



FIX & FERTIG

Der Schein trägt manchmal 4
 Gott sieht tiefer Beate Strinz

Der reiche Mann 10
 Eine Sache der Priorität Mark Nockemann

Aus wenig wird viel 15
 Die Speisung der Fünftausend Caroline Roth

Es hat doch einen Sinn **www**
 Barabbas findet heraus, warum Jesus starb Eva-Maria Mallow



BAUSTEINE

Rudi und der falsche Glaube 20
 Ein unwillkommener Gast Frank E. W. Ortmann

Würfelspiele 22
 Viel Spaß für kleine Gruppen Beate Strinz

Memory-Variationen 26
 Spieleklassiker neu entdeckt Tanja Ziegler

Buchstabensalat 30
 Schreib- und Erzählspiele Frank E. W. Ortmann

Karten- und Brettspiele 33
 Vom großen König bis zum Schweinchen Claudia Englert

Pizzagesichter 36
 Die individuelle Pizza für jeden Birgit Bochterle

In der Jungschar-Bäckerei 38
 Backen mit Knet-Teig Caroline Roth

Eidechse, Gecko und Co 42
 Eine Bastelidee mit Birgit Bochterle
 Instant-Spachtelmasse

Spiele mit Münzen **www**
 Gewinnen mit Strategie, Geschick und Köpfchen Tanja Roth

Städtetour durch Spanien **www**
 Entdecke das Königreich Burkhard Fix



SPECIALS

Ein Spiel mit Ziel 44
 Jetzt kommt „Plan B“ Frank E. W. Ortmann



FIT FÜR KIDS

Kinderfragen – Kinderantworten 46
 Theologische Gespräche mit Kindern Raphael Fauth



FUNDSACHEN

Buchtipps zu den Themen des Heftes 50

„Lohnt sich der Aufwand?“

Die Frage drängt sich den Jungscharmitarbeitenden in Musterhäusern auf. Jede Woche kommen 2 bis 5 Kinder als Jungscharbesucher in das Gemeindehaus. Was nun? Die Jugendarbeitsverantwortlichen treffen sich zu einer Krisensitzung. Es wird darüber beraten, ob die Jungschararbeit eingestellt werden soll. Die Fakten werden auf den Tisch gelegt: Die Motivation der Mitarbeitenden sinkt. Der Aufwand ist für 2 Kinder genauso hoch, als würde man das Programm für 20 Kinder vorbereiten. Neue Jungscharkinder? Fehlanzeige! Schüchtern mischt sich ein neuer Mitarbeiter, Ole, 14 Jahre, in die Diskussion der Mitarbeitenden ein. Alle Augenpaare sind auf ihn gerichtet, als er sagt: „Aber ist Gott nicht jeder einzelne Mensch wichtig?“

Die Situation in Musterhäusern ist für viele Orte Realität. Was tun? Die Meinung im Jungscharleiter-Redaktionsteam ist eindeutig: Jedes Kind ist Gott wichtig, jede kleine Gruppe ist Gott wichtig. Jede Jungscharstunde lohnt sich für jede einzelne Person.

In diesem Heft geht es um praktische Gestaltungsideen für kleine Jungschargruppen. Die Fix-&-Fertig-Bibelarbeiten stellen einzelne Personen in den Vordergrund. Sie zeigen: Gott sieht den Einzelnen.

Gleichzeitig muss es nicht bei kleinen Gruppen bleiben. Wir möchten euch zum Nachdenken anregen, wie ihr neue Jungscharkinder gewinnen könnt. Vielleicht startet ihr in Schulen Einladungsaktionen. Oder ihr bildet Kooperationen mit anderen Vereinen oder schließt euch mit Jungschargruppen aus Nachbarorten zusammen. Oder ihr veranstaltet einen Jungscharprojekttag, an dem ihr zur Jungschar als Folgeveranstaltung einladet.

Im Namen des ganzen Redaktionsteams möchte ich euch ermutigen, dran zu bleiben!

Herzliche Grüße von

Antje Metzger

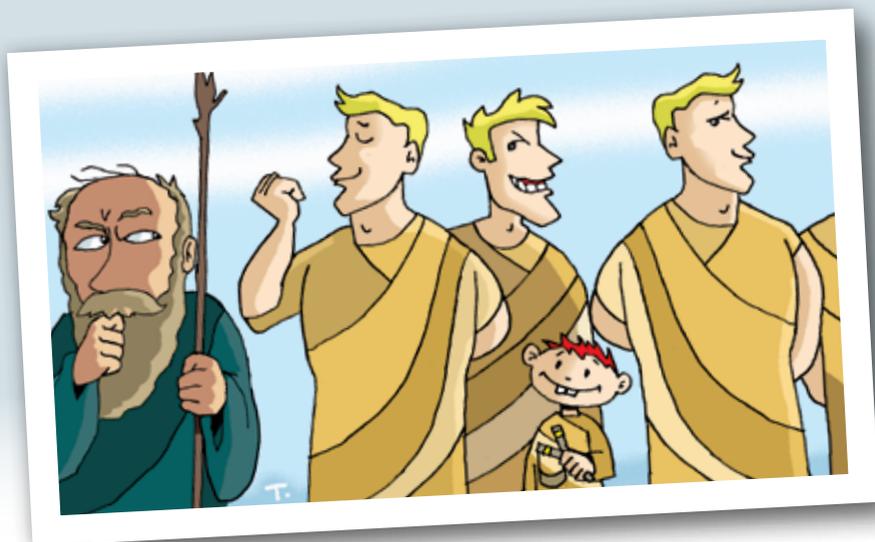
INTERNET ZUGANG

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

DOWNLOAD

Infos über Zusatzmaterial auf S. 45





Der Schein trügt manchmal

Gott sieht tiefer

Bibelstelle:

1. Samuel 16

Hinweis:

Für Einstieg, Spiel und Bastelei werden diverse Materialien benötigt. Diese schon daheim vorbereiten.

Zielgedanke

Gott sieht, was in dir (und in dem anderen) steckt.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Eine heikle Mission, in der Samuel unterwegs ist: der amtierende König Saul ahnt nicht, dass Gott ihn schon entthront hat. Er regiert immer noch. Sauls Söhne machen sich Hoffnung, den Königsthron eines Tages zu erben. Aber Gott hat nach Sauls Fehlverhalten ihn und seine Nachkommen als Könige, als seine Stellvertreter im Volk Israel verworfen. Deshalb beauftragt Gott



Samuel, einen Sohn des Isai in Betlehem auszusuchen und diesen zum König zu salben. Schon jetzt, solange Saul noch lebt. Auf dieser heiklen Mission muss Samuel lernen: Gott sieht nicht nur das Äußere, sondern auch das Herz des Menschen. Darum entscheidet er anders, als Samuel es erwartet. Samuel sucht den neuen König nach den sichtbaren Merkmalen aus – Gott sucht nach dem Herzen, nach der inneren Einstellung, den nächsten König aus!

Im Nachhinein hat sich gezeigt, dass es eine gute Wahl Gottes war. David war ein guter, weiser und gläubiger König. Wir können mit Samuel lernen, dass es gut ist, Menschen nicht nach ihrem Äußeren zu beurteilen. Wir hören zwar nicht die Stimme Gottes, aber wir können darum bitten, dass Gott uns und den Kindern die Augen für die Menschen um uns herum öffnet, damit wir sie nicht nur nach ihrem ersten Schein beurteilen, sondern nach ihrem wahren Sein.

Erlebniswelt der Kinder

Jedes Kind kennt die Situation, dass man jemanden neu kennen lernt und sofort eine Meinung über ihn hat. Es fällt oft schwer, diese erste Meinung über einen anderen wieder zu ändern. Genauso gut kennt jeder die andere Seite: wenn jemand eine Meinung über mich hat, ist es schwer, ihn vom Gegenteil zu überzeugen. Überhaupt ist es schwierig, die „Innenseite“ eines Menschen zu sehen, die Wünsche, die Fähigkeiten, die Ängste. Aber genau das macht einen Menschen aus. Und wenn man diese „Innenseite“ kennt und mag, verliert das Äußere an Bedeutung.

Wie gut, dass Gott unsere Innenseite, unsere wahren Werte kennt!

Einstieg

In der Mitte eines Stuhlkreises stehen (Material 1):

- eine Margarine-Verpackung, in der sich eine Kette mit „Ich-liebe-Dich“-Anhänger befindet,
- eine schöne Teebüchse mit Salz gefüllt,
- eine Schmuckschatulle mit Sand,
- eine Pralineschachtel mit schönen Steinen,
- ein Filmdöschen (o. ä.) mit einem Geldschein,
- eine Cremedose mit Creme (oder anderes Behältnis mit mehr oder weniger passenden oder überraschenden Inhalten).

MATERIAL 1

Verschiedene Behältnisse (Schachteln, Dosen ...) mit unterschiedlichen „unpassenden“ Inhalten.
Ideen siehe nebenstehenden Text.



Zunächst die Behältnisse gemeinsam mit den Kindern anschauen und überlegen, was sich wohl darin befindet. Die Kinder fragen, welches Behältnis sie gerne haben würden. Dann erst öffnen die Kinder diese und sehen nach, was sich darin befindet. Es wird so manches Überraschte, vielleicht auch enttäuschte Gesicht zu sehen sein.

Andachtsimpuls

Manchmal erlebt man schöne Überraschungen, wenn man eine Schachtel, Dose oder Schatulle öffnet. Das Äußere weckt bei uns so manche Idee, was sich darin befinden könnte – und danach suchen wir aus, welches Behältnis wir gerne hätten.

Ab und zu ist wirklich das drin, was man so denkt – z. B. bei der Cremedose.

Manchmal ist etwas ganz anderes drin: eine Kette in der Margarine-Verpackung, Geld in der Filmdose, Sand in der „Schatzkiste“.

Vielleicht kennt ihr etwas Ähnliches, wenn ihr jemandem zum ersten Mal begegnet. Vom Aussehen her sagt euer Gefühl ziemlich schnell: sympathisch oder unsympathisch. Wenn man den anderen besser kennen lernt, wird dieses Gefühl manchmal bestätigt, und manchmal ist man völlig überrascht, dass der Mensch ganz anders ist, als man zuerst dachte. Viel netter, viel witziger, viel schlauer oder was auch immer.

Das Tolle ist, dass Gott uns alle kennt. Und nicht nur von außen, sondern auch das, was in uns steckt.

Das hat auch Samuel erlebt: Samuel, der Prophet, bekam von Gott den Auftrag, nach Betlehem zu Isai zu gehen und einen seiner Söhne zum König zu salben. Samuel nimmt seinen Ölkrug und geht nach Betlehem zu Isai. Isai stellt Samuel alle seine Söhne vor.

Zuerst den Ältesten: Eliab. Und Samuel denkt: „Wow, das muss der neue König sein: groß und kräftig.“ Aber Gott sagt zu Samuel: „Nein, Samuel, der ist es nicht. Er sieht zwar gut aus und ist groß und kräftig. Aber ich sehe mehr als du. Ein Mensch sieht, was vor Augen ist, aber Gott sieht das Herz an. Eliab ist nicht der neue König!“

Dann schaut Samuel sich den zweiten Sohn an: Abinadab. Der sieht auch nicht schlecht aus – aber Gott sagt nein!

Isai stellt Samuel alle seine Söhne vor. Schließlich steht auch der jüngste Sohn, der eigentlich noch ein Junge und kein erwachsener Mann ist, in einfacher Hirtenkleidung vor Samuel. Erst bei ihm sagt Gott: „Der ist es. David ist der neue König!“





Wundere dich nicht, Samuel. Du siehst nur das, was du mit den Augen sehen kannst. Ich habe sein Herz angesehen. Salbe David zum König!“

Wenn ihr demnächst jemanden neu kennen lernt, könnt ihr vielleicht dran denken: ihr seht nur das, was man mit den Augen sehen kann und ordnet den Menschen danach ein. Aber Gott sieht sein Herz. Versucht doch mal, den Menschen richtig kennen zu lernen und erst dann zu urteilen. Nicht nur nach dem, was ihr seht. Das ist schwierig, aber es lohnt sich!

Wenn andere dich schief anschauen oder gar nicht beachten, dann denk dran: Gott sieht dich und kennt deinen Wert. Auch wenn Menschen diesen Wert nicht sehen oder erst sehr spät.

