



APRIL

JUNI

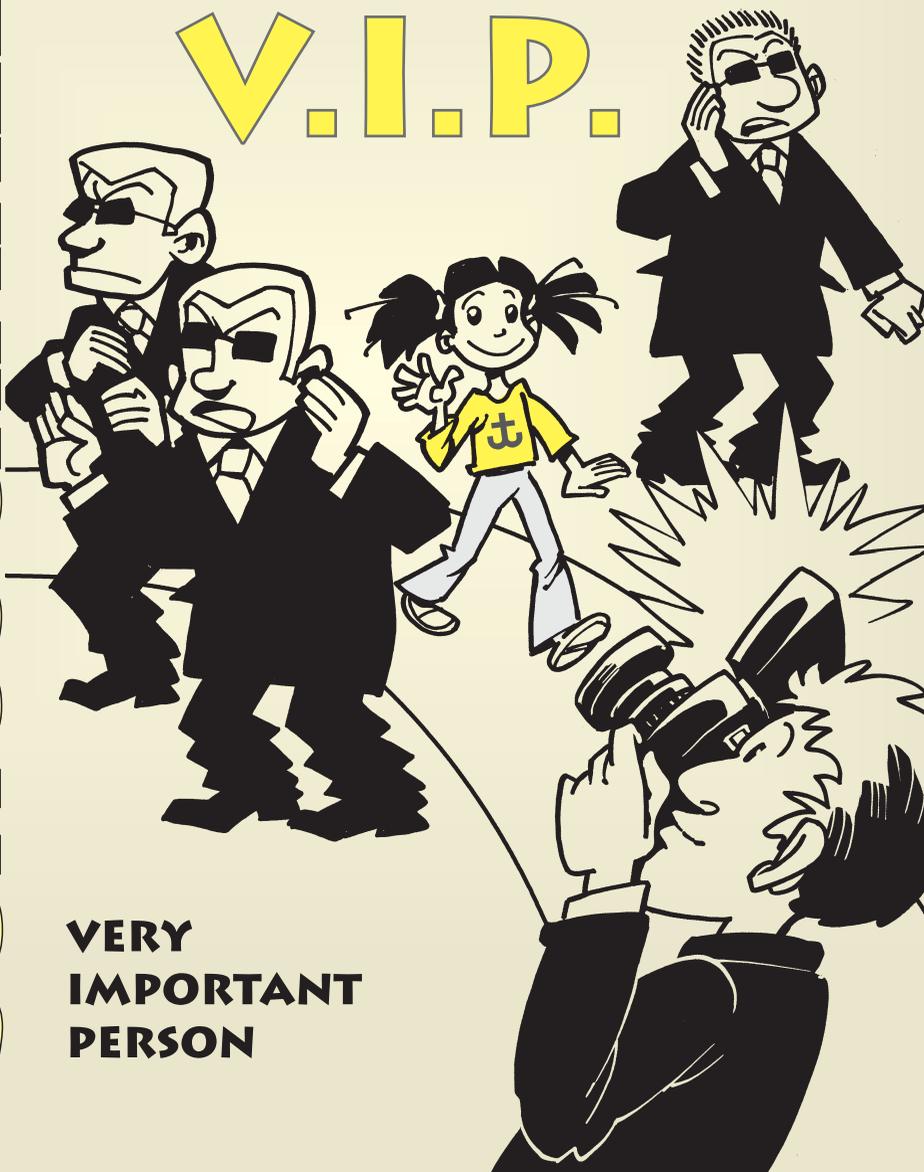
2003

2

E 6481 F

**Arbeitshilfe für die Jungschararbeit**

**V.I.P.**



**VERY  
IMPORTANT  
PERSON**

	<b><i>Lauter berühmte Leute</i></b>	4 – 7
	Ein VIP- Empfang zum Kennenlernen, von Stephan Schiek	
	<b><i>Römer und Zeloten</i></b>	8 – 9
	Ein spannendes Geländespiel, von Stephan Schiek	
	<b><i>M.I.P.</i></b>	10 – 14
	„Jesus“ – special events, von Walter Hieber	
	<b><i>Live dabei</i></b>	15 – 19
	Lebendige Präsentation biblischer Personen, von Dietmar Fischer	
	<b><i>Joseph</i></b>	20 – 28
	Mehr als ein Spiel-Entwurf, von Birgit Bochterle	
	<b><i>Tages-VIP</i></b>	29 – 30
	Ein interessantes Stadtspiel von Bettina Klein	
	<b><i>Die Mainzelmännchen</i></b>	31 – 32
	Ein lustiger Spiel-Entwurf zum 40. Jubiläum, von Hermann Murrweiß	
	<b><i>VIP'S der Bundesliga</i></b>	33
	Fußballideen zum Mitspielen, von Hermann Murrweiß	
<b>2</b>	<b><i>Der Verworfenene</i></b>	34 – 36
	Eine spannende biblische Erzählung, von Wilhelm Busch	
	<b><i>Stationenspiel</i></b>	37 – 38
	Ein flexibles Spiel für viele Gelegenheiten, von Uwe Rosinski	
	<b><i>Starthilfe-Set</i></b>	39 – 48
	Wertvolle Impulse für Gruppenstart und Starthelfer, von Stephan Schiek	
	<b><i>Mitarbeiter als VIP</i></b>	49 – 50
	Ermutigende Einsichten für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, von Birgit Bochterle	
	<b><i>Buchempfehlungen</i></b>	51

# Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Ein wohlbekannter Sprecher startete sein Seminar, indem er einen 50 Euro-Schein hoch hielt. In dem Raum saßen insgesamt 200 Leute.

Er fragte: „Wer möchte diesen Schein haben?“ Alle Hände gingen hoch. Er sagte: „Ich werde diesen 50 Euro-Schein einem von Euch geben, aber zuerst lasst mich eins tun.“

Er zerknitterte den Schein. Dann fragte er: „Möchte ihn immer noch einer haben?“ Die Hände waren immer noch alle oben. „Also,“ erwiderte er „was ist wenn ich das tue?“

Er warf ihn auf den Boden und rieb den Schein mit seinen Schuhen am dreckigen Untergrund. Er hob ihn auf, den Schein; er war zerknittert und völlig dreckig. „Nun, wer möchte ihn jetzt noch haben?“ Es waren immer noch alle Arme in der Luft.

Dann sagte er: „Liebe Freunde, wir haben soeben eine sehr wertvolle Lektion gelernt. Was auch immer mit dem Geld geschah, ihr wolltet es haben, weil es nie an seinem Wert verloren hat. Es war immer noch und stets 50 Euro wert.

Es passiert oft in unserem Leben, daß wir abgestoßen, zu Boden geworfen, zerknittert, und in den Dreck geschmissen werden. Das sind Tatsachen aus dem alltäglichen Leben. Dann fühlen wir uns, als ob wir wertlos wären.

Aber egal was passiert ist oder was passieren wird, DU wirst niemals an Wert verlieren. Schmutzig oder sauber, zerknittert oder fein gebügelt, **Du** bist immer noch unbezahlbar für all jene, die dich über alles lieben.



Der Wert unseres Lebens wird nicht durch das bewertet, was wir tun oder wen wir kennen, sondern dadurch **wer du bist**. Du bist jemand Besonderes - vergiss das **niemals!**

Zähle deine Segen, nicht deine Probleme. Fürchte nie, etwas Neues zu versuchen. Und denk daran:

Einfache Leute haben die Arche gebaut – Fachmänner die Titanic.“

Mit dieser Geschichte und den vorliegenden Programm-Entwürfen wünschen wir euch wertvolle und gesegnete Jungschar-Erlebnisse.

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionskreis Euer

*Rainer Joch*



## LAUTER BERÜHMTE LEUTE

### 4 *Ein VIP-Empfang mit Spielen und Aktionen zum gegenseitigen Kennenlernen*

#### *Hinweise*

Der Spielabend eignet sich für ein erstes Zusammenkommen einer neuen Gruppe oder für den Start einer Freizeit, bei der sich die Teilnehmenden noch nicht (so gut) kennen.

Bei solchen Gelegenheiten ist es für die Teilnehmenden wichtig, den anderen in einer möglichst angstfreien und ungezwungenen Atmosphäre und ungeschrittenen Schritten für Schritten näherzukommen. Es soll den Einzelnen ermöglicht werden, sich selbst und die anderen in Bezug zu der neuen Gruppe einzuschätzen. Dazu dient auch, dass man persönliche Dinge über die anderen erfährt.

Um diesem Prozess Rechnung zu tragen, ist der Spielabend in mehrere Runden aufgeteilt, die aufeinander aufbauen. In einer ersten Runde steht die Begrüßung und erste Wahrnehmung, wer alles anwesend ist, im Mittelpunkt. Darauf folgt eine Runde, die es den Mitspielern leichter machen soll, die Namen der anderen sich zu merken. In einer dritten Runde sollen die Mitspieler in kleinen Gruppen mehr von einander erfahren, in einer weiteren Runde diese Eigenschaften der anderen Gruppenteilnehmer einschätzen lernen. Zum Abschluss soll in einer gemeinsamen Aktion zum ersten Mal ein Zusammengehörigkeitsgefühl entstehen.

Wer nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung hat, der muss nicht alle Spiele machen, sondern kann sich aus jeder Spielrunde ein passendes Spiel aussuchen.

## **Rahmen**

Der Spielabend ist als VIP-Empfang gestaltet: Lauter berühmte Leute sind eingeladen, um sich bei einem Begrüßungsdrink und Snacks näher kennenzulernen.

## **Ablauf Spielrunden**

### **1. Runde: Begrüßung**

#### ***Begrüßung in Bewegung***

Unter berühmten Leuten ist eine lockere Begrüßung üblich. Man ist ja schließlich unter sich.

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt die Begrüßungsrunde: Er sagt seinen Namen und macht eine Bewegung dazu. Alle anderen wiederholen den Namen und die Bewegung gemeinsam. Nun ist jeder im Kreis aufgefordert, nacheinander seinen Namen mit einer Bewegung vorzustellen. Beides wiederholen jedes Mal alle anderen.

#### ***Begrüßungsvarianten***

VIPs sind weitgereist und welterfahren. Deshalb kennen sie auch die unterschiedlichsten Begrüßungen.

Alle gehen im Raum umher. Auf ein Zeichen des Spielleiters begrüßen sich die Mitspieler gegenseitig auf unterschiedliche Arten.

Beispiele: Höflich distanziert mit einem Kopfnicken – mit einem förmli-

chen Handschlag – mit deftigem Schulterklopfen – mit einer tiefen Verbeugung – mit einer herzlichen Umarmung – ...

## **Aktionsbüfett**

Nach der ersten Spielrunde werden ein Begrüßungsgetränk zum Anstoßen gereicht und kleine Imbisshäppchen aufgetragen.

Mit dem Büfett ist allerdings eine Aktion verbunden: Die Häppchen sind mit einem Fähnchen dekoriert. Die Fähnchen sind doppelseitig und mit Tesafilm zusammengeklebt. Bei einzelnen ist auf der Innenseite eine Frage oder eine Aufgabe notiert. Wenn dies der Fall ist, dann meldet sich die betroffene Person zu Wort, beantwortet die Frage oder führt die Aufgabe aus.

#### ***Material***

*Begrüßungsgetränk, Imbisshäppchen, Fähnchen aus Zahnstochern, Papierstreifen und Tesafilm*

### **2. Runde**

#### ***Namen kennenlernen und sich merken***

#### ***Ballontanz***

Eine lockere Tanzeinlage gehört zu jedem VIP-Empfang. Jeder Mitspieler erhält einen Luftballon, bläst ihn auf und beschriftet ihn mit seinem Namen. Alle Mitspieler begeben sich mit ihrem Ballon auf die Tanzfläche. Während des Tanzes werden die Ballons hochgeworfen. Die Mitspieler bemühen sich, dass alle Ballons in der Luft bleiben. Sobald die Musik aufhört, greift jeder nach einem belie-

bigen Ballon und versucht, sehr schnell die Person zu finden, deren Name auf dem Ballon steht.

**Material:** Luftballon und Stift für jeden, Musik

### Die Namenskette

Allen Mitspielern werden die Augen verbunden. Sie laufen vorsichtig mit ausgestreckten Armen durch den Raum. Trifft man auf einen Mitspieler, ändert man seine Laufrichtung. (Achtung: Gefährliche Gegenstände und Büffet absichern!)

Wenn der Spielleiter ein akustisches Zeichen gibt, bleiben alle wie angewurzelt stehen. Dann erlöst der Spielleiter einen Mitspieler, indem er ihn mit Namen anspricht und berührt. Der Angesprochene darf seine Augenbinde abnehmen, schließt sich dem Spielleiter an und darf einen anderen Mitspieler auf die gleiche Weise erlösen. Dieser dann den nächsten u.s.w. Ziel ist es, möglichst schnell alle Mitspieler zu befreien.

**Material:** Augenbinden für jeden

### Da fehlt doch jemand

Wie beim vorherigen Spiel laufen alle Mitspieler mit verbundenen Augen durch den Raum. Auf ein Zeichen des Spielleiters bleiben alle stehen. Während des gesamten Spieles dürfen sie nicht mehr ihre Blickrichtung ändern.

Der Spielleiter bestimmt leise eine Person, die sich hinsetzen darf und unter einem Tuch versteckt wird. Daraufhin dürfen alle Mitspieler ihre Augenbinden abnehmen und müssen herausbekommen, wer unter dem Tuch versteckt wurde. Wichtig:

Sie dürfen sich dabei nicht umdrehen und umherschauen, sondern müssen versuchen die Aufgabe dadurch zu lösen, dass sie sich untereinander austauschen.

**Material:** Augenbinden, Großes Tuch oder Decke.

## 3. Runde

### Sich näher kennenlernen

#### Beobachten

Zwei Mitspieler die sich noch nicht (so gut) kennen, sitzen sich gegenüber und betrachten sich genau. Nach etwa einer Minute drehen sie sich ihre Rücken zu und zählen auf, was sie von ihrem Partner wissen. In einer ersten Runde wird auf Äußerlichkeiten (Haarfarbe, Augenfarbe, Kleidung ...) geachtet. Mit älteren Kindern kann man eine zweite Runde anschließen, bei der die Mitspieler den Eindruck, den ihr Partner auf sie gemacht hat, einander mitteilen.



## *Schätzen*

Die Mitspieler werden in Kleingruppen zu drei bis fünf Personen eingeteilt. Der Spielleiter stellt nacheinander verschiedene Fragen, die sich auf Eigenschaften der gesamten Gruppe beziehen. Die Kleingruppen nehmen dazu jeweils eine Schätzung vor und schreiben ihr Ergebnis auf. Anschließend werden alle Schätzungen vorgelesen und die richtigen Ergebnisse ermittelt.

