



JULI
SEPTEMBER
2001

3
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



<i>Einfach gut</i>	4 – 7
Spontane Gruppenspiele für die Jungschar, von Stephan Schiek	
<i>Powergames</i>	8 – 10
Spiele zum Kräfteressen, vorgeschlagen von Jens Rudolph	
<i>Scooter-Games</i>	11 – 14
Spiele mit City-Scootern und Rollern, ausgedacht von Stephan Schiek	
<i>Eins, zwei oder drei</i>	15 – 20
Ein spannender Spielentwurf von Erltraud Lütgebüter	
<i>Jungschar-Ranger-Camp</i>	21 – 23
Erlebnis pur – ausprobiert von Uwe Rosinski und Hartmut Günther	
<i>Halli-Galli-Turnier</i>	24 – 27
Ein dynamischer Spielabend von Martin Braun	
<i>Teamspiele</i>	28 – 33
Ein Haus-Spiel zur Teamfähigkeit, ausprobiert von Walter Hieber	
<i>Bibel spontan</i>	34 – 35
Bibelgeschichten spielen macht Spaß, von Walter Hieber	
<i>Kunterbunte Verkleidungsaktion</i>	36 – 37
Modenschau-Ideen von Daniela Schweikardt	
2 <i>Verzeih mal wieder</i>	38 – 39
Ein interessantes Spielprogramm, von Rainer Schnebel	
<i>Jungschar-Dankfest</i>	40 – 41
Dankbar Gott feiern – angeleitet von Rainer Schnebel	
<i>Noah und sein Team</i>	42 – 42
Ein origineller Programmvorschlag von Dietmar Fischer	
<i>Sag's doch einfach</i>	44 – 48
Hilfreiche Impulse für die Andacht in der Jungschar, von Stephan Schiek	
<i>Waldspiel mit Zahlen</i>	49
<i>Waffeln</i>	50
Praktische Ideen von Erltraud Lütgebüter	

In eigener Sache

Leider ist durch ein Versehen der Druckerei in der Nummer 2/2001 die Seite 3 doppelt und der Wegweiser nicht abgedruckt worden. Das tut uns sehr leid.

Der Wegweiser von Heft 2/2001 liegt deshalb als Einlageblatt zum Einkleben bei.

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

Man gewöhnt sich dran. Alles läuft – oder auch nicht. Routine schleicht sich ein, Gewöhnung – und manchmal auch Langeweile. Die Begeisterung läßt nach, der Kick fehlt. Das kann jedem passieren. Auch Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in der Jungschar. Irgendwie rutscht das Ziel aus den Augen und du weißt auf einmal gar nicht mehr, warum du Jungschar machst und wie wichtig das ist. Deshalb tut es gut, von Zeit zu Zeit Jungschar neu zu buchstabieren.

J = Jüngerschule

Geht hin, macht zu Jüngern Menschen aus allen Nationen. Dieser Auftrag von Jesus gilt auch für die Jungschar. Nicht als Druck, sondern als Chance. Nutzt die Zeit, die ihr mit Kindern verbringt als Einladung, ein Leben in der Nachfolge Jesu einzuüben. Zeigt ihnen, wie sie heute mit Jesus leben können.

U = Ungewöhnlich

Leben ist aufregend. Bemüht euch, aus dem Normalen herauszukommen und ungewöhnliche Dinge auszuprobieren. Ungewöhnliche Ideen am besten mit den Kids selbst ausknobeln. Sagt der Langeweile den Kampf an.

N = Neugier

Weckt die kindliche Neugier. Richtet ihre Gedanken auf Gutes. Und seid selbst neugierig, was euch Gott, der Schöpfer, mit diesen quirligen Kindern geschenkt hat.

G = Glauben leben lernen

Das geht am besten gemeinsam. In Kindern hat Gott Geheimnisse des Himmelreichs verborgen. Wer sich Kindern sensibel zuwendet, wird sie entdecken.

S = Sport, Spiel, Spaß

Kinder werden von Konsum und Kommerz überhäuft mit unnötigen Dingen, die ihre Phantasie und Lebenskraft verkümmern lassen. In der Jungschar ist Raum zum Austoben, Gestalten, Erproben, sozialen Lernen. Und – vergiss nicht: Jungschar soll Spaß machen – auch den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern.

C = Christus Jesus

soll der Mittelpunkt der Jungschar sein. Er ist der Freund der Kinder. Und lädt deine Jungs oder Mädchen ein zu einer persönlichen Freundschaftsbeziehung mit ihm. Du darfst dabei hilfreich und **Vorbild**-lich mitwirken. Welch ein Vorrecht!

H = Herausforderung

Natürlich ist Jungschar auch eine Herausforderung. Für Mitarbeitende genauso wie für Kinder. Aber Herausforderungen gehören zum Leben dazu und helfen zur Persönlichkeitsreifung. Wer ein paar Jahre aktiv Jungschar gestaltet hat, ist gerüstet für die Zukunft. Jungschar ist Training für Persönlichkeiten – und fürs Überleben!

A = Arbeit

Nicht umsonst heißt es: Jungschararbeit. Anstrengung, Einsatz, Schweiß gehören dazu. Aber Arbeit gehört zu einem erfüllten Leben. Jungschararbeit ist Arbeit, die sich lohnt, weil sie reiche Frucht trägt.

R = Räume gestalten

Jungschar ist ein Abenteuerspielplatz für das Reich Gottes, eine Oase mitten in den manchmal rauen Wegstrecken des Lebens, ein gemütliches Lokal, eine Spielwiese zum Austoben, ein trockenes Dach im Regen, eine schützende Burg... Und du kannst diesen Raum gestalten.

Vielleicht können diese Begriffe helfen, daß du neu den Segen erkennst, den Gott in die Jungschararbeit gelegt hat. Du darfst ihn einfach darum bitten. Und erleben, wie dieser Segen durch seinen Heiligen Geist ganz neu, frisch und begeisternd dein Leben verändert. Deshalb gilt: Jungschar – einfach gut.

Mit herzlichen Grüßen und Segenswünschen


Rainer Joch



EINFACH GUT

Spontane Gruppenspiele für die Jungschar

„Komm, wir spielen etwas!“ Diesen Ausruf von Kindern kennt jeder. Ist vielleicht das vorbereitete Programm früher als geplant fertig, oder ist das Wetter unvorhergesehen besonders gut und die Kinder drängt es ins Freie? Jetzt sind die Mitarbeiter gefragt. Doch oft fällt uns kein geeignetes Spiel ein oder die erforderlichen Spielgeräte sind gerade unauffindbar. Damit nicht immer die gleichen Spiele zum Zug kommen, sind im folgenden unterschiedliche Gruppenspiele zusam-

mengestellt. Es handelt sich durchweg um kürzere Spiele, die ohne lange Erklärung und ohne viel Material spontan gespielt werden können. Sie eignen sich als Aufwärmspiele zu Beginn einer Gruppenstunde, zum Überbrücken von Wartezeiten, als Abwechslung zwischendurch, wenn die Konzentration nachlässt, oder sie können einfach auch unterwegs gespielt werden. Am besten sind sie mit Gruppen von 8 bis 20 Personen durchführbar.

SPIELE IM RAUM

Zip-Zap

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Mitspieler steht mit einem Zeitungsknäppel in der Mitte. Er geht auf einen Spieler zu und sagt entweder Zip oder Zap. Zip bedeutet: der angesprochene Spieler muss den Namen seines linken Nachbarn nennen. Zap bedeutet: der angesprochene Spieler muss den Namen seines rechten Nachbarn nennen. Kann der angesprochene Spieler den Namen nach fünf Sekunden nicht nennen oder macht er einen Fehler, bekommt er einen Schlag auf die Oberschenkel mit dem Zeitungsknäppel und muss in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zip-Zap, müssen alle Spieler die Plätze tauschen.

Material: Zeitungsknäppel

Klopfzeichen

Alle Mitspieler sitzen rund um einen Tisch. Alle legen ihre Handflächen auf die Tischplatte. Nun legen alle ihren linken Arm unter den rechten Arm ihres Nebenspielers. Ein Spieler bestimmt die Spielrichtung. Er klopft einmal auf den Tisch. Die Hand, die sich in der angegebenen Spielrichtung befindet, muss auch klopfen usw. Klopft allerdings ein Spieler zweimal, wird die Spielrichtung gewechselt. Wer zu spät oder falsch klopft, scheidet mit der entsprechenden Hand aus.

Wer fängt den Mörder?

Alle Spieler schließen die Augen. Die Mitarbeitenden bestimmen eine Person zum Mörder, indem sie ihr die

Hand kurz auf den Rücken legen. Nun gehen alle im Raum umher. Der Mörder versucht seine Opfer durch Zublinzeln zu fangen. Ist jemand durch ein Blinzeln getroffen, stößt er einen lauten Schrei aus und fällt um.



Wer einen Verdacht hat und nicht gleichzeitig getroffen oder schon tot ist, kann diesen Verdacht äußern. Stimmt der Verdacht, ist der Mörder überführt; stimmt er nicht ist die Person, die den falschen Verdacht hatte, auch tot.

5

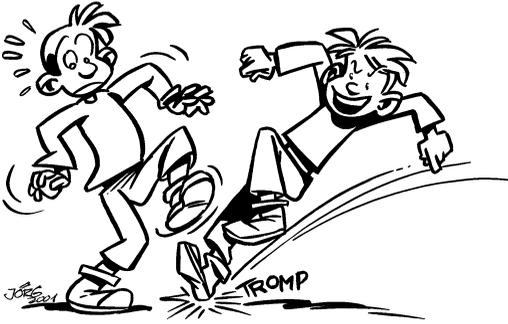
Reaktionstest

Alle bewegen sich kreuz und quer durch den Raum. Ein Mitarbeiter ruft: „Berührt einen Stuhl“, „Berührt etwas aus Metall“ oder etwas anderes. Jeder Mitspieler versucht, so schnell wie möglich den angegebenen Gegenstand oder das angegebene Material zu berühren. Der Letzte scheidet aus oder verliert einen Punkt.

Ringerwettkampf

Alle Mitspieler stehen dicht in einem Kreis und fassen sich um die Schultern. In der Mitte liegt eine Zeitung.

Mit Ziehen und Drücken versuchen die Spieler, jemanden zu zwingen, auf die Zeitung zu treten. Wer darauf tritt, scheidet aus.



Fußfangen

Alle Mitspieler stehen in einem Kreis. Auf ein Kommando springt jeder mit einem Sprung so weit hinaus, wie er kann. Ein Spieler beginnt und versucht, mit einem Sprung einem anderen Spieler auf die Füße zu springen. Der bedrängte Spieler darf versuchen, seinen Fuß wegzuziehen. Wird er getroffen, scheidet er aus. Wird er nicht getroffen, darf er versuchen, einem anderen Spieler auf den Fuß zu springen. Wer seinen Fuß bewegt, ohne dass der Fänger zum Sprung ansetzt, scheidet ebenfalls aus.

Münzenwerfen

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich Rücken an Rücken gegenüber sitzen. Die Gruppenteilnehmer fassen sich an den Händen. Ein Mitarbeiter lässt an einem Ende der beiden Reihen eine Münze kreisen. Bei Kopf müssen die ersten der Gruppe einen Händedruck an die nächsten weitergeben usw. Die letzten der Reihe müssen dann so schnell wie mög-

lich versuchen, eine Streichholzschachtel, die bei ihnen liegt, zu ergreifen. Die schnellere Gruppe bekommt einen Punkt. Wird allerdings bei „Zahl“ auch ein Kommando weitergegeben und die Streichholzschachtel ergriffen, erhält diese Gruppe einen Minuspunkt.

Material: Münze, Streichholzschachtel

Zauberschnur

Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Mitarbeiter steht in der Mitte und hat eine lange Zauberschnur mit einem Tennisring daran. Jetzt geht der Ring rundherum und die Kinder müssen hochspringen. Bei wem die Zauberschnur hängen bleibt, der muss aussetzen. Gewonnen hat, wer als letztes im Spiel bleibt.

Material: lange Schnur oder Seil

Fuchs und Hase

Die Gruppe stellt sich mit ausgebreiteten Armen in Reihen neben- und hintereinander auf. Durch diese Reihen jagt der Fuchs nun den Hasen. Der Hase kann sich helfen lassen: schreit er laut „Hilfe“, drehen alle Spieler ihre ausgebreiteten Arme – mitsamt dem Körper – um 90 Grad. Der Hase darf auch unter den Armen durchschlüpfen, der Fuchs nicht.

SPIELE IM FREIEN

Jungschar-Jägerball

Es wird auf einem begrenzten, relativ kleinen Gebiet gespielt. Zu Beginn stehen alle im Kreis. Ein Spieler wirft von der Kreismitte aus einen Ball in die Luft. Derjenige, der ihn als erstes

fängt, darf beginnen. Jeder Spieler versucht nun, einen anderen Spieler abzutreffen. Abgetroffen ist, wer vom Ball direkt aus der Luft berührt wurde oder den Ball nicht fangen konnte. Nicht abgetroffen ist ein Spieler, wenn der Ball zuerst den Boden berührt hat, oder wenn der Spieler den Ball fangen konnte. Wer abgetroffen wurde, muss sich auf den Boden setzen und darf sich nicht von der Stelle rühren oder aufstehen. Er kann sich wieder befreien, in dem er den Ball fängt. Allerdings dürfen andere Spieler ihm den Ball nicht absichtlich zuspielen. Wer als letztes steht, hat gewonnen.

Material: *Gummi- oder Softball*

Riesen, Elfen, Zauberer – ein Knobelspiel für (große) Gruppen

Die Gruppe teilt sich in zwei Teams.

Die Knobel-Symbole

Die Riesen stehen auf den Zehen und halten ihre Arme möglichst hoch. Sie brüllen „Riese“. Die Elfen gehen in die Hocke, heben ihren rechten Zeigefinger und flüstern leise „Elfchen“. Die Zauberer strecken die Arme nach vorne und versuchen mit einem magischen Raunen „Zauberer“ die anderen zu verzaubern.

Die Machtverhältnisse

Der Riese besiegt durch seine Größe die Elfen, der Zauberer verzaubert den Riesen, die Elfen haben Macht über den Zauberer.

Spielverlauf

Jedes Team entscheidet sich für eine der Figuren. Die beiden Gruppen tref-

fen sich an der Mittellinie, die beide Hälften trennt. Auf ein Zeichen stellt die Gruppe ihre Figur dar. Daraufhin muss die Gruppe mit der überlegenen Figur die andere Gruppe verfolgen und versuchen, die Mitspieler abzuschlagen. Gefangene Spieler wechseln in die andere Gruppe.

