JUNGSCHARLEITER

JULI
SEPTEMBER
2002

3

E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit

ALLES HAT SEINE ZEIT

JÖRG²

Adventure-Game **4 – 8**
Ein spannendes Abenteuerspiel, aufgeschrieben von Beate Fähnle

Die Zeiten wandeln sich **9 – 12**
Hilfreiche Impulse für die Jungschar, von Stephan Schiek

Hinter der Kirchturmuhr **13 – 15**
Spannende Entdeckungen in unserer Kirche, von Walter Hieber

Zeitlupe – Zeitraffer **16 – 19**
Zwei Uhren-Spielentwürfe mit Pfiff, von Walter Hieber

Time-Ticker **20 – 26**
Praktische Bausteine für spannende Jungscharstunden,
von Dietmar Fischer

Uhren zum Selberbasteln **27 – 29**
Einfache Anleitungen zum Nachbauen, von Rainer Schnebel

Wer hat an der Uhr gedreht? **30 – 31**
Ein bunter Spielabend rund um Uhren, von Stephan Schiek

Alle Zeit der Welt **32 – 34**
Ein Spielprogramm zur Zeit, von Rainer Schnebel

Alles hat seine Zeit **35 – 48**
Eine bunte Themenreihe mit vielen Ideen zu Prediger 3,
von Hermann Murrweiß

Schatzsuche **49 – 50**
Geh aus mein Herz und suche Freud', ein Stationenlauf
von Uwe Rosinski

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Keine Zeit!

Bloß noch im Stress. Weiß nicht mehr, wo mir der Kopf steht. Nur gut, dass er angewachsen ist.

Manchmal gibt es solche Zeiten im Leben. Da kommt eins zum anderen und auf einmal wird es in der Summe so viel, dass du nicht mehr weißt, wie das alles werden soll.

Auch die eingelegten Nachtschichten helfen nicht, um das Problem zu lösen und die Überfülle der Aufgaben zu bewältigen. Was tun?

Wenn du nicht mehr weißt, wo dir der Kopf steht, empfehle ich eine einfache Übung:

Nimm deine rechte Hand und greife nach dem rechten Ohrläppchen.

Dann mit der linken Hand zum linken Ohrläppchen.

Beide Ohrläppchen festhalten und ein bisschen daran ziehen.

Genau dazwischen ist dein Kopf.

Jetzt mit der rechten Hand deine Haare auf dem Kopf streicheln

und mit der linken Hand unters Kinn greifen.

Genau dazwischen ist dein Kopf.

So kannst du immer genau feststellen, wo dein Kopf steht. Aber es geht noch weiter:

Jetzt mit der linken Hand unter dem Kinn den Kopf um ca 20 – 30 Grad nach oben drücken.

Dabei möglichst an einem offenen Fenster oder im Freien stehen und zum Himmel aufschauen.

Der Himmel bleibt oben – auch wenn sich auf der Erde manchmal alles dreht und am rotieren ist.

Du kannst es als spassige Übung verstehen – aber genauso auch als ehrliche und ernsthafte Einladung, mitten im Sturm einen Ruhepunkt zu finden.

Alles hat seine Zeit

Auch Stress und Hektik gehören zum Leben. Manche Prozesse brauchen eben Druck und Hitze.

Aber zu wissen, dass dies nicht Dauerzustand ist, sondern dass Leben aus Wechsel und Rhythmus besteht, kann helfen, anders damit umzugehen.

Ruhezeiten müssen geplant werden. Sonst kommst du nicht dazu. Deshalb, plane dir Oasen, Zeiten der Stille und Besinnung ein. Das werden deine geheimen Kraftquellen, aus denen du dich nähren kannst, wenn lange und schwierige Wegstrecken kommen.

Manchmal tut es dann einfach gut, einen Spaziergang in Gottes Schöpfung zu machen. Denn in seiner Schöpfung kommen erschöpfte Geschöpfe zur Ruhe. Und in der Begegnung mit dem Schöpfer wirst du mit neuer, schöpferischer Energie, Kraft und Liebe beschenkt. Seine Worte helfen dir dabei. Nimm einfach eine Bibel mit und fange an, in den Psalmen zu lesen, z.B. Ps 33, 34, 91...

Lies langsam und laut, dann kannst du es besser aufnehmen.

Und du wirst merken, wie dein Herz ruhig wird, dein Verstand wieder klar und deine Seele neue Lebensfreude erhält – und originelle Ideen für deine Jungschar.

Bevor dann der Trubel des Alltags nach dir greift, kannst du beten.

Mein Gott, meine Zeit steht in deinen Händen. Hilf mir bitte, sie richtig einzuteilen und nach deinem Willen zu gestalten.

Viel Freude mit den vorliegenden Entwürfen zur Zeit!

Euer

ADVENTUREGAME

Ein Adventuregame ist ein Dorfspiel, bei dem Mitarbeiter quer durch den Ort an verschiedenen Stellen verteilt sind. Sie schlüpfen dabei in verschiedene Rollen (z.B. Bäcker, Bettler usw). Die Jungscharler werden in gleich große Teams aufgeteilt.

4

Die Teams bekommen eine Aufgabe und müssen nun versuchen, das Rätsel bis zu einer bestimmten Uhrzeit zu lösen.

Dies können sie durch geschicktes Fragen oder das Anbieten von Gegenständen bei den Mitarbeitern erreichen. Bringt man also dem Mitarbeiter die richtige Sache bzw. sagt zu ihm das Richtige rückt er mit der entsprechenden Information oder einem Gegenstand heraus.

Gewonnen hat das Team, welches als erstes innerhalb des gesetzten Zeitlimits die richtige Lösung dem Polizisten präsentiert.

WICHTIG: Das Spielgebiet darf nicht zu groß sein, da manche Wege mehrfach zurückgelegt werden müssen.

In wenigen Tagen soll die legendäre Oscar-Verleihung stattfinden. Doch jetzt hat eine organisierte Gang alle Oscars gestohlen, um diese einzuschmelzen. Das würde das Ende der Oscar-Verleihungen in Hollywood bedeuten, da sich auch andere Länder um die Ausrichtung dieser Show bemühen und die Sicherheitsstandards in den USA wohl nicht mehr die besten sind. Nun werden also die besten Kriminalisten der USA beauftragt, die Oscars zu finden und sie wieder heil nach Hollywood zu bringen.

Die Zeit ist knapp, denn um _____ Uhr sollen die Oscars über die Grenze geschmuggelt werden! Doch wo das sein wird, wer dabei seine Finger im Spiel hat und wie die Oscars über die Grenze transportiert werden sollen, das müssen die Teams herausfinden und dem Polizisten mitteilen, der sich am Polizeiposten aufhält.

➨ Hinweis Verkehrsregeln, Gebiet, Spielende

Ende des Spiels

A kein Team hat die Lösung innerhalb des Zeitlimits herausgefunden:
➡ der Deal wird durchgezogen und der Polizist kann es nicht verhindern (Übergabe spielen), alle Teams treffen sich zum vereinbarten Zeitpunkt an vereinbarter Stelle wieder.

B ein oder mehrere Teams haben die richtige Lösung herausgefunden und dem Polizisten rechtzeitig mitgeteilt:
➡ der Polizist und die Teams sind zum richtigen Zeitpunkt an der richtigen Stelle und warten, bis die Übergabe stattfindet. Dann überwältigen sie gemeinsam die Übeltäter.

Personen

(die Stationen können je nach Ort auch abgeändert werden)

1. Ein Pfarrer

Ort: Kirche
Der sich beim Kreuzweg aufhält und ein wenig mürrisch ist, bis ihm die Teams zusagen, dass sie im Kirchenchor mitsingen wollen. Dann erzählt er ihnen auch, dass gerade eine Frau bei ihm war, die irgendeinen Deal zusammen mit ihrem Kollegen vorhat. Sie hatte es allerdings ziemlich eilig, da bis heute abend ihr Auftrag erledigt sein muss, sie aber vorher unbedingt noch etwas im Gasthof Ochsen essen will. Die Frau fährt ein rotes Auto. Solange die Teams ihm kein Angebot zwecks Kirchenchor machen, zitiert er lediglich Bibelverse.

2. Ein blinder Bettler

Ort: vor Gaststätte
Der in der Nähe des roten Autos vor der Gaststätte sitzt (im Kofferraum befindet sich der Hinweis über den Komplizen, also ein Brot). Wenn er Alkohol bekommt, rückt er den Autoschlüssel raus, den die Gangsterbraut vorher verloren hat. (Wichtig: Autoschlüssel wieder geben lassen!!!! – braucht Gangsterbraut später.)

3. Imbiß beim Bäcker

Ort: Bäckerei
Hier kann man Alkohol und Hut/Schirm kaufen. Geld bekommt man entweder aus der Brieftasche der alten reichen Dame oder aus dem Hut

des blinden Bettlers. Diese Information wird allerdings den Teams nicht gegeben.

4. Eine reiche, alte Dame

Ort: auf der Hauptstraße

Ihr kann die Handtasche gestohlen werden, in der sich Geld befindet. Bringt man ihr ihre Handtasche, bekommt man einen kleinen Finderlohn; bringt man ein paar Blumen (vom Blumenmann), erzählt sie einem, dass sie vorher eine auffällig gekleidete Frau mit einem Mann gesehen habe, und das dieser etwas Geheimnisvolles in den Kofferraum ihres roten Autos geladen habe (Brot im Kofferraum). Das kam ihr komisch vor! Sie hat etwas belauscht von Deal und Erkennungszeichen. Sie läuft immer die gleiche Strecke auf der Hauptstraße.

5. eine Frau mit Kind

Ort: Schule

Sie lädt jeden freundlich in den Kirchenchor ein, da man damit den Pfarrer sehr froh stimmen kann. Im Scherz könnte sie ja noch hinzufügen, dass er dafür sogar sein Beichtgeheimnis brechen würde.

6. Bäuerin

Ort: Ortseingang A

Sie jammert jedem die Ohren voll, wie schlecht es ihr geht, und dass sie dringend die Pacht bezahlen muss, aber kein Geld hat.

Sie schimpft über die reichte, alte, Dame, die den ganzen Tag nichts arbeitet, sondern nur immer auf der Hauptstraße spazieren geht. („Man muss halt nur reich heiraten!“ „Soviel Geld, wie die immer mit sich rumträgt, ist schon unverschämt, würde mich nicht wundern, wenn das ihr mal gestohlen wird!“ usw.)

7. Spaziergänger Blumenmann

Ort: Parkbank oder Wiese

Er pflückt Blumen in einer Wiese oder sitzt auf einer Parkbank, stöhnt über die Hitze, bringt man ihm einen Hut oder einen Schirm (vom Bäcker kaufen oder vielleicht hat ein Team sowieso einen Hut dabei), freut er sich und erzählt, dass er der alten Dame eigentlich diese Blumen bringen wollte, er aber so müde sei, dass er jetzt ein Nickerchen machen müsse. Er fragt die Teams, ob sie nicht die Blumen der Frau bringen könnten (Hinweis auf Hauptstraße).

Evtl. kann er auch noch anmerken, dass er sie trösten wolle, weil ihr freche Lümmel die Handtasche geklaut hätten. Sie hätte sogar Finderlohn ausgesetzt!

8. Gangsterbraut

(tritt erst zum Schluss in Erscheinung) holt zum verabredeten Zeitpunkt beim Bettler das Auto, fährt damit zum Bäcker und will dort den Deal durchziehen.

9. Polizist

Ort: Polizeiposten

(erst am Schluss wichtig) wird von den Teams alarmiert, stellt die Gangsterbraut und den Bäcker.

Lösung

➨ Von der Frau mit Kind erfährt man, dass der Pfarrer dringend Leute für seinen Kirchenchor sucht.

➨ Macht man dem Pfarrer dieses Angebot, dann erzählt er einem von der Frau mit dem Deal, und dass diese sich wohl im Gasthaus aufhalten müsste.

➨ Vor der Gaststätte trifft man den Bettler, der vorab schon mal erzählen kann, dass die Frau mit dem roten Auto sich tatsächlich hier in der Gaststätte aufhält und dass sie ihren Autoschlüssel verloren hat. Diesen rückt er nur gegen Schnaps vom Bäcker raus.

➨ Von der Bäuerin erfährt man, dass die alte, reiche Frau viel Geld mit sich herumträgt. Entweder luchst man der alten reichen Frau die Handtasche ab oder man nimmt etwas Geld aus dem Hut des Bettlers.

➨ Bringt man dem Blumenmann einen Hut oder Schirm, erzählt er von seinen Blumen, die er der alten Frau

bringen will und bittet die Teams darum, dies für ihn zu tun. Er erzählt auch, dass die Frau für ihre Handtasche einen Finderlohn ausgesetzt hat.
➨ Bringt man der reichen Frau ein paar Blumen oder sogar ihre Handtasche zurück (Finderlohn), dann erzählt sie, dass sich der Hinweis über den Komplizen und den Deal im Kofferraum des roten Autos befindet.
➨ Mit dem Geld kann man dann beim Bäcker Alkohol kaufen und diesen dann dem Bettler geben.
➨ Der Bettler freut sich über den Schnaps und rückt den Autoschlüssel raus.
➨ Dann sieht man das Brot und weiß also, dass der Bäcker der Komplize ist.
➨ Nun schnell noch die Polizei zum Bäcker bestellen und Tip abgeben, wie der Deal wohl gelaufen wäre!

Material:

A besorgt jede Person selber:

1. Pfarrer: Verkleidung und Bibel
2. Bettler: Verkleidung, Hut, Blindenstock, -binde
3 Bäcker: Verkleidung, Sprudelflaschen, Verkaufsutensilien
4. alte Dame: Verkleidung, Mantel
5. Frau mit Kind: Kinderwagen (wenn da),evtl. Werbematerial für den Kirchenchor
6. Bäuerin: Verkleidung, Gartengerät
7. Blumenmann: blumigeVerkleidung
8. Gangsterbraut: schrilleVerkleidung, Oscars
9. Polizist: Uniform, Block

B besorgt der Spielleiter:

sechs Flaschen Schnaps
Zeitung und Süßigkeiten für Bäcker
sechs Hüte/Schirme
Spielgeld
sechs Handtaschen
sechs Plastikblumen
rotes Auto
Autoschlüssel
Kiste für Oscars

C Zu den Personen gehören außer der Verkleidung folgende Utensilien:

1. Pfarrer: Bibel
2. Bettler: Hut, Geld, Blindenstock, -binde, Autoschlüssel, rotes Auto
3. Bäcker: Sprudelflaschen, Süßigkeiten, Zeitungen, Verkaufsutensilien, Tisch, Kasse, evtl. Schild mit „Imbiss beim Bäcker", Hüte/Schirme
4. alte Dame: Mantel, Handtaschen, Geld
5. Frau mit Kind: Kinderwagen (wenn da), evtl. Werbematerial Kirchenchor
6. Bäuerin: Gartengerät
7. Blumenmann: Plastikblumen bzw. selbst gepflückte Blumen
8. Gangsterbraut: schrille Verkleidung, Oscars, Kiste, Autoschlüssel, Auto
9. Polizist: Uniform, Block

Metzis 2000/Beate Fähnle

„DIE ZEITEN WANDELN SICH"

Gedanken zu Bedingungen, unter denen Kinder heute aufwachsen, und wie wir in der Jungschar darauf reagieren können.

Die Zeiten wandeln sich. Kinder in Deutschland wachsen heute unter anderen Bedingungen auf als ihre Eltern und als manche der etwas älteren Mitarbeitenden unter uns. Sowohl die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen als auch die Verhältnisse, die konkret das Leben von Kindern betreffen, haben sich in den letzten dreißig bis vierzig Jahren verändert. Dabei müssen wir aufpassen, nicht ins Klagen zu kommen unter dem Motto: „Früher war alles besser"; denn das stimmt nicht. Früher war höchstens alles anders.

Die folgenden Gedanken wollen euch auf einige Veränderungen aufmerksam machen und Ratschläge an die Hand geben, wie ihr in euren Jungschargruppen damit umgehen könnt.

