

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern

Hey, wir
schaffen
das!

DREH-
BÜCHER
im
Internet

Hey, wir schaffen das!

Es ist mitten in der Nacht. Ich stehe direkt hinter einem Baum. Die Mauer aus Schuhkartons befindet sich ca. zehn Meter von mir entfernt auf einer Wiese. Acht Kinder umringen in gleichmäßigem Abstand die Mauer, fest entschlossen, niemanden an die Bausteine heranzulassen.

Plötzlich höre ich eine Stimme: „Da, hinter dem Baum. Da ist jemand!“ Eine weitere Stimme: „Sicher?“ Die erste Stimme: „Ganz sicher!“ Noch ehe ich weiß wie mir geschieht, stürmen zwei Kinder auf „meinen“ Baum zu, die anderen bleiben auf ihrem Platz vor der Mauer. Nur mit Mühe gelingt es mir, die Kleinen abzuwehren.

In den folgenden nächtlichen Stunden entwickeln wir, das Überfallteam, eine neue Strategie, um die „Nehemia-Mauer“ zu zerstören. Anstatt uns anzuschleichen, laufen wir direkt auf die Mauer zu nach dem Motto: „Angriff ist die beste Verteidigung“.

Wer nun denkt, die Kinder flüchten, der täuscht sich. Sie sind Schauspieler des biblischen Nehemia-Anspiels, Bürger Jerusalems und Kinder Gottes. Als solche blockieren sie die Mauer und lassen nur wenig Zerstörung zu. Die Kinder verteidigen die Mauer gegen Erwachsene – eigentlich übermächtige Gegner.

Der Zusammenhalt der Kinder berührt mich. Sie zeigen es deutlich: Gemeinsam mit Gott ist alles zu schaffen.

Diese Ausgabe des Jungscharleiters handelt von Nehemia, einem Mann, der andere motiviert hat, mit Gott gegen alle Schwierigkeiten des Alltags anzukämpfen. Die Ideen und Vorschläge in diesem Heft weisen auf Nehemia hin und zeigen, was Mitarbeitende und Jungscharler von ihm lernen können: Mit Gott ist alles zu schaffen!

In diesem Sinne wünschen wir euch gute Erfahrungen mit Gott und mit eurem Team auf Freizeiten und in Gruppenstunden.

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionskreis

Antje Metzger

INTERNET ZUGANG

Interner Bereich auf www.jungscharleiter.de
 Zugangscode:
Benutzername:
 „Jungscharleiter“
Passwort:
 „Mauer“
 (beides am Anfang groß geschrieben).

DOWNLOAD

Infos über Zusatzmaterial auf S. 40!





GRUNDSÄTZLICHES

Nehemia 4
 Ein unerschütterlicher Bauherr Antje Metzger



FIX & FERTIG

Sei im Gespräch mit Gott! 8
 Herzensanliegen vor Gott bringen Caroline Roth

Gott hat den Plan! 12
 Vertraue darauf, dass Gott führt Antje Metzger

Nehemia lässt sich nicht fertig machen 16
 Umgang mit Mobbing und Lästereien Eva-Maria Mallow

Gott steht hinter dir! 21
 Hilfe in schwierigen Situationen Beate Strinz

Geschafft! Die Stadtmauer steht! 27
 Nehemia ist überglücklich Tanja Ziegler

Vergebung und Neuanfang **www**
 Gottes Wort zeigt dir den Weg Katja Reiber



BAUSTEINE

Rudi und die große Ungerechtigkeit 32
 Nehemia 5 Frank E. W. Ortman

Rund um die Stadtmauer 34
 Ein Nacht-Geländespiel ... Frank E. W. Ortman

Die Siedler von 36
 Ein spannendes Gemeinschafts-Geländespiel Tanja Ziegler

Auf die Kamele, fertig, los! 41
 Der Karawanen-Wettstreit Claudia Scharschmidt

Sukkot 44
 Laubhüttenfest Tanja Ziegler

Vom Anfang bis zum Ende 47
 Spielend durch das Buch Nehemia Caroline Roth

Workshop **www**
 Kokosnuss-Schmuck herstellen Claudia Scharschmidt

Der große Handwerker-Eignungstest **www**
 Wer will ein fleißiger Handwerker sein ... Frank E. W. Ortman



SPECIALS

Sponsoren-Aktion 52
 Kinder setzen sich für andere ein Antje Metzger



FIT FÜR KIDS

Mobbing 54
 Was man von Nehemia lernen kann Eva-Maria Mallow



FUNDSACHEN

Veranstaltungs- und Buchtipps 58



Nehemia

Ein unerschütterlicher Bauherr

Einführende Gedanken

Wer ist Nehemia? Ich stelle euch eine Persönlichkeit aus der Bibel vor, über die im Alten Testament berichtet wird. Um mehr über Nehemia zu erfahren, ist ein Blick in die Geschichte des Volkes Israel nötig. In welcher Zeit genau lebte Nehemia? Was hat ihn und seine Landsleute beschäftigt?

Chronologie der Ereignisse

ZEITPUNKT	EREIGNIS
587 v. Chr.	Die Babylonier erobern das Südreich Juda mit seiner Hauptstadt Jerusalem, ein Großteil der Bevölkerung Judas wird in das Babylonische Reich deportiert.



ZEITPUNKT	EREIGNIS
539 v. Chr.	Die Perser unter ihrem König Kyrus erobern das Babylonische Reich.
538 v. Chr.	König Kyrus erlaubt den deportierten Judäern die Rückkehr („Kyrus-Edikt“, siehe Esra 1) mit dem Ziel, den Tempel in Jerusalem neu aufzubauen.
458 v. Chr.	Der persische König Artaxerxes erlaubt einer zweiten Gruppe von Judäern, nach Jerusalem zu ziehen. Mit dabei ist der Schriftgelehrte Esra.
445 v. Chr.	Nehemia darf nach Jerusalem ziehen. Dort erhält er den Auftrag, zum Schutz der Stadt und des Tempels die Stadtmauer zu bauen. Esra und Nehemia führen Reformen in Jerusalem durch und sorgen dort für Stabilität.

Hintergründe zur Geschichte

In der Bibel wird uns von den großen Königen Israels erzählt: Saul, David, Salomo. Nach Salomos Herrschaft teilt sich Israel in ein „Nordreich“ (künftig Israel) und in ein „Südreich“ (künftig Juda). Beide Völker wenden sich im Laufe der Zeit von Gott ab. Das hat zur Folge, dass beide Reiche von fremden Herrschern erobert und die Bewohner in viele Länder zerstreut werden (die Zeit des Exils beginnt).

Die biblischen Bücher Esra und Nehemia schildern, wie die Israeliten wieder zurückkamen, und wie ein neuer Tempel und eine neue Stadt Jerusalem entstanden. Es sind die einzigen Biblischen Bücher, die von dieser frühen Zeit nach dem Exil in Babylon bzw. Persien berichten.

Zur Person Nehemias

Nehemia arbeitet unter König Artaxerxes I. als Mundschenk am persischen Königshof. Die Liebe zu seiner Heimatstadt Jerusalem drängt ihn, sich für den Wiederaufbau der Stadtmauer einzusetzen. Er erhält von König Artaxerxes die Erlaubnis zur Reise. Mit Empfehlungsschreiben von ihm ausgestattet kommt er in Jerusalem an und wird schnell Statthalter in Juda. Trotz



starker Widerstände durch intrigierende Feinde und eine verunsicherte Bevölkerung gelingt Nehemia – mit königlicher Unterstützung und strategischem Geschick – der Wiederaufbau der Stadtmauer.

Die persönlichen Notizen Nehemias (Neh 1 bis 7; 12,27–43 und 13,4–31 zeigen, dass er sich bei allen Schwierigkeiten von einem starken Glauben getragen weiß. Das hilft ihm, unerschütterlich an seinen Plänen festzuhalten. Nehemia ist Gott treu, bereit zum Verzicht und beweist Unerschrockenheit und Mut während der Bauzeit. Er ist ein Vorbild für Christen in Schwierigkeiten, denn er zeigt uns: Mit Gott ist alles zu schaffen!

„Nehemia – Hey, wir schaffen das!“ Tipps rund um ein Nehemia-Jungcharlager

Nehemia-Drehbücher im Doppelpack

Wir bieten dieses Jahr zwei in der Praxis getestete „Nehemia-Drehbücher“. Ein Drehbuch – in neun Abschnitten – ist für eine Jungcharfreizeit gedacht (Dauer bis zu zehn Tagen), das andere für eine Kurzfreizeit (Dauer vier bis sechs Tage).



Ihr findet die Drehbücher auf www.jungcharleiter.de

Drehbuch für eine Jungcharfreizeit, Dauer bis zu zehn Tagen

Die Geschichte beginnt im persischen Königspalast: König Artaxerxes ist nervös. Er erwartet Besuch aus Jerusalem. Seine Kinder, Tochter Amira und Sohn Xerxes, werden neugierig. Wer ist dieser Mann, der solche Abenteuer in Jerusalem erlebt hat? Als Nehemia eintrifft, gibt es kein Halten mehr, er muss den Kindern die ganze Geschichte erzählen. Dabei entdecken Amira und Xerxes, dass das Geschehen zwischen Susa und Jerusalem auch ihren Alltag berührt.

Ein Drehbuch in neun Abschnitten, spannend, kreativ, nah am Geschehen. Den Höhepunkt bildet das nächtliche Bewachen der Stadtmauer unter feindlichen Angriffen (Näheres siehe Drehbuch). Praxiserprobt von Mitarbeitenden des Evangelischen Jugendwerks Bezirk Besigheim unter der Leitung von Tamara Krämer, Katja Reiber und Lea-Manon Sartorius.



Drehbuch für eine vier-bis sechstägige Kurzfreizeit

„Guten Abend aus dem Hauptstadtstudio in Susa, die Nachrichten!“ Wir befinden uns in einem Nachrichtenstudio. Von dort kommt die tägliche Berichterstattung. So sind die Kinder immer aktuell informiert. Interviews mit Nehemia geben Auskunft über das Geschehen aus erster Hand.

Der Vorteil dieses Theaterstücks liegt im geringen Aufwand. Man benötigt zwei Darsteller: Nachrichtensprecher und Nehemia. Unterstützend können Bilder von der Bilder-CD „Nehemia“ (siehe Rubrik „Fundsachen“ im Heft Nr. 1/2013) eingesetzt werden.

Sechs Spieleinheiten, kurzweilig, spannend, informativ! Praxiserprobt von Mitarbeitenden des Wörnersberger Ankers unter der Leitung von Caroline Roth.



Programm-Vorschläge für ein Jungcharlager

Im Internet ist ein Programmplan als Vorschlag für den Freizeitablauf zu finden. Neun biblische Geschichten sind als Anspiel fertig ausgearbeitet. Zu jedem Bibeltext steht im Plan eine zentrale Aussage als Vorschlag. Diese Aussagen sollen bei den Kindern ankommen. Nach den Bibelanspielen auf der Freizeit können diese Aussagen als Grundlage für Kleingruppenarbeiten („Vertiefungen“ in Zelten) dienen. Anregungen für die Vertiefungen sind in den sechs Fix&Fertig-Artikeln zu finden.

Die Bausteine im Heft sind als weitere Programmideen für die Freizeit (mittags/abends) zu verstehen und deshalb thematisch passend in den Programmplan eingebaut.

Bausteine und Fix&Fertig-Artikel können unabhängig von Freizeiten in Gruppenstunden umgesetzt werden.

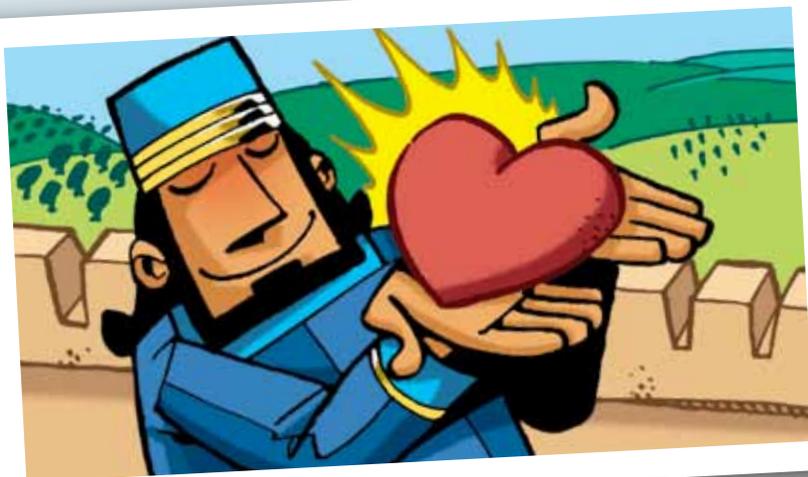
Manche Programm-vorschläge wurden nicht als Bausteine sondern als Ideen in den Plan aufgenommen. Wer dazu Fragen hat, kann gerne eine E-Mail schreiben an antje.metzger@ejwue.de.



Den Programmplan gibt es auf www.jungcharleiter.de

Ich wünsche euch viel Spaß und Gottes Segen bei der Umsetzung des Nehemia-Jungcharlagers!

Antje Metzger



Sei im Gespräch mit Gott!

Herzensanliegen vor Gott bringen

Bibelstelle:

Neh 1,1 bis 2,8

Hinweis:

Die Vertiefung „Gebetsspiel“ ist geeignet, wenn das nötige Vertrauen unter den Kindern gegeben ist.

Zielgedanke

Beten heißt Reden mit Gott. Über alles, was dir auf dem Herzen liegt, kannst du mit Gott reden.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Das Volk Israel lebt seit seiner Eroberung vor etwa 50 Jahren im fremden Land, in Persien, dem heutigen Irak. Die vertriebenen und verschleppten Gefangenen mussten im Exil bleiben und durften nicht zurück in ihre Heimat. Mehrere Generationen wuchsen in der Fremde auf. Die Menschen wissen trotzdem noch, dass sie das Volk Israel sind, auch wenn sie sich mit dem Leben in der Fremde arrangiert haben. Manche machen sogar im Exil Karriere, wie z. B. Nehemia: Er ist Mundschenk am Hof



des Königs, Und doch möchte er zurück in seine alte Heimat Israel. Deshalb bittet er den König um die Erlaubnis zur Heimreise. Damit tauscht Nehemia seinen sicheren, angesehenen Arbeitsplatz ein in Unbequemlichkeiten, Unsicherheiten, evtl. sogar Gefahr. Warum? Die Situation in der Hauptstadt Jerusalem, vor allem die zerstörte Stadtmauer Jerusalems und damit die Schutzlosigkeit der Bewohner, ist Nehemia nicht egal. Es ist ihm ein Herzensanliegen, die Stadtmauer wieder aufzubauen. Dieses Anliegen bringt er im Gebet vor Gott. Und Gott erhört diese Bitte. Nehemia erhält die Erlaubnis des Königs, nach Jerusalem zu ziehen.

Erlebniswelt der Kinder

Ein Herzensanliegen, also ein Anliegen, das aus tiefstem Herzen kommt, ist die Grundlage der Motivation Nehemias, Gott um Hilfe zu bitten.

Herzensanliegen kennen auch Kinder. Sich für etwas oder jemanden stark zu machen, das ist absolut schön. Wenn wir ungeahnte Kräfte spüren, wenn sich Ideen und Gedanken entwickeln, fühlen wir uns gut und freuen uns.

