



FIX & FERTIG

Drei Mobilisierte 4
 Petrus und Johannes Caroline Roth
 heilen den Gelähmten

Mit Jesus unterwegs 9
 Die Emmaus-Jünger Claudia Englert

Nichts als Ärger 14
 Jona haut ab Antje Metzger



BAUSTEINE

Rudi und der Auswanderer 20
 Abrahams Berufung Frank E. W. Ortmann

Eine Geschichte auf dem Weg 22
 Die Arche Noah zum „Anfassen“ Tanja Ziegler

In 80 Tagen um die Welt 26
 Unterwegs sein Claudia Englert

Handy-Spiele 30
 Faszinierende Ideen Frank E. W. Ortmann
 rund um den kleinen Begleiter

Mobile 33
 Zwei bewegende Bastelentwürfe Birgit Bochnerle

Bauen und losfahren 35
 Einfache Räderfahrzeuge bauen Hans-Martin Kögler

Sockenrabben 38
 Handpuppen basteln aus (alten) Socken Birgit Bochnerle



SPECIALS

Nachts sind alle Katzen grau 41
 Nachtwanderung Frank E. W. Ortmann

CVJM-Hockey 44
 Eine attraktive Trendsportart Andreas Götz
 breitet sich aus!



FIT FÜR KIDS

Was klingelt denn da? 47
 Umgang mit Handys Antje Metzger
 in der Jungschar und auf Freizeiten



FUNDSACHEN

Buchtipps 51

Stell dir vor ...

... Gott ruft dich an auf deinem Handy. Und er sagt zu dir: „Du, ich brauche dich. Geh in deine Schule und tröste den, der heute traurig ist.“ „Gott“, hörst du dich sagen, „ich weiß nicht, ob ich die Person überhaupt erkenne. Und ich weiß auch nicht, ob ich das kann, das mit dem Trösten meine ich.“ Gott antwortet: „Lass das mal meine Sorge sein. Du packst das. Geh einfach los!“

Du packst deine Sachen, kommst an diesem Tag in deine Schule und bist ganz gespannt, was heute passieren wird ...

Ich gebe es ja zu, Gott hat kein Handy. Aber wozu auch. Er erreicht uns auch so. Wenn du z. B. in der Bibel liest und dich angesprochen fühlst. Oder wenn du plötzlich den Eindruck hast, du sollst eben auf jemanden zugehen und ihn trösten. Oder wenn Gott dir durch andere Menschen etwas zuspricht. Gott hat viele Möglichkeiten, dich zu erreichen. Und er schickt dich los zu seinen Menschen, damit andere Gott durch dich kennen lernen. Jesus sagt zu seinen Jüngern: „Mir ist alle Macht im Himmel und auf der Erde gegeben. Darum geht zu allen Völkern und macht sie zu Jüngern.“ (Mt. 28,19) Wir sollen losgehen, in Bewegung zu den Menschen. Und Gott hat die Macht, die Menschen zu erreichen, das ist seine Sorge. Gehen ist unser Job.

In der neuen Ausgabe des Jungcharleiters liest du über Menschen, die einfach losgezogen sind: Noah, Abraham, Jona, Petrus und Johannes. Sie alle sind von Gott bewegt. Manche Wegstrecke war dabei ein Umweg, mal unbequem, anstrengend, mal ein Abenteuer oder ein großes Happy End. Auf allen Wegen war Gott dabei. Gott geht mit seinen Leuten los. Er macht mobil und lässt sie dabei nicht hängen.

Wir wünschen euch mit euren Jungcharkindern mutige Schritte auf Gottes Wegen und die Erfahrung, dass er ein treuer Wegbegleiter ist.

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionskreis,

Antje Metzger

INTERNET ZUGANG

Interner Bereich auf www.jungcharleiter.de
 Zugangscode:
Benutzername: „Jungcharleiter“
Passwort: „Bewegung“
 (beides am Anfang groß geschrieben).

DOWNLOAD

Infos über Zusatzmaterial auf S. 8





Drei Mobilisierte

Petrus und Johannes heilen den Gelähmten

Bibelstelle:

Apostelgeschichte
3,1-8 (9-12.16)

Besonderheiten:

Die Geschichte wird nicht erzählt, sondern von den Kindern selbst gelesen und erarbeitet

Zielgedanke

Gott macht dich mobil – zum Freudenboten, zum Ermutiger, auf andere zuzugehen.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Der Gelähmte: Er ist ein Mann ohne Hoffnung. Andere tragen ihn zum Tempel-Tor; ein strategisch sinnvoller Platz. Daran gehen täglich viele Menschen vorbei, auf dem Weg zum Gebet. Gebet und Almosen geben gehören für einen frommen Juden zu den lobenswerten Werken. Der Gelähmte erbittet nichts anderes als Geld, um leben zu können – mehr erwartet er nicht. Aber er bekommt mehr: vollkommene Heilung! Und er scheint zu wissen, wem er diese „Mobil-Machung“ verdankt. Denn es



wird nur berichtet, dass er Gott lobt und dankt. So wird er zum Freudenboten. Petrus und Johannes: Sie sind, wie bei frommen Juden zu dieser Uhrzeit üblich, auf dem Weg zum Gebet in den Tempel. Und sie sind erfüllt vom Heiligen Geist. Dieser lenkt ihre Aufmerksamkeit an diesem Tag auf den Gelähmten. Sie lassen sich von Gott mobilisieren, gehen auf den Gelähmten zu und geben ihm, was sie haben: ihren Glauben an Jesu Macht und Möglichkeiten, ihre Ermutigung und Heilung, die Jesus durch sie bewirkt. „Im Namen Jesu“ heilen sie, das heißt in Jesu Autorität. Durch diesen Ausspruch und auch durch Petrus anschließende Rede stellen sie klar, dass nicht sie es waren, die das Wunder bewirkt haben, sondern Jesus.

Erlebniswelt der Kinder

5 Viele Kinder bekommen eingetrichtert und vorgelebt, wie wichtig es ist, nur für sich, seine Rechte, sein Vorwärtskommen zu kämpfen. Denn nur wer sich durchboxen kann oder der Beste ist, hat Chancen in unserer Leistungsgesellschaft weit zu kommen. Bei diesem Erlebnis geht es um etwas ganz anderes: Gott möchte uns die Augen öffnen und uns in Bewegung setzen hin zum anderen, zum Schwachen, zu dem, der unsere Hilfe braucht. Wir sollen geben, von dem, was wir haben: Hilfe, Ermutigung, Handreichung und das, was Gott ihm durch uns geben möchte. Viele Erwartungen, Situationen im Elternhaus oder in der Schule lähmen Kinder. Jesus möchte das, was uns lähmt und einschränkt, heilen, uns neue (Bewegungs-) Freiheit geben und uns so zu Freudenboten machen.

Einstieg

Staffel ohne Beine (funktioniert nicht auf Teppichboden) Bildet verschiedene Gruppen, die sich jeweils hintereinander an einer Linie aufstellen. Der erste jeder Gruppe setzt sich auf den Boden, hebt leicht seine Beine an und schiebt sich nach dem Startkommando mit den Händen an, so dass er auf dem Po rutscht. (Am besten funktioniert es, wenn man rückwärts rutscht.) Ist der erste der Gruppe am Ende des Spielfeldes angekommen, rutscht der nächste los, und so weiter. Die Gruppe, die als erstes vollständig auf der anderen Seite angekommen ist, hat gewonnen.

**MATERIAL 1**

Drei Bibeln oder drei Kopien des Bibeltextes.
Drei verschiedene Aufgabenzettel, mit jeweils einer anderen Person, über die sie sich austauschen, evtl. Stifte und Papier für die Gedanken der Gruppen.

Erzählung

Lest zunächst einmal das Erlebnis aus der Bibel vor und klärt aufkommende Verständnisfragen. Dann teilt ihr die Kinder in drei Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt eine Bibel oder den kopierten Bibeltext aus Apostelgeschichte 3,1-8 (9-12.16) und einen Aufgabenzettel. Jede Gruppe setzt sich mit einer Person dieses Erlebnisses auseinander und überlegt anhand des Textes: Was ging wohl in a) Petrus b) Johannes c) dem Gelähmten vor? Nach einer abgesprochenen Zeit tauschen sich die Gruppen über die Ideen und Gedanken aus (Tipp: Gut geeignete Bibelübersetzungen sind Gute Nachricht, Hoffnung für alle und Neues Leben. Bei jüngeren Kindern ist es sicher sinnvoll, wenn jeweils ein Mitarbeitender in der Gruppe ist).
(Material 1)

Andachtsimpuls

Hängt in die vier Ecken des Raumes je ein beschriftetes Plakat mit Fragen / Aussagen, auf dem es noch Platz für Antworten gibt und legt Stifte dazu. Erläutert kurz die Plakate. Dann bekommen die Kinder Zeit, zu den Plakaten zu gehen und ihre Anliegen aufzuschreiben (anonym oder namentlich). Im Anschluß gehen die Gruppen zu den Plakaten und beten für die Anliegen – spricht auch die Möglichkeit aus, leise zu beten. Allen muss klar sein, dass die Anliegen nicht außerhalb der Gruppe weitererzählt werden!

Plakate mit Fragen / Aussagen und Erläuterung:**Was lähmt mich? Was macht mein Leben schwer?**

Keiner in der Gruppe ist (vermutlich) körperlich gelähmt. Aber schwierige Situationen und Erlebnisse können uns lähmen oder uns das Leben schwer machen. Jesus bietet uns dafür seine Hilfe an.

Wozu brauche ich Mut?

Petrus und Johannes brauchten Mut, um den Gelähmten anzusprechen und zu heilen. Für vieles in unserem Leben brauchen wir Mut, um loszugehen und es zu tun: um Verzeihung zu bitten, zu helfen, zu ermutigen, Hilfe anzubieten, Fehler oder falsches Verhalten einzugestehen ...



Wofür kann ich Gott danken?

Gott hilft uns immer wieder in unserem Leben, schenkt uns Dinge, verändert Situationen, ermutigt uns, direkt oder auch durch andere Menschen.

Diese Menschen in meiner Umgebung brauchen Hilfe:

Petrus und Johannes haben den Gelähmten und seine Not gesehen. Sie konnten ihm helfen. Es ist gut, die Not anderer Menschen zu sehen. Wir haben immer die Möglichkeit zu helfen: ganz praktisch oder durch unser Gebet. (Material 2)

MATERIAL 2

Vorbereitete Plakate, Aufhängung für die Plakate, Stifte

Ideen zur Vertiefung

Transport-Spiel

Ihr bildet Gruppen. Jeweils zwei aus einer Gruppe transportieren die anderen der Gruppe liegend in einer Decke nacheinander auf die andere Spielfeldseite. Ein weiteres Spiel: Auch hier werden Gruppen eingeteilt. Die Gruppen bilden Dreier-Teams. Zwei tragen den anderen auf die andere Seite, indem sie ihre eigenen Unterarme jeweils überkreuzen und sich gegenseitig an den Handgelenken festhalten. So bilden sie einen Sitz. Der dritte setzt sich in diesen Sitz und schlingt seine Arme um die Schultern der Träger. Ist das Dreier-Team auf der anderen Seite angekommen, startet das nächste Team. (Material 3)

MATERIAL 3

1 Decke
pro Gruppe

Hilfe-Ruf-Aktion

In mehreren Gruppen gestalten die Kinder ein Werbe-Plakat für den Gelähmten, das er neben sich stellen kann. Warum soll gerade für ihn gespendet werden? Vereinbart vorher, wie lange dafür Zeit ist. (Material 4)

MATERIAL 4

DIN A3 Blatt
pro Gruppe,
bunte Stifte

Ermutigungs-Spiel Gummibären-Aktion

Teilt die ganze Gruppe in Vierer-Gruppen auf. Jede Vierer-Gruppe bekommt ein Schälchen mit Gummibärchen. Jeder darf jetzt den anderen ermutigen, z. B. ihm ein Lob aussprechen, etwas Schönes sagen und ihm dazu ein Gummibärchen geben. Achtet darauf, dass jeder etwas gesagt bekommt. Wie wäre es, wenn ihr mit den Kindern überlegt, wer ein Lob, eine Ermutigung in eurem Umfeld brauchen könnte, z. B. der Hausmeister des Gemeindehauses, der Pfarrer, der Jugendreferent ... Schreibt diesen Personen gemeinsam eine Karte und legt eine kleine Tüte Gummibärchen dazu. (Material 5)

MATERIAL 5

Gummibärchen,
Schälchen für die
Gummibärchen,
evtl. Karten, Stifte,
abgepackte
Gummibärchen



MATERIAL 6

Musik, Tennisbälle

Auf die Beine!

