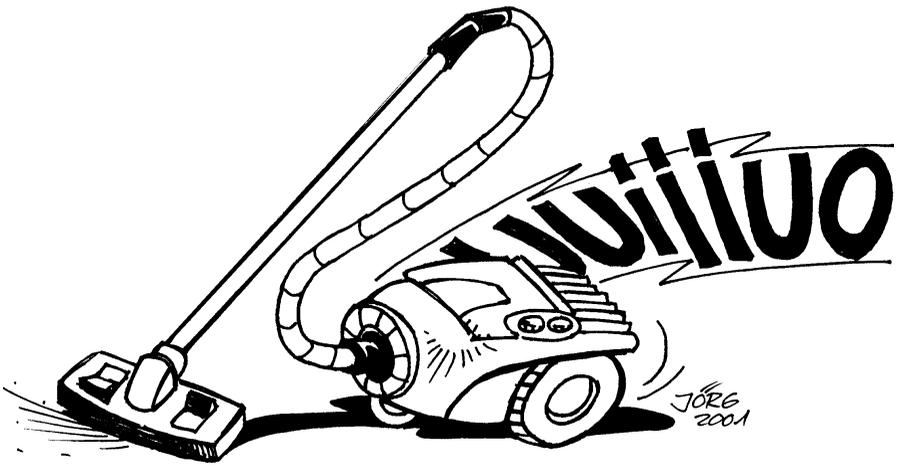
weitere Literatur:

Gerrit Alberts: „Fest und Treu“, 1994, Bielefeld (Hauptquelle für Artikel in „mittendrin“)

Yörk Löffler: „Landfall auf Pitcairn – Die Enkel der Bounty“, in Yacht 11/89

Günther Sachse: „Die Meuterei auf der Bounty“, 1989, München

Dietmar Fischer



ALLTAGSGEGENSTÄNDE

28

Gegenstände, die wir täglich oder zumindest regelmäßig gebrauchen: Staubsauger, Zahnbürste, Taschentuch, Kamm... Lasst euch durch diesen Artikel inspirieren und überlegt euch Jungscharabende von, mit und über Alltagsgegenstände. Zum einen kann man erstaunlich viel damit machen, zum andern tauchen diese Gegenstände immer wieder im Alltagsleben der Kids auf. Und dann erinnern sie sich vielleicht an den Impuls aus der Jungschar. Das wär' doch was, oder?

Der Staubsauger

Stichworte für eine Andacht

1. Ein Staubsauger muss viel schlucken, macht sauber, sorgt für Ordentlichkeit. Innen drin hält sich der ganze Schmutz.

Irgendwann muss er mal geleert werden.

Wir können auch viel „schlucken“, dulden vieles oder nehmen es hin,

damit nach außen alles ordentlich ist. Aber irgendwann können wir nicht mehr, der Beutel ist voll. Dann brauchen wir jemanden, wo wir unser Herz ausschütten und alles abgegeben können. Jesus. Er nimmt allen Ärger, Schmutz und Kummer von uns weg.

2. Manchmal ist es schon vorgekommen, dass ausgerechnet etwas sehr wertvolles miteingesaugt wurde. Dann muss man voll im Dreck wühlen, um es zu retten.

Jesus hält uns für das wertvollste überhaupt. Wir sind ihm so wichtig, dass er sich nicht zu schade war, auf diese schmutzige Erde zu kommen, unseren Dreck und Schuld auf sich zu nehmen, um uns zu finden. Wir sind ihm wichtig und er freut sich, wenn wir uns ihm anvertrauen und ihm unser Herz ausschütten

Kreative Spielideen

- Mit Dreckschuhen eine **Spur** auf dem Teppichboden hinterlassen und wieder wegsaugen (-> unter Umständen hinterlassen wir schmutzige Spuren, aber Jesus nimmt alles weg).
- **Um die Wette saugen:** zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Die Mitarbeiter haben zwei Schlangenlinien aus Sägespänen o.ä. ausgelegt. Bei „Los“ rennen die Ersten der Mannschaften los und saugen alle Sägespäne ein. Die Mitarbeiter laufen hinterher und streuen eine neue Spur, damit, wenn die ersten den Parcours beendet haben und die zweiten der Mannschaft dran sind, schon wieder eine Spur zum Saugen ausliegt. Und so weiter bis zum Letzten. Gewonnen hat die schnellste Mannschaft. Sauber muss natürlich schon gesaugt werden!!!
- **Papierknäuel** über eine Strecke saugen ohne dass es ganz ans Rohr kommt: Dieses Spiel erfordert Ruhe und Geschicklichkeit. Es spielen wieder zwei Mannschaften gegeneinander. Der Erste muss das Papierknäuel (DIN A 5 Papier leicht zerknüllt) einen Meter nach vorne bewegen – allein nur durch die Sogkraft des Staubsaugers. Geht er zu nah heran und das Knäuel „klebt“ am Rohr wird ein Strafpunkt vermerkt. Das Knäuel wird dann fünf Zentimeter zurückgelegt und er macht weiter, bis sein Meter bewältigt ist.

Dann kommt der zweite des Teams – dieser muss den Papierfetzen mit der gleichen Methode wieder einen Meter zurückbefördern. Und so weiter bis alle dran waren.

Gewonnen hat das Team mit den wenigsten Strafpunkten.

Nachdem dies nicht ganz einfach ist, empfiehlt es sich, allen Jungscharler vorab etwas Zeit zum Probieren zu geben, damit das richtige Gespür für die Staubsaugerkraft entsteht. Sonst hagelt es bestimmt Strafpunkte ohne Ende.

- **Wörter bilden:** Die verschiedenen Mannschaften erhalten 10 Minuten Zeit und müssen so viele Wörter wie möglich finden, die man aus den Buchstaben, die im Wort STAUBSAUGER vorkommen, bilden kann.

Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Wörtern.

Es ist erstaunlich, wie viele Wörter beim längeren Überlegen entstehen können: z. B. Taube, Tasse, Rat, Bug, Star, Burg, Guss, Tau, Raute, rau, Sau, taub, Stab, Gau, Gaube, As, Auge, gut, Bus, Ast, aus, Aas, Bau, Trage, trueb....

Das sind noch lange nicht alle....

Daniela Schweikhardt



Die Zahnbürste

Idee für eine Andacht

- Zahnbürsten gibt es in verschiedenen Härten – von weich über mittel bis hart;
- Zahnbürsten gibt es in verschiedene Formen – mit Rundkopfbürste, mit X-Borsten, Elektrische...;
- Zahnbürsten nutzen sich ab;
- Zähne putzen ist vielleicht lästig, hilft aber Schlimmeres zu verhindern und bewahrt vor Schmerzen (Bohren beim Zahnarzt).

*Das siebte Gebot heißt
„Du sollst nicht stehlen“.*

„Was hat das siebte Gebot denn mit einer Zahnbürste zu tun?“, so mögt ihr euch vielleicht fragen.

In 3. Mose 19 Vers 11 – Grundlage für das siebte Gebot – heißt es „Ihr sollt nicht stehlen noch lügen noch betrügerisch handeln einer mit dem andern“.

So unterschiedliche Zahnbürsten es gibt, so unterschiedlich existieren in unseren Köpfen Vorstellungen von Lügen: es gibt Lügen, die anderen helfen; „Notlügen“; schlimmere Lügen.

Auch beim Stehlen machen wir vielleicht Unterschiede: Versicherungsbetrug oder in der Steuererklärung nicht alles anzugeben ist kein Diebstahl – das macht ja jeder. Eine Blume aus Nachbarns Garten pflücken – kein Problem, ist ja, damit sich Mutter freut. Ein paar Äpfel auf einer Obstwiese holen – die könnte der Bauer sowieso nicht alle essen... Dabei würden wir die Blumen oder die Äpfel bestimmt kriegen und ein besseres Gewissen haben, wenn wir nur fragen würden.

Wir fangen mit „leichten“ Lügen an, die Hemmschwelle wird immer geringer – baut sich ab, wie sich die Zahnbürsten abnutzen.

Vor Gott gibt es keine Unterschiede. Gelogen ist gelogen und gestohlen ist gestohlen.

