

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern

**Gipfel-
erlebnisse**



Mit
**SPONTANEN
SPIELEN**
für
DRAUSSEN



FIX & FERTIG

Der Prophet Elia am Berg Horeb 4
 Überraschende Begegnung mit Gott Claudia Scharschmidt

Stauen – danken – feiern 10
 Den 3. Oktober gestalten Caroline Roth



BAUSTEINE

Rudi und das Gipfelerlebnis 17
 Eine Erzählung rund um Lukas 9,28–36 Frank E. W. Ortmann

Spontane Spiele 19
 Spiele für draußen – Tanja Ziegler
 ohne oder mit wenig Material

Im Frühtau zu Berge 24
 Ein Bergführer-Training Claudia Scharschmidt

Skorpebu – Gott auf dem Berg 27
 Wie Jesus der Wegweiser Germo Zimmermann
 in unserem Leben sein kann

Coole Trinkflaschen 30
 Eine Bastelanleitung Eva-Maria Mallow

Raus geht's 32
 Natur erleben mit allen Sinnen Tanja Ziegler

Motivation zum Wandern 35
 Kinder für längere Touren begeistern Frank E. W. Ortmann



SPECIALS

Kinder helfen Kindern 38
 Ein Erste-Hilfe-Kurs für Kids Caroline Roth



FIT FÜR KIDS

Programmplanung 40
 Gipfelerlebnisse durch gute Vorbereitung Sybille Kalmbach

Berg- und Talfahrt in der Gruppe 47
 Gruppenprozesse, und wie wir Heike Volz
 damit umgehen können



FUNDSACHEN

Buchtipps 51

Gipfel- und Tal-Erfahrungen

Wir kennen beides – und beides gehört zum Leben!

Die Gipfel-Erfahrungen: wenn uns gelingt, was wir uns vorgenommen haben, wenn sich unsere Arbeit gelohnt hat, wenn wir Erfolge feiern können.

Die Tal-Erfahrungen: es misslingt, was wir mit Eifer vorangetrieben haben, Freundschaften gehen zu Bruch, wir haben den Eindruck, dass unser Tun vergeblich war.

Wer unterwegs ist, setzt sich immer auch Gefahren aus. Das wussten schon die Menschen, die in der Zeit des Alten Testaments lebten. Von ihren „Unterwegs-Erfahrungen“ erzählt Psalm 121. Ihr weiter und gefährlicher Weg zum Tempel in Jerusalem war alles andere als ein Zuckerschlecken. Der Weg war steinig und steil, die Sonne brannte erbarmungslos vom Himmel, die Nächte waren eisig kalt, Räuberbanden lauerten am Wegesrand. Aber diese Menschen wussten, dass Gott sie auf ihrem Weg begleitet, dass er bei ihnen ist am Tag und in der Nacht, in gefährlichen Situationen, wenn der Weg kein Ende nehmen will.

Mit dieser Erfahrung und mit der Gewissheit der fürsorglichen Nähe Gottes konnte das Volk Israel die Herausforderungen, die vor ihm lagen, annehmen und bewältigen.

Ich wünsche euch, dass ihre Worte zu euren Worten werden: „Ich hebe meine Augen auf zu den Bergen. Woher kommt mir Hilfe? Meine Hilfe kommt vom Herrn, der Himmel und Erde gemacht hat.“ (Psalm 121, 1 und 2)

Wer unterwegs ist, braucht aber auch ab und zu eine Pause. Diese Pause gönnt sich gerade Antje Metzger, von der ihr normalerweise an dieser Stelle lest. In der Zeit bis zu ihrer Rückkehr wird das Redaktionsteam gemeinsam mit mir den Jungscharleiter gestalten.

Mit herzlichen Grüßen
aus dem Redaktionsteam

Heike Volz

Heike Volz

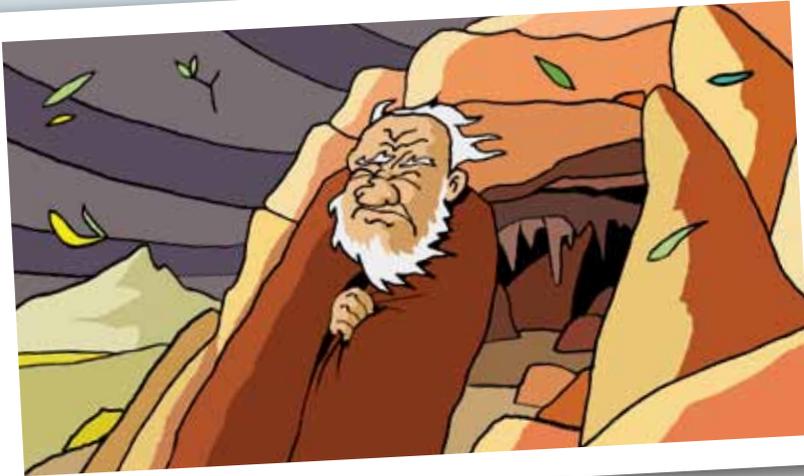
INTERNET ZUGANG

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

DOWNLOAD

Infos über Zusatzmaterial auf S. 39





Der Prophet Elia am Berg Horeb

Überraschende Begegnung mit Gott

Bibelstelle:

1. Könige 19,1–18

Besonderheiten:

Mit Stille-Übungen
auf Seite 9

Zielgedanke

Gott zeigt sich anders, als wir es vermuten. Er zeigt sich nicht unbedingt in großen Wundern, Taten und Naturgewalten, sondern auch im Kleinen, Leisen und Zarten, in Kleinigkeiten unseres Alltags und in der Stille.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Es gibt viele Geschichten, in denen Gott seine Macht zeigt (durch Feuersäule und Wolke z. B. bei Mose). In dieser Geschichte gibt er uns einen weiteren Zugang, ihn zu entdecken, und zwar in der Stille.



Erlebniswelt der Kinder

Im Fernsehen und am Computer stürmen Bilderwelten auf Kinder ein: alles muss immer größer, schöner, bunter und lauter sein. Diese Geschichte ist besonders eindrucksvoll, weil Gott hier Elia nicht in etwas Mächtigem und Großen gegenübertritt, sondern im Leisen und Zarten. Gott wird in der Stille wahrgenommen.

Stille ist für viele Kinder vielleicht eher ungewohnt. Es ist spannend, ihnen anhand von Stille-Übungen diese Möglichkeit, Gott zu begegnen, nahe zu bringen.

Einstieg

Zu Beginn können ein bis zwei Spiele gespielt werden, die etwas mit „Hören“ zu tun haben. Zum Beispiel kann man ein Geräuschmemory machen. Dazu werden leere Filmdöschen mit Steinchen, Büroklammern, Körnern etc. gefüllt. Pro Geräusch wird ein Paar hergestellt. Gespielt wird wie beim herkömmlichen Memory – nur eben, dass man die richtigen Geräuschpaare finden muss. (Material 1)

Alternative: „GOTTISTERHERR“ auf ein Blatt Papier schreiben und als Puzzle zusammensetzen lassen. Evtl. raten lassen, welcher Name das sein könnte.

Das ist die Bedeutung des Namens eines Mannes, um den es sich in der Geschichte dreht. Uns ist er als Elia bekannt.

MATERIAL 1

10 bis 15
Geräuschpaare
(also 20 bis 30
gefüllte
Filmdöschen)

Erzählung

Es ist heiß, sengend heiß. „Ich kann nicht mehr“ denkt Elia. Sein Haar hängt ihm wirr ins Gesicht. Er schwitzt und hat Durst. Schon seit Stunden läuft er am Rand der Berge entlang ohne eine Pause.

Nun setzt er sich in den Schatten einiger Bäume. Er schüttelt den Kopf. Hat er das alles nur geträumt, oder ist es wirklich passiert? Er hat in den letzten Wochen einfach so viel erlebt. Und dass er noch lebt, grenzt an ein Wunder.

Angefangen hatte alles mit dem König Ahab und seiner Frau Isebel. Die haben sich von Gott abgewandt und angefangen, einen anderen Gott anzubeten: den Baal. Ganz



Israel sollte auch ihn anbeten. Tempel wurden gebaut und Priester eingesetzt. Aber Elia blieb Gott treu und hat weiter für ihn gekämpft. Er hat gekämpft wie ein Löwe.

Und nun verfolgen sie ihn und wollen ihn umbringen. Elia muss fliehen vor König Ahabs Leuten, aber auch vor Gott, der ihn enttäuscht hat. Gekämpft hatte Elia für ihn, aber wo war Gott in dieser Situation? Elia hat das Gefühl, ganz alleine zu sein. Er erinnert sich noch sehr an die Angst, die er hatte, und auch an die Wut, weil Gott das alles zulässt. Im Gebet bittet er sogar Gott, dass er ihn sterben lassen soll. Das erscheint ihm als die beste Lösung.

Aber Gott hat andere Pläne mit ihm. Plötzlich war da ein Engel, der ihm zu essen gab, Wasser und Brot. Elia war so satt, wie schon lange nicht mehr. Er spürte Gott wieder. Er bekam neue Kraft und wusste, wohin er nun gehen musste: zum Berg Horeb, dem Berg, auf dem Mose die Zehn Gebote von Gott erhalten hatte. 40 Tage und 40 Nächte dauerte nun seine Reise.

Das war anstrengend. Elia erinnert sich noch genau an all die Strapazen und Gefahren. Aber das Unglaublichste passierte danach, am Berg. Etwas, das er nie für möglich gehalten hatte.

Eines Abends kam er endlich an den Berg und fand dort eine Höhle. Er beschloss, darin zu übernachten. In der Nacht hörte Elia plötzlich eine Stimme. „Elia, was tust du hier?“ Das war eindeutig Gott. Elia klagte ihm sein Leid: „Ich habe für dich gekämpft und bin nun als einziger übrig geblieben. Sie wollen mich umbringen.“

Da sagte Gott zu ihm „Ich will dir begegnen“. Elia trat an den Eingang der Höhle. Er war aufgeregt. Er sollte Gott begegnen.

Plötzlich brach ein Sturm los, starke Windböen fegten über die Ebene und über die Berge, Felsbrocken brachen los und rutschten ins Tal. „Gott ist mächtig“, dachte Elia. Aber er merkte auch, dass Gott ihm nicht in diesem starken Wind begegnete.

Als er dies erkannt hatte, fing die Erde an zu beben. So ein





Erdbeben hatte Elia noch nie erlebt. Alles bebte, er warf sich auf den Boden. Aber auch jetzt erschien Gott ihm nicht. Dann kam ein Feuer, ein großes Feuer. Aber auch hier sah Elia nur das große und mächtige Feuer. Gott sah er darin nicht.

Was sollte nun kommen, was konnte mächtiger sein als Sturm, Erdbeben und Feuer? Das fragte sich Elia damals, daran erinnert er sich ganz deutlich. Aber mit dem, was danach kam, hatte er nie gerechnet.

Ganz still war es dann nämlich. Nichts war zu hören. Und dann kam ein zartes, sanftes Säuseln. Wie sollte Elia das beschreiben? Ein leichter Windhauch, der Blätter zum Rascheln bringt? Es war jedenfalls etwas ganz Sanftes und Beruhigendes. Und plötzlich wusste Elia: hier ist Gott.

Schnell bedeckte er sein Gesicht mit seinem Mantel, denn er wusste, dass man Gott nicht einfach anschauen kann. So trat er vor die Höhle, Gott entgegen.

Und Gott fragte ihn erneut: „Was ist los, Elia?“ Elia antwortete: „Ich habe für dich gekämpft und werde nun verfolgt. Ich bin allein.“ „Nein Elia, du bist nicht allein“ antwortete Gott. „Denn ich bin bei dir, und es gibt noch viele andere in Israel, die nicht an Baal glauben, sondern an mich.“

Elia kam sich ziemlich blöd vor. Wie hatte er daran zweifeln können, dass Gott ihn nicht im Stich lassen würde? Wieso war er davon ausgegangen, dass nur noch er an Gott glaubte und niemand sonst?

Und nun gab Gott ihm auch noch einen neuen Auftrag! Deswegen war er wieder unterwegs und nicht tot. Er, Elia, sollte einen neuen König salben, den Gott ausgesucht hatte. Und Gott wollte ihm einen Nachfolger zeigen, der seine Arbeit weiterführen sollte.

„Gott ist da“ – Elia wiederholt diesen Satz immer wieder und streicht sich das wirre Haar aus dem Gesicht. Etwas Unglaubliches hat er da erlebt. Diese Geschichte muss er den Leuten weitererzählen. Und er hat einen Auftrag! Er steht auf, tritt aus dem Schatten der Bäume und verspürt neue Kraft. Er macht sich auf den Weg.





Andachtsimpuls

Zwei Punkte sind uns bei dieser Geschichte besonders wichtig und können innerhalb einer Gesprächsrunde auch herausgearbeitet werden:

- Gott zeigt sich anders, als wir es erwarten, denken oder uns wünschen.
- Gott ist auch in schwierigen Zeiten unseres Lebens da und sorgt für uns, auch wenn wir das in diesen Situationen nicht gleich merken.

Wichtig bei den folgenden Fragen ist, dass sich die Mitarbeitenden diese im Vorfeld anschauen, einige davon passende für die Gruppe auswählen und für sich Antworten überlegen.