Gebet

*Lieber Gott,
danke, dass du jeden von uns kennst
und seine Fähigkeiten und Interessen,
seine innersten Wünsche und Ängste siehst.
Danke, dass du uns genauso liebst.
Öffne uns die Augen, dass wir andere
mit deinen Augen sehen können
und sie nicht nach ihrem Äußeren beurteilen.
Amen.*

Ideen zur Vertiefung

Spiel (für Kinder ab 10 Jahren)

Vorbereitung: Für jedes Kind vier kleine Karten mit den Buchstaben A, B, C und D (ein Buchstabe pro Karte) erstellen. Für die Mitte vier größere Karten mit diesen Buchstaben. Jeweils eine Viererzahl Bilder einer Kategorie (je nach Fragen) vorbereiten: z. B. Berufe, Urlaubsziele, Hobbys, Sportarten, Tiere, Länder/Flaggen, Häuser usw. (Material 2)

Ziel des Spieles ist, sich gegenseitig besser kennen zu lernen und über die Wünsche oder Träume der Einzelnen ins Gespräch zu kommen.

Durchführung: Jedes Kind erhält vier Karten mit den Buchstaben A, B, C und D. In die Mitte des Kreises oder Tisches werden die etwas größeren Karten mit den Buchstaben A, B, C und D gelegt.

MATERIAL 2

Je Kind vier kleine Karten mit den Buchstaben A, B, C, D. Vier größere Karten für die Mitte mit A, B, C, D. Mindestens vier Bilder pro Themen-Kategorie.



Reihum wird einem Kind eine Frage gestellt und vier zur Frage passende Bilder zu den Buchstaben in der Mitte gelegt. Dieses Kind beantwortet die Frage für sich und legt die entsprechende Karte vor sich verdeckt ab. Alle anderen Kinder überlegen, wie das Kind, dem die Frage gestellt wurde, wohl antwortet und legen die entsprechende Karte verdeckt vor sich hin.

Beispiel:

Die Frage lautet: „Welchen dieser Berufe würdest du am ehesten ausüben?“ Folgende Bilder liegen bei den Buchstaben: A – Arzt; B – Feuerwehrmann; C – Lehrer; D – Astronaut.

Das Kind, das an der Reihe ist, entscheidet sich für „Arzt“ und legt seine Karte mit dem Buchstaben „A“ verdeckt vor sich. Die drei anderen Karten hält es natürlich auch verdeckt! Alle anderen Kinder überlegen und legen jeweils auch eine ihrer Karten vor sich.

Wenn alle Kinder eine Karte gelegt haben, deckt das befragte Kind seine Karte auf. Alle anderen ebenfalls. Wer in diesem Beispiel auch die Karte „A“ gelegt hat, bekommt einen Punkt. Das eigentlich Spannende an diesem Spiel ist nicht unbedingt, wer die richtige Antwort getroffen hat, sondern warum das Kind so entschieden hat oder warum die anderen das Kind so oder so eingeschätzt haben. Je kleiner die Gruppe ist, umso eher kann man in spannende Gespräche kommen.

Mögliche Fragen:

- Welche Sportart würdest du gern ausprobieren?
- Welchen dieser Berufe würdest du am ehesten ausüben?
- Welches Hobby auf den Karten gefällt dir am besten?
- Welchen Politiker/Musiker würdest du gern treffen?
- Wo würdest du lieber Urlaub machen?
- In welchem Haus würdest du gern wohnen?
- Welches Tier hättest du gern als Haustier?
- In welchem Land würdest du gern für einige Zeit leben?
- Welches Essen würdest du gern probieren?
- Mit wem würdest du gern in Urlaub fahren?

Die möglichen Antwortbilder dürfen exotisch sein. Das macht die Sache interessanter.

Es empfiehlt sich, jedem Kind eine andere Frage zu stellen, damit es nicht langweilig wird. Wenn alle Fragen durch sind, kann man von vorne anfangen. Dabei ist natürlich darauf zu achten, dass jedes Kind eine andere Frage bekommt als in der ersten Runde. Wenn es jeweils andere Bilder als Antwortmöglichkeiten für dieselbe Frage gibt, erhöht das den Reiz des Spiels.



Bastelei „Männchen“

Jedes Kind erhält einen Streifen Papier, der etwas höher ist als das fertige Männchen – am einfachsten ist es, hierfür DIN A4-Blätter in der Mitte zu halbieren (10,5 cm x 29,7 cm). Es faltet eine Ziehharmonika exakt in der Breite des Männchens. So entstehen vier „Männchenseiten“. Auf die Oberseite das Männchen zeichnen. (Material 3)

Hinweis: Besonders bei jüngeren Kindern ist es ratsam, die Blätter gefaltet vorzubereiten!

Die Kinder schneiden das Männchen aus, ohne die Ziehharmonika zu öffnen. So entsteht eine „Menschenkette“.

Das erste bzw. obere Männchen anmalen, so dass man das Kind selbst erkennt. Eventuell den Namen des entsprechenden Kindes auf den „Pullover“ schreiben. Die anderen Männchen mit Eigenschaften und Interessen des Kindes beschriften, also mit „Dingen“, die man nicht auf den ersten Blick sieht.

Am besten Vorgaben machen: „Auf das erste Männchen schreibst du alles, was du gerne isst oder Menschen, die du magst. Auf das zweite was du gerne spielst (einschließlich Sportarten). Auf das dritte Männchen Eigenschaften, die andere an dir mögen. Auf das vierte Männchen Dinge, die du gar nicht magst ...“

Wenn man die Männchen zusammenfaltet, sieht man nur das Kind, so wie man es auf den ersten Blick sieht. Erst wenn man die Ziehharmonika auseinanderfaltet, sieht man, was in seinem Herzen ist.



Bild „Schablone Männchen“ siehe Zusatzmaterial im Internet unter www.jungstcharleiter.de.

MATERIAL 3

Pro Kind:
Papierstreifen in weiß oder beige,
Schablone für Männchen,
Schere, Buntstifte oder Wachsmalstifte

Liedvorschläge

- *Bist du groß oder bist du klein*, Einfach spitze Nr. 29
- *So einen Käse*, Einfach spitze Nr. 33
- *Nicht 5, nicht 4, nicht 3, nicht 2, wir sind einmalig*, Einfach spitze Nr. 93



Der reiche Mann

Eine Sache der Priorität

Bibelstelle:

Markus 10,17-27

Besonderheiten:

Kreative Vertiefungs-
ideen

Zielgedanke

Die Freundschaft mit Gott ist das größte Geschenk. Um es zu ergreifen, ist es manchmal notwendig, etwas loszulassen.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Die Geschichte vom reichen jungen Mann ist nicht in erster Linie eine Geschichte gegen den Reichtum. Sie will vielmehr deutlich machen, dass es in unserem Leben etwas geben kann, was uns abhält, mit Gott zu leben. Dem Reichen stand sein Geld im Weg.



Auf die Frage des Reichen, wie er das ewige Leben bekommen kann, zählt Jesus die Gebote des menschlichen Zusammenlebens auf. Der wunde Punkt des jungen Mannes ist aber das erste Gebot: Nichts ist wichtiger zu nehmen, als die Verbindung zu Gott. Auch Reichtum nicht.

Toll an dieser Geschichte ist, wie Jesus sich diesem einen Mann zuwendet. Er nimmt sich Zeit für seine Fragen und gewinnt ihn sogar richtig lieb (V.21). Wie muss sich Jesus wohl gefühlt haben, als der junge Mann nach der Aufforderung ihm nachzuzufolgen einfach wegging?

Jesus benutzt das Bild vom Kamel und dem Nadelöhr, um zu verdeutlichen, wie sehr uns z. B. der Reichtum im Weg stehen kann, um in die Gemeinschaft mit Gott zu kommen. Entrüstet stellen sich die Jünger selbst die Frage, wer dann überhaupt gerettet werden kann. Jesus ermutigt die Jünger mit der Antwort, dass Gott derjenige ist, der Freundschaft mit ihm möglich macht. Menschen können sie sich unmöglich verdienen.

Hinweis: Das „Nadelöhr“ nannte man ein kleines Tor am Ende einer engen Gasse Jerusalems. Ein Kamel konnte das Tor nur passieren, wenn es kniete und nicht mit zu vielen Gütern bepackt war.

Erlebniswelt der Kinder

Gutes tun und dafür belohnt werden kennen die Kinder sehr genau. Vielen sind auch die Verhaltensregeln der Zehn Gebote und das, was Gott für richtig hält vertraut.

Wir leben in einer Leistungsgesellschaft. Wir bekommen Anerkennung für Leistung. Gottes Maßstäbe sind aber anders. Bei ihm steht die Anerkennung vor der Leistung. Dies zeigt auch das liebevolle Zuwenden von Jesus in dieser Geschichte. Die Frage ist: Was stört unsere Gottesbeziehung? Was wird uns wichtiger als die Freundschaft mit Jesus? Auch hier haben Kinder ein gutes Gespür, dass es Dinge gibt, die uns ganz einnehmen und über alles wichtig werden. Wichtig ist es zu betonen, dass Jesus hier nicht das Geld an sich schlecht beurteilt, sondern den falschen Umgang damit.



MATERIAL 1

Mehrere Nadeln
und Nähgarn

Einstieg

Die Kinder versuchen, einen dicken Faden in eine kleine Nadel bzw. in ein kleines Nadelöhr einzufädeln. Es kann als Wettspiel eingeführt werden und dient als Einstieg für die Erzählung. (Material 1)

Erzählung

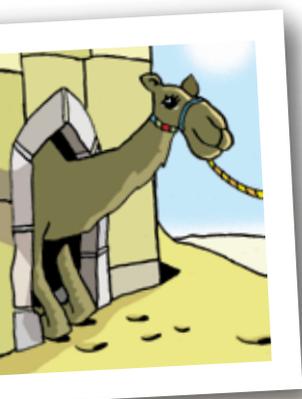
Die Geschichte lässt sich hervorragend aus der Sicht eines Jüngers erzählen. In einer sehr kleinen Gruppe würde ich die Beobachterperspektive wählen.

Es ist schon erstaunlich. Jesus trifft mal wieder den Nagel auf den Kopf. Auch wenn seine Worte manchmal ganz schön schwer verständlich sind. Er hat doch tatsächlich gesagt: „Es ist leichter für ein Kamel durch ein Nadelöhr zu gehen, als dass ein Reicher in den Himmel kommt.“

Das Nadelöhr, so nennt man ein kleines Tor am Ende einer schmalen Gasse in Jerusalem. Da kam ein Kamel nur auf Knien und ohne Gepäck durch. Das Tor war nämlich ganz klein und ganz eng, für ein Kamel also echt anstrengend und fast nicht machbar. Aber Jesus meint, das Kamel kommt da leichter durch, als ein Reicher in den Himmel. Was meint er damit?

Aber ich fange mal von vorne an: das Ganze ging ja damit los, dass ein reicher Mann zu Jesus kommt. Und der stellt Jesus doch tatsächlich eine der wichtigsten Fragen. Fragt der doch: „Guter Meister, was muss ich tun, um das ewige Leben zu bekommen?“ Da nimmt ihn Jesus zur Seite und fragt: „Warum nennst du mich gut? Nur Gott alleine ist gut.“ Aber dann spricht Jesus weiter: „Du kennst die Gebote.“ Und dann zählt er dem jungen Mann die Gebote auf, die für unser Zusammenleben wichtig sind. Kennt ihr die? *(Hier können die Kinder gefragt werden)*. Du sollst nicht töten, nicht stehlen und all sowas.

Und was antwortet der junge Mann? „Diese Gebote habe ich alle gehalten!“ Man merkt, wie dieser junge Mann Jesus mit seiner Frage beeindruckt und wie er sich für ihn Zeit nimmt. Jesus schaut ihn mit einem liebevollen Blick an und





sagt: „Aber es fehlt dir etwas! Geh los, verkaufe alles, was du hast, und gib das Geld den Armen. Und dann komm mit mir und folge mir nach.“

Der Mann ist sehr reich und schüttelt nur den Kopf. In seinen Gedanken wird es nun hin und her gehen. „Das kann ich nicht tun. Das ist ja unerhört. Mein Geld gehört mir.“ Jesus merkt genau, was den jungen Mann abhält, ihm ganz zu vertrauen. Wie Jesus das immer macht? Er rührt die Herzen der Menschen an. Doch der junge Mann dreht sich einfach um und geht traurig weg.