Es ist zwar nicht immer leicht, nicht zu lügen oder doch zuerst zu fragen, ob wir etwas haben dürfen – bewahrt uns aber vor Schlimmerem, nämlich der Trennung von Gott durch diese Sünde. So wie uns das vielleicht manchmal lästige Zähneschrubben vor schmerzhaften Zahnarztterminen bewahren kann.



Bastelidee

Briefpapier oder Postkarten herstellen:

Mit einer alten Zahnbürste und Wasserfarben kann man ganz leicht einige Papierbögen, Briefumschläge oder Postkarten verzieren. Die Ecke, die man gestalten möchte, lässt man frei, alles andere wird abgedeckt. Dann sucht man sich ein Motiv aus, das nachher sichtbar sein soll, schneidet es aus und legt es in den zu gestaltenden Bereich.

Schließlich einfach mit der Zahnbürste in die ausgewählte Wasserfarbe und über die Zeigefingerspitze spritzen.

Es können auch mehrere Farben übereinander gespritzt werden.

Bespritzt werden kann natürlich auch ganz was anderes: Ein Riesenplakat fürs Gemeindehaus zum Beispiel. Hier könnte man mit Zahnbürste und Plakafarbe einen Spruch aufbringen und dann drumherum spritzen. Nutzt die Frei-Räume eurer Phantasie!

Kreative Spielideen

- Aus alten Zahnbürsten Punkerpuppen basteln und eine Geschichte spielen.
- Zahnbürsten-Mikado: Mikado eben anstatt mit Mikadostäben mit verschiedenfarbigen Zahnbürsten spielen. Grüne gelten fünf Punkte, rote zehn Punkte, blaue 15 usw.
- Zahnbürsten-Eier-Wettlauf: Anstatt einem Löffel wird eine alte, ausgebogene Zahnbürste benutzt, auf der ein Tischtennisball ohne herunterzufallen über einen Parcours getragen werden muss. (Staffelspiel)
- Wahr oder gelogen? Besser bekannt als „Ja-Nein-Stuhl“. Der Spielleiter macht eine Aussage und die Jungscharler müssen dann entscheiden, ob dies wahr oder gelogen ist und auf den entsprechenden Stuhl sitzen. (Staffelspiel)

Beispiel:

Das siebte Gebot steht im dritten Buch Mose -> JA

Lügen haben kurze Arme -> NEIN

Daniela Schweikhardt



32 FREIRAUM-GESCHICHTEN

Die Heilung eines Gelähmten – Die Freiheit schenkt er mir

Apostelgeschichte 3

„Ich glaub`s ja nicht – das, das kann doch garnicht sein. Nein, ich fass es nicht. – Was schaut ihr mich denn so an? Ja, ihr seht richtig – ich bin`s. Heute morgen noch am Stadttor und jetzt hier. Aber langsam, alles der Reihe nach. Und dabei ist meine Freude so riesig, dass ich garnicht langsam erzählen kann.

Nun, ich saß heute morgen wieder, wie schon seit so vielen Jahren am Stadttor – es ist einfach die lukrativste Ecke. Viele Menschen kommen hier vorbei, wenn sie

auf den Marktplatz wollen. Und irgend etwas fällt für einen kranken Bettler wie mich immer ab – ein Apfel, ein Stück Brot, hin und wieder sogar einen Denar. Und heute morgen war es wieder so: viele Menschen strömten durch das Stadttor. Es waren auch einige Fremde dabei – Besucher der Stadt... bei ihnen weiß ich nie, wie spendabel sie sind. Deshalb halte ich mich bei ihnen etwas zurück. Wenn sie freundlich aussehen, dann, ja dann nur bettel ich sie an.

Da kamen auch zwei Männer, die sahen relativ sympatisch aus und ich bat sie, mir ein wenig zu geben – Brot, Geld ... was auch immer... ich bin mit wenig zufrieden. Hauptsache, es fällt wenigstens etwas ab. Und stellt euch vor: die Männer blieben stehen. Das kommt selten vor. Man gibt sich nicht mit einem Kranken ab. Man könnte sich ja anstecken. Aber diese beiden blieben stehen. Sie nahmen mich in Blick – und wie – das ging durch und durch. So, als ob jemand anderes mich anblickte – jetzt weiß ich es, es war so... Das erste, was sie sagten, hatte wieder mit dem Blick zu tun:

„Sieh uns an!“ Schon wieder etwas Ungewöhnliches – ich sollte sie ansehen. Ein Bettler tut das nicht. Er hält seinen Blick schön auf den Boden gerichtet – er hat nichts zu sagen und nichts zu geben. Ich war verwirrt: Was soll das alles? Was geht hier ab? Es kam mir... ja soll ich sagen, „wunderlich“ vor?!

Ich riss mich zusammen: sei freundlich, lächle sie an, sie werden dir ein wenig Brot geben und dann weiterwandern – damit bin ich zufrieden.

Aber sie – sie waren damit nicht zufrieden. Sie wollten mehr – sie hatten mehr, weil sie keine gewöhnlichen Männer waren, sondern Boten im Auftrag Jesu, das weiß ich jetzt.

Und deshalb sagte einer der Männer, es war Petrus: „Gold und Silber haben wir nicht!“ (o.k. Gold und Silber – ich will Brot, das reicht!)... „Aber...“ und jetzt kommt's:... „Im Namen Jesu von Nazaret: Steh auf und geh!“

Hey, versteht ihr? Ich sitze seit Jahren am Stadttor. Ich habe keine Aussicht auf Verbesserung, schon gar nicht auf Veränderung meiner Lage. Ein Bettler zu sein heißt, festgelegt auf das Bett zu sein. Festgelegt auf Armut, festgelegt, ständig unter der Würde eines Menschen zu leben. Und dann, von jetzt auf gleich: „Steh auf und geh!“

Petrus packte mich an meiner rechten Hand und zog mich hoch. Ich spürte es, meine Knochen wurden hart und fest. Sie trugen mich. Ich kann gehen, laufen, springen... Ich bin immer noch ganz ausser mir. Es ist unglaublich! Ich bin nicht mehr festgelegt sondern frei.

Frei, mein Leben zu gestalten, frei zum Lachen und Singen, frei, den Menschen wieder in die Augen blicken zu können. Frei! Ich wollte nur Brot. Aber der, in dessen Auftrag Petrus unterwegs war, gibt mehr. Jesus hat mehr und gibt mehr. Man könnte sagen: Brot zum Leben. Er schenkt Freiheit, er hat sie mir geschenkt. Gott, du bist genial und klasse. Ich danke dir.



34

Die Salbung Jesu durch Maria – die Freiheitnehm ich mir!

Markus 14, 3-9

Ein Brief von Maria an Susanna, ihre Freundin

Shalom, liebe Susanna!

Ich muss mir mal wieder was von der Seele schreiben. Ich bin immer noch etwas verwirrt – habe ich mir zuviel rausgenommen? War ich unhöflich oder gar unverschämmt? Nein, nein, das war ich nicht – nicht in den Augen von Jesus. Er hat mich verstanden. Er hat mir die Freiheit, die ich mir genommen habe, gegönnt. Alle ändern nicht. Doch halt, du weißt ja noch garnicht, was vorgefallen ist.

Susanna, seit Jesus mir begegnet ist, hat sich bei mir so viel verändert. Er hat mich

befreit. Er hat die bösen Geister aus mir ausgetrieben, die mich immer wieder gequält haben. Ich war oft, wie soll ich sagen – außer mir. So, als ob jemand anders in mir lebt und mich bestimmt. Es war schrecklich. Und Jesus hat meine Not gesehen. Er hat mich geheilt. Frei gemacht. Ich bin ich. Und muss nicht mehr tun, was irgendetwas in mir von mir verlangt. Mein Leben wird bestimmt von Gottes Geist, von seiner Liebe. Und nun kam es, dass Jesus wieder in unser Dorf nach Betanien kam. Er hat Simon besucht und bei ihm zu Abend gegessen. Susanna, ich konnte nicht anders. Ich wollte Jesus nochmals danken für das, was er für mich getan hatte. Ich wollte ihn ehren,

ihm zeigen, dass er für mich der König und mein Herr ist. Und wie kann man am besten zeigen, dass jemand wie ein König ist? Mir ist eingefallen, dass unsere Könige, wenn sie in ihr Amt eingeführt wurden, von Propheten gesalbt wurden. Ein wertvolles Öl wurde über sie gegossen und jeder wusste jetzt: Er ist der König.