Gesellschaftlicher Wandel

In den letzen fünfzig Jahren ist das sichere Lebensumfeld der Einzelnen in Form der Familie, Dorf- oder Stadtteilgemeinschaft weggebrochen. Diese Gemeinschaften gaben den Einzelnen Halt und Sicherheit, sie zeigten ihnen, wie sie ihr Leben zu gestalten hatten. Der Nachteil dabei war, dass die Gemeinschaft die einzelnen einengte, bevormundete und kontrollierte. Man konnte sein Leben nicht selbst gestalten. Heute ist diese Bevormundung aufgehoben. Jeder kann sich mehr oder weniger frei entfalten und muss sich nicht nach vorgefassten Meinungen richten. Wir heute haben die Freiheit zur persönlichen Entscheidung, zur persönlichen Gestaltung unseres eigenen Lebens. Diese Freiheit hat aber auch Nachteile: Ich muss mich für etwas entscheiden und ich bin dann selber für die Konsequenzen verantwortlich. Jede Entscheidung, die ich für mein Leben treffe, beinhaltet ein Risiko: Ich kann mich falsch entscheiden und muss dann damit leben. Dass es mir schlecht geht, ist nicht mehr die Schuld von anderen, sondern meine eigene. Ich muss mit meinem eigenen Versagen umgehen können. Eine weitere Herausforderung ist heute die Unsicherheit über Orientierungen, was richtig oder was falsch ist. In einer Zeit, in der alles möglich scheint, muss ich mich selbst fragen: Was ist richtig für mich und was nicht? Woran kann ich mich halten in meinem Leben? Was ist verlässlich?

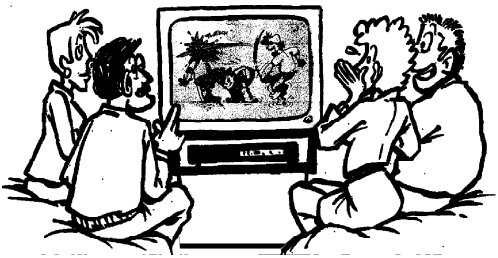
Wandel in der Familie

Die Familien werden immer kleiner. Fast 20% der Kinder wachsen heute als Einzelkinder auf. Das hat eine weitere Folge: Unsere Gesellschaft entwickelt sich zu einer onkel- und tanten-losen Gesellschaft. Dadurch, dass wir heute weniger Geschwister haben, gibt es weniger Onkel und Tanten für unsere Kinder und insgesamt weniger Kinder in der Verwandtschaft. Die Familie und die Verwandtschaft war aber früher der herausragende Lernort, um eigene Interessen zu verfolgen und Kompromisse zu schließen.Dafür braucht es jetzt Ersatzorte, in denen diese Erfahrungen gemacht werden können. Kinder sind heute auf Gleichaltrigenkontakte außerhalb der Familie angewiesen.

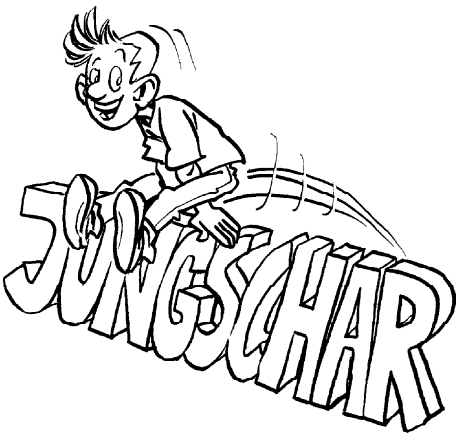
Dadurch, dass immer mehr Partnerschaften der Eltern zerbrechen, müssen Kinder heute viel häufiger mit Trennungen umgehen lernen. Sie müssen sich nicht selten wieder an neue Partner der Eltern gewöhnen und sich von Neuem an sie binden. Für die meisten Kinder stellt das eine Überforderung dar. Sie müssen lernen, mit diesen Erfahrungen umgehen zu können.

Die Kindheit ist heute immer weniger Schutzraum. Schon früh werden Kinder durch die Medien mit den negativen Seiten der Erwachsenenwelt konfrontiert. Wer hilft ihnen, diese teilweise erschreckenden Bilder zu verarbeiten?

Positiv ist heutzutage allerdings, dass sich die Erziehungsstile und Ziele



gewandelt haben. Von Kindern wird nicht mehr Gehorsam und Unterordnung gefordert. Sie werden vielmehr zur Selbstständigkeit erzogen.
Jung sein bedeutet heute Schüler sein: Die Schule ist zu dem bestimmenden Lebensumfeld für Kinder und Jugendliche geworden, das sie immer länger begleitet. Heute hat der Schulerfolg eine erhöhte Bedeutung. Nur wer gute Noten hat, hat später einmal die Aussicht, seinen Traumberuf zu bekommen. Dieser Leistungsdruck wird mit Parolen von Politikern wie „Leistung muss wieder Spaß machen“ noch verstärkt. Nur wer etwas leistet, zählt etwas. Was ist aber mit den Kindern, die die Erwartungen der Gesellschaft und ihrer Eltern nicht erfüllen können? Kinder bekommen immer wieder das Gefühl vermittelt, ein Versager zu sein. Viele haben Angst davor. Viele werden damit allein gelassen.



Was bedeutet das für unsere Jungschararbeit?

Jungschararbeit ist Gruppenarbeit. Obwohl die Bedeutung von Gruppen in Organisationen zugunsten von selbstorganisierten Gleichaltrigengruppen für Kinder aber insbesondere für Jugendliche zurückzugehen scheint, ist die Gruppenarbeit aus folgenden Gründen wichtig:
Durch die regelmäßig und verlässlich stattfindende Jungscharstunde können Kinder Beziehungen zu anderen Kindern und zu den Mitarbeitenden aufbauen. Die Jungschar ermöglicht Gleichaltrigenkontakte außerhalb der Familie. Sie ist somit ein wichtiger Ersatzort für soziales Lernen, das früher in der Familie stattgefunden

hat. Kinder bekommen in der Jungschar die Möglichkeit zu lernen und zu erfahren, was es heißt, seine eigenen Interessen vertreten, sich mit anderen auseinandersetzen und sich auch wieder vertragen zu können. Entscheidend, dass Kinder hier positive Erfahrungen machen, ist die Person der Mitarbeitenden: Da gerade Kinder v.a. am Verhalten von Älteren, sozusagen am Modell, lernen, müssen die Mitarbeitenden glaubwürdig auftreten.

In einer orientierungslosen Zeit wird es immer wichtiger, dass wir in der Jungschar Orientierungen anbieten. Hier sind nicht zuerst vorgefertigte Meinungen der Mitarbeitenden gefragt: „So musst du es machen, dann gelingt dein Leben“. Viel wichtiger ist es, die Kinder mit ihren Fragen zu Wort kommen zu lassen und sie dadurch ernst zu nehmen. Auf Grund der Fragen machen wir uns mit den Kindern gemeinsam auf die Suche nach dem, was für das eigene Leben zählt, was Halt gibt, und begleiten sie bei ihren Entscheidungen. Jungschar kann Raum sein, wo Kinder sich Rat einholen können, gerade auch von anderen Kindern.

Viele Antworten auf Themen des menschlichen Lebens haben Menschen in der Bibel schon beispielhaft erfahren. Bei der Suche nach Orientierungen ist es deshalb wichtig, dass wir christliche Gewissheiten nicht verschweigen: Jeder Mensch ist ein Geschöpf Gottes und deshalb unendlich wertvoll, so wie er ist. Das zeigt auch das Verhalten Jesu, der sich besonders der Schwachen und darunter auch der Kinder angenommen hat. In Jesu Verhalten zu seinen Mitmenschen zeigt sich die Liebe Gottes. Bei Jesus zählen nicht zuerst Leistung, sondern Mitmenschlichkeit und Nächstenliebe. Gerade Leute, die versagt haben (vgl. Petrus), haben eine herausragende Bedeutung in der ersten Gemeinde erhalten.

Jungschar kann also zu einem Ort werden, wo Kinder Halt, Sicherheit und Geborgenheit erfahren können. Wir als Jungscharmitarbeitende können unseren Teilnehmerinnen und Teilnehmern konkrete Lebenshilfe anbieten. Das beinhaltet auch, dass wir ihnen Hilfen im Umgang mit persönlichem Versagen anbieten, indem wir z.B. die Stärken der Einzelnen herausarbeiten und ihnen individuell unbedingte Wertschätzung entgegenbringen. Jungschar kann als leistungsfreier Raum, als Gegenwelt zur Leistungsgesellschaft, erfahren werden.

Stephan Schiek

HINTER DER KIRCH-TURM-UHR

Spannende Entdeckungen in unserer Kirche

Welches Bild haben Kinder von ihrer Kirche? Ein dunkler, muffiger Raum, in dem man den Mund halten muss, wo alte, langweilige Lieder gesungen werden und in einer unverständlichen Sprache gesprochen und gebetet wird? Harte Bänke und andere fremde, seltsame Einrichtungsgegenstände? Und wer sind die Leute, die da fast unbeweglich mit ernstem Blick, scheinbar unberührt vom Geschehen, einem nicht durchschaubaren Rhythmus von Aufstehen, Hinsetzen und plötzlichem Aufsagen von Sprüchen und Singen von Liedteilen folgen?

Eigentlich sollen Kinder im Haus Gottes zu Hause sein, willkommen sein, sich dort wohlfühlen, das Geschehen verstehen, etwas begreifen von der Guten Nachricht, über die dort gesprochen werden soll.

Was könnte die Jungschar dazu beitragen, dass Kinder sich in unserem Gotteshaus zurecht finden, dass Berührungsängste mit diesem Raum abgebaut werden und unverständliches erklärt wird? Herzliche Einladung zu einem Blick HINTER DIE KIRCHTURMUHR bei einer Entdekkertour in unserer Kirche!

Planung

Eine solche Aktion muss natürlich gut vorbereitet werden:
Passt der Termin, oder ist in der Kirche zum geplanten Zeitpunkt etwas anderes geplant ? Reicht eine Absprache mit dem Pfarrer, oder muss der Kirchengemeinderat zustimmen? Dürfen wir alleine in die Kirche, woher bekommen wir den Schlüssel, muss geheizt werden, was ist in der Kirche erlaubt und was nicht ...? Hätten wir gerne jemanden dabei, z.B. Pfarrer, Organist, ein älteres Gemeindeglied, das sich in der Kirche und mit ihrer Geschichte und ihren Geschichten auskennt?
Dazu müssen wir zuerst selbst wissen, was wir wollen:

Erlebnis

Unser Kirchenbesuch soll kein Vortrag, keine „Führung“ werden, sondern die Kinder sollen dort ihren Erlebnishunger stillen können. Sie sollen sich wohl fühlen und gerne an den „Besuch in der Kirche“ zurückdenken. Ein paar Ideen:
Kirche erkunden: In kleinen Gruppen gehen wir durch die Kirche und schauen uns die verschiedenen interessanten Einrichtungsgegenstände und Geräte an. Wenn’s dunkel ist: Entdeckungsreise mit Taschenlampe. Wer weiß, wie die Dinge heißen, und wozu sie da sind? Nachdem die Kirche erkundet ist, gehen wir zusammen durch und stellen uns gegenseitig unsere „Lieblingsstellen“ vor.
Glockenturm: Richtig interessant ist es auch, den Glockenturm zu besteigen, vor allem bei älteren Gemäuern. Mit einem Löffel können wir vielleicht die eine oder andere Glocke anschlagen (Vorsichtsmaßnahmen!), warten, bis die Glocken dröhnend schlagen oder läuten und natürlich den Ausblick über unseren Ort genießen.
Kirche-Verstecken: Die meisten Kirchen eignen sich mit ihren Bänken, Emporen und vielen Einrichtungsgegenständen hervorragend zum Verstecken-Spielen. Abends beim Nachtverstecken, evtl. mit Taschenlampe, ist es natürlich noch spannender.
Interessante Menschen: Gibt es Menschen, die uns durch spannende Geschichten oder Vorführungen die Kirche erleben lassen können, z.B. ein älteres Gemeindeglied erzählt uns Geschichten, die in und um die Kirche schon passiert sind, der Organist zeigt uns die Vielseitigkeit der Orgel und spielt einen mächtig klingenden Choral ganz alleine für uns...

Information

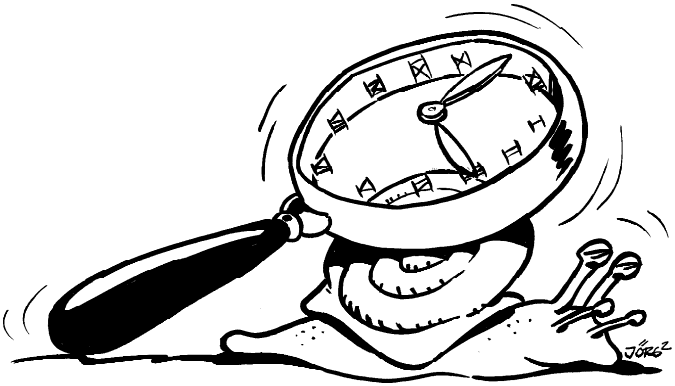
Bei unserem Entdeckungsspaziergang informieren wir natürlich auch, aus welcher Zeit die Kirche ist, welche Geschichten es um sie gibt (der Pfarrer kennt sich sicher gut aus). Wer kennt die wichtigen Teile, Einrichtungsgegenstände und weiß,

wozu sie dienen, z.B. Kirchenschiff, Chor, Sakristei, Kreuz, Altar, Kanzel, Taufstein, Orgel, Inschriften, Altarbibel ... Auch hier nicht nur referieren (lassen), sondern vor allem das Wissen und die Fragen der Kinder aufnehmen.

Der „Hausherr“ - in der Kirche Glauben erleben

Es gibt viele Möglichkeiten, im eindrücklichen Rahmen der Kirche über den Glauben an den Hausherrn Jesus ins Gespräch zu kommen:
Warum ist in jeder Kirche ein Kruzifix, wer kennt die Bedeutung des Kreuzes und die Geschehnisse um Ostern? Hinweis darauf, dass dieser tote Jesus auferstanden ist und wieder/noch lebt. Wir können sogar mit ihm reden – wie wärs mit einem Gebet am Kreuz Jesu?
In der schweren, kostbaren Altarbibel lesen wir bei brennenden Altarkerzen zusammen (reihum) eine biblische Geschichte (z.B. eine Stelle, wo es um den Gottesdienstraum geht (Tempelreinigung – mein Haus soll ein Haus des Gebets sein, o.ä.).
Am Taufstein zünden alle Kerzen an der Osterkerze an zur Erinnerung an unsere Taufe. In der Taufe verspricht Jesus, dass wir immer zu ihm gehören. Mit dieser Tauferinnerung und dem Anzünden einer Kerze erinnern wir uns an diesen Tag und an dieses Versprechen. Toll, oder?
Zusammen mit der Orgel schmettern wir unsere beliebtesten Jungscharlieder zum Lob Gottes. Er freut sich sicher darüber, dass unsere Loblieder mit den Orgeltönen zu ihm steigen.
Jesus hat auch gesagt, wie wir beten sollen. Vielleicht dürfen wir die Vaterunserglocke nur für uns einschalten, uns an den Händen fassen, und zusammen das Vaterunser sprechen. Wenn dieses außerordentliche Läuten vorher im Gottesdienst oder in den kirchlichen Nachrichten angekündigt wird, mit der Einladung an die Gemeindeglieder, mitzubeten, wird vielleicht ein oft heruntergeleiertes Gebet zum Erlebnis für uns als Gruppe, auch im Wissen, dass jetzt viele in der Gemeinde mit uns in diesem tollen Gebet verbunden sind.
Und was gibt es in eurer Kirche zu erleben? Viele interessante Entdekkungen in Gottes Haus wünscht euch

Walter Hieber



ZEITLUPE – ZEITRAFFER

Zwei Spielabende, bei denen kräftig an der Uhr gedreht wird

Ein uralter Menschheitstraum: Die Zeit anhalten, verlangsamen, beschleunigen, In skurrilen Zeitmaschinen in die Zeit vor und nach uns reisen… in Wirklichkeit leider – oder glücklicherweise (noch) nicht möglich, aber in der Fantasie, im Spiel mal an der Uhr drehen – zwei lustige Jungscharabende – mit vielleicht spannenden Zeiterfahrungen als Nebenwirkung – Also: All – Zeit bereit !

