



APRIL
JUNI
2004

2
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



JUNGSCHAR
BASICS

	<i>Von Ort zu Ort</i>	4 – 8
	Ein bewegter Spiel-Entwurf von Birgit Bochterle	
	<i>Oldies but Goldies</i>	9 – 11
	Alte Spiele, neu entdeckt von Christine Hassing	
	<i>Jungschar – aber wie?</i>	12 – 17
	Wertvolle Bausteine von Dietmar Fischer	
	<i>Wie in Athen</i>	18 – 19
	Vom Olympia-Fieber angesteckt, von Daniela Schweikardt	
	<i>Regeln für Olympia</i>	20 – 22
	Ein regelrechter Spielentwurf von Eva-Maria Mallow	
	<i>Olympische Mühle</i>	23 – 25
	Ein spannender Quizabend, ausgearbeitet von Eva-Maria Mallow	
	<i>Schemil, der Gerechte</i>	26 – 27
	Eine packende Geschichte um Recht oder Liebe	
	<i>Das kleine was und wie</i>	28 – 34
	Inhalte und Formen der Verkündigung in der Jungschar, vorgestellt von Walter Hieber	
2	<i>Rituale</i>	35 – 36
	Wertvolle Hilfen für die Gruppe, von Daniela Schweikardt	
	<i>Tipps zum Erzählen</i>	37 – 38
	Praktische Anregungen von Christine Hipp	
	<i>Persönlichkeits-Entwicklung</i>	39 – 40
	Ermutigungen für Mitarbeitende, von Rainer Schnebel	
	<i>Wikinger-Schach</i>	41
	Ein uriges Spiel, erklärt von Rainer Schnebel	
	<i>Findet Nemo</i>	42 – 44
	Der Spielabend zum Film, vorbereitet von Harald Rahm	
	<i>Mission Impossible</i>	45 – 49
	Quiz, Action und mehr, ein Spiel-Entwurf von Norbert Klett	
	<i>Mutter</i>	50
	Eine Geschichte zum Vorlesen, Schmunzeln, Nachdenken	

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Was ist Jungschar?

Jeden Mittwoch von sechs bis halb acht. Der Hausmeister rauft sich die Haare. Nachbarn schließen Fenster und Läden. Aufstand im Gemeindehaus. Sicherheitshalber wird der Straßenverkehr umgeleitet. Denn aus allen Ecken, Straßen und Häusern strömt eine wilde Meute Richtung Gemeindehaus oder Vereinsheim.

Drei sechzehnjährige Jungs mit viel Talent und Begeisterung versuchen die Truppe in Schach zu halten. Gar nicht so einfach – oder? Schweißtreibende Spiele, turbulente Quiz-Einlagen und materialintensive Bastelaktionen wechseln sich ab. Irgendwo auch der Versuch, mit der biblischen Botschaft zu landen. Nur – wo ist ein Plätzchen dafür?

Warum machst du das?

Zugegeben – ein bißchen überzeichnet ist das schon. In eurer Gruppe sieht das ganz anders aus. Was ist für dich Jungschar?

Warum macht ihr das? Was sind eure Grundlagen, eure Basics? Was ist euer Ziel? Was sollen diese Mädchen oder Jungen in zwei oder drei Jahren in eurer Jungschar als Schatz für ihren Lebensweg mitbekommen?

Jungschar ist mehr als Programm

Es ist die besondere Chance, in einer fröhlichen Gruppe von gleichaltrigen Mädchen oder Jungen zu lernen, wie Leben geht. Jeder wird gebraucht, ist einmaliges Original, wertvoll geschaffen vom Vater im Himmel und reich begabt.

Im gemeinsamen Spiel zählt der gemeinsame Erfolg. Niederlagen werden miteinander getragen. Beim Singen entsteht eine tiefere Form der Gemeinschaft. Das gemeinsame Gotteslob verbindet Herz mit Herz und Himmel mit Erde. Beim Basteln entwickeln wir kreative Fähigkeiten. In spannenden Geschichten erleben wir Abenteuer und erhalten wertvolle

Vor-Bilder für unser eigenes Leben. Bei Geländespielen und Aktionen in Wald und Feld entdecken wir spielerisch die Schönheit von Gottes Schöpfung. Projekte für Kinder in der weiten Welt öffnen den Horizont.

Die biblische Botschaft kann ihren ganzen Reichtum bei uns entfalten in Andachten, BibelErlebnis-Spielen, im Bibellesclub und bei der Jungscharbibellese.

Das gilt übrigens für Mitarbeitende genauso wie für die Kids selber. Wer sonst als Jungschar bietet so eine Fülle?

Freiraum zum Aufatmen

Jungschar ist mehr als Programm und Gruppenerlebnis. Jungschar ist Freiraum zum Aufatmen, Oase mitten im Stress von vielerlei sonstigen Verpflichtungen. Sie ist Werkstatt, Trainingsraum und Fitneßcenter, ist Abenteuer-Spielplatz vom Reich Gottes. Hier kannst du ausprobieren und lernen, wie das mit dem eigenen Bibellesen, Beten und Glauben an Jesus ist.

Jungschar ist das Beste, was es gibt. Für Mädchen und Jungen – und für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter.

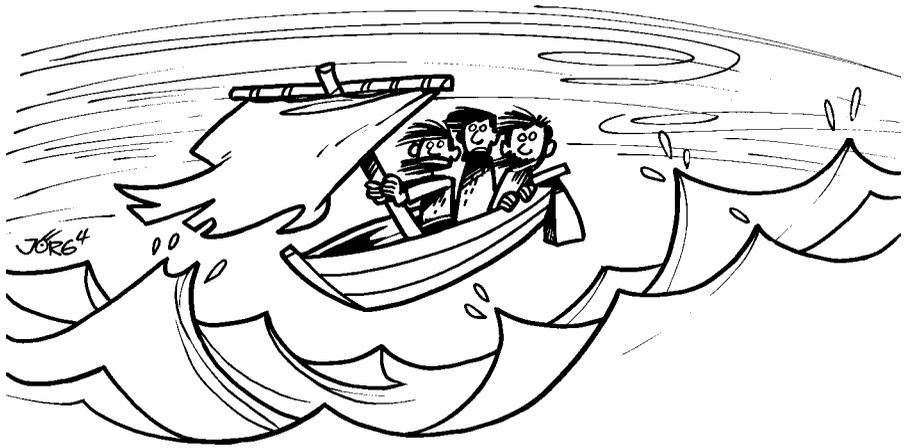
Deshalb, mach das Beste daraus, gib dein Bestes. So wird Jungschar in allem dir zum Besten dienen (Römer 8,28).

Dazu wollen die Beiträge in diesem Heft mit-helfen. Viel Spaß und Erfolg beim Ausprobieren!

Mit herzlichen Grüßen und Segenswünschen
Euer



Rainer Rudolph



VON ORT ZU ORT

Biblische Fortbewegungsmittel

4 Am schnellsten geht das bei großen Entfernungen mit dem Flugzeug. Oft auch mit dem Zug, dem Auto oder dem Bus. Manchmal per Schiff oder mit dem Fahrrad. Kurze Strecken soll man angeblich auch noch zu Fuß zurücklegen können – oder man wandert zu einem schönen Aussichtspunkt. Alle diese Möglichkeiten können zum Einstieg als „Galgenmännle“ verpackt von zwei oder drei gegeneinander spielenden Mannschaften erraten werden.

So kann man sich heute von einem Ort zum anderen bewegen. Aber wie ging das zu der Zeit, als die Bibel entstanden ist? Welche Arten der Fortbewegung werden dort genannt? Den Gruppen einige Minuten Zeit geben und danach werten, wer am meisten „Fortbewegungsmittel“ herausgefunden hat.

Wenn die Gruppen gewohnt sind, mit der Bibel zu arbeiten, und sich gut auskennen, kann auch eine entsprechende Bibelstelle gefordert werden.

Material: Papier, Stifte, evtl. Bibeln und eine Stoppuhr

Schiffsreisen (z.B. Apg 27)

Paulus war bei seiner Reise nach Rom mit einem großen Schiff unterwegs. Aber anders als die meisten großen Schiffe heute, war dieses Schiff auf den richtigen Wind angewiesen. Herrschte Flaute, kamen die Seeleute nur sehr langsam voran. Es war fast zum Verzweifeln, aber es ging einfach nicht schneller. Spielidee: mit den Jungscharlern z. B. einen „Katzendapper-Parcours“ laufen.

Material: Gegenstände, um den Parcours zu markieren.

Fischerboot (z.B. Mt 14,22ff)

Stürme sind für Fischer eine echte Bedrohung. Viele ertrinken auch heute noch in stürmischer See. Manchmal schlägt das Wetter ganz schnell um, und die Männer auf den Booten müssen gegen hohe Wellen und den Sturm ankämpfen. Und selbst der sichere Hafen ist dann durch die oft schmalen Hafeneröffnungen nur schwer zu erreichen. Die Hafeneröffnungen, welche die Boote innen im Hafen schützen, sind draußen bei hoher See eine große Gefahr, an denen Boote zerschellen können.

Idee für die Jungschar: die stürmische See wird durch einen Föhn nachgeahmt. Ein Tischtennisball muss nun durch den Raum in ein mit Tesakrepp markiertes Tor gesteuert werden.

Material: Föhne, Tesakrepp, Tischtennisbälle und evtl. ein Verlängerungskabel

Kutsche (z. B. Apg 8,28ff)

Der äthiopische Finanzminister reist in seinem Wagen wieder nach Hause. Er liest in dem Buch Jesaja, versteht aber die Bedeutung des Textes nicht. Philippus kommt dazu und erklärt ihm das Gelesene.

Möglichkeit in der Jungschar: Die Kinder müssen den verschlüsselten Text (Spiegelschrift oder sonstige Textverschlüsselungen) erst entziffern.

Im Anschluss darüber sprechen: Was meinen die Jungscharler, was mit dem Text gemeint ist?

Material: verschlüsselter Text und Textschlüssel

auf Schusters Rappen

Das Volk Israel wanderte 40 Jahre durch die Wüste. Dabei zeigte ihnen der Herr tagsüber durch eine Rauchsäule, nachts durch eine Feuersäule den Weg (2. Mose 14,21).

Spielidee: Die Jungscharler müssen einen bestimmten Ort auffinden – der Weg dorthin ist entweder tagsüber mit Hilfe von Rauchzeichen oder im Dunklen durch Lichtsignale oder Fackeln markiert.

Material: qualmende Feuerchen (unbedingt darauf achten, dass nichts anderes anbrennt!), Fackeln oder Taschenlampen

mit dem Esel (z.B. 1. Kön 2,28)

Schimi sattelt seinen Esel und macht sich auf den Weg. Satteln ist meist nicht nur mit dem Auflegen des Sat-



tels erledigt. Auch das Zaumzeug muss ordentlich angelegt werden. Vorschlag für die Jungschar: Immer zwei Kids gehen zusammen und liefern sich nun ein „Schubkarrenrennen“, besser gesagt ein „Eselrennen“. Einer geht auf den Händen und streckt dem Partner die Füße hin. Vorher muss aber das „Zaumzeug“ angelegt werden, z. B. eine Mütze, ein Helm, Knieschoner, Schal....

ungewöhnliche Arten

Da werden zwei Israeliten von der Prostituierten Rahab an einem Seil die Stadtmauer hinabgelassen und somit gerettet (Jos 2,15).

Idee für die Jungschar: Wenn die Möglichkeit besteht, kann man auch die Jungscharler beispielsweise über eine Mauer abseilen. Zimmervariante: Wer kann am schnellsten einen Kuli, der an einer Schnur an der Hose festgebunden ist, in eine Flasche „abseilen“?

Material: Kletterausrüstung oder Kuli, Schnur und Flaschen

Saulus wird von den Christen in Damaskus in einem Korb über die Stadtmauer abgeseilt (Apg 9,25). Hält das Seil, oder stürzt er die Stadtmauer entlang in die Tiefe?

Möglichkeit in der Jungschar: Auch hier kann „live“ abgeseilt werden, um das Gefühl zu erleben, allein von einem Seil gehalten zu werden. Oder z. B. Seilziehen – sind die Christen stark genug, Paulus zu halten?

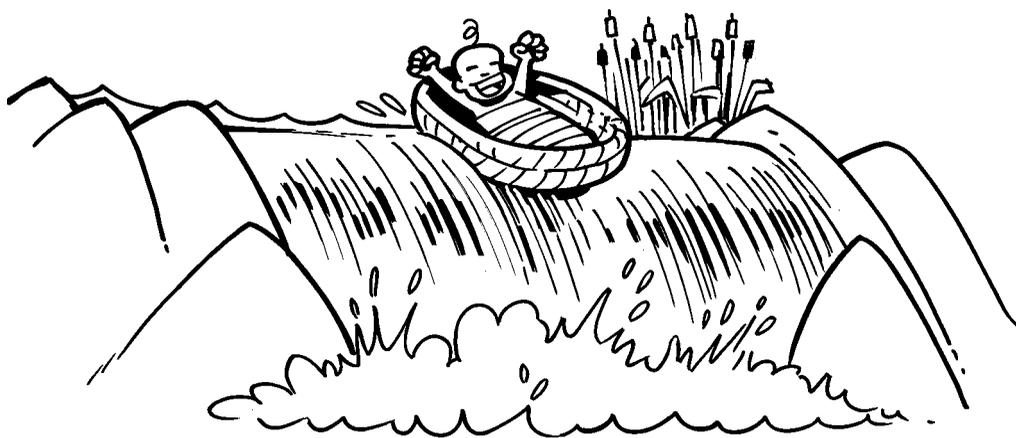
Material:

Kletterausrüstung oder ein Tau und Kreide/Sägspäne zur Markierung.

Immer abenteuerlicher werden die in der Bibel genannten Methoden, um von einem Ort an den anderen zu gelangen!

Mose wird als Säugling von seiner Mutter in ein Schilfkörbchen gelegt und darin von der Tochter des Pharaos gerettet (2. Mose 2,3ff). Mit den Jungscharkindern können Papierschiffchen gefaltet werden – auf das Papier kann vorher ein persönliches Gebet geschrieben werden.

6



Moses Mutter hat sicher auch gebetet und Gott um Bewahrung für ihren Jungen angefleht. Nun die Schiffe an einem Fluss oder Bach schwimmen lassen. Anstatt der Schiffe kann auch ein Korb gebastelt werden.

Material: *Papier, Stifte oder Zeitungen und Klebestifte*

Und Jona ist gleich im Bauch eines Fisches unterwegs (Jona 2,1)! Jona ist vor Gottes Anweisung geflohen. Er wollte nicht das tun, wofür Gott ihn vorgesehen hatte. Im letzten Moment wird er durch einen großen Fisch vor dem Ertrinken gerettet.

Eine Spielmöglichkeit wäre z.B. Brückenfange. Ein Fänger versucht die anderen durch Abschlagen zu fangen. Trifft er jemanden, muss dieser mit Händen und Füßen am Boden eine Brücke bilden. Andere Mitspieler können nun, solange sie selbst noch nicht gefangen wurden, die „Gefangenen“ wieder befreien, indem sie durch die Brücke schlüpfen.

Material: *genügend Platz*

Nix als Körbe

Paulus wird in einem Korb die Stadtmauer hinuntergelassen. Mose schwimmt in einem Korb dem sicheren Tod davon.

Spiel für einen Korbabend

- Einen Ball in einen Korb werfen.
- Einen Ball mit einem Korb fangen.
- Schätzen, wie viele Gegenstände sich in einem Korb befinden.
- Wem gelingen wie viele Treffer in einen Basketballkorb?
- Wer kann am schnellsten einen Stapel Briefe in die entsprechenden Postkörbe sortieren?