Dann wendet sich Jesus seinen Jüngern zu und erklärt das Ganze mit dem Kamel und dem Nadelöhr. „Ein Kamel kommt leichter durch ein Nadelöhr, als ein reicher Mensch in den Himmel.“ Wie soll das denn jetzt gehen? Die Jünger regen sich furchtbar auf und fragen Jesus: „Dann kann doch niemand in den Himmel kommen, oder? Keiner schafft das.“ Und Jesus lächelt nur verschmitzt. „Ja, das stimmt. Für Menschen ist das nicht möglich. Aber Gott kann das möglich machen.“

Nichts ist wichtiger, als die Freundschaft zu Jesus. Den Weg in den Himmel zeigt uns Gott dann schon. Er schenkt ihn uns sogar.

Abschluss und Gebet

Ein Kind bekommt zwei kleine Säcke mit Münzen in die Hand. Evtl. einfach ganz viele ein Cent Münzen. Der Mitarbeiter zeigt ihm ein großes Geschenk (siehe Vertiefungsvorschläge). Nun hat das Kind die Wahl. Die Geldsäcke zu behalten (ohne zu wissen, was wirklich drin ist) oder das Geschenk zu nehmen. Das Gleiche lässt sich auch mit den Süßigkeiten aus dem Spielvorschlag durchführen. (Material 2)

So stelle ich mir das vor: Wenn uns irgendetwas wichtiger ist, als die Freundschaft mit Gott, dann sind unsere Hände voll. Der junge Mann hatte die Hände voller Geld. Um das Geschenk, das Jesus uns geben will (seine Freundschaft), anzunehmen und auszupacken, ist es wichtig, dass ich bereit bin loszulassen. Das, was in meiner Hand ist und mich von Gott wegzieht, weil es mir wichtiger ist, wegzulegen und für nicht

MATERIAL 2

Geldsäckchen,
Geschenk



so wichtig zu nehmen. Denn das Wichtigste ist, dass Gott in Jesus mein Freund sein will. Wenn ich weglege, was mich von Gott wegzieht, habe ich die Hände frei und kann das Geschenk des Lebens mit Jesus nehmen und auspacken.

Gebet

*Jesus,
danke für deine Freundschaft.
Gut, dass wir dich haben, du bist für uns da.
Auf dich ist Verlass.
Nichts soll unsere Freundschaft kaputt machen.
Amen.*

Ideen zur Vertiefung

MATERIAL 3

Würfel, Spielgeld,
Süßigkeiten,
Geschenk

Spielidee

Ein kurzes Spiel (z. B. Würfelspiel – siehe Vorschläge in diesem Heft auf Seite 22), bei dem es Süßigkeiten als Belohnung gibt, die bis zum Schluss gesammelt werden müssen (Es ist auch möglich, Spielgeld zu verteilen). Am Ende können die Süßigkeiten gegen ein „großes“ Geschenk eingetauscht werden. Hier muss erst losgelassen werden, um etwas anderes zu bekommen. Als Idee: einen kleinen Eisgutschein in einen großen Karton packen. Der Mitarbeitende lädt den Gewinner bzw. den, der loslässt, zum Eis ein. Hier wird Beziehung gebaut. (Material 3)

MATERIAL 4

Beschriftbare
Würfelperlen und
Lederbänder.
(Würfel erhältlich
z. B. unter
www.dawanda.de)

Perlen beschriften und auffädeln

Kleine Würfelperlen können beschriftet werden. Mögliche Sätze sind: „Jesus ist mein Freund.“ „Ich folge Jesus.“ Die Bänder können dann als Armbänder getragen werden. (Material 4)

Liedvorschläge

- *Der Knaller*, Einfach spitze Nr. 66
- *Jesus kam für dich*, Einfach spitze Nr. 143

Mark Nockemann



Aus wenig wird viel

Die Speisung der Fünftausend

Zielgedanke

Wenn wir das für uns scheinbar Wenige Jesus geben, kann er etwas Besonderes daraus machen.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Neben dem Wunder der Auferstehung ist die Geschichte der Brotvermehrung das einzige Wunder, von dem alle vier Evangelisten berichten – das zeigt die Wichtigkeit dieses Geschehens!

Jesus möchte sich mit seinen Jüngern an einen kargen Ort am See Genesareth zurückziehen. Aber inzwischen ist er bekannt in Israel. Die Menschen sind neugierig, wollen ihn hören, seine

Bibelstelle:

Johannes 6,1–13

Besonderheiten:

Diese Einheit zeigt Kindern, dass sie Dinge und Fähigkeiten besitzen und ermutigt sie, davon abzugeben.



Wunder sehen. Deshalb ist es bald mit der Ruhe vorbei. Fünftausend Männer (plus Frauen und Kinder!) sind Jesus und den Jüngern gefolgt. Es wird Abend. Jesus bemerkt das Bedürfnis der Menschen: Hunger nach Abendessen. Er beauftragt seine Jünger, die Menschen zu versorgen. Doch keiner hat eine Idee, wie das möglich sein soll: acht Monatslöhne wären nötig gewesen, um all diese Menschen zu versorgen. Andreas sucht eine Lösung und findet einen Jungen, mit fünf Broten und zwei Fischen. Er bringt das Kind zu Jesus. Und – dieser Junge ist bereit zu teilen. Er gibt Jesus sein Abendessen. Er gibt ihm das, was er bringen kann, nicht mehr und nicht weniger. Jesus dankt Gott und teilt die Lebensmittel aus. Alle essen, bis sie satt werden! Es bleiben sogar Reste übrig.

Jesus zeigt uns mit diesem Wunder: ich kann mehr als „gerade mal so“ für dich sorgen!

Erlebniswelt der Kinder

„Das sind doch nur Kinder.“

„Kinder müssen noch viel lernen.“

„Kinder sind abhängig von ihren Eltern, Lehrern, Erwachsenen.“

Das sind zum Teil wahre Aussagen. Daneben sind Kinder aber nicht auf ihre Abhängigkeit von Erwachsenen zu reduzieren. Sie sind nicht nur Empfangende. Kinder haben auch etwas zu geben. Kinder sind begeisterungsfähig, interessiert, neugierig, lernfähig – wer lernt so schnell auswendig wie ein Kind? Jedes einzelne Kind bringt Fähigkeiten und Begabungen mit, die einzigartig sind. Jede kleine Person hat eine eigene Persönlichkeit.

Wenn Kinder von ihrer Einzigartigkeit, ihrem Können etwas der Gemeinschaft zur Verfügung stellen, dient es anderen. Und Gott kann mehr daraus machen, als wir uns vorstellen können – wie bei diesem Jungen aus der Brotvermehrungsgeschichte.

MATERIAL 1

Großes Blatt
Papier, Stifte

Einstieg

Legt ein großes Blatt Papier in die Mitte. Jetzt überlegt gemeinsam, was die einzelnen Kinder eurer Jungschar gut können. Schreibt es auf. (Material 1)



Erzählung und Andacht

„Mama, Mama, Mama!“ Ganz aufgeregt rennt Aaron in den Hof zu seiner Mutter. Was er gerade bei seinem Freund gegenüber gehört hat, muss er sofort erzählen. „Mama, Jesus, Jesus ist ganz in der Nähe. Levis Papa hat ihn gesehen! Und Levi darf mit seinem Papa hingehen. Ich möchte auch, bitte, Mama! Bitte!“ „Nein Aaron, unmöglich, wir haben keine Zeit.“ Mama hilft gerade Papa, neuen Ton für die Töpferei herzustellen und seine kleine Schwester hängt quengelnd an Mamas Schürze. „Aber bitte, Mama. Ich will auch mal Jesus sehen. Bitte, bitte!“ Aaron gibt nicht auf. Von Jesus haben sie schon so viel Tolles und Spannendes gehört. Er kann Kranke gesund machen und Wasser in Wein verwandeln. Und jetzt ist er in ihrer Nähe, da will Aaron hin – unbedingt. „Naja, es ist schon etwas Besonderes, wenn Jesus in unserer Nähe ist. Aber ich kann hier nicht weg und dann ist ja auch bald Abendessenszeit“, wendet seine Mutter ein. „Mama“, Aaron ist empört, „ich bin schon alt genug, um alleine zu Jesus zu gehen. Du hast ja schon Fladenbrot gebacken, davon nehme ich mir einfach etwas mit.“ „Na gut, und nimm dir auch zwei Fische mit“, stimmt Mama zu.

Aufgeregt macht sich Aaron mit seinen fünf kleinen Broten und den zwei Fischen auf den Weg. Er wird Jesus sehen! Unterwegs trifft er immer mehr Menschen, die auch auf dem Weg zu Jesus sind. Aaron staunt: so viele Menschen wollen Jesus sehen und hören. Es sind so viele, dass er sie nicht mehr zählen kann. Aaron ist klein und wendig. Er drückt sich zwischen den Erwachsenen durch und gelangt so ganz weit nach vorne, nahe bei Jesus und dessen Freunden.

Jetzt kann er Jesus richtig gut sehen. Jesus schaut die vielen Menschen an. Dann wendet er sich einem seiner Freunde zu: „Philippus, es ist Zeit fürs Abendessen und die Menschen hier haben Hunger. Woher bekommen wir genug für sie zu essen?“ Verdutzt schaut Philippus Jesus an: „Jesus, Essen – für all diese vielen Menschen? Ich kenne jeden Bäcker hier, aber so viel? Das kostet ja ein Vermögen!“ Gespannt hört Aaron diesen Männern zu. Jesus möchte, dass alle Menschen hier etwas zu essen bekommen – wie er dieses Problem wohl lösen wird?





Plötzlich spürt Aaron, wie er an der Schulter gestupst wird. „Hey, Junge“, sagt eine tiefe Männerstimme. Aaron schaut auf und direkt in das Gesicht eines Freundes von Jesus. „Junge, du hast ja etwas zu essen. Nicht wirklich viel, aber ein Anfang wäre es. Komm mit.“ Schon nimmt der Mann Aaron an der Hand und führt ihn direkt zu Jesus. „Rabbi, Jesus, hier ist ein Junge. Er hat fünf kleine Fladenbrote und zwei Fische dabei. Nicht gerade viel für so viele tausend Menschen. Aber mehr habe ich nicht gefunden.“

Jesus schaut Aaron an: „Bist du bereit, mir dein Abendessen zu geben und es mit den Menschen hier zu teilen?“ Überwältigt nickt Aaron. Jesus braucht sein Abendessen! „Ganz herzlichen Dank, das wird uns allen helfen.“ Lächelnd nimmt Jesus Aarons Abendessen entgegen. Jesus dankt Gott, seinem Vater, für die gute Versorgung. Dann sieht Aaron, wie er seinen Freunden von den Broten und Fischen gibt. Diese verteilen es an die vielen Menschen, die zu Jesus gekommen sind. Auch Aaron bekommt wieder Brot und Fisch. Er schaut sich um, alle essen. „Was für ein gutes Abendessen.“ „Wie gut Jesus für uns sorgt – ich bin richtig satt“, hört Aaron die Menschen um sich herum sagen.

Am Ende sammeln die Freunde von Jesus noch zwölf Körbe voller Brotreste ein. Ganz still, aber mit viel Freude tief in seinem Inneren, geht Aaron nach Hause. Er hatte nur ein kleines Abendessen für sich mitgebracht. Aber Jesus wollte genau das gerne haben. Und was macht Jesus daraus: ein Abendessen, das alle mehr als satt macht! Wenn wir das Wenige, das wir haben oder können, Jesus geben und bereit sind zu teilen, kann Jesus etwas Besonderes daraus machen. Das hat Aaron an diesem Tag gelernt.