Vorbereitung/ Ankündigung

Eine Woche vor dem Zeitlupenabend laden wir die Kids zu zwei besonderen Jungscharstunden ein. Jedes Kind soll eine Uhr mitbringen (Armbanduhr, Wanduhr, Wecker ... wenn möglich etwas Ungewöhnliches, ein besonderes Modell. Außerdem sollen die Kinder zum ersten Abend besonders früh zu Hause losgehen und so langsam wie möglich zur Jungschar kommen (möglichst zu zweit – macht mehr Spaß), zum Zeitraffer-Abend so schnell wie möglich. Zeit stoppen natürlich nicht vergessen!

1. ABEND: ZEITLUPE

An diesem Abend geht es um alles, was langsam, gemütlich, aber auf keinen Fall langweilig ist.

Beginn, Begrüßung

Die Kinder werden schon an der Haustür empfangen und aufgefordert, sehr langsam und vorsichtig in den Gruppenraum zu gehen. Dort werden sie von einem extrem laaaangsaaaam sprechenden Mitarbeiter begrüßt und abgefragt, wer wie lange von zu Hause bis hierher unterwegs war. Wer am längsten gebraucht hat, hat gewonnen. Dann schauen wir uns die mitgebrachten Uhren an. Welche sind besonders schrill?

Lieder

Aramsamsam (JS-Lieder 213), immer langsamer werdend
Bino batata (JS-Lieder 129), immer langsamer werdend

Es ist niemand zu groß (147)
Hallo du (235), langsamer werdend
U gonni gonni sa (246), immer langsamer werdend
Kopf, Schulter, Knie (233), immer langsamer werdend
Schenk uns Zeit (137)
Was müssen das für Bäume sein (203)
Ich sing euch kein Lied von großen (133)

Spiele

Wandsitzen

Wer schafft es, am längsten derart mit dem Rücken an der Wand zu „sitzen", dass beide Füße auf dem Boden stehen, die Knie einen rechten Winkel bilden.

Zeit schätzen

Wer kann am genauesten abschätzen, wie lange eine Minute dauert. Dieses Spiel wird besonders interessant, wenn mehrere oder alle Kinder gleichzeitig schätzen: Wenn das erste Kind (zu früh) das Ende der Zeit signalisiert, heißt es, sich nicht beeinflussen zu lassen, und sein Zeitmaß durchzuhalten.

Bierkrug stemmen

Ein mit Wasser gefüllter Bierkrug muss mit waagrecht ausgestrecktem Arm vom Körper weggehalten werden. Wer schafft es am längsten? Variante: mit beiden Armen je einen Krug halten.

Zeitlupentheater

Eine Geschichte oder Szene, ein aktuelles oder geschichtliches Ereignis muss von den Kindern (in Gruppen) in Zeitlupe dargestellt werden.

Zeitlupen-Pantomime

Ein Kind spielt einen Begriff, ein Tier, eine Tätigkeit ... in Zeitlupe den anderen Kindern vor. Diese raten, worum es sich handelt.

Knobelaufgaben

Bekanntlich kommt es bei schwierigen Knobelaufgaben darauf an, komplizierte Sachverhalte durch ausdauerndes Nachdenken, Kombinieren und Konzentrieren zu knacken. Welches Kind oder welches Team knobelt am besten?

Kreatives

Siehe Bastelvorschläge „Uhren", *Teil 1.*

Impuls, Andacht

Psalm einer Schnecke – Danke, Gott, dass ich so (langsam) bin, wie ich bin.
Heilung eines Gelähmten. – Dieser Langsame (Lahme) mit seinen Freunden ist noch lange nicht der dümmste.
40 Jahre Wüstenwanderung. – Auch, wenn's fast ewig lange dauert – Gott hält seine Versprechen.
Der Besucher des alten Jim (siehe JSL 2/97) – Wieviel Gewinn ein wenig „verlorene Zeit" für Jesus bringt.
„Alles hat seine Zeit" (Prediger 3) – ohne Kommentar – nachlesen!

Sonstiges

Hänsel- und Gretel-Essen: Es gibt einen Imbiss. Während alle essen, sagt ein Kind (abwechseln, so dass alle mal dran sind) „Hänsel" – alle

verharren in der Bewegung/Stellung, in der sie sich gerade befinden. Bei „Gretel“ darf weiter gegessen werden. Ein „Hänsel“ zur richtigen Zeit lässt witzige Gestalten entstehen.

2. ABEND: ZEITRAFFER

Im Gegensatz zum Zeitlupenabend geht heute alles rasend schnell.

Beginn, Begrüßung

Die Kinder werden schon an der Haustür empfangen und aufgefordert, sehr schnell in den Gruppenraum zu rennen (aber Vorsicht!).Dort werden sie von einem extrem schnell sprechenden Mitarbeiter begrüßt und abgefragt, wer wie lange von zu Hause bis hierher unterwegs war. Wer am schnellsten war, hat gewonnen. Welche Uhren haben die Kids diesmal dabei?

Lieder

Aramsamsam (JS-Lieder 213), immer schneller werdend
Bino batata (JS-Lieder 129), immer schneller werdend
Die Affen **rasen** durch den Wald (195)
Fröhlich, fröhlich (15), immer schneller werdend.
Es ist niemand zu groß (147)
Hallo du (235), immer schneller werdend
U gonni gonni sa (246), immer schneller werdend.
Kopf, Schulter, Knie und (233), immer schneller werdend

Spiele

Zungenbrecher

Wer beherrscht die Kunst, komplizierte Satzspiele möglichst schnell und fehlerfrei aufzusagen ?

Zeitraffertheater

Eine Geschichte oder Szene, ein aktuelles oder geschichtliches Ereignis muss von den Kindern (in Gruppen) im Zeitraffer dargestellt werden.

Zeitraffer-Pantomime

Ein Kind spielt einen Begriff, ein Tier, eine Tätigkeit ... im Zeitraffer den anderen Kindern vor. Diese raten, worum es sich handelt.

Wettessen

Hier gibt’s ja die unterschiedlichsten Varianten: Schokoküsse ohne Hände essen, Salzbrezeln ohne Hände von der Leine schnappen, Salzstangen oder Haferflocken essenohne zu trinken. Das alles natürlich möglichst schnell.

Wetttrinken

Auch hier die bekannten Klassiker, zehn Schnapsgläschen mit Wasser nacheinander austrinken, Wasser gefüllte Schüssel mit Strohhalmen leertrinken, Becher ohne Zuhilfenahme der Hände kippen ..., auch hier wieder alles in möglichst kurzer Zeit.

Wettrennen, Fangespiele

In dieser Kategorie gibt es wieder unendlich viele Varianten.
Sonstige Wettspiele
Geeignet ist alles, was um die Wette gespielt werden kann: kriechen, stapeln, bauen, reden, werfen, fangen,

sprechen, und so weiter und so weiter.

Blitzquiz

Hierbei handelt es sich um ein Quiz mit nicht all zu schweren Fragen, die ununterbrochen nacheinander gestellt werden und von einzelnen Kindern oder in Gruppen möglichst schnell beantwortet werden müssen. Sobald eine Frage richtig beantwortet ist, wird die nächste Frage gestellt. Fragen, die nicht beantwortet werden können, können von den Befragten „geschoben" werden. Wer (oder welche Gruppe) beantwortet innerhalb einer vorgegebenen Zeit die meisten Fragen richtig ? Variante: Die Fragen werden auf Kärtchen geschrieben. Ein Kind/eine Gruppe holt beim Mitarbeiter eine Karte, die Antwort wird draufgeschrieben und zum Mitarbeiter zurück gebracht. Ist die Frage richtig beantwortet, bekommt der Spieler/die Gruppe das nächste Fragekärtchen, usw.

Kreativ

Siehe Bastelvorschläge „Uhren", Teil 2.

Impuls, Andacht

Hier könnt ihr alles verwenden, was sich um Tempo/ Geschwindigkeit dreht:

Bibelgeschichten

Das Volk Israel flieht aus Ägypten, die Ägypter schnell hinterher. – Wer ist schneller? (2. Mose).

David flieht (mit Hilfe Jonathans) vor Saul (1. Sam).

Elias Flucht (1. Könige)

Jonas Flucht vor Gott (Jona)

Blinde, Stumme, Aussätzige folgen Jesus – läuft Jesus weg? (Evangelien)

Die Nachrichten um Jesus, seine Worte, Taten und Wunder verbreiten sich in Windeseile (Evangelien).

Paulus ist zig-mal auf der Flucht vor gefährlichen Gegnern (Apostelgeschichte).

Schnelle Ausbreitung des Evangeliums durch Paulus und die Gemeinden (Apostelgeschichte).

Versucht auch mal, diese Geschichten im Zeitraffer (also mit möglichst wenigen Stichworten) zu erzählen oder möglichst kurz, aber mit allen wichtigen Szenen zu spielen.

Sonstige Geschichten

Geschichten, in denen es ums Ausreißen, Abhauen, Verfolgungen... geht, gibt es ebenfalls viele und gute.

Viel Spass !

Walter Hieber

TIME – TICKER

Bausteine für Jungscharstunden

Zeitreise – Wer errät, wann etwas geschah?

Das Spiel ist als „Schiedsrichterspiel" angelegt. Es wird eine Frage gestellt und zwei Antworten vorgegeben. Also besteht eine Gewinnschance von 50%. Am besten werden die Fragen reihum gestellt. Die Mitspieler können dafür auf den „Schiedsrichterstuhl" gebeten werden. Es gibt verschiedene Varianten. Einmal kann jemand auf dem Schiedsrichterstuhl bleiben, solange er richtig rät. Oder die erfolgreichen Rater qualifizieren sich jeweils für eine nächste Runde. Dann muss aber die Anzahl der Fragen ausgeweitet werden, denn wichtig ist, dass jedes Kind dran kommt. Sonst ist es langweilig. Im folgenden gebe ich als Antwort nur die korrekte Antwort an. Es wird ja kein Problem sein, ein falsches Jahr zu erfinden.
Da ein Quiz ein unterhaltsames Bildungsangebot ist, muss in jedem Fall die richtige Antwort genannt werden. Es ist empfehlenswert auch noch eine kurze Erläuterung zu geben. Ich habe sie kursiv angefügt.

Wann war es, als...

Beispiel

1. Hannibal mit den Elefanten über die Alpen zog (218 v.Chr.)
   A: 9 n. Chr. B: 218 v. Chr.

Erklärung: im 2. Punischen Krieg zwischen Karthago und Rom

2. Sven Hannawald alle vier Springen der Vierschanzentour gewann (2001/2002)
3. Jesus auferstand (einen Tag nach dem Passahfest 33 n. Chr.)
4. die Bibel das erste Mal gedruckt wurde (1456)

Durch Gutenberg mit beweglichen Lettern

5. der Eifelturm in Paris errichtet wurde (1900)

als Beitrag zur Weltausstellung

6. das erste Golden Goal geschossen wurde (1996)

von Oliver Bierhoff am 30.06.96 in der 95 min. im EM Endspiel Deutschland gegen Tschechien in London

7. Columbus in Amerika landete (1492)
8. die ersten Olympischen Spiele der Neuzeit stattfanden (1896)

in Athen

9. der erste Mensch durch den Weltraum flog (1961)

am 12.04.61 Juri Gagarin mit Wostok

10. das jüdische Volk in Exil nach Babylon verschleppt wurde. (586 v. Chr.)
11. der Suez–Kanal gebaut wurde (1869)

Eröffnung 17.11.1869

12. der sächsische König sagte: „Da macht doch euren Dreck alleene!" (1918)

König Friedrich August III. bei seiner Abdankung nach der Novemberrevolution

13. Bertha Benz mit der Kutsche ohne Pferde unterwegs war (1886)

Frau von Carl Benz erwies sich als „Testfahrerin", als sie ins 90 km entfernte Pforzheim fuhr.

14. der erste Mensch die 100 m unter zehn Sekunden .lief (1968)

9,98s von Jim Hines, USA am 14 10 1968 bei den Olympischen Spielen in Mexico City

15. die Pyramiden in Ägypten gebaut wurden (um 2600 v. Chr.)
16. die erste Autobahn gebaut wurde (1932)

zwischen Köln und Bonn

17. Saul zum ersten König von Israel gekrönt wurde (1032 v. Chr.)
18. der erste Zeppelin über den Bodensee kreiste (1900)

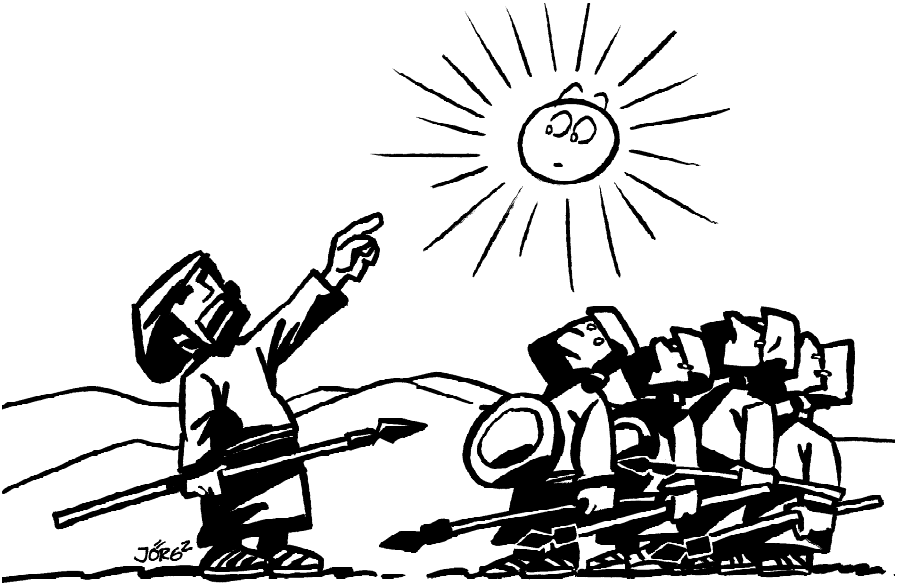
erste Aufstieg eines Zeppelins am 01.07.1900

19. der erste Tempel in Jerusalem eingeweiht wurde (932 v. Chr.)
20. die Germanen das römische Heer besiegten (9 n. Chr.)

Im Jahr 9 n. Chr. besiegten die Germanen unter Arminius die Römern im Teutoburger Wald

Zeit-Spiele

Zeitschätze: Wann ist eine Minute um? Startsignal > jeder sagt STOPP, wenn er meint, dass eine min um ist.
Sammelspiel: In einer bestimmten Zeit sollen soviel Dinge wie möglich gesammelt werden (z.B. bunte Blätter, „Tannenzapfen", flache Steine). Die Sammelzeit wird abhängig sein von Gegenstand, Gegend und den Kindern.



Als die Sonne nicht unterging

Josua 12-14

Damals, als der HERR die Amoriter den Israeliten auslieferte, betete Josua zum HERRN und rief vor ganz Israel:
»Sonne, steh still über Gibeon, du, Mond, überm Tal von Ajalon!«
Und die Sonne stand still, auch der Mond blieb stehen; Israels Feinde mussten untergehen.

Diese Verse stehen im Buch der Heldenlieder. Fast einen Tag lang blieb die Sonne hoch am Himmel stehen und bewegte sich nicht von der Stelle. Weder vorher noch nachher hat der HERR jemals auf das Gebet eines Menschen hin so etwas getan. Der HERR selbst kämpfte auf der Seite Israels.
So ein Tag wird nicht wiederkommen. Im Kalender können wir Sonnenauf- und untergang nachlesen.

Aktionstag

„Vom Aufgang der Sonne bis zu ihrem Niedergang“

Wann? Ferientag (Herbstferien) oder Wochenende.
Wo? Gemeindehaus, Zeltplatz, Ferienheim
Was? Ganztagesprogramm
Wie?
1. Schon am Abend vorher treffen. Abendprogramm>Nacht gemeinsam verbringen.
2. Morgenwanderung zum Sonnenaufgang > Morgenandacht.
3. Vormittag: Bibel – Basteln – Spiele.
4. Nachmittag: Ausflug, wo man Sonnenuntergang erleben kann.
Zu beachten: **Zeitumstellung** Sommerzeit / Winterzeit
Beispiele: 19.10.02: SA 7:52 Uhr / SU 18:21 Uhr; 02.11.02: SA 7:16 Uhr / SU 16:54 Uhr
Spontaneität: macht mehr Sinn, wenn an dem Tag die Sonne scheint.

