



Impulse für die Arbeit mit Kindern

JUNGSCHAR! FERTIG... LÖS!

JUNGSCHARLEITER



FIX & FERTIG



„Wer Ohren hat, der höre!“	4
Eine Jungscharstunde zu 1. Samuel 3 – Dietmar Fischer	
Pascal soll mit!	8
Armut unter Kindern – ein spannender Entwurf von Florian Dallmann und Beate Hofmann	

BAUSTEINE



Ich bin ich – und wer bist du?	14
Spiele zum Kennenlernen – Christine Hassing	
Tür- und Namensschild	19
Eine Bastelidee von Eva Maria Mallow	
Rudi Rabe	21
und der Kranke am Teich Betesda – Frank Ortman	
Ruckzuck	23
Spontane Spiele – Frank Ortman	
Gewusst wie	25
Erste Hilfe in der Jungschar – Doris Burkart	
Spielfix on tour	30
Der rettende Spielkoffer – Daniela Schweickardt	
Gib Gas	33
Spiele rund um die Formel 1 – Dietmar Fischer	

SPECIALS



Super-Sommer-Ferien-Programm	36
Keine Langweile in den Ferien – Frank Ortman	

FIT FÜR KIDS



„Toll, dass du da bist“	38
Mut zur kleinen Gruppe – Christine Hassing	
Auf die Plätze, fertig... Jungschar	41
Alles, was man beim Start einer Jungschar beachten sollte – Eva Maria Mallow	



FUNDSACHEN

Bücher	50
CDs	51

Jungchar – fertig, los!

„Auf die Plätze, fertig, los!“, so kennen wir den Spruch. In dem Fall geht es um Sport. Angespannte Muskeln, absolute Konzentration, das Ziel vor Augen, die Füße im Startblock, um den richtigen Antritt zu finden. Es geht um viel! Wer wird der oder die Erste sein?

Aber: „Jungchar... fertig, los“?

Oh nein, nicht auch noch Leistungsstress und Wettkampf in der Jungchar, werden manche sagen. Jesus sagt seinen Nachfolgern im Wettlauf um die Rangfolge deutliche Worte: „Wer der Erste sein will unter euch, der muss sich anderen unterordnen und dienen.“ (Markus 9, 33-34)

Also nicht schneller, höher, weiter?

Ja und nein! Im Team und in der Gruppe kann es nicht darum gehen, wer die besten Mitarbeiter sind. Das Team braucht ein gemeinsames Ziel. Jeder kann auf seine Art dazu beitragen, dass die Richtung stimmt.

„Jungchar... fertig, los“?

Welches Ziel steuert ihr als Team für eure Kindergruppe an?

„Jungchar soll die fröhlichste Stunde der Woche sein!“, so formulierten es die Gründungsväter der Jungcharbewegung. Nicht mehr, aber auch nicht weniger!

Heute gibt es für Kids eine Menge toller Angebote in und nach der Schule. Hat Jungchar oder eine christliche Kindergruppe in diesem Umfeld eine Chance? Haben wir ein Programm und eine Glaubensbotschaft, für die es sich lohnt, in die Jungchar zu kommen?

Damit das möglich wird, soll dieses Heft eine Art Startblock mit neuen Praxistipps, Spielentwürfen, Gruppenstunden, Andachten und originellen Bastelideen für euch sein.

Für die Kinder ist das Beste gut genug. Deshalb sind deine Fähigkeiten, dein Humor, dein persönlicher Glaube gefragt.

Im Namen des Redaktionsteams wünsche ich euch die Power der Sprinter und die Ausdauer der Marathonläufer für eure Gruppen.

Also dann – Jungchar...fertig, los!

eure *Beate Hopmann*





„Wer Öhren hat, der höre!“

Dieser letzte Artikel von Dietmar Fischer erreichte mich wenige Tage vor seinem Tod.

Am Donnerstag, den 10. März 2005 starb Dietmar Fischer. Unser ganzes Redaktionsteam ist traurig und erschüttert über diesen plötzlichen Tod.

Dietmar hat die Jungschar ganz fest in seinem Herzen getragen. Auch wenn die Haare mit den Jahren etwas grauer wurden, innen ist er immer jung geblieben. Das merkt man an seinen lustigen Spielentwürfen und Jungscharideen. s.S. 47. Sein größtes Anliegen war es, dass Kinder und Jugendliche Jesu Botschaft hören können.

Im JSL 2-05 schrieb Dietmar eine Geschichte über Rocky. Auf die Frage, was kommt nach dem Tod, antwortete dieser: „Da fängt das Leben erst richtig an!“. In dieser Zuversicht lebte und schrieb auch Dietmar Fischer.

Dietmar, wir wünschen dir das ewige Leben in Gottes liebevoller Nähe!

Jahrzehntelang hat Dietmar im Jungscharleiter mitgearbeitet und geschrieben. Dafür sind ihm viele Mitarbeitende, Jungscharkinder und nicht zuletzt die Redaktionsleitung des Jungscharleiters von Herzen dankbar.

Wie gut, dass diese geschriebenen Worte bleiben. Unbearbeitet und ganz live der nachfolgende Beitrag von Dietmar – für eine gelungene Jungscharstunde.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Ohren haben wir alle. Wir hören vieles. Manchmal ist es so, dass wir alles hören, aber es bewirkt nichts. Es ist, als wären unsere Ohren verstopft. Dieser Ausspruch stammt von Jesus. Er wollte damit unterstreichen, dass sein Reden für uns wichtig ist.

Deshalb greift die folgende Jungscharstunde das Hören auf Gott vielfältig auf.

Ablauf

- Einstieg: Weckerspiel
- Andacht: Samuel! (1. Samuel 3)
- Spiele: Geräuschequiz (Haushalt), Diktierspiel
- Aktion: Hörspiel selber bauen
- Lieder

Hör, oh Herr, mein kleines Lied (Nr. 166 altes JS-Liederbuch), Ich hörte viel von Noah (Nr. 87 altes JS-Liederbuch)

Einstieg Weckerspiel

Ein Kind muss mit verbundenen Augen den Wecker finden. Das gelingt nur, wenn alle ganz leise sind.

MATERIAL

Wecker, der laut tickt, Augenbinde

Andacht zu 1.Samuel 3

Der junge Samuel lebte beim Priester Eli im Tempel. Dort verbrachte er auch die Nächte. An diesem Abend hatte er sich zum Schlafen niedergelegt. „Samuel“, hörte er seinen Namen rufen.

Samuel springt auf und läuft zu Eli. „Meister; ihr habt mich gerufen?“ Doch Eli schaut ihn mit schlaftrunkenen Augen an und antwortet: „Nein, Samuel, ich habe dich nicht gerufen.“ Etwas verwundert legt sich Samuel wieder schlafen.

Seine Verwunderung nimmt zu, als er noch ein zweites und drittes Mal geweckt wird. Deutlich hört er „Samuel“. Jedes Mal geht er zu Eli und fragt ihn: „Hast du mich gerufen?“ und Eli antwortet: „Habe dich nicht gerufen.“ Beim dritten Mal hat Eli aber eine Ahnung und fügt hinzu: „Wenn du noch einmal gerufen wirst, dann antworte: Herr, sprich, dein Diener hört.“ Es wird Gott sein, der dich ruft.

Und tatsächlich, Samuel liegt noch nicht lange auf seiner Matte, da ruft eine Stimme: „Samuel, Samuel!“ Samuel antwortet: „Herr, sprich, dein Diener hört!“ Gott gibt ihm eine Botschaft für Eli weiter. Es ist keine schöne Botschaft. Gott will Eli strafen, weil dessen Söhne über ihn spotten und Eli nicht eingreift.



Gott will mit uns reden. Er ruft uns. Er kennt unsere Namen. Doch wir hören seine Stimme nicht. Auch Eli

hat die Stimme Gottes nicht mehr gehört. Obwohl er doch sein Leben lang Gott gedient hat. Woran liegt es?

- Wir sind ungeübt, um auf Gott und auf Jesus zu hören.
Samuel wusste zuerst nicht, wer zu ihm redete. Eli konnte ihm helfen. So dürfen wir uns auch helfen lassen, um Gottes Stimme zu hören. Wir können uns gegenseitig Mut machen zum Bibellesen und zur Stille. Wir können unsere Erlebnisse austauschen und darin Gottes Spuren in unserem Leben entdecken.
- So wie wir leben, geht Gottes Stimme oft unter.
Es gibt vieles, was uns beschäftigt: die Schule, die Familie, die Freunde, das Hobby. Vieles bestimmt unser Denken. Vielleicht ist darin gar kein Platz für Gott. So, wie bei den Söhnen des Eli. Da dürfen wir aber Gott bitten, dass er uns zeigt, was ihn stört und seine Stimme dämpft. Er möchte, dass wir ihn immer besser hören. Er wird uns dabei helfen.
- Wir dürfen Gott antworten.
Als Samuel im Gebet zu Gott sprach, redete Gott weiter mit ihm. Er gab ihm Einblick in seinen Willen. Er gab ihm auch Aufträge. Wir sollten Mut fassen, und mit Gott persönlich reden. Das bringt unseren Glauben vorwärts.
- Wenn wir nicht wissen, was wir sagen sollen? Samuel hat so gesprochen: „Herr, rede, ich will dir dienen.“ Das kann man jeden Tag beten.

Geräuschequiz

Mit dem Kassettenrecorder im Haushalt typische Geräusche aufnehmen: Klospülung, Kaffeemaschine, Staubsauger, laufender Wasserhahn, Waschmaschine, wenn sie schleudert, Zeitung umblättern, Wecker klingeln, mit Geschirr klappern.

Die Geräusche werden nacheinander vorgespielt. Die Kinder raten nach jedem Geräusch. Geräusche auch mehrmals vorspielen.

MATERIAL
Kassettenrecorder
mit Mikrofon



Aktion: Hörspiel selber bauen (als Alternative zu den Spielen.)

Die Aufgabe besteht darin, als Gruppe oder in Untergruppen ein Hörspiel aufzunehmen. Es muss bestimmte Worte enthalten, z.B. Stossstange, Banane, Schultafel, Taschentuch und Käsebrot.

Wenn in Untergruppen gearbeitet wird, sollte in jeder Gruppe ein Mitarbeiter zur Unterstützung sein. Es muss zunächst eine Geschichte ausgedacht und sie dann in Rollen gesprochen werden.

Der Abschluss dieser Einheit ist, sich die unterschiedlichen Geschichten anzuhören.

Diktierspiel

Zwei bis vier gleich lange Texte aussuchen und auf je eine Karteikarte schreiben. Dem Alter entsprechend sollten es sehr einfache Texte sein. Es werden zwei bis vier Paare gebildet. Ein Paar besteht immer aus Chef und Sekretär.

Die Chefs diktieren ihren Sekretären ihren Text. Das geschieht gleichzeitig. Man muss aus dem Wortsalat seinen Text heraus hören und aufschreiben. Beendet kann das Spiel werden, wenn der Erste fertig ist, oder zu Ende diktieren lassen. Wer hat die wenigsten Fehler?

MATERIAL

Papier und Stifte,
Vorlesetext

Textbeispiele

1. Klaus fährt mit seinem Fahrrad die Dorfstraße entlang. Von links ruft sein Freund Jan: Hallo, Klaus, warte auf mich. Klaus tritt auf die Bremse und springt vom Rad. Einige Minuten sind vergangen. Von Jan ist nichts zu sehen. Endlich kommt er um die Ecke geradelt. Wo bleibst du denn? Schön, dass du gewartet hast. Mein Rad hatte eine Platten. Den musste ich erst noch flicken.

VORLESETEXT 1

2. Jenny fragt ihre Freundin Sarah: Kommst du mit ins Bad? Es werden alle da sein. Ich weiß nicht. Erst muss ich Hausaufgaben machen und in Mathe habe ich zusätzliche Übungen zu erledigen. Mutter soll ich auch noch helfen. Vielleicht kann ich doch noch kommen. Als Sarah zu Hause ankam, erwartete sie eine Überraschung. Ihre Tante Julia war zu Besuch und hat sie ins Eiscafe eingeladen.

VORLESETEXT 2

3. Liebe Oma, heute war im Sportunterricht Fitnesstest. Das bedeutet, dass fünf Disziplinen nacheinander getestet werden. In 60 m Lauf war ich Zweiter. Die 25 Hockstrecksprünge schaffte ich locker. Bei den Liegestützen habe ich nach zehn aufgegeben. Den Schlagball habe ich über 50 m geworfen. Zum Schluss ging es noch dreimal um den Sportplatz. Danach war ich total geschafft. Doch jetzt geht es mir wieder gut. Viele Grüße dein Felix.

VORLESETEXT 3

4. In der Werkstatt geht es echt laut zu. Da heult eine Bohrmaschine auf. Und eine Säge kreischt unüberhörbar. Die Jungschar aus Kleinfeld arbeitete jede Woche an ihrer Seifenkiste. Die Karoserie muss auf das Fahrgestell aufgebracht werden. Danach sollte sie noch eine schöne farbliche Gestaltung erhalten. Doch das steht erst nächste Woche auf dem Plan. Denn jetzt beginnt gleich die Jungscharstunde. Die will keiner verpassen.

VORLESETEXT 4

Dietmar Fischer (†)



Gott macht Mut,
füreinander
einzustehen

Pascal soll mit!

Vorüberlegungen für Mitarbeitende

In der Geschichte von Hagar und Ismael wird sehr deutlich, dass Gott auch für die Schwächsten und die Ausgegrenzten ganz nah ist. Gott ist nahe, während der fromme Abraham sich feige aus dem Konflikt stiehlt und sich von der „wertlosen“ Magd Hagar trennt. Gott sieht nicht weg, Gott öffnet Hagar die Augen, damit sie einen Weg in der offensichtlich ausweglosen Situation sieht. Gott schaut bei Not, Angst und Sorgen nicht weg. Und wir?