Beispiele für Fragen: Gesamalter aller Gruppenmitglieder, Gesamtzahl der Geschwister, Haustiere, Gesamtgewicht der Gruppe, Gesamtzahl der Buchstaben aller Vornamen...

## **4. Runde**

### ***Eigenschaften kennenlernen und einschätzen***

#### ***VIP-Konferenz***

Berühmte Leute sind gewöhnt an den Umgang mit Pressekonferenzen, bei denen sie von Reportern über ihr Leben ausgefragt werden.

Der Spielleiter stellt den Mitspielern folgende Aufgabe: Innerhalb von fünf Minuten müssen möglichst viele Informationen über möglichst alle Mitspieler zusammengetragen werden. Dazu werden Papier und Stifte ausgelegt. Ist die Zeit abgelaufen, erhält die Gruppe weitere fünf Minuten, um die Ergebnisse möglichst umfassend vorzustellen.

**Material:** *Papier und Stifte*

#### ***Geheimnisvolle Steckbriefe***

Von berühmten Persönlichkeiten interessieren auch private Einzelheiten und geheimnisvolle Kleinigkeiten.

Deshalb bekommt jeder Mitspieler

die Aufgabe, fünf Dinge über sich auf einen Steckbrief aufzuschreiben. Die genannten Eigenschaften dürfen aber nicht offensichtlich sein. Also nicht: „Ich trage eine Brille“, sondern „Mein liebstes Hobby ist Fahrrad fahren“ oder „Meine Mutter heißt Marianne“. Alle Steckbriefe werden verdeckt in die Mitte gelegt. Nacheinander werden die Steckbriefe aufgedeckt, wobei die Gruppe versucht, zu erraten, wer auf dem Steckbrief beschrieben ist.

**Material:** *Papier und Stifte*

## **5. Runde**

### ***Gemeinsame Abschlussaktion***

Zum Abschluss wird den Mitspielern eine Aufgabe gestellt, die sie gemeinsam lösen müssen. Dadurch kann schon ein erstes Zusammengehörigkeitsgefühl entstehen.

#### ***Ballwettlauf***

Die Mitspieler stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter gibt einem Mitspieler einen Ball mit der Aufgabe, diesen einem anderen weiterzugeben. Der Ball wird so lange weitergegeben, bis ihn jeder Mitspieler einmal hatte. Dabei müssen sich die Mitspieler die Reihenfolge merken, die der Ball genommen hat.

Nach dieser ersten Runde bekommen die Mitspieler die Aufgabe, den Ball möglichst schnell weiterzugeben. Die Zeit wird gestoppt.

In einer dritten Runde haben die Mitspieler Zeit, durch Planung, Übung und bessere Zusammenarbeit den Ball noch schneller weiterzugeben.

**Material:** *Ball, Stoppuhr.*

Stephan Schiek

# VON RÖMERN UND ZELOTEN



## Ein Geländespiel besonders für Freizeiten

### *Spielidee*

Drei zelotische Untergrundgruppen planen eine geheime Aktion gegen eine kleine römische Garnison. Dazu ist es notwendig, dass ein Kontaktmann innerhalb des Römerlagers durch eine verschlüsselte Botschaft informiert wird.

Allerdings werden die Wälle der kleinen Garnison von den römischen Wachleuten streng bewacht. Deshalb ist es zu gefährlich, die Botschaft komplett zu dem Kontaktmann zu bringen. Deshalb wird von mehreren Kurieren jeweils nur ein Teil der Botschaft überbracht.

Die Untergrundgruppe, die ihre Botschaft als erstes vollständig zum Kontaktmann gebracht und den dort beschriebenen Auftrag erfüllt hat, ist Gewinner.

### *Spielorganisation*

#### *Spielgebiet*

**Die römische Garnison:**

Ein Zeltplatz oder eine Feuerstelle

**Bewachungszone**

**Zelotenstützpunkte** (von dort werden die Botschaften ausgegeben): Drei gleich weit von der Garnison entfernte Punkte im Gelände.

## **Gruppeneinteilung**

Die Teilnehmer sind in Dreiergruppen unterwegs.

## **Mitarbeiter und ihre Aufgaben**

### ***Drei Zelotenhauptmänner***

Sie sind in ihrem Zelotenstützpunkt stationiert.

### ***Kontaktperson ihrer Gruppe***

Sie geben die verschlüsselte Botschaft in Puzzleteilen aus und verpacken diese jeweils in einen Luftballon.

Jede Gruppe erhält nur einen Luftballon.

Abgefangene Puzzleteile werden wieder in Luftballons verpackt.

### ***Römische Wachsoldaten***

Sie überwachen die Grenzen ihres Lagers.

Wenn sie eine Zelotengruppe abschlagen, muss diese ihnen den Transportbeutel (Luftballon) abgeben. Dieser wird zerstört, die Botschaft muss im Unterschlupf neu verpackt werden.

### ***Eine Kontaktperson***

Nimmt die Botschaften entgegen und überwacht das Ausknobeln des Auftrags

## **Spielverlauf**

1. Die Teilnehmer werden in drei Gruppen aufgeteilt und mit dem Auftrag bekannt gemacht. Erste Aufgabe: Jede Gruppe muss ihren Zelotenstützpunkt finden.

2. Im Zelotenstützpunkt werden die Überfallkomandos (Dreiergruppen) gebildet und evtl. durch eine Schnur miteinander verbunden. Jedes Kommando erhält eine Luftballon mit einem Botschaftsteil.

3. Anschleichen und Durchbruchversuch.

Bei erfolgreichem Durchbruchversuch: die Kontaktperson nimmt die original verpackte Botschaft entgegen. Die Gruppe darf an der Entzifferung der Botschaft arbeiten.

Bei Misserfolg, d.h. wenn die Gruppe von einem Wachsoldaten innerhalb des Grenzstreifens abgeschlagen wird: Der Luftballon wird zerstört, die Gruppe muss zum Zelotenstützpunkt zurück und die Botschaft neu verpacken lassen.

4. Ziel: Entziffern der Botschaft und Erfüllen der gestellten Aufgabe.

## **Regeln**

Alle Gruppen sollen sich sehr leise im Gebiet bewegen.

Die Gruppe muss zusammenbleiben. Den Anordnungen der Wachposten ist Folge zu leisten (z.B. die Luftballons zerstören lassen).

Nur original verpackte Botschaften werden angenommen.

Abgesperrte Gebiete (werden vorher bekannt gegeben) nicht betreten!

## **Material**

*Luftballons in drei verschiedenen Farben (je 40 Stück)*

*drei Puzzles mit jeweils zwölf Teilen und unterschiedlicher Botschaft.*

Stephan Schiek

# M.I.P. „JESUS“



10

## Ein Abenteuer-Spiel im Gelände um die Most Important Person der Bibel

### Spielidee

Für viele Personen seiner Zeit war Jesus – zumindest in einer besonderen Situation – Most Important Person – die wichtigste Person, ja sogar der einzige, der noch helfen, retten konnte. Von diesen Personen, ihren Begegnungen mit der MIP „Jesus“ und davon, dass Jesus für uns immer noch MIP ist, handelt dieses kurzweilige Abenteuerspiel.

### Spielregeln und Ablauf

Jesus ist in der Gegend! Unterschiedlichste Menschen sind auf der Suche nach der M.I.P. (Most Important Person). Was wollen sie von ihm? Warum suchen sie ihn so sehnsüchtig? Das können wir nur herausfinden,

indem wir diese Personen aus der Zeit Jesu finden, in ihre Person (bzw. im Spiel in ihre Kleider) schlüpfen und uns stellvertretend für sie auf die Suche nach Jesus machen.

Das Spielgebiet ist idealerweise nicht sehr gut überschaubar (z.B. Wald) und durch Wege, Bach, Waldrand o.ä. klar abgegrenzt. Innerhalb dieser Grenzen sind Mitarbeiter als Personen der Bibel, die auf der Suche nach Jesus sind (s.u.) und Jesus selbst unterwegs. Dabei bewegt sich Jesus durch das gesamte Gebiet, die anderen Personen sind relativ ortsfest. Die Kinder werden je nach Größe der Gesamtgruppe in Kleingruppen ein

geteilt, gelöst, oder bilden die Gruppen selbst. Sie haben ca. 90 Minuten (bis zu einem vereinbarten, gut hörbaren Signal) Zeit, um möglichst viele der Mitarbeiter zu finden, um dann mit deren Anliegen zu Jesus und mit der jeweiligen Erkenntnis/Antwort zurück zum Auftraggeber zu gehen.

Am Ende werden alle Kinder von Jesus an einen Ort geschickt, wo sie eine besondere, letzte Aufgabe erhalten. (siehe „Letzte Aufgabe und Spielende). Ob, bzw. wie das Spiel „gewertet werden soll, also ob ein „Wettspielcharakter“ erwünscht ist oder nicht, bleibt euch überlassen. Die Kinder könnten z.B. als Antwort von Jesus je eine Tafel mit einem Schlagwort zur jeweiligen Person (z.B. beim Kind „VERTRAUEN“) bekommen. Wer hat am Ende die meisten wichtigen Stichworte bei Jesus entdeckt?

### *Die Mitarbeiter*

#### *Menschen, die Jesus suchen*

Die Mitarbeiter sind ihrer biblischen Identität entsprechend gekleidet und bewegen sich (außer dem Gelähmten, der sich immer in der Nähe von Jesus aufhält) nur wenig im Spielfeld, da sie von den Gruppen, die sie zu Jesus geschickt haben, gleich wieder gefunden werden müssen.

Die Materialien für die Aufgaben der Gruppen hält jede Person, je nach Anzahl der Mitspielenden Gruppen evtl. mehrfach vor, um Wartezeiten zu verhindern. Auch die Anzahl der biblischen Personen legt ihr bitte nach der Zahl der Gruppen und nach

der zur Verfügung stehenden Spielzeit fest.

Hier werden beispielhaft einige Personen und Aktionsvorschläge beschrieben. Die Auflistung am Ende des Artikels nennt eine Auswahl an weiteren Menschen auf der Suche nach Jesus – zum Austauschen und selber Überlegen.



#### *Reicher Jüngling*

Ein Mitarbeiter in sehr kostbarem Gewand, mit Schmuck usw. begüßt die Kinder traurig. Er erzählt ihnen, dass er alles hat, was man mit Geld kaufen kann. Er will unbedingt wissen, was er tun muss, um zu Gott zu kommen. Er befolgt sogar alle Gebote Gottes, hat aber das Gefühl, dass er damit nicht weiter kommt. Er bittet die Kinder, die Antwort auf seine Frage bei Jesus in Erfahrung zu bringen.

### **Aufgabe:**

Ein Kind soll ein schönes Gewand anziehen, eine Halskette anlegen. Zusammen sollen die Kinder einen sehr schweren Geldsack zu Jesus tragen, um ihn für die Antwort auf seine Frage nötigenfalls reich zu belohnen. Jesus antwortet, dass es für einen Reichen, für den sein Geld so wichtig ist, schwierig ist, die Freundschaft Jesu zu spüren: „Legt mal den schweren Geldsack ab. Merkt ihr, wie befreit ihr seid, wie gut das tut? Sagt dem Mann, er soll sein Geld den Armen schenken.“ Die Freundschaft mit Jesus muss ihm wichtiger sein als alles andere, auch als sein Geld. Jemand, der sich nichts mehr wünscht, als Jesu Nähe und Freundschaft, der hat sie schon.

### **Gelähmter**

Dieser Mitarbeiter ist immer mit „Jesus“ unterwegs, deshalb immer in der Nähe, damit die Kinder ihn nicht so weit schleppen müssen:

Ein Gelähmter liegt auf seiner Trage auf dem Boden. Er erzählt den Kindern, dass er schon seit seiner Kindheit nicht laufen kann. Er hat gehört, dass Jesus in der Nähe ist. Er bittet die Kinder, ihn zu Jesus zu bringen. Vielleicht kann der ihn gesund machen.

### **Aufgabe:**

Mit seiner Trage sollen die Kinder den Gelähmten um ein paar Hindernisse – Bäume o.ä. (entspricht den Menschen, die den Zugang zu Jesus versperren) – nicht ohne Mühe zu Jesus bringen, und ihn bitten, den Gelähmten gesund zu machen.

Jesus lobt die jungen Freunde, dass sie die Mühe auf sich genommen haben. Oft ist es wichtig, gute Freunde zu haben, die einen „zu Jesus bringen“ (in der Geschichte wörtlich übertragen: Gott für ihn um etwas bitten = „Für“-bitte). Zum Gelähmten: „Der Glaube deiner Freunde hat dir geholfen. Steh auf, nimm deine Trage und geh. Und lerne von deinen Freunden, und tue es genauso für andere.“

12



## *Einer von 5000 „Hungrigen“*

Ein Mitarbeiter erzählt den Kindern, dass er Jesus stundenlang reden gehört hat. Er ist begeistert von dem, was Jesus gesagt hat. Aber nun hat der Mann Hunger. Jetzt möchte er von Jesus wissen, woher er etwas zu essen bekommen soll. Die Jünger Jesu meinten, er solle nach Hause gehen. Aber der Weg ist weit und nirgends kann man mehr etwas zu essen kaufen.

### **Aufgabe:**

Der Mitarbeiter schickt die Kinder zu Jesus mit der Frage, woher er etwas zu essen bekommen soll.

Jesus sagt den Kindern, dass es ihm nicht nur darum geht, den Menschen zu predigen, zu sagen, was sie tun sollen. Er will ganz für sie da sein. Er will, dass es den Menschen gut geht. Dazu gehört auch, dass sie satt sind. „Ich bin das Brot des Lebens.“ Er gibt den Kindern ein Stück frisches Brot für den Mitarbeiter mit. Natürlich bekommen die Kinder auch etwas ab.



## *Ein Kind*

Ein auf Kind getunter Mitarbeiter oder ein größerer Jungscharler hat gehört, dass Jesus sehr gut zu den Menschen ist. Er will ihn gerne kennenlernen. Aber es gibt Erwachsene, die sagen, Jesus hat keine Zeit für so unwichtige Dinge, und schon gar nicht für (unvernünftige) Kinder.

### **Aufgabe:**

Die Kinder sollen sich zu Jesus schleichen und ihm als Geschenk einen schönen roten Apfel bringen. Das ist alles, was das Kind hat. Es sagt Jesus, dass es ihn toll findet.

