E 6481 F

# JUNGSCHARLEITER

2.2011
April Mai Juni

Impulse für die Arbeit mit Kindern

Echt SPRITZIG!


**FIX & FERTIG**

**In der Wüste** ..... 4
Hagar haut ab — Claudia Scharschmidt

**Krah, krah, krah – wir Raben sind da!** ..... 8
Elia am Bach Krit — Tanja Ziegler

**Jesus wäscht seinen Jüngern die Füße** ..... 12
Dienen ist vorbildlich! — Antje Metzger

**Frühstück am See** ..... 17
Petrus begegnet Jesus am See Tiberias — Beate Strinz

**BAUSTEINE**

**Rudi und der große Sturm** ..... 22
Jesus schläft? — Frank E. W. Ortmann

**Professor macht spritzige Erfindungen** ..... 24
Geländespiel mit Wasserbomben — Beate Strinz nach einer Idee von Helmut Sack

**Was tut man nicht alles, um an einen Schatz zu kommen?** ..... 27
Auf der Suche nach dem Piratenschatz — Eva-Maria Mallow

**Coole Wasserspiele** ..... 30
Auf das Wasser, fertig, los! — Tanja Ziegler

**Seefahrerspiele** ..... 33
Für Landratten und Seebären — Eva-Maria Mallow

**Wasser – echt spannend!** ..... 38
Experimente mit Wasser — Caroline Roth

**Boote bauen** ..... 42
Bauanleitungen für verschiedene Wasserfahrzeuge — Frank E. W. Ortmann

**Ostern im Schuhkarton** ..... 44
Die verschiedenen Passions-Stationen kreativ umsetzen — Caroline Roth

**SPECIALS**

**Besuch bei der Feuerwehr** ..... 46
Ein besonderes Jungschar-Event — Frank E. W. Ortmann

**Kindermund tut Wahrheit kund** ..... 47
Aktion Kindersprüche — Frank E. W. Ortmann

**FIT FÜR KIDS**

**Geländespiele** ..... 48
Know-how für Einsteiger — Antje Metzger

**FUNDSACHEN**

**Buchtipps** ..... 51

**INTERNET-DOWNLOAD:** Auch dieses Mal gibt es wieder viele tolle Zusatzmaterialien auf unserer Homepage (mehr dazu auf S. 41)!

# Echt spritzig!

Ich stehe am Meer und beobachte, wie die Wellen mit unglaublicher Kraft an die Felsen heranpeitschen und das Wasser in riesigen Fontänen hochgeschleudert wird. Viele Menschen sind fasziniert von diesem Naturschauspiel, manche lassen sich sogar von der aufschäumenden See nass spritzen.
Dieses Bild bleibt mir im Gedächtnis. Das Wasser ist für mich ein Bild für „Jesus als Kraftquelle": Spritzig, kraftvoll, faszinierend, ansteckend für andere. So faszinierend, dass Menschen stehen bleiben und sich „bespritzen" lassen. Ihre Augen strahlen vor Glück, einfach weil sie jetzt „nass" sind …

Wasser spielt im aktuellen Jungscharleiter die zentrale Rolle. Es ist ein Element, mit dem wir Kinder begeistern können (aber wem sage ich das – wo doch der Sommer naht …). Mit dieser „Echt-spritzig"-Ausgabe habt ihr ein Heft voller genialer kreativer Ideen in der Hand. Ihr findet z. B. ein Wasserbomben-Geländespiel, Seefahrerspiele und eine Piratenschnitzeljagd.
Mit biblischen Personen können die Kinder Zeiten der Wasserknappheit (Wüstenerlebnisse) und des Wasserüberflusses (z. B. Sturm auf dem See) erleben. Dabei haben wir vom Redaktionskreis darauf geachtet, Passion und Ostern mit einigen Wassergeschichten zu verbinden.
Wir hatten mehr Ideen, als in ein Heft hineinpassen. Daher findet ihr weitere Beiträge (z. B. wie man ein Wasserrad baut) auf unserer Internetseite www.jungscharleiter.de.

Wir wünschen euch gute Zeiten beim Verweilen an der „Kraftquelle Jesus" und viel Spaß bei der Umsetzung unserer Vorschläge und Entwürfe.

Im Namen des ganzen Redaktionsteams grüßt euch

Antje Metzger

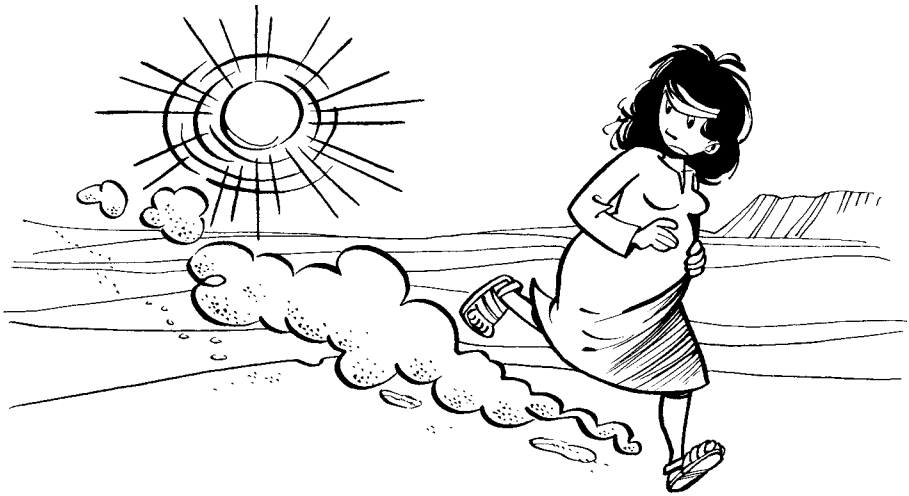
## INTERNET-ZUGANG

Auf www.jungscharleiter.de kann man den internen Bereich mit folgendem Zugangscode nutzen:

**Benutzername:**
„Jungscharleiter"

**Passwort:**
„Spritzig"

(beides am Anfang groß geschrieben)



# In der Wüste

## Hagar haut ab

**BIBELTEXT**
1. Mose 16,1–13

### Vorüberlegung für Mitarbeitende

In der Erzählung geht es um eine harte, sozusagen „wasserlose" und lebensbedrohende Zeit bei Hagar. Es geht um Konflikte, um eine Flucht, um eine schwierige Situation und die rettende Begegnung mit Gott.

Zuerst ist da der Konflikt zwischen Sara und Hagar. Saras Kinderlosigkeit war in der damaligen Zeit ein großes Problem. Sara jedoch resigniert nicht, sondern wird aktiv. Sie greift zu einer Notlösung, indem sie Hagar, ihre Magd, ihrem Mann Abraham gibt. Hagar wird schwanger. Hagars Leben erhält durch ein Kind eine eigene Qualität und Perspektive,und sie hält sich nun für etwas Besseres als Sara. Ein Konflikt ist unvermeidlich. Sara erreicht, dass Abraham seine besondere Beziehung zu Hagar abbricht und Hagar sich wieder Sara unterordnet. Hagar flieht daraufhin. Für ihre Freiheit setzt sie ihr Leben und das Leben ihres ungeborenen Kindes aufs Spiel.

In der Wüste, als es ihr schlecht geht, erscheint ihr ein Bote Gottes in menschlicher Gestalt, der sie zum Umkehren bewegt. Erst im Nachhinein merkt Hagar, dass Gott selbst ihr in dem Boten begegnet ist. Gott sieht den Menschen in seiner Not.

## Erlebniswelt für Kinder

Wer kennt sie nicht: Situationen, in denen wir uns ungerecht behandelt fühlen, in denen wir fragen, warum Gott uns im Stich lässt. Konflikte, die vorprogrammiert sind, aber die sich nicht ändern lassen, vielleicht Konkurrenz-Situationen, in denen wir den Kürzeren ziehen. In solchen Situationen wollen wir am liebsten davon laufen, alles hinter uns lassen. Und dann ist es gut zu wissen, dass Gott auch in diesen Stunden bei uns ist und uns trösten kann.
Die Kinder erkennen in der Geschichte mehrere Parallelen zu ihrem Alltag. Zuerst das Umgehen mit Konkurrenz- und Konfliktsituationen, dann das Davonlaufen vor ausweglosen Situationen und ebenso die Suche nach Trost.
Gott verhindert schmerzhafte Trennungen nicht unbedingt, aber er kann dennoch auf beiden Seiten, und selbst in der Wüste, Gutes geschehen lassen.

## Einstieg

Auf einem Zettel steht der Satz „Ich schick' dich in die Wüste". Mit größeren Kindern gemeinsam überlegen, was dieser Satz heißt, warum man ihn sagt, in welche Situationen er hineingesprochen wird, was es bei uns für einen „Wüsten-Ersatz" gibt. Mit kleineren Kindern kann man ins Gespräch darüber kommen, wie sie sich Wüste vorstellen, was man in der Wüste zum Überleben braucht, und welche Gefahren dort drohen.

## Andachtsimpuls

Das ist Sara, die Frau von Abraham (Figur). Sara ist schon alt und hat immer noch kein Kind bekommen. Das ist aber ihr größter Wunsch. Deswegen soll Hagar ihr helfen (Figur dazustellen). Hagar ist Saras Magd und muss alles machen, was Sara will. Sie soll nun als „Leihmutter" dienen, was in der damaligen Zeit ganz normal war.
Sara geht mit Hagar zu Abraham (Figur dazustellen) und sagt: „Abraham, ich kann leider keine Kinder bekommen. Nimm aber meine Magd zur Frau, vielleicht bekommen wir durch sie Nachwuchs." Das leuchtet Abraham ein, und er nimmt Hagar zur Frau (Hagars und Abrahams Figuren nebeneinander stellen). Schon bald merkt Hagar, dass sie schwanger ist. Sie hat geschafft, was bei Sara nicht geklappt hat. Sie schaut auf Sara herab und lässt sie das auch spüren. Sara kann ihr nun nicht mehr alles befehlen, denn sie gehört zu Abraham. Sara tut das

**MATERIAL**

Für den Andachtsimpuls braucht man drei Figuren (Egli- oder Playmobil-Figuren oder einfach nur aufgemalte Männchen).
Diese sollen die Beziehungsverhältnisse der einzelnen Personen untereinander klar machen.

weh. Sie beklagt sich bei Abraham. Der weiß auch nicht, was er tun soll, deswegen schickt er Hagar zurück zu Sara und sagt: „Hier, du bist ihre Herrin. Mach mit ihr, was dir gefällt." (Saras und Hagars Figuren nebeneinander stellen) Sara nützt das natürlich aus. Sie befiehlt Hagar viel schwere und schmutzige Arbeit, auch wenn das dem Kind im Bauch nicht gut tut.
Doch Hagar ist stolz, und will sich das nicht bieten lassen. Sie hält es nicht mehr aus, und eines Tages haut sie ab.
„Weg, nur weit weg von den zweien", denkt sie (Hagars Figur abseits stellen). Hagar will sich nicht mehr herumkommandieren lassen, sie will ihr eigenes Leben leben. Sie flieht in die Wüste. Es ist unerträglich heiß, die Sonne brennt, der Sand schmerzt ihr unter den Füßen, und sie hat schon ihr letztes Wasser verbraucht. Sie ist schnell mit ihren Kräften am Ende. Was soll denn nun aus ihr und dem Kind werden? Sie ist verzweifelt. Sie fängt an zu weinen.

Da entdeckt sie die Wasserquelle. Sie bückt sich, trinkt einen Schluck, und hört plötzlich eine Stimme. „Hagar, Magd der Sara! Woher kommst du? Und wohin willst du?" Erschrocken dreht sie sich um. Diesen Mann hat sie vorhin noch nicht an der Stelle gesehen, diesen Mann hat sie überhaupt noch nie gesehen. Woher kennt er also ihren Namen?
Sie antwortet aber ehrlich: „Ich bin meiner Herrin Sara fortgelaufen." Darauf sagt der Mann: „Geh wieder zurück zu Sara und ordne dich ihr wieder unter." Ein Schauder durchfährt sie. Zurückkehren, das geht auf gar keinen Fall. Doch der Unbekannte spricht weiter: „Deine Nachkommen werden so viele sein, dass man sie nicht mehr zählen kann." Hagar erschrickt. Wer ist dieser Mann? Das kann doch kein normaler Mensch sein. Er redet weiter: „Du bist schwanger, Hagar, und du wirst bald einen Sohn bekommen. Nenne ihn Ismael, das heißt „Gott hat gehört", denn Gott hat dich in deiner Not gehört. Ismael wird ein wilder Mann werden. Er wird gegen jeden kämpfen, und darum wird jeder gegen ihn kämpfen. Er wird nicht dort wohnen, wo seine Brüder leben."
Plötzlich fällt es ihr wie Schuppen von den Augen. Gerade hat Gott zu ihr geredet, sie hat ihn gerade durch diesen Fremden erlebt. Er war ein Bote Gottes, ein Engel. Aber der Mann ist schon weg.
Gott lässt sie in ihrer Not nicht im Stich. Er sieht und hört Menschen. Er meint es gut mit ihr und dem Kind.
Deswegen tut Hagar auch das, was der Engel gesagt hat. Sie geht wieder zu Abraham und Sara (alle drei Figuren zusammen stellen). Sie hat ihnen viel zu erzählen. Beide hören genau

zu. Unzählbar sollen die Nachkommen von Hagar sein, dass hat Gott auch Abraham versprochen.
Als der Junge geboren wird, bekommt er den Namen Ismael. Gottes Segen gilt auch für ihn und seine Nachkommen.

## Gebet

*Lieber Vater,*
*wie viele Menschen müssen weinen, weil sie alleingelassen sind, weil sie krank sind, weil sie Hunger und Durst haben, weil sie ungerecht behandelt werden. Hilf du ihnen, guter Gott. Manchmal müssen wir auch selber weinen, weil wir Angst haben und nicht wissen, wie es weitergeht. Danke, dass du Hagar getröstet hast. Danke, dass du auch unser Weinen hörst und uns hilfst. Amen.*

## Spielvorschläge

**Konkurrenz und Konflikt**
Beim Staffellauf in mehreren Gruppen geht es darum, möglichst schnell von einer Seite Zettel mit einzelnen Buchstaben auf die andere Seite zu bringen. Die Buchstaben liegen aber durcheinander und müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Wichtige Worte aus der Geschichte kommen zum Einsatz: FREUDE, ANGST, WUT, HASS, DURST, FLUCHT, WÜSTE, ENGEL, MAGD etc. Für ältere Kinder kann man die Wörter auch schwieriger machen: VERACHTUNG, SCHWANGER, KINDERLOS etc. Für kleine Kinder kann man aus einem Bild ein Puzzle schneiden, und die Kinder müssen dieses dann zusammensetzen.