- Korbtransport auf dem Kopf und einen auf der Hand.
- Wers schafft den höchsten Turm aus Körben?
- Wem fallen am meisten Körbe ein? Obst-, Brot-, Strandkörbe...
- Einen einfachen Korb basteln:

Dafür werden nur alte Zeitungen und Klebestifte benötigt. Wer die fertigen Körbe noch verschönern möchte, kann dies mit Wasserfarben machen. Wird den Wasserfarben auch noch Holzleim zugemischt, dann entsteht ein recht stabiler „Papierkorb“, der für allerlei verwendet werden kann.

Die Doppelseiten der Zeitungen werden geviertelt, Einzelseiten halbiert. Somit erhält man einzelne Blätter, die etwas größer sind als Din A4.

Diese Blätter werden nun einzeln an ihrer Breitseite ca. einen cm breit eingefaltet, jedoch nicht wie einen Fächer, sondern immer auf einer Seite weiterwickeln. Bei kleinen Kindern evtl. eine Pappvorlage anfertigen, die unwickelt werden kann. Anschliessend nach jedem Bogen die Pappschiene wieder herausziehen und für den nächsten Bogen verwenden. Für einen kleineren Korb (ca. 14cm) benötigt man ungefähr zwölf dieser gefalteten Zeitungsstreifen.

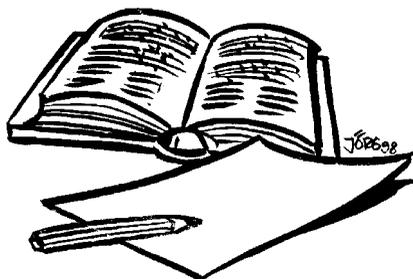
Nun vier Bögen längs nebeneinander auf eine feste Unterlage legen. Vier weitere gefaltete Bögen kommen nun wie beim Weben quer, immer abwechselnd einer nach dem anderen dazu. Die „Webfläche“ möglichst genau in die Mitte der gefalteten Zeitungsstreifen legen und die einzelnen Bögen miteinander verkleben.

Diese Fläche bildet den Boden des Korbes.

Die über den Boden hinausstehenden Enden der Bögen nun am Ende des Bodens scharf nach oben falten. Nun folgt der Rand. Dazu wird ein neuer Zeitungsstreifen genommen und an einem der nach oben gefalteten Bögen festgeklebt. Wichtig ist, darauf zu achten, möglichst nicht zuviel Abstand zum Boden zu lassen, da der Korb sonst zu große Löcher bekommt. Nun wieder in Webertechnik, einen der nach oben stehenden Bögen nach innen, einen nach außenliegend, sich Stück um

Stück vorarbeiten. Möglichst jeden Webgang gleich verkleben. An den Ecken das Zeitungspapier scharf falten. Ist der eine Bogen aus, wird ein neuer eingeklebt. Ist man einmal um den Korb herum, den eingerollten Zeitungsstreifen soweit nach oben falten, dass eine neue Runde beginnen kann. Wenn die gewünschte Korbhöhe erreicht ist bzw. die Bögen an den Seiten zu Ende sind, kann das noch überstehende Zeitungspapier einfach umgefaltet und angeklebt werden. Oder man faltet noch einen schönen Abschluss wie eine Zinne.

8

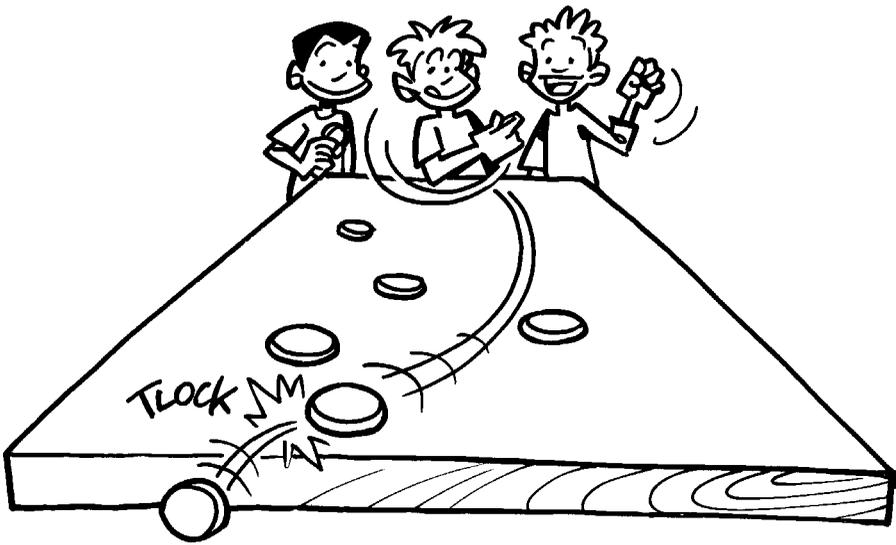


Unsere Jungschargruppe gibt es jetzt seit gut zwei Jahren. Zu Beginn haben wir uns Gedanken darüber gemacht, dass das Angebot „Gott“ der große Unterschied zu anderen Angeboten für Kinder sein soll. Wir haben uns bemüht, jede Woche eine Andacht auf die Beine zu stellen. Aber irgendwie ist das Ganze dann bald nur noch eine Randerscheinung gewesen. Es gab schon eine Geschichte oder so, ja, aber Gott und sein Wort hatten nicht den ersten Platz. Das wurde uns Mitarbeitern unabhängig voneinander klar! Und da haben wir bei unserer Programmplanung beschlossen, dass wir Gott und die Bi-

LUST AUF BIBEL

bel (wieder) an die erste Stelle setzen wollen. Wir haben angefangen, mit unseren Mädels in und mit der Bibel zu arbeiten. So manchesmal haben wir unsere Jungscharler dabei wohl etwas überfordert, aber es kamen immer mehr! Plötzlich sind viele regelmäßiger dabei, und sogar neue Gesichter tauchten auf. Ich sehe das als Geschenk Gottes dafür an, dass wir uns darauf eingelassen haben, Gott und sein Wort an die erste Stelle zu setzen! Dazu möchte ich mit diesem kurzen Bericht alle neu einladen. God is great!

Birgit Bochterle



„OLDIES BUT GOLDIES“

Nabomberles

Nabomberles ist ein großartiges Spiel, das jung und alt miteinander und gegeneinander spielen können. Es begeistert durch einfache Regeln und bleibende Spannung. Bestens geeignet ist Nabomberles auch zum Selberbauen. In drei Jungscharstunden werden die nötigen Spielsteine selbst hergestellt und angemalt.

Herstellung der Spielsteine

Rundhölzer aus dem Baumarkt (Durchmesser ca. sechs cm) werden in kleine Scheiben gesägt (Dicke ca. 1,5 cm). Die entstandenen Scheiben werden an der Kante mit Holzschleifpapier abgerundet. Die fertigen Scheiben werden mit einer dünnen Farbe bemalt. Jeweils die Hälfte der Steine mit einer dunklen Farbe, die andere Hälfte mit einer hellen Farbe.

Material

- drei Tische (je ca. 1m x 2m) oder eine vergleichbare Fläche
- pro Person drei gleiche Spielsteine

Vorbereitung

In der Mitte des Raumes werden drei Tische hintereinander aufgestellt.

Die Gesamtgruppe wird in zwei gleich große Kleingruppen (Gruppe „hell“ und Gruppe „dunkel“) eingeteilt. Jede/jeder Spielerin/Spieler erhält drei seiner Gruppenfarbe entsprechende Steine.

Eine Person wird Schiedsrichter.

Die Kleingruppen setzen sich längs der Spielfläche auf Stühle. Bei Jüngeren sollten die Stühle so weit von der Spielfläche entfernt sein, dass sie nicht mit den Händen erreicht werden können.



Für jede Spielrunde kann ein neues **Spielziel** vereinbart werden.

- Welcher Mannschaft gelingt es, einen Spielstein so nah wie möglich an die hintere Kante des letzten Tisches (oder an die Kante zwischen zwei und drei) zu plazieren?
- Welche Mannschaft hat die meisten Spielsteine auf dem letzten Tisch (oder Tisch zwei)?

Ablauf

Nachdem die Gruppe ein Ziel für diese Spielrunde abgesprochen hat, kann der Spaß beginnen. Der erste Spieler der Gruppe „hell“ beginnt, indem er sich an den Kopf des Tisches eins stellt und seinen ersten Spielstein die Tischfläche entlang „schnippst“ oder „schuppst“. Wenn der Spielstein liegenbleibt, setzt sich der Spieler wieder hin und die erste Spielerin der Gruppe „dunkel“ macht ihren Stoß. Jetzt ist die zweite Spielerin der Gruppe „hell“ dran usw. Gewonnen hat die Gruppe, die das vorher abgesprochene Ziel erreicht hat.

Varianten

Nabomberle eignet sich auch hervorragend für Spielturniere, Meisterschaften, Wanderpokale.

Ochs am Berg

Ein tolles Spiel, das Bewegung, Körperbeherrschung und Spaß miteinander vereint. Es kann drinnen oder draußen gespielt werden. Es wird kein Material gebraucht.

Vorbereitung

Aus der Gruppe wird eine „Chefin“ ausgewählt, die sich mit dem Rücken zum Rest der Gruppe stellt. Zwischen der Gruppe und der „Chefin“ sollten ca. zehn m Abstand sein.

Ablauf

Die „Chefin“ sagt in frei gewählten Tempo: „Ochs am Berg“. Das Tempo darf sich auch während des Sprechens verändern („O-c-h-s— a— m— Berg“ oder auch „Ochs am B— e— r— g“).

Während die Worte gesprochen werden, bewegen sich die einzelnen Gruppenmitglieder auf die „Chefin“ zu. Sobald die Worte ausgesprochen sind, dreht sich die „Chefin“ um. Die anderen müssen sofort stehen bleiben. Wen die „Chefin“ noch in Bewegung sieht, die/der muss wieder an der Startlinie beginnen. Gewonnen hat, wer die „Chefin“ zuerst berührt.

Sieben Leben

Ein Spiel, das Ballgefühl, Bewegung und Spannung verspricht.

Material: ein Ball

Vorinformation

Jedes Kind hat sieben „Leben“, kann also sieben Mal getroffen werden, bevor sie oder er aus dem Spiel ausscheiden muss. Gespielt wird am besten auf einer weitläufigen Wiese.

Ablauf

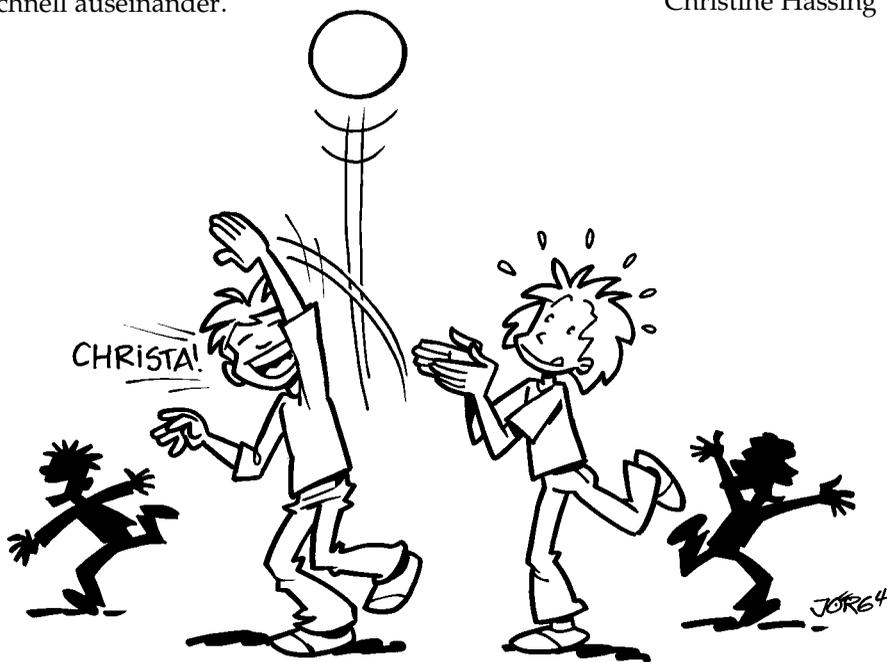
Die Jungscharler stehen alle zusammen in einer Gruppe. Die Jungscharleiterin wirft den Ball in die Luft. Wer den Ball fängt, darf beginnen. Sie wirft den Ball wieder in die Luft und ruft den Namen eines Gruppenmitgliedes. Dieses muss nun den Ball fangen. Die anderen laufen schnell auseinander.

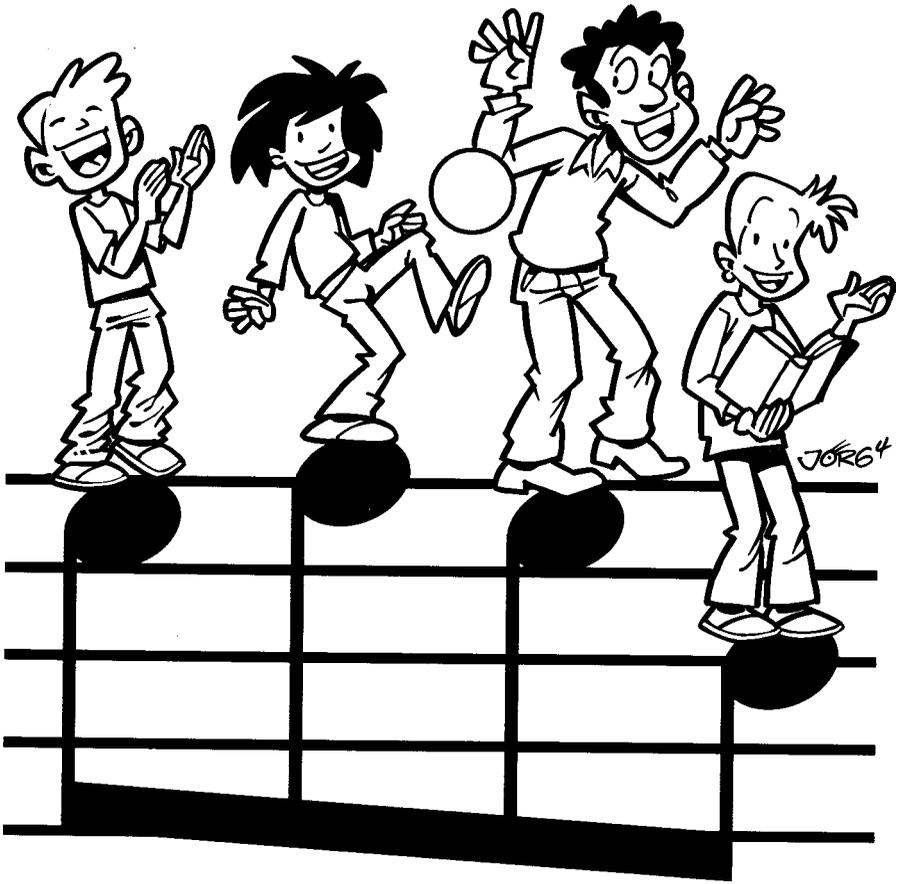
Hat die gerufene Person den Ball gefangen, bevor er auf den Boden fällt, darf sie den Ball wieder in die Höhe werfen und den nächsten Namen rufen. Wird der Ball erst gefangen, nachdem er den Boden schon berührt hat, ruft der Fänger „Halt“. Alle bleiben stehen. Nun darf der Ballbesitzer einen Mitspieler abwerfen. Gelingt es, verliert die abgeworfene Person „ein Leben“. Gelingt es nicht, verliert die Werferin/der Werfer „ein Leben“.

Es geht weiter nach dem gleichen Prinzip. Die Person, die ein Leben verloren hat, darf den Ball zuerst in die Luft werfen. Wer „alle sieben Leben“ verloren hat, scheidet aus. Man kann an dieser Stelle auch das Spiel beenden. Gewonnen haben die Spieler, die noch die meisten „Leben“ haben.