Gebet

*Lieber Gott,
vielen Dank, dass es uns so gut geht.
Danke, dass wir so viel haben.
Genug zu essen, Spielzeug, verschiedenste Kleider.
Danke, dass jeder von uns Begabungen hat und etwas kann.
Erinnere uns bitte daran, dass wir mit anderen teilen
und zeig uns, wie wir anderen damit helfen können.
Amen.*



Ideen zur Vertiefung

Bringen und teilen

Ihr vereinbart in der vorhergehenden Jungschar, dass ihr ein gemeinsames Abendessen veranstaltet. Entweder bringt jeder so viel mit, wie er selber isst und ihr macht ein großes, buntes Buffet daraus, von dem sich jeder nehmen darf. Oder ihr vereinbart, wer was mitbringt, z. B. einer bringt Käse, einer Wurst, ein anderer Butter und der Vierte etwas Rohkost-Gemüse mit. Für das Brot sorgt ihr Mitarbeitenden. Und schon habt ihr ein leckeres Abendessen, zu dem jeder etwas beigetragen hat.

Fische und Fladen backen

Siehe Baustein „In der Jungschar-Bäckerei“, Seite 38 in dieser Heftausgabe.

Sammeln und weitergeben

Bestimmt gibt es in eurer Nähe eine Hilfsorganisation, die immer wieder Hilfslieferungen in bedürftige Länder durchführt. Wie wäre es, wenn ihr euch dort erkundigt, was sie brauchen können. Vielleicht beliefern sie ja auch ein Kinderheim oder eine ähnliche Einrichtung. Dann sammelt ihr mit euren Jungscharlern aussortierte Kleider, Spielzeug ... und packt ein Paket für Bedürftige.

Jeder kann etwas

Aus dem Plakat vom Anfang erstellt ihr gemeinsam mit den Jungscharlern ein „Ich-stelle-zur-Verfügung-Plakat“. Das heißt, jeder überlegt noch einmal, was er kann oder hat und was er mit den anderen teilen könnte und möchte. Daraus erstellt ihr eine Tabelle. So könnt ihr sehen, wo ihr Hilfe bekommen oder geben könnt, z. B. Hilfe bei den Mathe-Hausaufgaben oder „habe zwei Fahrräder und leihe eins aus“ oder, oder, oder.

Anmerkung: Natürlich sollten die Kinder zu nichts gezwungen werden. Geben sollte freiwillig geschehen.

Liedvorschläge

- *Hand in Hand*, Einfach spitze Nr. 50
- *Ich will nicht mehr sagen*, Einfach spitze Nr. 64
- *Wer liebt gewinnt*, Einfach spitze Nr. 126



Rudi und der falsche Glaube

Ein unwillkommener Gast

Bibelstelle:

Lukas 7,36–50

Besonderheiten:

Handpuppe Rudi
Rabowski erzählt.

Zielgruppe:

6 bis 12 Jahre

Vorbereitung und**Dauer:**

20 Min., 10 Min.

Also Sachen gibt's, die gibt's ja überhaupt nicht. Wenn ich euch das erzähle, das glaubt mir keiner. Dass einer einen anderen zu sich nach Hause einlädt, obwohl er ihn überhaupt nicht leiden kann, ist schon sehr merkwürdig. Aber wenn der Eingeladene dann tatsächlich kommt und auch noch etwas wirklich Erstaunliches passiert, ist das schon krass. Am besten erzähl ich euch die Story von Anfang an.

Als ich mal wieder so meine Runde flog, bekam ich doch tatsächlich mit, wie Jesus von einem Pharisäer zum Essen eingeladen wurde. Da geht der nie hin, hab ich mir gedacht. Jeder wusste, dass diese Pharisäer eigentlich gegen Jesus waren. Und Jesus wusste das natürlich auch. Doch Pustekuchen, Jesus



nahm die Einladung an und latschte schnurstracks in das Haus des Pharisäers.

Im Hof des Hauses passierte etwas total Komisches. Normalerweise wurden einem Gast die Füße gewaschen, er wurde umarmt und bekam anschließend noch einen Kuss auf die Backe. Dann wusste jeder: Dieser Gast ist hier herzlich willkommen. Doch nix dergleichen passierte, als Jesus zu dem Pharisäer kam. Jesus durfte es sich bequem machen und fertig. Nix Füße waschen, umarmen und Kuss auf die Backe. Sehr merkwürdig, hab ich mir da gedacht. Aber der Oberhammer kommt erst noch.

Als alle dabei waren, sich das leckere Essen schmecken zu lassen, ging auf einmal still, heimlich und leise eine Frau von hinten auf Jesus zu. Plötzlich fing die Frau an zu weinen. Sie weinte so doll, dass ihre Tränen Jesus auf die Füße kullerten. Jeder in der ganzen Stadt wusste, was das für eine Frau war. Das war keine Gute, kann ich euch sagen. Doch der Frau war es egal, was die Leute von ihr dachten. Als sie merkte, dass sie die Füße von Jesus mit ihren Tränen nass gemacht hatte, fing sie sofort an, mit ihren Haaren die Füße wieder zu trocknen. Aber damit noch nicht genug: Anschließend küsste sie die Füße von Jesus und cremte sie mit einer ganz wertvollen Salbe ein.

Das war ja dann wohl der Hit in Tüten, hat sich jeder gedacht, der das gesehen hat. Doch Jesus dachte ganz anders. Er fragte den Pharisäer, wer wohl dankbarer sei: Einer, der viel Schuld erlassen bekommt oder einer, der wenig Schuld erlassen bekommt. Ist doch sonnenklar: „Der mit den vielen Schulden ist dankbarer“, kam die Antwort wie aus der Pistole geschossen. „Richtig“, sagte Jesus, „und weil die Frau hier ihre ganze Schuld vergeben bekommen hat, deshalb ist sie mir so dankbar“. Das traf den Pharisäer. Und Jesus sagte ihm dann tatsächlich, wie undankbar er, also der Pharisäer, war. Der Pharisäer glaubte doch wirklich, durch sein vorbildliches Leben und seine tollen Werke wäre er ein guter Mensch und bräuchte nur ganz wenig Vergebung für seine Schuld. Und deshalb müsste er auch nicht dankbar sein. Da hat der aber seine Rechnung ohne Jesus gemacht, kann ich euch sagen.

Hoffentlich vergess ich nicht irgendwann, dass ich Jesus immer wieder „Danke“ sagen sollte für das, was er für mich getan hat, hab ich mir da gedacht.





Würfelspiele

Viel Spaß für kleine Gruppen

Besonderheiten:

Kurzweilige Spiele mit wenig Aufwand und wenig Vorbereitung

Zielgruppe:

Alle

Dauer:

Beliebig

Vorbereitungszeit:

Gering

Was mit großen Gruppen zäh und langweilig ist, geht mit kleinen Gruppen super: Würfelspiele!

Mit bis zu zehn Kindern kann man diese Spiele in fast jedem Jungcharakter spielen. Als Material braucht man nur drei Würfel, Stifte und Papier, Bierdeckel, Würfelbecher. Fertig! (Material 1)

Die üble Drei (Ein Würfel)

Jeder würfelt der Reihe nach mit einem Würfel, so oft er will. Alle Augen werden zusammengezählt. Wird jedoch eine Drei geworfen, verfallen alle Punkte und der Würfel muss weitergegeben werden. Hört ein Kind auf, bevor es eine Drei würfelt, werden seine bis dahin gesammelten Augen als Punkte notiert. Es gewinnt, wer als Erster eine vereinbarte Punktzahl erreicht hat.



Die einundzwanzigste Eins (Ein Würfel)

Es wird reihum gewürfelt. Die Einsen werden gezählt. Wer die einundzwanzigste Eins würfelt, hat gewonnen.

Dreimal – Viermal (Ein Würfel)

Jeder würfelt mindestens dreimal, höchstens viermal. Ziel des Spiels ist, zwölf Würfelpunkte zu erreichen. Wer über zwölf liegt, scheidet aus. Wer vorher aufhört, darf es in der nächsten Runde noch einmal versuchen! Sieger ist, wer überhaupt oder am häufigsten die Zwölf genau erreicht.

MATERIAL 1

Drei Würfel,
Stifte und Papier,
Bierdeckel,
Würfelbecher

Die wilde Zehn (Drei Würfel)

Jedes Kind soll für sich nacheinander die Zahlen von Eins bis Zehn und dann wieder von Zehn rückwärts bis Eins würfeln. Das Ergebnis wird jeweils auf einem Zettel notiert. Gewürfelt wird mit drei Würfeln auf einmal, dann wird geprüft, ob die nächste notwendige Zahl gewürfelt wurde. Dabei zählen einzelne Würfel genauso wie jede beliebige Kombination.

Beispiel: Wirft ein Kind 1, 2 und 5, so wird 1, 2 und 3 ($=2+1$) notiert. Wirft es beim nächsten Mal die 2, 3 und 4 so hat es in seiner Reihe die 4, 5 ($=2+3$), 6 ($=2+4$) und die 7 ($=3+4$) erreicht. Ist die nächste Zahl nicht dabei, kommt das nächste Kind an die Reihe. Wer bei der 10 angekommen ist (z. B. mit 2, 4 und 4), gibt die Würfel weiter und beginnt in der nächsten Runde rückwärts zu spielen: Das Kind muss also zuerst wieder die 10 würfeln, dann die 9 usw. Die gewürfelten Zahlen werden wieder gestrichen.

Hausnummer (Ein Würfel)

Drei Runden werden gespielt. Jeder würfelt einmal und legt dann fest, an welcher Stelle (Einer, Zehner, Hunderter) die gewürfelte Zahl steht. In der nächsten Runde hat man natürlich nur noch zwei, in der dritten Runde nur noch eine Stelle frei. Gewonnen hat, wer ist die niedrigste oder höchste Hausnummer gewürfelt hat (je nach vorheriger Absprache).

Spielvariante: Man spielt dieses Spiel dreimal hintereinander und schreibt die Hausnummern untereinander. Trotzdem muss zuerst eine Zeile voll sein, bevor die Zahlen in der nächsten notiert werden dürfen. Wenn die dritte Hausnummer ausgespielt



ist, werden alle drei Nummern zusammengezählt. Wer dann die höchste/niedrigste Hausnummer hat, gewinnt.

Der Wächter bläst vom Turm (Drei Würfel, Würfelbecher)

Wer an der Reihe ist, gibt zwei Würfel in den Würfelbecher, schüttelt und stellt den Würfelbecher mit dem Becherboden nach oben auf den Tisch, die beiden Würfel liegen unsichtbar unter dem Becher. Auf den Becherboden legt der Spielende den dritten Würfel, sagt den Satz „Der Wächter bläst vom Turm“ und bläst dann den dritten Würfel vom Becher herunter. Wer es nicht schafft, den Würfel mit einem Atemzug vom Becher zu blasen, bekommt keine Punkte. Wenn der Würfel gut platziert ist (am Rand ...), ist es natürlich einfacher. Das ist erlaubt! Den Spielenden zum Lachen zu bringen, ist aber genauso erlaubt!

Wer es schafft, den Würfel herunterzublasen, bekommt folgende Punktzahl: die Zahlen der Würfel unter dem Becher werden zusammengezählt und mit der Augenzahl des herunter geblasenen Würfels multipliziert.

Die Zahlen werden notiert. Wer nach einer festgelegten Rundenanzahl am meisten Punkte hat, gewinnt.

Mäxle (Zwei Würfel, Würfelbecher, Bierdeckel)

HINWEIS

Dieses Spiel ist für ältere Kinder ab 10 Jahren geeignet.

Bei diesem Spiel geht es um Taktik und glaubhaftes Bluffen. Wer an der Reihe ist, würfelt mit zwei Würfeln im Becher, die Öffnung wird mit dem Bierdeckel zugehalten. Dann wird der Bierdeckel nach unten gedreht und nur der Spielende, der an der Reihe ist, schaut das Ergebnis an. Dabei ist die höhere Zahl immer der Zehner, die kleinere Zahl ergibt den Einer der zweistelligen Ergebniszahl. Wer also 3 und 1 würfelt, hat „31“ erwürfelt, wer 2 und 5 würfelt, die „52“. Einzige Ausnahme: 1 und 2 sind nicht „21“, sondern „Mäxle“ und das höchste Ergebnis, das erzielt werden kann. Wer zwei gleiche Zahlen würfelt, hat einen Pasch (1-er Pasch bis 6-er Pasch). Diese sind in der Wertigkeit zwischen den zweistelligen Zahlen und Mäxle.

