

Januar · Februar · März

NR. 1/2012

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern



Mit
**FREIZEIT-
PLAN** im
Internet

**Akte „P“:
Ein Knacki packt aus**



Besuchszeit im Gefängnis

Ein Geländespiel für Paulus

Hier findet ihr das Zusatzmaterial zum Baustein „Besuchszeit im Gefängnis“ von Tanja Ziegler auf Seite 41 im Heft.

Stationen Geländespiel

Damit die Zeltgruppen Geld verdienen können, um für Paulus die verschiedenen Sachen einzukaufen, sind auf dem gesamten Gelände Stationen („Arbeitsstellen“), verteilt. Damit die Gruppen wissen, um welche Arbeitsstelle es sich handelt, wird ein Schild mit dem Namen der jeweiligen Arbeitsstelle aufgestellt/aufgehängt. Die Stationen können in beliebiger Reihenfolge angelaufen werden. Von daher wäre es auch gut, wenn es mehr Arbeitsstellen gibt als Zelte. Sollte eine Arbeitsstelle belegt sein, muss die Gruppe weiter gehen und sich eine andere suchen. Die Aufgabe der Chefs (Mitarbeitender) an den einzelnen Arbeitsstellen ist es, die Arbeit zu erklären und auf die Durchführung zu achten. Nach getaner Arbeit



bekommt die Gruppe den Lohn ausbezahlt. Was jeweils verdient werden kann, steht hinter dem Namen der Station. Der Chef muss noch auf dem Laufzettel der Gruppe im Feld seiner Arbeitsstelle unterschreiben. So soll gewährleistet sein, dass eine Gruppe nicht nur an ein oder zwei Stationen Geld erspielt, sondern an mehreren. Die Stationen können nur so oft angelaufen werden, wie sie auf dem Laufzettel zu finden sind. Die einzelnen Arbeitsstellen dürfen nicht zwei Mal direkt nacheinander besucht werden.

Wurde die Arbeit nicht zur Zufriedenheit des Chefs ausgeführt (liegt im Ermessen des Einzelnen), dann gibt es entweder nur einen Teil des Lohns oder gar keinen.

Die nachfolgenden Arbeitsstellen sind nur eine Ideensammlung und können von euch ganz kreativ erweitert werden.

Da es sich um ein Spiel zur Zeit des Paulus handelt, habe ich versucht, Berufe bzw. Tätigkeiten/Situationen zu nehmen, die es damals auch gab. So wird es noch authentischer.

Zimmermann (Lohn: 9 Münzen)

Damals, wie auch heute, war der Beruf des Zimmermanns sehr wichtig. Im Jerusalemer Tempel soll das Dach neu gemacht werden. Aus diesem Grund werden ganz dringend Zimmerleute gesucht. Ihr bekommt nun 10 Nägel, die mit so wenigen Schlägen wie möglich und im Idealfall auch gerade ins Holz eingeschlagen werden müssen.

Material: Holz, Hammer, pro Gruppe und Durchgang zehn Nägel, Stift.

Küchenhilfe (Lohn: 5 Münzen)

Ihr arbeitet als Küchenhilfe in der Küche des Palastes mit. Leider ist euch gerade ein großes Unglück passiert. Die Dose mit den Erbsen ist euch aus der Hand gerutscht, aufgegangen und in die Schüssel mit den Linsen rein gefallen. Wenn das der Koch sieht, gibt es einen riesengroßen Ärger. Darum, nicht lange zögern und schnell alles wieder auseinandersortiert. Wie lange braucht ihr dazu? Es wird die Zeit gestoppt.

Material: große Schüssel gut gefüllt mit Linsen und Erbsen, zwei kleinere Schüsseln, Stoppuhr, Stift.

Sägewerk (Lohn: 10 Münzen)

Die Dachbalken für den Tempel müssen präzise zu recht gesägt werden. Da es nichts zum messen gibt, bleibt nur noch das Augenmaß. Ihr sollt nun von einem Holzstück ein möglichst genau 50cm langes Stück absägen.

Material: Säge, mehrere lange Holzstücke, Maßband für Mitarbeiter oder ein 50cm langes Holzstück, Stift.



Schneiderei (Lohn: 6 Münzen)

Die Schneiderei hat einen Auftrag für einen Wandteppich bekommen. Die Gruppe bekommt zehn Stoffreste (können unterschiedlich groß sein), sowie Nadeln und Faden dazu. Die Aufgabe besteht darin, alle Stoffreste zusammenzunähen. Bewertet wird die „Schönheit“ des Wandteppichs (z. B. Wie ist die Farbkombination? Wurde darauf geachtet? Schönheit der Naht? Wurde alles nur wahllos aneinander gereiht oder haben sie sich Gedanken über das Endergebnis gemacht? usw.).