Geht uns der Begriff Armut in unserem reichen Land etwas an? „Armut von Kindern“- hat so ein Thema etwas in der Jung-schar zu suchen? Ja, denn in Deutschland nimmt die Armut von Kindern dramatisch zu. Der Kinderreport Deutschland 2004 beziffert die Zahl der Kinder, die ab 2005 als arm bezeichnet werden können, auf 1,5 Millionen Kinder. Unicef hat im März festgestellt, das jedes zehnte Kind in Deutschland arm ist. Bei Eltern, die ein Kind alleine erziehen oder die arbeitslos sind, ist das Armutsrisiko besonders groß.

In der Schule, in der Freizeit oder in unseren Gruppen treffen Kinder aus gut gestellten Familien mit Kindern zusammen, deren Eltern arbeitslos sind oder die von Sozialhilfe leben müssen. Kinder sind – so oder so – mit Armut konfrontiert:

„Arm ist, wenn man keine Arbeitstelle hat und kein Geld verdienen kann, wenn man kein warmes Bett hat, wenn man kein Fahrrad hat oder ein Auto, um irgendwo hinzufahren, wenn

man nichts in seiner Freizeit machen kann, wenn man keinen Fotoapparat hat, für Erinnerungen, wenn man etwas zur Schule mitbringen muss, ein Buch oder eine Kassette und man das nicht hat.“ (Nathalie, neun Jahre)

Armut und ihre Folgen sind für Kinder sehr belastend. Oft werden die eingeschränkten, sehr begrenzten Lebensbedingungen versteckt. Wer in schlechten Wohnungen leben muss, wird häufiger krank. Benachteiligung bedeutet, kaum Bücher zu haben oder keinen Computer nutzen zu können – arme Kinder haben oft Probleme in der Schule. Wer nicht an Freizeitaktivitäten teilnehmen kann, ist ausgeschlossen – man hat weniger Freunde. Es belastet, nicht das zu haben, was für andere normal ist – arme Kinder fühlen sich oft weniger wert.

Zum Stundenentwurf

Das Thema „Armut“ auf zu greifen – noch dazu in spielerischer Form – ist heikel. Doch auch Jesus hat sich nicht vor schwierigen Themen gefürchtet. Macht euch bewusst, aus welchem Hintergrund die Kinder eurer Gruppe kommen. Solltet ihr Kinder dabei haben, die direkt betroffen sind, überlegt, ob dies die richtige Herangehensweise ist! Ein Materialheft mit einem alternativen Gruppenstundenentwurf, der ernsthafter und tiefgehender das Thema mit offeneren Methoden aufbereitet, kann bei der aeJ bestellt werden (s.u.).

Im Kern der Jungscharstunde steht Pascal, ein fiktiver Jungscharler. Die Jungschar soll dafür sorgen, dass Pascal mit auf's Zeltlager kann, obwohl seine Eltern kein Geld haben. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste das Geld zusammen hat.

Durch die Spielkette soll vor allem die Idee entwickelt werden, dass sich Kinder füreinander einsetzen. Zur Weiterführung oder Vertiefung des Themas könnt ihr die Postkarten nutzen – oder gemeinsam überlegen, was man als Gruppe tun könnte.

Andacht

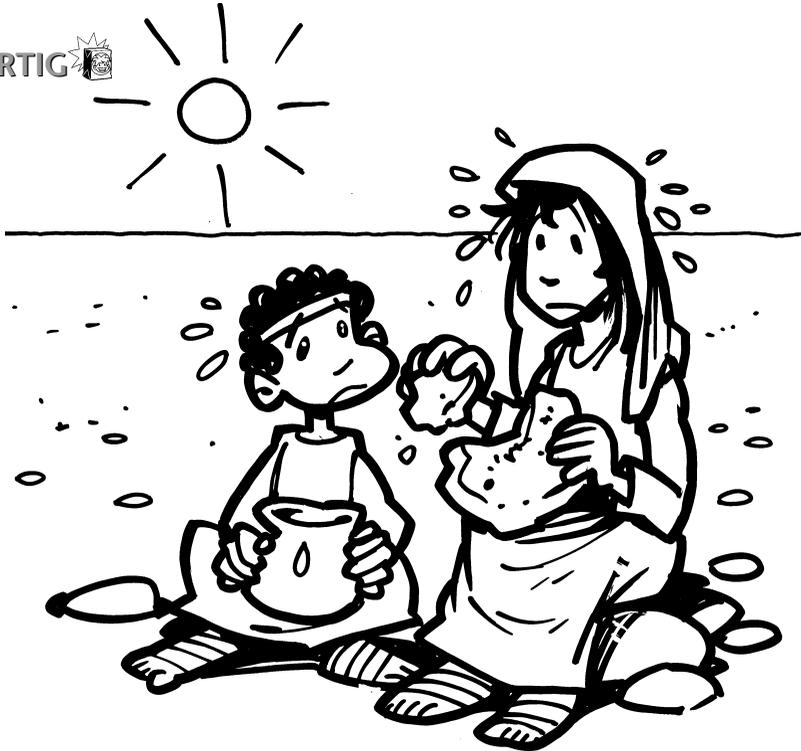
zu 1. Mose 21, 9-21 (Hagar und Ismael)

In die Mitte ein Fladenbrot und einen Krug Wasser stellen. Wie lange kann ein Brot und ein Krug Wasser einen Menschen satt machen? Hier bei uns geht das vielleicht einen bis drei Tage, aber in der Wüste?

Dort, wo die Sonne heiß auf die felsige Umgebung brennt, wo es kaum einen verdorrten Strauch gibt, der Schatten spendet – dort ist das nichts zum Überleben. Und genau das ist alles, was Abraham der Magd Hagar am frühen Morgen in die Arme

LIEDER

- Es ist niemand zu groß, es ist niemand zu klein (JSL 66)
- Gib mir Liebe ins Herz, lass mich leuchten (JSL 126)



drückt. Hagar nimmt ihren kleinen Sohn Ismael in das Tragtuch und dann wendet sie sich ab vom Lager.

Bisher war Hagar die Sklavin Sarahs, jetzt ist sie nichts mehr. Bitterarm, ohne die rettende Sippe, allein mit dem Kind auf sich gestellt. Abraham konnte den Hass zwischen den Frauen und den Streit um den rechtmäßigen Erben nicht mehr ertragen. So schickte er Hagar weg – ein einfacher Weg für Abraham.

Und Gott? Gott war mit Abraham, klar, das weiß jeder, aber war Gott auch mit Hagar?

Von Hagar wird berichtet, dass sie ziellos in der Wüste umher irrte. (1. Mose 21, Verse 15 – 21 aus der Übersetzung der Guten Nachricht vorlesen.) Das eigentliche Wunder dieser Geschichte kommt durch Gott, aber nicht gleich von außen.

Gott öffnete Hagar die Augen! Sie kann selbst etwas für Ismael tun. Gott öffnet die Augen, auch heute und hier.

Es gibt so viel Ungerechtigkeit und Leid. Wir können etwas tun, wenn wir genau hinschauen.

Heute wollen wir nicht von Armut oder Sorgen in Afrika oder Asien reden, sondern von Kindern in Deutschland, denen es nicht gut geht. 1,5 Millionen Kinder in Deutschland leben in Armut. Pascal ist einer von ihnen. Wir stellen uns mal vor, er geht in unsere Jungschargruppe. Das Zeltlager steht schon vor der Tür und Andrea unterhält sich mit Benni darüber.

MATERIAL
Bibel, Übersetzung
Gute Nachricht
1. Mose 21, 15-21

Texte vorher Mitarbeitern oder zwei Kindern zum Lesen geben.

Dialog

- A: Kommt Pascal eigentlich mit aufs Zeltlager?
 B: Nein – es ist zu teuer. Sein Vater ist doch jetzt arbeitslos.
 A: Zu teuer? Das kostet doch nur 300 Euro! Das müssen die doch zusammen bekommen.
 B: Vom Arbeitslosengeld? Und er hat auch noch einen Bruder und ne Schwester. Und einen Schlafsack und so bräuchte er auch...
 A: Da muss man doch was tun können! Irgendwie bekommen wir das Geld zusammen!

Das ist eine tolle Idee. Wir teilen uns jetzt in mehrere Jungschargruppen, die versuchen, das Geld für Pascal aufzutreiben. Dazu müssen wir uns erst mal stärken. (Fladenbrot und Wasser miteinander teilen). Einteilung von Gruppen mit drei bis fünf Personen.

KLEINER IMBISS
 Fladenbrot,
 Wasser/Saft

Worauf soll Familie Müller verzichten?

Bis zur Freizeit sind noch drei Monate. Wenn Miete, Strom und Essen bezahlt sind, bleiben monatlich noch 350 Euro übrig. Es gibt so viele Dinge, die bezahlt werden müssen. Jede Gruppe muss sich überlegen, auf was verzichtet werden soll. Was übrig bleibt, geht in die „Kasse“ (aufschreiben oder Spielgeld nutzen). Am Ende werden die Entscheidungen vorgestellt und dann gemeinsam beurteilt. Jede Gruppe bekommt gut geschrieben, was sie gespart hat.

Pascal braucht Turnschuhe für den Sportunterricht 60 Euro	Die Kinder wollen auch mal ein paar Süßigkeiten. Kosten: 25 Euro im Monat	Pascals Schwester Lisa ist gewachsen und braucht neue Jeans - 90 Euro	An ihrem Geburtstag will Lisa Freunde einladen - 90 Euro für Essen und Trinken
Die Waschmaschine ist kaputt. Die Rate für eine neue beträgt 75,00 Euro im Monat	Oma möchte, dass ihre Enkel sie besuchen: 120 Euro für die Bahnfahrt	Pascals älterer Bruder braucht für die Fahrt zur Lehrstelle den Mofaführerschein - Prüfung 120 Euro	Pascals Vater schreibt viele Bewerbungen. Bilder, Porto + Papier kosten jeden Monat 50 Euro
Lisa - Pascals Schwester - soll an Klassenfahrt teilnehmen - 180 Euro	Alle Kinder brauchen Taschengeld - zusammen 30 Euro im Monat	Im neuen Schuljahr müssen neue Bücher und Hefte gekauft werden - 120 Euro	Herr Müller geht einmal in der Woche Kegeln - 10 Euro
Robert möchte ins Kino: 10 Euro	Lisa wünscht sich einen Hund - Futter für 40 Euro im Monat	Alle Kinder müssen zum Frisör - 60 Euro	Robert meint, er braucht ein Handy - der Vertrag kostet 25 Euro im Monat

Bewertung

Das hilft nicht viel weiter – es reicht gerade für das Taschengeld. Also beschließt die Gruppe, selbst Geld zu verdienen. Fegen, Rasenmähen und weitere Aktionen folgen.



Rasen mähen

Staffel: Mit einem Stuhl ist ein kleiner Hinderis-Parcour zu bewältigen.

Bewertung

Die ersten drei Gruppen bekommen je 50 Euro bzw. 30 Euro und 10 Euro.

Bürgersteige fegen

Staffelspiel: Mit einem Handfeger oder Besen müssen eine Handvoll Erbsen oder Murmeln über einen Parcour befördert werden.

Bewertung

Die ersten drei Gruppen bekommen je 50 Euro bzw. 30 Euro und 10 Euro.

Benefizturnier

Damit mehr Geld herein kommt, beschließt die Gruppe, ein Benefizturnier (z.B. Schrubberhockey, Kicker, Stuhlfußball o.ä.) zu veranstalten.

MATERIAL

2 Schrubber,
1 Lappen

Bewertung

Jede Gruppe muss 10 Euro Startgeld einlegen. Dieses Geld bekommt der Gewinner. Außerdem bekommt jede Gruppe 50 Euro „Einnahmen“ aus dem Getränkeverkauf gut geschrieben.

Antrag schreiben

Der Jungcharleiter hat gehört, dass man bei der Kreisverwaltung einen Zuschuss von 100 Euro beantragen kann. Jede Gruppe bestimmt einen Schreiber, der Rest diktiert. Die Diktierer und Schreiber aller Gruppen werden im Raum verteilt und müssen gleichzeitig den Text durch den Raum rufen.

MATERIAL

kurzer Antragstext
viermal kopiert,
Papier und Stifte

Bewertung

Die Gruppen mit den wenigsten Fehlern bekommt 100 Euro, die folgenden je 20 Euro weniger.

Rollenspiel:

Wer überzeugt den Kirchenvorstand?

Reicht das Geld schon – wahrscheinlich nicht. Aber zum Glück gibt es ja die Diakoniekasse der Gemeinde. Der Kirchenvorstand (Mitarbeiter(in)) will das Geld nur für wirkliche Notfälle verwenden. Jede Gruppe muss den Kirchenvorstand mit möglichst eindrucksvollen Argumenten überzeugen, dass Pascal mit auf das Zeltlager soll.

Bewertung

Klar, dass sich am Ende der Kirchenvorstand überzeugen lässt, so dass schließlich das Geld zusammen kommt und Pascal mitfahren kann.

Gespräch

Und die Geschwister, die Klassenfahrt, die Turnschuhe? Ist es nicht ungerecht, dass Kinder aus armen Familien so häufig benachteiligt sind? Was kann man dagegen tun? An dieser Stelle sollte darüber geredet werden, wie wir mit benachteiligten Kindern umgehen. Wenn Gott uns offene Augen für unsere Nächsten gibt, was kann das bedeuten? Wie sieht es bei euch mit der Finanzierung von Sommer-Jungscharprogrammen oder Lagern aus?