Du zuckst zusammen, Susanna? Ja, nicht wahr, du kennst mich – also, ich war mir zunächst auch unsicher. Durfte ich, wie die Propheten, Öl kaufen und Jesus damit übergießen? Bin ich es wert? Habe ich das nötige Geld? Was sagen die anderen und können sie nachvollziehen, was ich tue? Ist das nicht ein bisschen verrückt, Jesus zu salben?

Wer soviel Befreiung erlebt hat, wie ich, der lässt sich von diesen Gedanken nicht mehr einschüchtern. Ich bin frei, weil Jesus mich liebt – und deshalb kann ich mir die Freiheit nehmen, etwas Ungewöhnliches, vielleicht etwas Verrücktes für Jesus zu tun. Er ist es wert. Und ich hab's getan. Alles Geld, das ich gespart hatte, habe ich genommen (es war ziemlich viel). Auf dem Markt suchte ich das beste Öl, Nardenöl, für Jesus aus. Ich ging damit in das Haus von Simon. Und jetzt war ich mir ganz sicher... ich will es tun – Jesus zeigen, wie wichtig er für mich ist – egal was andere sagen oder denken. Ich habe Jesus das ganze Öl über den Kopf gegossen, die Füße gesalbt und ihn als meinen Herrn geehrt. Es roch herrlich, im ganzen Haus nach Nardenöl. Es hat mich unglaublich glücklich gemacht. Es war so schön.

Wie zu erwarten war, kamen direkt Proteste: „So eine Verschwendung. Wie kannst du nur so etwas Verrücktes tun? Besser wäre es gewesen, das ganze Geld den Armen zu geben. Aber das teure Nardenöl einfach so zu verschütten, das ist unglaublich!“ Ich wurde immer kleiner – war es doch falsch gewesen?

Wie gut, dass Jesus eingegriffen hat. Er nahm mich in Schutz und hat meine Tat als gut bezeichnet. Er hat verstanden, was ich sagen wollte. Er sagte sogar, dass alle Welt erfahren wird, was ich getan hab. Ich weiß ja nicht, das erscheint mir doch etwas Ungewöhnlich. Aber er hat es gesagt.

Etwas verstand ich allerdings nicht. Jesus sagte, dass ich ihn schon für seine Beerdigung gesalbt hätte. Verstehst du das, Susanna? Ich weiß wohl, dass jeder von uns einmal sterben muss. Aber Jesus doch nicht, jetzt noch nicht. Er ist noch viel zu jung. Er hat es aber sehr ernst gesagt. Das hat mir Angst gemacht. Und auf der anderen Seite sagte er, dass ich etwas getan habe, was erst in Zukunft relevant wird. Damit hat er mich doch, versteh mich bitte richtig, ich möchte nicht besser erscheinen, aber damit war meine Tat doch tatsächlich prophetisch – bin ich damit eine von Gott eingesetzte Prophetin? Was meinst du?

Ich freue mich, wenn du mir zurückschreibst. Teile mir doch deine Gedanken zu der ganzen Sache mit. – Friede sei mit dir. Deine Maria aus Magdala.



Simon Petrus beim Hauptmann Kornelius und seine Verteidigung vor den Aposteln in Jerusalem

36

Diese Freiheit zeigt er mir.

Apostelgeschichte 11, 1-18

„Petrus – so etwas tut man nicht. Du bist zu weit gegangen. Wie kannst du nur? Das schickt sich nicht – es ist uns sogar verboten. Du hast die Grenze überschritten – die Grenze dessen, was gut und von Gott gewollt ist. Wie kamst du nur auf die Idee? Und wir dachten immer, du befolgst die Gebote von Gott genau – du weißt genau, was Jesus will und was nicht. Wir überlegen jetzt sogar, dich vom Apostelrat zu beurlauben. Was du getan hast, war unerhört. Du hast dich mit Menschen abgegeben, die nicht zu uns gehören. Du hast sogar mit ihnen gegessen. Wir sollen nicht mit Menschen

Tischgemeinschaft halten, die unheilig sind, die unsere Gebote nicht halten. Du bist aus dem Rahmen gefallen!“

Jede Anklage machte den Widerstand gegenüber Petrus deutlich. Die Apostel und Brüder aus Judäa saßen in Jerusalem zusammen. Petrus in ihrer Mitte.

Als der erste Ansturm vorbei war, stand Petrus auf.

„Ich kann euch gut verstehen. Ja, ich habe eine Grenze überschritten. Eine große sogar. Glaubt nur nicht, das mir das leicht gefallen ist, oder dass ich es getan habe, um euch zu ärgern. Ich erzähle euch, wie es mir ergangen ist.“

Vor einigen Wochen war ich in Joppe. Dort hatte ich eine Vision – es war wie ein Traum mitten am Tag. Vom Himmel kam ein großes Tuch zu mir herab. Es wurde an allen vier Ecken gehalten. In dem Tuch waren viele unterschiedliche Tiere: Vögel, wilde Tiere, Kriechtiere. Eine Stimme sagte: ‚Petrus, schlachte diese Tiere und iss sie auf!‘ Oh nein, dachte ich, das werde ich nicht tun. Unser Glaube verbietet es uns, solche Tiere zu essen. Und deshalb sagte ich: Auf gar keinen Fall werde ich gegen dieses Gebot verstossen. Ich habe noch nie in meinem Leben etwas Verbotenes und Unreines gegessen. Diese Grenze habe ich noch nie überschritten!

Aber die Stimme kam ein zweites und drittes Mal, jetzt mit einer neuen Aussage: Was Gott als rein erklärt, sollst du nicht als unrein erklären!

Also, wo Gott eine Grenze öffnet, wo er ‚Ja‘ zu etwas sagt, soll ich nicht nein sagen. Auch wenn unsere Gebote dagegen sprechen. Danach wurde die Decke wieder in den Himmel gezogen.“

Petrus machte eine kleine Pause. Alle blickten ihn gespannt an. (Anmerkung: Hier wäre eine Unterbrechung zum Gespräch möglich.) Einer sagte: „Erzähl‘ weiter. Was passierte dann?“

Petrus fuhr fort: „Ich war noch ganz benommen von dieser Vision, da kamen drei Männer aus Cäsarea zu mir. Sie wollten mich holen und zu Kornelius, einem Hauptmann der italienischen Abteilung, bringen. Sofort stiegen Widerstände in mir auf: ich gehe nicht zu den Römern. Die gehören nicht zu uns. Ich darf nicht mit ihnen reden, schon gar nicht ihr Haus betreten. Das verbietet uns unser Glaube. Aber Gottes Geist be-

fahl mir: ‚Petrus, geh mit. Ohne Widerrede.‘ Also ging ich mit und wurde direkt zu Kornelius gebracht. Er machte uns ein gutes Essen und lud uns ein, bei ihm zu Gast zu bleiben. Als wir danach gemütlich beieinander saßen, erzählte mir Kornelius etwas ganz Interessantes. Ein Engel war ihm erschienen. Dieser hatte gesagt: ‚Lass Simon Petrus holen. Er wird dir Wichtiges von Gott erzählen. Er wird dir etwas erzählen, was dich froh machen wird. Du wirst die Liebe Gottes ganz neu entdecken.‘ Der Hauptmann machte eine Pause. So langsam dämmerte es mir: Gott hatte das toll eingefädelt, das mit meinem Traum und dem Besuch bei Kornelius. Hätte Gott mir im Traum nicht gesagt, wozu er ja sagt, soll ich nicht nein sagen, wäre ich nie mitgegangen.