Ihr helft einander, auf die Beine zu kommen. Zwei Kinder setzen sich gegenüber auf den Boden. Sie sitzen so dicht, dass sich ihre Fußspitzen bei leicht angewinkelten Knien berühren. Nun fassen sie sich gegenseitig an den Händen und ziehen sich gleichzeitig hoch. Stehen beide, sucht sich jeder einen neuen Partner – bis alle stehen.

Tanz-Spiele

Tennisball-Tanz: Immer zwei Kinder tanzen zusammen. Jedes Paar klemmt sich einen Tennisball zwischen die Stirn. Musik an und los geht's. Welches Paar hält den Tennisball am längsten?

Spiegeltanz: Jeweils zwei Kinder stehen sich gegenüber. Eines tanzt, das andere ist dessen Spiegel. Der „Spiegel“ macht alle Bewegungen des Gegenübers nach. Hier bietet sich langsamere Musik an, schnelle Bewegungen schwierig zu spiegeln sind.

Lieder

- *Halleluja, Gott ist allmächtig*, Einfach Spitze Nr. 104
- *Ich schmeiß die Arme in die Luft*, Einfach Spitze Nr. 63
- *Alles was ich hab'*, Einfach Spitze Nr. 38

Caroline Roth

INFOS INTERNET-DOWNLOAD

Zusatzmaterial zu diesem Heft ...

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

Nützliches zum Artikel im Heft

- 1.) Material zum Fix & Fertig-Artikel „Eine Geschichte auf dem Weg“ (S. 22 von Tanja Ziegler)
- 2.) Material zum Baustein-Artikel „Mobile“ (S. 33 von Birgit Bochterle)
- 3.) Material zum Baustein-Artikel „Bauen und losfahren“ (S. 35 von Hans-Martin Kögler)
- 4.) Material zum Baustein-Artikel „Sockenraben“ (S. 38 von Birgit Bochterle)
- 5.) Bilder zum Special-Artikel „CVJM-Hockey“ (S. 44 von Andreas Götz)



Mit Jesus unterwegs

Die Emmaus-Jünger

Zielgedanke

Jesus will auch heute noch unser Wegbegleiter sein und wir können mit ihm unser Leid wie auch unsere Freude teilen.

Bibelstellen:

Lukas 24,13-35

Besonderheiten:

keine

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Irgendwie ist es schwer zu verstehen, dass die beiden Jünger auf ihrem Weg Jesus nicht erkannt haben. Zu sehr waren sie mit sich und ihrer Trauer beschäftigt. Jesus begleitet sie ein Stück und hört ihnen zu. Sie können ihm ihre Sorgen erzählen, ihren enttäuschten Erwartungen Raum geben. Seine Gegenwart tut ihnen gut, deswegen nötigen sie ihn auch, zum Essen zu bleiben. Er bricht das Brot und dabei geht nicht nur ihr Herz auf, sondern sie erkennen ihn.



Erlebniswelt der Kinder

Kinder zeigen ihre Gefühle meist sehr spontan. Wenn es ihnen gut geht und sie etwas Tolles erlebt haben, sprudelt es nur so aus ihnen heraus. Freude setzt sich in Bewegung um. Traurigkeit hingegen drückt nieder. Kinder wollen nicht beschwichtigt, sondern in ihrer Traurigkeit ernst genommen werden. Kinder brauchen in ihrem Leben Menschen, die sie auf ihrem Weg begleiten, ihnen helfen, den Blick aufs Wesentliche zu lenken, ihnen zuhören und sie ernst nehmen.

Die Sprichwörter „Geteiltes Leid ist halbes Leid“ und „Geteilte Freude ist doppelte Freude“ sollen leitend sein.

Einstieg

Verschiedene einfarbige Stoff-Stücke, Blätter oder Stifte liegen in der Mitte. Ein Kind sucht sich eine Farbe aus, ohne etwas zu sagen und versucht nun die Stimmung der Farbe durch Gestik und Mimik darzustellen. Welche Farbe passt zu welcher Stimmung und Körperhaltung? Zum Beispiel bei „Schwarz“: niedergeschlagene, traurige, gekrümmte Haltung.

Die anderen Kinder raten, welche Farbe es sein könnte bzw. machen weitere Vorschläge zu entsprechenden Körperhaltungen und Gefühlen.

Erzählung

Ein Weg wird in der Mitte gelegt, dazu zwei Playmobilfiguren stellen. Im Verlauf kommt noch eine dritte Figur hinzu.

So schlecht ging es ihnen schon lange nicht mehr. Alles war doch zum Davonlaufen. Die ganze Situation. Wie Jesus gefangen genommen, verurteilt und gekreuzigt wurde. Er war tot! Der Messias, an den sie so fest geglaubt hatten, ihr Freund. Und deswegen nichts wie weg von Jerusalem. Die zwei wussten nicht mehr weiter. Wollten nur weg vom Ort des Geschehens. Wollten alles vergessen.

(Die Kinder fragen, wie wohl die Körperhaltung der zwei Playmobilfiguren aussehen könnte.)

Plötzlich war ein Mann da. Sie hatten ihn gar nicht kommen hören, auf einmal lief er neben ihnen her.

„Wovon redet ihr?“, fragte er sie. „Wie? Du weißt nicht,



was geschehen ist? Du bist wahrscheinlich der einzige, der nichts davon mitbekommen hat.“ „Dann erzähle es mir doch“, sagte der Mann nur.

Und sie fingen an, diesem fremden Mann ihr Herz auszuschenken. Sie erzählten ihm von Jesus, von ihren Erwartungen an ihn, von ihrer Enttäuschung und Traurigkeit, dass er nun tot war. Es war merkwürdig. Je mehr sie dem Fremden davon erzählten, umso leichter wurde es ihnen ums Herz.

(Die Kinder erneut nach der Körperhaltung fragen.)

Es war, als ob sie mit diesem Fremden ihr Leid teilen konnten. Kleopas erzählte dann auch von den Frauen: „Stell dir vor, da sind Frauen zum Grab Jesu gegangen und es war leer. Engel wollen sie gesehen haben, die sagten, dass Jesus leben würde. Aber wie kann das sein, frage ich dich. Mir macht das eher Angst als Hoffnung.“

„Ach, ihr seid etwas schwer von Begriff“, sagte der Fremde. „Habt ihr nicht gelesen, was die Propheten im Auftrag Gottes vor langer Zeit niedergeschrieben haben? Da steht, dass der Messias, der Retter der Welt, dies alles erleiden muss und dass der Tod nicht das Letzte ist.“

„So, so“, nickte Kleopas bedächtig, spielte mit dem Gedanken und fing an zu lächeln.

(Die Kinder erneut nach der Körperhaltung fragen.)

Schließlich kamen die drei in Emmaus an. Die Dämmerung brach herein und der Fremde wollte sich von den zwei Jüngern verabschieden. Aber das ließen sie nicht zu.

„Es ist schon Abend, sei doch unser Gast und leiste uns noch ein wenig Gesellschaft.“ Sie konnten ihn nicht einfach gehen lassen, nachdem ihnen seine Gespräche so gut getan hatten. Sie luden ihn zum Essen ein. Aber nicht sie sprachen das Tischgebet, sondern der Mann nahm das Brot, dankte Gott dafür, brach es und gab es ihnen.

Und da erst begriffen sie, wer dieser Mann war. Der ihnen zugehört, sie getröstet, ihnen die alten Schriften erklärt hatte: Es war Jesus selbst! Die Frauen hatten also doch recht gehabt. Jesus war nicht tot, er war auferstanden und lebte. Er war lebendig! Das war das Allerschönste, was sie je erlebt hatten!

(Die Kinder erneut nach der Körperhaltung fragen.)

Genau in diesem Augenblick verschwand Jesus wieder. Aber es machte sie nicht mehr traurig. Sie waren voller Freude. „Komm, lass uns nach Jerusalem zurückgehen zu den ande-



ren. Ich platze fast vor Freude. Wir müssen das den anderen weitererzählen.“ Und sie liefen so schnell sie konnten zurück. Die Dunkelheit machte ihnen nichts aus. Ganz außer Atem fanden sie die anderen Jünger: „Der Herr ist auferstanden. Wir haben ihn gesehen.“

Erst waren die anderen noch skeptisch. Aber die beiden Jünger erzählten, was sie erlebt hatten und dann fielen sich alle in die Arme und lachten und waren glücklich. Sie hatten neue Hoffnung bekommen.

(Die Kinder erneut nach der Körperhaltung fragen.)



Andachtsimpuls

Vorhin haben wir Körperhaltungen zu den verschiedenen Stimmungen ausprobiert. Wenn wir traurig sind oder uns Sorgen belasten, haben wir eher eine verschlossene Körperhaltung. Entweder das Gesicht in den Händen oder zusammengekrümmt auf den Boden starren. In diesen Situationen sind wir nicht fähig, irgendetwas anderes wahrzunehmen. Wir können nicht gleich wieder den Blick heben und weitermachen als ob nichts gewesen ist. In diesen Situationen sind wir oft „blind“ für das Schöne im Leben. Dann ist es gut, wenn wir in diesen Situationen jemanden haben, mit dem wir reden können. Denn geteiltes Leid ist halbes Leid. Wenn ich erzähle, wird mir leichter ums Herz. Ich kann Freunden oder meiner Familie erzählen, was mich bedrückt. Ich kann aber auch Jesus meine Sorgen anvertrauen. Er begleitet mich auf meinem Lebensweg, auch wenn ich ihn nicht sehe.

Hier in der Jungschar wollen wir mit Jesus unterwegs sein. Wie der Weg sein wird, wissen wir nicht. Ob es ein schöner Weg ist mit herrlicher Aussicht, ob es bergauf geht oder sehr steinig und beschwerlich ist. Wir vertrauen darauf, dass Jesus ihn mitgeht.

Gebet

*Lieber Gott,
du bist da, wenn es uns schlecht geht. Dir können wir unsere Sorgen und Traurigkeiten erzählen und du verstehst uns.
Verwandle unsere Sorgen, so dass sie uns nicht mehr niederdrücken. Du bist auch da, wenn es uns gut geht.
Lass uns das Leben in diesen Momenten besonders genießen.
Amen.*



Ideen zur Vertiefung

Sorgen loswerden

Sorgen aufschreiben und die Zettel dann schreddern, zerreißen oder verbrennen.

Spiele zum Thema „Zuhören“ oder „Erzählen“

- Vier Leute gehen vor die Tür. Einer wird reingeholt und bekommt eine Geschichte erzählt, die ca. zwei Minuten dauert. Danach muss er diese Geschichte dem Nächsten von draußen erzählen und der dann wieder dem Nächsten. Der Vierte erzählt am Schluss noch mal allen die Geschichte, so, wie er sie gehört hat. Es ist interessant, was am Schluss noch übrig bleibt.
- Jeder schreibt drei Worte auf jeweils einen Zettel. Man sitzt im Kreis zu maximal acht und alle haben die Hände auf dem Rücken. Die Zettel liegen in der Mitte. Einer dreht einen Zettel um (so dass jeder es sehen kann) und fängt an, eine Geschichte zu erzählen. Wenn das Wort vorkommt, das auf dem Zettel steht, müssen alle versuchen, den Zettel zu schnappen. Danach ist der Nächste in der Reihe dran, ein Wort umzudrehen und die Geschichte weiterzuerzählen.