Jesus begrüßt die Kinder freundlich. Sie müssen sich nicht verstecken. Jesus freut sich über das Geschenk, stellt den Kleinsten der Kinder auf einen Baumstumpf o.ä., so dass er größer, als alle anderen ist. „Es ist Unsinn, wenn die Großen sagen, die Kinder haben bei Jesus nichts zu suchen. Wenn die Erwachsenen so viel Vertrauen in Jesus und in das, was er tun kann, hätten, wenn sie sich von seinem Vorbild so anstecken ließen, wie es Kinder können, wäre die Welt viel besser.“ Nur Menschen, die so glauben und vertrauen können, wie Kinder, können Jesus richtig verstehen. Sagt das eurem Freund!

## Letzte Aufgabe und Spielende

Zu einer bestimmten Zeit, kurz vor Spielende, schickt Jesus die Kinder nicht mehr zurück zu ihrem Auftraggeber, sondern beschreibt ihnen den Weg zu einem Platz, nahe dem Ausgangspunkt des Spiels. Dort ist jetzt in einem Zelt, an einem Baum ... ein Vorhang angebracht mit dem Hinweis: „Hier ist noch jemand, für den Jesus zur M.I.P. (wichtigsten Person) werden könnte – bitte alle hinter den Vorhang schauen.“ Hinter dem Vorhang befindet sich ein Spiegel und ein weiterer Hinweis „Richtig – DU“. Geht noch ein letztes Mal zu Jesus! Jesus wartet schon und empfängt die Kinder mit den Worten: „Ich hab’ auf euch gewartet, schön, dass Ihr gekommen seid! Er gibt jedem einzelnen die Hand. „Lass uns Freunde sein!“ Nachdem alle da sind, lädt „Jesus“ alle Kids und Mitarbeiter ein, die Freundschaft zu feiern. Im Rahmen eines Festessens können die Geschichte vom Verlorenen Sohn erzählt oder die wichtigsten Gedanken/Antworten Jesu aus dem Spiel zusammengefasst werden. Die Bibel erzählt von vielen Personen, für die Jesus die M.I.P. war. Jesus will auch für dich die wichtigste Person in deinem Leben werden.

## Sonstige Personen, für die Jesus M.I.P. war

### Zum Selbergestalten und Austausch

Hauptmann von Kapernaum	Mt 8
Besessener	Mt 8
Levi	Mt 9
Johannes der Täufer	Mt 11
Jünger (Gleichnisse)	Mt 13
Frau aus Syrophönizien	Mt 15
Petrus (Bekenntnis)	Mt 16
Jünger (Gleichnisse)	Mt 18
Frau (Salbung in Bethanien)	Mt 26
Blinder	Mk 8
Hirten, Weise (Geburt Jesu)	Lk 2
Jüngling zu Nain	Lk 7
Jünger (Lehre uns beten!)	Lk 11
Zehn Aussätzige	Lk 11
Verkrümmte Frau	Lk 13
Wassersüchtiger	Lk 14
Mann (Großes Abendmahl)	Lk 14
Zöllner/Sünder	Lk 15
Gäste, Maria	Joh. 2
Königlicher Beamter	Joh 4
Kranker am Teich Bethesda	Joh 5
Maria (Lazarus)	Joh 11

Walter Hieber





## LIVE DABEI

### Methodische Vorschläge und Beispiele zur Präsentation von biblischen Personen

15

#### 1. Interview

##### mit Johannes dem Täufer über Jesus nach Mt 3

Ein Reporter „Wüsten-New“ (WN) spricht mit Johannes dem Täufer (JdT) über seine Begegnung mit dem Rabbi Jesus.

WN: Sie haben gerade den Rabbi Jesus getauft. Kannten sie ihn bereits vorher?

JdT: Ja, wir sind durch meine Mutter Elisabeth weitläufig verwandt und haben uns bei Familienfesten gelegentlich gesehen.

WN: Liegt darin der Grund, warum sie ihn nicht taufen wollten?

JdT: Nein, gegenüber Jesus bin ich ganz unbedeutend. Er ist der versprochene Messias und ich bin nur ein unbedeutender Wüstenprediger.

WN: Na, ganz so unbedeutend scheinen Sie nun doch nicht zu sein, wenn Jesus zu ihnen kommt.

JdT: Das geschieht nach dem Plan Gottes. Ich bin der Bote, der das neue Zeitalter ankündigt.

Daher rufe ich die Menschen zur Umkehr auf, damit sie vorbereitet sind auf

das Reich Gottes. Wer nicht umkehrt und sein Leben ändert, der kann vor Gott nicht bestehen. Als sichtbares Zeichen für den Willen zur Umkehr taufe ich die Menschen, die ihr Leben ändern wollen. WN: Ah, und dieser Jesus wollte wohl sein Leben nicht ändern? Und daher wollten sie ihn nicht taufen?

JdT: Nein, nein, total falsch. Er braucht sein Leben nicht zu ändern, weil er kein Sünder ist, sondern Gottes Sohn. Daher hat er die Taufe nicht nötig!

WN: Kein Sünder? Das ist aber eigenartig. Sind nicht alle Menschen Sünder?

JdT: Jawohl, es ist keiner der ohne Sünde ist – außer Jesus. Denn er ist der Sohn Gottes, der Gott immer gehorsam war. Das kann kein Mensch, sondern nur Jesus. Gott hat ihn in diese Welt geschickt, damit er alle Menschen von der Sünde befreit.

So, wie im Tempel täglich viele Lämmer geschlachtet werden, um die Schuld zu sühnen, so ist er das Lamm Gottes, das der Welt Sünde trägt. Darum habe ich gesagt, dass er mich taufen soll, denn er tauft nicht mit Wasser, sondern mit Gottes Kraft und Vollmacht. Wer Jesus vertraut, hat das ewige Leben.

WN: Sehr interessant!

JdT: Wie ist es, mein Herr, sind sie zur Umkehr bereit? Denn, wer glaubt und getauft wird, der wird gerettet!

WN: Oh, dass muss ich mir noch überlegen.

JdT: Schade, denn jetzt ist die Stunde der Entscheidung. Doch meine Taufe ist nicht wichtig. Gehen Sie mit Jesus und vertrauen Sie ihm Ihr Leben an. Das ist wichtig!



## 2. Porträt / Lebensbild

### Debora, die Prophetin

Richter 4 + 5

Nach dem Tod des Richters Ehud ging es bei den Israeliten drunter und drüber. Das Wort und der Wille des Herrn interessierten niemanden mehr. „Man tat, was dem Herrn missfiel“, so berichten es die Chronisten. Daher gab Gott das Volk in die Hand des kanaanitischen Königs Jabin und seines Heerführers Sisera.

Nun dauerte die Unterdrückung bereits 20 Jahre und ein Ende war nicht abzusehen. Endlich erinnerten sich die Israelis wieder an ihren Gott und riefen ihn um Hilfe an.

Das Richteramt bekleidete in dieser Zeit eine Frau. Sie hieß Debora und war mit Lappidot verheiratet. Unter der 'Deborapalme' zwischen Rama und Bet-El im Bergland von Ephraim entschied sie Rechtsfälle der Israeliten.

Eines Tages bestellte sie Barak vom Stamm Naphtali zu sich und sagte zu ihm:

„Der HERR, der Gott Israels, gibt dir folgenden Auftrag: Nimm 10.000 Mann aus den Stämmen Naphtali und Sebulon und zieh mit ihnen auf den Berg Tabor. Ich werde Jabins Heerführer Sisera mit seinen Streitwagen und seinem ganzen Heer an den Bach Kischon locken und dort in deine Hand geben.“

Barak entgegnetet ihr: „Ich gehe nur, wenn du mitkommst! Ohne dich gehe ich nicht.“

„Gut“, erwiderte Debora, „ich komme mit. Aber der Ruhm für den Sieg wird dann nicht dir gehören. Der HERR wird Sisera in die Hand einer Frau geben!“ So wurde die Armee aufgestellt und begab sich zum Berg Tabor.

Die veränderte Lage wurde auch Sisera bekannt. Sofort setzte er sich mit seinen 900 Streitwagen zum Tabor in Bewegung. Als er dort ankam, sagte Debora zu Barak:

„Schlag los! Heute hat der Herr dir Sisera und sein ganzes Heer ausgeliefert. Ich sehe, wie der Herr selbst vor dir her in die Schlacht zieht!“

Barak stürmte mit seiner Armee Sisera entgegen. Gott lies einen Schrecken über ihn kommen, so dass er von seinem Wagen sprang und zu Fuß floh.

Barak lockte die Streitwagen in ein unwegsames Gelände, wo sie nur schwer zu manövrieren waren. So wurden sie alle vernichtet. Sisera wurde durch eine Frau erschlagen. Darauf stimme Debora ein Loblied an. Darin heißt es u.a.:

*Dem Herrn zu Ehren will ich singen,  
erklingen soll mein Lied und Spiel  
zum Ruhm des Gottes Israels!*

Der Sieg, den Debora und Barak errangen, war so eindrucksvoll, dass Israel 40 Jahre in Frieden leben konnte.



17

### 3. Steckbrief

#### Onesimus

Die Kinder sollen durch das Lesen der angegebenen Bibelabschnitte folgenden Steckbrief ausfüllen.

**Bibelstellen:** Philemon 8-20 einschl. Erklärungen und Fußnoten, Kolosser 1,2 und 4,7-9  
Bitte „Gute Nachricht Deutsch“ verwenden bzw. überprüfen, ob alle Infos auch in anderer Übersetzung enthalten sind, besonders Fußnoten und Erklärungen!

### Steckbrief

Name:  
deutsche Bedeutung:  
Stand/Beruf:  
Besitzer:  
Wohnort:  
geflohen nach:  
beherbergt von:  
Ort der Herberge:  
besonderes Ereignis:  
neuer Auftrag:  
Reisegefährte:

18

#### Antworten

Name: Onesimus – Philemon 10  
deutsche Bedeutung: der Nützliche – Philemon 11 A  
Stand/Beruf: Sklave – Philemon 16  
Besitzer: Philemon – Philemon 16  
Wohnort: Kolossä – Kolosser 1,2  
geflohen nach: Rom  
beherbergt von: Paulus – Philemon 9 und 10  
Ort der Herberge: Gefängnis – Philemon 13  
besonderes Ereignis: Bekehrung / zum Glauben geführt – Philemon 10  
neuer Auftrag: Brief an Philemon  
Reisegefährte: Tychikus – Kolosser 4,7



## 4. Rätsel: Wer bin ich? (1)

### Biblische Personen erzählen aus ihrem Leben

Möglicherweise kann eine unterschiedliche Bewertung (Punkte) der Zeit erfolgen, je nach dem wie schnell die Person erkannt wird.

Hier einige Beispiele:

#### ► Lazarus

Zwei Schwestern – Martha und Maria / guter Freund von Jesus / zu Hause in Bethanien / nimmt bei Simon, dem Aussätzigen, an einem Fest teil, wo Jesus von einer Frau gesalbt wird / stirbt und wird erst sechs Tage nach seiner Beerdigung von Jesus wieder zum Leben erweckt.  
(Joh 11 und 12, Matthäus 26,6)

► **Lydia**

Kauffrau des Textilgewerbes / zu Hause in Philippi (heute Griechenland) / stammt aus Thyatira (heute Türkei) / lernt Paulus bei einem Gebetstreffen am Fluss kennen / erste Christin Europas / nimmt Paulus und Silas nach der Befreiung aus dem Gefängnis durch ein Erdbeben auf.  
(Apg 16)

► **Salome**

Frau des Zebedäus / Mutter der Apostel Johannes und Jakobus / zu Hause am See Genezareth / steht mit anderen Frauen unter Jesu Kreuz / ist mit zwei anderen Marias am leeren Grab Jesu, wo sie den Leichnam salben wollten.  
(Mk 15 und 16)

► **Stephanus**

Gehört zu den ersten sieben Diakonen / zu Hause in Jerusalem / sein Leben ist geprägt vom lebendigen Glauben und vom Erfülltsein durch den Heiligen Geist / vollbringt große Wunder / Verhaftung / Rede vor dem Hohen Rat zu seiner Verteidigung / Steinigung ohne Urteil / Paulus war bei Steinigung anwesend.  
(Apg 6 und 7)

► **Timotheus**

Vater ist Grieche / Mutter Jüdin, heißt Eunike / zu Hause in Lystra / begleitet Paulus teilweise auf der 2. und 3. Missionsreise / besucht Paulus im römischen Gefängnis / Gemeindeleiter und Evangelist in Ephesus / Paulus schreibt ihm zwei Briefe.  
(Apg 16, Phil 2, *Timotheusbriefe*)

## 5. Rätsel: Wer bin ich? (2)

### *Kinder befragen „biblische“ Personen*

Die Kinder versuchen durch Fragen herauszubekommen, wer die betreffende Person ist. Abhängig von der Gruppe kann das entweder selbständig oder mit Hilfe eines Fragebogens geschehen. Es ist hier besser, wenn die Gruppe gemeinsam agiert. Die Mitarbeiter sollten sich vorher mit der biblischen Person ausreichend beschäftigen, damit das Unternehmen nicht an der Sprachlosigkeit der Mitarbeiter scheitert. Dazu gehört neben dem Lesen der wichtigsten Bibelstellen auch ein Blick in ein biblisches Nachschlagewerk, wo alle Aussagen über die Person und die zeitgeschichtlichen Ereignisse zusammengefasst sind.

### *Beispiel für einen Fragebogen*

- *Geschlecht*
- *Alter*
- *Wohnort*
- *Beruf*
- *Familienstand und -mitglieder, Eltern*
- *besondere Verdienste*
- *Verhältnis zu Gott bzw. Jesus*

Vorher sollte überlegt werden, ob gesagt wird: die Person stammt aus dem Alten oder Neuen Testament. Hier sollten sehr bekannte Personen der Bibel verwendet werden.  
AT: Noah, Samuel, David, Daniel, Jona  
NT: Maria (Mutter Jesu), Petrus, Paulus, Judas

Dietmar Fischer

# JOSEPH- SPIEL



## Spielanleitung

Die Josephsgeschichte ist im Grundschullehrplan enthalten. Trotzdem sollte sie in der Jungchar vor dem Spiel nochmal ausführlich behandelt werden. (Geschichte erzählen, spielen, ...). Das Spiel kann in drei Teile unterteilt gespielt werden. Zusammengesetzt empfiehlt es sich nur für ältere Jungchar Kinder, da sich die Jüngerer noch nicht so lange an einem Spiel begeistern können.

Die Josephsgeschichte kann so das Programm für drei Nachmittage bilden. Der erste Nachmittag widmet sich der Zeit, bis Joseph an die Kamelkarawane verkauft wird. Der zweite Nachmittag behandelt den Zeitraum „Josef bei Potiphar“ und im Gefängnis. In der dritten Woche dann geht es um seinen Aufstieg zum königlichen Verwalter. Jeweils zum Abschluss kann das Spiel als Wiederholung und Zusammenfassung folgen.