Wer also ein Ergebnis gewürfelt hat, deckt die Würfel wieder zu, gibt den Becher weiter und nennt das Ergebnis. Der nächste Spielende MUSS ein höheres Ergebnis würfeln als der Spielende vor ihm. Entweder schafft er es tatsächlich und kann dann sein wirkliches höheres Ergebnis nennen. Oder er würfelt eine kleinere Zahl, muss dann flunkern und ein falsches höheres Ergebnis nennen. Natürlich wird es immer schwieriger, ein höheres



Ergebnis zu erwürfeln und die Wahrscheinlichkeit, dass jemand flunkert, nimmt zu. Deshalb: bekommt ein Spieler den Becher von seinem Vorgänger gereicht, kann er entweder das Ergebnis glauben und weiterwürfeln. Dann muss er ein höheres Ergebnis nennen. Glaubt er seinem Vorgänger nicht, deckt er die Würfel auf. Stimmt das Ergebnis mit dem Genannten überein, bekommt der einen Punkt, der aufgedeckt hat. Ist das Ergebnis falsch, bekommt der einen Punkt, der geflunkert hat.

Wenn jemand ein „Mäxle“ weitergibt, hat der nächste nur die Chance, durch ein weiteres „Mäxle“ das Ergebnis zu „erhöhen“. Ansonsten sollte er gleich aufdecken ...

Die nächste Runde beginnt, wer einen Punkt erzielt hat.

Ziel ist es natürlich, möglichst wenige Punkte in einem Spiel zu erreichen – sei es durch Würfelglück oder durch geschicktes Flunkern!

Eisbären und Fische (Drei Würfel)

Drei Würfel werden geworfen. Der Mitarbeitende sagt, was er sieht: Anzahl der Eislöcher und Eisbären, Fische, die man angeln kann und Fische, die man nicht angeln kann. Die Kinder raten, wie er darauf kommt. Natürlich wird das Ganze mehrmals wiederholt, damit die Kinder eine Chance haben, es herauszukriegen.

Lösung: Die Würfel zeigen an der Oberseite Eislöcher und Eisbären: die Punkte in der Mitte einer Würfeloberseite sind die Eislöcher, die Punkte am Rand der Würfeloberseite sind die Eisbären. Die Fische sind die Anzahl der Würfelpunkte, die auf der Seite sind, die auf dem Tisch liegt. Dazu muss man natürlich wissen, dass die gegenüberliegenden Zahlen eines Würfels immer die Sieben ergeben. Befindet sich auf der Oberseite des Würfels ein Eisloch, sind auf der Unterseite natürlich Fische, die man angeln kann. Befindet sich dagegen auf der Oberseite kein Eisloch, so kann man die Fische auf der Unterseite nicht fischen.

Beispiel: liegen auf dem Tisch eine 1, 2 und 5, dann gibt es zwei Eislöcher (bei 1 und 5), sechs Eisbären (zwei bei der 2 und vier bei der 5), acht Fische, die man fischen kann (sechs auf der Unterseite der 1 und zwei auf der Unterseite der 5) und fünf Fische, die man nicht fischen kann (auf der Unterseite der 2)!

Tipp: Will man den Kindern den Lösungsweg erleichtern, steigert man die Sache langsam, fängt mit Eislöchern und Eisbären an, geht dann zu Fischen über und dann zu der Unterscheidung, ob man die Fische angeln kann oder nicht.

HINWEIS

Das Spiel ist für ältere Kinder ab 10 Jahren geeignet und eher ein Knobelspiel mit Würfeln!



Memory-Variationen

Spieleklassiker neu entdeckt

Besonderheiten:

Je nach Memory-Variante unterschiedlich

Zielgruppe:

Jungen und Mädchen ab 8 Jahren

Dauer:

Ein bis zwei Gruppenstunden

Vorbereitungszeit:

Sehr gering bis aufwendig, je nach Memory-Variante

Memory, eine Erfolgsgeschichte

2009 feierte Memory seinen 50. Geburtstag! Laut einer Umfrage kennen 91% der Deutschen das beliebteste Spiel aus dem Ravensburger Verlag. Bis heute wurde das Spiel in über 80 Ländern 75 Millionen Mal verkauft. Eine tolle Erfolgsgeschichte. Mittlerweile gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Memory zu spielen. Auf den nachfolgenden Seiten stellen wir verschiedene Variationen vor.

Klatsch-Memory

Für diese Variante wird ein ganz normales Memory-Spiel benötigt. Die Karten werden gemischt und bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen. Der erste Spieler beginnt, deckt zwei Kar-



ten auf und lässt sie offen liegen. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt ebenfalls zwei Karten auf. Auch diese werden nicht mehr umgedreht und Spieler drei ist dran. Wird jedoch eine Karte umgedreht, von der schon die zweite offen liegt, schlagen alle Mitspielenden so schnell wie möglich mit der Hand auf die auf dem Tisch liegende Karte. (Z. B. liegen die Motive Ball, Haus, Katze und Baum offen auf dem Tisch. Nun wird die zweite Katzen-Karte umgedreht. Alle Spieler schlagen jetzt mit der Hand auf die Katze, die schon auf dem Tisch lag, nicht auf die neu umgedrehte Karte.) Wer zuerst auf die Karte geschlagen hat (meist ist dessen Hand ganz unten), bekommt das Kartenpaar und darf zwei neue Karten umdrehen. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten-Paare einen Besitzer gefunden haben. Gewonnen hat, wer die meisten Paare besitzt. Der Spaßfaktor bei dieser Variante ist auf jeden Fall garantiert! (Material 1)

MATERIAL 1

Klassisches
Memory-Spiel

Süßigkeiten-Memory

Je nachdem mit wie vielen Süßigkeiten ihr spielen wollt, werden Kärtchen benötigt. Ich gehe von zehn Karten-Paaren aus, was bedeutet, es müssen 20 Karten vorbereitet werden. Im Optimalfall sollten die Karten aus Karton oder festerem Papier sein und in etwa die Größe DIN A4 haben. Auf die Karten werden die Zahlen von 1 bis 20 geschrieben (auf das erste Kärtchen die 1, auf das zweite die 2, usw.). Außer den Karten werden noch zehn verschiedene Süßigkeiten-Paare benötigt. Vor Spielbeginn stellt man die Karten so an die Wand, dass die Zahlen der Reihe nach stimmen und gut lesbar sind. Hinter die Karten legt ihr die Süßigkeiten und zwar immer hinter zwei Zahlen dieselben. Z. B. liegen hinter Nr. 3 und 14 zwei Schokobons, hinter Nr. 10 und 20 ein Duplo, usw. Um die Kosten der Süßigkeiten möglichst gering zu halten, kauft man am besten Bonbons oder Schokobons, denn so können hinter ein Karten-Paar jeweils ein Bonbon, hinter das zweite Paar zwei Bonbons, usw. gelegt werden. Wichtig ist, dass die Jungscharler nicht sehen, was hinter den Zahlen liegt. Ist alles vorbereitet, beginnt das erste Kind und nennt zwei Zahlen, die von den Mitarbeitenden hochgehalten werden und so den Blick auf die Süßigkeiten frei geben. Handelt es sich um dieselben Süßigkeiten, bekommt das Kind diese, ansonsten werden die Karten wieder davor gestellt und das nächste Kind ist an der Reihe. Es wird so lange gespielt, bis alle Süßigkeiten einen Besitzer gefunden haben. (Material 2)

MATERIAL 2

Karten, die auf der Vorderseite eine Zahl haben und verschiedene Süßigkeitenpaare



Hör-Memory

Hör-Memory könnt ihr ganz einfach selbst basteln. Am einfachsten geht es, wenn ihr leere Filmdosen habt (fragt mal in Fotogeschäften nach, ob es in Zeiten der Digitalfotografie noch welche gibt). Diese füllt ihr mit unterschiedlichem Material, natürlich kommt immer in zwei Dosen dasselbe. Das können kleine Steine sein oder ein etwas größerer, kleine Aststückchen, Sand, Erde, Mais, Erbsen, Bohnen, Nägel, usw. Probiert einfach aus, was sich gut anhört. Es können auch zwei Dosen-Paare mit demselben Material gefüllt werden, z. B. mit Sand: Einmal kommt ganz wenig Sand rein und in das andere Paar ganz viel. Damit man später noch weiß, welche Paare zusammengehören, unten auf die Döschen Punkte in unterschiedlichen Farben kleben. So kann man, wenn geschüttelt wurde, nachsehen, ob es sich wirklich um das richtige Paar handelt. Sind alle Dosen gefüllt, werden sie gut verschlossen, gemischt und schon kann es losgehen. Der erste Spieler nimmt zwei Döschen, schüttelt sie an seinem Ohr und sagt, ob sie gleich sind. Wenn es stimmt, darf er sie behalten, wenn nicht, werden sie wieder hingestellt und das nächste Kind ist an der Reihe. (Material 3)

MATERIAL 3

Filmdosen o. ä., bunte Klebepunkte und Material zum Füllen (z. B. Sand, Steine, Ästchen, Nägel, usw.)

Wenn es genügend Filmdosen gibt, kann sich jedes Kind selbst ein Memory herstellen.

Hinweis: Statt Filmdosen können auch Klorollen genommen werden, die man aber oben und unten gut verschließen muss.

Riech-Memory

Geht genauso wie Hör-Memory, nur dass man in die Filmdöschen Dinge füllt, die duften. Z. B. Rosenblätter, Lavendel, Orangenschalen, Gewürze, Kaffee, usw. Oder auf Watte flüssige Düfte wie Parfum träufeln. Wenn es in eurer Nähe eine Fabrik gibt, die Düfte für die Industrie herstellt, könnt ihr auch dort welche in kleine Fläschchen abfüllen lassen. Diese dann auch auf Watte träufeln und in die Döschen packen. Gespielt wird wie beim Hör-Memory, nur dass man immer zwei Döschen öffnet, um hinein zu riechen. (Material 4)

Hinweis: Statt Filmdöschen könnt ihr für die Düfte auch kleine Stoffsäckchen verwenden.

MATERIAL 4

Filmdöschen o. ä., bunte Klebepunkte, Watte und verschiedene Düfte



Süßigkeiten-Memory mit Joghurtbechern

Für diese Variante braucht ihr viele gleiche Joghurtbecher. Immer unter zwei Becher kommt dieselbe Süßigkeit. Hierfür eignen sich kleine Süßigkeiten wie Gummibärchen, Schokobons, Bonbons und Smarties. Es reicht vollkommen aus, wenn nur ein oder zwei Gummibärchen darunter liegen. Ist unter jedem Becher etwas, werden sie vorsichtig gemischt und das erste Kind dreht zwei Becher um. Befinden sich darunter zwei gleiche Süßigkeiten, gewinnt man sie, ansonsten werden sie wieder zugedeckt und der nächste ist an der Reihe. (Material 5)

Hinweis: Dieses Spiel kann man im Herbst auch mit verschiedenen Nüssen spielen.

MATERIAL 5

Viele Joghurtbecher und „kleine“ Süßigkeiten

Memory selber basteln

Wie wäre es, wenn sich jedes Kind ein Memory selbst bastelt? Dazu benötigt ihr viele Kärtchen (in der Größe von Memory-Karten), die ihr entweder zu Hause aus festerem Karton zuschneidet oder die Kids schneiden sie sich selbst aus. Wobei dies jedoch einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Eventuell zwei Jungschartermine dafür einplanen. Eure Kids sollen von zu Hause Stifte mitbringen und immer auf zwei Karten daselbe Motiv malen. Jedes Kind gestaltet so viele Karten-Paare, wie es möchte. Sind alle fertig, wird natürlich mit den selbst gemachten Memorys gespielt. (Material 6)

Eine andere Möglichkeit ist, dass ihr Motive ausdruckt, die man anmalen kann, wobei die oben genannte Variante natürlich viel schöner und individueller ist.

Hinweis: Wer möchte, kann auch Blanko-Memory-Karten kaufen und diese anmalen lassen.

Nun wünsche ich euch viel Spaß, wenn ihr mit euren Kids mal andere Memory-Varianten ausprobiert!

