

	Flügel der Morgenröte Ein luftiger Spielabend von Hermann Murrweiß	4-5	
	Gott rechnet anders Flotte Spiele mit Zahlen und Würfeln, von Hermann Murrweiß	6 – 8	
	<i>Feuer – Wasser – Erde – Luft</i> Ein spannendes 4-Wochen-Projekt von Dietmar Fischer	9 – 16	
	<i>Ich rauchte Matthäus</i> Eine bemerkenswerte Lebensgeschichte	17	
	<i>Magica Re</i> Ein funkelndes Abenteuer, notiert von Simone Schickner-Hälbich	18 – 24	
	Fix & Fertig: Die vier Elemente Ein schneller Entwurf mit besonderer Note, von Walter Hieber	25 – 28	
	Stille und Entspannung erleben Zur Ruhe kommen, durchatmen, Leben entdecken mit Christine Hassing	29 – 32	
0	Neu starten Wertvolle Impulse für Neu-Anfänge, von Stephan Schiek	33 – 34	
2	Freut euch mit mir Ein schwungvolles Hausspiel, von Stephan Schiek	35 – 38	
	Bibelclubfrühstück Schmackhafte Bibelerlebnisse, präsentiert von Sonja Salzer	39 – 40	
	Murmelspaß Kugelrund und kunterbunte Murmelspiele, von Hermann Murrweiß	41 – 44	
	Das Häuptlingsmodell Bewährte Hilfen für eine erfolgreiche Gruppenarbeit, von Günter Reinschmidt	45 – 49	
	Familie Mayer im Zoo Das schnelle Spiel für zwischendurch	50	
	Bücher	<i>5</i> 1	



Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Die Geländereifen knirschen durch Sand und Steine. Kraftvoll bahnt sich der Land-Cruiser durch die karge Steppe im Süden Eritreas am Horn von Afrika. Militärische Überreste, zerschossene Panzer, LKW-Teile und Uniformfetzen erinnern an kriegerische Auseinandersetzungen nahe der äthiopischen Grenze. In einem kleinen Dorf halten wir an, finden eine Herberge am Wegrand. Neugierig und gastfreundlich werden die weißen Besucher empfangen. Auf dem offenen Feuer bruzzelt eine einfache Mahlzeit.

Und Wasser gibt es. Morgens im Kanister vom Brunnen geholt. Kostbares Lebenswasser. Am "Waschplatz" haben sie einen kleinen Baum gepflanzt. Vorsichtig gießen wir das wertvolle Nass zum Waschen in die Hände des Anderen. Kein Tropfen soll verloren gehen. Was vom Waschen übrig bleibt, wird Lebenswasser für den Baum.

Wie sorgfältig gehen wir hier bei uns mit der kostbaren Schöpfung um? Erinnern uns die Elemente Feuer, Wasser, Erde, Luft noch an die Größe Gottes? An seine gute Schöpfung?

Ein kleiner Spaziergang mitten im Tag. Raus aus dem Büro, weg von Schreibtisch, Computer, Telefon – allzeit ansprechbar. Die alte Bank im Park lädt ein. Augen schließen, durchatmen, loslassen, langsam zur Ruhe kommen. Einatmen, die Lungenflügel von der frischen, sauerstoffreichen Luft streicheln lassen. Und dann die Augen öffnen.

Hochschauen zum Himmel. Wolkenkino – was für "Bilder" werden von den Wolken über den Himmel geschoben.

Ein Psalmvers klingt an:

"Herr, deine Güte reicht, soweit der Himmel ist und deine Wahrheit, soweit die Wolken gehen" (Psalm 36).

Gottes Güte, das wünsche ich mir. Erzählen nicht gerade die Psalmen, dass die Erde voll von Gottes Güte sei? Dann müsste ich diese Güte doch auch entdecken können. Güte, das heißt Gutes im anderen zu sehen. Güte ist die Fähigkeit, Gutes in anderen hervorzulocken. Güte hilft Menschen, gut zu werden.

Damit will ich heute anfangen. Als erster Schritt: Gutes denken, Gutes reden, alles zum Besten kehren. Damit kannst du auch deine Jungschar gestalten. Gottes reichen Segen dazu. Und ein gespanntes, aufmerksames Entdecken seiner Gegenwart in den Elementen dieser Erde. Die vorliegenden Entwürfe regen dazu an.

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionskreis Euer

Rainer Rudolph

NÄHME ICH FLÜGEL

DER MORGEN RÖTE

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

Kurt Rommel

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

Luftballon aufblasen

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



Luftballonstaffel

Vor den Mannschaften liegen in ca. zehn Meter Entfernung Luftballons. Nach dem Startzeichen bläst immer ein Spieler einen Ballon auf und lässt ihn platzen. Dann startet der nächste Spieler.

Luftballon rasieren

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

Luftballonweitflug

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

5 JORG4

Luftballonhandball

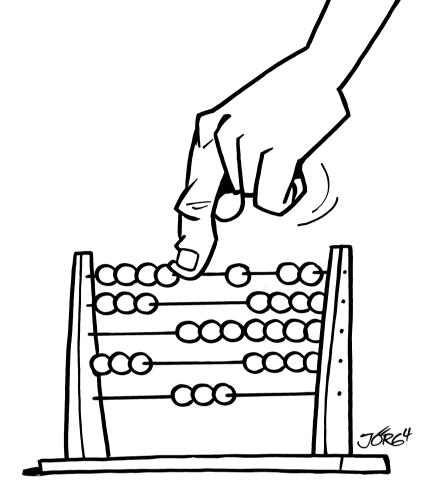
Zwei Jungscharler bilden ein Handballteam. Zwei Teams spielen im abgegrenzten Spielfeld gegeneinander. Als Tor dienst jeweils die ganze Querseite.

Die Spielzeit beträgt ca. fünf min. Es sollten einige Reserveballons bereitgehalten werden. Der Verschleiß ist relativ hoch.

Luftballontanz

Die Tanzpaare haben zwischen sich einen Luftballon eingeklemmt. Dieser darf nicht verloren gehen bzw. platzen, solange die Musik läuft. Wer wird das Siegerpaar?

Hermann Murrweiß



GOTT RECHNET ANDERS!

Samstags wird in unserer Tageszeitung unter der Rubrik "Geistliches Wort" von Pfarrern und Vikaren den katholischen und evangelischen Kirchengemeinden des Lesereinzugsgebietes ein Beitrag veröffentlicht.

Kürzlich las ich folgendes, was mich animierte, den anschließenden Jungschar-Spieleabend auszudenken und auszuprobieren: Jesus sammelte einmal seine Jünger um sich und sagte: "Ihr wisst, dass die Herrscher ihre Völker niederhalten und die Mächtigen ihnen Gewalt antun. So soll es nicht sein unter euch: sondern wer unter euch groß sein will, der sei euer Diener; und wer unter euch der Erste sein will, der sei euer Knecht, so wie der Menschensohn nicht gekommen ist, dass er sich dienen lasse, sondern dass er diene und gebe sein Leben zu einer Erlösung für viele."

Gott rechnet anders.

Wer groß sein will, der diene den anderen. Wer die Nummer eins sein will, der kümmere sich um die anderen. So lautet Gottes Erfolgsstrategie; eine Lebenskunst, die ein Leben verspricht, in dem etwas erfolgt. Und das Beste an Gottes Mathematik ist, dass Gott sie uns Tag für Tag vormacht. Er dient uns und versorgt uns mit allem, was wir zum Leben brauchen – sogar dann, wenn wir nicht nach ihm fragen. Er gibt uns nicht nur aus seiner göttlichen Fülle - zum Beispiel täglich unsere Lebenszeit. Davon hat er genug. Sie ist nur ein Nebenprodukt seiner Schöpfung.

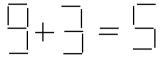
Gott dient uns, indem er das Kostbarste gibt, was er hat. Er schenkt uns sein einziges Kind – seinen geliebten Sohn, damit alle, die sich auf ihn, Jesus Christus, einlassen, ewiges und erfülltes Leben bekommen. Jesus ist die neue Verbindung zu Gott, durch die Gott allen lebenshinderlichen Dingen ihre Kraft nehmen möchte.

Unser Horizont kann weiter reichen als die eigenen Sorgen und Nöte. Wir dürfen sie in Gottes Hand legen. Gott schenkt uns einen weiteren Horizont – einen Blick für ihn und für andere Menschen. Deshalb möchte ich sie heute ermutigen, sich neu auf Gott und seine Mathematik einzulassen. Rechnen Sie einmal eine Woche so wie Gott – "wer unter euch groß sein will, der sei euer Diener". Gott lässt Sie dabei nicht hängen – verlassen Sie sich darauf.

Hansjörg Wittlinger, Oberlenningen

1. Streichholzrechenspiel

Verändere die Aufgabe so, dass sie richtig ist. Ein Streichholz darf umgelegt werden.



Ergebnis: 8 - 3 = 5



Ergebnis: 2 + 3 = 5

2. Die verbotene Zahl

Jeder Mitspieler hat einen Rechenzettel und einen Schreibstift. Die Rechnung muss übersichtlich aufgeschrieben und dem Spielleiter zur Ansicht vorgelegt werden.

Spielleiter: Wieviel ist 80 : 4 = 20 Der Mitspieler darf diese Zahl nicht nennen, da die 0 als verbotene Zahl festgelegt wurde.

Antwort: Das Ergebnis ist 25 - 5. Das Ergebnis ist 19 + 1, usw.

Es können auch andere Zahlen verboten werden. Wichtig ist, dass man wenigstens fünf Rechenaufgaben pro verbotener Zahl durchführt.

3. Würfeln

Jeder Jungscharler würfelt mit jeweils drei Würfeln drei Mal hintereinander und zählt die Augen zusammen. Die Zeit, die der Jungscharler zum Ausrechnen des Endergebnisses braucht, wird gestoppt. Der Mitarbeiter bzw. die Mitarbeiter rechnen



ebenfalls zusammen. Der Jungscharler kommt nur mit richtigem Ergebnis in die Wertung. Wer hat die schnellste Zeit erzielt?

4. Rechenscherze

- Ein Ei kocht zehn Minuten lang, bis es hart ist. Wie lange kochen dann sechs Eier? Auch zehn Minuten.
- Sechs Heuhaufen werden mit anderen neun Heuhaufen zusammengefahren. Wieviele Heuhaufen ergibt das? Einen Heuhaufen.
- Man hat einen Korb mit fünf Apfelsinen. Diese sollen an die fünf Jungscharler verteilt werden. Dabei soll aber eine Frucht im Korb bleiben. Wie geht das? Vier Jungscharler erhalten eine Apfelsine. Ein Jungscharler bekommt den Korb samt einer Apfelsine.

5. Augenzahl erraten

Der Mitarbeiter hat fünf Würfel. Die Mitspielermüssen erraten:

- Wieviele Flächen haben die fünf Würfel?
- Wieviele Kanten haben die fünf Würfel?
- Wieviele Augen haben die fünf Würfel insgesamt?

6. Ski Heil

Der Skilift zieht die Skifahrer mit zehn km/h auf 2,5km Länge den Berg hinauf. Mit durchschnittlich 35 km/h wedeln die Wintersportler die 8,5km lange Piste wieder hinunter. Wie oft kann man in sechs Stunden die abgebildete Abfahrt schaffen? Lösung: Pro Tour benötigt man 29,5 min. In sechs Stunden kann man die Abfahrt also zwölf Mal schaffen. (2,5 km bei 10 km/h) = 15 min, (8,5 km bei 35 km/h=) + 14,5 min=29,5 min; 6 h = 360 min, 360: 29,5 = 12,2.

7. Raten und Rechnen

Jeder Mitspieler erhält den abgebildeten Eierplan. Die Ziffern sind so in die Eier (können auch nur Kreise oder Rechtecke sein) einzusetzen, dass das Endergebnis zehn ist. Die angegebenen Rechenzeichen müssen berücksichtigt werden. Es gibt mehrere Lösungsmöglichkeiten. Beispiel:

$$6-1=5$$
 $-+x$
 $1+1=2$
 $5 \times 2 = 10$
 $x = 0$

Hermann Murrweiß

Vier-Wochen-Projekt:

FEUER – WASSER – ERDE – LUFT

Feuer, Wasser, Erde und Luft, die vier Elemente haben bis heute bei Kindern eine besondere Anziehungskraft. Deshalb ist es gut, sich in der Jungschar damit zu beschäftigen. Wir haben das in unserer Jungschar über mehrere Monate hinweg getan. Ich habe daraus ein Vier-Wochen-Projekt mit Höhepunkten kreiert.





FEUER

Vorbemerkung

Feuer ist die ursprüngliche Lichtquelle in der Dunkelheit. Ob als Kerze, Kienspan und Fackel oder als Herd- und Lagerfeuer. Es spendet Wärme, Orientierung, Hoffnung. In der Jungscharstunde soll es um die Hoffnung gehen, dass Gott auch in den dunklen Stunden bei uns ist.





Ablaufplan

Thema: Feuer gibt Orientierung und Hoffnung, Ziel: Mut machen, auf Gottes Führung zu vertrauen.