Wandertag

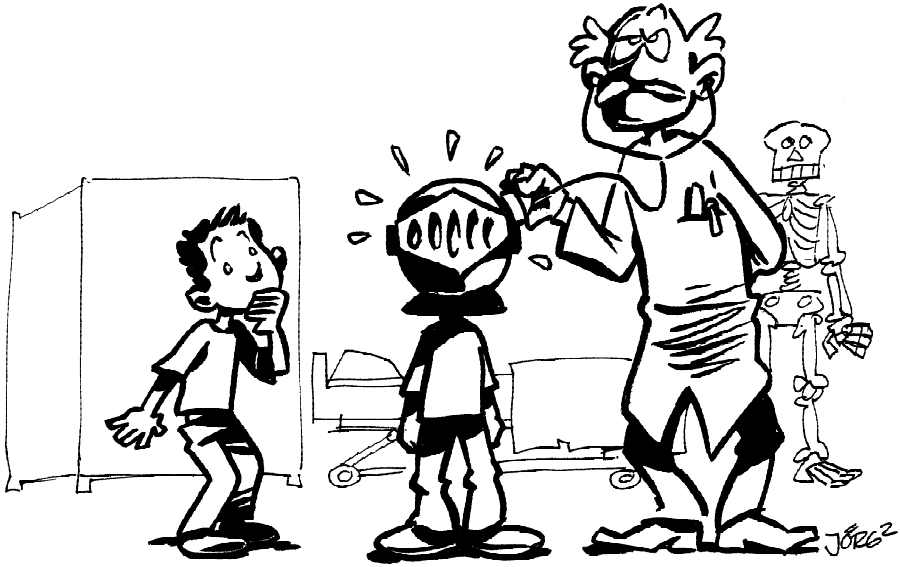
Wann? Ferientag (Herbstferien) oder Wochenende.
Wo? Gemeindehaus
Was? Ganztagesprogramm > Ziel: wie weit schaffen wir von Sonnen- auf- bis untergang.
Wie?
1. 7:00 UhrTreffen
2.zum gemeinsamenStart bei Sonnenaufgang (theoretischen).
3. Pausen müssen sein. > Route vorher aussuchen, ablaufen und Rastmöglichkeiten erkunden
4. Ziel sollte so ausgesucht sein, dass es erreicht wird (Eltern warten dort – Rücktransport).

Ritter Eisenhut oder: In zwanzig Minuten schließt das Museum

Eine Geschichte von Klaus Schädelin aus der Schweiz neu erzählt.

In unserer Stadt gibt es ein berühmtes Museum. Uns als Schüler der 6. Klasse wird die Ehre zu Teil, es zweimal in der Woche zu besuchen. Dass haben wir unserem Zeichenlehrer zu verdanken. Ihm fiel wohl nichts mehr ein, was wir noch abmalen könnten, so schickt er uns jeden Mittwoch- und Freitagnachmittag in dieses ehrwürdige Gebäude. In dieser Zeit ist es für andere Besucher geschlossen. Der Lehrer bleibt immer nur kurz, um die Aufgabe zu erklären. Heute sitzen wir im Halbkreis um eine griechische Vase. Sie besteht mehr aus Scherben und ist nur notdürftig zusammengeleimt. Wir sind über den Museumsunterricht soooo begeistert. Aber er hat auch sein Gutes. Kostenlose Exkursionen in alle Teile des Museums sind unser größter Spaß. Was haben wir nicht alles schon „in Besitz" genommen: die Postkutsche oder Kanus der Eskimos. Auch Duelle mit den Hellebarden waren an der Tagesordnung. Und Wringley hielt uns manche packende Rede vom Schultheißenstuhl. Gar nicht zu reden von unseren Ausflügen in die Folterkammer, wo wir z.B. am Bäschteli die Daumenschrauben ausprobiert haben. Nachher mussten wir ihm den Mund zu halten, weil er gar so geschrieen hat. Natürlich wollten wir nicht von der Wächterin erwischt werden.

Mit dem Wringley haben all die aufreibenden Ereignisse der nächsten Tage begonnen. Der Wringley wohnt zur Zeit mit in meinem Zimmer. Die frühere Wohnung war vor einigen Tagen abgebrannt, als der Dortor Ebenezer Bischof Heu für die Kaninchen vom Boden holte. Leider ließ er die brennende Zigarette oben. Nun waren Stadlers obdachlos und meine Eltern nahmen sie vorübergehend auf. Mitten in der Nacht weckt mich Wringley, um mir seine neuste Erkenntnis zu erzählen. All die Gegenstände im Museum sind nicht nur zum Anschauen und Abstauben da, sondern um benutzt zu werden. Heute im Museum wurde ich lebhaft daran erinnert. Wringley war schon zehn Minuten verschwunden. Plötzlich klirrte es und er betritt sehr verändert den Saal. Nun steht er vor uns mit Brustpanzer, Bein- und Armschienen, Hellebarde und einem Gugelhupf aus Eisen auf dem Kopf. Ein riesiges Gelächter begrüßt ihn. Mit dumpfer Stimme sagt er: „Wehrhafte Männer, holdreiche Frauen. Ich, der Ritter Eisenhut, lade euch auf meine Burg ein. Nehmt eure Schwerter, setzt die buschigen Helme auf eure Häupter und



stellt euch dem männlichen Zweikampf. Und seid gewi...“

Hier brach er ab, weil die Wächterin zu hören war. Er wickelt sich in einen Vorhang und wird so unsichtbar. Doch die Wächterin schaut nur kurz zu uns herein, findet alles in Ordnung und geht wieder in ihr Büro, um das Nickerchen fortzusetzen.

Wringley schält sich aus seinem Vorhang und die ganze Bande folgt ihm in die Ausstellungshalle. Jeder nimmt sich etwas ab: Waffen, Panzer, der Mündi sogar eine kleine Kanone. Keiner hat es bisher gewagt in eine Rüstung zu kriechen. Wringley ist der Held des Tages. Das macht ihn übermütig. Gerade hält er seinen Helm hoch über den Kopf. Er versucht ihn aufzusetzen. Aber irgendwie klemmt er. Der Wale will behilflich sein und schlägt mit dem Morgenstein auf den Helm. Es sollte nur ein Tupfer sein, doch die Wucht des Gerätes hat einen Donnerschlag daraus gemacht. Wringley heult auf, aber der Helm sitzt wie angegossen. Es war ein Gaudi ohnegleichen. Sikki hüpfte um ihn herum und meint: „Wenn du einen Wunsch hast, musst du es nur sagen. Ich reiche es dir dann durch den Schalter.“ Womit er das Visier meinte. Doch dem Wringley ist das Lachen vergangen, denn er denkt an die Helmabnahme. Schon der erste Versuch lässt erkennen, dass es eine schwierige Angelegenheit wird. Der Helm sitzt einfach fest und bewegt sich keinen Millimeter. Für die meisten aus der Klasse ist jetzt der Zeichenunterricht beendet. Nur noch der Bäschteli, Eduard, ich und natürlich der Wringley sind noch da. Zunächst versuchen wir, den Helm weiter zu lockern. Aber als Blut an Wringleys Hals herunterläuft, besinnen wir uns anders. Aber was tun, denn in zwanzig Minuten schließt das Museum. Da müssen wir heraus sein. Sonst kommt alles ans Licht. Also, muss die Wächterin abgelenkt werden. Das ist die Sache vom Bäschteli. Er muss in Ohnmacht fallen. So bleich wie er aussieht, ist das wohl kein Problem. Ich gehe mit ihm die Treppe zur Eingangshalle hinunter und gebe ihm

einen Stoß. Tatsächlich kippt er um und stößt dabei einen Schrei aus. Die Wächterin kommt aus ihrem Büro geschossen und ringt mit den Händen. Dann stürzt sie ins Büro zurück, um den Notarzt anzurufen, wie wir später feststellen. Aber das ist genau der Augenblick auf den wir gewartet haben. Im Nu sind wir zur Tür hinaus. Doch stopp, so können wir nicht auf die Straße. Eine Tujahecke wird unser Unterschlupf. Eine neue Beratung ergibt, dass ich einen Handwagen und Eduard einen Kartoffelsack holen sollen, um den Wringley zum Schmied zu bringen. Gerade wollen wir auf den Museumsgarten hinaus, da fährt der Krankenwagen mit Blaulicht vor. Zwei Sanitäter springen heraus und kurze Zeit später bringen sie ein Trage mit dem Bäschteli.

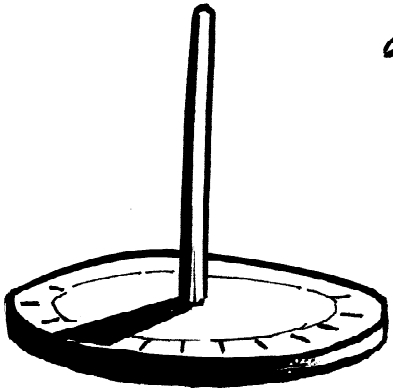
Nun also los. Zu Hause laufe ich Frau Stadler in die Hände, wo sie mich auch gleich nach dem Franz fragt. Er soll schnell heimkommen, um noch Einkaufen zu gehen. Ich sage ihr, dass er noch im Museum ist. Franz so nennen die Stadlers den Wringley. Alles weitere geht ohne Zwischenfälle. Dann soll ich wieder nach Hause, um Frau Stadler zu beruhigen. Aber es ist eine schwere Aufgabe, eine zornige Mutter zu besänftigen. Ich denke mir allerlei Ausreden aus. Doch nach dem Abendessen klingelt die Tochter von Stadlers und sagt: „Der Eugen", das bin ich, „soll doch bitte herunterkommen." Mit zittrigen Knien folge ich ihr. Im Wohnzimmer hat sich die gesamte Familie versammelt. Vater Stadler beginnt mit freundlichen Stimme: „Eugen, es ist da Beste, wenn du alles sagst, wie es wirklich gewesen ist." – Pause – „Komm ich will dir ein wenig nachhelfen. Das mit dem Museum war eine Lüge. Wir haben inzwischen dort angerufen. Du kannst dir denken, wie groß unser Schreck war, als wir von dem Unfall erfuhren. Doch im Krankenhaus sagte man uns, dass es sich um einen anderen Jungen handelt. – Also, Eugen, wo steckt mein Sohn." Mir stockt der Atem. Sollte ich nicht doch sagen, was vorgefallen war. Aber da kam mir Vater Stadler zuvor. „Nun, wart, ich werde dir etwas nachhelfen. Ihr beiden wart heute nachmittag fischen. Und mein sauberer Kumpan treibt sich noch an der Aare herum." Jetzt war ich sprachlos. Doch Vater Stadler fuhr fort: „Ja, siehst du, einen alten Mann kann man nicht so leicht etwas vorspielen. Ich hab mir gleich gedacht, dass da was faul ist. Und richtig mein Angelzeug war weg." Ich setzte eine zerknirschtre Miene auf und erzählte das Fischereierlebnis. Das ist mir nicht schwergefallen, weil es von gestern stammte. Stadler schmunzelte dazu. Ich schloss: „Es kann noch eine Weile dauern bis Franz kommt, denn der alte Kaltenrieder hat ihm weis gemacht, dass die Schleie bei Mondenschein am besten beißen. Und das wollte Franz unbedingt ausprobieren."

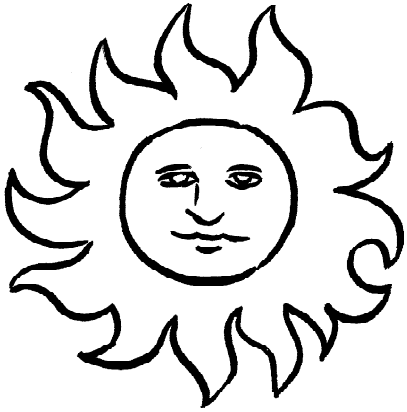
Daraufhin wurde ich entlassen und begab mich in mein Zimmer. Und wer sitzt dort und liest- der Wringley mit seiner stolzen Kopfmontur. Nun berichtete er mir, was inzwischen passiert war. Der Schmied konnte nicht helfen. Entweder hätte er den Helm aufschweißen müssen und da wäre Wringleys Kopf verbrannt oder er hätte es aufsägen müssen. Doch erweigerte sich fremdes Eigentum zu beschädigen. Da half keine Bitten und Betteln. Doch wusste er einenRat. „Das ist Fall für den Arzt." Und so ging der Wringley zu Doktor Bischoff. Der Arzt untersuchte ihn gründlich und sagte

dann: „Da kann ich dir jetzt nicht helfen. Dein Gesicht ist geschwollen. Du musst nur warten bis sie abgeklungen ist, dann ist das Helmabnehmen ein Kinderspiel." So saß er nun auf dem Bett und wartete auf das Abschwellen seines Gesichtes. „Aber wenn jetzt jemand hier reinkommt?" „Kluger Junge", sagt Wringley, „am besten du setzt dich mit einem Hammer vor die Tür. Wenn einer rein will, bekommt er eins über den Kopf." Kaum hat er geendet, streckt er sich auf dem Bett aus. Aus irgend einen Grund lasse ich mich darauf ein, schleiche in den Keller, um einen Hammer zu holen. Da muss ich an der Tür von Stadlers vorbei. Und was ich da höre, verschlägt mir die Sprache. Sagt doch Vater Stadler: „Mein Franz ist schon recht. Die Flausen in der letzten Zeit, kommen von dem Eugen. Der hat einen schlechten Einfluss auf unseren Jungen." Nur gut, dass der Hammer noch im Keller war, wer weis, was sonst passiert wäre. Nun hole ich ihn aber gerade. Dann sitze ich vor der Tür. Plötzlich rüttelt mich jemand wach. Frau Stadler steht vor mir. Doch bevor sie mir dumme Fragen stellen kann, fällt ihr Blick auf das Bett. Obwohl der Wringley sich unter die Bettdecke verkrochen hat, ist er gut zu erkennen. Nun legt Frau Stadler los: „So, der Lauser ist heimgekommen. Der Herr Sohn hat es beliebt, heimzukehren. Man steigt ins Bett wie im Kurhaus. – Aber dass drüben die Mutter wartet und sich sorgt, daran belieben der Herr Sohn nicht zu denken." Bei den letzten Worten nimmt sie die Bettdecke und zieht sie mit einem Ruck beiseite. Dann steht sie mit offenem Mund vor ihrem Sohn, stößt Wilhelm hervor und sinkt aufs Bett. Nun folgte eine Standpauke, die sich gewaschen hatte.

Am nächsten Morgen habe ich verwundert geschaut, als ich den Wringley erblicke. Er ist wieder normal und der Helm liegt neben ihm auf dem Nachttisch. Nun gibt es nur noch das Problem, den Helm wieder unbemerkt ins Museum zu bringen. Die erste Aktion mit einem Köfferchen scheitert, weil er unten bei der Wächterin bleiben muss. Jetzt kann nur noch der Rene Lagg helfen. Es ist ein kolossal dicker Junge. Mit der Nachhilfe durch einige Geschenkte, steckt er den Helm unter seinen Pullover. Die Wächterin hat Mitleid mit dem Jungen und fragt, ob er nicht krank ist. Doch wir beruhigen sie. So kann er in der Ausstellungshalle seine Schlankheitskur durchführen. Sinnend hält der Wringley den Helm in seiner Hand. Wie leicht er ihn heute früh vom Kopf nehmen konnte. Andere stichelten. So bemerkt der Sikki, dass wohl das Kindermädchen heute früh ihn schwer mit Penatencreme bearbeitet habe, um den Helm herunter zu bekommen. Damit darf man aber dem Wringley nicht kommen. Mit Todesverachtung hebt er den Helm über seinen Kopf und zieht ihn über das Gesicht. Dabei verkanntet er, klemmt und sitzt fest. Zum zweitenmal sitzt der Wringley als Rittereisenhut gefangen. – Und nun kommt die Wächterin, und danach der Direktor. – Warum haben wir uns nicht gleich beim ersten Mal erwischen lassen? Das wäre einfacher gewesen.

Dietmar Fischer





UHREN

zum Selberbasteln

Scheibensonnenuhr

Eine ganz einfache Sonnenuhr kann man mit einem Stab und einer Papierscheibe bauen.
Man braucht dazu etwas Zeit und eine Uhr.
In die Mitte einer Scheibe mit 20 cm Durchmesser kommt ein Loch. Durch dieses Loch steckt man ein 25 cm langes dünnes Stöckchen. Dieses wird nun auf einem schattenfreien Stück Erde so aufgestellt, dass der Stab senkrecht etwa 20 cm heraussteht. Zur vollen und halben Stunde wird nun auf dem Rand der Scheibe die Schattenuhrzeit notiert. Diese Scheibe kann nun kopiert und mit den Jungscharlern farbig gestaltet werden.
Beim Aufstellen muss man jetzt nur darauf achten, dass die Scheibe genau auf der Uhrzeit zum Zeitpunkt des Aufstellens richtig eingestellt wird.
Die Scheibe kann man natürlich auch aus Holz gestalten und mit einem Brennpeter verzieren.