Von Nehemia können wir lernen, dass wir mit allem, was uns auf dem Herzen liegt, zu Gott kommen können. Gott interessiert, was uns wichtig ist. Er antwortet und hilft uns.

Einstieg

Jedes Kind bekommt als Vorlage einen Steckbrief von Nehemia. Sein Name ist schon eingetragen. Jetzt geht es darum, mit Hilfe der Bibel die anderen Informationen zu finden. Mögliche Fragen könnten sein: Name des Bruders, Name des Vaters, Religion, Wohnort, Beruf, neue Aufgabe ... Die Antworten zu diesen Fragen sind in in Neh 1,1–2 und 8 nachlesen. Nach einer vereinbarten Zeit sammelt ihr die gefundenen Daten und tragt sie in einen überdimensionalen Steckbrief ein. (Material 1)

MATERIAL 1

Pro Kind:
Bibel, Steckbrief-Vorlage, Stift.

Pro Gruppe:
Ein überdimensional großer Steckbrief DIN A2, dicker Edding.

Erzählung

Ein als Nehemia verkleideter Mitarbeitender packt seinen Trekking-Rucksack. Ein anderer, als Freund Nehemias verkleideter Mitarbeitender, fragt ihn:



„Nehemia, was machst du? Du willst doch nicht verreisen? Weg von Susa? Weg von deinem sicheren Arbeitsplatz und deinen Freunden? Das glaube ich nicht! Sag' doch!“

Nehemia erzählt: „Tut mir leid, ich habe nicht viel Zeit, sondern bin in Eile. Morgen geht es los! Endlich geht es los! Auf nach Jerusalem!“ Zu den Jungscharkindern gewandt ... „Ich sehe schon, viele Fragezeichen in euren Gesichtern. Dann also die Geschichte von vorne: Vor fast zwei Monaten bekam ich Besuch von meinem Bruder Hanani. Er lebt seit einigen Jahren nicht mehr hier im Exil in Susa, sondern wieder in Jerusalem. Was er mir erzählte, zerriss mir das Herz. Unsere wunderschöne Heimatstadt Jerusalem liegt in Trümmern. Ja, einige Häuser wurden wieder aufgebaut. Aber die Menschen sind den Feinden schutzlos ausgeliefert, da Stadtmauer und Stadttore total zerstört sind. Ich spürte einen tiefen Schmerz in mir. In meinem Zimmer weinte und betete ich. Mit Gott reden, das tat gut. Gott konnte helfen. Ich weiß, dass ich mit allem, was mir auf dem Herzen liegt, immer zu ihm kommen kann. Ich wusste, Gott kann mir helfen, damit ich mein Volk unterstützen kann. Tage-, ja wochenlang betete und flehte ich zu Gott. Ich sagte ihm auch meine Fehler. Dann erinnerte ich ihn an sein Versprechen, sein Volk nach Jerusalem zurückzubringen, wenn es ihm die Treue gehalten hat. Ich bat Gott darum, den König auf das Gespräch mit mir vorzubereiten.

Drei Monate später war es so weit. Gott gab mir Gelegenheit, mit dem König zu sprechen. Ich sollte ihm bei einem Festmahl dienen. An diesem Abend sprach mich der König an – sehr ungewöhnlich! Er fragte mich, warum ich so traurig sei. Dann ging es Schlag auf Schlag: Ich erzählte ihm von meiner Trauer um die zerstörte Stadt Jerusalem und von meinem großen Wunsch, die Stadtmauer wieder aufzubauen. Er fragte mich tatsächlich, wie er mir helfen könne – ja, ihr hört richtig! Tja, und jetzt bin ich so gut wie auf dem Weg nach Jerusalem, ausgestattet mit Briefen – alle unterschrieben vom König –, damit ich sicher reisen und Baumaterial kaufen kann!

Mit Gottes Hilfe werden wir die Stadtmauer wieder aufbauen und damit Jerusalem und seine Bewohner schützen. Gott ist gut! Nun muss ich aber los, große Aufgaben warten auf mich.“



Andachtsimpuls

Nehemia sah große Not und hatte als Herzensanliegen den Aufbau der zerstörten Stadtmauer zum Schutz der Bewohner.



Auch uns beschäftigt etwas – das eine mehr, das andere weniger. Was sind unsere Herzensanliegen, wo sehen wir Not? Wer oder was ist uns wichtig?

Von Nehemia können wir lernen, wie man klug umgeht mit einem Herzensanliegen oder in einer Notlage, indem man nämlich Gott davon erzählt und ihn um Hilfe bittet. Gott ist an dem interessiert, was uns bewegt. Wir können uns darauf verlassen, dass Gott uns zuhört und uns hilft. Darum ist es gut, wenn wir mit Gott im Gespräch bleiben.

Gebet

*Guter Gott,
wir danken dir dafür, dass du dich für uns, für unsere Ideen
und unsere ganz persönlichen Anliegen interessierst.
Wir können mit dir über alles reden und danken dir,
dass du uns zuhörst. Bitte zeige uns auch, wo wir helfen können.
Amen.*

Ideen zur Vertiefung

Gebetsspiel

Durch dieses Memory-Spiel sollen Kinder zum Gebet ermutigt werden. Bastelt in Kleingruppen von vier bis sechs Kindern ein Gebets-Memory. Gebt den Kindern vorbereitete kleine Kärtchen. Auf je zwei dieser Kärtchen schreiben die Kinder das gleiche Gebetsanliegen. Das können Personen sein, die ihnen wichtig sind, oder Notsituationen, von denen sie gehört haben. Dann spielt ihr Memory. Wird ein Gebetsanliegen zweimal aufgedeckt, betet ihr laut oder leise dafür, nehmt dieses Kartenpaar heraus und spielt weiter. (Material 2)

Hinweis: Weitere Gebetsspiele sind im Internet zu finden unter www.jungscharleiter.de, bei Jungscharleiter Nr. 2/2012 „kreative Gebetsspiele“.

MATERIAL 2

Viele gleichgroße,
leere Kärtchen,
Stifte.

Liedvorschläge

- *Alle meine Sorgen*, Einfach spitze Nr. 149
- *Beten*, Einfach spitze Nr. 78
- *Vom Anfang bis zum Ende*, Einfach spitze Nr. 14

Caroline Roth



Gott hat den Plan!

Vertraue darauf, dass Gott führt

Bibelstelle:

Neh 2,9–18

Hinweis:

Empfehlenswert bei Andachtsimpuls: eigene Erfahrungen einbringen, wie Gott zu mir redet.

Zielgedanke

Vertraue auf Gott, denn er hat den Plan!

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Nehemia kommt mit seinem Gefolge in Jerusalem an. Bevor er irgendeinem Menschen etwas erzählt, macht er sich nach drei Tagen auf, um die zerstörte Stadtmauer zu begutachten und eine Strategie zu entwickeln. Was Nehemia sieht, ist für ihn entmutigend. Dank seiner bisherigen Erfahrungen mit Gott weiß er aber, dass der Wiederaufbau Gottes Wille und damit Gottes Plan ist. Als Nehemia vom Erkundungsgang zurückkommt, erzählt er den Priestern, Ratsherren und einflussreichen Personen in der Stadt von seinen Erlebnissen, und wie



ihn Gott bis auf diesen Tag begleitet hat. Das ermutigt alle und sie beschließen: „Auf, lasst uns bauen!“

Erlebniswelt der Kinder

Kinder werden von Eltern oder Erziehungsberechtigten im Leben begleitet. Sie erleben, dass die Erwachsenen es gut mit ihnen meinen. Das hat manchmal aber auch zur Konsequenz, nicht alles zu dürfen, was man will, weil es schaden würde. In anderen Fällen werden Kinder von Erwachsenen unterstützt und ermutigt, weil sie in die richtige Richtung unterwegs sind. Im Vertrauen auf die Eltern und ihre gute Begleitung gehen Kinder ihre Schritte.

Die heutige Geschichte zeigt, dass Kinder Gott so vertrauen können wie sie ihren Eltern vertrauen. Gott weiß noch besser als alle Erwachsenen, welche Schritte im Leben eines Menschen gut sind. Er hat den besten Plan.

Einstieg

Jedes Kind überlegt sich, was es einmal beruflich werden will. Anschließend beginnt ein Kind. Es macht eine typische Handbewegung zu seinem Wunschberuf. Die anderen Kinder raten. Wer den richtigen Beruf erraten hat, macht weiter.

Wist ihr noch, was Nehemia von Beruf war? Genau, er war Mundschenk. Er war zuständig für die Versorgung mit Getränken im Palast. Nehemia war auch dafür verantwortlich, dass der König nur das trank, was für ihn gesund war. Und er musste aufpassen, dass niemand den König vergiftete.

Wie ihr schon gehört habt, wollte Nehemia weg aus Persien. Sein Traum war es, seine Heimatstadt Jerusalem durch den Bau einer neuen Stadtmauer zu schützen. Er wollte also Bauleiter sein. Aber hört selbst, wie die Geschichte weiter geht:

Erzählung

Nehemia erzählt: Wir sind Wochen unterwegs. Alles tut uns weh vom langen Reiten. Wir kommen endlich an die Grenze: Grenzsoldaten stehen da: „Hey da, ihr dürft hier nicht durch!“ Einer von ihnen kommt mir mit einer Lanze bedrohlich nahe. „Ich habe die Erlaubnis des Königs“, antworte ich laut. Vorsichtig ziehe ich die königlichen Schriftrollen aus der Satteltasche



und halte sie einem der Grenzsoldaten hin. Da senkt der andere Soldat die Lanze. Schnell reiten wir weiter.

Dann liegt Jerusalem vor uns, oder besser gesagt das, was von der Stadt übrig geblieben ist. Überall Trümmer, zerstörte Häuser und kaputte Straßen.

Total erschöpft von der langen Reise machen wir erst einmal Rast. Wir suchen uns einen guten Platz zum Schlafen. Drei Tage nur Essen, Schlafen, Essen, Schlafen, Kraft tanken.

Es ist Nacht, ganz dunkel. (flüstern) „Ramid, Afat, wacht auf. Jetzt geht es los!“ Ich wecke zwei meiner Soldaten. Sie sollen mich begleiten. Ich will den Zustand der Stadtmauer prüfen. Keiner hat eine Ahnung, was ich vorhabe, und das ist gut so. Aber ich weiß es: Gott hat einen Plan. Er will, dass ich die Stadtmauer wieder aufbaue. Dazu muss ich wissen, wie schlimm es um die alte Stadtmauer steht. „Kommt jetzt!“ Verschlafen trotten meine Soldaten hinter mir her. Auf die Pferde, und los geht's. Wir reiten zum Tal-Tor, am Drachenquell vorbei, bis zum Mist-Tor. Überall sind Spuren des Krieges zu sehen: verkohlte Holztore, eingerissene Mauerteile. Es ist frustrierend. Kilometer um Kilometer, nichts als Trümmer.

„Wie soll das nur gehen?“ denke ich mir. „Zum Wiederaufbau brauchen wir Jahre. In dieser Zeit können wir ständig überfallen werden und haben keinen Schutz.“ Doch dann erinnere ich mich an die Zeit in Persien: Gott hat mein Gebet erhört. Er hat dafür gesorgt, dass mich der König wieder nach Jerusalem reisen ließ. Das kann nicht alles umsonst gewesen sein!

Nach unserer Rückkehr veranstalte ich am Morgen ein Treffen mit allen wichtigen Leuten der Stadt: Alle, die was zu sagen haben, kommen tatsächlich: Priester, Statthalter, reiche Leute. Ich halte eine Rede: „Liebe Leute von Jerusalem, ihr seht, wie unsere Stadt in Trümmern liegt. Überall Schutt und Asche. Aber das bleibt nicht so. Lasst uns die Stadtmauer wieder aufbauen, damit unsere Feinde keinen Grund mehr haben, über uns zu lästern!“

Das große Gemurmel geht los. Ein Mann mit weißem Bart ruft aus der Menge: „Meinst du, wir haben das nicht schon versucht? Dann kommen gleich wieder Feinde her und machen alles kaputt!“ Ich hebe die Hand, das Gemurmel lässt nach, alle schauen mich an. Ich erzähle von Gott, und was er bis hierher alles für uns getan hat. So passiert das Wunder und alle sind berührt von Gott und seinem Plan für uns in Jerusalem. Alle sind begeistert und rufen: „Los, lasst uns bauen!“ Jetzt haben es alle verstanden: Wenn Gott das will, was kann dann noch passieren?



Andachtsimpuls

Gott will, dass die Stadtmauer in Jerusalem wieder aufgebaut wird. Das weiß Nehemia, denn Gott hat es ihm gesagt.

Woher weiß man eigentlich, was Gott will? Wie hört man, was Gott sagt? Habt ihr eine Idee? (z. B. durch die Bibel, durch Menschen, durch Gebetserhörung, mehrere Personen raten dasselbe, ohne es voneinander zu wissen, durch Lieder, Träume ...).

Es gibt viele Möglichkeiten, wie Gott zu uns reden kann, und es ist hilfreich, auf ihn zu hören. Gott weiß, was gut für uns ist. Er zeigt uns gute Wege. Nehemia wusste, dass Gott einen Plan hat, wie es weiter geht, und hat darauf vertraut, dass Gott gut zum Ziel führt. Gott hat auch einen Plan, wie es in deinem und meinem Leben weiter geht. Er hat alles im Griff, darauf kannst du immer vertrauen – egal, was passiert.

Gebet

Guter Gott, wir danken dir dafür, dass du alles im Griff hast. Du weißt, was gut für uns ist. Bitte hilf uns, dass wir auf dich hören und lass uns mutig die nächsten Schritte gehen und dir vertrauen. Amen.

Ideen zur Vertiefung

Vertrauensspiel für Kinder ab zwölf Jahren

Einem Spieler werden die Augen verbunden. Er bekommt vier lange, dicke Schnüre (jeweils eine Schnur) um Hände und Beine (alternativ Bauch) geknotet, die von vier Mitspielern gehalten werden. Diese führen den Blinden durch einen Parcours, indem sie ganz leicht an den Schnüren ziehen oder locker lassen. Es wird nicht gesprochen.

Nachtgeländespiel

Siehe Baustein „Rund um die Mauer“

Liedvorschläge

- *Absoluto guto*, Einfach spitze Nr. 137





Nehemia lässt sich nicht fertig machen

Umgang mit Mobbing und Lästereien

Bibelstelle:

Neh 2,19–20; 3,33–37

Besonderheiten:

Rollenspiele zum Thema Mobbing.

Zielgedanke

Mein Wert wird nicht von anderen bestimmt, sondern von Gott.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Nehemia baut die Stadtmauer von Jerusalem wieder auf. Das gefällt den anderen Mächtigen der Region nicht. Sie fürchten, dass dadurch ihre Macht und ihr Einfluss geschmälert werden. Zuerst versuchen sie die Bauleute einzuschüchtern, und ihnen das Vorhaben auszureden. Nehemia lässt sich nicht den Mut



nehmen und weist Anschuldigungen zurück. Er macht seinen persönlichen Wert und den Sinn seines Auftrags nicht von der Meinung anderer abhängig.

Wie gehen wir damit um, wenn uns jemand etwas nicht zutraut? Oder wenn jemand Falsches über uns sagt?