Komm-Mit – Lauf-Weg

Alle Mitspieler bilden einen großen Kreis. Alle schauen nach innen. Ein Spieler läuft um den Kreis herum. Der Spieler fordert einen anderen durch Abschlagen auf dem Rücken zum „Wettstreit“ auf. Ruft er „Komm mit!“ muss der aufgeforderte Spieler ihn verfolgen. Wird er abgeschlagen, wechselt der Fänger. Wird dagegen „Lauf weg!“ gerufen, muss der Aufgeforderte in die andere Richtung um den Kreis herum laufen. Gewonnen hat dann, wer zuerst am Ausgangspunkt ist.

Variante: Bei großen Gruppen kann das Spiel auch in Paaren gespielt werden.

Drachenschwanzjagen

Die Gruppe unterteilt sich in Teams mit je sechs bis acht Mitspielern. Die Teams bilden eine Drachenschlange. Der Letzte steckt ein Handtuch in seine Hose, so dass es wie ein Schwanz heraushängt. Der Erste jedes Teams versucht, den Schwanz einer anderen Gruppe zu ergreifen. Verloren hat das Team, das auseinanderreißt, oder dessen Schwanz abgerissen wird.

Stephan Schiek



POWERGAMES

8 Dieser Stundenentwurf eignet sich gut für die kältere Jahreszeit, in der die Kinder im warmen Zimmer ihre Kräfte messen können. Es kann auch als Turnier durchgeführt werden. Je nach der Teilnehmerzahl sollte man eine passende Punkteregelung festlegen. Als Einstieg schlage ich zwei Lieder, eine Andacht und ein Quiz vor.

Andacht

Für die Andacht:

Jesaja 40,29-31 und Römer 1,16-17

Quiz

Es gibt viele Fragen aus dem Sportbereich, mit denen man die Kinder auf die nachfolgenden Wettkämpfe vorbereiten könnte. Anschließend stehen ein paar Fragebeispiele, die man benutzen kann.

- Wie viele Sekunden muss sich ein Rodeoreiter im Sattel halten können? (acht)
- Welcher Lauf ist der letzte im modernen Fünfkampf? (3000 m Geländelauf)
- Wie heißt das Sportgerät, das aus einer Eisenkugel mit Drahtseil und Griff besteht? (Hammer)
- Aus welchem Land kommt der Kampfsport Karate? (Japan)

Kraftspiele

Je nach Kraft der Kinder sollte man die Anzahl der Spiele und die dazugehörigen Pausen festlegen. Es folgen einige Vorschläge, die für ein Kräftenessen geeignet sind.

Oberschenkelkampf

Zwei Kinder sitzen sich im Schwebesitz gegenüber. Sie versuchen nun, durch Drücken mit den Fußsohlen, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer auf dem Rücken liegt oder mit den Füßen den Boden berührt, hat verloren. (Schwebesitz = Beine angewinkelt in der Luft.)

Beinefänger

Beide Kinder befinden sich im Schwebesitz und haben die Hände auf dem Boden aufgestützt. Eines hat die Beine gegrätscht und versucht, die Beine des Gegners zu fangen, die dieser auf und ab bewegt. Man kann stoppen, wie lange das Kind braucht, bis es das andere gefangen hat.

Häkeln

Beide Kinder sitzen Rücken an Rücken, haben die Beine gegrätscht und die Arme eingehakt. Nun müssen sie versuchen (nach rechts der Eine bzw. nach links der Andere), sich gegenseitig hinzulegen. Wer es zuerst geschafft hat, hat gewonnen.

Körperteilefänger

Zwei Kinder stehen sich gegenüber und müssen auf Kommando versuchen, ein Körperteil des anderen Kindes zu berühren (z.B. Oberschenkel, Schulter). Wer zuerst berührt wurde, hat verloren. Man kann diese Variante auch nur auf einem Bein ausführen lassen.



Liegestützrennen

Zwei Kinder sind in Liegestützposition, eines schaut nach Norden und das andere nach Süden. Dabei befinden sich alle vier Füße immer in einem Reifen. Nun bewegen sich die Kinder in Uhrzeigerrichtung und müssen unter Beibehaltung der Liegestützposition versuchen, sich gegenseitig an der Schulter abzuschlagen.

Kreistauziehen

Vier Kinder fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis, wobei in der Mitte des Kreises ein Reifen liegt. Durch Ziehen und Schieben versuchen sich die Kinder gegenseitig dazu zu bringen, in den Reifen zu treten. Wer den Reifenkreis berührt hat, scheidet aus.

Zweifuß

Eine Dreiergruppe soll sich gemeinsam über eine vorgegebene Strecke fortbewegen. Dabei dürfen aber nur zwei Füße den Boden berühren (z. B. Schubkarrenlauf). Die Anzahl der Hände spielt keine Rolle. Die Gruppe, die am schnellsten ist, hat gesiegt.

Ziehkämpfe

Zwei Kinder stehen sich, getrennt durch eine Linie, gegenüber. Sie versuchen sich gegenseitig über diese Linie zu ziehen.

Varianten: Sie fassen sich entweder mit einem Finger, einer Hand oder mit zwei Händen an; bzw. es darf jeweils noch ein Kind von hinten am Rücken mitziehen.

Bizepstest

Jedes Kind nimmt sich einen Stuhl und hält ihn mit gestreckten Armen in die Luft. Die Aufgabe besteht darin, den Stuhl so lange wie möglich mit ausgestreckten Armen in der Luft zu halten. Wer nicht mehr kann, setzt ab. Derjenige, der am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

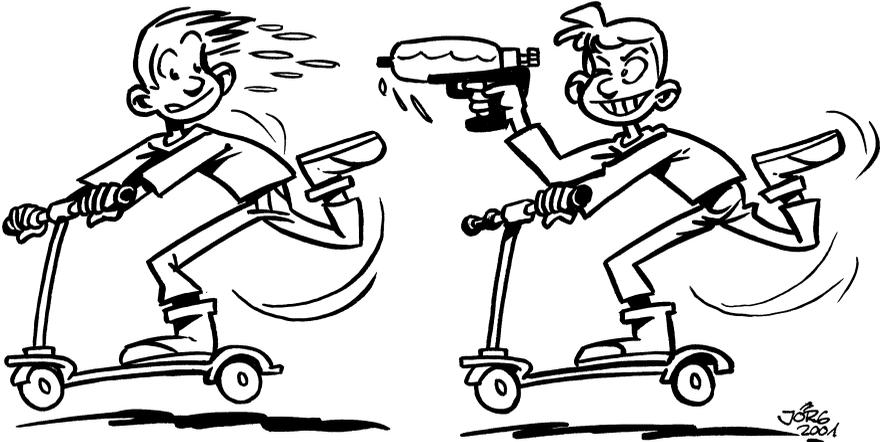
Oberschenkeldrucker

Ein Kind sitzt mit angewinkelten Beinen auf dem Boden und drückt seine Oberschenkel aneinander. Das andere Kind versucht nun, mit den Händen die Oberschenkel des anderen auseinander zuziehen.

Variante: Das sitzende Kind spreizt nun seine Schenkel auseinander und das andere versucht, mit den Händen die Beine zusammenzudrücken.

Jens Rudolph





SCOOTER-GAMES

Spiele mit City-Scootern und Rollern

City-Scooter sind bei Kindern im Jungescharalter sehr beliebt, viele Kinder besitzen schon solch einen Roller. Der folgende Vorschlag bietet eine Auswahl bekannter Fang-, Gruppen- und Staffelspiele, die mit City-Rollern gut durchführbar sind. Es sind verschiedene Spiele zusammengestellt, aus denen ihr die für eure Gruppe geeigneten Spiele aussuchen könnt. Die Spielarten können je für sich genutzt oder kombiniert werden. Außerdem solltet ihr die Spiele eurer Gruppe anpassen, z. B. bei lebhaften Gruppen eher ruhigere Spiele oder Einzelgeschicklichkeitsfahren einplanen.

Zur Vorbereitung

- Da am besten jeder Spieler seinen eigenen Roller einsetzt, sollte der Spielabend vorher angekündigt werden, so dass jeder einen Roller dabei hat. Alle vorgeschlagenen Spiele können auch mit Fahrrädern gespielt werden.

- Sehr zu empfehlen, ja unerlässlich, ist, dass jedes Kind einen **Helm** und Handschuhe trägt, evtl. sogar Knie- und Ellenbogenschützer.
- **Scooter-Check:** Scooter auf Fahrtauglichkeit (vor allem Räder) überprüfen, auf scharfe Ecken und Kanten achten, evtl. mit Schaumstoff und Klebeband abpolstern.
- **Spielgelände:** Für City-Scooter ist ein ebener, asphaltierter Platz (Parkplatz des Gemeindehauses, Kaufhausparkplatz, Schulhof) am besten geeignet. Darauf achten, dass die Gruppe alleine den Platz benutzen kann, störende Gegenstände entfernen, Abstand zu geparkten Autos halten, auf Gefahrenquellen (Ausrutschen bei nassem Boden, Schachtdeckel...) hinweisen und das Spielfeld markieren.
- **Erste-Hilfe-Koffer** nicht vergessen!

Spiele für alle – Gruppenspiele

Die Gruppenspiele sind gut geeignet zum Aufwärmen, um den Umgang der Kinder mit dem Scooter in der Gruppe zu beobachten und wichtige Regeln festzulegen (z. B. ist Anrempeln und an den Kleidern ziehen nicht gestattet).

Frisbee- oder Softball-Fangen

Alle fahren in einem abgegrenzten Spielfeld umher. Einer ist der Fänger: er hat eine Frisbee in der Hand, mit der er versucht, die anderen Mitspieler zu berühren. Wer berührt wurde, ist der neue Fänger und erhält die Frisbee.

Wird mit einem Softball gespielt, versucht der Fänger, mit dem Ball die anderen Spieler abzuwerfen.

Material: *Frisbeescheibe oder Softball*

12 ***Würfelfangen***

Der Fänger versucht seine Mitspieler durch Berühren mit einem großen Schaumstoffwürfel zu fangen. Der Gefangene würfelt mit dem Fänger um die Wette: Wer das Würfelduell (höhere oder niedere Punktzahl) gewinnt, ist frei. Der Verlierer wird oder bleibt Fänger.

Material: *Schaumstoffwürfel*

Hasenjagd

Die Spieler werden in zwei **Gruppen** aufgeteilt: Jäger und Hasen. Die Jäger versuchen die Hasen mit dem Strahl einer Wasserpistole zu treffen. Wer getroffen wird, scheidet aus.

Nach ca. drei bis fünf Minuten (je nach Spielfeldgröße und Teilnehmerzahl) werden die Rollen getauscht. Welches Jägerteam hat in der vorge-

gebenen Zeit die meisten Hasen getroffen?

Tipp: Dieses Spiel nur bei warmen Wetter spielen, evtl. Handtücher oder Ersatzkleider mitbringen. Nicht am Anfang spielen, da sonst die Teilnehmer während der gesamten Gruppenstunde nass sind.

Material: *Wasserpistolen*

Schützende Insel

Die Spieler fahren mit ihren City-Scootern um ein markiertes Spielgebiet. Dieses ist der wilde Ozean, in dem sich aber schützende Inseln (Kreidekreise) befinden. Auf ein Signal des Spielleiters fahren alle in den „Ozean“ und versuchen, in einer Insel zum Stehen zu kommen. Allerdings gibt es eine Insel weniger als Mitspieler. Wer keine Insel erreicht hat, erhält einen Minuspunkt.

Material: *Straßenmalkreide*

Reifen-Eier-Legen

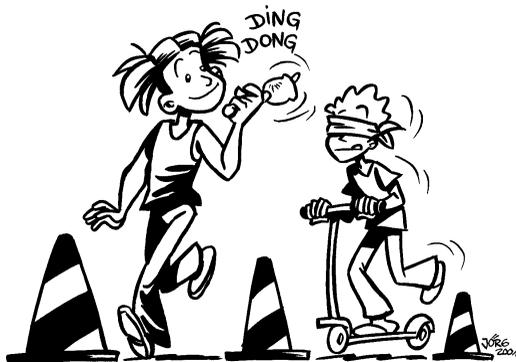
- In ein abgegrenztes Spielfeld werden fünf bis sechs Kreidekreise gezeichnet.
- Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die eine Gruppe versucht einen Ball in die Kreise abzulegen. Bei jedem erfolgten Ablegen gibt es einen Punkt. Der Ball darf getragen oder innerhalb der Gruppe zugeworfen werden.
- Die Teilnehmer der anderen Gruppe können dies verhindern, indem sie entweder den Ball abfangen (die anderen Mitspieler dürfen nicht berührt werden!) oder einen Kreis belegen. Ein Kreis gilt als belegt, wenn ein Rad des Scooters sich im Kreis befindet.

- Nach drei bis fünf Minuten werden die Rollen getauscht.

Material: Straßennalkreide, (Soft)ball

Team-Staffelspiele

Wettspiele, bei denen mindestens zwei Teams gegeneinander antreten. Die mit (E) gekennzeichneten Spiele können auch als Einzelgeschicklichkeitsspiele durchgeführt werden.



Orientierungsglöckchen

Je zwei Spieler bilden ein Paar. Einer der beiden hat die Augen verbunden. Diesen Spieler muss der andere durch einen (Slalom)parcours leiten. Als Hilfe erhält er ein Glöckchen oder eine Hupe, der der blinde Spieler nachfahren muss.

Die einzelnen Paare der Teams treten gegeneinander an. Wer gewonnen hat, erhält einen Punkt.

Achtung: Ein Kommando für Notstopps ausmachen. Der Sehende ist für seinen blinden Partner verantwortlich. Sicherheit geht vor, evtl. dies auch bewerten.

Material: Augenbinde, Glöckchen oder Hupe

Salzbrezelschnappen (E)

An eine Querstange werden Schnüre geknotet. Auf Kopfhöhe der Mitspieler wird an diese Schnüre eine Salzbrezel festgebunden. Die Spieler müssen versuchen, während der Fahrt die Brezel zu erwischen und aufzuessen.

Achtung: Auf ebenes Gelände ohne Hindernisse achten.

Material: Schnur, Salzbrezeln

Stop and Go

Zwei Spieler treten gegeneinander an. Sie müssen versuchen, eine bestimmte Strecke möglichst schnell zu bewältigen. Allerdings sind während der Strecke verschiedene Stops eingebaut, an denen die Scooter zum völligen Stillstand kommen müssen.

Scooter-Kurier (E)

Die einzelnen Kuriere müssen versuchen, Plastikflaschen während der Fahrt aufzunehmen und in einem bestimmten Ziel abzustellen. Wer schafft es innerhalb einer Minute am meisten Gegenstände zu transportieren?

Tipp: Je kleiner die Gegenstände, desto schwerer wird das Spiel. Schafft es sogar jemand, eine Münze aufzunehmen und in einer Schüssel abzuliegen?