Bei kleineren Gruppen bzw. jüngeren Teilnehmenden können die Fragen in die Runde gestellt werden. Bei älteren Teilnehmenden ist es möglich, die Fragen in Zweier-Teams „persönlicher“ zu besprechen. Ggf. Schlussrunde im Plenum (freiwillig).

Mögliche Fragen:

- Wie stellst du dir Gott vor?
- Wenn du mit Gott ein Treffen hättest und ihm eine Frage stellen dürftest, was würdest du ihn fragen?
- Wie oder wo nimmst du Gott wahr?
- Hast du schon mal für Gott „gekämpft“?
Wie könnte das heute aussehen?
- Hattest du schon mal das Gefühl, das Gott weit weg ist?
Wie bist du damit umgegangen?
- Gab es schon Situationen, in denen du dich ungerecht von Gott behandelt gefühlt hast? Möchtest du davon erzählen?
- Sturm, Erdbeben und Feuer sollten Elia von Gott ablenken.
Was können für uns heute „mächtige“ und auch „laute“ Dinge sein, die uns von Gott ablenken?
- Gab es schon schwierige Situationen, in denen du gemerkt hast, dass Gott da ist? Möchtest du davon erzählen?

Gebet

*Lieber Gott,
du sorgst für uns, auch wenn wir es nicht merken.
Du bist da, auch wenn wir dich nicht spüren.
Mitten im Alltag bist du bei uns.*



Hilf uns immer wieder, daran zu denken.
 Öffne du unsere Herzen und lass uns erkennen,
 dass du uns liebst.
 Wir danken dir dafür.
 Amen.

Ideen zur Vertiefung

Spiele/Übungen zur Stille

– Wo ist er/sie?

Im Raum ist es ganz still. Alle Kinder schließen die Augen. Die Mitarbeitenden verteilen sich im Raum, einer klatscht. Die Kinder müssen nun – bevor sie die Augen aufmachen – mit dem Arm zeigen, woher das Geräusch kam. Bei jedem Durchgang kann man leiser werden mit dem Klatschen oder auch andere Geräusche ausprobieren (schnipsen, pfeifen, Handflächen aneinander reiben).

– Gegenstände „hören“

Ein Kind bzw. alle Kinder haben die Augen zu, der Mitarbeitende lässt einen Gegenstand fallen (Nagel, Löffel, Bleistift, TT-Ball ...). Wer erkennt den Gegenstand?

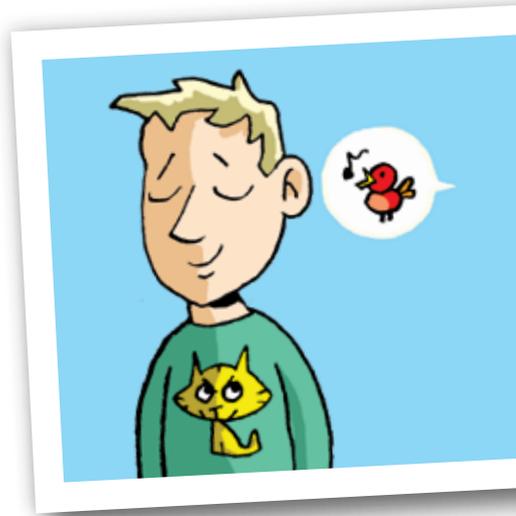
– Geräusche sammeln

Alle stellen sich für ein bis zwei Minuten draußen still hin. Dann wird „gesammelt“, welche Geräusche zu hören waren (Vogelgezwitscher, Autos, Rasenmäher etc.).

– Meditationen jeglicher Art

Lieder

- *Felsenfest und stark*, Einfach spitze Nr. 12
- *Dein Word/Thy word*, Feiert Jesus 2 Nr. 115
- *Er hält die ganze Welt*, Jungscharliederbuch Nr. 76





Staunen - danken - feiern

Den 3. Oktober gestalten

Bibelstelle:

Grundlage dieses Artikels ist Psalm 78,2–7

Besonderheiten:

Es geht darum, den Kindern bewusst zu machen, dass die Wiedervereinigung Deutschlands wie ein Wunder ist, ein Geschenk für uns. Dafür können wir danken.

Zielgedanke

Gott tut heute noch Wunder!

Vorüberlegung für Mitarbeitende

In vielen Ländern haben Menschen ihre Kultur entwickelt, um ihren Nationalfeiertag zu feiern. In der Schweiz werden Feuer entzündet, in Norwegen habe ich erlebt, wie Menschen sich in den Farben ihrer Flagge kleiden und alles Drumherum mit ihren Flaggen schmücken. Wie feiern wir Deutschen unseren Nationalfeiertag, den dritten Oktober? Wir haben allen Grund,



zu staunen, zu feiern und zu danken für das, was Gott uns geschenkt hat: das gewaltsam geteilte Deutschland, durch die unüberwindbare Mauer und strenge Grenzkontrollen getrennt, wurden wieder das, was es vor dem Zweiten Weltkrieg war: ein Land!

In Psalm 78 werden wir aufgefordert, der nächsten Generation von den wunderbaren Taten Gottes zu erzählen. Damit auch sie erkennen, dass Gott lebendig ist und in unserem Leben wirkt.

Hinweis: Unter www.3-oktober.de findet ihr weitere Infos.

Erlebniswelt der Kinder

Keines der Kinder kennt das geteilte Deutschland aus eigener Erfahrung, viele Mitarbeitende auch nicht. Wer weiß genau, was wir am 3. Oktober feiern? Wir erzählen das, was vor dem 3. Oktober 1990 passiert ist, nämlich die Wiedervereinigung und die Zusammenführung von zwei getrennten Landesteilen. Wir wollen miteinander staunen, danken und feiern.

Einstieg

Los geht's mit „1, 2 oder 3“ zu Deutschland und der Wiedervereinigung. Dazu klebt ihr mit Kreppband drei Felder ab oder legt drei Woldecken aus und kennzeichnet sie mit 1, 2 und 3. Dann stellt ihr Fragen zur Zeit vor 1990 sowie generell zu Deutschland und gebt drei mögliche Antworten vor. Während „1, 2 oder 3, letzte Chance, vorbei!“ gesagt wird, hüpfen die Kinder zwischen den Feldern hin und her. Bei „vorbei“ bleiben sie auf dem Feld stehen, das ihrer Meinung nach die richtige Antwort ist. Nun wird gerufen „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das Licht angeht!“ Eine Taschenlampe leuchtet auf das richtige Feld.

Mögliche Fragen:

Was feiern wir jedes Jahr am dritten Oktober?

- 1.) Das Ende des Krieges
- 2.) Die Wiedervereinigung von Ost- (ehemalige DDR) und Westdeutschland (BRD)
- 3.) Die Einführung des Euro



In welcher Stadt stand die Mauer, die die Stadt geteilt hat?

- 1.) Hamburg
- 2.) Dresden
- 3.) Berlin

Wie oft durften die Menschen der DDR die Menschen in der BRD besuchen?

- 1.) Nur in absoluten Ausnahmefällen, wenn sie z. B. Verwandte dort hatten.
- 2.) Immer, wenn sie Lust dazu hatten
- 3.) Einmal im Jahr, an ihrem Geburtstag

Was hat mit dazu beigetragen, dass Deutschland wieder vereinigt wurde?

- 1.) Dass sich viele Jahre lang jeden Montag Menschen zum Beten in einer Kirche in Leipzig getroffen haben.
- 2.) Dass die Menschen die Mauer in Berlin eingerissen haben.
- 3.) Dass die Menschen viele Leserbriefe mit Protesten in der Magdeburger Zeitung veröffentlicht haben.

MATERIAL 1

Krepp-Klebeband oder drei Wolldecken, Kreide oder Zettel mit den Zahlen 1, 2 und 3, Taschenlampe

Wie heißen drei neuere deutsche Bundesländer?

- 1.) Hessen, Thüringen, Niedersachsen
- 2.) Baden-Württemberg, Niedersachsen, Sachsen
- 3.) Sachsen-Anhalt, Sachsen, Brandenburg

(Material 1)

Andachtsimpuls „Staunen“

Nach dem Spiel setzt ihr euch in einen Kreis oder an Tische. Für alle sichtbar liegen dort gemalt oder gebastelt folgende Gegenstände:

- Stacheldraht
- Mauer (Ziegelstein)
- Eine Kirche
- Eine Karte von Europa
(auf alle Fälle vom östlichen Bereich mit Ungarn, Deutschland und Österreich)

Vier Kinder bekommen durchnummerierte Karten mit je einer Frage, die sie auf Hinweis der Mitarbeiterin oder des Mitarbeiters vorlesen.



Frage 1: Warum veranstalten wir eine Feier?

Antwort (Mitarbeitende): Lies aus einer neueren Übersetzung Psalm 78,2–7 vor und ergänze: Wir wollen euch und einander erinnern an Geschehnisse, die Gott bewirkt hat. Denn wenn wir einander erzählen, was Gott Gutes und Großes getan hat, können wir seine Liebe zu uns erkennen. Das hilft uns, ihm immer mehr zu vertrauen.

Frage 2: Was hat Gott schon für Menschen getan?

Antwort (Mitarbeitende): Überlegen wir gemeinsam, was wir darüber aus der Bibel wissen. Welche Geschichten kennen wir, in denen Gott einem Menschen Gutes getan hat (z. B. Abraham, Mose, David, Paulus ...)?

Frage 3: Tut Gott auch heute noch Wunder?

Antwort (Mitarbeitende): Überlegen wir gemeinsam, was uns dazu einfällt. **Antwort (Mitarbeitende):** Die Wiedervereinigung unseres Landes ist ein großes Wunder..

Frage 4: Ist Gottes Kraft auch in der Politik spürbar?

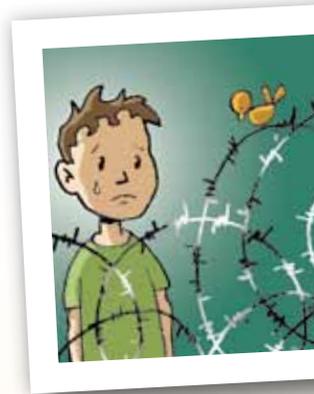
Antwort (Mitarbeitende): Wir können es mit diesen Symbolen beschreiben:

Stacheldraht:

Deutschland war durch eine streng bewachte Grenze geteilt. Die Menschen in Ost- und Westdeutschland konnten sich nicht einfach so besuchen. Sie mussten Anträge stellen und hoffen, dass der Besuch genehmigt wurde.

Ostdeutschland hieß damals „Deutsche Demokratische Republik“, abgekürzt sagte man „DDR“. Die Menschen in der DDR durften nur in Ausnahmefällen nach Westdeutschland zu Besuch kommen und meist nicht als ganze Familie, sondern nur einzelne Familienmitglieder. Urlaubsreisen wurden nur in solche Länder genehmigt, in denen die gleiche Politik gemacht wurde wie in der DDR.

Menschen, die sich zur Kirche hielten und in den Gottesdienst gingen, sich konfirmieren ließen oder politisch eine andere Meinung hatten als die offiziell zugelassene, durften nicht jede





Schule besuchen oder studieren, was sie wollten. Wenn Menschen versuchten, die DDR heimlich zu verlassen, war das lebensgefährlich.

Mauer:

Mitten durch Berlin verlief eine lange Mauer. Die Menschen auf den beiden Seiten der Mauer konnten sich nicht sehen, so hoch war die Mauer. Sie durften einander auch nicht besuchen.

(Nicolai-)Kirche:

Viele Menschen in Leipzig trafen sich jeden Montagabend in der Nicolai-Kirche und beteten gemeinsam für Frieden. Dieses regelmäßige Gebetstreffen begann schon im Jahr 1982 und fand durchgehend statt bis 1990.

Landkarte: Ungarn öffnete als erstes Land seine Grenzen nach Westeuropa. Immer mehr Menschen aus der DDR reisten nach Ungarn und flohen dann von dort aus über die Grenze nach Österreich und Deutschland (auf der Karte zeigen).

Die Menschen wurden immer unzufriedener. Sie wollten sich nicht weiter so unterdrücken lassen. Sie ließen sich immer weniger einschüchtern von den Machtgebärden der DDR-Regierung und machten ihrem Ärger und Unwille in friedlichen Demonstrationen Luft. Schließlich war offensichtlich, dass es so nicht weitergehen konnte, dass etwas geschehen musste. Politiker verschiedener Länder nahmen Gespräche auf. Und endlich, am Donnerstag, 9. November 1989 abends um 19.41 Uhr meldete die Deutsche Presseagentur (DPA): „Die DDR-Grenze ... ist offen, und zwar ab sofort, unverzüglich!“ Die Agenturmeldungen werden in der Hauptnachrichtenzeit bis 20.15 Uhr zur TOP-Nachricht in Fernsehen und Hörfunk.

