



APRIL

JUNI

JÖRGE

2

E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



	<i>Meinen Bogen habe ich in die Wolken gesetzt</i>	4 – 8
	Andachten zu den Farben des Regenbogens, von Stephan Schiek, Plüderhausen	
	<i>Der Ball ist rund</i>	9 – 11
	Fußballspiele für drinnen und draußen, von Stephan Schiek, Plüderhausen	
	<i>WM-Studio</i>	12 – 13
	Anpfiff zum Jungschar-WM-Studio, von Walter Hieber	
	<i>Grün – gelb – blau: komm und schau</i>	14 – 16
	Jungscharaktionen auf Straßen und Plätzen, von Rainer Schnebel, Haslach	
	<i>Die Nacht der Juwelen</i>	17 – 19
	Ein spannendes Nachtgeländespiel, von Stephan Schiek, Plüderhausen	
	<i>Die Purpurhändlerin Lydia</i>	20 – 23
	Ein biblisches Adventure-Spiel, von Walter Hieber, Welzheim	
	<i>99 Luftballons...</i>	24 – 29
	Ein krachender Spielentwurf rund um Luftballons, von Dietmar Fischer, Chemnitz	
2	<i>Spiele mit Worten</i>	30 – 32
	<i>Sprechspiele</i>	33 – 34
	<i>Tierische Gesellschaftsspiele</i>	35
	<i>Ein tierischer Würfelspielabend</i>	36 – 38
	Zwei vergnügliche Spielenwürfe, von Hermann Murrweiß	
	<i>Sinnesstraße</i>	39 – 44
	Ein interessanter und lehrreicher Stationenlauf, von Christine Mühlhäuser, Michelbach	
	<i>„Einfach tierisch“</i>	45 – 47
	Ein Nachmittag auf dem Bauernhof, von Uwe Rosinski	
	<i>Gott ist...</i>	48
	Neue Impulse der bewährten Aktion, von Rainer Schnebel	
	<i>Bibel-Entdecker-Tour 2003</i>	49 – 50
	Die große Kids-Aktion im Jahr der Bibel	



„MACH'S BUNT“

Kleine Farbenlehre für graue Jungschartage

Du kommst von der Jungschar, wo du dich heute wieder mal so richtig grün und blau geärgert hast über die Kids – oder doch eher über dich selbst? „Also, wenn das so weitergeht, sehe ich schwarz für meine Zukunft in der Jungschar.“

Dabei hat es schon so viel Spass gemacht, damals, als du blauäugig angefangen hast mit dem bunten Haufen. Eine ganz schöne Herausforderung, aber du hast alles durch eine rosa Brille gesehen: „Ich schaffe das schon.“ Du hast dich auch richtig hinein gekniet, um ein buntes Programm für alle zu bieten. Das mit den biblischen Geschichten hat damals auch noch ge-

klappt und Spaß gemacht. Du hattest den Eindruck, du könntest die Geschichten für die Kids in vielen Farben malen, und sie brennen darauf, sie zu hören.

Und heute – haben sie sich wegen dieser Kleinigkeit grün und blau geschlagen. Du hast aber auch gleich rot gesehen. Früher wäre dir das nicht passiert. Da konntest du richtig gut mit Ruhe auf die Probleme der Kinder eingehen. Sie waren dankbar für jedes gute Wort, und du warst stolz auf dich.

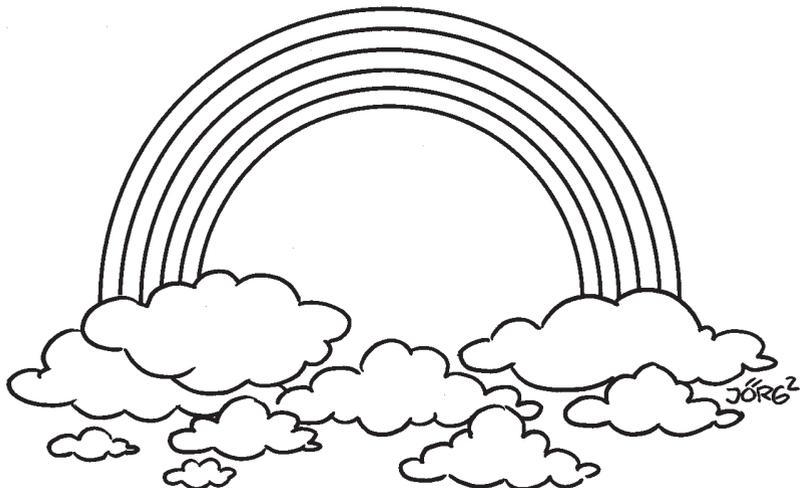
„Danke, lieber Gott für die Jungscharstunden, diese Farbleckse in meinem Leben“, hast du oft gebetet...

Ist dies das goldene Geheimnis? Oder wann hast du eigentlich das letzte Mal Gott gedankt für deine Kids? „Danken für diese kleinen Nervensägen, bei denen man reden kann, bis man schwarz wird... danken für blaue Flecken...?“ Ja, Danke für diesen bunten Haufen von unterschiedlichen interessanten Typen, vielen Begabungen, Charaktere. Jemand hat mal gesagt, Farbe ist nur da, wo Licht ist, sonst ist nur grau in grau oder schwarz. Deine Jungschar ist farbig, weil sein Licht über ihr ist. Zigmal habt ihr es euch im Segen am Ende der Jungscharstunde zugerufen. „Der Herr lasse leuchten sein Angesicht auf uns.“ Aus den Gesichtern der Kindern strahlt das Gesicht Gottes. In diesen Farben sieht Gott die Kinder, auch deine Jungscharkinder. Ob du sie auch so sehen kannst? Probier's aus!

Ein Silberstreif am Horizont, das Licht am Ende des Tunnels deines Jungschar-Grau-in-Graus? Ja! Ich wünsche es Dir.

*Mit Jesus Christus – farbig – voran !
Dein*

Walter



MEINEN BOGEN HABE ICH IN DIE WOLKEN GESETZT

4 *Andachten zu den Farben des Regenbogens*

Ein Regenbogen ist für alle, die ihn sehen, immer wieder ein besonderer Anblick. Wie er entsteht, können wir klar erklären: Nach einem Regen brechen sich die Sonnenstrahlen in den einzelnen Regentropfen und reflektieren die einzelnen Farben des Sonnenlichtes. Wir sehen – von außen nach innen – die Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und Violett. In der Bibel (Gen 9, 8-17) wird der Regenbogen nach der großen Flut zum Zeichen des Bundes, den Gott mit den Menschen schließt. Er verspricht von sich aus, uns Menschen und die Erde nicht mehr zerstören zu wollen. Damit ist der Regenbogen ein Segens- und Hoffnungszeichen, durch das Gott uns zusagt, dass er es ist, der Leben schenkt und es auch beschützen will. Die Farben des Regenbogens leuchten für Gottes Versprechen,

dass er selbst Liebe ist und uns Liebe schenkt, dass er das Licht ist, das die Dunkelheit der Welt erleuchtet, dass er uns Hoffnung schenkt, dass er treu zu uns hält und dass er Umkehr ermöglicht und Vergebung und somit Gemeinschaft mit ihm und unter Menschen schenkt.

Wollt ihr die einzelnen Andachten als zusammenhängende Reihe verwenden, könnt ihr nach und nach selbst einen Regenbogen basteln, indem ihr z.B. nach jeder Andacht einen Krepp-Papierstreifen mit der passenden Farbe auf ein großes Plakat aufklebt.

Das Lied „Regenbogen – buntes Licht“ von Detlev Jöcker aus dem Liederbuch „Da hat der Himmel die Erde berührt“ fasst die Aussagen der einzelnen Andachten gut zusammen.



Rot – die Farbe der Liebe

Im Zeichen der Rose

Gegenstandsandacht zu einer roten Rose

Eine rote Rose wird in der Mitte des Raumes aufgestellt. Der Mitarbeiter stellt den Kinder die Frage: „Was verbindet ihr mit einer roten Rose? Wann verschenken Menschen rote Rosen?“

Mögliche Antworten: Rote Rosen gelten für manche als besondere, sogar als kostbarste aller Blumen. Verliebte schenken sich rote Rosen, weil rot die Farbe der Liebe ist.

Wenn die rote Rose die Blume der Liebe ist, dann könnte sie uns Christen eigentlich als Erkennungszeichen dienen. Wir leben und handeln im Zeichen der Rose.

Jesus hat zu seinen Jüngern gesagt: „Daran wird jedermann erkennen, daß ihr meine Jünger seid, wenn ihr Liebe untereinander habt“ (Joh 13, 35). Er hat die Liebe also als Erkennungszeichen für seine Nachfolger und Schüler gegeben. Mehr noch, er hat gesagt: „Das ist mein Gebot, daß ihr euch untereinander liebt, wie ich euch liebe“ (Joh 15, 12). Die Liebe als Gebot, das bedeutet, dass die oberste Regel für unser Leben heißt, dass wir uns untereinander lieben sollen. Die Liebe, die Jesus uns Menschen geschenkt hat, sollen wir untereinander weitergeben.

Was heißt das jetzt genau? Sollen wir in alle Menschen verliebt sein? Was denkt ihr?

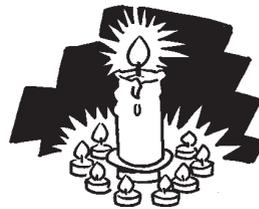
Mögliche Antworten sammeln.

Wenn wir in Liebe untereinander leben sollen, dann heißt das,

- dass wir anderen Gutes tun und gut von ihnen reden
- dass wir andere nicht ausgrenzen sollen, sondern sie in unsere Gruppe aufnehmen
- dass wir andere nicht ärgern und stören, sondern sie unterstützen und ihnen helfen
- dass wir nach einem Streit auch bereit sind, uns wieder zu vertragen.

Überlegt euch, wo und wie ihr in der nächsten Zeit einmal im Zeichen der Rose leben könnt? Überlegt euch, wie ihr das umsetzen könnt, was als Erkennungszeichen und oberste Regel für uns Christen gelten soll, nämlich „dass ihr Liebe untereinander habt“.

5



Gelb – die Farbe der Heiterkeit und Helligkeit

Erlebnisandacht:

„Ihr seid das Licht der Welt“

In einem verdunkelten Raum stehen eine große Kerze und viele Teelichter.

Die Gruppe setzt sich im Kreis um die Kerzen. Zunächst ist es ganz dunkel und still.

Ein Mitarbeiter entzündet die große Kerze, während Vers 8 aus dem 12. Kapitel des Johannesevangeliums vorgelesen wird. Jesus spricht: „Ich bin das Licht der Welt. Wer mir nachfolgt, der wird nicht wandeln in der Finsternis, sondern wird das Licht des Lebens haben“. Jesus ist wie ein Licht für uns, das in der Dunkelheit leuchtet. Was könnte dieses Bild für euch bedeuten? (Antworten zusammentragen) Jesus zeigt uns den Weg, wo es lang gehen soll. Jesus gibt uns Sicherheit in unserem Leben. Wenn ein Licht im Dunkeln leuchtet, dann hat man gleich viel weniger Angst. Jesus kann die Angst aus unserem Leben vertreiben.

6 Jesus hat zu seinen Jüngern aber auch gesagt: „Ihr seid das Licht der Welt. Es brennt keiner eine Lampe an, um sie dann unter eine Schüssel zu stellen. Im Gegenteil, man stellt sie auf einen erhöhten Platz, damit sie allen im Haus leuchtet. Genauso muss euer Licht vor den Menschen leuchten: sie sollen eure guten Taten sehen und euren Vater im Himmel preisen“ (Mt 5, 14-16). Während der Text vorgelesen wird, entzündet ein Mitarbeiter eines der Teelichter. Jesus möchte, dass wir das Licht, das er für uns in die Welt gebracht hat, an andere weitergeben. Das wollen wir jetzt in unserer Gruppe mit den Teelichtern versuchen.

Aktion: Licht weitergeben

Es werden Teelichter, Papierstreifen, Stifte und Klebstoff bereitgelegt.

Jeder schreibt nun auf einen Papierstreifen einen Wunsch, einen guten Gedanken, der anderen leuchten soll. Der beschriftete Papierstreifen wird um das Teelicht geklebt.

Nachdem alle fertig sind, nimmt der Mitarbeiter das vorher angezündete Teelicht (auch mit einem Wunsch) und gibt es weiter. Der, der es empfängt, zündet sein eigenes Teelicht an und gibt das eigene weiter.

„Ihr seid das Licht der Welt“ sagt Jesus. Wenn wir unser Licht an andere weitergeben, dann wird es hell auf dieser Welt. Wie die Teelichter diesen Raum, so können wir die Welt durch unsere guten Taten und Gedanken erhellen und verändern.



Grün – Farbe des Wachstums und der Hoffnung

Meditation:

Ein Samenkorn erzählt

Die Teilnehmer der Gruppe verteilen sich im leicht abgedunkelten Raum. Entspannende Musik vertieft die Atmosphäre.

Der Mitarbeiter gibt jedem ein Samenkorn (Sonnenblumenkern, Senfkorn, Weizenkorn, Blumensamen,...) in die Hand. Das Samenkorn soll mit geschlossenen Augen ertastet wer-

den. Alle bekommen die Aufgabe, sich für ihr Samenkorn eine Geschichte zu überlegen: „Mein Samenkorn erzählt ...“. Nach einer gewissen Zeit finden sich alle im Kreis um einen Blumentopf mit Erde zusammen. Jedes Samenkorn erzählt nun kurz seine Geschichte und wird dann in den Blumentopf gepflanzt. Der Topf bleibt im Gruppenraum, damit das Wachsen der Pflänzchen beobachtet werden kann.

Hoffnung – wie ein Samenkorn

Grün ist die Farbe des Wachsens und der Hoffnung. Die Hoffnung ist so wie ein Samenkorn: manchmal sehr klein und unscheinbar. Wenn sie aber gepflanzt wird, ist Hoffnung die Kraft, die das Leben verändert. Hoffnung auf Gott zu haben, das bedeutet Zuversicht und Vertrauen zu Gott haben. Darauf, dass er es gut mit uns und dieser Welt meint. Hoffnung gibt Kraft gegen Angst und Mutlosigkeit, gegen Traurigkeit und gegen das Aufgeben. In der Hoffnung können wir uns den Sorgen und Problemen stellen.

Blau – die Farbe der Treue

Wenn möglich wird der gesamte Raum mit der Farbe blau ausgestaltet (Tücher, Decken, Folie ...).

Blau, an was erinnert euch diese Farbe? Was ist blau (Antworten sammeln)? Die Farbe blau kommt am häufigsten in der Natur vor: (fast) überall, wo Wasser ist, begegnet sie uns: In Flüssen, Seen, Bädern und vor allem im Meer. Bei schönem Wetter



strahlt der blaue Himmel über uns und reicht weiter, als wir schauen können.