Material
25 cm langer Holzstab
20 cm Papierscheibe

Blumentopfsonnenuhr

Eine besondere Variante der Sonnenuhr ist es, diese in einem Blumentopf zu bauen.
Dazu wird ein Stab genau senkrecht in einen Blumentopf gestellt und festgemacht (mit Gips oder Knet). Der Stab sollte dabei etwa doppelt so hoch wie der Blumentopf sein. Nun wird wie oben verfahren und die Uhrzeit außen am Rand des Topfes notiert. Man kann mit der JS jetzt schöne, kreative Blumentopfsonnenuhren basteln. Dadurch, dass man die Blumentöpfe außen mit verschiedenen Techniken gestaltet: Anmalen, Servi-

ettentechnik, mit Mosaik bekleben, mit Steinchen usw. Am Ende wird der Mustertopf einfach innen hinein gestellt und die Zeitskala übertragen. Als letztes wird dann der Stab senkrecht in der Mitte des Blumentopfes angebracht, und schon hat man viele schöne Sonnenuhren. Man könnte den Topf sogar bepflanzen z. B. mit Kresse.

Material
20 cm langer Holzstab (oder länger, je nach Topf)
Blumentopf (10 cm)
Knet oder Gips
Verziermaterial

Sanduhr

Dazu braucht man nur zwei leere Plastikflaschen, eine Stopuhr, gleichmäßig feinen Sand und Klebeband. In eine Flasche wird nun Sand eingefüllt. Dann wird sie mit der Öffnung auf die Öffnung der zweiten Flasche gepresst und die Flasche mit Sand wird nach oben gehalten. Nun stoppt man die Zeit, die man damit messen will. Nach genau der Zeit wird die obere Flasche weggenommen. Der Restsand wird herausgeschüttelt. Nun werden die zwei Flaschen Öffnung auf Öffnung mit dem Klebeband zusammengeklebt. Fertig ist eine einfache Sanduhr, die ab jetzt bei JS -Spielen der Zeitgeber ist.

Material
Leere Plastikflaschen
Klebeband
feinen Sand

Uhren aus allem Möglichen

Das ist für größere JS-Kinder eine spannende Herausforderung. Man braucht dazu noch funktionstüchtige oder neue Uhrwerke. Erstere findet man in ausgedienten Uhren, letztere kann man im Bastelgeschäft oder im Internet kaufen.
Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, sie einzubauen. Entweder von hinten, das macht man bei dünnen Trägern wie Bildern, Holz, Spiegel, Glas – oder Steinplatten, alten Gießkannen, Kochtöpfe usw., oder von vorne in eine Vertiefung bei dicken Trägern wie Steine oder Balken usw. Der Einbau ist dabei sehr einfach. Die Zeiger werden abgenommen, in den Träger ein Loch im Durchmesser der Zeigerspindel gebohrt und das Uhrwerk wird eingesetzt, festgeschraubt oder festgeklebt. Dann werden die Uhrzeiger wieder aufgesteckt und die Uhrzeiten aufgemalt oder aufgeklebt.

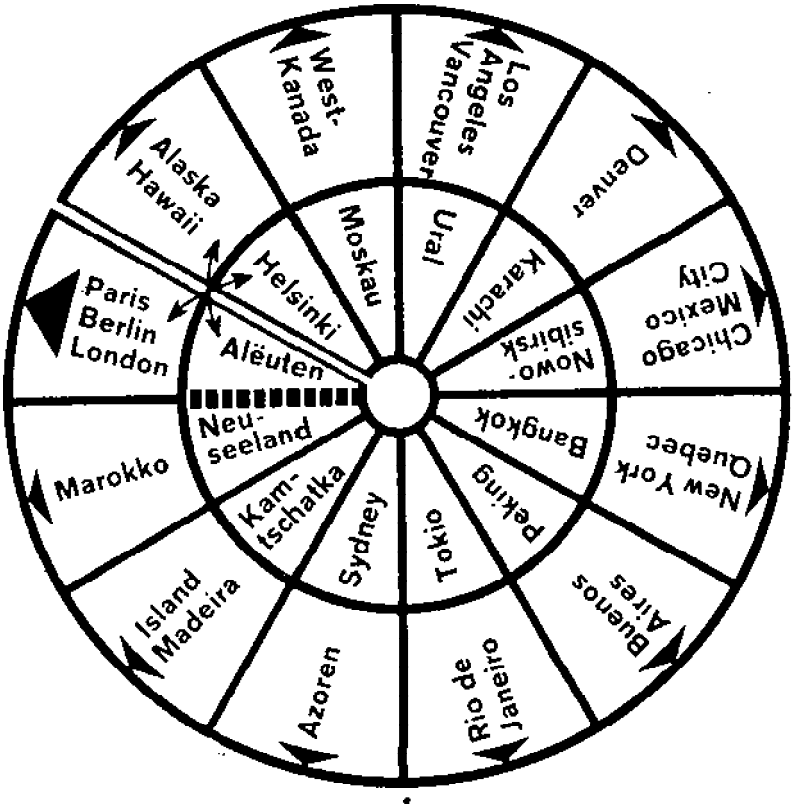
Material
Uhrwerke
Gegenstand, aus dem eine Uhr werden soll.

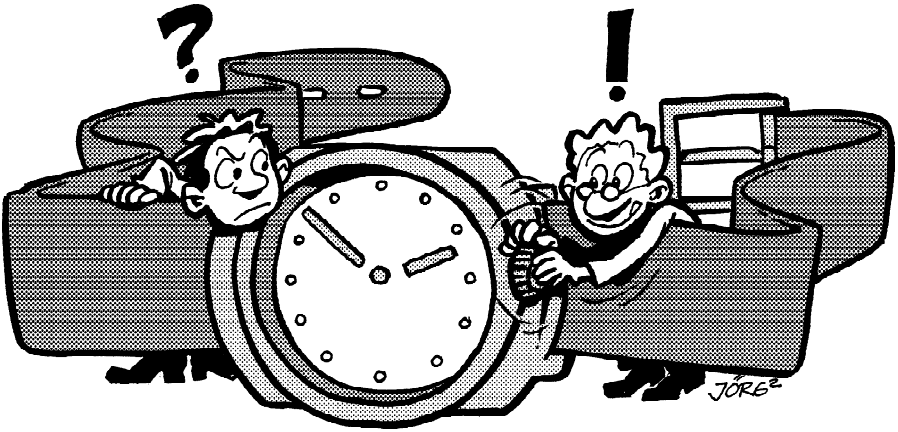
Weltzeituhr

Mit dieser Scheibe kannst du mit deiner JS eine aus jeder analogen Uhr mit Zifferblatt, z.B. Wecker, eine Weltzeituhr bauen. Auf dieser Uhr kann man dann ablesen, welche Uhrzeit gerade in anderen Teilen der Erde ist. Dazu brauchst du die Vorlage als Scheibe so groß, dass, wenn sie in der Uhr ist, sie die Zahlen auf dem Zifferblatt nicht verdeckt. Zuerst muss die Scheibe sorgfältig ausgeschnitten werden, auch die Mitte. Dann wird die Scheibe auf der Uhr angebracht. Dazu wird die Scheibe so auf die Zeiger aufgefädelt, dass der große Zeiger zu sehen und der kleine Zeiger bedeckt ist. Die Scheibe wird nun auf den kleinen Zeiger festgeklebt, so, dass der Pfeil Paris, Berlin, London genau auf der Spitze des kleinen Zeigers ist. Nun können mit der Uhr auch die Uhrzeiten in den anderen Städten der Welt abgelesen werden.

Material
Analoge Uhr
Weltzeitrad
Kleber

Rainer Schnebel





„WER HAT AN DER UHR GEDREHT?"

Der folgende Vorschlag ist ein Spielabend, bei dem sich alles um Uhren dreht. Zur Durchführung sind mindestens zwei Gruppen notwendig. Bei größerer Teilnehmerzahl können auch mehrere Gruppen gebildet werden. Pro Gruppe ist aber ein Gruppenbetreuer, der die Erfüllung der Aufgaben überwacht, sinnvoll.

Count-down

Alle Mitspieler leiten den Countdown zum Spielabend ein, indem sie schrittweise auf Null zählen. Begonnen wird mit der Zahl, die der Gruppengröße entspricht.
Allerdings hat die Aufgabe folgende Schwierigkeiten:
Alle Mitspieler müssen eine Zahl beitragen.
Die Mitspieler dürfen sich untereinander weder mit Worten noch mit Gesten über die Reihenfolge verständigen. Eine Reihenfolge darf auch im voraus nicht festgelegt werden.
Sobald zwei Spieler gleichzeitig eine Zahl nennen, muss von vorne begonnen werden.

Uhrzeit einstellen

Für jede Gruppe wird eine Uhr aus Karton gebastelt. Diese Kartonuhren werden an der Wand aufgehängt. Jede Gruppe stellt sich in gleichem Abstand an der gegenüberliegenden Seite des Raumes als Staffel auf.
Nacheinander muss nun jeder Mitspieler die von den Gruppenbetreuern genannte Uhrzeit auf der Kartonuhr einstellen. Die Gruppe, die als erstes fertig ist, hat gewonnen.

Material:
Uhren aus Karton (Zifferblatt, zwei Uhrzeiger) für jede Gruppe

Zeiteinheiten sortieren

Für jede Gruppe werden folgende Zeiteinheiten auf kleinen Zetteln notiert: Sekunden, Minuten, Stunden, Tage, Wochen, Monate, Jahre, Jahrzehnte, Jahrhunderte, Jahrtausende.

Aufgabe für jede Gruppe ist es, diese Zeiteinheiten richtig zu sortieren. Die Gruppe, die die Reihenfolge am schnellsten herausgefunden hat, hat gewonnen.

Zeit schätzen

Alle Mitspieler jeder Gruppe müssen gemeinsam eine Minute abschätzen. Die Zeit, die die einzelnen schätzen müssen, richtet sich nach der Anzahl der Gruppenmitglieder, z.B. muss bei vier Mitspielern jeder 15 Sekunden schätzen. Der letzte Spieler kann mögliche Fehlschätzungen ausgleichen. Gewonnen hat die Gruppe mit der geringsten Abweichung.
Material: *Stoppuhr zur Kontrolle*

Zeit stoppen

Jeder Mitspieler muss mit einer Stoppuhr möglichst genau 10 Sekunden abstoppen. Die Abweichungen der einzelnen Spieler werden zusammengezählt. Gewonnen hat die Gruppe mit der geringsten Abweichung.
Material: *Für jede Gruppe eine vergleichbare Stoppuhr.*

Zeitbombe

Im Gruppenraum (oder Veranstaltungshaus) wurde eine „Zeitbombe" (laut tickender Wecker) versteckt. Die Gruppe, die die „Zeitbombe" als erste entdeckt und „entschärft", hat gewonnen.
Material: *Wecker*

Uhrzeit einstellen

Jede Gruppe bekommt eine Uhr mit Digitalanzeige. Die Gruppenbetreuer erklären ihrer Gruppe, wie die Uhrzeit eingestellt wird. Jeweils ein Mitspieler jeder Gruppe spielt gegen die Vertreter aus den anderen Gruppen.
Der Spielleiter nennt eine Uhrzeit, die auf der Digitalanzeige eingestellt werden muss. Der Spieler, der die Zeit am schnellsten eingestellt hat, erhält einen Punkt für seine Gruppe.
Material: *Eine vergleichbare Uhr mit Digitalanzeige für jede Gruppe.*

Zeitzonen der Erde

Ein Spiel für ältere Kinder (ab ca. fünften Klasse).
Jede Gruppe erhält ihre Kartonuhr und ein Kopie, auf der die Zeitzonen der Erde eingetragen sind. Eine entsprechende Vorlage findet sich in jedem Schulatlas.
Der Spielleiter stellt nun verschiedene Aufgaben, und jede Gruppe versucht für sich, auf ihrer Uhr die richtige Uhrzeit einzustellen. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

Mögliche Aufgaben:
Welche Uhrzeit ist es bei uns, wenn in Sidney (Australien) morgens um sechs Uhr die Sonne aufgeht?
Du möchtest Deinen Freund in Los Angeles so anrufen, dass sein Telefon um 18 Uhr abends klingelt. Wann musst Du bei Dir zu hause seine Nummer wählen?
Material: *Kartonuhr und Kopie mit den Zeitzonen der Erde für jede Gruppe*

Andachtsvorschlag

Alles hat seine Zeit (Prediger 3).
Meine Zeit steht in deinen Händen (Ps 31, 16).

Stephan Schiek

EIN ZEITSPIEL

Es ist Zeit für ein Spielprogramm zur „Zeit“ in der Jungschar.
Wer die Bibel durchforscht, findet Zeitangaben in vielen Zusammenhängen.
Z. B. es kommt die Zeit, eine kurze Zeit, die ganze Zeit, seit dieser Zeit, nutze die Zeit, viel Zeit, es ist Zeit, zur selben Zeit, seine Zeit, vergangene Zeit, verkürzte Zeit, keine Zeit, begrenzte Zeit, lange Zeit und es wird Zeit.
Es wird Zeit, dies umzusetzen.
Bei Gott selbst aber spielt die Zeit keine so entscheidende Rolle, er hat sozusagen, alle Zeit der Welt. Wir aber müssen mit der Zeit umgehen, wir können sie nicht ignorieren oder gar übergehen. Wir brauchen die Zeit, wir brauchen Zeit zum Essen, schlafen, arbeiten usw...
Gut für uns ist, wenn wir die Zeit nicht nur einteilen, sondern sie nutzen.

Mit dem folgenden Programm sind wir zusammen mit den Kindern der Zeit und ihren Aspekten auf der Spur.

Darum hier ein Aktionsspiel an fünf Zeitstationen. Ziel ist es, auf einem Zeitkonto soviel Zeitpunkte wie möglich zu sammeln.

Dazu bekommt jede Gruppe ein Zeitkonto mit einer Zeitgutschrift. Nun spielt man hintereinander mit den Kleingruppen die fünf Zeitstationen. Je nachdem wie die Zeitaufgabe gelöst wird, bekommt die Gruppe Gutschriften oder Abzüge. Ziel ist es am Ende, so viel Zeit wie möglich zu haben.
Als erstes werden Dreiergruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt ein Zeitkonto (Karte) mit zehn Zeitpunkten (jeder Punkt erspricht zehn sec)
Als Zeitpunkte eignen sich sehr gut die runden Klebepunkte.
Nun spielen wir von Station zu Station, wobei die Gruppen manchmal parallel und manchmal hintereinander spielen.

1. Spiel: „Zeit gewinnen“

Die Gruppen spielen hintereinander

Aufgabe

Die ganze Gruppe soll sich an den Händen halten und eine Strecke durchlaufen.
Dazu hat sie 1 min. Zeit. Was sie weniger braucht, bekommt sie als Zeitpunkte „gutgeklebt“. Wenn sie länger braucht, muss sie Zeitpunkte abgeben.

2. Spiel: „Zeit einsetzen“

Hier können alle Gruppen parallel spielen.

Aufgabe

Die Gruppe muss von ihrem Zeitkonto Zeit einsetzen. Schafft sie die Aufgabe nicht, ist die Zeit weg. Schafft sie die Aufgabe, bekommt sie so viel Zeitpunkte wie sie eingesetzt hat dazu. Die Gruppen bekommen folgenden Rätselreim:
„Wenn du es sagtest, wärst du nicht klug.
Wenn du es hättest, wär´s mehr als genug.
Wenn du´s entbehrtest, wärst du nicht glücklich.
Wenn du es wünschest, wär es nicht schicklich.
Wenn du es glaubst, wärst du zum Spott.
Wenn du es könnest, wärst du ein Gott.“ Clemens von Brentano
Lösung: Alles.

3. Spiel: „Zeit haben“

Hier können alle Gruppen parallel spielen.