Erlebniswelt der Kinder

Kinder erleben, wie sie selbst oder andere von Mitschülern durch Mobbing ausgegrenzt werden. Es ist wichtig, ihnen Mut zu machen, dieses Verhalten nicht einfach hinzunehmen und auch das Geschwätz der anderen nicht zu glauben.

Die Kinder sollen aber zwischen berechtigter Kritik und Mobbing unterscheiden lernen.

In der Jungschar können wir Kinder stärken. Wir machen ihnen bewusst, dass Gott sie liebt und wir zeigen ihnen, dass wir sie achten. Wir können ihr Selbstvertrauen fördern und ihnen zu guten Erfahrungen helfen. Sie entdecken dabei, dass sie etwas können. Selbstbewusste Kinder stehen weniger in Gefahr, gemobbt zu werden, da ein „Mobber“ oft ein Opfer sucht, das sich nicht wehrt bzw. unterlegen ist.

Einstieg: Kritik oder Mobbing?

Zwei Szenen werden von Mitarbeitenden gespielt. Die Kinder sollen darauf achten, was ihrer Meinung nach „Kritik an anderen“ und was „Mobbing“ ist.

Szene 1

Jungscharmitarbeiter Tim steht an einer roten Ampel, Jungscharmitarbeiter Ralf steht auf der anderen Straßenseite. Tim sieht nervös auf die Uhr. Schließlich ignoriert er die rote Ampel und läuft los. Als er bei Ralf angekommen ist, sagt dieser: „Tim, das finde ich nicht gut, dass du bei Rot über die Straße gehst.“ Tim: „Hä, wieso? Ich hab's eilig!“ Ralf: „Hier stehen auch Kinder an der Ampel, und die sehen, dass du dich nicht an die Verkehrsregeln hältst. Damit bist du ihnen ein ‚tolles Vorbild‘. Nächstes Mal laufen die Kids auch bei Rot los.“ Tim: „Du nervst echt.“ Ralf: „Meinetwegen, und du bringst Kinder in Gefahr!“ (Die Ampel schaltet auf Grün). „So, jetzt muss ich aber los, jetzt ist es grün.“



Szene 2

Ein Größerer/Stärkerer (Mitarbeitender X) und ein Kleinerer/Jüngerer (Mitarbeitender Y) betreten den Raum.

Der Größere macht sich über den anderen lustig: „Wie du schon aussiehst! Die Hose ist doch bestimmt vom Discounter ... Du Looser, du bringst doch nichts auf die Reihe ...“ Der Kleinere weicht traurig mit hängenden Schultern zurück.



Besprechen der Szenen

- Was ist der Unterschied zwischen Szene 1 und Szene 2 (Bei der ersten Szene geht es um berechtigte Kritik, bei der zweiten um Mobbing.)
- Was hat euch an Szene 1 gefallen?
- Was ist in Szene 2 passiert?
- Warum macht X in der zweiten Szene so etwas? (Abreagieren von Frust, von sich ablenken, Konkurrenten schlecht machen, Macht ausüben.)
- Wie hat Y reagiert ?
- Wie geht es Y jetzt? (traurig, deprimiert, wütend ...)

Was man bei Mobbing tun kann, ist nicht immer einfach zu beantworten. Heute geht es in der biblischen Geschichte um ähnliche Ereignisse.

Erzählung

„Papa, was sind das für Männer, die da schimpfen?“ fragt ein Kind seinen Vater. „Das sind Sanballat und Tobija, mächtige Männer. Sie sind als Statthalter, also als Vertreter des Persischen Königs, für die Gebiete von Samaria und Ammon eingesetzt. Nehemia ist unser Statthalter von Judäa. Lass uns hören, was sie rufen!“

Laute Stimmen sind zu hören: „Das ist ja lächerlich! Die Stadtmauer wollt ihr wieder aufbauen? Das ist für euch eine Nummer zu groß. Das schafft ihr nie! Überhaupt, warum tut ihr das? Das sieht aus, als ob ihr euch gegen den König von Persien auflehnen wolltet.“ Erschrocken schaut der Vater das Kind an. „Wenn das der König auch denkt,



dann kommt er mit Soldaten und bestraft uns!" Jetzt ist eine andere Stimme zu hören: „Der Gott des Himmels wird es uns gelingen lassen. Wir sind von ihm beauftragt. Wir haben uns deshalb aufgemacht und bauen die Stadtmauer wieder auf. Euch geht Jerusalem nichts an. Ihr seid hier nicht zuständig, habt hier weder Grundbesitz noch sonstigen Rechtsanspruch.“ „Recht hat Nehemia, das geht die gar nichts an!“ Aufatmend gehen Vater und Kind weiter, und auch die Schimpfenden verlassen den Ort.

Einige Wochen später hört man wieder laute Stimmen an der Baustelle. „Papa, schau mal, da sind wieder diese Männer und andere Leute. Die sehen aber reich aus. Sie schauen sich an, wie weit wir mit der Stadtmauer gekommen sind. Warum sind sie so wütend?“ „Vielleicht haben sie Angst, dass wir stark werden und sie uns dann nicht mehr unter Druck setzen können, wenn erst einmal die Stadtmauer steht“, antwortet der Vater. Die Stimmen werden lauter. „Was bilden sich diese Juden eigentlich ein? Meinen sie wirklich, sie können es schaffen und die Stadtmauer mit einem Fest einweihen? Das ist nicht an einem Tag geschafft, und bestimmt nicht mit diesen verbrannten, fast zu Staub zerfallenen Steinen!“ Eine weitere Stimme ist zu hören: „Lass sie doch! Uns wird die Stadtmauer nicht stören. Wenn ein Fuchs darauf springt, wird er sie gleich einreißen. Dann ist die ganze Herrlichkeit dahin!“ „Papa, die Steine sind wirklich nicht der Hit! Glaubst du trotzdem, dass wir das schaffen?“ „Lass dich nicht entmutigen, schau, Nehemia spricht mit Gott.“ Sie schauen zu Nehemia. Er betet: „Du, unser Gott, höre doch, wie sie über uns lachen! Gib, dass alles, was sie uns wünschen, ihnen selber passiert. Bitte hilf uns.“

Und ob die Israeliten es wirklich schaffen, die Stadtmauer zu bauen, erfährt ihr in den nächsten Stunden.

Hinweis:

Diese Geschichte kann auch als Anspiel mit zwei Mitarbeitern vor einer angefangenen Kartonmauer und drei Stimmen im Hintergrund gespielt werden.



Andachtsimpuls

Die Menschen in Jerusalem haben mit ihren Nachbarn Probleme.

- Werden sie nun gemobbt oder kritisiert? (gemobbt)
- Warum handeln die Statthalter von Samaria und Ammon so? (Weil sie Angst um ihre Macht haben. Städte mit Stadtmauern kann man nicht so leicht überfallen.)
- Wie reagiert Nehemia auf die Gegner? Was können wir von Nehemia lernen? (siehe Fit für Kids – Artikel „Mobbing“)

Gebet

Lieber Gott!

Hab Dank, dass du mich lieb hast, so wie ich bin.

Hilf mir, wenn andere mich schlecht machen wollen

und mir nichts zutrauen. Gib mir Mut und Kraft und hilf mir, dass ich mich wehren kann und dass ich anderen helfe, wenn es nötig ist.

Amen.

Ideen zur Vertiefung

Die Kinder überlegen sich evtl. im Rollenspiel, wie die Szene 2 am Anfang anders ausgehen könnte, z. B.:

- „Wir leben in einem freien Land! Dich geht es gar nichts an, was ich an habe!“
- Je nach Situation auch ironisch sagen: „Danke für das Kompliment!“ und danach bei jeder Aussage immer wieder „Danke“ – so, als ob eine CD hängen geblieben ist.
- Ignorieren, was der andere sagt, und weitergehen.
- Auf keinen Fall den anderen zu Gewalt provozieren (höflich und respektvoll bleiben), aber auch nicht unterwürfig sein (Körperhaltung, Flehen).
- Wenn der Stärkere tötlich wird, Hilfe holen.

Weitere Spiele und Möglichkeiten siehe Rubrik „Fit für Kids“, Artikel „Mobbing“.



Nehemia lässt sich nicht fertig machen

Umgang mit Mobbing und Lästereien

Bibelstelle:

Neh 2,19–20; 3,33–37

Besonderheiten:

Rollenspiele zum Thema Mobbing.

Zielgedanke

Mein Wert wird nicht von anderen bestimmt, sondern von Gott.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Nehemia baut die Stadtmauer von Jerusalem wieder auf. Das gefällt den anderen Mächtigen der Region nicht. Sie fürchten, dass dadurch ihre Macht und ihr Einfluss geschmälert werden. Zuerst versuchen sie die Bauleute einzuschüchtern, und ihnen das Vorhaben auszureden. Nehemia lässt sich nicht den Mut



nehmen und weist Anschuldigungen zurück. Er macht seinen persönlichen Wert und den Sinn seines Auftrags nicht von der Meinung anderer abhängig.

Wie gehen wir damit um, wenn uns jemand etwas nicht zutraut? Oder wenn jemand Falsches über uns sagt?

Erlebniswelt der Kinder

Kinder erleben, wie sie selbst oder andere von Mitschülern durch Mobbing ausgegrenzt werden. Es ist wichtig, ihnen Mut zu machen, dieses Verhalten nicht einfach hinzunehmen und auch das Geschwätz der anderen nicht zu glauben.

Die Kinder sollen aber zwischen berechtigter Kritik und Mobbing unterscheiden lernen.

In der Jungschar können wir Kinder stärken. Wir machen ihnen bewusst, dass Gott sie liebt und wir zeigen ihnen, dass wir sie achten. Wir können ihr Selbstvertrauen fördern und ihnen zu guten Erfahrungen helfen. Sie entdecken dabei, dass sie etwas können. Selbstbewusste Kinder stehen weniger in Gefahr, gemobbt zu werden, da ein „Mobber“ oft ein Opfer sucht, das sich nicht wehrt bzw. unterlegen ist.

Einstieg: Kritik oder Mobbing?

Zwei Szenen werden von Mitarbeitenden gespielt. Die Kinder sollen darauf achten, was ihrer Meinung nach „Kritik an anderen“ und was „Mobbing“ ist.

Szene 1

Jungscharmitarbeiter Tim steht an einer roten Ampel, Jungscharmitarbeiter Ralf steht auf der anderen Straßenseite. Tim sieht nervös auf die Uhr. Schließlich ignoriert er die rote Ampel und läuft los. Als er bei Ralf angekommen ist, sagt dieser: „Tim, das finde ich nicht gut, dass du bei Rot über die Straße gehst.“ Tim: „Hä, wieso? Ich hab's eilig!“ Ralf: „Hier stehen auch Kinder an der Ampel, und die sehen, dass du dich nicht an die Verkehrsregeln hältst. Damit bist du ihnen ein ‚tolles Vorbild‘. Nächstes Mal laufen die Kids auch bei Rot los.“ Tim: „Du nervst echt.“ Ralf: „Meinetwegen, und du bringst Kinder in Gefahr!“ (Die Ampel schaltet auf Grün). „So, jetzt muss ich aber los, jetzt ist es grün.“



Szene 2

Ein Größerer/Stärkerer (Mitarbeitender X) und ein Kleinerer/Jüngerer (Mitarbeitender Y) betreten den Raum.

Der Größere macht sich über den anderen lustig: „Wie du schon aussiehst! Die Hose ist doch bestimmt vom Discounter ... Du Looser, du bringst doch nichts auf die Reihe ...“ Der Kleinere weicht traurig mit hängenden Schultern zurück.



Besprechen der Szenen

- Was ist der Unterschied zwischen Szene 1 und Szene 2 (Bei der ersten Szene geht es um berechtigte Kritik, bei der zweiten um Mobbing.)
- Was hat euch an Szene 1 gefallen?
- Was ist in Szene 2 passiert?
- Warum macht X in der zweiten Szene so etwas? (Abreagieren von Frust, von sich ablenken, Konkurrenten schlecht machen, Macht ausüben.)
- Wie hat Y reagiert ?
- Wie geht es Y jetzt? (traurig, deprimiert, wütend ...)

Was man bei Mobbing tun kann, ist nicht immer einfach zu beantworten. Heute geht es in der biblischen Geschichte um ähnliche Ereignisse.

Erzählung

„Papa, was sind das für Männer, die da schimpfen?“ fragt ein Kind seinen Vater. „Das sind Sanballat und Tobija, mächtige Männer. Sie sind als Statthalter, also als Vertreter des Persischen Königs, für die Gebiete von Samaria und Ammon eingesetzt. Nehemia ist unser Statthalter von Judäa. Lass uns hören, was sie rufen!“

Laute Stimmen sind zu hören: „Das ist ja lächerlich! Die Stadtmauer wollt ihr wieder aufbauen? Das ist für euch eine Nummer zu groß. Das schafft ihr nie! Überhaupt, warum tut ihr das? Das sieht aus, als ob ihr euch gegen den König von Persien auflehnen wolltet.“ Erschrocken schaut der Vater das Kind an. „Wenn das der König auch denkt,



dann kommt er mit Soldaten und bestraft uns!“ Jetzt ist eine andere Stimme zu hören: „Der Gott des Himmels wird es uns gelingen lassen. Wir sind von ihm beauftragt. Wir haben uns deshalb aufgemacht und bauen die Stadtmauer wieder auf. Euch geht Jerusalem nichts an. Ihr seid hier nicht zuständig, habt hier weder Grundbesitz noch sonstigen Rechtsanspruch.“ „Recht hat Nehemia, das geht die gar nichts an!“ Aufatmend gehen Vater und Kind weiter, und auch die Schimpfenden verlassen den Ort.

Einige Wochen später hört man wieder laute Stimmen an der Baustelle. „Papa, schau mal, da sind wieder diese Männer und andere Leute. Die sehen aber reich aus. Sie schauen sich an, wie weit wir mit der Stadtmauer gekommen sind. Warum sind sie so wütend?“ „Vielleicht haben sie Angst, dass wir stark werden und sie uns dann nicht mehr unter Druck setzen können, wenn erst einmal die Stadtmauer steht“, antwortet der Vater. Die Stimmen werden lauter. „Was bilden sich diese Juden eigentlich ein? Meinen sie wirklich, sie können es schaffen und die Stadtmauer mit einem Fest einweihen? Das ist nicht an einem Tag geschafft, und bestimmt nicht mit diesen verbrannten, fast zu Staub zerfallenen Steinen!“ Eine weitere Stimme ist zu hören: „Lass sie doch! Uns wird die Stadtmauer nicht stören. Wenn ein Fuchs darauf springt, wird er sie gleich einreißen. Dann ist die ganze Herrlichkeit dahin!“ „Papa, die Steine sind wirklich nicht der Hit! Glaubst du trotzdem, dass wir das schaffen?“ „Lass dich nicht entmutigen, schau, Nehemia spricht mit Gott.“ Sie schauen zu Nehemia. Er betet: „Du, unser Gott, höre doch, wie sie über uns lachen! Gib, dass alles, was sie uns wünschen, ihnen selber passiert. Bitte hilf uns.“

Und ob die Israeliten es wirklich schaffen, die Stadtmauer zu bauen, erfährt ihr in den nächsten Stunden.

Hinweis:

Diese Geschichte kann auch als Anspiel mit zwei Mitarbeitern vor einer angefangenen Kartonmauer und drei Stimmen im Hintergrund gespielt werden.