Spiel zum Thema „Blind sein“

Man geht zu zweit zusammen. Der eine ist blind und wird von dem anderen geführt. Die beiden starten von einem Ausgangspunkt. Der Blinde wird zu drei Stellen geführt, an denen er jeweils etwas betastet. Danach geht es wieder zum Ausgangspunkt zurück. Nun muss der ehemals Blinde sehend den Weg nachgehen, den er geführt wurde.

Claudia Englert



Nichts als Ärger!

Jona haut ab

Bibelstellen:

Jona 1,
Jona 2, in Auszügen

Besonderheiten:

Erzählung mit
Spielfiguren

Zielgedanke

Wenn du dich über Gott oder Menschen ärgerst, dann rede mit Gott darüber.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Jona bekommt den Auftrag von Gott, den Stadtbewohnern von Ninive (für Israel der Inbegriff von Bosheit und Gottesferne) zu sagen, dass sie ihr Leben ändern sollen. Wenn nicht, werden die Bewohner von Gott bestraft. Jona drückt sich vor dem Auftrag. Aber nicht etwa aus Angst, sondern weil er den Leuten aus Ninive nicht gönnt, dass sie nach ihrer möglichen Lebensänderung von Gott verschont werden (siehe Jona 4,2). Das ärgert ihn jetzt schon, da er glaubt, dass eben das eintritt.



Die Jona-Geschichte zeigt, dass Gott alle Menschen liebt. Und sein Volk Israel ist beauftragt – wie Jona – die Einladung zu einem Leben mit Gott auszusprechen.

Jonas Ärger setzt ihn in Bewegung. Er versucht vor Gott zu fliehen und zwar in die entgegengesetzte Richtung von Ninive. Vermutlich denkt Jona, dass er am damaligen offiziellen „Ende der Welt“ (Tarsis, Spanien) für Gott nicht erreichbar ist. Auf diesem Weg werden heidnische Matrosen Zeugen, dass Gott Macht über Himmel, Meer und Leben hat. Sie fangen sogar an, mit Gott zu reden. Damit bringt Jona die Heiden ganz unbeabsichtigt mit Gott in Kontakt.

Es lohnt sich natürlich, den Kindern die ganze Jona-Geschichte auf mehrere Jungcharstunden verteilt zu erzählen. Aber diese Einheit endet damit, dass Jona vom Wal ausgespuckt wird. So erfahren die Kinder noch, dass Jona heil aus der Sache rauskommt.

Erlebniswelt der Kinder

Kinder ärgern sich über ungerechte Spiele, Benachteiligung im Schulunterricht, Aussprüche von Mitschülern, Verbote der Eltern, über Gott und warum er nicht eingreift, wenn Not am Mann ist. Kinder ärgern sich über alles Mögliche. Ärgern ist menschlich. Die Frage ist nur, wie man damit umgeht. In dieser Einheit sollen den Kindern dazu Lösungswege aufgezeigt werden: Der Ärger setzt Kräfte frei. Er hilft, sich von Dingen oder Menschen zu distanzieren. Er kann Impuls sein, etwas bei sich zu ändern oder eben ein klärendes Gespräch zu suchen. Manchmal reicht es auch, seinem Ärger einfach „Luft zu machen“, z. B. durch einen Schrei auf dem Fußballplatz, wenn der Ball neben das Tor ging ...

Erzählung

Hinweis zur Vorbereitung: Die Personen in der Geschichte werden mit Spielfiguren (aus „Mensch ärgere dich nicht“-Spiel) dargestellt (Jona = rot, 4 Matrosen = grün, Kapitän = gelb), das Meer ist aus blauem Stoff (1 m x 1 m), ein Schiff (eine flache Herings-Dose), Proviant (kleine Kieselsteine), ein leeres Marmeladenglas als Wal.

Zu Beginn liegt der blaue Stoff auf dem Boden, die Kinder sitzen drum herum. Am Rand des Stoffes stehen die Matrosen



und der Kapitän an Land. Auf dem Meer liegt das Schiff direkt bei den Matrosen, im Schiff die Kieselsteine. Der Mitarbeitende hält Jona in der Hand.



Darf ich vorstellen? Das ist Jona. Jona ärgert sich gerade (*Jona ein Stück von den Matrosen wegstellen*). Aber hört selbst, warum.

„Das kann er nicht von mir verlangen! Ich soll nach Ninive? Warum schickt Gott ausgerechnet mich dort hin? In dieser Stadt gibt es nur böse Menschen. Sie lügen und betrügen. Sie lassen arme Menschen einfach verhungern. Gott ist ihnen total egal. Aber klar, ich versteh schon! Wenn ich jetzt dort hingehge und ihnen sage, dass sie sich ändern sollen, dann tun sie das am Ende noch. Und dann vergibt Gott denen bestimmt. Das regt mich jetzt schon auf. Nein, da mach ich nicht mit. Ich hau ab! Ich gehe einfach weg. Ich verreise. Ganz weit weg. Am besten ans Ende der Welt. Soll Gott doch sehen, wen er schickt. MICH NICHT!“

Jona läuft in Richtung Meer (*Jona in Richtung Matrosen schieben*). Direkt am Hafen trifft er auf die Matrosen und ihren Kapitän (*rote Figur Jona zu gelber Figur Kapitän schieben*). „Hallo, Kapitän. Wohin fährt denn dein Schiff?“ „Nach Spanien, wieso?“ „Das ist gut. Weit genug weg von Israel. Kannst du mich mitnehmen?“ „Eigentlich nehmen wir keine Passagiere mit!“ „Aber ich muss weg! Ganz dringend!“ „Bist du auf der Flucht? Hast du was angestellt?“ „Nein, ich habe nichts verbochen. Aber ich fliehe vor meinem Gott.“ „Das verstehe ich nicht. Du fliehst und hast nichts angestellt? Aber ich will mal nicht so sein! Komm mit an Bord!“ „Danke.“

Und alle gehen an Bord des Schiffes (*Matrosen, Kapitän und zuletzt Jona gehen an Bord*). Die Matrosen, der Kapitän und Jona. Ja, Jona ist an Bord. Und er ist sehr müde. Deshalb legt er sich erst mal hin (*rote Figur Jona hinlegen*) und schläft auch ganz schnell ein. (*Das Schiff in die Mitte des Tuches schieben*.) Nach einiger Zeit ist das Schiff auf hoher See. Jona schläft immer noch. Plötzlich ziehen dunkle Wolken auf und ein gewaltiger Sturm peitscht das Meer. Das Schiff wird in den Wellen hin und her geworfen (*Das Schiff etwas hin und her schaukeln, die Figuren fallen um*). Die Männer können sich kaum noch im Schiff halten. Der Kapitän (*auf gelbe Figur zeigen; Figuren aufrichten, bis auf Jona-Figur*) bekommt es mit der Angst zu tun: „So ein Unwetter habe ich noch nie erlebt. Das ist die Strafe der Götter! Wer hat was ausgefressen? Jemandem ist schuld an diesem Chaos!“ Die Mat-



rosen sind in Panik und schreien: „Hilfe, Hilfe!“ Der Kapitän ruft: „Was schreit ihr rum, werft das schwere Gepäck über Bord!“ Was der Kapitän befiehlt, wird getan (*Kieselsteine ins Meer werfen*). Die Matrosen werfen alles über Bord. Aber es hilft nichts. Der Sturm hört nicht auf zu wüten, die Wellen bleiben hoch. (*Tuch an den Seiten des Schiffes wellen, Kapitän zu Jona stellen.*) „Hey, du!“ Der Kapitän ist fassungslos. „Hey, du! Was liegst du hier rum und schläfst? Los, steh auf und ruf zu deinem Gott! Vielleicht hilft er uns, damit wir nicht umkommen!“ (*rote Figur Jona aufstellen*). Jona ist schnell wach und als er sieht, was los ist, haben die Matrosen eine Idee: „Schnell, lasst uns losen. So kriegen wir raus, wer schuld ist am Sturm!“ (*Alle Figuren im Schiff zusammenstellen.*) Gesagt getan. Es wird gelost. Alle ziehen ein Los. Jona zieht das kurze Los. (*Jona aus der Gruppe stellen.*) Er scheint schuld zu sein am Unglück. Wütend umringen ihn die Matrosen und der Kapitän (*alle um Jona*). Sie stellen ihm jetzt viele Fragen: „Warum geht es uns so schlecht? Wer bist du? Wo kommst du her?“ „Ich komme aus Israel und glaube an Gott, der das Meer und den Himmel gemacht hat. Und vor meinem Gott bin ich jetzt auf der Flucht.“ „Spinnst du? Warum hast du das getan?“ Die Matrosen sind total verärgert. „Sag uns wenigstens, was wir jetzt tun sollen!“ Jona ist verzweifelt. „Nehmt mich und werft mich ins Meer! Dann wird der Sturm aufhören.“

Die Schiffsbesatzung glaubt das nicht. (*Alle Figuren an den Rand des Schiffes.*) Stattdessen rudern alle wie verrückt. Aber sie kommen nicht vorwärts. Und der Sturm lässt auch nicht nach. Da rufen die Matrosen und der Kapitän zu Gott: „Gott, hilf uns. Rette uns. Und rechne es uns nicht an, was wir gleich tun. Du wirst tun, was du für richtig hältst.“ Plötzlich schnappen die Matrosen Jona (*Jona-Figur nehmen und ins Meer werfen*) und werfen ihn ins Meer. Sofort hört der Sturm auf und das Meer ist wieder ruhig. Die Männer sind gerettet.

Nur Jona nicht. Er kämpft ums Überleben. Alleine schafft er das nicht. Deshalb schickt Gott einen Wal (*Marmeladenglas öffnen und Jona reinlegen, Glas schließen, auf dem Meer schwimmen bis ans Land*). Das Tier nimmt Jona auf für drei Tage und drei Nächte. Danach spuckt der Wal Jona an Land. (*Marmeladenglas öffnen, Jona an Land absetzen.*) Jona ist wieder an Land. Von seinem Auftrag ist er immer noch nicht begeistert. Aber er macht sich trotzdem auf den Weg nach Ninive.



Andachtsimpuls

Könnt ihr euch noch daran erinnern, worüber sich Jona geärgert hat? Wie ist Jona mit seinem Ärger umgegangen? Meint ihr, dass man vor Gott fliehen kann? (evtl. Psalm 139,7-10 lesen).

Gott ist überall da. Wir können gar nicht vor ihm fliehen. Gott ist überall für uns da, d. h. wir können auch immer mit ihm reden, egal wo wir sind. Gott lässt uns nie allein, auch nicht mit unserem Ärger.

Was denkt ihr, was hätte Jona machen sollen mit seinem Ärger?

- Seinem Ärger irgendwie Luft verschaffen (Laufen, Stampfen, Schreien)
- Über Ärger reden und ihn begründen (ich ärgere mich, weil ...)
- Bei Gott seinen Ärger loswerden
- Gott herausfordern, warum er das jetzt tun soll?



Wenn wir uns ärgern, dann ist das erst mal o.k. Das ist eine natürliche Reaktion unseres Körpers. Aber wichtig ist, dass wir nicht beim Ärgern bleiben, sondern überlegen, warum wir uns ärgern und das auch sagen. Da braucht es sehr viel Mut dazu. Bei Gott können wir das einüben, weil er uns ja versteht und auch nichts weiter sagt, wenn wir ihm was anvertrauen. Wir können zuerst mal Gott sagen, was uns ärgert und ihn um Mut bitten, es auch anderen zu sagen.

Gebetsrunde mit Knetmännchen

(Kinder bekommen Männchen aus Knetmasse. In der Mitte steht eine brennende Kerze.)

Wenn man sich ärgert, dann sagt man unter anderem: „Ich habe mir ein Loch in den Bauch geärgert“. Symbolisch für alles, was dich ärgert, kannst du der Knetfigur ein Loch in den Bauch drücken (Kindern Zeit dazu lassen).

Wir können Gott im Gebet sagen, was uns ärgert. Dazu könnt ihr leise oder laut beten und euer Männchen zu Gott bringen (an der Kerze ablegen).

Gott, wir bringen dir alles, was uns ärgert. Mich ärgert ...