## Material

- Spielsteine in Anzahl der Gruppen
- ein Würfel
- Bibeln (möglichst eine für jedes Gruppenmitglied)
- Für die Aktionsaufgaben: weiße Luftballons, Tau, ein Tuch, Bücher, Säcke zum Sackhüpfen
- Stifte zum Abhaken der bereits gestellten Fragen und zur Markierung der Felder, an denen bereits Fragen gestellt wurden.

## Spielregeln

1. Ziel des Spiels ist es, möglichst rasch ins Ziel zu gelangen.
2. Um vorwärts zu kommen, wird gewürfelt. Dieses Feld wird von einem weiteren Mitarbeiter mit einem Punkt oder einem Kreuz markiert.
3. Nun liest ein Mitarbeiter die erste Frage zum Thema: „Joseph zu Hause“ vor. Kann die Gruppe, die an der Reihe ist, die Frage richtig beantworten, darf ihr Spielstein auf dem Feld stehen bleiben. Bei einer falschen Antwort wird der Spielstein wieder auf das Startfeld zurückgesetzt. Die Antworten der Feldfragen sollten auswendig gewusst werden – ohne in der Bibel nachzuschlagen.
4. Danach folgt die nächste Gruppe: der Mitarbeiter liest die zweite Frage vor usw.
5. Kommt ein Spielstein auf ein umrandetes Feld, heißt es für alle „rasch die Bibel zur Hand“! Denn nun dürfen alle Gruppen mitmachen.

Die Gruppe, die als erstes die richtige Lösung gefunden hat, darf die gewürfelte Augenzahl nach vorne. Handelt es sich bei dieser Gruppe nicht um diejenige, die an der Reihe ist, so muss diese ihren Spielstein wieder zurückziehen. Z.B.: Die Gruppe von Ralf ist an der Reihe und kommt mit der gewürfelten Augenzahl (z. B. einer drei) auf ein umrandetes Feld. Nun dürfen alle Gruppen mitmachen. Findet nun Ralfs Gruppe als erste die richtige Lösung, darf sie auf dem umrandeten Feld stehen bleiben. Ist z. B. Ingas Gruppe schneller, darf ihre Gruppe drei Felder vor, Ralfs Gruppe muss dagegen wieder zurück. Je nachdem wie „bibelfest“ die Jungschargruppe ist, kann gar nicht angegeben werden, wo die Lösung zu finden ist, oder z. B. nur 1. Mose oder noch das Kapitel. Wichtig bei der Gruppeneinteilung ist, darauf zu achten, dass die Lesefähigkeit möglichst ausgewogen ist.

6. Kommt ein Spielstein auf ein Aktionsfeld, sind ebenfalls alle Gruppen gefordert. Die Siegergruppe darf die gewürfelte Augenzahl nach vorne. Stimmt diese nicht mit der Gruppe überein, die auf das Aktionsfeld gekommen ist, muss diese die gewürfelte Augenzahl wieder zurück (z.B. Regel 5)

7. Die Felder, auf denen Fragen gestellt wurden, werden mit einem Kreuz oder Punkt markiert. Auf diese Weise kommen die Gruppen dem Ziel schneller entgegen. Gezählt werden nur die noch nicht ausgekreuzten Felder.

Wurde z. B. das dritte Feld bereits von einer Gruppe „betreten“ und dazu eine Frage gestellt, ist das Feld mit einem Kreuz markiert. Würfelt die folgende Gruppe z. B. eine Sechs, wird beim Zählen das dritte Feld übersprungen. Die Gruppe kommt also auf das siebte Feld und nicht, wie ohne diese Regelung, auf das sechste.

8. Bei Minuspunkten muss keine Frage beantwortet werden. Der Mitarbeiter liest die Fragen von oben nach unten vor. Die Gruppe, die z.B. beim ersten Teil bei der achten „Frage“ (s. Feldfragen) am Zug ist, muss drei Felder zurück, ohne dass sie eine Frage beantworten muss.

9. Im Falle von Zusatz-/Minuspunkten entfällt die Markierung des Feldes, auf dem die Gruppe durch die Zusatzpunkte zum Stehen kommt, da das Vorrücken ohne die Beantwortung einer Frage erfolgt. Gleiches gilt auch für Minuspunkte.

10. Darf eine Gruppe durch Zusatzpunkte nach vorn oder muss wegen Minuspunkten zurück, werden auch die bereits markierten Felder mitgezählt. Also immer die unmittelbar angrenzenden Felder zählen.

11. Gewonnen hat die Gruppe, der es als erstes gelingt, genau ins Ziel zu gelangen. Wird eine höhere Zahl gewürfelt, als es Felder bis ins Ziel gibt, heißt es stehen bleiben und die nächste(n) Runde(n) abwarten. Diese Regelung kann aber auch weglassen werden.



## *Das Leben des Joseph*

### **1.**

#### *Joseph bei seinem Vater*

##### *Feldfragen*

1. Wie heißen Josephs Eltern?  
*1. Mose 37,1*
2. Was war Josephs Aufgabe als Teenager?  
*1. Mose 37,2*
3. Erhielt Joseph seinen prächtigen Mantel, weil er besonders mutig war?  
*1. Mose 37,3 und zwei Felder vor für das Geschenk!*

4. Joseph träumte in seinem zweiten Traum davon, dass sich elf Sterne, die Sonne und der Mond vor ihm verbeugten. Was hatte er in seinem ersten Traum geträumt?

1. Mose 37,7 und zwei Felder vor – er wird einmal sehr mächtig!

5. Woher wusste Joseph, wo seine Brüder tatsächlich waren, als sein Vater ihn schickte, um nach dem Vieh und seinen Brüdern zu sehen?

1. Mose 37,15ff

6. Freuten sich Josephs Brüder, als sie ihren Bruder kommen sahen?

1. Mose 37,18

7. Wollten alle zehn Brüder Josef umbringen?

1. Mose 37,21ff

8. Josephs Brüder entreißen ihm sein Gewand und werfen ihn in einen Brunnen – drei Felder zurück.

9. Wie reagiert Ruben, als er sieht, dass Joseph nicht mehr im Brunnen ist?

1. Mose 37,29f

10. Was denkt Jakob, was Joseph zugestoßen sei?

1. Mose 37,33

11. Joker

12. Was war Potiphar, an den Joseph verkauft wurde, von Beruf?

1. Mose 37,36

### **Nachschlag-/Suchfragen für alle**

1. Was bedeutet der Name „Joseph“?  
1. Mose 30,24 – Achtung, vorher die vorhandenen Bibeln überprüfen, ob der Sinn erkennbar ist. In der „Hoffnung für alle“ ist der Name in Klammern angegeben.

2. Wie heißen Josephs elf Brüder?

1. Mose 35,23 ff

3. Joseph wird von seinem Vater beauftragt, nach seinen Brüdern und dem Vieh zu sehen. Wo sollten diese zu finden sein?

1. Mose 37,12

4. Von woher kam die Karawane, an die Joseph verkauft wurde? Sie kam von ... und zog dann nach Ägypten weiter.

1. Mose 37,25

5. Wie hoch war der Preis, den Josephs Brüder für ihn erzielten?

1. Mose 37,28

6. Wie lange wollte Jakob um Joseph trauern?

1. Mose 37,35

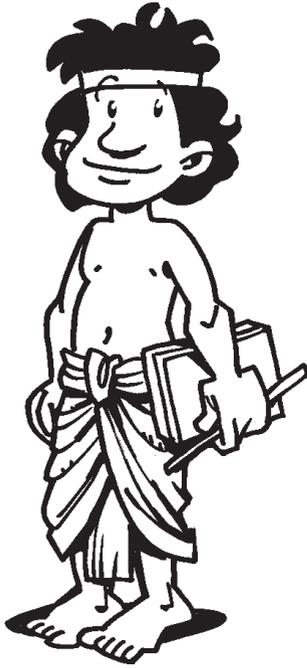
### **Aktionsaufgabe für alle**

1. Joseph hat Schafe gehütet. Möglichst viele Schafe (weiße Luftballons) in einer bestimmten Zeit einsammeln. Die Siegermannschaft darf die gewürfelte Augenzahl nach vorne, ohne dafür eine Frage beantworten zu müssen.

2. Joseph wurde mit einem Seil wieder aus dem Brunnen herausgezogen. Tauziehen, die Siegermannschaft darf nach vorne, ohne dafür eine Frage beantworten zu müssen.

23





## 2.

### *Joseph bei Potiphar Joseph im Gefängnis*

#### *Feldfragen*

1. Hatte Potiphar noch andere Sklaven?  
*1. Mose 39,4*
2. Was war Josephs Aufgabe bei Potiphar?  
*1. Mose 39,4*
3. Lies sich Joseph von Potiphars Frau verführen?  
*1. Mose 39,7-10 und drei Felder vor für seine Stärke*
4. Was hält Potiphars Frau zurück, als Joseph vor ihr die Flucht ergreift?  
*1. Mose 39,15*
5. Potiphar glaubt die Geschichte seiner Frau und lässt Joseph ins Gefängnis werfen. Drei Felder zurück.
6. Ist Gott auch im Gefängnis bei Joseph?  
*1. Mose 39,21f und drei Felder vor für Gottes Treue*
7. Was war Josephs Aufgabe, nachdem der Aufseher erkannt hatte, dass Gott bei Josef war?  
*1. Mose 39,22*
8. Warum kamen der oberste Bäcker und der Mundschenk des Pharaos ins Gefängnis?  
*1. Mose 40,1+2*
9. Joker
10. Wusste Josef, dass der Mundschenk und der oberste Bäcker in einer Nacht einen seltsamen Traum hatten?  
*1. Mose 40,7*
11. Kann Joseph Träume deuten?  
*1. Mose 40,8 Achtung! Nicht zu schnell antworten!*
12. Worum ging es in dem Traum des Mundschenks?  
*1. Mose 40,9-11*
13. Was ist die Bedeutung des Traums des Mundschenks?  
*1. Mose 40,12+13*
14. Was trägt Josef dem Mundschenk auf, nachdem er dessen Traum gedeutet hat?  
*1. Mose 40,14*
15. Von was hat der Bäcker geträumt?  
*1. Mose 40,16+17*
16. Was ist die Deutung des Traums?  
*1. Mose 40,18+19*
17. Der Mundschenk vergaß Josef, als er wieder in sein Amt eingesetzt wurde.  
*Dafür zwei Felder zurück. 1. Mose 40,23*

18. Erscheint Josef nach dieser Zeit dem Mundschenk im Traum, um sein Recht zu fordern?

1. Mose 41,1

### *Nachschlag-/Suchfragen für alle*

1. Wie viele Jahre sitzt Josef noch im Gefängnis, ohne dass sich der Mundschenk an ihn erinnert?

### *Aktionsaufgabe für alle*

1. Joseph war Potiphars rechte Hand. Aufgabe der Leibwache war es den Pharao zu beschützen. Einer aus jeder Gruppe wird zum Pharao ernannt. Er bekommt ein „kostbares“ Tuch hinten an die Hose gesteckt. Seine Gruppe muss nun versuchen, ihn und das Tuch zu beschützen, während die anderen Gruppen versuchen, ihm das Tuch abzujagen. Schafft es eine Gruppe so z. B. einmal, durch den Gruppenraum zu gelangen, hat sie gewonnen und darf nach vorne. Gelingt es mehreren Gruppen, ihren „Pharao“ zu beschützen, dürfen auch diese nach vorn, ohne eine Frage beantworten zu müssen.

2. Der Bäcker träumt von drei Körben auf seinem Kopf. Welche Mannschaft kann am schnellsten drei Bücher auf dem Kopf über eine bestimmte Strecke transportieren? Der Sieger darf ohne eine Frage beantworten zu müssen nach vorne.



## 3.

### *Joseph als königlicher Verwalter*

25

### *Feldfragen*

2. Wo stand der Pharao im Traum, um die 14 Kühe zu beobachten?

1. Mose 41,1

3. Was ist an den sieben mageren Kühen so besonders? Was fressen Kühe normalerweise nicht?

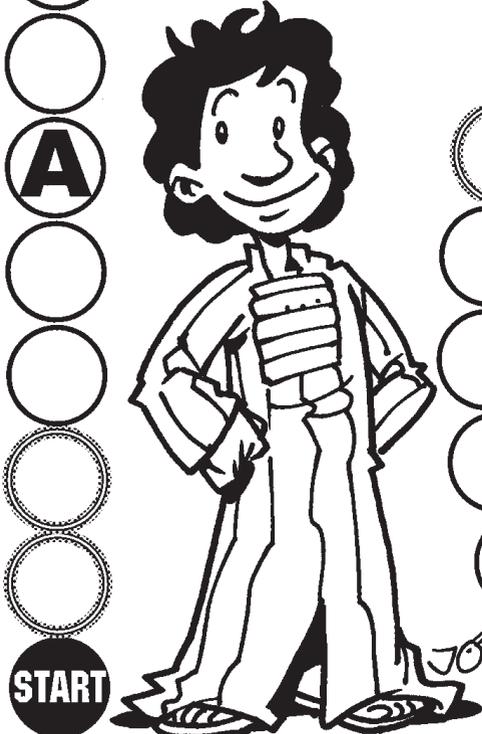
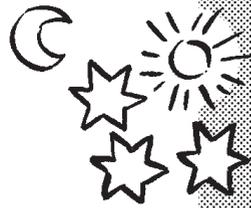
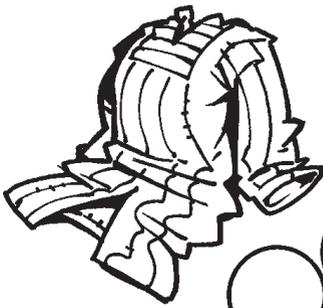
1. Mose 41,4

4. Was wuchs im zweiten Traum des Pharaos?

1. Mose 41,5+6

5. Joseph soll zum Pharao, um dessen Träume zu deuten. Was ändert sich an seinem Äußeren, bevor er dem Pharao gegenüber tritt?