Die Menschen der DDR durften wieder reisen, wohin sie wollten. Die Grenzen wurden geöffnet, Ost- und Westdeutschland waren wieder ein Land ohne Grenze dazwischen, es gab nicht mehr zwei getrennte Bereiche Deutschlands, Deutschland war wieder ein vereintes Land. Als Zeichen der Freude und Dankbarkeit über dieses historische Ereignis wurde für ganz Deutschland ein neuer Feiertag bestimmt, und zwar der 3. Oktober. Seit dem 3. Oktober 1990 feiern wir ihn jedes Jahr.

(Material 2)

MATERIAL 2

Bibel, vier Fragekarten, real oder als Bild/Foto: Stacheldraht, Mauer, Kirche, Karte von Europa



Gebet

*Herr Jesus Christus,
wir staunen darüber, dass Deutschland
nach so vielen Jahrzehnten wieder ein Land wurde.
Wir danken Dir für die vielen Menschen,
die in dieser ganzen schwierigen Zeit dir die Treue gehalten
und für die Wiedervereinigung gebetet haben.
Wir danken dir für die Kraft,
die aus dem Glauben an Dich kommt.
Wir danken dir für das, was deine Kraft bewirkt hat.
Danke, dass Deutschland seit über 20 Jahren wieder ein Land ist,
in dem alle Menschen ohne Grenzen miteinander leben dürfen
und nicht mehr getrennt sind.
Wir danken dir, dass du auch heute noch Wunder tust.
Amen.*

Ideen zur Vertiefung

Danken

Auf ein großes Blatt Papier schreibt ihr senkrecht „DEUTSCHLAND“. Jetzt überlegt ihr euch für jeden Buchstaben eine Sache, für die wir in Deutschland dankbar sein können. (Material 3)

Bastelt ein Deutschland-Puzzle mit den verschiedenen Bundesländern oder leiht es euch aus. Kleingruppen suchen sich ein oder zwei Bundesländer-Puzzleteil aus und danken für dieses Land und die Menschen, die dort leben. Abschließend setzt ihr das Puzzle zusammen. (Material 4)

Feiern

Zu einem Fest gehört auch das gemeinsame Essen. Backt in der Jungschar einen Deutschlandkuchen oder bringt ihn schon fertig gebacken mit und esst ihn zusammen.

Rezept: Viereckiger Biskuitboden mit Joghurt oder Vanillepudding bestreichen, mit Früchten in den Farben der Deutschland-Flagge „Schwarz, Rot, Gold“ belegen, z. B. mit Heidelbeeren, Kirschen und Aprikosen oder schwarzen und roten Johannisbeeren und Pfirsichen. (Material 5)

MATERIAL 3

DIN A3-Papier,
dicker Stift

MATERIAL 4

Deutschland-
Puzzle, aufgeteilt
nach den einzelnen
Bundesländern

MATERIAL 5

Viereckiger Biskuit-
boden, Joghurt
oder Vanille-
pudding, Früchte
(Heidelbeeren,
Kirschen,
Aprikosen,
Johannisbeeren,
Pfirsiche ...)



Gemeinschaft leben

Deutschland wurde vereint. Gemeinsam zu leben braucht Übung. Zu den Spielen könnt ihr die Jungscholarer in Gruppen aufteilen.

Spinnennetz

Ihr spannt zwischen zwei Bäumen eine Art senkrechtcs Spinnennetz mit einem langen Seil. Nun müssen alle Kinder auf die andere Seite, möglichst ohne das Seil zu berühren. Jedes Kind muss durch ein anderes „Loch“. Helft ihr einander, könnt ihr es schaffen! (Material 6)

MATERIAL 6

Langes Seil

Flut

Die Kinder stehen auf einer ausgebreiteten Wolldecke (= Insel). Die Flut kommt, und der Strand verschwindet im Meer, der Platz auf der Insel wird kleiner, alle müssen enger zusammen rücken. Wie könnt ihr die Wolldecke „halbieren“, ohne sie zu verlassen? Wie oft könnt ihr die Wolldecke zusammen falten, ohne den Boden zu berühren? (Material 7)

MATERIAL 7

Wolldecke

Atome-Spiel

Zu Musik laufen die Kinder durch den Raum. Stoppt die Musik, bekommen sie Anweisungen, z. B. je vier Kinder zusammen, nur drei FüÙe, zwei Hände und ein Hinterteil dürfen den Boden berühren ... Ist es allen Gruppen gelungen, geht die Musik weiter. Die Gruppengröße kann variieren. Was den Boden berühren darf, ist eurer Kreativität überlassen. (Material 8)

MATERIAL 8

Musik

Lieder

- *Hand in Hand*, Einfach spitze Nr. 50
- *Unserm Gott ist alles möglich*, Einfach spitze Nr. 44
- *Herr der Ewigkeit*, Einfach spitze Nr. 103

Caroline Roth



Rudi und das Gipfelerlebnis

Eine Erzählung rund um Lukas 9,28–36

Also Sachen gibt's, die gibt's ja überhaupt nicht. Wenn ich euch das erzähle, das glaubt mir keiner. Dass da drei gestandene Männer hoch oben auf einem Berg drei Hütten bauen wollen, ist ja ziemlich abgefahren. Aber das sie die Hütten ausgerechnet auch noch für zwei Menschen bauen wollen, die schon lange nicht mehr leben, ist schon ziemlich krass. Aber am besten fang ich mal wieder von ganz vorne an zu erzählen.

Ich war mal wieder unterwegs in Israel, genauer gesagt bin ich zur Abwechslung auf einen hohen Berg geflogen. Eine super Aussicht hatte man da über das ganze Land, kann ich euch sagen. Da hat man echt seine Ruhe, hab ich mir gedacht. Zunächst war das auch so, das mit der Ruhe, aber dann ging die Post ab. Zuerst sah ich, wie von weitem vier Männer den Berg hoch kamen. Was

Besonderheiten:

Handspielpuppe
Rabe Rudi Rabowski

Zielgruppe:

9 bis 13 Jahre

Dauer:

ca. 10 Minuten

Vorbereitungszeit:

ca. 30 Minuten



die wohl hier oben wollen, hab ich mich da gefragt? Und ihr stellt es euch nicht vor: Als die vier Gestalten näher kamen, erkannte ich auch, wer sich die Mühe machte, hier auf diesen Berg zu kraxeln. Es war tatsächlich Jesus mit seinen drei besten Freunden. Mir war jetzt sofort klar, was die hier oben wollten. Bestimmt keine Erdbeeren züchten. Der Trubel unten im Tal war doch sehr anstrengend. Alle Menschen wollten ja immer zu Jesus. Entweder sollte er ihnen etwas von Gott erzählen, oder er sollte Menschen gesund machen. Und wenn sie Hunger hatten, war Jesus auch immer für ein Wunder gut. Dass das ziemlich schlaucht, kann sich ja jeder vorstellen.

So kamen sie den Berg hoch, um endlich mal Ruhe zu haben. Als sie oben angekommen waren, passierte echt was Sonderbares. Als Jesus anfang, zu seinem Vater im Himmel zu beten, machten es sich seine drei Freunde auf dem Boden bequem. Es dauerte nicht lange, da schiefen sie auch ein. Na klasse, hab ich mir da gedacht. Jesus betet, und seine besten Kumpels ratzen hier um die Wette. Aber das war noch nicht alles. Während Jesus mit seinem Vater sprach, fing er auf einmal an, zu strahlen wie ein Flutlicht-Mast. Man konnte kaum hinsehen, so hell war er plötzlich. Doch das war noch nicht alles, das Spektakel ging erst richtig los: Wie aus dem Nichts standen auf einmal zwei Männer bei Jesus, die leuchteten genauso hell wie er. Sie redeten mit Jesus. Jetzt erst wurden die drei Kumpels von Jesus wach. Die schauten ganz schön komisch aus der Wäsche, kann ich euch sagen. Aber dann kam der Oberhammer: Petrus, einer von den Dreien, wollte doch sofort anfangen, für alle zusammen oben auf dem Berg drei Hütten zu bauen. Weil es hier so schön ist, meinte er. Noch während er seine tolle Idee verkündete, kam auf einmal eine dicke Wolke. Keiner der drei Kumpels konnte die Hand noch vor Augen sehen. Und als sie plötzlich dann noch diese gewaltige Stimme hörten, die ihnen sagte, das sie auf Jesus hören sollten, da war das mit den Hütten bauen aber ganz schnell vergessen. Die drei hatten mächtig Schiss in der Hose. So schnell wie die Wolke gekommen war, verschwand sie auch wieder. Auch die zwei Männer, die sich eben noch mit Jesus unterhalten hatten, waren nicht mehr da.

Nur Jesus stand da und sagte seinen Kumpels, dass sie keine Angst zu haben brauchten. Sie hatten eben doch tatsächlich ein bisschen miterleben dürfen, wie toll es einmal im Himmel sein wird. Alle waren von diesem Ereignis sehr beeindruckt. Lange Zeit erzählten sie keinem Menschen davon. Wie war es nur möglich, dass die Jünger mit Jesus so ein Gipfelerlebnis hatten? Ob uns das heute auch noch so passieren kann, hab ich mich da gefragt?

Frank E. W. Ortmann



Spontane Spiele

Spiele für draußen – ohne oder mit wenig Material

Es gibt Situationen, da braucht man auf die Schnelle noch ein Jungschar-Programm, im Optimalfall ohne Material. Hier findet ihr einige Ideen für draußen, die spontan umgesetzt werden können.

Franz von Hahn, Johnny Mauser und Waldemar

Jeweils drei Kinder bilden ein Team. Jedes Kind im Team bekommt einen Namen, und zwar entweder Franz von Hahn, Johnny Mauser oder Waldemar.

Alle Kinder stehen in einem großen Kreis, wobei das Team jeweils nebeneinander steht. Die Spielleitung nennt einen Namen (z. B. Johnny Mauser). Jedes Kind mit diesem Namen rennt nun einmal um den gesamten Kreis herum. Wieder an seinem Platz

Besonderheiten:

Die Spiele können überall im Freien gespielt werden (Wiese, Wald oder vor dem Gemeindehaus).

Dauer:

Ausreichend für einen Jungscharabend

Zielgruppe:

Ab 8 Jahren



MATERIAL 1

Bonbons

angekommen, schlüpft in diesem Fall Johnny Mauser durch den „geöffneten Torbogen“, den die beiden Teamkollegen gebildet haben, in das Kreisinnere, um sich dort ein Bonbon zu schnappen. Im Kreisinneren liegen jedoch weniger Bonbons als Teams spielen.

Welches Team hat nach zehn Spielrunden die meisten Bonbons ergattert? (Material 1)

Amöbe, Amöbe

Alle Spieler sind zu Beginn Amöben. Sie laufen kreuz und quer durch den Raum, machen dabei Schwimmbewegungen und sagen „Amöbe, Amöbe, Amöbe ...“ vor sich hin. Sobald sie auf eine andere Amöbe treffen, grüßen sie sich: „Hallo, ich bin Amöbe ... (Namen sagen). Und du?“

Nach der gegenseitigen Begrüßung spielen die beiden „Schere, Stein, Papier“. Der Verlierer bleibt Amöbe und sucht sich eine andere Amöbe. Der Gewinner steigt auf und wird zur Biene. Er summt nun durch die Gegend, beide Hände mit ausgestreckten Zeigefingern auf dem Kopf und sucht sich eine andere Biene. Der Vorgang wiederholt sich.

Nach der Biene kommt der Hase, erkennbar an den Händen als wackelnde Hasenohren. Danach folgt der Gorilla mit auf der Brust trommelnden Händen und Affengeräuschen. Zum Schluss folgt der Mensch – und damit scheidet man aus. Wer als Biene, Hase oder Affe bei Stein, Schere, Papier verliert, wird wieder zurückgesetzt.

Nach einer bestimmten Zeit beendet die Spielleitung die Runde, da zwangsläufig nicht alle zum Menschen aufsteigen können. Es spielen immer nur dieselben Gattungen gegeneinander.

Virus-Alarm

Ein Kind spielt den Virus und versucht, die anderen zu fangen (wichtig: bei mehr als 20 Kindern mehrere „Vieren“ einsetzen). Berührt der Virus eine andere Person, so ist diese auch krank, bleibt stehen, ruft wirres Zeug und wedelt mit den Armen über dem Kopf herum.

Zwei noch nicht infizierte Kinder können sich zusammen schließen und tatütata-rufend zum Krankenwagen werden. Sie berühren das Opfer und sagen „gesund, gesund“. So wird das kranke Kind wieder gesund. Solange sie Krankenwagen spielen, sind die Kinder immun gegen den Virus.

Ende des Spieles ist, wenn alle vom Virus befallen sind oder die Spielleitung abbricht und einen neuen Virus benennt.





MATERIAL 2

Runder
Gulli-Deckel bzw.
Straßenschacht

Gulli-Deckel

Je nach Anzahl bilden sechs bis sieben Kinder einen Kreis um einen runden Straßenschacht-Deckel. Sie müssen sich gegenseitig ziehen, wobei der Gulli-Deckel immer in der Kreismitte bleiben muss. Es darf niemand auf den Gulli-Deckel treten. Wer durch das Ziehen dennoch darauf tritt, scheidet aus. Wer ist bis zum Schluss übrig? (Material 2)

Auf- oder Abstieg?