Die Menschen haben jeder Farbe auch eine Bedeutung gegeben. Blau ist die Farbe der Treue. Was bedeutet Treue? Was heißt es, jemandem treu zu sein? Treu ist, wer zu einem Menschen (Freunde, Eltern, Geschwister...) steht, zu jemandem hält, egal, was passiert. Treu sein heißt, den anderen nicht zu verlassen, heißt, seine gegebenen Versprechen zu halten. Jemandem der treu ist, können wir vertrauen, auf den können wir uns verlassen. Blau könnte deshalb auch eine Farbe für Gott sein. Gott ist treu: Er hält zu uns, egal was passiert. Er hält sein Versprechen, dass er es gut mit uns meint. Das zeigt sich am Blau des Wasser und des Meeres und am Blau des Himmels. In der Bibel steht: „Denn deine Gnade reicht, so weit der Himmel ist, und deine Treue, so weit die Wolken gehen“ (Ps 108, 5) . Kein Zufall, dass blau die Farbe ist, der wir am meisten begegnen. Blau reicht so weit wie die Ozeane sind, so weit der blaue Himmel sich über uns ausspannt. So weit, dass wir alles Blaue gar nicht mit unseren Augen

verfolgen können. So weit und groß ist Gottes Treue zu uns. Sie verspricht, dass Gott zu uns hält und uns nicht im Stich lässt. Darauf können wir vertrauen.



Violett – die Farbe der Umkehr

Erlebnisandacht:

Knoten lösen

Ein langes Tau wird verknotet und in die Mitte des Raumes gelegt.

8 Wenn wir jetzt mit diesem Tau etwas anfangen wollen, dann können wir es so nicht benützen. Verknotet kann man es zu nichts gebrauchen, wenn es benutzt werden soll, dann müssen zuerst die Knoten gelöst werden. Gemeinsam werden die Knoten aufgemacht und das Tau ausgelegt.

In uns sieht es auch manchmal so aus, wie dieses Tau. Da gibt es auch solche Knoten. Das sind Dinge, die uns nachgehen, die wie ein schwerer Stein auf uns liegen, uns hindern, glücklich zu sein. Vielleicht ist es bei euch ein schlechtes Gewissen, weil ihr irgendeine Dummheit gemacht habt und noch niemand etwas davon gesagt habt. Oder ihr habt jemand Unrecht getan, eure Geschwister falsch verdächtigt. Oder ihr habt Streit mit einem Freund oder Nachbarn, der sogar dazu führt, dass ihr nichts mehr

miteinandersprecht, obwohl ihr doch eigentlich Freunde seid.

Damit das wieder ins Reine kommt, müssen die Knoten gelöst werden. Das ist so wie bei dem Tau, damit es wieder benutzt werden kann.

Jesus hat versprochen, das für uns zu tun. Er hat gesagt:

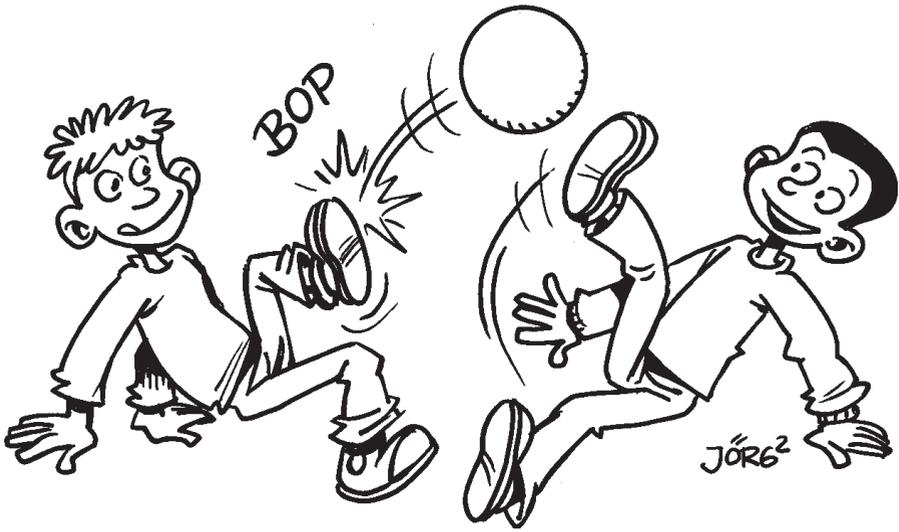
„Kommt doch zu mir ich will euch die Last abnehmen“ (Mt 11, 28).

Er will das, was verkehrt gelaufen ist, aufknoten. Er will es vergeben, dass es uns nicht mehr bedrückt.

Jeder von euch bekommt ein violettes Band, das mehrmals verknotet ist. Violett deshalb, weil dies im Kirchenjahr die Farbe der Umkehr ist. Sie wird im Gottesdienst immer vor den hohen Festtagen verwendet, um uns daran zu erinnern, dass wir uns auf Weihnachten und Ostern richtig vorbereiten, dass wir wieder zu Gott umkehren.

Während ein Musikstück läuft, könnt ihr euch still überlegen, wo sich in eurem Leben ein Knoten befindet. Leise könnt ihr Jesus bitten, euch das zu vergeben. Als Zeichen, dass das wirklich gilt, dürft ihr die Knoten an eurem Band aufmachen. Jesus macht euch frei von dem, was euch belastet.

Stephan Schiek



DER BALL IST RUND...

Fußballspiele für drinnen und draußen

9

Gerade rechtzeitig zur Fußball-WM liefert euch der folgende Vorschlag eine Zusammenstellung von den verschiedensten Fußballvarianten, die ihr mit eurer Gruppe im Raum oder im Freien spielen könnt.

Fußballspiele für drinnen

Sitz-Fußball

Sitz-Fußball funktioniert wie das normale Fußball, nur eben im Sitzen. Das heißt, dass die Spieler nicht aufstehen dürfen, auch nicht um weitere Wege zurückzu legen. Der Ball darf nur mit den Füßen und Beinen gespielt werden. Auf faire Spielweise ist besonders zu achten.

Material: Gummi- oder Softball

Stuhl-Fußball

Die beiden Teams sitzen sich in Stuhlreihen gegenüber. Zwischen den Reihen ist ca. zwei m Platz. Als Begrenzung des Abstandes sollte eine Bande (Wand, Bank, Tischfläche) vorhanden sein.

Nachdem der Ball ins Spiel gebracht wurde, darf er von den beiden Teams hin- und hergeschossen werden. Es darf nur in Stuhlhöhe geschossen werden. Die Spieler dürfen nicht aufstehen.

Geht der Ball zwischen den Stühlen hindurch, ist ein Tor erzielt und der Ball wird wieder ins Spiel gebracht.

Material: kleiner Gummiball

Torwart-Fußball

Gespielt wird in einem freien Raum.

Jeder Spieler erhält an einer Wand sein eigenes Tor, so dass alle Wände gleichmäßig besetzt sind.

Jeder Mitspieler erhält zu Beginn des Spiels zehn Punkte.

Nach Anpfiff spielt jeder gegen jeden. Die Spieler müssen versuchen, dass in ihrem eigenen Tor möglichst kein Treffer erzielt wird. Jeder Treffer im eigenen Tor bringt einen Punktabzug. Wenn das Punktekonto aufgebraucht ist, muss der Spieler ausscheiden.



Fußballspiele für drinnen und draußen

Sack-Fußball

Die Spieler der beiden Teams werden durchnummeriert, so dass beim Match immer die Spieler mit der gleichen Nummer gegeneinander spielen können.

Das Spielfeld wird abgegrenzt und es werden zwei Tore aufgebaut. Vor jedem Tor liegt ein Rumpensack.

Der Spielleiter ruft eine Nummer auf. Die Spieler mit der entsprechenden Nummer aus jedem Team laufen zu ihrem Tor und schlüpfen in ihren Rumpensack. Anschließend versuchen sie, hüpfend den Ball zu erreichen und ein Tor zu erzielen. Die Spielzeit beträgt jeweils nicht mehr als zwei bis drei min.

Material: Fuß- oder Softball, zwei Rumpensäcke

Blinden-Fußball

Die Hälfte der Spieler jedes Teams bekommt die Augen verbunden, die andere Hälfte nicht. Jeweils ein Blinder und ein Sehender gehen als Paar zusammen.

Zwei oder drei Paare treten gegenseitig an. Der jeweils Sehende führt den Blinden zum Ball und gibt die Anweisungen. Der Sehende darf den Ball nicht berühren.

Material: Augenbinden, Fußball

Würfel-Fußball

Es spielen zwei Teams zu je sechs Mitspielern gegeneinander. Die Teams werden durchnummeriert. Gespielt wird mit einem Schaumstoffwürfel.

Der Spielleiter bringt den Ball ins Spiel. Es dürfen nur die Spieler den Würfel weiterspielen, deren Zahl nach oben zeigt, also bei drei nur die beiden Dreier...

Material: Schaumstoffwürfel

Kegel-Fußball

Diese Fußballvariante wird zu viert oder zu acht in vier Paaren gespielt. Jedes Paar erhält zwei Plastikflaschen, die mit Wasser gefüllt werden. Die beiden Flaschen werden jeweils an einer Ecke eines Quadrates aufgestellt.

Ziel des Spieles ist es, die Flaschen der anderen Teams zu treffen, so dass sie umfallen. Die eigenen Flaschen müssen bewacht werden. Das Team, dessen beide Flaschen getroffen wurden, muss ausscheiden.

Material: acht Plastikflaschen



Dreibein-Fußball

Zwei Spieler werden mit einem Tuch zusammengebunden, so dass sie sich nur noch im Dreibeinlauf fortbewegen können.

Die Paare jedes Teams spielen wie beim normalen Fußball gegeneinander.

Material: Tücher

Paar-Fußball-Varianten

Anstatt alleine wird immer in Paaren gespielt.

Variante 1

Die Paare haken sich mit den Armen ein und müssen immer beieinander bleiben. Sie haben die gleiche Laufrichtung.

Variante 2

Die Paare haken sich wieder ein, nur dieses Mal Rücken an Rücken.

Variante 3

Nicht Spieler eines Teams, sondern zwei Spieler der gegnerischen Teams haken sich ein und spielen so.

Fußball mit Torvarianten

Variante 1

Die Tore werden (wie beim Eishockey) in das Spielfeld gerückt. Die beiden Teams dürfen Tore von beiden Seiten aus erzielen.

Variante 2

Es gibt nur ein Tor in der Mitte des Spielfeldes ohne Torwart. Die beiden Teams dürfen von beiden Seiten Treffer erzielen.

Variante 3

Die beiden Tore der jeweiligen Teams werden in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt, so dass sie Rücken an Rücken stehen. Die Treffer können nur von einer Seite aus geschossen werden.

Stephan Schiek



Anpfiff zum Jungschar-WM-Studio

2002 – Jahr der Fußball-Weltmeisterschaft vom 31. Mai bis 30. Juni in Japan/Korea.

Jungscharler – zumindest die Buben – sind fast alle Fußballfans. Fußball in der Gruppe anschauen macht fun. Deshalb: Anpfiff zum Jungschar-WM-Studio. Nicht nur eine gute Chance, etwas für das Gruppengefühl unserer Jungschar zu tun, sondern auch Gelegenheit, neue Freunde mitzubringen, die vielleicht bei der Jungschar bleiben.

Unser WM-Studio findet im Gemeindehaus oder, wenn der Platz reicht, bei den Mitarbeitern, oder auf Einladung auch bei Jungscharlerfamilien zu Hause, immer am selben Ort, oder an wechselnden Orten statt. Vor allem die Spiele mit deutscher Beteiligung und die Endspiele sind für uns interessant. Die Spielzeiten können wegen der Zeitverschiebung ungünstig liegen, Deshalb kann auch eine

Aufzeichnung angesehen werden. Aber vor schulfreien Tagen hat ein „Nachtstudio“ durchaus seinen Reiz! Wird zum WM-Studio öffentlich eingeladen, müssen Übertragungsrechte erworben werden (z.B. günstige Konditionen über „Sportler ruft Sportler“).

Technik

Für eine kleine Gruppe reichen der Fernseher und das Wohnzimmer vielleicht aus. Soll das Ganze aber etwas größer und feiner werden, sollten ihr rechtzeitig z.B. über den örtlichen Elektrohändler versuchen, die notwendige Technik zu bekommen, er kann ja als Sponsor im Studio kenntlich gemacht werden: Sat-Anlage, Videoprojektor, Leinwand, auch Kreisbildstellen, Schulen, Kirchengemeinde ... helfen vielleicht aus. Einfach rechtzeitig fragen!

Rahmen

Von der reinen Spielübertragung bis zum komplett ausgestatteten und bewirteten Studio ist alles denkbar. Dekoration: Fahnen, Tornetz, Ball, Torwand, Trikots, Spiellisten und Tabellen..., Getränke, Snacks, Rahmenprogramm wie Torwandschieß-Wettbewerb, Kickerturnier, WM-Toto... Wer möchte, kann darüber hinaus über „Sportler ruft Sportler“ Videos von Sportstars, die über ihren Glauben sprechen, zeigen, Sportlerbibeln usw. beziehen und ins Rahmenprogramm einbauen.

Vorbereitung und Werbung

In die Vorbereitungen kann die ganze Gruppe einbezogen werden (oder mehrere Gruppen schließen sich zusammen): Wer kann etwas zur Dekoration beitragen, wer besorgt Getränke, kümmert sich um die Snacks, wen laden wir ein, wer entwirft und verteilt Einladungen und Plakate?

Durchführung

Am Spieltag selbst ist das Studio schon etwas vor Spielbeginn geöffnet, ein Jungcharler oder Mitarbeiter begrüßt kurz vor Anpfiff die Anwesenden (v.a. die Gäste), und bittet die Anwesenden darum, sich fair zu verhalten (vor allem, was Kommentare über Gegner und Schiedsrichter angeht). Hier können wir Vorbild sein und uns von der Stimmung an Stammtischen und in vielen Wohnzimmer deutlich abheben. Vor und nach der Übertragung und in der Pause können Getränke und Snacks gereicht werden oder das Rahmenprogramm laufen.

Am Ende bedanken wir uns bei Gastgeber und Besuchern und laden die Gäste ein, auch die „normale“ Jungchar zu besuchen. Viel Spass!

Walter Hieber

Spiele der deutschen Nationalmannschaft

Vorrunde Gruppe E

1.6.2002, 20:30 Uhr Deutschland – Saudi Arabien

5.6.2002, 20:30 Uhr Deutschland – Irland

11.6.2002, 20:30 Uhr Deutschland – Kamerun

Viertelfinale

21.6.2002, 15:30 Uhr und 20:30 Uhr

22.6.2002, 15:30 Uhr und 20:30 Uhr

Halbfinale

25.6.2002, 20:30 Uhr

26.6.2002, 20:30 Uhr

Spiel um Platz 3

29.6.2002, 20:00 Uhr

Finale

30.06.2002, 20:00 Uhr

Hilfreiche Infos gibt's bei

Deutscher Fußballbund: dfb.de

Internationaler Fußballverband

(FIFA): fifaworldcup.yahoo.com

(Kompletter Spielplan und alle wichtigen Infos zur WM)

Sportler ruft Sportler:

www.sportler-ruft-sportler.de

(Sportlerbibeln, Videos, Übertragungsrechte usw.).



Jungscharaktionen auf Straßen und Spielplätzen

Die Aktion

Jungschar mal anders, Jungschar für alle, Jungschar außerhalb des Gruppenraumes, Jungschar dort, wo auch andere Kinder sind. Eine Jungscharaktion mit und für die Jungschar.