1. Mose 41,14 *Josef kommt aus dem Gefängnis und drei Felder vor.*

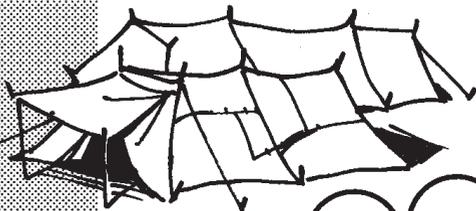
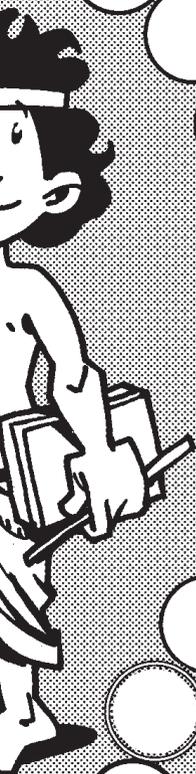


START

JÖRE

JOSEF ZU HAUSE

JOSEF BEI



POTIFAR



JOSEF ALS KÖNIGLICHER VERWALTER

A

A

A

ZIEL

6. Bedeuten die 7 fetten Kühe und die 7 fetten Ähren dasselbe?

1. *Mose 41,25*

7. Was soll mit dem fünften Teil der Ernte der fetten Jahre geschehen?

1. *Mose 41,34ff*

8. Zu was ernannte der Pharao Joseph nach dessen Traumdeutung?

1. *Mose 41,41 Josef wird zweiter Mann im Staat und drei Felder vor.*

9. Welche Symbole gab der Pharao Josef als Zeichen für dessen neue Stellung im Staat?

1. *Mose 41,42*

10. Zogen eif Brüder nach Ägypten, um dort Getreide zu kaufen, als die Hungersnot immer größer wurde?

1. *Mose 42,4*

11. Joseph tat, als unterstelle er seinen Brüdern ein Verbrechen. Was wollten sie nach seiner Aussage in Ägypten tun?

1. *Mose 42,9ff*

12. Was legten Josephs Diener bei der ersten Reise der Brüder heimlich oben in die Säcke?

1. *Mose 42,25*

13. Was forderte Joseph von seinen Brüdern, um ein weiteres Mal Getreide zu erhalten und ihren Bruder Simeon frei zu bekommen?

1. *Mose 42,20*

14. Wofür war das Wasser, welches die Brüder in Josephs Palast erhielten?

1. *Mose 43,24*

15. Was befand sich alles in Benjamins Getreidesack, als die Brüder am nächsten Morgen abreisten?

1. *Mose 44,2 (Getreide, Geld und der Becher)*

16. Wie verhalten sich die zehn Brüder, als der Hausverwalter den Be-

cher in Benjamins Sack findet?

1. *Mose 44,13*

17. Wo kann Jakob mit seiner Familie künftig wohnen?

1. *Mose 45,10*

18. Was tat Josef, als Juda ihm ausrichtete, dass sein Vater nach Gosen zieht?

1. *Mose 46,29*

### ***Nachschlag-/Zusatzfragen für alle***

1. Wie lautet Josephs ägyptischer Name?

1. *Mose 41,45*

2. Wer ist Potipheras?

1. *Mose 41,45*

3. Wie heißen die Bedeutungen der Namen von Josephs Kinder?

1. *Mose 41,51+52*

4. Was schickt Jakob bei der zweiten Reise der Brüder alles an Gaben mit, um Joseph freundlich zu stimmen?

1. *Mose 43,11*

### ***Aktionsaufgabe für alle***

1. Joseph hat eine Reisetätigkeit beim Pharao. Er muss durchs Land reisen und nach den Getreideeinnahmen schauen. Seine Brüder reisen zwei Mal nach Ägypten. Welche Gruppe (komplett!) „reist“ am schnellsten zwei Mal um das Gemeindehaus/die Kirche? Diese Gruppe darf vor, ohne eine Frage zu beantworten.

2. Joseph schickt den Hausverwalter hinter seinen Brüdern her. Dieser durchwühlt die Säcke nach dem Becher. Welche Gruppe ist am schnellsten beim Sackhüpfen? Diese darf vor, ohne eine Frage zu beantworten.

Birgit Bochterle



## TAGES-VIP

Ein interessantes Stadtspiel für JS-Gruppen. Die Kleingruppe mit drei bis sechs Mitgliedern suchen mit ihrem Laufzettel „VIPs“ in der Stadt auf, die entsprechenden Qualifikationen nachweisen können bzw. mit ihrer persönlichen Unterschrift bestätigen, dass sie die betreffende Aufgabe erfüllen.

Jede Kleingruppe wird von einem Mitarbeiter begleitet, der bei entsprechenden Aufgaben als Schiedsrichter vor Ort fungiert. Der Mitarbeiter überwacht den Spielablauf.

Die Kleingruppe sollte am Ende des Spiels ein „VIP“ in den Gruppenraum mitbringen, der dann die Aufgabe der Gesamtgruppe vormacht, für der er / sie unterschrieben hat.

In den einzelnen Kästchen dürfen keine gleichen Namen / Personen auftauchen: jedes Kästchen muss von

einer anderen Person per Unterschrift abgedeckt sein.

29

### Spielende

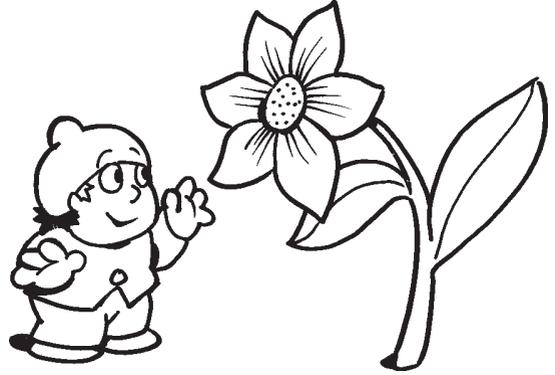
Maximale Spielzeit 1 Stunde  
Wer vor Ablauf der maximalen Spielzeit zwei Reihen, zwei Spalten oder zwei Diagonalen mit Unterschriften voll hat, begibt sich an den Ausgangspunkt. Die Zeit wird mit Sonderpunkten bewertet.

### Bewertung

Pro unterschriebenem Kästchen gibt es 5 Punkte.  
Für die VIP-Begleitung der Gruppe 20 Punkte.  
Für jede Minute, die die Kleingruppe früher fertig ist, gibt es einen Sonderpunkt.

Bettina Klein

Singt in der Dusche	Besitzt keinen Terminkalender	War schon mal in Norwegen	Kann die Zunge zusammenrollen	Schreibt Gedichte	Ist Mitglied im Sportverein
Kann mit der Zunge die Nase berühren	Mag Berge	Ist noch nie mit dem Flugzeug geflogen	Mag Senf	Ist ein pünktlicher Mensch	Hat mehr als drei Geschwister
Hat Angst vor Hunden	Kann ohne Unterbrechung 30 Liegestützen machen	Ist noch nie ein Pferd geritten	Hat Angst vor Spinnen	Spielt Billard	Mag Spinat
Hat schon mal den Fuß gebrochen	Schaut ab und zu die „Sendung mit der Maus“	Kocht gerne	Spielt zwei oder mehr Instrumente	Kann einen freien Handstand	Hat schon einmal in der Zeitung gestanden
Kann ein Lied auswendig vorsingen	Hat schon mal geangelt	Ist Frühaufsteher	Mag den Strand	Spielt regelmäßig Schach	Hat schon mal Schnecken gegessen
Schläft mit Stofftieren	Liest gerne Comics	Mag rohe Zwiebeln	Liest regelmäßig in der Bibel	Hat einen Socken mit Loch dabei	War im Sommer auf einer Freizeit



## DIE MAINZELMÄNNCHEN

*Die neckischen Gallionsfiguren und Pausenfüller des ZDF-Werbefernsehens haben in diesem Jahr Jubiläum. Nachdem das ZDF am ersten April 1963 erstmals auf Sendung ging, flimmerten die sechs fröhlichen Trickfiguren mit ihren lustigen Mützen erstmals über den Bildschirm.*

*Seit 40 Jahren turnen die Wichtel durchs ZDF-Werbefernsehen. Bis auf ein relativ schnarrendes „Guuuudn Aabend“ und ein gackerndes Lachen können sie kaum sprechen. Zum Geburtstag am 2. April 2003 war in der Tageszeitung bei Fernsehprogramm zu lesen:*

### *Wonnige Werbewichtel*

Rund 20 000 verschiedene Miniabenteurer erlebten die Zipfelmützenträger seit jenem denkwürdigen Tag. In den 40 Jahren ihres muntern Wuselns sind die Mainzelmännchen, die täglich von durchschnittlich 3,7 Millionen Zuschauern gesehen werden, zu Symbolfiguren des Zweiten geworden. Produziert werden sie von Beginn an von der Film-Produk-

tion in Wiesbaden. Auf den ersten Zeichnungen waren die heute noch rundlichen Männchen noch eckiger und weniger niedlich. Zuletzt wurden sie 1991 überarbeitet, ihre Charaktere stärker betont: Brillenträger Det etwa ist unverkennbar der schlaue Mainzemann, Fritzchen ein sportliches Kerlchen und der stämmige Anton ziemlich verfressen. Ihr Vater, der Grafiker Wolf Gerlach, hatte die Gestalten als Pausenfüller gedacht. Doch ZDF-Intendant Karl Holzamer war so begeistert, dass er sie zu Hauptdarstellern beförderte.

Ihre Namen hatten die Kleinen gleich weg. Weil sie vor dem Start des Mainzer Senders so fleißig werkten, wurden Mitarbeiter des ZDF im Branchenjargon schlicht Mainzelmännchen genannt. Diese Wortkreation aus Mainz und Heinzelmännchen wurde einfach auf die lustigen Gesellen übertragen, die dem Zweiten Programm rasch enorme Sympathiepunkte brachten.

Warum die neckischen Gallionsfiguren nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Erwachsenen so beliebt sind, haben Psy-



chologen schon längst herausgefunden: „Die Zuschauer fühlen sich durch die niedlichen, verschmitzten Figuren in eine Kinderwelt zurückversetzt, die deshalb so große Attraktivität besitzt, weil sie letztlich wohl behütet ist“, heißt es in einer Studie.

*Hinweis: Ab Oktober plant das ZDF eine eigene Serie, in der Werbewichtel zu sehen sein werden (Pressemitteilung).*

### Ideen für die Jungschararbeit

- Kurzvideo (ca. 10 Minuten) der Werbewichtel aufnehmen und der JS-Gruppe vorführen.
- Berufsinformation über „Werbegrafiker“ geben. Anschließend zeichnen die Jsler ihren Werbespot der „Mainzelmännchen“ auf DIN A4 – Blatt. (anschließend ausstellen).
- Info- und Gesprächsabend mit älteren Jsler über die Werbung. Die Jsler gestalten in Kleingruppen ein positiven und ein negatives Werbeplakat. Die Plakate anschließend aufhängen und ausstellen.



- Werbeplakate für die Jungschargruppe gestalten und anschließend in Geschäften bzw. im Vereins- oder Kirchengemeindehauskasten aufhängen.
- Jesus-Comics schreiben.
- Werbespot der Mainzelmänner einüben und bei passender Gelegenheit aufführen. Dabei versucht man die Jsler entsprechend der ZDF-Wichtel zu kleiden.



### Matth 9,27-31

Die Geschichte wird erzählt. Jesus möchte nicht, dass die Werbetrömel für seine Wundertaten gerührt wird. Leider erzielt er das Gegenteil bei den beiden geheilten Personen. Jesus gehorcht und erhört die Bitte der „Blinden“. Nachdem sie geheilt sind, erinnern sie sich nicht mehr an das Wort des Herrn und setzen sich über den von ihm erteilten Auftrag hinweg: ... „Sehet zu, dass es niemand erfahre!“

Hermann Murrweiß



# VIPS DER BUNDESLIGA

Mittlerweile gibt es sehr viele Bundesligaprofis, die sich zu Gott und Jesus bekennen, insbesondere Brasilianer. Einer dieser Profis wird im Laufe der JS-Stunde vorgestellt. Dazu passen verschiedene (Fuss)Ballspiele bzw. ein entsprechendes Turnier.

## Variante 1

### Fussball zu Zweit

Spielplan (s.u.) aus Holz, Pappe oder Papier herstellen.

Es spielen an einem Spiel 2 Jung-scharler mit dem Setzerchen gegeneinander. Sie würfeln abwechselnd und bewegen die Spielfiguren auf dem Spielplan in Richtung gegnerisches Tor um die gewürfelten Augenzahl. Wer auf des Gegners Seite die Linie überläuft, hat gewonnen bzw. ein Tor erzielt. (Man muss nicht genau im Tor ankommen.)

## Variante 2

Das Spielfeld wird groß auf dem Fußboden bzw. der Straße aufgezeichnet (Feldgröße: 1m x 1m). Als Spielstein benützt man einen Straßenkegel bzw. einen großen Plastikeimer usw... Es

spielen jeweils 2 Spieler/Mannschaft, die sich beim Würfeln dann absprechen und abwechseln. Restliche Spielregeln gleich wie bei Variante 1.

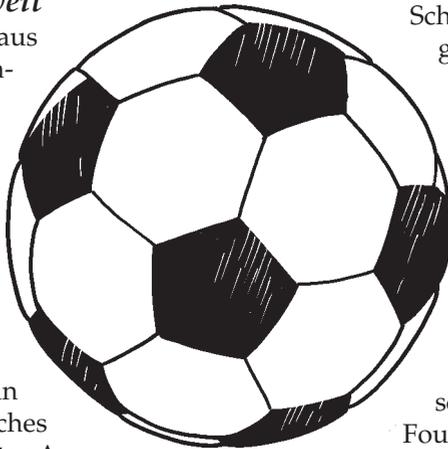
## Variante 3

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 mit Schnorchel oder einem Koffer in der Hand weiterspielen. Überlegt auch vorher zusammen ein paar lustige Dinge und spielt so lange, bis ein Tor wirklich zu klein geworden ist für den Ball. Viel Spaß!

Hermann Murrweiß



33

1  
TOR



TOR  
2



## DER VERWORFENE

### Was ist los?

„Willst du wohl ruhig sein!“, drohte ein Mann dem Jungen, der laut pfeifend herbeischlenderte um zu sehen, warum sich denn dort so viele Leute drängten.

Der Junge erschrak und ging auf Zehenspitzen weiter. Was war denn da nur los? Der Junge reckte sich. Doch die Männer, die vor ihm standen, verdeckten ihm jede Aussicht.

Aber nun hörte er es: Da war eine Stimme! Da sprach ein Mann! Der Junge spitzte die Ohren. Nun konnte er auch verstehen, was der dort vorne sagte:

Offenbar erzählte der Mann eine Geschichte. Es mußte eine wunderbare Geschichte sein, denn die Leute hörten ihm atemlos zu.

Er wagte es und zupfte den Mann neben ihm am Kittel: „Wer ist das?“ Ärgerlich drehte der sich um: „Sei still“. Aber seine Frau gab ihm Antwort: „Jesus“, sagte sie.