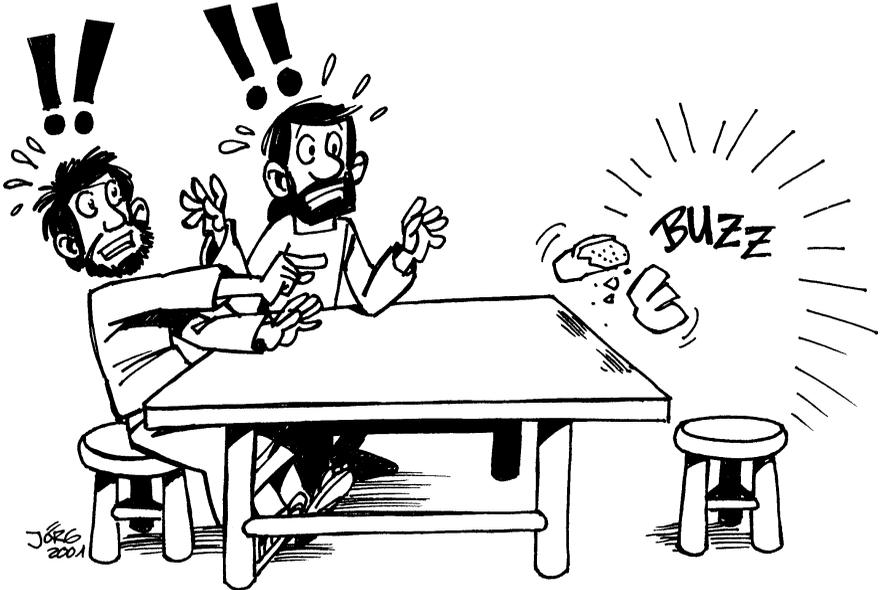
Ich habe gelernt: Wo Gott selbst Grenzen überschreitet, kann ich ruhig mitgehen. Ich muss keine Angst haben, einen Fehler zu begehen oder etwas Verbotenes zu tun. Gottes Befehle sind wichtiger als unsere Gebote der Gemeinde.

Und so erzählte ich Kornelius alles über Jesus. Wie Jesus auf dieser Erde gelebt hat, wie er mit Menschen umgegangen ist, wie er am Kreuz für uns gestorben ist, dass er Gottes Sohn ist. Ich kam aber gar nicht weiter. Schon kurze Zeit später kam der Heilige Geist auf Kornelius und seine Freunde. Sie konnten an Jesus glauben. Sie waren voller Freude, sie strahlten richtig vor Glück. Ja, sie wollten auch Nachfolger von Jesus werden, so wie wir. Ich habe erkannt: Nicht nur wir Juden hier in Israel dürfen zu Jesus gehören. Nicht nur für uns ist er am Kreuz gestorben. Gott will, dass die ganze Welt erfährt, wie sehr er die Menschen liebt. Gott macht keine Unterschiede zwischen Men-

schen. Er holt sich nicht nur ganz besondere heraus – nein, alle sollen seine Liebe erkennen.

Ihr Brüder und Schwestern sagt mir: hätte ich mich hier anders verhalten sollen? Hätte ich die Grenze nicht überschreiten und mich weigern sollen? Das wäre dann tatsächlich gegen Gott gewesen.“

Wieder war es still im Zimmer. Einige Augenblicke klangen die Worte noch nach. Dann aber fingen alle an und sagten: „Unser Gott ist klasse. Die ganze Welt soll ihn kennenlernen. Alle, nicht nur wir, dürfen sehen, was Jesus getan hat. Petrus, wie gut, dass du so mutig warst, und die Freiheit hattest, neue Wege zu gehen. Wie gut, dass du unsere Grenzen überschritten hast.“



38

Die Emmaus-Jünger – Freiheit zum ewigen Leben

Lukas 24, 13-35

„Schnell, macht auf. Lasst uns rein. Wir sind's! Wir haben ihn gesehen. Er lebt. Er ist nicht tot. Es geht weiter – auf ewig weiter!“ Die anderen Jünger öffneten die Türe und herein stürmten zwei ihrer Freunde, die die letzten drei Jahre immer wieder mit Jesus durch das Land gezogen waren. Noch am Vormittag waren sie voller Trauer, mit hängenden Schultern

aus Jerusalem fortgegangen. Aber jetzt, am späten Abend, sprühten sie vor Lebensfreude. „Was ist passiert? Los, erzählt es uns.“ Und die beiden legten los: „Wir waren schon einige Zeit unterwegs, in Richtung Emmaus. Wir redeten nicht viel miteinander. Was sollten wir auch sagen. Unsere ganze Zukunft war zerstört. Wir hatten uns soviel von Jesus

erhofft. Und dann... ihr wisst ja selbst – verhaftet, verurteilt, ans Kreuz geschlagen und gestorben. Es sah alles nur noch dunkel und trübe aus. Irgendwie aussichtslos. Wie sollte es jetzt weiter gehen? Und unsere Freunde in Emmaus – wie würden sie uns empfangen? Mit Spott und Hohn? Mit Mitleid? Bestimmt würden sie sagen: „Das habt ihr jetzt davon. Was lasst ihr auch zu Hause alles liegen und folgt so einem Wanderprediger. Wir hätten euch gleich sagen können, dass das schief geht!“

Auf jeden Fall, nach einiger Zeit gesellte sich ein Mann zu uns. Er ging einfach mit uns mit. Und er fragt uns, warum wir denn so traurig seien. „Ja hast du denn nicht mitbekommen, was in Jerusalem passiert ist! Alle Welt weiß es doch! Jesus ist tot! Dabei war er doch der, den Gott uns als Retter versprochen hat. Er sollte uns befreien, von den Römern, von allen anderen... aber wenn einer gestorben ist, kann er nicht mehr befreien. Das geht nicht!“ Und nach einer kleinen Pause erzählten sie weiter: „Das, was uns heute morgen am meisten durcheinander gebracht hat, waren einige Frauen, die am Grab von Jesus waren. Sie erzählten, dass das Grab offen war und dass Jesus nicht mehr drin war, und dass er lebt, und... ach das ist alles viel zu wirr. Aber warum weißt du denn nichts davon? Bist du nicht hier aus der Gegend?“ Wisst ihr, liebe Geschwister, wir haben's echt nicht geblickt. Wir waren wie blind. Der Wanderer ging zunächst schweigend mit uns weiter. Und dann fing er plötzlich an zu reden. Er sagte: „Was seid ihr denn schwer von Begriff. Ihr kennt euch doch sonst so gut aus. Die Propheten haben es doch schon lange im voraus gesagt: Musste der Retter nicht sterben, um dann zur

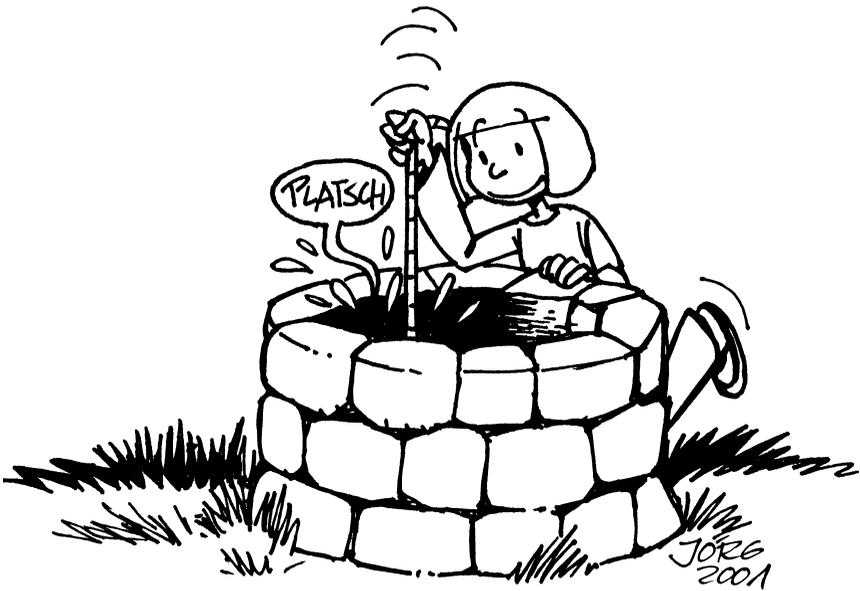
Herrlichkeit, zu großer Macht zu kommen?“ Er erzählte uns all das, was wir schon so oft von unseren Priestern im Tempel gehört hatten. Und wir blickten es immer noch nicht. Wir waren zu gefangen in unserer Traurigkeit. Immer noch rätselten wir, wie ein Toter zum Retter werden kann.