Hier will ich euch eine Idee vorstellen, mit der wir schon gute Erfahrungen gemacht haben.

Ein spezielles Spiel- und Impulsangebot, mit dem wir Jungschar nach draußen bringen.

Damit es wirkungsvoller und effektiver zu bewerben ist, machen wir das an drei Tagen hintereinander. Dazu haben wir das Motto auf Handzetteln gestaltet und zwei Tage vorher im Zielgebiet verteilt.

Die Orte, an denen wir die Kinder treffen: Spielplatz, Schulhof oder direkt in den Wohngebieten.

Hier nun Ideen, Methoden und Angebote, mit denen wir die Tage füllen:

1. Spielgeräte

Großspielgeräte wie z.B. Erdball, Fallschirm, Wurfspiele, Pedalos etc.

2. Impulsmethoden

Musik (Spaßlieder), Mitmachtheater, Puppentheater, Erzählung mit Chor, Geschichten vorlesen, Balladen, Rap.

3. Kreativangebote

Rainmakers, Jonglierbälle, Tastkiste, Schminken, Ballontiere, Bastelangebote.

4. Spielangebote

Spielaktionen mit Erdball, Fallschirm, New Games, Kreisspiele.

5. Dekoration

Bauwagen, Schubkarre, Pavillons, Festzeltgarnituren, Sonnenschirme, Kinderbistro.

Beschreibung

Aus dieser Fülle von Ideen bauen wir die drei Aktionstage zusammen.

Dabei haben sich an den einzelnen Tagen drei Schritte bewährt.

1. Freies Spiel mit Spielgeräten und Kreativangeboten
2. Organisiertes Spielangebot
3. Abschluss mit Geschichte und Liedern.

Für die drei Tage sieht das dann folgendermaßen aus:

Wir bauen einen oder mehrere Pavillons auf als Schattenspender, als Kinderbistro, als Geschichtenzelt, als Jungscharraum vor Ort.

Es ist gut, wenn dazu Biertischgarnituren zur Verfügung stehen.

Wirkungsvoll ist es auch, wenn die Jungschargruppe alles Material auf einen Schubkarren oder Leiterwaren lädt und mit einem Transparent mit der Aufschrift „Grün – Gelb – Blau – komm und schau!“ zum Zielgebiet zieht. Dies kann in der Jungscharchstunde schon vorbereitet werden.

Zu den einzelnen Tagen



Grüner Tag Schöpfungsgeschichte

Grün

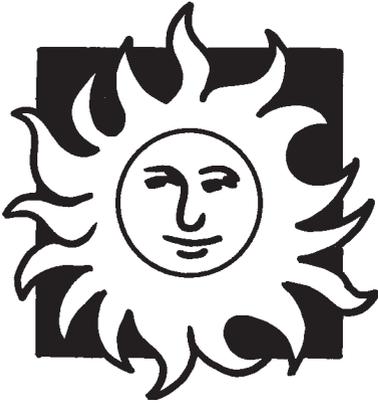
Bei grün denke ich an die Natur und das Leben. Daran, dass Gott alles so schön und gut gemacht hat.

Schöpfungsgeschichte mit Schöpfungsrapp

Grüne Kreativangebote: grüner Jonglierball

Grüne Bistroangebote: Waldmeister-saft, Äpfel, Trauben, Kekse

Als Spielangebot Fallschirmspiel.



*Gelber Tag
Blindenheilung*

Gelb

Bei gelb denke ich an die Sonne und das Licht, ich danke Gott dafür, dass ich sehen kann.

Stichworte: Sonne sehen, Bartimäus, Mitmachtheater.

Gelbe Kreativangebote:

gelber Jonglierball

Gelbe Bistroangebote:

Orangensaft, Bananen, Butterkekse

Als Spielangebot New Games



*Blauer Tag
Jesus und das Wasser*

Blau

Bei blau denke ich an den Himmel und das Wasser. Gott weiß genau, was ich zum Leben brauche.

Stichworte: der große Fischfang, Erzählung mit Chor (Lukas 5).

Blaue Kreativangebote:

Rainmakers, blauer Jonglierball.

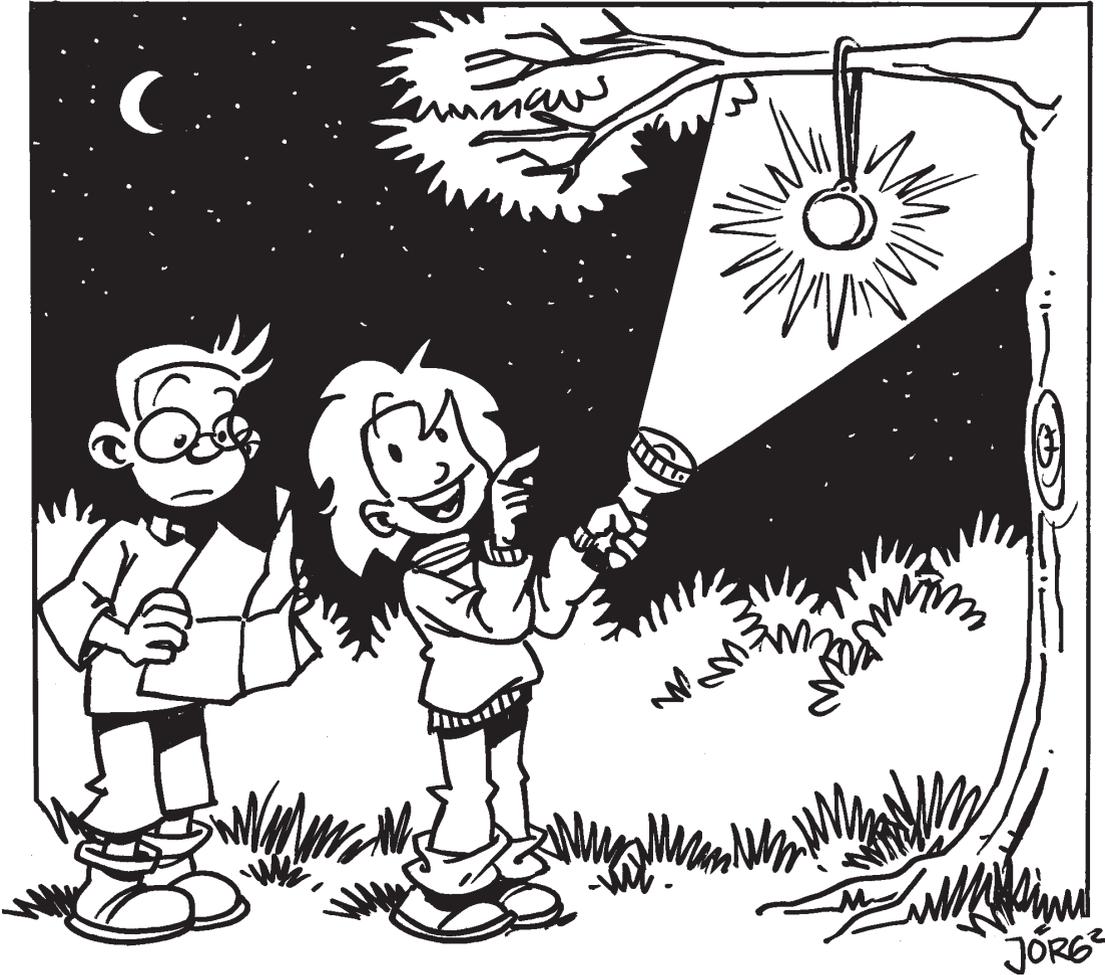
Blaue Bistroangebote:

Traubensaft, Pflaumen, Schlumpfeis

Als Spielangebot Erdballspiele.

So könnt ihr auch mit einfachen Mitteln drei Jungschartage gestalten, die sich lohnen.

Rainer Schnebel



DIE NACHT DER JUWELEN

Nachtgeländespiel

Die Spielidee

Abenteurer haben im tiefen Urwald Südamerikas eine sagenhafte Edelsteinmine entdeckt. Dort befinden sich die schönsten und größten Edelsteine in großer Vielfalt und Zahl: Diamanten, Rubine,

Smaragde, Saphire und Amethyste. Allerdings erreichen diese Steine erst einen hohen Wert, wenn sie zu edlen und kostbaren Schmuckstücken verarbeitet sind. Dies geschieht in der nahe gelegenen Goldschmiede.

Spielorganisation

Gelände

Es sollte ein klar begrenztes, längliches, flaches Waldstück möglichst ohne Unterholz gewählt werden. Auf der einen Seite des Gebietes befindet sich die Edelsteinmine, auf der gegenüberliegenden Seite die Goldschmiede.

Gruppeneinteilung

Die Schatzsucher teilen sich in Kleingruppen zu je drei bis vier Personen auf. Jede Gruppe darf zwei Taschenlampen mit sich führen.

Mitarbeitende

Die Mitarbeitenden (mindestens sechs, je nach Gruppengröße entsprechend mehr) übernehmen die Rollen der angegebenen Spielpersonen.

Spielerklärung

Die Schatzsucher begeben sich in ihren Gruppen in den (Ur-)wald. Zuerst müssen sie die Goldschmiede suchen. Dort erhalten sie eine „Schmuckkarte“, auf der angegeben ist, wie viele und welche Juwelen sie für das entsprechende Schmuckstück auftreiben müssen.

Mit ihren Taschenlampen begeben sich die Gruppen nun auf die Suche nach der Edelsteinmine. Dort sind Juwelen (in Form von Reflektoren) an den Bäumen aufgehängt, so dass sie das Taschenlampenlicht reflektieren. Die Reflektoren können um den Hals gehängt werden.

Die Kinder bringen gefundene Reflektoren zur Goldschmiede, dort

werden sie zu verschiedenen Schmuckstücken verarbeitet. Es gibt auch noch verschiedene **Spielpersonen**. Sie sollen das Spiel abwechslungsreich machen, da es relativ einfach sein wird, an Juwelen zu kommen.

Spielpersonen

Die Goldschmiede

Ist ein zentraler Punkt des Spiels, hier bekommen die Gruppen gesagt, welche Art von Edelsteinen sie suchen müssen. Hier bekommen die Kinder eine „Schmuckkarte“, auf der steht, welche und wie viele Edelsteine sie für dieses Schmuckstück benötigen (z.B.: Schmuckkarte: „Brosche“ benötigt werden ein Diamant, ein Rubin und zwei Smaragde).

Gewertet werden nur komplette Schmuckstücke. Wenn ein Schmuckstück erfolgreich bewältigt wurde, darf die Gruppe eine neue Karte ziehen. Die Goldschmiede befindet sich in einer Schutzzone, in der die Kinder nicht von Räufern angegriffen werden!

Die Mine

Sie liegt im Spielgebiet der Goldschmiede genau gegenüber, zwischen den beiden gibt es ein Gebiet, in dem nur wenige Juwelen zu finden sind. In der Mine ist es „relativ“ einfach, Juwelen zu finden.



Die Räuber

Die Räuber dürfen, wenn sie einen aus der Gruppe fangen, jemand aus dieser Gruppe (normal dem, den sie fangen) ein Juwel abnehmen.

Die Händler

Bei ihnen können die Kinder Juwelen im Verhältnis zwei zu eins eintauschen (um so für's Schmuckstück fehlende Juwelen zu bekommen).

Die Glücksspieler

Sie bieten den Kindern lauthals ein Glückspiel an (z.B. „Knobeln“). Bei diesem Spiel können die Gruppen gegen Einsatz Juwelen gewinnen (oder verlieren).

Die Polizisten

Kontrollieren das Spiel und nehmen Gruppen, die mehr Edelsteine als erlaubt haben, diesen ab. Sie sorgen auch dafür, dass sich die Gruppen nicht gegenseitig die Juwelen abnehmen!

„Läufer“

Das sind Mitarbeiter, die keine weiteren Aufgaben haben als Juwelen aus

der Goldschmiede wieder in die Mine zu bringen und sie dort zu verstecken.

Anmerkung: Die Räuber und Polizisten geben erbeutete Juwelen an den Händler und den Glücksspieler weiter.

Spielregeln

Kleingruppen

- max. zwei Taschenlampen.
- jeder darf sich max. einen Edelstein um den Hals hängen.
- dürfen sich nicht trennen.

Räuber

- dürfen nur einem Kind pro Gruppe die Juwelen stehlen
- dürfen Kindern nicht beim Händler, Glücksspieler und an der Sperrzonengrenze auflauern.

Händler

- sollen mit den Kindern handeln, sie ansprechen, ablenken
- können auch „Ramsch“ verkaufen (z.B. Glasscherben).

Glücksspieler

- müssen die Kinder auffordern teilzunehmen, locken sie mit Versprechen an
- sind fair
- verlieren eher.

Spielmaterial

Viele Reflektoren in verschiedenen Farben, jeweils mit einer Schnur versehen, damit sie um den Hals gehängt werden können.

Schmuckkarten, auf denen das Schmuckstück und die Anzahl und Farbe der „Juwelen“ angegeben sind.

Stephan Schiek



20

DIE PURPURHÄNDLERIN LYDIA

Ein biblisches Adventure-Spiel

Spielidee

Die Purpurchändlerin Lydia braucht für einen Großauftrag eine Menge Purpurstoffe. Sie bittet die Jungscharler, bei der Beschaffung mit zu helfen.

Beginn

Spieldzszene/Gottesdienst (frei nach Apg 16, 11-15). Im Rahmen eines Gottesdienstes (vielleicht, wie im Original an einem Flussufer) oder einer Spieldzszene erleben wir, wie Paulus und Barnabas in Philipp die Purpur-

händlerin Lydia treffen (bitte in Apg 16 nachlesen!).

Im Anschluss daran fordert Lydia die Kids auf, ihr bei der Erfüllung eines Großauftrages zu helfen.

Aufgabe

Innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst viele Rohstoffe für die Herstellung von Purpurstoffen suchen/erhandeln/kaufen/eintauschen, daraus Purpurstoff herstellen lassen und an Lydia verkaufen.

Adventure

Selbsterklärendes Spiel. Wie die Gewinnung des Purpurfarbstoffes genau funktioniert und wie und wo die Produktionsschritte zum Purpurstoff genau ablaufen, müssen die Kinder im Verlauf des Spieles durch Entdecken und durch die Hinweise der beteiligten Abenteuerpersonen (Mitarbeiter) selber heraus bekommen. Die einzigen Informationen, die die Kinder bekommen:

- Purpurschnecken, aus denen der kostbare Farbstoff gewonnen wird, leben im Wasser.
- Lydia kauft am Ende nur die fertig eingefärbten Tücher ab. Rohstoffe und Zwischenerzeugnisse, Dienstleistungen können unterwegs gefunden, bei verschiedenen Personen gekauft oder eingetauscht werden (Achtung: verschiedene Konditionen!).
- Der Tauschhandel zwischen den einzelnen Gruppen ist ebenfalls frei (d.h. nach ausgehandelten Bedingungen) möglich. Den Rest müsst ihr selber rausbekommen. (VARIANTE zur Vereinfachung: Die beteiligten Personen, Tauschätze und der Produktionsvorgang werden im „Handelsgesetzbuch (HGB)“, das die Gruppen mit bekommen, beschrieben.)
- Warnung vor der Purpur-Mafia, die Schutzgeld erpresst.