Tanja Ziegler

MATERIAL 6

Viele Karten zum Gestalten und Stifte zum Bemalen der Karten



Buchstabensalat

Schreib- und Erzählspiele

Besonderheiten:

Wenig Vorbereitung
und Material

Zielgruppe:

8 bis 12 Jahre

Dauer:

Beliebig

Vorbereitungszeit:

Gering

Manche Spiele brauchen wenig Vorbereitung, dafür viel Phantasie. Unter der Kategorie „Schreib- und Erzählspiele“ gibt es neben den bekannten Spielen – wie z. B. „Stadt Land Fluss“ – einige andere, die hier kurz vorgestellt werden.

Stadt Land Fluss ...

... ist wohl das bekannteste Schreibspiel. Es lässt sich durch Variationen steigern. Zum Beispiel durch die Felder: Automarke, Hobby, Getränk, Essen, Instrument, Prominente Person ...

(Material 1)



Diktierspiel

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, seinem Mitspielenden einen Text zu diktieren. Die Schwierigkeit besteht darin, dass dies alle gleichzeitig versuchen. Die schreibenden Kinder sitzen an einem großen Tisch oder einer Tischgruppe. Hinter jedem Kind steht ein anderes Kind, das den Text vorliest.

Das Vorlesekind diktiert dem gegenüberstehenden Kind den Text. Alle diktieren den gleichen Text oder als Spielvariante jeweils einen anderen Text. Hier bieten sich Bibeltexte an.

Gewonnen hat, wer nach fünf Minuten die meisten richtigen Wörter auf dem Papier hat.

(Material 2)

Blödsinngeschichte

Diese Geschichte entsteht fast von ganz alleine. Der erste Mitspielende schreibt in die erste Zeile den Anfang der Geschichte. Anschließend wird das Papier zum zweiten Mitspielenden weitergegeben. Dieser überlegt sich wie die Geschichte weiter geht. Dafür hat er die zweite Zeile zur Verfügung. Anschließend knickt der Mitspielende die erste Zeile nach hinten um, sodass der dritte Mitspielende nur die zweite Zeile lesen kann. Dieser schreibt nun die nächste Zeile der Geschichte und knickt ebenfalls die nun oberste Zeile um. So geht es weiter bis das Blatt vollgeschrieben ist. Anschließend wird die gesamte Geschichte vorgelesen.

(Material 3)

Erzählerwettstreit

Ein sehr kreatives Spiel ist der Erzählerwettstreit. Jeder, der sich traut, erzählt eine Geschichte. Dabei ist es ganz egal, ob es sich um eine Gruselgeschichte, eine lustige oder unglaubliche Geschichte handelt. Hauptsache, die Geschichte wird mit viel Phantasie erzählt. Man glaubt kaum, wie viel Kreativität die Kinder hier an den Tag legen. Gewinner sind bei diesem Spiel alle, die mitmachen.

MATERIAL 1

Stifte und
Papierbögen in
Anzahl der
Teilnehmenden

MATERIAL 2

Stifte und Papier
für die schrei-
benden Kinder,
Bibeltexte für
die vorlesenden
Kinder

MATERIAL 3

Ein Blatt
Papier pro
Spieldurchgang,
ein Stift



Sängerwettbewerb und Stimmenquiz

Hier sollten die Mitarbeitenden mit gutem Beispiel voran gehen und eine Gesangseinlage zum Besten geben. Dann singt jeder vor, der möchte. Gewonnen haben wieder alle, die sich trauen.

MATERIAL 4

Aufnahmegerät, Stifte und Papierbögen für alle Teilnehmenden

Bei dieser Gelegenheit kann man die einzelnen Beiträge aufnehmen. In einer späteren Jungscharstunde kann man daraus ein Stimmenquiz veranstalten. Jeder bekommt einen Zettel und einen Stift und schreibt nun auf, wer auf der Aufnahme zu hören ist.

(Material 4)

Gedichte

Es gibt jede Menge guter Gedichte, viele davon mit sehr lustigen Inhalten. Ob von Heinz Erhardt, Otto Waalkes oder anderen. Eine wahre Fundgrube für mögliche Texte ist das Internet.



Z. B.: www.heinzerhardt.com/html/vierzeilen.html

MATERIAL 5

Eine Auswahl an Gedichten

Jedes Kind sucht sich etwas Passendes aus und trägt es vor. Ob auswendig oder vorgelesen. Natürlich wird niemand dazu gedrängt.

(Material 5)

Wortketten-Spiel

Ein Mitspielender fängt mit einem Hauptwort an. Der zweite Mitspielende hängt an dieses ein weiteres Hauptwort, so dass es einen Sinn ergibt. Der dritte Spielende nimmt das angehängte Wort nach vorne und hängt wieder ein Wort an.

Zum Beispiel: Tür – Türschloss – Schlossgespenst – Gespensterkostüm – usw.

Frank E. W. Ortmann



Karten- und Brettspiele

Vom großen König bis zum Schweinchen

Karten- und Brettspiele sind eine gute Möglichkeit, mit kleinen Gruppen Zeit zu verbringen und dabei noch Gespräche führen zu können.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wo man Spiele bekommt. Vielleicht habt ihr daheim ein paar gute Spiele oder ihr fragt bei euren Teilnehmern nach, ob sie Gute mitbringen können. Stadtbibliotheken haben oft auch Spiele zum Ausleihen.

Spiele mit Skatkarten

Für diese Spiele braucht ihr meist ein oder zwei „Skatkarten-Sets“. Das sind normalerweise 32 Blatt pro Set.

Zielgruppe:

Je nach Spielanspruch
8 bis 12 Jahre

Dauer:

Beliebig

Vorbereitungszeit:

Normal



Der große König

Reihum spielen die Kinder Karten aus. Der Mitspielende, der als erster eine Karte legt, darf entscheiden, ob er eine einzelne Karte oder mehrere Karten mit dem gleichen Zahlenwert legt. Ein Spielender darf stets passen oder gleich viele Karten eines höheren Werts (7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass) auf die bislang ausgespielten Karten spielen. Wer den höchsten Wert ausgespielt hat, wenn alle anderen Spielenden gepasst haben, gewinnt und darf erneut als Erster eine oder mehrere Karten eines Zahlenwertes legen. Sobald ein Spielender keine Karten mehr hat, wird er mit dem höchsten noch übrig gebliebenen Amt belohnt. Der erste Spielende wird König (oder Präsident/Boss/Chef) genannt, der zweite Vizekönig (oder Vizepräsident/-boss/-chef), dann Arzt/Kaufmann/Schmied/Bauer usw. Der letzte Spielende wird der große Diener, der vorletzte der kleine Diener.



Einundfünfzig

Bei diesem Spiel können zwei bis vier Leute mitspielen. Die Karten zählen wie folgt:

- ein Ass zählt ein Auge,
- ein König vier Augen,
- eine Dame drei Augen,
- ein Bube zwei Augen,
- ein Zehner minus ein Auge,
- ein Neuner null Augen,
- ein Achter acht Augen und
- ein Siebener zählt ein oder sieben Augen.

Die Farben spielen dabei keine Rolle. Jeder Spielende bekommt fünf Karten. Eine Karte wird offen in die Mitte gelegt, die restlichen kommen auf den Nachziehstapel. Zuerst darf man immer eine Karte nachziehen, dann spielt man eine beliebige Karte aus. Die Werte der Karten werden addiert. Wenn ein König liegt und der Spieler einen Buben darauf legt, sagt er „Sechs“ ($4+2=6$). Der nächste Spielende addiert den Wert der von ihm offen abgelegten Karte zum Wert der bereits offen liegenden Karten. Das Spiel ist aus, wenn ein Spielender mit seiner abgelegten Karte den Wert von 51 Augen erreicht oder überschreitet und so verliert. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, spielt man mit den Handkarten weiter ohne nachzuziehen.

Schweinchen

Jeder der drei bis sechs Spieler erhält vier Karten, der Geber fünf, die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel



abgelegt. Ziel ist, vier Karten eines Wertes zu sammeln, also z. B. vier 7er oder vier Buben. Der Geber beginnt und gibt die Karte, die er nicht gebrauchen kann, seinem Nachbarn rechts verdeckt weiter. Dieser kann aus fünf Karten auswählen und eine Karte weiter schieben usw. Falls eine Karte bei demjenigen wieder ankommt, der sie in Umlauf gebracht hat, kann er sie neben den Stapel ablegen und sich eine neue Karte ziehen. Bekommt man die vierte passende Karte auf die Hand, versucht man heimlich seine Karten auf dem Tisch abzulegen. Der Mitspieler, der als letztes seine Karten ablegt, verliert.



Weitere Kartenspiele siehe Zusatzmaterial im Internet unter www.jungcharleiter.de.

Spielvarianten zu Mensch-ärgere-dich-nicht

Dieses Spiel kennen die meisten Kinder und spielen es auch gern. Damit es nicht langweilig wird, gibt es lustige Varianten.

Chaoten-Mensch-ärgere-dich-nicht

Bei dieser Variante haben alle Spielfiguren dieselbe Farbe. Nur unten auf der „Stellfläche“ ist ein farbiger Punkt, an dem man die Zugehörigkeit erkennen kann. Bei einer gewürfelten „6“ darf man aus dem „Haus“ raus und auch noch einmal würfeln. Jeder Spielende darf mit jeder Spielfigur vorwärts gehen. Nach der Spielfiguren-Zugehörigkeit wird nur in zwei Fällen geschaut:

- 1.) Wenn die Spielfigur rausgeworfen wird (damit man weiß, wohin man sie zurück stellen muss).
- 2.) Wenn man in sein Ziel will (um zu überprüfen, ob da auch die richtige Spielfigur sitzt).

Partner-Mensch-ärgere-dich-nicht

Bei dieser Variante spielen zwei Spieler, deren Felder einander gegenüber liegen, gemeinsam. Wenn z. B. die Farben „rot“ und „blau“ zusammen spielen, können sie auch jeweils die Spielfiguren des Partners bewegen. Spielfiguren können vorwärts, aber auch rückwärts bewegt werden. Man kann andere Spielfiguren rauswerfen, muss dies aber nicht.



Claudia Englert



Pizzagesichter

Die individuelle Pizza für jeden

Besonderheiten:

Jedes Kind kreiert seine eigene Pizza.

Zielgruppe:

Alle

Dauer:

Normal

Vorbereitungszeit:

Hefeteig muss ca. eine Stunde vor der Weiterverarbeitung gehen.

Vorbereitung

Prüfen, ob im Gemeindehaus ein Backofen vorhanden ist. Bei einem Umluftofen kann man zwei bis drei Backbleche Pizza in einer Jungchar backen, ansonsten reicht die Zeit nur für ein Backblech.

Den Pizzateig (Rezept siehe unten) sollte man schon zuhause zubereiten und gemeinsam mit den Zutaten für den Belag und dem Backpapier mitbringen.

Durchführung

Jedes Jungscharkind erhält einen eigenen Teigklumpen. Dieser kann rund oder oval auf dem Backpapier ausgebreitet werden.



Der Belag wird mit allen Jungscharlern gemeinsam vorbereitet. Anschließend belegt jedes Kind seine Pizza nach Herzenslust. Hier sind der Kreativität fast keine Grenzen gesetzt. Wer hat am Ende das schönste Pizzagesicht? Evtl. Namensfähnchen vor dem Backen anbringen oder einfach den Namen aufs Backpapier schreiben.

Nähere Infos

Zutaten für den Teig (für acht Personen):

- 1 kg Mehl
- 1 Würfel Hefe
- 375 ml Milch
- 2 Eier
- 100 g Margarine
- 2 gestrichene Teelöffel Salz
- Ein Stück Backpapier für jedes Jungscharkind

Das Mehl in eine Schüssel geben, die Hefe in der Mitte in eine Kuhle bröseln und mit etwas Milch verrühren. Ein wenig Mehl darüberstäuben und die restlichen Zutaten am Rand der Schüssel hinzufügen. Alle Zutaten zu einem glatten Teig verarbeiten. Sollte dieser zu stramm sein, noch etwas Milch hinzufügen – ist er zu flüssig Mehl zugeben. An einem warmen Ort eine Stunde gehen lassen.