**MATERIAL**
Zettel mit Buchstaben bzw. Puzzle-Teilen

**Davonlaufen**
Mit den Kindern gemeinsam Situationen finden, in denen sie am liebsten davonlaufen würden.

**Trost finden**
Jedes Kind soll zum Abschluss eine Karte bekommen, auf der ein schöner Segensspruch oder Bibelvers steht.
Die Mitarbeitenden können diese Karten vorab vorbereiten oder ältere Kinder diese selbst schreiben und gestalten lassen. Die Segenskarten können einander geschenkt oder an Freunde weiterverschenkt werden. Wichtig ist, dass die Segenssprüche altersgerecht sind.

Claudia Scharschmidt

# Krah, krah, krah – wir Raben sind da!

## Elia am Bach Krit

**BIBELTEXT**
1. Könige 17,1–7

### Vorüberlegung für Mitarbeitende

Der Prophet Elia lebt und wirkt zur Zeit des Königs Ahab von Israel (874–852 v. Chr.). Elia ist der erste herausragende Prophet Israels. Sein Name bedeutet „Jahwe ist mein Gott", und das charakterisiert ihn auch.

Elia lebt in einer Zeit, in der sich die Menschen immer mehr von Gott abwenden und den Fruchtbarkeitsgott Baal anbeten. So verlangen es König Ahab und seine Frau Isebel von ihrem Volk. Deshalb schickt Gott Elia nach Israel, damit sich das Volk wieder Gott zuwendet. Keine leichte Aufgabe für Elia, denn er soll König Ahab von Gottes Macht überzeugen. Solange der König weiter an seine Götter glaubt, wird es weder Tau noch Regen geben. Somit steht dem Land eine große Dürre bevor. Mit seiner Forderung stellt sich Elia gegen das Königshaus und riskiert somit sein Leben. Selbst in dieser schweren Situation hält Elia eisern an sei-

nem Glauben fest. Egal was kommt, er hält zu Gott und vertraut darauf, dass sein Gott für ihn sorgt. Was Gott auch tut. Er freut sich über das Vertrauen von Elia und lässt ihn nicht im Stich.

## Erlebniswelt für Kinder

Dürre und Trockenheit kennen unsere Jungscharkinder nicht, hier in Deutschland haben wir genug Wasser, genug zu trinken. Aber „Zeiten der Dürre" im Sinne von schwierigen Zeiten kennen Kinder auch. Zeiten des Kummers, Zeiten der Traurigkeit, vielleicht sogar Notzeiten.
Die Kinder sollen durch die Geschichte von Elia ermutigt werden, in solchen Zeiten auch auf Gott zu vertrauen. Er weiß immer eine Lösung und sorgt für seine Kinder.

## Einstieg

In die Mitte des Kreises wird eine große Weltkarte gelegt. Daneben kommen Spielfiguren. Die Kinder sollen nun auf der Weltkarte nach Ländern suchen, in denen ihrer Einschätzung nach Menschen Durst leiden, nicht genug zu trinken haben bzw. wo Trockenheit herrscht. Auf diese Länder dürfen sie eine Spielfigur stellen. Zum Schluss nimmt der Mitarbeitende ebenfalls eine Spielfigur und stellt sie auf das Land Israel (sofern da noch keine steht).

## Andachtsimpuls

Ich habe eine Spielfigur auf das Land Israel gestellt, denn ich möchte euch eine Geschichte aus diesem Land erzählen. Die Menschen hatten kein Wasser mehr. Das war sehr schlimm für sie, denn sie mussten dürsten. Ohne Wasser konnten die Pflanzen nicht wachsen, und so hatten sie auch nichts mehr zu essen. Wie war es soweit gekommen?
Die Menschen in Israel hielten sich nicht mehr an Gottes Gebote, sondern taten, was Gott nicht gefällt. Ebenso der König. Er hieß Ahab, seine Frau hieß Isebel. Ahab hatte sich selber zum König gemacht. Ahab und Isebel glaubten nicht an Gott, sondern beteten Baal an. Ihm zu Ehren bauten sie sogar Tempel und Götzenbilder. Sie glaubten, dass Baal Wind und Regen bringt.
Königin Isebel ließ alle Propheten von Gott töten. Nur einer konnte fliehen. Es war Elia. Er floh in die Berge von Gilead und versteckte sich dort. Eines Tages bekam er von Gott den Auftrag, zu König Ahab zu gehen. Elia hatte ziemliche Angst davor, schließlich wurden alle Menschen getötet, die an Gott glaubten. „Ich bin der Prophet des wahren Gottes von Israel. Weil ihr, du und dein Volk, nicht an Gott glaubt und Baal anbetet, sollen in den nächsten Jahren weder Regen noch Tau fallen. Erst wieder, wenn ich es befehle." Um nicht verhaftet zu werden, ging er

danach schnell aus dem Palast von Ahab. Draußen sagte Gott zu ihm: „Fliehe, Elia, und bring dich in Sicherheit, wo der König dich nicht findet. Geh zum Bach Krit. Dort kannst du bleiben und dich verstecken." So ging Elia an den Bach Krit, einen Nebenfluss des Jordans. Dort versteckte er sich und schlief unter Büschen und in Höhlen. Das Wasser des Baches war klar, so dass er es gut trinken konnte. Auch für sein Essen hatte Gott gesorgt: jeden Morgen und Abend kamen Raben vorbei und brachten ihm Fleisch und Brot zu essen. Tag für Tag, Jahr für Jahr. Auch als die große Dürre kam, es nicht mehr regnete und das Wasser im Land immer spärlicher wurde, versorgte Gott Elia erstklassig. König Ahab, seine Frau Isebel und ihr Volk hingegen litten sehr unter der Dürre. Es gab kein Wasser mehr zu trinken, da es schon seit fast drei Jahren nicht mehr geregnet hatte. Was sollten sie tun?
Eines Tages war sogar der Bach Krit ganz ausgetrocknet. Da bekam auch Elia Angst. Musste er jetzt verdursten und sterben? Aber nein, Gott hatte schon einen guten Plan für ihn. Er sagte zu Elia, er solle in die Stadt Sarepta gehen und bei einer Witwe wohnen. Die werde ihn ab sofort versorgen. So ging Elia zu der Witwe und lebte bei ihr. Gott hatte alles gut für Elia vorbereitet und zeigte ihm so auch wieder, dass er immer für ihn sorgen würde.

## Gebet

*Lieber Gott,*
*wie du Elia nicht im Stich gelassen hast, lässt du auch uns nicht im Stich, wenn wir mal in einer schwierigen Lage sind.*
*Du kennst unsere Ängste und was uns gerade Kummer bereitet.*
*Aber du weißt immer eine Lösung für uns. Du hilfst uns durch diese schwierigen Zeiten. Darauf vertrauen wir.*
*Amen.*

## Spielvorschläge

**MATERIAL**
Kanne, Tablett, Glas mit Wasser

1.) **Elia, hörst du das Wasser?**
Auf einem Tablett stehen ein Glas und daneben eine Kanne mit Wasser. Einem Kind werden die Augen verbunden. Nun soll es mit verbundenen Augen das Glas ganz voll einschenken. Aber Vorsicht: das Wasser darf nicht überlaufen, sonst hat man verloren. Bei wem ist es randvoll, läuft aber nicht über? Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass die anderen Kinder ganz leise sind. Sonst hört man das Wasser nicht ins Glas rein laufen.

2.) **Pipeline**
Jede Gruppe bekommt mehrere Strohhalme und muss

diese zu einer Pipeline zusammen stecken. Nun wird Wasser durch die Pipeline in einen Messbecher befördert.

**MATERIAL**
Mehrere Strohhalme, pro Gruppe ein Messbecher

**3.) Elia wird versorgt**
Aus Zeitschriften werden Bilder von Brot und Fleisch ausgeschnitten und im Gruppenraum versteckt. Es werden zwei Gruppen gebildet, die jeweils einen „Elia" haben. Auf Kommando „Los" suchen die Kinder die Bilder und bringen sie ihrem hungrigen Elia. Welcher Elia hat mehr bekommen?

**MATERIAL**
Bilder von Brot und Fleisch

**4.) Elia gehorcht Gott**
Elia wusste, er muss Gott mehr gehorchen, als dem König. Darum machen wir bei diesem Spiel genau das Gegenteil von dem, was der König befiehlt. Wer es nicht tut, scheidet aus. Alle Kinder stehen im Kreis, der Leiter als König in der Mitte. Bei: „Der König sagt: dreht euch nach rechts!" drehen sich alle nach links. Bei „Der König sagt: alle gehen drei Schritte vorwärts!", gehen alle drei Schritte zurück. Wird ein Befehl ohne „Der König sagt" gesagt, wird der Befehl nicht ausgeführt, da der König es nicht gesagt hat. Wer es falsch macht, scheidet aus.

**5.) Elia wo bist du?**
König Ahab suchte Elia überall. Dazu bilden wir einen Kreis. Dann bekommen zwei Kinder die Augen verbunden. Es wird ausgemacht, wer Elia ist. Nun stehen beide in einigem Abstand voneinander im Kreis. Das eine Kind ruft: „Elia, wo bist du?" Elia muss dann mit „hier" antworten und schnell in eine andere Richtung ausweichen. Wurde Elia gefangen, sind die beiden Nächsten an der Reihe.

**MATERIAL**
Zwei Augenbinden

## Liedvorschläge

- *Immer auf Gott zu vertrauen,* Jungscharlieder Nr. 85
- *Gib mir Liebe ins Herz,* Jungscharlieder Nr. 174
- *Der Herr denkt an uns,* Jungscharlieder Nr. 188

## Anmerkungen

Die Geschichte aus Sicht des Raben Rudi ist im Jungscharleiter 3/2009 zu entdecken.
Wer musikalisch etwas zu Elia machen möchte, kann ein wunderschönes Mini-Musical einstudieren. Von Christa und Klaus Kremsler gibt es „Elia und die Raben". Mehr Infos dazu unter: www.cap-music.de

Tanja Ziegler

# Jesus wäscht seinen Jüngern die Füße

## Dienen ist vorbildlich!

**BIBELTEXT**
Johannes 13,1–15

### Vorüberlegung für Mitarbeitende

Der Text gehört zu den Abschiedsreden Jesu an seine Jünger. Jesus verbringt mit seinen Jüngern die letzten Stunden, bevor er sterben wird. Er isst mit ihnen das Abendessen. In der Fußwaschung setzt Jesus das um, was er schon in Mk 10,45 angekündigt hat: Denn auch der Menschensohn ist nicht gekommen, dass er sich dienen lasse, sondern dass er diene ...

Füße waschen war damals die Aufgabe des Hausdieners. Beim Hausbesuch wusch der Hausdiener (= Sklave) den Straßenstaub von den Füßen des Gastes ab. Jesus benimmt sich hier so, als wäre er der Diener seiner Jünger. Verständlich, dass Petrus sich weigert, da er Jesus ja als seinen Herrn ansieht.

Jesus kehrt die Hierarchien um. Er, der Herr und Lehrer, wird Knecht und Diener. Jesus ordnet sich unter, obwohl er es nicht

nötig hätte. Aber gerade darin zeigt sich seine liebevolle Einstellung zu uns. In dieser Handlung wird seine Liebe zu uns deutlich. Er ist sich für nichts zu schade. Gerade in diesem dienenden Lebensstil ist uns Jesus ein Vorbild. Und er mahnt uns: Macht euch nicht größer, als ich es bin. Es kann nie unter eurer Würde sein, was ich getan habe (Joh 13,16+17).

## Erlebniswelt für Kinder

Kinder erleben Hierarchien. Sie sind meist ganz unten in der Kette. Es sei denn, sie haben jüngere Geschwister, die sie „unter sich" haben. Da gibt es Lehrer, Eltern, Verwandte, Jungscharleiter, die das Sagen haben. Von daher können sie nachvollziehen, dass auch Jesus einer war, der das Sagen über die Jünger hatte. Was wäre aber, wenn sich z. B. ein Jungscharleiter plötzlich unterordnet? Das käme überraschend …
In ihrer Umgebung lernen die Kinder einen recht egoistischen und leistungsorientierten Umgang: Nur der Starke setzt sich durch, nur der Schnelle, Gute, Erfolgreiche ist angesehen. Nur wer für sich selbst sorgt, ist versorgt. Erst komm' ich, dann komm' ich, pausenlos geht es um mich.
Die heutige Geschichte kippt Hierarchien und egoistische Angewohnheiten. Die Herausforderung für uns besteht darin, den Kindern ein anderes Bild zu zeichnen, das Bild vom Dienen. Jesus, der Herr, ist zuerst der, der ihnen dient. Das ist bis heute so. Sie sollen entdecken, wie Jesus ihnen heute dient und überlegen, wie Jesus darin ihr Vorbild sein kann. Dienen ist hier nicht duckmäuserisch gemeint. Dienen meint, dass man sich selber zurück nehmen kann und schaut, was der andere braucht.

**MATERIAL**

Waschwanne mit Wasser, Seife, Handtuch, evtl. Folie zur Schonung des Bodens

## Einstieg

Ein Mitarbeitender fragt in die Runde, wem er die Füße waschen darf, und führt die Fußwaschung anschließend durch.

## Andachtsimpuls

In Israel war es üblich, dass jedem Gast die Füße gewaschen wurden. Denn die Straßen waren nicht geteert, sondern sandig. Hat man ein Haus betreten, kam der Hausdiener und wusch erst mal die Füße. Und nun stellt euch vor, an einem Abend wäscht Jesus die Füße seiner Jünger. Das ist unglaublich? Wieso? Na, weil Füße waschen doch der Job eines Dieners war. Jesus, der Sohn Gottes, macht sich zum Diener. Das ist der Hammer! Ihr fragt euch bestimmt, was da genau los war. Fragen wir doch einen, der direkt dabei war: Thomas, ein Jünger von Jesus (an dieser Stelle wechselt der Erzähler oder verkleidet sich der bisherige Erzähler mit einem Gewand).

„Hallo Leute! Ja, es stimmt tatsächlich! Jesus hat sich auch vor mich hingekniet und meine Füße gewaschen. Aber mal der Reihe nach. Wir sind gerade beim Abendessen, alle zwölf Jünger und Jesus selbst. Irgendwie ist die Stimmung gedrückt. Jesus ist so ernst. Wir sind in Jerusalem. Und so, wie Jesus drauf ist, kommt irgendwas Trauriges auf uns zu. Ich fühle mich mulmig. Plötzlich steht Jesus auf. Ich denke noch, er hält jetzt bestimmt eine Rede. Vielleicht erzählt er uns gleich, was als nächstes passieren wird. Aber von wegen. Jesus zieht sein Obergewand aus, nimmt einen Schurz und bindet ihn sich um. Dann holt er eine Wanne, die in der Zimmerecke steht, und füllt sie mit Wasser. Plötzlich kniet er vor mir nieder. Noch ehe ich darüber nachdenken kann, wäscht er mir den Straßenstaub von den Füßen, nimmt seinen Schurz und trocknet meine Füße damit ab. Neben mir sitzt Petrus. Er ist der Nächste. Jetzt bin ich gespannt, was passiert. Denn Petrus rutscht schon die ganze Zeit nervös auf seinem Platz hin und her. Als Jesus vor ihm niederkniet, zieht Petrus seine Füße weg. ‚Herr, warum willst du mir die Füße waschen?', fragt Petrus verlegen. ‚Das verstehst du jetzt nicht. Eines Tages wirst du es verstehen!', erklärt Jesus geduldig. Petrus protestiert: ‚Nein, du sollst mir niemals die Füße waschen. Diese Arbeit ist unter deiner Würde. Du bist mein Herr. Ich sollte eher dir die Füße waschen!' Jesus blickt Petrus ernst an: ‚Wenn ich dich nicht wasche, gehörst du nicht zu mir!' Schnell streckt Petrus seine Füße hin, überlegt kurz, zieht die Füße wieder zurück und deutet auf seinen Kopf: ‚Wenn das so ist, dann wasche mir auch den Kopf, die Hände, ach, was – alles, nicht nur die Füße!' Jesus seufzt: ‚Wer gebadet hat, den muss man nicht von oben bis unten waschen, da reichen die Füße völlig aus, Petrus. Ihr seid alle rein gewaschen, bis auf einen!'