Gruppen

Die Kinder werden in Gruppen zu drei bis sechs eingeteilt oder frei gewählt.

Ausrüstung

Jede Gruppe erhält:

- 1 Bauchtasche (für die Schnecken)
- 1 Geldsack mit zehn Silbermünzen
- Vereinfachte Variante – zusätzlich:
 - 1 Handelsgesetzbuch (HGB) mit den gültigen Tauschsätzen und den wichtigsten Spielregeln, Karte mit ungefähren Standorten der Mühlen, Färbereien, Lydias Laden, Warenhaus.

Spielgelände

Je nach Gruppengröße größeres unübersichtliches Waldstück mit Bach.

Spielzeit

Ca. 90 Minuten (Start und Ende durch Signal deutlich anzeigen).

Ablauf

Tücher müssen mit dem Purpurfarbstoff eingefärbt werden, der von zermahlene Purpurschnecken gewonnen wird, und die eingefärbten Tücher an Lydia verkauft werden.

Nach Erklärung der Spielregeln (1 Purpurschnecke zeigen) gehen die Kinder in Gruppen ins Gelände, wo sie Purpurschnecken suchen und die notwendigen Gegenstände und Dienstleistungen kaufen oder, eintauschen.

Die Mitarbeiter sind als Abenteuerpersonen, je nach Aufgabe (s.u.) an einem festen Ort stationiert oder im Spielgebiet unterwegs.

1. **Purpurschnecken** (rot angemalte Steine) leben im Wasser, sind also im Bach innerhalb des zu finden oder beim Händler für eine Silbermünze, oder im Kaufhaus für zwei Silbermünzen zu kaufen. Die Schnecken müssen im Coolbag (Bauchtasche) transportiert werden.

2. In einer **Purpurmühle** müssen die Schnecken zermahlen werden, um den Purpurfarbstoff zu gewinnen. Für einen Mahlvorgang benötigt ihr 5 Schnecken und 1 Bündel Holz (10 Holzstöcke, mindestens 50 cm lang). es können maximal zwei Mahlvorgänge auf einmal durchgeführt werden, auch, wenn ihr mehr als 10 Schnecken und zwei Bündel Holz bringt, also hamstern lohnt nicht. Als Ergebnis eines Mahlvorgangs erhaltet ihr ein Päckchen Purpur, das für das Einfärben eines Tuches notwendig ist.

Wenn ihr ein Päckchen Purpur habt, könnt ihr es zusammen mit einem Tuch in die Färberei bringen und dieses einfärben.

3. Das Tuch kauft ihr bei einem fliegenden Händler oder teurer im Kaufhaus.

4. In der Färberei wird euer Tuch eingefärbt.

5. Das eingefärbte Tuch verkauft ihr an Lydia.

Der freie Handel ist erlaubt, das heißt, die Gruppen dürfen untereinander

Waren zu ihren Konditionen tauschen. Ein Handelsgeschäft wird per Handschlag gültig.

Die einzelnen Personen/ Einrichtungen (Mitarbeiter)

(Je nach Anzahl der Kinder und Mitarbeiter jeweils ein- oder mehrmals vertreten)

Fliegender Händler

Schnecke 1
Purpur 10
weißes Tuch 2

Warenhaus

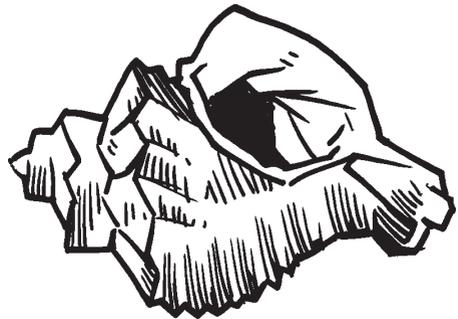
Schnecke 2
Purpur 12
weißes Tuch 3

1. Fliegender Händler

Bei ihm kann man Purpurschnecken, Purpur, Tücher kaufen/eintauschen/verkaufen.

Vorteil: Günstig; Verkauf/Tausch möglich

Nachteile: unterwegs – muss gesucht werden, Gefahr durch Mafia



2. Warenhaus

Hier kann man alles, was es auch beim fliegenden Händler gibt, kaufen.

Vorteile: Immer am selben Ort, keine Mafia in der Nähe.

Nachteile: Teuer; es kann nur eingekauft werden

3. Purpurmühle

5 Schnecken
+ 1 Bündel Holz
= 1 Btl. Purpur

Hier wird aus den Purpurschnecken mit Hilfe von Holz zum Betreiben der Mühlen der Purpurfarbstoff gewonnen. Aus 5 Purpurschnecken und 1 Bündel Holz (10 Stöcke à mindestens 50 cm Länge) wird 1 Beutel Purpur (Teebeutel) gemahlen. Nicht mehr als 2 Mahlgänge pro Besuch.

4. Färberei

1 weißes Tuch
+ 1 Btl. Purpur
= 1 gefärbtes Tuch

In der Färberei wird ein mitgebrachtes weißes Tuch mit einem mitgebrachten Beutel Purpur in ein fertiges Purpurtuch (=Endprodukt) eingefärbt.

5. Purpurladen der Lydia

1 gefärbtes Tuch
= 15 Münzen

Lydia kauft den Gruppen während des Spieles die gefärbten Tücher ab, aber nicht mehr als zwei Tücher auf einmal. Am Ende des Spieles werden zusätzlich die restlichen Rohstoffe taxiert (siehe Spielende).

6. Die Purpurmafia

Der Mafioso lebt vom Schutzgeld, das er von den Kids erpresst. Das Schutzgeld beträgt 5 Münzen und muss nur einmal im Spiel gezahlt werden („Bezahl“-Stempel auf die Stirn eines Kindes). Weigert sich eine Gruppe zu bezahlen, werden ihr bei jedem Zusammentreffen mit dem Mafioso Cash oder Ware im Wert von 2 Münzen abgenommen. Wird ein Gruppenmitglied abgeschlagen, gilt die ganze Gruppe als gestellt.

Einmaliges Schutzgeld 5
oder bei jedem Treffen 2

Spielende

Bewertung:

Wer brachte die meisten Purpurtücher = Sieger

bei Gleichstand:

1 Purpurtuch 15 Punkte

1 Pck. Purpur 10 Punkte

1 weißes Tuch 2 Punkte

1 Purpur schnecke 1 Punkt

Nach Ablauf der Spielzeit ertönt das vereinbarte Signal. Es darf kein Handel, Mahl-, Färbevorgang mehr begonnen werden. Es heißt nun, auf dem direkten Weg zu Lydias Laden zu gehen und die vorhandenen Tücher zu verkaufen, bzw. die restlichen Rohstoffe bewerten zu lassen.

Ermittlung der Siegergruppe

Die Gruppe, die am Schluss die meisten Purpurtücher verkauft hat (Lydias Aufschrieb), ist Sieger. Haben mehrere Teams gleich viele Tücher verkauft, so entscheidet der Wert der restlichen Rohstoffe:

Walter Hieber



99 LUFTBALLONS...

24

... kann eine Jungschar schon benötigen, wenn sie alle diese Angebote ausprobieren will. Zur Vereinfachung wird nachfolgend Luftballon mit LB abgekürzt.

Luftballonspiele im Raum

LB-Staffeln

Die Kinder stehen in Gruppen hintereinander. Jede Gruppe hat einen LB. Der Ballon wird in unterschiedlichen Transportarten um ein Mal befördert. Danach übernimmt das nächste Kind den LB. Nach jedem Durchgang wechselt die Technik.

Möglichkeiten: einfaches Treiben mit der Hand, bewegen mit dem Kopf, Fuß, Körper (ohne Hände), LB zwischen den Knien, 2 LBs bewegen

LB-Tanz

Material: je Teilnehmer: 1 aufgeblasener LB, 1 Stück Bindfaden; Musik

Jedes Kind bekommt an den linken Fuß einen LB gebunden. Die Aufgabe besteht darin, anderen Kindern den LB zu zertreten und seinen eigenen zu schützen.

Ablauf: Es wird Musik eingespielt. Dabei laufen die Kids im Raum herum. Es darf keine LB zerstört werden. So bald die Musik abbricht, beginnt das Zertreten der LBs. Kinder mit kaputten LB scheiden aus. Setzt die Musik wieder ein, wird nichts mehr zertreten. Die Musikpausen sollten nur kurz sein.

LB als Turbine

Es ist gut als Mannschaftswettkampf durchführbar. Jedes Kind hat einen

LB. Die Aufgabe besteht darin, mit der Luft aus dem Ballon einen kleinen Ball (z.B. TT-Ball) anzutreiben.

Ablauf: Die Kids knien an der Startlinie vor ihren TT-Ball. Auf Startkommando den Ballon aufblasen und Ball rollen lassen. Wer schafft es am weitesten. Es ist günstig, die TT-Bälle zu markieren oder welche mit unterschiedlichen Farben zu verwenden. Eine Modifikation ist es, nur eine bestimmte Zeit zum Aufblasen zuzulassen. 20 Sekunden haben sich bewährt.

Varianten:

1. Der Ball muss über eine Ziellinie. Wenn eine Ballonfüllung nicht reicht, dann neu aufblasen.

2. Den TT-Ball in den LB zu schieben (geht!) und danach aufblasen. Nach dem Rausdrücken des Balles wird er zum Geschoss, falls der LB dabei nicht platzt.

Polsterkissen

Ebenfalls als Mannschaftswettbewerb zu empfehlen. Mehrere Gruppen stehen nebeneinander. Jeder Teilnehmer hat einen ein LB. In einiger Entfernung steht je Gruppe ein Stuhl. Ziel ist es den LB durch darauf setzen zum Platzen zu bringen.

Ablauf: Auf das Startzeichen läuft das vorderste Kind jeder Gruppe los. Es bläst den LB auf. Öffnung zu halten und setzt sich darauf. Wo kracht es zu erst?

Achtung! Darauf achten, dass nicht nur die Luft herausgelassen wird. Wo das passiert, muss das Kind neu aufblasen. Die LB durch die Kinder verknoten zu lassen ist zu schwierig. Ballons, die zu wenig aufgeblasen

sind, platzen nicht. Den Kindern klar machen, dass sie noch ein paar Atemzüge in den Ballon müssen.

LB über den Kopf

Kinder sitzen in 2 Mannschaften nebeneinander (Abstand: ca. 2 m). Die Aufgabe besteht darin, den LB über die Köpfe der anderen Mannschaften zu befördern, dass er hinter ihnen auf den Boden fällt. Aufstehen ist verboten. Dadurch erzielte Treffer zählen nicht bzw. verhinderte gelten als Punkt der anderen. Wenn es mit einem LB zu langweilig wird, können auch 2 oder 3 ins Spiel gebracht werden.

LB rasieren

Material: je Teilnehmer: aufgeblasener LB, Rasierapparat (nicht elektrisch), Rasierschaum

Die Ballons werden eingeschäumt. Nach den Startzeichen beginnen die Barbieri mit der Rasur. Wer schabt am schnellsten allen Schaum weg. Vorsicht – LB können platzen.

Mit Luftballon basteln

„Zauberballon“

Zusammen mit den Kindern LBs herstellen, in die man Stäbe hineinbohren kann, ohne dass der LB zerplatzt. Das Geheimnis besteht darin, diese Stellen vorher mit Klebeband zu versehen.

LB gestalten

Material: aufgeblasene LB, Buntpapier, Schere, Alleskleber, alte Hüte u.ä.

Die aufgeblasene LB sollen z.B. zu Gesichtern gestaltet werden. Ohren,

Augen, Mund, Nase, Haare werden ausgeschnitten und angeklebt. Zum Schluss werden die Originellsten durch eine Jury ausgezeichnet.

Monster

*Material: pro Teilnehmer: 1 LB, Bastelau-
gen, feinkörniges Füllmaterial wie Sand,
weitere Verzierung, Moosgummi, Leim*
Ablauf: Material wird in den LB gefüllt und nach belieben geformt. Danach wird der LB verknotet. Die Augen und andere Verzierungen wie Ohren, Zunge, Hände und Füße können aus Moosgummi hergestellt und angeklebt werden.

Sparschweine

(2 Abschnitte / Jungscharstunden)
*Material: je Teilnehmer: 1 LB, viele Zei-
tungen, Tapetenleim, Wasser; Farben,
Pinsel; scharfes Messer*

Vorbereitung: Tapetenleim rechtzeitig vorher einrühren.

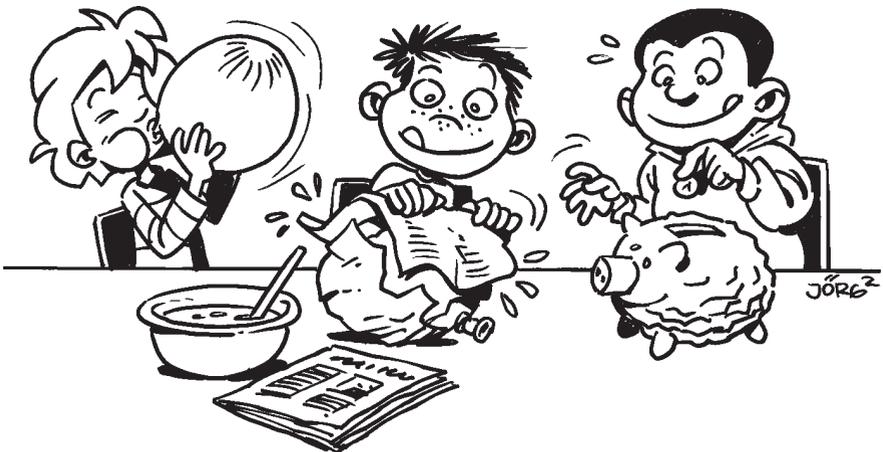
Ablauf: Die Kinder blasen den LB mittelgroß auf und verknoten ihn.

Nun werden Zeitungsseiten in den Leim eingeweicht und danach wird der LB damit umkleidet. Es sind viele Schichten notwendig. Wenn die Schicht stark genug ist, kann sie auch gestaltet werden – z.B. zu einem Schwein. Damit ist der erste Abschnitt beendet. Bis zur nächsten Jungscharstunde kann nun das Teil trocken.

Zweiter Abschnitt:

Als erstes wird ein Schlitz für die Euros hineingeschnitten. Dabei geht der LB kaputt. Doch das macht nichts. Das Papier (Pappmache) hat diese Form angenommen und fällt nicht zusammen. Jetzt kann das „Geldfressvieh“ bunt bemahlt und anschließend tüchtig gefüttert werden. So ein Sparschwein kann sich jedes Kind selbst bauen oder / und es kann eins für die Jungschar entstehen, wo zu einem vorher festgelegten Termin das Schlachtfest stattfindet. Mit dem Geld kann man selbst ein Fest feiern oder es für ein Projekt spenden.

26



Luftballonspiele im Freien

LB schmuggeln (Geländespiel)

Vorbereitung: In einem abgegrenzten Spielfeld im Wald werden LB versteckt. Besonders geeignet ist Gelände mit viel Bodenbewuchs.