Die Gruppe steht in einem Kreis und wirft sich gegenseitig den Ball zu, der gefangen werden muss. Wer den Ball nicht fängt, kniet sich auf den Boden. Fängt das Kind den Ball ein zweites Mal nicht, setzt es sich. Schafft es das Kind, den Ball in einer dieser Stellungen zu fangen, steigt es wieder in die nächsthöhere Position auf.

Spiel Po gegen Po

Immer zwei Kinder bilden ein Team und stehen eng Rücken an Rücken. Nach dem Startsignal versucht jedes Kind, das andere aus dem Gleichgewicht zu bringen oder umzustößen. Wichtig ist, dass die eigenen Füße dabei nicht bewegt werden. Wer schafft es, ganz ruhig stehen zu bleiben und dafür zu sorgen, dass der Gegenspieler einen Schritt macht oder umfällt?

Was ist richtig?

Alle bilden einen Kreis, während ein Kind in der Mitte steht und einen Ball in der Hand hält. Der Ball wird irgendeinem Mitspieler zugeworfen. Sagt der Werfer dabei „fang“, darf der zugeworfene Spieler den Ball nicht fangen. Wird jedoch „fang nicht“ gesagt, muss der Ball gefangen werden. Wer das Falsche macht, scheidet aus.

Saustall

Immer drei Kinder gehen zusammen. Zwei davon bilden den Saustall, indem sie sich gegenseitig die Hände geben. In der Mitte des Stalles steht das andere Kind, die Sau. Am Einfachsten ist es, zu spielen, wenn alle Sauställe mit den Säuen einen großen Kreis bilden.

Ein Kind steht in der Mitte und ruft z. B. „Sau“. Nun müssen alle Säue ihren Stall verlassen und sich einen neuen suchen. Auch das Kind in der Mitte versucht nun, sich einen Stall zu ergattern. Wer keinen Saustall gefunden hat, kommt in die Mitte und ruft als nächstes.

Wird „Stall“ gerufen, bleiben die Säue stehen, die Ställe rennen los und suchen sich eine neue Sau. Dabei müssen die zwei



Kids, die gemeinsam einen Stall gebildet haben, nicht zusammen bleiben. Jedes sucht sich einfach einen neuen Stall, auch das Kind in der Mitte.

Wenn „Saustall“ gerufen wird, wechseln die Säue und die Ställe.

Tipp: Je größer die Gruppe ist, desto witziger ist das Spiel!

Käferfangen

Bei diesem Spiel ist ein Kind Fänger und muss versuchen, die anderen zu fangen. Wurde ein Kind berührt, muss es sich mit dem Rücken auf den Boden legen und Arme und Hände zapfelnd in die Luft strecken. Es ist nun ein Käfer, der ohne Hilfe nicht mehr aufstehen kann. Befreit werden kann der Käfer, indem zwei Mitspielende jeweils an einem Arm ziehen und ihm wieder auf die Füße helfen. Aber Vorsicht, denn die Helfer können auch gefangen werden.

Burg erobern

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die eine Gruppe macht einen Kreis und fasst sich dabei an den Händen, sie stellen die Burg dar. Die andere Gruppe steht außerhalb des Kreises. Auf „los“ versuchen die äußeren Spieler, in das Kreisinnere zu gelangen, d. h. sie stürmen die Burg. Wer sich schon in der Burg befindet, darf natürlich seinen Mitspielern helfen, ebenfalls ins Innere zu gelangen. Dabei wird die Zeit gestoppt, wie lange sie dazu brauchen.

Achtung: Bei diesem Spiel ist es wichtig, darauf zu achten, dass die Kinder nicht zu hart miteinander umgehen. Die Kinder dürfen sich gegenseitig ziehen und schieben – schlagen oder treten ist nicht erlaubt.

Wie geht's?

Alle bilden einen Kreis und fassen sich dabei an den Händen. Ein Kind steht außen, sucht sich jemanden aus und gibt diesem Kind die Hand. Dabei sagt es: „Guten Tag, wie geht's?“ Das angesprochene Kind antwortet „Danke, gut!“ Dieser Dialog wiederholt sich drei Mal. Sobald das letzte Wort gefallen ist, rennen beide in entgegengesetzter Richtung um den Kreis herum. Wenn sie sich treffen, wiederholen sie den Dialog von vorn wieder drei Mal, erst dann laufen sie weiter. Wer zuerst die Lücke erreicht, hat gewonnen. Das andere Kind sucht sich jemanden aus und begrüßt wie oben beschrieben.

Tanja Ziegler

**NEUER ILLUSTRATOR AB DIESER AUSGABE****Herzlichen Dank
Jörg Peter**

20 Jahre lang hat Jörg Peter mit seinen Illustrationen ganz entscheidend das Aussehen und den Charakter des Jungcharleiters geprägt. Dabei hat sich das Layout des Heftes immer wieder verändert. Und auch die Illustrationen wurden von Jörg Peter weiterentwickelt und optimal an die Bedürfnisse angepasst – zuletzt beim Wechsel des Heftes auf Vierfarbigkeit.

Zwei Jahrzehnte sind eine lange Zeit und Jörg Peter möchte sich nun verstärkt anderen Projekten widmen.

Wir danken Jörg Peter ganz herzlich für seinen immensen Einsatz und die vielen hervorragenden Illustrationen, die er im Laufe der Zeit für den Jungcharleiter gezeichnet hat. Ohne ihn wäre der Jungcharleiter nicht das, was er ist.

**Herzlich willkommen
Thees Carstens**

Ab dieser Ausgabe Nr. 3/2013 hat Thees Carstens die Aufgabe des Illustrators übernommen und wird zukünftig den Jungcharleiter mit seinen Illustrationen bereichern. Als bekannter und erfolgreicher Illustrator – nicht nur im christlichen Bereich – ist er hierfür bestens geeignet.

Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit mit Thees Carstens und sind auf die neuen Illustrationen gespannt. Ein herzliches Willkommen an dieser Stelle! Selbstverständlich stehen die Illustrationen auch weiterhin farbig und schwarz-weiß im Internet auf www.jungcharleiter.de bereit und können für nicht-kommerzielle Zwecke verwendet werden.



Im Frühtau zu Berge ...

Ein Bergführer-Training

Spielidee

Wir befinden uns in einem schönen kleinen Bergdorf. Es gibt hier mehrere Bergführer-Büros, die um die Gunst der Touristen werben. Welches ist das Büro mit den besten Bergführern? Bei jedem Spiel werden Punkte verteilt: Die erste Gruppe bekommt drei, die zweite zwei und die dritte einen Punkt. Bei mehr als drei Gruppen wird die Punktzahl einfach an die Zahl der Gruppen angepasst (bei z. B. fünf Gruppen können bis zu fünf Punkte vergeben werden).

Dauer:

Je nach Gruppengröße bzw. Zahl der Kinder unterschiedlich

Vorbereitungszeit:

Normal

Die Spiele im Einzelnen

Spiel 1 – Werbung und Öffentlichkeitsarbeit

Beschreibt eine Bergtour, die ihr als Bergführer anbieten könnt.



Denkt euch Ort und Zeit aus sowie Highlights, die die Teilnehmer auf eurer Tour erwarten. Welche Tour ist am interessantesten? (Material 1)

MATERIAL 1

Plakate, Stifte

Spiel 2 – Fitness-Training

Bergführer müssen eine gute Ausdauer haben, wenn sie lange unterwegs sind. Um ihre Kraft in den Oberschenkeln zu testen, lehnen sich die jeweiligen Spieler an eine Wand und rutschen mit dem Rücken an die Wand gelehnt so weit nach unten, dass die Knie im 90 Grad-Winkel zum Boden positioniert sind (es sieht dann so aus, als ob sie – ohne Stuhl – auf einem Stuhl sitzen). Wer kann so am längsten sitzen bleiben?

Spiel 3 – Bergführer-Wissen

Bei diesem Test geht es um das Wissen, das ein Bergführer haben sollte. Welche Gruppe weiß am besten über die Berge Bescheid? (Material 2)

MATERIAL 2

Fragen zum Bergführer-Wissen (im Internet)



Die Quiz-Fragen gibt es auf www.jungscharleiter.de

Spiel 4 – Das richtige Outfit

Auf manchen hohen Bergen liegt auch im Frühjahr oder Sommer teilweise noch Schnee. Da muss man dann bei der Bergtour richtig warm/dick angezogen sein.

Freizeit-Variante: Auf einer Freizeit bekommen die Kinder 15 Minuten Zeit. Sie schauen, was sie an Kleidungsstücken dabei haben. Eines der Kinder zieht nun – Schicht für Schicht – so viel wie möglich von dem an, was die anderen bringen. Nach Ablauf der Zeit werden alle Kleidungsstücke am Körper gezählt. Gewinner: die Gruppe, deren Bergsteiger am wärmsten/dicksten angezogen ist.

Jungschar-Variante: In die Jungscharstunde bringen die Mitarbeitenden die Kleidungsstücke mit (Hose, Pulli, Jacke, Schal etc.). Es geht um die Schnelligkeit beim Anziehen. (Material 3)

MATERIAL 3

Kleidung

Spiel 5 – Führungsqualitäten

Ein Bergführer muss vor allem in Gefahrensituationen Menschen sicher führen können. Stellt euch vor, es ist dichter Nebel, und nur der Bergführer kennt den Weg.

Die Kinder haben die Augen verbunden. Der Bergführer steht hinter der Gruppe und leitet sie nur mit seinen Worten. Alle stehen hintereinander mit den Händen auf der Schulter des Kindes, das vor einem steht. So durchläuft die Schlange einen Parcours. Für möglichst wenig Fehler und schnelle Zeit gibt es Punkte. (Material 4)

MATERIAL 4

Augenbinden, Stühle etc. für den Parcours



MATERIAL 5

Vorschläge Survival-Kit (im Internet),
Papier, Stifte

Spiel 6 – Survival-Tipps

Jede Gruppe stellt zehn Gegenstände zusammen, die nach ihrer Meinung das Survival-Kit eines Bergführers enthalten sollte. Die besten Antworten bekommen Punkte. (Material 5)



Survival-Kit-Vorschläge auf www.jungscharleiter.de

MATERIAL 6

Kopierte Karten,
Topf

Spiel 7 – Karten lesen

Bergführer müssen Karten lesen können. Nehmt dazu eine Wanderkarte und kopiert sie für alle Gruppen, so dass alle Kinder einen Teilausschnitt der Karte haben. Wenn alle Gruppenmitglieder ihre Kartenteile zusammenlegen würden, wäre sie also wieder komplett.

Stellt nun Fragen zu der entsprechenden Karte, z. B. „Wie hoch ist der Berg XY?“ oder „Wie heißt das Dorf, das zwischen Y und Z liegt?“.

Jedes Gruppenmitglied schaut auf seiner Karte nach, und der, der die Antwort dort findet, muss sich schnellstmöglich auf einen Topf setzen, der in der Mitte steht. Der Topf muss zu allen Gruppen möglichst gleich weit entfernt sein.

(Material 6)

MATERIAL 7

Quiz-Fragen „Berg
oder Gericht“
(im Internet)

Spiel 8 – Berg oder Gericht

Namen von Bergen und Speisen sind teilweise kaum zu unterscheiden. Als erfahrene Bergführer fällt euch die richtige Antwort sicher leicht ... (Material 7)

Das Quiz „Berg oder Gericht“ gibt es im Internet als Zusatzmaterial zur letzten Jungscharleiter-Ausgabe Nr. 2/2013 (Zusatzmaterial 2: „JSL_Nr213_2_QuizBergGericht.pdf“).



Quiz „Berg oder Gericht“ auf www.jungscharleiter.de
(bei Heft Nr. 2/2013)

Weitere Ideen:

- Hindernis überqueren
- Balancieren:
auf Bank, Slagline ...
- Kletter-Performance:
auf den Boden legen und so tun, d. h. sich so bewegen, als ob man an einer Wand hängt und klettern würde.

Claudia Scharschmidt



Skorpebu - Gott auf dem Berg

Wie Jesus der Wegweiser in unserem Leben sein kann

Weißer Nebelschwaden senkten sich sanft über die karge, öde Steinlandschaft. Der Wind rauschte in meine Kapuze und ein Blick auf meine Uhr verriet, dass es in spätestens einer Stunde dunkel werden würde. Eine Stunde hatten wir also noch – das war nicht viel Zeit hier oben, auf dem Hochplateau einer bergigen Landschaft mitten in Norwegen. In einer Stunde mussten wir unser Ziel, die Hütte „Skorpebu“, erreicht haben, sonst drohte uns eine weitere Nacht im kalten Zelt. Unsere Kleidung war durch den Regen der letzten Tage durchnässt. Die Schlafsäcke waren klamm, und unsere Motivation ließ zu wünschen übrig. Wir hatten uns also vorgenommen, diese einsame Hütte hoch oben auf einem Berg zu erreichen. Sie war für Wanderer

Besonderheiten:

Vorlese- oder
Erzählandacht

Dauer:

7 Minuten

Zielgruppe:

Jungscharler im Alter
von 9 bis 13 Jahren

Vorbereitungszeit:

5 Minuten



ganzjährig geöffnet und bot uns die Chance, endlich wieder trockene Kleidung zu bekommen und Kraft für die restlichen 63 Kilometer zu schöpfen.