Danke, dass unser Ärger von dir gehört wird.

Bitte hilf uns, mit unserem Ärger gut umzugehen.

Schenke uns Mut, auf andere zuzugehen und mit ihnen zu reden.

Amen.



Ideen zur Vertiefung

Das Spiel gegen schlechte Laune

Jedes Kind legt sich einen Schal oder ein Tuch über die Schulter. Alle bewegen sich im Raum und versuchen, den anderen das Tuch von der Schulter zu ziehen und auf den Boden zu werfen. Das bestohlene Kind schimpft: „So ein Mist, mein Tuch ist weg!“, nimmt das Tuch wieder auf und wirft es unter ausgiebigem Schimpfen vor den „Dieb“ auf den Boden, nimmt es wieder auf und spielt weiter. Ziel des Spiels ist es, dass sich die Kinder zunächst mit sich selbst auseinandersetzen, statt sofort auf andere loszugehen.

Bastelideen

„Mensch ärgere dich nicht“-Spiel basteln.

i

Tolle Anleitungen (auch für ein Spiel mit 6 Personen) findest du unter:
<http://www.spiefibel.de/mensch-aerger-dich-nicht.php>

Lieder

- *Ja, heut ist voll mein Tag*, Einfach Spitze Nr. 101
- *Vor mir, hinter mir*, aus Liedheft „Sei einfach du!“ von Mike Müllerbauer

Antje Metzger





Rudi und der Auswanderer

Abrahams Berufung

Besonderheiten:

Handpuppe
Rabe Rudi Rabowski
erzählt

Dauer:

5-10 Minuten

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

normal

Also Sachen gibt's, die gibt's ja überhaupt nicht. Wenn ich das irgendeinem erzähle, das glaubt mir keiner. Dass einer so mir nix dir nix seine sieben Sachen packt und sich auf und davon macht, ist schon sehr ungewöhnlich. Aber dass er sich wirklich nicht mehr in seiner Heimat blicken lässt, ist ja der Hammer. Am besten erzähl' ich euch die Geschichte von Anfang an.

Ich hatte es mir gerade so richtig nett und gemütlich gemacht in meinem Nest auf diesem schönen Baum in Haran. Von oben konnte ich das Treiben in der Stadt richtig gut beobachten. Vor nicht allzu langer Zeit kam der alte Abraham mit seiner ganzen Familie nach Haran. Er hatte eine echt lange Reise hinter sich, kann ich euch sagen. Ich hab mich gefragt, warum



der in seinem Alter noch so eine lange Reise gemacht hat. Doch ihr werdet´s kaum glauben: Abraham hatte doch tatsächlich noch seinen Vater dabei. Und der war ja noch älter. Doch es dauerte nicht lange, da starb der Vater von Abraham. Ich dachte erst, dass Abraham sich jetzt wieder nach Hause aufmacht, nach Ur in Chaldäa, wo seine ganze Verwandtschaft wohnt und wo er eigentlich auch hingehörte. Doch Pustekuchen, alles kam ganz anders. Gott persönlich hatte einen spektakulären Plan mit dem Abraham, kann ich euch sagen. Abraham sollte nämlich weiterziehen. Seine Reise war noch lange nicht vorbei. Er sollte in ein Land gehen, das Gott ihm zeigen wollte. Ja das kann ja spannend werden, hab´ ich mir da gedacht. Und der Oberhammer war: Gott sagte das alles Abraham persönlich. Ich hab mich da nur gefragt, ob der Abraham für so ne Tour überhaupt noch fit genug ist. Doch das war für Abraham wohl überhaupt keine Frage. Gott selbst hatte ihm ja den Auftrag gegeben, loszuziehen.

Und so packte Abraham alles zusammen, was er hatte und machte sich tatsächlich auf den Weg. Der hatte totales Vertrauen in Gott – echt wahr! Das fand ich mega stark. Doch noch was war echt aufregend: Gott hatte Abraham versprochen, dass er immer bei ihm sein wollte. Gott wollte Abraham zu einem großen Volk machen. Und die ganze Welt sollte durch Abraham von Gottes Liebe zu den Menschen erfahren. Ja, da war ich aber gespannt, kann ich euch sagen. Gott wollte den Abraham für alles, was er für Gott auf sich nahm, reichlich belohnen. Doch das war noch eine lange und echt spannende Geschichte. Die ich euch unbedingt auch noch mal erzählen muss. Ich hab mich da nur gefragt, ob Gott heute auch noch so zu den Menschen redet. Und ob es heute auch noch Menschen gibt, die Gott so vertrauen wie der Abraham damals und losziehen und in fremde Länder gehen, damit da auch die Menschen von Gott erfahren?

Frank E.W. Ortman



Eine Geschichte auf dem Weg

Die Arche Noah zum „Anfassen“

Besonderheiten:

Geschichte wird an verschiedenen Orten erlebt

Dauer:

Abhängig von Strecke; jedoch gut 60 Minuten

Zielgruppe:

ab 7 Jahren

Vorbereitungszeit:

normal

Schon immer waren Menschen „unterwegs“. Wie wäre es, mal mit der Jungschar „auf Achse“ zu sein? Nachfolgend am Beispiel der Geschichte „die Arche Noah“ ist eine Idee dargestellt, wie ihr euch mit den Kindern auf den Weg machen könnt.

Im Vorfeld überlegt ihr anhand der einzelnen Geschichtsabschnitte, wo sie in eurem Ort durchgeführt werden können. Die Wege sollten nicht zu weit voneinander entfernt sein, damit es auch gut in einer Jungscharstunde durchführbar ist. In der Jungschar selbst geht ihr an den ersten Ort, alle setzen sich, der angegebene Teil der Geschichte wird erzählt und danach kommt das Spiel / die Aktion. Die Materialien dazu sollten vorher besorgt werden und die Orte besichtigt sein.



Für Kinder ist es immer schön, wenn Geschichten frei erzählt und nicht vorgelesen werden.

Gott befiehlt Noah, ein Schiff zu bauen (1. Mose 6,5-22)

Geht mit den Kindern an einen Platz, wo es genügend kleinere Äste und Stecken gibt. Dort angekommen setzt ihr euch hin und erzählt den angegebenen Teil der Geschichte. Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. Danach sollen die Kinder in ihren Gruppen Äste und Stecken sammeln und wie Noah daraus eine Arche bauen. Hierzu bekommen sie eine feste Schnur (am besten Paketschnur) und Scheren. Wie sie die Arche bauen ist ihre Entscheidung. Am einfachsten und schnellsten geht es jedoch, die Hölzer nebeneinander hinzulegen und mit Schnur zu befestigen, wie beim Floßbau.

Sind alle fertig, werden die Bauwerke mitgenommen. Dann lauft ihr weiter bis zu einer Wiese. Sitzen alle, wird die Geschichte weitererzählt. (Material 1)

MATERIAL 1

kleinere Äste oder Zweige, feste Schnur (am besten Paketschnur) und Scheren

23

Noah geht mit seiner Familie und den Tieren ins Schiff (1. Mose 7,1-9)

Noahs Familie, wie auch die Tiere, gehen in die Arche. Dazu stellen sich die Kinder in Gruppen hintereinander auf, und auf der gegenüberliegenden Seite steht in einiger Entfernung ein Mitarbeitender. Auf „Los“ hüpfst das erste Kind aus jeder Gruppe mit geschlossenen Beinen so weit wie es kann. Dort wo es landet bleibt es stehen, und das nächste Kind aus seiner Gruppe stellt sich daneben. Dieses hüpfst nun ab diesem Punkt so weit es kann. Dann kommt das dritte Kind an die Reihe, usw. Sind alle einmal gehüpft und noch nicht beim Mitarbeitenden angekommen, geht es beim ersten Kind wieder los. Die Gruppe, die es als erste schafft beim Mitarbeitenden zu sein, hat gewonnen.

Sobald alle in der Arche sind geht ihr an einen flachen Fluss, Bach oder See.



Die Flut kommt (1. Mose 7,10-23)

Gott lässt es 40 Tage und Nächte regnen und alles versinkt im Wasser. Nur die Menschen und Tiere in der Arche überle-



ben. Wie sieht es mit den selbst gebauten Archen der Kinder aus? Können sie schwimmen? An einer flachen Stelle darf jede Gruppe ihre Arche ins Wasser setzen und beobachten, ob sie schwimmen kann.

Danach geht es weiter zu einem Spielplatz.

Der Wind vertreibt das Wasser (1. Mose 8,1-5)

Gott dachte an die Menschen und Tiere in der Arche und beschloss, das Wasser wieder sinken zu lassen. Er schickte einen Wind und das Wasser fiel.

Auf dem Spielplatz wird „Feuer, Wasser, Sturm“ gespielt. Alle Kinder rennen umher, bis der Mitarbeitende z. B. „Wasser“ ruft. Nun müssen alle irgendwo hinaufklettern. Bei „Feuer“ legt man sich mit dem Bauch auf den Boden und bei „Sturm“ müssen alle in das Spielhäuschen gehen, oder unter die Rutsche, je nachdem was es gibt. Wer den Befehl zuletzt ausführt, scheidet aus. Es kann auch noch „Sonne“ (auf den Rücken legen) hinzugefügt werden.

Für die nächste Aktion braucht ihr eine Wiese mit ein paar Büschen. Gemeinsam lauft ihr dorthin.

Noah lässt die Taube fliegen (1. Mose 8,6-12)

Um zu sehen, ob das Wasser von der Erde verschwunden ist, ließ Noah eine Taube fliegen. Als sie nicht mehr zurückkam wusste er, die Erde ist trocken.

Nachdem die Geschichte erzählt wurde, bekommt jedes Kind eine aufgemalte Friedenstaube und darf diese ausschneiden. Danach wird der Friedenstaube noch ein Zweig an den Schnabel geklebt. Entweder bringen die Mitarbeitenden schon welche mit oder ihr nehmt euch von den Büschen kleinere Zweige weg.

Der letzte Teil der Geschichte kann an derselben Stelle stattfinden, an einem anderen Ort oder im Gemeindehaus. Je nachdem was ihr plant zu machen. (Material 2)

MATERIAL 2

Pro Kind eine aufgemalte Friedenstaube, ein Zweig, Klebstoff und schwarze dünne Stifte für die Augen



Eine Druck- oder Kopiervorlage gibt es unter www.jungstcharleiter.de (Zusatzmaterial)



Gott schließt den Friedensbund mit den Menschen (1. Mose 8,13-9,17)

Als alle die Arche verlassen hatten, segnete Gott Noah und seine Familie. Er schloss den Friedensbund mit den Menschen, der bis heute gilt.

Noch immer zieht der Regenbogen die Menschen in seinen Bann und als Erinnerung an diese Jungscharstunde könnt ihr den Kindern ein schönes Bild von einem Regenbogen mitgeben. Vielleicht hat jemand ein Foto, das man vervielfältigen kann. Oder die Kinder malen den Regenbogen auf ein weißes Papier. Dazu eignen sich am besten Wachs- oder Holzfarben. (Material 3)

Wer möchte, kann als Weiterführung an diese Jungscharstunde in der darauffolgenden Woche die Idee „Meinen Bogen habe ich in die Wolken gesetzt“ von Stephan Schiek durchführen.

i

„Meinen Bogen habe ich in die Wolken gesetzt“, siehe Jungscharleiter 2/2002, ab Seite 4 unter www.jungscharleiter.de

MATERIAL 3

Für jedes Kind ein Bild von einem Regenbogen oder weißes Papier und Wachs- oder Holzfarben

Tanja Ziegler





In 80 Tagen um die Welt

Unterwegs sein

Besonderheiten:

Spiele sind sehr variabel

Dauer:

90 Minuten

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

normal

Kurzbeschreibung

In zehn Stationen geht es um die Welt. Beliebig können die Stationen in Gruppen gemacht werden, die gegeneinander spielen oder als eine große Gruppe. Welche Gruppe schafft es, in 80 Tagen die Länder bzw. Kontinente zu bereisen?