Ablauf: Es werden 2 Mannschaften gebildet: Schmuggler und Zöllner. Die Schmuggler und Zöllner suchen die LBs, und versuchen sie in die Schmuggelzentrale bzw. das Oberzollamt zu bringen. Die Zöllner zerstören sofort jeden Ballon den finden. Treffen sich Zöllner Schmuggler mit Ware müssen sie versuchen diese abzuschlagen. Wenn es gelingt, müssen sie ihren LB abgeben und der LB wird zerstört. Um Schmugglerzentrale wird Bannmeilen eingerichtet (markiert), die der Gegner nicht betreten darf. Wenn alle LB eingesammelt sind, wird ausgewertet: Je Ballon der Schmuggler 10 Punkte; bei den Zöllnern je 5 Punkte.

Der Schatz (Geländespiel)

Vorbereitung: Es werden zwei Schätze mit unterschiedlichen Verstecken benötigt. Die Schätze werden dort deponiert. Zwei unterschiedliche Schatzkarten vom Spielgebiet sind anzufertigen. Auf jeder wird ein Schatzversteck angegeben. Die Schatzkarten werden in mehrere Teile zerschnitten und in die LB verteilt. (Nicht zuviel Teile: 4 – 6). Im Wald werden LB versteckt. Ein Teil der Schatzkarte kommt nicht in die LB, sondern das erhalten die Gruppen als Startdokument.

Ablauf: Es gibt zwei Mannschaften, die jeweils auf eigene Rechnung einen Schatz suchen. Jede erhält ein Puzzleteil als Startdokument. Zuerst müssen die LBs gesucht und eingesammelt werden. Anschließend versuchen, die darin enthaltenen Teile zusammensetzen. Nun wird bald gemerkt, dass es zwei verschiedene Karten sind. Das ist schon an der Farbe der Karten zu erkennen.

Was tun? Man kann mit der anderen Mannschaft verhandeln über Tausch von Karten oder beschließen, dass beide sich zusammentun und gemeinsam beide Schätze heben. Was werden die Kids tun?

Der Spielleiter sollte Gewaltakte zum Erhalt der anderen Kartenteile ausschließen und die Kids beraten, wenn sie es wünschen. Ziel: Erkennen: nur gemeinsam kommt man zum Schatz.

Wasserbombe

LB mit Wasser füllen und zuknoten (schwierig). Die Kinder stehen im Kreis und werfen sich die „Bomben“ zu. Wer nicht ordentlich fängt, wird geduscht. Vorrat anlegen

„Die Wasserbombe“

(Geschichte von Hans Looks)

Es klingelt zur großen Pause. Die Schüler drängeln sich auf den Treppen. Rainer steht noch am Geländer im zweiten Stock und sieht, an seiner Schmitze kauend, durch das Treppenhaus hinab ins Erdgeschoss. Plötzlich entsteht ein hastiges Gedränge. Laute dringen bis zu ihm herauf. Erst balgen sich zwei Jungen, bald bilden sich zwei Gruppen.



28

In einer erkennt er Wolfgang, seinen Freund aus der Fünften. Die anderen müssen aus der Sechsten sein. Die Kleineren wehren sich verbissen, angefeuert durch den Ring der Zuschauer. Er kann kaum zu seinem Freund durchdringen. Wie kann er ihm helfen? Da hat er eine glänzende Idee. Mehr zufällig spürt er die leere Plastiktüte in seiner Hosentasche, in denen vorher sein Frühstücksbrot steckte. Er zieht sie aus der Hosentasche und rennt zum Wasserhahn. Als die Tüte halbvoll ist, verknotet er sie.

Ans Geländer treten, zielen, loslassen und zurücklehnen geschieht in fast kaum einer Sekunde. Danach verstummen alle Geräusche im Schulhaus. Die Wirkung der Bombe muss verheerend sein. Neugierig beugt sich Rainer über das Geländer. Was er sieht lässt ihm den Atem stocken. Kämpfende und Zuschauer stehen wie erstarrt.

Die einzige Bewegung geht vom Lehrer Herrn Heinrich aus, der gerade seine Brille putzt und anschließend mit dem Taschentuch die nasse Schulter seiner Jacke abtupft.

Dann donnert er los: „Wer war das? Wer war der Übeltäter?“ Betretenes Schweigen ist die Antwort.

Rainer steht wie gelähmt. Das Wort „Übeltäter“ brennt in seinen Ohren. Er wollte doch niemanden Übel tun, sondern nur dem Unrecht dort unten ein Ende bereiten. Kurz entschlossen schreit er hinab: „Ich war es! Ich!“ Jetzt erschrickt er über sich und sieht sich um. Niemand kann etwas gemerkt haben. Doch jetzt kann er sein Wort nicht mehr einfangen. Hohl tönt es durch das Treppenhaus: „Komm sofort herunter.“ Mechanisch zählt Rainer die Treppenstufen. Bis zum Absatz sind es 14. Dreimal 14 hatte er schon hinter sich gelassen, die Letzten sind eine Qual. Dann steht er vor dem Lehrer.

„Warum hast du das getan?“

„Ich wollte Sie nicht treffen,“ sagte Rainer kleinlaut.

„Das habe ich nicht gefragt“, entgegnete Herr Heinrich knapp.

„Ich wollte meinem Freund Wolfgang helfen, als er von den Sechsern überfallen wurde.“

„Hm, das ist ein plausibler Grund, und darum hast du den Wassersack fallen lassen?“ – „Ja!“

„Hast du dir überlegt, welche Folgen das hätte haben können?“

„Nein, muss ich jetzt zum Schulleiter?“

„Das meine ich nicht, meine Jacke trocknet wieder. Aber hast du daran gedacht, dass ein Kilogramm Wasser im freien Fall nach einer Sekunde schon mit rund zehn Meter pro Sekunde aufprallt? Vom Dach eines Hochhauses geworfen, kann so ein weicher Wasserbeutel durch seine Aufprallwucht einen Menschen erschlagen.“

„Das habe ich nicht gewollt“, gestand Rainer nachdenklich.

Es klingelt zur nächsten Stunde, sonst hätte der Physikunterricht im Treppenhaus sicher noch länger gedauert. Es war jedoch lange genug, um den Zorn des Lehrers abklingen zu lassen. Und das ist für Rainer die Hauptsache.

Andacht

Einstieg

Getroffen von keiner Wasserbombe, sondern von einer vollen Coladose aus dem 10. Stock wurde ich nicht, aber sie sauste an meinem Kopf vorbei und schlug neben mir auf den Gehweg. Da kommen einem komische Gedanken: Was wäre, wenn sie nicht vorbeigeflogen wäre? Krankenhaus oder gar Grab?

Durchführung

Wir denken wenig an ernste Dinge. Wir wollen Spaß haben und tun alles mögliche dafür. Doch gefährliche Situationen werden selten vorher an-

gekündigt. Sie treffen meist unerwartet ein. Ich denke da an den Chemieunterricht. Als der Lehrer die Schüler mit den Worten begrüßte: „Nehmt einen Zettel. Wir schreiben eine Kurzarbeit.“ Und dann fragt er das, was als Hausaufgabe dran war. Keinen hatte es gekümmert. Das Ergebnis schlug wie eine Bombe ein: beste Zensur VIER, sonst nur FÜNFEN und sehr viele SECHSEN. Natürlich gibt es tragischere Katastrophen. Doch ob große oder kleine Katastrophe – die Frage ist, gibt es eine Rettung!

Die Jahreslosung sagt ganz deutlich: JA! Bei Gott ist Rettung möglich. Wir dürfen ihn das Zutrauen und müssen in keiner Situation verzagen.

So berichtete es auch ein Mann der auf Tigerjagd war. Den ganzen Tag waren er und sein Helfer hinter einen prächtigen Burschen her. Der Helfer war ganz sicher. Der Tiger ist vor ihnen. Sie finden eine gute Deckung. Die Dämmerung bricht herein. Plötzlich entdeckt der Jäger den Tiger auf einem umgestürzten Baumstamm hinter sich. Zielen und abdrücken war eins. Doch zu spät. Der Tiger war abgesprungen und wurde doch, wie durch eine unsichtbare Hand, abgelenkt und landete 15 m entfernt. Danach verschwand er im Unterholz und tauchte nicht mehr auf. Erst am nächsten Tag erkannte der Jäger in welcher Gefahr er wirklich gewesen war. Denn in seiner Spur fand er die Abdrücke des Tigers. Statt ihn zu jagen, hatte der Tiger ihn angeschlichen. So konnte er nur dem Allmächtigen, dem er vertraute, danken, dass er ihn gerettet hatte.

Dietmar Fischer



SPIELE MIT WORTEN

1. Wortkette

Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt mit einem Wort, z. B. Jung-schar. Der Nächste muss mit dem Endbuchstaben ein neues Wort bilden, etwa Ruhe, und so weiter im Kreis. Dabei darf es keine Wiederholungen geben. Wem nichts mehr einfällt, muss leider ausscheiden.

In der nächsten Runde werden dann zusammengesetzte Wörter gebildet, so wie z. B. Kleiderhaken. Jetzt geht es jeweils mit dem zweiten Wortteil als Vorgabe durch die Reihe, also Hakennase, der Nächste: Nasenbär – Bärenfell-Fellmütze-Mützenmacher-M, äh,...

Dabei muss natürlich nicht bis zum letzten Wortduell gespielt werden. Es ist aber auch als Wettbewerb von mehreren Gruppen gegeneinander möglich. Wer bildet hier in 90 Sekunden die längste Wortkette usw.

2. Anfangsbuchstabe

Zu einem ausgelosten Anfangsbuchstaben muss ein Wort gefunden werden.

20 Sekunden aufschreiben und größte Zahl oder wer zuerst herausruft. Themen: Tiere, Namen, Spielzeug/Spielgeräte/Spiele, Beruf, Pflanze

3. Wörter raten

Die Buchstabenanzahl eines Wortes wird vorgegeben, die Gruppen dürfen abwechselnd einen neuen Buchstaben vorschlagen, wenn er vorkommt, wird er eingetragen. Welche Gruppe erkennt zuerst das ganze Wort?

Und dazu z. B. Kurzandacht zum Wort: Jungscharankerkerz

4. Stichwort

Der Gruppe wird jeweils ein Stichwort vorgegeben. Wieviel dazu pas-

sende Wörter fallen den Spielern in 30 Sek. ein? (Hintereinander herausrufen)

Stichworte: Schule/Geld/Ostern/Jungschar/Sonne/Supermarkt/Ball/Kirche/Nacht/Frühling

5. Gegensatzpaare

Ein Gegensatzpaar wird durch Gruppe vorgegeben, in 30 Sek. sollen abwechselnd möglichst viele genannt werden.

Vorschlag: groß – klein / alt – jung (neu) / weiblich- männlich / schnell – langsam

Varianten

Tiername – Geräusche

Sportart – Bewegung

6. Sätze vervollständigen

z. B. Sprichwörter oder Bibelverse

7. Teekessel raten

Spieler einigen sich auf ein Doppelwort (Wort mit 2 Bedeutungen und gleicher Schreibweise) z. B. Hahn (Wasserhahn / Tier)

Nun erzählen sie der Gruppe abwechselnd die Eigenschaften ihres „Teekessels“. „Schloss / Absatz / Blatt / Presse / Birne / Schimmel / Gericht / Auflauf / Bauer / Orden / Zeche / ...“

8. Buchstaben holen

Es wird in Mannschaften gegeneinander gespielt. Die Teams haben die Aufgabe, zu einem Buchstaben (Buchstaben einzelne auf Papier oder Karton schreiben und verdeckt in der Mitte des Raumes auslegen und dann einzeln aufdecken) Gegenstände zusammenzutragen (vor Spielbeginn

klären, woher überall Gegenstände geholt werden können!) Entscheidend ist zum Schluss nicht die Zahl der gefundenen Dinge, sondern die Länge der Strecke, die die Gegenstände aneinandergereiht ergeben.

9. Bedeutung der Namen

Der Spielleiter liest einen Namen vor und gibt drei mögliche Bedeutungen dazu an. Von jeder Spielgruppe muss dann ein Spieler in dem vor dem Spielleiter befindliche Feld stehen. Für jede richtige Antwort gibt es zwei Punkte!

z. B. **Berta** 1. die Glänzende* 2. die Strahlende 3. die Reine

Esther 1. Stern* 2. Mond 3. Sonne

Regina 1. Kaiserin 2. Königin* 3. Gesalbte

10. Das komische Telegramm

Dazu wird für jeden Teilnehmer ein Stift und ein Blatt Papier benötigt. Der Spielleiter gibt eine Buchstabenfolge vor. Das sind die Anfangsbuchstaben für alle Worte des Telegramms. Die Reihenfolge darf nicht geändert werden. Jeder hat 15 Minuten Zeit, daraus ein Telegramm zu formulieren. Danach wird der Reihe nach vorgelesen.

Beispiele für Buchstabenfolge und Telegramme: A K U L E G H E M I V B O N

Beispiele:

Alle kleinen Unken lachen einfach gern haha. Ein mutiger Imker verfolgt Bienen ohne Netz.

Acht Kamele überqueren langsam einen großen Haufen Erdnüsse mittags im viel besichtigten Opernhaus Nürnbergs.

11. Der Faltbrief

Jeder Mitspieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Auf den oberen Rand des Papiers schreibt jeder einen Namen (Person im Raum oder sonst jemand). Daraufhin wird der Zettel so gefaltet, dass man das Geschriebene nicht mehr erkennt. Den umgeknickten Zettel reicht man nun dem Nachbarn nach rechts weiter. Nun schreibt jeder ein Tätigkeitswort auf den neuen Zettel. Wiederum wird gefaltet und weitergegeben. Als nächstes wird auf die Zettel ein Eigenschaftswort geschrieben. Falten, weiterreichen und zum Schluss wird noch eine Ortsangabe auf den Zettel geschrieben. Nachdem die Zettel nun ein letztes Mal gefaltet und weitergereicht wurden, liest einer nach dem anderen den vor ihm liegenden Brief vor.

12. Ja – Nein / Schwarz – Weiß

Aus allen Mitspielern bilden sich Paare, die sich gegenseitig Fragen stellen. Beim Beantworten der Fragen dürfen die Worte JA/NEIN / SCHWARZ/WEISS nicht verwendet werden. Wer gewinnt, erhält einen Punkt. Nach einiger Zeit werden neue Paarungen gebildet. Wer hat nach 10 Runden am meisten Punkte?

13. Sätze bilden

Die einzelnen Spieler oder die jeweiligen Mannschaften erhalten Zettel, auf denen verschiedene Begriffe stehen, aus denen ein „sinnvoller“ Satz gebildet werden soll. Wer schafft es in drei Minuten, die meisten Sätze aufzuschreiben?