Belag (je nach Geschmack):

- 1 kg Tomaten – werden in Scheiben geschnitten und als Untergrund auf den Pizzaboden gelegt
Alternativ können auch passierte Tomaten aus der Packung verwendet werden.
- 100 g Salami oder Schinken (oder beides) auf die Tomaten legen.
- Pilze (frisch oder aus der Dose), Ananas, Mais, Brokkoli, Paprika, Oliven, Weichkäse, Sardellen, Kapern ... mundgerecht schneiden und auf der Pizza verteilen.
- 400 g (Reibe-)Käse darüber geben.
- Mögliche Gewürze: Salz, Pfeffer, Oregano, Basilikum ...

Den Backofen auf 180°C vorheizen und die Pizzen ungefähr 20 Minuten backen.

Guten Appetit!

Birgit Bochterle



In der Jungchar-Bäckerei

Backen mit Knet-Teig

Besonderheiten:

Mit einer kleinen Gruppe kann man den Teig gemeinsam herstellen.

Zielgruppe:

Alle

Dauer:

Ca. 60 Minuten

Vorbereitungszeit:

Normal

Backen und die Backwaren anschließend verspeisen, ist etwas, das so gut wie alle Kinder gerne machen, unabhängig von Alter und Geschlecht.

Mit einer kleinen Jungschargruppe könnt ihr den Teig gemeinsam herstellen. Bei vielen Jungscharkindern bietet es sich an, den Teig schon fertig mitzubringen.

Hier zwei einfache Knet-Teig-Rezepte, mit denen ihr je nach Thema, Zeit, Lust und Kreativität ganz Unterschiedliches backen könnt.



Neutraler Quark-Öl-Teig

Grundrezept

- 100 g Magerquark
- 5 Esslöffel Milch
- 5 Esslöffel Speiseöl
- ½ Teelöffel Salz

Diese Zutaten mit einem Schneebesen gut verrühren.

- 200 g Mehl
- 3 Teelöffel Backpulver

Mehl und Backpulver dazugeben und alles zu einem glatten Teig kneten.

Variation

- 50 g geriebener Käse
- 50 g Speckwürfel
- oder/und
- Gewürze und Kräuter

Käse, Speckwürfel, Gewürze/Kräuter unter den Teig kneten.

Der Teig ergibt ca. 7 Portionen, aus denen ihr kleine Brötchen, kleine Fladen, Buchstaben oder andere Formen (z. B. 5 Brote und 2 Fische) kneten könnt; diese legt ihr auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech.

Nachdem der Teig verarbeitet ist, bestreicht ihr ihn mit Milch und könnt die Backwaren noch mit Sesam, Mohn, geriebenem Käse, Sonnenblumenkernen oder Kürbiskernen verzieren. Die Fladen können auch mit kleinen Teigstücken verziert werden.

Der Backofen sollte auf 200°C vorgeheizt werden. Dann kommt alles in den Backofen. Bei 180°C braucht das Ganze 15 Minuten bis es fertig gebacken ist, evtl. nochmal 5 Minuten bei 150°C.

Falls ihr euer Gebackenes mit den Jungscharlern gleich verzehren wollt, könnt ihr gemeinsam während der Backzeit verschiedenes Rohkost-Gemüse kleinschneiden. Schon habt ihr ein leckeres Abendessen.

(Material 1)

MATERIAL 1

Rührschüssel,
Küchenwaage,
Schneebesen,
Teigzutaten, Backpapier, Backblech,
Backpinsel, kleine Schüsseln für Milch und Verzierungszutaten, Backofen



Süßer Knet-Teig

Grundrezept

- 125 g Magerquark
- 4 Esslöffel Milch
- 4 Esslöffel Speiseöl
- 1 Ei
- 50 g Zucker

Die Zutaten mit einem Schneebesen gut verrühren.

- 250 g Mehl
- 1 Päckchen Backpulver
- 150 g gemahlene Mandeln

Diese Zutaten dazugeben und alles miteinander zu einem glatten Teig kneten.

Wichtig: Von diesem Teig sollten die Kinder nur essen, wenn er fertiggebacken ist, da rohe Eier im Teig sind!

Der Teig ergibt 10 bis 12 Portionen, aus denen ihr nach Lust und Laune etwas kneten könnt (siehe oben).

Variation: Bei diesem Teig bietet es sich an, Kugeln zu formen, die ihr je nach Geschmack mit unterschiedlichen Zutaten füllen könnt: Z. B. mit Rosinen, Nüssen, Apfelstücken mit Zimt vermischt, Schokoladenstücken (weiße-, Vollmilch- oder Zartbitterschokolade), Smarties ...

MATERIAL 2

Rührschüssel, Küchenwaage, Schneebesen, Teig- und Verzierzutaten, Backpapier, Backblech, Backpinsel, kleine Schüsseln für Milch, Füllungen und Verzierzutaten, Messer, um Äpfel klein zu schneiden, kleiner Topf für Wasserbad, Herd und Backofen

Die Gebäckstücke legt ihr auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech. Natürlich könnt ihr auch dieses Gebäck nach Herzenslust verzieren.

Vor dem Backen

mit Milch bestreichen und mit Rosinen, gehackten Mandeln, Kokosflocken, Schokostreuseln, Hagelzucker bestreuen.

Backen

Den Backofen auf 200°C vorheizen, bei 180°C 15 Minuten backen, dann auf 150°C runter schalten und weitere 5 Minuten backen.

Nach dem Backen

Mit im Wasserbad geschmolzener Kuvertüre oder Zuckerguss (Puderzucker und etwas Zitronensaft oder Wasser mit einer



Gabel gut verrühren) bestreichen und mit Smarties, Gummibärchen, Kokosflocken, gehackten Mandeln, Mandelblättchen verzieren.

(Material 2)

Weitere Ideen

Jedes Kind knetet zwei Buchstaben: den eigenen Anfangsbuchstaben und den eines Nachbarkindes, eines Nebensitzers in der Schule ... Es könnte diesem eine Freude bereiten und gleichzeitig zur nächsten Jungschar einladen. Oder die Kinder backen den Anfangsbuchstaben des Vornamens ihrer Mutter und schon haben sie ein schönes Muttertagsgeschenk.

Viel Spaß und guten Appetit!

Caroline Roth



VERANSTALTUNGSTIPP

Herzliche Einladung zum „Impulstag Kindermusical“ am 3. Mai 2014

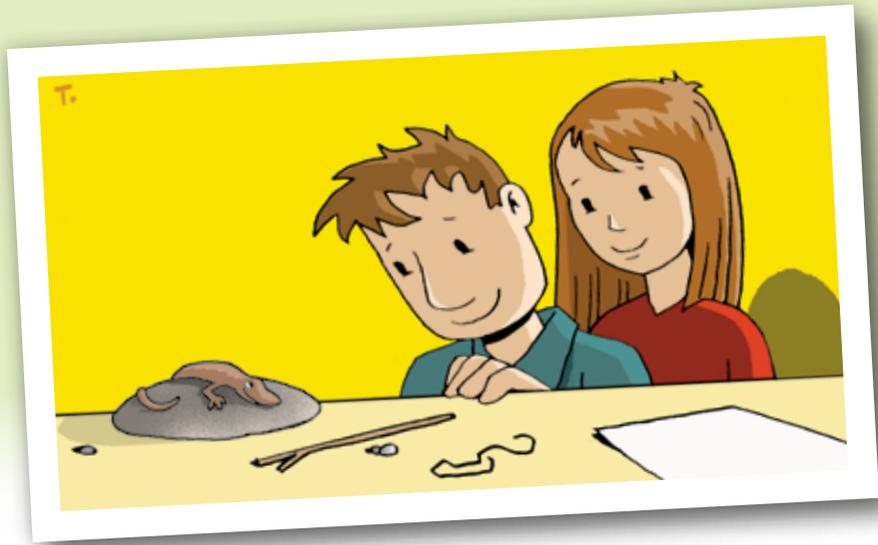
Am Beispiel des Kindermusicals „Bartimäus – ein wunderbarer Augenblick“ kannst du erleben, wie ein spannendes Kindermusical in die Praxis umgesetzt werden kann. Kindermusicals bieten die Möglichkeit, alle Kinder, die Freude an Musik, Theater und Bewegung haben, nach ihren Interessen zu integrieren. Die Geschichte von Bartimäus eignet sich besonders, um aktuelle Themen wie Inklusion, Mobbing, Freundschaft, Respekt und Nächstenliebe aufzugreifen.

Veranstaltungsort:

Evangelisches Jugendwerk in Württemberg (ejw)
Haerberlinstraße 1–3, 70563 Stuttgart-Vaihingen

Nähere Infos und Anmeldung:

www.kinder-musicals.de



Eidechse, Gecko und Co

Eine Bastelidee mit Instant-Spachtelmasse

Hinweis:

Spachtelmasse im Freien oder bei geöffneten Fenstern vorbereiten.

Zielgruppe:

Ab 10 Jahren, da Kraft in den Händen notwendig ist

Dauer:

Eine Jungstunde

Das braucht ihr

Instantspachtelmasse aus der Tube für drinnen oder – sollten die Ergebnisse im Freien in der Sonne liegen dürfen – draußen. Eine Tube reicht ungefähr für sechs 10 cm große Tiere und kostet gute sechs Euro. Glasperlen oder runde Schmucksteine (keine Kugeln) für die Augen, große (Kiesel-)Steine oder Tonscherbenstücke als Untergrund, Wattestäbchen oder kleine Stöckchen, um Feinheiten zu modellieren, Tonpapierrest als Modellierhilfe, Uhu/Heißklebepistole, Wasserfarben und Pinsel. (Material 1)



Der Stein darf nicht zu schmutzig sein, sonst hält die Spachtelmasse nicht – Achtung, ein feuchter Untergrund erschwert das Ankleben der Modellierhilfe.

So wird's gemacht

Zuerst wird aus einem Tonpapierrest ein Bogen ausgeschnitten oder gerissen, der ungefähr die Breite und Länge der späteren Echse vorgibt. Diesen mit Heißkleber oder Uhu auf dem Stein fixieren.

Anschließend mit der Spachtelmasse entlang des aufgeklebten Papiers tupfen-förmig zunächst den Körper auftragen. Dazu kräftig die Masse direkt aus der Tube auf den Stein und an die Modellierhilfe drücken. Wird die Tube immer wieder abgesetzt, erhält die Eidechse eine stachelig wirkende Oberfläche, die aber später mit dem Wattestäbchen noch geglättet werden kann.

Dann die Beine ansetzen und evtl. mit dem Wattestäbchen die Beine nachmodellieren.

Anschließend zügig die Augen aufsetzen, da die Spachtelmasse sehr schnell trocknet.

Wenn der Körper getrocknet ist, kann er ganz einfach mit Wasserfarben angemalt werden.

Wer ein besonders glänzendes Objekt möchte, kann Wasserfarben mit Glitteranteilen verwenden und den Stein, bevor die Farbe aufgetragen wird, mit Hilfe des Wattestäbchens mit Stein- oder Salatöl einreiben.



Bilder zu dieser Bastelidee mit Arbeitsschritten sind im Internet unter www.jungstcharleiter.de zu finden.

MATERIAL 1

Instantspachtelmasse, Glasperlen oder runde Schmucksteine, große Steine oder Tonscherben, Wattestäbchen, Tonpapierrest als Modellierhilfe, Uhu/Heißklebepistole, Wasserfarben und Pinsel

Birgit Bochterle



Ein Spiel mit Ziel

Jetzt kommt „Plan B“

Ein tolles Stationenspiel war vorbereitet. Doch dann kamen viel weniger Kinder, als wir erwartet hatten. Was sollten wir tun?

Ganz einfach: Wir setzten „Plan B“ um und veranstalteten eine Schnitzeljagd zur nächsten Pommes- oder Dönerbude. Ein anderes Mal ging's zur Eisdielen. Die Geldfrage hatten wir im Vorfeld mit dem Vereinsvorstand für den Fall der Fälle abklärt.

Die Gruppe blieb einige Minuten im Gemeindehaus. Zwei Mitarbeitende gingen voraus durch das gesamte Dorf und bemalten per Straßenkreide die Straßen mit Pfeilen, ein Mitarbeitender blieb bei den Kindern.

Natürlich wussten die Kinder nicht, wo die Reise enden würde. Dafür war die Überraschung anschließend umso größer, die Mitarbeitenden in der Eisdielen oder der Dönerbude zu erwischen. Einzig der Dönerbudenbesitzer war zuerst ein wenig



überfordert. Bei der Eisdiele lief die Aktion unproblematischer. Eisschleckend ging es wieder zurück zum Gemeindehaus in den Jungscharraum.

