

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern

We are
the Champions!

inkl.
AKTION
für
FLÜCHTLINGE



FIX & FERTIG

Ein Siegertyp?!	4
Gott ermutigt Josua	Caroline Roth
Sieger allein durch Gott	9
Gideon gewinnt mit nur 300 Mann	Antje Metzger
So sehen Sieger aus?!	15
Paulus und der Lauf seines Lebens	Raphael Fauth



BAUSTEINE

Rudi und lauter blinde Leute	21
Wie Elisa siegte	Frank E. W. Ortman
Teamspiele	23
Das A-Team auf Mission	Claudia Englert
Olympiade mal anders	27
Absude Sportarten	Frank E. W. Ortman
Siegessfeier mit Kindern	30
Ideen zur Gestaltung	Hans-Martin Kögler
Pokale und Medaillen	35
Selbst gemachte Siegessymbole	Caroline Roth Frank E. W. Ortman
Ran an die Federn	37
Indiaca selbst gebaut	Gabriele Clausecker, Caroline Roth
Jeder gewinnt!	39
Kooperative Spiele für die Jungschar	Antje Metzger



SPECIALS

Eine Flüchtlingsaktion	42
... der Mädchenjungschar Derendingen	Dorothee Mandler



FIT FÜR KIDS

Kinder brauchen Glauben	45
Argumente für religiöse Inhalte in der Arbeit mit Kindern	Raphael Fauth



FUNDSACHEN

Buchtipps	50
------------------------	----

Wie sehen Sieger aus?

„So sehen Sieger aus, schalalalala ...“ Diesen einfachen Liedtext hört der aufmerksame Sportbeobachter öfter, wenn ein Team einen Sieg errungen hat. Die Sieger hüpfen laut singend und gröhlend auf dem Sportplatz herum. Die Arme schwingen von unten nach oben und wieder zurück. Bunter Konfettiregen rundet das Bild ab. Überall strahlende Gesichter. Ja, so sehen Sieger aus. Die Besseren, die Stärkeren, die Fleißigeren, die Klügeren ... haben gewonnen.

Szenenwechsel: Ein Teenager ist unterwegs zu seinen Brüdern. Er soll ihnen etwas zu essen bringen. Eigentlich nichts Besonderes. Doch der Zielort ist ein Kriegsschauplatz. Davids große Brüder kämpfen für Israel gegen die Philister. Dort angekommen sieht David einen riesengroßen Kämpfer auf der Seite der Philister. Dieser Goliath fordert einen Israeliten zum Zweikampf heraus. Wer diesen gewinnt, holt den Sieg für sein Volk. Doch niemand traut sich, Goliath entgegenzutreten, er ist zu groß und zu stark. Plötzlich meldet sich einer – ausgerechnet David. Er ist nur ein einfacher Hirte, alles andere als ein Krieger. Rein äußerlich ist die Sache also klar gelaufen. Doch David lässt sich nicht von Äußerlichkeiten blenden. Er tritt Goliath mutig entgegen, ohne Rüstung, nur mit Hirtentasche, Schleuder und Kieselsteinen und ruft: „Du kommst mit Schwert, Lanze, Speiß und hast über meinen Gott gelästert. Er wird dich heute durch mich besiegen ...!“ Blitzschnell zieht David einen Stein aus seiner Tasche und schleudert ihn an Goliaths Stirn. Der Riese fällt um und ist besiegt.

So sehen Sieger bei Gott aus. Nicht unbedingt die Stärksten, Beliebtesten, Besten. Sieger bei Gott sind Leute, die glauben, dass sie Gott an ihrer Seite haben. Gemeinsam mit Gott können selbst Riesen besiegt werden. Mit dieser Heftausgabe möchten wir den Kindern zeigen, dass sie mit Gott im Leben schon Sieger sind. Im Rahmen der Fussball-EM ist das ein gutes Thema, oder?

Mit herzlichen Grüßen vom Redaktionskreis,

Antje Metzger

INTERNET ZUGANG

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

DOWNLOAD

Infos über Zusatzmaterial auf S. 20





Ein Siegertyp?!

Gott ermutigt Josua

Bibelstellen:

Josua 1,1-9
und 2. Mose 33,11

Besonderheiten:

Die Kinder verschaffen sich durch eigenes Bibellesen einen Überblick über Josuas Leben.

Zielgedanke

Gottes Ermutigungen können uns zu Siegern machen!

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Josua bekommt einen klaren Auftrag: Erobere das Land, das ich schon Abraham und Mose verheißen habe! (Josua 1,1-9). Dadurch wird die Geschichte rund um Josuas Leben und Wirken eine blutige Geschichte. Sie zeigt aber auch Gottes Treue: Er steht zu seinen Verheißungen.

Josua zeichnet sich nicht aus als großartiger Strategie, als weiser Politiker oder als mutiger und selbstbewusster Anführer und Siegertyp. Josuas Leben, Handeln und Person wird bestimmt von der engen Verbindung mit Gott: sein Selbstverständnis,



die Führung zu übernehmen kommt aus dem Auftrag Gottes (Josua 1,2). Sein Mut begründet sich in den wiederholten Zusagen und Ermutigungen Gottes (z. B. Josua 1,5+6+9). Seine Erfolge stellen sich ein, wenn er Gott Respekt und Gehorsam entgegenbringt.

Erlebniswelt der Kinder

Siegetypen sind anziehend für Kinder: Sieger in Sport, Musik und Film sind die angesagten Vorbilder. Jeder möchte der Freund des Siegetyps in der Klasse, Jungschar ... sein. Und jedes Kind träumt sicher einmal davon, selbst Sieger zu sein und damit Anerkennung, Beifall, Beliebtheit ... zu erhalten. Aber innen drin sieht es oft ganz anders aus. Das Leben und Handeln wird von Angst, fehlendem Selbstvertrauen und Selbstwert, dem Erleben von Versagen und eben Nicht-Anerkennung geprägt. Hier kann Josua zum Vorbild werden. Schauen wir uns seine Geschichten genauer an, dann sehen wir, dass Josua kein großer Siegetyp war. Immer wieder war er auf Ermutigung angewiesen. Und er bekam sie auch; vom größten Ermutiger überhaupt: Gott selbst!

Einstieg

Wortsalat

Die Kinder gehen zu zweit zusammen. Jedes Paar bekommt einen kopierten Zettel mit Worten, die zu Josuas Geschichte gehören. Allerdings sind diese Wörter durcheinander geraten. Die Kinder lösen die Rätsel und tragen die Lösungen zusammen. Beispiele: USJAO = JOSUA; GGEUNRMUTI = ERMUTIGUNG; GNSAT = ANGST; HTICN LNSAESEVR = NICHT VERLASSEN; GSEIRE = SIEGER; FHNÜRRAE = ANFÜHRER (Material 1)

MATERIAL 1

kopierte Blätter,
Stifte

Erzählung & Andachtsimpuls

Bei dieser Einheit rollen wir die Geschichte von hinten auf: Um einen Überblick zu bekommen, lesen 2 bis 4 Kinder in Gruppen jeweils ein Erlebnis aus Josuas Leben. Die Fragen lauten immer: Was hat Josua erlebt? War er ein Sieger? Was hat ihn zum Sieger gemacht? Nach einer gewissen Zeit teilen die verschiedenen Gruppen den anderen Kindern ihre Erkenntnisse



MATERIAL 2

pro Gruppe Bibeln und Zettel mit den Bibelstellen oder ausgedruckte/kopierte Auszüge aus der Bibel

mit. Bei jüngeren Kindern sollten Mitarbeitende in der Gruppe dabei sein und unterstützen.

Wichtig ist, dass alle Geschichten Josuas Siege zeigen.

Mögliche Erlebnisse: 2. Mose 17,8-16; 4. Mose 13,1+2+16-20 und 4. Mose 13,25-14,9; Josua 6,1-20; Josua 8,1-23; Josua 10,6-15 (Material 2)

Interview mit Josua

Ein Mitarbeitender verkleidet sich als Josua (= J), ein Mitarbeitender (= M) interviewt Josua:

M: Mensch, Josua war aber ein genialer Mann, so ein starker Anführer. Was der alles geleistet hat. Wie viele Siege er mit dem Volk errungen hat. So ein richtiger Siegertyp! Ob Josua schon immer so mutig war? Wir fragen ihn am besten selbst. Guten Abend Josua. Schön, dass du bei uns in der Jungschar vorbeischaust.

J: Guten Abend, danke, dass ich kommen durfte.

M: Josua, wir haben schon etwas aus deinem Leben erfahren und sind jetzt ganz gespannt, von dir persönlich noch mehr zu hören. Erzähle uns doch einmal, was genau deine Aufgabe war.