Scooter-Slalom (E)

Mit Plastikflaschen werden zwei parallele Slalomstrecken aufgebaut. Der schnellste Scooterfahrer gewinnt.

Material: Plastikflaschen, Stoppuhr

Nummernwettkampf

Die Spieler der einzelnen Teams werden durchnummeriert.

Der Spielleiter ruft jeweils eine Nummer auf. Der Spieler mit der entsprechenden Nummer muss nun möglichst schnell eine bestimmte Strecke bewältigen. Der schnellste Fahrer bekommt einen Punkt für sein Team.

Scooter-Staffel

Je ein Teilnehmer wartet an einer Ecke des Spielfeldes. Wie bei einer normalen Leichtathletikstaffel wird das Staffelholz jeweils an den nächsten Teilnehmer weitergegeben.

Material: Staffelholz

Einzel- geschicklichkeitsspiele

Station einer Spielstraße, für kleine Gruppen.

Linienfahren

Die einzelnen Teilnehmer müssen versuchen, möglichst lange auf einer Linie (selbst gezeichnet oder Parkplatzlinie) zu fahren. Dabei müssen immer beide Räder auf der Linie bleiben. Wer am weitesten kommt, hat gewonnen.

Limbo-Dance

Die Lenker der Scooter werden möglichst klein zusammengeschoben. Die Fahrer versuchen nun unter einem Gummiseil durchzufahren, ohne dies zu berühren. Das Gummiseil wird immer tiefer geschoben. Auf jeder Höhe haben die Teilnehmer jeweils nur drei Versuche. Wer das Seil zum dritten Mal berührt, scheidet aus.

Tipp:

Auf gleiche Lenkerhöhe achten!

Material: Zwei Stangen, Gummiseil

Hindernisparcours

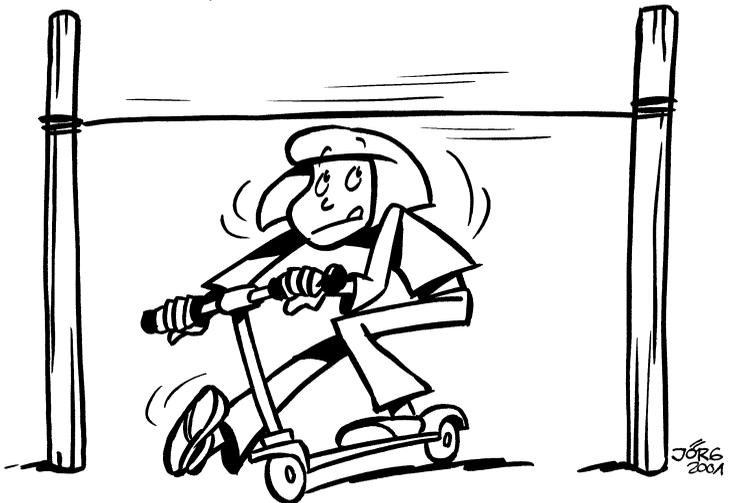
Aus verschiedenen Stationen wird ein Hindernisparcours aufgebaut, der nach Schnelligkeit gewertet wird.

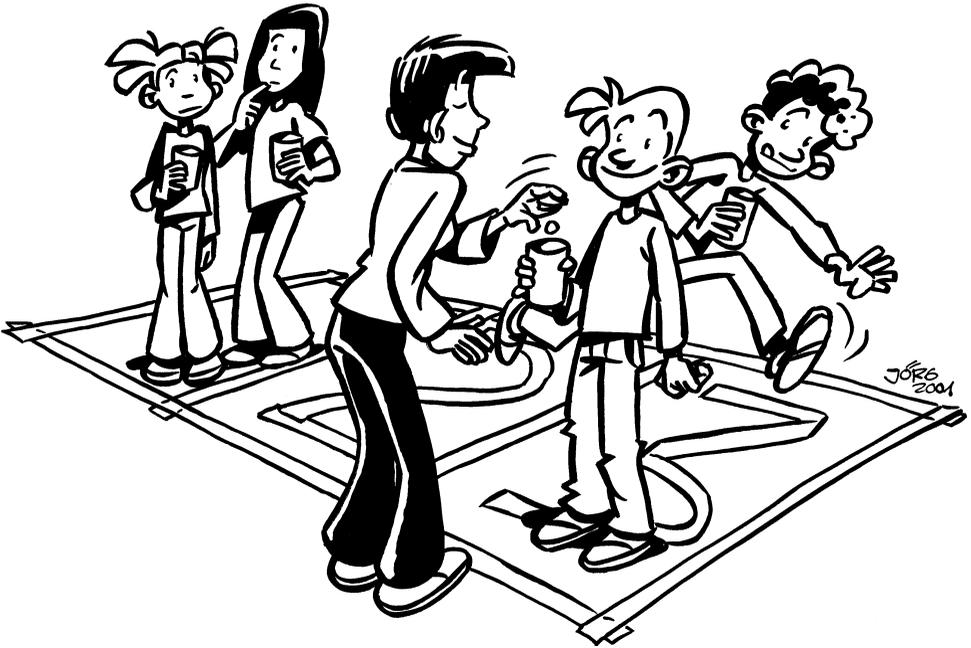
Mögliche Stationen: Slalomfahren, über eine Wippe fahren, über Hindernisse (z.B Äste o.ä.) springen, unter einer Gummischnur durchfahren...

Material für die Hindernisstationen, Stoppuhr

Stephan Schiek

14





EINS, ZWEI ODER DREI

Gute Erfahrungen haben wir in der Jung-schar mit folgender Methode (ohne großen technischen Aufwand wie Lichtanlage) gemacht:

- Wir kleben mit Klebeband drei Felder auf dem Boden ab mit den Zahlen 1, 2 und 3.
- Wir teilen die ganze Gruppe in mehrere Untergruppen mit drei bis fünf Kindern.
- Jede Gruppe erhält einen Becher (in dem sie „Punkte“ sammelt).
- Ein Kind der Gruppe nimmt den Becher in die Hand und ist damit die Person, die bei der ersten Frage auf das entsprechende Feld geht.
- Die Frage mit den drei Auswahlantworten wird vorgelesen.
- Aus jeder Gruppe startet das Kind mit dem Becher auf das (vielleicht) richtige Feld (es darf in der Gruppe beraten werden).
- „Erfahrene“ Kinder springen erst über alle Felder hin und her und erst bei „letzte Chance vorbei“ auf „ihr Feld“.
- Es kommt dann der Spruch: „Eins, zwei oder drei, letzte Chance vorbei. – Und ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn xy (Name der Mitarbeiterin / des Mitarbeiters) jetzt geht.“
- Der Mitarbeiter / die Mitarbeiterin gibt nun denen, die richtig stehen, in ihren Becher einen „Punkt“ (z.B. Gummibärchen, Schokoladenei, Maoam o.ä.).
- Alle Kinder gehen zu ihren Gruppen zurück und geben den Becher an das nächste Kind weiter.

- Ganz am Schluss werden die „Punkte“ gezählt, die Gruppe mit den meisten hat gewonnen.
- Dann dürfen die Punkte gerecht in der Gruppe verteilt und verspeist werden.

Benötigt werden ca. 80 Fragen mit drei Auswahlantworten, je Gruppe ein Becher (oder auch Teller) und z. B. eine Tüte Gummibärchen (als Punkte).

Erltraud Lütgebüter

Ein bisschen Geographie schadet nie

In welchem Land liegt der Gipfel des Montblanc?

- | | |
|------------------|-----|
| 1 in der Schweiz | 1 |
| 2 in Frankreich | 2 x |
| 3 in Italien | 3 |

In welchem Land liegt die Stadt Mekka?

- | | |
|--------------------|-----|
| 1 in Saudi-Arabien | 1 x |
| 2 in Marokko | 2 |
| 3 in Ägypten | 3 |

Wo liegt das geschichtsträchtige Dörfchen Waterloo?

- | | |
|-----------------|-----|
| 1 in England | 1 |
| 2 in Frankreich | 2 |
| 3 in Belgien | 3 x |

In welchem US-Bundesstaat befindet sich der Grand Canyon?

- | | |
|-----------------|-----|
| 1 in Colorado | 1 |
| 2 in New Mexiko | 2 |
| 3 in Arizona | 3 x |

Wo gibt es die Taiga?

- | | |
|---------------|-----|
| 1 in Ungarn | 1 |
| 2 in Finnland | 2 |
| 3 in Sibirien | 3 x |

Redensarten oder Zitate

Es heißt „Reden ist ...“

- | | |
|------------------------|-----|
| 1 Geld wert | 1 |
| 2 Silber | 2 x |
| 3 besser als Schweigen | 3 |

Man sagt: „Wer nicht arbeitet, der soll auch nicht ...“

- | | |
|------------------|-----|
| 1 Geld verdienen | 1 |
| 2 schlafen | 2 |
| 3 essen | 3 x |

Bei Wilhelm Busch heißt es: „Vater werden ist nicht ...“

- | | |
|----------|-----|
| 1 schwer | 1 x |
| 2 leicht | 2 |
| 3 billig | 3 |

Richtig heißt die Redensart:

„Gefährlich ist's den Leu zu ...“

- | | |
|-----------|-----|
| 1 wecken | 1 x |
| 2 kitzeln | 2 |
| 3 reizen | 3 |

„Wer A sagt, muss ...“

- | | |
|----------------------|-----|
| 1 den Mund aufmachen | 1 |
| 2 auch B sagen | 2 x |
| 3 meistens gähnen | 3 |



Korrekt lautet die Redensart:

„Er schimpft wie ...“

- | | |
|------------------------|-----|
| 1 ein Papagei | 1 |
| 2 ein Scheunendrescher | 2 |
| 3 ein Rohrspatz | 3 x |

Das Ende der Volksweisheit „Besser einen Spatz in der Hand, als ...“ lautet

- | | |
|----------------------------|-----|
| 1 eine Taube auf dem Dach | 1 x |
| 2 einen Hahn im Korb | 2 |
| 3 eine Münze im Geldbeutel | 3 |

Aus der Welt der Tiere

Was macht die Schnecke, wenn man sie angreift?

- | | |
|---------------------------|-----|
| 1 sie spuckt und sticht | 1 |
| 2 sie kriecht in ihr Haus | 2 x |
| 3 sie rennt davon | 3 |



Wann ist bei zwei Schildkröten der Kampf beendet?

- | | |
|----------------------------------|-----|
| 1 wenn eine auf dem Rücken liegt | 1 x |
| 2 wenn eine den Kopf einzieht | 2 |
| 3 wenn beide zum Baden gehen | 3 |

Was machen Rehe bei Gefahr?

- | | |
|------------------------------------|-----|
| 1 sie verstecken sich in ihrem Bau | 1 |
| 2 sie schreien laut | 2 |
| 3 sie rennen schnell weg | 3 x |

Welche Waffe besitzen Giftschlangen?

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1 einen Stachel | 1 |
| 2 zwei Giftzähne | 2 x |
| 3 zwei scharfe Zangen | 3 |

Kraken sind

- | | |
|----------------------------|-----|
| 1 Bergkrähen | 1 |
| 2 riesenhafte Tintenfische | 2 x |
| 3 Zehnfußkrebse | 3 |

Bienenwaben haben wieviel Ecken

- | | |
|---------|-----|
| 1 vier | 1 |
| 2 sechs | 2 x |
| 3 acht | 3 |

Eine Drohne ist

- | | |
|------------------------|-----|
| 1 ein Königinnenei | 1 |
| 2 eine männliche Biene | 2 x |
| 3 eine Wachsart | 3 |

Wer versorgt die Königin im Bienenstock?

- | | |
|---------------------------|-----|
| 1 der Imker | 1 |
| 2 sie füttern sich selbst | 2 |
| 3 Arbeiterinnen | 3 x |

Tiere hausen

Im „Bau“ wohnen

- | | |
|----------|-----|
| 1 Rehe | 1 |
| 2 Katzen | 2 |
| 3 Füchse | 3 x |

Hohle Bäume bewohnen gern

- | | |
|-------------|-----|
| 1 Spatzen | 1 |
| 2 Eulen | 2 x |
| 3 Wildenten | 3 |

Der „Horst“ ist ein

- | | |
|------------------|-----|
| 1 Jägerhochstand | 1 |
| 2 Starenkasten | 2 |
| 3 Raubvogelnest | 3 x |



Unterirdische Tunnel graben sich

- | | |
|-------------|-----|
| 1 Schlangen | 1 |
| 2 Maulwürfe | 2 x |
| 3 Frösche | 3 |

Wer kennt sich in Wappen aus?

Ein Känguruh ist im Wappen von

- | | |
|---------------|-----|
| 1 Argentinien | 1 |
| 2 Australien | 2 x |
| 3 Brasilien | 3 |

Welches Zeichen hat das

Schweizer Wappen?

- | | |
|--------------------|-----|
| 1 ein weißes Kreuz | 1 x |
| 2 einen Halbmond | 2 |
| 3 einen Stern | 3 |

Der siebenarmige Leuchter schmückt das Wappen von

- | | |
|-----------|-----|
| 1 Island | 1 |
| 2 Israel | 2 x |
| 3 Jamaica | 3 |

Welches Tier ist auf dem deutschen Wappen wiederzufinden?

- | | |
|-------------|-----|
| 1 der Adler | 1 x |
| 2 der Löwe | 2 |
| 3 das Pferd | 3 |

Einen Elefanten hat welches afrikanische Land im Wappen?

- | | |
|----------|-----|
| 1 Libyen | 1 |
| 2 Sudan | 2 |
| 3 Guinea | 3 x |

Heut geht's an Bord

Was bezeichnet man mit „heuern“?

- | | |
|------------------------------|-----|
| 1 das Verladen von Fracht | 1 |
| 2 das Anwerben von Seeleuten | 2 x |
| 3 Öl nachfüllen | 3 |

Was heißt „Besteck machen“?

- | | |
|------------------------------------|-----|
| 1 Schiffsmahlzeit vorbereiten | 1 |
| 2 Eßwerkzeuge polieren | 2 |
| 3 Standort auf hoher See bestimmen | 3 x |

Welche Aufgabe hat ein Rudergänger?

- | | |
|------------------------------------|-----|
| 1 er steuert das Schiff | 1 x |
| 2 er kontrolliert das Ruder | 2 |
| 3 er repariert die Schiffsschraube | 3 |

Was bedeutet Backbord?

- | | |
|---------------------------------|-----|
| 1 Brotbrett in der Kombüse | 1 |
| 2 die linke Seite des Schiffes | 2 x |
| 3 die rechte Seite des Schiffes | 3 |

Wie heißt das Schiffstagebuch?

- | | |
|---------------|-----|
| 1 See-Journal | 1 |
| 2 Knotenalbum | 2 |
| 3 Logbuch | 3 x |

Allerlei

Wie nennt man einen geschlossenen Vorbau bei Häusern?