Damals hab ich diese Worte kein Stück kapiert. Rein gewaschen – was heißt das? Einer soll nicht rein sein? Inzwischen weiß ich, dass er Judas gemeint hat. Jesus wusste da schon, dass Judas ihn verraten würde. Er war der einzige unter uns, der Jesus nicht mehr vertrauen konnte.
Jesus steht plötzlich auf und schaut in die Runde der verdutzten Jüngergesichter. ‚Versteht ihr, was ich hier mache?' Unsere Gesichter zeigen wohl immer noch, dass wir gar nichts kapieren. Also erklärt Jesus weiter: ‚Ihr nennt mich Herr. Und das ist richtig so, weil ich das bin. Und weil ich, euer Herr, euch die Füße wasche, sollt auch ihr einander die Füße waschen. Ich habe euch ein Beispiel gegeben, dem ihr folgen sollt. Tut, was ich für euch getan habe. Wie ich euch gedient habe, so sollt ihr auch anderen dienen.'

Anderen dienen. Das versuche ich seither auch. Ich möchte andere im Blick behalten, in dem, was sie brauchen. Jesus ist mir darin das totale Vorbild. Wenn er sich nicht zu schade zum Dienen war, kann ich es mir auch nicht sein."
(Rolle geht wieder zurück zum bisherigen Erzähler).

Danke, Thomas, für diesen Einblick!

Dienen, was heißt eigentlich? Dienen? Habt ihr eine Idee? Vielleicht wart ihr schon mal in einem Restaurant. Da kommt irgendwann die Bedienung. Eine Bedienung fragt nach, was man essen und trinken möchte. Sie fragt also nicht, was sie selbst will. Wer dient, nimmt sich in diesem Moment zurück und schaut, was der andere braucht.
Jesus dient seinen Jüngern. Und er dient uns heute auch noch. Er schaut, was wir brauchen, weil wir ihm total wichtig sind.
Könnt ihr euch vorstellen, wie er uns heute dient? Z. B.
- Er hört unsere Gebete. Er hört sie, als wären sie das wichtigste auf der ganzen Welt.
- Er schickt uns Menschen, die uns Mut zusprechen, die uns trösten, die uns in die Arme nehmen.

Jesus, der Sohn Gottes, dient uns heute noch. Wir sollen seinem Beispiel folgen.
Überleg mal: Was brauchen andere Menschen von dir? Wo solltest du dich zurücknehmen zum Wohl anderer?

## Gebet

*Lieber Jesus,*
*danke, dass wir dir so wichtig sind. Du dienst uns.*
*Das ist der Hammer! Danke, dass du uns im Blick hast*
*und damit auch das, was wir brauchen. Bitte zeige uns,*
*wer uns braucht und lass uns deinem Beispiel folgen.*
*Amen.*

## Vorschläge zur Vertiefung

### Theaterszenen des Alltags

Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt. Sie bekommen eine Situationsbeschreibung und sollen sich überlegen, wie Dienen hier konkret aussehen könnte. Anschließend spielen die Kinder sich die Szenen gegenseitig vor.
Beispiele für Situationen gibt es auf der nächsten Seite.

– Jemand sitzt auf dem Klo und ruft: „Hilfe, das Klopapier ist aus!"
– Beim Mittagessen ist eine Schüssel leer geworden. Papa hätte aber gerne noch mehr Nachschub aus der Küche.
– Jemand schaut ganz traurig. Du siehst die Person. Was tust du?

## Pizzamassage

Kinder dienen sich, indem sie sich gegenseitig massieren. Sie bilden dazu einen Kreis, drehen sich dann um 90 Grad, so dass jeder einen Rücken vor sich hat. Auf Kommando der Mitarbeitenden wird eine Pizza auf dem Rücken des Vordermannes bereitet. Der Mitarbeitende sollte die Übungen jeweils vormachen und darauf achten, dass die Kinder die Bewegungen richtig machen:

1.) Wir nehmen also erst mal ein Stück Teig und kneten es gründlich durch. (Mit beiden Händen den Rücken durchkneten, aber nicht zu fest!)
2.) Dann fetten wir das Pizzablech mit einem Pinsel ein. (Mit den Fingerspitzen den ganzen Rücken „einfetten".)
3.) Nun breiten wir den Teig auf dem Blech aus. (Mit der Faust von der Mitte her zu den Rändern vom Rücken streichen.)
4.) Zuerst kommt Tomatensoße auf die Pizza. (Mit der Handfläche kreisförmige Bewegungen machen.)
5.) Anschließend verteilen wir Champignons auf der Pizza. (Mit einem Finger den Rücken berühren.)
6.) Nun legen wir Salami- und Schinkenscheiben drauf. (Den Handballen auf den Rücken drücken und leicht drehen.)
7.) Die Zwiebeln und Paprika schneiden wir erst in kleine Stücke, bevor wir sie drauf legen. (Mit der Handkante die Messerbewegungen machen.)
8.) Nun kommt noch Oregano dazu. (Mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger leicht auf dem Rücken kneifen, wie wenn man eine Prise eines Gewürzes verteilt.)
9.) Und zum Schluss streuen wir noch geriebenen Käse über die gesamte Pizza. (Mit den Fingern ganz leicht auf den gesamten Rücken tippen.)
10.) Nun kommt die Pizza in den Ofen und wird ordentlich gebacken. (Hände aneinander reiben und dann die Handflächen auf den Rücken drücken.)

Wir nehmen die Pizza wieder aus dem Ofen. Sie sieht lecker aus!

Antje Metzger

# Frühstück am See

## Petrus begegnet Jesus am See Tiberias

**BIBELTEXT**
Johannes 21,2–17

### Vorüberlegung für Mitarbeitende

Dieses Kapitel ist eigentlich ein Anhang zum Johannes-Evangelium. Dies merkt man daran, dass es nicht so ganz zum Ende des 20. Kapitels passt – was dem Inhalt aber keinen Abbruch tut. Es ist eine Begegnung der Jünger mit dem Auferstandenen.

Im ersten Teil dieser Erzählung klingen frühere Erlebnisse an, die die Jünger mit Jesus hatten: eine ganze Nacht umsonst gefischt und auf Jesu Auftrag hin das ganze Netz voll – das erzählt Lukas bei der Berufung der ersten Jünger. Dass Brot und Fisch eine Mahlzeit sind, erinnert an die Speisung der 5.000 Menschen. Die Einladung Jesu zum Frühstück erinnert an das Abendmahl. Auf diese Zusammenhänge muss man überhaupt nicht hinweisen in der Erzählung, aber es ist gut, sie zu kennen, denn dem einen oder anderen Kind werden sie auffallen.

Anders verhält es sich mit dem Zwiegespräch, das Jesus im zweiten Teil der Erzählung mit Petrus führt – in Anwesenheit aller Jünger. Dass Jesus drei Mal dieselbe Frage an Petrus stellt, erinnert unweigerlich daran, dass Petrus in der Nacht der Gefangennahme drei Mal behauptet hat, Jesus überhaupt nicht zu kennen. Diese Geschichte sollte den Kindern in einer früheren Stunde erzählt worden sein, damit die dreimalige Frage einen Sinn macht. Denn damit nimmt Jesus die Schuld von Petrus, ohne das Ereignis zu nennen und ihn dadurch vor den anderen Jüngern bloß zu stellen. Mit dem neuen Auftrag für Petrus macht Jesus deutlich, dass er ihm noch immer vertraut.

## Erlebniswelt für Kinder

Kinder wissen, was es heißt, befreundet zu sein: In guten und schlechten Zeiten halten gute Freunde zusammen. Dennoch können Freunde auch enttäuschen. Freunde machen manchmal Fehler. Z. B indem sie in entscheidenden Situationen nicht helfen oder eben anders handeln, als erwartet. Vielleicht haben die Kinder Enttäuschungen in ihren Freundschaften erlebt.
In der Geschichte wird deutlich, dass Jesus an Petrus als Freund fest hält, obwohl er von ihm verleugnet wurde. Jesus handelt vorbildlich und gleichzeitig einladend als Freund für die Kinder.

**MATERIAL**

Plakat mit Aufschrift „Du hast mich enttäuscht. Mit dir will ich nichts mehr zu tun haben!"

## Einstieg

Das Plakat wird in die Mitte gelegt. Gemeinsam wird überlegt, in welchen Situationen solche Sätze gesagt werden: z. B. wenn ein Freund einem anderen Freund nicht geholfen hat, als dieser bedroht wurde. Oder weil eine Freundin etwas Gemeines über einen gesagt hat usw.

## Andachtsimpuls

Ein Mitarbeiter kommt als Petrus verkleidet herein, setzt sich auf den Boden neben das Plakat und beginnt ein Fischernetz zu flicken.

„Es ist selten geworden, dass ich ein Netz flicke. Aber zur Abwechslung tut es mal ganz gut … Das hätte ich vor ein paar Wochen noch nicht gedacht, dass ich mal keine Zeit

zum Fischen und zum Netze flicken habe. Wisst ihr, als Jesus am Kreuz starb, da war für mich alles aus. Was sollte ich denn tun? Jesus war tot, ich konnte ihm nicht mehr nachfolgen – und ich hatte auch noch behauptet, ich würde ihn gar nicht kennen. Das nagte echt. Mein bester Freund, mein Lehrer – und ich bin zu feige gewesen, zuzugeben, dass ich ihn kenne! Aus lauter Angst …

Tja, und dann, dann bin ich zurück in meine Heimat. An den See. Ich hab wieder gefischt. Wie früher. Nathanael, Johannes, Jakobus und die anderen sind mitgekommen. Sie wussten ja auch nicht, was sie sonst hätten machen sollen! Und so haben wir gefischt. Die ganze Nacht gefischt. Aber nie war etwas im Netz. Kein einziger Fisch!

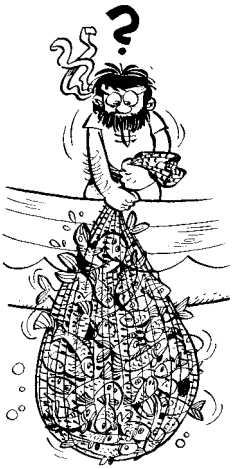
Als der Morgen dämmerte, wollten wir aufgeben. Da stand ein Mann am Ufer. ‚Kinder, habt ihr nichts zu essen?!' wollte er wissen. ‚Nein!' rief Johannes. Mehr nicht. Was hätte er auch sagen sollen? Das war Antwort genug. Und dann diese Anweisung: ‚Werft das Netz auf der rechten Seite des Bootes raus, dann werdet ihr viele Fische fangen!' Was soll denn das? Woher will der das wissen? Aber wir waren so müde und enttäuscht, dass wir es einfach taten.

Und dann – ihr glaubt es kaum – das Netz war voll! Ganz voll! Wir konnten es kaum ins Boot ziehen! Aber da war uns klar: der Mann am Ufer, das kann nur Jesus selbst sein! Nur er hat Macht über die Natur und weiß, wo die Fische sind! Ich konnte es kaum erwarten, ihm gegenüber zu stehen! Er war wieder da! Ich sprang ins Wasser und schwamm zu ihm. Die anderen kamen mit dem Boot nach. Und wisst ihr was? Jesus hat nicht nur für einen gigantischen Fang gesorgt, er hatte sogar schon ein Feuer gemacht und Brot und Fisch gebraten. Er hat uns zum Frühstück eingeladen! Wir waren sprachlos. Jesus lebt wieder, und er sorgt noch immer für uns. Jetzt wird alles gut!

Aber, naja, die andere Sache war ja noch nicht geklärt. Ich dachte, sicher sagt Jesus zu mir: ‚Petrus, du hast mich enttäuscht. Mit dir will ich nichts mehr zu tun haben!' Aber wenn er mich schon zum Essen einlädt, dann ist es vielleicht doch nicht so schlimm … Ich war so unsicher.

## MATERIAL

Verkleidung für Petrus und ein Fischernetz, evtl. Wolle und Fäden
Plakat: „Ich vergebe dir! Ich vertraue dir noch immer!"



Und dann fragt Jesus mich plötzlich: ‚Petrus, hast du mich lieb?' ‚Ja, klar, Jesus, ich hab dich lieb! Das weißt du doch!' hab ich geantwortet. Was für eine Frage? Aber ich konnte gar nicht darüber nachdenken. Denn Jesus sagte zu mir: ‚Dann sorge für meine Schafe!' Wie bitte? Was soll denn das heißen? Ich schaute ihn an und wartete, ob noch eine Erklärung kommt. Aber da kam noch einmal diese Frage: ‚Petrus, hast du mich lieb?' ‚Ja, Meister, ich hab dich lieb!' und er sagt wieder: ‚Dann sorge für meine Schafe!' Ich verstand überhaupt nicht, was er mir sagen will. Bevor ich etwas sagen konnte, fragte er: ‚Petrus, hast du mich lieb?' Ich wurde traurig. Warum fragte er mich das so oft? Reichte ihm meine Antwort nicht? Vertraute er mir tatsächlich nicht mehr? Aber warum will er mir dann seine Schafe anvertrauen?! Jesus schaute mich an, er wartete auf Antwort. Ich sagte: ‚Jesus, du weißt alle Dinge auf dieser Erde. Also weißt du auch, dass ich dich lieb habe!' Und wie ich diese Antwort gegeben hatte, wurde mir eins klar: Ich hatte drei Mal behauptet, dass ich Jesus nicht kenne – und darum wollte er drei Mal von mir wissen, ob ich ihn wirklich lieb habe. Er wollte sicher sein, und er wollte, dass ich mir sicher bin. Und er antwortete wieder: ‚Petrus, dann weide meine Schafe!' Damit sagte er mir auch: ‚Ich vergebe dir! Ich vertraue dir noch immer!'

(Plakat auf anderes Plakat legen)

Es hat noch ein langes Gespräch gebraucht, bis ich verstanden habe, dass er mit seinen Schafen die Menschen meint, die an ihn glauben. Wenn er nicht mehr auf der Erde ist, dann soll ich mich um all die Menschen kümmern, die ihm nachfolgen wollen. Ihnen von Jesus erzählen, ihnen zeigen, wie man ein Leben nach Jesu Maßstäben leben kann. Und das mache ich jetzt. Darum komme ich auch so selten zum Fischen!