Andachtsimpuls

Die Menschen in Jerusalem haben mit ihren Nachbarn Probleme.

- Werden sie nun gemobbt oder kritisiert? (gemobbt)
- Warum handeln die Statthalter von Samaria und Ammon so? (Weil sie Angst um ihre Macht haben. Städte mit Stadtmauern kann man nicht so leicht überfallen.)
- Wie reagiert Nehemia auf die Gegner? Was können wir von Nehemia lernen? (siehe Fit für Kids – Artikel „Mobbing“)

Gebet

Lieber Gott!

Hab Dank, dass du mich lieb hast, so wie ich bin.

Hilf mir, wenn andere mich schlecht machen wollen

und mir nichts zutrauen. Gib mir Mut und Kraft und hilf mir, dass ich mich wehren kann und dass ich anderen helfe, wenn es nötig ist.

Amen.

Ideen zur Vertiefung

Die Kinder überlegen sich evtl. im Rollenspiel, wie die Szene 2 am Anfang anders ausgehen könnte, z. B.:

- „Wir leben in einem freien Land! Dich geht es gar nichts an, was ich an habe!“
- Je nach Situation auch ironisch sagen: „Danke für das Kompliment!“ und danach bei jeder Aussage immer wieder „Danke“ – so, als ob eine CD hängen geblieben ist.
- Ignorieren, was der andere sagt, und weitergehen.
- Auf keinen Fall den anderen zu Gewalt provozieren (höflich und respektvoll bleiben), aber auch nicht unterwürfig sein (Körperhaltung, Flehen).
- Wenn der Stärkere tötlich wird, Hilfe holen.

Weitere Spiele und Möglichkeiten siehe Rubrik „Fit für Kids“, Artikel „Mobbing“.



Gott steht hinter dir!

Hilfe in schwierigen Situationen

Zielgedanke

In schwierigen Situationen gibt es zwei hilfreiche Schritte: Auf Gottes Hilfe bauen und gleichzeitig mögliche Schutzmaßnahmen ergreifen.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Die Stadtmauer um Jerusalem wächst, und die Feinde merken, dass Nehemia und seine Leute ernst machen. Da planen sie zunächst einen Angriff, der aber bekannt wird. Später versuchen sie, den Anführer Nehemia auszuschalten, so dass die Moral und der Eifer in Jerusalem sinken. Die benachbarten persischen Statthalter rund um Jerusalem (Sanballat, Tobija und Gerschem) wollen schlicht keine starke Stadt neben sich haben.

Bibelstelle:

Neh 4,1–17 und
6,1–14

Hinweis:

Mit Kindern über
Ängste und „Schutz-
maßnahmen“ reden.



Zum Thema „Mobbing und Anfeindungen“ siehe auch die Vorüberlegungen für Mitarbeitende im Fix und Fertig-Artikel „Nehemia lässt sich nicht fertig machen“.

Schwerpunkt im vorliegenden Artikel ist die doppelte Vorsichtsmaßnahme, die Nehemia ergreift: er betet zu Gott, erinnert die Jerusalemer an Gottes Unterstützung und ergreift zugleich Vorsichtsmaßnahmen, um die Feinde abzuwehren, wenn sie kommen.

Dies ist ein guter Tipp für schwierige Situationen im Leben: Gott um Hilfe bitten und ihm das eigene Leben und Handeln anvertrauen – und gleichzeitig die Schutzmaßnahmen ergreifen, die uns zur Verfügung stehen, wenn andere uns Böses wollen: sich Verstärkung holen, andere informieren usw.

Erlebniswelt der Kinder

Auf manchen Schulhöfen sind Erpressungen und Schlägereien leider Realität, so dass Kinder das Gefühl, von anderen bedroht zu werden, durchaus kennen. Es gibt auch andere Situationen, in denen Kinder Angst haben.

Die Geschichte von Nehemia kann deutlich machen, dass Kinder mit ihren Ängsten nicht allein sind. Von Nehemia können sie lernen, dass es zwei Möglichkeiten gibt, dagegen anzugehen, nämlich Gott um Hilfe zu bitten und selbst Schutzmaßnahmen zu ergreifen (s. o.). Auch wenn Gewalt sicher keine Lösung ist für Konflikte, wer tätlich angegriffen wird, darf sich wehren.

Einstieg

Die Stofftiere liegen in der Mitte. Die Kinder raten, welchen Begriff die Anfangsbuchstaben der Tiere ergeben: ANGST. In einer Gesprächsrunde werden Situationen genannt, in denen Kinder Angst haben – vielleicht sind die Tiere ja schon eine Möglichkeit.

Tipp: Für Kinder ist es hilfreich, wenn ein Mitarbeitender erzählt, was ihm Angst macht. Dann fällt es leichter, die eigene Angst zuzugeben.

Alle „Angst-Situationen“ werden auf das Plakat geschrieben. (Material 1)

MATERIAL 1

Affe, Nilpferd, Giraffe, Schlange, Tiger (Stofftiere oder Bilder o. ä.); Plakat und Stifte.



Erzählung

Auch in Jerusalem hatten die Menschen Angst. Sie hatten schon einige Zeit kräftig an der neuen Stadtmauer gebaut und waren stolz, dass sie wuchs. Und jetzt dieser Widerstand. Es wird getuschelt: „Hast du schon gehört?“ „Was soll ich gehört haben?“ „Naja, dass Sanballat einen Angriff gegen uns plant. Ihm passt es nicht, dass wir eine schützende Stadtmauer bauen!“ „Was? Sanballat? Können wir uns gegen ihn und seine Männer überhaupt wehren?“ Ein dritter Mann mischt sich ein „Stellt euch vor, nicht nur Sanballat allein will den Bau der Stadtmauer verhindern. Mir hat man erzählt, dass auch Tobija mit von der Partie ist. Der kennt keine Gnade, wenn er gegen seine Feinde zieht!“ An jeder Ecke gab es ein anderes Gerücht. Der Mut sank, die Angst wurde immer größer – sie bauten zwar weiter, aber so wirklich bei der Sache waren sie nicht mehr. Jeder schaute, ob am Horizont alles ruhig war.

Nehemia hörte auch von den Gerüchten. Er machte sich große Sorgen: Er spürte die Angst, die die Menschen in Jerusalem hatten – und er sah, dass der Bau der Stadtmauer viel langsamer voranging, als an den Tagen zuvor. Nehemia rief seine engsten Vertrauten zusammen und sagte: „Hört her, die Gerüchte, dass unsere Nachbarn einen Angriff gegen uns planen, machen den Menschen Angst! Sie konzentrieren sich nicht mehr auf die Arbeit an der Stadtmauer, es wird nur wenig gebaut und oft auch nicht richtig! Beten wir doch gemeinsam zu Gott, dass er uns beisteht – und dann halten wir Rat, was wir tun können!“

So beteten sie miteinander zu Gott und flehten ihn um seine Hilfe an. Sie baten auch um gute Ideen, wie es weitergehen könnte. Dann hielten sie Rat – und hatten nicht nur eine gute Idee.

Nehemia rief die Jerusalemer zusammen und sprach: „Habt keine Angst vor unseren Feinden, Gott ist groß und stark! Er ist auf unserer Seite und wird für uns streiten, fürchtet euch nicht und betet weiter zu ihm. Außerdem werden wir es in den kommenden Tagen wie folgt machen:

- 1.) Die eine Hälfte der Arbeiter steht Wache mit Speißen, Bögen und Pfeilen, die andere Hälfte baut an der Stadtmauer, trägt aber ihre Waffen am Körper – für den Notfall!





- 2.) Wenn ihr eine Posaune hört, dann kommt dorthin! Die Posaune ist das Signal, dass Gefahr droht und jemand an Ort und Stelle Hilfe braucht!
- 3.) Alle bleiben über Nacht in Jerusalem! Keiner geht in sein Dorf zurück, um zu übernachten! Bleibt hier in der Stadt! Hier seid ihr geschützt und wir können gemeinsam gegen die Feinde kämpfen, wenn sie bei Nacht angreifen!

Und vergesst nicht: Gott ist groß und wunderbar. Er ist auf unserer Seite!“

Nach diesen Anweisungen handelten sie in den nächsten Wochen – und keine Feinde kamen. Sie haben wohl gesehen, dass sie keine Chance haben würden. Aufgeben aber wollten sie noch nicht, deshalb ersannen sie einen neuen Plan: „Wenn wir schon den Bau der Stadtmauer nicht verhindern können, dann muss Nehemia weg. Dann sind alle so entsetzt, dass sie Angst haben und fliehen!“

Bis die Feinde diesen neuen Plan ausgearbeitet hatten, war die Stadtmauer fertig. Nur die Stadttore fehlten noch. Es war also höchste Zeit, etwas zu tun!

Die Feinde schickten einen Boten zu Nehemia mit der Botschaft: „Komm, und lass uns im Tal Ono zusammenkommen, um Rat zu halten!“ Nehemia ahnte, dass das eine Falle war. Er wusste, wie einsam das Tal Ono war. Keiner würde mitbekommen, wenn man ihn und seine Begleiter dort umbrachte. Deshalb sagte er zu dem Boten: „Geh zurück! Sag ihnen, dass ich nicht kommen kann, weil ich ein wichtiges Werk zu tun habe und nicht weg kann!“ Vier Mal haben sie es so versucht – Nehemia ließ sich nicht erweichen. Jedes Mal schickte er den Boten zurück. Die Feinde hatten keine Chance gegen Nehemia und den erfolgreichen Aufbau der Stadtmauer, weil Gott dahinter stand.

Andachtsimpuls

Was ist euch aufgefallen? Was hat Nehemia gemacht, als die Feinde angreifen wollten? Zusammen mit den Kindern Antworten suchen.

- Er hat Gott um Hilfe gebeten.
- Er versucht, sich und sein Volk zu schützen, indem er Wachen aufstellt. Außerdem haben alle Waffen bei sich und bleiben über Nacht zusammen in Jerusalem usw.



Das können auch wir tun, wenn wir in Situationen geraten, in denen wir Angst haben: Beten und Schutzmaßnahmen ergreifen.

Gemeinsam wird um das Plakat mit den Angstsituationen herum „beten“ geschrieben, so dass durch das Wort ein Rahmen entsteht.

Zu jeder Angstsituation kann man dazu schreiben, welche Schutzmaßnahmen möglich sind. Das ist vielleicht nicht einfach, aber versucht es mal!

Gebet

*Lieber Gott,
wir danken dir, dass du groß und mächtig bist!
Wir danken dir, dass du auch heute noch jeden von uns
in gefährlichen Situationen beschützt,
so wie Nehemia und die Jerusalemer Bürger.
Amen.*

(Evtl. einzelne Angstsituationen vom Plakat in das Gebet einbauen.)

Ideen zur Vertiefung – Spiele

Ausmessen und Bauplan erstellen

Bevor man mit Bauen loslegt, muss man erst einen Plan machen: Messt das Gemeindehaus/Freizeitheim rundherum ab und zeichnet einen Grundriss.

Rechnet aus, wie viele Ziegelsteine ihr braucht, wenn die Mauer auf diesem Grundriss erbaut wird und zehn Meter hoch sein soll! Der Ziegelstein dient als Anhaltspunkt! (Material 2)

MATERIAL 2

Pro Gruppe:
Ein Meterstab und
Geo-Dreieck,
ein Ziegelstein,
Papier, Stift.

Transport 1

Auf eine Baustelle muss viel Material geschafft werden. Das wird erst mal geübt: Jede Gruppe muss jeden ihrer Teilnehmer einmal eine bestimmte Strecke im Schubkarren transportieren. Zeit wird abgestoppt. Der „Arbeiter“ kann abgewechselt werden. (Material 3)

MATERIAL 3

Schubkarren,
Stoppuhr.

**MATERIAL 4**

Eimer mit Sand, leerer Eimer oder Marmeladenglas, Löffel für jedes Kind, Meterstab.

Transport 2

Natürlich braucht man auch Sand und Zement auf einer Baustelle. Die Kinder einer Gruppe setzen sich nebeneinander auf den Boden, jeder bekommt einen Löffel. An einem Ende der Reihe steht der Eimer mit Sand, am anderen der leere Eimer bzw. das Marmeladenglas. Aufgabe ist es, den Sand aus dem Eimer von Löffel zu Löffel weiterzugeben und damit den Eimer/das Glas am Ende zu füllen. Welche Gruppe hat zuerst eine bestimmte Menge Sand in den Eimer geschaufelt bzw. das Marmeladenglas gefüllt? (Material 4)

MATERIAL 5

Möglichst viele Schuhkartons, Augenbinde für jedes Kind, Stoppuhr, Tennisbälle oder Softbälle.

Mauerbau

Die Kinder müssen aus den Schuhkartons möglichst schnell eine Mauer bauen. Zunächst treten die Gruppen einfach so gegeneinander an.

In der zweiten Runde bekommt jedes Kind die Augen verbunden – welche Gruppe schafft es dennoch am schnellsten, eine möglichst hohe Mauer zu bauen?

In der dritten Runde sehen die Kinder zwar wieder, aber es gibt Feinde, die den Bau der Mauer verhindern wollen: die eine Gruppe versucht zu bauen, die andere darf mit Tennis- oder Softbällen auf die Mauer schießen. Mit welcher Taktik schafft es die Mannschaft dennoch, eine Mauer zu bauen? (Material 5)

Tip: Wenn nicht allzu viele Bälle im Spiel sind, kann tatsächlich eine Mauer gebaut werden.

Hinweis: Gebets-Spiele sind zu finden beim Zusatzmaterial zu Heft Nr. 2/2012 „Verabredung mit Gott“.

Liedvorschläge

- *Mein Gott ist groß, er ist stärker*, Einfach spitze Nr. 67
- *Jesus ist größer*, Einfach spitze Nr. 10

Beate Strinz



Geschafft! Die Stadtmauer steht!

Nehemia ist überglücklich

Zielgedanke

Sich über Gott freuen und ihm danke sagen.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Nehemia schaffte das Unmögliche und baute in nur 52 Tagen die Jerusalemer Stadtmauer wieder auf. Alle Beteiligten waren stolz und froh. Als Esra ihnen nach dem Ende des Bauens aus dem Gesetzesbuch von Mose vorlas, stellten sie fest, dass die Zeit des Laubhüttenfestes kurz bevor stand. Das Fest wurde

Bibelstelle:

Neh 6,15 und
Neh 8,13–18

Besonderheit:

Praktische Vertiefungsmethoden zu Freude und Dankbarkeit.



einst gefeiert zur Erinnerung an die Befreiung des Volkes Israel von den Ägyptern. Seit der Zeit Josuas hatte es kein Fest mehr gegeben.

In gewisser Weise wurde das Volk jetzt wieder befreit: Die Stadtmauer schützte nun vor willkürlichen Angriffen der Feinde. So ließ das Volk die Tradition des Laubhüttenfestes wieder aufleben. Damit wollten sie Gott ihre Freude und Dankbarkeit ausdrücken.

Hinweis: Mehr zur Historie und Bedeutung des Laubhüttenfestes ist im Artikel Baustein „Sukkot“ in diesem Heft zu finden!