Der Junge wollte gerade weitergehen und überlegte, ob er nicht doch einfach pfeifen sollte. Da gab es ein Geschrei. „Ruhe“, riefen ein paar Stimmen.

### Ein Aussätziger kommt

„Da ist was los!“, dachte der Junge und spurtete hin. Ja, da sah er denn, warum die Leute schrien: Ein Aussätziger kam daher. Ganz ruhig ging er auf den Menschenhaufen zu, als wenn ihn eine unsichtbare Macht vorwärts triebe.

Jetzt hatte er den Menschenhaufen erreicht. Die Leute fuhren entsetzt auseinander. Sie schrien wild: „Willst du wohl zurück in die Wüste! Wir schlagen dich tot! Hau ab du Mörder!“ Frauen kreischten, Kinder schrien. Es war ein Tumult. Der Junge war mittendrin. Und als viele jetzt nach Steinen suchten, um den Aussätzigen damit zu bewerfen, hatte er auch schon einen großen Brocken in der Hand und brüllte aus Leibeskräften: „Hau ab! Hau ab!“

Oh, er wusste wie es um den Aussätzigen stand. Der Onkel seines Freundes war aussätzig geworden. Der war ein großer Kaufmann. Aber das hatte ihm nichts geholfen. Er musste hinaus in die Steppe und sich dort bei den anderen Verworfenen eine Wohnung suchen in einer der zahlreichen Höhlen. Und dabei hatte man dem Onkel seines Freundes noch gar nichts angesehen von der Krankheit. Nur an der Hand soll er eine kleine Wunde gehabt haben. Aber der Kerl hier – der es allen Gesetzen zum Trotz wagte, mitten zwischen die Leute zu gehen – schrecklich! – wie der aussah! Der ganze Kopf war vereitert. Und die Ohren waren halb weggefressen von der Krankheit.

„Geh, du halbverweste Leiche“, kreischte eine Frau schrill. „Du Mörder“, schrie ein Mann wütend und warf einen Stein nach dem Aussätzigen. „Mörder?“, dachte der Junge, „wieso Mörder?“ Aber dann fiel ihm ein, wie seine Mutter ihm erzählt hatte, daß sogar der Atem der Aussätzigen ansteckend sei. Also war der Kerl wirklich ein Mörder, wenn er es wagte, unter die Leute zu kommen. Darum schrie der Junge jetzt mit: „Mörder! Mörder!“ und warf einen Stein.

Doch in der Erregung ging er daneben und streifte eine dicke Frau, die sich wütend umsah.

## Hin zu Jesus

Der Aussätzige aber ging durch die entstandene Gasse, als ob er von dem Tumult nichts hörte und sähe. Und jetzt stand er in der Mitte des Ringes, direkt vor dem Mann Jesus.

Der Junge hatte sich weiter nach vorne gedrängt und nun sah er ganz deutlich, was da geschah. Der Aussätzige schritt auf Jesus zu. Gerade als er vor ihm stand, traf ihn ein Stein an der Stirn. Und da fiel er zu Boden, unmittelbar vor die Füße Jesu. Blut floß ihm über die Stirn. Und wie sah er aus: Blut, Eiter und Dreck bedeckten seinen Kopf.

Immer noch war es ganz still. Der Junge hatte ganz gut Platz, denn keiner wollte nahe herantreten. Und doch wollte jeder sehen, was nun geschah. In die Stille hinein hörte er ganz deutlich die Worte des Aussätzigen: „Herr, so Du willst, kannst Du mich wohl reinigen!“

„Quatsch!“ dachte der Junge. Der Onkel seines besten Freundes, der doch ein reicher Mann war, hatte die besten Ärzte aufgesucht. Doch konnte keiner ihm helfen. Was dachte sich denn dieser Kranke? Dem hatte die Krankheit schon den Verstand verwirrt.

## Jesus und der Aussätzige

Aber dann geschah etwas, was der Junge, so lange er lebte, nie wieder vergaß. Der Aussätzige drückt sich ganz richtig an Jesus heran: Und da – da ging ein Rausen durch die Menge – da trat Jesus nicht einen Schritt zurück. Nein!

Er ging ganz dicht an den Aussätzigen heran – und dann – dann legte er ihm die Hand ganz leicht auf den armen, eitrigen Kopf. Ein paar Sekunden lang sah der Junge diese Hand auf dem elenden, kranken, schmutzigen Kopf. „Dieser Jesus“, dachte er nur. Er sagte es richtig laut vor sich hin: „Dieser Jesus!“

### **Dieser Jesus**

Er hörte ganz deutlich, wie hinter ihm ein Mann erschrocken flüsterte: „Dieser Jesus hat vor nichts Angst. Der ekelt sich vor keinem“. In diesem Augenblick hörte der Junge die starke Stimme von Jesus: „Ich will es tun, sei gereinigt!“ Da drängte die Menge heran – aufgeregt und neugierig. Der Junge konnte nicht mehr verstehen, was Jesus nun noch sagte. Er wurde beinahe umgerannt und machte, daß er weg kam. Aber nun piffte er nicht mehr. „Dieser Jesus“ mußte er immer nur denken. „Der ekelt sich vor keinem! Dieser Jesus!“

Am nächsten Tag sah er den Aussätzigen noch einmal Mitten in der Stadt. Er war nun gar nicht mehr krank, sondern ganz jung und froh sah er aus. Viele Leute standen herum und hörten dem zu, was er erzählte. Den Jungen aber interessierte das nicht sehr. Er hätte viel lieber diesen Jesus noch einmal getroffen. Unter allen Umständen mußte er herauskriegen, wo dieser Jesus war. Von dem mußte er mehr hören!

Wilhelm Busch

### **Anmerkung**

Diese Geschichte bietet ein gutes Muster, wie man biblische Geschichten erzählen kann.

- ▶ Was macht sie so spannend und anschaulich?
- ▶ Wer ist Erlebnis-Person?
- ▶ Welche inneren Bilder werden vermittelt?
- ▶ Wie wird sachliche Hintergrund-Information in die Geschichte eingebaut?





# STATIONENSPIEL FÜR VIELE GELEGENHEITEN

37

Dieses Spiel war als Überbrückung zwischen dem Gemeindegottesdienst und dem anschließenden Gemeindemittagessen gedacht. Es kann sehr gut für die Jungschar umgeändert werden.

Der Vorteil des Spieles liegt in der Einfachheit und der flexiblen Einsetzbarkeit. Für andere Jungscharen und Gemeinden kann es schnell zugeschnitten werden. Das Spiel ist unendlich erweiterbar. Die einzelnen Spielstationen können als Bausteine betrachtet werden.

Es muss mit den jeweils ortsspezifischen Angaben ergänzt werden.

## *Ziel des Spieles*

Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl darf ihr Paket öffnen.

## *Paketinhalt*

Etwas zu naschen oder ein kleiner Sachpreis.

## *Ablauf des Spieles*

Start ist vor der Kirche. Dort wird den Kindern das Spiel erklärt und es werden Mannschaften gebildet. Es wird zeitlich versetzt gestartet – Abstand fünf bis zehn Minuten.

An jeder Station ist die Aufgabe beschrieben und es wird schon der Ort

genannt, wo die nächste Station zu finden ist. Die Stationen befinden sich in größerem Abstand, ca. 500 m.

Auf jeder Station gibt es Punkte. Am Ende werden die Pakete und alle weiteren Dinge beim Spielleiter abgegeben. Der wertet aus und prämiert die Sieger.

### **Spieldauer**

45-60 Minuten

### **Anzahl der Spieler**

Mindestens neun

## **Stationen**

*Zehn Punkte*

**Zähle die Fenster am Haus der Gemeindeverwaltung!**

Gehe anschließend zum Nebenhaus, dort befindet sich an einem Fenster neue Anweisungen.

*Drei Punkte*

**Male die Kirche ab!**

Gehe nun an die Brücke, die Richtung Schweinestall geht. Dort gibt es weitere Anweisungen!

Nimm einen Strick mit. Ihn brauchst du am Ende des Spieles!

*14 Punkte*

**Sammele auf dem Weg zur Steinernen Brücke und in deren Umgebung die Blätter von: Eiche, Buche, Pappel und Holunderbeere.**

Gehe auf dem Wanderweg weiter bis zum Rastplatz.

*Je Art einen Punkt*

**Sammele auf dem Rückweg so viele Gesteinsarten wie möglich.**

**Nehme einen der Knüppel mit. Er wird am Ende des Spiels gebraucht.** Gehe auf den Kirchturm bis zu den Glocken.

*Fünf Punkte*

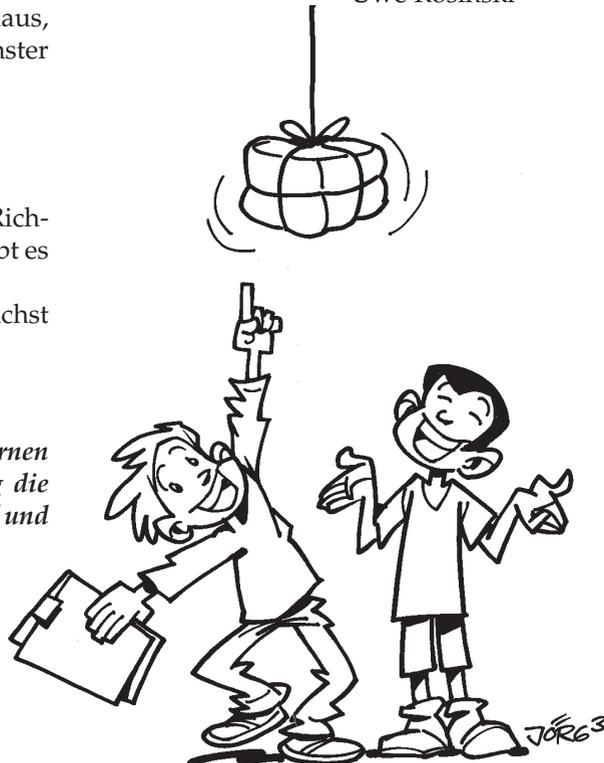
**Zähle die Ortsteile von dem Ort hier bzw. der Gemeinde, die zu sehen ist.**

**Gehe auf den Pfarrhof. Nimm ein Messer mit.**

*Zehn Punkte*

**Versuche, das Packet abzuschneiden.** Gib es beim Spielleiter ab.

Uwe Rosinski





# STARTHILFESET

## Gruppenstart – Neustart – Starthelfer

39

*Das soll es ja immer noch geben: Neue Jungschargruppen entstehen, Jugendliche wollen in die Jungscharbeit einsteigen, erfahrene Mitarbeitende wollen (oder sollen) die Neuen anleiten, einarbeiten und begleiten.*

*Zu diesen drei Themenbereichen geben die drei Teile des Starthilfesets Anregungen, Tipps und sprechen wichtige Punkte an, die beachtet werden sollten. Die drei Teile sind in sich abgeschlossen – die vorangestellten Kurzbeschreibungen ermöglichen es, sich kurz über den Inhalt der Teile zu informieren.*

### **A** Neustart mit einer Gruppe

#### *Kurzbeschreibung*

Gehen wir davon aus, in einer Kirchengemeinde oder einem CVJM besteht der Wunsch nach einer neuen Jungschargruppe. Der Kern des neuen Mitarbeiterteams ist vorhanden, einige Kinder zeigen Interesse und die Verantwortlichen der Gemeinde unterstützen das Vorhaben.

Was ist nun bei der Planung im Vorfeld und in der ersten Phase der neuen Gruppe zu bedenken?

## *Tipps und Checkliste zur Planung und Umsetzung*

### *I Konzeption*

Zum ersten sollten sich die zukünftigen Mitarbeitenden und evtl. ein Vertreter des Trägers (Kirchengemeinde, CVJM) überlegen, was es bedeutet, eine JUNGCHAR-Gruppe zu leiten. Um welche Art von Gruppe handelt es sich dabei?

Jeder der Beteiligten sollte sich über sein Verständnis von Jungschararbeit bewusst sein und dieses mit den anderen klären, damit schon im Vorfeld Unklarheiten, Missverständnisse und Enttäuschungen ausgeräumt werden können. In diesem Schritt ist es sinnvoll, eine eigene Konzeption für die neue Gruppe zu erstellen.

### *Zu einer Konzeption gehört*

**1. Formulierung der Ziele**, was mit der neuen Gruppe erreicht werden soll. Dabei sind die Leitsätze der Jungschararbeit zu berücksichtigen.

**2. Festlegung der Zielgruppe**, die mit dem neuen Angebot erreicht werden soll: Welches Alter sollen die zukünftigen Teilnehmer haben? Laden wir Mädchen und/ oder Jungen ein? Welches Einzugsgebiet (Ort, Stadtteil, weitere Teilorte) soll berücksichtigt werden? Müssen alle Teilnehmer der gleichen Konfession/ einer christlichen Religion angehören? Lassen wir auch Ausnahmen (z.B. jüngere oder ältere Teilnehmer) zu? Wo könnte es zu Problemen kommen?

**3. Die Bedürfnisse der Zielgruppe** berücksichtigen: Was beschäftigt unsere zukünftigen Teilnehmer? In wel-

chem Lebensumfeld wachsen sie auf? Welche Unterstützung brauchen sie für eine sinnvolle Freizeitgestaltung? Passt mein Angebot mit den Bedürfnissen der Zielgruppe zusammen?

**4. Welches Gruppenmodell** ist für unsere Situation geeignet? Wollen wir eine gemischte Gruppe oder eine Mädchen- oder Jungengruppe? Soll es sich bei der neuen Gruppe um ein begrenztes Jungscharprojekt handeln?

**5. Wie sehen die Inhalte** und die **Programmgestaltung** der Jungschararbeit aus? Welche Angebote wollen wir machen? Orientieren wir uns an den klassische Elementen der Jungschararbeit (Singen, Spielen, Basteln, Erzählen, Andacht) oder stellen wir einen Aspekt (Bibelleseteam, eine Sportart, kreative Projekte, Outdoor-Programm ...) eher in den Mittelpunkt?

**6. Wie soll unsere Gruppenidentität** zum Ausdruck kommen? Soll es einen Namen, ein Erkennungszeichen oder Gruppensymbole geben? Die Grundsatzentscheidung dazu kann schon im Vorfeld getroffen werden, bei der Umsetzung sollten die Teilnehmer unbedingt beteiligt werden.

Zur Konzeption Jungschararbeit hat der CVJM-Gesamtverband in Deutschland 1998 neu die „Jungschar Leitlinien“ veröffentlicht. Dieses Heft ist sehr hilfreich für die Klärung der vorangehenden Fragen.