Lied: "Wir haben unser Reich in die Wälder gebaut" (JSLB 159 – alt 201) Andacht: Gott geht vor uns her (2. Mo 14,24)

Lied: "Immer auf Gott zu vertrauen" (JSLB 85 – alt 148)

Spiele: Feuerschiff, Kerzen anzünden, Lichtsignale

Geschichte:

Lied: "Gib mir Liebe ins Herz" (JSLB 126 – alt 174)

Bausteine

Andacht: Gott geht vor uns her (2. Mo 14,24) Einstieg: In Zeiten, als es noch keine Landkarten gab, orientierten sich die Menschen am nächtlichen Sternenhimmel. Der Nordstern zeigte, wo Norden war. Doch wenn



die Wolken den Himmel bedeckten, war man hilflos. In der Seefahrt waren die Sterne noch bis ins vorletzte Jahrhundert ein wichtiges nächtliches Navigationsinstrument. Sterne, so sagen uns die Astronomen, sind Feuerbälle, so wie unsere Sonne. Jahrhundertelang wurden Informationen mit Feuer- und Rauchzeichen weitergegeben. Auf den Bergen wachten Posten, die gesichtete Signale nachmachten und so den nächsten Posten informierten. So wurde man gewarnt vor anrückenden Truppen, Seuchen oder anderen Gefahren. Ein Herrscherwechsel wurde ebenso mitgeteilt wie die baldige Ankunft von weltlichen und geistlichen Oberhäuptern. Informiertsein war schon immer wichtig. Da konnte man sein Leben danach einrichten.

Auch wir haben heute ein großes Informationsbedürfnis: TV, Handy, E-Mail.

> Auslegung: Eine wichtige Information ist zu wissen, was Gott will. Heute schauen wir in die Bibel oder gehen in die Kirche und in die Jungschar. Da wird über Gott, seine Gebote, das Evangelium geredet. Zur Zeit von Mose benutzte Gott Feuer, um die Aufmerksamkeit der Menschen zu wecken. Zu Mose redete Gott aus einem brennenden Dornbusch und nach der Flucht aus Ägypten führte Gott die Israelis mit einer Feuer- und Wolkensäule. Sie zeigten Mose den Weg. Auch, als sie durch die wasserlose Gasse im Schilfmeer gingen, ein durchaus gefährlicher Weg.

> Heute können andere Christen uns so eine "Feuersäule" sein: Wie verhält er sich in schwierigen Situatio

nen? Sagt er die Wahrheit oder lügt er? Ist er ehrlich? Hält er sein Wort? Man sagt, ein Christ ist wie eine aufgeschlagene Bibel. Aber Christen sind auch nur Menschen mit Fehlern. Darum lies in der Bibel und spricht mit deine Freunden darüber. So erkennst du Gottes Willen, findest Orientierung und Hoffnung.



Spiele Feuerschiff

Spiel in Mannschaften:

Auf leerer Streichholzschachtel Kerzenstummel oder Teelicht und vier m Bindfaden befestigen. Feuerschiffe befinden sich an der Startlinie und sollen durch Aufwickeln des Bindfaden auf einen Bleistift zu der Ziellinie gelangen. Gewickelt werden darf nur, wenn die Kerze brennt und das Schiff nicht umgekippt ist.

Kerzen anzünden

Spiel innerhalb einer Kleingruppe: Zwölf Kerzen oder Teelichter aufstellen, mit einem Streichholz so viele Kerzen wie möglich anzünden.

Sieger und Platzierte der Gruppen kämpfen in Runde zwei miteinander.

Lichtsignale

Spiel in Mannschaften:

Raum ist dunkel, jede Mannschaft hat eine Taschenlampe; Spieler stehen hintereinander und erhalten einen Zettel mit der Bezeichnung eines Gegenstandes (gleiche Position – gleicher Gegenstand), Start erfolgt vom Spielleiter durch unterschiedliches Blinken mit seiner Taschenlampe, Spieler knipst Taschenlampe an, öffnet Zettel, liest Gegenstand vor und holt so viele davon zu einem Sammelplatz wie Spielleiter geblinkt hat. Zum Schluss macht er die Lampe aus. Die anderen müssen auch stoppen.



Vorbemerkung

Wasser ist einerseits lebensnotwendig: ohne Wasser kann der Mensch nur kurze Zeit überleben. Andererseits ist zu viel Wasser lebensgefähr-

lich, wie es bei Sturmfluten, Überschwemmungen (z.B. Sommer 2002) oder der Sintflut deutlich wird. Dazwischen leben wir. In unser Spaßgesellschaft spielt Wasser ebenfalls eine große Rolle. Wir denken dabei an das (manchmal mehrmalige) tägliche Duschen oder an die Spaß- und Erlebnis-Wellness-Bäder. Alle diese Aspekte sollten beim Thema Wasser vorher bedacht werden.

Ablaufplan

Thema: Wasser – Spaß und Gefahr; Ziel: Bedeutung des Wassers erkennen

Lied: "Wir lieben die Stürme"

(JSLB – 168) **Andacht:** Quelle des Lebens

(Ps 36, 9+10)

Lied: "Gottes Liebe ist wie die Sonne" (JSLB 106 – alt 4)

Collage*: Wasser – Spaß und Gefahr (mit Auswertung)

Wasserspiele*: Wassertransport, "Wasserball"

Geschichte*: Schwarze Blattern **Lied:** "Sei ein lebendiger Fisch" (JSLB 125 – alt 178)

* alternativ

Bausteine

Andacht: Quelle des Lebens (Ps 36, 9+10)

Einstieg: Bericht von Hochwasser, z.B. in Sachsen 2002, am Rhein oder anderswo

Am 12./13.08.2002 haben schwere Regenfälle (ein Drittel der Jahresmenge) besonders über dem Ost-Erzgebirge unscheinbare Bäche zu rei-

ßenden Strömen werden lassen. In den schmalen Tälern rissen sie alles mit, "am Wege" lag. Die eigentliche Katastrophe war, dass das Wasser schneller war als die Information über die Flutkatastrophe.. So überraschte es z.B. die Einwohner von Freital (40.000 Einwohner am Stadtrand von Dresden), wo sich plötzlich eine ca. 1 m hohe Wasserwelle durch die Straßen wälzte. Natürlich nutzte das Wasser jede Gelegenheit, in die Gebäude einzudringen. Keller liefen voll. Die Erdgeschosse wurde überflutet. Auch in Dresden richtete es viel Schaden an: Der Hauptbahnhof wurde überflutet, ein Krankenhaus musste evakuiert werden, die Keller der berühmten Gebäude der Altstadt wie Zwinger und Semperoper waren voll Wasser und zerstörten die technischen Anlagen.

Eine Woche später rollte ein zweite Flutwelle aus Tschechien die Elbe herab. Es war das höchste Elbhochwasser aller Zeit mit 9,41 m Pegelstand. Wieder entstanden große Schäden. Insgesamt neun Menschen kamen ums Leben.

Überleitung: Mit Wasser ist nicht zu spaßen. Aber andererseits baden und toben wir gern im Wasser, z.B. in einem Erlebnis- und Spaßbad. Dagegen ist es die totale Katastrophe, wenn das Wasser ausbleibt. Die Folgen: Dürre, Hungersnot, Vegetation stirbt ab, Verwandlung von fruchtbarem Land in Wüste.

Fazit: Wasser ist sehr wertvoll, aber im Überfluss sehr gefährlich.

Auslegung: Eine Überschwemmung ist kurzzeitig und oft auch abwendbar. Aber wenn der Regen ausbleibt, sind wir Menschen machtlos. Da hilft es nur, zu Gott um Regen zu flehen. Und Gott verspricht Hilfe: Du sättigst uns aus dem Reichtum deines Hauses, deine Güte erquickt uns wie frisches Wasser. (Ps 36,9).

Das Versprechen gilt auch für Situationen, wo wir uns wie ausgetrocknet und kaputt fühlen. Ob uns die Zensuren niederdrücken, wir uns mit den Freunden im Streit befinden, wenn Krankheit uns lähmt oder die Eltern sich trennen wollen. Gott will uns da persönlich neue Kraft und Motivation geben, um mit diesen Situationen klar zu kommen. Aber mit der Güte Gottes ist es nicht wie mit einer Überschwemmung, die urplötzlich über uns hereinbricht. Nein, der Psalmbeter verrät uns, dass Gott in Iesus die Ouelle des Leben ist. Wer mit ihm in Verbindung steht, der kann mit Gottes Güte rechnen, so wie er damit rechnen kann, dass jeden Morgen die Sonne aufgeht. Manchmal sehen wir die Sonne aber nicht, weil Wolken sie verdecken. Manchmal spüren wir nichts von Gottes Güte, weil unsere Sünde sie verdunkelt. Aber sie ist da. Wir dürfen die Sünde bekennen und wir werden die Güte Gottes deutlich erleben.

Collage | Spiele | Geschichte

Es wird nicht alles in eine Jungschar-Stunde passen. Wählt das entsprechende dazu aus. Vielleicht verteilt ihr es auch auf zwei Jungschar-Stunden. Collage: Wasser – Spaß und Gefahr Vorbereitung: DIN A3 – Pappen, Zeitungen, Farbstifte, Klebstoff, weitere Materialien

Durchführung: Einteilung in Gruppen, jede soll eine Collage zum Thema: Wasser – Spaß und Gefahr gestalten

Auswertung: In einer Gesprächsrunde erklärt jede Gruppe ihre Collage und nennt auch Überlegungen, die zur Bild- und Textauswahl geführt haben

Wasserspiele Wassertransport

Vorbereitung: Mannschaften, pro Team: ein gefüllter Wassereimer, eine Tasse und ein Stuhl, je Teilnehmer ein Löffel.

Durchführung: Wassereimer und Tasse auf Stühlen stehen etwa zehn mauseinander. Die Aufgabe besteht darin, das Wasser mit den Löffeln zur Tasse zu transportieren und sie zu füllen. Aufs Kommando Start beginnt der Wassertransport. Bei wem läuft die Tasse zuerst über?

"Wasserball"

Vorbereitung: Luftballon mit Wasser füllen und verknoten. Vorrat anlegen.

Durchführung: Die Gruppe steht im Kreis und wirft sich den "Wasserball" zu. Wer bleibt trocken? Variante: Man kann damit auch Abschießer spielen.

Geschichte: Schwarze Blattern (ähnlich wie Pest)

Stichworte für Erzählablauf: Spanische Küste – Fischerdorf – Schiff gesichtet - in Sandbank festgefahren - Strandrecht: alle Güter und Lebewesen gehören den Standbewohner n-Fischer wollen Schiff entern – Johann (16) darf das erste Mal mit – Start in der Dämmerung - auch in Schiffsnähe keine Lebenszeichen – Enterung ohne Probleme – normalerweise starke Gegenwehr – kein Mensch auf Deck-Schrei:!-Toter mit Spuren der Schwarzen Blattern - Flucht - Johann springt als letzter zurück ins Boot – Johann hat schlaflose Nacht: Gestalten vor Augen – hatte an Bord kranke Menschen gesehen, auch Kinder riefen nach Wasser und Brot-Strandwachen im Dorf wegen Seuchengefahr - Johann hat Plan, will Menschen helfen – bittet um Teilnahme an Wache – erhält die dritte Nachtwache (sehr günstig) - sammelt Früchte – besorgt sich ein Fass – Johanns erste Nachtwache-fährt heimlich zum Schiff – bringt Wasser und Essen – 23 Leute haben Seuche überlebt, davon fünf Kinder – jede dritte Nacht fährt Johann zum Schiff -Schreckensnachricht: Schiff soll nächsten Tag verbrandt verwerden – Johann muss sie vom Schiff schaffen – verlässt heimlich Haus in der Nachtrudert zum Boot und zurück zur Küste – kann nur sechs mitnehmen – also vier Touren – sehr anstrengend – bei der letzten geht schon die Sonne auf – erreicht Haus vor dem Erwachen der Eltern – Gerettete finden im Kloster Aufnahme und weitere Hilfe.



ERDE

Vorbemerkung

Die Erde hat viele verborgene Schätze: Erz, Erdöl und -gas, Wasserreserven Aber auch der Same muss in die Erde, um zu keimen, zu wachsen und am Ende um Frucht zu bringen. Die Jungschar-Stunde soll uns dankbar die Früchte der Erde werden lassen.

Ablaufplan

Thema: Die Erde birgt viele Schätze Ziel: Dankbarkeit und Achtung für

Gottes gute Gaben

Lied: "Der Papagei ein Vogel ist "

(JSLB 206 - 214)

Andacht: Erntedank (3. Mo 23,14) Lied: "Wir sagen danke" (JSLB 32) Spiele und Aktionen: Buchstabenund Wörterrätsel, Rezept für

Obstsalat

Geschichte:

Lied: "Gott schuf die Sonne" (JSLB 51 – alt 84)

Bausteine

Andacht: Erntedank (3. Mo 23,14) *Einstieg:* Spiel Obstkorb: Kinder sitzen im Kreis, Spielleiter lässt zu viert abzählen. Danach wird jeder Zahl eine Frucht zugeordnet (Orange, Kiwi, Apfel, Feige). Kinder wechseln Plätze, wenn ihre Frucht genannt wird – auch mehrere Früchte gleichzeitig. Alle wechseln auf das Stichwort: Obstkorb.

Überleitung: Wir überlegen mit den Kindern, wo die Früchte wachsen. Auslegung: Jeder, der Obst, Gemüse, Getreide und andere Früchte anbaut weiß, dass nebendem Gießen und der Pflege der Ertrag vom Wetter abhängt. Doch das liegt außerhalb des Einflusses der Menschen. Wir sind auf Gottes Segen angewiesen. Wer das begreift, der dankt Gott auch dafür. In Israel war es so, dass das erste Brot vom Getreide der neuen Ernte Gott zum Dank gebracht wurde.

Wir sollten auch Gott danken für unsere reich gedeckten Tische. Ein Dankgebet vor dem Essen ist eine gute Sache. Es ist einfach in einer christlichen Familie. Aber wie ist es im Speisesaal der Schule? Da kosten Gebete Mut. Doch es geht um die Ehre, die wir Gott geben wollen. Versuch`s doch einmal, auch dort Gott zu danken.