Kreative Variante: Die Länder werden bereist; in jedem Land wird ein „Selfie“ als Beweis gemacht. Die kreativsten Selfies gewinnen. Am besten ist es, wenn es noch Verkleidung zu den Ländern gibt.

Hilfreich: Falls ihr eine Weltkarte habt, könnt ihr den Kindern zeigen, wo sie sich gerade befinden.



Europa

Am Anfang gilt es, sich zuerst über Europa einen Überblick zu verschaffen, welche Hauptstädte zu welchen Ländern gehören. Die Länder werden einzeln auf einen Zettel geschrieben und an die Wand gehängt.

Ein Stuhl pro Gruppe steht vor dieser Wand mit dem Rücken zu den anderen Kindern. Einer aus der Gruppe sitzt auf dem Stuhl, bekommt eine Stadt genannt und überlegt, zu welchem Land diese Stadt gehört und berührt den entsprechenden Zettel. Ist die Antwort richtig, kommt das nächste Kind dran. Jedes Kind antwortet ohne Hilfe der Anderen.

Für jüngere Kinder können Hauptstädte genannt werden, bei Älteren auch andere Städte, um das Spiel etwas zu erschweren. (Material 1)

Italien

Italien ist das Land der Pasta, Pizzen, Weine und Städte mit klangvollen Namen.

Es gibt vier Ecken. Eine Ecke steht für Pasta, eine für Pizza, eine für Weine und eine für Städte.

Nun laufen alle durcheinander, bis der Mitarbeitende einen Begriff ruft. Dann rennen die Kinder in die jeweilige Ecke. Das Kind, das als letztes in der richtigen Ecke ist, scheidet aus.

Mögliche Begriffe:

Pasta: Bolognese, Fussili, Tortellini, Tagliatelle, Cannelloni

Pizza: Funghi, Calzone, Salami, Prosciutto, Margherita

Weine: Lambrusco, Chianti, Pinot Nero, Montepulciano

Städte: Pisa, Florenz, Livorno, Canobio, Lugano, Siena

Afrika

Bei einer Safari in Afrika kann man viele Tiere sehen. Aufgabe ist es, möglichst schön oder möglichst schnell bestimmte Tiere (z. B. Löwe, Giraffe, Elefant, Nashorn etc.) aus Zeitungspapier zu reißen.

Bei „schön“ gewinnt das Tier, das am besten zu erkennen ist. Bei „schnell“ werten die anderen Gruppenmitglieder, welches Tier das sein soll. Entweder reißen alle oder nur Einzelne aus der Gruppe.

(Material 2)

MATERIAL 1

Papier, Klebeband, Stifte, Europas Länder, Lösungen

MATERIAL 2

Zeitungen



MATERIAL 3

Stäbchen, Reis

Asien

Typisch für Asien ist das Essen mit Stäbchen. Wir transportieren Reiskörner mit Stäbchen. Welche Gruppe schafft am meisten in einer Minute? Beim Spiel in einer Gruppe wird eine bestimmte Zeit und Menge festgelegt.

Variante: Man kann mit Stäbchen auch Frisuren gestalten. (Material 3)

MATERIAL 4

Augenbinde,
Bonbons

Australien

Im australischen Outback ist es nachts dunkel. Da findet man nur etwas mit Hilfe von Licht. Zwei sind blind und haben jeweils eine Person, die ihr „Licht“ ist. Beide haben die Aufgabe, gleichzeitig Bonbons zu suchen. Das „Licht“ muss die Person dirigieren.

Wer findet die meisten Bonbons innerhalb von einer Minute? (Material 4)

MATERIAL 5

Zeitungen

Südpol

Eisschollen treiben am Südpol umher. Als Eisscholle dient eine Zeitung. Mit dieser Eisscholle muss man sich nun fortbewegen (auf glattem Boden kann man gut rutschen, auf rauem Boden muss man hüpfen).

Innerhalb einer bestimmten Zeit muss man sich eine bestimmte Strecke vorwärts bewegen. Dies kann man auch als Staffellauf machen.

(Material 5)

MATERIAL 6

Unterschiedliches Material wie Klorollen, Klebeband, Strohhalme, Papier, Korke, Eierschachteln usw.

Südamerika

In Südamerika lebten einst viele verschiedene große Völker wie die Azteken, Inkas und Mayas. Noch heute kann man dort große Tempelanlagen und Pyramiden besuchen.

Aufgabe ist es, mit verschiedenen Materialien (Klorollen, Klebeband, Strohhalme, Papier, Korke, Eierschachteln usw.) innerhalb von 7-10 Minuten einen schönen Tempel bzw. eine Pyramide zu bauen.

(Material 6)



Nordamerika

Fastfood kommt ursprünglich aus den USA. Das heißt übersetzt „schnelles Essen“ und auch jetzt soll etwas schnell gegessen werden: Schokoküsse ohne Hände.

(Material 7)

MATERIAL 7

Schokoküsse

England

Was man den Engländern nachsagt ist, dass sie einen eigenen Humor haben. Deswegen spielen wir eine Runde „Speed-Laughing“.

Zwei Gruppen stehen sich gegenüber und zwar so, dass jeder ein direktes Gegenüber hat. Jetzt hat jeder eine Minute Zeit, sein Gegenüber zum Lachen zu bringen (durch Witze erzählen, Grimassen schneiden oder Sonstiges). Wer nicht lacht, bekommt einen Punkt. Danach rutscht eine Gruppe so weiter, dass man ein neues Gegenüber bekommt und es gibt eine weitere Runde. Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte?

Claudia Englert





Handy-Spiele

Faszinierende Ideen rund um den kleinen Begleiter

Besonderheiten:

Spielerischer Umgang mit Handys

Dauer:

Je nach Anzahl der ausgewählten Spiele beliebig

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

normal

Kurzbeschreibung

Das Handy ist aus unserer heutigen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Auch viele Kinder besitzen schon eines. Es wird viel über die Vor- und Nachteile dieser Entwicklung diskutiert. Fakt ist: Wir können uns diesem Verlauf nicht entziehen. Daher hier ein paar lustige Spiele rund um das Handy.

Vorab zu beachten: Für die meisten Spiele benötigen wir reine Handys und keine Smartphones. Bitte die Kinder im Vorhinein informieren, dass sie ihre Handys / Smartphones mitbringen. Nicht jedes Kind braucht eines. Für manche Spiele sind Handys mit Flatrate nötig (siehe Materialkästen).



Aktionen

Handy erraten

Wir haben eine Auswahl verschiedener Handys parat. Alle Handys liegen auf einem Tisch und können von allen Kindern betrachtet werden. Dann werden die Handys in einen undurchsichtigen Stoffbeutel gelegt. Nun erraten die Kinder durch Fühlen, welches Handy sie aus dem Beutel holen. Bevor sie es herausholen, müssen sie die Marke oder das Modell sagen. Wenn jeder sein eigenes Handy dabei hat, kann auch jeder versuchen, sein eigenes Handy aus dem Beutel zu fischen.
(Material 1)

MATERIAL 1

5-10 Handys zur Auswahl, ein undurchsichtiger Stoffbeutel

Handy zusammenbauen

Hierzu brauchen wir viele Handys. Am besten alte Handys, die nicht mehr benötigt werden oder schon kaputt sind. Alle Handys werden so weit wie möglich auseinandergenommen. Alle Teile werden auf den Tisch gelegt. Jetzt versucht jede Gruppe so schnell wie möglich ein Handy zusammenzubauen.
(Material 2)

MATERIAL 2

Alte Handys

Fantasie-Handy

Mit Handyteilen aus alten Handys versuchen die Kinder ein Handy zu bauen, das es nicht gibt, also ein Fantasie-Handy. Hierzu können dann auch andere Teile mit verbaut werden, die man findet. Kugelschreiber, Klebeband, USB-Kabel, Büroklammern, Brillengestelle usw. Die Fantasie kennt hier keine Grenzen. Als nächstes preist jede Gruppe ihr neues Handy mit allen Vorzügen an. Natürlich kann das neue Fantasie-Handy jede Menge mehr als nur die üblichen Funktionen, wie z. B. Wasser kochen, Autoreifen aufpumpen, Unendlich-Akku usw. Die Gruppe, deren Handy die erstaunlichsten Funktionen hat, gewinnt den Wettbewerb.
(Material 3)

MATERIAL 3

Alte Handys, diverses Material für das Fantasiehandy, Klebeband

Stimme erkennen durchs Handy

Wir brauchen zwei funktionsfähige Handys. Wichtig dabei ist, dass ein Handy eine Flatrate hat, denn wir werden hier oft anrufen. Wir teilen zwei Gruppen ein, die anschließend in unterschiedlichen Räumen sind. Nun ruft ein Kind die andere Gruppe an. Beide Handys werden auf Lautsprecher gestellt. Das Kind muss nun ca. 20 Sekunden sprechen, singen oder lachen. Die Aufgabe der anderen Gruppe ist es, die Person zu erkennen und den entsprechenden Namen zu nennen.
(Material 4)

MATERIAL 4

2 Handys, eines davon mit Flatrate



MATERIAL 5

Ein Handy, eine Stoppuhr

SMS schnell tippen

Für diesen Wettbewerb gibt es sogar schon einen Weltrekord. Ein bestimmter Text muss in kürzester Zeit in das Handy getippt werden. Wer ist wohl der Schnellste?

Hier gibt es allerdings zwei Varianten:

Einmal per Smartphone mit Tastaturfunktion, oder mit Handy über Nummerntastatur, wie früher.

(Material 5)

Zusätzliche Spielidee

Stadtspiele mit dem Handy

Natürlich kann man die unterschiedlichsten Stadt- und Geländespiele mit dem Handy machen. Auch hier ist eine Flatrate sinnvoll. Die Gruppen werden an verschiedene Stationen geschickt. Hier müssen sie ihre Kontaktperson anrufen und neue Instruktionen einholen. Man kann auch die Handynummer am Zielort verstecken und die Gruppe suchen lassen.

Frank E.W. Ortmann





Mobile

Zwei bewegende Bastelentwürfe

Mobile aus Naturmaterialien

Für dieses einfache, aber sehr schöne Mobile werden Kastanien, Nüsse, schöne bunte Blätter, kleine Zweige, Moos, leere Schneckenhäuser, usw. gesammelt. Aufgehängt wird alles mit einfacher Paketschnur zum Beispiel an einem Haselnusszweig mit ca. 1 cm Durchmesser und 30 cm Länge (bei nicht zu „schwerer“ Beladung reichen auch Schaschlikspieße). Mit einem Handbohrer (3 mm Stärke oder dicker) die Kastanien / Nüsse / Eicheln durchbohren, um sie später aufzufädeln. Diese Tätigkeit muss vorab von einem Mitarbeitenden erledigt werden. Kleine Zweige werden auf eine Länge von 5-8 cm zugeschnitten und mit Bast oder Paketschnur zu Bündeln zusammengebunden. Bunte Blätter ebenfalls bündeln oder einzeln mit kleinen Löchern versehen. Wenn alle Vorarbeiten erledigt sind, ein ca. 50 cm langes Stück der Paketschnur abschneiden und eine Kasta-

Besonderheiten:

Je nach Alter ist die Heißklebepistole nur von den Mitarbeitenden zu bedienen

Dauer:

Ca. 1 Stunde je nach Mobile-Modell

Zielgruppe:

Gruppen die gerne handwerklich tätig sind

Vorbereitungszeit:

normal



MATERIAL 1

Kleine Äste, Moos, Kastanien, kleine Zapfen, leere Schneckenhäuser, Zieräpfel – alles was schön aussieht und sich auffädeln lässt.

Außerdem Haselnusszweige ca. 30 cm Länge und 1 cm im Durchmesser als „Gerüst“ für jedes Mobile.