Postkarten gestalten

Vielleicht wollt ihr solche Aktionen nicht nur spielen, sondern wirklich machen. Ihr könnt Postkarten selbst gestalten und an Politiker(innen) schicken, damit diese etwas gegen die Armut von Kindern tun. Kinder sollen selbst formulieren oder darstellen, was sie gelernt haben oder erleben, und was dagegen getan werden sollte, oder was sie selbst – persönlich oder in der Gruppe – dagegen tun wollen.

Postkarten und ein Materialheft zum Thema kann man **umsonst** bestellen bei:

Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (aej),
Otto-Brenner-Str. 9,
30159 Hannover,
Tel. 0511/1215-147
laya.husmann@evangelische-jugend.de



*Spiele
zum
Kennenlernen*

Ich bin ich - und wer bist du?

Neuland Jungschar – wir wollen euch Mut machen, immer wieder Spiele zu wagen, bei denen man mehr über die anderen Gruppenmitglieder erfährt.

Ihr fahrt mit einer Gruppe Jungschar Kinder auf eine Freizeit, und es kennen sich noch nicht alle. Die Ferien sind zu Ende, und ihr startet neu mit der Jungschar – einige Kinder sind zum ersten Mal dabei. Die folgenden Spiele sind eine Sammlung von unterschiedlichen Kennenlern- und Begegnungsspielen. Sie dienen dazu, in der Anfangsphase einer Gruppe die Jungschar Kinder und die Mitarbeitenden miteinander bekannt und vertraut zu machen.

Spiele zur Begegnung

Raum erwandern

Alle gehen im eigenen Tempo durch den Raum. Jeder/jede ist zunächst nur auf sich selbst konzentriert. Nach und nach reagieren die Spielenden auf die Spieleingaben des Jungscharleiters: ihr nehmt mit den anderen Blickkontakt auf; ihr lächelt

euch freundlich zu; ihr nickt euch zu; ihr begrüßt euch mit dem kleinen Finger; mit der ganzen Hand; mit dem Ellenbogen; mit den Schultern; mit den Knien; (weitere Ideen können eingebracht werden).

Diese Raumwanderung kann nun erweitert werden mit folgenden Aufgaben: Schüttelt möglichst schnell so viele Hände, wie ihr könnt; berührt schnell alle Ecken des Raumes; stellt euch möglichst vielen Leuten mit Namen vor; zupft möglichst viele Personen (vorsichtig!) am Ohrläppchen usw.

MATERIAL

evtl. Musik laufen lassen

Entweder/Oder

Alle Jungschar Kinder bewegen sich frei im Raum. Nun nennt die Spielleitung Entscheidungsaufgaben, z.B: Isst du lieber Spaghetti (linke Seite des Raumes) oder Pizza (rechte Seite des Raumes)? Die Jungschar Kinder müssen sich für eine Möglichkeit entscheiden und gehen auf die entsprechende Seite im Raum. Weitere Entscheidungsaufgaben werden gestellt: Fährst du lieber Fahrrad oder gehst du lieber schwimmen? Ist in der Schule eher Mathe oder Deutsch dein Lieblingsfach? Hörst du lieber Musik oder liest du lieber ein Buch? Usw.

MATERIAL

vorbereitete Entscheidungsaufgaben

Grüppchen unterhalten sich

Die Jungschar Kinder bewegen sich frei im Raum. Nun nennt die Spielleitung immer eine Zahl, z.B. VIER! Daraufhin finden sich die Kinder in Vierergruppen zusammen. In dieser Gruppe unterhalten sich die Spielenden über ein Thema, welches die Spielleitung nennt. Beispiele: Erzählt euch eure Lieblingsendung im Fernsehen! Wie sieht euer liebstes Kleidungsstück aus? Was esst ihr am liebsten? Was ist euer größter Wunsch? Nach jeder Gesprächsrunde gehen die Kinder wieder frei durch den Raum, solange, bis der Spielleiter wieder eine Zahl nennt.

MATERIAL

vorbereitete Gesprächsthemen

Menschendomino

Die gesamte Gruppe wird, je nach Anzahl, in vier bis sechs Gruppen unterteilt. (Die Anzahl der Spielenden sollte gerade sein) Jede Gruppe überlegt sich eine klare Bewegung. (z.B. ans Ohr fassen, in die Hände klatschen, die Hände in die Hüfte stemmen, usw.) Ist diese gefunden, mischt sich die gesamte Gruppe wieder. Nun bilden immer zwei Kinder miteinander einen „Dominostein“, indem sie sich nebeneinander aufstellen. Es steht nun z.B. eine Person, die sich ans Ohr fasst neben einer Person die in die Hände klatscht. Das ist der Dominostein. Die Aufgabe der Gruppe ist nun, eine möglichst lange Kette aus den Dominosteinen zu bilden. Gegebenenfalls sind auch Abzweigungen aus der langen Kette möglich.

Spiele, um die Namen kennen zu lernen

Wolle zuwerfen

Der Spielleiter sagt seinen Namen und z.B. sein Hobby oder was er/sie gerne isst. Er hält den Faden eines Wollknäuels fest in der Hand und wirft das Knäuel mit der anderen Hand einem Kind zu, das er nicht kennt. Das Kind sagt ebenfalls seinen Namen und Lieblingsgericht oder Hobby, hält den Faden mit der einen Hand fest und wirft mit der anderen das Knäuel weiter. Wenn alle Namen gesagt sind, ist ein Spinnwebennetz entstanden. Das Netz wird wieder aufgelöst, in dem das letzte Kind die Wolle an das Kind zurück wirft, das das Knäuel zuletzt zugeworfen hat. Dabei wird diesmal erst der Namen des anderen Kindes gesagt und dann zugeworfen. Stück für Stück wird so die Wolle aufgewickelt, der Name gesagt und zurück geworfen.

MATERIAL
Wolleknäuel



Rasender Reporter

Jedes Kind hat einen Laufzettel. Die Kinder laufen durch den Raum und suchen andere Kinder, die die auf dem Zettel beschriebenen Eigenschaften haben. Wurde eine Person gefunden, zu der die Eigenschaft passt, muss diese in dem Kästchen unterschreiben. Regel: eine Person darf nur zwei Mal auf demselben Zettel unterschreiben. Wer zuerst drei Unterschriften für eine Eigenschaft in einer Reihe (auch diagonal) unterschrieben hat, ruft: „Stop“. Siehe Kopiervorlage gegenüber!

MATERIAL
Stifte und Laufzettel

Ich heiße und mache...

Ähnlich wie bei: „Ich packe meinen Koffer“ sitzen oder stehen die Kinder im Kreis. Nun packen die Kinder aber keinen Koffer, sondern verbinden ihren Namen mit einer Bewegung oder Handlung. Z.B: Ich heiße Eva und mache so (z.B. kratze mich am Bein...) Andrea macht weiter: Du heißt Eva und machst so ... und ich heiße Andrea und mache so (z.B. reibe an der Nase)... Eine Variante dieses Spiels ist, dass die Kinder nicht den ganzen Satz nennen, sondern nur ihren Namen, und eine Bewegung dazu vorführen. Die folgenden Personen nennen, wie oben

kann ein Rad schlagen	spielt ein Instrument	kann pfeifen	isst gerne Spinat
ist im September geboren	fährt mit dem Fahrrad zur Schule	bastelt gerne	hat ein Haustier
hat mehr als zwei Geschwister	hat braunes Haar	hat als Lieblingsfach Sport	klettert gerne auf Bäume
hat Angst vorm Zahnarzt	war im letzten Monat im Kino	spielt Fußball in einer Mannschaft	kennnt fünf biblische Personen

beschrieben immer zuerst die erste Person und verbinden die Namensnennung mit der entsprechenden Bewegung.

Eine ähnliche Variante dieses Spiels nennt sich: Christine Chi-coree. Dazu nennen die Jungscharkinder bei der Namensvorstellung nicht ihren eigentlichen Nachnamen, sondern suchen sich ein Essen, ein Lebensmittel passend zu ihrem Anfangsbuchstaben des Vornamens. Beispiel: Susanne Spaghetti, Peter Pfannenkuchen, Norbert Nudelaufwurf.

Namensballon

Die Kinder sagen ihren Vor- und Zunamen, der jeweils auf einen Luftballon geschrieben wird. Die Luftballons werden an die entsprechenden Kinder verteilt, wobei der ganze Name nochmals laut genannt wird. Dann wird Musik gespielt. Nun werfen die Teilnehmer die Ballons wie bei einem Luftballontanz hin und her. Wird die Musik unterbrochen, soll jedes Kind den Luftballon, den es gerade in der Hand hält, an das Kind mit dementsprechenden Namen geben – aber ohne den Namen dabei zu rufen. (Drei bis vier Musik-Stopps) Nun wird „geprüft“, ob alle ihren Namensballon haben. Spielvariante für Kinder, die sich gut kennen: Vornamen rückwärts schreiben oder nur den Familiennamen.

MATERIAL
Luftballons und
Eddingstifte

Namen raten

Bei diesem Spiel sollten sich die Teilnehmenden schon etwas kennen. Alle schreiben auf jeweils ein DIN A 4 Blatt ihren eigenen Namen. Diese Zettel werden gemischt und nun bekommt jedes Jungscharkind wahllos einen Zettel mit Tesa oder Kreppband auf den Rücken geklebt. Mit Fragen, die mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sind, muss jede/jeder herausfinden, wen er oder sie auf dem Zettel stehen hat.

MATERIAL
Zettel, Stifte, Tesa
oder Kreppband

Namenstuch

Auch hier sollten die Namen schon etwas bekannt sein. Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Sie setzen sich jeweils auf eine Seite im Raum, möglichst auf den Boden. Nun wird ein blickdichtes Tuch zwischen die Gruppe gehalten. Ganz leise setzt sich jeweils ein Kind aus jeder Gruppe vor das Tuch. Auf Kommando lassen die Mitarbeitenden das Tuch los, die beiden Kinder sitzen sich nun direkt gegenüber und müssen ganz schnell den Namen der gegenüberstehenden Person nennen. Wer zuerst ruft, darf die gegenüberstehende Person mit in seine Gruppe nehmen. Welche Gruppe hat nachher alle Spielenden auf ihrer Seite?

MATERIAL
großes, blick-
dichtes Tuch

Christine Hassing



Tür- und Namensschild

Hinweis: Es wird mit Lack und Kleber gearbeitet. Diese müssen trocknen. Es ist sinnvoll, diese Bastelarbeit an den Anfang der Stunde zu setzen, damit die Kinder sie zum Schluss mit nach Hause nehmen können!

Aus einer DIN A 4 Platte erhält man vier Türschilder. Alternative: Wellpappe als Grundlage auf Karton kleben und ebenso weiterverarbeiten.

Bastelanleitung

- Die Kinder nehmen sich eine Moosgummiplatte und überlegen, ob sie diese in Blattform, Kreisform oder im Rechteck bearbeiten möchten.
- Mit Hilfe der Schablone wird die gewünschte Form aufgemalt und die Moosgummiplatte zurechtgeschnitten.
- An geeigneter Stelle werden zwei Löcher für die Aufhängung gestanzt.

MATERIAL

10 x 15cm helle Moosgummiplatte, mind. 2 mm dick, Kreisschablone oder/und Blattschablone, breiter, schwarzer Plakatsift oder Funliner, Lochzange oder Locher, 80 cm langer Wollfaden, „Malerkittel“ zum Schutz der Kleidung, Zeitungspapier zum Tischabdecken

MATERIAL FÜR VERZIERRUNG

Flüssigklebstoff,
Muscheln, Federn,
Bucheckern,
kleine Steinchen,
Alukügelchen (aus
Alufolie), Sonnen-
blumensamen,
kleine **Motive
mit Servietten-
technik:** Schere,
weicher Pinsel,
dünne Moosgummi-
platte in weiß,
Lack für Serviet-
tenteknik,
Papierservietten
mit verschiede-
nen, kleinen
Motiven oder
schönen Mustern

- Die Kinder überlegen, wie sie die Moosgummiplatte verzieren möchten. Legen das Material zurecht bzw. fertigen Verzierung mit Serviettentechnik an. Achtung: Platz lassen für den Namen!
- Das Schild wird mit dem Namen beschriftet.
- Verzierung wird aufgeklebt.
- Geschenkband oder Wollfaden durch die Löcher ziehen und verknoten. Wenn das Türschild nicht als Namensschild in der Gruppenstunde verwendet werden soll, dann den Wollfaden/das Geschenkband so kürzen.

Verzierung mit Serviettentechnik

Da nur die oberste Schicht der Serviette verwendet wird, sieht man die Farbe des Moosgummis durch. Deshalb wird das gewünschte Motiv ausgeschnitten, die weiße Moosgummiplatte mit Lack großzügig bestrichen, die alleroberste Schicht des Serviettenmotivs aufgelegt und noch einmal mit dem Lack bestrichen. Wichtig ist, dass man einen weichen Pinsel verwendet, da die Serviette leicht reißt. Das getrocknete Serviettenbild zusammen mit der Moosgummiplatte ausschneiden und auf das Türschild kleben.

Eva Maria Mallow





Rudi Rabe

und der Kranke am Teich Betesda (Joh 5,1-18)

Also Sachen gibt's, die gibt's ja gar nicht. Wenn ich das irgend-einem erzähle, der hält mich bestimmt für nicht ganz dicht im Oberstübchen.

Hab ich letztens mal einen Ausflug nach Jerusalem gemacht. Wollt da einen alten Kumpel besuchen. Und wie ich da so im Landeanflug auf die Hauptstadt war, hab ich mir überlegt, dass ich mich vorher noch ein bisschen frisch machen sollte, bevor ich dem einen Besuch abstatte. Also drehte ich eine Schleife und landete am Schaftor. Dort ist nämlich ein Teich und fünf Hallen sind da, in denen kranke Menschen liegen.