Spiele und Aktionen Buchstaben – Salat

Hier werden zehn Früchte genannt. Leider sind die Buchstaben durcheinander gekommen. Wenn du Lust hast, kannst du sie ordnen. (Auf Pappstreifen schreiben – vereinfacht Lösungsfindung.)

KROTAFFEL (Kartoffel) DEREREBE (Erdbeere) **ERENWEIBE** (Weinbeere) SAANNA (Ananas) SAUKICHERRES (Sauerkirsche) KLOMBENLUH (Blumenkohl) DINRASCHE (Radischen) **FILPASEIN** (Apfelsine) **EBANNA** (Banane) SOKNOSKUS (Kokosnuss)

Wortsalat

Ein Satz ist etwas durcheinander geraten. Wenn du ihn ordnest, bekommst du raus, was er bedeutet. (Für jeden ein Blatt mit dem Text.)

O WIR GUTEN ALLE HABEN WAS DIR ALLES VON GOTT SEI DAFÜR KOMMT DIR GABEN

Obstsalat (Rezept für 6-8 Personen)

Zutaten:

- 1 Glas Schattenmorellen
- 1 Dose Ananasringe
- 2 Bananen
- 2 Kiwis
- 1 kleine Flasche Zitronensaft oder Saft von zwei Zitronen

Zucker nach Geschmack

Zubereitung:

Bananen und Kiwis zerkleinern und in eine Schüssel geben. Ananasringe aus der Dose nehmen und in Stücke schneiden. Zusammen mit den Schattenmorellen (ohne Saft) mit dem anderen Obst vermischen. Mit Zitrone und Zucker abschmecken.



LUFT

Vorbemerkung

Luft ist eine elementare Voraussetzung für das Leben. Sie ist dadurch charakterisiert, dass man sie nicht sehen kann. Genauso ist es mit vielen Dingen im Leben. Man sieht sie normalerweise nicht, aber ohne sie stirbt vieles ab. Da wären der Glaube zunennen, aber genauso die Liebe, die Treue oder die Hoffnung. In der Jungschar-Stunde soll es darum gehen, dass der Glaube uns trägt wie ein Fallschirm.

Ablaufplan

Thema: Der Fallschirmspringer Ziel: Der Tragkraft der Liebe Gottes zu vertrauen

Lied: "Ein Hase saß im tiefen Tal" (ISLB 202 – alt 192)

Andacht: Über das Fliegen

(2. Mo 19,3-6)

Lied: "Wär ich, Herr, ein Schmetterling" (JSLB 16 – alt 236)

Spiele: Geschichte: 16

Lied: "Komm, Herr segne uns" (JSLB 20 – alt 183)

Bausteine

Andacht: Über das Fliegen (2. Mo 19,3-6 besonders V 4!)

Einstieg: Schätzaufgaben aus der

Vogelwelt (Superlative)

längster Schnabel

- Brillenpelikan aus Australien (47 cm)

längstes Vogelbein

- + Strauss in Südafrika (1,3 m) längste Feder
- Yokohama-Huhn (10,6 cm) größte Flügelspannweite
- Wanderalbatros (3,51 m) (aus Mark Carwardine "Guinness Buch der Tierrekorde", 1995, Komet)

Überleitung: 3,51m Flügelspannweite (von Kindern ausmessen lassen) ist eine Riesenlänge. Dazu ist viel Kraft nötig, um die Flügel durch die Luft zu bewegen, aber damit kann der Albatros auch weit fliegen. Fliegen, das ist einer der kühnsten Träume der Menschheit. Viele Versuche hat es gegeben, um die Tragfähigkeit der Luft nutzen zu können. Heute steigen wir ganz selbstverständlich in ein Flugzeug und fliegen in die Karibik, nach Australien oder Südafrika. Die Tragfähigkeit viel elementarer erleben aber Ballonfahrer, Drachenflieger, Fallschirmspringer oder Skispringer. Ja, die Luft, sie trägt.

Auslegung:

Es trägt, aber nicht nur die Luft, es tragen auch die Erfahrungen und Erlebnisse mit Gott. Er erinnert die Israelis an seine Hilfe bei der Flucht aus Ägypten: Ihr habt gesehen, wie ich an den Ägyptern meine Macht erwiesen habe. Und ihr habt erlebt, dass ich euch getragen habe wie ein Adler seine Jungen; ich habe euch wohlbehalten hierher zu mir gebracht (2. Mo 19,4).

Es ist ein schönes Bild vom Adler, der seine Jungen wegen drohender Gefahr auf seinen Flügel trägt. Ob das wirklich geht, weiß ich nicht, aber ich weiß, dass Gott mich trägt in guten und in schlimmen Stunden. Er hat versprochen, bei mir zu sein bis ans Ende der Welt. Er will mich schützen und ich kann Schutz bei ihm finden. Darauf ist Verlass.

Basteln

Fallschirm mit Springer basteln *Material*:

quadratische Stoffstücke (10 x 10 cm), dünne Schnur, kleine Holzfigur (Springer)

Herstellung: An den Ecken des Stoffstückes kleines Loch für Schnur (festknoten). Freie Schnurenden an Springer befestigen.

Fallschirme von Kirchturm, Dachfenster aus starten.

Luftballonspiele in Kleingruppen

- -Pusten: Welcher Mannschaft gelingt es, ihren Luftballon durch Pusten am längsten in der Luft zu behalten? (Stoppuhr)
- Jonglieren: Wer kann den Luftballon am längsten in der Luft halten?
- Fünf Züge: Wer schafft den größten Luftballon mit fünf Atemzügen?
 Aus www.praxis-jugendarbeit.de



ICH RAUCHTE MATTHÄUS

"Wenn sie mir dieses Neue Testament unbedingt aufdrängen wollen, werde ich mir aus jeder einzelnen Seite eine Zigarette drehen."

Selbstbewusst schaut der Mann Gaylord Kambarami, seines Zeichens Mitarbeiter der Bibelgesellschaft von Zimbabwe, an. "Nun gut", gab Kambarami zur Antwort, "das können sie meinetwegen machen. Aber sie müssen mir versprechen, das Neue Testament zu lesen, bevor sie es rauchen." Der Mann willigte ein, packte die Bibel und machte sich aus dem Staub.

Vor einiger Zeit nahm Kambarami, mittlerweile Generalsekretär der Bibelgesellschaft von Zimbabwe, an einem Kongress teil. Während eines Vortrages zeigt der Redner plötzlich auf den Generalsekretär, wandte sich an die übrigen Zuschauer und sagte: "Dieser Mann erinnert sich sicher nicht mehr an mich. Aber vor 15 Jah-

ren schenkte er mir ein Neues Testament, obwohl ich ihm androhte, es als Zigarettenpapier zu verwenden. Ich rauchte Matthäus, ich rauchte Markus, ich rauchte Lukas. Aber dann stieß ich im dritten Kapitel des Johannesevangeliums auf Vers 16: Denn Gott hat die Menschen so sehr geliebt, dass er seinen einzigen Sohn für sie hergab. Jeder, der an ihn glaubt, wird nicht verloren gehen, sondern das ewige Leben haben.

Von jenem Moment an, konnte ich nicht mehr weiterrauchen, und mein Leben änderte ich von Grund auf." Heute ist der ehemalige Bibelraucher Pfarrer in Zimbabwe.

Passende Lieder

- Es ist niemand zu groß, es ist niemand zu klein ...
- Gott ist gut. Wir singen laut, ja ...



MAGICA (RE) ACTION 2003

18

Es puffte, verzauberte, versetzte ins Staunen war ganz anders und doch ein voller Erfolg:

Jungscharjahresaktion 2003 im Ev. Kirchenbezirk Göppingen

Schon das zweite Mal innerhalb der letzten drei Jahre fand in unserem Kirchenbezirk eine Jungscharjahresaktion statt. Das heißt, Jungscharen können sich für eine besondere, andere Jungscharstunde veranstaltet durch ehrenamtliche und hauptamtliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Ev. Jugendwerkes anmelden und erhalten (fast) frei Haus tolle 1½ Stunden geliefert.

Eine tolle Gelegenheit, Mitarbeiter zu treffen, ihnen vom Jugendwerk und seinen Aufgaben zu erzählen, Jungscharler zu begeistern und Pepp in manch eingeschlafene Jungschar zu bringen.

Ganz am Anfang des Projektes stand lediglich eine Gemeinsamkeit: die Begeisterung eines Mitarbeiter-Teams für chemische Experimente! Daraus wollte man eine Jungscharstunde basteln und diese anbieten. Gesagt – getan: nach 2monatiger Vorlaufphase war es geschafft! Eine tolle Jungscharstunde, die so ganz anders war als alles bisher bei uns Dagewesene, denn in welcher Jungscharstunde wurde vorher schon mal "Feuer fallen gelassen", mit Zaubertinten experimentiert und brennende Watte zum köstlichen Schmaus verwandelt werden.

Der Höhepunkt stellte dabei die Frage nach der eigenen Risikobereit-

schaft und Entscheidungsfähigkeit dar. Die Gewissheit, dass Gott jedem einzelnen Jungscharler und Mitarbeiter genug Kopf und Herz mitgegeben hat, zur eigenen Entscheidung zu gelangen, hat aus manchen Angsthasen mutige Vorreiter gemacht und manche Schreihälse zum Nachdenken gebracht. Die Verheißung Gottes an Salomon hat sich in jeder einzelnen Jungschar bewahrheitet und jedem Jungscharler "ein weises und verständiges Herz" geschenkt.

32 Jungscharen hatten Magica (re) Action 2003 an ihrem Ort. 32 und noch öfters staunen über Feuerspukker und –schlucker, staunen über die natürliche Größe eines Hustenbonbons und vieles anderes.

Beinahe alle Experimente sind ohne Schwierigkeiten durchzuführen. Lediglich der Kauf von Kaliumnitrat ist reglementiert und wurde bei uns durch das Projektteam, zu dem Chemiestudenten gehören, bewerkstelligt und durch eine Chemiereferendarin und einen ortsansässigen Apotheker unterstützt.

Wichtig:

Wichtig dabei ist allerdings zu erwähnen, dass Kaliumnitrat ein ziemlich entscheidender Stoff zur Herstellung von Sprengstoff ist. Wer sich eine Auseinandersetzung mit diesem Stoff in Verbindung mit Zinkpulver nicht stellen will, lässt den ersten Versuch "Feuer aus Eis" einfach weg. Wir stellten fest, dass gerade die einfacheren Versuche mit den passenden Geschichten drum herum besonders spannend und reizvoll für die Jungscharler waren.

Wir wollen ermutigen, in der Jungschararbeit auch ungewöhnliche Wege zu gehen und das zusammenbringen, was erst auf den zweiten Blick oft zusammen gehört: Staunen über die Welt und die Phänomene, die sie uns jeden Tag aufs Neue bietet, und Gottes Zusage an jeden einzelnen von uns, dass er geliebt wird, Gott ihm einiges zutraut und ihm Motivation schenkt, mit seinen Gaben und Talenten etwas zu bewegen.

Projektüberblick Magica (re) Action

Vorbereitungszeitraum zwei bis drei Monate: Durchführungszeitraum fünf Monate (thematische Verknüpfung und Ende mit dem traditionellen Schwimmfest, wo der Stein der Weisen befreit werden musste) Zutaten: ein motiviertes Mitarbeiterteam, diverse weiße Kittel und grüne OP-Mützen; unzählige Liter Petroleum und Lampenöl; 1kg Bärlappsporen, rund 250g Kaliumnitrat und Zinkpulver, Bariumnitrat, Kaliumnitrit, Ammoniumeisen(III)sulfat, Kaliumhexacyanoferrat(II), Pastillen, Kerzen, viele, viele Streichhölzer und natürlich eine kräftige Prise Evangelium. Dies alles vermischt mit einem enorm hohen Einsatz ehrenamtlicher Kräfte ergibt zusammen: Magica (re) Action 2003!

Programm

Brandschutzübung

Ziel: Jungscharler müssen sich im Klaren darüber werden, dass die Experimente alle mit einem gewissen Risiko verbunden sind:

- 1. Ohren zu / Mund auf
- 2. Augen zuhalten
- 3. flach auf den Boden legen
- 4. auf Boden legen und zusammenrollen, damit Fläche verkleinert wird
- 5. Mund zuhalten!

Kids in unterschiedlicher Reihenfolge animieren, und sie immer wieder auf die Wichtigkeiten dieser Übungen hinweisen!

Siehe. ich gebe dir ein weises und verständiges Herz. 1. Könige 3,12

> Hey, heute sonon gestaunt? Ich hoffe mal. Oder ihr tut es noch bei dem, was wir heute in eurer Jungschar noch vorhaben.

> Die Brandschutzübung hat's schon gezeigt, so ganz ungefährlich ist der Spaß nicht. Aber so ein bisschen Gefahr macht ja auch Spaß. Manche Sportarten sind ja auch nicht ganz ungefährlich, oder manche Aktionen, die wir so starten. Wer von euch liebt denn das Risiko?

Kids zu Wort kommen lassen, was sie unter Risiko und Gefahr verstehen. Ist bestimmt spannend, was manche Kids zu erzählen haben...

Und der Rest? Alles Angsthasen? Hier erfolgt bestimmt Protest --> das Risiko zu scheuen, bedeutet ja nicht gleich ein Angsthase zu sein.

Impuls: Warum habt ihr nicht gestreckt? Habt ihr Angst? Und ihr anderen, die ihr immer so mutig seid, habt ihr nie Angst?