In der Zwischenzeit waren wir fast in Emmaus angekommen. Der Mann verabschiedete sich bei uns, aber wir baten ihn: „Bleib' doch bei uns. Es wird schon bald Abend.“

Und er blieb. Wie gut, dass er blieb. Wir gingen zu uns nach Hause, bereiteten das Abendessen vor und setzten uns miteinander an den Tisch. Eben wollte ich das Essen eröffnen, da griff der Fremde nach dem Brot, dankte Gott dafür, brach es auseinander und gab es uns. Und in dem Moment hat es bei uns geklickert. Als er das Brot auseinandergebrochen hat, da fiel es uns wie Schuppen von den Augen. Wir haben ihn erkannt. Es war Jesus gewesen.

Und sofort war er weg. Jesus lebt. Er ist nicht tot. Er ist der versprochene Retter. Stellt euch vor: Jesus hat nicht nur Wunder getan und uns von seinem Vater erzählt, sondern Gott hat sich hinter Jesus gestellt. Er hat ihn auferweckt und damit gezeigt: Jesus ist Gottes Sohn. Seine Macht ist noch größer als der Tod. Und wer den Tod überwinden kann, der hat wirklich alle Macht im Himmel und auf der Erde. Wenn Jesus uns befreit von Schuld und von Versagen, dann sind wir wirklich frei. Ja, und da konnten wir natürlich nicht in Emmaus bleiben, sondern mussten uns sofort zurück auf den Weg machen, um euch das zu erzählen. Es geht weiter – auf ewig weiter!

Christine Hipp



BIBLISCHE ERLEBNISRÄUME

40

Kinder leben vom Erleben ihrer Umwelt. Wenn sie biblische Geschehnisse mit lebendigen Bildern und Orten in Verbindung bringen, holen wir so die Botschaft von Jesus ein Stück mehr in ihre Erlebniswelt hinein. Damit sind biblische Inhalte Teil ihres alltäglichen Erlebens und kommen ihnen dadurch näher.

Das heißt, wir müssen Geschichten mit Orten ihres Alltags verbinden; sie an Orten in ihrer Umgebung zum Leben erwecken. Dann ist der Marktplatz, diese Gaststätte, die große Brücke in ihrer Erinnerung mit einer biblischen Geschichte verbunden und nicht nur mit Bilder und Erzählungen im Jungschar-Raum.

Darum die Anregung, mit den Kindern an ausgewählte Orte zu gehen

und dort biblische Geschichten zu erzählen, zu spielen und zu erleben. Dabei scheinen mir drei Dinge wichtig:

1. die Handlungs idee,
2. Aktionen und
3. die Elementarisierung dessen was geschieht.

Hier nun eine Reihe von Orten und Ideen für biblische Erlebnisräume:

Ein alter Brunnen – Die Frau am Jakobsbrunnen (Joh 4)

Wasser schöpfen und Wasser trinken, nach einem Tobspiel schwitzen und erschöpft die Wirkung von Wasser erleben als Anknüpfungspunkt für die Geschichte.

Kirche – Eingang – Die Tempelreinigung (Lk 19, 45-48)

Nach einem Händlerspiel den Wutausbruch Jesu vorspielen.

Kirche – Schiff – Jesus lehrt in einer Synagoge (Lk 4, 16ff)

Aus der Bibel vorlesen oder die Kinder vorlesen lassen. Gottes Haus: ein Ort des Hörens von und auf Gott und ein Ort des Gebetes.

Kirche – Turm – Jesus und Nikodemus (Joh 3)

Abends im Halbdunkeln mit Taschenlampen auf den Turm steigen. Dort sitzend wird von diesem Geheimtreffen erzählt. Geheime Fragen an Jesus.

Die Straße – Die Heilung eines Blinden (Joh 9)

Ein Leiter setzt sich bettelnd mit verbundenen Augen an die Straße, die Kinder dürfen auch einmal mit verbundenen Augen sitzen. Sitzend die Ballade sprechen.

Ein See oder Schwimmbad – Berufung der Jünger (Lk 5)

Mit einem Schlauchboot oder einer Luftmatratze auf dem Wasser Fische (Bälle) einsammeln. Danach auf dem Boot sitzend von Petrus erzählen.

Ein großer alter Baum Beten Lernen Vater Unser (Lk 11, 1-13)

Die Jünger bitten Jesus: „Lehre uns beten!“ Hier das Vater-Unser mit Bewegungen üben und lernen.

Der Marktplatz – Paulus auf dem Areopag in Athen (Apg 17, 16-34)

Nach der Erzählung gestalten die Kinder vor Ort Aspekte der Botschaft von Paulus auf Plakaten. Danach gehen sie damit als Sandwich über den Marktplatz.

Ein Gasthaus – Abendmahlsgeschichte

An einem Tisch sitzend wird sie von den Mitarbeitern erzählt, dabei Essen und Trinken geteilt.

An einem Fluss oder Bach – die Taufe von Jesus

Die Kinder können für Johannes Äpfel reiben und daraus Saft pressen. Im Fluss stehend, mit alten Säcken bekleidet erzählt ein Mitarbeiter dann von Johannes.

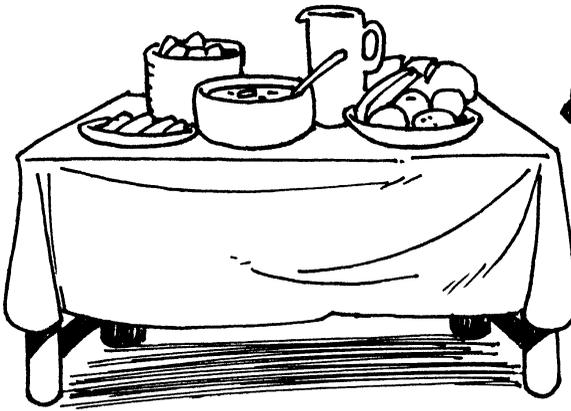
Bei McDonalds – die Speisung der 5000

Wir sitzen bei McDonalds und zählen zehn Minuten lang die Kunden. Der Ort des Essens ist allen bekannt. Hier essen viele Menschen. Es wird verteilt und die Reste eingesammelt. Das erinnert an folgende Geschichte.

Unter einer Brücke – die Berufung des Levi (Lk 5, 27-32)

Mit Klappstuhl und -tisch, die Brücke als Tor, alle müssen sich in einer Schlange anstellen. Die Kinder gehen einzeln zum Verzollern durch und müssen Zoll bezahlen für die Dinge, die sie dabei haben.

Rainer Schnebel



GESTALTUNG EINES SABBATTAGES

42

Der Psalm 92 bildet inhaltlich und liturgisch den Rahmen für diesen Tag

BEOBSACHTUNGEN ZUM TEXT

Der Psalm teilt sich in vier Elemente

1. *Es macht Freude Gott zu danken.*
2. *Was Gott tut, macht uns froh.*
3. *Gott treu sein.*
4. *Auf Gott ist Verlass.*

Sie alle sind Teil der Sabbatheiligung. Die Hinwendung zu Gott im Dank. Danach das Jubeln und Gott Loben. Dann die Aufforderung an uns selbst Gott treu zu sein, weil es gute Folgen für unser Leben hat. Zum Schluss eine Stärkung und Zusage von Gott an uns.

So ist in dem Psalm alles angesprochen was zur Sonntagsheiligung für uns wichtig ist.

ERLEBNISWELT KINDER

Den Sabbat oder Sonntag zu feiern ist eine gute, sinnvolle und von Gott für uns Menschen gedachte Sache. Der Sonntag ist für den Menschen da.

Dies aus der jüdischen Tradition für Kinder verständlich umzusetzen ist unsere Aufgabe. Dazu kann man auf einer Freizeit einen ganzen Tag nehmen oder man macht in der JS eine Sabbatreihe. Zuerst den Psalm, dann die Olympiade und zum Abschluss das Fest, bei dem der Psalm seinen Platz hat.