- 1 Balkon 1
- 2 Erker 2 x
- 3 Vordach 3

Wie bezeichnet man eine Unsportlichkeit beim Fußball?

- 1 Foul 1 x
- 2 Dribbling 2
- 3 Elfmeter 3

„Sirup“ ist ein anderer Name für

- 1 Limonade 1
- 2 Gelee 2
- 3 gedickten Fruchtsaft 3 x

Wann kam der Lippenstift in Gebrauch?

- 1 um die Jahrhundertwende 1
- 2 nach der Französischen Revolution 2
- 3 schon babylonische und ägyptische Damen kannten ihn 3 x

Was ist ein „Bossa Nova“

- 1 ein südamerikanischer Modetanz 1 x
- 2 ein Berg in Honduras 2
- 3 eine Kartoffelsorte 3

Die Tunika wurde von Römern getragen, sie war

- 1 eine Kopfbedeckung 1
- 2 eine Maske 2
- 3 ein Untergewand 3 x

Statt „eirund“ sagt man auch

- 1 elliptisch 1
- 2 oval 2 x
- 3 konkav 3

Was versteht man unter Kastagnette?

- 1 ein Musikinstrument 1 x
- 2 eine Kastanienart 2
- 3 eine spanische Tänzerin 3

Der rechte Ort am rechten Platz

Wo war „es doch vordem mit Heinzelmännchen so bequem“

- 1 in Köln 1 x
- 2 im Erzgebirge 2
- 3 im Märchen „Schneewittchen“ 3

Die Sage erzählt von einem „Rattenfänger von ...“

- 1 Bremen 1
- 2 Mühlhausen 2
- 3 Hameln 3 x



Berühmt und vielzitiert ist der Rheinfall von

- 1 Schaffhausen 1 x
- 2 Rotterdam 2
- 3 Koblenz 3

Wetter

Was ist ein Meteorologe?

- 1 ein Sternkundiger 1
- 2 ein Wetterkundiger 2 x
- 3 ein Meteoritensammler 3

Ein Hochdruckgebiet bringt

- 1 schönes Wetter 1 x
- 2 Regen 2
- 3 Nebel 3

Was messen die Meteorologen?

- 1 Sonnenstrahlung 1 x
- 2 Sternentfernungen 2
- 3 den Wasserdruck der Meere 3

Unter Wettersäule versteht man

- 1 ein Maßgerät 1
- 2 ein plötzliches Gewitter 2
- 3 einen trichterförmigen Luftwirbel 3 x

Mit dem Barometer mißt man

- 1 den Luftdruck 1 x
- 2 die Windgeschwindigkeit 2
- 3 den Alkoholgehalt der Luft 3

Märchen

Wieviel Zwerge waren bei Schneewittchen?

- 1 zwölf 1
- 2 zehn 2
- 3 sieben 3 x



Welches Tier stand auf der Katze, als die Bremer Stadtmusikanten ins Räuberfenster schauten?

- 1 ein Hund 1
- 2 eine Eule 2
- 3 ein Hahn 3 x

Welche Märchenfigur hat 100 Jahre lang geschlafen?

- 1 Dornröschen 1 x
- 2 der kleine Muck 2
- 3 Aschenputtel 3

Was sahen Hänsel und Gretel plötzlich im Wald?

- 1 ein Knusperhäuschen 1 x
- 2 ein verzaubertes Schloss 2
- 3 eine geheimnisvolle Höhle 3

Der „Froschkönig“ ist eine Märchenfigur

- 1 von Hans Christian Andersen 1
- 2 von Wilhelm Hauff 2
- 3 der Gebrüder Grimm 3 x



JUNGSCHAR- RANGERCAMP

Spielidee

Die Kinder sollten einen Tag erleben, den sie so sonst nie erleben – Erlebnis pur, gepaart mit Zusammengehörigkeitsgefühl und Ich-Stärkung. Denn die einzelnen Gruppen haben die Aufgaben gemeinsam zu erfüllen. Pro Gruppe sind es fünf Personen. Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger. Eine Siegerehrung muß stattfinden.

Die Kinder haben die Chance, Grenzerfahrungen zu machen, Zusammengehörigkeitsgefühl zu erleben und über ihren eigenen Schatten zu springen.

Jede Station wird von ein bis zwei Mitarbeitern betreut. Sie verteilen Unterschriften und Punkte für erledigten Aufgaben. Das Camp dauerte von 10 – 15 Uhr.

Rahmenbedingungen

Ein romantisches Tal mit einem Felsen zum Klettern und einem kleinen Flüsschen. Ungefähr in der Mitte wird ein Basiccamp aufgebaut. Dort ist Treffpunkt, wenn es Fragen gibt, für das Mittagessen, zum Ausruhen, dort brennt immer ein Lagerfeuer.

Aufgaben

1. Klettern

Jeder kann zwischen abseilen und hochklettern wählen. Die Punkte werden wegen dem Anreiz pro Person und zurückgelegter Strecke vergeben. Wichtig ist, gut zu sichern, vorher den Felsen schon mehrere Male zu durchsteigen und gefährliche Stellen zu beseitigen. Alternative wäre eine Kletterwand. Erfahreneren Kletterer mitnehmen.

Material: Seile, Sicherungsurte

2. Flößen

Mit je zwei Latten werden drei bis vier Balken auf einer Strecke von 200 Metern geflößt. Die Balken und Latten müssen an die Ausgangsstelle zurück gebracht werden.

Material: 3 – 4 Balken mit je 2 Latten

3. Baumsägen

Drei Scheiben von einem Balken mit Bügelsäge herunterschneiden

Material: Sägebock, Bügelsäge, Balken

4. Pflanzen bestimmen

Zu einem Modell mit zehn verschiedenen Pflanzen müssen die Originale gebracht werden.

Material: zehn Modellpflanzen

5. Tipi bauen

Die Stangen müssen mit dem Seil festgezurrut werden, damit ein standhafter Unterbau für die Decken entsteht. Mit den Decken wird dieses „Skelett“ abgedeckt.

Material: fünf Stangen + Decken + Seil

6. Spinnennetz

Zwischen zwei Bäumen wurde ein Spinnennetz gespannt und mit Schellen bestückt. Alle helfen einem beim Durchkriechen. Minuspunkt für jedes Bimmeln.

Material: Absperband, Glöckchen



7. Purma-Brücke

Die Kinder laufen auf einem Stahlseil über den Fluss, dabei können sie sich mit den Händen an einem zweiten Seil festhalten. Zu beachten ist, dass die Seile straff gespannt sind.

Material: zwei Seile, Brustgurt zum Sichern

8. Goldwäsche

Im Fluss werden Nuggets (Pfennige) vergraben. Der Flusssand wird auf ein Sieb geschaufelt und mit ca. zwei bis fünf Wassereimern herausgewaschen, solange bis die Nuggets sichtbar im Sieb liegen.

Material: zwei kleine Wassereimer (fünf Liter), kleine Schaufel, Sandsieb

9. Strickleiter

An einem Baum wird eine Strickleiter, beginnend 1,50 m über dem Erdboden, festgemacht. Darüber in erreichbarer Höhe eine Glocke. Alle Kinder müssen hoch und oben die Glocke anschlagen.

Material: Strickleiter, Sicherung, Glocke

10. Wasserrad

Auf zwei Astgabeln wird ein Schaukelrad gelegt. In ein vorgefertigtes Kantholz mit Löchern werden Schaukeln aus Sperrholz hinein gesteckt. Die Schaukeln werden von Jungscharlern solange angespitzt, bis sie in die Löcher hineingehen.

Material: Kanthölzer, scharfe Messer, Sperrholzbrettchen, Astgabeln

11. Schiff versenken

Eine angebundene Schüssel wird im Fluss mit Steinen und Schlamm solange beworfen, bis sie versinkt.

Material: Schüssel, Stricke

12. Treideln

Ein Kanu wird mit Seilen flussaufwärts gezogen. Das geht aber nur bei genügend hohem Wasserstand.

Material: Boote, Seil

13. Kartoffelernte

Mit Hacke und Körbchen werden Kartoffeln aus einer Kartoffelzeile geerntet. Das geht nur, wenn Kartoffeln angebaut werden.

Material: Hacken, Körbe, Kartoffelzeile,

Andacht

Missionarische Andacht über

- „bei Jesus so einklinken, wie in das Seil“
- „Häng Dich an Jesus“,
- „Gott unser Fels“
- „Zusammen mit Jesus durch dick und dünn“

Essen/Trinken

Getränke und Speisen gibt es im Basiccamp. Getränke werden in mitgebrachte Becher ausgeschenkt. Mittagessen gibt es um 12 Uhr: Stockbrot mit Bratwurst oder Hordentopfen.

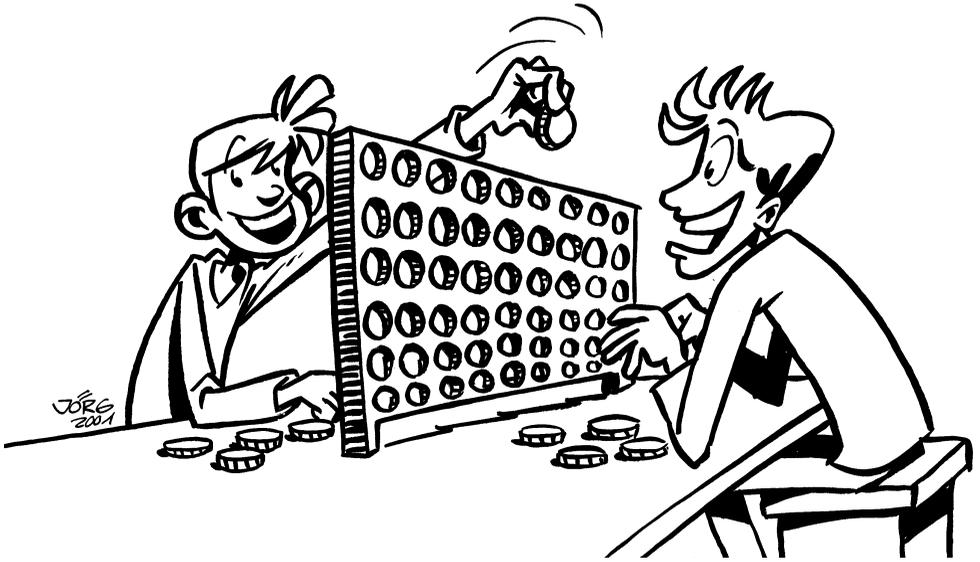
Finanzierung

Der Teilnehmerbeitrag beträgt 5 DM und wird zu Beginn eingesammelt. Darüber hinaus wird beim Landratsamt ein Zuschuss beantragt.

Sonstiges

Die Müllentsorgung ist zu bedenken. Weiterhin ist zu klären, wem das Land gehört, eine Lagerfeuer Genehmigung ist einzuholen.

Uwe Rosinski, Hartmut Günther



HALLI-GALLI-TURNIER

24 Einsatzmöglichkeiten

*Freizeiten und Gruppen ab 8 Personen
Das Spiel ist ideal für Freizeiten, weil
genau bekannt ist, wieviele Personen teil-
nehmen.*

*Das Spiel ist jedoch auch möglich für die
normale Gruppenstunde, wenn man
spontan genug ist, das Spielsystem der
Anzahl der Besucher anzupassen.*

Material

- Gesellschaftsspiele für zwei bis sechs Personen, bei denen man innerhalb von fünf Minuten zu einem Ergebnis kommt.
- Laufzettel und Stifte
- Stoppuhr

Spielidee

Halli-Galli ist ein Spielsystem mit hierarchischem Prinzip. Je weiter man aufsteigt, desto mehr Punkte gibt es.

An bestimmten Stellen gibt es Spiele für mehrere Personen, ansonsten besteht das System aus Spielen für zwei Personen. Evtl. kann noch ein Einzelwettbewerb eingebaut werden, der zum Schluss ausgewertet wird.

Eine Runde dauert immer fünf Minuten, danach wird der Tisch gewechselt. Dabei gilt das Prinzip: Wer gewinnt, steigt auf; wer verliert, muss ganz an den Anfang zurück.

Jeder spielt für sich und versucht, im Lauf des Abends so oft wie möglich aufzusteigen, um damit so viele Punkte wie möglich auf seinem Laufzettel verzeichnen zu können.

Mögliche Spieldisziplinen

Spiele für mehrere Personen

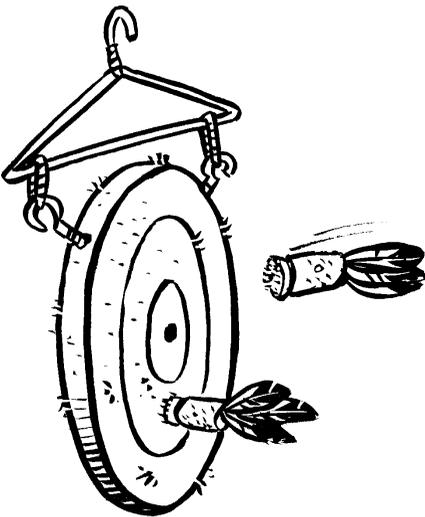
- Halli-Galli
- Uno
- Karriere Poker
- Sechs nimmt
- Stadt-Land-Fluss

Spiele für zwei Personen

- Würfelspiel „Die böse Eins“
- Vier gewinnt
- Nagelfußball
- Tipp-Kick
- Dart
- Tischfußball
- Lettra-Mix

Einzeldisziplin

- Wer baut in fünf Minuten aus den Tumbling-Tower-Bauklötzen den höchsten Turm?
- Wer kann aus einer bestimmten Buchstabenkombination am meisten Wörter bilden?



Möglicher Ablauf

- Teilnehmer suchen sich einen Platz oder ziehen ein Los zur Platzbestimmung
- **Erklärung des Systems**
- ggf. Erklärung der einzelnen Spiele
- **Erste Runde (fünf Minuten)**
- Platzwechsel
- **Zweite Runde (fünf Minuten)**
- Platzwechsel usw.
- **letzte Runde**
- Einsammln der Laufzettel
- Auswertung
- **Siegerehrung**

Praktische Tipps

Damit die Spiel-Erklärungsphase nicht zu lange dauert, bietet es sich an, auf jeden Tisch einen Zettel mit den Spielregeln, den zu gewinnenden Punkten und den Plätzen für die nächste Runde zu legen.

Wenn die Gefahr besteht, dass die Spieler schummeln, dann sollten die Punkte und der Tisch, zu dem der Spieler in der nächsten Runde gehen muss, von Mitarbeitern in den Laufzettel eingetragen werden.