Aber wer nix riskiert, der verliert im Leben, oder? Der kommt nicht voran, aus dem wird nix. Wer den Sachen nicht auf den Grund geht, der kommt zu nix. Nur die Menschen, die wirklich was riskieren im Leben, die kommen auch weiter. Sei es im Sport, da fällt mir der Michael Schumacher z.B. in seinem Ferrari ein, oder auch in der Schule: wer nix riskiert und mal gegen den schlechten Lehrer was sagt, der wird vielleicht immer von ihm angepöbelt.

Manchmal riskieren wir aber auch zuviel, oder wir stellen uns die Frage, ob wir nicht zuviel riskiert haben. Vielleicht wenn wir die Eltern um ein ganz großes tolles Geschenk bitten und wenn die Eltern dann sagen, ich glaub du spinnst, du kriegst gar nix, wenn du solche Wünsche hast. Dann sagen wir uns vielleicht, hätten wir uns nur was Kleineres gewünscht, das wäre vielleicht in Erfüllung gegangen, vielleicht das schungsei und nicht gleich das neue

Computergame. So gehen wir vielleicht leer aus.

Oder könnt ihr euch noch an den schlimmen Absturz der Raumfähre erinnern? Da haben Menschen auch ziemlich viel riskiert. Die Astronauten wussten, dass der Einflug in die Erdatmosphäre immer als besonders gefährlich und sehr, sehr risikoreich gilt. Aber gewagt hat den Flug ins All jeder persönlich. Jeder Einzelne hat entschieden, ja, ich wage es. Ich bin mir der Gefahr bewusst, dass ich vielleicht nicht mehr zurückkommen werde auf die Erde, aber ich mach es trotzdem. Sie haben alle Für und Wider abgecheckt und haben 's gewagt und dabei mit dem Leben bezahlt.

Nun fragst du dich bestimmt, wie Gott das zulassen kann, dass die Menschen oft zuviel riskieren. Gott könnte doch einen Riegel vorschieben und sagen: Nein, mein Guter! Das ist nicht gut für dich, wenn du dich entscheidest mit den Inlinern diesen Berg runter zu rasen. Das ist zu gefährlich, ich will nicht, dass dir was passiert. Aber Gott schweigt, wenn wir am Berg stehen und uns entscheiden müssen. Unfair? Würde manches nicht leichter im Leben, wenn uns jemand einflüstern würde, was wir zu tun und zu lassen haben? Manchmal versuchen es ja unsere Eltern, aber manches müssen wir auch ganz alleine entscheiden.

Gott hat uns selbst diese Entscheidungsfähigkeit geschenkt. Er überlässt es uns, wie viel wir riskieren

wollen. Eine ganz schön schwierige Aufgabe, manchmal. Wie soll ich mich entscheiden? Diese Frage wird gleich nachher auf euch zukommen. Ihr trefft die Entscheidung für oder gegen das Risiko ganz allein. Ihr trefft sie allein, ja, aber ihr seid dabei nicht allein. Gott der Herr ist bei euch. Egal, wie ihr euch entscheidet. Er hat euch nämlich ein Herz geschenkt, mit dem ihr richtig entscheidet.

Zu König Salomo, einem der mächtigsten Herrscher in Israel vor etwa 3000 Jahren hat Gott dies schon gesprochen. Salomo stand als König oft vor Entscheidungen. Er konnte ja nicht nur an sich denken, sondern musste Entscheidungen für das ganze Volk treffen. Oft wusste er nicht, was er machen sollte. Oft fragte er Gott, wie er sich für seine Untertanen entscheiden sollte. Salomo erwartete von Gott, dass er ihm genau sagen sollte, wie er sich zu entscheiden habe. Das machte Gott aber nicht. Er macht es anders. Gott sagte zu Salomo: Ich schenke dir Klugheit und Weisheit. Denk selbst drüber nach, was richtig ist. Du kannst es!

So wie Gott damals zu Salomo gesprochen hat, so spricht er auch heute noch zu uns. Du kannst dich entscheiden, denn ich hab dafür gesorgt, dass du dich entscheiden kannst. Mach es, trau es dir zu. Alles, was du wissen musst, sagt Gott zu uns, dass ich bei all deinen Entscheidungen, die du triffst, bei dir bin. Gott lässt uns nicht allein. Egal, ob wir uns für oder gegen das Risiko entscheiden. Er traut es uns zu, dass wir uns rich-

22

tig entscheiden. Und manchmal können wir uns auch einfach mehr zutrauen, da wir wissen, dass Gott bei uns ist.

Wir haben den Jungscharlern anschließend einen Taschenvers mitgegeben. Der Bibelvers auf der einen, der Name der Aktion auf die andere Seite gedruckt und einfoliert. So können die Kids bei einer entscheidenden Situation den Taschenvers hervorziehen und "zu Rate ziehen".

"Siehe ich gebe dir ein weises und verständiges Herz."

1. Kön. 3,12

Feuer aus Eis

Material:

2g Ammoniumchlorid 8g Ammoniumnitrat

1g Bariumnitrat vermischen und danach 8g Zinkpulver hinzufügen und durch Rollen mischen

Achtung, nicht schütteln, da extrem explosionsgefährdet!

Kleines Stück Eiswürfel auf die Mischung legen, Sicherheitsabstand einnehmen und abwarten.

Zum Ablauf:

Dieser Versuch verläuft wahnsinnig schnell, deshalb den Kids vorher deutlich zeigen, dass Eis auf ein Pulver gelegt wird, das sich auf Grund des Eises entzündet!

Rauchkerzen oder "Feuerflamme fallen lassen"

Hier sind die Jungscharler selbst am Werk. Ein einfacher Versuch, den viele Jungscharler auch bereits kennen, doch zumeist nicht wissen warum dieser Versuch funktioniert!

Eine Kerze wird angezündet. Entzündet ein neues Streichholz, blast die Kerze aus und haltet das brennende Streichholz in den Rauch der Kerze. Die Kerze wird sich wieder entzünden.

Warum? Eine Kerze besitzt wie viele andere Stoffe auch drei Aggregatszustände: fest, flüssig und gasförmig. Das Gast steigt durch den Docht nach oben weg, verbrennt nicht vollständig und kann in der Luft mit einer Flamme entzündet werden.

Geheimtinte

Berliner Blau

Zitronensäuregeheimschriftzettel

Chemikalien: Ammoniumeisen(III)sulfat und Kaliumhexacyanoferrat(II) in Pulverform

Diese beiden Stoffe in Wasser lösen. Beim Zusammenschütten der beiden Stoffe entsteht blaue Farbe – Berliner Blau!

Material: Stempel, saugfähiges Haushalts- oder Toilettenpapier, vorbereitete Schriftstücke, die mit Zitronensaft beschrieben sind.

Berliner Blau muss auf weichem Toilettenpapier (sehr saugfähig) oder gutem Haushaltspapier zunächst abtrocknen, dann können die Kids stempeln. Bei uns haben sie die Einladung zum nächsten großen Jungscharevent gestempelt.

Mit den Kerzen vom Rauchkerzenexperiment wird die Zitronensäuregeheimschrift sichtbar "geheizt".

Achtung: Einige Kids haben dabei ihre Schriftstücke abgefackelt. Abklären, ob Böden neu gebohnert sind, da sich Feuer blitzschnell in frischgebohnerte Böden frisst. Am besten eine große Schüssel mit Wasser bereitstellen.

Hustenbonbons und ihre natürliche Größe

Material: Emser Pastille, Spiritus, Sand --> Vorführeffekt

1 oder 2 Emser Pastille(n) wird (werden) in einen Sandhaufen gesteckt, Sand mit Spiritus benetzt und angezündet. Etwa 5 - 10 min. bis zur völligen Entwicklung der "natürlichen" Größe dieses Hustenbonbons.

Hierbei entfaltet sich mit Hilfe von großer Hitze (Spiritusflamme) die Tertiärstruktur des Moleküls, das mit Hilfe von mechanischem Druck wie eine Kugelschreiberfeder zusammengequetscht wurde.

"Arabisch Fondue"

Watte essen

Material: Watte, Feuerzeug, Gabel
Die Teammitarbeiter erzählen von
einer Spezialität, die sie von weit,
weit her mitgebracht hätten und die
als ganz große Delikatesse gehandelt
wird. Sie stecken sich dabei ein Stück
Watte auf eine Gabel, zünden sie an
und schieben sie genüsslich in den
Mund und tun so, als ob sie sie schluk-

ken würden (Achtung, nicht essen, schmeckt absolut scheußlich).

Die Jungscharler werden aufgefordert, so was Tolles auch zu kosten. Kids stehen vor der Entscheidung, ob sie es wagen sollen, Feuer zu essen. Sie werden auf ihren Taschenvers hingewiesen, dass dies ihre eigene Entscheidung sein wird, niemand wird sie ihnen abnehmen.



Anmerkung: Wenn sich Kids entscheiden, dann darauf hinweisen, dass Mund schnell geschlossen werden muss und Watte vollständig im Mund auf einen "Haps" verschwinden muss. Die brennende Watte ist auf Grund der geringen Dichte des Stoffes nicht sehr heiß. Deshalb funktioniert dieser Versuch so hervorragend. Nichts desto trotz kann man sich gehörig dran verbrennen (an der Lippe, bei zögerndem Verhalten). Darauf muss unbedingt aufmerksam gemacht werden.

Wir haben erlebt, dass die Kinder sehr umsichtig mit dieser doch nicht gerade ungefährlichen Situation umgegangen sind und hatten keine Verletzungen schlimmerer Art. Gerade viele laute Jungscharler konnten dabei in ihre Schranken gewiesen werden und leisere Jungscharler konnten ihren Mut beweisen. Ganz wichtig war uns, den Versuch nicht als Mutprobe zu sehen.

Feuerspucken im Freien mit Bärlappsporen bzw. Petroleum Nur durch Team-Mitarbeiter!

Material: Bärlappsporen (Petroleum),

Fackel, Feuerzeug

Am einfachsten kann man mit Bärlappsporen Feuer spucken. Diese bekommt ihr entweder im Internet oder bei jedem Artistenbedarf. Ihr nehmt die Bärlappsporen in den Mund und zerstäubt sie fein in die Flamme der Fackel

Achtung: Bärlappsporen sind feiner als Mehl. Sie zerstäuben überall hin und ihr müsst ziemlich aufpassen, dass ihr euch nicht daran verschluckt. Dann rutschen sie nämlich ganz schön schnell in die gesamten Luftwege und landen in der Lunge.

Petroleumspucken stellen wir euch hier nicht vor, da dies unseres Erachtens mehr Lernbedarf bei Anfängern erfordert und bei ganz normalem Petroleum aus dem Supermarkt erhebliche Gesundheitsrisiken mit sich bringt.

Simone Schickner-Hälbich







Na, wieder mal alles schief gelaufen heute, in einer halben Stunde Jungschar, und kein Programm gemacht?
Hier kommt die Rettung:

FIX & FERTIG – die Jungscharstunde aus der Hosentasche. Action, Lieder, Andacht – alles ohne Vorbereitung sofort einsetzbar – FIX & FERTIG eben.

LIEDER

(Neues Jungscharliederbuch): Laudato si (8)

Sei ein lebend'ger Fisch (125)

Gott schuf die Sterne (51)

Wir haben unser Reich in die (159)

Don't build your house (78)

Seemannslieder (164 – 170)

Gottes Welt beginnt (81)

Hörst du die Regenwürmer (173)

Jesus ist Felsen (88)

Hans Nasen Fahrrad (180)

Kleines Senfkorn Hoffnung (118)

Es war einmal ein Wasserhahn (186)

Unser Lied steigt höher (119)

Heiß brennt die Äquatorsonne (208)



1 Kerze

1 Schachtel Streichhölzer

Wasser

1 Augenbinde

pro Kind einen Luftballon

Mehl oder Sand

Watte

pro Kind einen Strohhalm

1 flachen Teller

1 Regenschirm

4 Wassergefäße

1 Messer

SPIELE /ACTION

ELEMENTE-Spiel:

Feuer, Erde, Wasser, Luft

Alle Kinder bewegen sich durch den Raum. Der Mitarbeiter ruft nach einer Weile "Feuer (oder Erde/Wasser/Luft): Sofort müssen die Kinder wie vereinbart reagieren:

Feuer: Alle laufen zusammen und bilden eine Kette (Schlauch);

Wasser: Alle versuchen sich vor dem Wasser zu retten, in dem sie irgendwo draufstehen, also weg vom Boden sind;

Erde: Alle legen sich ganz flach auf den Boden;

Luft: Jeder hält sich an einem Gegenstand fest, um nicht vom Wind weggeblasen zu werden.

Derjenige, der als letzter die richtige Reaktion zeigt, sagt bei der nächsten Runde das Element an.

LUFT-Spiel: Wattepusten

Alle Kinder sitzen um einen Tisch. Sie versuchen, ein Stück Watte von sich weg und vom Tisch zu pusten. Das Kind, auf dessen rechter Seite die Watte vom Tisch fällt, scheidet aus.

FEUER-Spiel: Ich sehe ein Licht...

Ein Mitarbeiter zündet ein Streichholz an, sagt "Ich habe ein Licht, ich sehe ein Licht und ich gebe ein Licht weiter" und gibt das Holz weiter. Wer das Hölzchen bekommt, sagt den Spruch und gibt es wieder weiter. Bei wem die Flamme ausgeht oder wer das Holz fallen lässt, scheidet aus.



LUFT-Spiele: mit Luftballons

(zwei Gruppen)

Jedes Kind hat einen Luftballon.

Spiel eins: Alle blasen den Luftballon auf. Nacheinander lassen die Kinder die Luft aus den Ballons. Wer den längsten Quietscher schafft, hat gewonnen.