Christine Hassing

11





12

JUNGSCHAR – ABER WIE?

Zur Jungschar gehören mehrere Aspekte. Jungschar ist einmal eine Vielzahl von Beziehungen: zwischen Jungscharmitarbeitern und Jungscharlern, zwischen den Jungscharlern untereinander und ebenso der Mitarbeiter zueinander.

Nicht vergessen werden darf natürlich die Beziehung jedes Einzelnen zu Jesus.

Jungschar ist aber auch gemeinsames Leben. Hier werden die Beziehungen oft auf ihre Belastbarkeit hin geprüft. Gemeinsames Leben muss

einfach auch Spaß machen. Wir sind im Freizeitbereich, wo niemand hingehen muss. Da spielt das Freude haben und sich zu Hause fühlen eine große Rolle. Um aber das gemeinsame Leben sinnvoll zu gestalten, ist ein ausgewogenes Freizeitprogramm wichtig.

Der „Vierklang“ ist eine Programmidee, die seit Jahrzehnten in der Jungschar praktiziert wird und sich gegenüber anderen Konzepten bisher immer durchgesetzt hat.

Der Vierklang steht in Konkurrenz zu zwei anderen Ansätzen: den Pfadfindern und Promiseland von Willow Creek. Jedes hat seine Stärken und Schwächen. An dieser Stelle soll der „Vierklang“ kurz erklärt und anschließend an einem Stundenentwurf veranschaulicht werden. Am Ende des Artikels wird das Promiselandkonzept vorgestellt.

Bausteine Vierklang

- singen
- spielen
- erzählen
- Andacht.

Die Väter der Jungschararbeit haben auch diese Reihenfolge als vorteilhaft gesehen und sie so umgesetzt. **Singen** verbindet die Teilnehmer miteinander. Es schafft Gemeinschaft. Durch die Glaubenlieder entsteht auch Gemeinschaft mit Gott.

Spielen kommt dem Bewegungsdrang der Kinder entgegen. Aber hier können auch Frust und Aggressionen abgebaut werden. Und Spaß macht es allemal.

Das **Erzählen** einer spannenden oder lustigen Geschichte sorgt wieder für Beruhigung.

Diese Atmosphäre ist eine gute Voraussetzung für die **Andacht**, wo Gottes Wort kurz und knackig weitergesagt wird.

Heute sind wir viel freizügiger mit der Ausgestaltung des Vierklanges. Die Bausteine werden variabel angeordnet und mit zusätzlichen Elementen wie Basteln, Quiz, Kochen und Tanzen ergänzt.

Freunde

Ablaufplan

Lieder, dazwischen Begrüßung:
(JSLB = neues Jungscharliederbuch)

„Der Papagei ein Vogel ist“
(JSLB 206 / alt 214)

„Jungschar, Jungschar, Jungschar lets go „ (JSLB 65)

„Ich hab einen guten Freund“
(JSLB 95)

„Du brauchst einen Freund“
(JSLB 129 / alt 145)

Spiele für Paare und Kleingruppen

- Manövrierspiel
- Staffelspiel für Paare
- Känguruspiel
- Diktierspiel

Geschichte: Herrgottsbrücke

Spiel: Wir beide sind Freunde
(Erste Hinführung zum Thema)

Gedankensammlung:

1. Was erwartest du von einem Freund?

(Tafel, Kreide, Antworten der Kinder auf Tafel notieren)

2. Könnte ein Behinderter dein Freund sein?

Andacht: zu Mk 2,1-12

Gebet, Lied: „Ich möcht', dass einer mit mir geht“ (JSLB alt 158)

Schlussrunde: mit Jungschargruß
„Mutig voran“

Bausteine

Spiele für Paare und Kleingruppen

• Manövrierspiel

Vorbereitung

Paare bilden, Hindernisparcours aufbauen (Stühle, Tische, etc.), wenn möglich für mehrere Paare parallel; Augenbinde für jedes Paar.

Durchführung

Die Aufgabe besteht darin, mit verbundenen Augen möglichst ohne Berührung den Parcours zu passieren. Der Partner gibt dazu entsprechende Hinweise durch Zurufe. Entweder zählt man nur die Berührungen stoppt gleichzeitig die Zeit. Jede Berührung kann als Strafsekunde auf geschlagen werden.



► **Tunnelkriechen:** Der erste stellt sich mit gegrätschten Beinen auf, der Zweite kriecht durch und stellt sich sofort wieder in die Grätsche, so dass der erste durchkriechen kann usw., bis das Ziel erreicht ist.

► Känguru-Spiel

Vorbereitung

Fragenkatalog, Dreiergruppen

Durchführung

Die Gruppen stehen an einer Grundlinie nebeneinander. In der Gruppe steht man hintereinander und fasst seinem Vordermann fest um den Bauch. Hat eine Gruppe eine Frage richtig beantwortet, springt sie als Gruppe, so weit sie es schafft. Sie muss aber zusammenbleiben. Wer überspringt zuerst die Ziellinie?

Fragenkatalog

(Beispiele)

1. Wie heißt Freund auf Englisch?
friend
2. Wie heißt Winnetous Freund?
Old Shatterhand
3. Wie nennt man ein Musikstück für zwei Instrumente?
Duett
4. Max und Moritz sind unzertrennlich. Wie heißt ihr Erfinder?
Wilhelm Busch

14

• Staffelspiel für Paare

Vorbereitung

Paare bilden, Markierungskegel als Wende-, Zielmarke, Laufstrecke.

Durchführung

Die Laufstrecke wird in verschiedener Technik zurückgelegt: Huckepack tragen, Radkarre, Hinhocken – Drüberspringen – Hinhocken, Riesenrolle (s.u.), Tunnelkriechen (s.u.).

► **Riesenrolle:** Einer legt sich auf den Rücken mit den Füßen zur Startlinie. Der Zweite legt sich so auf den Ersten, dass sie sich mit den Bäuchen berühren, aber der Zweite den Kopf zur Startlinie hat. Jeder fasst jetzt die Fußknöchel des anderen fest an. In dieser Kombination beginnt der obenliegende mit der Rolle und zieht den anderen nach sich.

5. Der Sohn von König Saul war Davids Freund. Wie ist sein Name?
Jonathan
6. Auch Doktor Watson hatte einen guten Freund!
Sherlock Holmes
7. Der Gegensatz zu Freund?
Feind
8. In welchem Land wird der Freund Amigo genannt?
Spanien
9. Nenne einen Paarhufer!
Rind, Schaf, Schwein
10. Wie nennt Jesus seine Freunde?
Jünger

• *Diktierspiel*

Vorbereitung

Paare bilden, vorbereitete Texte (gleichlang aber verschiedener Inhalt), Papier und Stift für jedes Paar.

Durchführung

Einer ist der „Chef“ und der andere der/die Sekretärin. Sie müssen räumlich weit auseinander postiert werden. Auf das Startzeichen beginnen alle Chefs, ihren Sekretäreninnen den Text zu diktieren. Wer schafft es am schnellsten? Wer hat die wenigsten Übermittlungsfehler?

• *„Wir beide sind Freunde“*

Vorbereitung

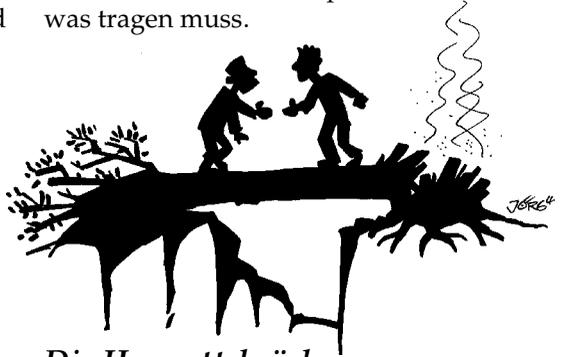
Einer oder mehrere aus dem Raum schicken, großer Stuhlkreis, viele Dinge zum Mitnehmen.

Durchführung

Einer wird hereingerufen und gebeten, alles nachzusagen, was der Spielleiter sagt. Es wird jeweils folgender Spruch abschnittsweise aufgesagt und vom Mitspieler wiederholt:

Wir beide sind Freunde / was wir tun, tun wir gemeinsam / was wir sehen, nehmen wir mit.

Am Ende des Spruches bekommt der Mitspieler etwas zum Tragen. Das wird so oft wiederholt bis der Mitspieler erkennt, dass gemeinsam bedeutet, dass auch der Spielleiter etwas tragen muss.



Die Herrgottsbrücke

(Dietrich Speckmann „Der unsichtbare Partner“, „Wolken und Wind“ M. Warneck-Verlag Berlin)

Stichworte fürs Erzählen

Moorkolonie Schwarzen Dorf – Nachbarn Ludwig Kück und Kurt Detels – alte Freunde – gemütliche Häuser mit Strohdach – Entwässerungsgraben als Grundstücksgrenze mit Brücke – Kurt Detels reißt Brücke weg und verfeuert sie. – Grund: Rechtsstreit ums Wasser – daraus wird persönlicher Streit – Freundschaft zerbricht – die Gerichte werden bemüht. – Jeder pocht auf „sein“ Recht. – Sonntag im Juli – heiß und schwül – Gewittergefahr – dicke, schwarze Wolken – Blitz und Donner – Kücks sammeln bei der Großmutter. – Gewitter klingt ab – plötzlich ein ohrenbetäubender Schlag – Vater Kück springt auf den Oberboden. – Schwefelgeruch, aber kein Feuer – gerettet! – Zehn Meter

vom Haus entfernt wurde eine Eiche gespalten – ein Teil liegt über dem Grenzgraben. – Kück und Detel stehen sich sprachlos gegenüber. – Kück: Das war ein harter Schlag. Detels: Du sagst es. Der Herrgott hat uns eine Brücke gebaut, wo früher die alte war. – Brücke soll bleiben. Beide Männer klettern auf den umgestützten Baum und reichen sich die Hände. – Am Montag arbeiten beide an der Verbesserung der Brücke (Glätten, Geländer).

• **Andacht zu Mk 2,1-12 (5a)**

Einstieg

- ein Behinderter als Freund: eigenes Erlebnis mit Behinderten, verschiedene Behinderungen nennen
- Querschnittslähmung, Krankheit erklären, Brust- und Halswirbler
- ständiges Angewiesensein auf fremde Hilfe

Durchführung

• Freunde für Behinderte wie Gelähmte sind sehr wichtig: ihn besuchen, mit ihm spielen und lachen, ihn vors Haus in die Sonne tragen, mitnehmen in die Wohnung der Freunde, zum Fest und auf den Markt: Eines Tages kommen sie ganz aufgeregt zu ihm. „Hast du schon gehört? Der berühmte Meister ist in der Stadt.“ „Er hat Menschen gesund gemacht: Blinde, Stumme, Aussätzige und sogar Gelähmte!“ Sie haben eine Decke ausgebreitet und den Gelähmten darauf gelegt. Leider war der Rollstuhl noch nicht erfunden. Vier Männer, vier Ecken, und ab ging's durch die Tür zum Aufenthaltsort des Meisters.

- Freunde mit zu Jesus nehmen: die beste Art Freund zu sein
- keine Schwierigkeiten scheuen: Straßen um das Haus waren verstopft
- Ideen entwickeln: Dach aufdecken und Kranken hinablassen
- Jesus sieht auf: Er erkennt den Glauben der Freunde, das ist der Anstoß für sein Handeln: Sündenvergebung und Heilung

Engführung: Wem bin ich so ein Freund, wie es die vier Männer dem Gelähmten waren?

Manchmal braucht man einen Anstoß, wenn der Freund nicht der Idealversion gleicht. Doch lernt man einen Außenseiter (Behinderten, Ausländer, „schwarzes Schaf“) näher kennen, findet man dort oft mehr Echtheit und Treue als beim idealisierten „Wunschfreund“. Wag es, „so einem“ deine Freundschaft anzubieten. Nehmt ihn mit zu Jesus.

Promiseland

Das ist ein Modell, das aus den USA, von der Willow Creek Community Church in Chicago, stammt und derzeit in vielen Gemeinden im Kindergottesdienst angewendet wird. Es besteht aus Bausteinen:

- *Spiel- und Bastelzeit*,
- *Verkündigungsteil*
- und *Kleingruppen*.

Die **Spiel- und Bastelzeit** steht am Anfang und soll zum Kontaktaufbau der Kinder untereinander und zwischen Kindern und Mitarbeitern dienen. Hier ist fast alles denkbar. Doch der Zeitrahmen von 20 bis 30 Minuten muss garantiert werden.

SEIT WIR DAS „ABENTEUERLAND“-KONZEPT
UMSETZEN, KOMMEN NICHT NUR VIEL MEHR
KINDER... SONDERN AUCH VIEL GRÖßERE!



17

Der **Verkündigungsteil** besteht wiederum aus drei Teilen:

- gemeinsamem Singen,
- Verkündigungsspiel
- und geistliches Schlusswort.

Das Singen umfasst mehrere Lieder, die sehr bewegt beginnen und immer ruhiger werden. Vor dem letzten Lied wird ein Gebet gesprochen. Danach beginnt eine **Bühnenshow**, die eine kurze Hinführung aus der Welt der Kinder zum Thema umfasst. Anschließend wird die **biblische Geschichte** als Theaterstück dargeboten. Hier können die Kids als Mitspieler eingesetzt werden. Nach dem Verkündigungsspiel folgt ein kurzes **geistliches Wort**, das die Hauptaussage des Spieles auf die Kids persönlich zuspitzt. Es ent-

spricht der Engführung einer klassischen Andacht.

Danach trennen sich die Kinder in altersgemäße **Kleingruppen**, wo über das Thema noch einmal gesprochen wird. Hier wird gemeinsam gebetet und gegessen. Spiele und Bastelangebote runden die Kleingruppe ab.

Das Programm ist auf eine bis eineinhalb Stunden konzipiert. Der Aufwand ist auf den ersten Blick sehr gewaltig. Dem wird mit einem System von Kleingruppen entgegengewirkt. Weitere Infos sind zu erhalten unter <http://www.willowcreek.de>. Zweimal jährlich finden Promise-land-Tage statt, bei denen Informationen zu erhalten sind.

Dietmar Fischer



OLYMPIADE WIE IN ATHEN

18

Alle sind im Olympiadefieber, bestimmt auch viele Jungscharler und Mitarbeiter. Athen, die berühmte griechische Stadt, lockt Athleten und Zuschauer.

Athen

war in der Antike eine bedeutende Stadt der Gelehrsamkeit. Ihre imposanten Statuen und Tempelbauten weltbekannt. Auf seiner zweiten Missionsreise kam Paulus nach Athen und predigte dort täglich in der Synagoge und auf dem Marktplatz. Im Mittelpunkt der Predigt stand das Angebot der Umkehr und des Glaubens an den lebendigen Gott. Der Gedanke der Auferstehung der To-

ten wurde von den Zuhörern überwiegend abgelehnt (Apg 17,16-34).

Dabei sein ist alles

Das olympische Motto gilt auch für Gottes Angebot: Er liebt uns bedingungslos. Wir müssen nur unser Leben ganz in seine Hände legen, dann wird er uns führen und uns zu Höchstleistungen anspornen.

Das kann individuell verschieden sein, je nach unseren Begabungen und Fähigkeiten. Wichtig ist, dass unsere Namen im Buch des Lebens geschrieben sind und wir beim großen Fest in der Ewigkeit dabei sind.

Olympischer Jungschar-Mehrkampf

• **Spielerabend** mit verschiedenen Disziplinen, ähnlich dem „echten“ olympischen Zehnkampf.