Eigentlich passiert dort den lieben langen Tag überhaupt nichts. Es sei denn, ja es sei denn, das Wasser des Teiches bewegt sich. Jetzt werdet ihr euch fragen, wie das Wasser einfach dazu kommt, sich zu bewegen.

Ich will es euch sagen: Immer wenn ein Engel von Gott das Wasser berührt, kommt es in Bewegung. Aber nicht nur das Wasser. Sondern auch die Kranken kommen sofort in Bewegung. Denn wer zuerst in das Wasser steigt, der wird sofort gesund. Klingt komisch, nicht? Ist aber so.

Und wie ich da so auf der Mauer sitze und auf das Wasser schaue, denke ich bei mir: Eigentlich könnte sich das Wasser

*Auch geeignet als
Vorlesegeschichte
auf Freizeiten und
am Lagerfeuer!*

jetzt mal bewegen. Nichts geschah. Aber was anderes passierte. Und jetzt haltet euch fest: Jesus kam in die Hallen. Ja, es war tatsächlich Jesus.

Erst hab ich ihn überhaupt nicht erkannt. Meine Augen waren wohl ein wenig erschöpft von dem langen Flug von Jericho, den ich hinter mir hatte. Jesus ging durch die Hallen und sah einen Mann auf dem Boden liegen, der schon 38 Jahre in den Hallen lag. Er ging zu ihm und redete mit ihm.

Da wurde ich ziemlich neugierig. Ich flog ein wenig dichter heran, damit ich mitbekommen konnte, was die beiden sagten. „Willst du gesund werden?“, fragte Jesus den Kranken. Und der antwortete Jesus „Ich habe keinen, der mir hilft, zum Teich zu kommen, wenn sich das Wasser bewegt. Wenn ich aber hinkomme, ist schon ein anderer vor mir in das Wasser gestiegen“. So was Blödes aber auch, hab ich mir gedacht.

Nur der Erste wird gesund, für den Zweiten gibt's nicht mal einen Trostpreis. Wie im richtigen Leben: Der Gewinner bekommt alles, und der Zweite steht dumm da. Und das nun schon 38 Jahre lang.

Da sagte Jesus etwas Sonderbares. Er sagt zu dem Kranken: „Steh auf, nimm dein Bett und geh.“ Heee, hab ich mich verhört??? Der kann doch gar nicht gehen, der ist doch krank. Und wie ich noch überlege, ob Jesus das wirklich gesagt hat, steht der Kranke auf, nimmt seine Matratze und geht.

Im ersten Moment hab ich gedacht, das träume ich. Aber es war wirklich wahr. Bei Jesus gibt's wohl keine Zweiten. Da bekommt wohl jeder den ersten Preis. Eigentlich genial, hab ich mir gedacht. Aber die Story ist noch nicht zu Ende.

Wie der ehemals Kranke so mit seiner Matratze durch die Stadt läuft, hat er auf einmal ein Problem. Er wird ziemlich unfreundlich von einigen hohen Herren darauf aufmerksam gemacht, dass gerade Sabbat, ist und dass es deshalb strengstens verboten ist, eine Matratze durch die Gegend zu schleppen. Wie er dazu komme, den Sabbat so zu entheiligen.

Der Mann konnte nur darauf antworten, dass der, der ihn gesund gemacht hat, ihm gesagt hat, dass er mit seiner Matratze gehen sollte. Als die hohen Herren später erfuhren, dass es Jesus war, der den Mann gesund gemacht hatte – und das an einem Sabbat – und ihm gesagt hatte, er solle mit seinem Bett gehen, waren sie stocksauer auf Jesus.

So ein Riesenblödsinn. Da gewinnt einer einmal in seinem Leben, dann gibt es tatsächlich Leute, die da etwas zu meckern haben. Ich hab mir nur gedacht, wie gut es ist, dass Jesus die Dinge anders sieht. Bei ihm ist der Mensch an erster Stelle.

Frank Ortmann



Ruckzuck – spontane Spiele

Da hat man sich Gedanken um ein Geländespiel gemacht, und es fängt an zu regnen. Oder 15 Minuten vor der Jungschar klingelt das Telefon und der Mitarbeiter, der die Stunde halten sollte, muss kurzfristig absagen. Was nun? Hier einige Spiele, die keine Vorbereitung und nur sehr wenig Material brauchen.

Sieben Bums

Ein lustiges Spiel, bei dem man die siebener-Reihe gut können sollte. Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Reihum wird gezählt, von eins angefangen. Für jede Zahl, die eine Sieben enthält (7, 17, 27 usw.) und jede Zahl die durch Sieben teilbar ist, muss „BUMS“ gesagt werden. Wer trotzdem die Zahl sagt, scheidet aus, muss seinen Stuhl umdrehen und sich anders herum draufsetzen. Der nächste beginnt wieder bei der Zahl eins. Natürlich kann man das Spiel auch mit anderen Zahlenreihen spielen.

Kreisfussball

Benötigt wird ein Tennisball. Alle sitzen wieder im Kreis. Diesmal ist es wichtig, dass die Stühle ganz dicht aneinander stehen. Jeder Mitspieler hat nun sein eigenes Tor, nämlich zwischen seinen Stuhlbeinen. Der Ball wird in die Mitte geworfen und jeder versucht, mit seinen Füßen den Ball bei einem anderen ins Tor zu schießen. Gleichzeitig muss man aber auch aufpassen, dass man kein Tor reinlässt. Derjenige, der ein Tor rein lässt, scheidet aus. Er muss seinen Stuhl herumdrehen und sich mit den Knien draufsetzen. Er darf als nächstes den Ball einwerfen. Wer ein leeres Tor trifft, scheidet ebenfalls aus.

Schlapp hat den Hut verloren

Die Spieler sitzen im Halbkreis. Schlapp (der Spielleiter) sitzt an der offenen Seite. Es wird durchgezählt. Nun beginnt Schlapp: „Schlapp hat den Hut verloren, Fünf hat ihn“. Nr. fünf sagt nun: „Fünf hat ihn nicht, Drei hat ihn.“, usw. Wer nicht aufpasst oder sich verspricht, kommt auf den letzten Stuhl mit der höchsten Nummer. Alle anderen rücken einen Stuhl nach vorne. Macht Nr. vier einen Fehler, sitzt anschließend Nr. fünf auf dem Stuhl von Nr. vier, Nr. sechs auf dem von Nr. fünf usw. Achtung, die Nummer ändern sich jetzt dementsprechend. Schlapp beginnt wieder. Ziel des Spiels ist es, auf einem der ersten drei Plätze zu landen. Ganz klar, dass versucht wird, diese am meisten anzuspochen, um sie zu Fehlern zu bringen.

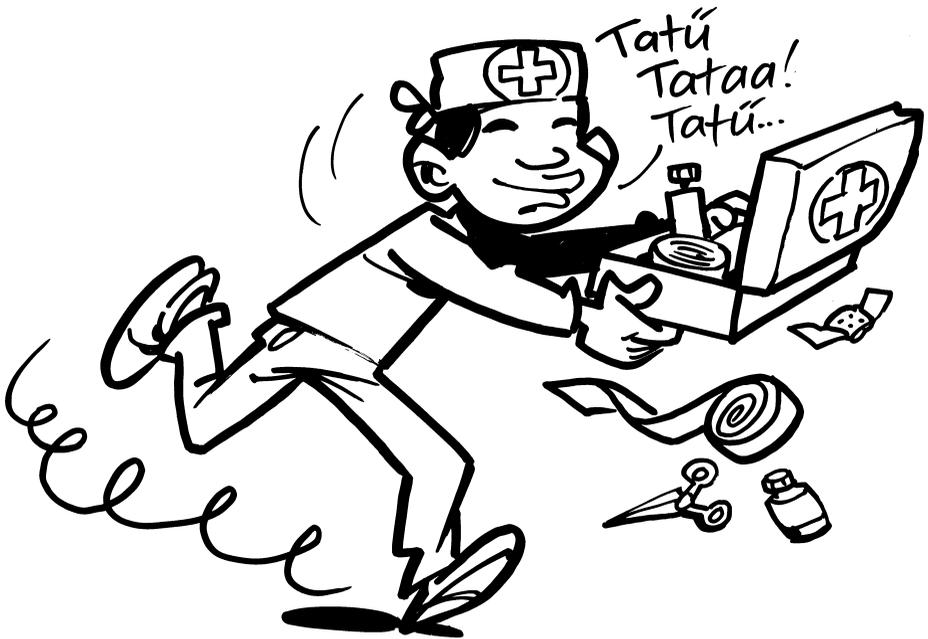
Die wandernden Legos

Man braucht zwei längliche Legosteine in unterschiedlichen Farben. Die Spieler sitzen im Kreis. Es wird abgezählt 1, 2, 1, 2 usw. Die Legosteine werden gegenüberliegend jeweils einem Mitspieler von Gruppe eins und einem von Gruppe zwei gegeben. Auf ein Startkommando hin werden die Legos rechtsherum weitergegeben, aber nur dem Spieler der eigenen Gruppe, also dem übernächsten Nachbarn, weil der Nächste ja zur anderen Gruppe gehört. Das Weitergeben darf die andere Gruppe nicht behindern. Die Gruppe, die es schafft, mit ihrem Stein den anderen Stein zu überholen, hat gewonnen.

Der wandernde Kreis

Alle im Kreis. Wer anfängt, wird frei bestimmt (z. B. der Lauteste). Er steht auf und stellt sich in den Kreis. Auf Kommando beginnen alle, reihum von Stuhl zu Stuhl zu rücken, sobald ihr rechter Platz frei ist. Gleichzeitig versucht der Spieler im Kreis, sich auf einen der frei werdenden Stühle zu setzen. Gelingt es ihm, ist derjenige an der Reihe, der nicht aufgepasst hat oder der zu langsam war.

Frank Ortmann



Gewusst wie

Erste Hilfe in der Jungschar

„Komm doch mal schnell, die Anne hat sich weh getan!“, von der „kleinen“ Schürfwunde bis zum gebrochenen Arm, die meisten Gruppenleiter können ein Lied davon singen, denn immer wieder sind besonders Kinder von Unfällen betroffen. Das geht schneller als gedacht, und dann heißt es, einen klaren Kopf zu bewahren. In solchen Situationen leistet die Erste Hilfe einen enorm wichtigen Dienst.

Auch wenn viele Gruppenleiterinnen oder Leiter einen Erste Hilfe-Kurs (schon wegen dem Führerschein) in der Tasche haben, so kann man eine Auffrischung der Kenntnisse nur empfehlen! Fragt mal in eurer Kirchengemeinde / in eurem Jugendwerk, ob derartige Kurse auch dort angeboten, zumindest aber die Teilnahme für euch bezahlt werden.

Nachfolgend einige **BASICS** zum Thema **Erste Hilfe und Jungschar:**

- Informieren, wo ein vollständiger Erste Hilfe-Schrank in der Nähe des Gruppenraumes hängt bzw. Erste Hilfe-Kasten im Gruppenraum stationieren.
- Ein Kfz-Verbandskasten ist eine billige und sinnvolle Alternative. Hier findet sich für jede Verletzung das Passende, und wenn es nur zur Zeitüberbrückung dienen muss, bis professionelle Hilfe eintrifft.
- **Ruhe bewahren.** Viele Betreuer berichten nach einer plötzlichen Notfallsituation von Schreck, Panik und Hilflosigkeit. Kleiner Trick: eine einfache Atemtechnik hilft dabei. „Ganz tief einatmen und langsam ausatmen“. Sich auf das eigene Wissen zur Ersten Hilfe besinnen. Erst dann handeln.

Da in solchen Minuten schnelles und klares Handeln von dir und der Gruppe(!) gefragt ist, solltet ihr euch auch ohne konkreten Anlass einmal mit so einer Situation auseinander setzen und die nötigen Schritte besprechen. Ich sage bewusst du und deine Gruppe. Kinder werden leider oft unterschätzt. Sie wollen und können helfen, auch wenn es nur Kleinigkeiten sind.

Wenn du dieses Thema ungern thematisieren willst, findet sich bestimmt ein passender Referent aus einer der Jugend-Hilfsorganisationen wie z.B. das Jugendrotkreuz.

Ein Einstieg in das Thema Erste Hilfe kann eine der folgenden Spielideen sein.

Spielvorschläge zum Einstieg

1. Notrufnummern-Puzzle

Auf Karten in den jeweiligen Gruppenfarben werden die Ziffern und Namen der drei deutschen Notrufnummern:

„112 Feuerwehrnotruf, 110 Polizeinotruf und 19222 Rettungsdienst“ geschrieben. Je Notrufnummer und Name eine Karte. Diese Karten werden nach dem Beschriften in gleiche Stücke zerschnitten. Kartenstücke im Haus/Raum verstecken. Dies muss natürlich schon vor dem Eintreffen der Kinder passiert sein.

Jede Gruppe bekommt nun ihre Farbe zugeordnet und hat zehn Minuten Zeit, die Karten zu finden und zu puzzeln. Die Gruppe, die in dieser Zeit die meisten Teile zusammengesetzt hat, hat gewonnen. Alle Anderen erhalten auch pro richtigem Teil einen Punkt.

TIPP FÜR GRUPPENLEITER

Besorgt euch ein altes Handy ohne SIM-Karte. Die 112 kann auch damit angerufen werden!