Aufgabe

Die Gruppen haben jetzt 5 min Zeit, um ein Bild zu malen. Auf dem Bild soll dargestellt werden, was sie tun, wenn sie Zeit haben. Die Spielleitung belohnt das Bild mit einem bis drei Zeitpunkten.

4. Spiel: „Zeit erfüllen“

Die Gruppen spielen hintereinander

Aufgabe

Die Gruppe soll genau eine Minute schätzen. Dazu hat der Spielleiter

eine Stoppuhr. Wenn die Gruppe los sagt, beginnt es, wenn sie Stopp sagt, wird gestoppt. Schafft sie es, bekommt sie zwei Zeitpunkte gutgeschrieben, schafft sie es nicht, wird die Differenz des Verschätzens als Zeitpunkte abgezogen.

5. Spiel: „Zeit einteilen“

Die Gruppen spielen hintereinander

Aufgabe

Die Gruppe bekommt nun eine dreigeteilte Aufgabe. Zuerst soll sie die Zeit, die sie für jedes Aufgabenteil benötigen will, einteilen. Es stehen drei min. zur Verfügung. Sie hat dann für jeden Aufgabenteil genau diese Zeit zur Verfügung. Ist sie zu schnell, muss sie warten, ist sie zu langsam wird der Aufgabenteil abgebrochen und der Nächste beginnt. Schafft sie in der eingeteilten Zeit die Aufgabe, bekommt die Gruppe zwei Zeitpunkte. Schafft sie es nicht, geht sie leer aus.

1. Eine Zahlenkette rechnen.
2. 18 gleichgroße Kieselsteine suchen.
3. Einen Turm aus den Kieselsteinen bauen, so dass nur vier Steine unten liegen.

Seid ihr mit allen Gruppen durch alle Spiele, wird abgerechnet. Die Gruppe darf als Preis jetzt diese Zeit für sich sofort nutzen. Ideen: Die Gruppe darf so lange wie sie noch Zeitpunkte hat (für jeden Zeitpunkt zehn sec) Gummibärchen, Schokolade etc. essen oder Limonade trinken.

Mit den folgenden Versen kann das Zeitprogramm mit einem biblischen Impuls abgerundet werden.
Psalm 31, 16 „Was die Zeit uns bringen mag liegt in Gottes Hand.“
oder mit Psalm 145, 1 „Dich will ich preisen für alle Zeit.“

Rainer Schnebel

Themenreihe zu Prediger 3,1 – 14

Alles hat seine Zeit und alles hat seine Stunde! Unter diesem Bibelvers kann man das gesamte Jungscharprogramm stellen. Alles, was wir mit Gott und unter seinem Namen machen, ist o.k.! Die Jungscharler sollen bei dieser Themenreihe begreifen, dass nicht immer alles dran ist und alles Schöne auch ein Ende hat, eben alles zu seiner Zeit.

Wenn unser Jungschar-Programm abwechslungsreich, spannend und interessant ist, dann passt es auch in diese Themenreihe. Alles Tun hat seine Stunde. Deshalb wechseln Spiel-, Quiz- und Pokalabende einander ab, auch der spezielle Jungschar-Gottesdienst (mit oder ohne Jungschar-Eltern) hat seinen festen Platz im Programm.

Nimmt man die ersten Verse Prediger 3, so kann man zu jedem Satz bzw. Satzteil einen eigenen Abend machen:

Pflanzen hat seine Zeit und ausreißen was gepflanzt ist, hat ebenfalls seine Zeit! – Naturkunderennen, Pflanzen bestimmen, Salate essen

Bauen hat seine Zeit – Bauabend, Turmbau zu Babel

Lachen hat seine Zeit – Witzeabend, lustige Spiele

Reden hat seine Zeit – Abend mit vielen Worten, Reden und Gesprächen.
Diese Verse haben uns dazu bewogen, ein komplettes Halbjahresprogramm zu erstellen, auszuprobieren und Erfahrungen zu sammeln.
Unsere JSler haben begriffen:

- *dass alles Tun ohne Gott sinnlos ist*
- *dass tatsächlich nicht immer alles dran ist*
- *dass ein abwechslungsreiches, thematisches Programm spannend ist*
- *dass Jungschar einen festen Platz in der Woche einnimmt, den keiner vermissen möchte.*

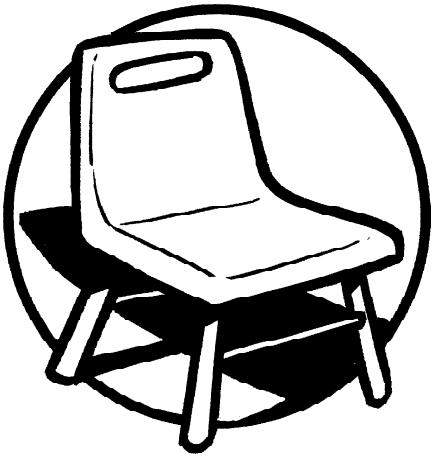
Wir Mitarbeiter haben neu entdeckt, dass unser JS-Programm begeistern kann und muss und dass wirklich nicht immer alles zu der Zeit sein kann und muss! Auch wurde uns wieder neu klar, dass Gott uns begabt und mit Phantasie und Kraft ausstattet, damit wir die Erwartungen der Kids erfüllen können. Gott will in unser JS-Programm eingebunden sein! Mit Jesus Christus – Jungschar mutig voran.
Die nachfolgenden Themen sind beliebig ergänz- und ausbaubar.
Wichtig ist, dass unterschiedliche Abende zu unterschiedlichen Themen für Abwechslung sorgen!

Uhrenspiel

Aufgabe: Welche Kleingruppe (ca. 2-4 JSler) besorgt in der vorgesehenen Zeit (Sanduhr-Zeitmessung 61x oder 2x) die meisten verschiedenartigen Uhren.
Wertung: - 20 Punkte für eine funktiontüchtige Uhr
- 10 Punkte für eine nicht funktionstüchtige Uhr
-5 Punkte für eine Uhrabbildung
Andachten: Psalm 31,16 Meine Zeit
Psalm 90, Moses Gebet – Zuflucht in der Vergänglichkeit!
Jochen Klepper: Der du die Zeit in Händen hast, EG Nr. 64
JS-Gruß: Mit Jesus Christus – Jungschar mutig voran!

1. Zeitspiele

Es wird mit mehreren Mannschaften bzw. Kleingruppen ein Spieleabend durchgeführt, bei dem bewusst alle möglichen, unterschiedlichen Zeitspiele gemacht werden.
Schnelle Zeitspiele und sehr langsame Zeitspiele sollen sich abwechseln.
Beispiele:
50 m Lauf
Schneckenrennen
30 sec Luft anhalten
50 m Strecke in 1 min zurücklegen
Staffelrennen auf Zeit
Wörter aufschreiben auf Zeit
usw.



2. Stühle-Spiele

Eingangslied: Ich sitze oder stehe, ich liege oder gehe
Steht auf und lobt unseren Gott
Eingangspsalm: Gott, der Herr, der Mächtige, redet und ruft der Welt zu vom Aufgang der Sonne bis zu ihrem Niedergang. Höre mein Volk, lass mich reden. Ich, Gott, bin dein Gott. Opfere Gott Dank und erfülle dem Höchsten deine Gelübde und rufe mich an in der Not, so will ich dich erretten und du sollst mich preisen. Zum Gottlosen aber spricht er: Ich will dich zurechtweisen und dir deine Taten vor Augen stellen. Begreift es doch, dass ihr Gott nicht vergesst. Wer Dank opfert, der preist mich. Das ist der Weg zum Heil Gottes! (Auszüge aus Psalm 50)
JS-Lied: Vom Aufgang der Sonne
Vom Anfang bis zum Ende, hält
Spielteil 1: Stuhlspiele aller Art
Andacht: Wir müssen alle offenbar werden vor dem Richterstuhl Christi! 2. Korinther 5,10, dazu passen auch Offenbarung 2,8-11 und Psalm 143, 1+2+10
Spielteil 2: Stuhlspiele aller Art

Obstsalat

Drei oder vier Obstnamen werden gleichmäßig auf die Gruppe im Stuhlkreis verteilt, ein Spieler bleibt in der Mitte. Wird von ihm ein Obstname genannt, müssen die angesprochenen untereinander die Plätze tauschen, wer keinen Stuhl mehr bekommt, bleibt in der Mitte. Auf „Obstsalat“ wechseln alle.

Flussüberquerung

Staffelspiel und Fortbewegung durch Verschieben von drei Stühlen, der Fuß darf nicht den Boden berüren.

Stuhllabyrinth

Möglichst schnell durch ein Stuhllabyrinth kommen, evtl. mit verbundenen Augen, geführt von anderen.

Zitrone-Zitrone-Zitrone

Alle Spieler suchen sich einen Obst- oder Gemüsenamen. Schafft man es, diesen Namen einmal zu rufen, bevor ein anderer Spieler ihm dreimal gesagt hat?

Weiterreichen

Entdeckt der Mittlere im Stuhlkreis, wo der Gegenstand gerade ist, den die Sitzenden hinter ihrem Rücken weiterreichen?

3-Tore-Fußball

Fußball mit drei Mannschaften auf drei Tore (einStuhl). Treffer gelten von allen Seiten des Stuhls aus.

Mock und Peppel

Text zum Weiterreichen von Mock und Peppel: „Das ist ein Peppel!“ – „Was ist das?“ – „Ein ...

3. Jungschar mit der Tageszeitung

Gespielt wird mit Kleingruppen von maximal drei bis fünf Jungscharlern. Jede Kleingruppe bekommt dieselbe Ausgabe der Tageszeitung. Die reine Spielzeit beträgt 45 min (bei längerer Spielzeit einfach mehr Dinge in der Zeitung anstreichen)

Welche Kleingruppe besorgt die meisten Dinge aus der Tageszeitung?

Andachtsvorschlag:

Ausspruch – Was man täglich liest, prägt sich besonders ein. Deshalb lies täglich die Bibel!

Liedvers – Diesen Tag, Herr, leg ... Wieviel Worte bleiben besser ungesagt. Wann hab ich gedankt und wie oft nur geklagt.

Ausspruch – Die Zeitung von heute ist morgen bereits überholt. Die Bibel ist zeitlos. Ihre Worte haben tagtäglich Bestand!

Spielbeschreibung

In der Tageszeitung werden auf den einzelnen Seiten Wortteile bzw. ganze Wörter markiert oder mit Farbstift angestrichen. Diese markierten oder angestrichenen Dinge müssen von den Kleingruppen in der vorhergesehenen Zeit besorgt und zum vorher festgelegten Ort zur Auswertung vorliegen! Dabei ist auch Fantasie gefragt und wird bewertet.

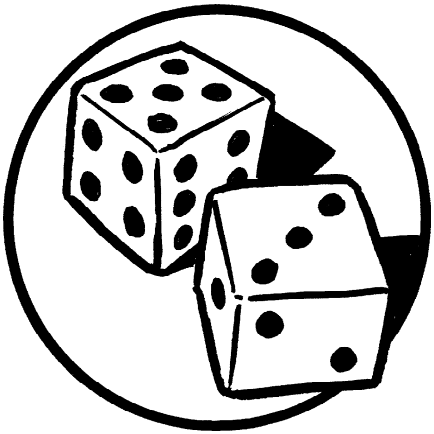
4. Sport-Quiz

Für Kleingruppen im Haus. Jede Kleingruppe (max. drei Mitspieler) hat einen Laufzettel, auf dem die Nummern der ausgehängten „Sportbilder“ eingetragen werden müssen. Im ganzen Haus verteilt hängen ca. 40 Sportbilder aus der Tageszeitung, die durchnummeriert sind.

Laufzettel: Wintersport, Olympische Sportart, Mannschaftssportart, Wassersport, Sonstiges.

Hinweis: Selbstverständlich kann die Laufkarte auch eine andere Einteilung aufweisen. Sie kann auch noch mehr unterteilt werden. Die Einteilung des Laufzettels kommt in erster Linie auf das Bildmaterial an, welches verwendet wird. Im Laufzettel kann es Mehrfachnennungen geben.

Beispiel: Handball/Hallenhandball, Wintersport, Olympische Sportart, Mannschaftssportart, Monkeycross, Motorsport, Sonstiges.
Andacht: Die Bibel nehmen! Lass dir durch niemanden das Ziel wegnehmen! Wir haben den guten Kampf gekämpft! Wir haben den Lauf vollendet! Wenn der Herr dich nicht behütet, ist es umsonst, dass du trainierst und zum Wettkampf antrittst!



5. Jungschar-Pokal

Mit Fünfer-Gruppen wird an Bistrotischen unter einem Sonnenschirm gewürfelt. Es werden verschiedene Würfelrunden ausgetragen.
Die Sieger der einzelnen Tischrunden spielen in der Endrunde um den JS-Siegespreis des Abends.
Andacht: Wer unter dem Schirm des Höchsten sutzt, und unter dem Schatten...
Psalm 91,1+2

6. Jungschar-Gottesdienst

Alles hat seine Zeit und jegliches Tun seine Stunde – auch ein Jungschargottesdienst! Denn auch das Gotteslob hat seine Zeit! Lobe den Herrn. Ich will ihn loben, solange ich bin. Ich will ihm lobsingen, solange ich lebe! – Psalm 146 (auszugsweise)
Ablauf des Jugendgottesdienstes:
Eventuell Vorspiel der JS-Band, ca. vier Eingangslieder (möglichst Bewegungslieder), Eingangsgebet eines Mitarbeiters, Psalmlied, Psalmlesung Psalm 146 1-10, Gottes ewige Treue), Dank- und Bittrunde (siehe Beschreibung), Psalmlied, Psalmspiel (siehe Beschreibung), Psalmlied, Bibelbetrachtung (Bild eines christlichen Künstlers zu einem Psalm) dazu läuft Meditationsmusik – anschließend äußert der Mitarbeiter ein paar Gedanken zum Bild, Vaterunser gesungen mit den JSlern, Segenslied, JS-Gruß. Im Anschluss an den Gottesdienst könnte es noch einen kleinen Imbiss und etwas Getränk (Kinderpuntsch, Teebowle, Eistee, usw.) geben. Dazu

könnte Musik als Hintergrundatmosphäre laufen!

Dankgebet

Die Jsler sitzen im Stuhlkreis. Der Mitarbeiter wirft den Plumpsack/Ball, geknotetes Tuch/Plüschtier einem Jungschaler zu. Dieser nennt nun etwas, wofür man Gott „danke“ sagen könnte. Anschließend wirft dieser den Gegenstand einem nächsten Gruppenmitglied zu. Dieses nennt nun ebenfalls einen „Dankanlass“, usw. Man sollte möglichst ständige Wiederholungen vermeiden. Gut ist es und trägt zur Abwechslung etwas bei, wenn die Mitarbeiter ab und zu ein Danklied anstimmen und ein Vers gesungen wird,

Hinweis: Vor der Dankrunde (gilt auch vor der Bittrunde) sollten die Mitarbeiter kurz etwas zum Ablauf sagen, damit die Gebetsrunde anschließend ohne größere Störungen und Mißverständnisse ablaufen kann.

Bittrunde

Ablauf wie Dankrunde. Zwischen der Dank- und Bittrunde können gut ein oder zwei JS-Lieder eingebaut werden.

Das Psalmspiel

Die JS-Gruppe sitzt im Halbkreis. Es spielen jeweils Zweierteams. Jedes Team hat eine Bibel (=Lutherausgabe/-Übersetzung). Ca. fünf m entfernt vom Halbkreis steht ein Tisch mit Spielgegenständen darauf, daneben eine Bank ,auf der ein Mitarbeiter sitzt. Zwischen Halbkreis und Spieltisch/Spielbank/Spielstühlen usw. ist die Gruppenaktionsfläche. Sie tun das, was sie in den Psalmen aufschlagen sollen.

z.B.: Psalm 110,1 – 7. 11. Wort:
Setze dich zu meiner Rechten!
Psalm 139, 2-4. und 5. Wort:
Stehe auf!
Psalm 137,3 – 16.-19. Wort :
Singet uns ein Lied!
Psalm 118

7. Fußballabend

Andachten: Ademar VfB Stuttgart: Gott ist treu! Auf mich kannst zu zählen! (T-Shirt unter dem Vereinsdress).
JSL Nr. 148: Immer auf Gott zu vertrauen ...
Psalm 90: Gottes ewige Treue
Turnier-Variante wird mit Kleingruppen gespielt! Welche Gruppe wird Sieger?