Leider führte uns diese Idee abseits der gut markieren Wanderwege. Über Steingeröll-Felder mussten wir klettern. Mit den 25 Kilogramm schweren Rucksäcken war das gar nicht so einfach. Dankbar war ich für unsere Teleskopstöcke, die den einen oder anderen Sturz auffingen, als ich drohte, von den massiven Steinfelsen abzurutschen. Der Weg – oder das was sich zumindest so nannte – war nur durch kleine Steinhäufen gekennzeichnet. Diese Steingebilde von natürlichen Steinhäufen zu unterscheiden fiel uns nicht immer leicht. Und so kam es, dass wir schließlich die Orientierung verloren. Zwar hatten wir eine grobe Ahnung, wo wir uns der Karte nach befanden, aber ob dieser kleine See zu unserer Linken und der Hügel zu unserer Rechten nun wirklich die beiden Punkte waren, auf die mein Freund mit seinen Fingern deutete, wussten wir nicht sicher.



Zu allem Überfluss kam nun schlechtes Wetter auf. Der Nebel, der den gesamten Tag schon diesig über uns lag, senkte sich und hüllte uns ein in eine weiß-graue Welt. Die Sicht war beschränkt, wir konnten gerade einmal zehn Meter weit sehen. „Wenn wir diesen kleinen Berg hier geschafft haben, dann müssten wir die Hütte sehen können“ hörte ich meinen Freund rufen. Das gab noch einmal Mut, und mit kräftigen Schritten erklommen wir den kleinen Berg. Die Moosflechten auf den Steinen schimmerten in hellem Grün. Als ich oben auf dem Berg angekommen war, tat sich unter mir eine Schlucht auf. 20 Meter ging es dort hinunter, bevor es durch ein kleines Tal zu dem hoch Berg ging, auf dem wir die Hütte vermuteten. „So ein Mist, hier kommen wir nicht runter!“

Der kleine Berg war eine Sackgasse gewesen. Wir mussten umkehren und einen Umweg von etwa zwei Kilometern in Kauf nehmen. Diese Strecke wäre mit unserem Gepäck und bei der Sicht gerade noch möglich gewesen, aber mir fehlte die Kraft, ich hatte keine Energie mehr, keine Lust. Ich war verärgert darüber, dass wir vom richtigen Weg abgekommen waren, darüber, auf einem falschen Berg zu stehen und noch nicht einmal die Hütte zu sehen.

Wir teilten die letzte Marzipan-Schokolade und beteten gemeinsam. „Gott, du siehst, dass wir mit unserer Kraft am Ende



sind. Bitte gib uns neuen Mut und lass uns heute noch an dieser Hütte ankommen.“ Gestärkt durch dieses Gebet und die Schokolade wagten wir den Abstieg. Vorbei an eiskalten Bergseen mit kristallklarem Wasser bahnten wir uns den Weg hin zu dem großen Berg. Der Nebel wurde noch dichter, und ich konnte meinen Freund, der vor mir ging, nicht mehr sehen. Wo war er? Hatte ich ihn verloren?

„Germo, hier ist ein Kreuz! Hier oben ist ein Kreuz“ das war die Stimme meines Freundes. Deutlich hörte ich sie von oben herab rufen. Aber was sollte uns ein Kreuz schon helfen? Vermutlich markierte es nur die Spitze des Berges, und dann wären wir mitten im Nebel an der Hütte vorbeigelaufen.

Als ich meinem Freund näher kam, konnte ich deutlich das Kreuz erkennen. Doch irgendetwas stimmt mit diesen Balken und Brettern aus Holz nicht. Wir waren nicht auf der Spitze des Berges. Vielmehr – und das sah ich erst, als ich ganz nah an dem „Kreuz“ stand – war dieses Kreuz ein Wegweiser. Ein Wegweiser, bei dem sich zwei Holzbretter kreuzten. Eines wies auf unseren Weg „Jungsdalen“ hin, das andere nach „Skorpebu“. Skorpebu – so hieß doch die Hütte, zu der wir wollten! Nur noch 500 Meter bis zum Ziel – das war zu schaffen. Ein Lächeln überstrahlte mein Gesicht. Mutigen Schrittes gingen wir den schmalen Pfad vorbei an Schneefeldern (mitten im Sommer!) zu der hellgrauen Holzhütte.

„Weißt du was, Germo?“ sagte mein Freund, als wir endlich in der warmen Hütte saßen und ein warmes Abendessen die Sorgen des Tages vergessen ließ, „ist das nicht ein fantastisches Bild dafür, wie Gott uns Menschen den Weg im Leben zeigt?“ Ich verstand nicht. „Was meinst du?“ fragte ich zurück. „Na, das Kreuz! Wir sind gerade eben mehrere Stunden im Nebel herumgelaufen – orientierungslos und ohne Kraft. Doch dann, plötzlich stand dieses „Kreuz“, also der Wegweiser vor mir. Da musste ich sofort an Jesus denken, der von sich gesagt hat „Ich bin der Weg ... wer mir nachfolgt, der wird nicht im Dunkeln umherirren!“ (Joh 14,6 und Joh 8,12). Das ist doch ein tolles Erlebnis, dass wir beide heute hatten. Es bestärkt meinen Glauben.“

Ich trank meinen warmen Tee. So hatte ich unser Bergerlebnis noch gar nicht betrachtet. Ja, es stimmte, und ich wurde erfüllt von einem „Danke, guter Gott!“.

Germo Zimmermann





Cooler Trinkflaschen

Eine Bastelanleitung

Besonderheiten:

Vertiefung von biblischen und nicht-biblischen „Wandergeschichten“

Dauer:

30 Minuten

Zielgruppe:

Jungen und Mädchen jeden Alters

Vorbereitungszeit:

Normal

Wer unterwegs zum Gipfel ist, sollte viel trinken, um nicht auszutrocknen. Wenn man immer erst den Rucksack öffnen muss, um einen Schluck zu sich zu nehmen, ist das ziemlich unpraktisch. Deshalb stellen wir diese Trinkflasche vor – sie ist immer griffbereit.

Auch Menschen der Bibel wie Abraham, Mose, David, Jesus, Paulus waren viel unterwegs. Sie hatten mit Sicherheit Trinkbehälter dabei. Allerdings waren diese nicht aus Plastik oder Aluminium, sondern aus Leder oder Ton und wurden in Ledertaschen getragen.

Material pro Trinkflasche

Pro Kind: Eine kleine Plastik-Wasserflasche ca. 0,3 l, ca. 25 cm x 25 cm Fell-Imitat oder ein anderer fester Stoff, Stoffkreide, Li-



neal, Zackenschere, Lochzange, 50 cm und 70 cm lange Sisal-schnüre oder dünne Seile, ein ca. 150 cm langes, stabiles (z. B. geflochtenes) Band, Flüssigkleber, eventuell dünne Pappe.

Schritt 1: Stoff ausmessen und ausschneiden

Stoff oder Fell-Imitat einmal um die Flasche wickeln, um zu ermitteln, wie viel Material benötigt wird.

Wichtig: Der Flaschenkopf sollte oben herauschauen.

An der oberen und unteren Seite des Stoffes mindestens 4 cm, an den beiden Seiten 2 cm zugeben. Damit die Kinder wissen, wo sie schneiden sollen, wird mit Stoff- oder Schneiderkreide und Lineal eine Schneide-Linie gezogen. Wichtig dabei ist es, die Zugaben (oben/unten 4 cm, pro Seite 2 cm) nicht zu vergessen. Nun wird der Stoff bzw. das Fell-Imitat entlang der Linie ausgeschnitten.

Schritt 2: Stoff festkleben

Bei Fell-Imitat: Oben und unten wird der Rand in Abständen von 1,5 cm so gelocht, dass die Löcher oben unterhalb des Flaschenkopfes sind.

Bei Stoff: Oben und unten werden ca. 2 cm Stoff eingeschlagen und festgeklebt. Dann legt man eine dünne Pappe unter den Stoff und locht den Rand in Abständen von 1,5 cm (Stoff lässt sich sonst sehr schwer lochen). Durch die Löcher wird die Schnur gezogen, die Flasche auf den Stoff gelegt, die Schnur zusammengezogen und verknotet, bzw. oben eine Schleife gemacht, die man wieder öffnen kann. An den Seiten wird der Stoff so zusammengeklebt, dass man die Flasche aus dem Beutel ziehen kann (wenn er offen ist).

Schritt 3: Flasche befestigen

Um die Trinkflasche am Gürtel oder Rucksack zu befestigen, kann man eine weitere Schnur durch zwei Löcher führen und dann verknoten. Wer möchte, kann ein 2 cm bis 3 cm breites und ca. 1,5 m langes Band (z. B. geflochten) oben und unten an der Flasche befestigen, um sie über die Schulter oder um den Hals zu tragen.



Ein Foto einer fertigen Trinkflasche gibt es im Internet auf www.jungcharleiter.de



Raus geht's

Natur erleben mit allen Sinnen

Besonderheiten:

Vorher geeignete Wiese suchen. Mit dem Besitzer absprechen, ob die Nutzung möglich ist.

Dauer:

Gut geeignet für einen Jungscharabend

Zielgruppe:

Ab 8 Jahren

Vorbereitungszeit:

Gering

Wenn nach den Sommerferien die Gruppenstunden wieder starten, ist es draußen meistens noch angenehm warm und hell. Warum also immer im Gemeindehaus sitzen bleiben? Schnappt die Jungscharkinder, und raus geht's in die Natur. Wie ihr gleich feststellen werdet, könnt ihr ohne großen Aufwand eine tolle Jungscharstunde unter freiem Himmel gestalten, und dabei ganz bewusst die Schöpfung mit allen Sinnen wahrnehmen.

Unterwegs zur Wiese

Damit ihr mit dem Besitzer keinen Ärger bekommt, ist es unerlässlich, rechtzeitig vorher mit ihm absprechen, ob ihr die Wiese nutzen dürft. Ihr wandert dann also mit der gesamten Gruppe zur Wiese. Für die Wanderung empfiehlt es sich, ein Naturkundebuch mit Informationen und Abbildungen zur heimischen Vogel- und Pflanzenwelt dabei zu haben. Um den Kindern bereits den Weg zur Wiese „schmackhaft“ zu machen, könnt ihr auch eine regionale Landkarte (Kopie) mitnehmen, in der



die Wiese eingezeichnet ist. Wer von den Kindern am besten Karten lesen kann, führt die restliche Gruppe. Weitere Tipps zum Thema „Wandern“ findet ihr im Artikel von Frank E. W. Ortman auf S. 35–37 in dieser Ausgabe.

Hören und sehen

An Ort und Stelle angekommen, lauscht ihr mit den Kindern gemeinsam auf die Geräusche der Natur. Legt oder setzt euch dazu am besten hin. Was ist zu hören? Insekten? Vögel? Kann jemand die Vögel am Klang ihrer Stimmen erkennen? Kennt jemand den Vogel, den ihr gerade gesehen habt? Ein Blick ins Naturkundebuch beantwortet so manche Frage.

Suchen und sammeln

Wie sieht es eigentlich mit dem Leben auf der Wiese aus? Welche Tiere können die Kinder da entdecken? Wer findet die erste Ameise, den ersten Käfer, eine Spinne ... Welche Blumen wachsen hier? Die Kinder laufen über die Wiese und sammeln verschiedene Blumen. Wer die meisten unterschiedlichen Blumen gefunden hat, wird Blumen-König oder Blumen-Königin.

Riechen und staunen

Nach dieser Aktion habt ihr einen bunten Strauß unterschiedlicher Blumen zusammen. Jetzt geht es darum, zu erkunden, wie die Blumen riechen. Dazu wird eine Blume herausgesucht und wenn möglich benannt. Auch hier leistet das Pflanzenbestimmungsbuch gute Dienste. Die Blumen wandern einzeln von einem Kind zum nächsten. Jedes Kind riecht daran. Haben alle an den Blumen gerochen und sie bestaunt, wird eine Runde gemacht, in der die Kinder erzählen, welche Blume ihnen am besten gefallen hat, welchen Duft sie am angenehmsten fanden ... Das Ergebnis wird bestimmt spannend. Ob wohl alle denselben Geschmack haben?

Wolken-Bilder entdecken

Auch auf dem Rücken liegend kann man ganz tolle Entdeckungen auf einer Wiese machen. Wenn Wolken am Himmel zu sehen sind, beobachtet sie gemeinsam und erzählt euch gegenseitig, was ihr gerade seht. Oder ihr lasst eurer Fantasie freien Lauf und überlegt, wie die Wolken aussehen? Etwa wie ein springendes Pferd, ein sitzender Hase – oder doch eher wie eine Badewanne? Eine weitere Idee ist es, sich zu einer Wolke eine Geschichte auszudenken. Wo kommt die Wolke her, was hat sie schon erlebt, wo geht ihre Reise hin? Probiert es einfach mit den Kindern zusammen aus. Ihr werdet staunen, wie fantasievoll die Kinder sind, und wieviel Spaß ihr dabei habt.