Material: viele Stoffreste unterschiedlicher Größe (pro Gruppe und Durchgang zehn Stück), Nadeln, Faden, Schere, Stift.

Brunnen graben (Lohn: 4 Münzen)

Das Wasser ist knapp und darum ist es notwendig, einen neuen Brunnen zu graben. Dazu wird eine blaue Plastiktüte in eine Wanne gelegt und anschließend Sand darüber geschüttet. Die blaue Plastiktüte symbolisiert das Grundwasser. Jedes Gruppenmitglied bekommt nun einen Kaffeelöffel und soll nach dem Grundwasser graben. Dabei darf der Sand nicht aus der Wanne geworfen werden. Wie lange brauchen sie dazu? Es wird die Zeit gestoppt und bewertet.

Material: eine große Plastikwanne, blaue Tüte (evtl. Müllsack), Sand, pro Kind ein Kaffeelöffel, Stoppuhr, Stift.

Tempelsänger (Lohn: 5 Münzen)

Für den Tempel werden neue Sänger gesucht. Die Zeltgruppe bekommt zehn verschiedene Begriffe vorgegeben und soll auf eine bekannte Melodie ein Lied dichten. Wenn sie damit fertig sind, wird das Lied vorgesungen. Selbstverständlich müssen die vorgegebenen Begriffe darin vorkommen. (Hinweis: Sollten die Gruppen diese Station öfters anlaufen können, werden neue Begriffe benötigt.)

Material: pro Durchgang 10 Begriffe, Blätter, Stifte.

Archäologen (Lohn: 8 Münzen)

Bei einer Ausgrabung wurde ein zerbrochener Tontopf gefunden. Dieser muss nun wieder zusammen gesetzt werden. Es wird die Zeit gestoppt, bis die Gruppe den Topf zusammen gesetzt hat. (Einfach ein ausrangierter Blumentopf nehmen und vorsichtig in mehrere Teile zerbrechen. Am besten geht es mit einem Hammer. Hier werden auch so viele Töpfe benötigt, wie die Gruppen die Station anlaufen können.)

Material: pro Durchgang ein zerbrochener Blumentopf aus Ton, Stoppuhr, Stift.



Fischer (Lohn: 8 Münzen)

Fischer benötigen viel Kraft, um die mit Fischen gefüllten Netze aus dem Wasser ziehen zu können. Auch ihr braucht nun viel Kraft. Jeder von euch bekommt einen mit Wasser gefüllten Becher. Dieser muss so lange wie möglich mit ausgestrecktem Arm (ohne abstützen) gehalten werden. Gewertet wird die Zeit desjenigen, der es am längsten schafft. Dazu wird die Zeit gestoppt.

Material: pro Kind ein Becher gefüllt mit Wasser, Stoppuhr, Stift.

Tempelbau (Lohn: 7 Münzen)

Eine Wand an der Seite des Tempels ist eingestürzt und muss wieder aufgebaut werden. In der Mitte steht eine Flasche und daneben liegen viele Streichhölzer. Die Gruppe soll innerhalb von fünf Minuten den höchsten Turm bauen. Stürzt der Turm in den fünf Minuten ein, dürfen sie neu beginnen. Nach fünf Minuten ist Schluss und es werden die verbauten Streichhölzer auf dem Flaschenhals gezählt.

Material: Flasche, Streichhölzer, Uhr, Stift.

Zöllner (Lohn: 4 Münzen)

Ein Zöllner hat tagtäglich mit Geld zu tun und kennt sich deshalb sehr gut damit aus. Alle Kinder der Gruppe stehen in einer Reihe und halten die Hände hinter dem Rücken. Das erste Kind bekommt vom Chef ein Geldstück in die Hand und soll mit den Händen den Wert erfühlen. Wenn es fertig ist, gibt es das Geld hinter dem Rücken an das nächste Kind weiter und bekommt das nächste Geldstück. Dieser Betrag muss zum ersten dazu addiert werden. So werden nacheinander acht Geldstücke durch gegeben (es kann dasselbe Geldstück auch öfters durch gegeben werden). Sind alle fertig, tauscht sich die Gruppe über den Endbetrag aus und einigt sich auf einen. Dieser wird dem Chef genannt. Konnte die Gruppe den richtigen Betrag erfühlen?

Material: jede Euro-Münze einmal, Stift.