(Wörter z. B. : -gestern, Regen, Dänemark, Geige – morgen, Aprilwetter, Italien, Langeweile – schwimmen, Sommerferien, Computer, Musik – Rad fahren, Glatteis, Fernsehen, Klavier – Skilaufen, Mathestunde, Stubenarrest, Flöte – Klassenarbeit, Geschichte, Schwester, Schlagzeug – Nachsitzen, Schule schwänzen, Eltern, reiten – heute, Sonnenschein, Frankreich, Video, – übermorgen, Hitzschlag, Mallorca, Schulstress)

14. JA – NEIN Stuhl

2 Stühle werden mit etwas Abstand aufgestellt. Ein Stuhl wird mit „JA“, einer mit „NEIN“ gekennzeichnet. Bei Quizfragen mit JA oder NEIN gilt es nun zur Beantwortung auf den richtigen Stuhl zu sitzen. Die Mannschaften werden durchnummeriert und nach der Fragestellung wird die Nummer der Spieler aufgerufen, die





SPRECHSPIELE

1. Chorleiter-Lehrgang

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Der Spielleiter teilt nun die Silben eines langen Wortes auf Spielergruppen durcheinander auf. Auf Kommando rufen alle Gruppen ihre Silbe im Takt.

z. B. To-ma-ten-sa-lat. Der „Chorleiter“ versucht nun das Wort zusammenzusetzen.

Variation: Die Gruppen bewegen sich durch den Raum.

2. Nix capito

Der erste Spieler der Mannschaft nimmt einen Streichholz hochkant zwischen die Zähne (Schwefelkopf am Streichholz vorher abbrechen). Der Spielleiter zeigt ihm nun einen Begriff und der Spieler versucht ihn seiner Gruppe zu sagen. Welche Gruppe schafft die meisten Begriffe innerhalb der festgelegten Zeit?

Variation: Der Sprecher wird nach jedem Begriff schnell gewechselt.

3. Ein Chinese mag keinen TEE

Der Spielleiter beginnt mit den Worten: „Ein Chinese mag keinen Tee, aber...“. Danach folgt eine Speise oder ein Getränk in denen der Buchstabe „T“ nicht vorkommt. Nun sagt der rechte Nebenmann des Spielleiters den Satz und fügt ein, was nach seiner Meinung ein Chinese mag. Stimmt es nicht, verneint dies der Spielleiter. Wer löst das Rätsel?

4. Zeitungsnotiz

Es gilt eine Zeitungsnotiz nach einer bekannten Melodie vorzusingen.

Variation: Die Zeitungsnotiz als Volksredner mit donnernder Stimme zu verkünden.

5. Zitrone-Zitrone

Jeder darf sich den Namen einer Obst- und Gemüsesorte auswählen (keine Doppelnennungen). Ein Spieler im Stuhlkreis beginnt damit, einen dieser Namen hintereinander zu sagen. Kann der Betreffende in dieser Zeit seinen Namen einmal sagen, ist er an der Reihe. Schafft er es nicht, muss er ausscheiden oder bekommt einen Minuspunkt und der Spieler, der den Namen genannt hatte, macht weiter.

6. Die Post ist da

Alle sitzen im Kreis. Jeder gibt sich den Namen einer Stadt. Ein zusammengeknottetes Tuch wird im Kreis herumgeworfen mit den Worten:

Werfer: „Die Post ist da.“
Fänger: „Woher?“
Werfer: „Von X.“
Fänger: „Wohin?“
Werfer: „Nach Y“.

Der Fänger wirft nun rasch zur angegebenen Stadt mit den Worten: „Die Post ist da“. Wer nicht schnell genug reagiert oder eine falsche Stadt anpeilt, gibt ein Pfand, o. ä.

7. Schlapp hat seinen Hut verloren

Der Spielleiter ist der „Schlapp“, die anderen erhalten Nummern (1, 2, 3,...). Folgender Satz muss dann richtig nachgesprochen werden:

Schlapp: „Schlapp hat seinen Hut verloren, Nummer X hat ihn“

X: „Was ich?“

Schlapp: „Ja du!“

X: „Ich nicht!“

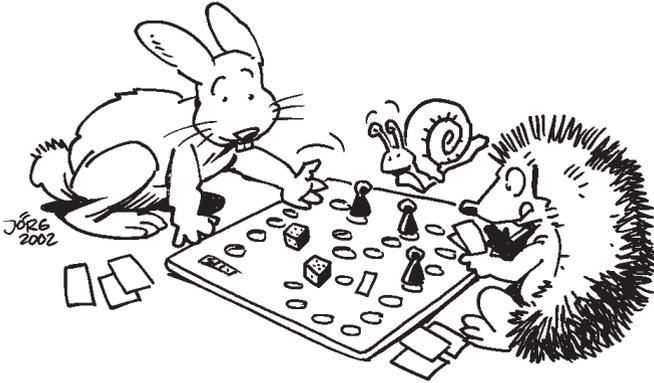
Schlapp: „Wer dann?“

X: „Nummer Y hat ihn!“

Wer „schläft“ oder einen Fehler macht, muss ans Ende der Reihe sitzen. Jeder Spieler darf natürlich auch Schlapp beschuldigen.

34





TIERISCHE GESELLSCHAFTSSPIELE

Es gibt sehr viele gute, tierische Gesellschaftsspiele. Warum nicht also einen Tierischen Gesellschaftsspielabend durchführen, bei dem so viele verschiedene Gesellschaftsspiele im Einsatz sind, wie viele Gruppen mitmachen.

Jeweils an einem Tisch wird ein Spiel gemacht, evtl. an zwei Tischen dasselbe Spiel, wenn weniger Teilnehmer sich am Spiel beteiligen können. Die Wertung erfolgt nach Spielende. Die am betreffenden Spieltisch erzielte Punkte werden der Mannschaft gutgeschrieben. Wer hat am Ende die höchste Punktzahl?

Hinweis: Evtl. die Spielzeit auf 20 min. begrenzen und dann durchwechseln, damit jeder Mitspieler mehrere Gesellschaftsspiele machen kann. Dies ist aber nur sinnvoll, wenn die Gesamtspielzeit ca. 1,5 – 2 Stunden beträgt.

Möglichkeit 2

Ein Tierisches Gesellschaftsspiel wird

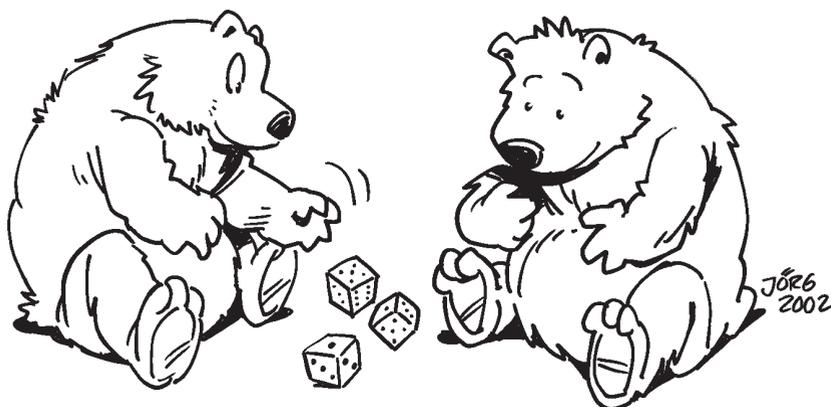
als „Großspiel“ umfunktioniert und dann mit allen zusammen gespielt. Dies ist sehr spannend und bringt viel Action. Allerdings ist der Vorbereitungsaufwand oft sehr hoch, da man Spielplan, Zutaten usw. selbst fertigen muss.

Beispiel: Obstgarten von der Firma Haba. Ein spannendes Gesellschaftsspiel bei dem alle Mitspieler gegen den „Rabe“ spielen. Beim Großspiel liegen echte Saisonfrüchte auf den Tischen bereit.

Die Gruppen sammeln die Früchte in echten „Spankörben“. Der Würfel muß entsprechend passend präpariert werden. Die Rabepuzzleteile werden auf Pappe groß und sichtbar hergestellt.

Weitere Spiele

Tiermemorys, Coco-Grazy, Würfelspiel „Schweineerei“, Ferkel vor, Hase und Igel, Hase Mümelmann, Affen angeln, Zicke Zacke Hühnerkacke, Eichhörnchenspiel, usw.



EIN TIERISCHER WÜRFELSPIELABEND

36

Dieser „Würfelabend“ kann mit Einzel-
spielern sowie mit Klein- und Großgrup-
pen gespielt werden. Wird mit Klein-
oder Großgruppen gespielt, dann bitte
den Begriff „Spieler“ in der Beschrei-
bung durch „Kleingruppe“ oder „Groß-
gruppe“ ersetzen. Gut ist es, wenn mit
möglichst großen Würfeln gespielt wird.
Dies erhöht die Attraktivität.

Filzlaus

Ein Spiel mit einem Würfel, bei dem
jeder Mitspieler zehnmal hinterein-
ander würfeln darf. Er kann auch
schon vorher aufhören, wenn er eine
„Eins“, eine sogenannte Filzlaus,
würfeln konnte. Verloren hat der, der
mit zehn Würfeln keine „Eins“ erzielt
hat. Bei Gleichstand kann man eine
Stichrunde austragen. Filzlaus ist ein
uraltetes Kneipenspiel, das seinen Na-
men aus unerfindlichen Gründen be-
kam.

Arme Saul/Schwein

Würfelspiel mit einem Würfel und
einem Becher. Bei diesem Spiel wür-
felt jeder Mitspieler für seinen Nach-
barn (links oder rechts – vorher fest-
legen). Die erzielte Augenzahl wird
dem Nachbarn jeweils gutgeschrie-
ben. Ausnahme: Bei einer „Eins“ be-
kommt der Nachbar nichts gutge-
schrieben. Der Würfler bekommt
dafür einen Punkt abgezogen. Wel-
cher Spieler hat nach der festgelegten
Spielrundenzahl die meisten Augen
auf seinem Zettel?

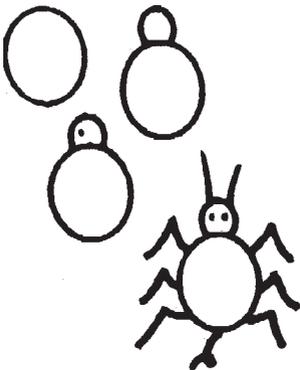
Tier befreien

Zwei Mitspieler einer Mannschaft
stehen um einen Tisch (bei entspre-
chend vielen Mitspielern an mehre-
ren Tischen gleichzeitig spielen). In
der Mitte des Tisches steht ein Tier
(Bär, Elefant, Tiger, usw.), das von
einem entsprechenden Schutzwall

(Einzelhölzer wie Streichhölzer, Packeselstäbchen, usw.) umgeben wird. Nun wird mit einem Würfel reihum von den Zweierteams gewürfelt. Dabei nimmt jedes Team so viele Hölzer vom Schutzwall weg, wie es Augen gewürfelt hat. Welches Team nimmt das „Letzte Hölzchen“ weg? Augenzahl und Hölzchen müssen am Ende genau aufgehen.

Läuse würfeln

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



Packesel

Ein Würfel- und Geschicklichkeitspiel, bei dem die Mitspieler vor dem Start 15-25 Spielhölzer erhalten. Wer zuerst keine Hölzer mehr hat, ist Sie-



ger. Am Schluß muss jedoch die Würfelaugenzahl und die Hölzerzahl gleich sein. Nun wird abwechselnd reihum gewürfelt. Die Spielrundenzahl wird vor dem Spiel festgelegt. Dabei legt jeder Mitspieler so viele Hölzer auf der Streichholzschachtel ab, wie er Augen gewürfelt hat. Fallen beim „Ablegen“ Hölzer von der Schachtel, so muss der Spieler diese aufnehmen. Sieger ist derjenige, der zuerst keine Hölzer mehr hat bzw. nach Beendigung der vorher festgelegten Spielrunden die wenigsten Hölzer vorlegt.

Bärenfangen

Von jeder Mannschaft sitzt jeweils ein Spieler am Spieltisch (evtl. entsprechend viele Spieltische aufstellen, damit alle gleichzeitig spielen können). Der erste Spieler (Bär) darf zweimal würfeln, wobei die Augenzahl zusammengezählt wird. Anschließend würfelt der rechte Nachbar einmal. Dann kommt wieder der erste Spieler (Bär). Anschließend der

rechte Nachbar des Nachbars, der erste Spieler (Bär), usw.. Wichtig ist, dass immer alle Würfelpunkte addiert werden. Nach wieviel Würfelrunden wird der Bär gefangen, bzw. wieviel Würfelaugen bleiben Differenz? P.S.: Würfelrundenzahl vor Spielbeginn festlegen. Erfahrungsgemäß sollten 7-10 Runden reichen. Würfelrundenzahl entspricht Mitspielerzahl.

Action-Würfel

Ein Rohwürfel wird mit Buchstaben präpariert „TIERE“ und ein Feld „Joker“. Anschließend würfelt der Spieler und nennt den Buchstaben. Nun besorgen die Mitspieler Gegenstände, die einem Tier zuzuordnen sind und mit dem betreffenden Buchstaben beginnen. Zeigt der Würfel den „Joker“, dann werden dem Sieger der letzten Spielrunde Punkte gutgeschrieben. Z.B. Würfel „T“: Tasse mit Milch – Milch von der Kuh; Würfel „E“: Eierbecher – Ei vom Huhn.

Eisbären

Einer knallt immer wieder mit dem Becher fünf Würfel auf den Tisch. Und dann sagt er, wie viele Eisbären zu sehen sind. Nach und nach kommen die anderen auch dahinter. Am Ende bleibe ich allein übrig und weiß es nicht. Wer kann mir helfen?

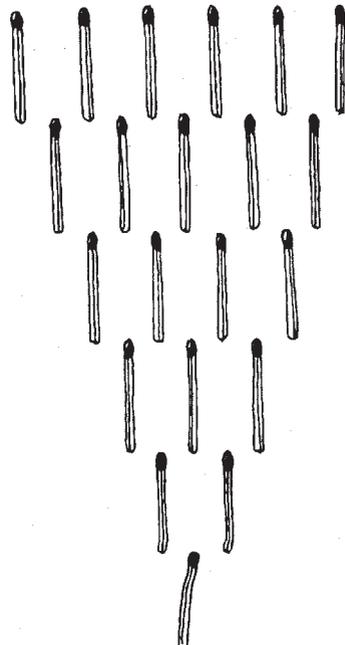
Hinweis

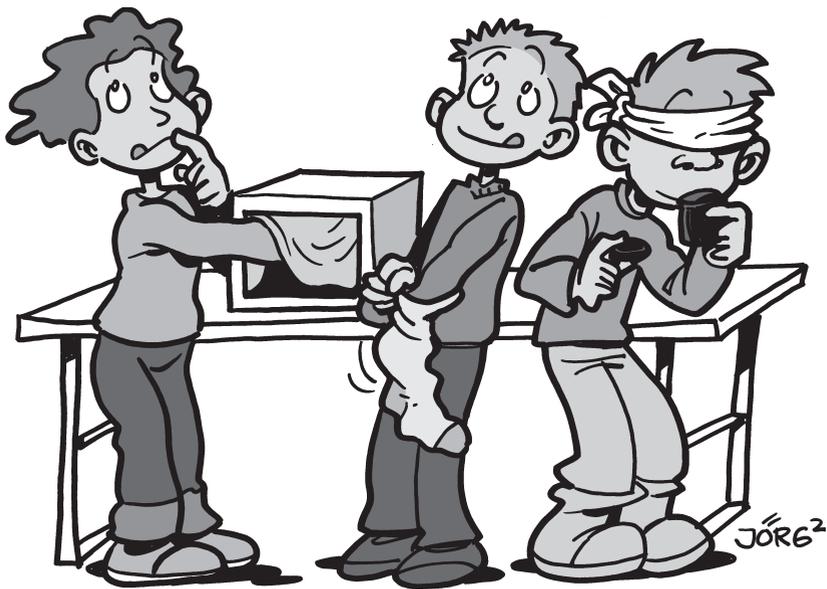
Der mittlere Würfelpunkt gilt als Eisbärloch im Eis um das die Eisbären herumsitzen. Drei – 2 Eisbären, fünf – 4 Eisbären, 1,2,4 und 6 haben kein Loch.