Spiel zwei: Ein Kind bläst seinen Luftballon auf, läuft zu einem Stuhl und bringt den Luftballon durch Draufsitzen zum Platzen. Dann startet der nächste. Welche Gruppe hat zuerst alle Ballons. zerplatzt?

ERDE-Spiel: Mehll-Sandschneiden

Auf einem großen, flachen Teller wird Sand oder Mehl zu einem Kegel aufgehäuft. Oben in den Kegel wird ein Bleistift oder sonst ein vorhandener Gegenstand gesteckt. Nacheinander "schneiden" nun die Kinder mit einem Messer – je nach Mut ein

größeres oder kleineres – Stückchen Sand/Mehl vom Berg weg und streifen das abgeschnittene Material auf die Seite/vom Teller. Verloren hat der, bei dessen Schnitt der Gegenstand umfällt.

FEUER-Spiel: Kerze suchen

(in zwei Gruppen).

Einem Kind von Gruppe I werden die Augen verbunden. Gruppe II stellt eine brennende Kerze irgendwo in den Raum. Das Kind mit der Augenbinde muss – unterstützt durch seine Gruppe – die Kerze finden und auspusten. Dann wird gewechselt. Wer bläst seine Kerze am schnellsten aus?

WASSER-Spiel: Wassertransport

(in zwei Gruppen)

Jedes Kind hat einen Strohhalm. Innerhalb von fünf min saugen die Kinder einer Gruppe nacheinander (aber beide Gruppen gleichzeitig) mit ihrem Strohhalm Wasser aus Gefäß A, befördern das Wasser im Mund und wieder durch den Strohhalm zu/in Gefäß B. Wer transportiert mehr Wasser?

ELEMENTE-Quiz:

- 1. Wie heißt gasförmiges Wasser? (Dampf)
- 2. Wie heißt gefrorenes Wasser (Eis)
- 3. Bei wieviel Grad wird Wasser gasförmig ? (100°)
- 4. Bei wieviel Grad wird Wasser zu Eis (0°)

- 5. Anderes Wort für Wirbelsturm (Orkan, Taifun, Hurrican)
- 6. Wie heißt eine Luftspiegelung in der Wüste? (Fata Morgana)
- Woraus besteht Luft vor allem? (Stickstoff, Sauerstoff, Kohlendioxid)
- 8. Warum fliegt ein Flugzeug? (Auftrieb an den Tragflächen)
- 9. Kann ein Diamant verbrennen? (Ja, er besteht aus Kohlenstoff)
- 10. Wie lautet die Feuerwehr-Notrufnummer ? (112)
- 11.Regenwürmer kriechen bei Regen aus der Erde, weil...? (sie sonst ertrinken)
- 12. Wie heißen metallhaltige Mineralien? (Erz)

ANDACHT

Gottes Schirm hat keine Löcher (zum Thema "Wasser")

Wir haben einen Schirm zugeklappt unter dem Arm.

Einleitung

Wenn es regnet, ist es gut, einen Schirm bei sich zu haben. Ist er aufgespannt, werden wir nicht mehr nass; (Schirm aufklappen) – So, nun kann es regnen, so viel es will, ich bin beschirmt!

Themen-Angabe: Gottes Schirm hat keine Löcher!

Natürlich muss man dazu unter dem Schirm bleiben, sonst bringt er mir nichts.

1. Er behütet in der Not

Keine Frage, auch die, die die Nähe Gottes suchen, kommen in Not. Im Text ist von einem Pfeil die Rede. Das

kann eine schwere Krankheit sein, die uns sozusagen aus heiterem Himmel trifft und niederwirft. Oder vom Schrecken der Nacht. Vielleicht ist da ein Feuer oder ein Unfall gemeint oder ein böser Alptraum, der uns aus dem Schlaf reißt. Vielleicht auch irgendeine Angst, oder das Gefühl der Verlassenheit. Genau hier gilt: Gott hat den Schirm seiner Lieben über uns ausgespannt. Darunter sind wir geborgen.

2. Er bewahrt vor Gefahren

Wer in der Nähe Gottes lebt, kommt in viele Gefahren erst gar nicht. Er wird vor vielem bewahrt, was andere leichtsinnig riskieren:

- Wer mit dem Fahrrad ungebremst den Berg runterrast, braucht sich nicht wundern, wenn er unsanfte "Bodenberührungen" hat.
- Wer sich nur wenig Schlaf gönnt, braucht sich nicht zu wundern, wenn er sich bei der Klassenarbeit am nächsten Morgen nicht konzentrieren kann.
- Wer in der Nähe Gottes lebt, braucht nicht alles auszuprobieren, um festzustellen, dass es nicht gut ist. Gott behütet vor Gefahren.

3. Gott schenkt Geborgenheit

Der Van-Allen-Gürtel ist ein riesiger Schutzschirm, der die Erde vor gefährlichen UV-Strahlen schützt. Das ist ein schönes Bild für uns: In Jesus hat Gott den Schirm seiner Liebe über die Welt gespannt. Nun können alle unter diesem schützenden Dach der Liebe Gottes leben und für Zeit und Ewigkeit Geborgenheit,

seine Zuflucht nimmt, ist wunder-

bar geborgen, auch in den Ängsten unserer Zeit, bis in Gottes Ewigkeit.

Schluss

Gottes Schirm hat keine Löcher auch nicht über dir und mir. Sogar, wenn wir einmal sterben müssen, klappt Gott seinen Schirm über uns nicht zusammen. Der Schirm der Liebe Gottes spannt sich in Jesus hinüber bis zur Ewigkeit. "Nichts kann von der Liebe Gottes trennen", schreibt Paulus in seinem Brief an die römische Gemeinde.

Gebet

Herr, wir danken dir, dass du die beschirmst, die unter deinem Schirm Zuflucht suchen. Vergib uns, wo wir deine Nähe und deinen Schutz immer wieder verlassen. Wir wollen wieder zu dir zurück. Nirgendwo sind wir sicherer als unter deinem Schirm, Amen.

Walter Hieber





STILLE UND ENTSPANNUNG ERLEBEN

Motivation

Stille fasziniert, wenn sie bewusst erlebt wird. Wir erleben sie nur im normalen Alltag zu selten. Viele Geräusche und Töne umgeben uns. Unsere Aufmerksamkeit wird für Radio, CD, Straßenverkehr, Gespräche und Alltagsgeräusche benötigt. Manchmal ist es soviel, dass wir gar nicht mehr hinterher kommen. Wenn es uns aber gelingt, während des Tagesablaufes immer wieder kleine Momente der Pause, der Ruhe und der Stille einzubauen, wird unsere Seele nicht

überfordert und es gelingt besser, das eigene Leben zu gestalten. Wir sind ausgeglichener, weil wir uns selbst, unsere Bedürfnisse und Gefühle besser wahrnehmen. Und nicht nur das, auch unsere Beziehung zu Gott benötigt Zeiten, in denen wir still sind und Gott zu uns reden kann. Gott liebt die leisen Töne und das heißt für uns, regelmäßig die normalen Geräusche in den Hintergrund zu stellen und Raum für Gottes Stimme zu schaffen.

Selbstverständlich sind auch die Kinder von der oft lauten Umwelt geprägt. Sie setzen sich in der Schule, zu Hause, im Verein und bei Freunden mit vielen Geräuschen unterschiedlichster Lautstärke auseinander. Manche Kinder reagieren bei Überforderung mit Unausgeglichenheit, eigener Lautstärke und Unkonzentriertheit. Einzelne reagieren sogar mit Aggression. Unsere Aufgabe ist es, den Kindern Raum zum Austoben und Spielen zu bieten. In gleicher Weise sollten wir ihnen Zeiten anbieten, in denen sie zur Ruhe kommen können. Momente, in welchen sie sich selbst wahrnehmen. Räume, wo sie durchatmen und dann mit neuer Power wieder loslegen können. Und schließlich Räume, in welchen sie Gott als den entdecken, der ihr Leben gestalten will, der sie liebt.

Stille einüben

Stille kann nicht verordnet werden. Sie ist nicht von jetzt auf gleich zu erleben. Stille kann aber eingeübt und ausprobiert werden. Das Beste ist, wenn wir Mitarbeitenden selbst einen positiven Zugang zur Stille finden. Dann können wir diese Erfahrung an die Jungscharkinder weitergeben. Ein paar Tipps helfen, einen eigenen Weg zu finden:

- Im Laufe des Tages immer wieder stehen bleiben und für sich selbst denken: ich atme ein – ich atme aus. - Am Abend die Ereignisse des Tages gedanklich durchgehen: Was ist mir heute gelungen? Wem bin ich begegnet? Was beschäftigt mich noch? Einige Notizen helfen, wichtige Gedanken nicht zu vergessen.

- Ich lege mich flach auf den Boden und gehe mit meinen Gedanken nacheinander zu jedem einzelnen Körperteil. Ich nehme dabei nur wahr, wie es sich momentan anfühlt.
- Bevor ich Bibel lese, bin ich eine Minute lang still und bitte Gott, dass er mir hilft, den Text zu verstehen.
- Beim Beten rede ich nicht nur, sondern bin auch mal still.
- Einmal am Tag gehe ich spazieren und genieße ganz bewusst die Natur und ihre Töne.

Stille in der Jungschar

Hier ist zu bedenken, dass Stille eingeübt wird. Wenn ich noch nie eine "Entspannungsreise" in der Jungschar gemacht habe, werden die Kinder befremdlich darauf reagieren und wohl eher lachen, als sich darauf einlassen. Wenn ich direkt nach einem Powerspiel mit den Kindern ein Stillespiel durchführen möchte, wird das nur schwer gelingen. Deshalb ist Vorbereitung und ein gewisses Feingefühl für die Situation notwendig.

1. Wahrnehmungsspiele

Diese Spiele dienen dazu, den Teilnehmenden ein Gespür für sich selbst und für die Umwelt zu geben. Wird diese Wahrnehmung gefördert, helfen wir den Kindern, mit sich selbst besser klar zu kommen, ihre eigenen Bedürfnisse zu spüren und darauf reagieren zu können. Sie merken selbst, wann eine Zeit der Ruhe notwendig wird, um später wieder leistungsfähig zu werden.

1.1. Personenmemory

Zwei Kinder verlassen den Raum. Die andern Gruppenmitglieder stellen sich zunächst paarweise auf. Jedes Paar überlegt sich eine gleiche Bewegung, z.B. ans Ohr fassen, das rechte Auge schließen, den Kopf langsam kreisen, einmal mit dem linken Fuß stampfen. Nun verteilen sich alle Gruppenmitglieder im Raum. Die Paare sollten möglichst nicht nebeneinander stehen. Die Kinder von draußen werden reingeholt. Ihre Aufgabe ist es nun, die Paare zu finden. Dazu dürfen sie, wie bei Memorv, abwechselnd auf zwei Kinder zeigen. Diese führen einmal ihre Bewegung vor. Entdecken die Suchenden ein Paar, setzt sich dieses hinter das Kind, welches das Paar entdeckt hat.

Gewonnen hat, wer die meisten Paare gefunden hat.

Variante: dieses Spiel kann auch mit Geräuschen durchgeführt werden.

1.2. Ball kreisen

Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Die Beine und Füße zeigen in die Mitte. Nun steckt die Spielleiterin einen Ball oder Luftballon zwischen die Füße eines Kindes. Die Aufgabe ist es nun, den Ball nur mit den Füßen im Kreis weiter zu geben.

1.3. Zwei Minuten Zeit

Die Kinder teilen sich in zwei bis drei Kleingruppen (je nach Größe der Gesamtgruppe). Sie stellen sich als Kleingruppe hinter einander auf.

Auf ein Zeichen hin gehen die Kinder völlig frei ohne zu reden durch den Raum. Die Gruppen müssen nicht in einer Reihe gehen. Nach zwei min, die von jedem einzelnen Kind geschätzt werden müssen, soll sich die Gruppe wieder in die Anfangsposition stellen. Jedes Kind entscheidet selbst, wann es sich in die Kleingruppe stellt. Erst, wenn die gesamte Kleingruppe steht, wird auf die Uhr geschaut. Welche Gruppe schafft es, möglichst genau nach zwei min wieder am Platz zu stehen?



1.4. Rückenmalerei

Die Kinder setzen sich paarweise zusammen. Ein Kind setzt sich dabei vor das andere Kind und ist damit die "Tafel", das andere Kind ist der Maler. Die Maler dürfen auf den Rükken des vor ihm sitzenden Kindes mit dem Zeigefinger einen Gegenstand malen. Das "Tafelkind" soll es erraten. Eine Variante ist auch das Schreiben von einfachen Wörtern.

2. Entspannungsübungen

Diese Übungen dienen dazu, ein gutes Wechselspiel zwischen Anspannung und Entspannung zu erzielen. Einzelne Übungen und Spiele können auch direkt vor der Andacht oder Bibelarbeit eingesetzt werden, um den Kindern ein konzentriertes und waches Zuhören zu ermöglichen.

2.1 Körperkonzentration

Die Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis. Sie schließen die Augen. Die Spielleitung geht nun in einem langsamen Tempo mit den Kindern gedanklich zu jedem Körperteil. Sie beginnt dabei mit den Füßen und endet am Kopf. Diese Übung kann auch gut im Liegen durchgeführt werden. Dazu sollten aber ein Teppichboden oder Matten für die Kinder vorhanden sein. Zur Ruhefindung hilft ruhige Musik

2.2. Musik malen

Die Kinder sitzen an Tischen. Es sollte nicht geredet werden. Nun wird eine schöne, ruhige Musik gespielt. Die Kinder malen auf ein Blatt Papier, mit welchen Farben sie die Musik hören. Dabei muss nicht gegenständlich gemalt werden. Im Anschluss werden die Bilder gezeigt aber nicht bewertet. Jedes Bild ist gut, so wie es ist.