Und jetzt muss ich auch schon wieder weiter! Andreas ruft und will irgendwas. Tschüss."

Jesus hat Petrus vergeben, obwohl Petrus drei Mal behauptet hat, dass er diesen Jesus von Nazareth gar nicht kennt. Jesus will noch der Freund von Petrus sein, ja, er gibt ihm sogar eine wichtige Aufgabe.

## Gebet

*Herr Jesus Christus,*
*danke, dass du uns Menschen unsere Fehler verzeihst.*
*Danke, dass wir bei dir immer wieder von vorne*
*anfangen dürfen, dass du uns vertraust, auch wenn wir*
*nicht immer zugeben, dass wir an dich glauben.*
*Amen.*

## Vorschläge zur Vertiefung

### Fische fangen 1

Die Fische werden auf den Boden gelegt. Jedes Kind darf einmal alle Fische fangen, dabei wird jeweils die Zeit abgestoppt, wie lange es dazu braucht. Das schnellste erhält einen Preis.
**Variante:** Kinder in zwei Gruppen einteilen. Die Zeiten der einzelnen Kinder werden addiert, dann wird geschaut, welche Gruppe weniger Zeit gebraucht hat.

**MATERIAL**
Fische aus Tonkarton, Büroklammern als Mund, als Angel ein Stab mit einer Schnur, an dessen Ende ein Magnet gebunden ist, Stoppuhr

### Fische fangen 2

Alle setzen sich um einen Tisch. In der Mitte liegen Fische, halb so viel wie die Anzahl der Spieler. Es wird reihum gewürfelt. Wenn einer eine Eins würfelt, dürfen alle versuchen, sich einen Fisch aus der Mitte zu schnappen. Wer zu langsam ist, geht leer aus.
**Variante:** Fische aus Papier verwenden. Dann bekommt jeder einen Punkt, der einen Fisch erwischt hat. Am Ende gibt es die essbaren Fische als Preis.

**MATERIAL**
Würfel, Salzgebäck „Fischli" oder „saure Heringe" (saurer Fruchtgummi)

### Stockbrot backen

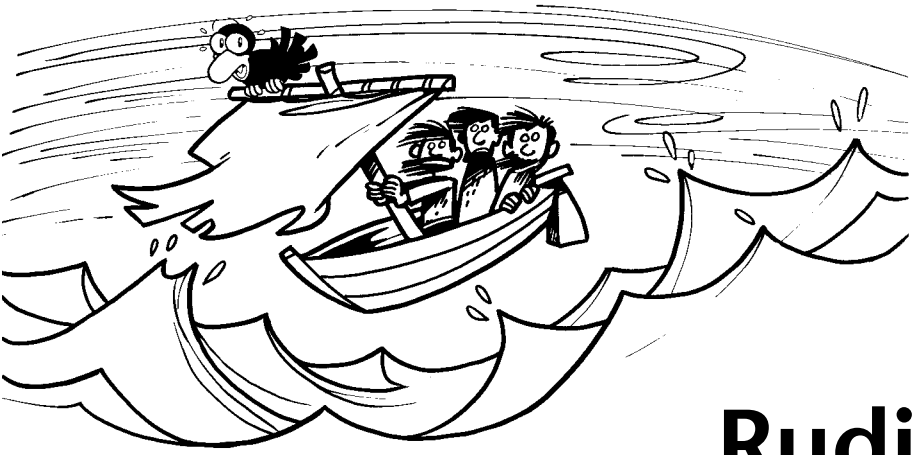
**Idee:** Den Kindern wird die Geschichte schon am Feuer erzählt. So lange kann es eine gute Glut bilden. Den Hefeteig dünn um die Stäbe wickeln und langsam in der Glut rösten. Schmeckt herrlich!

**MATERIAL**
Feuer mit viel Glut, Grillstöcke, Hefeteig

## Liedvorschläge

- *All die Fülle ist in dir, oh Herr,* Jungscharlieder Nr. 3
- *Vergiss nicht zu danken dem ewigen Herrn,* Jungscharlieder Nr. 14
- *Kennt ihr schon den Bericht von Petrus,* Jungscharlieder Nr. 52
- *Wie ein Fest nach langer Trauer,* Jungscharlieder Nr. 86

Beate Strinz



# Rudi und der große Sturm

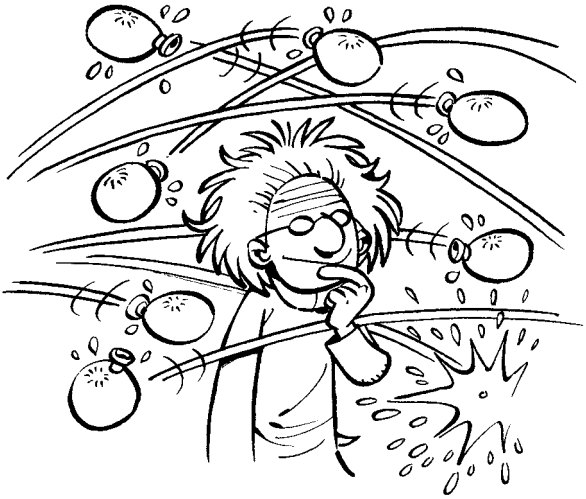
## Jesus schläft?

„Oh Mann, wenn ich das irgendjemandem erzähle, das glaubt mir keiner. Dass sich da jemand hinstellt und sagt, dass alles ruhig sein soll. Und dann ist tatsächlich alles ruhig. Das ist ja noch nichts Besonderes. Aber dass dann sogar der heftigste Sturm auf einmal still ist, das ist schon der Hammer. Aber am besten fang ich mal ganz von vorne an zu erzählen.

Jesus war am See Genezareth, genauer gesagt, er stand in einem Boot und erzählte den Menschen, die am Ufer standen, von Gott und seiner neuen Welt. Doch weil manches davon für die Leute schwer zu verstehen war, erzählte Jesus Beispielgeschichten. Und stellt euch vor, einige der Menschen verstanden tatsächlich was Jesus ihnen sagen wollte. Den ganzen Tag hatte Jesus für die Menschen Zeit. Es war irre spannend, kann ich euch sagen. Am Abend war Jesus von dem anstrengenden Tag wohl sehr müde. Die Jünger verabschiedeten die Menschen am Ufer, stiegen zu Jesus ins Boot und fuhren los. Ich war natürlich tierisch neugierig, was die sich da noch so zu erzählen hatten. Also bin ich nix wie hinterher und hab' mich einfach oben auf den Mast gesetzt. Da hatte ich die beste Sicht auf das Treiben im Boot. Und ihr könnt euch nicht vorstellen, was da im Boot passiert ist. Da ist überhaupt nix passiert. Das war stinklangwei-

lig. Die Jünger unterhielten sich über unwichtige Sachen, und Jesus machte es sich hinten im Boot bequem und fing einfach an zu schlafen. ‚Na klasse' hab' ich mir da gedacht, ‚hier passiert ja rein gar nix mehr'. Am liebsten hätte ich mich mal so richtig beschwert. Aber dazu kam ich nicht mehr. Denn auf einmal, ihr stellt es euch nicht vor, fing das Boot an ganz heftig zu schaukeln. Erst dachte ich, die Jünger machten sich einen Spaß. Aber dann hab' ich gesehen, dass die genau so komisch aus den Klamotten guckten wie ich. Das Schaukeln hörte nicht auf, im Gegenteil, es wurde alles noch schlimmer. Ein mächtiger Sturm, mit dem keiner gerechnet hatte, zog auf. Die Wellen wurden immer höher, und das Boot schaukelte so hin und her, dass schon Wasser ins Boot schwappte. Mir wurde richtig mulmig zumute. Bei dem Sturm losfliegen konnte ich vergessen. Also hab ich mich noch fester am Mast festgekrallt. Die Jünger gerieten auch schon langsam in Panik und versuchten, alles um den Kahn einigermaßen über Wasser zu halten. Doch die Situation wurde immer brenzliger. Und was denkt ihr, was Jesus gemacht hat in dem ganzen Trubel? Der schlief seelenruhig, so als ob überhaupt nix wäre. Ja, das war ja wohl der Hammer! Die Jünger kämpten um ihr Leben, und Jesus pennt. Na klasse. Als das Boot am Schaukeln war, so dass es nicht mehr zum Aushalten war, liefen die Jünger zu Jesus. Sie brüllten ihn an, dass sie total Angst hätten, und dass Jesus sich wohl überhaupt nicht mehr um sie kümmere. Und was meint ihr, was Jesus machte? Ich dachte, der nimmt sich jetzt einen Eimer und hilft, das Wasser aus dem Boot zu schleppen. Oder er geht ans Ruder und steuert das Boot. Pustekuchen. Der stellte sich einfach nur hin und rief den Sturm an, dass der still sein sollte. Im ersten Moment hab ich gedacht, das hätte ich nur geträumt. Aber Jesus hat das wirklich gesagt. ‚Das funktioniert doch nie', wollte ich gerade denken. Doch im selben Augenblick hörte das Boot auf zu schaukeln, und der Sturm gab tatsächlich Ruhe. Ich war total von den Socken, und auch die Jünger guckten ganz schön belämmert. Jesus schaute sie nur verwundert an, fragte sie, warum sie solche Angst hätten, und ob sie kein Vertrauen zu ihm hätten? Das hatten die Jünger in ihrem ganzen Leben noch nicht erlebt, dass jemand sogar dem Wetter sagen kann, was es machen soll. ‚Prima', hab' ich mir da gedacht, ‚wenn man Jesus immer dabei hat, da brauchen einem sogar der wildeste Sturm oder die schwierigste Situation keine Angst mehr einflößen, weil Jesus ja dabei ist.' Auch wenn man ihn nicht sieht, oder wenn man denkt, er würde schlafen."

Frank E. W. Ortmann



# Professor macht spritzige Erfindungen

## Geländespiel mit Wasserbomben

**Rahmenhandlung:** Ein Professor hat eine neuartige Munition erfunden. So zerstreut wie er ist, gibt er ab und zu die Formel raus. Im Tausch geben seine Mitarbeiter den einen Teil für die Produktion der „Waffe" aus, den anderen Teil muss man Spionen abjagen. Aber Vorsicht! Auch andere Forschergruppen haben von der neuartigen Erfindung gehört, und wollen die Munition herstellen. Die Forschergruppe, die am Ende am meisten Munitionsreste der anderen hat, hat gewonnen. Um das zu erreichen, muss man natürlich zuerst selbst an die Munition kommen!

### Gelände

Am besten eignet sich ein Waldstück, damit man sich verstecken kann. Es darf allerdings nicht zu groß sein, damit man häufig aufeinander trifft. Dennoch muss es so groß sein, dass sich die vier Hauptquartiere und das Munitionslager nicht in Sichtweite zueinander befinden.

## Forschergruppen und ihr Hauptquartier

Die Teilnehmenden werden in vier Forschergruppen eingeteilt. Jeder Gruppe wird ein Mitarbeitender und eine Farbe (blau, rot, gelb, grün) zugeteilt. Gemeinsam suchen sie sich ein Hauptquartier an den Rändern des Spielgeländes und markieren dieses mit Absperrband. Dann erhält jeder Spieler ein Wollband in seiner Gruppenfarbe, dieses muss gut sichtbar am Oberarm getragen werden.
Während des Spiels bleibt der Mitarbeitende der Forschergruppe im Hauptquartier. Er verwahrt die Spritzen. Alles Material, das zum Bau der Waffen (= Wasserbomben) benötigt wird, muss ins Hauptquartier transportiert werden. Dann werden sie hier zusammengebaut (= Wasserbomben werden mit Hilfe der Spritze mit Wasser gefüllt).
Die Plastiktüte wird für die eingesammelte fremde Munition verwendet – das gibt die Punkte!
Überfälle auf fremde Hauptquartiere sind nicht erlaubt! Spione, die sich zu nah an ein Hauptquartier heranwagen, dürfen verjagt werden – mit Wasserbomben zum Beispiel.

**MATERIAL**

Für jede Gruppe Wollfäden oder Stoffbänder in der Gruppenfarbe (blau, gelb, grün, rot), Transportbehälter (Plastikflaschen, Eimer o. ä.); zwei bis drei Spritzen ohne Nadeln mit je 50 ml Kapazität, eine Munitionsformel – mit wasserlöslicher Tinte geschrieben, fünf Wasserbomben in ihrer Farbe, Asperrband, Plastiktüte

## Professor

Der Professor irrt etwas zerstreut durch das Spielgelände. Wenn er von Forschern angesprochen und freundlich gebeten wird, stellt er eine Frage, z. B. „Wie ist das chemische Zeichen für Sauerstoff ($O_2$)?" „Welche Formel hat Salz (NaCl)?" „Was ist der Siedepunkt des Wassers (100° C)? usw. Die Fragen dürfen ruhig etwas schwieriger sein.
Können die Forscher die Frage beantworten oder den Professor anders überzeugen, bekommen sie eine Formel. Diese Formel können die Forscher im Chemikalienlager des Professors abgeben. Dann dürfen sie einmalig alle Gefäße mit Wasser füllen, die sie dabei haben. Die Formel müssen sie abgeben. D. h. wenn eine Forschergruppe erneut Wasser braucht, muss sie den Professor wieder suchen gehen.
Wenn der Professor ganz zerstreut ist, verliert er vielleicht auch mal eine Formel …

**MATERIAL**

Verkleidung, viele chemische und physikalische Fragen, Formeln, die mit wasserlöslicher Tinte geschrieben sind.

## Chemikalienlager des Professors

Zwei Mitarbeiter des Professors bewachen das Chemikalienlager. Wenn man ihnen eine intakte Formel bringt, darf man einmalig alle Gefäße mit der geheimnisvollen Chemikalie füllen (Wasser). Die Mitarbeiter müssen kontrollieren, ob die Gruppe der Forscher vollzählig ist, und ob jeder Forscher ein Band trägt. Die Formel „kassieren" sie ein. Wenn eine Gruppe beim Füllen ist, muss die nächste Gruppe warten!

**MATERIAL**

Viele Kanister oder ein großes Fass, das mit Wasser gefüllt ist.

### Fremde Spione

Im Spielgebiet sind fremde Spione unterwegs (= Mitarbeiter). Wenn sie von einer Wasserbombe getroffen werden, geben sie eine bis drei Wasserbomben pro Forscher in der jeweiligen Farbe raus. D. h. die Mitarbeiter müssen kontrollieren, ob alle ein Band in derselben Farbe haben. Niemals andersfarbige Wasserbomben herausgeben!
**Achtung:** Mit der Anzahl der Wasserbomben, die sie herausgeben, steuern die Mitarbeiter ein stückweit das Spiel.