Heißklebepistole, Paketschnur, Schere, Gartenschere für die Zweige, Handbohrer evtl. Schaschlikspieße und Holzkugeln

nie auffädeln und „umknoten“. Alternativ dazu vor der Kastanie und jedem weiteren Gegenstand einen Knoten machen. Jetzt mit einigem Abstand von der Kastanie weitere Gegenstände entweder festknoten oder mit Heißkleber fixieren, am besten von einem Mitarbeitenden fixieren lassen. Ist die Schnur fertig bestückt, wird sie an einem Ende des Haselnusszweiges befestigt. Mit einem zweiten Stück Paketschnur genauso verfahren und am anderen Ende des Zweiges festknoten. Dann noch ein Stück Schnur zum Aufhängen des Mobiles an beide Enden des Haselnusszweiges knoten – fertig.

Wird ein längerer Ast als Grundlage verwendet, können mehrere Etagen und Zwischenetagen eingebaut werden. Hier darauf achten, dass die Zwischenetagen ausbalanciert werden müssen. Dazu am besten die geeignete Stelle am Zweig etwas einkerben, um ein Verrutschen der herunterhängenden Schnur zu vermeiden. Werden Schaschlikspieße verwendet, können die spitzen Enden mit einer Holzkugel schön verziert werden. (Material 1)



Ein Beispiel, wie das Mobile aussehen kann, findest du unter www.jungcharleiter.de

MATERIAL 2

Sperrholzplatten ca. 4 mm Stärke, Stift um Fahrzeuge aufzuzeichnen, Laubsäge, feines Schleifpapier, Acrylfarben, alternativ Wasserfarben und Pinsel, dünner (Hand-) Bohrer, Haselnussäste oder Rundholzstäbe ca. 4 mm Durchmesser und 30 cm Länge

Fahrzeugmobile

Einfache Fahrzeugformen – Autos, Lastwagen, Eisenbahnen oder Flugzeuge auf ein Sperrholzbrett (ca. 4 mm Stärke) aufzeichnen und mit einer Laubsäge aussägen. Die einzelnen Fahrzeuge sollten eine Größe von ca. 10x6 cm haben. Anschließend mit einem Schmirgelpapier die Kanten säubern und nach Belieben mit Acrylfarben oder Wasserfarben anmalen. Nach dem Trocknen versuchen, den Schwerpunkt der Fahrzeuge herauszufinden und mit Hilfe einer Bohrmaschine oder eines Handbohrers ein kleines Loch an der Stelle zu bohren. Je nach Fahrzeuganzahl gibt es ein Fahrzeug je Schnur oder auch zwei übereinander geknotet. Die Schnur wird dann an dem Fahrzeug gegenüberliegenden Ende an einen Ast / Stock geknotet – abhängig von der Anzahl der Etagen der Fahrzeuge und deren Menge muss der Ast länger oder kürzer ausfallen. (Material 2)



Muster für Fahrzeugformen findest du als Zusatzmaterial unter www.jungcharleiter.de

Birgit Bochterle



Bauen und losfahren

Einfache Räderfahrzeuge bauen

Kurzbeschreibung

Kinder sind kreativ und erfinderisch – aber nur, wenn wir ihnen Freiräume bieten, in denen sie eigene Ideen entwickeln können. Beim Erfinden und Bauen von einfachen Räderfahrzeugen können Mädchen und Jungen zu kleinen Erfindern werden: Zunächst benötigt man eine große Auswahl an Materialien, die sich zum Bauen von Fahrzeugen eignen. Zum Beispiel kleine Pappschachteln, Kartonstücke verschiedener Größe, ausgespülte Tetra-Paks und Joghurtbecher, Streichholzschachteln, runde Bierdeckel, Schaschlikspieße, Knet, Trinkhalme, Korken, Flaschendeckel aus Plastik, kleine Perlen mit Loch (Durchmesser des Loches etwa wie die der Schaschlikspieße), Marmeladenglasdeckel, Zahnstocher, Blumendraht, Gummiringe usw. Ein Teil dieser Materialien kann auch über längere Zeit von den Kindern gesammelt werden.

Besonderheiten:

Kreatives Bauen
mit verschiedenen
Materialien

Dauer:

Je nach Anleitung /
Hilfe etwa 1-2 Stunden

Zielgruppe:

ab 9 Jahren

Vorbereitungszeit:

normal



Weitere Hilfsmittel für die „Baustunde“: Flüssigkleber, evtl. Heißkleber, Scheren, Kombizangen, Klebeband, Lineale, kleine Handbohrer, kleine Sägen oder Teppichmesser (Vorsicht!) für die Korke, verschiedene Malfarben (am besten Abtönfarben), Pinsel, Farbbehälter, Wasserbehälter, Zeitungspapier als Malunterlagen und evtl. „Malklamotten“.

So geht's

Zunächst gibt man den Kindern das Hauptziel vor: Baut mit dem vorhandenen Material ein kleines Fahrzeug, das fahren bzw. rollen kann! Es soll so leicht und so weit wie möglich rollen, wenn es angestoßen wird. Außerdem soll es „attraktiv“ sein, also so gut wie möglich aussehen.

Als Hilfe kann man gemeinsam mit den Kindern besprechen, dass ein Fahrzeug nur dann rollt, wenn ...

- 1.... die Achsen fest bzw. unbeweglich sind und die Räder sich drehen, oder
- 2.... die Räder fest bzw. unbeweglich sind und die Achsen sich drehen.

Danach erfinden die Kinder ihr eigenes Fahrzeug. Außer mit Achsen und Rädern können die Autos mit Türen, Fenstern, Lichtern oder Sitzen usw. versehen werden. Schließlich macht es auch Spaß, das Fahrzeug mit verschiedenen Farben zu bemalen. In diesem Fall muss man eine längere Trockenzeit einplanen.

Die fertigen Fahrzeuge werden vorgestellt und können in einem kleinen „Rollwettbewerb“ und in einem „Schönheitswettbewerb“ (die Mehrheit entscheidet) gegeneinander antreten. Je nach Gruppenzusammensetzung macht es manchmal Sinn, auf diesen Konkurrenzkampf zu verzichten.

Im Folgenden wird beispielhaft eine kurze Bauanleitung für ein einfaches Räderfahrzeug (ohne zusätzliche Gestaltung von Türen o. Ä.) aufgeführt. So hat man als Mitarbeitender eine Vorstellung, wie ein Fahrzeug gebaut werden könnte und ist vielleicht besser in der Lage, den Kindern Tipps zu geben. Bei jüngeren Kindern wäre es auch möglich, statt einer freien Bauphase diese Anleitung vorzugeben.





Bauanleitung Bierdeckelfahrzeug (Material 1)

1. Zwei Trinkhalme werden mit Klebeband an der Unterseite der Schachtel befestigt. Achtung: Der Abstand der Halme muss so groß sein, dass sich die Räder, die später an den Seiten angebracht werden, nicht berühren (siehe Bild 1). Eventuell die Trinkhalme kürzen, damit sie nicht überstehen.
2. Je einen Schaschlikspieß als „Achse“ durch die Trinkhalme schieben.
3. Die beiden Spieße mit Hilfe einer Zange so zuschneiden, dass sie auf der rechten und linken Seite jeweils etwa 2 cm überstehen (siehe Bild 2).
4. Je eine kleine Holzperle über die vier Enden der Spieße bis zum Trinkhalm schieben. So wird verhindert, dass die Achse hin und her rutscht. Ist das Loch der Perlen zu klein, evtl. mit einem Handbohrer so vergrößern, dass sich die Perle gerade so über den Schaschlikspieß schieben lässt.
5. Mit einem Handbohrer jeweils in der Mitte der Bierdeckel (die mit Hilfe eines Lineals ermittelt wurden) ein kleines Loch bohren (siehe Bild 3).
6. Die Bierdeckel auf die Enden der Schaschlikspieße stecken und bis zur Holzperle schieben.
7. Nun wieder je eine Holzperle über die Spießenden schieben, so dass die „Räder“ zwischen den beiden Holzperlen fixiert werden (siehe Bild 4).
8. Das Fahrzeug nach Belieben bemalen (siehe Bild 5).

Alternativ können die Räder auch mit Gummiringen statt mit Holzperlen fixiert werden (siehe Bild 6).



Unter www.jungcharleiter.de findet ihr Fotos zu den einzelnen Arbeitsschritten.

MATERIAL 1

Pappschachtel,
2 Trinkhalme, 2
Schaschlikspieße,
Klebeband, 4 run-
de Bierdeckel, 8
kleine Holzperlen
mit Loch (Durch-
messer des Loches
so groß wie oder
etwas kleiner als
der Durchmes-
ser der Spieße),
Schere, Kombizan-
ge, Handbohrer,
Lineal, Bleistift,
Abtönfarbe, Pinsel

Hans-Martin Kögler



Sockenraben

Handpuppen basteln aus (alten) Socken

Besonderheiten:

Keine

Dauer:

Je nach Ausdauer,
Geschicklichkeit und
Anspruch

Zielgruppe:

Alle, die gerne basteln

Vorbereitungszeit:

normal bis aufwendig

Rabe ohne beweglichen Schnabel

(leicht)

Ein schwarzer Socken wird bis zur Ferse mit Watte befüllt. Am oberen Ende des befüllten Sockens, ungefähr da, wo die Zehen drinstecken, Wackelaugen aufkleben. Für den Schnabel zwei Dreiecke aus gelbem Bastelfilz ausschneiden (für einen großen Socken ca. $5 \times 5 \times 3,5$ cm, für einen Kindersocken beispielsweise $4 \times 4 \times 3$ cm). Nun das erste Dreieck an der kurzen Seite auf den Sockenraben kleben (siehe Bild 1 auf www.jung-scharleiter.de). Das zweite Dreieck wird auf das erste geklebt und bildet so die zweite Schnabelhälfte. Mit einem schwarzen Filzstift zwei „Nasenlöcher“ und evtl. eine Schnabeltrennung aufmalen. Fertig ist das Rabengesicht. Zum Abschluss oben am Kopf (Zehenende) noch bunte Federn anbringen.



Wer möchte, kann dem Rabe noch Flügel annähen. Dazu von einer zweiten Socke das „Bein“ abschneiden und den „Fuß“ von vorn über die Seiten in zwei Hälften schneiden. Danach die zwei Teile jeweils als linken und rechten Flügel gleich am Ende des Rabenkopfes (etwas unterhalb des Schnabels) annähen. Wenn der Rabe unten offen bleibt, kann mit der Hand in den Socken gefasst werden. Der Rabe bewegt sich lustig – fast wie eine Handpuppe. Allerdings kann dabei natürlich auch die Watte verrutschen oder gar wieder rauskommen – zumindest bei jüngeren Kindern empfiehlt sich daher die zugenähte Variante am Bauchende des Rabes. Dazu brauchen die Kinder Unterstützung des Mitarbeitenden.
(Material 1)



Unter www.jungcharleiter.de findet ihr Fotos zu den einzelnen Arbeitsschritten.

MATERIAL 1

2 (alte) schwarze Socken, Füllwatte, 2 Wackelaugen ca. 12 mm Durchmesser, gelber (Filz-) Stoff, Schere, Klebstoff, Filzstift zum Bemalen des Schnabels, Nähnaedel und schwarzen Faden, wenn der Rabe Flügel erhält und unten abgenäht wird

Rabe mit beweglichem Schnabel

(anspruchsvoller)

1. Zunächst wird der Socken so auf einen Karton gelegt, dass die Lauffläche des Sockens auf dem Karton liegt. Dann die Lauffläche mit einem Stift ummalen (siehe Bild A und B unter www.jungcharleiter.de).
2. Den Karton entlang der eben aufgezeichneten Linie ausschneiden.
3. Die Kartonvorlage auf einen gelben Bastelfilz übertragen – wird für Schritt 6 benötigt. (siehe Bild C mit rotem Filz dargestellt).
4. Den Sockenabdruck in der Mitte falten und bei der oberen Hälfte die Kartonränder nach oben biegen, so dass ein spitzer Schnabel entsteht. Achtung, nicht zu spitz zulaufen lassen, damit der Karton kein Loch in den Socken bohrt. Die untere Kartonhälfte spitz zulaufend zuschneiden (siehe Bild D).
5. Den Karton vorsichtig in den Socken stecken. Die obere Hälfte des Kartons an die Stelle der Zehen des Sockens, der untere Teil des Kartons an die Ferse (siehe Bild E).