2.3. Atem entdecken

Die Kinder sitzen oder liegen in entspannter Haltung. Nun achten die Kinder auf ihren Atem: höre ich meinen Atem? Wo bewegt sich etwas, wenn ich atme? Bewusstes Ein- und Ausatmen. Das Ausatmen wird mit Tönen kombiniert: ausatmen mit SSSSSS, ausatmen mit TTTTTT, ausatmen mit AAAAAA; dazwischen wird immer ganz normal geatmet.

2.4. Fantasiereisen

Die Kinder legen sich entspannt auf den Boden. Sie schließen die Augen. Im Hintergrund läuft ruhige Musik. Nun wird langsam eine Geschichte erzählt. Die Kinder gehen die Geschichte in Gedanken mit und sind



ein Teil der Geschichte. Z.B. ein Spaziergang zu einer Fantasieblume, ich schwimme durch das Meer und treffe einen besonderen Fisch, ich fliege mit den Wolken. Am Ende der Geschichte dürfen die Kinder von ihrer Reise, ihrem Erleben erzählen.

Fantasiereisen müssen gut vorbereitet und eingeführt werden. Wer gerne mit Kindern in der Jungschargruppe diese Entspannung durchführen möchte, sollte sich durch entsprechende Literatur ausführlicher damit beschäftigen.

Irene Flemming/ Jürgen Fritz "Ruhige Spiele"

Entspannungs- und Konzentrationsspiele für Grundschulkinder Grünewald-Verlag, Mainz

Rosemarie Portmann "Spiele zur Entspannung und Konzentration"

Don Bosco Verlag, München

Rüdiger und Gerda Maschwitz "Fantasiereisen zum Sinn des Lebens"

Kösel Verlag

Christine Hassig



NEU STARTEN

Was tun?

In einem Ort gibt es seit längerem keine Jungschar mehr – oder hat es sie noch nie gegeben. Zwar wohnen viele Kinder am Ort, doch es fehlen Ideen und Mitarbeitende, die eine Gruppe leiten wollen. Was also tun?

Initiativgruppe gründen

Zuersteinmal ist es wichtig, dass eine Handvoll Menschen sich des Themas annimmt. Menschen, denen es ein Anliegen ist, etwas für die Kinder am Ort zu tun. Zusammen im kleinen Team kann mehr bewegt werden, können Ideen gesponnen werden.

Welches Angebot?

Oft ist es schwierig, Mitarbeitende für eine kontinuierliche Gruppenarbeit zu finden. Vielen ist das zu viel in ihrer derzeitigen Lebenssituation, weil sie in Schule, Beruf, Ausbildung oder in der Familie stark eingespannt sind.

Dagegen ist es oft leichter, Menschen für kurze, zeitlich befristete Projekte zu gewinnen.

Möglichkeiten für solche Projekte sind z.B.: Ein Kindernachmittag im Gemeindehaus, Samstagsbrunch für Kids, ein Spielenachmittag beim Schülerferienprogramm.

Diese Angebote erstrecken sich nur über einen Nachmittag (meist am Wochenende oder in den Ferien) und erleichtern es vielen, mitzuarbeiten.

Menschen gewinnen

Wichtig ist es, dass man Unterstützung von seiner Kirchengemeinde/von seinem CVJM hat. Deshalb sind Menschen aus den Leitungspositionen gute Ansprechpartner, die man entweder selbst zur Mitarbeit oder als Multiplikatoren gewinnen kann. Über solche Menschen, die andere zur Mitarbeit bewegen können, lassen sich schnell Kontakte knüpfen, z.B. zu Mitarbeitenden in der Kinderkirche, zu Konfirmanden oder Schülern. Und diese sind oftmals bereit, zusätzlich zu ihrem Einsatz, bei einem Projekt mitzuarbeiten.

Junge Eltern, besonders auch Mütter, die wegen ihrer kleinen Kinder keine längerfristige Mitarbeit möchten, sind auch leicht zu gewinnen, vor allem, wenn sie schon einmal in der Kirchengemeinde aktiv waren. Es fällt ihnen leichter, sich zu engagieren, wenn eine Kinderbetreuung organisiert ist, oder wenn sie ihre Kinder mitbringen können.

Ebenso haben Eltern, die Kinder im Alter unserer Zielgruppe haben, ein offenes Ohr, wenn wir sie zur Mitarbeit ansprechen.

Ein großes Potential liegt auch bei Neuzugezogenen in der Gemeinde, gerade wenn sie sich in ihrer ehemaligen Gemeinde engagiert haben und durch ihren Umzug für neue Aufgaben frei geworden sind.

Wie geht es weiter?

Gerade wenn das Projekt gelungen war, wäre es schade, wenn es eine einmalige Sache geblieben wäre. Deshalb eine Fortsetzung einplanen, z.B. einen Kindernachmittag viermal im Jahr, oder in jeden "kleinen" Ferien eine Ferienbetreuung anbieten.

Die Mitarbeitenden sollten auf jeden Fall darauf angesprochen werden, ob sie sich weiter in irgendeiner Form engagieren möchten. Und wer weiß, vielleicht entsteht daraus ja auch eine neue Jungschargruppe.

Zum Schluss – eigene Erfahrungen

In unserer neuen Gemeinde gab es kaum Aktivitäten für Kinder.

Aus Anlass der Einweihung des neuen Gemeindehauses haben wir einen Kindernachmittag organisiert. Gemeinsam mit einem Kernteam von drei Mitarbeitenden wurde das Projekt inhaltlich und organisatorisch vorbereitet. Der Hauptprogrammpunkt war das Hausspiel "Komm, freu dich mit mir". Innerhalb von zwei Monaten konnten wir 20 Leute zur Mitarbeit bewegen.

Der Kindernachmittag war ein Erfolg: es kamen über 50 Kinder, denen das Angebot großen Spaß gemacht hat. Die Mitarbeitenden waren ebenfalls sehr zufrieden, da alles gut geklappt hatte. Das größte Lob war die Reaktion mancher Kinder: "Gibt es so etwas jetzt jeden Freitagnachmittag?". Vor kurzem haben nun zwei neue Jungschargruppen begonnen.



Hausspiel für einen Kindernachmittag

Einführung

"Kommt, freut euch mit mir" – nach dem Gleichnis vom verlorenen Groschen aus Lk 15, 8-10.

Im Verlauf des Kindernachmittages haben wir die Kinder mit einem kurzen Anspiel, in dem die Frau unter den Kindern ihren Groschen sucht und sich über das Finden freut, und einer kurzen Auslegung (Gott sucht einen jeden von uns; er freut sich, wenn er uns gefunden hat) mit dieser biblischen Geschichte bekannt gemacht. Das Hausspiel will diese Geschichte spielerisch vertiefen.

Organisatorisches

Im Gemeindehaus werden die verschiedenen Stationen aufgebaut und

mit Mitarbeitenden besetzt. Jede Station ist durch ein Schild mit Nummer gekennzeichnet.

Die Kinder werden in Kleingruppen zu je vier bis sechs Personen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Laufkarte und einen Stift.

Nach einem vereinbarten Signal starten die Gruppen an jeweils verschiedenen Stationen. Jeder Spielleiter unterschreibt auf der Laufkarte der Gruppe bei seiner Station. Haben sie die Aufgabe an der Station erfüllt, dürfen sie zu einer beliebigen anderen Station wechseln.

Mindestens zwei Mitarbeitende sollten keine eigene Station haben, damit sie die Kinder und die Stationenmitarbeiter unterstützten können.

Spielstation	Ort	Material	Vorbereitung
1. Verloren und wiedergefunden I Bildergeschichte ordnen: Die Gruppe bekommt Karten (Bild und Text) zum Gleichnis "Verlorenen Groschen" und muss diese in die richtige Reihenfolge bringen.		Karten zum Gleichnis "Vom verlorenen Groschen" aus dem Steffensen Malbuch (Verlag Wort im Bild, Hammersbach)	
2. Verloren und wiedergefunden II Puzzle: Die Gruppe bekommt Puzzelteile zu einer Szene des Gleichnisses "Verlorener Groschen" und muss diese zusammensetzen.		Puzzle zum Gleichnis "Vom verlorenen Groschen" aus dem Steffensen Malbuch	
3. Münzen-Angeln Mit Magnetangeln müssen aus einem Becken, das mit Wasser gefüllt ist, möglichst viele Münzen geangelt werden.		Zwei Magnet-Angeln Kupfermünzen Waschzuber o.ä.	
4. Freut euch mit mir Imbissstation: Jedes Kind bekommt ein Stück Kuchen und ein Getränk.		Rührkuchen Getränke Servietten Becher	
5. Münzen-Krabbelsack In einem Strumpf sind verschiedene Münzen versteckt. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, den Wert der Münzen zu "erfühlen".		Strumpf Münzen	

Spielstation	Ort	Material	Vorbereitung
6. Hau den Taler Ein Schokotaler/eine Geldmünze wird von einem Kind in ein ca. fünf m langes Papprohr geworfen. Die anderen Gruppenmitglieder müssen versuchen, die Münze am unteren Ende mit einem Hammer zu treffen.		Papprohr (erhältlich bei Teppichgeschäften) Schokotaler Gummihammer Hocker o.ä.	
7. Wühlkiste Ein Kinderplanschbecken wird mit Verpackungschips oder Plastikbällen gefüllt. Darin werden verschiedene Münzen versteckt, die die Kinder finden müssen.		Kinderplanschbecken Verpackungschips/Plastikbälle Münzen	
8. Talerschleuder Auf einer Mohrenkopfschleuder befindet sich ein Taler. Die Kinder müssen durch einen gezielten Wurf den Schleudermechanismus in Gang bringen und den Taler auffangen.		Mohrenkopfschleuder Tennisbälle Schokotaler	

Spielstation	Ort	Material	Vorbereitung
9. Münzenstaffel Die Gruppe muss eine bestimmte Anzahl Münzen einzeln auf der Stirn durch einen Parcours balancieren. Ein Kind muss die Münzen mit einem Eimer auffangen.		Münzen Eimer	
10. Münzen-Zielschießen Auf ein Papier werden verschiedene Gewinnzonen eingezeichnet. Jedes Kind versucht, mit seinen Münzen möglichst viele Punkte zu erreichen. (vgl. Jungscharleiter 4/2003, S. 8).		Papier mit Gewinnzoneneinteilung Tisch Münzen	
11. Münzen-Kegeln Am Ende eines Tisches werden Menschärgere-dich-nicht-Spielfiguren als Kegelaufgebaut. Die Münzen werden als Kugelverwendet, indem sie auf dem Tisch den Kegeln entgegengeschoben werden.		Tisch Spielfiguren Münzen	



BIBELCLUBFRÜHSTÜCK

in Neuhausen bei Sonja und Melle

Samstagmorgen – um acht Uhr ist die Welt im Storchenweg 16 noch in Ordnung.

In meinem Arbeitszimmer stehen zwei große Tische, jede Menge Hocker und Stühle.

Eingekauft habe ich mindestens: 25 Laugenweckle, Nutella, Xäls¹, Milch und Butter.

Aber so kurz vor neun Uhr = totales Chaos!!! Vor dem Haus stehen und liegen mindestens 16 Fahrräder, Inliner und Cityroller.

Im Hausflur liegen – kreuz und quer – ca. 16 Paar Schuhe, jede Menge Jacken, Schals, Fahrradhelme und Handschuhe herum.

Was ist denn da bloß los? Gibt's da was umsonst? Ich muss euch das unbedingt mal erklären:

Letztes Jahr, im März 2003, war bei uns KIBIWO. Eigentlich machen wir das schon viele Jahre, aber dieses Mal war da noch etwas anders als sonst. Wir teilten die vielen KIBIWO-Kinder in zwei Altersgruppenstunden ein und zwischen der Gruppenstunde war 30 Minuten "Bibellesen mit Sonja" auf dem Programm. Es war echt eine gute Sache. Den Kindern hat das so gefallen, dass sie es schade fanden, dass so etwas nur bei einer KIBIWO angeboten wurde. Die Kinder selber machten den Vorschlag, sich doch samstags zum Bibellesen zu treffen, und so entstand dieses

¹ für Nichtschwaben: Marmelade

Bibelclubfrühstück bei mir zu Hause im Storchenweg.

Ich selber hatte noch gar keine Ahnung, wie und was ich da mit den Kindern machen sollte. Vor allem war ich gespannt auf den ersten Samstag. Ob die Kinder auch wirklich kommen werden? Und sie kamen.

Zuerst waren es acht, beim nächsten Mal zehn und in der Zwischenzeit kommen fast immer so ca. 14 bis 16 Mädels im Alter von 9 bis 14 Jahren. Am Anfang konnten wir noch um einen Tisch herum sitzen, doch inzwischen muss ich noch den Gartentisch und sämtliche Hocker und Klappstühle hinzustellen.

Wir machen das so:

Etwa 30 Minuten frühstücken wir und erzählen uns so nebenbei, was wir Witziges erlebt haben, wie's gerade in der Schule geht, über "doofe" Lehrer, über komplizierte Eltern oder Geschwister usw.

Anschließend machen wir es uns für die nächsten 30 Minuten im Wohnzimmer auf dem Sofa und mit Sitzkissen auf dem Boden bequem. Wir lesen und reden über ein Thema oder eine Bibelstelle, die ich vorbereitet





habe. Es ist eigentlich fast so ähnlich wie bei einem Hauskreis. Letzten Sommer haben wir sogar mit den Bibelclubkindern in meinem Haus übernachtet, das war dann ein ganz besonderes Erlebnis.