**MATERIAL**
Viele Wasserbomben in den Farben rot, gelb, blau, grün

### Taktik und Schnelligkeit

Diese zwei Fähigkeiten entscheiden das Spiel!
Da am Ende entscheidend ist, wie viele fremde Munitionsreste jede Gruppe hat, ist es wichtig, die anderen zu reizen, ihre Munition einzusetzen. Das könnte gehen, in dem sich eine Gruppe an ein fremdes Hauptquartier heranschleicht und es mit eigener Munition beschießt, damit die andere Gruppe zurückschießt. Es könnte gehen, in dem eine Gruppe eine andere jagt, damit diese ihre Munition fallen lässt. Wenn eine Gruppe einen Spion sucht, kann sie auch verfolgt werden … Man kann natürlich auch versuchen, fremde Forschergruppen an der Produktion zu hindern, indem man sie abschießt und hoffentlich auch ihre Formel unleserlich macht – dann erhalten sie kein Wasser!
Eigentlich müsste man auch bestrebt sein, möglichst wenige der eigenen Wasserbomben einzusetzen, aber dann erhält man auch keine neuen Wasserbomben von den Spionen. Und wenn gar keiner schießt, dann kriegt man auch keine Reste der anderen – außerdem macht es doch auch Spaß, jemanden abzuschießen! Die Mitarbeiter sind hier gefordert, die Kids zu motivieren und ihnen einfach auch den Spaß an diesem Spiel zu vermitteln.

### Ende des Spiels

Der Spielleiter beendet das Spiel nach einer bestimmten Zeit mit einem vereinbarten Signal. Die Forschergruppen machen sich auf den Weg zum Ausgangspunkt, dürfen unterwegs aber noch fremde Munition einsammeln. Ihre Tüte mit der gesammelten fremden Munition wird am Ende dem Spielleiter abgegeben.

**MATERIAL**
Signalpfeife o. ä.

### Wertung

Gewertet wird am Ende, wie viele Wasserbomben und Wasserbombenreste jede Gruppe von den gegnerischen Mannschaften eingesammelt hat. Am einfachsten ist es, wenn man sie abwiegt.

**MATERIAL**
Waage

Beate Strinz nach einer Idee von Helmut Sack

# Was tut man nicht alles, um an einen Schatz zu kommen?

## Auf der Suche nach dem Piratenschatz

### Gliederung

Stellt euch vor, Piraten haben hier in der Nähe einen Schatz verborgen. Sie haben auch eine Schatzkarte dazu versteckt. Leider ist diese Schatzkarte zerrissen. An verschiedenen Stellen findet man sie.

**Gelände:** Auf dem Gelände sollte die Möglichkeit bestehen

- in der Höhe eine großgeschriebene Wegangabe zu befestigen (z. B. an einem Baum oder Fenster ab der zweiten Etage eines Hauses);
- ein Feuer zu machen oder eine Kerze anzuzünden;
- Wasser in einen Eimer zu schöpfen (z. B. aus einem Bach oder einer großen Waschwanne).

Interessant ist es, wenn eine Anweisung auf einem Spielplatz oben auf einem Klettergerüst versteckt ist, so dass man hoch klettern muss (muss aber nicht sein).

**Mitarbeiter:** Pro Gruppe ein Begleiter, der den Kompass erklärt, Knoten zeigt und Feuer beaufsichtigt.

### MATERIAL

**Pro Gruppe:**

Tasche, Schatzkartenteile, einen (Jogurt-)Eimer, in den mit Edding-Stift vier Maßstriche gezeichnet sind, Leine, Klebestift, Papier, Streichhölzer mit Schachtel, ein Bonbon pro Kind (zur Bestechung, die Schatzsuche aufzugeben)

**Für die Stationen:**

Fernglas, Kompass, Aufgabenzettel, Plakat mit Wegangabe, Schatz (Schachtel mit Goldfolie überziehen und mit Süßigkeiten füllen) wenn kein Bach in der Nähe ist: eine große Waschwanne

### Vorbereitung

Eine Schatzkarte zeichnen: Pro Gruppe einen Lageplan kopieren. Die Karte so zerschneiden, dass für jede Station ein Teil übrig ist. Bei der letzten Station bekommen die Teilnehmer den gekennzeichneten Teil der Karte. Mit Zitronensaft ein Kreuz malen und so den Ort für den Schatz kennzeichnen.

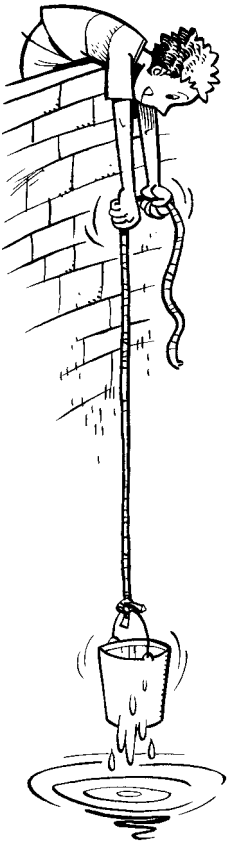
**Tipp:** Man kann darauf hinspielen, wer als erstes den Schatz findet. Bei manchen Gruppen ist das gerecht nicht möglich, man kann daher für jede Gruppe einen anderen Schatz und Ort angeben …

Die Wegstrecke wird, wenn nicht anders angegeben, immer wieder mit Toilettenpapier markiert. Ist eine Aufgabe zu lösen,

findet man zwei Papierstreifen, in deren Umgebung man den Aufgabenzettel und Schatzkartenteile findet.
**Tipp:** Das Toilettenpapier mindestens in einem Meter Höhe anbringen, um Verwechslungen mit anderem Papier zu vermeiden.

## Stationen für die „Piratenschnitzeljagd"

Bis auf die letzte Station ist die Reihenfolge variabel.



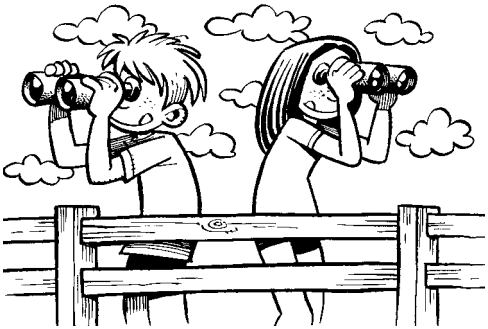
- Die Kinder finden einen Kompass: Geht in Richtung ... weiter ...
- Schnitzel führen zu einer Stelle, an der man ein Fernglas und einen Teil der Schatzkarte findet.
  Aufgabe: „Schaut euch mit dem Fernglas um. In einer Höhe von … Metern findet ihr den nächsten Hinweis."
  Ca. 40 Meter von dieser Stelle entfernt wird ein Schild mit einer Weg-Anweisung* in ein Fenster, das sich mindestens im zweiten Stock eines Hauses befindet (Gemeindehaus, Schule, Pfarrhaus …), gestellt.
  *(Weg-Anweisung z. B: Geht zu einer Stelle, an der Spielgerät für Kinder steht, dort findet ihr den nächsten Hinweis.)
- Ist ein Klettergerüst in der Nähe, so kann man oben eine Wegweisung anbringen.
- Ist ein Bach in der Nähe, so kann man Anweisungen geben: „Folgt dem Bach mit oder gegen die Strömung."
- Ist ein schmaler Bach oder Graben in der Nähe, kann man Balken und Bretter bereit stellen, mit denen eine Brücke gebaut werden muss, um auf die andere Seite zu kommen.
- Man kann die Kinder eine Flaschenpost mit einem Teil der Schatzkarte finden lassen.
- Kinder finden eine Leine und einen Teil der Schatzkarte. Ihnen werden Knoten beigebracht (z. B. Achtknoten, Kreuzknoten, Roringsteg – siehe Hilfen im Internet, z. B. unter www.seemannsknoten.info). Die Leine nehmen sie mit!
- Die Kinder finden einen Eimer. An diesem Eimer wird mit einem der gelernten Knoten die Leine befestigt. Der Eimer wird ins Wasser geworfen und mit der Leine herausgezogen. Möglichst voll wird der Eimer bis zum Ende der Schnitzeljagd mitgenommen. Am Ende der Schnitzeljagd wird gemessen, wieviel Wasser noch im Eimer ist.
- Mit Hilfe der Klopapier-Spur finden die Kinder einen Teil der Schatzkarte, Brennmaterial oder eine Kerze. Jede Gruppe nimmt ihren Teil mit.
- An einem Ort, an dem man ein Feuer machen kann, finden die Kinder den letzten Teil der Schatzkarte, auf dem der Schatz mit Geheimschrift gekennzeichnet ist.

– Der begleitende Mitarbeiter bietet den Kindern an, ihnen diesen Teil der Schatzkarte gegen ein Bonbon pro Kind „abzukaufen". Lassen sich die Kinder darauf ein, so ist die Schatzsuche beendet, und den Kindern wird gezeigt, was sie verpasst haben.
– Um die Karte lesen zu können, müssen die Kinder ein Feuer machen oder die Kerze anzünden. Sie bekommen dafür eine Streichholzschachtel mit so vielen Streichhölzern, wie noch Wasser im Eimer ist. (Pro Strich zwei Streichhölzer.) Reichen die Streichhölzer nicht, um ein Feuer oder eine Kerze zu entzünden, gibt es eine Zeit-„Strafe". Danach bekommt die Gruppe weitere Streichhölzer. Vorsichtig hält man nun die Karte in die Wärme der Flamme, bis ein Kreuz sichtbar wird. Mit Hilfe des Wassers im Eimer wird das Feuer gelöscht. Dann wird die Karte vollständig mit Hilfe von Klebestift und einem Extrapapier zusammengeklebt. Viel Spaß bei der Schatzsuche!

## Andachtsimpuls

Kinder werden gefragt: Was erhofft man sich von einem echten (Gold-)Schatz?
**Fazit:** Man hofft, dass der Schatz das Leben zum Guten verändert, so dass man sich keine Sorgen mehr machen muss und es einem rundum gut geht.
Schatzsucher nehmen viel auf sich, um so einen Schatz zu finden. Sie klettern in die Höhe, überwinden Hindernisse, verbrennen sich fast die Finger, mühen sich mit unhandlichen Dingen ab (Wassereimer, Brennmaterial), lernen (Knoten z. B.). Sie lassen sich von nichts abbringen, diesen Schatz zu suchen und zu finden.
Jesus vergleicht das Leben bei und mit Gott mit so einem Schatz, für den man alles einsetzt, was man hat, weil es sich eben lohnt. Dieses Leben ist so wertvoll, dass es alle Schätze der Welt aufwiegt (Matth 13,44).

Eva-Maria Mallow



# Coole Wasserspiele

## Auf das Wasser, fertig, los!

Für Kinder gibt es im Sommer nichts Schöneres, als mit Wasser zu spielen oder im Wasser zu planschen. Daher ist ein ganzer Jungscharabend mit lustigen Wasserspielen ein Highlight. Am besten ist es, man geht dazu an einen flachen Bach, sofern einer vorhanden ist. Der Spaßfaktor ist garantiert, und eure Kids werden euch dafür lieben.

### Vorbereitung

Wichtig hierfür ist, die Woche zuvor einen Zettel an die Kinder zu verteilen. Auf dem Zettel steht, was geplant ist und welche Dinge mitzubringen sind: Damit auch alle richtig nass werden dürfen, ist es nötig, dass alle in Badekleidung erscheinen. Die Kinder können auch ein altes T-Shirt darüber ziehen. Notwendigerweise sollte jeder Jungscharler ein Handtuch mitbringen. Badeschuhe sind ebenso Pflicht, damit die Verletzungsgefahr am Bach eingeschränkt ist.

## Wasserspiele

### 1.) Wasserbomben hämmern

Ein Plastikrohr wird von einem Mitarbeitenden schräg gehalten. Am Ende des Rohres liegt ein glattes Brett. Davor sitzt ein Kind mit einem Hammer. Nun lässt der Mitarbeitende eine Wasserbombe durch das Rohr flitzen. Die Aufgabe des Kindes besteht darin, die Wasserbombe mit dem Hammer kaputt zu schlagen, sobald diese unten auf dem Brett erscheint. Dies ist gar nicht so einfach, macht aber viel Spaß. (Material 1)

### 2.) Wasser-Limbo

Limbo tanzen, nur im Bach und ohne Musik. (Material 2)

### 3.) Wasserbomben ahoi

Den Kids werden die Füße zusammengebunden. Zwischen die Beine kommt eine Wasserbombe, die von A nach B transportiert werden muss. Wer schafft es, ohne dass die Bombe platzt? (Material 3)

### 4.) Tischtennisball abspritzen

Ein Spieler nimmt einen Löffel in den Mund. Vorne auf den Löffel wird ein Tischtennisball gelegt. Ein weiterer Mitspieler bekommt nun eine Spritzpistole und muss versuchen, den Tischtennisball vom Löffel zu spritzen. (Material 4)

### 5.) Flasche füllen

Mit den bloßen Händen muss Wasser im Bach geholt und in eine Flasche gefüllt werden. (Material 5)

### 6.) Wasserbomben-Darts

Wasserbomben werden an einem Brett aufgehängt und müssen mit Dartpfeilen abgeschossen werden. Welche Gruppe trifft die meisten Bomben? (Material 6)

### 7.) Fleißige Hausfrauen

Es sollen Kleidungsstücke, die in einer Wanne mit Wasser liegen, ausgewrungen und ordentlich aufgehängt werden. (Material 7)

### 8.) Messbecher mit Spritzpistolen füllen

Ein Kind bekommt vor den Bauch einen Messbecher gebunden. Die anderen Kinder bekommen eine Spritzpistole, füllen diese mit Wasser und müssen dann das Wasser in den Messbecher spritzen. (Material 8)

**MATERIAL 1**
Plastikrohr, mind. 1,50 Meter lang, glattes Brett, z. B. eine Spanplatte, Hammer und Wasserbomben

**MATERIAL 2**
Besenstiel

**MATERIAL 3**
Schnur, Schere, Wasserbomben

**MATERIAL 4**
Kaffeelöffel, Tischtennisball, Spritzpistole

**MATERIAL 5**
Pro Gruppe eine Flasche mit gutem Stand

**MATERIAL 6**
Brett, Reißnägel, viele Wasserbomben, Dartpfeile

**MATERIAL 7**
Wäscheleine, Wäscheklammern, Wanne mit Wasser und alte Kleider

**MATERIAL 8**
Messbecher, Gürtel, Spritzpistolen

### 9.) Jungschar-Waschanlage

Die Kinder bilden im Bach eine Gasse die ca. einen Meter breit ist. Nun läuft das Kind, das am Ende der Gasse steht, so schnell wie möglich durch die Waschanlage hindurch. Die anderen Kinder dürfen es dabei mit Wasser anspritzen. Vorne angekommen, stellt es sich neben die anderen und das nächste Kind ist an der Reihe. Dabei wird man auf jeden Fall nass und es ist ein Riesenspaß.