MATERIAL 2

(alten) schwarzen Socken, Pappkarton, Stift, Schere, gelben (Bastelfilz) Stoff, zwei Wackelaugen mind. 12 mm Durchmesser, Klebstoff, Watte oder Stoffreste, Nadel, gelben Faden



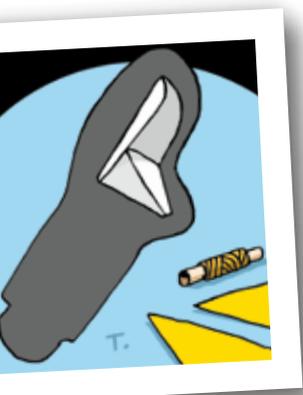
6. Jetzt kommt der gelbe Schnabel an die Reihe. Dazu den gelben Bastelfilz nehmen und entlang der vorher aufgemalten Linie ausschneiden. Allerdings jetzt den Schnabel tatsächlich spitz zuschneiden – also an den Schnabelspitzen (ehemals Zehe und Ferse des Sockens) nicht genau der vorgezeichneten Linie folgen (siehe Bild F).

7. Den ausgeschnittenen Schnabel nun noch einmal auf den Bastelfilz legen und mit einem Stift die beiden Spitzen ummalen, sodass zwei Dreiecke mit ca. 10 x 10 x 9 cm bei einer Erwachsenensocke entstehen. Jetzt aber ca. einen Zentimeter neben der Linie ausschneiden, so dass diese Schnabelspitzen größer ausfallen – gibt den Platz für die Finger (siehe Bild G).

8. Nun die unter Schritt 6 ausgeschnittene Form als Schnabelinnenseite an die Lauffläche der Socke annähen (siehe Bild H).

9. Anschließend die beiden Dreiecke jeweils am Zehen- und Fersenende der Socke an die Schnabelinnenseite annähen.

10. Die Schmalseite der Dreiecke mit der Socke vernähen – ergibt einmal den oberen, einmal den unteren Schnabel (siehe Bild I).



11. Den Kopf des Raben mit Watte oder Stoff- / Sockenresten auspolstern. Je nachdem, wie es zum Spielen angenehmer ist, kann der Karton aus Schritt 5 nun auch wieder entfernt werden.

12. Die Augen mit Klebstoff oberhalb des gelben Schnabels festkleben.

13. Den Kopf mit Federn „dekorieren“ – Federn ankleben (siehe Bild J)

(Material 2)



Unter www.jungcharleiter.de findet ihr Fotos zu den einzelnen Arbeitsschritten.

Birgit Bochterle



Nachts sind alle Katzen grau

Nachtwanderung

Kurzbeschreibung

Eine Nachtwanderung ist etwas ganz Besonderes. Nicht nur, weil man während der Wanderung den Weg nicht sieht und auch sonst viel weniger erkennen kann als am Tag. Auch mit der Orientierung ist es bei Nacht viel schwieriger. Eine Nachtwanderung ist immer ein Abenteuer. Nicht nur für die Kinder.

An dieser Stelle folgen nicht nur die Erklärung unseres Specials, sondern auch ein paar Tipps, die zu beachten sind.



Erlebniswelt der Kinder

Unheimlich und unwohl ist Kindern die Dunkelheit. Und doch reizt es Kinder immer wieder, Erfahrungen in der Dunkelheit zu sammeln. Kinder können mit der Dunkelheit schwer umgehen. Viele haben nachts noch ein Licht im Zimmer. Und doch ist es für Kinder wichtig, zu lernen, mit ihren Ängsten in der Dunkelheit umzugehen. Eine Nachtwanderung kann hier eine gute Brücke bauen.

Vorbereitungen

Strecke und Uhrzeit auswählen

Zuerst einmal wird die Strecke ausgewählt. Länge und Schwierigkeit sollte den Kindern angepasst sein. Natürlich geht es viel durch den Wald und auf Feldwegen. Die Mitarbeitenden sollten den Weg gut kennen, denn nachts ist es ja dunkel. Eine gute Hilfe kann hier ein GPS-Gerät sein. Manchmal reicht auch ein Handy, allerdings ist der Akku schnell am Ende. Zwischen 10 und 15 km kann man in der Nacht laufen. Los geht es um 20.00 Uhr. Am besten eignet sich eine Vollmondnacht. Ankunft zuhause ist dann zwischen 1.00 und 4.00 Uhr morgens.

Taschenlampen oder nicht

Viele meinen, die Taschenlampe müsste immer an sein. Aber wenn sich das Auge an die Dunkelheit gewöhnt hat, ist eine Taschenlampe nur störend. Man erkennt tatsächlich mehr ohne Licht. Außerdem scheint der Mond, und der macht richtig hell. Also Taschenlampe aus. Die wird nur beim Grillen benötigt.

Förster und Jagdpächter informieren

Gerade in Vollmondnächten gehen Jäger gerne auf die Jagd. Damit es keine unangenehmen Begegnungen gibt, sollte man vorher mit dem zuständigen Revierförster sprechen, die Route durchgehen und fragen, ob man die Wanderung so durchführen kann. Je nach Bundesland ist die Gesetzeslage unterschiedlich. In manchen Bundesländern braucht man eine Erlaubnis vom Förster und Jagdpächter. In anderen Ländern muss man diese nur informieren. Auf alle Fälle muss man nachts im Wald immer auf den Wegen bleiben. Alles Weitere ist dann mit Förster und Jäger zu klären.



Verhalten im Wald

Im Wald sind die Tiere zu Hause. Auch wenn man sie selten sieht, kann man davon ausgehen, dass einige gar nicht weit weg sind. Manche kann man sogar hören. Das sollte die Gruppe wissen. Deshalb: Rücksicht nehmen auf die Tiere und nicht laut durch den Wald laufen. Der beste Spruch ist hier: „Wer laut ist, hat Angst!“

Feuer und Würstchen

Natürlich hat die Wanderung auch ein Ziel. Eine Schutzhütte, ein Waldspielplatz oder ein Aussichtspunkt, selbstverständlich mit einer Feuerstelle. Achtung: Keine Feuerstellen selbst anlegen. Man darf nur die offiziellen Feuerstellen benutzen. Hier werden dann die mitgebrachten Würstchen lecker gegrillt. Am besten die Würstchen auf einen Stock oder eine lange Grillgabel stecken und nach Belieben brutzeln. Auch Stockbrot und andere Leckereien sind möglich.

Die Grusel-Geschichte

Was auf keinen Fall fehlen darf ist die Grusel-Geschichte, selbstverständlich an die Gruppe angepasst. Jeder soll sich ein wenig gruseln. Keiner sollte ernsthaft Angst bekommen. Aber eine tolle Geschichte, nachts am Feuer spannend erzählt oder vorgelesen, ist der Höhepunkt einer Nachtwanderung.

Lob und Anerkennung für die Helden

Dann geht es auf den Rückweg. Wenn möglich sollte er kürzer sein als der Hinweg. Kurz vor dem Ziel gibt es noch eine Belobigung für alle Nachtwanderer. Jeder wird für seine Tapferkeit mit einem Orden ausgezeichnet. Das ist sehr wichtig für das Selbstvertrauen der Kinder. Dann werden die Kinder zu Hause abgeliefert.

Die After-Show-Party

Manchmal kommt es auch vor, dass die Mitarbeitenden noch nicht genug haben. Und so trifft man sich anschließend bei einem Mitarbeitenden im Garten, um bei einem Kaltgetränk die nächtliche Aktion nochmal Revue passieren zu lassen. Man stellt fest: So eine Nachtwanderung gibt's auf jeden Fall nächstes Jahr wieder.



Frank E.W. Ortman



CVJM-Hockey

Eine Trendsportart breitet sich aus!

Halt dich fest! Jetzt kommt CVJM-Hockey!

„Hockey, das habe ich doch auch schon oft gespielt!“ Mit Plastikhockey, Putzlappenhockey, Schrubberhockey, Bückeball, Hockey mit Plastik-Hallenhockey-Schlägern ... Mit vielen Hockey-Versionen haben wir Bälle, Pucks und Putzlappen in der Jungschar gejagt. Ja, das hat immer viel Spaß gemacht.

CVJM-Hockey, was ist daran neu? Warum wächst die CVJM-Hockey-Bewegung in der Mitte und im Westen Deutschlands seit 2005 – auch gerade unter Kindergruppen – unglaublich rasant?

CVJM-Hockey ist die CVJM-Floorball-Bewegung in Deutschland. Floorball ist eine leicht zu erlernende, tempo- und abwechslungsreiche, eigenständige Hockeysportart, die in den 70er Jahren in Schweden entwickelt wurde. Floorball wird in



55 Ländern von 300.000 lizenzierten Spielern gespielt und wird auch in einzelnen Ländern Unihockey, Salibandy oder Innebandy genannt. Am meisten verbreitet ist Floorball derzeit in Schweden, Norwegen, Finnland, Tschechien und der Schweiz.

Floorball wird mit Eishockeyschläger ähnlichen Schlägern aus Kunststoff und Carbon (in der Vorhandseite gekrümmt) und einem 23 g schweren Lochball gespielt. Die Kleintor-Kleinfeldvariante, die sich im Breitensport flächenmäßig durchzusetzen scheint, wird auf ein ca. 20 x 10 m Feld, das mit einer 50 cm hohen Bande umrahmt ist, auf 60 x 90 cm Tore gespielt. Da das Floorballmaterial eine lange Lebensdauer hat und das Material Verletzungen vermeidend entwickelt ist, stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis. Da die Anschaffung einer Floorball-Wettkampfbande schnell die finanziellen Möglichkeiten vor Ort sprengen kann, spielen die meisten christlichen Jugend- und Sportgruppen mit umgelegten Tischen, Bänken und anderen Hilfsmitteln als Bande.

Auch wenn Floorball in verschiedenen Ländern schon eine etablierte und weit verbreitete Sportart ist, wird Floorball in Deutschland als attraktive Trendsportart erlebt, die zunehmend an Popularität gewinnt und insbesondere in Schulen auf hohe Akzeptanz im dortigen Sportunterricht stößt. Aufgrund der Spieldynamik, mit den sich rasch ändernden Spielsituationen auf dem Spielfeld, gehört Floorball zu den schnellsten Hallensportarten, ist leicht zu erlernen und benötigt nur wenige Ausrüstungsteile, die zudem sehr preisgünstig zu erwerben sind. Das sehr faire Regelwerk und besonders sichere Spielmaterial machen Floorball zu einer verletzungsarmen Sportart, in der alt und jung, Mädchen und Jungen, Frauen und Männer sich gemeinsam bewegen können.

Gerade in den CVJM in Deutschland findet der neue Bewegungsimpuls mit seinem ganzheitlichen Ansatz (Förderung von Leib, Seele und Geist) als CVJM-Hockey seit 2005 eine atemberaubend schnelle Ausbreitung (es jagen schon weit über 100 CVJM mit unterschiedlichen Zielgruppen Lochbälle). Der CVJM-Westbund e. V. besitzt ein Starterprojektteam, das mit 25 Mitarbeitern Projekte in West-, Mittel- und Süddeutschland durchführt.

Der „CVJM-Hockey-Virus“ hat in den letzten Jahren schon Unzählige deutschlandweit befallen, die chronisch immer mehr den „Lochball“ jagen wollen. Vielleicht wäre das auch eine Bewegungsidee für deine Jungschargruppe?



Die Chancen in der Arbeit mit Kindern

CVJM-Hockey ist optimal für Kindergruppen, da ...

... mit dieser „neuen Sportart“ und ihrem großen Aufforderungscharakter sportliche wie unsportliche Kinder schnell begeistert werden können!

... es eine sehr faire Sportart ist, dadurch gemischtgeschlechtlich gespielt werden kann und Verletzungen sehr selten sind!

... das Material erschwinglich ist!