Wenn der aufgezeichnete Spielplan nicht klappt, weil mehr bzw. weniger Spieler da sind, dann muss man einfach ein neues System erfinden, d. h. Spalten ergänzen bzw. weglassen oder Zeilen ergänzen bzw. weglassen. Sollte es dann noch nicht ganz aufgehen, können Mitarbeiter mitspielen oder einzelne Teilnehmer als Helfer eingesetzt werden.

Martin Braun

Möglicher Spielaufbau für 36 Spieler

Einzelkampf

Tisch: Einzelkampf

Spieler: Sieger des Finales

Disziplin: Wer baut den höchsten Turm?

Punkte für den Laufzettel: 16

Nächste Runde: Q-III

Hinweise:

Höhe des Turms wird in eine Liste eingetragen. Am Ende des Spielabends bekommen die drei besten Turmbauer noch Bonuspunkte für ihre Leistung.

Finale

Tisch: Finale

Spieler: Erster und Zweiter aus dem Halbfinale

Disziplin: Tipp-Kick

Punkte für den Laufzettel:

Sieger: 15

Verlierer: 14

Platz in der nächsten Runde:

Sieger: Einzelkampf

Verlierer: Q-II

Halbfinale

Tisch: Halbfinale

Spieler: Sieger von I-C, II-C, III-C

Disziplin: Halli-Galli

Punkte für den Laufzettel:

Erster: 13

Zweiter: 12

Dritter: 11

Platz in der nächsten Runde:

Erster und Zweiter: Finale

Dritter: Q-I

Zeile C:

I-C: Die böse Eins

Spieler: 1.S:Q-I # S:I-B

Punkte: S=10, V=9

Platz: S=HF, V=Q-I

II-C: Die böse Eins

Spieler: 1.S:Q-II # S:II-B

Punkte: S=10, V=9

Platz: S=HF, V=Q-II

III-C: Die böse Eins

Spieler: 1.S:Q-III # S:III-B

Punkte: S=10, V=9

Platz: S=HF, V=Q-III

Zeile B:

I-B: Vier gewinnt

Spieler: 2.S:Q-I # S:I-A

Punkte: S=8, V=7

Platz: S=I-C, V=Q-I

II-B: Vier gewinnt

Spieler: 2.S:Q-II # S:II-A

Punkte: S=8, V=7

Platz: S=II-C, V=Q-II

III-B: Vier gewinnt

Spieler: 2.S:Q-III # S:III-A

Punkte: S=8, V=7

Platz: S=III-C, V=Q-III

Zeile A:

I-A: Nagel-Fußball

Spieler: 3.S:Q-I # 4.S:Q-I

Punkte: S=6, V=5

Platz: S=I-B, V=Q-I

II-A: Nagel-Fußball

Spieler: 3.S:Q-II # 4.S:Q-II

Punkte: S=6, V=5

Platz: S=II-B, V=Q-II

III-A: Nagel-Fußball

Spieler: 3.S:Q-III # 4.S:Q-III

Punkte: S=6, V=5

Platz: S=III-B, V=Q-III

Qualifikation

Q-I: Uno

Spieler

- Verlierer aus Halbfinale
- Verlierer aus I-C
- Verlierer aus I-B
- Verlierer aus I-A

Punkte

1. Sieger (1.S) = 4
2. Sieger (2.S) = 3
3. Sieger (3.S) = 2
4. Sieger (4.S) = 1

Platz

1. Sieger = I-C
2. Sieger = I-B
3. Sieger = I-A
4. Sieger = I-A

Q-II: Uno

Spieler

- Verlierer aus Finale
- Verlierer aus II-C
- Verlierer aus II-B
- Verlierer aus II-A

Punkte

1. Sieger (1.S) = 4
2. Sieger (2.S) = 3
3. Sieger (3.S) = 2
4. Sieger (4.S) = 1

Platz

1. Sieger = II-C
2. Sieger = II-B
3. Sieger = II-A
4. Sieger = II-A

Q-III: Uno

Spieler

- Verlierer aus Einzelkampf
- Verlierer aus III-C
- Verlierer aus III-B
- Verlierer aus III-A

Punkte

1. Sieger (1.S) = 4
2. Sieger (2.S) = 3
3. Sieger (3.S) = 2
4. Sieger (4.S) = 1

Platz

1. Sieger = III-C
2. Sieger = III-B
3. Sieger = III-A
4. Sieger = III-A

28



TEAMSPIELE

Ein Haus-Spiel zur Teamfähigkeit

Spielidee

Es gibt viele Spiele, die Leistung, Konkurrenz und Einzelkämpfertum fördern, fördern und belohnen. Bei diesem Spiel gewinnen die Kinder, die in ihrer Gruppe (und in der Gesamtgruppe) am besten kooperieren. Die Teamspiele sollen den Kindern auf spaßige und spannende Art zeigen, dass Zusammenhalt in der Gruppe Spaß macht und Synergieeffekte freisetzt. Gute Zusammenarbeit wird in der Bewertung und im gesamten Gruppenergebnis belohnt. Das Spiel eignet sich gut in der Anfangsphase von Gruppen und Freizeiten und ist ein guter Aufhänger, um mit den Kindern zum Thema Gemeinschaft, Zusammenhalt, Gruppenidentität ins Gespräch zu kommen. Erfunden wurden die „Teamspiele“ als Einstimmung auf das Jungschar Winter-Abenteuer, eine erlebnispädagogische Jungscharfreizeit im Januar 2001.

Spielregeln

Gespielt wird je nach Größe der Gesamtgruppe in zwei oder mehr Teams zu vier bis sechs Kindern. Die Teams können frei wählbar, zugelost oder nach vorhandenen z.B. Zimmergruppen gebildet werden. Die Mitglieder eines Teams werden mit der jeweils gleichen Farbe (Streifen mit Fingerfarbe) im Gesicht markiert. Das sieht gut aus, macht Spaß und macht die zusammengehörigen Kinder für die Spielleitung leicht erkennbar.

Gespielt wird im **dunklen Haus** (Sicherungen), weils spannender ist. Nur im Raum, in dem die Spielleitung ist, bzw. eine Aufgabe zu absolvieren ist, brennt Licht.

Die Teams sind mit einer **Laterne** (mit Teelicht oder Petroleum) und einem **Kugelschreiber** ausgestattet. Wenn eine Laterne erlischt, muss zuerst wieder Licht bei der Spielleitung geholt werden, bevor das Team weiter spielen darf.

Im Haus sind **Umschläge** in den Farben der Gruppen verteilt, die die Aufgaben für das jeweilige Team enthalten. Jede Aufgabe ist also für jedes Team einmal vorhanden. Auf den Umschlägen ist eine Zahl, ein Buchstabe oder ein Symbol.

Aufgabe der Teams ist, bei der Spielleitung eine Zahl (Buchstaben, Symbol) in ihrer Farbe zu ziehen, dann im dunklen Haus den Umschlag in ihrer Farbe mit dem eben gezogenen Symbol zu suchen, den Umschlag an sich zu nehmen, die Aufgabe zu lesen und diese (je nach Aufgabe) an Ort und Stelle, bei der Spielleitung oder an einem sonst in der Aufgabe beschriebenen Ort auszuführen). Alle anderen Umschläge müssen an Ort und Stelle bleiben.

Findet ein Team eine Aufgabe nicht, kann die nächste gezogen werden. Zurückgestellte Aufgaben dürfen später ausgeführt werden, wenn sie doch noch gefunden werden. Dabei kommt es jeweils in erster Linie darauf an, **wie** die Aufgabe vom Team gelöst wird. Das Ergebnis wird jeweils bei der Spielleitung demonstriert und vom Spielleiter auf dem jeweiligen Aufgabenzettel bewertet (erfüllt/nicht erfüllt). Die Zettel mit den absolvierten Aufgaben verbleiben zur Ermittlung des besten Einzelteams beim Spielleiter. Danach wird die nächste Aufgabe gezogen usw.

Ziel des Spiels

ist es natürlich, möglichst viele Aufgaben zu erfüllen.

Option: Brücke

Wenn das entsprechende Material vorhanden ist, gibt es eine gute Variante, den Teamerfolg sichtbar zu machen: Vor der Haustür liegt eine gefährliche Bucht (Wasser mit Plastikfolie angedeutet), in der es von Haien (Flossen aus Pappe) wimmelt. Die Teams haben die Möglichkeit, durch erfolgreiches Absolvieren der Aufgaben eine Brücke über die Bucht zu bauen. Auf der anderen Seite wartet ein erstrebenswerter Preis (bei uns war es eine Torte mit dem Freizeit-Logo). Für jede erfüllte Aufgabe erhält ein Team ein Brückenbauteil (Pfeiler – z. B. Backstein, Holzklötzchen ... oder Wegteil – Brett), mit dem Hinweis, eine Brücke über die Bucht bauen zu müssen. – Es wird allerdings nicht ausdrücklich gesagt **eine** Brücke. Wenn jedes Team versucht, eine eigene Brücke zu bauen, stellt sich spätestens kurz vor Spielende heraus, dass die eigene Brücke zu kurz ist. Nur alle Teile aller Gruppen zusammen reichen für die gesamte Distanz (evtl. müssen die Mitarbeiter ein wenig lenkend eingreifen.)

Gleichzeitig auszuführende Aufgaben

Wie beschrieben, werden die Aufgaben in der Regel im Team ausgeführt. Etwa jede Viertelstunde ertönt jedoch ein Signal durchs Haus. Dann treffen sich augenblicklich alle Gruppen bei der Spielleitung. Alle Teams führen gleichzeitig eine Aufgabe (miteinan-

der oder gegeneinander) durch. Danach gehen wieder alle Teams ihre eigenen Wege bis zum nächsten Signal.

Spielende

Das Spielende wird ebenfalls durch das Signal angekündigt. Das Spiel ist zu Ende, wenn die erste Gruppe alle Aufgaben erledigt hat, oder nach einer vorher bestimmten Zeitspanne. Wenn die Brückenbauvariante gewählt wurde, muss der Zeitpunkt von der Spielleitung ein wenig gesteuert werden. Sinnvollerweise ist das Spiel zu Ende, wenn die Teams eine gemeinsame Brücke über die Haifischbucht gebaut haben, oder wenn zu erkennen ist, dass die einzelnen Brücken der Teams zusammen über die Bucht reichen würden. Dann wird festgestellt, dass die Brücken zu kurz sind, aber irgendwie kommt man darauf, dass alle zusammen eine genügend lange Brücke schaffen würden. Zum guten Ende gehen alle Kinder und Mitarbeiter über die Brücke und verspeisen die Torte und feiern den Erfolg. Anschließend wird noch das beste Einzelteam gefeiert.

Tipps an die Teams

- Helfen/Hilfe annehmen anderer Gruppen ist erlaubt.
- Was ein Team alleine nicht schafft, schafft es vielleicht mit Hilfe anderer Teams.
- Gruppen, die wir unterstützen, helfen uns vielleicht später auch.
- Gegenseitiges Mutmachen, Aufmuntern, Anfeuern hilft mehr, als Kritisieren und Meckern.
- Erfolge feiern spornt an.

6. Twister – kooperativ

Das bekannte Twister-Verrenkspiel, bei dem es darum geht, auf Händen und Füßen die andere Seite des Spielfeldes zu erreichen, aber diesmal kooperativ. D. h., die beiden Spieler versuchen nicht zu verhindern, dass der Gegenspieler auf die andere Seite kommt, sondern unterstützen dies. Die Aufgabe ist gewonnen, wenn mit maximal zehn Zügen **beide** Spieler die Seite gewechselt haben.

Material: Spielfeld, Würfel mit Farben und Händen/Füßen

7. Zehn linke Schuhe innerhalb zwei Minuten zum Spielleiter bringen.

Problem: Hier muss mit Kindern aus anderen Teams kooperiert werden, da innerhalb des Teams ja nur vier bis sechs linke Schuhe vorhanden sind.

8. Sitzkreis und Massagekette (gleichzeitig)

Alle Kinder und Mitarbeiter stellen sich im Kreis auf und drehen sich um 45 Grad, so dass alle Kinder hintereinander im Kreis stehen. Sie rücken sehr eng zusammen, um sich dann auf Kommando langsam auf die Knie des Hintermannes zu setzen. Wenn alle behutsam mi machen, klappt das, so dass der ganze Kreis „sitzt“. In dieser Haltung macht es Spaß, sich gleichzeitig gleich zu bewegen, z. B. nach vorne / hinten / links / rechts beugen oder

vorwärts/ rückwärts gehen. Wenn's einigermaßen klappt, gibt es Applaus von allen für alle.

Danach kann eine Massagekette anschließen: Jeder massiert den Vordermann bzw. klopft diesen ab. So gibt und nimmt jeder gleichzeitig (auch ein Merkmal von Teamarbeit).

9. Lied aufgeteilt singen

Das Team darf ein Lied aussuchen. Alle stehen in einer Reihe und singen nacheinander Ton für Ton das Lied, also immer einer einen Ton (mit Text natürlich), dann der nächste den nächsten Ton usw.

Material: Liederbuch

10. Bibelgeschichte vorspielen

Die „Teamgeschichte“ „Heilung eines Gelähmten“ aus der Bibel muss pantomimisch mit entsprechenden Kostümen, Requisiten vorgespielt werden.

Material: Bibel

11. Anseilübung und Hindernislauf (gleichzeitig)

Die Teams stehen in Reihen nebeneinander. Der erste bekommt jeweils das Ende eines Seils in die Hand. Auf Kommando muss das ganze Team „angeseilt“ werden und zwar so: Seil

durch linkes Hosenbein hinein und aus rechtem Ärmel hinaus, dann wird das Seil durchgezogen (vorsichtig), und im linken Hosen-



bein des nächsten Teammitgliedes eingefädelt usw. Wenn alle Teammitglieder so angeseilt sind, begeben sie sich auf einen Hindernisparcours. Das Team, das den Parcours als erstes absolviert hat, bekommt den Punkt, ebenso dasjenige, in dem am besten zusammen gearbeitet wurde.

Material: Seile, Parcours

12. Ankleidepuppe „Abenteurer“

Ein Kind stellt sich als Abenteurerin auf einen Stuhl. Das Team bekommt nun dreimal vorgelesen (oder eine Liste in die Hand), womit der Abenteurer innerhalb von drei Minuten auszustatten ist. Die Kinder müssen dann losrennen, die Gegenstände besorgen und dem „Modell“ anlegen. Z.B.: Jacke, Gummistiefel, Kopfbedeckung, Rucksack, Brille, Taschenmesser, Taschenlampe, Schal...

Material: Ausrüstungsliste

13. JOKER

Das Team bekommt eine Tüte Gummibären und einen Punkt ohne Gegenleistung.