Vor dem Hohen Rat (Lohn: 6 Münzen)

Paulus kam, wie so viele vor ihm auch, vor den Hohen Rat. Dort wurde er einem Kreuzverhör unterzogen und musste aufpassen, was er antwortete. Der Chef ist in dem Fall der Hohe Rat und unterzieht nacheinander jedes Kind aus der Gruppe eine Minute lang einem Verhör. Dabei werden nacheinander viele Fragen gestellt, auf die man nicht mit „ja“ oder „nein“ antworten darf. Natürlich versucht man Fragen zu stellen, die mit den Tabuwörtern beantwortet werden können (z. B. „Gefällt es dir auf dem Zeltlager?“, „Ist deine Lieblings-



farbe rot?“). Damit man sich nicht spontan Fragen ausdenken muss, ist es am besten, sich vorher eine ganze Liste mit Fragen aufzuschreiben. Hat auch den Vorteil, dass man nicht allen Kindern einer Gruppe dieselben Fragen stellt. Denn sonst kennt das letzte Kind ja die Fragen schon. Jedes Mal, wenn ein Tabuwort verwendet wird, gibt es einen Minuspunkt für die Gruppe. Von Vorteil wäre es, wenn hier zwei Chefs das Spiel durch führen. So kann einer die Fragen stellen, während der andere die Minuspunkte notiert und jeweils nach einer Minute „Wechsel“ ruft.

Material: Liste mit Fragen, Uhr, Stift.

Hirte (Lohn: 5 Münzen)

Der Hirte sorgt jederzeit gut für seine Schafe. Allerdings ist es immer etwas mühselig, die ganze Herde am Abend in den Stall zu treiben. Jedes Kind bekommt einen Strohalm, und alle stellen sich zur Schüssel (Stall). In einiger Entfernung sitzen im Gras sehr viele Schafe (Wattebällchen). Bei „los“ rennen alle Kinder zu den Schafen, saugen jeweils eines mit ihrem Strohalm an und müssen es so in den Stall bringen. Ist es heil angekommen, wird das nächste Schaf geholt. Es wird gestoppt wie lange die Gruppe braucht, um alle Schafe in den Stall zu bringen.

Material: pro Kind und Durchgang ein Strohalm, Schüssel, viele Wattebällchen, Stift.

Schriftgelehrte (Lohn: 7 Münzen)

Schriftgelehrte hatten ein sehr gutes Gedächtnis und konnten sich viel merken. Auf dem Boden liegen 20 verschiedene Gegenstände, die mit einem Tuch abgedeckt sind. Das Tuch wird weg genommen und die Gruppe hat nun 45 Sekunde Zeit, sich alle Gegenstände einzuprägen. Danach werden sie wieder mit dem Tuch abgedeckt. Nun sollen nach Möglichkeit alle Begriffe auf bereit gelegtes Papier geschrieben werden. Dazu hat die Gruppe so lange Zeit, wie sie möchte. Entscheidet die Gruppe, dass sie fertig ist, erhält der Chef den Zettel und überprüft die darauf stehenden Gegenstände mit denen unter dem Tuch. Wie viele Gegenstände haben sie richtig?

Material: 20 verschiedene Gegenstände (bei mehreren Durchgängen natürlich mehr), ein Tuch, Uhr, Zettel und Stifte.

Hebamme (Lohn: 3 Münzen)

Schon in der Bibel ist von tapferen Hebammen die Rede (Pua und Schiffra). Seid ihr auch gute Hebammen? Dann beweist es! Es werden mind. drei Babyflaschen mit gleich viel Tee gefüllt. Die ersten drei nehmen sich eine Flasche und auf „los“ beginnt das erste Kind und



muss die Flasche so schnell als möglich leer trinken. Sobald die Flasche leer ist, startet das zweite Kind und trinkt die Flasche leer. So geht es reihum, bis alle Kinder der Gruppe einmal eine Flasche leer getrunken haben. Es wird die Zeit gestoppt.

Sobald eine Flasche leer ist, muss sie der Mitarbeitende öffnen, den Nuckel zwecks Hygiene abwaschen und die Flasche neu füllen, so dass das nächste Kind sie leer trinken kann.

Tipp: Am besten ist, wenn bei diesem Spiel zwei Mitarbeitende dabei sind. So kann einer nach der Gruppe schauen und der andere die Flaschen füllen. Auch wäre es von Vorteil diese Station bei einem Wasserhahn zu stationieren. So können die Nuckel stets unter fließendem Wasser abgewaschen werden. Ansonsten geht auch eine Schüssel mit heißem Wasser. Muss dann aber immer wieder erneuert werden.

Material: mindestens drei Babyflaschen, Tee, Stoppuhr, fließendes Wasser oder eine Schüssel mit heißem Wasser, Stift.