Kern / Aussagen

Es ist gut auf die Sabbattradition sprechen zu kommen und anhand dieser Inhalte den Kindern den Sabbat als Tag Gottes für uns zu verdeutlichen.

Der Sabbat ist von Gott für uns Menschen eingerichtet, von Gott für uns gedacht, weil er uns damit heiligt. Wir leben vom Segen Gottes und nicht nur von unserer eigenen Arbeit.

Programmvoorschlag zum Psalm 92

Wir versuchen durch einen Psalmtextwettbewerb uns diesem Psalm zu nähern.

Dies läuft in verschiedenen Disziplinen ab. Es kann einzeln an 5 Wettbewerbstischen parallel, oder in Gruppen nacheinander gespielt werden.

1. Wörter zählen (Textvorlage).
 2. Hauptwörter zählen (Textvorlage).
 3. Hauptwörter erinnern, jedes ein Pluspunkt.
 4. Fehlerfrei lesen, jeder Fehler ein Minuspunkt.
 5. Schnell lesen, Zeit stoppen.
- Zum Abschluss lesen wir diesen Psalm gemeinsam als Gebet.

Sabbatolympiade

Dies ist ein Spiel zur Vertiefung des Sabbatverständnisses der Juden. Dabei haben wir die Vorschriften zum Sabbat in Spielstationen umgesetzt. Diese kann man als Wettkampf mit wenigen Kindern hintereinander

spielen oder mit vielen Kindern parallel.

Wir spielen im 10 Minuten Takt 8 min. Spiel, 2 min. Pause.

1. Station: Wenig Arbeiten

Erklärung: Am Sabbat darf nicht gearbeitet werden.

Aufgabe: Es geht darum, so wenig wie möglich zu arbeiten.

Baut einen Turm aus Klötzen so hoch wie möglich, benutzt aber so wenig Klötze wie möglich.

Wertung: Nachdem alle dran waren, wird abgerechnet. Höchster Turm 10 Punkte zweithöchster 9, usw., am wenigsten Klötze 20 Punkte am zweitwenigsten 18, usw.,

Material: Bauklötze, Zentimetermaß

2. Station: Keine Geschäfte machen.

Erklärung: Am Sabbat dürfen keine Geschäfte gemacht werden.

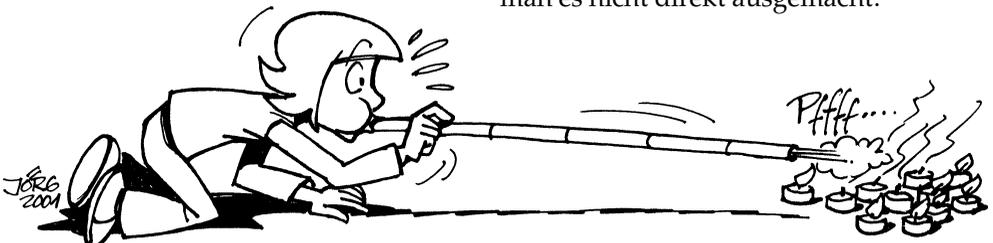
Aufgabe: Aus einer Fülle von Fragen sollen die Kinder entscheiden, was ein Geschäft ist und was nicht.

Wertung: Pro richtige Antwort einen Punkt

Material: Etwa 20 Fragen.

3. Station: Kein Feuer machen

Erklärung: Am Sabbat darf man Feuer weder anzünden noch ausmachen, wenn man aber durch ein Rohr pustet und dadurch das Feuer ausgeht, hat man es nicht direkt ausgemacht.



Aufgabe: So viele Teelichter wie möglich durch ein 2 Meter langes Rohr auspusten

Wertung: pro Kerze 1. Punkt

Material: Viele Teelichter, ein 2 Meter langes Rohr, Feuerzeug

4. Station: Wenige Schritte

Erklärung: Man darf am Sabbat max. 1 km gehen

Aufgabe: Mit so wenig Schritten wie möglich über eine Entfernung von 10 Meter so viel Wasser wie möglich holen

Wertung: Nachdem alle dran waren wird abgerechnet. Am meisten Wasser 10 Punkte zweitmeisten 9, usw., am wenigsten Schritte 20 Punkte am zweitwenigsten 18, usw.,

Material: Wassereimer, 10 Becher, leerer Eimer mit Maßeinheit



stehen bleiben, dann wird gewertet. Sie darf es in der Zeit so oft versuchen, wie sie will.

Wertung: Die Gruppe mit dem kleinsten Zeitungstück 10 Punkte dann nach unten immer weniger.

Material: Zeitungspapier

7. Station Ruhen

Erklärung: Der Sabbat ist ein Ruhetag, man tut am besten gar nichts.

Aufgabe: Die nächsten 8 Minuten auf Stühlen sitzen, gar nichts tun. Jede Bewegung wird notiert.

Wertung: Die Gruppe mit den wenigsten Bewegungen 10 Punkte dann nach unten immer weniger

Material: Stühle

8. Gott loben

Erklärung: Am Sabbat wird Gott gedankt und ihn gelobt.

Aufgabe: Auf einem Tisch liegen 6 verschiedenfarbige Papierpuzzle mit Lobversen. Setzt sie zusammen, lernt die Sprüche und sagt sie auf.

Wertung: Für jeden auswendig aufgesagten Spruch gibt es 2 Punkte.

Material: 6 verschiedenfarbige Papierpuzzle mit Lobversen.

44

5. Station: Keine Lasten tragen

Erklärung: Am Sabbat darf man keine Lasten tragen. Transport ohne tragen.

Aufgabe: Eine Boule – Kugel wird mit einem Stab durch einen Slalomparcours bugsiert. Es wird als Staffel gespielt.

Wertung: Jede Runde einen Punkt

Material: Boule-Kugel, Holzstab

6. Station: Wohnort nicht verlassen

Erklärung: Man darf seinen Wohnort nicht verlassen

Aufgabe: Die ganze Gruppe stellt sich auf ein Zeitungsblatt. Von Mitarbeitern wird nun dieser Wohnort immer kleiner gerissen, bis die Gruppe sagt es reicht. Jetzt muss sie noch 15 sec.

Sabbatfeier

Erklärung:

Am Sabbat haben wir Teil an der Ruhe Gottes! Er ist von Gott für uns gedacht, weil er uns damit heiligt. Wir leben vom Segen Gottes und nicht nur von unserer eigenen Arbeit. Der Sabbat dient zu unserer Erbauung und ist keine Strafe.

Darum wollen wir eine Sabbatfeier veranstalten.

1. Alles wird von den Kindern selbst schön liebevoll und feierlich hergerichtet. Drei Gänge sollen es sein sie stehen für die 3 Mahlzeiten die am Sabbat eingenommen werden. Der Israelische Sabbat beginnt um 18 Uhr bei uns wegen Zeitverschiebung erst um 20 Uhr. Bis dahin muss alles vorbereitet sein, denn am Sabbat soll nicht gearbeitet werden. Sind alle Arbeiten abgeschlossen macht man sich fein, bereitet man sich auch äußerlich auf den Festtag vor und kleidet sich gut und feierlich. Das Material steht bereit, nun sind die Kinder an der Reihe. Die MA helfen nur beratend.

2. Die Tische können noch prämiert werden.

3. Das Sabbatfest beginnt.

Zuerst geben wir Gott die Ehre! Von jedem Tisch hören wir einen Teil aus Psalm 92. Danach singen wir Gott zu ehren ein Loblied. Die Mahlzeit beginnt mit dem Tischgebet. Nun beginnt das Essen, Spiel und Unterhaltung.

Die Festregel: Keiner nimmt sich selbst, wir achten aufeinander und bieten es einander an.

1. Gang – danach Unterhaltung wir singen Lieder.
2. Gang – Spiel Tischwürfelspiele mit einem Würfel.
3. Gang – aufräumen, danach die Ruhe genießen

Material:

Kalte Lebensmittel für das Essen wie Obst, Brot, Wurst, Käse, Kekse, Gemüse etc.

Dekomaterial für die Tische wie Servietten, Kerzen, Tücher, etc.