Mannschaftsfußball

Pro Mannschaft ein Fußball und mindestens zwei Betreuer, dazu ein Schiedsrichter
Innerhalb der Mannschaft wechseln die Spieler nach jedem Schuss ab. Die

Spieler pro Mannschaft kicken nacheinander den Fußball vor. Der zweite Spieler muss dort abschießen, wo der Ball von Teilnehmer Eins liegengeblieben ist, usw.Fußball darf immer im rechten Winkel an den Wegrand gelegt werden (aus Garten, Bach, Hecke ...) Welche Mannschaft hat für die vorher festgelegte Strecke die wenigsten Schüsse benötigt? Die Mannschaften wechslen sich nach jedem Schuss ab, wie auch die Spieler innerhalb der Mannschaft!
Hinweis: Abgewandelt von „Bosseln“ (ostfriesische National-Sport-Wettkampf).

Fußball mit Handikap

Bildet zwei Mannschaften mit je drei Spielern und einem Torwart und bestimmt noch einen Schiedsrichter. Los geht´s! Schießt eine Mannschaft ein Tor, wird dieses Tor mit einem Karton oder einer kleinen Kiste verkleinert, so dass es für die Mannschaft schwieriger wird, ein Tor zu schießen. Für jedes Foulspiel werden witzige Strafen ausgesprochen. So muss ein Spieler beispielsweise für eine gewisse Zeit mit einem langen Mantel, Flossen, einer Schwimmbrille oder einem Koffer in der Hand weiterspielen. Überlegt euch vorher zusammen ein paar lustige Dinge und spielt so lange, bis ein Tor wirklich zu klein geworden ist für den Ball. Viel Spaß!

8. Rio als Großspiel

Spielort; Straße (auszeichnen), Sportplatz (aufstreuen), Zimmereiplatz
Spielart: einzeln, Zweierjungscharler-Mannschaft
Würfelspiel: groß auf der Straße aufmalen
Reihum würfeln, bei entsprechender Nummer Holz ins Feld ablegen. Wenn ein Feld belegt ist, dann muss das Holz entnommen werden. Im Sechser-Feld bleibt das Holz liegen.
Hölzer: mindestens 50 cm, Durchmesser mindestens 10 mm.
Jeder Teilnehmer muss 10 Holzstäbe mitbringen. Wer hat zuerst keine Holzstäbe mehr?

9. Wurfabend

Teebeutel-Weitwurf

Geld in Hut
Geld im Teller
Geld in ... werfen

Blindekuh mit Ball

Spannt im Garten über eine Wäscheleine ein altes Laken. Auf jeder Seite befindet sich ein Spieler. Nun wirft einer einen Ball herüber. Da die Spieler sich nicht sehen, müssen sie sich entweder gut absprechen oder eine gute Reaktion haben.

Socken werfen

Zwei Spieler stehen sich in zwei Meter Entfernung gegenüber. Jeder hat einen Socken in der Hand. Beide werfen gleichzeitig ihre Socken so hoch wie möglich in die Luft. Schaffen sie es beide, den Socken des anderen zu fangen? Von Runde zu Runde wird die Entfernung zwischen den Spielern vergrößert.

Unterwasserknopfspiel

Vermutlich stammt dieses Spiel aus Finnland. Man benötigt dazu einen großen, mit Wasser gefüllten Eimer (Schüssel). Auf den Boden des Gefäßes legt man verschiedene Münzen (Euro, Cent, usw.) Die Spieler lassen der Reihe nach einen Knopf in das Wasser sinken: wer trifft dabei eine Münze? Der Spieler bekommt den Münzenwert als Punkte gutgeschrieben. Welcher Spieler hat nach fünf Spielrunden die höchste Punktzahl erreicht bzw. welcher Spieler hat zuerst 400 Punkte?

Und zwischendurch eine Geschichte zum Schmunzeln:

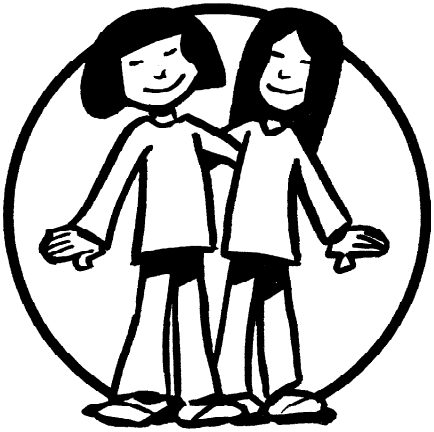
Unfall mit Folgen

Der Schaden an den Wagen, die an einer Kreuzung in Los Angeles leicht kollidierten, war auf den ersten Blick kaum festzustellen. Nur bei genauem Hinsehen entdeckte man einen Kratzer. Wer Schuld hatte war ziemlich unklar.So konnte man den Vorschlag des Beteiligten, eines Mr. Edwin Shimrock, gut begreifen: „Vergessen wir doch die Bagatelle, lieber Freund“, regte er an „Warum erst die Polizei und Versicherung damit behelligen? Das kostet doch nur Zeit!“ Doch der andere war nicht damit einverstanden. „Ich bin Polizeioberst,“ erklärte er „und ich schätze Ordnung über alles. Keine Vertuschung von Tatsachen, Herr! Einer Schuld bin ich mir zudem nicht bewusst. Und wenn die Ausbesserung des Kratzers an meinem Wagen auch bloß einen lumpigen Dollar kosten sollte – ich will ihn haben!“

Mr. Shimrock wunderte sich zwar, griff aber bereitwillig zur Geldbörse. „Na gut, hier haben sie zehn Dollar! Aber nun wollen wir endlich weiterfahren.“ Der Polizeioberst setzte eine eisige Miene auf. „Nein, Sie scheinen ja ein mächtig schlechtes Gewissen zu haben!“

Zum Glück kam gerade ein motorisierter Polizist vorbei. Er sah die streitenden Männer, stoppte augenblicklich und fragte, was er für sie tun könne. Der Polizeioberst erzählte die Story, und der junge Streifenpolizist entschied, dass die beiden ihm zur Wache folgen sollten, wo man den Fall dann gründlich untersuchen und protokollieren wollte.

Das tat man auch gründlich. Und nichts wurde unterlassen, gar nichts, natürlich auch nicht der Alkoholtest. Letzteres war für den Polizeioberst freilich besonders peinlich. Der Test wies nämlich einen Blutalkoholgehalt von 1,82 Promille aus. Das wiederum kostete ihn für ein volles Jahr den Führerschein. Eine Strafe von vierhundert Dollar kam noch hinzu. Der Polizeioberst wurde sprachlos...



10. Gemeinsam geht es besser

Bei den Spielen sollen immer Paare gegeneinander antreten. Zur JS-Gruppenstunde könnte jeder einen Freund/Freundin mitbringen.

Andachtsvorschläge:
A.Richter: Keine Straße ist lang mit einem Freund an der Seite!
M. Haussmann: Liebende leben von der Vergebung!
Unbekannt: Freundschaft ist ein Geschenk. Sie fällt einem aber trotzdem nicht in den Schoß, aber um den Hals!
1.Mose 2,10: Gott schuf dem Mann eine Gehilfin: „Es ist nicht gut, dass der Mensch allein sei."
Sofern nicht Freunde/Freundinnen als Paare von vornherein feststehen, werden zu Beginn des Gruppenabends „Paare" gebildet, die zusammenbleiben und den ganzen Abend miteinander bestreiten.

Kartoffelduell

Zwei Spieler stehen sich jeweils gegenüber und haben in der rechten Hand einen Kaffee- oder Holzlöffel. In der linken Hand ebenfalls auf dem noch eine Kartoffel liegt. Nun versucht jeder Spieler, dem anderen die Kartoffel von seinem Löffel zu stubsen (mit dem Löffel der rechten Hand) Wessen Kartoffel fällt zuerst hinunter? Der Grund des Fallens ist egal.

Paarlauf

Jeweils ein Paar ist am Start, um die Strecke gemeinsam zu bewältigen. Es zählt die Zeit. Dem Paar werden die Füße zusammengebundenbzw. zusammengekettet.

Hochzeitslauf

Die Paare stehen hinter der Startlinie. Einer trägt den anderen auf den Armen die vorgegebene Strecke. Wenn der „Träger" nicht mehr kann, muss sofort angehalten werden. Nur tragend darf gelaufen werden. Welches Paar ist zuerst am Ziel? Bei Einzelstarts zählt die schnellste Zeit.

Der Hund

Zwei Paare stehen sich in Vierfüßlerstellung gegenüber. Auf ein Startzeichen beginnen die „Vier" zu bellen. Welches Hundepaar bellt am längsten und lautesten?
Zeitvorgabe ca. 30 sec.

Die Putzmacherei

Bei diesem Kreativspiel sollten die „Damen" den Herren innerhalb von fünf Minuten aus bereitgelegten Krepp-Papier bzw. Zeitschriften jeweils eine fantasievolle Krawatte

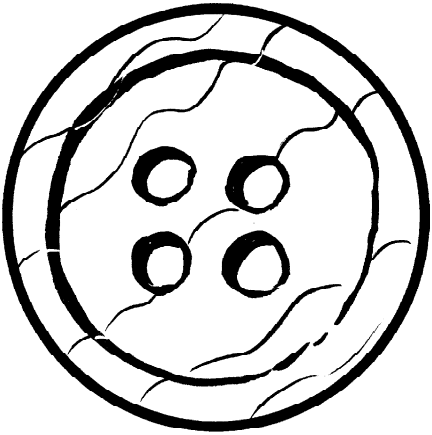
schneidern/basteln. Anschließend werden die Krawatten in einer kleinen Modenschau präsentiert.

Kennspiel

Wer kennt seinen Partner am besten? Der Spielleiter stellt Fragen zum anderen Partner. Die Partner haben den Raum verlassen. Die gegebenen Antworten werden aufgescbrieben. Anschließend werden die Ergebnisse mit den Partnern auf Richtigkeit überprüft.
Beispiele: Welche Augenfarbe hat dein Partner/Freund? Welches Hobby hat dein Partner/Freund? Welches Lieblingsessen, Lieblingsfilm?

Schlusslied

Mein schönste Zier; Der Tag nimmt ab



11. Knopfspiele

In fast jedem Haushalt gibt es eine Schachtel mit alten, ausgemusterten Knöpfen. Manchmal sind richtig schöne Stücke darunter. Sie haben die unterschiedlichsten Größen und Formen und glänzen in vielen Farben. Fragt doch eure Eltern, welche Knöpfe sie nicht mehr brauchen. Ihr könnt mit ihnen toll basteln und spielen.

Knopf = schwäbischer Knoten
Knöpfe = schwäbisch mehrere Knoten in einer Schnur.

Knöpfe in Schnur machen

Jede Mannschaft hat eine Schnur, in die die Spieler nacheinandern jeweils einen Knoten knüpfen. Welche Mannschaft ist zuerst fertig, bzw. hat in der vorgegebenen Zeit die meisten Knoten gemacht?

Eierkarton-Fangen

In die Vertiefung eines großen Eierkartons schreibt ihr verschiedene Zahlen: In die Mitte eine 50, außen niedrigere Zahlen. Nun wirft einer eine Nuss, einen Knopf oder ein Papierbällchen, und ein anderer muss versuchen, dies mit dem Eierkarton zu fangen. Jeder hat drei Versuche. Die Punkte werden addiert. Wer die höchste Punktzahl hat, hat gewonnen.

Schnipp den Knopf

Zeichnet eine Zielscheibe auf eine Karton und schreibt Punktzahlen hinein. Dann legt ihr die Scheibe am besten auf den Boden. Jeder Mitspieler bekommt nun fünf kleine Knöpfe. Einer nach dem anderen darf jetzt die kleinen Knöpfe an den Rand der Zielscheibe legen und sie mit dem großen Knopf zur Mitte hin schnippen. Jeder hat fünf Versuche. Danach werden die Punkte zusammengezählt.

Knöpfchen-Kette

Besorge dir weiße Waschknöpfe und färbe sie mit Wasserfarben, Filzstiften oder Textilfarben in deinen Lieblingstönen. Ordne sie auf dem Tisch in einer Reihe, so wie es dir gefällt. Dann nimmst du einen langen glatten Wollfaden und fädelst ihn in eine Nadel ein. Damit kannst du die Knöpfe der Reihe nach auffädeln. Nun den Faden zusammenknoten – fertig ist die Kette.

Wer hat die richtige Zahl?

Jeder Mitspieler bekommt zehn Knöpfe in die Hand. Dann gehen die Spieler im Raum spazieren und geben dabei Knöpfe an andere Spieler weiter. Nach einer Weile ruft der Spielleiter eine Zahl zwischen eins und zwölf. Alle Kinder zählen jetzt nach, wie viele Knöpfe sie gerade in der Hand halten. Wer die gerufene Zahl hat, ist Sieger.

Vertragsabschluss

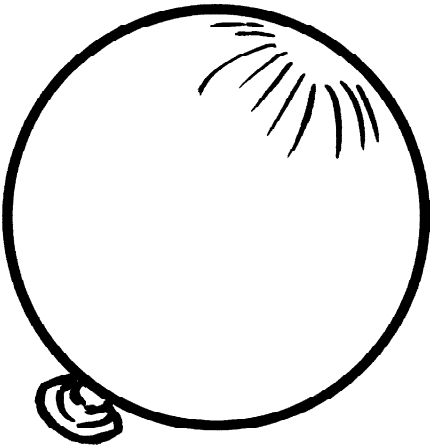
Ruth 4,7
Knopf an die Sache ranmachen

12. Luftballonspiele

Nähme ich Flügel der Morgenröte
und flöge mit den flinken Wolken davon
bestieg ich ein Flugzeug,
ein Luftschiff zum Reisen
und führe mit Bahn und
mit Bus und Ballon,
wohin ich auch käme,
ich wär nicht alleine,
womit ich auch führe
durch Nacht
und auch Not,
ich mache beim Fahren
wohin und womit auch,
Erfahrungen
mit dem erbarmenden Gott.

Kurt Rommel

Der nachfolgende JS-Abend stellt den (Luft)Ballon in den Mittelpunkt. Der Gruppenabend könnte mit einem Luftballonwettbewerb (welcher fliegt am weitesten weg) enden.



Luftballon aufblasen

Wer schafft mit fünf Luftstößen den größten Umfang am Ballon?
Wer bringt den Ballon durch Aufblasen in kürzester Zeit zum Platzen?
Wer schafft den größten Luftballonumfang (anhalten bevor er platzt)?

Luftballon-Weitflug

Der Luftballon wird mit zehn Luftstößen aufgeblasen. Danach stellt man sich hinter der Startlinie auf und lässt den Luftballon los und nach vorne fliegen. Die Flugweite wird gemessen.

Luftballon rasieren

Auf den aufgeblasenen Luftballon wird Rasierschaum aufgetragen. Dieser wird mit dem Rasiermesser bzw. Nassrasierer entfernt. Wer schafft dies in der kürzesten Zeit, ohne dass der Ballon kaputt geht?

Luftballon-Handball

Zwei JSler bilden ein Handballteam. Zwei Teams spielen im abgegrenzten Spielfeld gegeneinander. Als Tor dient jeweils die ganze Querwand. Spielzeit ist fünf Minuten. Achtung: Einige Reservebälle bereithalten! Der Verschleiß ist relativ groß.

Luftballontanz

Die Tanzpaare haben zwischen sich einen Luftballon eingeklemmt. Dieser darf nicht verlorengehen, bzw. platzen, solange das Tänzchen läuft. Wer wird das Siegerpaar?

Luftballonstaffel

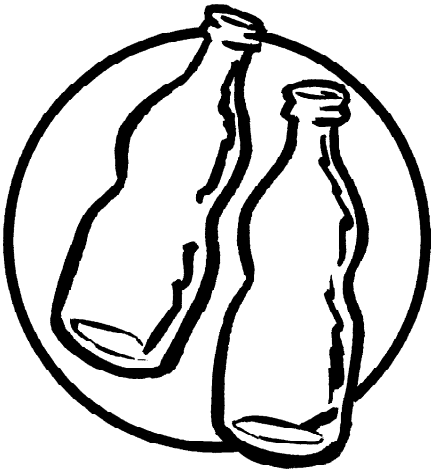
Vor den Mannschaften liegen in ca. zehn Metern Entfernung Luftballons. Nach dem Startzeichen bläst immer ein Spieler einen Luftballon auf und läßt ihn platzen.