Material: eine Tüte Gummibärchen pro Gruppe

14. Kartenspiel weitergeben (gleichzeitig)

Die Teams stehen nebeneinander zwischen zwei Tischen. Der Erste jedes Teams nimmt durch Ansaugen mit dem Mund (ohne Hände!) eine Karte vom Stapel auf dem ersten Tisch auf und dreht sich dem Zweiten in seinem Team zu. Wenn nun dieser die Karte von der anderen Seite mit dem Mund ansaugt, lässt der Erste los und gibt so die Karte frei. Genau so verfahren die anderen Kinder im Team, bis der Letzte die Karte

im selben Verfahren auf dem zweiten Tisch ablegt. Welches Team hat am schnellsten alle Karten transportiert?
Material: Je Gruppe gleichgroßer (ca. zehn) Stapel Karten

15. Luftballon platzen lassen mit Schlauch

Ein Luftballon ist am Ende eines Schlauches (Stück Feuerwehrschauch oder Gartenschlauch) befestigt. Durch Pusten in das freie Schlauchende muss der Luftballon zum Platzen gebracht werden. Da eine ganze Menge Luft notwendig ist, wechseln sich die Kinder ab (Länge vorher ausprobieren).

Material: Schlauch, am besten ein Stück Feuerwehrschauch und Luftballons

16. Bonbonquiz

Die Buchstaben eines Lösungswortes sind auf Bonbons geschrieben/geklebt. Die Gruppe hat drei Minuten Zeit, die in den Raum geworfenen Bonbons einzusammeln und in die richtige Reihenfolge zu legen, so dass das Lösungswort herauskommt.

Material: Je Gruppe 1 Satz Bonbons mit Buchstaben

Abschluss

Wir feiern unsere Erfolge bzw. verspeisen unsere Siegtorte. Dabei gibt's einige Gedanken zur Teamarbeit. Welche Erfahrungen haben die Kinder gemacht, was hat Teamarbeit erleichtert, lohnt sie sich? Evtl. auch nochmal Bezugnahme auf Bibelgeschichte oder Jüngergeschichten. Warum hat Jesus fast immer ein Team dabeigehabt?

Viel Spaß !

Walter Hieber



BIBEL SPONTAN

Bibelgeschichten als Spontantheater spielen

„Bibelgeschichten sind langweilig und machen keinen Spaß“. Auch schon solche oder ähnliche Sprüche von Jungscharlern gehört? Dann wird es höchste Zeit, den Kindern das Gegenteil zu beweisen: „Bibelgeschichten sind spannend und machen sehr viel Spaß!“

Habt ihr schon eine biblische Geschichte als Spontantheater gespielt? Wie das geht? Erstaunlich einfach:

1. Sucht eine biblische Geschichte aus, in der möglichst viel Handlung ist und mehrere Personen mitwirken. Oder lasst die Kinder eine Geschichte aussuchen.

2. Ein Mitarbeiter oder ein Jungscharler liest allen anderen die Geschichte aus der Bibel (verständliche Übersetzung: Gute Nachricht, Hoffnung für alle, Kinderbibel ...) vor.

3. Überlegt euch, welche Rollen es für ein Theaterstück zu dieser Geschichte gäbe, welche Personen kommen vor, auch Nebenrollen.

4. Rollenverteilung: Wer möchte welche Rolle spielen. Es wäre schön, wenn alle Kinder (und selbstverständlich auch die Mitarbeiter – in Nebenrollen) mit irgendeiner Rolle, sei es nur als Statist, beteiligt wären.

Sind weniger Jungscharler als handelnde Personen da, können irgendwelche Gegenstände (Stühle, Kleiderständer...) „Rollen“ übernehmen. Das kann ganz lustig sein. Haben wir mehr Jungscharler als Rollen, werden „nicht menschliche“ Gegenstände aus der Geschichte als Rollen an die Kinder verteilt (Bäume, Tiere, Sturm, Wolken, See... – lässt sich alles mit ein bisschen Fantasie wunderbar spielen und macht Spaß!).

5. Wenn die Rollen verteilt sind, bekommen alle maximal eine halbe Stunde Zeit, um sich zu überlegen, wie sie mit „Bordmitteln“ – also den im Haus zur Verfügung stehenden Dingen – Maske, Kostüme, Requisite, die sie für ihre Rolle brauchen, beschaffen und anlegen. Die Mitarbeiter stehen natürlich mit Rat und Tat zur Seite. Ein kleiner Fundus an Tüchern, Lumpen, Schminke... kann evtl. für die „Grundversorgung“ zur Verfügung gestellt werden, aber nicht zu viel. Je kreativer und spontaner das Ganze ist, desto mehr Spaß macht's.

6. Nach der „Verkleidungspause“ treffen sich wieder alle „ungeprobt“ rund um die Theaterfläche. Der Erzähler (Mitarbeiter oder Kind) liest die Geschichte noch einmal langsam mit Pausen vor. Immer diejenigen Personen und Gegenstände, die in der Geschichte genannt werden, treten auf und spielen die erzählte Handlung nach der Geschichte spontan nach, auch die „leblosen“ Gegenstände posieren und „handeln“, wenn sie vom Erzähler genannt werden. Dabei ist verfremden, übertrei-

ben und lachen erlaubt und erwünscht.

7. Am Ende gibt's natürlich Applaus von allen für alle Schauspieler.

Ihr werdet staunen: „Bibelgeschichten sind spannend und machen sehr viel Spaß!“

Probiert's aus !

Geeignete Geschichten:

Altes Testament

Die Erschaffung der Erde,

Paradies Gen 1-2

Die Sintflut Gen 7 – 9

Josef, Gen37+39-47

Rut, Rut 1-4

David (Teile), 1.Sam 16 ff

Elia (Teile), 1.Kön 17ff

Nehemia (Teile), Neh 1 ff

Daniel (Teile), Dan 1 ff

Jona, Jona 1ff

Neues Testament

Die Sturmstillung, Mt 8

Die Heilung eines Gelähmten, Mt 9

Das Gleichnis vom Sämann, Mt 13

Jesus geht auf dem Wasser, Mt 14

Die Weihnachtsgeschichte, Lk 2

Der Fischzug des Petrus, Lk 5

Levi, Lk 27

Der barmherziger Samariter, Lk 10

Der verlorener Sohn, Lk 15

Die Hochzeit in Kana, Joh 2

Der gute Hirte, Joh 10

Der Auferstandene am See Tiberias, Joh 21

Der Kämmerer aus Äthiopien,

Apg 8, 26 – 40



36

KUNTERBUNTE VERKLEIDUNGSAKTION

*Au ja – verkleiden! Das macht Spaß!
Verkleiden – nicht zu Fasching, sondern
einfach so für die Jungschar. Verkleiden
macht Spaß, man kann sich in andere
Personen und Welten hineinversetzen,
sieht lustig aus...*

Wir haben in unserer Jungschar schon ab und zu eine Verkleidungsaktion durchgeführt. Die Jungscharler hatten immer einen Riesenspaß dabei. Zum Vorbereiten ist es am wichtigsten, dass eine große Auswahl bereit steht: Kleider, Hüte, Taschen, Ketten, Tücher, Hosen, Schuhe, Hemden und Blusen.... und schon kann's losgehen. Toll wäre es, wenn ihr im Gemeindehaus so eine Art „Verkleidungs-

schränk“ einrichten könntet, dann habt ihr immer ein großes Repertoire und alle Jungscharen, Kinderkirche o.ä. können darauf zurückgreifen. Probiert's doch einfach mal aus – es gibt verschiedene Varianten:

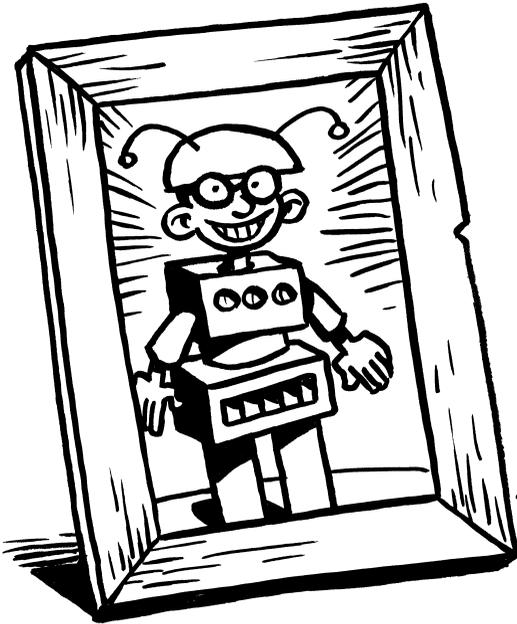
Modeschau

Die Kids suchen sich „ihre Modelle“ raus, die sie auf dem Laufsteg vorführen möchten.

Am besten wird's, wenn ein Mitarbeiter für die Maske zuständig ist, d.h. die Jungscharler noch geschminkt und gestylt werden – und dann ab auf den Laufsteg.

Tipp

Falls ihr eine Videokamera habt oder ausleihen könnt, ist das toll. Dann könnt ihr an einem weiteren Jung-scharabend zum Thema Models/Mode/Stars eure eigene Modenschau anschauen.



JÖRG
2001

Voll im Bild

Immer wieder braucht man ein geeignetes Geschenk: Geburtstag, Weihnachten, Muttertag... Ein ganz persönliches und originelles Geschenk ist ein gerahmtes Bild.

Dazu verkleiden sich die Jung-scharler – ganz wie sie sich präsentieren wollen: chic, sportlich, im Wild-West-Look, im Hochzeitsgewand... und

dann werden sie fotografiert. Bis zur nächsten Jung-schar sind die Bilder entwickelt, man braucht nur noch einen Rahmen basteln (Wellpappe, Tonkarton, Holz...).

Zurück in die Zukunft...

... oder sonst wohin.

Bei Themenabenden bietet sich auch eine Verkleidung an, dann kann man sich besser in die Situation hineinversetzen, mitfühlen, wie es den Menschen in der Geschichte ergangen ist. Gedacht ist dabei an Ritterspiele, See-räuberfeste, mittelalterliche Märkte mit Händlern und Gauklern, Mr. Spok und Team...

Gleiches gilt übrigens für biblische Andachten: z. B. wenn alle chic angezogen auf der Hochzeit feiern und Jesus Wasser zu Wein macht.

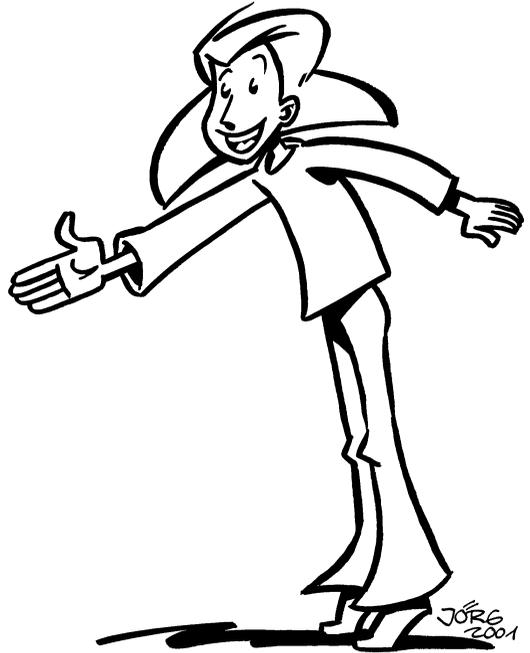
Verkleidet in action

Habt ihr es schon mal getestet, wie ein Dorf-/Stadtspiel wirkt, wenn man verkleidet ist? Z. B. als Oma verkleidet auf Stempelrallye oder im Hochzeitskleid unterwegs, um Fragen zur Stadtgeschichte abzuklären?

Das amüsiert nicht nur die Jung-scharler, sondern auch die Mitmenschen drum herum.

Na denn: Viel Spaß!

Daniela Schweikhardt



38 VERZEIH MAL WIEDER

Diese Idee kam mir, als ich beim Autofahren diesen Spruch an der Straße auf einem Plakat entdeckte. Das ist ein Thema, auch für die Jungschar. Es gibt viele Situationen in denen wir verzeihen sollten, könnten und müssten. Den konkreten Hinweis finden wir im Vater Unser: „Wie auch wir vergeben unseren Schuldigern.“ Das Verzeihen ist ein Grundwert des christlichen Zusammenlebens; nur mit ihm ist gutes Zusammenleben möglich mit Menschen und mit Gott. Verzeihen heilt und verbindet Beziehungen und schafft neue Zugänge. Wir vergeben denen, die an uns schuldig geworden sind. Wo werden Menschen an uns schuldig, so dass wir ihnen verzeihen können?

1. Verzeih mal wieder: Wo kann ich verzeihen?

Mit den Kindern sammeln, wo sie vergeben könnten.

2. Verzeih mal wieder: Wenn dich andere abweisen

Wir bilden einen Stuhlkreis mit einem Drittel mehr Stühle. (Zwei Kinder ein freier Stuhl usw.) Reihum muss jedes Kind einmal raus. Drinnen wird verabredet, wie man es abweist. Wenn es wieder reinkommt, bekommt es die Aufgabe, nacheinander jeweils beide Nachbarn aller freien Stühle zu fragen, ob es hinsitzen

darf. Es wird dabei aber immer abgewiesen.

3. Verzeih mal wieder:

Wenn dir andere Unrecht tun

Nun erfinden wir Lügengeschichten. Dabei sitzen wir im Stuhlkreis und die Geschichte soll über das Kind sein, das jeweils gegenüber sitzt. Jeder darf seine Lügengeschichte erzählen.

4. Verzeih mal wieder:

Wenn dich andere beleidigen

Jedes Kind überlegt sich eine Beleidigung, die ihm am meisten missfällt und nennt sie laut.

Nun spielen wir mit diesen Beleidigungen. Ein Kind steht mit einer eingerollten Zeitung in der Mitte. Nun geht es los. Es wird die Beleidigung eines anderen genannt. Das Kind in der Mitte muss nun diesem mit der Zeitung auf die Knieschlagen. Schafft es das betroffene Kind vorher die Beleidigung eines anderen Kindes zu nennen, darf es nicht geschlagen werden. Wer es nicht schnell genug schafft und geschlagen wird, muss in die Mitte.

5. Verzeih mal wieder

Diese Aufforderung mit nach Hause nehmen.

Verzeih mal wieder.

Das Symbol ist eine ausgestreckte Hand mit Spruch. Die Hand mit Spruch auf festes Papier kopieren, ausschneiden und mit Klebeband an der Kleidung befestigen. So den Spruch mit nach Hause nehmen.

Weitere Ideen

Die Hand aus Moosgummi, Karton, Sperrholz oder Ton modellieren. Währenddessen die Andacht über das Verzeihen halten.

6. Andachtsgespräch

Anderen verzeihen, weil Gott mir verzeiht.