Internationale Notrufnummer	<i>Gilt für alle internationale Handynetze!</i> Die 112 sollte innerhalb des europäischen Festnetzes als Notrufnummer funktionieren. Vorsichtshalber sollte man sich die nationalen Notrufnummern trotzdem merken.	112
Nationale Notrufnummern Kostenlos!	Es entstehen keine Telefongebühren.	112,110
+ Vorwahl	Beim Anruf mit dem Handy entstehen Gebühren und die Vorwahl des jeweiligen Festnetz wird benötigt!	19222
Bei Feuer und Unfällen und vom Handy benutzen	Kann immer bei jeder Situation angerufen werden! Auch vom Handy, wenn kein PIN bekannt ist! In vielen Orten wird auch der Rettungsdienst von der Feuerwehr geleistet. <i>Grundsätzlich ist dies die Nummer der ersten Wahl!</i>	112
Unfälle	Die Polizei wird bei Verletzten weiterverbinden.	110
Verletzte	Am Apparat sind qualifizierte Fachkräfte, die sich mit Krankheitsbildern auskennen.	19222

2. Notrufquiz – die fünf W

Wenn es einen Unfall gegeben hat, muß man der Polizei oder dem Rettungsdienst das Wichtigste sagen. Die fünf „W“-Fragen helfen dabei.

Spielidee im Stuhlkreis

Gemeinsam werden die „W“-Fragen gesammelt. In der Mitte befinden sich fünf Karten mit je einem „W“-Fragewort mit der Rückseite nach oben. Wer ein richtiges Fragewort weiß, bekommt die entsprechende Karte. In fünf Gruppen wird zu jeder Frage überlegt, was beachtet werden muß.

TIPP

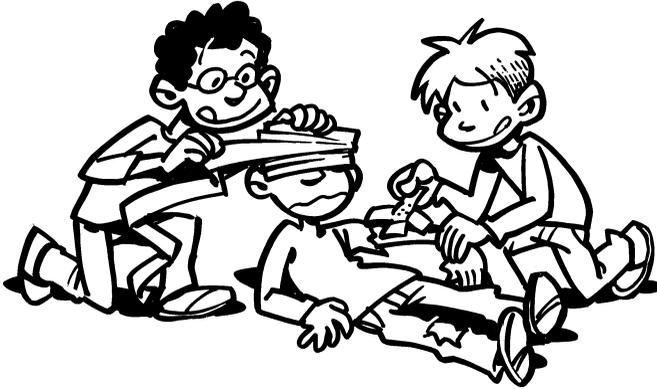
Kopiert und laminiert die „W“-Tafel auf der nächsten Seite für jedes Kind – direkt neben dem Telefon aufhängen. Für alle Fälle!

Für alle Fälle!

Wichtige Informationen
für den Notfall



Wo	Wo geschah es?	Möglichst genaue Angaben über den Ort machen. Nur eine genaue Ortsangabe (Ort, Straße, Hausnummer u.s.w.) erspart dem Rettungsdienst unnötiges Suchen.	112, 110, 19222
Was	Was geschah?	Situation kurz beschreiben, damit die Rettungsleitstelle alle Maßnahmen für die Rettung einleiten kann (z. B. Einsatz von Bergungsfahrzeugen).	112, 110, 19222
Wie	Wie viele Verletzte?	Anzahl der Betroffenen angeben. Das ist wichtig für den Abtransport mit Rettungs- und Krankenwagen.	112, 110, 19222
Welche	Welche Art von Verletzungen?	Auf besonders schwere Verletzungen hinweisen, damit evtl. der Notarzt ebenfalls zur Unfallstelle geschickt wird.	112, 110, 19222
Warten	Warten auf Rückfragen!	Merke: Das Gespräch wird immer von der Leitstelle beendet!	112, 110, 19222



3. Verletztenstaffel

Kleingruppen bilden. Jede Gruppe wählt einen Verletzten aus. Dieser hat jeweils eine Wunde am Knie, an der Hand und an der Stirn aufgemalt. Er soll so schnell wie möglich sauber verbunden werden. Eine Person aus der Gruppe wird als „Sani“ bestimmt.

Der Sani muss nun den Verletzten versorgen. Damit das Ganze nicht zu einfach ist, muss die Gruppe das Material in Form einer „Rennstaffel“ (pro rennende Person ein Verbandmittel) besorgen. Der Verletzte liegt ein Stück hinter der Gruppe auf den Boden, wo er versorgt werden muss. Die zu rennende Strecke kann mit Hindernissen gestaltet werden. Dabei gelten die nachfolgenden Regeln.

Pro Gruppe

1 großes Stück Wundpflaster	darf direkt auf die Wunde
1 Verbandspäckchen (Mullbinde mit integrierter Kompresse)	darf direkt auf die Wunde
1 Kompresse	darf direkt auf die Wunde
1 Mullbinde	nur zur Befestigung
1 Pflaster/ Klebeband	nur zur Befestigung

Und was bei jeder Verletztenversorgung ganz wichtig ist:

Jedes Kind erhält ein paar Einmalhandschuhe (Größe S), die natürlich getragen werden müssen.

Die Gruppe, die zuerst ihren Verletzten vollständig versorgt hat, hat gewonnen und bekommt drei Punkte. Die weitere Wertung pro Gruppe = pro korrektem Verband einen Punkt.

MATERIAL

Das Material bekommt ihr in der Apotheke oder aus alten Verbandkästen.

Doris Burkart
Erste Hilfe-Ausbilderin und Jugendmitarbeiterin



*Der rettende
Spielkoffer*

Spielfix on tour

Kennt ihr das auch? Die Jungscharstunde ist noch nicht aus, aber euer geplantes Programm habt ihr schon durchgezogen. Was nun? Wer zaubert so schnell ein Spiel aus dem Ärmel? Oder die Situation: Ihr geht mit eurer Jungschar nach draußen, gestaltet ein gemeinsames Wochenende oder unternimmt eine Tagesaktion. Ihr wollt ein paar lustige Spiele auf Lager haben, könnt aber keine riesige Tasche voll Material mitnehmen.

In all diesen Fällen hat sich ein „Spielfix on tour“ bewährt: Ihr braucht ein kleines Köfferchen oder eine Schuhschachtel. Hinein kommen Strohhalme, Streichhölzer, Würfel, Flaschenkorken, Bindfaden, Watte, Luftballons, relativ große Gummis, Rasierklingen, einige Cent-Stücke und dann noch 24 Papierzettel ca. 5 x 5 cm groß. Die Papierzettel werden beschriftet mit Großvater Mayer, Großmutter Mayer, Vater Mayer, Mutter Mayer, Sohn Mayer, Tochter Mayer und das selbe dann noch mit Maier, Meier und Meyer.

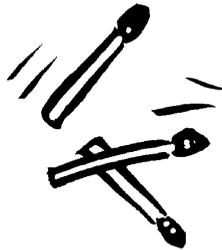
Dieser „Jungscharnotfallkoffer“ bekommt einen festen Platz im Jungscharraum bzw. er wird auf eure Aktionen mitgenommen. Aus den Utensilien lassen sich fix Spiele entwickeln. Hier einige Beispiele, die ihr beliebig ergänzen könnt:

- **Strohhalme/Watte**

An den Enden eines Tisches stehen sich zwei mit Strohalm bewaffnete Jungscharler gegenüber, der Wattebausch liegt in der Mitte. Nun muss jeder versuchen, den Wattebausch mit dem Strohalm beim anderen hinter die Tischkante zu blasen. Alternativ können zwei Gruppen gegeneinander auf Zeit einen Wattebausch-Parcours abblasen. Oder aber jeder in der Gruppe darf nur einmal blasen – welche Gruppe hat am Ende den Wattebausch am weitesten gebracht?

- **Strohhalme/Papiere**

Über den Strohalm muss ein Papierstück angesaugt und von A nach B transportiert werden. Welche Gruppe ist zuerst fertig?



- **Streichhölzer/Würfel**

Mit Streichhölzern kann man Figuren legen, Legerätsel lösen, „Mäxle“ spielen, weitere Streichholz- und Würfelspiele s. JSL 2/2002 S. 36-38. Jeder erhält eine bestimmte Anzahl Streichhölzer und muss diese auf einen Würfel, eine Flasche o.ä. stapeln. Wer zuerst alle seine Hölzer aufgestapelt hat, ist Sieger. Demjenigen, dem der Stapel einstürzt, werden alle bereits gestapelten Hölzer der anderen gegeben.

- **Kork und Bindfaden**

Aneinander gebunden kann man damit allerlei anfangen: Der am Gürtel angebundene Bindfaden mit Kork muss in ein Gefäß hineingezielt werden oder auf etwas aufgesetzt werden. Man kann das ganze auch als Schleuder verwenden – mal sehen, wer das anvisierte Ziel tatsächlich trifft.

- **Gummis**

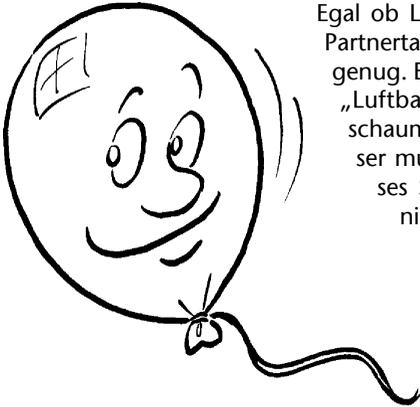
Bestimmt fallen dir auch dazu einige Spiele ein, beispielhaft genannt sei hier nur das „Grimassen-Ziehen“: Das Gummi sitzt zwischen Nase und Oberlippe und muss ohne Zuhilfenahme der Hände – rein nur durch Grimassen ziehen – unterhalb des Kinns befördert werden.

- **Centstücke**

Geldspiele sind z. B. „der unsichtbare Cent“ (muss im Raum sichtbar, aber sehr unauffällig versteckt werden) oder „Cent fuchsen“ (Cent auf ein Ziel zu werfen, wer mit seiner Münze am nächsten dran ist, gewinnt – ähnlich wie bei Boccia).

- **Luftballons**

Egal ob Luftballonaufblasen um die Wette, Luftballon-Partnertanz... Spiele rund um den luftigen Ball gibt es genug. Eine nicht ganz oft durchgeführte Aktion ist das „Luftballon-Rasieren“: Auf dem Ballon wird Rasierschaum oder sonstiger Seifenschaum verteilt und dieser muss mit der Rasierklinge entfernt werden. Dieses Spiel ist mit etwas Vorsicht zu genießen und nicht für jüngere Gruppen geeignet. Man muss klare Regeln haben und auf die Durchführung achten, damit die Gefahr einer Verletzung gering gehalten wird. Außerdem geht diese Art von „Rasur“ prima mit stumpfen Rasierklingen.



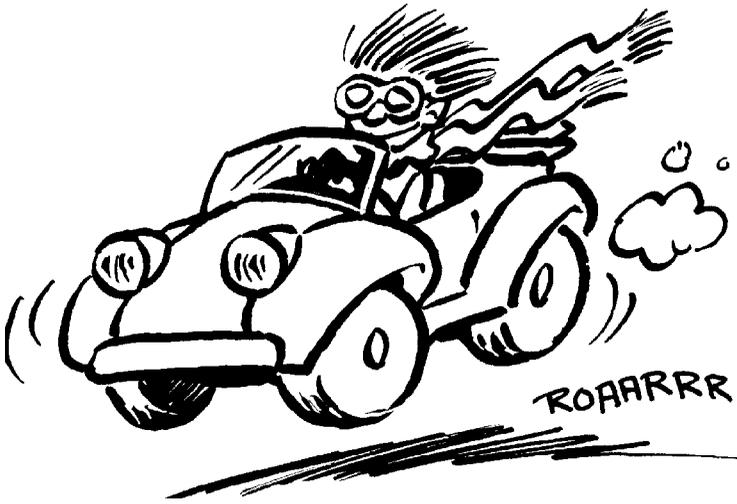
- **Papierstücke des Mayer-Clans**

Hier die Erklärung zu den beschrifteten Papierstücken: Diese werden gemischt, jedes Kind erhält einen Zettel. Nun müssen sich die Familien zusammenfinden und in Großvater-Großmutter-Vater-Mutter-Sohn-Tochter-Reihenfolge hintereinander sitzen. Gewonnen hat – klar – die Familie, die zuerst richtig sitzt. Der weitere Witz an der Sache ist, dass zunächst alle nur „Sohn Meier“ rufen und dann erst später rauskommt, dass sie ja alle „Meiers“ sind, eben mit unterschiedlichen Schreibweisen. Dann wird die Familiensuche nochmals hektisch. In dieser gewonnenen Gruppeneinteilung (Familien) lassen sich weitere Staffelspiele anfügen.

Vielleicht fallen euch ja noch andere Gegenstände ein, die ihr nach und nach in eurem Koffer ergänzen könnt. Wenn ihr z.B. gerne Blinde-Kuh spielt, oder Kimspiele (Tastspiele) durchführt, darf natürlich ein Tuch nicht fehlen.

Mit der passenden Spielanleitung, die in Folie gepackt nicht fehlen darf, entsteht so ein brauchbares Spielfix für jede Tour.

Daniela Schweickardt



Gib Gas –

Spiele rund um die Formel 1

Spitzentechnik, nervenstarke Piloten, extreme Geschwindigkeiten – das kennzeichnet die Formel 1 und das begeistert die Menschen. Michael Schumacher und Ferrari kennt heute jedes Kind. Aber beim Formel 1-Rennen fahren eigentlich auch nur Autos. Die folgenden Vorschläge sind Bausteine für eine Jungstunde rund um die Formel 1. Detailkenntnisse zur Formel 1 selbst sind **nicht** notwendig!

Diese Spiele sind speziell für kleinere Gruppen, also Jungstunden bis 10 Kinder, konzipiert.

Formel 1 (Würfelspiel)

Vorbereitung

Die Kinder wählen sich eine Formel 1 Automarke (oder normale Automarke). Sie wird auf einer Wandtafel, Flipchart oder großem Blatt notiert (ganz oben, nebeneinander).

MATERIAL

vier Würfel,
Wandtafel,
Flipchart oder
großes Blatt

Werkstatt

Bevor das Rennen beginnt, muss das Auto erst in der Werkstatt zusammengesetzt werden. Mit den Kindern legen wir fest, welche Augenzahl des Würfels was bedeuten soll.