J: Nun ja, nach der Flucht aus Ägypten war ich mit dem ganzen Volk Israel unter der Führung von Mose 40 Jahre in der Wüste unterwegs. Inzwischen waren wir an der Grenze zu dem Land angekommen, das Gott uns versprochen hatte. Doch leider ist Mose gestorben, bevor wir das Land einnehmen konnten. Nun bekam ich den Auftrag, dieses Land mit dem Volk einzunehmen.

M: Das heißt, du wurdest der neue Anführer? Mann, was für eine Aufgabe! Aber Josua, bist du auch irgendwie auf die Aufgabe vorbereitet worden?

J: Natürlich. Über viele Jahre hinweg war ich Moses Assistent. So konnte ich erleben, wie Mose gemeinsam mit Gott Entscheidungen traf, wie er betete und dann handelte. Und außerdem hatten wir ja die Stiftshütte. Das war ein Zelt, in dem wir ganz besonders Gottes Nähe erlebt haben. In diesem Zelt habe ich mich sehr oft und sehr lange aufgehalten. Dort habe ich viel Zeit mit Gott verbracht, mit ihm geredet und einfach bei ihm gesessen. So konnte ich Gott richtig gut kennenlernen. Das war wichtig für meine Aufgabe.

M: Ja, das kann ich mir vorstellen. Ohne Gott ist diese Aufgabe sehr schwer.

J: Nur mit Gott ist sie zu bewältigen!



- M: Hast du dich auf deine neue Aufgabe gefreut, wenn du so viele Jahre nur Assistent warst?
- J: Nein, ganz sicher nicht. Mir war die Aufgabe viel zu groß und viel zu schwierig.
- M: Das hätte ich nicht gedacht. Du hast doch so viele große Siege errungen. Warum hast du dann diese Aufgabe übernommen? Und wie?
- J: Na, weil Gott mich dazu beauftragt hat. Und er hat mich nicht nur beauftragt, er hat mich auch ermutigt. Immer wieder hat Gott mir Mut zugesprochen. Er hat mir zugesagt, dass er immer bei mir ist, dass er mich nie im Stich lässt und immer zu mir steht, auch wenn ich einmal eine falsche Entscheidung treffe oder einen Fehler mache. Diese Ermutigungen Gottes waren absolut wichtig für mich. Ohne sie hätte ich Vieles nicht gewagt.
- M: Das heißt, du bist durch Gottes Zuspruch zum Sieger geworden. Du warst nicht schon immer ein Siegertyp. Das macht ja Hoffnung. Was würdest du uns denn mitgeben? Was findest du wichtig für ein Leben als Sieger?
- J: Das Wichtigste ist auf alle Fälle: Sei mit Gott in Kontakt. Rede mit ihm; sag ihm was dich freut und was dir Angst macht. Halte dich an Gottes Regeln, sie helfen dir, gute Entscheidungen zu treffen. Wenn ich Gott gehorsam bin, bin ich auch siegreich. Hör genau hin, dann wirst du Gottes Ermutigungen wahrnehmen – in der Bibel oder durch andere Menschen. Vergiss nie: Gott verspricht dir, immer bei dir zu sein, wohin du auch gehst.
- M: Vielen Dank Josua, für deinen interessanten und hilfreichen Besuch bei uns.

Gebet

*Danke, lieber Vater im Himmel,
dass du so ein großartiger Ermutiger bist.
Danke, dass wir dir unsere Angst und Unsicherheit anvertrauen
können und du uns gerne hilfst.
Hilf uns, offene Ohren zu haben,
damit wir deine Ermutigungen hören und erkennen. Amen*

**MATERIAL 3**

Nylonfaden, bunte Perlen, pro Teilnehmer 7 würfelförmige Perlen und Quetschperlen, Fineliner, Schere

MATERIAL 4

Lederreste, Scheren, Musterklammern, Edding oder Kugelschreiber, Hammer oder breiter Schraubendreher, Lochzange

MATERIAL 5

Filz, Scheren, Filzstifte, selbstklebender Klettverschluss

Ideen zur Vertiefung**Erinnerungs-Armband**

Es ist immer hilfreich, eine Ermutigung direkt vor Augen zu haben. Deshalb bastelt doch ein Armband, durch das ihr an Josua 1,9 erinnert werdet.

Mit Perlen:

Bunte Holzperlen auf Nylonfaden auffädeln. Zwischen den bunten Holzperlen sieben würfelförmige Holzperlen auffädeln. Auf diese mit Fine-liner „j o s u a 1,9“ schreiben. Mit Quetschperlen das Armband schließen. (Material 3)

Mit Leder:

Aus Lederresten 1-1,5 cm breite Streifen ausschneiden, die um das Handgelenk passen. Auf das Leder mit Kugelschreiber oder Edding „Josua 1,9“ schreiben oder mit einem Hammer und einem breiten Schraubendreher einstanzen. An die Enden mit einer Lochzange zwei Löcher drücken und das Armband mit einer Musterklammer schließen. (Material 4)

Aus dickem Filz:

Aus etwas dickerem Filz einen 1-1,5 cm breiten Streifen schneiden, der um das Handgelenk passt. Mit Filzstift „Josua 1,9“ draufschieben und das Armband mit selbstklebendem Klettverschluss schließen. (Material 5)

Lieder

- *Wer Gott vertraut, hat schon gewonnen*, Einfach Spitze Nr. 28
- *Absoluto guto*, Einfach Spitze Nr. 137
- *Ich will nicht mehr sagen*, Einfach Spitze Nr. 64
- *Ich stehe fest auf dem Fels*, Einfach Spitze Nr. 27

Caroline Roth



Sieger allein durch Gott

Gideon gewinnt mit nur 300 Mann

Zielgedanke

Wer auf Gottes Kraft baut und nicht nur auf die eigenen Möglichkeiten ist ein Sieger.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Das Volk Israel ist nun im versprochenen gelobten Land zuhause. Mit der Zeit gibt es aber viele Leute, die nicht mehr an Gott glauben und andere Götter anbeten. Daher gibt Gott das Volk Israel in die Hand der Midianiter. Diese rauben das Land Israel zur Erntezeit aus und verschwinden dann wieder.

Bibelstellen:

Richter 6, 1-6, 16 und
Richter 7 in Auszügen

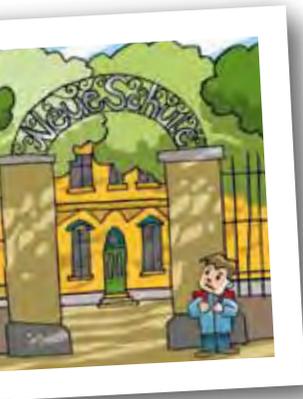
Besonderheiten:

Die Gideongeschichte wird durch Fragen an die Kinder unterbrochen.



Besonders betroffen von den Raubzügen sind die Nachkommen vom Stamm Manasse, zu denen Gideon zählt. In seiner Not fleht das Volk Israel Gott um Hilfe an. Daraufhin beauftragt Gott Gideon, die Midianiter zu besiegen. Gideon zögert und lässt sich seinen Auftrag mehrmals von Gott bestätigen (siehe Richter 6,36-40). Dann zieht er mit 32.000 Männern in den Krieg gegen Midian.

Das Besondere an der Geschichte ist, dass Gideon nach Gesprächen mit Gott bis auf 300 Mann auf alle übrigen Krieger verzichtet. Gott legt Wert darauf, dass der Sieg gegen einen zahlreich weit überlegenen Gegner allein mit seiner Kraft möglich ist. Diese Kraft hilft uns auch heute noch zu persönlichen Siegen im Alltag. Die Gideon-Erzählung in diesem Heft wird durch Fragen an die Kinder unterbrochen. Die Kinder können sich dadurch stärker mit der Geschichte beschäftigen und sind herausgefordert, selbst über ihr Vertrauen in Gottes Kraft nachzudenken. Es geht dabei nicht um fertige Antworten, sondern um einen ehrlichen Austausch über den Glauben.



Erlebniswelt der Kinder

Manche Aufgaben sind für Kinder groß und herausfordernd: Wenn ein Kind zum Beispiel die Schule wechselt, ohne bisherige Freunde an der Seite zu haben, braucht es Mut, auf unbekannte Kinder zuzugehen.

Wenn sich ein Kind von der Terminflut der Woche ausgelaugt fühlt, braucht es Kraft und Ermutigung, Dinge zu ändern.

Durch die Gideongeschichte können wir den Kindern vermitteln, dass es sich lohnt, auf Gottes unbegrenzte Möglichkeiten zu setzen. Gott gibt den Kindern Kraft und Mut, die ihnen das Besiegen ihrer scheinbar unüberwindbaren Aufgaben möglich machen.