Psalm 92 in Teile auf Karten

Würfel und Würfelspielideen

Rainer Schnebel





DEALER

46

Alle Mitspieler werden in Mannschaften zu zwei oder drei Personen aufgeteilt. Jede Mannschaft erhält zu Beginn ein Startkapital von 50 DM bis max. 100 DM. Die Mannschaft muss während des Spiels nicht zusammenbleiben, d.h. sie müssen sich dann ihre Gegenstände, ihr Geld und ihre Aufträge aufteilen (Teamwork).

Die Spieler können an den Einkaufsstationen (Anzahl beliebig, je mehr desto schwieriger, hier drei) verschiedene Gegenstände kaufen, die sie an der Verkaufsstation (nur eine) wieder verkaufen können. An allen Stationen befindet sich ein Mitarbeiter. Am Verkauf hängen verschiedene Angebote mit mehreren Gegenständen aus. Wenn ein Mitspieler alle Gegenstände eines Angebots bringt, erhält er den ausgeschriebenen Geldbetrag, der dann dem zwei- bis dreifachen des Einkaufspreises der einzelnen Gegenstände entspricht.

Option: Die Gegenstände können auch einzeln verkauft werden, jedoch höchstens zum 1½fachen Einkaufspreis.

Während der ganzen Spielzeit kann jeder mit jedem Gegenstände und Geld tauschen. Sinn des Spiels ist ja auch, zu handeln (Dealer). Sieger ist die Mannschaft, die am Ende das meiste Kapital zusammengebracht hat.

Als Vorwarnung: dies ist ein sehr materialintensives Spiel. Alle Gegenstände müssen ausgeschnitten und nach Möglichkeit verpackt werden, z.B. in transparente Film Dosen, da Zettel gerne verlorengehen.

Erweiterte Version

Ein Mitarbeiter läuft im Spielgebiet als Schwarzmarkthändler herum. Er bietet verschiedene Erweiterungen an:

☆**Pistole** (5 DM, 50 Stück): Ein Gegenstand kann um 10 DM billiger eingekauft werden.

☆**Schrotflinte** (30 DM, 20 Stück): Ein Gegenstand kann zum halben Preis eingekauft werden.

☆**Bazooka** (250 DM, 5 Stück): Ein Gegenstand kann umsonst eingekauft werden.

☆**Schmugglerkarte** (50 DM, 5 Stück): Eine Einkaufsstation muss alle Gegenstände zeigen, die noch nicht ausgelegt sind und muss diese verkaufen.

☆**Überzeugungsstrahl** (25 DM, 10 Stück): Ein bestimmter Gegenstand, der an einer Einkaufsstation noch nicht ausliegt, muss verkauft werden.

☆**Joker** (bei jedem 5 DM teurer, 30 Stück): Kann als fehlender Gegenstand am Verkauf verwendet werden, je Angebot nur ein Joker möglich

☆**Süßigkeiten** (1 DM): Als Aufmunterung der Mitspieler.

Gegenstände, die normal an den Einkaufsstationen ausliegen, können stattdessen auch beim Schwarzmarkthändler erhältlich sein.

Einkauf 1

- 2 Bild (88)
- 2 Blume (10)
- 1 Blumentopf (5)
- 1 Bohrerst (14)
- 2 Box (49)
- 3 CD (30)
- 5 Glühbirne (2)
- 6 Kabel (15)
- 1 Kaffeemaschine (79)
- 1 Kaffeekanne (33)
- 1 Kassette (5)
- 3 Knopf (8)

- 2 Kuli (3)
- 1 Kulifeder (1)
- 1 Kulimine (1)
- 1 Radiergummi (2)
- 2 Rasenmähermotor (160)
- 1 Salatbesteck (30)
- 1 Tintenkiller (3)
- 1 Vase (45)
- 2 Wecker (15)
- 1 Zelt (129)

Einkauf 2

- 8 Batterie (4)
- 5 Bleistift (3)
- 2 Bohrmaschine (165)
- 1 Bohrmaschinenhalter (49)
- 1 CD-Hülle (2)
- 2 CD-Player (185)
- 3 Flasche (3)
- 2 Füller (23)
- 1 Isomatte (65)
- 2 Kettcar (95)
- 3 Klebstoff (7)
- 3 Klingel (16)
- 3 Lampe (40)
- 1 Mäppchen (25)
- 5 Nägel (1)
- 1 Salatschüssel (38)
- 1 Schlafsack (110)
- 1 Spaten (18)
- 1 Spitzer (3)
- 1 Taschenlampe (20)
- 2 Wanduhr (55)
- 1 Walkman (95)

Einkauf 3

- 1 Baum (18)
- 1 Beißzange (25)
- 1 Bremszug (22)
- 1 Essig (4)
- 4 Fahrradkette (24)
- 7 Figur (2)
- 1 Gurke (2)
- 3 Hammer (12)
- 1 Meerschweinchen (14)
- 2 Multivitamin-tablette (2)
- 1 Kaffeefilter (6)
- 1 Kaffeepulver (14)

3 Öl (5)
1 Säckchen Blumenerde (20)
2 Salat (3)
1 Salatkrönung (2)
1 Schachbrett (8)
1 Schere (5)
1 Tomate (2)
4 Wasser (2)
11 Zahnrad (19)
1 Zentner Torf (18)

Verkauf

1 Kuli + 1 Kulimine + 1 Kulifeder (12)
1 Klebstoff + 1 Flasche (17)
2 Bleistifte + 1 Spitzer + 1 Radiergummi (20)
1 Flasche + 1 Wasser + 2 Multivitamin-tabletten (22)
1 Gurke + 1 Tomate + 1 Wasser + 1 Salatkrönung (24)
1 Schachbrett + 3 Figuren (35)
1 Wecker + 1 Batterie (40)
1 Meerschweinchen + 1 Salat (46)
4 Figuren + 1 Klebstoff + 1 Bleistift (50)
1 Taschenlampe + 1 Glühbirne + 2 Batterien (55)
1 CD + 1 CD-Hülle (60)
1 Schere + 1 Klebstoff + 1 Füller + 1 Tintenkiller (70)
1 Blumentopf + 1 Säckchen Blumenerde + 1 Blume (80)
1 Hammer + 2 Knöpfe + 2 Nägel (89)
1 Knopf + 1 Klingel + 2 Kabel (95)
1 Mäppchen + 1 Kuli + 1 Füller + 1 Bleistift (120)
1 Wanduhr + 2 Batterien + 1 Nagel (135)
1 Blume + 1 Vase + 1 Wasser (140)
1 Öl + 1 Fahrradkette + 2 Zahnräder (150)
1 Baum + 1 Zentner Torf + 1 Spaten (162)
1 Salat + 1 Salatschüssel + 1 Salatbesteck + 1 Essig + 1 Öl (170)
1 Hammer + 2 Nägel + 1 Bild (185)
1 Wecker + 3 Zahnräder + 2 Klingeln (190)
1 Walkman + 3 Batterien + 1 Kassette (200)
3 Lampen + 3 Glühbirnen + 1 Kabel (290)
1 Kaffeemaschine + 1 Kaffeekanne + 1 Kaffeefilter + 1 Kaffeepulver + 1 Wasser (295)
1 Bild + 1 Wanduhr (340)
1 Kettcar + 1 Fahrradkette + 2 Zahnräder + 1 Bremszug (395)
1 Hammer + 1 Beißzange + 1 Bohrmaschine + 1 Bleistift (400)
1 CD + 1 CD-Player + 1 Kabel (450)
1 CD-Player + 2 Boxen + 2 Kabel + 1 CD (510)
1 Bohrmaschine + 1 Bohrmaschinenhalter + 1 Bohrerstet (520)
1 Kettcar + 1 Rasenmähermotor (610)
1 Isomatte + 1 Flasche + 1 Zelt + 1 Schlafsack (650)
1 Rasenmähermotor + 4 Zahnräder + 2 Fahrradketten + 1 Öl (720)
1 Glühbirne + 1 Auto (!) (32.795)

48



SING AND PRAY - 30 FETZIGEMINUTEN

49

Singen und beten mit 170 Kids – ein echtes Erlebnis. Live und in Farbe gibt es diese Erlebnis jedes Jahr auf dem Kapf-Sommerlager. Hier einige Eindrücke und Hilfestellungen. Ihr könnt diese segensreiche Zeit auch auf eurem Lager oder in eurer Jungscharstunde selbst erleben – es müssen nicht 170 Kinder sein.