In jeder Disziplin erhält der Sieger einen Punkt, der Zweitplatzierte zwei usw. Am Ende wird zusammengezählt. Bei der abschließenden Siegerehrung ist die Andacht eingebunden: Luk 19,11-28, die anvertrauten Tante. Egal, ob uns Gott viel anvertraut hat oder wenig – er will, dass wir alles einsetzen, um sein Reich auszubreiten. Ganz gleich, wie erfolgreich wir sind, Hauptsache wir sind tüchtig. Bei Gott sind alle Arbeiter in seinem Reich gleich wichtig, er liebt uns alle – daher erhalten alle Jungscharler eine Goldmedaille!

Mögliche Disziplinen:

- Kirschkernweitspucken
- Gummistiefel-Weitkick
- Zungenbrecher-Aufsagen (bei mehreren fehlerlosen Aufsagen entscheidet die Zeit)
- Liedvers Aufsagen
- Salzstangenwettessen
- Wer kennt die meisten Namen der Jünger Jesu?
- Eierwettlauf
- Dartwerfen

Wer die Möglichkeit hat, kann natürlich auch richtige Sportdisziplinen wie Wettlauf oder Ballwerfen mit einbauen. Gute Mischung aus Kraft-, Geschicklichkeits- und Gedächtnisübungen.

• Athen-Abend

Der Jungscharraum wird als Markt in Griechenland dekoriert. Die Jungscharler erhalten am Eingang ein entsprechendes Gewand (Leintuch), damit sie sich ins historische Griechenland zurückversetzt fühlen. Sie dürfen sich auf dem Markt umsehen. Dort könnten Stoffhändler ihren Stand haben ebenso wie Fisch- oder Gemüsehändler. Steinmetze und Ledergerber halten ihre Waren feil und Artisten zeigen ihr Können.

Die Jungscharler können einfache Rollen übernehmen. Ein als Paulus verkleideter Mitarbeiter „predigt“ (vgl. Apg 17,16-34) von der Umkehr: Es bringt nichts, Götzenbilder anzubeten, es gibt nur einen Gott, der jedem das Leben und alles in Fülle gibt. Er will uns nahe sein. Deshalb sandte er seinen Sohn Jesus Christus. Dieser starb für unsere Sünden am Kreuz. Nach drei Tagen ist er aus dem Grab auferstanden. Er hat den Tod überwunden und ist nun bei seinem Vater im Himmel. Wenn wir unsere Schuld bekennen und an die Erlösung durch Gottes Sohn glauben, werden wir gerettet.

Nach der „Predigt“ können wir uns bei einem einfachen griechischen Essen (z.B. würzige frittierte Kartoffelspalten mit Knoblauchsauce) mit den Jungscharlern darüber austauschen, was das für unser Leben bedeutet. Vielleicht auch mit dem Ansporn (Dabei sein ist alles), bis zur nächsten Jungscharstunde uns bewusst zugunsten unserer Mitmenschen zu engagieren.



20

REGELN FÜR OLYMPIA

1. Einstieg

„Zimmer-Hockey“. Dieses Spiel sollte am Anfang stehen, damit die Kids einsehen, dass es Regeln und Strafen geben muss.

Material

- Zeitungen (pro Kind eine Doppelseite, zusammengelegt, so lange gefaltet, bis ein etwa 7cm breiter und 25 cm langer „Schläger“ heraus kommt.)
- Tischtennisball
- Zwei Stühle oder andere „Tore“
- Eventuell Pfeife für den Schiedsrichter

Ablauf

- Zwei gegnerische Mannschaften versuchen, mit der Zeitung den Tennisball ins gegenüberliegende, gegnerische Tor zu schießen.
- **Wichtig:** Es müssen vorher von den Kindern Regeln aufgestellt werden. Was passiert, wenn einer nicht den Ball erwischt, sondern mit dem Schläger den Gegner berührt: es gibt ja keine Schutzkleidung. (Vorschlag: eine Strafminute)



Was passiert, wenn der Ball das Spielfeld verlässt? (Gegnerische Mannschaft bekommt den Ball) usw.

- Das Spiel dauert ca. 15 Minuten.

2. Gespräch über Regeln bei der Olympiade

- Was wäre, wenn es Hockey gäbe ohne Schiedsrichter, wenn die Gruppen ungleich wären (zB. vier zu fünf Spieler) oder Speerwerfen ohne Nachwiegen der Speere.
- Was wäre, wenn der Schiedsrichter nicht nach Regeln, sondern nach Sympathie urteilen würde?
- Wer weiß, was die Sportler bei der Olympiade geloben?

„Im Namen aller Wettkämpfer gelobe ich, dass wir an diesen Olympischen Spielen teilnehmen, in dem wir die für sie geltenden Regeln respektieren und einhalten, in echtem Sportsgeist, zum Ruhme des Sportes und zur Ehre unserer Mannschaft.“

- Wer weiß, was mit Sportlern geschieht, die sich nicht daran halten?
- Eventuell Gespräch ausweiten auf Schule: Was wäre, wenn es in der Schule keine Regeln gäbe und die Stärkeren die Schwächeren verprügeln dürften?
- **Fazit:** Wir brauchen Regeln, an die sich alle halten, weil sonst Chaos, Ungerechtigkeit und Angst herrschen.

3. Regeln in der Bibel

Wie sieht es in der Bibel aus?

Gott hat uns auch Regeln gegeben, (z.B. die zehn Gebote)

Frage: Können wir die zehn Gebote halten? Die Gebote eins bis drei? Wer war noch nie neidisch? Was wäre, wenn alle die Gebote halten würden? Man bräuchte keine Gefängnisse, keine Türschlösser...

4. Erzählen der Geschichte

Schemil der Gerechte, Seite 26 – 27).

5. Strafen in der Bibel

Was ist eigentlich die Strafe, wenn wir die Gebote Gottes nicht halten? (Wir dürfen nach dem Tod nicht bei Gott leben.)

Was wäre, wenn Gott uns so, wie wir sind, in sein Himmlisches Reich nehmen würde?

(Es würde weiterhin Ungerechtigkeit unter den Menschen geben.)

6. Erzählen oder Lesen

Die Kreuzigung von Jesus, dem Sohn Gottes.

7. Fazit

Gott ist gerecht und hat uns unendlich lieb. Er liebt uns, aber nicht das Böse, das wir tun. Die Strafe, die wir verdient hätten, würden wir aber nicht überleben. Also hat Gott durch seinen Sohn Jesus Christus für uns die Strafe am Kreuz getragen. Deshalb feiern wir Karfreitag. Ostern feiern wir, weil wir mit Jesus leben dürfen und durch ihn Ewiges Leben haben werden.

8. Vertiefung

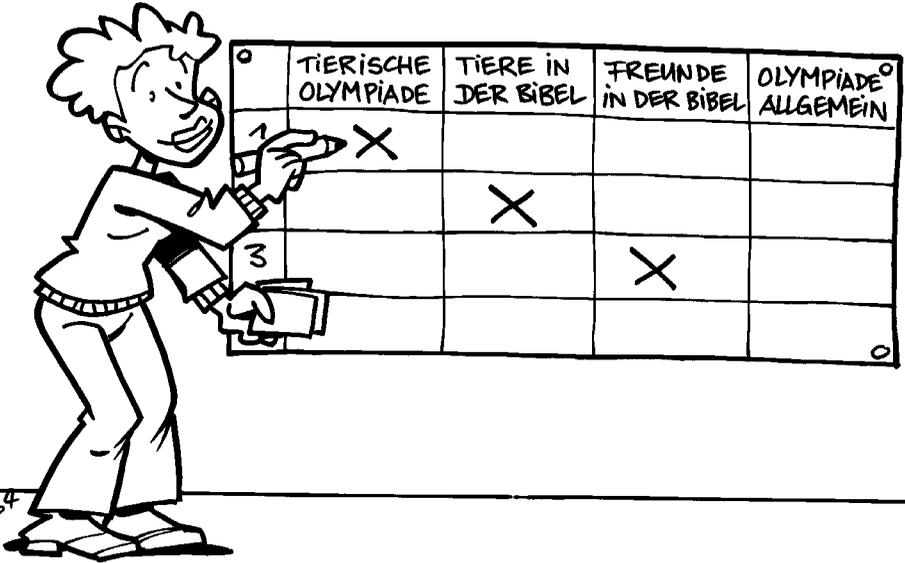
Material

- Pro Kind eine Dose.
- Wellpappe oder Moosgummi, um die Dose zu umwickeln. Katzenaugen und Schnurrhaare aufmalen bzw. mit Wolle ankleben.
- Doppelseitiges Klebeband oder Sekundenkleber, um Wellpappe oder Moosgummi an der Dose zu befestigen. Längs von oben bis unten einen Streifen aufbringen.
- Pro Kind vier Korken und vier verschiedenfarbige Bindfäden, die an den Korken befestigt werden.
- Braune Tonpapierreste, für Mausehörchen am Korken.
- Schwarzer Filzstift, um ein Mausegesicht auf den Korken zu malen.
- Würfel eventuell aus Fimo basteln, sonst nur zum Spiel in den Gruppen Würfel mitbringen, die Kids haben sicher Würfel zu Hause.

Spielregel

Wie „Spitz pass auf“: Für maximal drei bis fünf Spieler.

- Ein Spieler erhält den Becher, die anderen Spieler erhalten jeweils einen Korken.
- Die Korken werden in die Mitte des Tisches, nahe beieinander gestellt. Die Spieler halten den Bindfaden in der Hand.
- Nun wird gewürfelt. Bei einer „sechs“ oder einer „eins“ muss die „Katze“ versuchen, die Mäuse mit der Dose zu fangen. Wer gefangen ist, scheidet aus. Die letzte Maus ist die nächste Katze.



OLYMPISCHE MÜHLE

Spielablauf

- Es werden zwei Gruppen gebildet, jeder Gruppe eine Farbe des Stiftes zugeordnet und ausgelost, welche Gruppe beginnt.
- Ziel des Spieles ist es, Fragen so zu beantworten, dass die richtig beantworteten Fragen (markiert mit einem farbigen Kreuz im Spielfeld) eine Mühle ergeben. Eine Mühle sind drei Kreuze nebeneinander, untereinander oder diagonal...
- Schluss des Spieles
 - a) wer die erste Mühle hat oder
 - b) wer die meisten Mühlen hat...
- Variante: Wenn man nicht so viel Zeit hat, kann man mit den Fragen das bekannte Fernsehspiel 1, 2 oder 3 spielen.

Material

- Tabelle auf DIN A 3 vergrößern, an Wand befestigen
- 2 verschiedenfarbige Plakatschreiber

Tierische Olympiade

Wer springt höher?

1. ein Pferd: (2,5 m)
2. ein Känguru: (3 m)
3. *ein Delfin: (6 m)*

Wer läuft 100m am schnellsten?

1. Mensch: 9,79 sec
2. Rennpferd: 5sec
3. *Gepard: 3 sec*

Wer schwimmt 100 m am schnellsten?

1. der Delfin: 6 sec
2. *der Thunfisch: 5 sec*
3. der Mensch: 48,21 sec (Weltrekord)

Wer springt weiter?

1. der Mensch: (8,95 m Weltrekord (5fache Körperlänge))
2. die Springmaus: 2,5 m (15fache Körperlänge)
3. *der Floh: 0,6 m (200fache Körperlänge)*

Tiere in der Bibel

Welches Tier erinnerte Petrus daran, dass er einen Fehler gemacht hat?

1. *Hahn*
2. Henne
3. Nachtigall

Auf manchen Autos kann man einen Fisch sehen. Ist das das Kennzeichen

1. von Anglerfreunden?
2. *Christen, weil beim griechischen Wort für Fisch jeder Buchstabe für eine Bezeichnung für Jesus steht?*
3. Werbung: Fisch ist gesund

Auf was für einem Tier ritt Jesus hinein nach Jerusalem?

1. auf einem Pferd
2. auf einem Kamel
3. *auf einem Esel*

Jesus erzählt die Geschichte eines Mannes, der 100 Tiere hat und eines verliert. Was für ein Tier sucht er?

1. ein Huhn
2. ein Kälbchen
3. *ein Schaf*

Freunde in der Bibel

Wer ist kein Freund von Jesus?

1. Petrus
2. Johannes
3. *Herodes*

Jesus erzählt von einem Freund, der seinen Freund mitten in der Nacht um etwas bittet. Um was bittet er?

1. um Milch
2. *um Brot*
3. um eine Bettdecke

Welcher der Freunde von Jesus hält nicht zu Jesus, als dieser ihn braucht?

1. Thomas
2. Johannes
3. *Petrus*

Was schadet einer Freundschaft am meisten?

1. *Lüge*
2. Vergesslichkeit
3. Geschenke

Olympiade allgemein

Wie viele Ringe bilden die Olympischen Ringe?

1. 5
2. 6
3. 7

Was bedeutet ein Olympischer Ring?

1. jeder steht für einen Kontinent
2. Treue
3. am Anfang spielte man hauptsächlich an Ringen

Wo wird jedes Mal das Olympische Feuer entzündet?

1. Rom
2. Athen
3. Sydney

Wozu braucht man einen Schiedsrichter?

1. als Spielverderber
2. er achtet auf Einhaltung der Regeln
3. er schaut, dass die richtige Mannschaft gewinnt

Tipp 1

Die Geschichte von Schemil dem Gerechten könnte man, passend zum Austragungsort der olympischen Spiele, vom Kaukasus nach Griechenland „verlegen“.

Tipp 2

In der Diskussion mit meinen Kindern kam mir noch ein weiterer, ungeordneter Gedanke zum Thema Olympiade – Muttertag:

Eine Mannschaft ohne Trainer hat keine Chancen auf Erfolg bei einer Olympiade. Die Aufgabe eines Trainers ist es, dem Spieler zu helfen, dass er eine Aussicht auf den Sieg hat. Dazu muss der Trainer dem Spieler Techniken und Verhaltensweisen erklären, mit ihm einüben... Die Aufgabe einer Mutter und eines Vater ist ähnlich. Sie bereiten das Kind auf das Leben als Erwachsener vor.

Einen wesentlichen Unterschied gibt es allerdings. Man erwartet vom Trainer nicht, dass er seine Sportler liebt... Passend dazu könnte man die Kinder im Spiel zum „Trainer“ ausbilden, der einem Partner etwas beibringen muss.

25



Eva-Maria Mallow

SCHEMIL, DER GERECHTE

Recht oder Liebe

Was sagen wir denn, wenn wir von dem gekreuzigten Jesus sprechen? Ich möchte mit einer kleinen Erzählung beginnen, die sicher nur ein Gleichnis ist, aber trotzdem anschaulich machen kann, worum es geht.

Im Mittelalter gab es in der wilden Gebirgswelt des Kaukasus eine Reihe kriegerischer Stämme, die häufig miteinander in Fehde lagen. Einer dieser Stämme war besonders erfolgreich, alle seine Angehörigen bildeten eine feste Einheit. Wenn man die Leute fragte: „Was schmiedet euch so zusammenn?“, dann nannten sie einen Namen, den Namen ihres Feldherren, den sie über alles schätzten. „Schemil der Gerechte“, so nannten sie ihn. „Jedes Wort, das er sagt, dazu steht er.“

Wer hat gestohlen?

Dieser Feldherr hatte seinen Soldaten ein paar Tage Ruhe gegönnt. Man schlug die Zelte auf, saß beisammen und vertrieb sich heiter die Zeit mit Gesang und Würfelspiel. Doch dann geschah etwas Unerhörtes, noch nie Dagewesens:

An einem Morgen fehlten dem einen ein kostbarer Ring, den er erbeutet hatte, dem anderen ein Becher, dem dritten eine wertvolle Kette. Kameradendiebstahl!

Es war, als wenn ein giftiger Nebel durch das Lager zöge. Jeder begann, den ande-

ren zu beäugen, und jeder hatte dabei den Eindruck, selbst wachsam beobachtet zu werden. Freunde wurden zu Fremden. Kameradendiebstahl – die Atmosphäre ist verseucht.