Einstieg

Spiel: Ein Kind tritt gegen ein deutlich stärkeres Kind an (z. B. beim Armdrücken, Bierkrugstemmen). Die Mitarbeitenden bestimmen die beiden Kinder für das Duell. Sie erklären, dass es sich um ein Spiel handelt, das etwas verdeutlichen soll und nicht so ernst zu nehmen ist. Achtung: keine hochsensiblen Kinder auswählen, da das Duell nicht fair sein wird.

Das Spiel wird erklärt. Die anderen Kinder wetten, wer gewinnt. Auf ein Startkommando geht es los. Kurz vor dem Start



bricht der Mitarbeitende ab und erklärt, er habe noch eine wichtige Spielregel vergessen. Das „schwächere“ Kind (bitte öffentlich nicht so benennen) darf sich einen Mitarbeitenden oder ein Kind aussuchen, das es bei der Aufgabe aktiv unterstützt. Auf Kommando geht es los. Das vermeintlich schwächere Kind sollte unter diesen Umständen deutlich gewinnen!

Übergang zur Geschichte: Zugegeben, das war ungleich verteilt, zwei gegen einen. Danke, dass ihr trotzdem mitgespielt habt. Bitte nehmt das Spiel nicht zu ernst. Nach der folgenden Geschichte werdet ihr sehen, dass die Situation eben ein gutes Beispiel für euer Leben sein kann. Die folgende Geschichte zeigt, was euch wirklich zu Gewinnern macht.

Erzählung und Andacht

„Weil ich mit dir bin wirst du Midian besiegen, als wäre es nur ein einziger Mann.“ Die Worte klingen Gideon noch deutlich in den Ohren. Gott hat zu ihm gesprochen: „Du wirst sie besiegen!“

Er, Gideon, der Jüngste einer kleinen Sippe, soll gegen diese Midianiter antreten? Warum nicht einer seiner großen Brüder? Etwas mulmig ist ihm schon zumute.

Aber Gott traut ihm die ganz große Sache zu. „Weil ich mit dir bin ...“, hat er gesagt. Soll sich Gideon auf den Gott Israels verlassen? Seine Familie hat sich längst anderen Göttern zugewandt. Aber das war der Anfang vom Ende. Israel ging es doch gut im gelobten Land. Ja, bis eben fast alle Leute meinten, sie müssten anderen Göttern nachlaufen. Damit hat das Unglück begonnen: Vorher war Frieden mit den Nachbarn. Jetzt fallen die Midianiter immer dann ins Land ein, wenn die Ernte reif ist. Dann holen sie sich alle Früchte des Landes und verschwinden wieder. Und die Israeliten müssen danach hungern. Kein Wunder, dass das Gejammer im Land groß ist. Plötzlich denken viele wieder an ihren ehemaligen Gott, den Gott Israels. Und sie schreien: „Herr, hilf uns!“ Immer wieder. Und? Gott hilft! Gideon soll jetzt die Sache regeln. Im Auftrag des Herrn sozusagen. Ausgerechnet er, der sich gar nicht stark fühlt. Ist dieser Krieg gegen Midian nicht eine Nummer zu groß für ihn?

„Weil ich mit dir bin, wirst du sie besiegen!“ Gideon spürt, dass Gott die Sache ernst ist. Und er macht sich auf zum Kampf. Inzwischen haben sich alle Soldaten um Gideon ver-



sammelt. Es sind 32.000. Plötzlich kommt ein Diener angerannt. „Gideon, wir haben die Feinde gezählt, es sind über 120.000!“

Frage an die Kinder:

Was würdet ihr an Gideons Stelle tun?

Gideon zieht sich zurück in sein Zelt und redet mit Gott. „Herr, hilf uns, wir sind zu wenige!“ Gott unterbricht ihn: „Gideon, du denkst, ihr seid zu wenige, ich sage dir, ihr seid zu viele. Wenn ihr mit so viel Soldaten in den Kampf zieht und gewinnt, denkt ihr, ihr hättet es aus eigener Kraft geschafft. Ich will aber, dass euch ganz klar wird: Nur durch mein Eingreifen habt ihr gesiegt!“ Gideon hakt nach: „Gott, was soll ich tun?“ Gott spricht zu ihm: „Schick jeden heim, der Angst hat!“

Gideon hört auf Gott. Als er seine Soldaten vor die Wahl stellt, sind am Ende nur noch 10.000 Mann übrig.

Gideon muss das erst mal verkraften. Also sucht er wieder das Gespräch mit Gott. Doch statt eines Lobes kommt eine neue Aufgabe: „Das sind immer noch zu viele! Führe deine Soldaten an den Bach. Dort zeige ich dir, wer wirklich in den Krieg ziehen soll.“

Verwundert zieht Gideon mit seinen Männern an den Bach. Dort angekommen, freuen sich alle auf das Trinkwasser im Bach. Jetzt zeigt Gott Gideon, welche Männer für den Kampf geeignet sind: „Diejenigen, die das Wasser wie ein Hund mit der Zunge geleckt haben, taugen als Soldaten. Alle, die niederknien und aus der Hand getrunken haben, nicht.“ Was denkt ihr, wie viele noch übrig sind? Gerade mal 300 Mann. Mehr nicht! Alle anderen Soldaten schickt Gideon nach Hause. Also bleiben ihm jetzt noch 300 Mann gegen 120.000 Midianiter.

Fragen an die Kinder:

Was meint ihr, wie es Gideon jetzt geht? Wie würde es euch gehen, wenn ihr eine scheinbar zu große Aufgabe vor euch habt? Wer oder was hilft euch dann?

Es ist dunkel geworden. 300 mutige Soldaten machen sich leise auf den Weg vom Gebirge hinunter in Richtung feindliches Lager.



Vor kurzem erst hat sich Gideon nachts ins feindliche Lager geschlichen. Dabei belauschte er ein Gespräch unter zwei Soldaten: „Stell dir vor, ich hatte einen Traum. Da war ein Brot, es rollte auf unser Lager zu, stieß an unser Zelt und riss es um. Das ganze Lager war zerstört, nur durch einen Laib Brot!“ Der andere Soldat erschrak: „Ich weiß, was dein Traum bedeutet: Das Brot ist Gideons Schwert. Gott wird uns durch Gideon besiegen ...“. Was war das? Gideon traute seinen Ohren nicht. Die Midianiter hatten Angst vor ihm. Gleichzeitig dankte er Gott für diese Ermutigung.

Jetzt ist Gideon mutig. Was soll noch passieren mit Gott an seiner Seite? Mitten in dieser Nacht teilt Gideon seine 300 Männer auf in drei Gruppen. Jeder bekommt eine Fackel, einen Tonkrug und eine Posaune. „Hört zu, das ist mein Plan: Eine Gruppe kommt mit mir ins Lager runter, die zweite schleicht sich von links ins Lager, die dritte von rechts. Solange ihr euch noch hinter Büschen versteckt, zündet ihr die Fackeln an und stülpt die Krüge darüber, damit die Helligkeit euch nicht verrät. Sobald ich dann in die Posaune blase, tut ihr das auch. Dann zerschmettert ihr die Krüge und rennt mit den Fackeln aufs Lager zu. Achtet einfach auf mich!“ 300 Mann schleichen bis zu den drei Ausgangspunkten. Alle sind bereit. Gideon bläst die Posaune, mit ihm alle 300 Mann. Die Krüge zerschellen, es wird plötzlich hell im Lager der Midianiter. Die Posaunen, der laute Krach der Tonkrüge und die plötzliche Helligkeit signalisieren eine Übermacht von zig 100.000 Mann. Ein Kriegsgeschrei erklingt: „Hier ist das Schwert Gottes, das Schwert Gideons!“ Gideons Männer bleiben stehen, jeder an seiner Stelle rings um das Lager. Unter den Feinden bricht totale Panik aus. Sie rennen aus ihren Zelten und wollen fliehen. Aber die vielen Leute verstopfen die Fluchtwege. In ihrer Panik bekämpfen sich die Midianiter selbst mit ihren Schwertern, nur um heil aus dem Lager zu kommen. Sie kämpfen gegeneinander und Gideon sieht mit seinen Männern zu. Erst als die größten Kämpfe vorbei sind, nehmen Gideons Soldaten die Verfolgung auf. Und die Midianiter haben erst mal die Nase voll von Israel und lassen das Land in Ruhe. So besiegt Gideon mit nur 300 Mann einen großen Gegner.

„Weil ich mit dir bin, wirst du sie besiegen!“ Gideon weiß, bei wem er sich zu bedanken hat. Und so zieht er sich zurück in sein Zelt.





Fragen an die Kinder:

Gibt es irgendetwas, was euch derzeit zu schwierig oder zu groß erscheint? Glaubt ihr, dass ihr mit Gottes Kraft auch Schwieriges schafft? Was hat das Spiel am Anfang mit der Geonsgeschichte zu tun?