Kuhschwanz – Abräumspiel

Jeder Spieler legt 21 Streichhölzer zu einem „Kuhschwanz“ aus. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder kommt so oft dran, als aus seinem „Kuhschwanz“ Streichholzreihen, die der geworfenen Augenzahl entsprechen, entfernen kann. Wer z.B. eine Sechs wirft, darf die Reihe mit den sechs Hölzern entfernen. Würfelt aber der Spieler eine Augenzahl, deren Reihe schon weggenommen hat, so erhält er nichts, und der Nächste kommt dran. Wer seinen „Kuhschwanz“ abkassieren konnte, scheidet aus. Wer zuletzt auf Streichhölzern sitzen bleibt, hat verloren.

Hermann Murrweiß





SINNESSTRASSE

Stationenlauf

39

Die Sinnesstraße soll die Kinder einladen, an verschiedensten Stationen ihre Sinne einzusetzen, neugierig zu werden auf das, was wir mit unseren Sinnen alles tun können. Dabei geht es hier nicht um einen Wettbewerb, sondern um den Spaß am Ausprobieren und Entdecken – Verweilen an der einen oder anderen Station ist durchaus erwünscht!

So kann das Spielen zum Staunen führen, wie vielfältig und wunderbar Gott uns geschaffen hat.

Einsatz

Die Sinnesstraße kann auf dem Jungschularlager an einem Spielnachmittag zum Einsatz kommen, oder als Angebot parallel zu den Hobbygruppen. Auch große Jungscharler lassen sich davon faszinieren!

Dann eignet sie sich natürlich, vielleicht in etwas kleinerer Form auch für die Jungschar. Wenn sie die Stationen selbst ausprobiert haben, können die Kinder sie bei einem Gemeindefest selbst betreuen und erklären – und sind mit Begeisterung dabei! So lässt sich eine solch große Zahl an Stationen auch mit nur 1-2 Mitarbeitern bewältigen.

Aufbau

Die Sinnesstraße lässt sich sowohl im Freien, z.B. auf Bierbänken und -Tischen, als auch in geschlossenen Räumen aufbauen. Für jede Station sollte wenigstens ein halber Tisch Platz sein für Material und die Stationsbeschreibung.

Stationsbeschreibung

Damit die Kinder selbständig die Stationen durchlaufen können, sollte an jeder Station ein Blatt mit einer kurzen, verständlichen Erklärung liegen. Je nach Station kommen auf die Rückseite noch die Lösungen!

Außerdem können die Kinder eine **Laufkarte** bekommen, auf der sie selbst die erledigten Stationen ankreuzen, bei einem Gemeindefest können die Stationsbetreuer die Karte abstempeln.

Stationen

1. Geräusche hören

Geräusche auf Kassette hören und notieren – Lösung hinten auf der Stationsbeschreibung

Kassette mit Geräuschen, Rekorder, Kopfhörer, Papier, Stift

2. Hör-Memory

Filmdosen schütteln und paarweise zusammenstellen – Lösung z.B. mit Zahlen unten auf der Dose

Je 2 dunkle Filmdosen mit gleichem Inhalt, z.B. Reis, Nudeln, Zucker, Knopf, Murmel, Nägel etc...

3. Tastkasten

Erfühlen der Gegenstände bzw. Stoffe – Lösung hinten auf Stationsbeschreibung

Zwei Kartons mit Loch und davor ein Stoffvorhang, innen versch. Gegenstände bzw. Stoffe zum Ertasten geklebt oder z.B. mit Schnur befestigt

4. Fühlbuchstaben

Buchstaben mit verbundenen Augen „lesen“

Sandbuchstaben (z.B. aus Schmirgelpapier ausschneiden und auf Pappe kleben), Tuch

5. Münzen fühlen

Im Socken jeweils eine bestimmte Münze ertasten

3 Socken mit je einem 1-, 2-, 5- und 10-Cent-Stück

6. Blindenschrift

- sich einen Buchstaben einprägen, z.B. A
- diesen Buchstaben mit verbundenen Augen ertasten
- Buchstaben in einem Wort „finden“
- ganzes Wort zu „lesen“ versuchen
Punktbilder ertasten

Tuch, Blindenalphabet, Wörter und einfache Punktbilder (Sonne, Männle, Jungschärzeichen...) auf Tonkarton, Punkte mit stumpfer Nadel machen

7. Riechdosen

Dosen mit verbundenen Augen öffnen, Inhalt durch Riechen erraten, Lösung hinten auf Stationsbeschreibung

Tuch, dunkle Filmdosen z.B. mit Essig, Parfüm, Pfefferminze od. jap. Öl (Flüssiges jeweils auf Stoff- oder Tempostück), Salami, Dosenfisch, Zwiebelwürfel,...

8. Schmecken

Den Partner mit verbundenen Augen Obst- oder Gemüsestückchen probieren und erraten lassen

Tuch, Zahnstocher, festeres Obst, Gemüse oder Käse in mundgerechten Stücken (z.B. Gurke, Karotte, Apfel, Banane, Kohlrabi, ... je nach Saison)

9. Weiße Pulver

Diese sollen nacheinander durch Sehen, Riechen und Schmecken erraten werden – wann ist man sicher?

Salz, Zucker, Waschmittel, nach Belieben auch noch andere wie Mehl, Puderzucker, Vanillezucker, Grieß... jeweils in verschlossenem Glas

10. Optische Täuschung

Bilder genau betrachten – wo wird das Auge getäuscht?

Bilder mit opt. Täuschungen (Mathe- oder Physikbücher), Lineal zur Kontrolle

11. Sehtest

Buchstaben und Bilder mit jeweils einem Auge aus 3–5 m Abstand betrachten – wie viele Zeilen kann man richtig erkennen? (am besten mit Partner)

Sehtest z.B. von Kinder- oder Augenarzt kopieren

12. Dosentelefon

Schnur spannen, einer spricht in den Becher oder die Dose, der andere hört zu – man kann sich verstehen!

Dosentelefon aus zwei Joghurtbechern oder Konservendosen mit Loch in der Mitte, diese mit ca. 5 m langem Nylonfaden verbinden.

13. Personen raten

Stimmen auf Kassette hören und erraten – Lösung hinten auf Stationsbeschreibung

Kassette mit Stimmen von Personen aus dem Umfeld eurer Jungschar, Rekorder, Kopfhörer

14. Glöckchen hören

Ein Partner wird mit verbundenen Augen gedreht, damit er sich nicht

mehr gut orientieren kann, dann muss er auf das Geräusch zugehen.

Tuch, Glöckchen

15. Hörtest

Verschiedene Pieptöne aus dem Kopfhörer im rechten und linken Ohr hören – alles OK?

Gerät (Kopf mit Hörer) vom Hörgeräteakustiker ausgeliehen

16. Singende Gabel

Um beide Zeigefinger je ein Schnurende hängen, die Gabel an einen festen Gegenstand stoßen und beide Zeigefinger schnell in die Ohren stecken

Gabel an Schnur (ca. 50 cm) mittig festgeknotet

17. Formen erfühlen

Mit verbundenen Augen verschiedene Formen aus Karton erraten

Tuch, Formen z.B. aus dem Spiel „Blinde Kuh“ von Ravensburger

18. Kim-Spiel

Mind. 10 Gegenstände (je nach Alter) mit einem Tuch bedecken, zwischen 10 s und einer Minute anschauen lassen – wie viele kann man aus dem Gedächtnis (in bestimmter Zeit) benennen?

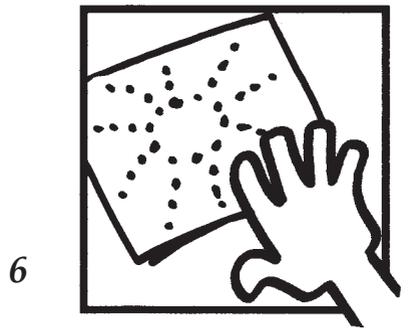
Größeres Tuch/Decke, div. Gegenstände

19. Barfuß-Parcours

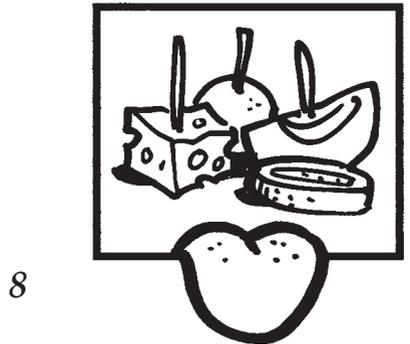
Mit verbundenen Augen barfuß durch die Wannen waten, am besten mit einem Partner, der führt.

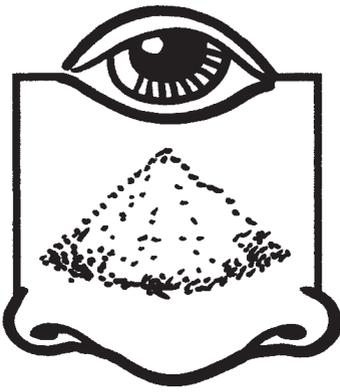
Wannen oder geschlossene Waschkörbe, mit Gras, Blättern, Erde, Sand, Kieselsteinen, Matsch, Wasser... gefüllt. (eher im Freien aufzubauen)

Christine Mühlhäuser



42





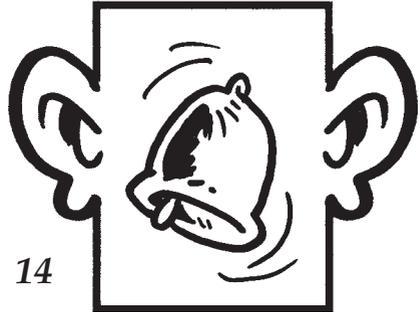
9



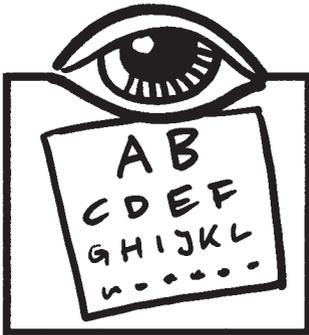
13



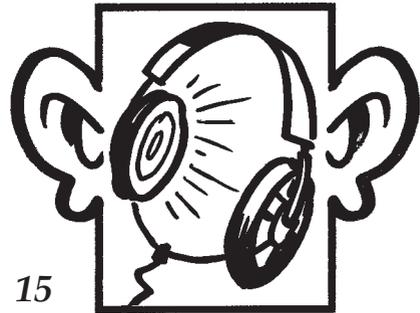
10



14

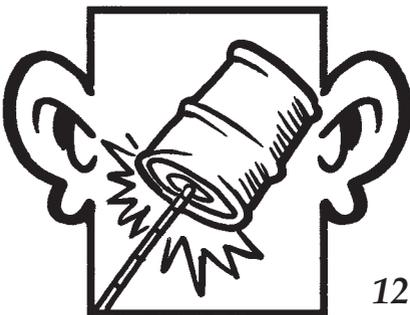


11



15

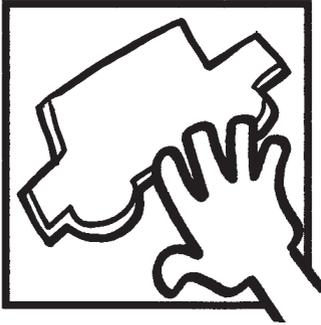
43



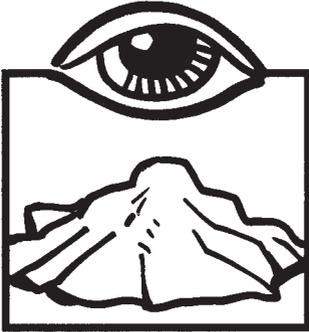
12



16



17



18

44



19

*Aus diesen Vorlagen könnt ihr euch eigene Stationsschilder basteln.
Die Grafiken gibt es digital unter www.jungscharleiter.de*



„EINFACH TIERISCH“ – AUF DEM BAUERNHOF

45

Idee

Diesen Nachmittag kann man mitten im Schuljahr, als Jungschar-Start oder Schuljahresabschluß-nachmittag durchführen. Im Vordergrund steht der Spaß, den man gemeinsam hat. Der geistliche Impuls gibt dem Nachmittag noch einmal eine andere Richtung.

Geistlicher Impuls

Ps. 104

Der Sänger spricht hier von der weisen Ordnung der Tages- und Nachtzeiten, so daß die Tiere und Menschen sich nicht stören, sondern um ihre „Zeit“ wissen. Besonders schön wird es hier gesagt, daß auch die

Tiere ihre Nahrung von Gott erwarten. Auch die wilden Tiere haben ihren Platz in den Gedanken des Sängers.

Der Sänger malt mit derselben Lebendigkeit die Kraft des Schöpfers im Blick auf unsere Erde. Er stellt sie sich wie eine Scheibe vor, die auf unsichtbaren Pfeilern aufgebaut wurde. Er weiß um die große Urflut, der dann Gott sein Wort entgegengesetzte. Das alles wird nicht wie ein Märchen oder wie eine Art „wissenschaftliches Lehrsystem“ dargestellt, sondern es wird bewußt von dem Wort des Schöpfers gesprochen, das zuletzt alles entschieden hat.

Der Sänger bleibt sich selbst treu, indem er anschaulich weiter Bilder malt, die man geradezu lebendig vor sich sieht, wobei der Orientale noch viel mehr als wir die Bedeutung des Wassers erfaßt hat. Darum hier die mehrfache Schilderung der Quellen und des Regens: Menschen, Tiere und Bäume können leben, wenn dieses Wasser da ist. (Auch die „Bäume des Herrn“, d.h. all die Pflanzen, die auch ohne die Hand eines Menschen werden und wachsen [V. 16].) Der Sänger unterstreicht zuletzt die völlige Abhängigkeit aller Wesen von Gott, bis zu den Ungeheuern im Meer; aber er verstummt vor der Unzahl der geschaffenen Wesen. Wieder wird so ganz nebenbei ausgesprochen, daß Gott sich die großen Tiere zum „Spiel“ geschaffen hat. Der Sänger hat Sinn auch für Humor, vielleicht sogar für den „Humor“ Gottes. (Aus Bruns – Bibel mit Erklärungen)

Durchführung

Gruppen auslosen

Lose ziehen lassen oder abzählen. Die einzelnen Gruppen bekommen zur Identifikation Geschenkband umgebunden

Staffelspiele

1. Kuh melken

Die Mannschaften bestimmen jeweils einen Melker.

In die Finger eines Gummihandschuhes werden kleine Löcher hineingestochen. Der Handschuh wird mit Wasser gefüllt. Wer in einer Minute

das meiste Wasser herausgemolken hat, ist Sieger.