Der Feldherr läßt ausrufen: „Wer beim Diebstahl ertappt wird, wird mit der Bastonade bestraft“, jener brutalen Prügelstrafe der alten Welt, die viele gar nicht oder nur als Krüppel überlebten. Das schien zu wirken. Für ein paar Tage tritt Ruhe ein. Doch die Gewitterstimmung bleibt, das Lachen ist verstummt, man singt nicht mehr. Man sitzt da und belauert sich aus den Augenwinkeln.

Da, nach ein paar Tagen, wieder ein Diebstahl. Kein Wunder, daß alle befreit aufatmeten als schließlich ein Bote von Zelt zu Zelt läuft, die Planen hochreißt und schreit: „Der Täter ist gefaßt!“

„Wer ist es denn?“ –

„Die Mutter des Feldherrn.“

Erschrecken

Die Mutter des Feldherrn?! Die Erleichterung weicht augenblicklich tiefem Erschrecken. Jeder weiß, wie sehr Schemil seine Mutter liebt. Stets hat er sie auf seinen Feldzügen mitgenommen. Immer hat er ihr Zelt neben dem seinen aufrichten lassen. Als sie einmal schwer erkrankte, hat er wochenlang jede Nacht an ihrem Bett gewacht. Die Mutter des Feldherrn?!

Was wird jetzt geschehen? In der Nacht gibt es in den Zelten aufgeregte Diskussionen.

Die einen sagen: „Gnade vor Recht – anders kann es gar nicht sein. Wir wissen doch, wie er an seiner Mutter hängt. Hier muß die Liebe regieren.“

Die anderen sagen: „Das ist unmöglich. Recht muß Recht bleiben. Heißt er etwa umsonst ‚Schemil der Gerechte‘? Wohin würde das führen? Wenn er einmal sein Wort bricht, wird es je wieder etwas gelten? Wird man nicht sagen, er habe seine Günstlinge? Heute ist es die Mutter, morgen ein anderer. Alle Autorität wäre zerstört, und wir wären am Ende.“

Liebe oder Recht

Liebe oder Recht, das ist die Frage. Am nächsten Morgen ertönt der Trompetenstoß, der die Truppe auf dem Platz versammelt. Der Feldherr, bleicher als sonst, tritt aus seinem Zelt. Aus dem anderen

Zelt führt man gefesselt seine Mutter hervor. Dann spricht Schemil der Gerechte sehr ruhig: „Der Täter ist gefunden, die Strafe wird vollzogen.“ Schon greifen die Büttel nach der Frau, da fährt er fort: „Aber vollzogen wird sie an mir.“ Erstarrt müssen die Leute mit ansehen wie der Mann, den sie alle lieben, sich brutal zusammenschlagen läßt und blutend weggetragen wird. Dabei erfaßt sie das große Erstaunen darüber, daß hier beides geschieht, daß das Recht zum Zuge kommt – das Wort wird nicht gebrochen, die Tat wird geahndet! – Und daß auf der anderen Seite die Liebe zum Zuge kommt: Der Richter zieht die Schuld auf sich, der Richter wird zum Gerichteten.

Nicht Liebe oder Gerechtigkeit, sondern Liebe und Gerechtigkeit. Und beides in einem, beides ganz und ohne Kompromiß.





28

DAS KLEINE WAS UND WIE

Inhalte und Formen für Verkündigung in der Jungschar

*Erstes Ziel der Jungschar ist es, Kindern Glaubenserfahrungen zu ermöglichen. Aber **was** sollen wir den Kindern über den Glauben, über Gott erzählen?*

Welche Themen, Inhalte, welche Geschichten/Kapitel der Bibel, welche Formen und Äußerungen christlichen Lebens sollen wir Kindern näherbringen?

Wie kann Verkündigung in der Jungschar geschehen? Ist es egal, wie wir Glauben weitergeben, oder gibt es Möglichkeiten, ja besondere Chancen, wie wir Kinder für unser Anliegen gewinnen, begeistern können? Gibt es Methoden, die für den Einsatz in der Jungschar besonders gut

(und demnach vielleicht auch solche, die weniger) geeignet sind?

Alle Kinder fragen auf ihre Art nach Werten, nach einer echten, höheren „Macht“ oder „Autorität“. Sie stellen irgendwann Fragen nach Sinn und Ziel des Lebens. Die meisten Kinder sind offen für Spiritualität, haben einen – eben kindlichen – Glauben. Nicht zufällig stellt Jesus sie als Vorbilder im Glauben dar. Er hat besondere Verheißungen für die Kinder: „Lasset die Kinder zu mir kommen, denn ihrer ist das Himmelreich.“

Vielleicht sind die Klagen vieler Mitarbeiter, die Kinder wollen von all dem Christlichen nichts wissen, sie hören nicht zu, stören bei der „Andacht“, Zeichen dafür, dass unsere angebotenen **Themen** und/oder die **Formen** der Verkündigung nicht zu den Kindern passen.

Dieser Artikel lädt ein zu einer Entdeckungstour durch eine reiche Auswahl an Themen und Formen. Er ermutigt, mit den Kindern gemeinsam Glauben zu erleben.

WAS? *Themen und Inhalte*

*Jesus kennenlernen
Kinder einladen zu Jesus*

Gute Zugänge für Kinder:

Jesus der Freund, Helfer, Beschützer, das Vorbild.

Hier bieten die Evangelien eine unerschöpfliche Fülle an Geschichten. Jesu Jünger und andere Menschen haben viel mit Jesus erlebt, von ihm gelernt und von ihm erfahren. Wenn wir unsere Jungscharkinder gut kennen, haben wir die Gelegenheit, je nach Alter, Erfahrungen und Lebenssituation der Kinder die Aspekte auszuwählen, die für sie gerade interessant und wichtig sind.

Gott kennenlernen

*Gott der Schöpfer,
Gott der Vater.*

Wer hat eigentlich die ganze Welt geschaffen? Ist das alles nur durch Zufall entstanden, oder steht hinter aller Natur ein Schöpfer, der alles wunderbar gemacht hat? Was gibt es Interessanteres für erlebnishungrige Kids als Abenteuer, Entdeckungen, die Freiheit in der Natur zu genießen, Schöpfung pur zu erleben?



An jeder Ecke sind liebevolle Gestalten und Kunstwerke unseres Schöpfers verborgen.

Woher kommen Menschen?

Klar! Aber warum ist Gott auf die Idee gekommen, gerade uns/mich als wichtigsten Teil von dem allem zu schaffen? Was ist an mir so besonderes, dass Gott mich so liebt, und alles (wirklich alles) für mich tut? Super, oder?

Bibel entdecken

Das Buch vom Vater – wir erfahren viel von Gott, von Menschen, die mit ihm gelebt haben. Es enthält hilfreiche Gebote und ist Richtschnur für mein Leben.

In der Bibel können wir erfahren wie gut Gott ist, dass er die Welt erschaffen hat, wie er sich immer wieder für seine Menschen eingesetzt hat. Menschen, die mit Gott gelebt haben, haben Großes mit ihm erlebt. Immer wieder lesen/hören wir, dass Gott Menschen und ganzen Völkern große und kleine Dinge versprochen hat, und dass er seine Versprechen nie gebrochen hat.

In der Bibel lesen wir, warum Jesus Mensch geworden ist, wie wichtig es für die Menschen seiner Zeit war, seine wichtige Botschaft, seine Wunder, seine Liebe für alle – für jeden Menschen – zu erleben, und warum das heute noch genau so gilt.

Und in der Bibel erfahren wir, wohin Menschen gehen. Gott will seinen Himmel nicht ohne dich. Deshalb ist es so wichtig, ihn jetzt schon auf der Erde kennen- und lieben zu lernen.

Themen/Fragen der Kinder

Eine Möglichkeit ist auch, Themen aufzunehmen, die die Kinder gerade aktuell beschäftigen: Freundschaft, Familie, Angst, Streit, Krieg.

Wer mit Interesse und offenen Ohren in der Jungschar ist, bekommt mit, was die Kinder bewegt. Gibt es vergleichbare Geschichten in der Bibel? Was lebt Jesus vor, was haben Menschen in ähnlichen Situationen mit/ ohne Gott erlebt? Oder wir erfinden selbst eine hilfreiche Geschichte, die wir den Kindern erzählen, in der sie vorkommen und in der ein Weg aufgezeigt wird.

Wenn eine gute, gewachsene Beziehung besteht, fragen Kinder auch nach Themen, die Mitarbeiter beschäftigen. Als wichtige Vorbilder fragen Kinder nach unserer Meinung zu einer Sache. Sie interessieren sich, warum ich geladen in die Jungschar komme.

- Was beschäftigt mich?
- Was habe ich unterwegs erlebt?
- Wie war das in deiner Jungscharzeit, in deiner Kindheit?
- Was habt ihr angestellt, was ist dir passiert?

Unsere eigene Betroffenheit interessiert die Kinder sehr. Hier bietet sich eine gute Gelegenheit, eigenen Glaubenserfahrungen einzubringen. Es geht nicht darum, dass Jungscharler es genau so machen sollen. Aber wir müssen uns im Klaren sein, dass sie von uns lernen und abschauen wollen. Wir sind Menschen, die von Gottes Liebe leben.

Nicht selten beurteilen Kinder Echtheit und Tauglichkeit unseres Glaubens nach unserem Handeln.

WIE?

Wege und Methoden

Wie transportieren wir diese Themen zu den Kindern, damit sie möglichst viel davon verstehen und behalten, sich berühren lassen. Was können sie (inhaltlich und intellektuell) verstehen, welche Erkenntnisse über Wahrnehmung bei Kindern gibt es? Welche Erfahrungen haben sie?

Je mehr Sinne bei Kindern angesprochen werden, desto mehr können sie behalten und verarbeiten. Von einer monoton vorgetragenen oder abgelesenen Wortandacht wird nur wenig ankommen. Wird spannend erzählt, ist die Chance schon besser. Wenn es etwas zu sehen gibt (Bilder, erzählen mit Gewand), oder gar zu schmecken oder zu fühlen, am besten mehreres gleichzeitig, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die Kinder

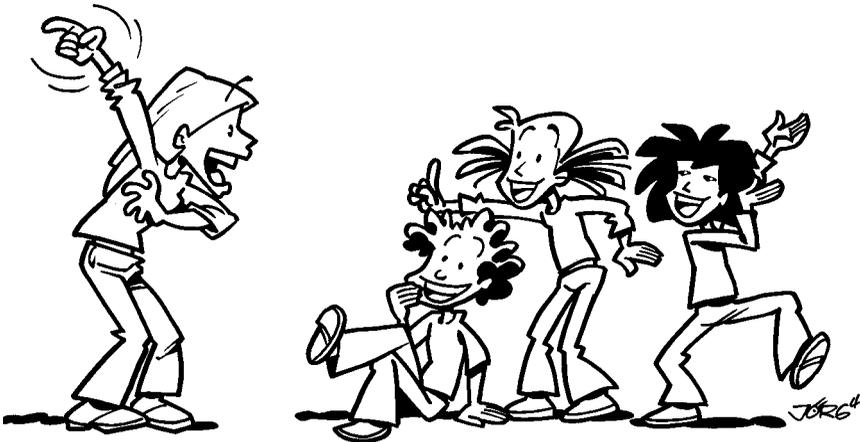
noch lange daran denken. Am allerbesten ist es, die Kinder sind selbst beteiligt, lesen, spielen Personen und Geschichten, machen eigene körperliche Erfahrungen, setzen sich kreativ mit den Themen auseinander.

Die meisten Jungscharkinder sind in einer Entwicklungsphase, in der sie durch konkrete Erfahrungen und anschauliche Beispiele lernen und verstehen. Mit theoretischen Abhandlungen ohne konkreten Erfahrungshintergrund können sie nicht viel anfangen.

Ein weiteres wichtiges Merkmal dieses Alters sind Erlebnishunger und Abenteuerlust der Kinder. Eine grosse Chance für spannende Geschichten (davon gibt's in der Bibel sehr viele) oder Themen/Geschichten in Abenteuerspiele verpackt.

Geschichten erzählen

Eine spannend aufbereitete und vorgetragene Geschichte kann das Highlight einer Jungscharstunde sein. Bekannte biblische Geschichten können verfremdet, aus einer anderen Per-



spektive, in einer anderen Zeit erzählt werden. Besonders spannend ist es auch, wenn eine beteiligte Person entsprechend verkleidet auftritt und erzählt.

Geschichten spielen

Entweder vorher gelesen und geprobt, kostümiert (Mitarbeiter und/oder Kinder) ... oder ungeübt als Spontantheater, mit verteilten Rollen, kurz: mit vorhandenen Mitteln gestylt – macht einen Riesenspass. Pantomime, Puppenspiel, Fernsehkrimi ... alles geht und alle können mitmachen.

Hörspiel, Videofilm

Einzelne Szenen werden von den Kindern gesprochen, gespielt und aufgenommen, und später den anderen Kids oder Eltern vorgespielt.

32 Quiz

Wissenswertes zu einer Geschichte/ Person/Zeit kompakt in Quizform vermitteln. Quiz ist in.

Schreiben

Die Kinder schreiben einen BILD-Aufreißer oder einen Brief, eine Tagbuchseite, wie sie XY verfasst haben könnte.

Kreativ gestalten

Manchmal lassen sich Themen, Geschichten, Inhalte kreativ gemalt, gebastelt, gewerkt mit allen denkbaren Materialien, musikalisch, tänzerisch darstellen und erleben.

Gegenstandsandachten

Manche Gegenstände eignen sich gut als Vergleiche, Bilder, Metaphern für

schwierig zu erklärende Eigenschaften oder Themen. Ein Mitarbeiter erzählt den Kindern seine Gedanken zum Gegenstand und was ihm an Parallelen zu einem Thema einfällt. Die Kinder werden bei der Suche nach vergleichbaren Eigenschaften einbezogen.

Beispiele:

- Jonglierteller – die Mitte suchen/ finden;
- Taschenlampe – funktioniert nur mit Energie, blanken Kontakten, eingeschaltet ...

Nicht jeder Gegenstand/Vergleich eignet sich für eine Andacht. Es sollte ein Alltagsgegenstand sein, der den Kindern vertraut ist. Die gezogenen Vergleiche sollten einfacher sein, als das Thema selbst und nicht zu weit herbeigeht.

Beten

Viele Themen lassen sich als Gebet ausdrücken.

- Danke, Jesus, für ...
- Vater wir bitten dich ...

Gebete lassen sich auch malen, auf Kärtchen schreiben, an ein Kreuz hängen, im Feuer verbrennen, still mit dem Anzünden einer Kerze ausdrücken.

Singen

Zu zahlreichen Geschichten und Themen gibt es Lieder. Begeistert gesungen drücken sie oft mehr aus als viele Worte. Oder wir erfinden selber einen Text zu einer bekannten Melodie. Gute Einsatzmöglichkeiten gibt es auch im Gottesdienst und bei Elternfesten.

Bibellesen

Gemeinsames Bibellesen hilft Kindern, Zugang zu einem nicht immer leicht verständlichen Buch zu finden. So wird der Umgang mit der Bibel geübt. Das ist leichter in der Gruppe als allein. Die Auswahl der richtigen Bibel und der richtigen Kapitel ist wichtig. Bibellesepläne helfen bei der Auswahl und beim Verständnis. Gut, wenn ein Mitarbeiter das Verstehen durch hilfreiche Fragen und Erklärungen unterstützt. Manche bieten die Bibellese freiwillig vor/nach der Jungschar anzubieten oder in einem speziellen Bibelleseclub.