**MATERIAL**

Stoppuhr, Schwimmflossen, -flügel, -reifen und Taucherbrille, Badekappe

### 10.) Pinguinrennen

Die Kinder stehen hintereinander im Bach. Das erste muss Schwimmflossen, Taucherbrille, Schwimmflügel, Schwimmreifen und Badekappe anziehen und dann eine vorgegebene Strecke laufen. Danach ist das nächste Kind an der Reihe. Welche Gruppe ist am schnellsten?

**MATERIAL**

Zwei Schubkarren, zwei Eimer/Joghurtbecher, zwei Wannen, Messbecher, Stoppuhr

### 11.) Wassertransport mit Schubkarren

Ein Mitspieler sitzt in einem Schubkarren und hält einen gefüllten Wassereimer oder Joghurtbecher. Ein weiterer Mitspieler fährt den Schubkarren durch einen Parcours. Am Ende steht eine Wanne, in die das Wasser geleert werden muss. Welche Gruppe ist am schnellsten und hat am meisten Wasser in der Wanne?

**Variante:** Dieses Spiel kann erschwert werden, indem der Eimer ein Loch hat oder die Fläche uneben ist.

**MATERIAL**

Rasierschaum, zwei Spritzpistolen oder Joghurtbecher, zwei Eimer mit Wasser

### 12.) Saubermachen

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber und werden am Oberkörper und an den Armen mit Rasierschaum eingeseift. Nun bekommt jeder eine Spritzpistole oder einen Joghurtbecher in die Hand und muss versuchen, den anderen sauber zu spritzen. Sieger ist, wer seinen Gegenüber zuerst sauber hat.

**MATERIAL**

Ein Besenstiel/Stock und zwei Eimer

### 13.) Chinesischer Wasserträger

Ein Besenstiel, an dem zwei gefüllte Eimer mit Wasser hängen, soll auf den Schultern über eine Strecke getragen werden. Fällt ein Eimer herunter, muss nochmal begonnen werden.

In der Ausgabe 2/2006 sind unter dem Artikel „Schneller, höher, weiter" von Beate Groß weitere Wasserspiele veröffentlicht.

Tanja Ziegler

# Seefahrerspiele

## Für Landratten und Seebären

Jona und Paulus waren auf großen Schiffen unterwegs, die christliche Gemeinde wird in Liedern (z. B. Liederbuch für die Jugend S. 376) mit einem Schiff verglichen, und es gibt auch ein Adventslied, in dem „ein Schiff geladen kommt". Grund genug, sich auch in der Jungschar mit dem Leben auf einem Schiff zu beschäftigen. Auf einem Schiff braucht man bestimmte Kenntnisse und Fertigkeiten. Um sich diese anzueignen, hier einige Spielideen:

### 1, 2 oder 3 zum Thema „Seefahrt"

Die richtigen Antworten sind halbfett und kursiv gedruckt

**Backbord**

1.) Die Küche an Bord, in der gebacken wird.
2.) Die Stelle auf dem Schiff, an der es besonders schmutzig ist.
***3.) Links.***

**Brücke**

1.) Ausschließlich an Land, eine künstliche Verbindung einer Straße über z. B. einen Fluss.
***2.) Gibt es auch auf dem Schiff, dort steht meistens der Kapitän, weil man dort ringsherum sehen kann.***
3.) Eine Art Krücke.

**Bug**
***1.) Der vorderste Teil eines Schiffes.***
2.) Ein Gebäck, das die Seeleute auf langer Fahrt essen.
3.) Ein Teil des Ruders.

**Bullauge**
1.) Das Auge eines Stieres.
***2.) Ein rundes, wasserdichtes Fenster.***
3.) Das Auge des Sturms.

**Dünung**
1.) Eine dünne Wolkenschicht.
***2.) Lang gestreckte, flach gewölbte Wellen.***
3.) Dünnes Bier.

**Flagge**
1.) Ein Schimpfwort, abgeleitet von „Flasche".
2.) Eine Schiffswaage.
***3.) Eine Fahne, die anzeigt, aus welchem Land das Schiff kommt. Es gibt aber auch Signalflaggen, mit denen man sich verständigen kann.***

**Heck**
1.) Piraten hecken manchmal etwas aus.
***2.) Das hintere Schiffsteil.***
3.) Wenn die Mannschaft zusammen hockt.

**Kielschwein**
***1.) Verstärkung des Kiels, also des untersten Teils des Schiffes und Rückrat eines Schiffes.***
2.) Ein Schwein aus Kiel.
3.) Schweine, die lebendig als Proviant mitgenommen werden und unten im Schiff leben.

**Kompass**
1.) Ein orientalischer Kuss.
***2.) Eine Hilfe, die der Orientierung dient.***
3.) Muss man an der Grenze vorzeigen.

**Luv**
1.) Ein Matrosenname.
2.) Wenn ein Matrose betrunken ist, ist er „luv".
***3.) Wenn man an Deck steht, ist „luv" die Seite, aus der der Wind kommt.***

### Knoten
1.) Sind ausschließlich Verschlingungen von Seilen.
***2.) In der Schifffahrt das Maß für die Geschwindigkeit: 1kn = 1 Seemeile pro Stunde.***
3.) Die Bewertung, wie gut ein Schiff ist.

### Eine Seemeile
1.) Entspricht einem Kilometer.
***2.) Entspricht einer Länge von 1852,01 m.***
3.) Entspricht 500 Metern.

### Messe auf einem Schiff
***1.) In früheren Zeiten der gemeinsame Salon- und Speiseraum für Offiziere.***
2.) Dort ist ausschließlich der Gottesdienst.
3.) Die Station, an der an Bord die zurückgelegte Strecke gemessen wird.

### Boje
1.) Ein Junge auf dem Schiff.
***2.) Ein schwimmendes Seezeichen, an dem kleinere Schiffe sich festmachen können.***
3.) Heißt „Auf Wiedersehen".

### Wanten
1.) Kleine Tierchen, die sich auf dem Schiff einnisten.
2.) Das Ufer an der Nordsee.
***3.) Verbindungsdraht zwischen Mast und Bootsdeck.***

Nun kennt ihr die wichtigsten Begriffe der Seefahrt, jetzt wollen wir einiges üben.

## Seefahrer-Geschicklichkeitsspiele

### 1.) Knoten lösen
Wir stellen uns eng im Kreis. Nun strecken wir unsere Hände über Kreuz in die Mitte und ergreifen mit jeweils einer Hand irgendeine andere Hand. Haben alle Teilnehmer zwei Hände zu fassen bekommen, wird gemeinsam versucht, den entstandenen Knoten so zu lösen, so dass ein Kreis entsteht. Dabei darf keine Hand los gelassen werden.
**Variante 1:** Man steht mit dem Rücken zum Kreisinneren, streckt die Arme nach hinten und ergreift eine Hand.
**Variante 2:** Ein Kind hilft von außen beim Lösen des Knotens.

**Tipp:** Man kann den Kindern auch Seemannsknoten beibringen, dazu gibt es im Internet Hilfen, beispielsweise auf der Homepage: www.seemannsknoten.info.

## 2.) Backbord – Steuerbord A

Die Kinder sitzen im Kreis auf Stühlen. Der „Kapitän" steht in der Mitte. Ruft er „Steuerbord", so rücken alle einen Platz nach rechts, ruft er „Backbord", rücken alle einen Platz nach links. Bei dem Befehl „Sturm" stehen alle auf und suchen sich irgendwo eine neuen Platz. Bei jedem Befehl versucht der Kapitän, einen Sitzplatz zu bekommen. Gelingt ihm das, bleibt ein Kind übrig, das neuer Kapitän wird.

## 3.) Backbord – Steuerbord B

Immer zwei Kinder spielen zusammen. Ein Kind spielt das Schiff, das logischerweise nichts selbst sehen kann und gesteuert werden muss. Dem Kind werden die Augen verbunden. Das andere Kind ist der Kapitän. Er muss sein Schiff in den Hafen steuern. Dabei sind einige Riffe (Hindernisse) zu umgehen. Der Kapitän darf das andere Kind aber nicht anfassen, sondern es nur mit den Worten „Backbord" oder „Steuerbord" „Geradeaus" bis zum „Hafen" steuern.

**Variante 1:** Mehrere Schiffe steuern mit ihren Kapitänen den Hafen an …

**Variante 2:** Anstelle von „Backbord/Steuerbord" werden die „Schiffe" nur durch Berühren der Schultern rechts und links gesteuert.

**MATERIAL**
Augenbinden, Hindernisse

## 4.) Große Kapitänsprüfung

Zu Zeiten der Bibel gab es noch kein Echolot und kein satellitengesteuertes Navigieren. Es war deshalb hilfreich, wenn der Kapitän den Weg gut kannte, so dass er bei Nacht und Nebel sein Schiff um Klippen herum steuern konnte.

Auf einer „Meeresroute" werden verschiedene Hindernisse aufgebaut: Styroporstücke werden als Eisberge, Eimer, Flaschen oder Kartons als Riffe oder Felsen auf die „Fahrstraße" gelegt. Die Kinder prägen sich die Route ein. Nun werden die Augen verbunden, und sie versuchen, über die Strecke zu kommen, ohne sie zu berühren. Mit der Stoppuhr wird die „Fahrzeit" gemessen. Haben mehrere Kapitäne fehlerlos die Hindernisse umschifft, so ist der mit der kürzesten Zeit der Kapitän der Flotte.

**MATERIAL**
Augenbinden, Styroporstücke, Eimer, Kartons, Stoppuhr

## 5.) Deck schrubben

Ein Spielfeld von ca. dreimal drei Metern wird mit Klebeband oder Kreide abgeteilt. Zusammen mit den Kindern werden ca.

30 bis 50 Zeitungsblätter zu Kugeln geknüllt. Ein Kind muss das „Deck" säubern. Die anderen Kinder sind Deckverschmutzer, die auf ein Kommando die Schmutzpartikel auf das Deck (Spielfeld) werfen. Der „Schrubbermeister" bemüht sich, sein Deck sauber zu halten, indem er mit dem Schrubber die Kugeln vom Deck fegt. Die weggefegten Schmutzbollen können von den Kindern wieder aufgesammelt und auf das Deck geworfen werden. Ist die vereinbarte Zeit um, werden die restlichen Schmutzpartikel gezählt. Jeder ist einmal dran. Ist die Gruppe zu groß, dann ist es sinnvoll, mit zwei Gruppen parallel oder aber gegeneinander zu spielen.

**MATERIAL**
Zeitung, Besen oder Schrubber, Stoppuhr

### 6.) Dalli, Dalli

Zwei Gruppen sammeln jeweils Begriffe und nennen sie abwechselnd. Die Gruppe mit den meisten Begriffen hat gewonnen. Einige Beispielfragen:
– Was fällt euch zu „Seefahrt" ein?
– Was muss man auf einem Schiff können?
– Welche Wassertiere fallen euch ein?

### 7.) Schiffbruch

Die Stühle werden als Schiff Lehne gegen Lehne in eine Doppel-Reihe gestellt. Wenn die Musik spielt, laufen die Kinder um die Stühle. Wird die Musik unterbrochen, sucht sich jedes Kind einen Platz. Bei jeder Unterbrechung wird ein Stuhl entfernt. Wie wenig Stühle reichen, um alle Kinder zu „retten"?
**Alternative:** Bei jeder Unterbrechung muss das Kind, das keinen Platz bekommen hat, ausscheiden.

**MATERIAL**
Pro Kind ein Stuhl, CD-Player und CD

### 8.) Schmuggeln

Ein Regierungsschiff hat die Piraten aufgebracht. Es sind sieben Streichhölzer so an der Kleidung der Piraten versteckt, dass die Köpfchen noch sichtbar sind. Die andere Gruppe muss die „Schmugglerware" oder „Beute" finden.

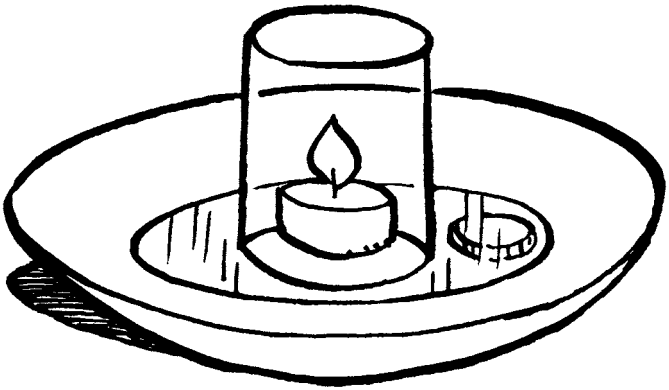
**MATERIAL**
Streichhölzer

### 9.) Schatz gefunden

Die Piraten haben im Dunkeln einen Geldschatz gefunden. Sie wollen nicht bis zum Tageslicht warten, und fangen schon an zu zählen. Mit verbundenen Augen werden Geldstücke herum gegeben. Wer kommt dem richtigen Betrag am nächsten?
**Variation:** Das Geld wird hinter dem Rücken weiter gegeben und dabei gezählt.

**MATERIAL**
Geldmünzen

Eva-Maria Mallow



# Wasser – echt spannend!

## Experimente mit Wasser

Wasser – eines der Elemente, überall zu finden, in den verschiedensten Formen:
Als Regen, Hagel, Schnee, Eis, Nebel, Tau, in Flüssen, Seen, am Meer ... UND wir können damit sooooo viel entdecken!
Die Experimente sollen zum Entdecken und zum Staunen über unseren genialen und kreativen Schöpfer einladen.

**MATERIAL**

Tiefer Teller, eine Kerze, Streichhölzer, eine Münze, ein Glas, etwas Wasser

### Einstieg – zum Knobeln

In einen tiefen Teller gibst du etwas Wasser, der Boden soll bedeckt sein. In diese Pfütze stellst du eine brennende Kerze und legst eine Münze daneben.
Die Frage an die Kinder lautet: Wie nehmt ihr die Münze aus dem Teller, ohne nasse Finger zu bekommen?

**Lösung:** Man stülpt das Glas über die brennende Kerze. Dadurch wärmt sich die Luft in dem Glas auf. Warme Luft dehnt sich aus, dringt unsichtbar aus dem Glas heraus, die Kerze geht aus, die Luft kühlt ab, es ist wieder Platz unter dem

Glas und dadurch wird das Wasser ins Glas gesogen. Nun könnt ihr die Münze trockenen Fingers herausnehmen.

Bei den Kindern dürfte nun das Interesse an weiteren Experimenten geweckt sein. Man könnte die folgenden Experimente mit der ganzen Gruppe durchführen, oder die Jungscharler in Kleingruppen aufteilen, die verschiedene Versuche durchführen und per Foto oder Plakat dokumentieren.

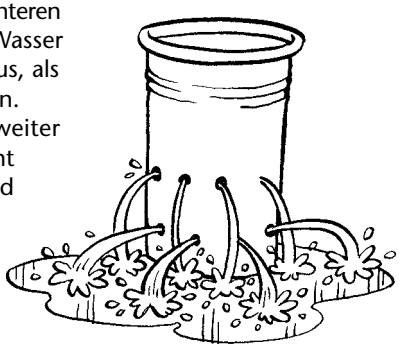
Einige Experimente führt man am besten im Freien durch!