Material: Gummihandschuhe / Wassereimer / Stoppuhr

2. Eierlauf

Die Mannschaften treten geordnet hintereinander an. Die Tischtennisbälle werden auf den Kochlöffel gelegt. Ein vorher abgesteckter Parcours muß durchlaufen werden, bis alle Spieler durch sind und der erste wieder vorn steht.

Material: 2 Tischtennisbälle / 2 Kochlöffeln

3. Gummistiefellauf

Die Mannschaften treten geordnet hintereinander an. Der jeweils erste zieht die Gummistiefel an. Ein vorher abgesteckter Parcours muß durchlaufen werden, bis alle Spieler durch sind und der erste wieder vorn steht. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste wieder steht. Den Schwierigkeitsgrad kann man erhöhen, indem man die Gummistiefel mit Wasser füllt.

Material: 2 Paar Gummistiefel

4. Wasser tragen

Wasser ist mit Joghurtbechern aus der Wanne über ein Strecke in die Wassereimer zu transportieren. Die Mannschaften treten geordnet hintereinander an. Es geht nicht um Schnelligkeit. Die Mannschaften mit dem meisten Wasser hat gewonnen.

Material: 2 Wanne / 2 Eimer / Joghurtbecher

5. Stuhl besohlen – Pferd beschlagen
Pro Mannschaft wird ein Kämpfer gesucht. Deren Augen werden verbunden. Unter jedes Stuhlbein muß ein Bierdeckel. Man darf sich die Bierdeckel gegenseitig wegnehmen.

Material: 7 Bierdeckel / 2 Stühle / 2 Augenbinden

6. Schafe eintreiben

Mit Klebeband werden auf dem Fußboden zwei Vierecke aufgeklebt (50x50cm). Im Abstand von ca. 2m werden Wattebällchen verteilt. Die Mannschaften müssen versuchen ihre Watteschäfchen per Pusten in Ihr „Gatter“ zu treiben.

Material: Watte / Klebeband

7. Staffelessen

Die Mannschaften sitzen sich in Reihe gegenüber. Jeder bekommt eine Möhre. Bei „Los“ beginnt der erste mit Möhrenessen, ist er fertig, darf der nächste. Gewonnen hat die Mannschaft die ihre Möhren zuerst verspeist hat.

Material: Möhren

8. Vogelscheuchenrennen

Die Mannschaften treten geordnet hintereinander an. Es muß ein Parcours aufgebaut werden, der von den „Vogelscheuchen“ bewältigt werden muß.

An den Startplätzen liegt das Material bereit. Bei „Los“ zieht sich der erste an, bewältigt den Parcours. Am Ziel angelangt, übergibt das Material dem Nächsten. Dieser zieht sich wieder komplett an und bewältigt den Par-



cours. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst am Platz steht.

Material: 2 Mützen / 2 Schale / 2 Jacken / 2 Hosen / 2 Paar Stiefel / 2 Besen / Kegelparcours

Siegerehrung

Die Siegerehrung ist das Nonplusultra, weil es nicht die üblichen Preise gibt, sondern Naturalien wie auf dem Bauernhof.

1. Platz: Überraschungsei / 2. Platz: Wiener / 3. Platz: Äpfel / 4. Platz: Tomaten

Lieder

Aus Jungscharlieder: Ein Huhn das fraß... / Wide, Wide, Wenne... / Auf der Mauer auf der Lauer... / Hatte katte nowa... / Hab ne Tante aus Marokko... / Der Hahn ist tot,... / Meine Oma fährt im Hühnerstall...

Uwe Rosinski



„GOTT IST...“

Kids ab 10

48

Das ist eine Kinderbetreuungskampagne aus dem Kirchenbezirk Offenburg. Dazu habe ich hier im JSL schon öfter Aktionen vorgestellt.

Unser Ziel: Kindern Gott näher und ins Spiel zu bringen.

Hier zwei weitere „Gott ist..“ Aktionen als Anregung oder zum mitmachen.

Die Impulsbriefe werden als Geschenk an die Kinder verteilt.

1.

Gott ist gut zu dir!

Idee

Ein Schokoladentäfelchen.

Kleine (40g) Schokoladetafeln werden mit einer Banderole versehen, auf der folgende Botschaft steht:

Gott ist gut zu dir.

Er will bei dir sein.

Wenn es dir gut geht

und wenn es dir nicht gut geht.

Du kannst ihm alles erzählen.

Probier es doch aus!

Lass dir die Schokolade schmecken und denke daran:

Gott ist gut zu dir.

2.

Gott ist zum Reinziehen gut!

Idee

Ein PC Spiel auf Diskette.

(Das Spiel findest du auf der untenstehenden Homepage.)

Auf Disketten wird das Noahspiel kopiert, mit Etiketten (Vorlage2) versehen und mit einem Begleitbrief (Vorlage3) verteilt.

Botschaft

Gott ist zum reinziehen gut und so wichtig. Gott lässt dich nicht im Regen stehen.

Beide Aktionen (mit Bildern, Vorlagen und Spiel) sind in der Aktionsecke unter www.bezirksjugend.de zu finden.



Konzeptidee

Die Bibel-Entdecker-Tour bietet bundesweit allen Kindergruppen im Jahr der Bibel 2003 ein buntes Programm rund um die Bibel: In den einzelnen Gruppen werden Monat für Monat spielerisch Symbolgegenstände aus einem lustigen Rucksack geholt. Damit sind kreativ Aufgaben zu lösen. Diese sind jeweils Schlüssel zu einer kindgemäß aufbereiteten Erzählung aus der Bibel. Zu Beginn der Bibel-Entdecker-Tour steht eine regionale Auftaktveranstaltung. Am Ende gibt es ein überregionales Abschlussfest.

Zielgruppen

Junge Bibel-Entdecker und -Entdeckerinnen aller Konfessionen, Freikirchen und christlichen Kinderorganisationen sind im Alter zwischen acht und dreizehn Jahren eingeladen, gemeinsam auf Bibel-Entdecker-Tour zu gehen: Jungscharen, Pfadfinder, Ministranten, Kindergottesdienst-

gruppen, Religionsunterricht-Klassen und viele andere mehr dürfen ein wichtiger Teil dieser bundesweit angelegten und ökumenischen Aktion werden. Und die Mitarbeitenden in der Kinderarbeit erhalten einen neuen, kreativen Input und gut vorbereitetes Material!

Ziele

Die Bibel-Entdecker-Tour soll sowohl bibelnah wie lebensnah Kindern einen Zugang zum Buch der Bücher eröffnen. Denn die verwendeten Bibelgeschichten knüpfen spannend an Erlebnisse aus der eigenen Erfahrungswelt an, egal ob in Schule, Familie oder Freizeit. Das gesamte Programm führt Kinder an die Bibel heran und bringt ihnen den Glauben an den einzigartigen Gott ansprechend nahe. Außerdem erfahren sie, dass sie Teil einer großen Gemeinschaft sind.

Planung und Ablauf

Die Anmeldefrist ist vom 1. Juni bis zum 31. Oktober 2002 (!) – gleichzeitig wird das Startgeld von 18 Euro überwiesen (alle Infos gibt's zu gegebener Zeit auch im Internet). Bis Jahresende bekommen die Gruppenleiter oder Leiterinnen dann einen Rucksack mit Symbolgegenständen, einer Entdecker-Tour-Bibel und einem Arbeits- und Materialheft zugesandt.

Die Bibel-Entdecker-Tour läuft in drei Runden ab:

1. Die **Start-Veranstaltung** mit regionalen Gruppen (zusammen etwa 100 Kinder) findet in der zweiten Januarhälfte 2003 statt – in Regie der örtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Dort bekommt jede Gruppe ihren Rucksack mit den Symbolgegenständen überreicht.

2. **Von Februar bis August 2003 können die einzelnen Gruppen** sieben Aufgaben auswählen und lösen. Hierbei lüftet sich Schritt für Schritt das Geheimnis der Gegenstände im Rucksack. Die Kinder lernen so ausgewählte biblische Geschichten und Zusammenhänge des Glaubens kennen. Durch verschiedene Methoden wird dies abwechslungsreich und kreativ geschehen. Die Lösungen und Ergebnisse werden gesammelt – denn in einem gemeinsamen Wettbewerb erreichte Punkte sind in diesem Alter immer eine interessante Sache! Aber alle Kinder sind bis zum Schluss mit dabei – keines scheidet zuvor aus. Zusätzliche, freiwillig zu lösende Aufgaben bieten genügend Material

für weitere Gemeindeveranstaltungen, Freizeiten und besonders motivierte Gruppen.

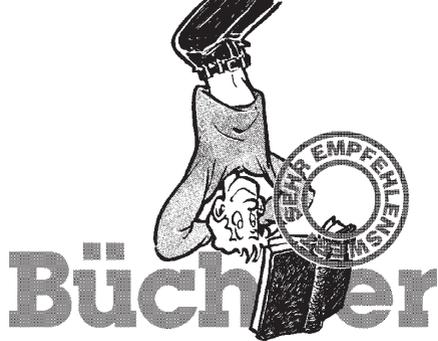
3. Das **Abschlussfest** gibt es Ende September oder Anfang Oktober 2003 mit überregionaler Beteiligung. Diese Veranstaltungen bieten die Möglichkeit, dass sich Kinder und Mitarbeitende über Ortsgrenzen hinweg kennen lernen und gemeinsam feiern. Jedes teilnehmende Kind wird mit einer Urkunde geehrt. Der Rückblick auf die Höhepunkte der Aktion soll den Bibel-Entdeckern und -Entdeckerinnen Mut machen, weiterhin auf Tour durch die Heilige Schrift zu gehen.

Materialien

Info-Flyer, Anmelde-Folder und – bei Teilnahme – die Rucksäcke mit besonderer Bibelausgabe, Lieder- und Materialheft sowie Symbolgegenständen können bei der Geschäftsstelle der Bibel-Entdecker-Tour bestellt werden. Der Arbeitsprospekt enthält neben Liedern z.B. Erzählvorschläge, Stundenentwürfe und Kurzandachten. Aktuelle Informationen gibt es immer im Internet unter der Adresse „www.bibel-entdecker.de“.

Kontaktadresse

Bibel-Entdecker-Tour
– Geschäftsstelle –
Balinger Straße 31
70567 Stuttgart-Möhringen
Fon: 0711/782848-12
Fax: 0711/782848-20
E-Mail: bibelentdecker@2003dJdB.de
www.bibel-entdecker-tour.de



Betrifft: Israel

Vieles wird in den Medien berichtet. Aber mehr noch wird verschwiegen. Wem die Berichterstattung zu einseitig ist, der findet hier tagesaktuelle Informationen und viel an Hintergrundwissen, um sich eine eigene Meinung zu bilden.

www.israelnetz.de

www.nai-israel.com

Israel braucht in besonderer Weise unsere Fürbitte um Schutz und Weisheit. Für die Palästinenser bitten wir um geöffnete Augen, damit sie aus dem Haß herauskommen, der ihnen durch gezielte Falschinformation eingesät wurde.

Hilfreiche Literatur zum Thema:

Andreas Maurer Basiswissen Islam

Hänssler-Verlag Euro 7,95
Was für Lehren vertritt der Islam? Wie können wir den Islam als Christen verstehen? Wie können wir Muslimen wirklich begegnen?

Christine Schirmacher Herausforderung Islam

Hänssler-Verlag Euro 6,95
Kompetente und verständliche Antworten. Für alle, die mehr von den Hintergründen des Islamismus (politischer Islam) verstehen wollen.

Christine Schirmacher Kleines Lexikon zur islamischen Familie

Hänssler-Verlag Euro 6,95
Antworten für Menschen, die ihre muslimischen Nachbarn, Freunde, Arbeitskollegen besser verstehen wollen.

Johannes Gerloff Jüdische Siedlungen

Hänssler-Verlag Euro 5,95
Kriegsverbrechen oder Erfüllung biblischer Prophetie? Hilfreiches Hintergrundwissen, um Zeitgeschichte und Heilsgeschichte besser zu verstehen.

Gal Ben Ari Die Saat des Hasses

Hänssler-Verlag Euro 3,95
Juden und Israel in den arabischen Medien. Was treibt einen jungen Mann von 22 Jahren dazu, sich einen Sprengstoffgürtel umzuschlappen und sich mitten in einer Menschenmenge in die Luft zu sprengen und unschuldige Menschen mit in den Tod zu reißen? Woher kommt dieser abgrundtiefe Haß? Dieses Buch zeigt, wie die Saat des Hasses gesät wird und wie sie verhindert, dass der arabisch-israelische Konflikt friedlich gelöst werden könnte.

51

Grafiken zum Heft
www.jungcharleiter.de

Zu 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

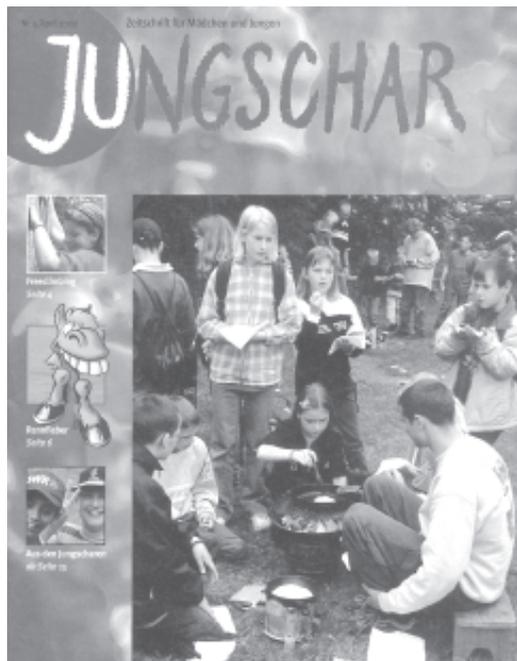
buch & musik

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

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH

74168 Neckarsulm



JUNGSCHAR

Zeitschrift für Mädchen und Jungen

24 Farbseiten mit packenden Reportagen, Andacht und Biblischer Geschichte, der Computerkiste, Trends, Humor und Rätseln, News aus aller Welt, Berichten aus Jungschargruppen, Spiel- und Basteltipps und vielem mehr. Auf Wunsch mit eingehaftete Beilage JUNGSCHAR-Bibellese.

Preisinfo:

0,65 Euro JUNGSCHAR „normal“ 1,07 Euro JUNGSCHAR mit 16seitiger Beilage „JS-Bibellese“

Jahresabo: 13,50 bzw. 20,00 Euro (einschl.Versand)

Günstiger Gruppenbezug mit Versandkostenvorteil und Staffelpreis.

Bezugsadresse:

CVJM Westbund

Postfach 202051

42220 Wuppertal

jungschar@cvjm-westbund.de

www.cvjm-westbund.de/jungschar/

»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, Haaberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 07 11 / 97 81-0, rainer.rudolph@ejwue.de

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Haaberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 07 11 / 97 81-0

Erscheinungsweise: Viermal jährlich. Bezugspreis: jährlich 11,00 Euro einschließlich Zustellgebühren,
Einzelpreis 2,60 Euro 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, Wetter, www.comiczeichner.de

Layout: DTP-Service Ute Luft, Pliezhausen

Druck: Grafische Werkstätten im Bruderhaus, Reutlingen