Solche Aktionen hatten mehrere positive Effekte: Bei einem leckeren Eis konnte man sich prima über alle möglichen Themen unterhalten. Außerdem war die Spannung besonders groß bei der nächsten Schnitzeljagd: wo geht es wohl diesmal hin? Und das Beste war der Werbeeffect. Die Kinder erzählten am nächsten Morgen in der Schule anderen Kindern von der Schnitzeljagd zur Eisdiele. Na, wenn das kein Grund ist, mal in die Jungscharstunde zu kommen!

Frank E. W. Ortmann

INFOS INTERNET-DOWNLOAD

Zusatzmaterial zu diesem Heft ...

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

Nützliches zu den Artikeln im Heft

- 1.) „Schablone Männchen“ zum Fix & Fertig-Artikel „Der Schein trügt manchmal – Gott sieht tiefer“ (S. 4 – von Beate Strinz).
- 2.) Weitere Kartenspiele zum Baustein-Artikel „Karten- und Brettspiele – Vom großen König bis zum Schweinchen“ (S. 33 – von Claudia Englert).
- 3.) Bilder mit Arbeitsschritten zum Baustein-Artikel „Eidechse, Gecko und Co – Eine Bastelidee mit Instant-Spachtelmasse“ (S. 42 – von Birgit Bochterle).

Weitere wertvolle Artikel

- 4.) Fix & Fertig „Es hat doch einen Sinn – Barabbas findet heraus, warum Jesus starb“ (von Eva-Maria Mallow).
- 5.) Baustein „Spiele mit Münzen – Gewinnen mit Strategie, Geschick und Köpfchen“ (von Tanja Roth).
- 6.) Baustein „Städtetour durch Spanien – Entdecke das Königreich“ (von Burkhard Fix).



Kinderfragen - Kinderantworten

Theologische Gespräche mit Kindern

„Glaubst du, du bist noch zu klein, um große Fragen zu stellen? Dann kriegen die Großen dich klein noch bevor du groß bist.“
(„Kleine Frage“ von Erich Fried)

Ich erzähle in einer Jungschar die biblische Geschichte von der Heilung eines Aussätzigen (Markus 1,40ff): ein Mensch wird aussätzig, muss die Gemeinschaft verlassen und lebt mit anderen Aussätzigen außerhalb. Als er von Jesus hört, geht er mutig auf ihn zu, und Jesus heilt ihn. Im Nachgespräch fragt mich ein zehnjähriger Junge, warum Jesus zwar diesen einen, aber nicht alle Aussätzigen geheilt hat. Dabei zielte meine Geschichte darauf ab, dass Jesus ausgeschlossene Menschen wieder in die Gemeinschaft zurückholt. Und nun?



Kinder stellen Fragen. Fragen, die uns aus dem Konzept bringen. Fragen, die uns selbst zum Nachdenken bringen. Wie gehen wir damit um?

Mir fallen verschiedene Wege ein:

- **Ich überhöre die Frage.** Unbewusst, weil sie leise ist und zwischen den Zeilen. Oder bewusst, weil sie einfach nicht passt.
- **Ich höre die Frage.** Aber um zum eigentlichen Thema zurückzukommen, antworte ich schnell mit einer vermeintlichen „Wahrheit“.

In beiden Fällen werden Kinder nicht ernst genommen. Die Frage bleibt im Raum, das fragende Kind, vielleicht auch die anderen, bleiben an der Frage hängen, obwohl ich inhaltlich schon weiter will.

- **Ich gebe der Frage Raum.** Indem ich die Kinder selbst frage („Was denkt ihr?“). Nicht nur, um mir selbst Zeit zu verschaffen – um dann die „richtige“ Antwort zu präsentieren, sondern aus Interesse an den eigenständigen Deutungen der Kinder.

Aber: geht das immer? Lässt man sich dabei nicht zu leicht aus dem Konzept bringen?

Ich glaube, es ist wichtig, ein Gespür für die Fragen von Kindern zu entwickeln. Wenn es ernste Fragen sind, dann ist es gut, wenn eine Jungscharstunde dafür Zeit und Raum bietet. Wo sonst können Kinder solche Fragen stellen? So entwickeln sich unvorhersehbare, aber kostbare Gespräche, die an den Fragen der Kinder dran sind. Solche Gespräche werden auch als Kindertheologie bezeichnet.



Was ist Kindertheologie?

Um Missverständnissen vorzubeugen: Kindertheologie meint nicht, dass Kinder in irgendeiner Weise wissenschaftliche Theologen sind oder dass Kinder nichts mehr lernen müssen und wir uns demzufolge nicht mehr vorbereiten müssen. Nein, Kindertheologie begreift Kinder als ernst zu nehmendes Gegenüber. Sie sind imstande, theologische Fragen zu reflektieren. Kinder werden als religiöse Entdecker gesehen, die in ihrem selbstständigen theologischen Denken gefördert werden wollen.



Dabei sind drei Dimensionen zu unterscheiden:

- Eine Theologie **von** Kindern als eigene theologische Reflexion von Kindern im Bezug auf Gott und den christlichen Glauben.
- Eine Theologie **für** Kinder, bei der es sich um eine altersgemäße, Kindern angemessene Theologie handelt.
- Eine Theologie **mit** Kindern, die im bewussten gleichberechtigten Gespräch stattfindet.

In einer Jungschar-Andacht bzw. Bibelarbeit spielen alle drei Dimensionen eine Rolle: die Leitungsperson bereitet sich vor und überlegt, wie die biblische Geschichte / das Thema für die Kinder von Bedeutung ist (für Kinder). Kinder bringen sich mit ihrer Sicht der Dinge ein und erzählen, wie sie etwas verstehen (von Kindern). Kinder und Leitende machen sich gemeinsam auf den Weg, Fragen nachzugehen und Antworten zu suchen (mit Kindern).

Es wird deutlich: Kindertheologie ist nicht nur etwas für zwischendurch, um den Moment einer schwierigen Frage zu überbrücken, sondern es geht um eine andere Sichtweise. Kindertheologie nimmt Kinder als gleichberechtigtes Gegenüber mit ihren Fragen und Antworten ernst und in ihrer Weltsicht für voll. Kinderglaube wird dabei nicht als defizitär betrachtet.



Warum mit Kindern theologische Gespräche führen?

Warum sollen die eigenständigen Deutungen der Kinder aufgegriffen und weitergeführt werden? Warum gibt man nicht einfach kindgerechte Antworten?

Die Antwort liegt in den Fragen der Kinder. Sie fragen: Wie alt ist Gott? Wo ist Gottes Reich? Warum werden Kinder krank und sterben?

Wenn ich ehrlich bin, fallen mir weder spontan eindeutige Antworten dazu ein, noch nach längerem Nachdenken. Ich merke, dass Kinderfragen keineswegs einfache Fragen sind, auf die es eine abschließende Antwort gibt (natürlich gibt es daneben Kinderfragen, die eindeutig geklärt werden können).

Aber auch auf diese schwierigen Fragen braucht es Antworten! Jedoch ist jede und jeder dabei selbst herausgefordert, seine



Antwort zu finden. Jungschar kann nicht das Interesse haben, nur Antwortgeber zu sein, sondern Jungschar will Kinder dabei unterstützen, selbst Antworten zu finden. Antworten, die tragfähig und Kindern plausibel sind.

Deshalb ist es bei solchen Fragen von großer Wichtigkeit, dass die Leitungsperson nicht am Schluss die „richtige“ Antwort liefert, sondern den Prozess begleitet und dann auch Aussagen stehen lassen kann – oft in einer Unabgeschlossenheit, die es auszuhalten gilt.

Wie führe ich solche Gespräche?

Die Grundlage ist der Perspektivenwechsel, der Kinder als Gesprächspartner ernst nimmt. Dann sehe ich drei Schritte:

1.) Wahrnehmen, wie Kinder das Thema verstehen

Ich bin aufmerksam, wie Kinder eine Geschichte / ein Thema verstehen, über das ich spreche. Ich zeige Interesse an den Deutungen der Kinder und schaffe Raum, dass Kinder sich beteiligen.

2.) Zum Weiterdenken anregen

Ich mache mich – an den Fragen anknüpfend – mit den Kindern auf den Weg. Die Gedanken fordern auch mich heraus, indem sie mir Vertrautes hinterfragen. Ich stelle neue Fragen, die das Verstehen der Kinder und mein eigenes weiterführen.

3.) Eigenes Wissen einbringen

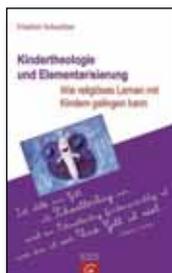
Als Leitungsperson bin ich für die Kinder auch ein Experte / eine Expertin und habe Fachwissen. Dieses gilt es behutsam einzubringen. Dafür ist es hilfreich, wenn ich mich selbst schon mit den Fragen, die vom Thema her entstehen können, auseinandergesetzt habe. Gleichzeitig ist es wichtig, sich mit Bewertungen von Kinderaussagen zurückzuhalten, um deutlich zu machen, dass es nicht um richtig oder falsch geht.

Bei theologischen Gesprächen habe ich also eine dreifache Rolle: ich bin aufmerksamer Beobachter, stimulierender Gesprächspartner und begleitender Experte.

Wer sich auf solche Gespräche einlässt, nimmt es ernst: Kinder sind nicht zu klein, um große Fragen zu stellen!



Buchtipps zu den Themen des Heftes



Friedrich Schweitzer
**Kindertheologie und
Elementarisierung**
Wie religiöses Lernen mit Kindern
gelingen kann
240 Seiten, kartoniert **19,99 Euro**

Kinder kennen hergebrachte Traditionen des Glaubens aus der Familie oft nicht mehr. Die Elementarisierung ist hier Lösungsweg, um die ursprüngliche religiöse Kompetenz der Kinder und ihren Lern- und Orientierungsbedürfnissen gerecht zu werden. In Verbindung mit Kindertheologie wird sie religionsdidaktisch aufgenommen und vertieft. Mit zahlreichen Praxisbeispielen, zur Gestaltung religiös-theologischer Grundthemen in der pädagogischen Arbeit mit Kindern.



Matthias Kerschbaum, Bernd Popp,
Henrik Struve (Hg.)
Wir fahren zur WM Brasilien
31 Fußball-Andachten
96 Seiten, kartoniert **5,90 Euro**

31 Fußball-Andachten rund um Sponsoring, Sportreporter, Public Viewing, Maskottchen, Platzwart, Taktik ... Die Andachten drehen sich nicht nur um Fußball sondern erzählen auch von Brasilien – dem Zuckerhut, der Copacabana, dem Karneval. Mit Andachten von Gottfried Heinzmann, Bernd Popp, Matthias Kerschbaum, Dieter Braun ...

Mit einem Vorwort von Cacau.



Frank Bonkowski
Spiele für wenige
 44 Spiele für kleine Gruppen
 67 Seiten, kartoniert **4,99 Euro**

Viele Mitarbeitende stellen sich vor einer Gruppenstunde die gleiche bange Frage: Wie viele kommen heute? Ein Spiel zu finden, das auch mit kleinen Gruppen funktioniert und nicht langweilig ist, stellt eine große Herausforderung dar. Dieses Buch schafft Abhilfe. Denn damit hat man für kleine Gruppen immer das richtige Spiel.

Die Bücher sind zu beziehen bei:



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

WEITERE TIPPS

Hilfreiche Artikel zum Thema des Heftes im Internet!

Ideen rund um die Fußball-WM findet ihr in Jungscharleiter Nr. 2/2006 „Jetzt geht's rund“.

Ideen für Einladungsaktionen in die Jungschar sind in Jungscharleiter Nr. 3/2010 „Den Stein ins Rollen bringen“ behandelt worden.

Die PDFs der Hefte gibt es im Internet unter www.jungscharleiter.de (Heftarchiv).

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
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**



**Denn wo zwei oder drei Menschen in meinem Namen
zusammenkommen, da bin ich selbst in ihrer Mitte.**

Matthäus 18,20 (Übersetzung Basisbibel)