Gebet

*Lieber Gott,
hilf uns daran zu denken, dass du groß bist.
Du hast viel mehr Kraft als wir alle zusammen.
Hilf uns, auf deine Kraft zu bauen und
nicht auf unsere eigene Kraft.
Dir zu vertrauen macht uns zu wahren Siegern. Amen.*

Ideen zur Vertiefung

Spiel „Klein gegen Groß“

Angelehnt an die ARD-Sendung überlegen sich die Kinder, mit welchen Aufgaben/Spielen sie gegen die Mitarbeitenden antreten möchten.

Zum Beispiel: Seilhüpfen, Einradfahren, Torwandschießen, Inliner-Wettkampf, Stelzenlauf ... Die „Kleinen“ haben dabei die freie Wahl, welchen der Mitarbeitenden gegen sie antreten soll.

Kreativideen

Mäppchen oder Handyhülle beschriften mit dem Spruch aus Richter 6,16a: „Weil ich mit dir bin, wirst du sie besiegen“.

Lieder

- *Wer Gott vertraut*, Einfach Spitze Nr. 28
- *Gott ist stark*, Einfach Spitze Nr. 59

Antje Metzger



So sehen Sieger aus?!

Paulus und der Lauf seines Lebens

Zielgedanke

Die Kinder erfahren anhand der Lebenswende von Paulus, dass Menschen ein falsches Ziel verfolgen können. Sein Beispiel zeigt, wie man im Leben zu den wirklichen Gewinnern gehört.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

„Vom Saulus zum Paulus“ – das Sprichwort hat in dieser Geschichte seinen Ursprung. Saulus (wörtlich: der Erbetene) ist so was wie ein religiöser Überflieger. Er entstammt einer angesehenen Familie, erfährt eine solide theologische Ausbildung und ist Teil einer religiös angesehenen Schule (Pharisäer). Aus jüdischer Sicht lebt er ein vorbildliches Leben und ist beliebt. In seiner hohen religiösen Motivation stört ihn die Bewegung der

Bibelstelle:

Apostelgeschichte
9,1-19;
Philipper 3,13-14

Besonderheiten:

Die Geschichte wird teilweise erzählt und teilweise selbst in der Bibel gelesen. Sie eignet sich vor allem für ältere Kinder.



Christen („der neue Weg“), weil sie eine Irrlehre verbreiten. Deshalb will er sie auslöschen.

Nachdem ihm Jesus bei Damaskus begegnet, wird er Christ (Apg 9). Er nennt sich jetzt Paulus (wörtlich: der Geringe) und wird zum größten christlichen Missionar, der das Christentum zu den nichtjüdischen Menschen („Heiden“) bringt. Dort erlebt er viele Widerstände, weiß aber, dass das der richtige Weg ist. Er läuft seinen Lebenslauf jetzt mit vollem Einsatz für Jesus (Phil 3,13 f.).

Erlebniswelt der Kinder

Kinder wollen vorne sein, Kinder wollen gewinnen. Das steckt in ihnen drin. Wer Sieger ist, ist beliebt.

Wer aber gegen den Strom schwimmt, wer nicht dem allgemeinen Denken entspricht, steht schnell alleine da. Zugleich machen ältere Kinder auch andere Erfahrungen: Man kann und muss nicht immer vorne sein. Sie beginnen sich zu fragen, worauf es im Leben ankommt.



Einstieg

Zum Einstieg wird ein Parcours aufgebaut (wenn möglich draußen). Er kann folgende Elemente enthalten:

- über Holzstab oder Seil balancieren
- eine Rampe (Biertischgarnitur auf Getränkekisten gestellt) hochgehen und runterspringen
- durch einen Krabbeltunnel durchkriechen
- von Getränkekiste zu Getränkekiste steigen
- ...

Die Kinder haben die Aufgabe, den Parcours zu durchlaufen. Alle rennen direkt hintereinander, ohne zu überholen. Ziel ist es, als Gruppe möglichst schnell durchzukommen. Dazu kann die Zeit gemessen und die Runde wiederholt werden.

Ein Mitarbeitender hat sich sportlich gekleidet und fragt:

- Wie ging es euch beim Laufen?
- Was macht einen Sieger aus?
- Welche Eigenschaften hat ein Sieger?



Erzählung Teil 1

Ich stelle euch heute einen echten Siegertypen vor: Saulus. Er kommt aus einer angesehenen Familie. Er hat eine gute Schule besucht und immer hervorragende Noten gehabt. Er ist fleißig, motiviert und sehr beliebt. Und er glaubt an Gott. Sein Glaube ist ihm sogar sehr wichtig und er hält sich an alle Gebote. Er bringt vollen Einsatz in seiner Gemeinde.

Seit neuestem gibt es in Jerusalem Leute, die ganz anders von Gott reden. Sie sagen, dass dieser Jesus, der vor einiger Zeit am Kreuz hingerichtet worden ist, nicht mehr tot ist, sondern lebt. Sie sagen, dass der einzige Weg zu Gott über Jesus geht und nicht über die Einhaltung der Gebote. So ein Quatsch, denkt sich Saulus. Doch diese Leute gewinnen immer mehr Anhänger. Als Saulus miterlebt, wie Stephanus, ein großer Redner der Christen, gesteinigt wird, fasst er einen Entschluss: Ich will alles geben, damit diese Irrlehre nicht weiterverbreitet wird. Und so beginnt er, die Christen zu verfolgen und ins Gefängnis werfen zu lassen. In Jerusalem wird er von seinen religiösen Freunden verehrt und von den Christen gefürchtet. Doch er will mehr. Sein Leben ist von einem Ziel bestimmt: Alles für Gott zu tun! Und deshalb muss er die Christen stoppen. Er macht sich auf den Weg in die Großstadt Damaskus, um auch dort die Christen ausfindig zu machen.

Was er dort erlebt hat, wollen wir jetzt lesen.

Bibellese

Apg 9,3-9 gemeinsam lesen (mit moderner Bibelübersetzung wie Basisbibel oder Gute Nachricht Bibel).

Fragen fürs Gespräch

Zunächst Verständnisfragen klären und die Geschichte wiederholen:

- Was passiert auf dem Weg nach Damaskus?
- Was bedeutet das jetzt für Saulus – kurz- und langfristig?
- Was soll Saulus jetzt machen?
- Hast du schon mal erlebt, dass du dir etwas fest vorgenommen hast, dann aber abrupt gestoppt wurdest oder in einer Sackgasse gelandet bist?



Erzählung Teil 2 und Andachtsimpuls

Saulus ist in Damaskus angekommen. Aber alles ist anders. Alles ist in Frage gestellt. Die Blindheit ist nicht nur äußerlich. Auch innerlich sieht er nicht mehr, wohin sein Weg geht. Ihm ist nicht nach essen und trinken zumute. „Ich bin Jesus, warum verfolgst du mich?“ Immer wieder geht ihm dieser Satz durch den Kopf. Gibt es diesen Jesus also doch? Er ist so durcheinander. Doch irgendwann fängt er an zu beten. Er bringt seine wirren Gedanken vor Gott.

Nach drei Tagen klopft es an seiner Tür. Ein älterer Mann kommt herein. „Jesus schickt mich zu dir. Ich soll für dich beten. Eigentlich wollte ich nicht kommen, weil ich weiß, wer du bist. Du verfolgst die Christen und steckst sie ins Gefängnis. Aber Jesus will dich gebrauchen.“

Als der Mann Saulus die Hände auflegt und für ihn betet, fällt es Saulus wie Schuppen von den Augen. Er kann wieder sehen! Und auch im Inneren bekommt er langsam wieder Klarheit. Er beginnt, an diesen Jesus zu glauben. Er beginnt, ihm zu vertrauen. Saulus isst und trinkt wieder, damit er wieder Kraft bekommt. Denn er will wieder loslaufen. Aber dieses Mal in die entgegengesetzte Richtung. Nicht mehr gegen Jesus, sondern für ihn. Darum lässt er sich taufen.

Saulus, der Christenverfolger, wird Christ. Er ändert seinen Namen: Vom Saulus zum Paulus. Sein Leben hat eine Kehrtwende vollzogen. Jetzt erzählt er die gute Nachricht von Jesus weiter. Jetzt wird er Teil der Bewegung, die Tag für Tag wächst. Doch es ist kein leichter Weg für ihn. Zuerst trauen ihm die Christen nicht über den Weg, weil er sie ja früher verfolgt hat. Dann wird er selbst verfolgt und landet immer wieder im Gefängnis. Er wird geschlagen, leidet unter Hunger und Durst.