In der Zwischenzeit ist noch Melanie als Mitarbeiterin dazugekommen und wir bereiten zu zweit dieses Bibelclubfrühstück vor. Es macht uns echt Spaß und den Kindern auch. Wir freuen uns, dass sie sich an solchen Samstagen diese Zeit nehmen und ich glaube und merke auch, dass die Kinder und wir Mitarbeiter spürbar von Gottes Geist dabei geführt werden. Ihr solltet mal sehen, wie die Kinder sich bei den Gesprächen einbringen.

Wenn wir dann am Schluss eine Gebetsrunde machen, staune ich immer wieder von neuem, was die Kinder bewegt und wie sie beten können. Ich bin stolz und freue mich, dass wir diesen Bibelclub in Neuhausen haben und vor allem, dass uns Gott immer wieder als seine Mitarbeiter gebrauchen möchte und uns auf diese Art und Weise von seinem Evangelium an "seine Kinder" weitererzählen lässt.

Sonja Salzer

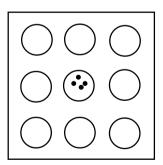


MURMELSPASS

Spaß mit Schussern, Klickern, Rudlern oder Murmeln. Ein Jungscharspieleabend mit Murmeln. Mit ihnen kann man ohne großen Aufwand spielen. Übrigens: die Glasmurmel wurde von den Ägyptern vor rund 3000 Jahren erfunden. Murmelspielen macht einfach Spaß, nicht nur Kleinkindern!

Alle Neune

Man gräbt in den Sand neun gleichgroße Löcher (siehe Abbildung 1). Jeder Mitspieler erhält dieselbe Anzahl von Murmeln. In das mittlere Loch legt jeder Spieler eine Murmel als Einsatz. Von einem festgelegten, etwa drei Meter entfernten Punkt aus



zielt ein Spieler nach dem anderen auf die Löcher. Wer das mittlere Loch trifft, muss eine Murmel in die Mittte legen. Wer nach fünf, zehn oder fünfzehn Spielrunden die meisten Murmeln hat, ist Sieger. Wer vorher keine Murmeln mehr hat, scheidet aus.

Murmelzielrollen

In einer Höhe von einem Meter wird ein flexibler Schlauch oder eine Röhre von ewa zwei Metern Länge befestigt. Im Boden ist eine Mulde angelegt, in die die Murmeln rollen müssen. Dazu nimmt der Spieler das Rohr- oder Schlauchende in die Hand und zielt auf die Mulde, die etwa 20 cm vom Rohr- oder Schlauchende entfernt ist. Ein Mitarbeiter füttert das Rohr mit den Spielmurmeln. Jeder Spieler erhält fünf Murmeln, welche im Abstand von 30 sec eingerollt werden. Wer hat die meisten Treffer erzielt?

Fußschleuder

Die Spieler stehen barfuß hinter der Start- und Ziellinie. Sie klemmen sich die Murmeln zwischen die Zehen, holen Schwung mit dem Bein und schleudern die Murmeln nach vorne. Die Entfernung wird gemessen. Wer schleudert die Murmeln am weitesten nach vorne? Jeder Mitspieler hat mindestens fünf Versuche. Der weiteste Versuch wird gewertet.

Murmeltransport

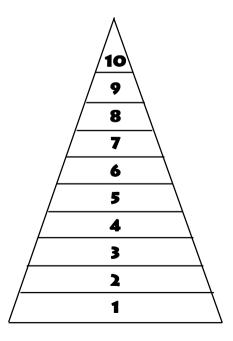
Von der Start- und Ziellinie wird die Murmel um eine Wendemarke transportiert. Dabei ist die Murmel zwischen die Zehen eingeklemmt. Die Wegstrecke sollte mindestens fünf m betragen. Fällt die Murmel aus den Zehen heraus, so muss der Spieler anhalten und die Murmel erneut platzieren.

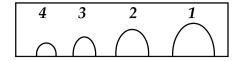
Als Variante könnte der Spieler, der die Murmel verliert, auch ausscheiden. Die Zeit wird abgestoppt. Wer hat die schnellste Zeit?

Dieses Spiel ist auch als Staffelrennen durchführbar.

Zahlenmurmeln

Zeichne auf den Boden ein spitzes Dreieck. Dieses unterteilst du in zehn gleichmäßige Felder. In die Felder schreibst du von unten her die Ziffern eins bis zehn. Gestartet wird von eineinhalb Metern vor der Grundlinie des Dreiecks. Jeder Spieler muss nun versuchen, seine Kugel auf eine möglichst hohe Ziffer zu rollen. Wer nach fünf Runden die höchste Punktzahl hat, ist Gewinner.





Kisten-Murmeln

In einen Schuhkarton schneidet man am unteren Rand vier verschiedengroße Tore ein. Darüber werden die Ziffern eins bis vier geschrieben, wobei über dem größten Loch die Ziffer eins stehen sollte. Aus ca. drei Metern Abstand werden die Murmeln gerollt. Jeder Mitspieler hat mindestens fünf Versuche. Die erzielten Punkte (Tore) werden zusammengezählt.



Lasst die Murmeln rollen

Habt ihr ein geschicktes Händchen? Testet es doch einmal: besorgt euch eine runde Pappkäseschachtel mit Deckel, Kleber, dicke Filzstifte, eine spitze Schere (am besten eine Nagelschere), eine kleine, bunte Glasmurmel, ein großes Stück durchsichtige Cellophanfolie und Buntpapaier. Zu-

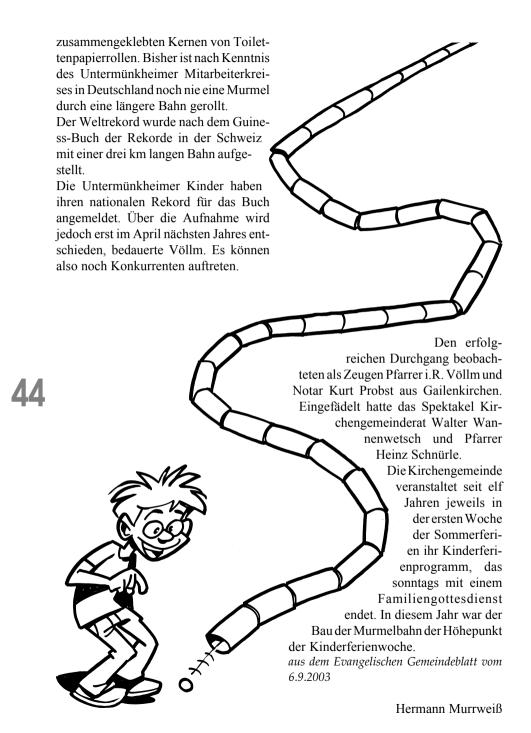
nächst klebt ihr die Ober- und Unterseite des Deckels so zusammen, dass die Schachtelöffnungen jeweils nach außen zeigen. Wartet einige min, bis sich die beiden Teile nicht mehr verschieben. Jetzt malt ihr auf beide Dekkelflächen ein Gesicht mit runde, Mund. In den Mund zeichnet ihr einen kleinen Kreis (etwa zwei cm Durchmesser) und schneidet ihn aus. Das Loch sollte so groß sein, dass die Kugel durchfallen kann, die Lippen aber noch zu sehen sind. Überspannt nun eine Seite mit der Folie und klebt sie außen am Schachtelrand fest, die überstehenden Reste schneidet ihr ab. Legt dann die Glaskugel hinein und klebt auch die andere Schachtelseite mit Cellophan zu.

Zum Schluss könnt ihr die Schachtelränder noch mit einem Streifen Buntpapier bekleben. Und los geht es: versucht jetzt, mit der Kugel ins Loch zu treffen – ihr werdet staunen! Es sieht leichter aus, als es ist!

Die längste Murmelbahn Deutschlands

Kinder verarbeiten sechs km Klebeband Untermünkheim (Dekanat Schwäbisch Hall). Sechs km Klebeband waren nötig, um ungeahnte Schwierigkeiten mit dem Durchmesser von Klopapierrollen zu überwinden. Aber der Rekordversuch gelang: Den deutschen Rekordversuch im Murmelbahnbauen haben die Kinder und Jugendlichen des Untermünkheimer Ferienprogramms aufgestellt.

Wie Pfarrer i.R. Martin Völlm bestätigte, kullerte eine Silbermurmel durch eine 2007 m lange Röhre aus über 20 000





DAS HÄUPTLINGSMODELL

In der CVJM-Jungschar Altenseelbach hat sich das Häuptlingsmodell seit über 25 Jahren bewährt. Einige wesentliche Aspekte dieses Modells möchte ich mit ein paar Schlaglichtern einer typischen Jungscharstunde vorstellen.

Vor der Jungscharstunde

Einige Jungen stehen vor dem "Jungscharbrett" und informieren sich über den Stand der ⇒ "Wettkämpfe" und das neueste Jungscharprogramm.

Die ⇒ "Häuptlinge" oder ihre Stellvertreter notieren die Punkte für den ⇒ "Gruppenwettkampf" in ihr ⇒ "Gruppenbuch".

Johannes hat einen "Neuen" mitgebracht. Der staunt über die vielen Dinge, die er sieht. Johannes, der schon länger in der Jungschar ist, erklärt ihm alles:

- Fast alle Jungscharler tragen ein grünes Fahrtenhemd (die hat er schon oft im Ort gesehen).
 - Das grüne Fahrtenhemd kann man beim Jungscharleiter zu Hause kaufen. Da gibt es einen großen Hemdenvorrat in allen Größen.
- In unserer Jungschar gibt es vier
 ⇒ "Kleingruppen", die jeweils von einem ⇒ "Häuptling" (und seinem Stellvertreter) geführt werden. Die Kleingruppen gehören zusammen auch bei den Spielen und Wettkämpfen.

Jede Gruppe hat einen eigenen Wimpel mit Ankerkreuz und Gruppensymbol.

- Die älteren Jungscharler mit dem
 ⇒ "grünen Streifen" am Halstuch sind die Häuptlinge
- Der Häuptling der Siegergruppe im Gruppenwettkampf trägt ein Halstuch mit ⇒ "rotem Streifen"

Neue Jungscharler gehören von Anfang an fest zu einer Kleingruppe dazu.

Die Jungscharstunde

Sitzordnung

Alle Jungen sitzen im Stuhlkreis.

- Die vier ⇒ "Kleingruppen" sitzen jeweils zusammen (in jeder Kleingruppe gibt es jüngere und ältere Jungen, zusammen zwischen sechs und acht Jungen)
- Potenzielle Störenfriede werden auseinander gesetzt.
- Die Mitarbeiter haben sich auf die Kleingruppen verteilt – jeder Häuptling hat einen Mitarbeiter als Unterstützung und Begleitung.

& Beobachtungen

Schon zu Beginn fällt folgendes auf:

- Wir sind heute insgesamt 31 Personen (26 Jungen, fünf Mitarbeiter).
- Die Mitarbeiter und Häuptlinge sind die ruhenden Pole der Kleingruppen.

Einstieg

Der Jungscharleiter hebt die Hand und die Jungen und Mitarbeiter stellen die Gespräche ein. Man könnte eine Stecknadel fallen hören.

Tobias hat sich auf den Beginn der Jungscharstunde vorbereitet:

- er hat ein Lied für den Anfang ausgesucht
- er liest die Tageslosung

(Herrnhuter Losungen)

- er betet mit uns.

Tobias ist 13 Jahre alt und seit fast zwei Jahren Häuptling. Er hat schon drei "Häuptlingsfreizeiten" besucht, wo er gründlich auf seine Aufgabe vorbereitet und geschult wurde.

• "Aufnahme"

Tim hat sich in der letzten Jungscharstunde zur Jungschar angemeldet. Heute wird er vom Jungscharleiter mit Handschlag in die Jungschar aufgenommen. Strahlend nimmt er seinen "Jungscharausweis" entgegen. In den Ausweis werden alle wichtigen Ereignisse seiner Jungscharzeit eingetragen. Sogar ein Passbild gibt es auf der zweiten Seite.

(Brüder kommen übrigens nicht in die gleiche Kleingruppe.)

Andacht

Thorsten hat die Andacht vorbereitet. Auf der Tafel hat er vor der Jungscharstunde die Geschichte von David und Goliath skizziert.

Spiele

Benjamin hat für heute einige fetzige Spiele ausgesucht, zwei Wettkampfspiele und ein Spiel ohne Verlierer. Die Häuptlinge organisieren die Einteilung der Spieler, nach Möglichkeit immer etwa gleichstarke Partner. Sie achten darauf, dass keiner übersehen wird und dass keiner zu oft spielt. Das oft lästige und zeitaufwendige Gruppen einteilen oder Gruppen wählen lassen entfällt.

Geschichte

Heute ist der dritte Teil der siebenteiligen Fortsetzungsgeschichte an der

Reihe. Julian hat das Erzählen in der Häuptlingsfreizeit gelernt.

& Beobachtungen

- Alle Mitarbeiter haben ihre Aufgabe und sind irgendwo am Programm beteiligt.
- Die Jungscharstunde ist aus einem Guss, keine Leerläufe.
- Für die Spiele müssen keine neuen Gruppen eingeteilt werden, so wird wertvolle Zeit gewonnen.
- Die Jungscharler verhalten sich diszipliniert. Sie reagieren schon auf Blickkontakt.
- Der Umgangston ist sauber und freundlich.
- Auch die jüngeren Helfer kommen bei den Jungen zu Wort.