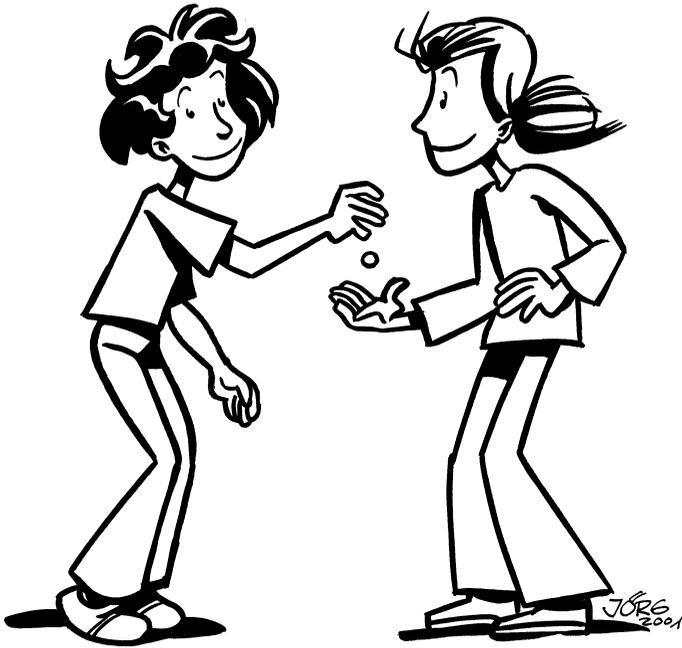
Vergib mir meine Schuld, wie auch ich vergebe meinen Schuldigern.

Dabei ist es sehr wichtig, die Erfahrungen aus den Spielen aufzugreifen, zu besprechen und mit einzubauen.

Diese Aufforderung mit nach Hause nehmen und auch andere anregen, darüber nachzudenken.

Rainer Schnebel





40

JUNGSCHAR DANKFEST

Undank beginnt mit dem Vergessen, aus Vergessen folgt Gleichgültigkeit, aus Gleichgültigkeit Unzufriedenheit, aus der Unzufriedenheit Verzweiflung, aus der Verzweiflung der Fluch.

(D. Bonhoeffer)

Danken beginnt damit, dass ich daran denke, wenn ich daran denke, tue ich es überlegt, wenn ich es überlegt tue, werde ich zufriedener, so lerne ich Vertrauen, daraus wird Segen. (R. Schnebel)

Das wollen wir in der Jungschar umsetzen in ein großes Jungschar-Dankfest.

Herbst ist die Zeit, in der man das Erntedankfest feiert. Die erlebnisreichste Zeit des Jahres liegt gerade hinter uns. Kinder haben heute viele Bezüge für ihr Leben, die in einem

Dankfest ihren Platz haben sollten: Familie, Schule, Freizeit, Wünsche, Wohlstand, Freunde.

Bei einem Jungschar-Dankfest im Herbst nehmen wir das alles auf und feiern dankend unseren Gott.

Der Dank ist ein Grundwert des Zusammenlebens. Nur mit ihm ist gutes Zusammenleben möglich. Mit Menschen und mit Gott. Danken heilt und verbindet Beziehungen. Danken schafft neue Zugänge, besonders in verfahrenen Situationen, denn die Dankbarkeit ist unsere Einstellung zu den Dingen.

Wie kann so ein Dankfest aussehen? Hier einige Elemente, die man zu einem schönen Dankfest zusammenbauen kann.

Danklieder

JSL 167 Danke Herr Jesus

JSL 31 Hallelu, Hallelu... (mit „Danket“ dem Herrn und mit wechselseitigem Aufstehen)

JSL 42 Danke für diesen guten Morgen

Dankspiel

„Gott sei Dank“: ein SMS-Spiel zu diesem Spruch

Dieser Satz soll per SMS in den Raum kommen. Im Haus sind dazu die Nummern verteilt, die man braucht. In Kleingruppen machen die Kinder sich auf und suchen in der richtigen Reihenfolge die Nummern im Haus, bringen sie mit und erhalten dafür ein A4-Blatt mit dem Buchstaben, den sie dann an die Wand hängen müssen. Welche Gruppe schafft es am schnellsten, den Satz fehlerfrei an die Wand zu bringen? Als Hilfe hängt an der Tür eine auf ein Blatt kopierte Tastatur eines Handys. Die Zahlen im Haus sind etwa postkartengroß und haben kleine Hochzahlen für die einzelnen Buchstaben: 2¹ = A usw.

Wir danken Gott

Für was können wir Gott danken?

Die Kinder nennen Dinge, die Mitarbeiter schreiben es auf Plakate und hängen diese an die Wand.

Daraus formulieren wir dann gemeinsam unser Dankgebet.

Wir danken Menschen

Das Danken einüben, eine Übung zum Dank:

Jeder bekommt zehn Murmeln. Nun gehen alle umher und schenken sie einem anderen.

Wer eine Murmel geschenkt bekommt, soll sich irgendwie bedanken. Aber nie gleich.

Auch soll niemand zweimal den gleichen Dank hören.

Wie kann man Gott danken?

Gesprächsrunde: Lieder, Gebet, in dem ich anderen danke, mein Verhalten.

Kreativ-Ideen

Ein Dank-Tischset oder ein Dank-Tischtuch miteinander gestalten (z.B. mit den oben genannten Sprüchen). Zum Tischset nimmt man einen A4-Bogen festes Papier, auf das man ein Dank-Motiv kopieren kann und anmalt (oder die Kinder gestalten selbst und malen es dann an). Danach überzieht man es mit Klarsichtfolie. Nach dem Dank-Fest kann es jedes Kind mit nach Hause nehmen. Auf das Tischtuch werden mit Stoffmalfarben gemalt, gebügelt und es dient als Tischtuch für das Fest.

Miteinander feiern

Dazu decken wir einen Tisch festlich mit Obst, Kräckern, Keksen und Getränken aller Art. An diesem Tisch essen und trinken wir gemeinsam nach einem Danklied.

Andacht

Psalm 50,23

„Wer mir dankt, der bringt ein Opfer, das mich ehrt. Es gibt keinen anderen Weg, nur so kann ich ihn erretten!“ Oder zu einem der anfangs genannten Sprüche.

Rainer Schnebel



NOAH UND SEIN TEAM

1. Vorüberlegung

Vorgeschichte

Diese Idee wurde innerhalb unseres Halbjahresprogrammes „Erde, Wasser, Luft und Feuer“ entwickelt. Ursprünglich wollten wir eine Stunde nach einen Programmvorschlag aus der Schweiz nachgestalten (siehe „Bau der Arche“ bei www.spielboerse.ch/spiele/S107.htm). Hier kämpfen mehrere Gruppen gegeneinander, um Baumaterial für die Arche zu beschaffen. Nach einem Gespräch mit unserem Jugendwart wurde uns deutlich, dass das in unserer Gruppensituation ungünstig ist.

So entstand ein neues Konzept, bei dem alle gemeinsam gegen die Uhr kämpfen.

Grundidee

Mehrere Gruppen sammeln in einer vorgegebenen Zeit die Tiere und „Futter“ bzw. bauen die Arche. Wir haben drei Gruppen gebildet (Sem,

Ham, Japhet). Der Zeitraum war 20 Minuten.

Ablaufplan

- Vorbereitung
- Einstieg und Gruppenbildung
- Die Zeit läuft
- Andacht
- Überprüfung des Sammelergebnisses
- Verteilung der Nahrungsmittel

2. Durchführung

Vorbereitung

Es werden Tiere und „Futter“ besorgt. Die Tiere können Spielzeugtiere oder Bilder (z. B. aus „Ein Herz für Tiere“) sein. Wir haben eine Mischvariante von 20 Tieren eingesetzt, wo die Bilder überwogen haben. Als „Futter“ gab es bei uns Bananen, Ha-

nuta und Duplo – insgesamt 30 Teile. Sie werden im Haus oder im Freien verteilt. Je nach Größe des Verteilraumes sollte die Sammelzeit bemessen werden.

Einstieg / Gruppeneinteilung

Noah tritt auf und erklärt, Gott habe ihm mitgeteilt, dass in „x“ Minuten die Sintflut beginnt. Bis dahin ist viel zu tun, so dass er es unmöglich allein schaffen kann. Deshalb ist er glücklich, dass er so tüchtige Söhne hat, die ihm helfen.

- Aufzählung der Aufgaben:
Arche bauen / Tiere sammeln / „Futter“ sammeln
- Einteilung der Gruppen:
Sem, Ham, Japhet
- Die Zeit läuft !

Für Mädchengruppen sollten die Frau und die Schwiegertöchter Noahs an die Stelle der Söhne treten. Leider sind uns deren Namen unbekannt. Doch dem kann durch jüdische Mädchennamen abgeholfen werden.

Die Zeit läuft

Die gesammelten Tiere und das „Futter“ sollten auf die Arche gebracht werden. Nach Abpfiff des Spieles müssen sich alle unverzüglich in die Arche begeben.

Andacht

So muss das auch damals gewesen sein, als Noah den Auftrag von Gott erhielt. Allein hätte er es nie geschafft. Die anderen Menschen lehnten jede Mitarbeit ab und verspotteten ihn. Doch seine Frau, seine Söhne Sem,

Ham und Japhet und ihre Frauen packten kräftig mit zu. Wir wissen nicht, wieviel Zeit sie hatten. Doch die Zeit drängte und die Aufgabe war gewaltig. Gemeinsam schafften sie es. Bei uns hat sich ja auch gezeigt, dass gemeinsam vieles möglich ist. Jesus möchte, dass wir als Christen miteinander arbeiten anstatt gegeneinander. Er hat die Christen einmal mit einem Körper verglichen, bei dem alles aufeinander abgestimmt sein muss, sonst entstehen Schmerzen und Beschwerden. Stellt euch vor, Speiseröhre und Magen vertragen sich nicht. Wenn der Magen sich weigert, die Speisen aus der Speiseröhre zu verarbeiten, stirbt der Mensch. Gott will aber, dass wir leben!

Die Jungschar sollte ebenfalls wie ein Körper sein, wo einer auf den anderen acht gibt, statt ihn auszutricksen, anzufeinden oder zu übertrumpfen. Nur gemeinsam kommen wir zum Ziel. Das gilt beim Fußball genauso wie beim Bau einer Seifenkiste, aber auch beim Kennenlernen von Jesus. Deshalb gemeinsam – „Mit Jesus Christus – mutig voran!“

Überprüfung des Sammelergebnisses / Verteilung der Nahrungsmittel

Jetzt ist Zeit für eine Bestandskontrolle bei den Tieren und der Verpflegung. Anschließend wird das „Futter“ an die fleißigen Helfer verteilt.

Dietmar Fischer



SAG'S DOCH EINFACH

Hilfreiche Impulse für die Andacht in der Jungschar

In jeder Gruppe gilt es, drei Faktoren zu berücksichtigen:

- Jede einzelne Person,
- die Gruppe/ die Beziehungen untereinander
- und das Thema/die Sache/ das Anliegen.

Jeder einzelne Faktor spielt eine Rolle und muss deshalb in die Gruppenarbeit miteinbezogen werden.

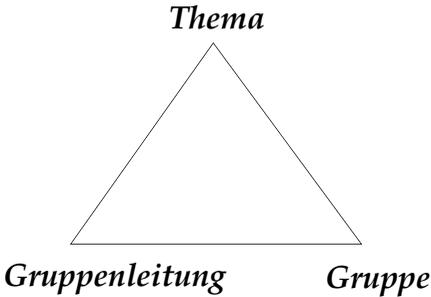
Als Element der Gruppenarbeit ist die Andacht ein Sonderfall dieses Modells:

- Die aktivste Einzelperson ist der Gruppenleiter, denn er ist derjenige, der die Andacht vorträgt.
- Die einzelnen Gruppenmitglieder und die Gruppe insgesamt sind die Zuhörer – die Empfänger der Andacht. Das Gruppenklima und die Meinungen jedes einzelnen sind

auch während der Andacht mit zu berücksichtigen.

- Das Thema, die Sache ist die Andacht: Eine biblische Geschichte, das Reden von Gott allgemein.

Das hilfreiche Dreieck



GRUPPENLEITUNG

1. Die Person des Gruppenleiters

Persönliche Betroffenheit – echt sein
Eine Andacht kann man nicht aus einer neutralen Beobachtersituation heraus halten. Die Andacht – biblische Geschichten, Erlebnisse des Glaubens und Christseins – hat mit mir persönlich zu tun: Wie verstehe ich selbst die biblischen Geschichten? Welche Hilfestellungen für mein Leben geben mir die biblischen Texte? Ist der Glaube mir persönlich wichtig? Das Reden von Gott und meinem Glauben verlangt Echtheit: Wichtig ist die Übereinstimmung zwischen meinem Verhalten und meinen Aussagen. Ist dies nicht gegeben, dann bin ich unglaubwürdig. Sage nur das, hinter dem du auch stehen kannst!

Orientierung anbieten

In der „Möglichkeitsgesellschaft“ sind viele Menschen, besonders Kinder und Jugendliche, oft unsicher und ratlos. Fast alles ist erlaubt. Unser Reden von Gott kann Orientierung anbieten. Das geschieht nicht nur durch Lehren und Traditionen, sondern vielmehr durch Personen, die im Glauben leben.

Verständlich von Gott reden

Andachten, die in christlicher Fachsprache gehalten werden, gehen an den meisten Zuhörern vorbei. Bestimmte Wörter wie Sünde, Buße, ... und fremde Symbolik (Bild des Hirten, Weinstock...) sind heute nicht mehr allgemein verständlich und müssen erklärt werden. Verständlichkeit in Ausdrücken und Sprache, Klarheit in Aufbau und Gedankenführung sind wichtig. „Dem Volk auf’s Maul schauen“ – so hat es Martin Luther schon formuliert. Wir müssen uns bemühen, in der Sprache der Kinder und Jugendlichen zu reden.

2. Gruppenleitung in Beziehung zum Thema

Vorbereitung – sich Zeit nehmen

Andachten ohne Vorbereitungen sind unbefriedigend, sowohl für mich als auch für die Zuhörer. Ohne Vorbereitung komme ich in Stress, ich laufe Gefahr, ständig meine Lieblingsthemen zu verbreiten. Eine längere Vorbereitungszeit hilft, wichtige Punkte zu beachten:

- Was sagt der Text für mich? Wie verstehe ich die Aussagen?
- Was sagt der Text für sich?