Beispiel: 1 = Motor(1x), 2 = Bremse (1x), 3 = Hupe (1x), 4 = Lenkrad (1x), 5 = Räder (4x), 6 = Karosserie (1x).

In dieser Phase geht es darum, dass jeder die Zahlen 1 bis 6 in der entsprechenden Anzahl würfeln muss. Gespielt wird mit 4 Würfeln. Zuviel gewürfelte Autoteile (Zahlen) verfallen. Gewürfelt wird reihum.

Tipp: Am besten die Zahlen unter die Automarke schreiben und dann einfach abstreichen.

Rennen

Sobald ein Kinder sein Auto fertig hat, beginnt es in der nächsten Runde mit dem Rennen.

Folgende Augen bringen Wertungen: 1 = 1 Runde, 5 = 5 Runden, bei Pasch (mindestens 3 Würfel mit gleichen Augen) 2 – 5 Runden. 1er Pasch 10 Runden. Gefahren werden 100 Runden.

Gewürfelt wird solange, bis ein Wurf keine Wertung bringt. Die Würfel mit Wertung werden allerdings rausgelegt. Haben alle Würfel eine Wertung, wird mit allen weitergewürfelt. Die erzielten Runden werden notiert. Danach ist der nächste Pilot dran.

Beispiel: 3-5-1-2 > weiter mit 3 und 2 > 1-6 > weiter mit 6 > 5 > weiter mit allen 3-3-4-3 > weiter mit 4 > 2 >> Ende: $0,5+1+1+0,5+3=6$ Runden gefahren – nächster Spieler.

Nürburgring (Geschicklichkeitsspiel)

Vorbereitung

3 Seile jeweils an der Stoßstange des Autos und am Bleistift befestigen

MATERIAL

Spielzeugautos,
Zwirn oder dünnes
Seil, Bleistift

Spiel

Die Autos müssen durch Aufwickeln zum Bleistift gelangen. Eine Ziellinie wird gezogen oder gelegt. Wer diese als Erster überquert, hat gewonnen.

Monte Carlo (Geschicklichkeitsspiel)

Vorbereitung

Stecknadel mit dem Klebband an das Auto starr anbringen. Parcours mit Luftballons aufbauen, der die engen Straßenschluchten von Monte Carlo darstellt.

MATERIAL

Luftballons,
ferngesteuerte
Autos, Stecknadel,
Kleband

Spiel

Das Auto so durch die Luftballons steuern, dass möglichst wenige zerstört werden. Eine andere Variante ist, die Luftballons mit den Stecknadel-Autos zum Platzen zu bringen. Wer schafft die meisten?

Formel1 Puzzle

Vorbereitung

Die beiden Bilder auf Karton aufkleben und in Einzelteile zerschneiden.

Schwierigkeit: Beide Bildteile vorher mischen.

Spiel

Aus den Puzzleteilen das Bild richtig zusammensetzen.

MATERIAL

zwei gleiche Bilder aus der Formel 1 Szenen (aus Fachzeitschrift)

Ampelspiel (Bewegungsspiel)

Auch bei der Formel1 gibt es Ampeln, allerdings nur am Start. Eine Ampel hat die Farben Rot, Grün und Gelb. Jede dieser Farben steht für eine bestimmte Handlung der Kinder.

Die Kinder bewegen sich frei im Raum bis eine der drei Farben gerufen wird.

Rot: eine roten Gegenstand greifen z.B. rotes Sitzkissen (eins weniger als Kinder)

Gelb: auf einen Stuhl setzen

Grün: auf den Boden fallen

Vorbereitung

Jedes Kind erhält 3 Punkte (Papier) oder eine Süßigkeit (Kaubonbon)

Ziel ist es, so viel Punkte wie möglich zu sammeln.

Wer bei den Bewegungen der Letzte ist, verliert einen Punkt.

Es können auch andere Farben genannt werden, um die Spannung zu steigern. Besonders schwierig ist es, wenn rot, grün oder gelb in einer Aufzählung anderer Farben versteckt werden.

Bewertung

Jeder Kind hat zwei Punkte, Jüngere haben drei. Wer eine Runde gewinnt, bekommt einen Zusatzpunkt.

MATERIAL

Stühle, rote Gegenstände (einer weniger als die Kinder), Tüte mit Kaubonbons oder Papierpunkte

Vorschlag für Andacht

Boxengasse – Zwischenstopp zur Runderneuerung (1. Korinther 12 – 27)

Teamwork ist nicht nur in der Boxengasse gefragt. Jeder hat seine Gaben, seine Fähigkeiten von Gott. Prahlt nicht mit dem, was ihr könnt, sondern bringt es ein zu einem gemeinsamen Werk.

Dietmar Fischer (†)



Super- Sommer- Ferien- Programm

Wenn andere Jungscharen in den Sommerferien den Laden dicht machen, um sich von dem Stress der vergangenen Wochen und Monate zu erholen, dreht die Jungchar in Wissenbach erst richtig auf.

Ferien in der Wissenbacher Jungchar gab es sowieso noch nie. Warum denn auch, gerade in den Ferien fragen sich die Jungen, die zu Hause geblieben sind, was man jetzt anstellen könnte. Ganz klar, dass in der schulfreien Zeit deutlich weniger Kinder in der Jungchar sind, aber genau das ist die Chance, sich mit den wenigen richtig intensiv zu beschäftigen.

Natürlich läuft beim Super-Sommer-Ferien-Programm nicht das übliche Jungcharprogramm (bis auf die Andacht) ab, sondern etwas ganz Besonderes. Actions, die sich für eine kleine Gruppe eignen. Nach der Andacht geht es erst einmal in die Autos. Keiner der Jungcharler weiß, was auf ihn zukommt.

Erst am Ziel wird langsam deutlich, um was es jetzt geht. Das Maisfeld in Sterzhausen war ein Ziel des Supersommerferienspecials. In kleinen Gruppen von zwei Jungen musste versucht werden, vier Stempel innerhalb des Maislabyrinths zu finden.

Nachdem die Jungscharler wie auch die Mitarbeiter die Aufgabe in Rekordzeit erfüllt hatten, ging es in die Eisdielen.

Das nächste Special führte uns zur flammneuen Polizeistation in Dillenburg. Als eine der Ersten überhaupt, durften wir das Gebäude in Augenschein nehmen und uns ein Bild von der modernen Polizeiarbeit machen. Mit allem was dazu gehört, von Fingerabdrücken über den Droghund bis zur Ausnüchterungszelle.

Ein weiteres Special führte uns zum Heisterberger Weiher, hier legten wir eine Tretbootfahrt ein. Nach einer solchen Anstrengung musste der Magen wieder aufgefüllt werden, natürlich in dem Restaurant mit dem goldenen Doppelbogen.

Ein Abenteuer war von Dunkelheit begleitet, es ging in den ehemaligen Hartenrother Eisenbahntunnel mit einer Länge von 700m. Alle Jungscharler bewiesen, dass sie auch im Dunklen Mut haben. Nur mit einer Fackel bewaffnet marschierte jeder Junge alleine durch den Tunnel.

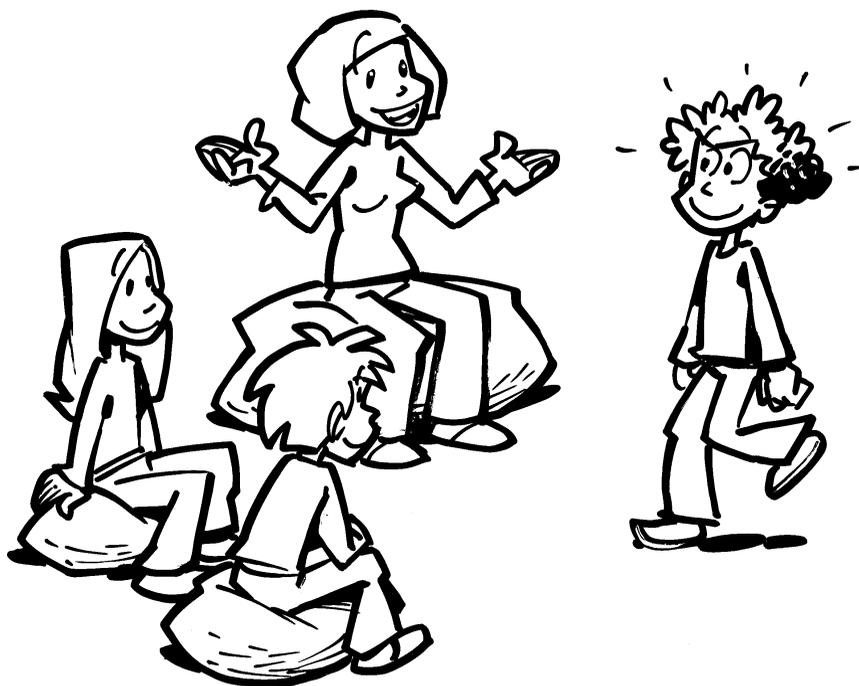
Ein weiteres Special war wieder mal ein kulinarisches Highlight. Grillmeister Frank heizte mit Hilfe eines Wissenbacher Landschaftspflegers (Laubgebläse) den Würstchen kräftig ein. Leckere Grillwürstchen und Getränke bis zum Abwinkwinken erfreuten jedes Herz.

Natürlich kostet das eine oder andere Highlight auch den einen oder anderen Euro. An dieser Stelle müssen wir unserem Kassierer Michael Klingelhöfer ein dickes Lob und einen herzlichen Dank sagen, der unsere Unternehmungen immer großzügig sponserte.

Wir haben festgestellt, dass es sich lohnt, in den Ferien mit den Kindern so viel Action zu treiben. Nach den Ferien hat man keine Anlaufschwierigkeiten, weil man sich erst aneinander gewöhnen muss oder weil die Gruppe sich noch (oder wieder) finden muss. Mancher Jungscharler hat sich auch schon beinahe geärgert, dass er mit den Eltern in den Urlaub fahren musste, wo er doch lieber das Super-Sommer-Ferien-Programm miterleben wollte...



Frank Ortmann



„Toll, dass du da bist“

Mut zur kleinen Gruppe

Die Zusage Jesu: „Wo zwei oder drei in meinem Namen versammelt sind, da bin ich mitten unter ihnen!“ gibt Mut.

Mut und Motivation, wenn sich wieder nur vier oder fünf Jungscharkinder einladen lassen. Mit dieser Gruppengröße kann ich zwar keinen Staffellauf veranstalten, und auch ein stimungsreicher Spielnachmittag wird mit drei Kindern nicht zu erleben sein. Dafür gibt es andere Chancen und Besonderheiten, wenn ich mit wenigen Kindern die Jungscharkstunde gestalte.

Jedes Kind ist wichtig und erfährt in dieser Gruppe seine Beachtung. Mehr, als in großen Gruppen, kann auf die Bedürfnisse und Wünsche der Einzelnen eingegangen werden.

Die Kleingruppe hat familiären Charakter. So können in der Jungschar persönliche und seelsorgerliche Aspekte angesprochen werden. Ebenso wird das Einüben des christlichen Glaubens und das Erzählen von biblischen Geschichten in einer kleinen Gruppe viel intensiver erlebt.

Grundsätzlich sollten die Mitarbeitenden ein „Ja“ zur Kleingruppe finden. Nicht die Enttäuschung über die kleine Zahl, sondern die Freude über die Kinder, die kommen, ist die Grundhaltung des Teams.

Es gibt eine Vielzahl von Programmideen, die in einer Kleingruppe viel besser durchzuführen sind, als in Großgruppen.

Spiele

- Brettspiele aller Art
- Vertrauensspiele wie z.B. „Blind durch den Raum führen“, „Personenschaukel“ u.ä.
- Spiele zur Sinnesförderung wie „Tastmemory“, „Hör-memory“
- Theater- und Rollenspiele
- Entwicklung von eigenen Hörspielen



Werken und Basteln

Kreative Gemeinschaftsarbeiten wie Stein-/ Glasmosaik oder Collagen zu einem Thema bieten sich an.

In kleinen Gruppen kann mit besonderen Werkzeugen wie z.B. Dekupiersäge, Brennpeter oder Glasfräse gut gearbeitet werden.

Ebenso lassen sich besondere Materialien wie Speckstein, Ton, Holz, Seidenmalerei usw. anwenden.

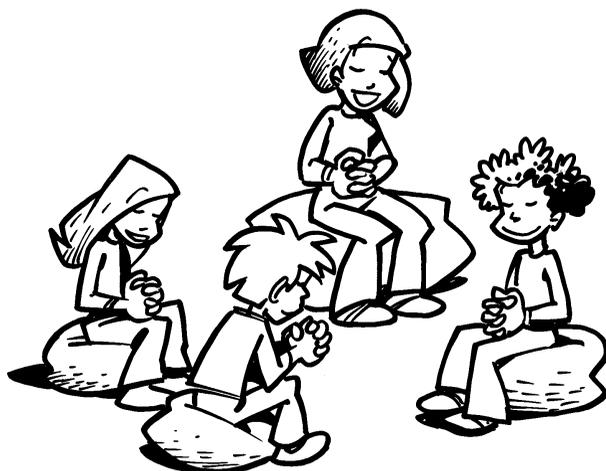
Jede andere Bastelarbeit kann intensiv begleitet werden, sodass auch größere Projekte angestrebt werden können. Warum nicht z.B. mal eine Marionette oder ein Segelflugzeug in der Jungschar bauen?

Besondere Aktionen

Durch die hohe Flexibilität der Kleingruppe lassen sich spannende und erlebnisreiche Aktionen planen. So können mit der Jungschar Theater, öffentliche Einrichtungen, Museen oder vor Ort ansässige Organisationen besucht werden.