Spielen

Manche Geschichten, Ereignisse und Lebensläufe laden ein, als Abenteuerspiel, Gelände- oder Stadtspiel spannend verpackt zu werden. Auch ganzheitliche Spielabende, die sich einen ganzen Jungscharabend lang um das selbe Thema drehen, d.h. Bibelgeschichte, Spiele, Lieder ... können passen (z.B. zum Thema Licht, Wasser, Fischer ...).

Erleben

Durch erlebnispädagogische und kooperative Übungen, geleitete Körper- und Sinnesphantasien, können Erlebnisinhalte und verschiedene Gefühle erlebbar gemacht werden.

Feiern

Feste des Kirchenjahres und ihre Botschaft sind für Kinder besondere Erlebnisse. Feste und Feiern mit traditionellen und neuen Elementen, Liedern und gemeinsamem Essen sind besondere Erlebnisse. In vielen

Familien verlieren diese wichtigen stimmungsvollen Anlässe an Bedeutung. Das ist eine große Chance für die Jungschar. Auch verschiedene Gottesdienstformen sprechen Kinder an, ob am normalen Jungscharabend, auf der Freizeit oder im Gemeindegottesdienst.

Wichtig:

- Die Kinder sind selbst beteiligt
- müssen nicht zu lange sitzen und zuhören
- das Thema ist „ihres“
- Lieder, Gebete, Texte, Aktionen sind kindgerecht und verständlich

Aktuelle Bezüge

Ein großer, starker Baum, ein plätschernder Bach, eine Situation am Lagerfeuer, eine Schafherde ... (euch fallen sicher spontan noch viele Bilder ein), bieten sich an, Jesusworte, Psalmworte, Begebenheiten aus der Bibel „live“ vor Originalkulisse zu erleben und zu verstehen.

Alltag, Rituale, Regeln

Schon der Jungschar-Alltag, die Regeln, die wiederkehrenden Rituale und Erkennungszeichen (keine Schlägereien und Ausdrücke, Tischgebet, Abschluss mit Segen...) sind Zeichen gelebten Glaubens und wichtige „Andachten“. Die erlebte Gemeinschaft spricht oft lauter als viele Worte.

Längere Themenreihen

Entweder für längere Zeiträume wöchentlich (z.B. zwischen Weihnachten und Ostern), in den Ferien auf Freizeiten oder in Form von Kinderbibeltagen eignen sich zusammen-

hängenden Themenreihen wie z.B. Lebensläufe von biblischen Personen (Josef, Mose, Ruth, Ester...) oder Reisebeschreibungen (z.B. Paulus). Auch Psalmen, junge Menschen in der Bibel bieten sich an. Im Rahmen dieser Projekte können sich die Kinder ausgiebig mit den Personen, dem zeitgeschichtlichen Hintergrund, dem Lebensumfeld und natürlich den biblischen Geschehnissen und Aussagen beschäftigen. Was so intensiv ganzheitlich erlebt wird hat gute Chancen, lange Zeit im Gedächtnis zu bleiben.

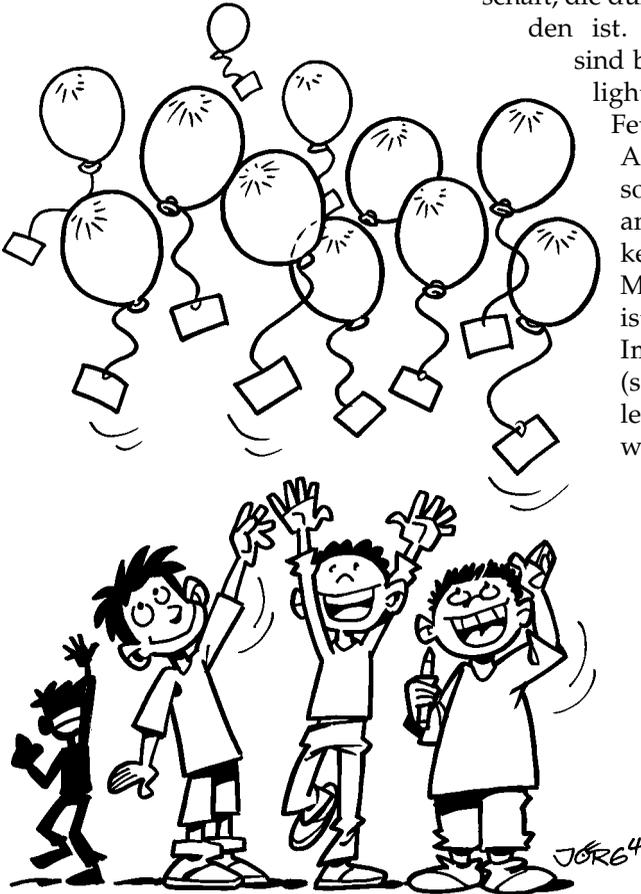
Aktionen

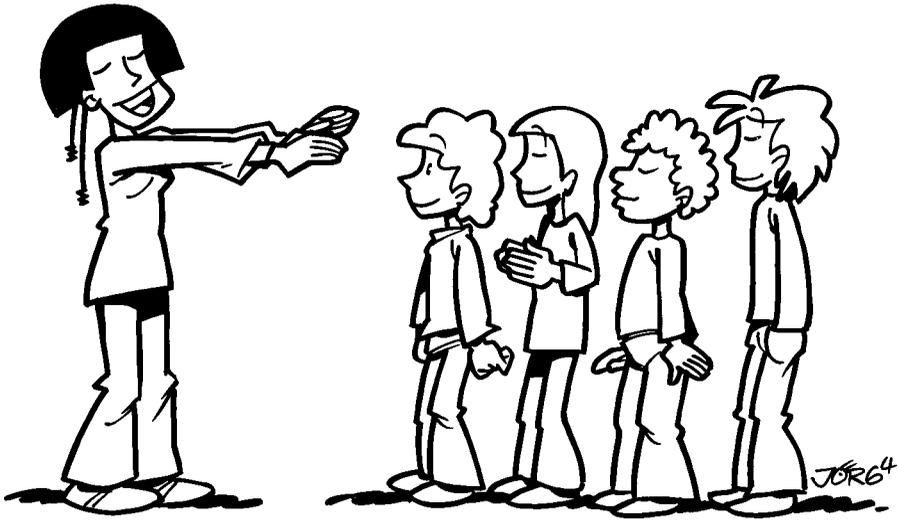
Jungschar lebt von Action und aussergewöhnlichen Highlights. Aktionen wie Orangenverkauf für Projekte in armen Ländern öffnen den Blick für notwendige Solidarität und Hilfe für andere. Bei Kinderbibeltagen, Jungschartagen auf Orts- oder Bezirksebene, Gemeindefesten usw. lassen sich gut biblische – und Glaubensthemen intensiv erleben. Das Gemeinschaftserlebnis spielt hier eine wichtige Rolle: Wir sind eine große (sogar weltweite) Gemein-

schaft, die durch Jesus verbunden ist. Jungscharkinder sind bei solchen Highlights in der Regel Feuer und Flamme.

Außerdem kommt so unser Anliegen an die Öffentlichkeit. Eine sehr gute Möglichkeit dazu ist die Jungschar-Image-Kampagne (siehe Jungscharleiter 4/2003 und www.jungschar.de)

Walter Hieber





RITUALE

35

Rituale bringen durch das Beständige und Verlässliche Sicherheit und Geborgenheit in die Jungschar. Jede Jungscharstunde ist anders, die Jungschararbeit ist sehr vielfältig. Nicht immer umfasst das Programm die „typische“ Jungscharaufteilung mit Singen, Spielen, Basteln, Andacht. Da geht man mal raus zum Geländespiel oder ins Schwimmbad, oder....

Durch ein Eingangs- und/oder Ausgangsritual kann der Jungscharrahmen gesichert werden.

- Willkommenslied
- Eingangsgebet
- Psalmgruß
- Gemeinsames Beten des Vater unser

- Ausgangslied
- Jungschargruß
- Segnen der Jungscharler für den Nachhauseweg

So vermitteln wir, dass

- wir uns freuen, dass sie kommen
- wir einen großen Gott haben, der für uns sorgt, dem wir alles sagen können und dass
- wir alle unter Gottes segnender Hand behütet und bewahrt sind.

Im Zweifel ist weniger mehr: Lieber nur ein Ritual und das „durchziehen“, als drei oder vier, die man dann nicht in jeder Jungscharstunde ausüben kann, weil angesichts des vollen Programms schlicht die Zeit fehlt.

Daniela Schweickardt

Gott ist mein Licht,
 wenn es finster ist.
 Er ist mein Schutz,
 wenn ich Angst habe.
 Vor wem sollte ich mich fürchten?
 Vor den Menschen?
 Gott ist stärker.
 Vor dem Alleinsein?
 Gott ist bei mir.
 Verlass mich nicht,
 zeige mir meinen Weg,
 begleite mich.
 Wenn du bei mir bist,
 habe ich Mut.
 Wenn du mir hilfst,
 bin ich stark.
 Du, Gott, bist mein Licht,
 wenn es finster ist,
 und mein Schutz in der Nacht.
 Ich danke dir,
 dass du mir hilfst.
 aus „Gebete für Kinder“,
 Heidi und Jörg Zink, Kreuz Verlag

Der Herr,
 aus dessen Hand du kommst,
 der dein Vater ist, segne dich,
 er lasse dich gedeihen
 und wachsen an Leib und Seele.
 Er behüte dich vor Angst und Gefahr
 und allem Argen.
 Er lasse sein Angesicht leuchten über dir
 wie die Sonne über der Erde
 und sei dir gnädig,
 vergebe dir deine Schuld
 und mache dich frei.
 Der Herr erhebe sein Angesicht auf dich,
 er schaue in Liebe auf dich
 und tröste dich.
 Er gebe dir Frieden;
 das Wohl des Leibes
 und das Heil der Seele.
 So will es der Herr.
 So gilt es in Zeit und Ewigkeit.
 So gilt es für dich.
 Amen.
 aus „Gebete für Kinder“,
 Heidi und Jörg Zink, Kreuz Verlag



TIPPS ZUM ERZÄHLEN

Es ist Abend. Das Lagerfeuer kinstert, alle sind still. Eine Mitarbeiterin sitzt, von allen sichtbar, im Kreis und erzählt. Die Kinder hören gespannt zu: Karin ruft: „Eine Höhle, hier ist eine Höhle. Kommt schnell. Ihre Freunde rennen den Waldweg entlang und bleiben gebannt vor dem Eingang stehen. Tatsächlich, hier scheint es einen Weg ins Innere des Berges zu geben...“

An dieser Stelle beendet die Mitarbeiterin ihre Erzählung. Die Kinder atmen tief durch und wollen die Fortsetzung sofort hören. Aber die gibt es erst am nächsten Tag.

Wunschvorstellung? Oder erleben wir auf unseren Freizeiten solche spannenden Momente?

Wie ist das beim Erzählen der biblischen Geschichte während der Jung-scharstunde?

Hören uns die Kinder zu, oder ist es eher unruhig?

Spannend, informativ, mitreißend und verkündigend: das ist Erzählen.

5 Fragen zur Vorbereitung *Wem, wo, wann, was und wie*

- **Wem erzähle ich die Geschichte?** Wer sind meine Zuhörer? Welches Alter? Zwölfjährige benötigen eine andere Ansprache als sechsjährige. Aus welchem Umfeld kommen sie? Welche Prägung bringen sie mit? Habe ich es mit aufgeweckten, quirligen oder mit ruhigen Kids zu tun? Kennen sie die biblischen Geschichten schon? Ist vieles für sie neu? Welche Bedürfnisse sind am aktuellen Tag da? Wo sind Fragen, Ängste, Er-

lebnisse und Highlights der Kinder, die angesprochen werden sollten.

• **Wo erzähle ich die Geschichte?**

Im Jungcharraum, in der Kirche, im Freien oder im Zelt.

- sind andere Gruppen im Haus, die durch ihren Geräuschpegel die Kinder ablenken?
- Kann der Raum verdunkelt werden, um eine spannende Stimmung zu erreichen?
- Sitzen meine Zuhörer bequem?
- Lenken Bilder, Geräusche ab?
- Was ist, wenn es regnet?

• **Wann erzähle ich die Geschichte?**

Welche Tageszeit herrscht? An welcher Stelle im Jungcharprogramm wird die Geschichte erzählt. Am Anfang einer Jungcharstunde, mittendrin, am Ende.

• **Was will ich erzählen?**

Hier liegt ein großer Schwerpunkt in der Vorbereitung. Bevor ich die Bibel-Geschichte oder Abenteuergeschichte anderen weitergebe, setze ich mich selbst intensiv mit ihr auseinander. Ich lese die Geschichte laut:

- Was passiert wann?
- Welche Personen tauchen darin auf?
- Welche Orte?
- Wo ist ein Höhepunkt?
- Wobin ich selbst von der Geschichte beeindruckt, wo habe ich meine Fragen, was verstehe ich nicht?
- Bei biblischen Geschichten suche ich die wichtigsten Aussagen heraus. Was kann ich und die Kinder an dieser Erzählung lernen?
- Antworten schriftlich festhalten.

• **Wie erzähle ich die Geschichte?**

1. Ich teile die Geschichte in kleine Handlungsabschnitte ein. Den ersten und den letzten Satz der Erzählung notieren. Die Erzählung nicht mit dem Satz: „Ich erzähle euch jetzt eine Geschichte!“ beginnen.
2. Ich denke mich in die Geschichte hinein und sehe einen Film vor meinen inneren Augen ablaufen.
3. Ich gestalte die Erzählung zielstrebig auf Höhepunkt und Hauptaussage zu. Dabei bevorzuge ich kurze, einfache Sätze. „Wörtliche Rede“ bringt Spannung und Leben in eine Erzählung.
4. Ich bemühe mich um eine abwechslungsreiche Sprache. „Gehen“ ersetzen durch stolpern, laufen, hüpfen, eilen, schleichen.
Signalwörter: plötzlich, Vorsicht, Achtung!, gezielt einsetzen.
5. Ich setze Stimme, Mimik und Gestik bewusst ein.
6. Pausen ermöglichen den Zuhörenden ein besseres Verständnis.
7. Bei all dem bleibe ich Ich. Das kopieren eines anderen Erzählenden schwächt jede Erzählung ab.

Christine Hassing

PERSÖNLICHKEITS-



ENTWICKLUNG

Jede Methode ist nur so gut wie die Persönlichkeit, die sie anwendet. Es reicht nicht, den JSL zu haben und die Programme umzusetzen, es ist dazu auch notwendig, selbst persönlich zu reifen.

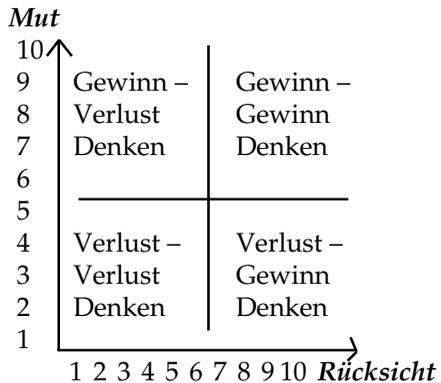
Hier findest du drei Anregungen für deine Weiterentwicklung. Es sind Lebensprinzipien und Kennzeichen von reifen Persönlichkeiten.

1. Mut und Rücksicht

Wenn diese zwei Eigenschaften die Grundlage deines Denkens und Handelns sind, hast du ein gutes Fundament gelegt. Schätze dich selbst ein auf einer Skala von sechs bis zehn: Wieviel Mut hast du? Das gleiche Prinzip wendest du für Rücksicht an. Wenn du ein Diagramm zeichnest, kannst du dich sehr gut selbst beurteilen.

Dazu zeichnest du die Mutskala nach oben und die Rücksichtsskala nach rechts.

Wenn du deine Zahlen einträgst, siehst du, wie dein Denken geprägt ist und woran du weiter arbeiten musst.