[www.jungscharleiter.de  
leitlinien.pdf](http://www.jungscharleiter.de/leitlinien.pdf)

## II Mitarbeiterteam

1. Wer gehört zum **Team** der neuen Gruppe?

Wie viel Mitarbeitende sind bereit, mitzumachen? Es empfiehlt sich, mindestens zu zweit zu sein, besser sind drei oder vier Mitarbeitende.

2. Wer trägt die **Hauptverantwortung** für die neue Gruppe? Diese Person sollte volljährig sein und am besten schon Erfahrungen in der Jungschararbeit gesammelt haben.

3. Wie sieht die **Rollenverteilung im Mitarbeiterteam** aus? Auch jüngere Mitarbeitende, die nicht die Hauptverantwortung haben, sollten volles Mitspracherecht haben und bei Entscheidungen gleichberechtigt berücksichtigt werden.

4. Welches **Selbstverständnis** haben die Mitarbeitenden von sich als Mitarbeiter? Sind sie sich ihrer Verantwortung und Vorbildfunktion im pädagogischen wie geistlichen Bereich bewusst?

5. Welche **Grundvoraussetzungen** und oder Grundausbildung sollten die Mitarbeitenden haben?

6. Einplanung der **Vorbereitungs- und Nachbereitungszeit**: Regelmäßige Teambesprechungen zur längerfristigen Planung des Programms, zur Vorbereitung der einzelnen Gruppenstunden und zu deren Reflexion sind unbedingt mit einzuplanen.

7. **Begleitung**: Wer begleitet das neue Mitarbeiterteam? Bei wem kann man sich Rat einholen? Wer ist der Ansprechpartner in der Kirchengemeinde/ im CVJM?

## III Rahmenbedingungen

### 1. Ort

Welcher Raum mit welcher Ausstattung (Größe, Zustand, Tische/Stühle, Aufbewahrung von Material) steht der Gruppe zur Verfügung?

Was ist in dem Raum erlaubt, was nicht? Absprache mit den Verantwortlichen und den Hausmeistern helfen, offene Fragen zu klären und manche Probleme erst gar nicht entstehen zu lassen.

Wird der Raum sonst anderweitig genutzt?

Wer bekommt einen Schlüssel? Wer haftet bei einem möglichen Verlust?

### 2. Zeit

Zu welcher Zeit ist ein geeigneter Raum frei? Absprachen mit Gruppen, die evtl. zur gleichen Zeit im selben Haus sind.

Zu welchen Zeiten können die von uns umworbenen Teilnehmer unsere Gruppe besuchen? Berücksichtigung der Tageszeit (je nach Alter Nachmittag oder früher Abend), der sonstigen Verpflichtungen der Kinder (Schule, Musikstunden ...) und der Angebote anderer Vereine und Anbieter.

### 3. Material

Welches Material wird für die Programmgestaltung (Spielmaterial, Bastelmaterial, Liederbücher) benötigt?

Wer kommt für kleinere und größere Anschaffungen auf?

### 4. Finanzielle Unterstützung

Soll es einen Beitrag der Teilnehmenden geben?



## *V Kennenlernphase und erste Gruppenstunden*

### *1. Die Kennenlernphase*

Wenn die erste Gruppenstunde naht und die Gruppe so langsam das Laufen lernt, sind auch die Gefühle und Empfindungen der Teilnehmer zu berücksichtigen:

Wie fühlen sich Menschen, die zum ersten Mal eine neue Gruppe besuchen? Sie sind neugierig und erwartungsvoll, unsicher und angespannt. Sie stellen sich unbewusst Fragen, wie z.B.: Wie sind die anderen? Wie komme ich an? Wie geht es hier zu? Was ist richtig?

In dieser ersten Gruppenphase orientieren sich die Teilnehmer v.a. an den Gruppenleitern: Deren Auftreten verspricht Sicherheit und Verhaltensorientierung, gibt die Richtung an und entlastet von der Unsicherheit. Das Verhalten der Gruppenleiter ist Maßstab und Modell.

Deshalb sollten die Mitarbeitenden unbedingt beachten, dass sie jeden einzelnen wahrnehmen und ernst nehmen, offen und aufmerksam sind, Unsicherheiten erkennen und Hilfen geben. Dass sie klare Angaben machen, was auf die Teilnehmenden zukommen wird, einen Überblick über Möglichkeiten und Grenzen geben des Zusammenseins in der Gruppe geben.

### *2. Die ersten Gruppenstunden*

In den ersten Gruppenstunden sollte den Teilnehmern die Möglichkeit gegeben werden, die anderen Gruppenteilnehmer und –mitarbeiter kennenzulernen. Sie sollten auch mit dem typischen Programmablauf vertraut

werden. Dazu ist es wichtig, wiederkehrende Elemente für den Beginn und das Ende der Gruppenstunde zu verwenden.

## **B** *Neustart als Mitarbeiter*

### *Kurzbeschreibung*

Wenn du neuer Mitarbeiter in der Jungschararbeit (oder Jugendarbeit allgemein) werden möchtest, dann können dir folgende Gedanken eine Hilfestellung für den Anfang geben.

### *Als neuer Mitarbeiter...*

*...hast du ein Recht auf eine Schnupperphase, Einarbeitung und Begleitung am Anfang*

Zu Beginn deiner Mitarbeit ist es sinnvoll, eine Schnupperphase von vier bis sechs Wochen zu vereinbaren. Während dieser Zeit kannst du die anderen Mitarbeiter und die neuen Aufgaben kennenlernen und einiges selbst mal ausprobieren.

Nach dieser Schnupperphase solltest du zusammen mit den anderen Mitarbeitern prüfen:

- Kann ich mich auf die gestellten Aufgaben einlassen?
- Bin ich bereit, mich weiterzuentwickeln?
- Kann ich mit den anderen Mitarbeitern zusammenarbeiten?

Wenn ja – gut, wenn nein – auch nicht schlimm, denn es gibt sicher noch andere Aufgabengebiete für dich, in der Jugendarbeit mitzuarbeiten.

Nach der Schnupperphase ist wichtig, dass du in dein neues Aufgaben- gebiet eingearbeitet wirst und einen erfahreneren Mitarbeiter als Ansprechpartner hast. Dieser sollte dir bei Fragen weiterhelfen und dich persönlich begleiten.

*...solltest du dir über deine Motive zur Mitarbeit im klaren sein: warum will ich Mitarbeiter werden?*

Mögliche Motive für Deinen Wunsch, Mitarbeiter in der Jung- schararbeit zu werden:

- ▶ Du möchtest etwas Sinnvolles zusammen mit anderen tun.
- ▶ Du hast Spaß an der Arbeit, am Zusammensein mit anderen Jugend- lichen, im Team und im Umgang mit Kindern.
- ▶ Du möchtest anderen helfen und positive Erfahrungen, die du selbst als Teilnehmer gemacht hast, ande- ren weitergeben.
- ▶ Du möchtest deinen Glauben wei- tergeben.
- ▶ Du möchtest selbst davon profitie- ren: Durch das Zusammensein mit

Leuten, die dir liegen, neue Fähigkeiten entwickeln, etwas dazulernen, Anerkennung finden.

Alle diese Motive sind wichtig und in Ordnung!

Wichtig für den Anfang ist, dass du dir über deine Motive im Klaren bist. Dann kannst du prüfen, wie die Ar- beit sich für dich entwickelt. So kannst du mögliche Enttäuschungen gleich erkennen.

Die persönlichen Motive für die Mit- arbeit sind das eine, aber weißt du auch, was das Besondere an der Jung- schararbeit ist?

*...möchtest du sicher dein neues Ar- beitsgebiet kennenlernen: Jung- schar- arbeit – was ist das?*

### **Jungschar – eine Kurzdefinition**

Jungschararbeit, das ist die regelmä- ßige Betreuung einer Gruppe von Kindern zwischen neun und drei- zehn Jahren. Sie wird gemein- sam von einem Mitarbeiter- team durchge- führt. Die klassischen Elemente der Jungschararbeit sind Singen, Spielen, Basteln, Erzählen und die Andacht.

**Das Besondere der Jungschar ist,** dass es sich um ein Angebot der christlichen Jugendarbeit handelt.



Anliegen der Mitarbeiter in der Jung-schar ist es deshalb, Mädchen und Jungen in verständlicher Sprache und Form die frohe Botschaft von Jesus Christus bekannt zu machen. Sie haben das Ziel, ihnen zu helfen, ihre Gaben und Kräfte zu entfalten und sich für ihren Nächsten und die Welt als Gottes Schöpfung einzusetzen.

Für dich als Mitarbeiter bedeutet das, dass du eine grundsätzliche Übereinstimmung mit den Zielen der christlichen Jugendarbeit und die Bereitschaft, dich auf deinen persönlichen Glauben ansprechen zu lassen, mitbringen solltest. In der Jungschar bist du ein Mitarbeiter im Reich Gottes und dazu von Gott berufen, beauftragt und befähigt. Über diesen Punkt solltest du dir auch im klaren sein.

Mehr über das Konzept der Jungschar: „Jungschar soll die fröhlichste Stunde der ganzen Woche sein“ aus dem Jungscharleiter 4/1995, S. 5-11.



[www.jungscharleiter.de](http://www.jungscharleiter.de)  
[jungschar.pdf](#)  
[leitlinien.pdf](#)

### ***...solltest du folgende Grundvoraussetzung mitbringen***

Bei diesen Grundvoraussetzungen handelt es sich allerdings nicht um fertige Fähigkeiten, sondern um grundsätzliche Eigenschaften und die Bereitschaft, dich auf das Unternehmen „Jungscharmitarbeiter“ einzulassen.

Zuverlässigkeit und die Bereitschaft, gemeinsam getroffene Vereinbarungen einzuhalten.

Die Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen (zuerst im Kleinen) in einem verantwortlicher Umgang mit den dir anvertrauten Menschen und Materialien.

Die Bereitschaft, Zeit und Engagement zu investieren. Neben der Gruppenstunde gibt es Teambesprechungen zur Vor- und Nachbereitung.

Die Bereitschaft, aus Fehlern zu lernen – es muss nicht immer alles gleich perfekt sein, Fehler dürfen sein.

Den Mut, Neues auszuprobieren: Deine guten Fähigkeiten auszubauen und neue Fähigkeiten zu erlernen und zu trainieren.

Die Bereitschaft, dich auf Ausbildungs- und Begleitungsangebote einzulassen.

### ***...könnten v.a. bei jungen Mitarbeitern in der ersten Zeit folgende Probleme auftauchen***

Besonders für junge Leute kann es schwer sein, sich in die neue Rolle als Mitarbeiter und nicht mehr als Teilnehmer hineinzufinden. Dazu sollte es dir bewusst sein, dass du als Mitarbeiter ein Vorbild für die Kinder bist. Mit deinem Zuwachs an Bestimmungsmöglichkeiten solltest du verantwortlich umgehen. Bei Autoritätsproblemen hilft viel Geduld. Wichtig ist, dass du konsequent auftrittst, d.h. die Dinge, die du angekündigt hast, auch umsetzt.

Der geringe Altersunterschied zu deinen Gruppenteilnehmern ist eine große Chance, denn du hast einen kürzeren Draht zu den Kindern, bist näher an ihrer Lebenswelt und kannst sie deshalb besser verstehen.

## **Anleitung neuer junger Mitarbeiter**

### **Kurzbeschreibung**

Die folgenden Gedanken sind eine Hilfestellung für ehrenamtliche Gruppenleiter mit Erfahrung in der Jugendarbeit, die mit der Aufgabe betraut sind, neue, junge Mitarbeiter einzulernen und zu begleiten. Es wird also kein Programm für einen Mitarbeitergrundkurs vorgestellt.

### **Anleitung neuer Mitarbeiter**

Grundsätzlich wichtig ist es, dass wir uns untereinander persönlich als Menschen begegnen. Der neue junge Mitarbeiter darf nicht nur in seiner Funktion als Gruppenleiter gesehen werden, sondern muss mit seiner ganzen Persönlichkeit wahr- und ernstgenommen werden.

### **I Beginn mit einer Probezeit oder Schnupperphase**

Am Anfang sollte für jeden neuen Mitarbeiter eine Probezeit oder

Schnupperphase stehen, die sich über vier bis sechs Wochen erstrecken kann. Dabei sollten sich die Neuen zu nichts verpflichtet fühlen. Das erleichtert einerseits die Bereitschaft, sich auf die neue Aufgabe einzulassen, und bietet andererseits die Möglichkeit, für beide Seiten zu prüfen, ob eine Eignung zur Mitarbeit besteht.

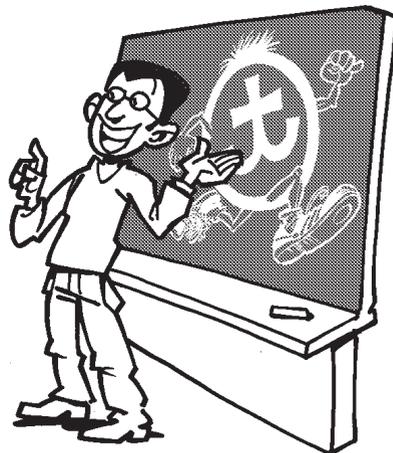
### **Inhalte der Schnupperphase**

Kennenlernen der Gruppe und des Mitarbeiterteams

Kennenlernen der Aufgaben, des zeitlichen Aufwandes und des persönlichen Einsatzes.

Möglichkeit zum Zuschauen und ersten Ausprobieren von einzelnen Aufgaben.

Für den neuen Mitarbeiter und die Anleiter Überprüfung der Fragen: Passen wir zueinander? Ist die Aufgabe „Jungscharmitarbeiter“ etwas für mich? Kann ich mir den Neuen als zukünftigen Jungscharmitarbeiter vorstellen?



Am Ende der Schnupperphase sollte auch die Möglichkeit bestehen, die Mitarbeit zu beenden, oder ein anderes Praxisfeld in der Jugendarbeit auszuprobieren.

## ***II Ein Recht auf Einarbeitung***

Neue Mitarbeiter in der Jungschararbeit haben ein Recht auf Einarbeitung. Die Einarbeitungsphase sollte je nach den persönlichen Wünschen und Voraussetzungen drei bis sechs Monate dauern.

Zur Beginn der Einarbeitungsphase ist es hilfreich, mit den neuen Mitarbeitenden eine schriftliche Vereinbarung – eine Art „Ausbildungs- und Anstellungsvertrag“ – zu machen. Diese Vereinbarung schafft Klarheit, auf was sich der neue Mitarbeiter einlässt, welche Erwartungen an ihn gestellt werden und auf welche Unterstützung er sich berufen darf.