Ein Besuch im Krankenhaus, im Altenheim oder bei kranken Gemeindemitgliedern wird zum eindrücklichen Erlebnis.

Sicher ist auch der Besuch der Eisdielen, des Schwimmbads oder der Schlittschuhbahn gut zu organisieren.



Alltägliche Beschäftigungen wie Fahrrad reparieren, miteinander kochen und backen, Blumen ein- und umtopfen, ein Stück Garten bepflanzen und pflegen werden, wenn sie in der Jungschargaruppe gemeinsam erlebt werden, attraktiv.

Geistliche Gemeinschaft

Die Andacht und geistliche Gemeinschaft kann einen wichtigen Teil der Jungscharstunde einnehmen. Gemeinsam mit den Kindern wird die Bibel gelesen und über den Text geredet. Das miteinander und füreinander Beten trägt dazu bei, dass die Gemeinschaft intensiv wird. Die Jungscharkinder übernehmen füreinander Verantwortung, fragen nach dem Ergehen der einzelnen und nehmen am Leben der anderen teil.

Schlussbemerkung

Bei einem grundsätzlichen „Ja“ zur kleinen Gruppe darf der Wunsch nach Wachstum und einer größeren Gruppe nicht verloren gehen, denn wir wollen vielen Kindern ermöglichen, Jesus kennen zu lernen.

Betet dafür, dass andere Kinder den Weg in die Jungschar finden. Bringt euch als Jungschar im Verein oder in der Gemeinde immer wieder ins Gespräch und macht Werbung für eure Arbeit. Sprecht mit dem Gemeindevorstand oder dem Vereinsvorstand über die Jungschar, und ermutigt eure Jungscharkinder, andere Kinder einzuladen.

„Toll, dass du da bist!“, dies gilt für jedes Kind. „Toll, dass du dran bleibst!“, möchte dieser Artikel allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern sagen.

Christine Hassing



Auf die Plätze, fertig... Jungschar

„Jungschar soll die fröhlichste Stunde in der ganzen Woche sein“, so der Ansatz aus der Entstehungszeit der Jungscharbewegung in den zwanziger Jahren. Ihr Ziel war es, Jungen zu helfen, dass ihr Leben gelingt. Dazu gehörten eine feste Gruppenordnung, ein spannendes, fröhliches Programm und eine kindgerechte Unterweisung im Wort Gottes.

Daran hat sich nicht viel geändert. In einer Gesellschaft, in der oft beide Eltern voll arbeiten und somit wenig Zeit für die Kinder haben, in der viele Kinder nur mit einem Elternteil aufwachsen, in der die Kirche und Ethik immer weniger eine Rolle spielen, brauchen wir Orte, an denen sich Kinder wohl fühlen und Orientierung finden können.

Kinder haben heute weniger Ansprechpersonen, denen sie vertrauen und mit denen sie reden können, da es die Großfamilie so gut wie nicht mehr gibt und in vielen Familien Väter und Geschwister fehlen. Sie benötigen reale Vorbilder, die auch den christlichen Glauben vorleben bzw. Informationen darüber weitergeben.

Wir können nichts **für** Gott tun, nur **mit** Gott. Eine Rebe kann nichts für den Weinstock tun, sondern nur in Verbindung mit

dem Weinstock kann sie Frucht bringen (Joh 15,5). Auf die heutige Zeit übertragen: eine Glühbirne kann nichts für die Stromversorgung tun, aber wenn sie mit der Stromleitung verbunden ist, kann sie leuchten.

Aus diesem Grund sollte am Anfang aller Aktion das Reden mit Gott stehen, die Bitte um seine Hilfe, Weisheit, Liebe und Kreativität.

Aspekte, die beim Neustart einer Jungschar geklärt werden müssen

Da der Materialumfang riesig und gar nicht auf einmal zu verdauen ist, gibt es einen ersten Teil hier, und im Heft 4/2005 die Fortsetzung dazu.

1. Mitarbeitende
2. Zielgruppe
3. Ort
4. Tag und Uhrzeit
5. Minimalausstattung für eine Jungschar – /Kindergruppe
6. Finanzen
7. Programmplanung
8. Werbung

1. Mitarbeitende

Mitarbeitende sind Bezugspersonen und Vorbild für die Kinder. Sie prägen die Stimmung, sind verantwortlich für Inhalt, Programm und Wohlergehen der Jungscharler.

- Faustregel: Je jünger die Kinder, desto reifer die Mitarbeitenden, da sie eher Verletzungsgefahren und Verstehensschwierigkeiten erkennen.
- Je älter die Kinder, desto „stärker“ die Mitarbeitenden. Der Altersunterschied sollte mindestens zwei bis drei Jahre betragen, sonst werden Mitarbeitende nicht ernst genommen.
 - Mütter und Väter ab ca. 30 Jahren haben es mit Kindern ab elf Jahren in der Jungschar schwerer als Jugendliche oder junge Erwachsene. Die Kinder befinden sich in der Vorpubertät/Pubertät, sind dabei, sich von zu Hause zu lösen und tun sich allgemein schwer mit Eltern als Leitfigur.
 - Praktisch ist ein altersgemischtes Team, bei dem die Älteren die Vorbereitung koordinieren, hilfreiche Tipps geben und sich in der Gruppe eher zurück nehmen. So kön-



nen sie die Jüngeren am besten unterstützen.

- Mindestens ein Mitarbeiter sollte die Verantwortung für das geistliche, geistige und körperliche Wohl der Kinder und der Helfer tragen. Das können Erwachsene sein oder Jugendliche, die besonders geschult wurden. (Informationen gibt es bei den verschiedenen Verbänden und Jugendwerken.) Daneben können jüngere Mitarbeitende zuerst als Helfer einsteigen und später selbst Leitungsverantwortung übernehmen.
- Da eine persönliche Atmosphäre in der Gruppe entstehen soll, ist es sinnvoll, wenn man pro fünf Kinder einen Mitarbeiter hat, der z.B. bei Bastelarbeiten und Spielen hilft. Wenn man kaum bastelt, braucht man weniger Mitarbeiter.
- Ideal ist es natürlich, wenn ein ganzes Mitarbeitererteam zur Verfügung steht. So kann man Arbeiten aufteilen und ist nicht jedes Mal mit der Andacht/dem Spiel etc. dran.

Tipp: Bei Konfirmanden nach der Konfirmation fragen, ob sie nicht helfen möchten. In unserer Gemeinde gibt es zu diesem Zweck jedes Jahr ein Gemeindepraktikum der Konfirmanden, bei dem sie in verschiedene Bereiche wie Jungschar, Kindergottesdienst... hineinschnuppern können.

Wichtig: Auch Mitarbeitende brauchen Ermutigung und Begleitung. Sie sollten nicht nur in ihrer Funktion, sondern ebenso ganzheitlich gesehen und unterstützt werden!

Vorteile für Mitarbeitende

Auch für Mitarbeitende kann eine Jungschar für ihr Leben wichtig werden. Ein erfolgreicher Manager sagte, dass er in der Verantwortung für einen christlichen Kreis für seinen anspruchsvollen Beruf fast so viel gelernt habe, wie durch das Studium.

Er hat gelernt, vor anderen frei zu reden, mit anderen Menschen umzugehen und sie anzuleiten, ein Ziel im Auge zu behalten und alle Möglichkeiten zu bedenken, dieses Ziel auch zu erreichen. Ebenso lernen Mitarbeiter Treue, Pflichtbewusstsein und Sorgfalt. All diese Kompetenzen und Fähigkeiten wissen auch zukünftige Arbeitgeber zu schätzen!

Man sollte das den zukünftigen Mitarbeitenden sagen, und sie darauf hinweisen, dass sie ein Zeugnis für ihre Arbeit bekommen können, das ins Zeugnisheft eingeklebt wird.

Diese Information ist auch für die Eltern der Mitarbeiter wichtig, damit diese unterstützt werden.



Den Vordruck für dieses Zeugnis bekommt man bei den Schulen. Es muss vom Verein oder der Kirchengemeinde bzw. dem Pfarrer ausgefüllt und bestätigt werden.

Weitere Hinweise für Mitarbeiter: Buch/CD Jungscharleiter Maxi – Programmideen von 1992 bis 2003 bzw. JSL 2/2003 Starthilfe Set Seite 43ff

2. Zielgruppe

Heute umfasst der Begriff Jungschar sowohl Jungen-, als auch Mädchen- oder gemischte Gruppen. Nach Möglichkeit maximal drei Jahrgänge in einer Gruppe zusammenfassen (sechs bis acht Jahre, neun bis elf Jahre, zwölf bis dreizehn Jahre). Es ist schwer, bei einem größeren Altersabstand den einen nicht zu über- bzw. zu unterfordern.

Bis zur Pubertät sind die Interessen zwischen Jungen und Mädchen sehr unterschiedlich. Es kann von Vorteil sein, wenn man Jungen und Mädchen in verschiedene Gruppen einteilt.

3. Ort

Meistens werden das Gemeindehaus oder Räume in der Kirche zur Verfügung stehen. Ein eigener Raum kann natürlich auch selbst gestaltet werden und ermöglicht so Beheimatung für die Kinder. Ist dies nicht möglich, so können mitgebrachte Sitzkissen, ein selbstgebautes Kreuz und eine schöne Decke schnell Atmosphäre in gewöhnliche Räume zaubern.

Günstig ist ein Ort so nahe wie möglich an einer Schule, da die Kinder den Weg dorthin kennen und auch alleine gehen dürfen. Es sollte ein Raum sein, in dem man einen Stuhlkreis von wenigstens zwölf Stühlen stellen kann und in dem ein Tisch steht, an dem zehn Kinder sitzen können.

Im Notfall kann man vielleicht eine Biertischgarnitur bereitstellen. Wichtig ist ein Schrank oder Regal, in dem man Liederbücher, Scheren etc. deponieren kann. Hilfreich ist es, wenn eine Küche zu benutzen ist.



4. Tag und Uhrzeit

Prinzipiell ist zu überlegen, ob man wöchentlich oder 14-tägig eine Jungschar anbietet. Je öfter man sich trifft, desto größer und nachhaltiger das Gruppenerlebnis und das Umsetzen des Erlebten.

Tipp: Modelle zum Ausprobieren außerhalb der regelmäßigen Jungschar kann man nachlesen im

- **Jungscharleiter** Nr 2/1993 Seiten 7 bis 9 bzw. auf der Maxi-CD Jungscharleiter
- „**Teenykirche** – packende Gottesdienste für 11 bis 13jährige“, Beate Hofmann, Verlag Buch und Musik des ejw, Stuttgart 2004
- „**ÄktschenSamstag** – Ideen für die Praxis“, Debora Klink, Aussaatverlag

Materialtipp für weitere Modelle von Gruppenarbeit mit Kindern

Folgende Aspekte beachten, sonst gilt: Der Tag und die Zeit ist die richtige, zu dem der Verantwortliche kann.

- Je jünger die Kinder, desto früher, damit sie im Winter bei Dunkelheit alleine nach Hause gehen können, bzw. vor dem Abendessen wieder daheim sind. Für Grundschulkindern sollte die Gruppenstunde um 17.30 Uhr zu Ende sein.
- Je älter die Kinder, desto später am Nachmittag, damit die Hausaufgaben bis zur Jungschar fertig sind.
- An den (Grund)schulen den Nachmittagsunterricht beachten. Meistens ist er um 16.00 Uhr zu Ende, so dass die Kinder eventuell auf dem Heimweg zur Jungschar können. Das ist ein Vorteil für Kinder, die weiter weg wohnen, weil sie nicht noch einmal in den Bus steigen müssen. Manche Schulen haben prinzipiell an bestimmten Nachmittagen keinen Unterricht. Ebenso die Zeiten der Kinderchöre (auch katholische) beachten. Die Kinder, die zu uns kommen, gehen oft auch in einen Chor.
- Samstagvormittags sind viele Eltern froh, wenn sie ihre Kinder in guten Händen wissen und einkaufen oder andere Dinge tun können. Allerdings fehlen samstags oft Kinder, weil die Familie am Wochenende auch die Großeltern besucht oder Ausflüge macht.

Anmerkung: Wenn keine Kinder kommen – nicht aufgeben, sondern den Zeitpunkt verändern. Nach den Sommerferien hatte ich auf einen Donnerstag eingeladen – kein Kind kam. Jetzt nach den Weihnachtsferien habe ich auf Mittwoch in die bestehende Jungschar eingeladen – sechs neue Kinder kamen. Eventuell eine vom Rektor genehmigte Umfrage auf dem Schulhof oder im Religionsunterricht starten. (Siehe Werbeaktionen)

5. Minimalausstattung für eine Jungchar-/ Kindergruppe



Es wäre gut wenn folgende Materialien dauerhaft im Gruppenraum deponiert werden könnten:

- eine Tafel oder große, weiße Kalenderblätter (eventuell in der Gemeinde fragen)

- Liederbücher

Tipp: wenn noch keine Liederbücher da sind: Lieder auf Rückseite von großen, weißen Kalenderblättern schreiben! So hat man ein großes Liederbuch. Gut geeignet bei Kindern, die gerade lesen gelernt haben! Alle sehen gemeinsam nach vorne, und man kann mit dem Finger zeigen, wo man gerade ist.

- Weltkarte oder alter Globus. Immer wieder ist es wichtig, zu wissen, wo bestimmte Länder liegen.