Natur spüren

Immer zwei Kinder bilden ein Tandem. Ein Kind legt sich auf dem Rücken bequem auf die Wiese, das andere Kind nimmt einen Grashalm und streicht damit dem Liegenden ganz vorsichtig über das Gesicht. Daraus kann auch ein Wettspiel gemacht werden. Die Regel lautet: Wer lacht, scheidet aus. Wer hält es am längsten aus? Danach wird gewechselt, so dass alle Kinder streicheln und gestreichelt werden.

Wie groß ist die Wiese?

Möglich ist es auch, die Wiese „abzumessen“. Dazu stellen sich die Kinder nebeneinander in eine Reihe. Auf das Startsignal hin gehen alle los, machen bis zum Ende der Wiese so große Schritte wie nur möglich und zählen diese. Anschließend berichten die Kinder, wie viele Schritte sie gebraucht haben. Wenn die Wiese zu groß ist, wird die Wiese einfach durch eine Mitarbeiterin oder einen Mitarbeiter „abgetrennt“. Dasselbe kann auch mit ganz kleinen Schritten gemacht werden. Den Kindern macht diese Aktion doppelt soviel Spaß, wenn die Mitarbeitenden beim „Abmessen“ der Wiese mitmachen. Bestimmt wird es Kinder geben, die größere Füße haben, und somit mehr bzw. weniger Schritte benötigen – je nachdem, welche Variante gerade durchgeführt wird. Um die Wiese bewusster wahrzunehmen, kann auch barfuß gespielt werden.

Naturerlebnisse im Wald

Sollte ein Wald in der Nähe sein, könnt ihr mit den Kindern natürlich auch dorthin gehen. Es ist spannend, auf die Geräusche des Waldes zu hören. Oder ihr sucht nach Tieren, die im Wald leben, z. B. Insekten, Käfer, Waldameisen ... Anstatt nach den Wolken zu schauen, bestaunt die Baumwipfel. Beobachtet sie, wie sie sich im Wind wiegen. Wenn ein Baum reden könnte, was würde er wohl erzählen? Von spazierendehenden Menschen? Von den vielen Tieren des Waldes, die vorbeikommen? Oder von Kindern, die sich hinter ihm verstecken? Denkt euch gemeinsam eine Geschichte dazu aus und seid gespannt, was dabei herauskommt.

Tipp: Wenn es in eurer Nähe einen Walderlebnispfad gibt, könnt ihr den mit euren Jungschälern durchforsten. Das macht sehr viel Spaß und fördert die Gemeinschaft ungemein. Wir in unserer Jungschar hatten damals sehr viel Spaß, und die Kinder lernten nebenbei sehr viel über den Wald.

Tanja Ziegler



Motivation zum Wandern

Kinder für längere Touren begeistern

Hin und wieder steht auf dem Jungcharprogramm Wandern. Ob auf Freizeiten, als Jahresschluss-Wanderung oder einfach so. In machen Gruppen ist dieser Programmpunkt ein echter Hit. In anderen Jungscharen dagegen sieht es ganz anders aus. „Wandern – nein danke“ heißt es da. Dabei ist es überhaupt nicht so schwer, Kinder zum Wandern zu motivieren. Hier ein paar Tipps und Tricks, die es möglich machen, mit Kindern auch mal eine längere Tour, z. B. über 15 Kilometer zu wandern.

Die richtige Ausrüstung

Bevor es losgehen kann, sollte zuerst einmal die Wanderausrüstung überprüft werden. Wichtig hierbei sind gute Wanderschuhe. Gummistiefel oder Sandalen sind ungeeignet, denn

Dauer:

Ca. 10 Minuten

Zielgruppe:

9 bis 13 Jahre



darin schmerzen nach kurzer Zeit die Füße oder sie fangen in den Gummistiefeln an zu schwitzen, die Riemen der Sandalen beginne zu reiben, Blasen entstehen ... Ein fester Straßenschuh ist hier schon eher geeignet. Die Klamotten sollten der Witterung angepasst sein, nicht zu dick und nicht zu dünn anziehen. Für Pausen sollte auch im Sommer immer eine Windjacke dabei sein.

Für den Proviant ist ein Rucksack nötig. Auch er muss genau inspiziert werden und jedem Kind gut passen. Ein zu schwerer, hängender Rucksack ist ungeeignet und erschwert das Gehen. Natürlich gehört in den Rucksack etwas Leckeres zu essen und zu trinken, vielleicht auch noch ein kleines Fernglas. Alle unnützen Dinge bleiben jedoch zu Hause und belasten so nicht. Die komplette Survival-Ausrüstung braucht keiner. Sie ist nur Ballast.

Ein kleines Erste-Hilfe-Notfall-Paket sowie ein Handy gehören aber auf jeden Fall zur Ausrüstung der Mitarbeitenden. Wanderkarten – ob auf Papier oder Digital auf GPS-Gerät – sind selbstverständlich unerlässlich dabei.

Papiertaschentücher oder eine Rolle Toilettenpapier sind wichtig, auch wenn mal jemand schnell in die Büsche muss.

Die richtige Strecke

Ob eine Wanderung Spaß macht, hängt auch von der Strecke ab. Nicht immer ist der kürzeste Weg der leichteste oder der schönste. Man muss vorher überlegen, wohin es gehen soll. In vielen Regionen gibt es tolle Wanderwege, die auch super ausgeschildert sind. Diese führen die Gruppe automatisch zu Aussichtspunkten und Sehenswürdigkeiten. Als Ziel bieten sich Berge mit und ohne Aussichtstürmen an.

Der Langsamste bestimmt das Tempo

Um niemanden zu überfordern, gibt es für das Wandertempo eine einfache Regel: Der Langsamste geht ganz vorne. Es ist dabei sehr wichtig, dass er nicht von der Gruppe gehetzt wird. Es gibt andere Möglichkeiten, zum zügigen Gehen zu motivieren (siehe „Mit Technik und Fantasie unterwegs“).

Pausen machen

An schönen Plätzen oder tollen Aussichtspunkten wird natürlich eine Pause zum Verschnaufen eingelegt. Jetzt ist es Zeit, den Durst zu stillen. Auch ein kleiner Schokoriegel, von den Mitarbeitenden verteilt, weckt neue Energie. Es ist von Vorteil, wenn der Leiter sich vorher überlegt, wo man am besten eine Rast einlegen kann.



Das Ziel vor Augen

Wenn alle das Ziel kennen und wissen, wie weit und wie lang die Strecke ist, läuft es sich entspannter. Zu Beginn der Wanderung erfahren die Kinder, welche Anstrengungen auf sie zukommen. Motivierende Worte gehören selbstverständlich dazu. Manchmal kann man das Ziel auch schon von weitem erkennen. Es empfiehlt sich, auf den Höhepunkt der Tour hinzuweisen.

Mit Technik und Fantasie unterwegs

Die beste Motivation für eine Wanderung ist die Aussicht auf ein tolles Ziel. Es muss mit Spannung erwartet werden. Geheimnisvolle Beschreibungen und fantasievolle Namen tragen dazu bei. Verschiedene Aufgaben, die unterwegs zu lösen sind, sorgen für Abwechslung.

Eine gute Möglichkeit, die Kinder zu begeistern, ist es, ihnen die Karte in die Hand zu geben. In regelmäßigen Abständen wird auf die Karte geschaut, um nach der gegenwärtigen Position zu schauen und um zu sehen, wie weit man schon gekommen und wie weit das Ziel noch entfernt ist. Eine gute Möglichkeit bieten auch GPS-Geräte mit Kartenfunktion. Die Route wird vor dem Start eingegeben. Auch ein Kind kann so ganz einfach die Gruppe führen. Alle sind mal an der Reihe, das GPS-Gerät zu halten. Es hat sich gezeigt, dass Kinder mit GPS-Gerät in der Hand viel schneller gehen. Tatsache!



Erfolge feiern

Am Ziel angekommen, beglückwünschen sich alle! Jede und jeder sollte für die tolle Leistung gelobt werden. Nichts tut der Seele besser gut als Lob und Anerkennung. Man ruht sich aus, genießt die Aussicht und packt das restliche Vesper aus. Natürlich kann man auch ein Versorgungsfahrzeug mit Getränken und Proviant ans Ziel schicken.

Für die Rast am Ziel sollte dann genügend Zeit sein.

Bevor der Rückweg angetreten wird, macht man selbstverständlich noch ein Erinnerungsfoto. Der Rückweg kann gerne etwas kürzer sein als der Hinweg. Wieder zu Hause angekommen, ist es dann nochmal wichtig, alle für die tolle Leistung und das Durchhalten zu loben.

Garantiert ist die Wanderung Jahre später noch in Erinnerung. Rückblickend stellt man fest, das es ein Erlebnis war.



Kinder helfen Kindern

Ein Erste-Hilfe-Kurs für Kids

„Heute Nachmittag hat Luisa Salbe und ein Pflaster gebraucht. Weißt du, was ich mir anhören musste?“ Eine lachende Mutter steht vor der Mitarbeiterin. „Mama, zuerst zieht man die Schutzfolie vom Pflaster. Aber nicht die Wundauflage berühren! Dann gibt man ein bisschen von der Salbe direkt aus der Tube auf das Pflaster, und dann klebt man das Pflaster auf die Wunde. So, jetzt wusste ich – instruiert von meiner Tochter – wie es funktioniert.“

Dieser Situation zu Hause ging ein Erste-Hilfe-Kurs für Kinder in der Kindergruppe voraus. Erste Hilfe für Kinder – können Kinder das? Warum eigentlich nicht? Kinder sind wissbegierig und helfen gerne. Diese beiden Aspekte greifen die Erste-Hilfe-Kurse für Kinder auf. Hier lernen sie, bei kleinen Verletzungen sinnvoll zu helfen, in Notsituationen auf die richtige Weise Hilfe zu holen und sich selbst vor Gefahren zu schützen. In altersgerechter Methode wird erklärt und gemeinsam eifrig geübt. Die



Kinder hören, was sie tun können, wenn die Freundin oder der Kumpel Nasenbluten hat. Gegenseitig bringen sie sich Fingerpuppenpflaster an.

In einem Kurs wurden die Kinder sogar vor folgende Situation gestellt: „Hier auf dem kalten Boden liegt eine verletzte Person. Ihr könnt oder dürft sie nicht hochheben. Aber die Person friert. Wie könnt ihr die Person auf eine wärmende Wolldecke legen?“ Die Kinder schauten sich fragend an. Der anleitende Sanitäter zeigte ein paar Kniffe, und schon lag die verletzte Person auf der Decke. Mit Feuereifer übten die Kinder; das wollten sie auch schaffen! Am Ende demonstrierten sie ihr neues Können an einer Mitarbeiterin: schwuppdwupp lag sie nicht mehr auf dem kalten Boden, sondern auf einer warmen Wolldecke!

Informationen

Mögliche Themen eines Erste-Hilfe-Kurses für Kinder sind: Die Rettungskette, Wie und wo melde ich einen Notfall?, Umgang mit kleinen Verletzungen, Wie schütze ich mich selbst?

Alles wird altersgerecht erklärt und geübt.

Anbieter solcher Kurse für Kinder findet man zum Beispiel beim Arbeiter-Samariter-Bund (ASB) (www.asb.de), beim Deutschen Jugendrotkreuz (www.jugendrotkreuz.de) oder bei der Johanniter-Unfall-Hilfe (www.johanniter.de). Spätestens nach einem solchen Kurs sind die Kinder begeistert vom Helfen und sensibilisiert für Gefahren!

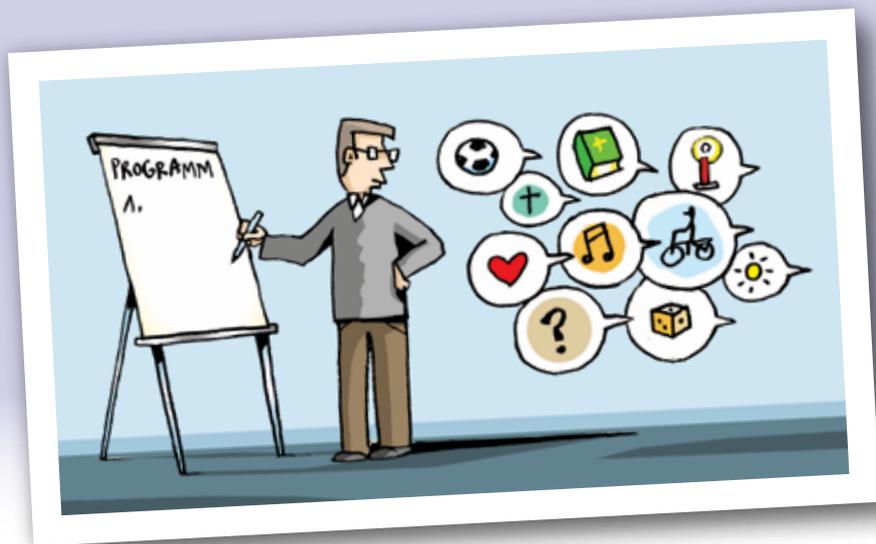
Caroline Roth

INFOS ZUSATZARTIKEL IM INTERNET

Zusatzmaterial zu diesem Heft

steht parallel zum Erscheinen des Heftes im Internet auf www.jungscharleiter.de bereit. Dieses Mal:

- 1.) Quiz-Fragen „Bergführer-Wissen“ und Survival-Kit-Vorschläge zum Baustein-Artikel „Im Frühtau zu Berge ...“ (S. 24 – von Claudia Scharschmidt)
- 2.) Ein Foto einer fertigen Trinkflasche zum Baustein-Artikel „Coole Trinkflaschen“ (S. 30 – von Eva-Maria Mallow)
- 3.) Ein Beispiel eines Jungschar-Programms und ein Raster zur Planung einer Jungscharstunde zum Fit für Kids-Artikel „Programmplanung“ (S. 40 – von Sybille Kalmbach)



Programmplanung

Gipfelerlebnisse durch gute Vorbereitung

Jungschar-Programmplanung ist wie eine Wanderung, bei der man die Richtung weiß und die Etappenziele kennt. Man erstürmt Gipfel und lernt, seine Kräfte so einzuteilen, dass man die Wanderung genießen kann.