- *Wie haben die Menschen damals den Text verstanden?*
- *Wer hat den Text geschrieben?*
- *Welche Anliegen hat der Schreiber?*
- *Was sagt der Text für dich, für die Kinder und Jugendlichen?*
- *Was muss ich erklären?*
- *Welche Hauptaussage will ich weitergeben?*
- *Was hat der Bibeltext mit dem aktuellen Leben meiner Zuhörer zu tun?*

In Programmplanung einbeziehen

Nicht nur Spiel und Basteln, sondern auch die Andachtsthemen sollten in die Programmplanung mit einbezogen werden:

- Damit sich Geschichten und Themen nicht ständig wiederholen.
- Spiel/ Erlebnis und Andacht bilden eine Einheit, wenn das Thema der Andacht auf das Thema der Gruppenstunde abgestimmt ist.
- Andachtsreihen helfen, biblische Geschichten im Zusammenhang kennenzulernen.
- Bei der Planung kann auf das Kirchenjahr geachtet werden.

3. Gruppenleitung in Beziehung zur Gruppe

Gespräch ermöglichen

Die Zuhörer belehren – das ist eine Einbahnstraße. Besser ist es, ein Gespräch zwischen Mitarbeitern und Kindern zu ermöglichen. Gespräch heißt, seine Meinung, seine Erfahrungen, seinen Glauben zu teilen. Etwas von sich zu geben und etwas vom anderen zurückzubekommen. Andacht als Gespräch heißt, die Mei-

nungen der Kinder und Jugendlichen zuzulassen und ernst zunehmen.

DIE GRUPPE

in Beziehung zum Thema

Lebenswelt der Kinder beachten

In Andachten sollten Themen zur Sprache kommen, mit denen Kinder und Jugendliche etwas anfangen können. Mögliche Themen aus der Lebenswelt der Kinder können sein: Freundschaft, Streit, Versöhnung, Leistung und Versagen... Ebenso Grundthemen des menschlichen Lebens, die alle Menschen angehen: Vertrauen, Angst, Selbstwert, Annahme... Dies alles bieten die Geschichten der Bibel: konkreter Glaube aus dem Alltag für den Alltag.

Anknüpfungsmöglichkeiten schaffen

Andachten sollen für die Zuhörer Anknüpfungsmöglichkeiten schaffen. Dies zeigen vor allem Jesu Gleichnisse, in denen Jesus bestimmtes Verhalten beispielhaft dargestellt hat. Die Zuhörer sollen sich in den Geschichten wiedererkennen können und zu den verschiedenen Verhaltensweisen Stellung beziehen. Damit bringen sie ihr eigenes Leben in Bezug zur Geschichte.

Erfahrungen weitergeben

In biblischen Geschichten spiegeln sich Erfahrungen, die Menschen mit Gott gemacht haben. In diesen Erfahrungen kann ich mich wiedererkennen, sie können mir neue Wege zeigen, mich korrigieren oder trösten.

Themen von Andachten sind vor allem biblische Geschichten. Aber auch Geschichten von Menschen, die Erfahrungen mit Gott gemacht haben, persönliche Erlebnisse oder aktuelle Ereignisse, die etwas für mein Leben im Glauben aussagen können. Doch welche Geschichten soll ich auswählen? Welche Themen sind für meine Gruppe geeignet? Wie soll ich die Geschichten darbieten? Welche anderen Methoden – außer dem Erzählen – gibt es?

1. Andachtsreihen

Andachtsreihen ermöglichen es, biblische Geschichten in einem größeren Zusammenhang kennen zu lernen. Dabei sollte es vor allem um Personen gehen, die Erfahrungen mit Gott gemacht haben und von denen wir lernen können. Personen, in denen sich die Kinder wiedererkennen können mit ihren Problemen und Fragen. Beispiele: Abraham, Jakob und Esau, Rahel und Lea, Josef und seine Brüder, Ruth, David aus dem AT. Menschen, die Jesus begegnet sind, Jüngerinnen und Jünger, Beispielgeschichten und Gleichnisse aus den Evangelien. Für den christlichen Glauben ist die Person Jesus Christus zentral. Eine Andachtsreihe könnte die Erfahrungen der Menschen mit Jesus, wie sie das Markus-Evangelium beschreibt, zum Inhalt haben.

2. Andachten mit Erlebniswert

„Es gibt zehntausend Arten, das Evangelium zu sagen. Warum benutzt du immer nur zwei?“ Andachten kommen nicht ohne Worte aus, brauchen aber oftmals eine sinnvolle Ergänzung. Die Einbeziehung möglichst vieler Sinne – sehen, riechen, schmecken, fühlen und hören – können aus der Andacht ein Erlebnis machen.



47

Zeig' was du sagst

Gegenstandsandachten

Alltägliche Gegenstände können zu Symbolen, zu Zeichen werden, die die Andacht lebendig, anschaulich und einprägsam machen. Gegenstände sind Demonstrationsmittel, die man so leicht nicht vergisst.

Tastgeschichte

Biblische Geschichten nur mit dem Tastsinn nacherleben – das schafft neue, eindruckliche Erlebnisse. Siehe Jungcharleiter 2/96.

Bilder sagen mehr als tausend Worte

Für Andachten eignen sich besonders Karikaturen und Cartoons:

- Karikaturen machen Spaß, provozieren und motivieren.
- Karikaturen regen Gedanken an, z.B. indem man Unterschriften suchen oder Sprechblasen ausfüllen lässt.
- Karikaturen greifen einen Gedanken auf und überzeichnen ihn so, dass er sich einprägt.
- Buchtipp: „Gott ist ... Kleine Theologie für Katzen und andere Zeitgenossen“ aus dem Brunnen-Verlag.

„Ich will loben den Herrn allezeit“

48 *Liedandachten*

- In einer Liedandacht erleben wir die biblische Botschaft mit unserem ganzen Körper durch Singen, Mitmachen und Zuhören.
- Nach einer ereignisreichen Gruppenstunde können Kinder mit einem Lied leichter zur Ruhe kommen.
- Bei einer Liedandacht sind alle aktiv beteiligt. Das fördert Konzentration und Gemeinschaftsgefühl. Jungscharleiter 3/98, 11 – 13.

Klanggeschichte

Viele Erlebnisse lassen sich in Klängen verdeutlichen, sie machen hörbar, was sonst mit Worten nicht gesagt werden kann.

Erleben geht tiefer als begreifen

Erlebnisandachten

Eine Erlebnisandacht vertieft einen Punkt eines Spieles, das die Gruppe gemeinsam gespielt hat, und bringt mein Leben heute mit einer Geschichte aus der Bibel in Verbindung. Z. B. können Kinder in einem Spiel erleben, was es bedeutet, sich jemand anzuvertrauen (Spiel: Vertrauenskreis) oder, was es bedeutet, blind zu sein. Die Spiele dienen als Vergleichspunkt für die biblischen Geschichten, z. B. das Blindenspiel für die Geschichte vom blinden Bartimäus (Mk 10). Weitere Beispiele im Jungscharleiter 2/99, Seite 14-18.

Die Bibel im Spiel erleben

Spontantheater

Eine biblische Geschichte wird während des Vorlesens spontan von den Kindern mitgespielt.

Rollenspiel

Bei einem biblischen Rollenspiel werden die Kinder zunächst mit einer Geschichte bekannt gemacht. Diese Geschichte sollen sie im Spiel umsetzen, indem sie in die Rollen der Beteiligten schlüpfen und sich so in das Geschehen hineinversetzen. Eine andere Möglichkeit ist das Entscheidungsspiel. Dabei bricht die Geschichte an einem Punkt ab, an dem eine Entscheidung getroffen werden muss. Den Schluss der Geschichte sollen die Kinder selbst entwickeln, indem sie verschiedene Lösungsmöglichkeiten durchspielen. Weitere Hinweise im Jungscharleiter 4/99, Seite 4-7. Stephan Schiek



WALDSPIEL MIT ZAHLEN

Material

Zahlenkarten in soviel verschiedenen Farben, wie Gruppen spielen (d.h. jede Gruppe hat seine eigene Farbe), Pfeife

Anzahl der Karten:

20 x 1, 18 x 2, 15 x 3, 13 x 4, 10 x 5, 8 x 6, 5 x 7, 3 x 8, 2 x 9, 1 x 10, 1 x J (Joker)

Voraussetzungen

- weitläufiger Wald oder großes Gelände mit Hindernissen
- ehrliche Spielerinnen (für JS-Mädchen selbstverständlich)

Ziel

So viel wie möglich feindliche Karten den anderen abjagen

Spielverlauf

- Alle Gruppen gehen mit ihrer Mitarbeiterin in den Wald und suchen sich einen Platz im gleichen Abstand voneinander. Dann geht's los:
- Jedes Mädchen bekommt eine Zahlenkarte und geht damit durch den

Wald. Trifft es ein Mädchen einer anderen Gruppe, so schlagen sie sich an und zeigen sich gegenseitig ihre Zahlenkarte (die Zahlen müssen nicht gesagt werden, nur gezeigt).

- Das Mädchen mit der höheren Nummer bekommt dann die Zahlenkarte der anderen und bringt sie ihrer Mitarbeiterin (das muß nicht sofort sein; die Karte kann auch nicht mehr von anderen erobert werden!). Bei Zahlengleichheit gehen sie wieder auseinander.
- Hat ein Mädchen keine Karte mehr, so holt sie sich schnellstens eine neue bei ihrer Mitarbeiterin (ohne Karte darf es niemand abschlagen, wenn es anderen begegnet, die sie abschlagen wollen, muß sie sofort rufen: „Ich habe keine Karte.“
- Die neue Karte muß **nicht** die gleiche Nummer haben! Aber: Hat ein Mädchen eine Karte, so darf sie nicht umgetauscht werden!
- Der Joker „J“ schlägt nur die Zehn, kann aber von jeder anderen Zahl geschlagen werden.
- Beim Abpfeiff des Spieles sammeln sich die Gruppen bei ihrer Mitarbeiterin zum Zählen.
- Gewonnen hat die Gruppe, die zum Schluß die größte Zahl hat (alle gegnerischen Zahlenkarten zusammenaddieren, der Joker zählt null Punkte).

Erltraud Lütgebüter

WAFFELN

Übrigens: Waffeln kommen auch in der Bibel vor, nur nicht so direkt, aber die „Einzelteile“. Benutze dafür eine Übersetzung von Martin Luther (1984).

Wir nehmen

500 Gramm **Sprüche 30, Vers 33** (Wort mit 6 Buchstaben), geben dann 200 Gramm **Richter 14, Vers 14** mit 2 Päckchen Vanillzucker dazu und 10 Stück **Jeremia 17, Vers 11**.

1 Päckchen Backpulver vermengen wir mit 1 kg **1. Könige 5, Vers 2** und geben diese Mischung nach und nach im Wechsel mit 1,5 Liter **Sprüche 30, Vers 33** (Wort mit 5 Buchstaben) zu der bereits vorhandenen Masse.

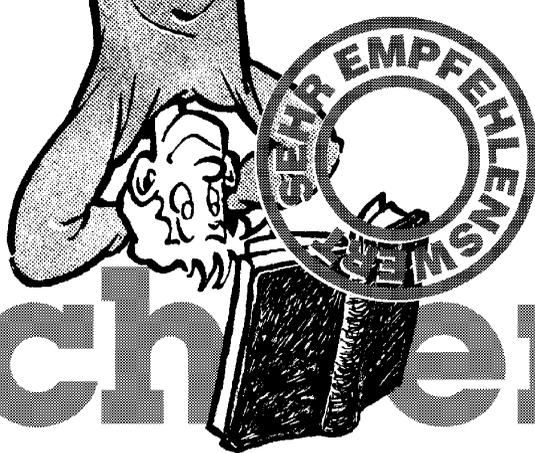
Man sollte vorher einkaufen:

500 g Butter oder Margarine
200 g Zucker
10 Eier
2 Vanillzucker
1 Backpulver
1 kg Mehl
1,5 l Milch

Man braucht außerdem:

große Schüssel
Mixer
Meßbecher
Schöpfkelle
Gabel
Kuchengitter
Waffeleisen
und Leute, die Hunger haben!





Bücher

Neu im Herbst 2001:

Werner Knapp (Hrsg.) 150 Tipps und Tricks für die Jugendarbeit

7,82 DM / 4,00 €

Jugendarbeit ist immer eine Überraschung, sie lässt sich nicht bis ins letzte Detail planen. Um trotzdem auf möglichst viel vorbereitet zu sein, gibt es jetzt dieses Buch; eine Ideenbörse, um von erfahrenen Leuten Tipps und Tricks abzuschauen. Kurz und prägnant formuliert, praktisch im Hosentaschenformat – genau der richtige Begleiter für alle Fälle. Ein ideales Geschenk für jeden, der in die Jugendarbeit einsteigt oder ab und zu einen Anstoß braucht.

Albrecht Kaul (Hrsg.) Jugendandachten 4

Inputs für Generation @

ca. 19,80 DM / 10,90 €

Zeitgemäße und beispielhafte Andachten für Teenager von 13 bis 16 Jahren für das ganze Jahr: erlebnisorientiert, abholend, weiterführend. Der ausführliche Schulungsteil setzt weiterführende Impulse zur Erarbeitung eigener kreativer Andachten; zahlreiche neue Ideen und Zugänge.

Das Buch ist sehr hilfreich für jeden Mitarbeiter in der konfessionellen Jugendarbeit, der in der täglichen Praxis nachvollziehbare Anregungen sucht.

Alma Ulmer, Helmut Häußler (Hrsg.)

Boys only – Girls only

44 Programmideen für Mädchen- und Jungengruppen

19,80 DM / 10,90 €

13- bis 16-Jährige brauchen Freiräume und Experimentierfelder auf ihrem Weg zum Frau- und Mannwerden. „Boys only – Girls only“ enthält neben einer grundlegenden Einführung in die Chancen der Gruppenarbeit 44 ausgesuchte Programmideen für Mädchen- und Jungengruppen. Erfahrene Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter aus der Evangelischen Jugendarbeit und dem CVJM haben erprobte und bewährte Ideen zur Nachahmung aufbereitet. Neben Themen für die Gruppe wie „Bin ich wer ich bin?“ oder „Hilfe, ich muss mich entscheiden!“ gibt es zahlreiche Vorschläge für Feste, Spiele und Kreativangebote. Darüber hinaus werden Impulse für die Verkündigung angeboten.

51

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

Herzlich Willkommen bei JoeMax!



Über JoeMax

JoeMax ist ein Frage&Antwort-Forum für Kinder im Alter zwischen 9 und 14 Jahren.

JoeMax bietet Kindern im Internet die Möglichkeit, Fragen zu bestimmten Lebensfeldern wie Schule, Freunde, Familie, Religion / christlicher Glaube und anderen Bereichen zu stellen.

Beantwortet werden die Fragen von einem Team kompetenter Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der christlichen Kinder- und Jugendarbeit auf der Grundlage der Bibel.

WWW.JOEMAX.DE

»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-Gesamtverbandes in Deutschland e.V.

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

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

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

Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, 74168 Neckarsulm, Telefon 071 32/959-223

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