## Springbrunnen

**MATERIAL**

Plastikbecher, Klebe-/Kreppband, Hammer, dickerer Nagel, Wasser

In den Plastikbecher schlägst du mit Hammer und Nagel Löcher, zuerst im Kreis kurz über dem Boden des Bechers, dann ein paar Zentimeter darüber noch einmal. Überklebe die Löcher mit dem Klebeband und stelle den Becher auf eine ebene Fläche. Nun füllst du den Becher mit Wasser. Zu zweit zieht ihr möglichst schnell die Klebestreifen ab.
Was passiert: Aus den unteren Löchern sprudelt das Wasser deutlich schneller heraus, als aus den oberen Löchern.
**Lösung:** Das Wasser weiter unten trägt das Gewicht des ganzen Wassers und steht dadurch unter höherem Druck als weiter oben.



## Wassertürme

**MATERIAL**

Ein schmaler Plastikbecher, ein Plastikbecher mit deutlich größerem Durchmesser, Hammer, Nagel, Klebe-/Kreppband, Wasser, Messbecher

In beide Plastikbecher schlägst du mit dem Hammer ein Loch kurz über dem Boden des Bechers. Nun überklebst du die Löcher mit dem Klebeband. Fülle in beide Becher gleich viel Wasser und stelle sie auf eine ebene Fläche. Dann ziehe das Klebeband ab.
Was passiert: Aus dem schmalen Becher sprudelt das Wasser schneller heraus als aus dem breiten Becher.
**Lösung:** Bei dem schmaleren Becher steht das Wasser höher, trägt also mehr Gewicht und steht dadurch stärker unter Druck, als bei dem breiteren Becher.

## Schwimmende Büroklammern

Zuerst einmal stellt sich die Frage: Schwimmen Büroklammern? Ausprobieren!
Normalerweise gehen die Büroklammern sofort unter, denn sie sind schwerer als Wasser.
Wie bekomme ich sie nun zum Schwimmen?
Trenne zunächst einmal eine Schicht des Taschentuchs von den anderen Schichten und schneide es so zu, dass es etwas kleiner ist als die Schüssel. Nun legst du dieses Stück Papiertaschentuch in die Schüssel und darauf legst du die Büroklammern, behalte eine Büroklammer zurück. Mit dem Stift stupst du vorsichtig auf das Taschentuch bis es untergeht (braucht Geduld). Und – die Büroklammern schwimmen!
Biege dir die übriggebliebene Büroklammer als Angelhaken zurecht und versuche, die Büroklammern zu angeln.
**Lösung:** Die sogenannte Oberflächenspannung (eine Art Haut auf dem Wasser) hält die gleichmäßig darauf liegende Büroklammer. Zerstörst du diese Oberflächenspannung, indem du die Büroklammer zu stark oder unsanft eintauchst, gehen die Büroklammern unter.

**MATERIAL**

Mehrere Büroklammern, eine Schüssel mit Wasser, ein Stift, ein Papiertaschentuch, evtl. Schere

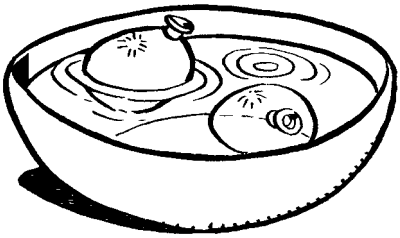
## Warmes Wasser – kaltes Wasser

Fülle die beiden Luftballons mit sehr kaltem Wasser und knote sie zu. In einen der Behälter füllst du ebenfalls sehr kaltes Wasser, in den anderen sehr viel wärmeres Wasser. Nun lässt du einen der Luftballons in den Behälter mit warmem Wasser, den anderen in den zweiten Behälter gleiten.
Was passiert: Der Ballon in dem kalten Wasser schwimmt, der im warmen Wasser sinkt auf den Boden.
**Lösung:** Kaltes Wasser ist schwerer als warmes Wasser. Der kalte Luftballon ist also schwerer als das warme Wasser, deshalb sinkt er nach unten.

**MATERIAL**

Zwei kleine Luftballons, zwei Messbecher/ Weckgläser o. ä., warmes und kaltes Wasser

## Blaues Gänseblümchen



Schneide die Tintenpatronen auf und fülle sie in das Glas Wasser. Nun stelle die Gänseblümchen in das Wasserglas.
Nach einiger Zeit färben sich die Blütenblätter blau, da das Gänseblümchen blaues Wasser trinkt.

**MATERIAL**

Frisch abgeschnittene Gänseblümchen (oder weiße Tulpen), ein Glas Wasser (ca. 100 ml), zwei Tintenpatronen, Schere

## Farben trennen

Hier kannst du entdecken, dass die Farben in Filzstiften zusammengemischt werden.
Zuerst malst du ca. ein bis zwei cm vom Rand des Taschentuchs entfernt dicke Punkte mit den (dunklen) Filzstiften. Achte dabei auf genügend Abstand zwischen den Punkten. Dann halte den Rand des Taschentuchs ins Wasser, bis das Wasser die Punkte erreicht hat. (Die Farbpunkte sollen nicht in das Wasser getaucht werden!) Nun lege das Papiertaschentuch auf die Zeitungen. Das Wasser löst die Farbpunkte auf. Ist das Taschentuch wieder ganz trocken, kannst du die verschiedenen Farben am besten erkennen.

**MATERIAL**

Filzstifte, Papiertaschentücher, eine Schale mit Wasser, evtl. Zeitungspapier als Unterlage

## Seerose

Jedes Kind malt seine Blume an und schneidet sie dann aus. Nun knickst du die Blütenblätter einzeln nach Innen.
Lege die bunten Blüten auf das Wasser und beobachte sie. Was geschieht: Die Blüten gehen nach und nach auf!

**MATERIAL**

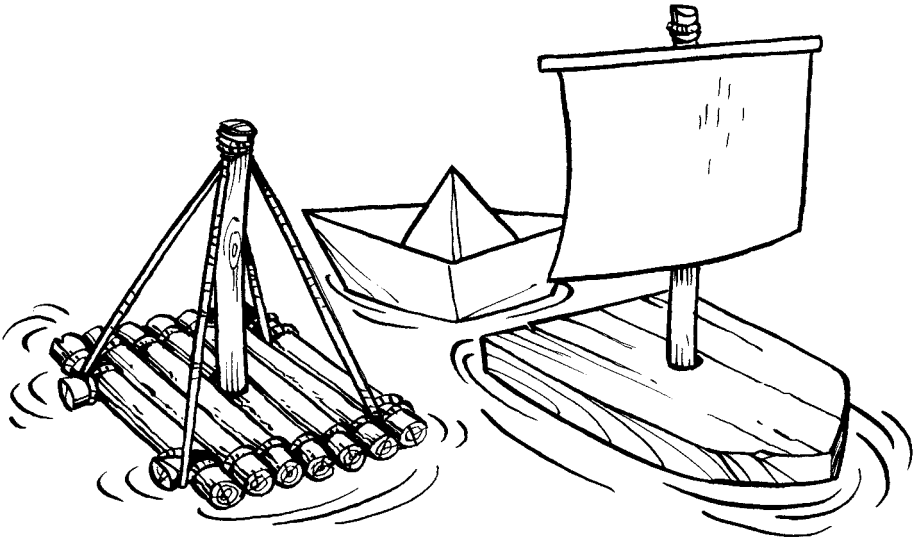
Eine Blumenschablone pro Kind auf Malpapier, Wachsstifte, Scheren, Schüssel mit Wasser

Caroline Roth

## INFO ZUSATZARTIKEL IM INTERNET

**Weitere wertvolle Artikel zum Thema dieses Heftes und zu anderen Ausgaben** stellen wir parallel zum Erscheinen des jeweiligen Heftes im Internet für euch bereit auf www.jungscharleiter.de. Dieses Mal:

1.) „Ein Kreuz mit einem Schnitt – Die unglaubliche Geschichte von Barak“
(von Tanja Ziegler),
2.) „Jesus schläft im Sturm – Eine Bildbetrachtung zum Plakat Nr. 11 von Kees de Kort“
(von Birgit Bochterle),
3.) „Wasserräder bauen – Ein spritziges Vergnügen, nicht nur am Bach!“
(auch von Birgit Bochterle),
4.) Die Vorlesegeschichte „Kongress der Regenwürmer“
(von Manfred Kyber) und
5.) Die Vorlesegeschichte „So groß ist Gott”
(von Patricia St. John).



# Boote bauen

## Bauanleitungen für verschiedene Wasserfahrzeuge

Wasser ist ein Element, das Kinder immer wieder fasziniert. Jede noch so kleine Pfütze bietet genug Anlass zum Spielen. Hier scheint der Phantasie der Kinder keine Grenze gesetzt. Ob Staudamm bauen oder Schiffe basteln und dann fahren lassen – Wasser garantiert immer eine Menge Spaß. Aus diesem Grund hier ein paar Tipps, um Boote zu bauen.

### Das Floß

Um ein tolles Floß zu bauen, wird nicht viel benötigt: eine kleine Säge und eine Kordel. Mit der Säge schneiden wir uns ein paar gerade Zweige, ca. zwei cm dick im Durchmesser und 20 cm lang, ab. Die Rundhölzer werden nebeneinander gelegt. Mit der Kordel wird nun jedes Rundholz mit dem anderen verknotet, so dass ein Floß entsteht. Auf der Unterseite werden nun zwei Hölzer quer gelegt und auch mit der Kordel an das Floß geknotet. Sie geben dem Floß Stabilität.

Natürlich kann man auch noch einen Mast in die Mitte des Floßes bauen. Der Mast wird von oben mit der Kordel an die Außenseiten des Floßes verspannt. An den Mast kann man dann noch ein großes Blatt als Segel binden. Und schon kann der Spaß losgehen. Wir suchen uns ein kleines Gewässer mit geringer Strömung.
**Achtung:** Hier wirklich nur kleine Gewässer und keine Flüsse aufsuchen. Das Wasser sollte höchstens knietief sein. Wir lassen die Flöße ein Rennen fahren. Natürlich sind immer mehrere Rennen nötig, um den Sieger zu ermitteln.

## Das Papierboot

Wer es noch einfacher haben möchte, faltet sich einfach ein Boot aus Papier. Es hält zwar nicht so lange wie ein Floß, für den schnellen Spaß reicht es aber allemal. Diese Boote können dann auch angemalt werden. Selbstverständlich braucht jedes Schiff einen klangvollen Namen. Auch hier bieten sich Wettfahrten auf einem kleinen Gewässer an.
Um die Spannung noch zu steigern, kann man auch auf den Einlauf der verschiedenen Boote wetten.

## Das Schiff

Um ein Schiff zu bauen, brauchen wir ein Brett von ca. 30 x 15 cm und ein Rundholz mit ca. 1 cm im Durchmesser. Das Brett schneiden wir vorne spitz zu. Dann bohren wir in die Mitte ein Loch für den Mast. Mit etwas Holzleim wird der Mast dann in das Loch gesteckt und verleimt. Mit ein paar Stoffresten lässt sich in Kürze auch noch ein Segel herstellen. Das Schiff jetzt noch etwas anmalen, und schon kann es zu Wasser gelassen werden.

## Schiff mit Gummimotor

Das Schiff mit Gummimotor hat einen eigenen Antrieb. Die Bauanleitung und der Bausatz ist bei Opitec zu beziehen:
http://de.opitec.com/opitec-web/articleNumber/103015/kssc
Der Zusammenbau dauert ein wenig länger, dafür ist der Erlebnis-Effekt hier um einiges höher als bei den anderen Booten.

Frank E. W. Ortmann

# Ostern im Schuhkarton

## Die verschiedenen Passions-Stationen kreativ umsetzen

### Mini-Ostergarten

Der Ostergarten will es Gruppen ermöglichen, das Passions- und Ostergeschehen mit allen Sinnen wahrzunehmen.
Unwahrscheinlich viel Tiefgehendes spielte sich in diesen wenigen Tagen auf Ostern zu ab. Es ist gut, einmal einen genaueren Blick auf die verschiedenen Stationen zu werfen.
Im Ostergarten wird genau das getan: In mehreren Räumen werden die unterschiedlichen Szenen dargestellt; angefangen beim Einzug Jesu in Jerusalem, das Passahmahl, das Gebet im Garten Gethsemane, die Festnahme und das Verhör Jesu, seine Kreuzigung, bis dann zu den Frauen am (dunklen) Grab und – als absoluter Gegensatz dazu – ein bunter, fröhlicher Auferstehungsraum mit Blumen, Schmetterlingen, Wasserfall, Vogelgezwitscher ...
Beim Durchgang durch die Räume werden die Besucher von einem Begleiter mit hineingenommen in das Geschehen. Durch das Sehen, Hören, Miterleben wird das, was Jesus getan und erlebt hat, noch einmal deutlicher und ergreifender.
Kinder nehmen mit allen Sinnen wahr. Das, was sie selbst umgesetzt haben, bleibt viel besser hängen und sitzt tiefer, als nur Gehörtes. Daran wollen wir mit dem Mini-Ostergarten anknüpfen.

## Hinführung

Sinnvoll ist es, diese verschiedenen Geschehnisse zunächst einmal mit den Kindern zu besprechen, vielleicht anhand einer Kinderbibel. Was ist an diesen Tagen geschehen? Was hat Jesus erlebt? Was haben die Jünger erlebt? Wichtig dabei ist, nicht bei der Kreuzigung aufzuhören! Diese Spannung ist für Kinder zu groß. Es kann passieren, dass sie hoffnungslos aus der Jungschar gehen. Und genau das ist ja, GOTT SEI DANK, nicht mehr nötig.

## Ostern im Schuhkarton

Nun können sich die Kinder in Kleingruppen aufteilen. Immer eine Gruppe gestaltet eine Szene. Sie lesen sich noch einmal durch, was genau geschehen ist, und überlegen sich dann, wie sie ihre Szene in dem Karton gestalten wollen.
Zunächst sollten sie den Boden des Kartons mit einem Müllbeutel auslegen, damit der Boden nicht durchnässt. Dann können sie nach Herzenslust kreativ werden.
Menschen und Tiere können gut aus Pfeifenputzern, Holzkugeln (= Kopf) und Stoffresten hergestellt werden. Die Wände und der Boden können mit Wasserfarben oder Erdfarben (Sand bzw. Erde mit Kleister mischen) bemalt werden. Erhöhungen oder die Grabhöhle können mit Moos und Rindenstücken gestaltet werden. Zweige können Bäume darstellen.
Am Ende stellen sich die Jungscharler gegenseitig ihre Szene im Schuhkarton vor.

**MATERIAL**

Ein Schuhkarton pro Szene, Müllbeutel, Scheren, Kleber, Kleister, Pinsel, evtl. Wasserfarben, Pfeifenputzer, Holzkugeln, Märchenwolle, Stoffreste, Wolle, verschiedenstes Naturmaterial wie Moos, Steine, Kies, Erde, Rindenstücke, Zweige ...; eine Kopie des entsprechenden Bibeltextes pro Szene.