Erlebniswelt der Kinder

Freude ist ein Gefühl, das die Kinder gut aus dem eigenen Leben kennen. Sie können sich an – in unseren Augen noch so kleinen – Dingen erfreuen. Wer von uns Erwachsenen freut sich wie ein Schneekönig, wenn er einen Regenwurm entdeckt oder in eine Pfütze springen kann? Kinder zeigen ihre Freude offen und leben sie in vollen Zügen aus. Sie freuen sich über Gottes Schöpfung, an Tieren und Menschen in ihrem Umfeld. Lass dich von ihrer Freude anstecken.

Vieles ist in unserem Leben selbstverständlich geworden. Wofür sind kleine und große Leute noch dankbar? Danke-Erbsen sind eine gute Idee, die vielen Gründe für Dankbarkeit neu wahrzunehmen (s. u. „Ideen zur Vertiefung“).



Einstieg

Als Vorbereitung schneiden Mitarbeitende Fotos von fröhlichen Menschen aus Zeitschriften aus. Diese werden in die Mitte auf den Boden gelegt. Fragen an die Kinder: Was fällt euch bei diesen Fotos auf? Wie sehen die Menschen aus?

In der folgenden Geschichte wird von einem Mann erzählt, der sich sehr gefreut hat und übergücklich war. Dafür konnte er Gott gar nicht genug danken. Wie es dazu kam, erzähle ich euch jetzt.

Erzählung

Die Geschichte wird aus der Sicht Nehemias erzählt.



Geschafft! Das hätte ich nie im Leben gedacht, dass ich die Jerusalemer Stadtmauer in nur 52 Tagen wieder aufbauen würde. Natürlich habe ich das nicht alleine gemacht, sondern hatte viele fleißige Helfer dabei. Alle haben wunderbar zusammengeworfen. Echt genial! Nun sind wir alle froh und überglücklich, dass wir fertig sind. Was für ein tolles Gefühl! Da hatte doch auf jeden Fall Gott seine Hand im Spiel, sonst wäre uns das in dieser kurzen Zeit nicht möglich gewesen. Ich bin ihm so dankbar, dass er uns zur Seite stand. Egal, was passiert, auf Gott war und ist immer Verlass!

Und weil ich und das ganze Volk so froh und dankbar sind, feiern wir jetzt ein großes Fest, das Laubhüttenfest. Was wir da feiern? Ich erzähle es euch.

Wie gesagt, wir sind Gott aus ganzem Herzen dankbar. Deshalb haben wir Esra gebeten, uns aus der Heiligen Schrift, der Thora, vorzulesen. Wir wollten hören, was uns Gott sagen möchte.

Da es natürlich sehr mühselig war, einem ganzen Volk etwas vorzulesen, trafen sich am nächsten Tag die Familienoberhäupter, Priester und Leviten mit Esra und mir. Esra las uns das Gesetz vor, das besagt, dass die Israeliten beim Feiern des Festes im siebten Monat in Laubhütten wohnen sollten. Wir stellten fest, dass wir gerade den siebten Monat hatten. Sofort wurde der Beschluss gefasst in diesem Jahr wieder das Laubhüttenfest zu feiern, genau so, wie Gott es Mose bei der Wüstenwanderung befohlen hatte. Zur Zeit Josuas, vor sehr vielen Jahren, war das Laubhüttenfest zum letzten Mal gefeiert worden.

Um rechtzeitig fertig zu sein, zogen alle gleich los und fingen an, bei sich zu Hause eine Laubhütte zu bauen. Egal, ob auf dem Dach oder im Hof, Hauptsache, es war eine feste Hütte mit einem Dach aus Zweigen von Laub-, Öl- oder Palmbäumen und Laub. Ganz wichtig dabei war, dass das Dach „durchsichtig“ sein musste, so dass man nachts die Sterne sehen konnte.

Auch in den Vorhöfen des Tempels bauten wir Laubhütten auf, sie wurden rechtzeitig zum Fest fertig und alle konnten darin wohnen. Das ganze Volk freute sich sehr darüber. Sieben Tage lang, über das ganze Fest hinweg, wurde aus Gottes Heiliger Schrift, der Thora, vorgelesen. Am achten Tag hielten wir die Versammlung so ab, wie Gott es Mose damals befohlen hatte.



Für mich war es richtig schön anzusehen, mit welcher Freude und Begeisterung die Hütten gebaut worden waren. Das Volk hatte wieder zu Gott zurückgefunden, von dem sie so lange nichts mehr hatten wissen wollten. So viele Jahre hatte ich dafür gebetet, dass dies wieder geschieht. Nun ist es soweit. Ich konnte Gott nicht genug dafür danken. Meine Freude kannte keine Grenzen. Kann man so glücklich sein?

Andachtsimpuls

Viele Jahre hatten sich die Israeliten immer mehr von Gott abgewandt, schließlich wollten sie fast gar nichts mehr von ihm wissen. Sie hatten sogar vergessen, dass und wie man Feste feiert. Das wäre ungefähr so, wie wenn wir Weihnachten vergessen hätten.

Nun, durch das Vorlesen aus der Heiligen Schrift, entdeckten sie das Laubhüttenfest wieder und wollten nur noch eines: das Fest nach Gottes Vorgaben feiern. Wie glücklich muss Nehemia gewesen sein, dass das Volk sich wieder Gott zuwandte! Sein sehnlichster Wunsch ging in Erfüllung.

Kennt ihr das Gefühl, ihr wünscht euch etwas ganz arg, und plötzlich geht dieser Wunsch in Erfüllung? Wem ist das schon einmal passiert? Wer möchte uns davon erzählen? Wie fühlt man sich da? Hat man nicht das Gefühl, vor lauter Freude und Dankbarkeit gleich platzen zu müssen?

Gebet

*Lieber Gott,
wir möchten dir Dank sagen,
dass du uns jeden Tag Grund zur Freude schenkst,
und dass wir viele Gründe zur Dankbarkeit haben.
Du lässt die Sonne scheinen,
du schenkst uns die schöne Natur, das gute Essen,
unsere Eltern, Geschwister und Freunde.
All das kommt von dir.
Dafür danken wir dir.
Amen.*



Ideen zur Vertiefung

Freude-Spiel wie „Ich packe meinen Koffer“

Ein Kind beginnt und sagt: „Ich freue mich über ein Eis.“ Das zweite Kind ergänzt: „Ich freue mich über ein Eis und über die Sonne.“ Weiter wie „Ich packe meinen Koffer ...“.

Aktion „Erbsen zählen“

Jedes Kind erhält sieben rohe Erbsen. Die Aufgabe besteht darin, morgens beim Anziehen die Erbsen in die linke Hosentasche zu stecken. Gibt es an diesem Tag einen Grund zur Freude, wandert eine Erbse von der linken in die rechte Hosentasche. Abends, beim Zubettgehen, werden die Erbsen der rechten Hosentasche gezählt. Wie viel Grund zur Freude gab es an diesem Tag? Man wird überrascht sein, wie oft man sich freuen kann.

Diese Aktion kann auch abgewandelt werden, indem die Erbsen „wandern“ wenn es einen Grund zum Danken gibt.

(Material 1)

MATERIAL 1

Pro Kind sieben Erbsen.

Aktion „Danke-Brief“

Jedes Kind bekommt ein schönes weißes Blatt Papier. Aufgabe: Einen „Danke-Brief“ an jemanden schreiben, dem ich für etwas danken möchte. Anschließend kann der Brief mit Blumen, Herzen usw. schön verziert werden.

(Material 2)

MATERIAL 2

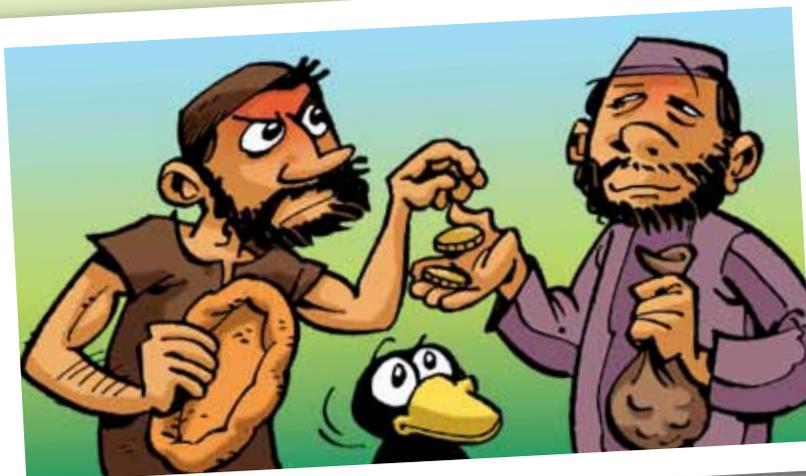
Weißer Blätter,
Holz- und Filzstifte.

Hinweis: Weitere tolle Ideen für „Danke“-Spiele und Basteleien im Jungcharleiter Nr. 3/2006, Seite 9.

Liedvorschläge

- *Vergiss nicht zu danken*, Jungcharlieder Nr. 35
- *Danket, danket dem Herrn*, Jungcharlieder Nr. 254
- *Vielen Dank*, Einfach spitze Nr. 17
- *Ich bin so kribbel-krabbel-fröhlich*, Einfach spitze Nr. 113

Tanja Ziegler



Rudi und die große Ungerechtigkeit

Nehemia 5

Besonderheiten:

Handpuppe Rudi
Rabowski erzählt

Dauer:

Ca. 10 Minuten

Zielgruppe:

8–12 Jahre

Vorbereitungszeit:

Eine halbe Stunde.

Also Sachen gibt's, die gibt's ja überhaupt nicht. Wenn ich euch das erzähle, das glaubt mir keiner. Also so eine große Ungerechtigkeit, das ist wirklich der Hit in Tüten, sag ich euch. Aber am besten fang ich mal von ganz vorne an zu erzählen.

Ich war mal wieder in Jerusalem gewesen. Da sah es aus wie Kraut und Rüben. Die Stadt war ziemlich runtergekommen. Nach dem Krieg mit den Babyloniern war kaum noch was übrig geblieben von der riesigen Stadtmauer. Schutzlos wohnen die Leute nun in ihren Häusern. Aber zum Glück kam da der Nehemia und machte den Leuten von Jerusalem Mut, die Stadtmauer wieder aufzubauen. Und so konnte man den Leuten von morgens bis abends dabei zusehen, wie sie an der neuen Stadtmauer arbeiteten. Alle halfen mit. Das war ein



Gewusel, kann ich euch sagen. Jeder baute an der Stelle der Mauer, die seinem Haus am nächsten lag. Alle waren volles Programm beschäftigt.

Dabei gab es nur ein Problem: Wenn man den ganzen Tag arbeitet, hat man natürlich keine Zeit, sich darum zu kümmern, dass man was zu essen hat. Die arbeitenden Leute konnten nicht gleichzeitig auf dem Feld Kartoffeln ernten oder was man sonst so zum Leben braucht. Sie mussten sich also ihre Lebensmittel von anderen Leuten kaufen.

Aber irgendwann hatten viele Leute kein Geld mehr. Das war eine schlimme Sache, kann ich euch sagen. In ihrer Not mussten sie Äcker, Weinberge und sogar ihre Kinder verkaufen. Die mussten dann woanders als Sklaven arbeiten. Aber der Hammer kommt erst noch. Es gab einige Menschen in Jerusalem, die waren ziemlich reich und hatten jede Menge Lebensmittel. Diese reichen Typen wurden jetzt noch reicher, weil sie nämlich den armen Leuten das letzte Geld aus den Taschen zogen, weil die armen Leute sich ja bei den Reichen was zu essen kaufen mussten. Obwohl alle Leute aus einer Stadt und von einem Volk waren! Eigentlich wollten doch alle, dass die Stadtmauer so schnell wie möglich wieder aufgebaut wird.

Während dabei also einige immer reicher wurden, ging es anderen immer schlechter. Eine riesen Sauerei war das, kann ich euch sagen. Es dauerte natürlich nicht lange, und es gab einen gewaltigen Tumult in der Stadt. Die Leute gingen zu Nehemia und waren sich mächtig am Beschweren. Nehemia wurde stocksauer. Er hielt eine große Versammlung ab. Alle waren dabei, die Armen und die Reichen. Nehemia hat den reichen Typen da ganz schön die Meinung gegeigt, kann ich euch sagen. Die guckten ganz schön komisch aus der Wäsche. Nehemia sagte ihnen, dass er selbst auch Geld und Lebensmittel geliehen habe, und dass er das jetzt nicht mehr zurück haben will, sondern es schenkt. Das beeindruckte die reichen Typen ganz schön.

Ihr könnt es euch nicht vorstellen, plötzlich wollten jetzt auch sie ihr Geld nicht mehr zurück haben. Und die Kinder durften wieder zurück zu ihren Eltern, die Äcker und Weinberge bekamen wieder ihre alten Besitzer. Alle waren mit dieser Wendung zufrieden und glücklich.

Man, hab ich mir da gedacht, wenn das doch heute bei uns genauso klappen würde, dass viele reiche Leute armen Leuten helfen würden. Was könnte ich wohl machen, um armen Menschen heute zu helfen?



Rund um die Stadtmauer

Ein Nacht-Geländespiel zur Erkundung der Stadtmauer

Besonderheiten:

Spiel draußen, nachts

Dauer:

1–2 Stunden

Zielgruppe:

9–13 Jahre

Vorbereitungszeit:

1 Stunde

Bezug zur biblischen Geschichte

Nehemia schlich sich nachts unbemerkt um die Stadtmauer von Jerusalem. Er wollte die Schäden begutachten. Keiner der hohen Herren sollte etwas davon mitbekommen. Genau diese Situation wollen wir im Nacht-Geländespiel „Rund um die Stadtmauer“ nachspielen. (Material 1)

Das Spiel

Das Gelände sollte allen gut bekannt und ca. ein halbes Fußballfeld groß sein. Wichtig ist, dass es Versteckmöglichkeiten



wie Sträucher, Bäume o. ä. bietet. Die Kinder müssen genau wissen, wo das Spielfeld beginnt und wo es endet.

Zwei Gruppen werden gebildet. Die eine Gruppe (die Schleicher) muss nun versuchen, unbemerkt das Spielfeld zu überqueren. Sie machen sich auf den Weg. Jedes Kind hat eine blaue Karte dabei, die es auf die andere Seite des Geländes bringen muss. Von dort geht es mit einer roten Karte wieder zurück.

Die andere Gruppe (die Jäger) ist mit leuchtenden Knicklichtern ausgestattet, so dass man sie von weitem erkennen kann. Die Jäger versuchen nun, die Schleicher zu finden. Die Jäger müssen immer zu zweit im Gelände sein. Haben sie einen Schleicher gefunden, muss der Schleicher seine Karte den Jägern abgeben. Der Schleicher geht wieder an eine Station am Rand des Feldes und holt sich eine neue Karte. Diese Karte versucht er erneut unbemerkt über das Gelände zu bringen. Am Rande des Geländes stehen die Mitarbeiter und nehmen die Karten in Empfang, geben neue Karten aus und notieren die Punkte (pro Karte einen Punkt).

Nach einer bestimmten Zeit wird gewechselt. Die Jäger müssen alle Karten an die Mitarbeitenden abgeben.

MATERIAL 1

Rote und blaue Karten in je sechsfacher Anzahl der Schleicher (Alternative: Elfer-raus-Karten); Knicklicht-Armbänder für jedes Kind; Anfangs- und Endsignal, z. B. Pfeife, Megaphon, Trompete.