Auf die Programmplanung zu verzichten, das beschert immer wieder Stress auf dem Weg, Blasen an den Füßen, Höhenkoller und mehr dunkle Täler als schöne Aussichten.

Steile Sätze. Ist da was dran, oder ist das übertrieben?

Programmplanung – Warum eigentlich?

„Also, ich bin ein spontaner Typ, ich brauch‘ so was nicht!“

„Warum Programm planen, wenn wir es auch so hinkriegen?“

„Ich rufe nachmittags schnell meinen Kumpel an, und dann entscheiden wir das spontan ...“



Wenn ich solche Sätze höre, muss ich ehrlich zugeben, es funktioniert auch. Warum also dieses „Spontanprinzip“ ändern? Warum sollte man sich den Stress machen, und einen langen Plan erstellen?

- ... Weil es entlastet, wenn man nicht jedes Mal auf Knopfdruck spontan und ideenreich sein muss.
- ... Weil man dann in aller Ruhe in die Jungschar gehen kann und nicht ins Hetzen kommt, wenn das Material nicht schnell greifbar ist oder man noch Kärtchen schnippeln, Kleber einkaufen o. ä. muss.
- ... Weil sich die Höhepunkte besser über einen bestimmten Zeitraum verteilen.
- ... Weil man viel Zeit und Nerven spart.
- ... Weil schon im Vorfeld klar ist, wer für was zuständig ist.
- ... Weil es für Eltern und Kirchengemeinde einen guten Eindruck macht, wenn man transparent und strukturiert arbeitet.
- ... Weil man viel besser einen längeren Zeitraum überschauen und auch eine Geschichten- oder Themenreihe besser in den Plan einbetten kann.
- ... Weil besondere Höhepunkte im Jahr wie Ostern, Laternenlaufen, Weihnacht o. ä. dann nicht überraschen, sondern sie schon langfristig ins Programm eingeplant werden.
- ... Weil man dann nicht fast jedes Mal Fußball, Tischkicker oder Verstecken spielt.
- ... Weil es Spaß macht, Ideen zu sammeln, und einen Programmplan damit zu füllen.

Überzeugt?

Falls ja: den Artikel lesen und die Tipps ausprobieren.

Falls nein: den Artikel lesen, die Tipps ausprobieren und ehrlich entscheiden, ob es nicht doch eine gute Idee wäre, das Programm langfristig zu planen ...

Der erste Schritt: Treffen organisieren

Der allererste Schritt ist es natürlich, das Treffen der Mitarbeitenden zu organisieren. Wann ist ein geschickter Tag, eine geschickte Uhrzeit? Wichtig ist, dass alle Mitarbeitenden dabei sind und einhalb bis zwei Stunden Zeit eingeplant haben.

Treffen kann man sich im Gemeindehaus und Flip Chart o. ä. nutzen. Aber auch privat zu Hause kann geplant werden, denn der gute alte Collegenblock tut natürlich seine Dienste nach wie vor ...



Der zweite Schritt: Ideen-Sammelsurium

Auf Flipchart oder einfach auf einem Bogen Papier, der in der Mitte des Tisches liegt, wird alles gesammelt, was in den Kopf kommt, ungefiltert und ohne bewertende oder andere Kommentare. Das kann z. B. so aussehen:

Die Jungscharkinder sind gerade sehr lebhaft ... / ... es gibt viel Streit ... / ... ich habe Lust, mal wieder einen Brettspielabend zu machen ... / ... als ich Jungscharkind war, war die Fahrradtour das Größte für mich ... / ... ich würde gerne mal die Davids-Geschichten drannehmen ... / ... sollen wir nicht mal einen Jungscharpsalm raussuchen? ... / ... Stadtspiel ist ein Muss ... / etc.

Alles wird in Stichworten notiert, damit keine Idee verloren geht.

Der dritte Schritt: Ideen-Struktur-Plan

Noch einmal werden Ideen gesammelt, dieses Mal jedoch strukturierter. Wieder werden keine Bedenken geäußert. In dieser Phase sammelt man zu Hauptschlagwörtern, um ein möglichst breites Programm zusammenstellen zu können. Am besten ein großes Blatt oder sogar ein Plakat aufhängen oder in die Mitte des Tisches legen, die Hauptschlagworte in einer markanten Farbe auflisten, alle Ideen den jeweiligen Hauptschlagwörtern zuordnen und dazuschreiben.

Was fällt uns ein zu:

– Andachten/Biblische Themen

Welche Geschichte wollte ich schon immer mal erzählen?

Welches Andachtsthema würde zur momentanen Situation der Kinder passen?

Welche Andachtsreihe oder welche biblische Geschichte könnte man über mehrere Jungscharstunden einplanen?

Welche Bibelarbeit wäre mal dran, was wollen wir vertiefen oder aufgreifen ? ...

– Spiele

Welche Spielarten gibt es?

Anregung: Dorfralley, Stadtspiel, Geländespiel, Quiz, Spielabend zu einem Thema, Einzelspiele, Lieblingsspiele der Kinder, Brettspiele, aus TV-Sendungen abgekupferte Ideen wie „Schlag den Raab“, „Wer wird Millionär“ usw.





– Jahreszeit und Kirchenjahr

Schlittschuhlaufen, Schneewanderung, Schwimmbadbesuch, Laternenlaufen, Weihnachten, Ostern, Pfingsten, Erntedank, Adventssingen ...

– Feste

Feste sind besondere Höhepunkte in einem Programmablauf. Feste werden ganz besonders gut vorbereitet. Je nach Anlass des Festes wird eingekauft und geschmückt, besondere Festgäste werden dazu eingeladen.

Frühlings-, Sommer- oder Herbstfest, Geburtstags- oder Schulabschlussfest, Eröffnungsfest nach den Schulferien oder was sonst gerade für diese Jungschar passt. Auch der Gottesdienst ist ein Fest.

Vielleicht kann die Jungschar am Sonntagsgottesdienst mit beteiligt werden? Mit Pfarrer bzw. Pfarrerin ansprechen, den liturgischen Ablauf des Gottesdienstes in der Jungschar erklären, einzelne Elemente wie Eingangsmusik, Lied, Gebet, Stilles Gebet ... in der Jungschar vorstellen und besprechen.

– Basteln

Bastelideen findet man in Büchern, im Internet, beim Stöbern zu Hause. Man kann entscheiden, ob man eher mit Papier oder mit Stoff, mit Holz oder Märchenwolle arbeiten will, welche Basteltechniken gerade „in“ sind, was man im Bastelladen entdeckt hat ...

– Kochen/Backen

Auch das Arbeiten in der Küche ist immer ein Highlight für die Kinder. Ausschlaggebend ist, ob man eine Küche oder nur ein Waschbecken zur Verfügung hat. Dementsprechend können größere Aktionen (Pizzabacken) oder einfache Aktionen (Waffeln backen oder Obstsalat schnippeln) ausgewählt werden. Auch Ideen wie Kochduell oder ein „Jungscharmenü“ erstellen sind reizvoll.

– Indoor/Outdoor

Beim Planen ist es wichtig, darauf zu achten, dass sich das Programm sowohl drinnen als auch draußen abspielt. Vor allem lebhaftere Kinder benötigen viel Bewegung. Outdoor-Programme wie Stadtralley, Geländespiel, Wandertag, Fahrradtour, Inliner-Parcours ... sind geeignet.

– Gäste (siehe auch Feste)

Ein weiteres Highlight könnte es sein, einen Gast einzuladen:





Vielleicht den Pfarrer, frühere Jungscharmitarbeiter, einen Koch, eine Missionarin, einen Kunstradfahrer, den Bürgermeister, den Ehrenbürger der Gemeinde, Menschen anderer Kulturen aus der Gemeinde, die Jungschargruppe aus dem Nachbarort ...

– Ausflüge

Auch Ausflüge finden immer guten Anklang. Frühzeitige Planung ist sehr wichtig! Dazu gehört auch, abzuklären, wie hoch das zur Verfügung stehende finanzielle Budget ist, und wie hoch maximal der Eigenbeitrag der Teilnehmer ausfallen darf. Ausflugsziele: Die nächste Burgruine, Hallen- oder Freibad, Ostergarten, Krippenausstellungen, Kino, Naturkunde- oder Handwerkermuseum – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

– Ideen-Sammelsurium verteilen

Jetzt werden die Ideen vom ersten Schritt, dem Ideen-Sammelsurium, auf dem Zuordnungsblatt verteilt – wenn sie beim Sammeln nicht ohnehin schon in die einzelnen Bereiche eingeflossen sind.

– Bücher

Wahrscheinlich sind jetzt schon so viele Ideen zusammengekommen, dass es für zwei Jahre reicht. Wer weitere Anregungen benötigt, nimmt Bücher und Arbeitshilfen zur Hand: Bastel-, Werk-, und Kochbücher, Arbeitshilfen wie Jungscharleiter oder Bücher zum Thema Kinder- und Jungschararbeit.

Ein großer Teil der Programmplanung ist nun getan. Der erste Zwischengipfel ist erreicht, und es ist Zeit für eine Pause. Vielleicht eine echte „Brotzeit“ einplanen oder ein Schokosnack zwischendurch?

Wenn alle ihre Kräfte wieder mobilisiert haben, geht es zum letzten Abschnitt der Programmplanung „auf dem Weg zum Gipfel“.

Der vierte Schritt: Programmplan

Es geht nun um Daten, Fakten und Listen. Deshalb werden jetzt ein Kalender und nochmal ein Blatt Papier benötigt – oder auch der Computer. Das Mitarbeiterteam bespricht, für welchen Zeitraum der Programmplan erstellt werden soll. Ganz praktisch ist es zum Beispiel, von Ferien zu Ferien zu planen.



Aus dem Kalender werden alle Jungschartermine herausgeschrieben, am besten untereinander. Dann wird munter verteilt. Aus dem Ideen-Strukturplan werden die besten Ideen herausgesucht. Am besten beginnt man zuerst mit den Highlights und verteilt Feste, Ausflüge usw., damit sich diese nicht in einem kleinen Zeitraum häufen. Dann bietet es sich an, die geplanten Themeneinheiten, Bibelarbeiten, Andachtsthemen, Biblischen Geschichten etc. zu verteilen. Vor allem, wenn eine zusammenhängende Reihe geplant ist, macht dies Sinn. Dann wird weiter „aufgefüllt“ – eine Bibelarbeit benötigt mehr Zeit, deshalb passt es hier besser, wenn noch ein bis zwei kürzere Spiele eingeteilt werden. Zu einer Gegenstands-Andacht passt vielleicht ein ganzer Spielabend mit diesem Gegenstand. Die weiteren Ideen wie Kochen oder Basteln werden auf die Termine verteilt. Es wird darauf geachtet, dass die Spielformen sich abwechseln: Quiz oder Brettspiele, Geländespiele oder Spielketten etc.

Wenn der Plan gefüllt ist, sind sicher noch so manche Ideen übriggeblieben, die nicht mehr im Programmplan untergebracht werden konnten. Diese Ideen werden notiert und bei der nächsten Programmplanung wieder hervorgeholt. Falls es noch Lücken im Programmplan gibt, ist jetzt der Zeitpunkt, diese noch zu füllen.

Im Programmplan sind nun die Spalte mit den Terminen und die Spalte mit dem Programm gefüllt.

Was noch fehlt, ist die Spalte „Zuständigkeit“. Hier muss sich das Team einigen, wie es die Programmvorbereitungen am liebsten unter sich aufteilt. Will ein Mitarbeitender einen ganzen Jungscharabend übernehmen? Übernimmt Mitarbeiter A die Andacht und Mitarbeiterin B die Spiele? Bereiten Mitarbeiter C und D gemeinsam das Bastelprogramm vor?

Der fünfte Schritt: Programm für alle – aber wer ist „alle“?

Der Gipfel wurde erreicht, der Programmplan ist fertig. Die Aussicht ist erste Sahne: keine Panikanrufe mehr kurz vor der Jungschar, keine Unklarheiten, wer was macht, tiefe Zufriedenheit über den Plan, Vorfriede aufs Umsetzen der vielen guten Ideen.