Wasserträger (Lohn: 6 Münzen)

Das Wasser musste meist aus dem Brunnen geholt werden, die oft sehr weit weg waren. Diese Arbeit war sehr mühselig und oft verschüttete man unterwegs viel von dem Wasser. Alle Kinder stellen sich nebeneinander hin. Das erste steht an der Wasserstelle (Bach, Eimer mit Wasser, Planschbecken oder was auch immer ihr habt) und das letzte neben einem Messbecher. An der Wasserstelle liegen viele Joghurtbecher, in deren Boden Löcher sind. Auf das Startsignal hin nimmt das Kind an der Wasserstelle einen Becher, füllt ihn mit Wasser und gibt ihn an das nächste Kind weiter. Ist der Becher beim letzten angekommen, wird das restliche Wasser in den Messbecher geleert. Die Aufgabe besteht darin, so schnell als möglich einen Liter Wasser in den Messbecher zu bekommen. Dazu wird die Zeit gestoppt.

Material: Wasserstelle, viele durchlöchernte Joghurtbecher, Messbecher, Stoppuhr, Stift.

Warenhaus

Das Warenhaus sollte an einem zentralen Ort auf dem Lagergelände sein und ist wie die Arbeitsstellen auch, mit einem Schild gekennzeichnet. Je nach Lagergröße wäre es von Vorteil, wenn mindestens zwei Mitarbeitende im Warenhaus wären. Im Warenhaus sind auf jeden Fall alle Gegenstände so oft vorhanden, wie sie für die Gruppen benötigt werden. Damit es besser aussieht, könnt ihr sie ja schön hinstellen und Preisschilder dazu machen. Die Gruppen dürfen immer nur zwei Gegenstände einkaufen, auch wenn sie mehr Geld haben. Haben die Waren den Besitzer gewechselt, werden auf dem Einkaufszettel der Gruppe die gekauften Waren durchgestrichen.



Nachfolgend findet ihr noch Kopiervorlagen für die Einkaufsliste der Gruppen, die Liste für die Soldaten im Gefängnis (heißt untenstehend „Abgabeliste für Paulus von Zelt ____“) und den Laufzettel mit den Namen der Stationen. Ändert ihr die Stationen oder die Anzahl der Stationen, muss der Laufzettel mit den Stationen natürlich entsprechend abgeändert werden.

Material

Pro Gruppe werden benötigt:

- 3 Schriftrollen
- 2 Federn
- 1 Tintenfass
- 1 Liederbuch
- 4 Kerzen
- 1 Brot
- 2 Würste
- 1 Käse
- Einkaufszettel
- Laufzettel mit den Arbeitsstellen
- eine Tasche für das Geld (Gürteltasche, Handtasche, Tüte, usw.)

Desweiteren braucht ihr:

- Schilder für die Arbeitsstellen und das Warenhaus
- Preisliste für das Warenhaus
- Geld für die Stationen
- pro Station ein Kuli oder Stift
- Gefängnis für Paulus
- Verkleidung für vier römische Soldaten
- pro Gruppe eine Liste für die Soldaten vor dem Gefängnis
- eine Schriftrolle mit der Nachricht von Paulus (nach dem Abendessen)
- sowie alle Materialien der oben genannten Spiele

Tanja Ziegler

Laufzettel von Zelt: _____

Zimmermann	Schneiderei	Hebamme	Fischer	Hirte
Zimmermann	Schneiderei	Hebamme	Fischer	Hirte
Küchenhilfe	Brunnen graben	Archäologen	Hoher Rat	Zöllner
Küchenhilfe	Brunnen graben	Archäologen	Schriftgelehrte	Zöllner
Sägewerk	Tempelsänger	Tempelbau	Schriftgelehrte	Wasserträger
Sägewerk	Hebamme	Tempelbau	Schriftgelehrte	Wasserträger

Einkaufszettel von Zelt: _____

Schriftrolle 10 Münzen	Schriftrolle 10 Münzen	Schriftrolle 10 Münzen
Tintenfass 7 Münzen	Feder 4 Münzen	Feder 4 Münzen
Kerze 6 Münzen	Kerze 6 Münzen	Kerze 6 Münzen
Kerze 6 Münzen	Liederbuch 9 Münzen	Brot 4 Münzen
Wurst 3 Münzen	Wurst 3 Münzen	Käse 5 Münzen

Abgabeliste für Paulus von Zelt: _____

Schriftrolle	Schriftrolle	Schriftrolle
Tintenfass	Feder	Feder
Kerze	Kerze	Kerze
Kerze	Liederbuch	Brot
Wurst	Wurst	Käse