Die Häuptlingsrunde

An der Häuptlingsrunde nehmen alle Mitarbeiter und die Häuptlinge mit ihren Stellvertretern teil.

Rückblick

Gemeinsam sprechen wir über die vergangene Jungscharstunde:

 Fabian hat schon zweimal gefehlt. unentschuldigt Kevin, sein Häuptling,

- will ihn zur nächsten Jungscharstunde abholen.
- Tobias berichtet, dass Adrian im Krankenhaus liegt. Gemeinsam mit dem Jungscharleiter will er ihn besuchen
- Dennis und David waren während der Andacht sehr unkonzentriert und haben die anderen gestört. Tobias, der Häuptling wird sich das nächste Mal zwischen die beiden setzen.
- Die Häuptlinge zählen die Punkte ihrer Gruppe für den Gruppenwettkampf.
- Julian trägt die Punkte mit Farbstift in die "Punkteliste" ein.
- Benjamin klebt die "Medaillen" in den "Medaillenspiegel".
- Dominic fand die Spiele gut, die anderen stimmen ihm zu.
- Über eine umstrittene Schiedsrichterentscheidung wird gesprochen und die Sache geklärt.

• Nächste Jungscharstunde

In der nächsten Jungscharstunde machen wir ein Dorfspiel. Johannes und Kevin, zwei Häuptlinge, haben sich ein schönes Spiel ausgedacht. Jetzt sprechen wir noch einmal alles durch.



• Bibellese / Gebet

Tobias hat sich auf die Häuptlingsrunde vorbereitet:

- er hat einen Liedvers ausgewählt;
- er hat sich zu Hause auf den Text aus der Jungschar-Bibellese vorbereitet und sagt, nachdem wir den Text reihum gelesen haben, einige Gedanken dazu;

(die anderen haben den Text teilweise zu Hause schon gelesen;)

- anschließend können Fragen zum Text gestellt werden;
- der Jungscharleiter sagt einige Gedanken und leitet über zur Gebetsgemeinschaft.

In der Häuptlingsfreizeit gehört Bibelkunde und Andachtsvorbereitung zum Unterrichtsprogramm.

An der Gebetsgemeinschaft nehmen fast alle teil (keiner muss – jeder darf). Wir schließen die Gebetsgemeinschaft ab mit dem gemeinsamen "Vaterunser".

& Beobachtungen

- Die Häuptlinge nehmen ihre Aufgabe ernst. Die Mitarbeiter können sich auf sie verlassen.
- In der Häuptlingsrunde gibt es keinen Streit, über Unstimmigkeiten wird sachlich gesprochen.
- Die Häuptlinge halten trotz mancher Wettkämpfe zusammen – oft sind sie sogar Freunde.
- Verbindlichkeit wird eingeübt.
- Jungscharler werden an der Verantwortung beteiligt.
- Jungscharler bringen ihre Gaben ein.
- Übungsfeld für künftige Mitarbeiter ein.

- Mitarbeitergewinnung wird nicht dem Zufall überlassen.
 - Mitarbeitergewinnung beginnt bereits mit ca. tehn bis elf Jahren, einem Alter, wo die Kinder noch mit Begeisterung dabei sind.
- Viele Gruppenmitglieder sind an der Gestaltung der Jungschar beteiligt. Das gibt ihnen das Gefühl "Es ist meine Jungschar".

Unserem Ziel – "Jeder Junge in unserem Ort soll persönlich zur Jungscharstunde eingeladen werden" und "Wir wollen möglichst jeden Jungen unseres Ortes in unserer Jungschar haben" kommen wir mit dem Häuptlingsmodell sehr nahe.

Kleines Jungscharlexikon

Gruppenbuch

Das Gruppenbuch, ein Heft im Format DIN A6, enthält alle wichtigen Informationen über die Gruppe:

- Namensliste der Gruppenmitglieder
- Punkteliste für den Gruppenwettkampf
- Anschriften der Gruppenmitglieder
- Raum für weitere Notizen
- außerdem ist Platz für die Gestaltung des Gruppenbuches mit Zeichen usw.
 Jeder Häuptling führt ein Gruppenbuch für seine Gruppe.

Grüner Streifen

Das schwarze Halstuch mit grüner Einfassung bekommen die Häuptlinge bei der Einsetzung in ihr Amt oder nach einer kurzen Probezeit verliehen.

Gruppenwettkampf

Der Gruppenwettkampf ist ein Punktewettkampf. Punkte gibt es hauptsächlich für Anwesenheit und für das Mitbringen "neuer" Jungscharler. Weitere Punkte gibt es auf das Liederbuch und auf die Bibel bei Bibelarbeit. Wer zu spät kommt, erhält Punktabzug.

Im Gruppenwettkampf gewinnen die Schwächeren mit den Stärkeren und hier verlieren auch die Stärkeren mit den Schwächeren.

Der Gruppenwettkampf geht über ein Quartal. So haben alle Gruppen die Chance, den Gruppenwettkampf einmal im Laufe des Jahres zu gewinnen.

Halstuch

Das schwarze Halstuch wird nach bestandener Halstuchprüfung in Freizeiten und Lagern verliehen.

In der Halstuchprüfung werden Grundlagen der Bibel und des CVJM abgefragt und gemeinsam darüber gesprochen.

Häuptling

Älterer Jungscharler, der eine der Kleingruppe führt und dafür mitverantwortlich ist. (Die ersten Häuptlinge hat Mose eingesetzt.)

Regelmäßiger Jungscharbesuch, Zuverlässigkeit und Offenheit für die Botschaft der Bibel gehören zu den Voraussetzungen für einen zukünftigen Häuptling.

Häuptlingsfreizeit

Mischung aus Mitarbeiterseminar, Bibelschule und Jungscharfreizeit für Jungscharler, die bereit sind, in ihrer Jungschar mitzuhelfen.

Kleingruppen

Die Jungschar ist in zwei bis vier (oder mehr) Kleingruppen unterteilt.

Die Kleingruppen sitzen innerhalb der Jungschar zusammen und bilden bei Spielen auch die Spielegruppen. Einer der älteren Jungen ("Häuptling") führt die Gruppe an und ist mitverantwortlich für sie. Das schließt nicht aus, die Jungschar für bestimmte Programmpunkte auch mal altersmäßig aufzuteilen.

Medaillenspiegel

Tabelle, in die die Medaillen des "Medaillenwettkampfes" (gelbe, blaue und rote Klebepunkte) aufgeklebt werden.

Medaillenwettkampf

In den meisten Jungscharstunden stehen auch ein oder mehrere Wettkampfspiele auf dem Programm. Für die Sieger gibt es Medaillen (Gold, Silber und Bronze) für den "Medaillenspiegel".

Punkteliste

In die Punkteliste werden die Punkte für den "Gruppenwettkampf" mit verschiedenen Farben eingetragen. Die Punkteliste hängt am "Jungscharbrett".

Roter Streifen

Das schwarze Halstuch mit roter Einfassung ist der Wanderpreis für die beste Gruppe im "Gruppenwettkampf".

Der rote Streifen wird am Ende des jeweiligen Gruppenwettkampfes dem "Häuptling" der Siegergruppe verliehen.

Wettkämpfe

Wettkämpfe sind in der Jungschar das Salz in der Suppe. Kinder lieben Wettkämpfe und den Kräftevergleich in einem guten Rahmen.

Literaturhinweise

Jungscharlexikon (Hänssler-Verlag) **Das Häuptlingsbuch** und weitere Informationen gibt es bei

Günter Reinschmidt,

Breitelbachstr. 13, 57290 Neunkirchen

Telefon: 0 27 35 / 13 72

eMail: Gero.Altenseelbach@t-online.de



FAMILIE MEYER IM ZOO

Es ist Sonntag. <u>Familie Meyer</u> wacht auf. <u>Peter</u> und <u>Susi</u> rennen ins Bad. <u>Vater</u> kocht Kaffee und <u>Mutter</u> deckt den Tisch. Der <u>Dackel Waldemar</u> steht an der Tür und bellt. <u>Peter</u> öffnet die Haustür und lässt den <u>Dackel Waldemar</u> hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft die <u>Mutter</u>. Die <u>Familie Meyer</u> setzt sich an den Tisch. <u>Susi</u> hat eine Idee: "Lasst uns in den <u>Zoo</u> gehen!" "Nein", mault <u>Peter</u>, "gehen wir lieber ins Kino". <u>Dackel Waldemar</u> jault, weil <u>Vater</u>ihm auf den Schwanz getreten ist. Die <u>Familie Meyer</u> beschließt den Besuch im Zoo.

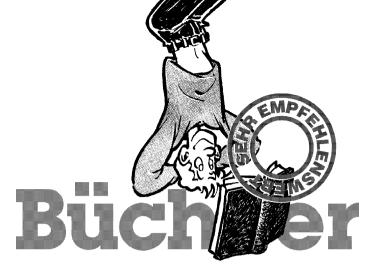
<u>Vater</u> fährt das Auto aus der Garage. <u>Mutter</u> steigt vorne ein. <u>Susi</u>, <u>Peter</u> und der <u>Dackel Waldemar</u> klettern auf den Rücksitz. Die <u>Familie Meyer</u> fährt los. Im <u>Zoo</u> angekommen, kauft <u>Vater</u> die Eintrittskarten. <u>Peter</u> möchte am liebsten gleich zu den <u>Affen</u>. <u>Susi</u> ruft: "Wir gehen zuerst zu den <u>Löwen!" Vater</u> meint: "Hier gibt es schöne <u>Elefantengehege"</u>. Plötzlich schreit <u>Mutter</u>: Wo ist der <u>Dakkel Waldemar</u>?" Der <u>Dackel Waldemar</u> ist verschwunden. <u>Familie Meyer</u> sieht sich erschrocken an. Dann bestimmt der

<u>Vater</u>: "<u>Mutter</u>, du suchst mit <u>Peter</u> bei den <u>Löwen</u>, <u>Susi</u> rennt zu den <u>Affen</u>, und ich, der <u>Vater</u>, laufe zu den <u>Elefanten</u>. Irgendwo hier im <u>Zoo</u> muss der <u>Dackel</u> <u>Waldemar</u> ja stecken."

Plötzlich hört <u>Familie Meyer</u>ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom Löwenkäfig her. Vater kommt von den Elefanten zurück, Susi von den Affen. Die ganze Familie Meyer trifft sich bei den Löwen. Vor den Löwen sitzt der Dackel Waldemar und kläfft. Die Löwen brüllen zurück. Zum guten Glück hat Familie Meyer den Dackel Waldemar nicht im Zoo verloren. Familie Meyer verlässt bald den Zoo und geht zum Auto zurück. Vater und Mutter steigen vorne ein, Susi, Peter und der Dackel Waldemar hinten. Dann fährt die Familie Meyer wieder heim. Das war ein schöner Besuch im Zoo!

Personen: Vater Meyer, Mutter Meyer, Susi, Peter, Dackel Waldemar, Affen, Löwen, Elefanten

Die Gruppe in die Personen aufteilen. Wenn der Name genannt wird, müssen die Betreffenden aufstehen.



Erde, Wasser, Luft und Feuer

Kinderbibelwochen-Arbeitshilfe 60 Seiten, geleimt 7,50 € Mit Kindern biblische Symbole entdekken. In 5 Tagen führt ein kundiger Mönch durch die Elemente: Sonnengesang des Franz von Assisi; Mutter Erde Gen 1,1 – die Erde ein Kunstwerk; Schwester Wasser mit ausgewählten Psalmen; Bruder Wind 1. Kön 19 – Elia am Berg Horeb; Bruder Feuer Jeremia 36.

Regina Bestle-Körfer, Sabine Lohf, Annemarie Stollenwerk Fantasiewerkstatt Elemente

64 Seiten, gebunden 13,90 € Hier erleben Kinder Wasser, Feuer, Erde, Luft in der ganzen Vielzahl ihrer Ausdrucksformen: Die kreativen Bastelideen sprechen die Neugier der Kinder an und unterstützen ihre Lust an intensiver Begegnung mit der Umwelt. So wird die Natur zu einer Stätte sinnlicher Wahrnehmung, sinnvollen Spielens und Gestaltens.

Ina Kunz Entdeckungsreise zu den Elementen

Spiele und Experimente rund um Erde, Wasser, Luft und Feuer mit Kindern ab 3 Jahren 104 Seiten, kartoniert 10.30 € Eine Entdeckungsreise mit Spielen, Experimenten, Bastelideen, Meditationen und Fantasiereisen zu den Elementen: Erde, Wasser, Luft und Feuer üben eine große Faszination aus. Dabei werden Wahrnehmungs- und Kommunikationsfähigkeit gestärkt, Denken und Konzentration gefördert und soziales Verhalten im Kontext mit der Umwelt entwickelt. Die meisten Ideen sind für altersgemischte Gruppen; auch für Familien geeignet. Eine Entdeckungsreise, die sich lohnt!

Zu beziehen über



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 0,75 €, mit der Beilage "Jungschar-Bibellese" 1,10 €. Günstige Sammelabos. Kostenlose Probehefte anfordern!

CVJM-WESTBUND, Vertrieb JUNGSCHAR, Postfach 202051, 42220 Wuppertal, Tel.: 0202/574218 – JU im Internet: www.ju4you.de, E-Mail: mail@ju4you.de

»Junascharleiter« Arbeitshilfe für die Junaschararbeit – 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.

Schriffleltung: 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: Jöra Peter, Wetter, www.comiczeichner.de

Layout: DTP-Service Ute Luft, Pliezhausen, www.dtpservice-luft.de

Druck: Grafische Werkstätten im Bruderhaus, Reutlingen