Doch er lässt sich durch nichts aufhalten. Weil er überzeugt ist: „Jesus lebt. Und ich lebe mein Leben für ihn.“

Viele denken, so ein Verlierer. Sein gutes Leben hat er aufgegeben. Doch Paulus ist sich sicher: er gehört zu den wahren Gewinnern bei Gott. Denn er hat kapiert, worauf es im Leben ankommt.

Jetzt ist deine Meinung gefragt: Was zählt im Leben? Worauf kommt es an?



Gebet

*Jesus,
die Geschichte von Paulus beeindruckt mich.
Er hat sein Leben komplett verändert.
Denn er ist dir begegnet.
Begegne du auch mir.
Zeig mir, worauf es im Leben ankommt.
Und wo ich falschen Zielen nachrenne.
Hilf mir, umzukehren und meinen Weg mit dir zu gehen.
Amen*

Aktion

Ein bis zwei Kinder laufen den Parcours nun falsch herum, die anderen laufen in der richtigen Richtung.

Im Auswertungsgespräch sowohl die gegen den Strom als auch die mit dem Strom laufenden Kinder befragen:
Wie war es für dich? Was war im Vergleich zur ersten Runde anders?



Ideen zur Vertiefung

Kreisklatschen

Alle Kinder knien sich in einen Kreis, die Hände auf den Boden gestützt. Jeder Spieler schiebt seine rechte Hand unter dem linken Arm seines rechten Nachbarn durch, so dass seine Hand rechts neben der linken Hand des Nachbarn auf dem Boden liegt.

Einer beginnt und klatscht mit seiner Hand auf den Boden. Dann wird im Uhrzeigersinn im Kreis weiter geklatscht. Dabei ist wichtig, dass immer die nebeneinander liegenden Hände nacheinander klatschen. Vergisst jemand zu klatschen, wenn er dran ist oder klatscht zur falschen Zeit, scheidet die Hand aus, mit der der Fehler gemacht wurde. Wer keine Hand mehr im Spiel hat, scheidet aus. Gewinner ist, wer am Ende noch eine oder beide Hände im Spiel hat.

Wenn die Runde flüssig läuft, kann der Spaßfaktor durch einen Richtungswechsel noch erhöht werden. Wer zweimal di-



rekt hintereinander mit derselben Hand klatscht, wechselt die Richtung. Es geht also nicht mehr im Uhrzeigersinn, sondern umgekehrt weiter.

Lieder

- *Ganz schön mutig*, Feiert Jesus Kids Nr. 99
- *Sei ein lebendiger Fisch*, Einfach Spitze Nr. 34 / Feiert Jesus Kids Nr. 137
- *Paulus-Lied* (gefunden auf: <http://reli.at/klasse3/pauluslied.php>)

Raphael Fauth

INFOS INTERNET-DOWNLOAD

Zusatzmaterial zu diesem Heft ...

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

Nützliches zum Artikel im Heft

Zusatzmaterial zum Baustein-Artikel „Teamspiele“
(von Claudia Englert)



Rudi und lauter blinde Leute

Wie Elisa siegte

Also Sachen gibt's, die gibt's ja überhaupt nicht. Wenn ich das irgendeinem erzähle, das glaubt mir keiner. Dass da eine ganze Armee planlos in der Gegend rumläuft, ist schon sehr merkwürdig, aber dass die am Ende mit heiler Haut davonkommen, ist echt krass. Aber am besten erzähle ich euch die Geschichte von Anfang an.

Ich war gerade in Dotan unterwegs, das liegt am Rande von Samarien. Ihr stellt euch nicht vor, was da los war. Die ganze Stadt war belagert von einer riesigen syrischen Armee. Und die hatte erst mal nur ein Ziel. Die wollten den Propheten Gottes, der in der Stadt war, umbringen. Elisa, so hieß der Typ, hatte nämlich dem König von Israel die geheimen Pläne verraten, die die Syrer hatten. Und so konnten die Syrer die Israeliten

Besonderheiten:

Besonderheiten: Biblische Geschichte aus Sicht eines Raben (2. Könige 6,8-23)

Dauer:

5-10 Minuten

Zielgruppe:

Ab 8 Jahren

Vorbereitungszeit:

Normal



im Krieg nicht besiegen. Woher der Elisa diese geheimen Pläne kannte, fragt ihr euch. Na das kann ich euch sagen: Gott persönlich hat sie ihm verraten. Und deshalb hatten jetzt die Syrer die Stadt umzingelt.

Als erstes bekam das der Diener von Elisa mit. Voller Angst und total aufgeregt lief er zu Elisa. Doch der war die Ruhe selbst. Er meinte nur, dass viel mehr Leute auf seiner Seite sein würden, als die Armee vor den Toren von Dotan. Der Diener verstand nur Bahnhof. Er konnte einfach keine andere Armee sehen, die ihnen zu Hilfe eilen konnte. Elisa betete kurz, dass Gott dem Diener mal die Augen öffnen sollte. Auf einmal, ihr könnt es euch nicht vorstellen, sahen der Diener und ich wirklich eine riesige Armee. Die sah aus, als ob sie aus Feuer wäre. Und die war echt viel viel größer als die Armee der Syrer. Da machte der Diener aber Augen, kann ich euch sagen.

Doch wer jetzt denkt, dass es anschließend ein heilloses Gemetzel gab, der täuscht sich gewaltig. Elisa betete, dass die Syrer jetzt mit Blindheit geschlagen werden sollten. Und tatsächlich hatten die Syrer auf einmal überhaupt keinen Plan mehr, wo sie jetzt waren. Hammer, hab ich mir da gedacht: Der Diener von Elisa sieht jetzt klar und die Syrer sehen überhaupt nix mehr. Doch die Story ist noch nicht zu Ende. Elisa ging daraufhin in das Lager der Syrer. Und weil die echt keine Peilung mehr hatten, führte Elisa die ganze Syrische Armee mitten hinein nach Samaria. Da warteten schon die Israeliten auf sie. Und als die Syrer von den Israeliten umstellt waren, betete Elisa wieder zu Gott. Diesmal, dass die Syrer wieder klare Sicht bekommen sollten. Na, denen wurde ganz anders, als die merkten dass sie jetzt echt in der Tinte saßen. Doch Elisa sagte zu dem König von Israel, dass man den Syrern nix tun sollte. Man sollte ihnen was zu essen und zu trinken geben und sie dann nach Hause schicken. Ich kann euch sagen, da waren die Syrer aber total von den Socken. Die waren so perplex, dass die nie wieder mit den Israeliten Streit angefangen haben. Die haben echt gesehen, dass Gott persönlich auf der Seite der Israeliten steht. Da hat es überhaupt keinen Zweck, gegen die Israeliten Krieg zu führen.

Und mir ist auch etwas total klar geworden: Es gibt einige Dinge, die ich nicht sehe, die aber doch echt da sind. Gottes gewaltige Armee zum Beispiel. Manchmal ist man echt blind für manche Dinge, geht dir das auch manchmal so?

Frank E. W. Ortmann



Teamspiele

Das A-Team auf Mission

Spielbeschreibung

Das „A-Team“ (Name kann auch gerne angepasst werden) bekommt mal wieder eine wichtige Mission und nur gemeinsam als Team erfüllen sie die Aufgaben.

Als erstes sucht das Team Briefumschläge und die dazugehörigen Spielgegenstände auf einem Gelände bzw. notfalls auch in einem oder mehreren Räumen. Diese sind zur Sicherheit z. B. mit einem roten Punkt gekennzeichnet und sehr wichtig zur Erfüllung der Mission. Der Mitarbeitende geht mit der Gruppe. Am Ende der erfüllten Mission kann das Team noch mit einem gemeinsamen Preis (z. B. Essen) belohnt werden. (Material 1, siehe S. 24)

Die Aufgaben können entweder an verschiedenen Stationen auf einem Gelände oder notfalls auch in einem größeren Raum erfüllt werden.

Besonderheiten:

Spiele sind für eine Gruppe von max. 15 Kindern gedacht

Dauer:

90 Minuten

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

Aufwendig



Die Aufgaben für das A-Team

Umschlag 1

MATERIAL 1

7 Umschläge mit der jeweiligen Aufgabe, die nur in der richtigen Reihenfolge geöffnet werden dürfen.

MATERIAL 2

Edding, Holzstück, Schnüre, großes Blatt mit einem aufgemalten Weg und Infos (siehe Zusatzmaterial)

Aufgabe 1: Hallo liebes A-Team, gut, dass ihr zusammengekommen seid, um uns zu helfen. Der Prinzessin von Wales sind wertvolle Goldperlen gestohlen worden. Ihr werdet nun beauftragt, sie zurückzuholen, bevor sie von dem großen Schurken Harald Selbiger weiterverkauft werden können.