- zwei Schals zum Verbinden der Augen
- (Fuß-)Ball
- Zeitungspapier als Mal- und Bastelunterlage
- Malerkittel (alte Herrenhemden)
- Flüssiger Kleber (eine Flasche pro drei Kinder)
- Saubere Jogurtbecher zum Pinselreinigen
- Pinsel
- Scheren und auch eine Linkshänderschere
- Acrylfarben (Vorteil: deckend, wetterfest, für fast alle Materialien geeignet) in weiß, schwarz, rot, blau, gelb.
- Marmeladendeckel zum Verteilen bzw. Mischen der Farben
- für besondere Basteleien: Laubsägen mit Ersatzblättern und Schraubzwingen zum Festhalten (in Kindergarten oder (Haupt-) Schule ausleihen)

Tipp: Gute Beziehungen zum (kirchlichen) Kindergarten nutzen. Dort können für den Anfang Pinsel, Scheren und Laubsägen ausgeliehen werden.

- Material über den Kindergarten bestellen. Kindergärten haben Bastelkataloge, über die man Mengen- oder Schulratt bekommt.

6. Finanzen

Meistens steht nicht viel Geld für große Ausgaben zur Verfügung. Es ist wichtig, immer wieder deutlich zu machen, dass gute Arbeit mit Kindern das Fundament einer gelingenden Jugend- und Gemeindefarbeit ist. Kinder sind das Salz in der Suppe der Gemeinde, sie versalzen keine Suppe! Man kann einen Zuschuss zur Gruppenkasse von der Kirchengemeinde bzw. vom CVJM bekommen; rechtzeitig beantragen zur Aufstellung im Haushaltsplan! Zumindest Liederbücher, die Raumausstattung (Tische, Stühle), Grundausrüstung Bastelutensilien und die Kosten für nichtverdienende Mitarbeiter bei Ausflügen sollten gestellt werden. Wenn man öfters basteln, oder einen Ausflug machen möchte, kann man evtl. die Unkosten auf die Kinder verteilen.

Tipp: Aktionen wie Waffelverkauf, „Jungschar in aller Munde“ oder Adventssingen bei Gemeindefmitgliedern kann Geld in die JS-Kasse bringen.



7. Programmplanung

Dies ist erst möglich, wenn Mitarbeitende, Raum, Zielgruppe und Zeitraum feststehen.

Es ist sinnvoll, den Programmablauf für einen größeren Zeitraum (bis zu den nächsten Ferien) zu überlegen. So läßt sich das nötige Material rechtzeitig und stressfrei sammeln. Außerdem kann man dann die Kinder gezielt dafür einladen. Wenn man seine Gedanken schriftlich festhält, kann man besser ergänzen, was an Ideen fehlt. Ich habe mir eine Tabelle erstellt mit folgenden Spalten:

Tag	22.10.
Thema	Indien - Tiger
Inhalt	Jesus klopft an und überfällt einen nicht (Offenbarung 3,20)
Kreatives	Klangstäbe am Tontopf
Song	Mein Gott ist so groß
Material	Klangstäbe, Tontopf, Faden, Servietten, Lack, Knopf

Anhaltspunkte für die Themenwahl

- Nach der Jahreszeit bzw. nach dem Kirchenjahr (Herbst, Advent, Weihnachten, Winter, Fasching/Mission Frühling, Ostern, Pfingsten, Sommer, Zeugnisse) In der Faschingszeit sehen wir in unserer Jungschar nach Missionaren, informieren uns über die Länder, in denen die Missionare leben und lernen über Menschen, Gewohnheiten. Als Höhepunkt ziehen wir uns so an – verkleiden uns – wie die Menschen dort.
- Nach den Interessen der Kinder bzw. Problemen: Freundschaft, Angst, Neid, Versagen, Fehler machen, Familie, Detektiv, Sportereignisse (Olympia, Weltmeisterschaft...), Indiarner, Wilder Westen, fremde Länder, Tiere usw.
- Nach geistlichen Schwerpunkten, die mit allen anderen Aspekten kombiniert werden: Gott liebt dich und kennt dich mit Namen (z.B. dazu das Thema Freundschaft) / Und siehe es war sehr gut – Schöpfung/ Du kannst mit Gott reden (Gebet) / Gott redet mit dir (Bibel, andere Menschen, Träume, Situationen) / Gott hat dich so lieb, dass er für dich gestorben ist (siehe auch Jungscharleiter 2/2004) / Gott möchte mit dir leben (Freundschaft) / Gott möchte dir helfen (z.B. Angst) / Menschen, die mit Gott leben (Männer und Frauen der Bibel, Missionare...).

Hinweis: Die Themen sind untereinander kombinierbar. Es bietet sich zum Beispiel an, im Herbst ein Nussfest zu feiern und einen Vergleich zur Bibel zu ziehen. die kann von außen auch unscheinbar aussehen und ihre Texte sind manchmal auch schwer zu knacken...

Man kann Plakate (DIN A 3) aufhängen und Handzettel (DIN A 5 oder 4) auslegen in Gemeinderäumen, Bücherei, Musikschule, Schule, Banken, Apotheken, Bäckerei. Das Aufhängen von Plakaten und Auslegen von Handzetteln muss immer genehmigt werden!

8. Werbung

Egal, welche Werbefläche man nutzt, folgende Informationen müssen genannt werden:

Was wird geboten?

Wer ist eingeladen?

Wer lädt ein?

Wo findet alles statt?

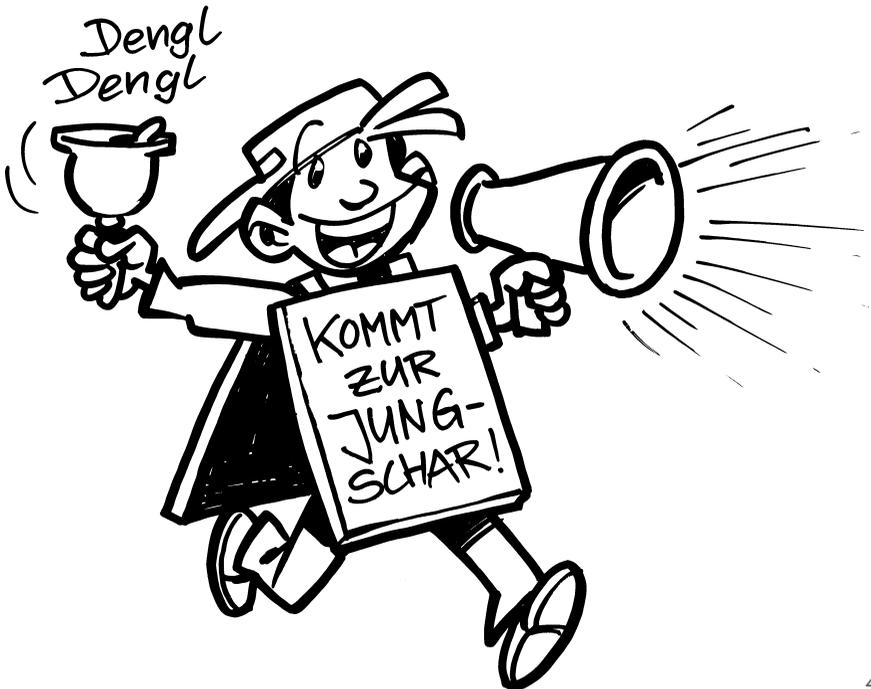
Wann trifft man sich? (Tag und Uhrzeit)

Tipps:

- Im Pfarramt der ev. Kirche, kann man nach Adressen von Kindern im entsprechenden Alter fragen und jedem einen Handzettel in den Briefkasten werfen oder persönlich vorbeibringen.
- Einladung in Zeitung (z.B Tageszeitung, Wochenzeitung, Gemeindeinformationen) abdrucken.
- Aktionen, bei denen man keine Erlaubnis der Eltern braucht, in der Einladung/Plakat nur aufzählen, aber kein Datum nennen, damit die Kinder nicht nur dann kommen, wenn sie denken, dass es interessant ist.
- Material, das die Kinder mitbringen sollen, in der Einladung ankündigen, damit es nicht vergessen wird. (Trotzdem ist es ratsam, Reservematerial für Vergessliche mitzunehmen.)
- Tolle Aktionen und Vorschläge für die Werbung gibt es im Jungcharleiter 3/1995 Seite 47-50 von Walter Hieber. Wer diese Ausgabe des Jungcharleiters nicht hat, kann sie auf der Maxi-CD des Jungcharleiters nachlesen.

Auf die Plätze, fertig, los – Fortsetzung folgt in JSL 4/2005 mit konkreten Tipps zu...

den Elementen einer gelungenen Gruppenstunde.





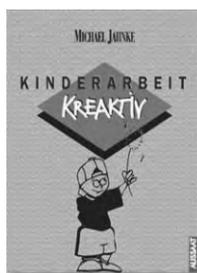
Katrin Trarbach, Yvonne Reipöehler

Mit Kindern biblisch kochen

20 Entwürfe für die Praxis, Aussaat Verlag 2005 EUR 9,90

Dieses kleine, handliche Buch ist ein richtiger Praxisleckerbissen. Es ist kein Kochbuch, sondern eine Fundgrube origineller Ideen rund um ein biblisches Thema. Einführende Gedanken für Mitarbeitende, Bastelangebote, eine Kurzversion der biblischen Geschichte, Lieder, Gebete und natürlich das jeweils passende Kochrezept.

Man braucht eine Gruppe Kinder im Jungscharalter, Lust am Kochen und Freude an biblischen Geschichten. Dann ist dieses Buch genau das Richtige!



Michael Jahnke

Kinderarbeit kreativ

Aussaat Verlag, 2. ergänzte Auflage 1999 EUR 19,90

Hier geht es darum, dem Lesenden die Augen für Chancen und Grenzen einer Arbeit mit Kindern im Raum der Kirche zu öffnen. Arbeit mit Kindern heute erfordert, dass Kirche nicht von gestern ist. Michael Jahnke arbeitet mit einem ganzheitlichen Ansatz. Das bedeutet grundlegende Dinge über Kinder heute werden als Basis für eine gelingende Gruppenarbeit dargestellt und die methodische Vielfalt knüpft daran an. Anhand von praktischen Vorschlägen wird aufgezeigt, wie bunte Programme für Kids entstehen, die garantiert Salz in die Suppe der Gemeinden bringen.



Sinn gesucht – Gott erfahren

Erlebnispädagogik im christlichen Kontext

edition impuls Buch und Musik, Verlag des ejw und aussaat Verlag, 2005 EUR 17,90

Viele Jungschar- und Kinderprogramme leben von Erlebnis und Action. Diese Erlebnisse richtig eingebunden in die jeweilige Gruppe, das besondere Thema oder eine biblische Geschichte schafft eine neue Dimension der erfahrungsorientierten Arbeit. In diesem Buch geht es um packende Erlebnisse für ältere Kids, Jugendliche und junge Erwachsene. Hier finden sich super Anregungen, um ein Jungschar-Special, ein Highlight im Rahmen des Sommerprogramms oder auch eine besondere Mitarbeiterschulung vor zu bereiten. Nagelneu, aber praxiserprobt von den jeweiligen Autoren ist uns das Buch eine Empfehlung wert.



FUNDSACHEN

Ralf Kausemann

Abenteuer Jungschar – Ein Leben in Rom CD

Best.Nr. 274.101.

EUR 7,90

Nachdem die bekannten Bücher aus der Reihe »Abenteuer Jungschar« seit längerem ausverkauft sind, gibt es nun das komplette Material auf CD! Damit ist nun kein lästiges Kopieren mehr nötig. Der Mitarbeiter kann die vielen Vorlagen an seinem Rechner bearbeiten und in der gewünschten Größe selber ausdrucken. Außerdem gibt es noch Andachten, Spielideen, Bastelarbeiten u.v.m.

Ralf Kausemann

Abenteuer Jungschar – Ein Leben in Ägypten CD

Best.Nr. 274.102.

EUR 7,90

Spielesammlung CD

Best.Nr. 274.857.

EUR 5,90

Spielesammlung – 140 pfiffige Spielideen für Jungschar, Kinderstunde, Gemeinde- und Familienfest, Geburtstag und andere Anlässe. Die auf dieser CD-ROM enthaltenen Spielideen wurden auf vielen Jungschartagen gesammelt, dokumentiert und aufbereitet. Sie sind schnell und einfach umsetzbar und eignen sich für die verschiedensten Anlässe in Gemeinde und Familie. Neben einer ausführlichen Erklärung veranschaulichen Skizzen und Fotos die eigene Anwendung.

Zu beziehen bei:

buch  *& musik*
Buchhandlung  und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haerberlinstraße 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>

Impressum

»Jungscharleiter«
Impulse für die Arbeit
mit Kindern

Herausgeber und Verlag
buch & musik, Buchhandlung und Verlag des ejw, ejw-Service GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V.

Schriftleitung
Beate Hofmann,
beate.hofmann@ejwue.de

Anschrift von Verlag und Schriftleitung
Haerberlinstraße 1-3
70563 Stuttgart
Telefon 0711/9781-410

Erscheinungsweise
Viernmal jährlich

Bezugspreis
jährlich 11,00 Euro
einschl. Zustellgebühren,
Einzelpreis 2,60 Euro,
plus Porto

**Vertrieb und Abonnen-
tenverwaltung**
Dialog Service Center
GmbH, Postfach 1163
74148 Neckarsulm
[abobetreuung@
d-s-center.de](mailto:abobetreuung@d-s-center.de)

Abbestellungen
Sechs Wochen vor Ende
des Berechnungszeitraumes
schriftlich (Posteingang)
beim Verlag

Illustrationen
Jörg Peter, Wetter
www.comiczeichner.de

Layout
AlberDesign, Filderstadt
www.alberdesign.de

Satz
non|media, Pliezhausen
www.nonmedia.de

Druck
Grafische Werkstätte der
Bruderhaus Diakonie,
Reutlingen

E 6481 F

buch & musik

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

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm



Niederlagen
haben mir immer wieder geholfen,
das **Aufstehen** zu üben.

Hartmut Bärend