13. Flaschenspiele

Du Flasche bzw. nur Flaschen sind immer voll.

Andachtsmöglichkeiten

- Nur Flaschen sind immer voll! (War mal ein Autoaufkleber)
- Eine Pfand- und eine Einwegflasche unterhalten sich über ihren Lebenssinn.
- Jesus sagt: Ich bin gekommen, zu suchen und selig zu machen, was verloren ist! Lk 19,10.
- Suchtproblem Alkohol (Volksdroge Nummer 1 in Deutschland).



Spielmöglichkeiten

Orakelflasche

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Mitspieler in der Kreismitte stellt eine Frage und dreht anschließend die Flasche auf dem Boden. Hat die Flasche ausgedreht, so muss derjenige Mitspieler die Frage beantworten, auf den der Flaschenhals zeigt. Kann der Mitspieler die Frage beantworten, so geht er in die Mitte und stellt die nächste Frage. Kann er sie nicht beantworten, so muss der Mitspieler in der Mitte nochmals eine Frage stellen Maximal drei Fragen – dann auf jeden Fall wechseln.

Flaschen reißen

Jeder Teilnehmer muss aus einem Doppelbogen einer Tageszeitung

eine Cola-Flasche herausreißen. Die Flaschenmaße müssen in etwa stimmen! Zeitdauer maximal zwei bis drei Minuten.

Flaschensitz

Zwei bis drei Freiwillige werden gesucht, die versuchen, auf einer am Boden liegenden Flasche Platz zu nehmen. Es darf nur noch ein Schuhabsatz den Boden berühren. Anschließend bekommen die sitzenden Spieler eine Kerze und eine Schachtel mit Zündhölzern. Auf Kommando müssen die Flaschensitzer die Kerze mit einem Zündholz anbrennen. Die Zeit dazu wird abgestoppt. Wem gelingt es am schnellsten?

Marktschreier

Es preisen immer zwei Händler der restlichen Gruppe ihre Ware an. Zeit dafür:eine Minute. Angebote der Marktschreier: Cola, Sprudel, Bettflaschen, Biere, Probefläschchen, Magenbitter usw.

Flaschen raten

Mehrere Mitspieler verlassen den Raum. Nacheinander werden sie hereingeholt und müssen mit verbundenen Augen durch Abtasten der betreffenden Flaschen erraten: Sektflasche, Weinflasche, Babyflasche usw...

Zündholzturm

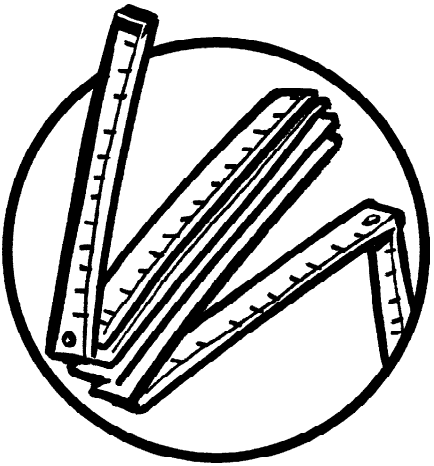
Zündhölzer auf einen Flaschenhals stapeln

Flaschenstechen

Mehreren Freiwilligen wird am Hinterteil (Hosenbund, Gürtel) ein an einer Schnur hängender Bleistift mit einer Wäscheklammer befestigt. Dieser muss dann nach dem Startsignal in den Flaschenhals bugsiert werden. Die Hände dürfen nicht benutzt werden. Wer hat den Bleistift zuerst im Flaschenhals versenkt?

Flaschenschuss

Wer trifft wie oft mit einem Tischtennisball die ca. Drei bis fünf Meter entfernt stehende Flasche? Jeder Spieler hat drei bis fünf Versuche.



14. Maßspiele

Mit Maßband oder Metermaß die Leistung ermitteln

Dieser Spielabend kann sowohl im Raum als auch im Freien durchgeführt werden. Es können einzelne JSler gegeneinander kämpfen, bzw. kann in Kleingruppen gespielt werden. Die vorgeschlagenen Andachten können an beliebiger Stelle eingeschoben werden werden. Es kann ein Text oder auch mehrere entfaltet werden.

Weisheit
Gott misst nicht nach Zentimetern, sondern nach der Liebe, die wir geben.

Plakat (Plakatmission)
Gott legt das Maßband nicht um den Kopf, sondern um das Herz eines Menschen.

Sprüche 16,32
Ein Geduldiger ist besser als ein Starker und wer sich selbst beherrscht besser als einer, der Städte gewinnt.

Lied-Vers
Wenn die anderen mich verlachen, mich zu Außenseitern machen, wenn die Menschenfurcht mich quält, immer nur die Leistung zählt.
Vater, dann lauf ich zu dir nach Haus, schütte meine Not bei dir aus.

Mögliche Spiele

Papierschlange reißen
Welcher Teilnehmer reißt aus einem Doppelbogen Zeitungspapier innerhalb der vorgegebenen Zeit die längste zusammenhängende Papierschlange?

Speerwerfen
a) im Zimmer mit Trinkhalm
b) im Freien mit Sportgerät oder Stekken/Stab
Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Der weiteste Versuch zählt.

Diskuswerfen
a) im Raum mit Bierdeckeln
b) im Freien mit Plastikscheibe, Frisbeescheibe, Eimerabdeckung, usw.
Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Der weiteste Versuch wird gewertet.

Taschentuchweitstoßen
Der Teilnehmer hält das Taschentuch auf der flachen Hand und versucht es, nach vorne wegzustoßen. Die Weite wird gemessen und gewertet.

Luftballonsegeln
Die Teilnehmer blasen den Luftballon bis zum vorgegebenen Durchmesser auf. Durchmesser kontrollieren. Dann lassen sie den aufgeblasenen Luftballon hinter der Startlinie los und nach vorne fliegen. Wer kommt am weitesten nach vorne?

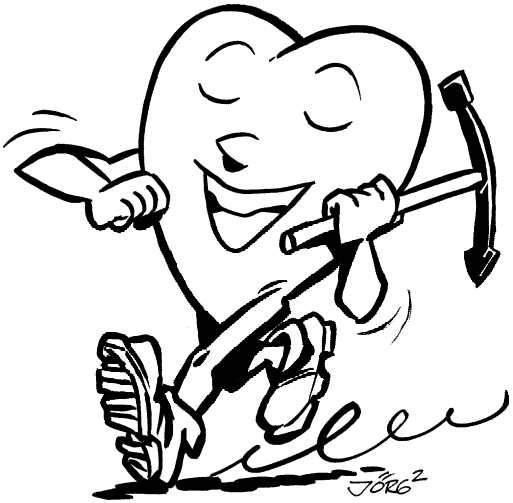
Watte- oder Federweitpusten
Die Teilnehmer erhalten auf die flache Hand einen Wattebausch oder/und danach eine Feder, die es wegzupusten gilt. Welche Feder segelt am weitesten?

Kleiderkette
Welcher Teilnehmer knotet aus seinen eigenen Kleidern die längste Kleiderkette zusammen? Genau vorgeben, was alles als Bekleidung zählt und gewertet wird. Hose, Hemd, Gürtel, Schnürsenkel, usw.

Lieder

JSL 148 Immer auf Gott zu vertrauen
JSL 158 Ich möcht, daß einer
JSL 97 Fest und treu wie Daniel war
Psalm 146
Gottes ewige Treue

Hermann Murrweiß



SCHATZSUCHE

„Geh aus mein Herz und suche Freud"

1. Grundlage ist EG 503, das Lied kann am Anfang gesungen werden.
2. Diese Schatzsuche ist ein Stationenspiel. Die Stationen müssen nicht betreut werden. Es liegt im Eigeninteresse der Spieler, die Aufgaben zu erfüllen.
3. Die große Gruppe wird in Einzelgruppen zu je drei Personen zerlegt. Mehr Leute pro Gruppe dürfen es nicht sein, weil sonst der meditative Charakter verloren geht.
4. Die Aufgaben werden gut sichtbar an Bäumen oder Pfählen angebracht.
5. Jede Station befindet sich an einem anderen Ort, ca. fünf Minuten voneinander entfernt
6. Es bietet sich an, dieses Spiel im Frühling bzw. zum Sommeranfang zu spielen.
7. Die Stunde sollte mindestens eine Woche vorher angekündigt werden. Wer keine Lust hat, wirkt störend.
8. Das Spiel kann nur durchgeführt werden, wenn warmes, trockenes Wetter ist.
9. Die einzelnen Stationen sollten drei bis sieben Minuten zu Fuß von einander entfernt liegen.
10. Wenn die Stationen sehr weit auseinander liegen, darf auch mit dem Fahrrad gefahren werden.
11. Jede Gruppe sollte einen Gebietsplan haben, auf dem die einzelnen Stationen eingezeichnet sind.
12. Beim Essen und Trinken kann auf das Geschirr verzichtet werden. Zwei große Messer zum Schmieren der Schnitten auf der Hand genügen.
Der Saft sollte aus dekorativen Krügen ausgeschenkt werden.
Gesessen wird auf Decken, das Brot kann auf einem Geschirrhandtuch liegen. Diese Station sollte die letzte Station sein. Es schließt sich die Andacht an.
13. Im Anschluss an das Essen werden die Verse 8 und 9 gesungen und dann eine Kurzandacht gehalten:
Gott für seine Schöpfung loben, erzählen von der großen Hoffnung.

Aufgaben

Lies dir den folgenden Vers zuerst durch!

Löse nachstehende Aufgabe:

1. Geh aus, mein Herz, und suche Freud in dieser lieben Sommerzeit an deines Gottes Gaben; schau an der schönen Gärten Zier und siehe, wie sie mir und dir sich ausgeschmücket haben.
Sucht ein bis zwei Blumen oder Blüten von Sträuchern. Versucht, euch gegenseitig den Duft zu beschreiben. Notiert eure Erkenntnisse!

2. Die Bäume stehen voller Laub, das Erdreich decket seinen Staub mit einem grünen Kleide; Narzissen und die Tulpen, die ziehen sich viel schöner an als Salomonis Seide.
Zähle in drei Minuten, auf wieviel Grautönwe bzw. Farben du in der Natur kommst!

3. Die Lerche schwingt sich in die Luft, das Täublein fliegt aus seiner Kluft und macht sich in die Wälder; die hochbegabte Nachtigall ergötzt und füllt mit ihrem Schall Berg, Hügel, Tal und Felder.
Schließe die Augen und lausche dem Vogelgesang, dem Insektengebrumm! Schreibe auf, wieviele verschiedene Geräusche du in drei Minuten gehört hast.

4. Die Glucke führt ihr Völklein aus, der Storch baut und bewohnt sein Haus, das Schwälblein speist die Jungen, der schnelle Hirsch, das leichte Reh ist froh und kommt aus seiner Höh ins tiefe Gras gesprungen.
Zählen in drei Minuten soviel Tiere des Waldes und des Feld wie möglich auf!

5. Die Bächlein rauschen in dem Sand und malen sich an ihrem Rand mit schattenreichen Myrten; die Wiesen liegen hart dabei und klingen ganz vom Lustgeschrei der Schaf und ihrer Hirten.
Setze dich an den Bach. Genieße sein Plätschern. Wenn du möchtest, kannst du auch die Beine ins kühle Nass hängen. Lege dich ins Gras und genieße.

6. Die unverdroßne Bienenschar fliegt hin und her, sucht hier und da ihr edle Honigspeise; des süßen Weinstocks starker Saftbringt täglich neue Stärk und Kraft in seinem schwachen Reise.
7. Der Weizen wächset mit Gewalt; darüber jauchzet jung und alt und rühmt die große Güte des, der so überfließend labt und mit so manchem Gut begabt das menschliche Gemüte.
Gott sorgt bestens für uns – Guten Appetit!
Jeder bitte nur eine Schnitte, es muss auch für die anderen reichen.

14. Mach in mir deinem Geiste Raum, dass ich dir werd ein guter Baum, und lass mich Wurzeln treiben. Verleihe, dass zu deinem Ruhm, ich deines Gartens schöne Blum und Pflanze möge bleiben.
Wieviele verschiedene Baumarten kannst du entdecken? Nenne sie mit Namen. Bringe wenn möglich, ein Stück Rinde mit.

Uwe Rosinski

Jürgen Fritz, Elisabeth Holfter

Schlüpf in neue Rollen

Spielaktionen im Freien für Kinder und Jugendliche

Matthias-Grunewald-Verlag 10,00 €

Einmal in eine andere Rolle schlüpfen und den Alltag vergessen – dazu laden die hier vorgestellten Spielaktionen ein. Dabei können neue Erfahrungen gesammelt werden, die einem sonst verwehrt bleiben. Beispielsweise beim Römergelage, in der Unterwasserwelt, beim Hexenfest und als Detektive: hier werden praktische Tipps für Erlebnis und Abenteuer, aber auch für Meditation und Naturerleben gegeben.

Anmerkung der Redaktion:

Hexenfest ist keine Spielerei. Auf solche dunklen Abenteuer sollte sich eine gute Jungschar nicht einlassen.

Martin Völkening

Nachtspiele in Natur und Haus

Rex Verlag 15,80 €

Wer eine Alternative zur Nachtwanderung sucht, wird bei diesen Spielentwürfen fündig.

Vom sinnlichen Erleben der Nacht bis zum Actionspiel ist alles enthalten. Egal ob im Haus oder in der freien Natur, die vetraute Umgebung ist im Dunklen plötzlich ungewohnt, anders.

Die Spiele fordern dazu heraus, alle Sinne ganzheitlich einzusetzen, denn Töne, Gerüche und Licht schaffen eine ganz eigene spannungsgeladene Atmosphäre. Die Dunkelheit wird im Kontrast zu Lichteffekten und Sinneswahrnehmungen als wichtigstes Gestaltungselement eingesetzt, ohne panikauslösendes Angstelement zu werden.

Auch Spiele im dunklen Haus sind enthalten und lassen dabei Gewohntes in ganz neuem Licht / Dunkelheit erleben. Mit Tipps für Vorbereitung und Sicherheit und einzelnen Bausteinen, um Spiele selber zu erfinden, wird die Nacht zu einem spannenden Erlebnis.

Fritz Leng

Ritter, Taucher und Gefahren

Packende Abenteuergeschichten zum Erzählen und Vorlesen

Verlag des ejw 8,90 €

Erleben Sie Spannung pur mit einem Taucher, der auf einer Südseeinsel strandet oder dem Geist eines Ritters oder zwei Jungen, die mit einem Hai Bekanntschaft machen. Fritz Leng erzählt packende Geschichten, in denen die christliche Botschaft mitschwingt. Ob nun in der Jungscharstunde oder am Lagerfeuer: mit diesen Stories fesseln Sie nicht nur, sondern bringen auch etwas rüber.

Die Erzähldauer von 20 Minuten ist optimal – nicht zu lang und doch mehr als nur ein Geschichtchen.

Grafiken zum Heft
www.jungscharleiter.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

2. erweiterte Auflage

Grafik-CD plus

„Ein Bild sagt mehr als tausend Worte!"

Hier sind über 1500 Bilder. Gezeichnet von Jörg Peter für die Arbeitshilfe Jungscharleiter. Erschienen in den Jahren 1992 – 2001.
Im Katalog nach Stichworten geordnet, auf der CD für vielfältige Verwendungszwecke gespeichert.
Handzettel, Infobriefe, Einladungen, Zeitungen lassen sich so schnell und pfiffig illustrieren.
Wer sich damit vertraut macht, wird diese CD schnell als unentbehrliches Handwerkszeug zu schätzen wissen.

17,80 €

Zu bestellen bei:

buch & musik
Haeberlinstr. 1 – 3, 70563 Stuttgart, Telefon 07 11-97 81 410, Fax 0711-97 81 413
www.ejw-buch.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 11,00 Euro einschließlich Zustellgebühren, Einzelpreis 2,60 Euro plus Porto*
Vertrieb und Abonnentenverwaltung: *dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, 74168 Neckarsulm, Telefon 07132/959-223*
Abbestellungen: *Sechs Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes schriftlich (Posteingang) beim Verlag*
Illustrationen: *Jörg Peter, Wetter, www.comiczeichner.de*
Layout: *DTP-Service Ute Luft, Pliezhausen*
Druck: *Grafische Werkstätten im Bruderhaus, Reutlingen*