2. Integrität

Gelebte Integrität baut Vertrauen auf, weil sich die Mitmenschen auf mich verlassen können.

Wenn ich dir gegenüber schlecht über andere rede, werde ich auch anderen gegenüber schlecht über dich reden. Wer nicht schlecht über andere redet, ist vertrauenswürdig. Integrität ist eine Eigenschaft der inneren Aufrichtigkeit. Wie lebst du von innen nach außen?

Wie echt und glaubwürdig sind deine Verhaltensweisen? Wie sehen deine inneren Werte aus?

Gehe ich bei Rot über die Ampel, wenn es keiner sieht, oder bleibe ich stehen, weil es zu meiner Überzeugung gehört. Es bedeutet, alle Menschen nach dem gleichen Prinzip zu behandeln. So wirst du Vertrauen aufbauen, das zur Liebe führt.

Verantwortung für dein Tun. Wer Verantwortung übernimmt, gewinnt Kraft und Macht. Wer Verantwortung abgibt, gibt Macht ab. Verantwortung ist zentral in der Arbeit mit Kindern. Denn du als Gruppenleiter hast die Verantwortung für die Kinder. Du kannst sie nur wahrnehmen, wenn du zuerst die Verantwortung für dein Handeln übernimmst. So werden die Kinder an dir lernen, verantwortlich zu sein. Wer Verantwortung ablehnt, handelt unverantwortlich, sein Tun ist verantwortungslos. Verantwortung übernehmen heißt, Schuld nicht abzuschieben und sich für unschuldig zu erklären, sondern Schuld einzugestehen. Nur wer Schuld annimmt, kann sie wieder abgeben. Wer sie nicht annimmt, kann sie nicht abgeben und bleibt auf ihr sitzen. Er schwächt sich und Gottes Einfluss in seinem Leben und bleibt stehen auf dem Weg zur Persönlichkeit. Wer Verantwortung übernimmt, gibt Gott Raum und kann Kraft und innere Stärke aufbauen.

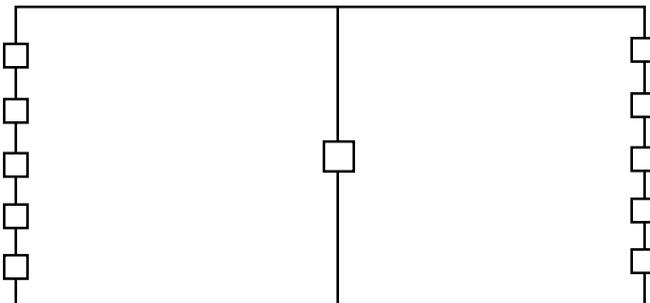
Rainer Schnebel

40

3. Verantwortung

Verantwortlichkeit zeichnet eine reife Persönlichkeit aus. Verantwortung übernehmen heißt, für die Folgen meines Tuns einzustehen. Übernimm

Spielplan Wikinger-Schach





WIKINGER-SCHACH

Ein einfaches Spiel für zwei bis zwölf Jungscharler, das man fertig kaufen oder selber bauen kann.

Es eignet sich sehr gut für Turniere, aber auch für zwischendurch als Liga immer am Anfang jeder Jungschar-Stunde.

Beschreibung

Das Spielfeld wird auf dem Boden markiert: 5 m breit und 10 m lang. Es ist unterteilt durch eine Mittellinie.

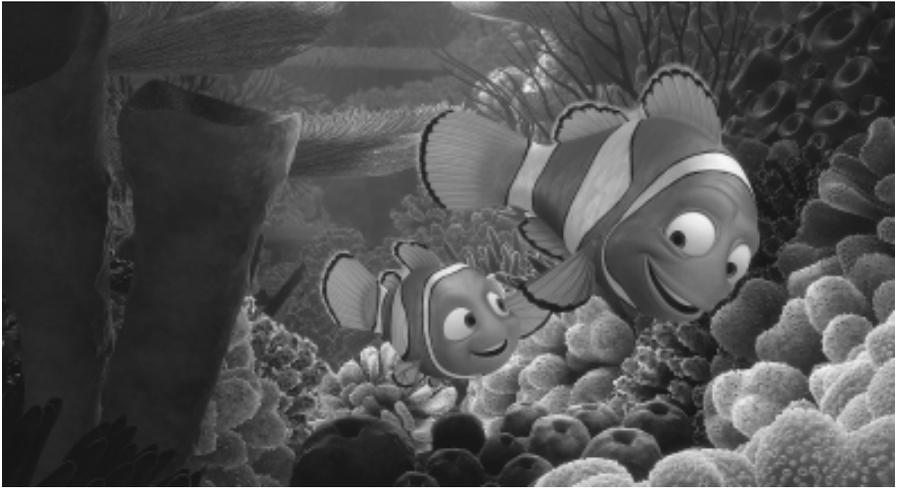
Als Spielfiguren braucht man

- einen **König** aus Holz, 8 x 8 x 40 cm, er steht auf der Mittellinie in der Mitte des Spielfeldes.
- 2 x 5 **Knechte** aus Holz, 4 x 4 x 20 cm, sie stehen verteilt auf den jeweiligen Grundlinien.
- sechs **Wurfstäbe** aus Rundholz, 25 cm lang, 4 cm dick.
- 4 dünne Stäbe als **Eckmarkierungen**, die unten angespitzt sind.

Ziel des Spieles ist es, den König umzuwerfen, dazu darf beim Gegner kein Knecht mehr stehen.

Nachdem das Spielfeld mit den Figuren aufgebaut ist, werden die Mannschaften ausgelost. Eine Mannschaft besteht aus bis zu sechs Spielenden. Die erste Mannschaft versucht mit den sechs Wurfstäben, möglichst viele Knechte der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen. Danach ist die andere Mannschaft an der Reihe. Sie muss zuerst die abgetroffenen Knechte von der Grundlinie aus in das Spielfeld der Gegner werfen. Dabei gilt eine Schutzzone von 1 m um den König. Sie werden aufgestellt, wo sie landen und müssen zuerst alle wieder umgeworfen werden, bevor auf die Knechte der Grundlinie gezielt wird. Erst wenn es einer Gruppe gelingt, alle Knechte des Gegners umzuwerfen, darf sie versuchen, den König umzuwerfen. Sie muss aber mindestens zwei Wurfhölzer haben. Wer vorher den König versehentlich umwirft, hat verloren.

Rainer Schnebel



FINDET NEMO

42

Im Raum werden Bilder aus dem Film ‚Findet Nemo‘ aufgehängt. Die Bilder kann man z.B. aus dem Internet runterladen und ausdrucken. Einfach bei google oder yahoo „Findet nemo“ eingeben, und man findet viele Links – von Disney bis zum Fanclub – und alle haben Bilder.

Die Spiele sollten an den Stellen gespielt werden, an denen die entsprechenden Bilder hängen. Die Bilder können nach der Gruppenstunde als Preise verwendet werden. Vor dem Spiel wird die entsprechende Szene aus dem Film erzählt. Das können auf ein Stichwort hin auch die Kinder tun.

Auftakt: gemeinsames Spiel

Findet Nemo, ein Memory mit lebendigen Spielkarten.

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis und haben ihre Hände unter die Oberschenkel gesteckt. Auf die Handflä-

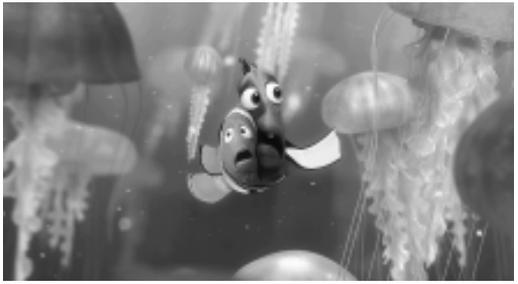
chen hat die Jungscharleiterin/der Jungscharleiter vorher ein Tiersymbol oder ein stilisiertes Tier gemalt. Jedes Tier ist zweimal vorhanden. Die Tiere sollten für diesen Abend aus dem Film entnommen sein.

Gespielt wird wie Memory. Je ein Kind darf zwei Hände benennen, die dann allen gezeigt werden. Wird ein Pärchen aufgedeckt, bekommt das Kind einen Punkt. Wurden zwei verschiedene Tiere aufgedeckt, werden die Hände anschließend wieder versteckt.



1. Wettkampfspiel: Mr. Ray

Mr. Ray, ein Rochen, trägt die Kinder auf dem Rücken zum Schulunterricht. Ein Kind bekommt eine Decke als Schleppe um die Schulter gelegt. Auf dem Ende der Decke sitzt ein etwa gleichschweres Kind, das über eine bestimmte Strecke gezogen werden muss. Der schnellste Rochen gewinnt.



2. Wettkampfspiel: Flucht vor den Haien

Nemo und Dory fliehen vor Bruce, dem Hai, durch enge Gänge eines versunkenen U-Bootes. Es wird ein Hindernis-Parcours aufgebaut, auf dem die Kinder möglichst schnell unter Stühlen und über Hindernisse kriechen müssen. Ein Krabbel-schlauch wäre natürlich optimal.

3. Wettspiel: Im Quallenfeld

Nemo und Dory hüpfen über die Köpfe von Feuerquallen, deren Nesseln sie nicht berühren dürfen. Aber dann geschieht ein Unglück, und die bewusstlose Dory muss aus dem Quallenfeld gerettet werden. Die Quallenköpfe sind lose auf dem Boden verteilte Bierdeckel. Ein Kind

muss über die Bierdeckel zum Bild der bewusstlosen Dory am anderen Ende hüpfen, Dory aufsammeln und möglichst schnell zurückbringen. Je schneller es jedoch auf den Hinweg über Bierdeckel springt, umso mehr verschieben sie sich und der Rückweg wird schwieriger.

4. Wettspiel: Auf dem Rücken der Schildkröte im Strom

Dory und Nemo reiten auf dem Rücken von Schildkröten in einer Meeresströmung nach Sydney.

Die Meeresströmung ist ein Fön. Am besten ist ein Fön, der auch Kaltluft blasen kann. Die Kinder müssen in dem nach oben gerichteten Luftstrahl einen Tischtennisball balancieren. Je nach Geschick der Kinder kann eine kleine zusätzliche Übung eingebaut werden. Optimal ist natürlich eine Spielzeugschildkröte, auf der die Kinder stehen können, und die bei Gewichtsverlagerung auf ihrem Rücken langsam vorwärts schreitet.

43



Es geht auch ein Pedalo oder alles, was man als Schildkröte ausgeben kann.

Bei großen Gruppen können die Wettkämpfe an vier Stationen zeitgleich durchgeführt werden. Während die Ergebnisse der Wettkämpfe ausgewertet werden, können noch gemeinsam Spiele gemacht werden.

Beispiele:

- Wir sprechen walisch: langsame und gedehnte Laute sprechen, unterlegt mit schnellem Wechsel der Tonhöhe.
- Ein Schwarm Fische stellt im Film Bilder, während sie mit Nemo sprechen.

- Erzählt eine Geschichte, in der Begriffe vorkommen, die die Kinder spontan als Gruppe darstellen müssen.

Weitere Bastelidee:

Mit weißen Karteikarten lassen sich eigene Spiele basteln, die in der Jungeschar oder zu Hause nach altbekannten Regeln gespielt werden können. Die Karten werden mit Bildern zum Thema Nemo bemalt, z.B. ein Quartett, ein Schwarzer-Peter-Spiel oder ein Memory.

Harald Rahm

Findet Nemo

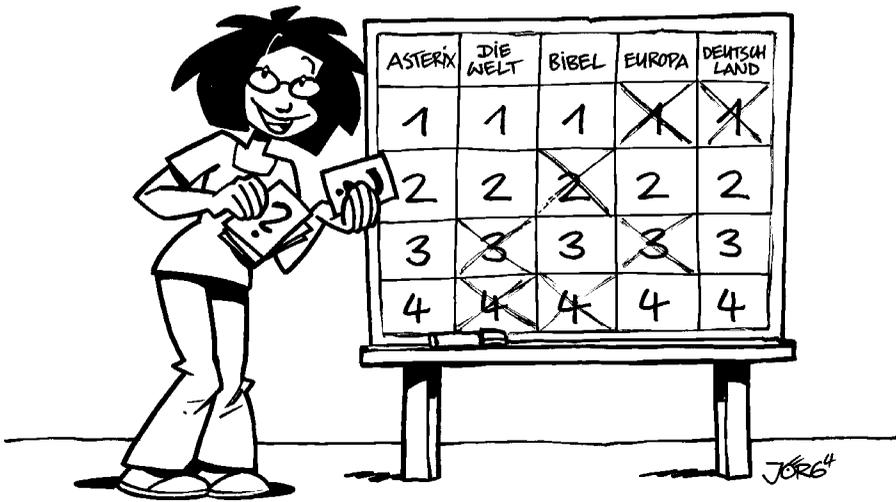
Christliche Werte in Form eines Comic-Films

Die Filmemacher bei Pixar Animation Studios haben in „Findet Nemo“ einen Film geschaffen, der neben Abenteuer auch ganzheitliche Werte vermittelt, schreiben Film-Kritiker. Writer und Direktor Andrew Stanton ist Christ und gibt an, dass viele Mitarbeiter bei Pixar ebenfalls Nachfolger von Jesus sind.

Am 5. November 2003, als der Film auf

den Markt kam, wurden acht Millionen DVDs und Videos in Nordamerika verkauft – ein neuer Weltrekord, so Steve Jobs, CEO von Pixar. Eine gute Story und cutting-edge Technologie sorgen dafür, dass der Film Nummer eins in den amerikanischen Kinos wurde – und noch immer ist, so Jobs.

Quelle: www.pixar.com



MISSION IMPOSSIBLE- QUIZ UND MEHR

45

Quizshows boomen nach wie vor und erreichen höchste Einschaltquoten. Quiz gehört schon immer zum Jungscharprogramm. Jahrelang war „der Große Preis“ in jedem Halbjahresplan zu finden. Um etwas Abwechslung in den „Gruppenalltag“ zu bringen, ist es wichtig, neue Formen einzubringen. Hier ist eine:

Vorbereitung

Teilt im Mitarbeiterteam im Vorfeld die Aufgaben ein: Eine Person führt durch die Gruppenstunde, eine schreibt die Punkte mit und ist Jury. Ideal ist es, wenn man noch jemand für den Mitarbeiterjoker (siehe unten) hat.

Schreibt auf ein Plakat, eine Folie oder ein großes Papier die Kategorien und Nummern auf und erstellt die Hilfskarten für das Quiz.

Die Gegenstände für die Action-Suche vor der Gruppenstunde auf Fluren verstecken (siehe unten).

Materialien für Action-Spiel richten.

- Die Gruppe wird in drei **Mannschaften** (bei großen Gruppen auch vier) eingeteilt, die gegeneinander spielen.
- Es gibt fünf **Themengebiete**, bei denen es jeweils eine Frage zu beantworten gibt. Diese sind unterschiedlich schwer. Wer eine schwere oder leichte Frage bekommt, entscheidet der Zufall.

- Es gibt zwei **Actionbereiche**, bei denen man (wenn eine Gruppe diesen Bereich wählt) immer etwas gegen eine andere Mannschaft, die man sich selber auswählen kann, tun muss.

- Die **Wertung** ist einfach: Sieg im Spiel oder richtig beantwortete Frage bedeutet einen Pluspunkt, Niederlage im Spiel oder falsch beantwortete Frage bedeutet einen Minuspunkt.

- Es gibt fünf **Hilfskarten** je Mannschaft:

1 Mitarbeiterjoker

Kann die Mannschaft eine Frage nicht beantworten, darf sie mit diesem Joker ihre Mitarbeiter fragen. Das geht natürlich nur, wenn die Mitarbeiter die Antworten nicht gesehen haben.