Die Schleicher werden zu Jägern, die Jäger zu Schleichern. Wer am Ende die meisten Karten unbemerkt über das Gelände geschmuggelt hat, ist Sieger.

Frank E. W. Ortmann



Die Siedler von ...

Ein spannendes Gemeinschafts-Geländespiel

Besonderheiten:

Gemeinschafts-Geländespiel, viele Mitarbeitende werden benötigt.

Dauer:

Mind. 90 Minuten

Zielgruppe:

8- bis 12-jährige

Vorbereitungszeit:

Aufwendig

Nach der Grundlage des Brettspiels „Die Siedler von Catan“ entstand ein spannendes Gemeinschaft-Geländespiel für eine Freizeit. Das Spiel kann alternativ im kleineren Stil in der Jung-schar als Stadtspiel gespielt werden. Als Spielname kann der Heimatort eingesetzt werden, z. B. „Die Siedler von Holzhausen“.

Ziel des Geländespiels und Bezug zur Nehemia-Geschichte

Alle Kinder sollen gemeinsam ihre Stadt (Nehemia: Jerusalem), bzw. ihr Freizeitgelände zurückerobern.



Vorbereitung

Herstellung eines Spielplans

Für dieses Spiel benötigt man einen Plan vom Spielort: Freizeitgelände, Stadt oder Dorf (Tipp: www.google.de unter „maps“ Ort eingeben und als Satellitenkarte abrufen). Wichtig dabei: auf dem Plan sollten Wald, Feld, Wiesen, Acker und ein Bach zu sehen sein. Es reicht ein grober Plan, er muss nicht unbedingt der Realität entsprechen. Der Plan wird auf DIN A3-Größe kopiert und dient als Spielplan. Er wird – indem man Teile der jeweiligen Gebiete (Wald, Feld ...) farbig markiert – folgendermaßen eingeteilt:

- Bach: 6 Felder (blau)
- Gebirge: 6 Felder (grau)
- Acker: 12 Felder (gelb)
- Hügelland: 12 Felder (braun)
- Wald: 18 Felder (dunkelgrün)
- Wiese: 24 Felder (hellgrün)

Tipp: Sollte auf dem realen Plan irgendein Gebiet fehlen, wird es einfach farbig eingezeichnet. Man kann z. B. eine Stadt zum Gebirge markieren.



Ein Beispiel für eine Karte gibt es im Internet unter www.jungscharleiter.de

Herstellung von Rohstoffkarten

Zu den Gebieten gehören Rohstoffe. Aus dem Gebiet Wald wird z. B. der Rohstoff Holz gewonnen. Für das Spiel benötigt man Rohstoffkarten, die die Rohstoffe symbolisieren. Die Farben der Gebiete entsprechen den Farben der dazugehörigen Rohstoffkarten.

Herstellung der Rohstoffkarten: Die Kopiervorlage im Internet (www.jungscharleiter.de) auf farbigen Karton kopieren (Wasser auf blauen Karton, Erz auf grauen Karton, Getreide auf gelben Karton, Lehm auf braunen Karton, Holz auf dunkelgrünen Karton, Schaf auf hellgrünen Karton). Man braucht pro Rohstoff 100 Karten (auf sechs Gruppen gerechnet).



Eine Kopiervorlage für die Rohstoffkarten ist im Internet unter www.jungscharleiter.de zu finden.



Spielablauf

Die folgende Spielanleitung ist für sechs Gruppen ausgelegt, kann aber variiert werden. (Material 1)

An der Spielzentrale liegt der Spielplan aus, der in folgende Felder zum Verkauf eingeteilt ist:

MATERIAL 1

Spielplan vom Gelände mit farbiger Einteilung der Gebiete.

Ein bis zwei schwarze Eddings zum Markieren der Gruppennummern auf dem Plan.

Pro Gruppe eine Kaufkostenkarte. Rohstoffkarten. Fragen für die Rohstoff-Stationen.

Gebiet	Rohstoff	Anzahl Vorkommnisse	Punkte
Bach	= Wasser	6 Felder	5
Gebirge	= Erz	6 Felder	5
Ackerland	= Getreide	12 Felder	4
Hügelland	= Lehm	12 Felder	4
Wald	= Holz	18 Felder	3
Wiese	= Schaf	24 Felder	2

Ziel der Gruppen ist es, möglichst viele zusammenhängende Teile vom Gelände zu kaufen, und somit viele Punkte zu erspielen. Aufgepasst: die Landschaften, von denen es am wenigsten gibt, bringen die meisten Punkte ein.

Wie die Felder verteilt sind, kann man durch eine entsprechende Kennzeichnung auf dem Spielplan sehen. Bei der Spielzentrale können die Gebiete gekauft werden. Außer der Spielzentrale gibt es noch sechs Rohstoff-Stationen. Jede Rohstoff-Station wird durch einen Mitarbeitenden betreut.

Kaufkostenkarte

Jede Gruppe bekommt zu Beginn des Spieles eine Kaufkostenkarte. Auf der Karte stehen die „Preise“ für die einzelnen Felder.

Wiese:	Getreide, Schaf
Wald:	Wasser, Lehm, Holz
Ackerland:	2 Erz, Schaf, Lehm
Hügelland:	2 Wasser, Holz, Getreide
Gebirge:	Schaf, Holz, Getreide, Lehm, Erz
Bach:	Schaf, Holz, Getreide, Lehm, Wasser

Um ein Stück Wiese, Wald, Ackerland, Hügelland, Gebirge oder Bach kaufen zu können, müssen die Kinder erst die entsprechenden Rohstoffe dazu haben. Nur so ist ein Kauf möglich. Wie können Rohstoffe erworben werden?



Kaufkostenkarten im Internet: www.jungcharleiter.de



Rohstoffkarten erwerben

Es gibt sechs Rohstoff-Stationen, pro Rohstoff eine (sind es mehr Gruppen, sollte die Zahl der Rohstoff-Stationen erweitert werden, damit sich das Spiel nicht unnötig verzögert). An diesen Stationen gibt es Fragen, die mit den jeweiligen Rohstoffen zusammenhängen. Die Mitarbeitenden dieser Stationen verteilen sich frei auf dem gesamten Gelände.



Fragen zu den einzelnen Rohstoffen im Internet unter www.jungstcharleiter.de

Beispiel zum Verlauf

Eine Gruppe möchte ein Stück Wald kaufen. Dazu benötigt sie je eine Rohstoffkarte Wasser, Lehm und Holz. Also sucht die Gruppe die entsprechenden Stationen auf. Haben die Kinder z. B. die Rohstoff-Station „Wald“ gefunden, bekommen sie eine Frage gestellt, die richtig beantwortet werden muss. Ist die Lösung richtig, erhält die Gruppe eine Rohstoffkarte „Holz“. Nun suchen die Kinder die nächste Station auf und kommen zu „Bach“. Wieder gibt es eine Frage. Die Gruppe kann die Frage nicht lösen und erhält deshalb keine Rohstoffkarte. Die Gruppe muss nun weiter an eine andere Station. Erst wenn sie eine andere Station besucht hat, darf die Gruppe wieder an die Station „Bach“ kommen, um ihr Glück erneut zu versuchen.

Hat die Gruppe alle drei Rohstoffe für „Wald“ zusammen, geht sie zur Spielzentrale. Dort wird sie gefragt, was sie kaufen möchte. Die Rohstoffe werden kontrolliert, danach darf sich die Gruppe auf dem Plan ein Stück Wald aussuchen. Das ausgesuchte Stück „Wald“ wird mit der Gruppennummer markiert, so dass die Kinder immer sehen können, was ihnen gehört, bzw. welche Gruppe welches Gebiet gekauft hat. Nach dem Kauf überlegt sich die Gruppe, was sie als nächstes kaufen möchte. Danach ziehen die Kinder los, um die entsprechenden Rohstoffkarten zu erspielen.

Die Kinder müssen nicht jedes Mal, wenn sie genügend Rohstoffkarten für ein Gebiet haben, gleich zur Spielzentrale gehen. Es ist auch möglich, viele Rohstoffkarten zu erspielen, und mehrere Gebiete auf einmal zu kaufen.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Gebiete gekauft wurden oder wenn das Spiel aus zeitlichen Gründen beendet werden muss.





Spielvariante

Natürlich können die Gruppen auch gegeneinander spielen. Die Regeln dazu sind im Internet zu finden.



Spielvariante im Internet unter www.jungscharleiter.de

Tanja Ziegler

INFOS INTERNET-DOWNLOAD

Zusatzmaterial zu diesem Heft

steht parallel zum Erscheinen der Ausgabe im Internet auf www.jungscharleiter.de für dich bereit. Dieses Mal:

Nützliches zu den Artikeln im Heft

- 1.) Die neun Drehbücher für eine Jungscharfreizeit mit einer Dauer bis zu zehn Tagen (von Tamara Krämer, Katja Reiber, Lea-Manon Sartorius, Evangelisches Jugendwerk Bezirk Besigheim).
- 2.) Das Drehbuch für eine vier- bis sechstägige Kurzfreizeit (von Caroline Roth, Wörnersberger Anker).
- 3.) Den Jungscharlager-Programmplan zum Grundsatz-Artikel „Nehemia – Ein unerschütterlicher Bauherr“ (S. 4 – von Antje Metzger).
- 4.) Diverse Vorlagen zum Baustein-Artikel „Die Siedler von ... – Ein spannendes Gemeinschafts-Geländespiel“ (S. 36 – von Tanja Ziegler).

Weitere wertvolle Artikel

- 5.) Fix & Fertig „Vergebung und Neuanfang – Gottes Wort zeigt dir den Weg“ (von Katja Reiber).
- 6.) Baustein „Workshop – Kokosnuss-Schmuck herstellen“ (von Claudia Scharschmidt).
- 7.) Baustein „Der große Handwerker-Eignungstest“ (von Frank E. W. Ortmann).



Auf die Kamele, fertig, los!

Der Karawanen-Wettstreit

Spielidee

Um genügend Material für das Bauen der Stadtmauer und um ausreichend Nahrungsmittel zu haben, muss viel aus den umliegenden Orten nach Jerusalem transportiert werden. Dies erfolgt durch Kamel-Karawanen. Nehemia will einen Großauftrag an die beste Karawane vergeben.

Die Karawanen treten – in verschiedenen Gruppenspielen jeweils durch unterschiedliche Spieler vertreten – gegeneinander an (darauf achten, dass nicht immer dieselben Spieler dran sind). Bei jedem Spiel gibt es für die erste Karawane drei, für die zweite zwei und für die dritte einen Punkt.

Welche Karawane macht das Rennen?

Besonderheiten:

T-Shirts am Tag davor einfrieren für das Spiel „Nachts in der Wüste“.

Zielgruppe:

8–12 Jahre

Dauer:

Je nach Gruppengröße/Gruppenanzahl.

Vorbereitungszeit:

Normal



Die Spiele im Einzelnen

MATERIAL 1

Plakate, Stifte,
Verkleidung.

Kamel-Karawanen-Gründung

Jede Gruppe überlegt sich einen Namen, einen Slogan und eine Verkleidung für ihre „Karawane“.

Welche überzeugt Nehemia und die Jury?
(Material 1)

MATERIAL 2

Plakat mit Kamel,
Extra-Kamel-Zube-
hör, Tesa, Augen-
binde.

Kameltreiber-Kunde

Vorbereitung: Kamelschwanz, Zaumzeug, Sattel auf Karton malen, ausschneiden und mit einem Streifen Tesa versehen.

Jede Gruppe wählt – je nach Gruppengröße bzw. -zahl – ein bis drei Spieler für das Spiel aus. Diese stehen vor einem Plakat, auf das ein Kamel gezeichnet ist. Den Spielern werden die Augen verbunden. Nun müssen sie dem Kamel den Schwanz, das Zaumzeug und den Sattel anziehen bzw. „aufkleben“.

Welche Gruppe hat die fähigsten Kameltreiber?
(Material 2)

MATERIAL 3

Für jede Gruppe ein T-Shirt nass machen und gefaltet über mehrere Stunden (am besten über Nacht) ins Gefrierfach legen.

Nachts in der Wüste

Bei Tag ist die Wüste unerträglich heiß, in der Nacht wird es dagegen richtig kalt. So kalt, dass sogar T-Shirts einfrieren können. Aus jeder Gruppe gibt es zwei Spieler, die versuchen, einem dritten ein gefrorenes T-Shirt anzuziehen.

Wer hat zuerst das T-Shirt an?
(Material 3)

MATERIAL 4

Großer
(Schaumstoff-)
Würfel, Trink-
halme, Getränke.

Oasen-Trinkspiel

Bei dem heißen Klima in der Wüste ist es wichtig, viel zu trinken. Aus jeder Gruppe treten fünf Spieler an. Jeder hat einen Trinkhalm. Jede Gruppe hat eine gleichgroße Menge Wasser oder Eistee in einem dazu geeigneten Gefäß (Eimer, Kanne etc.). Am besten kann man dieses Spiel auf dem Boden spielen. Es wird reihum gewürfelt. Bei einer gewürfelten Sechs darf die Gruppe so lange trinken, bis eine andere Gruppe wieder eine Sechs würfelt. Dann darf diese Gruppe trinken usw.

(Material 4)



Gewürz-Chaos

Karawanen transportieren unter anderem auch viele Gewürze. Beim Transport sind allerdings die Beschriftungen der Gewürze abhanden gekommen. Nun muss man aufgrund des Duftes einige Gewürze erkennen.

Jeweils zwei bis drei Spieler aus der Gruppe können einander helfen und beraten. Als Alternative können bei jüngeren Kindern einfach auch Säfte nach Geschmack erraten werden. (Material 5)

MATERIAL 5

Gewürze, andere Düfte in Döschen.

MATERIAL 6

Hieroglyphen-Text.

Postgeheimnis

Karawanen transportieren auch Schriftrollen. Jetzt sind zwei Spieler aus der Gruppe gefragt, die möglichst schnell Hieroglyphen übersetzen können. (Material 6)

MATERIAL 7

So viele Münzen wie Spieler.

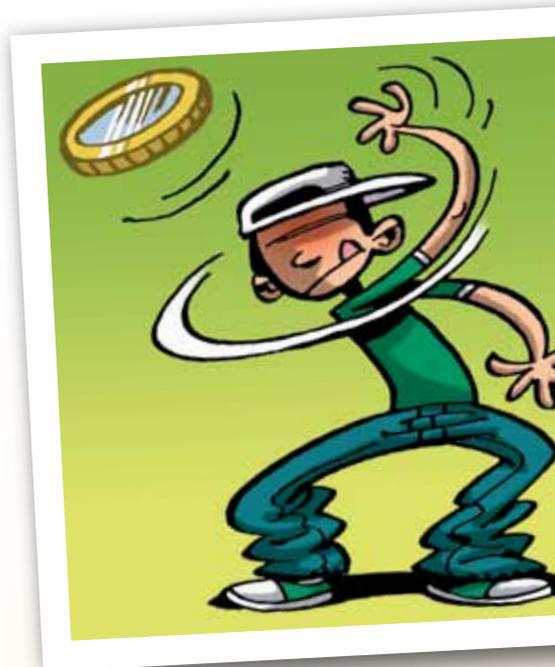
Münze werfen

Dies ist ein beliebtes Spiel der Kameltreiber gegen Langeweile, es ist ähnlich wie Boccia zu spielen. Es gibt einen Startpunkt, von dort aus wird vom Spielleiter eine Münze geworfen. Zwei Spieler aus jeder Gruppe versuchen nun, vom Startpunkt aus so nah wie möglich an die Münze zu werfen. Welche Gruppe ist näher dran und gewinnt?