Er wohnt auf einem großen Anwesen, das mit allerlei Tücken gesichert ist. Deswegen ist es wichtig, sich den Weg einzuprägen und das macht ihr gemeinsam im Team. Prägt euch ebenso alles ein, was ihr an Infos auf dem Blatt findet.

Aufgabe: An einem Holzstück ist ein Stift befestigt und ebenso viele Schnüre wie Kinder mitspielen. Jedes Kind hält ein Schnurende gespannt, so dass der Stift gerade in der Luft ist.

Ein Weg ist kurvig aufgezeichnet auf einem Flipchart-Papier. Die Breite des Weges sollte 10-15 cm betragen. Das Team fährt diesen Weg mit dem Stift nach. Wichtig ist, dass nicht über die Weglinien hinaus gemalt wird. (Material 2)

Umschlag 2

Aufgabe 2: Nachdem ihr euch den Weg eingeprägt habt, kann es losgehen.

Als Erstes müsst ihr über den elektrischen Zaun des Anwesens kommen. Bei der kleinsten Berührung geht ein Alarm los. Also seid vorsichtig! Vielleicht gibt es Gegenstände, die euch dabei helfen.

MATERIAL 3

3 m Schnur, Bäume oder Geländer, an denen man Schnur spannen kann, zwei Bretter

Aufgabe: Eine Schnur ist auf Höhe von ca. 1 m gespannt (die Höhe der Körpergröße der Kinder anpassen, so dass die Schnur ca. auf Bauchnabelhöhe ist). Die Kinder klettern gemeinsam über diesen Zaun.

Mögliche Hilfsmittel: zwei Bretter

Mögliche Lösung: Zwei Kinder halten jeweils ein Brett, so dass die anderen über die Schnur klettern können.

(Material 3)



Umschlag 3

Aufgabe 3: Erfolgreich den Zaun überwunden, kommt ihr nun zum Haus. Dieses ist wie eine Art Labyrinth aufgebaut. Ihr habt mögliche Kartenteile schon gefunden und müsst sie nun zusammensetzen, damit ihr den richtigen Weg zum Tresorraum findet.

Aufgabe: Die Puzzle-Teile richtig zusammensetzen.
(Material 4)

MATERIAL 4

4-10 Puzzle-Teile eines Labyrinths (Vorlage Labyrinth, siehe Zusatzmaterial)

Umschlag 4

Aufgabe 4: Harald Selbiger liebt Rätsel über alles. Deswegen hat er seinen Tresorcode in einem Rätsel versteckt, das die Kinder knacken müssen. Wie geht das Rätsel?

Aufgabe: Die Kinder lösen das Rätsel und geben den Mitarbeitenden den richtigen Code. (Material 5)

MATERIAL 5

Geodreieck, Karte mit Zeichnung, Plastikbecher mit der Zahl 15, Mineralwasserflasche, Mars-Schokoriegel (Rätsel, siehe Zusatzmaterial)

Umschlag 5

Aufgabe 5: Den Code müsst ihr nun möglichst schnell eingeben. Zahl für Zahl. Aber jeder muss daran beteiligt sein. Das solltet ihr in einer Minute fehlerfrei hinbekommen. Übt kurz, damit das auch reibungslos und fehlerfrei funktioniert.

Aufgabe: In einem Seilkreis liegen verdeckt DIN-A5-Karten mit Nummern von 1 bis 20. Am Anfang dreht man die Nummern um und das Team prägt sie sich ein. Es wird im Team abgesprochen, wer sich merkt, wo welche Zahl liegt. Danach werden sie wieder vorsichtig umgedreht, ohne dass man die Zahlen kenntlich macht.

Dann darf jeweils nur ein Team-Mitglied in den Seilkreis und ein bis zwei Zahlen umdrehen in der richtigen Reihenfolge von 1 bis 20. (Material 6)

MATERIAL 6

Seil (8-10 m), 20 DIN-A5-Karten mit Zahlen von 1-20

Umschlag 6

Aufgabe 6: Der Tresor lässt sich öffnen. Das ist super. Nun müsst ihr mit den Goldperlen sehr vorsichtig sein, da die Finger-



MATERIAL 7

z. B. zwei Paar Gummihandschuhe, Röhren, Papier, Tesa, Schere, Murmeln (als Goldperlen)

abdrücke von Harald Selbiger darauf zu finden sind. Diese dürfen nicht vernichtet werden, damit er für seine Taten noch zur Verantwortung gezogen werden kann.

Deswegen dürfen sie nur mit Handschuhen angefasst werden. Dummerweise wurde nach dem Öffnen des Tresors ein Laseralarm-System ausgelöst. Es reagiert auf menschliche Bewegung mit Goldmetallen und soll verhindern, dass die Goldperlen entwendet werden.

Das heißt, ihr müsst eine Möglichkeit finden, mit dem vorhandenen Material etwas zu bauen, das nur die Perlen bewegt, und nicht Mensch und Perle zusammen.

Aufgabe: Das Team soll mit dem vorhandenen Material eine Art Rutsche bauen. (Material 7)

Umschlag 7

Aufgabe 7: Fast habt ihr es geschafft. Jetzt müsst ihr nur noch von dem Anwesen wegkommen. Ihr nehmt einen anderen Rückweg durch den Sumpf. Dazu habt ihr 15 DIN-A4-Kartonstücke.

Die sind stabil und helfen euch über den Sumpf. Ihr dürft aber nur auf den Kartons stehen und sie dürfen nie „leer“ sein, sonst lösen sie sich auf.

MATERIAL 8

15 Karton-Stücke

Aufgabe: Das Team muss eine Strecke von ca. 20 m gemeinsam überwinden, indem es sich mit den Karton-Stücken vorwärts bewegt. (Material 8)

Umschlag 8

Herzlichen Glückwunsch! Die Mission ist erfüllt. Die Perlen übernehmen wir ab hier und bringen sie zu ihrer rechtmäßigen Besitzerin, der Prinzessin von Wales.

Ihr seid ein richtig gutes Team! Danke für eure Hilfe.

Wir melden uns wieder, falls wir eure Hilfe erneut brauchen.



Material zu den Spielideen gibt es unter www.jungstcharleiter.de (Zusatzmaterial)



Olympiade mal anders

Absurde Sportarten

Oft sind es immer die gleichen Kinder, die bei sportlichen Wettbewerben ganz vorne mit dabei sind. Doch durch kleine Regeländerungen oder völlig neue Disziplinen haben auf einmal auch weniger Sportliche die Chance auf einen Sieg. Hier einige Anregungen für eine völlig absurde Olympiade.

Wettkampf-Disziplinen

Fußball mit Handicap

Wir spielen Fußball einmal anders. Immer zwei oder drei Kinder einer Mannschaft müssen sich bei diesem Spiel anfassen. Schnell merken die Kinder, dass man sich hier gut verständigen sollte, in welche Richtung man laufen will. Auch gewinnt bei dieser Variation nicht immer die Mannschaft mit den besten Spielern. Es gibt dafür aber eine Menge zu lachen.

Besonderheiten:

Weniger sportliche Kinder können bei dieser Olympiade auch gewinnen

Dauer:

Je nach Einsatz der Spiele variabel

Zielgruppe:

9-14 Jahre

Vorbereitungszeit:

Normal



MATERIAL 1

Tormarkierungen,
Fußball / Indoorball,
evtl. Fußbinden

MATERIAL 2

Spielfeld-
abgrenzung
(z. B. Kreppband),
1-3 Softbälle

MATERIAL 3

Evtl. pro Spielpaar
eine Augenbinde

MATERIAL 4

Teebeutel, Wasser,
Maßband

MATERIAL 5

Weitwurfgegenstand,
Maßband,
Weitenmarkierungen

Als zweite Möglichkeit kann man immer zwei Mitspieler an einem Fuß zusammenbinden. (Material 1)

Zombieball

Zombieball ist eine Variante von Völkerball. Es gibt hier nur ein paar kleine Unterschiede. Es gibt keine Mannschaften. Jeder spielt gegen jeden. Alle Mitspieler befinden sich im Spielfeld. Ein bis drei Bälle werden ins Spiel geworfen. Jeder, der einen Ball ergattert, kann nun einen Anderen abwerfen. Mit dem Ball in der Hand darf der Spieler aber nur drei Schritte machen. Wer abgeworfen ist, muss das Spielfeld verlassen und sich außerhalb aufstellen. Wenn derjenige abgeworfen wird, der einen selbst abgeworfen hat, darf man wieder ins Spielfeld und wieder mitmachen. Gewonnen hat, wer am Ende noch im Spielfeld steht. (Material 2)

Huckepackrennen

Ein Huckepackrennen ist immer eine gute Sache. Meist finden sich hier die unterschiedlichsten Kinder. Einer groß und sportlich, der andere eher klein und weniger durchtrainiert. Erschweren kann man den Lauf noch, indem man dem Läufer die Augen verbindet. Nun muss das Kind, das getragen wird, den Weg zeigen. (Material 3)

Teebeutelwurf

Der nasse Teebeutel wird am Papier (Ende der Schnur) in den Mund genommen. Nun wird versucht, den Teebeutel nach hinten wegzuschleudern. Hierbei ist es wichtig, den Teebeutel im richtigen Moment loszulassen. Die Hände dürfen nicht zu Hilfe genommen werden. Wer schleudert den Teebeutel am weitesten? (Material 4)

Backblechwurf / Handywurf

Warum immer Sperr- oder Ballwurf spielen? Man kann dies auch mit ganz anderen Gegenständen machen. Zum Beispiel mit einem Backblech, einem Gummistiefel oder einem alten Handy. Um es noch schwieriger zu machen, kann man die Teilnehmer mit der linken Hand werfen lassen. Oder wenn sie Linkshänder sind, mit der rechten Hand. (Material 5)



Weitere lustige Spiele

Natürlich kann man sich auch noch mehr Disziplinen ausdenken, die allesamt nie olympisch werden.