Infos und Material

Informationen zu Floorball, CVJM-Hockey, Material (hier bitte nachfragen und keinen Fehlkauf tätigen) und dem Starterprojekt des CVJM-Westbundes bekommst du von:

Sportbundessekretär Andreas Götz

a.goetz@cvjm-westbund.de

Telefon 06420 / 3050087

www.cvjm-hockey.de



Bilder zu diesem Artikel findest du im Zusatzmaterial unter www.jungcharleiter.de

Andreas Götz





Was klingelt denn da?

Umgang mit Handys in der Jungschar und auf Freizeiten

Handys sind aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Sie sind nützlicher Begleiter, Zeitvertreib, Kontaktvermittler, Statussymbol, Musikmaschine, Fotoarchiv und mehr.

Daher ist es auch ganz normal, wenn Kinder ihre Handys in der Jungschar oder auf Freizeiten dabei haben. Die Frage ist nur, wie Mitarbeitende darauf reagieren, wenn ein Kind offensichtlich mehr mit dem Handy beschäftigt ist, als mit dem Programm. Oder wenn das Kind Bilder / Filme herumzeigt, die man besser nicht sehen sollte. Oder kurz gefasst, wenn das Handy gerade mehr stört als es nützt oder schadet.

Darf man dem Kind in diesem Fall das Handy wegnehmen? Und wie sollte man grundsätzlich mit dem Handythema in Gruppen und auf Freizeiten umgehen?



Wichtig zu wissen: Handys sind Eigentum des jeweiligen Kindes und dürfen nicht einfach weggenommen werden! Was man aber tun kann, ist einen Umgang mit den Handys während der Jungschar oder Freizeit zu regeln.



Regeln aufstellen hilft!

In der Jungschar

Grundsätzlich ist es sinnvoll, mit den Kindern eine Regel in der Jungschar aufzustellen, wie man mit Handys während der Gruppenstunde verfährt. Beispielsweise könnten die Kinder zu Beginn der Stunde alle Handys in eine Box legen, die dann in einen zugänglichen Schrank gestellt wird. Zugänglich deshalb, da man im Notfall an ein Handy kommen muss. Natürlich legt der Mitarbeitende als Vorbild sein Handy auch dazu. Es sei denn, man entfernt sich dem Jungscharraum erheblich, z. B. für ein Geländespiel. Der Mitarbeitende muss im Notfall immer schnell telefonieren können. Am Ende der Stunde werden die Handys wieder aus der Box genommen. Alternativ können einfach auch alle Handys aus- und zu bestimmten Zeiten wieder angeschaltet werden. Die Eltern werden über diese Regeln informiert.

Auf Freizeiten

Die Regel für die Freizeit sollte schon in der Ausschreibung erwähnt werden. Spätestens im Infobrief, den auch die Eltern bekommen, wird die Handyregel erklärt. Eine Regel könnte zum Beispiel lauten, dass alle Handys zu Beginn der Freizeit von den Mitarbeitenden eingesammelt werden. Zu bestimmten Zeiten während der Freizeit (z. B. täglich von 13 bis 14 Uhr) darf das Handy genutzt werden und wird danach wieder beim Mitarbeitenden abgegeben. Eine Ausnahmeregelung tritt dann in Kraft, wenn das Wohl des Kindes im Vordergrund steht, z. B. wenn Heimwehkinder zuhause anrufen möchten.

Ein totales Handyverbot ist kaum machbar, sowohl gegenüber Kindern als auch gegenüber Eltern. Es ist auch juristisch umstritten, ob man Kindern das Mitnehmen von Handys verbieten kann. Daher sollte auf ein generelles Verbot verzichtet werden. Gegen einen formulierten Wunsch in einem Infobrief hingegen ist nichts einzuwenden, sollte aber überdacht werden.

Auch auf Freizeiten sind die Mitarbeitenden Vorbilder. Daher ist es wichtig, dass auch Mitarbeitende nicht ständig ihre Handys benutzen. Warum sollten sich sonst Kinder an einen Verzicht halten?



Tipp: Handys ins Programm einbauen

Da Kinder und Mitarbeitende meist gerne mit Handys umgehen, kann man die elektronischen Begleiter einfach mal in einen Programmpunkt einbauen. So dürfen die Kinder ihre Handys ausnahmsweise mal eine ganze Jungscharstunde oder gar einen Nachmittag auf einer Freizeit nutzen. Beispielsweise bieten sich einfache Handyspiele (Baustein in diesem Heft) an. Mit der entsprechenden App können Handys auch für Geocaches eingesetzt werden. Detektivspiele (der nächste Hinweis erfolgt per Anruf) werden dadurch aufregender.

Was tun bei Regelverstößen?

Juristisch ist es nicht klar zu fassen, ob Handys bei jedem Regelverstoß eingezogen werden dürfen, es sei denn bei Gefahr im Verzug. Darum sollte man mit dem Kind reden und ihm den Sinn der Regel erklären. Die virtuelle Gemeinschaft ersetzt schließlich keine gelebte.

Hilfreich ist es auch da, schon im Vorfeld Dinge abzuklären, indem man den Kindern z. B. die Sanktionen bei einem Verstoß ankündigt. Im Ernstfall kann dann die Sanktion unter Zeugen (weiterer Mitarbeitender kann als Zeuge bei späteren Streitfällen helfen) durchgezogen werden.

Videos mit pornografischen und Gewalt darstellenden Inhalten

Die Weitergabe und das Verbreiten von Videos mit pornografischen und Gewalt darstellenden Inhalten ist strafbar (vgl. die §§ 131 und §§ 184 ff StGB).

Hier ist es erlaubt, Handys mit solchen Dateien vorübergehend (bis zum Ende der Freizeit) einzuziehen. Alternativ sollte das Kind aufgefordert werden, das Video oder die Bilder unter Aufsichtigung zu löschen. Falls das nicht geschieht, kann das Handy eingezogen werden.

Ein Mitarbeitender sollte auf keinen Fall eigenmächtig Manipulationen am Gerät durchführen, um die Dateien zu löschen, denn hier liegt eine Sachbeschädigung in Form der Datenveränderung gemäß § 303a StGB vor. Diese kann zwar theoretisch strafrechtlich gedeckt sein durch rechtfertigenden Notstand (§ 34 StGB), allerdings muss hierfür wirklich eine gegenwärtige





Gefahr für ein Rechtsgut vorliegen, die nach Interessenabwägung nicht anders oder angemessener abgewendet werden konnte. Das ist schwer darzulegen und zu beweisen.

Die beste Methode ist immer noch, auf Einsicht und Freiwilligkeit zu plädieren und ansonsten pädagogisch vorsichtig mit dem Thema umzugehen.

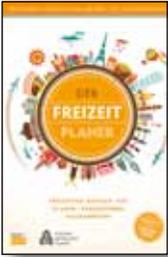
Das gilt auch für Bilder und Filme, die extremistische Inhalte haben, z. B. Propagandamittel und Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (§§ 86 und 86a StGB), Volksverhetzung (§ 130 StGB), Anleitung zu Straftaten (§ 130a StGB) oder grausame Gewaltdarstellungen (§ 131 StGB).

Kontakt aufnehmen

Wer in einer Situation unsicher ist, ob eine bestimmte Sanktion angemessen ist, insbesondere der Einzug des Handys, sollte die Sorgeberechtigten um ihre ausdrückliche Einwilligung bitten, entsprechend zu verfahren. Um einen Nachweis zu haben, ist es am besten, die Anfrage schriftlich per Handy oder Computer zu stellen. Im Notfall auch telefonisch. Es empfiehlt sich, mit dem jeweiligen Vorstand / Leitenden der veranstaltenden Jugendorganisation in Kontakt zu treten. In der Regel gibt es Krisenpläne, die auch bei solchen „kleinen Krisen“ herangezogen werden können.

Am Ende zählt: Kühlen Kopf bewahren, sorgfältig abwägen was zu tun ist, nichts überstürzen, keine Sanktionen ohne Zeugen und stets das Kindeswohl im Auge behalten.

Antje Metzger



Knublauch, Björn / Krohmer, Johanna / Müller, Ingo / Otterbach, Fritz Ludwig (Hg.)
Der Freizeitplaner

Freizeiten einfach gut planen – durchführen – nacharbeiten
 256 Seiten, kartoniert **19,95 Euro**
 Auch als E-Book erhältlich!

Ob Kinderfreizeit, Konficamp, Jugendfreizeit, Studienreise oder Gemeindefreizeit, ob für ein Wochenende oder mehrere Wochen: Der Freizeitplaner stellt alle wichtigen Themen rund um Organisation, Mitarbeiterteam und Programm einer Freizeit übersichtlich, verständlich und kompakt dar. Unabhängig von Freizeitform und -altersgruppe.

Die Einheiten werden in einem thematischen und in einem chronologischen Verzeichnis dargestellt. Am Ende jeder Einheit geben Legenden einen schnellen Überblick, wann die Aufgaben von wem und in welcher Absprache erledigt werden müssen. Außerdem gibt es Checklisten und ergänzendes Material als Download.

Der Freizeitplaner ermöglicht eine effektive Arbeit, gibt Ideen, Neues auszuprobieren und sorgt dafür, dass keine wichtigen Themen vergessen werden. Dafür wurde er von erfahrenen Freizeitmitarbeiterinnen und Freizeitmitarbeitern zusammengestellt.

Die Bücher sind zu beziehen bei:



ejw-service gmbh
 Haeblerlinstraße 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

»Jungcharleiter«
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**

Haeblerlinstraße 1–3
 70563 Stuttgart
 Telefon 0711 / 97 81-410

Erscheinungsweise

Viermal jährlich

Bezugspreis

Jährlich 15,00 Euro
 einschl. Zustellgebühren,
 Einzelpreis 5,00 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

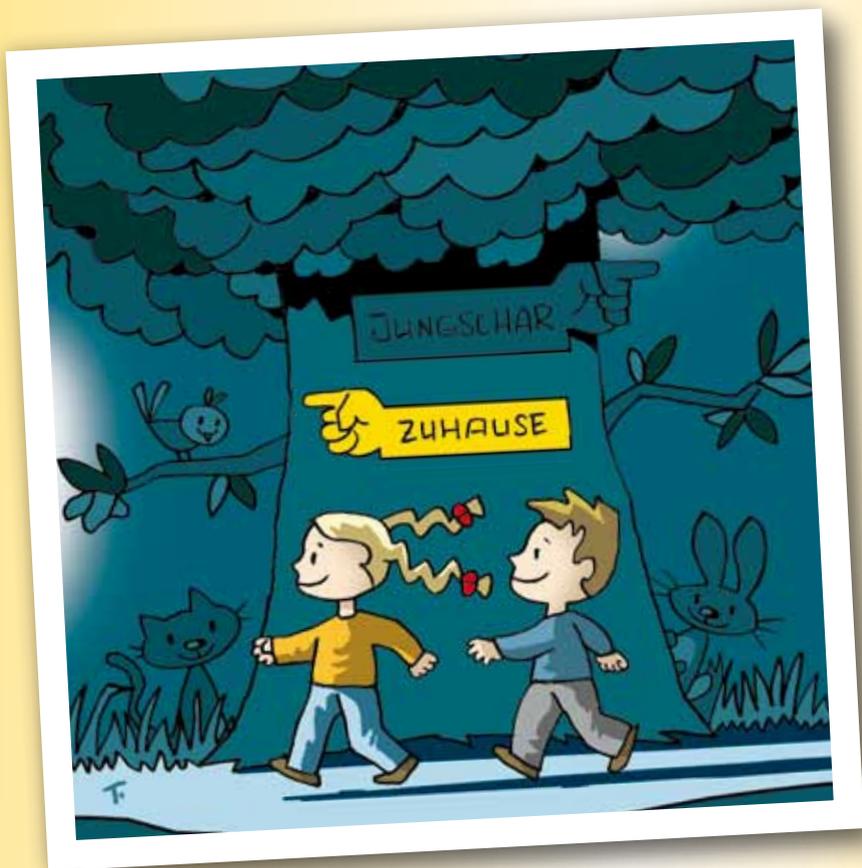
buch+musik, Heike Volz

Druck

PRINTEC OFFSET
 >medienhaus>,
 Kassel

E 6481 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart



... in Schule, Sport und Spiel