1 Joker

Die Frage muss nicht beantwortet oder die Aufgabe nicht erledigt werden. Sie wird als richtig mit einem Punkt gewertet.

1 Bibliothek

In einem Nebenraum liegen Bücher aus, die bei der Beantwortung der Fragen recht hilfreich sein können. Das sind Atlanten, Lexika, Konkordanz, Asterix-Hefte, Bibel u.a.

1 Verschieber

Zugegeben eine linke Karte, denn wer die zieht, kann eine miese Frage einer anderen Gruppe weiterschieben. Diese Gruppe wird dann gewertet. Sie darf auch eine Karte setzen. Der eigene „Verschieber“ ist allerdings nicht zulässig.

1 Telefon

Mit der Telefonkarte darf die Gruppe eine beliebige Person anrufen und ihr die Frage stellen. Im Handyzeitalter dürfte ein Telefon kein Problem sein.

Ablauf

- Die erste Mannschaft wählt eine Frage oder Aufgabe.

- Bei einer Frage wird die Frage gelesen. Dann tippen die anderen Mannschaften, ob die Frage richtig, oder falsch beantwortet wird. Danach wird die Frage beantwortet.

Die anderen Mannschaften bekommen auch einen Punkt, wenn sie richtig und einen Minuspunkt, wenn sie mit ihrem Tipp falsch gelegen haben. Setzt die gefragte Gruppe den „Verschieber“, dürfen die anderen Gruppen noch einmal tippen.

- Bei einer Actionaufgabe wird die Aufgabe verlesen, dann wählt die Mannschaft eine andere, mit der sie spielen will. Die andere(n) Mannschaft(en) tipp(en) auf eine spielende Mannschaft.

- Jede Mannschaft muss jeden Bereich einmal wählen.

- Die Fragen müssen in drei Minuten beantwortet sein. Wird eine Karte eingesetzt (außer Joker und Verschieber), sind es acht Minuten.

- Wird die Frage nicht richtig beantwortet, kann man die Frage auch weitergeben. Die anderen Gruppen

müssen die Frage aber nicht beantworten. Gibt eine Gruppe jedoch eine Antwort, wird sie normal bewertet.

Fragen und Aufgaben Quiz- und Actionbereiche (mit Antworten)

Asterix

1. Vor was haben die Gallier Angst?
Dass ihnen der Himmel auf den Kopf fällt

2. Wie heißt der korsische Sippenführer, der in römische Gefangenschaft kam?

Osolemirnix

3. Wie heißt der tapfere Engländer, der im Dorf von Asterix um Hilfe gegen die Römer bittet?

Teefax

4. In welchem Heft bekommt ein römischer Legionär das Dorf von Asterix für seinen Dienst in der Legion geschenkt?

Das Geschenk Cäsars

Die Welt

1. Welches ist das am tiefsten liegende Gewässer der Erde?

Das Tote Meer (knapp 400 m)

2. Ist die Erde eine Scheibe?

Nein, eine Kugel

3. Wie heißt der flächenmäßig größte See Afrikas?

Viktoriasee

4. Wie heißt der höchste Berg der Welt?

Mount Everest

Bibel –

in welchem Buch steht das?

1. Welcher Mensch ist unter euch, der 100 Schafe hat und wenn er eins von ihnen verliert, nicht die 99 in der Wüste lässt und geht dem verlorenen nach, bis er's findet?

Luk 15

2. Der Herr segne dich und behüte dich; der Herr lasse sein Angesicht leuchten über dir und sei dir gnädig.

4. Mose 6

3. Ich bin der gute Hirte. Der gute Hirte lässt sein Leben für die Schafe.

Joh 10

4. Und ob ich schon wanderte im finsternen Tal, fürchte ich kein Unglück, denn du bist bei mir, dein Stecken und Stab trösten mich.

Ps 23



Europa

1. Wie heißt die Hauptstadt von Frankreich?

Paris

2. Welcher zur EU gehörende Staat hat am wenigsten Einwohner?

Luxemburg, ca. 380000

3. Welches Land hat die Form eines Stiefels?

Italien

4. Welcher See liegt südwestlich von Inverness?

Loch Ness



Deutschland

1. Zu welchen beiden Bundesländern gehören die Alpen?

Bayern und Baden-Württemberg

2. Wie groß ist Helgoland in Quadratkilometern?

2,09 km²

3. Welches Bundesland zählt die meisten Einwohner?

Nordrhein-Westfalen

4. Geburtsort von Theodor Heuss?

Brackenheim

Action – Spiel

1. Schnüre ziehen

Alle einer Gruppe machen mit: die zwei Mannschaften setzen sich Rücken an Rücken auf zwei Stuhlreihen. Unter den Stühlen werden Schnüre gelegt, so dass jeder ein Schnurende gerade noch greifen kann. Auf Kommando muss jeder versuchen, die Schnur auf die eigene Seite zu ziehen.

2. Flaschen nageln

Zwei Personen gegeneinander. Ein Nagel wird mit einer langen Schnur

an einer Gürtelschnalle der Hose befestigt. Auf Kommando müssen die Kontrahenten den Nagel in eine auf dem Boden stehende, geöffnete Flasche treffen (ohne Hände versteht sich).

3. Tischtennisball blasen

Alle einer Gruppe machen mit: jede der beiden Gruppen bekommt zwei Seiten eines Tisches. Jeder kniet auf den Boden. Ein Tischtennisball wird in die Mitte gelegt. Auf Kommando wird versucht, den Ball auf den gegenüberlichen Seiten vom Tisch zu blasen. Fällt der Ball runter, ist es ein Punkt. Die Hände dürfen natürlich nicht eingesetzt werden.

4. Lumpenhockey

Alle einer Gruppe machen mit.

Action – Suche

Im Treppenhaus und in den Fluren sind Gegenstände versteckt, die gefunden werden müssen.

Beide Mannschaften stellen sich auf. Der Gegenstand wird genannt, alle rennen los. Wer den Gegenstand zuerst bringt, bekommt den Punkt.

1. Sucht einen Tennisball
2. Sucht einen Kugelschreiber
3. Sucht einen Tesaroller, den kann man gut irgendwo oben ins Eck kleben.
4. Sucht eine Bibel > entweder eine ganz bestimmte oder irgendeine Bibel.

Pädagogische Hinweise

Bitte nicht nur Wissen abfragen und damit die stützen, die in der Schule „die Guten“ sind. Es ist wichtiger, Kinder zu ermutigen, Wege zu finden, wie sie Aufgaben bewältigen können. Einer meiner Lehrer hat immer gesagt: „Man muss nicht alles wissen, man muss nur wissen, wo es steht!“

Der hier vorgestellte Quizabend ist vielseitig und nimmt Elemente auf, die unterschiedliche Begabungen bei den Kindern fordern. Es geht neben dem Wissen um Logik, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kombinationsgabe ... Dadurch wird in den Gruppen angeregt, zu überlegen, wer welche Gaben hat und am besten für die eigene Mannschaft punkten kann. Es geht nicht um einzelne Kinder, die stark sind, sondern um Teamleistung.

Achtung!

Für den unteren Altersbereich (bis zehn Jahre) kann dieser Quiz zur Überforderung werden. Dann die Fragen vereinfachen und geeignete Hilfestellungen geben.

Anknüpfungspunkte für die Andacht

Wenn du in deiner Jungschar die Andacht immer zum gleichen Zeitpunkt hältst, solltest du es auch an diesem Abend so machen.

Wenn nicht, kann man z.B. bei Asterix 1 auf das Thema „Angst“ eingehen: „Vor was habt ihr Angst?“ Oder etwa mit dem Bibelvers:

„In der Welt habt ihr Angst, aber seid getrost, ich habe die Welt überwunden.“ (Joh 16, 32).

Angst ist normal. Jesus kennt die Angst und hilft uns in unserer Angst. Sehr einfach kann man auch bei allen Bibelstellen der Kategorie „Bibel“ anknüpfen.

Bei der Action-Suche lässt sich sehr gut an den Themenbereich „suchen und finden“ anknüpfen. Als Bibeltext bietet sich das „verlorene Kapitel von Luk (15)“ an (Verlorenes Schaf, Verlorener Sohn, Verlorener Groschen).

Der 12-jährige Jesus im Tempel (Luk 2) zeigt, wie Jesus Fragen stellt und „im Haus seines Vaters“ lernt. Dort wird auch das Himmlische als sehr wichtige Kategorie des Lernens gezeigt.

Mission Impossible als Highlight

Es bietet sich an, dazu einen Jungschartreff vor Ort oder mit Jungscharren aus Nachbarorten zu vereinbaren. Ihr bekommt damit ein Highlight und könnt eure Arbeit aufteilen.



MUTTER

Als der liebe Gott die Mutter schuf, machte er bereits den sechsten Tag Überstunden. Da erschien ein Engel und sagte: „Herr, ihr bastelt aber lange an dieser Figur.“

Der liebe Gott antwortete: „Hast du die speziellen Wünsche auf der Bestellung gesehen? Sie soll pflegeleicht, aber nicht aus Plastik sein. Sie soll 160 bewegliche Teile und Nerven wie Drahtseile haben. Auf ihrem Schoß sollen 4 Kinder gleichzeitig sitzen können und trotzdem muss sie auf einem Kinderstuhl Platz haben. Sie soll einen Rücken haben, auf dem sich alles abladen lässt und sie soll in einer überwiegend gebückten Haltung leben können. Ihr Zuspruch soll alles heilen, von der Beule bis zum Seelenschmerz. Sie soll sechs Paar Hände haben.“

Da schüttelte der Engel den Kopf und sagte: „Sechs Paar Hände – das wird kaum gehen.“ „Die Hände machen mir keine Kopfschmerzen“, sagte der liebe Gott, „aber die drei Paar Augen, die eine Mutter haben muss.“ „Gehören die zum Standardmodell?“, fragte der Engel.

Der liebe Gott nickte: „Ein Augenpaar, das durch geschlossene Türen blickt, während sie fragt: ‚Was macht ihr denn da drüben?‘, obwohl sie es längst weiß. Ein zweites Paar im Hinterkopf, mit dem sie sieht, was sie nicht sehen soll, aber wissen muss. Und natürlich die zwei Augen hier vorn, mit denen sie ein Kind ansehen kann, das sich unmöglich benimmt und die trotzdem sagen: ‚Ich verstehe

dich und habe dich sehr lieb‘, ohne dass sie ein einziges Wort spricht.“

„O, Herr“, sagte der Engel, „geht schlafen. Macht morgen weiter.“ „Ich kann nicht“, sagte der liebe Gott, „denn ich bin nahe daran etwas zu schaffen, das mir einigermaßen ähnelt. Ich habe bereits geschafft, dass sie zwanzig Kinder mit einem einzigen Geburtstagskuchen zufrieden stellt. Dass sie einen Sechsjährigen dazu bringt, sich vor dem Essen die Hände zu waschen und einen Dreijährigen überzeugt, dass Knete nicht essbar ist. Und dass sie übermitteln kann, dass Füße zum gehen und nicht zum Treten von mir gemacht sind.“

Der Engel ging langsam um das Modell der Mutter herum. „Zu weich“, seufzte er. „Aber zäh“, sagt der liebe Gott.

„Kann sie auch denken?“ fragte der Engel. „Nicht nur denken, sondern sogar urteilen und Kompromisse schließen und vergessen.“ Schließlich beugte sich der Engel vor und fuhr mit einem Finger über die Wange des Modells. „Da ist ein Leck“, sagte er. „Ihr versucht, zu viel in das Modell hineinzupacken.“ „Das ist kein Leck“, sagte der liebe Gott, „das ist eine Träne.“

„Wofür ist sie?“ „Sie fließt bei Freude, Trauer, Enttäuschung, Schmerz und Verlassenheit.“ „Ihr seid ein Genie“, sagte der Engel. Der liebe Gott blickte versonnen.

„Die Träne“, sagt er, „ist das Überlaufventil.“

Peter Barz, Rabea Rens, Eva Witte
Promiseland

Wie Kinder Gott erleben

Neue Ideen für die Arbeit mit Kindern

112 Seiten, kartoniert 5,00€

Kinder sind für die Entwicklung einer Gemeinde wichtig. Über 3.000 Kinder treffen sich an jedem Wochenende zu den Kindergottesdiensten von Willow Creek. Was ist das Erfolgsgeheimnis dieser pulsierenden Arbeit, die so viele Kinder begeistert?

Neben einem kurzen Einblick in die Entstehung von Promiseland, erhält man einen Einblick in das Konzept, in die umsetzbaren Prinzipien und weltweiten Erfahrungen mit diesem „neuen“ Konzept. Erste Überlegungen zu konkreten Umsetzung finden sich auch.

Ein Anstoß, der sich lohnt!

Gudrun Gantert, Norbert Gantert
Schluss mit Langeweile

So wird Ihre Arbeit mit Kindern ansteckend

224 Seiten, kartoniert 9,95 €

Ein Kindergottesdienst, der Spaß macht und ansteckt, ist kein Traum. Schritt für Schritt zeigen die Autoren anhand ihrer eigenen Gemeinde, wie sie die Ideen und Gedanken von Promiseland umgesetzt und angewandt haben.

Ganz praktische Beispiele unterstreichen dabei die Grundidee von Willow Creek und machen sie vor allem für die eigene Praxis nachvollziehbar.

Es sieht schwerer aus, als es in Wirklichkeit ist. Fangen Sie einfach an und Sie werden staunen!

Die große Verwandlung
Dein Leben – ein faszinierendes Theaterstück; Regie: Gott

Ordner mit CD-ROM 139,00 €

Entdecken Sie zusammen mit den Kindern das Buch der Sprichwörter und Teile des „Römerbriefs“.

Metamorphose = Verwandlung = Leben: Zu jeder Einheit, außer bei der Einheit zur Lebensübergabe, gibt es die Auswahl zwischen drei verschiedenen Präsentationsarten.

Hier gibt es die Bibel abwechslungsreich, kreativ und alltagsrelevant.

Ein Tag in Promiseland
Wie Kinder Gott erleben

Video 9,95 €

Mit diesem Video schaut man hinter die Kulissen von Promiseland.

Gottes Geschichte & Wir
13 Wochen voller Entdeckungen, Spaß & faszinierenden Bibelgeschichten

Paket Frühjahrsprogramm 198,00 €

Themen des Frühjahrsprogramme sind die Kreuzigung, die Auferstehung sowie die Geschichte der ersten Gemeinde.

Paket Herbstprogramm 198,00 €

Das Herbstprogramm beschäftigt sich mit dem Alten Testament.

Paket Winterprogramm 198,00 €

Die Themen gehen von der Geburt Jesu über die Berufung der Jünger bis hin zu den ersten Dienstjahren und Lehren.

Jedes Paket besteht aus dem Benutzerleitfaden, Handbuch für die Spielstraße, Handbuch für das Plenum, Handbuch für Kleingruppenleiter, Handbuch für die Organisation, entweder die Doppel-CD 2 oder die Doppel-CD 3 mit dem jeweiligen Liederheft, Video „Gottes Geschichte & Wir“, Einführungsbuch „Promiseland“.

51

Zu beziehen bei:



ejw-Service GmbH

Haeberlinstraße 1–3 · 70563 Stuttgart-Vaihinger

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



Mit dem Kauf einer Tütensuppenbox unterstützen Sie die Jungschar vor Ort und ein Kinderhilfsprojekt.

Man kann die Boxen auch mit Schokolade, Bibelworten, gebackenen Ankerkreuzen und anderen Leckereien füllen.

CVJM-Gesamtverband in Deutschland e.V.

Postfach 41 01 54

34063 Kassel

Tel. (0561) 30 87-2 18

Fax (0561) 30 87-2 05

www.jungschar.de

rpm@cvjm.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, www.dtpservice-luft.de

Druck: Grafische Werkstätten im Bruderhaus, Reutlingen