Hier eine kleine Auswahl:

- Rückwärtslaufen
- Sackhüpfen
- Luftgitarre spielen
- Bürostuhl-Wettrennen
- Baumscheiben absägen
- Grimassen schneiden
- Tiere nachmachen
- auf einem Bein stehen
- ...

Frank E. W. Ortmann





Siegesfeier mit Kindern

Ideen zur Gestaltung

Besonderheiten:

Ideen, wie man einen gemeinsamen Sieg in der Jungschar feiern kann

Dauer der Aktion:

Variabel

Zielgruppe:

Ab 8 Jahren

Vorbereitungszeit:

Normal

„Ein Leben ohne Feste ist wie eine Woche ohne Wochenende“
(Hermann Lahm, deutscher Hobby-Autor).

Auch in der Jungschar können gemeinsam Feste gefeiert werden, zum Beispiel traditionelle Feste wie Weihnachten oder Geburtstage. Außerdem gibt es hin und wieder außergewöhnliche Highlights, die man mit viel Spaß und Freude feiern kann. Einer dieser besonderen Feiern ist ein gemeinsamer Sieg. Vielleicht hat die Jungschargruppe zusammen ein (Jungschar-)Turnier gewonnen oder eine gute Platzierung erreicht (auch ein zweiter oder dritter Platz kann sich wie ein kleiner Sieg anfühlen). Jetzt soll der Sieg gemeinsam gebührend gefeiert werden.

Im Folgenden wird ein möglicher Ablauf einer Siegesfeier in der Jungschar vorgestellt. Die einzelnen Elemente sind fast beliebig variierbar und können natürlich auch mit eigenen Ideen kom-



biniert werden. Falls es am Ende ein Siegeressen geben soll, werden die Kinder evtl. eine Woche davor gebeten, Essen mitzubringen (siehe Punkt 6.).

Ideen

1. Einzug der Sieger

Die Kinder ziehen zu einem „Siegerlied“ in den festlich geschmückten Raum ein. Beispiele für geeignete Lieder: Stand up for the champions (Right Said Fred); We are the Champions (Queen); Auf uns (Andreas Bourani); An Tagen wie diesen (Die Toten Hosen). (Material 1)

MATERIAL 1

Musikabspielgerät,
Siegerlied

2. Willkommensgetränk

Bei Festen wird zur Eröffnung oft ein Willkommensgetränk gereicht. Ohne größeren Aufwand lassen sich einfache alkoholfreie Cocktails zubereiten



Einige geeignete Rezepte (z. B. Sonnenaufgang) findet ihr unter <http://www.blinde-kuh.de/kueche/rezepte-getraenke.html>

Rezept-Vorschläge

Sonnenaufgang

Zutaten: Orangensaft, je eine Orangen- und Zitronenscheibe, Himbeersirup

Zubereitung: Den eisgekühlten Orangensaft in ein hohes Glas füllen. Dann vorsichtig etwas Himbeersirup dazu gießen. Der Sirup sinkt zum Boden. So entstehen die Farbschattierungen des Sonnenaufgangs. Das Glas kann mit Orangen- und Zitronenscheibe garniert werden.

Südfruchtcocktail

(<http://www.stern.de/noch-fragen/ich-moechte-beim-naechsten-geburtstag-einen-kindercocktail-aus-fruchtsaefte-mixen-kennt-jemand-schoene-rezepte-1000249841.html>)

Zutaten: Orangensaft, Ananassaft, Maracujasaft, Kokossaft, Mineralwasser, Ananasscheibe

Zubereitung: Die Säfte werden zu gleichen Teilen vermengt. Dem Gemisch kann man noch etwas Kokossaft begeben. Nun wird das Getränk nach Belieben mit Mineral-



wasser aufgegossen, je nachdem wie spritzig man es mag. Die Ananasscheibe wird an den Glasrand gesteckt.

Red Fanta

(http://www.nice-cocktails.de/cocktails_ohne_2.html)

Zutaten: 2 cl Grenadinesirup, 2 cl Erdbeersirup, 3 cl Lime Juice, Fanta, Eiswürfel

Zubereitung: Den Grenadinesirup, den Erdbeersirup und den Lime Juice in ein Glas füllen und einige Eiswürfel dazu geben. Danach beliebig mit Fanta auffüllen.

3. Begrüßungsrede

Ein Mitarbeitender begrüßt die Sieger und lässt in einer kleinen Rede das zu feiernde Siegeserlebnis noch einmal aufleben. Dabei sind Übertreibungen erlaubt. Auf ein vor der Rede vereinbartes Zeichen hin oder bei einem bestimmten Signalwort (z. B. „Sieg“ oder „Gewinner“) könnte das Publikum in lauten Jubel ausbrechen oder mit tosendem Beifall reagieren.

Material: Begrüßungsrede

4. Siegerspiele

Die Siegerspiele können in Gruppen gespielt werden. Bei einer Siegesfeier bietet es sich an, aus den Spielideen die Spiele auszuwählen, bei denen es nur Sieger gibt. Nachfolgend findet ihr jeweils einige Spielvorschläge.

MATERIAL 2

Pokal, Wasser,
Stoppuhr

Spiele mit Gewinner und Verlierer:

– Wetttrinken aus dem Pokal
Wer trinkt am schnellsten den gefüllten Pokal leer?
(Material 2)

– Lebendiges Memory

Zwei Spieler gehen vor die Tür. Immer zwei der verbleibenden Kinder wählen nun den selben Siegeschrei (z. B. „Jaaa!“ oder „Juhu!“ oder „Hurra!“). Danach stellen sich alle durcheinander auf. Die Spieler kommen in den Raum und dürfen nun abwechselnd immer zwei „Karten“ durch Antippen aufdecken (Die angetippten Kinder äußern ihren jeweiligen Siegeschrei). Wer findet die meisten Paare? (Material 3)

– Pokalstaffel

Zwei Pokale werden mit Wasser gefüllt. Die in zwei Gruppen eingeteilten Kinder müssen eine bestimmte Strecke mit dem gefüllten Pokal in der Hand zurücklegen und diesen dann

MATERIAL 3

Siegerrufe in Anzahl der Hälfte der Gruppe



dem nächsten Kind übergeben, bis alle die Strecke bewältigt haben. Für die schnellere Gruppe gibt es pro Sekunde Vorsprung einen Punkt, für die Gruppe mit dem volleren Pokal pro Milliliter Vorsprung einen Punkt. (Material 4)

- Kampf auf dem Siegerpodest
Auf zwei Siegerpodesten (bestehend aus einem niedrigen Stuhl oder einer stabilen Kiste) stehen sich zwei Sieger gegenüber. Jeder erhält einen mit weichem Material gefüllten Sack oder ein Schaumstoffrohr. Ziel: Den anderen mit dem Sack oder dem Rohr von seinem Siegerpodest stoßen und gleichzeitig versuchen, selbst auf dem Podest stehen zu bleiben.

Spiele ohne Verlierer:

- Siegestanz zu einem bestimmten Musikstück erfinden
- Siegesrufe erfinden und gruppenweise vortragen
(z. B. „Wir sind die Sieger und feiern heut ein Fest! Wir sind die Überflieger, wir stehn auf dem Podest!“)
- Medaille suchen
Eine Medaille wird von einem Mitarbeitenden oder von einem Kind im Raum versteckt, während die anderen vor der Tür warten. Regel: Sie muss so versteckt werden, dass man nichts anheben, öffnen oder irgendwo hochsteigen muss. Die Kinder suchen die Medaille. Wer sie gefunden hat, setzt sich ohne Kommentar auf seinen Platz. Eine Runde kann so lange dauern, bis alle die Medaille entdeckt haben (notfalls gibt man kleine Tipps).
- Platz auf dem Siegerpodest
(nach <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-ohne-verlierer-sieger.html>) Das bekannte Spiel „Reise nach Jerusalem“ wird etwas abgewandelt: In jeder Runde wird ein Stuhl (ein Siegerpodest) weggenommen, aber es scheidet niemand aus. Wie viele Runden schafft es die Gruppe, sich gemeinsam Plätze auf den Siegerpodesten zu ergattern, ohne dass jemand stehen muss? Achtung: Die Stühle sollten stabil sein und mehrere Personen aushalten!