(Material 7)

Weitere Ideen:

- Hindernis überqueren
- Schnellstes Kamel (Staffellauf)
- Zeltbau auf Zeit: jede Gruppe bekommt Material, um sich schnell und kreativ ein Zelt zu bauen.





Sukkot

Laubhüttenfest

Bibelstelle:

2. Mo 23 und
3. Mo 23,39–43;
Neh 8,15

Besonderheiten:

Abprache mit dem
Förster wg. Sukkabau

Dauer:

2–2,5 Stunden

Zielgruppe:

8–12 Jahre

Vorbereitungszeit:

Normal

Im Artikel Fix und Fertig „Geschafft! Stadtmauer steht!“ wird berichtet, dass die Israeliten zum ersten Mal seit der Zeit Josuas wieder „Sukkot“ feiern.

Was heißt „Sukkot“?

„Sukkot“ bedeutet „Hütten“. Während der Festwochen wohnen die Israeliten in provisorischen Hütten.

Warum wird „Sukkot“ gefeiert?

„Sukkot“ wird ursprünglich als Erntedankfest gefeiert: Gott wird für die reiche Obst- und Weinernte gedankt. Eine wichtigere Bedeutung hat das Gedenken an die 40-jährige Wüs-



tenwanderung der Israeliten nach deren Auszug aus Ägypten erlangt. Auf der langen Wandschaft konnten sie keine Ernte einbringen. Deshalb ließ Gott sein Volk während der eigentlichen Erntezeit in Laubhütten wohnen.

In der Thora (jüdische Bibel) steht dazu: „Ihr sollt am ersten Tage Früchte nehmen von schönen Bäumen, Palmwedel und Zweige von Laubbäumen und Bachweiden und sieben Tage fröhlich sein vor dem Herrn, eurem Gott, und sollt das Fest dem Herrn halten jährlich sieben Tage lang ... Sieben Tage sollt ihr in Laubhütten wohnen ..., dass eure Nachkommen wissen, wie ich die Israeliten habe in Hütten wohnen lassen, als ich sie aus Ägyptenland führte“ (vgl. 3. Mo 23,39–43).

Sukkot ist also ein Fest des Dankes für Gottes Gaben. Gleichzeitig ist es ein Freudenfest, dass er seine Menschen auch in schwierigen (Wüsten-) Zeiten nicht im Stich lässt.

Zu Zeiten von Mose und Josua feierten die Juden „Sukkot“. Nach Josuas Tod sagten jedoch immer mehr Juden ihrem Glauben ab. Die „Sukkot – Feier“ geriet in Vergessenheit. Erst mehrere hundert Jahre später führte Nehemia „Sukkot“ wieder ein (Neh 8,15).

Wie feiert man „Sukkot“?

Schon Tage vor „Sukkot“ beginnt jede Familie mit dem Bau der Laubhütte im eigenen Garten, im Hof oder auf dem Balkon. Idealerweise wird die Hütte aus einem Holzgestell gefertigt. Das Dach besteht aus Palmwedeln, Bambus, Laub und Zweigen. Das Material muss so verbaut werden, dass die Sterne hindurch scheinen können. Zum Schluss wird die Laubhütte innen mit Fruchtgirlanden und Blumen geschmückt.

Während „Sukkot“ findet das Familienleben in der Laubhütte statt. Dort wird gegessen, geschlafen und auch die Freizeit wird möglichst in der Hütte verbracht. So wird deutlich, wie das Volk Israel während der Wüstenwanderung in völliger Abhängigkeit von Gottes Fürsorge lebte. Genau diese Abhängigkeit führte aber auch dazu, dass das Volk Israel Gott ganz nahe war.

Das Fest beginnt am Vorabend mit dem Anzünden der Kerzen in der Hütte durch die Hausfrau. Es wird ein Gebet gesprochen



mit der Bitte um Gottes Nähe. Bildlich gesprochen soll Gott Wohnung bei den Menschen nehmen. Anschließend wird ein Gottesdienst gefeiert. Am nächsten Morgen findet erneut ein Gottesdienst statt. Zum Gang in die Synagoge gehört ein Feststrauß. Der Strauß besteht aus Weiden- und Palmzweigen, Myrte und einer Zitrusfrucht. Er steht als Symbol dafür, dass alle zusammen gehören.

An „Sukkot“ haben die Kinder Schulferien. Die meisten Läden haben nur kurz geöffnet, so dass auch die Erwachsenen viel Freizeit haben. Was nicht unbedingt gemacht werden muss, wird auf jeden Fall verschoben. Kurzum, das öffentliche Leben ruht weitestgehend, die Menschen machen Ausflüge und es herrscht überall Volksfeststimmung.

Am achten Tag wird „Sinchat Thora“ gefeiert, das Fest der Gesetzesfreude. Dazu basteln die Kinder Fähnchen und dekorieren die oberen Enden mit Apfelstücken. Die Fähnchen werden in der Synagoge geschwenkt wenn die Thora-Rollen herausgeholt werden. Dann werden den Kindern Bonbons zugeworfen. So ausgelassen und fröhlich geht es in der Synagoge sonst nie zu.

„Sukka“ bauen

MATERIAL 1

Hammer, Nägel,
Paketschnur,
Scheren, Papiergir-
landen, Frucht-
girlanden.

Gemeinsam mit den Jungscharkindern wird eine „Sukka“ im Wald gebaut. Im Vorfeld muss mit dem Förster besprochen werden, wo dies am besten möglich ist.

Die Hütte hat vier Wände. Das Dach wird mit Laub und Zweigen bedeckt. Im Inneren der Sukka können Frucht- und Papiergirlanden aufgehängt werden, die in der Jungscharstunde davor gebastelt wurden. Sobald die „Sukka“ fertig gebaut ist, wird sie „bewohnt“. Wir erzählen, was es mit „Sukkot“ auf sich hat.

Auf der Jungscharfreizeit kann jede Zeltgruppe ihre eigene „Sukka“ bauen. Man kann daraus einen Wettbewerb gestalten: Welche Gruppe baut die schönste und stabilste „Sukka“? Die „Sukka“ kann als Veranstaltungsort dienen, z. B. für Bibelarbeiten oder zum Vorlesen von Geschichten.
(Material 1)

Tanja Ziegler



Vom Anfang bis zum Ende

Spielend durch das Buch Nehemia

Wir befinden uns auf einem Familienfest der Nachkommen Nehemias. Josh erzählt seiner weit verstreut lebenden Großfamilie von den spannenden Erlebnissen seines Ur- Ur-Urgroßvaters Nehemia. Interviewt wird er dazu von der bekannten Moderatorin Gunda Großohr. Die Großfamilie erlebt die Geschehnisse ihres berühmten Vorfahren natürlich hautnah mit.

Im Raum stehen vorne zwei gemütliche Sessel und ein Tischchen mit zwei Wassergläsern für Josh und Gunda Großohr. Für die Großfamilie liegen Sitzkissen (oder stehen Stühle) in Sechsergruppen bereit. (Material 1)

Besonderheiten:

Spiele zu Nehemias
Erlebnissen

Zielgruppe:

8–12 Jahre

Dauer:

Ca. 1 Jungcharstunde

Vorbereitungszeit:

Normal



MATERIAL 1

Zwei Sessel, ein kleiner Tisch, zwei Wassergläser, Sitzkissen oder Stühle für jedes Kind.

MATERIAL 2

Verschiedene in sechs Puzzleteile zerschnittene Karten mit israelischen Ortsnamen.

MATERIAL 3

Pro Gruppe einen an vier Schnüren befestigten Bierdeckel und einen Wasserbecher.

MATERIAL 4

Pro Gruppe einen kurzen Text, Papier und Stift.

MATERIAL 5

Stühle (einer weniger, als Teilnehmende), Musik.

Ankunft beim Familienfest

Vor Beginn des Abends erhält jedes Kind ein Puzzleteil, das es als Mitglied der Großfamilie Nehemia auszeichnet. So erhält es Zutritt in den Festsaal und findet seinen Platz. Die einzelnen Familien sitzen nach ihren Wohnorten zusammen. Je sechs Puzzleteile ergeben richtig zusammengesetzt einen Ort in Israel. Die erste Aufgabe ist es also, alle Kinder mit den passenden Puzzleteilen zu finden und so die Spielgruppen zu bilden. (Material 2)

Sitzen alle Kinder, werden sie von Gunda Großohr begrüßt. Auch Josh wird gebührend willkommen geheißen.

Der Mundschenk Nehemia

Gunda Großohr befragt Josh nach der Herkunft Nehemias. Er berichtet von der verantwortungsvollen Position des Mundschens.

Wassertransport: Jeweils zwei Kinder einer Gruppe transportieren einen an Schnüren befestigten Bierdeckel, auf dem ein Wasserbecher steht. Am Ende der Strecke übernehmen die nächsten beiden Kinder die Schnüre. Schafft es eine Gruppe ohne Wasserverlust? (Material 3)

Nehemia bekommt eine Nachricht

Josh erzählt von der bestürzenden Nachricht, die Nehemia aus Jerusalem bekam.

Diktierspiel: Von beiden Gruppen steht je ein Kind in einer Ecke des Raumes. Beide erhalten einen anderen kurzen Text. Diesen diktieren die Kinder parallel ihrer Gruppe, die in der gegenüberliegenden Ecke des Raumes steht und den Text aufschreiben muss. Wer versteht den Text richtig? (Material 4)

Auf dem Weg nach Jerusalem

Gunda Großohr fragt Josh nach der beschwerlichen und langen Reise zurück aus dem Exil in Persien nach Jerusalem.

Reise nach Jerusalem – einmal anders: Alle Gruppen spielen gemeinsam. Die Stühle werden im Kreis, Sitzfläche nach



außen, aufgestellt. Ein Stuhl weniger als Teilnehmende. Diese bilden außen um den Stuhlkreis herum einen Kreis. Sobald die Musik ertönt, gehen alle im Kreis um die Stühle herum. Der Spielleiter stoppt die Musik zu einem willkürlichen Zeitpunkt. Jeder versucht nun, sich möglichst schnell auf einen freien Stuhl zu setzen. Nach jeder Runde kommt ein Stuhl weg. Bei dieser Variante scheidet kein Kind aus, die Frage ist vielmehr auf wie wenige Stühle die ganze Gruppe passt? (Material 5)

Nehemia erkundet die Stadt

Josh erzählt, wie Nehemia bei Dunkelheit mit nur wenigen Vertrauten die Stadt besichtigte.

Einander finden: Je zwei Kinder einer Gruppe bekommen das gleiche Instrument. Dann werden den Kindern die Augen verbunden. Alle mitspielenden Paare verteilen sich getrennt voneinander im Raum. Durch das Spielen des Instrumentes und das Hören auf das gleiche Instrument sollen sie sich finden. (Material 6)

Der Bau beginnt

Gunda Großohr kann kaum glauben, dass Nehemia alle Bewohner Jerusalems zur Mitarbeit motivieren konnte.

Der höchste Turm: Innerhalb einer bestimmten Zeit versuchen die Gruppen jeweils einen möglichst stabilen Turm aus Streichhölzern auf einen Flaschenhals zu bauen. (Material 7)

Pause muss sein

Zur Erfrischung, aber auch um Zeit zu sparen, bekommen alle Bauarbeiter einen Trinkhalm, mit dem sie aus der Flasche ihrer Gruppe trinken. Welche Flasche ist zuerst geleert? (Material 8)

Von Feinden bedroht

Gunda Großohr fragt nach, ob tatsächlich niemand ein Problem hatte, dass die Stadtmauer Jerusalems wieder aufgebaut wurde. Josh erzählt von den unfairen Machenschaften der Nachbarn.

MATERIAL 6

Augenbinden, je zwei gleiche Instrumente pro Gruppe, alternativ: unterschiedlich gefüllte Plastikdosen.

MATERIAL 7

Pro Gruppe eine leere Flasche und viele Streichhölzer.

MATERIAL 8

Pro Gruppe eine Getränkeflasche und sechs Trinkhalm.



MATERIAL 9

Rote und grüne Karte pro Gruppe, verschiedene Aussagen über Nehemia.

Richtig oder falsch? Jede Gruppe bekommt eine rote und eine grüne Karte. Josh nennt falsche und richtige Aussagen über Nehemia. Der Mitarbeitende zählt bis drei, dann hält jede Gruppe die rote (= falsch) oder die grüne (= richtig) Karte hoch. Stimmt die Karte, gibt es einen Punkt. Wer hat die meisten richtigen Antworten? Beispiele für mögliche Aussagen: Nehemia hat im Palast in Babylon gearbeitet = rot (Susa); Nehemia betete vier Monate, bis Gott antwortete = grün; Nehemia übernachtete zu seinem Schutz im Tempel = rot (er wusste, dass das gegen Gottes Gebot verstößt). (Material 9)

Bauen in Gefahr

MATERIAL 10

Pro Gruppe ein Stock, mindestens doppelt so viele Eier- oder Schuhkartons wie Kinder.

Josh erzählt von den Maßnahmen, die Nehemia zum Schutz der Menschen und der Stadt einleitete. In der einen Hand hielten die Bauarbeiter eine Waffe, mit der anderen Hand bauten sie. So waren sie immer bereit, gegen mögliche Feinde zu kämpfen.

Staffel: Die Gruppen stellen sich jeweils in einer Reihe parallel zu den anderen Gruppen auf. Jede Gruppe bekommt einen Stock (Waffe). Die Bausteine liegen auf einem Haufen ca. drei bis vier Meter entfernt in gleichem Abstand zu allen Gruppen. In der einen Hand den Stock, in der anderen Hand den Baustein (Eier- oder Schuhkarton): so wird gebaut. Das erste Kind der Gruppe setzt einen Stein in die Stadtmauer und gibt anschließend den Stock an das zweite Kind. Dieses holt sich einen Baustein, baut mit seinem Stein weiter und gibt den Stock an das dritte Kind usw. Waren alle Kinder dran, geht es wieder von vorne los. Wie hoch wird die Stadtmauer in drei Minuten? (Material 10)

Das Volk schwächt sich gegenseitig

MATERIAL 11

Eine Wäscheklammer pro Kind.

Gunda Großohr fragt nach, ob das Volk immer so gut zusammenhielt. Josh berichtet ehrlich auch von den traurigen Ereignissen.

Wäscheklammer-Fangen: Alle spielen gemeinsam. Jedes Kind bekommt eine Wäscheklammer, die es sich gut sichtbar an ein Kleidungsstück klemmt. Während die Kinder herumrennen, versuchen sie sich gegenseitig die Klammern wegzunehmen. Hat ein Kind seine Klammer verloren, muss es in die Hocke



sitzen, darf aber vorbeilaufenden Kindern die Klammer abnehmen. Wer behält seine Klammer bis zum Schluss? (Material 11)

Zusammenarbeit war gefragt

Gunda Großohr: „Bei diesem großen Bauvorhaben war es wichtig, gut zusammenzuarbeiten, nicht wahr?“ Nehemia nickt.