Die **Vereinbarung** sollte beinhalten:

- Die Art, den Umfang und die Dauer der Mitarbeit
- Rechte und Pflichten des neuen Mitarbeiters
- Absprachen über Begleitung, Beratung und Fortbildung.
- Den Hinweis, persönliche Angelegenheiten der Gruppenteilnehmer und Mitarbeiter vertraulich zu behandeln.

Neue Mitarbeiter können mit folgenden Schritten in ihre Aufgabe eingeführt werden:

*Zuschauen lassen – Kontakt aufnehmen lassen – Fragen zulassen – abschauen lassen – gemeinsam vorbereiten – gemeinsam durchführen – alleine ausprobieren lassen.*

Zentral für die Einarbeitungsphase ist es, dass die neuen Mitarbeiter einen erfahrenen Mitarbeiter als Ansprechpartner zur Begleitung haben. Regelmäßige Anleitergespräche, in denen das Geschehene aus den Gruppenstunden reflektiert wird, sollten selbstverständlich sein.

Als Anleiter solltest du regelmäßig Feed-back geben. **Regeln** für ein wirkungsvolles **Feed-back** sind, dass es zeitnah und regelmäßig erfolgt, angemessen und für den anderen brauchbar ist und deshalb beschreibend, nicht bewertend, konkret, klar und genau formuliert sein sollte.

Zur Einarbeitung gehört auch, dass die Neuen Informationen über die Jungschararbeit, die örtliche Kirchengemeinde/ den CVJM und über Arbeitshilfen erhalten.

Übrigens – jeder Mitarbeitende hat ein Recht auf ein persönliches Exemplar des Jungscharleiters, das von der Gemeinde oder dem CVJM bezahlt wird. Das gehört zur Grundausstattung und Wertschätzung der Arbeit.

47

## ***III Fähigkeiten der Anleitenden***

*Als Anleiter solltest du*

- Deiner Vorbildfunktion bewusst sein, denn ein Lernen am Modell ist für die Neuen meist entscheidend.
- Die Fähigkeit haben, dich in andere hineinversetzen zu können.
- Durch genaues Beobachten und intensives Zuhören, solltest du das Verhalten, die Einstellungen und Erwartungen der anderen wahrnehmen und Situationen angemessen erfassen können.

- Team- und Konfliktfähigkeit haben. Das bedeutet, die Bereitschaft und Befähigung zu gemeinsamer Arbeit bei bleibender Verschiedenheit mitbringen und dich einlassen darauf, Konflikte zu bearbeiten.
- Über ein gewisses Maß an Menschenkenntnis verfügen, um zu prüfen, ob die neuen Mitarbeiter mit der Aufgabe der Gruppenleitung zurecht kommen.

#### *IV Erste Erfahrungen machen lassen*

Neue Mitarbeitende sollen in einer angstfreien Atmosphäre erste Erfahrungen machen können. Um ihnen bei der ungewohnten Situation als Gruppenleiter Sicherheit zu vermitteln, kannst du als Anleiter folgendes beachten:

- Delegiere zunächst konkrete und überschaubare Aufgaben
- Setze nichts als selbstverständlich voraus, sondern führe die anderen durch möglichst konkrete Anweisungen in ihre Aufgabe ein.
- Begründe, warum du so und nicht anders handelst.
- Habe den Mut, auch Verantwortung zu delegieren. Dadurch fühlen sich die Neuen ernst genommen.
- Vermittle durch deine Anwesenheit (nur notwendige) Hilfestellungen und Sicherheit.
- Vermittle Mut zum Ausprobieren von Neuem: es muss nicht alles gleich perfekt sein.

#### *V Fähigkeiten erkennen und fördern – zu eigenständigem Lernen und Handeln anleiten*

Aufgabe der Anleitung ist es, die Fähigkeiten der neuen Mitarbeiter zu erkennen und zu fördern und sie zu eigenständigem Lernen und Handeln anzuleiten.

##### *Als Anleiter solltest du deshalb*

- Die Grundvoraussetzungen überprüfen, die ein neuer Mitarbeiter mitbringen sollte (siehe oben).
- Die Fähigkeiten und das Verbesserungspotential der neuen Mitarbeiter erkennen.
- Gute Fähigkeiten fördern und zum Erlernen und Training neuer Fähigkeiten anregen.

#### *VI Abschluss der Einarbeitungsphase*

Den Abschluss der Einarbeitungsphase sollte eine Begrüßung und Vorstellung in der Öffentlichkeit (Einsetzung im Gottesdienst, Mitteilung der Gemeinde) darstellen.

##### *Zum Schluss...*

*...ein Merksatz für alle Verantwortlichen:*

Die Entwicklung von einem neuen zu einem guten Mitarbeiter gelingt, wenn ihr es ihm erleichtert, sich in die neue Umgebung einzufühlen, wenn er nicht sich selbst überlassen bleibt, sondern – persönlich und gut vorbereitet – in seine neue Aufgabe eingeführt und mit Ermutigung und Wertschätzung begleitet und gefördert wird.

Stephan Schiek



## MITARBEITER ALS VIP

Was gibt es denn da vorne zu sehen? Was ist da los?

Oach, nur irgend so ein Prominenter! Ein echter VIP?! Zum Anfassen, so ganz aus der Nähe??? Wer wird da nicht neugierig und läuft hin, um ihn sich anzuschauen?

Neugierig geworden? Wie sieht so ein Typ wirklich aus? So ganz aus der Nähe, vielleicht noch ungeschminkt? Barbyfigur oder Waschbrettbauch? Wie ist so ein VIP?

Lauf' ins Bad und schau in den Spiegel! DU, du bist ein VIP! Eine sehr wichtige Person für Gott – eine sehr wichtige Person für deine Kids in der Jungschar – eine sehr wichtige Person – a very important person – ein echter VIP eben!

Quatsch! VIPs, das sind berühmte Persönlichkeiten. Wichtige Menschen, wie der Name schon sagt. Unser Bundeskanzler zum Beispiel, oder berühmte Schauspieler oder Sportler, Rockstars, Sternchen und Superstars! Mit denen

kann man als Normalsterblicher nicht so einfach zusammenkommen. Das sind Menschen mit Fanclub und Bodyguards, dicken Autos und noch dickeren Brieftaschen. Menschen, die einfach etwas Besonderes sind.

Stimmt, so wie DU! Du bist jemand ganz besonderes für Gott und für deine Kids in der Jungschar! Das besondere daran, deine Kids brauchen keine VIP-Karten um in deine Nähe zu kommen! Es ist (hoffentlich!) nicht nur einigen wenigen vergönnt, mal von dir in den Arm genommen zu werden oder auf deinem Schoß zu sitzen!

Ich ein VIP? Nee! Der Herrmann vielleicht, oder die Petra! Ja, die sprühen vor Ideen und wissen wie der Hase läuft! Bei denen spüren die Kids, bei denen kommt was rüber, die sind super! Da hören die Kids – ja, wenn schon jemand VIP, dann die!

Nein! Du auch! Für Gott bist du jemand ganz Besonderes! Er liebt dich und hilft dir! Auch wenn du scheinbar nicht so begabt bist wie manch andere. Vor kurzem hieß es in einem Gottesdienst:

„Gott beruft nicht die Begabten, sondern begabt die Berufenen!“

Er macht dich zum VIP! Und für die Kids bist du es sowieso.

Wie geht es dir mit einer Person, für die DU schwärmst? Sie ist Vorbild. Wir versuchen, uns so zu kleiden, wie sie es tun. Übernehmen, soweit es möglich ist, deren Lebensstil. Wollen das besitzen, was IN ist, weil die es auch haben.

Achtung, so ist es auch mit den Jungscharkids. Sie ahmen dein Verhalten nach. Machen nach, wie du dich bewegst, wie Du redest, was du redest. Dabei haben sie sehr feine Antennen und ein super Gedächtnis. Es kann locker vorkommen, dass sie dir fast wörtlich sagen können, was du vor Wochen oder Monaten gesagt hast!

Hilfe! Dann sage ich lieber gar nichts mehr – ich bin ja sowieso noch viel zu jung! Und die anderen können alles ja viel besser!

So haben schon viele reagiert! Sogar in der Bibel. Mose wollte zuerst seinen Auftrag von Gott nicht annehmen, da er stotterte – und hat dann doch erfolgreich sein Volk aus der Gefangenschaft befreit. Jeremia sagte –wie du vielleicht auch denkst– „ich bin doch noch viel zu jung!“ (Jer 1,6). Und doch hat ihn Gott zu einem großen Propheten gemacht. Gott hat den beiden, und noch vielen anderen auch, wunderbar geholfen! Allein konnten sie ihre Aufgaben nicht erledigen, aber mit Gottes Hilfe und indem sie nach ihm und seinem Willen gesucht haben.

Für Mose und für Jeremia war Gott ein VIP – besser **der** VIP! Schlechthin. Und so konnten sie für andere Menschen selber zum VIP werden. So wie DU auch! Und das ist das Allerbeste! Du bist für Gott ein VIP! Obwohl er uns durch und durch kennt – auch ungeschminkt – und hinter unsere Masken sehen kann!

Stell dir vor, auf der Erde leben Milliarden von Menschen und Gott liebt jeden Einzelnen! SUPER! Du bist für ihn wichtig, er will sich um DICH kümmern, für DICH sorgen wie viele Fans es sich bei ihren Stars wünschen!

Und das Beste, er bleibt dir treu, nicht wie so mancher Fan, der seinen „Promi“ irgendwann mal fallen lässt oder gar ziemlich blöd findet. Er wechselt nicht einfach so den Fanblock oder die Fanfarben – den Fußballschal – wenn es dir mal nicht gut geht. DU bist Gott wichtig! Dein Leben lang!

Birgit Bochterle



**Gudrun&Norbert Gantert**  
**Schluß mit Langeweile**

Willow Creek Edition

Projektion J

Euro 9,95

So wird ihre Arbeit mit Kindern ansteckend. Ein spannendes Abenteuer, wie ein Kindergottesdienst neu gestaltet wird. Viele Impulse von Willow Creek (Promiseland) sind hier in der Gemeinde in Neuburg umgesetzt worden. Heute kommen über 200 Kinder jeden Sonntag in den Kindergottesdienst. Im Buch werden viele praktische Anregungen gegeben, die auch in der Jungschar gut verwendet werden können. Es zeigt, wie aus Träumen Wirklichkeit wird und ermutigt, aus Langeweile und Frustration aufzubrechen und am eigenen Ort neues zu wagen: aus Liebe zu Kindern.

**Thomas Eisinger, Ute Kolewe**

**Das ABC**

**der Kinder- und Jugendarbeit**

R. Brockhaus

Euro 12,90

Nachschlagwerk, Ideenbörse, Hilfe für konkrete Stundenentwürfe, Impulspool - das Handbuch läßt sich für die Praxis ebenso verwenden wie als Nachschlagwerk und Vorbereitungshilfe. Daneben gibt es wertvolle Einblicke in die Gefühls- und Erfahrungswelt von Kindern und Jugendlichen.

**Claire + Andy Cloninger**  
**e-mail von Gott für Kids**

Brunnen

Euro 14,95

„Jede Mail in diesem Buch ist vollgepackt mit Power und Energie. Jede Mail wird dir Mut machen, zu glauben, dass Gott real ist und dass er aufregende Dinge vorhat mit dir - weil er dich liebt. Er ist 24h, hundertprozentig für dich da. Du wirst spüren, wie sehr Gott dich schätzt und wie einzigartig du für ihn bist. Geh noch heute online mit Gott.“ So steht es auf der Rückseite. Neugierig geworden? Das war Absicht. Ein originelles Andachtsbuch.

**Dale N. Le Fevre**

**best of new games**

Faire Spiele für viele

Verlag an der Ruhr

Euro 17,80

Aktionsreiches Spielvergnügen für große und kleine Gruppen. Eine Best-of-Zusammenstellung vieler bekannter und neuer Spiele. Zusammenarbeit, Geschicklichkeit, Kommunikation, Ausdauer, Reaktionsvermögen, Rücksichtnahme, Koordination und Beobachtungsgabe werden hier spielerisch trainiert. New Games stärken Teamgeist und gegenseitiges Vertrauen, sind starke „Eisbrecher“, für Spieler jeden Alters - und machen einfach Spaß.

**Gilsdorf/Kistner**

**Kooperative Abenteuerspiele 2**

edition: gruppe & spiel

Kallmeyer

Euro 14,90

Für alle, die sich intensiver mit Spiel, Erlebnispädagogik, neuen Formen des Lernens beschäftigen, ist dieses Buch eine Fundgrube von guten Ideen, mit hilfreichen pädagogischen Hintergrundinformationen und praktischen Tipps zur Vorbereitung, Durchführung und Auswertung von Spiel-Aktionen. Sehr zu empfehlen.

*Und immer ein guter Tipp*

JSL XXL CD

Euro 17,80

Grafik CD plus

Euro 17,80

*Zu bestellen bei:*

*buch*  *& musik*  
Buchhandlung und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haeberlinstraße 1-3 · 70563 Stuttgart-Vaihingen

Postfach 80 09 30 · 70509 Stuttgart

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

E-Mail: buchhandlung@ejw-buch.de

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

# E 6481 F

buch & musik

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

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH  
74168 Neckarsulm

---



## **JUNGSCHAR - die Zeitschrift für Mädchen und Jungen**

Jeden Monat spannende Bildreportagen, Humor, Rätsel, Minikrimis, Kurznachrichten, News aus den Jungscharen, Andacht, Bibel live und vieles mehr. Auf Wunsch mit ausführlicher Bibellese. Im Sommer gibt es die fette Dreifachnummer, die sie sich optimal für Sommercamps und Freizeiten eignet.

JUNGSCHAR kostet ohne Bibellese 0,65 Euro, mit der Beilage „Jungschar-Bibellese“ 1,07 Euro. Günstige Sammelabos.

Kostenlose Probehefte anfordern!

CVJM-WESTBUND, Vertrieb JUNGSCHAR, Postfach 202051, 42220 Wuppertal, Tel.: 0202/574218 – JU im Internet: [www.ju4you.de](http://www.ju4you.de), E-Mail: [mail@ju4you.de](mailto:mail@ju4you.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, Haebelinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 0711/9781-0, [rainer.rudolph@ejwue.de](mailto:rainer.rudolph@ejwue.de)

**Anschrift von Verlag und Schriftleitung:** Haebelinstraße 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](http://www.comiczeichner.de)

**Layout:** DTP-Service Ute Luft, Pliezhausen, [www.dtpservice-luft.de](http://www.dtpservice-luft.de)

**Druck:** Grafische Werkstätten im Bruderhaus, Reutlingen