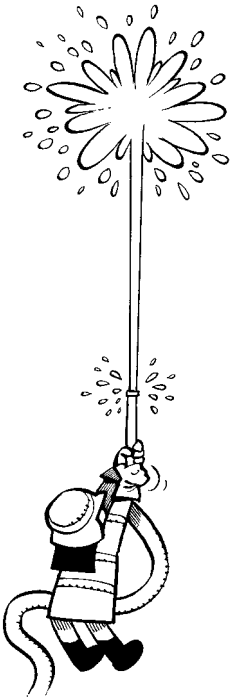
## Weiterführung

Nach Ostern könnte man als Weiterführung des Themas auf der Innenseite des Schuhkartondeckels eine Osterszene gestalten. Alternativ zu biblischen Geschichten kann hier mit Symbolen des Lebens und der Hoffnung gearbeitet werden.
Eine andere Idee wäre, am Ende der Jungschar oder in der nächsten Jungscharstunde die Eltern einzuladen, und mit ihnen eine Führung durch den Mini-Ostergarten zu machen. Wichtig ist, dass man dafür genügend Zeit einplant. Der Raum sollte schon wieder aufgeräumt sein. Die Kinder sollten wissen, was auf sie zukommt. Schön ist es, wenn ein Jungscharleiter die Eltern begrüßt und erklärt, was die Kinder vorbereitet haben. Die Jungscharler könnten jeweils ihre Szene erläutern. So werden die Eltern mit hineingenommen in das Passionsgeschehen und bekommen einen Einblick in die Jungschar.

Caroline Roth

# Besuch bei der Feuerwehr

„Ich will Feuerwehrmann werden", war der größte Wunsch von dem kleinen Drachen Grisu. Aber auch viele Kinder, nicht nur Jungen, träumen davon, einmal ein Feuerwehrmann/eine Feuerwehrfrau zu werden. Warum also nicht einmal einen Besuch bei der örtlichen Feuerwehr oder bei der Berufsfeuerwehr in der nächst größeren Stadt einplanen?



Diese Idee hatte auch die Jungschar Wissenbach. Während einer Sommerfreizeit wurde ein Besuch bei der Berufsfeuerwehr in Kassel organisiert. Viele interessante Dinge konnte man hier bestaunen. Von der Ausrüstung, mit der ein Feuerwehrauto ausgestattet ist, über die Werkstatt bis hin zu dem großen Übungsturm bekamen die Kinder und Mitarbeiter alles ganz genau erklärt.

Wie lange hat ein Feuerwehrmann Dienst? Wie oft brennt es in der Stadt? Hat der Feuerwehrmann auch schon mal Angst gehabt? All diese und noch viele andere Fragen bekamen die Kinder beantwortet. Am spannendsten aber war die Frage, was alles in der Feuerwache passiert, wenn die Feuerwehr alarmiert wird. Zuerst dröhnt ein schriller Summton aus dem Lautsprecher. Als nächstes wird durch den Lautsprecher angesagt: Was ist passiert? Wo ist es passiert? Und dann noch, wie viele Leute mit welchen Feuerwehrautos ausrücken sollen. Der Drucker in der Fahrzeughalle druckt alle diese Infos auch schnell aus. Die Feuerwehrmänner ziehen sich blitzschnell ihre Ausrüstung an und steigen in die Fahrzeuge. Ein Feuerwehrmann hat in der Zwischenzeit den Zettel aus dem Drucker geholt und noch ein Karte, auf der die Straße eingezeichnet ist, wo die Feuerwehr hin muss. Die großen Tore der Halle öffnen sich vollautomatisch, und die Feuerwehr fährt mit Blaulicht und Sirene zum Einsatz.

Kaum hat uns der Feuerwehrmann alles erklärt, hören wir einen schrillen Ton aus dem Lautsprecher. Es dauert keine Minute, da fahren zwei Feuerwehrautos aus der Feuerwache. Zum Glück diesmal nur ein Fehlalarm. Doch dramatisch auf alle Fälle.

Frank E. W. Ortmann

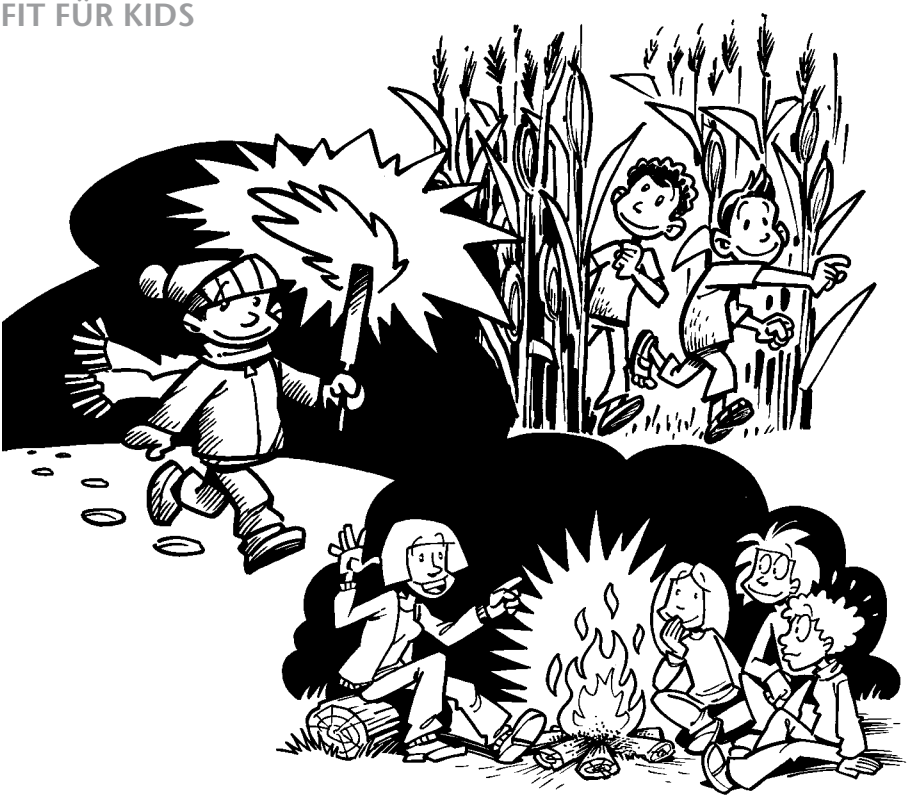
# Kinder-mund tut Wahrheit kund

## Aktion Kindersprüche

Immer wieder begeistern uns Kinder mit ihrer Unbefangenheit und mit tollen Sprüchen. Kinder haben die Gabe, Dinge frei und ungefiltert mitzuteilen. Wie z. B. neulich in der Andacht:
Der Mitarbeiter las aus dem Johannesevangelium vor: „Ich bin der Weinstock und ihr seid die Reben. Wer in mir bleibt und ich in ihm, der wird viel Frucht bringen."
Auf die anschließende Frage, was dieser Vers bedeute, sagte Ben, sechs Jahre alt: „Wer Gott liebt bleibt fruchtig."

Genau diese Kindersprüche suchen wir. Schreibt sie auf unter Angabe des Vornamens und des Alters des Kindes, und schickt sie an folgende E-Mail-Adresse: antje.metzger@ejwue.de
Betreff: „Jungscharleiter Kindersprüche"
Die besten, lustigsten und tiefsinnigsten Sprüche werden wir in den nächsten Ausgaben veröffentlichen.

Frank E. W. Ortmann



# Geländespiele

## Know-how für Einsteiger

Geländespiele sind bei den meisten Kindern sehr beliebt. Für Freizeiten oder Jungscharwochenenden drängt sich diese Spielform fast schon auf. Denn hier ist das nötige Gelände oftmals vorhanden. Zudem ist auch der Zeitfaktor kein Problem. Da diese Spielform zeitintensiver ist, sollte das Spiel gut vorbereitet sein. Hier einige grundlegende Tipps:

### Was ist ein Geländespiel überhaupt?

Ein Geländespiel ist ein Gruppenspiel, das im Freien (Feld, Wald, Wiese) gespielt wird. Kooperative oder gegnerische

Gruppen versuchen, ein bestimmtes Ziel zu erreichen (z. B. einen Schatz zu finden, eine bestimmte Zusammenstellung von Material zu ergattern, die meisten Lebensbänder anderer Teams abzujagen …). Besonders gelungen ist ein Geländespiel, wenn es in eine Rahmengeschichte eingebunden ist (z. B. soll König Saul von seinen Kopfschmerzen befreit werden, indem die Kinder mit Material, das sie durch das Geländespiel gewonnenen haben, Instrumente bauen und Saul darauf ein Lied vorspielen).

Zudem ist ein gewisser Spannungsbogen wichtig. Dieser Spannungsbogen, der sich langsam aufbaut und kurz vor dem Ende des Spiels seinen Höhepunkt erreichen sollte, wird durch die Handlung des Spiels erzeugt. Ein Höhepunkt könnte eine angekündigte Abschlussaktion sein, z. B. das Ausprobieren eines von der Gruppe gebauten Objekts oder eine Schlussaktion mit allen. Manchmal ist es notwendig, während des Spiels die Spannung durch Sonderpersonen (z. B. plötzlich auftauchende Abfangjäger) zu erhöhen.

## Vorbereitung eines Geländespiels

### Rahmenbedingungen

Bei der Vorbereitung sollte man die Rahmenbedingungen beachten:
- Anzahl, Alter, Geschlecht der Teilnehmenden
- Zeitrahmen: Wie lange darf das Spiel maximal dauern?
- Gelände:
  Wo wird genau gespielt?
  Kennen die Mitarbeitenden das Gelände genau?

### Gelände besichtigen

Das Gelände sollte von den Mitarbeitenden im Vorfeld besichtigt werden. Risikozonen wie z. B. Gräben, Felsen oder Schienen sollten weiträumig ausgelassen werden. Die Spielfeldgrenzen sollten klar sein, z. B. durch die natürliche Abgrenzung eines Waldwegs. Notfalls sollten Grenzen mit Absperrband gekennzeichnet werden.

### Mitarbeitende informieren

Ein Geländespiel benötigt oftmals viele Mitarbeitende. Es ist zu empfehlen, diese im Vorfeld genau über die Spielregeln zu informieren und die Spielrollen zu erklären. Das verhindert Missverständnisse.

## Durchführung eines Geländespiels

### Gruppeneinteilung

Die Gruppen sollten gerecht eingeteilt werden (gleiche Gruppengröße und Gruppenstärke). Empfehlenswert ist eine gewisse Gruppenmarkierung (z. B. Gruppennummern mit Stift auf Handrücken malen), um nachträgliche „Gruppenüberläufer" zu vermeiden.

### Spielleitung

Die Spielleitung sollte immer den Überblick über den Spielablauf haben. Wenn nötig, sollte sie eingreifen können. Z. B. kann sie große Gruppenunterschiede durch Einsatz der Sonderpersonen ausgleichen, unfair handelnde Spieler bestrafen. Daher sollte die Spielleitung nicht selber mitspielen.
Sie sollte zudem immer erreichbar sein, z. B. bei Problemen oder Notfällen. Daher ist das Mitführen von Handy und Verbandsmaterial auch unbedingt Pflicht!

### Spielregeln erklären

Die Regeln und die Handlung des Spiels sollten für alle Teilnehmenden verständlich sein. Die Kinder sollten informiert werden:
- wo sich das Spielfeld genau befindet und wo die Grenzen sind,
- welche eventuelle Gefahrenstellen es wo gibt,
- wer wie gewinnt,
- wie, wann und wo das Spiel beginnt und endet.

Nach Erklären des Spiels ist es wichtig, sich davon zu überzeugen, dass jedes Kind die Regeln verstanden hat.
**Tipp:** Eventuell die Spielregeln noch mal von einem Kind erklären lassen.
Zudem sollten die Kinder Zeit für Rückfragen haben.

### Spiel-Ende

Eventuell zieht sich ein Spiel wider Erwarten in die Länge. Es ist ratsam, sich im Vorfeld Gedanken zu machen, wie man in diesem Fall reagiert. Wie kann das Spiel früher beendet werden, so dass das Ende trotzdem spannend bleibt?
Ist das Spiel zu Ende, ist der Sieger möglichst schnell zu ermitteln. Daher ist in der Vorbereitung auch schon an die Planung einer schnellen Auswertung zu denken, und natürlich an einen schönen Preis!

Antje Metzger

# FUNDSACHEN

Patricia St. John
**So groß ist Gott**
Verlag CLV, Bielefeld 2006,
überarbeitete Neuauflage,
ab 7 Jahren,
224 Seiten, gebunden
**6,90 Euro**

Über vierzig spannende und humorvolle Geschichten für Jung und Alt zum Vorlesen, Selber lesen und Erzählen. Sie sind so ausgewählt und angeordnet, dass sie wichtige Wahrheiten des christlichen Glaubens anschaulich illustrieren. Kinder (und nicht nur sie) lernen so besser die großen biblischen Aussagen über Gott, Jesus und den Heiligen Geist zu verstehen.

Eine Geschichte aus diesem Buch mit dem Titel „Er starb, um uns vor dem ewigen Tod zu retten" findet ihr auf unserer Internetseite unter www.jungscharleiter.de bei den Zusatzmaterialien zu diesem Heft.

**Das Buch kann bezogen werden bei:**

buch+musik
**ejw-service gmbh**
Haeberlinstraße 1-3 · 70563 Stuttgart-Vaihingen
Tel: 07 11/97 81-410 · Fax: 07 11/97 81-413
buchhandlung@ejw-buch.de · www.ejw-buch.de

**Anmerkung der Redaktion:** In Jungscharleiter Nr. 4/2010, S. 32, lautet die richtige Lösung zu Frage 1: a).


## IMPRESSUM

**»Jungscharleiter« Impulse für die Arbeit mit Kindern**

**Herausgeber und Verlag**
buch+musik,
ejw-service gmbh,
Stuttgart
im Auftrag des
CVJM-Gesamtverbandes
in Deutschland e.V.

**Schriftleitung**
Landesjugendreferentin
Antje Metzger
antje.metzger@ejwue.de

ejw Evangelisches Jugendwerk in Württemberg

**Anschrift von Verlag und Schriftleitung**
Haeberlinstraße 1–3
70563 Stuttgart
Telefon 0711 / 97 81-410

**Erscheinungsweise**
Viermal jährlich

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

**Bestellung/Verwaltung**
buch+musik
Telefon 0711 / 97 81-410
Fax 0711 / 97 81-413
buchhandlung@
ejw-buch.de

**Abbestellungen**
Sechs Wochen vor Ende
des Berechnungs-
zeitraumes schriftlich
(Posteingang)
beim Verlag

**Illustrationen**
Jörg Peter, Wetter
www.comiczeichner.de

**Layout**
AlberDesign, Filderstadt
www.alberdesign.de

**Satz**
buch+musik, Fred Peper

**Druck**
Grafische Werkstätte der
BruderhausDiakonie,
Reutlingen

E 6481 F

**buch + musik**
ejw-service gmbh
Stuttgart