Baumeister: In der Mitte des Raumes wird eine Decke oder ein Leintuch als Sichtschutz gespannt. Auf jeder Seite davon befindet sich jeweils die Hälfte der Gruppenmitglieder. Die Kinder auf der einen Seite bekommen ein Bauwerk, das aus Süßigkeiten besteht, die mit Schaschlik-Spießen oder Zahnstochern zusammen gebaut wurden. Die Kinder auf der anderen Seite bekommen nur die Materialien. Nun müssen die Kinder, die das fertige Bauwerk auf ihrer Seite haben, es der anderen Hälfte ihrer Gruppe so beschreiben, dass diese es nachbauen können. Welche Gruppe schafft es (zuerst), das Bauwerk identisch nachzubauen? (Material 12)

MATERIAL 12

Raumteiler,
Süßigkeiten,
Schaschlik-Spieße,
pro Gruppe je ein
fertiges Bauwerk
aus Süßigkeiten.

Das Fest beginnt

Josh erzählt begeistert, wie die Stadtmauer eingeweiht wurde.

Lieder raten: Pro Gruppe „gurgelt“ ein Kind ein Lied, die anderen raten. Wer errät die meisten Lieder? (Material 13)

MATERIAL 13

Ein Wasserbecher
pro Gruppe,
Liedvorschläge.

Abschluss

Gunda Großohr bedankt sich herzlich bei Josh für den interessanten Abend. Sie weist daraufhin, wie wichtig es ist, einander zu vertrauen, füreinander zu sorgen und gut zusammenzuarbeiten.

Geschichte: Während die Kinder ihre Bauwerke zerlegen und aufessen, kann eine Geschichte vorgelesen werden, in der es um Zusammenhalt geht (z. B. „Das Mädchen, das nicht vergessen konnte“ aus dem Buch: „So groß ist Gott“ von Patricia St. John). Als Abschluss bietet sich das Lied: „Vom Anfang bis zum Ende“ an (Liederbuch „Einfach spitze“, Nr. 14).



Sponsoren-Aktion

Kinder setzen sich für andere ein

Der biblische Bezug

Nehemia setzt sich für die Armen ein (Neh 5,1–19).

Die Idee

Auf der Jungcharfreizeit hatten wir „Armut“ thematisiert. Wir erzählten den Kindern, dass es Menschen gibt, die sich nicht einmal das Nötigste, wie z. B. Nahrung, leisten können. Man kann leider nicht allen armen Menschen helfen. Wir entschieden uns für die finanzielle Förderung eines Kindes in Südamerika und überlegten uns, wie sich „unsere“ Kinder für ein anderes Kind einsetzen können.



Da kam die Idee eines „Sponsorenlaufes“ während der Freizeit. Dazu erarbeiteten sich die Kinder während eines Spieles an verschiedenen Stationen Punkte. Pro Punkt hatte man sich 25 Cent „verdient“. Gespielt wurde in Kleingruppen (Zeltgruppen). Man konnte die Stationen innerhalb eineinhalb Stunden beliebig oft besuchen.

Im Vorfeld

Während der Freizeitvorbereitung suchten die Mitarbeitenden je einen Sponsor pro Zeltgruppe und informierten sie über die Aktion. Besonders bei den Verantwortlichen der Jugendarbeit zu Hause fanden wir großzügige Spender.

Im Informationsbrief an die Eltern sorgten wir für Transparenz und erklärten die Sponsorenaktion ausführlich. So kam es nicht zu Missverständnissen.

Während der Freizeit

Im Vorfeld des Spieles erklärten wir den Kindern das Spendenprojekt. Wir stellten ihnen ihre Sponsoren vor, die den meisten Kindern bekannt waren. Das gab ihnen zusätzlich Motivation, sich einzusetzen. Sie waren überhaupt begeistert bei der Sache.

Nach Spielende gaben wir die Beträge, die erspielt wurden, bekannt. Das sorgte zusätzlich für gute Stimmung.

Nach der Freizeit

Die Sponsoren wurden nach der Freizeit über die erspielte Spendensumme informiert. Auch beim Nachtreffen mit Kindern und Eltern berichteten wir über das Projekt.

Zum guten Schluss wurde der erspielte Betrag an die entsprechende Organisation überwiesen.

Antje Metzger



Mobbing

Was man von Nehemia lernen kann

„Du Looser!“ Nicht nur Kinder erleben, dass Menschen von anderen fertig gemacht werden. Mobbing kommt von „to mob“, d. h. „sich auf etwas stürzen“ oder „herfallen“. Dabei geht es nicht um einmalige Attacken, sondern um ein ständiges gezieltes Ausgrenzen und Quälen bestimmter Menschen. Die Ursachen dafür sind vielfältig. Der „Mobber“ möchte beispielsweise von seinen eigenen Schwächen ablenken, oder er möchte aus Neid oder Herrschsucht über andere Macht ausüben bzw. seinen persönlichen Frust abregieren, vielleicht sich auch einfach einen Vorteil verschaffen ...

Häufig werden körperlich oder geistig Schwächere oder Konkurrenten Opfer der Angriffe.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten sowohl sich als Opfer zu wehren als auch dem Opfer zu helfen.



Lernen von Nehemia

In der Geschichte Nehemias kann man fast alle Facetten von Mobbing finden: Spott (Neh 3,35), Entmutigung (Neh 2,19), Einschüchterung, Erniedrigung und Beleidigung (Neh 3,33), körperlicher Angriff (Neh 4,1f), Intrige, Lüge, Verbreitung von Gerüchten, Erpressung, Fallen stellen (Neh 6,1–4), zum Unrecht verleiten (Neh 6,6f), Verrat durch Freunde (Neh 6,17).

Neben dem ausgeübten Mobbing findet man in diesen Kapiteln auch viele Hilfestellungen gegen Mobbing:

1.) Nicht glauben, was andere sagen

Nehemia macht seinen Wert und den Sinn seines Handelns nicht vom Urteil anderer abhängig. Er glaubt nicht, was andere über ihn sagen (Neh 2,20).

Mobbingopfer stehen in Gefahr, irgendwann selbst zu glauben, dass sie nichts wert sind und nichts können! Es ist deshalb wichtig, Kindern den Rücken zu stärken und sie auf ihre Stärken aufmerksam zu machen. Sie sollen wissen, dass ihr Wert nicht davon abhängt, was andere von ihnen denken. Menschen mit starkem Selbstbewusstsein werden seltener Opfer von Mobbing, da ein „Mobber“ oft Opfer sucht, die sich nicht wehren können bzw. unterlegen sind.

2.) Mit Gott rechnen

Nehemia sieht auf die Kraft Gottes und nicht auf seine Schwächen. Er rechnet mit Gott. Das baut ihn auf und gibt ihm die Kraft, sich zu wehren und seinen Weg zu gehen. „Mobber“ in die Schranken weisen

Nehemia redet mit den Angreifern. Er weist sie in ihre Schranken und sagt ihnen, dass sie das alles nichts angeht. Er besteht dabei auf seinem Recht.

Jeder Mensch ist einzigartig. Was man anzieht, welche Brille man trägt, wie dick oder dünn man ist, geht niemanden etwas an.

3.) Gott das Leid klagen

Als es ihm zu viel wird, wendet sich Nehemia an Gott und klagt ihm sein Leid. Nehemia handelt nicht selbst, sondern bittet Gott, ihn zu verteidigen (Neh 3,36). Dadurch weiß er, dass er in seinem Leid nicht allein ist. Gott hilft ihm.



4.) Gott um Hilfe bitten

Nehemia bittet Gott um Hilfe. (Neh 4,3) Genauso können sich Kinder an Gott wenden. Gott kann ihnen auch durch andere Menschen helfen. Zum Beispiel durch Verantwortliche der Gruppe/Klasse, durch Eltern, Klassenlehrer, Vertrauenslehrer, Sozialarbeiter ...

5.) Schutz suchen

Nehemia überlegt, wie er sich schützen kann und stellt Wachen auf (Neh 4,3). Wer oder was bietet Schutz, wenn gemobbt wird? Wo gibt es Fluchtpunkte (z. B. in Geschäften), wer bietet spontan Hilfe (z. B. Passanten ansprechen).

6.) „Nein“ sagen

Als man Nehemia in eine Falle locken will, in der er ermordet (Neh 6,1ff) bzw. sein Ruf vernichtet werden soll (Neh 6,10ff), weigert er sich, zu gehorchen. Auch Mobbingopfer können sagen: „Nein, das tue ich nicht!“. Nehemia lässt sich nicht einschüchtern und die Angreifer ziehen sich zurück.

7.) Aus dem Weg gehen

Nehemia geht den Feinden aus dem Weg und schickt Boten. So vermeidet er die direkte Konfrontation (Neh 6,3). Wenn Konfrontation nichts bringt, ist ein bewusster Abstand hilfreich.

8.) Sich auf Gott mehr verlassen als auf Menschen

Nehemia lässt sich durch den Verrat von Freunden nicht von seinem Weg abbringen (Neh 6,17). Er verlässt sich auf Gott und nicht auf Menschen.

Die Feinde werden durch diese Verhaltensweisen und den Erfolg beim Bau der Stadtmauer zum Schweigen gebracht (Neh 6,16).



Aktionen in der Jungschar

Mögliche Aktionen in der Jungschar, um Kinder widerstandsfähiger gegen Mobbing zu machen:

Stärken entdecken und zugesprochen bekommen

„Ich finde gut an dir“: Jedes Kind schreibt seinen Namen auf einen Zettel, dann reicht es den Zettel nach rechts weiter und bekommt von links den Zettel des Nebensitzers. Es schreibt nun eine gute Eigenschaft seines linken Nachbarn darauf, z. B.



freundliches Lächeln, das Können (z. B. kann weit springen) oder das Verhalten (z. B. ist hilfsbereit, aufmerksam). Die Zettel werden im Kreis weiter gereicht, bis jeder seinen eigenen wieder hat. Anschließend werden die Zettel gemischt und ohne Namen vorgelesen. Wer weiß, wer gemeint ist? Jedes Kind nimmt seinen eigenen Zettel mit nach Hause und hat so seine guten Seiten vor Augen – nicht nur wenn es traurig ist.

Zusagen von Gott

Der Mitarbeitende verteilt Kärtchen mit Zusagen aus der Bibel, die jeder für sich in Anspruch nehmen kann, z. B.:

- „Ich habe dich je und je geliebt.“ Jer 31,3
- „Fürchte dich nicht, denn ich habe dich erlöst, ich habe dich bei deinem Namen gerufen.“ Jes 43,1

Gott sein Leid klagen

Klagepsalmen lesen nach der Übersetzung der „Guten Nachricht“ (z. B. Ps 6,7–13). Oder den Kindern die Möglichkeit bieten, Gott ihr Leid zu klagen (z. B. Stille Gebete, Leid auf Zettel schreiben und ans Kreuz bringen).

Nehemia reagiert

Für Ältere: In Zweiergruppen bekommen die Kinder ausgedruckte Bibeltexte von Neh 2,19; 3,33; 4,1f; 6,1f und 6,10f. Mit Textmarker streichen sie alle Stellen, an denen deutlich wird, wie Nehemia reagiert, an. Anschließend unterhalten wir uns mit den Kindern und schreiben auf, wie wir in entsprechenden Situationen im Alltag reagieren können.

Weiteres Material zum Thema

- Film auf Youtube:
„Zivilcourage mit Macht“
- Buch:
Martin Kohn „Tatort Schule“ Was tun bei Mobbing, Erpressung, Körperverletzung, Beleidigung oder sexuellen Angriffen? So kann ihr Kind mit Gefahr und Gewalt in der Schule umgehen, (2012)
184 Seiten, kartoniert, 16,95 Euro

Das Buch ist zu beziehen über buch+musik (siehe Seite 59).





VERANSTALTUNGSTIPPS

Praxistag Jungcharfreizeiten

Der Praxistag Jungcharfreizeiten ist Ideenbörse, Treffpunkt und Schulungsseminar für Freizeitmitarbeitende.

Freizeitideen rund um das biblische Thema

„Nehemia – Hey, wir schaffen das!“

werden vorgestellt und teilweise ausprobiert:

Biblische Einführung in das Thema, Programmaufbau, Spielideen, Kreatives, Lieder und mehr.

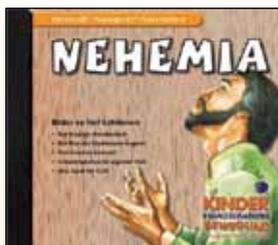
Termin: Samstag, 09.03.2013; **Ort:** Kapf/Egenhausen
Nähere Informationen unter www.ejw-bildung.de

Ostergärten

Ostergärten bieten kleinen und großen Besuchern die Möglichkeit, innerhalb eines Parcours (Stationen) die Passions- und Ostergeschichte zu erleben.

Wo es in eurer Gegend einen Ostergarten gibt, findet ihr über das örtliche Pfarramt oder das Internet heraus, z. B. über www.google.de Ostergarten und Stadt/Ort eingeben.

Buchtipp zum Thema des Heftes

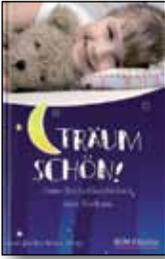


Kinderevangelisations-
bewegung e. V.

Bilder-CD „Nehemia“

CD-Rom inklusive Power-Point-
Viewer. **12,95 Euro**

Die Bilder der Nehemia-Geschichte sind als PowerPoint-Präsentation vorhanden. Der Text kann in PDF-Format ausgedruckt werden. Für Macintosh und Windows-Betriebssysteme.



Sarah Josefine Reuter
Träum schön!
 mit s/w-Illustrationen,
 160 Seiten, gebunden
 1. Auflage, März 2012 **12,95 Euro**

Gute-Nacht-Geschichten zum Vorlesen. Ein liebevoll zusammengestelltes Vorlesebuch für Kinder von vier bis neun Jahren. Mit Klassikern von Eckart zur Nieden bis hin zu modernen Märchen, die den Glauben und die christlichen Werte auf einfühlsame Weise thematisieren. Da sind gute Träume sicher! Das Buch enthält über 25 Geschichten, die nach verschiedenen Altersstufen gegliedert sind.



CVJM-Westbund
Musical
„Nehemia – Gott baut auf“
 Ein neues Musical mit Texten und Liedern von Marika Kürten. **6,95 Euro**

Die biblische Geschichte von Nehemia erzählt in Szenen und Liedern, die keine typischen Kinderlieder sind. Zur Verwendung in der Jungschar oder im Kindergottesdienst als Themenreihe. Oder als Musical-Projekt mit Kinderchören und Jungschar-Gruppen. Die Arbeitshilfe enthält Noten und Texte zum Musical. Eine Aufführung des Musicals ist als Arbeitshilfe auf DVD erschienen und hilft beim Liederlernen. Außerdem können alle, die keine Band zur Unterstützung haben, eine Playback-CD kaufen.

Zu beziehen bei:



ejw-service gmbh
 Haerberlinstraße 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

IMPRESSUM

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

Herausgeber/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**
 Haerberlinstraße 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
 Fred Peper, Stuttgart,
 www.fredpeper.de

Satz
 buch+musik, Fred Peper

Druck
 PRINTEC OFFSET
 >medienhaus>,
 Kassel

E 6481 F

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



**Wir haben hier keine bleibende Stadt,
sondern die zukünftige suchen wir.**

Hebräer 13,14