An vielen Stellen in der Bibel geht es um das Lob Gottes, dass er sich darüber freut und, es unsere Aufgabe ist, ihn zu loben.

Lies mal: Ps 9, 3 / Ps 22, 4 / Ps 104, 33
Ps 146, 2 / Ps 147, 2 .

Bei uns beginnt „Sing and Pray“ mit vier bis fünf Liedern. Eine „Live-Band“ sorgt für den richtigen Sound.

Nach Möglichkeit wählen wir Bewegungslieder, damit auch die „Nicht-sänger“ voll mitmachen können. Die Songs von Daniel Kallauch, z.B. „Hurra für Jesus“ oder Lieder aus „Du bist Herr – Kids“ sind hier eine wunderbare Fundgrube.

Zwischen den Liedern leiten wir mit einigen Worten auf das nächste Lied über, so bleibt die Aufmerksamkeit der Kids erhalten. Es empfiehlt sich, ein Team für die Bewegungen und ein weiteres Team zum Singen vorne im Sichtbereich der Kids zu platzieren. In den Teams dürfen auch einige Kids dabei sein, das steigert die Motivation für die anderen.

Natürlich machen alle (auch die Mitarbeiter!) beim Singen und bei den Bewegungen mit. Schnelle Lieder machen den Anfang und am Ende singen wir ein ruhiges Lied, damit der nun folgende Programmpunkt die notwendige Aufmerksamkeit erhält.

Ein **Psalm** (oder einige Verse daraus), der zum Thema des Bibel-Inputs passt oder über das Lob Gottes berichtet, schließt sich an. Auch bei diesem Teil können Kids gesucht werden, die Spaß am Vorlesen haben oder gerne einen Teil des Gebetes übernehmen. Rechtzeitige Absprache macht es allen leichter.

Selbstverständlich kann der Psalm bzw. das Gebet auch den Anfang bilden oder zwischen den Liedern eingebaut werden. Als Gebetsanliegen eignen sich

- Lob und Dank
- Bitte um Verständnis für den Bibel-Input

Schreibt die Stichworte auf einen Zettel, damit nichts vergessen wird.

Der **Bibel-Input** behandelt nur einen wichtigen Punkt und zwar „KPÜ“ – Kurz / Praktisch / Überzeugend. Der wichtigste Grundsatz lautet: Triff die Lebenswelt der Kinder. Das Gelernte muss für sie im Alltag anwendbar sein.

Als Einstieg für den Bibel-Input eignet sich ein kleines Anspiel, das zum Thema hinführt (eine Herausforderung für junge Mitarbeiter), oder ein interessanter Gegenstand.

Mit **Themenreihen** haben wir gute Erfahrungen gemacht. Dazu gibt es

auch hilfreiche Literatur. Hier eine kleine Auswahl.

- *Reden mit Gott (Edition VLM; ISBN 3-88002-682-3). In acht Lektionen lernen wir die Anliegen des „Vater-Unser“ näher kennen.*
- *Die Gute Nachricht (Büchlein von Campus für Christus / im Hänssler Verlag zu beziehen). In fünf Lektionen lernen wir das Evangelium von Jesus Christus kennen.*

Passende Lieder oder kleine Geschenke erhöhen den Erinnerungseffekt an die gelernten Lektionen. Beim Thema „Die Gute Nachricht“ gab es z.B. für jeden ein Armband bzw. Schlüsselanhänger mit den fünf Farben aus den Lektionen.

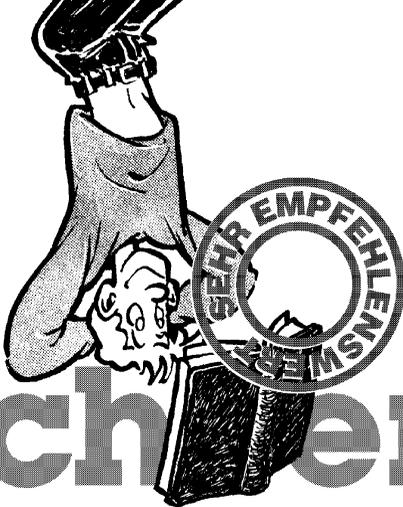
Ein **Gebet**, evtl. in Verbindung mit einem Segenslied, bildet den Abschluss.

Hier noch ein erprobter Zeitfahrplan:

15 min	Singen
5 min	Psalm und Gebet
10 min	Bibel-Input
	Abschluss

Ich wünsche euch viele kreative Ideen, um euren Kids Gottes Wort zu lehren.

Martin Märkt



Bücher

Helmut Häußler (Hrsg.)

Draußen aktiv

39 Outdoorspiele für die Jugendarbeit
144 Seiten, kart. 19,80 DM

Draußen aktiv – das sind 39 Outdoor-
spiele, die es in sich haben.

Aktionsspiele für unterwegs und zwi-
schendurch, Geländespiele, Dorf- und
Stadtspiele, Nachtspiele, Spiele an beson-
deren Orten und Spiele zu biblischen
Geschichten.

Erprobt, bewährt und auf den prakti-
schen Einsatz zugeschnitten – pffiffig illu-
striert, mit erklärenden Zeichnungen und
Spielplänen.

Ein Werkbuch, das Lust macht, mit Ju-
gendlichen aktiv zu werden!

Helmut Häußler (Hrsg.)

Gruppenspiele gekonnt gestalten

Kreative Spielideen für junge Leute
144 S., kart. 19,80 DM

Spielen macht Spaß – vor allem, wenn
man es in einer Gruppe tut! So denken
immerhin 85 Prozent aller jungen Leute.
Ein unbedingtes Muß ist bei dieser Zahl
also dieses Spielebuch, herausgegeben
von Helmut Häußler.

Aus den rund 50 verschiedenen Spielvor-
schlägen, hauptsächlich für den Innenbe-
reich, finden Sie für jede Situation, jede
Gruppe und jeden Zeitrahmen das pas-
sende Spiel.

Soll das Spiel den ganzen Abend füllen?
Acht ausgearbeitete Vorschläge finden
sich dazu mit allem, was zur Durchfüh-
rung des Abends nötig ist.

Soll es ein Spiel rund um einen Gegen-
stand sein? Bitteschön: rund ums Ei, um
Flaschen, ums Handwerk, mit Papier und
Bleistift und mehr.

Wollen Sie die Sache ruhiger angehen?
Die Quizspiele sind die Lösung! Oder
soll es ein einfaches und bewährtes Spiel
sein? Auch dafür gibt es genug Anregun-
gen.

Zu guter Letzt werden auch Spiele für
Kreative vorgestellt: Spiele zum Selber-
bauen.

Ein unentbehrlicher Ratgeber für alle, die
gerne mit ihrer Gruppe spielen. Ab-
wechslung garantiert!

51

Bestellen bei:

buch & musik
Buchhandlung und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haeberlinstraße 1–3 · 70563 Stuttgart-Vaihingen

Postfach 80 09 30 · 70509 Stuttgart

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

E-Mail: buchhandlung@ejw-buch.de

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

E 6481 F

buch & musik

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

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm

Das ultimative Power-Pack für die Jungschar



*Mit über 1200 Grafiken des
Jungscharleiters
29,80 DM*



*Die kompletten Jahrgänge
92 - 99 des Jungscharleiters
34,80 DM*

buch & musik
Buchhandlung und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haerberlinstraße 1-3 · 70563 Stuttgart-Vaihingen
Postfach 80 09 30 · 70509 Stuttgart
Telefon 0711/9781-410 · Fax 0711/9781-413

»**Jungscharleiter**« Arbeitshilfe für die Jungschararbeit – Kinder von 9 bis 13 Jahren

Herausgeber und Verlag: buch & musik, Buchhandlung und Verlag des ejw, ejw-Service GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM-Gesamverbandes in Deutschland e.V.

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

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Haerberlinstraße 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 Werkstätten im Bruderhaus, Reutlingen