Spätestens jetzt wird der Plan in den Computer eingegeben und gespeichert. So kann er bei Bedarf leicht korrigiert, geän-



dert oder angepasst werden. Alle Mitarbeitenden erhalten eine Kopie. Wer möchte, kann die Vorfreude ankurbeln und den Plan auch im Jungscharraum aushängen. Wenn die Kinder den Programmplan nicht kennen, können sie nicht nachschauen, auf welche Punkte sie vielleicht keine Lust haben. Allerdings kann man ja auch einen internen und einen externen Plan machen. Der externe Plan wird ausgehängt und verrät nicht alles, was im internen Plan steht, z. B.:

Interner Plan: „Geschichte von Zachäus und Spiele mit Geld“

Externer Plan: „Heute rollt der Rubel ...“

Sehr praktisch am internen Programmplan ist es auch, eine weitere Spalte anzufügen. Beim Kochen kann unter „Mitbringen“ vermerkt werden, dass eine Schürze und ein Küchenmesser mitgebracht werden sollen, beim Basteln Schere und Wollreste.

Auch die Außenwirkung des Programmplans ist nicht zu unterschätzen. Bei Eltern, Pfarrer, Kirchengemeinderat, bei der öffentlichen Einladung im Gemeindebrief der Kirchengemeinde oder im Mitteilungsblatt macht es einen guten Eindruck, wenn ersichtlich ist, wie vorausschauend und abwechslungsreich alles geplant ist

Weiteres Plus des internen Programmplans: Namen und Telefonnummern sowie E-Mail-Adressen der Mitarbeitenden werden abgedruckt und mit einem schönen Bildchen oder dem Jungschar-Logo geschmückt.

Die Programmplan-Wanderung ist geschafft, der Gipfel erreicht, das Mitarbeiterteam hat sich eine Belohnung verdient. Vielleicht ein Eisbecher? Vielleicht ein fruchtiger Cocktail zum Anstoßen auf die getane Arbeit?

Der neu erstellte Plan ist nun die Wanderkarte für die weitere Jungschar-Strecke. Er gibt Etappen-Ziele und das Gesamt-Ziel vor, weist auf Hilfestellungen hin, zeigt die Richtung an. Kurz: er darf bei niemand im Gepäck fehlen.



Ein Beispiel eines Jungschar-Programms und ein Raster zur Planung einer Jungscharstunde gibt es im Internet auf www.jungscharleiter.de



Berg- und Talfahrt in der Gruppe

Gruppenprozesse und wie wir damit umgehen können

Jede Gruppe verändert sich. Es gibt Zeiten, in denen die Atmosphäre sehr harmonisch ist und eine große Vertrautheit herrscht. Dann knallt es plötzlich wieder zwischen einzelnen Kindern, und die Konflikte geben sich die „Klinke in die Hand“. Diese Prozesse sind ganz normal!

Mitarbeitende, die über Gruppenprozesse Bescheid wissen, haben es in vielen Situationen leichter. Sie verstehen die Dynamik der Gruppe und können angemessen darauf reagieren.



1.) Orientierungs-Phase

Manchmal wird diese Phase auch als Anfangs- oder Fremdheitsphase bezeichnet.

Sie beschreibt ganz klassisch den Beginn einer Gruppe oder Freizeit. Sie tritt aber auch dann auf, wenn z. B. mehrere neue Kinder nach den Ferien zur Gruppe stoßen. Die Kinder sind in dieser Phase noch sehr vorsichtig. Sie müssen sich erst orientieren. Sie sind zurückhaltend und abwartend. Dennoch besteht der Wunsch nach Kontakt. Die Mitarbeitenden sind in dieser Phase die wichtigsten Bezugspersonen.

Die Kinder fragen sich:

- Wer sind die anderen?
- Fühle ich mich wohl?
- Kann ich hier Freundinnen und Freunde finden?

Handlungsansätze für Mitarbeitende:

Die Mitarbeitenden sollten in dieser Phase Sicherheit ausstrahlen und den Kindern positive Erfahrungen ermöglichen. Sehr hilfreich sind klare Strukturen (Absprachen, Abläufe, Zeitrahmen, Verlässlichkeit ...) und einfache Programmpunkte, die das Kennenlernen und Sich-orientieren fördern (z. B. Spiele mit einfachen Regeln, Kennenlernspiele, Spiele zu zweit oder dritt ...).

2.) Machtkampf-Phase

In einigen Veröffentlichungen wird diese Phase auch als Kontrollphase bezeichnet. In dieser Phase wird der eigene Platz in der Gruppe geklärt und eingenommen, notfalls auch erkämpft. Das geht nicht ohne Rivalitäten. Es bilden sich Sympathien und Antipathien. Die Kinder versuchen, das Gruppengeschehen in ihrem Sinne zu beeinflussen.

Die Kinder fragen sich:

- Wo ist mein Platz?
- Wer gibt hier den Ton an?
- Wo stehe ich?

Handlungsansätze für Mitarbeitende:

In dieser Phase sollten die Mitarbeitenden ein schützendes Auge auf die Kinder haben. Die Kinder brauchen die Möglich-



keit, ihre Machtkämpfe auszutragen (z. B. durch Wettkampf- und Geschicklichkeitsspiele). Mitarbeitende müssen aber dafür sorgen, dass niemand „unter die Räder kommt“. Das geschieht u. a. durch klare Regeln und Aufgabenstellungen. Mitarbeitende dürfen sich in dieser Phase nicht das Heft aus der Hand nehmen lassen.

3.) Vertrautheits-Phase

In dieser Phase haben sich bereits viele Dinge für die Kinder geklärt. Sie kennen die anderen Kinder und können die Mitarbeitenden einschätzen. Die Zusammensetzung der Gruppe und die Rituale vermitteln ihnen Sicherheit. Die Kinder nehmen sich als Gruppe wahr und grenzen sich gerne von anderen Gruppen ab. In dieser Phase ist die Teilnehmerzahl stabil.

Aussagen der Kinder:

- Wir gehören zusammen!
- Es ist toll, zu dieser Gruppe zu gehören!
- Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter meiner Gruppe sind klasse!



Handlungsansätze für Mitarbeitende:

Die Gruppe scheint auf den ersten Blick sehr stabil zu sein. Dennoch ist es wichtig, dass den Kindern deutlich wird, dass Einzelinteressen nicht dem Gruppengeschehen geopfert werden dürfen. D. h. wenn ein Kind bei einem Spiel nicht mitspielen möchte, ist das in Ordnung und gefährdet nicht die Gruppe. In dieser Phase empfiehlt sich z. B. eine gemeinsame Programmplanung, das Finden eines Gruppennamens ...

4.) Differenzierungs-Phase

Letztlich geht es in dieser Phase um Abgrenzung. Die Kinder möchten als eigenständige Persönlichkeiten wahrgenommen werden und nicht in der Gruppe untergehen. Dennoch hat die Gruppe eine enorme Bedeutung. Man grenzt sich gegenüber anderen Gruppen noch stärker ab, als das in der Vertrautheitsphase der Fall war. Es wird gemeinsam geplant und gesponnen. Die Kinder übernehmen gerne Verantwortung und



entwickeln eine große Initiative. In dieser Phase ist das Gruppengefühl am stärksten. Man spricht auch von der „goldenen Phase“ der Gruppe.

Aussagen der Kinder:

- In unserer Gruppe sind alle wichtig!
- Alle helfen mit!
- Das sind wir, das sind die Anderen!

Handlungsansätze für Mitarbeitende:

In dieser Phase werden die Mitarbeitenden entbehrlicher. Die Gruppenmitglieder geben sich gegenseitig Halt und Sicherheit. Die Gruppe versteht sich als eingespieltes Team. Gemeinsame Projekte, die sich über längere Zeit erstrecken, kommen bei den Kindern besonders gut an (z. B. Planung eines Festes, Einstudieren von Theaterstücken...).

5.) Ablöse- oder Trennungs-Phase

Diese Phase wird von widersprüchlichen Gefühlen begleitet. Zum einen sind die Kinder traurig, dass eine schöne Zeit vorbei ist. Zum anderen spüren sie, dass sie auch wieder Lust auf anderes haben, was zu inneren Irritationen führen kann. Oft ist noch nicht klar, was danach (nach der Freizeit oder der Jungschargruppe) kommt.

Das bringt Unsicherheiten mit sich:

- Wird es mir dort genauso gefallen?
- Werde ich meinen Platz finden?

Verhaltensweisen von vorangegangenen Phasen wiederholen sich plötzlich.

Handlungsansätze für Mitarbeitende:

Mitarbeitende befinden sich oft einer Art „Trauerphase“. Dennoch ist es wichtig, dass sie den Kindern zu einem harmonischen Abschluss verhelfen. Das Ende der Freizeit oder der Gruppe sollte thematisiert werden, damit die Kinder lernen, mit Abschieden umzugehen (z. B. durch eine Rückschau, Erinnerungsalben, sich gegenseitig gute Wünsche mit auf den Weg geben, Vergegenwärtigung der schönen Erlebnisse ...). Leerlauf und Hektik sollten vermieden werden.

Heike Volz



Buchtipps



Alexander Strobel, Anke Walliser
Rund ums Kochen
 Ein Handbuch für Freizeitköche
 ca. 168 Seiten,
 Spiralbindung **ca. 17,90 Euro**

Kochrezepte für Gruppen – erprobt, bewährt und leicht verständlich beschrieben. Von Chili con carne und China-Pfanne über Lasagne mit Spinat und Pilzen

bis zu verschiedenen Aufläufen reicht die Spanne der Hauptgerichte. Aber auch viele Rezepte für Suppen, Beilagen, Salate, Dressings, Nachtisch und Kuchen sind enthalten. Jedes Rezept beginnt mit Grundangaben zu Schwierigkeit, Dauer, Eignung für Vegetarier, Personenzahl etc.

Das Buch enthält außerdem einen großen Teil nützlicher Infos rund um Organisation, Hygienevorschriften, Lagerung, Wiegen ohne Waage, Grundmengen pro Person ... Mit diesem Buch sind Sie für jede Eventualität gewappnet!



Tabea Gärtner, Vassili Konstantinidis,
 Martin Tilleke (Hg.)
Herzschrittmacher 2
 baut auf und motiviert,
 stärkt und befähigt
 172 Seiten, kartoniert **13,95 Euro**

Ein kreatives Andachtsbuch von jungen Erwachsenen für junge Menschen. Andachten für ein ganzes Jahr: 52 Impulse nicht nur für Mitarbeitende, die eine

Andacht halten wollen, sondern für jeden, der sich von Gedanken junger Menschen inspirieren lassen möchte. Ein Andachtsbuch, das benutzt werden will.



ejw-service gmbh
 Haebelinstraße 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
 Landesjugendreferent
 Antje Metzger / Heike Volz
 antje.metzger@ejwue.de

ejw  Evangelisches
 Jugendwerk in Württemberg

Anschrift von Verlag und Schriftleitung
 Haebelinstraße 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
 Thees Carstens, Hamburg
 www.theescarstens.de

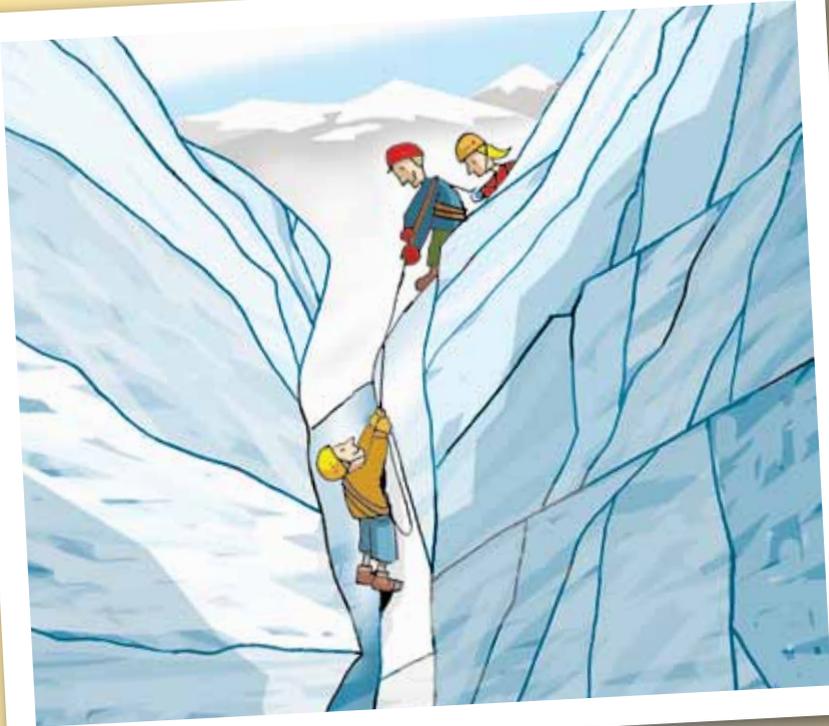
Layout
 Fred Peper, Stuttgart,
 www.fredpeper.de

Satz
 buch+musik, Fred Peper

Druck
 PRINTEC OFFSET
 >medienhaus>,
 Kassel

E 6481 F

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



**Ich hebe meine Augen auf zu den Bergen. Woher kommt mir Hilfe?
Meine Hilfe kommt vom Herrn, der Himmel und Erde gemacht hat.**

Psalm 121,1 und 2