MATERIAL 4

2 Pokale, Wasser, Messbecher

MATERIAL 5

2 Podeste, 2 Säcke / Schwimmdnudeln / Schaumstoffrohre

MATERIAL 6

Musikabspielgerät, Musik

MATERIAL 7

Medaille, Stühle

MATERIAL 8

Musikabspielgerät, Musik, Stühle in Anzahl der Mitspielenden



5. Siegerandacht

Auch in der Andacht kann es um Sieger gehen.

Thematische Vorschläge:

- Wer zu Jesus gehört, ist Sieger
- Wer mit anderen teilt, ist ein Gewinner
- Gott und ich – ein Siegerteam

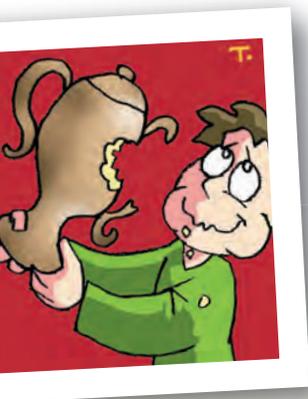
6. Festessen

Bei einer Feier sollte das leibliche Wohl natürlich nicht zu kurz kommen. Zu jedem guten Fest gehören Essen und Getränke. Gemeinsames Essen und Trinken verbindet, fördert die Gemeinschaft und regt die Kommunikation an.

Die Kinder können aktiv an den Vorbereitungen des „Festmahls“ beteiligt werden:

- Jedes Kind bringt etwas zu essen und zu trinken mit, das es selbst gerne mag. Das Mitgebrachte sollte für 2 Personen reichen, bereits fertig zubereitet und ohne Besteck essbar sein (Obst, Gemüse, Kuchen, Pizzataschen, usw.). Außerdem soll die „Hauptspeise“ nicht (nur) aus Knabbersachen wie Chips oder aus Süßigkeiten wie Schokolade bestehen. Sollten Knabbersachen und Süßigkeiten mitgebracht werden, ist es ratsam, diese gezielt zu rationieren, um einem übermäßigen Konsum vorzubeugen.
- Die Speisen und Getränke werden von einem „Catering-Team“ ansprechend als eine Art Buffet angerichtet. Die Mitarbeitenden sorgen für Tischdecken, Teller sowie für Becher oder Gläser.
- Natürlich können sich auch die Mitarbeitenden am Buffet beteiligen.

Im Rahmen des Festmahls kann auch ein selbst gebackener Pokal gemeinsam gegessen werden (Backanleitung siehe Baustein „Pokale und Medaillen“ auf Seite 35-36)



Hans-Martin Kögler



Pokale und Medaillen

Selbst gemachte Siegesymbole

Sieger erhalten einen Pokal und eine Medaille. In diesem Artikel findet ihr Ideen, wie man mit den Kindern Pokale und Medaillen herstellen kann.

Pokal backen

Hier ein Rezept für einen leckeren Mürbteig-Pokal:
500 g Mehl, 180 g Zucker, 4 Esslöffel Flüssigkeit (z. B. Orangensaft, Schokomilch ...), 300 g Butter oder Margarine

Backfeste Verzierung wie Hagelzucker, Nusskrokant, Mohn, ganze Nüsse, Rosinen, Kokosflocken ...

Nicht backfeste Verzierung wie Zuckerstreusel, Smarties, Gummibärchen, Schokostreusel, Lebensmittelfarbe, Puderzucker, Wasser ...

Aus den Teigzutaten stellt ihr einen Mürbteig her (bei jüngeren Kindern den Teig zuhause schon vorbereiten).

Besonderheiten:

verschiedene Ideen, einen Pokal zu gestalten

Dauer:

Variabel je nach Auswahl

Zielgruppe:

8-13 Jahre

Vorbereitungszeit:

Normal



MATERIAL 1

Lebensmittel (siehe Rezept), Backofen, Backblech, Backpapier, Rührschüssel, Wellholz, Messer, kleine Schüssel, Gabel, um den Puderzucker-Guss anzurühren, Backpinsel, Pappe, Bleistifte, Schere

Da eine Pokal-Ausstecherform schwierig zu finden ist, können die Kinder aus Pappe ihre eigene Pokalform herstellen. Dazu malen sie auf Pappe einen Pokal auf, schneiden ihn aus, legen ihn auf den ausgewellten Mürbteig und schneiden ihren Pokal mit einem Messer aus.

Die Pokale legt ihr vorsichtig auf mit Backpapier ausgelegte Backbleche, schreibt mit Bleistift den Namen des Kindes neben den Pokal und lasst die Kinder entweder mit den backfesten Materialien die Pokale verzieren oder backt sie gleich bei 200°C 10 Min. im Ofen mit.

Nach dem Backen sollten die Pokale mind. 10 Min. abkühlen, bevor sie weiterverwendet und evtl. mit dem nicht backfesten Material verziert werden. Dazu rührt ihr einen Guss aus Wasser und Puderzucker an, bestreicht damit die Pokale und verziert oder beschriftet sie mit der Lebensmittelfarbe. (Material 1)

Pokale für andere

Einen Pokal stellt man ja eigentlich nicht für sich selbst her. Deshalb ziehen die Kinder den Namen eines anderen Kindes. Für dieses basteln oder backen sie einen Pokal. Dabei überlegen sie sich, worin diese Person für sie ein Sieger ist! Am Ende der Jungschar findet dann die feierliche Überreichung statt.

MATERIAL 2

Unterlegscheiben 70 oder 100 mm, Gold / Silber / Bronze-Lack, wasserfeste Stifte/Eddings, Bänder (pro Medaille 40 cm), evtl. Metallbohrer

Medaillen selbst basteln

Wir nehmen uns große Unterlegscheiben oder Karosserie-scheiben. In Fachhandel oder im Internet bekommt man Unterlegscheiben von 70 oder 100 mm Durchmesser schon ab einem Euro. Je nach Platzierung werden sie in der entsprechenden Farbe lackiert (Gold, Silber, Bronze). Man kann anschließend mit wasserfesten Stiften die Medaillen auch noch persönlich gestalten. Zum Beispiel den Namen des Siegers, die Disziplin, oder den Veranstaltungsort und das Datum auf der Scheibe eintragen. So entstehen ganz individuelle Medaillen. Zum Abschluss brauchen unsere Medaillen noch ein edles Band. Dieses kann man durch das Auge der Scheibe führen, oder man bohrt am Rande der Scheibe ein Loch, ca. 5 mm. Durch dieses Loch kann man nun einfädeln. (Material 2)

MATERIAL 3

dicke Pappe, Alufolie, Kleber, Farblack, wasserfeste Stifte/Eddings, Bänder (pro Medaille 40 cm)

Alternative:

Anstelle der Unterlegscheibe kann man auch eine Scheibe aus dicker Pappe nehmen. Diese wird zuerst mit Alufolie beklebt und anschließend entsprechend farbig lackiert und dann wie oben beschrieben gestaltet. (Material 3)

Caroline Roth, Frank E.W. Ortmann



Ran an die Federn

Indiaca selbst gebaut

Jetzt beginnt die warme Jahreszeit und spätestens dann wird die Jungschar wieder häufiger im Freien stattfinden. Hier findet ihr die Anleitung für einen Indiaca, den sich jedes Kind selbst herstellen kann.

Indiaca wird nach ähnlichen Regeln wie Volleyball gespielt oder kann einfach in zwei Feldern oder zwischen zwei Personen hin und her geschlagen werden. Wichtig ist, dass das Schlagpolster mit der flachen Hand geschlagen wird und die Federn nicht berührt werden sollten.



Die offiziellen Spielregeln für Indiaca findest du unter: http://www.dtb-online.de/portal/fileadmin/user_upload/dtb.redaktion/Daten_und_Fakten/Sportarten/Indiaca/OIR-DE_2014_V4_Juni_2015.pdf

Besonderheiten:

Ihr bastelt ein Sportgerät, das ihr dann auch in der Gruppe einsetzen könnt.

Dauer:

Ca. 45 Minuten

Zielgruppe:

8-13 Jahre

Vorbereitungszeit:

Aufwendig, da Material evtl. gekauft oder bestellt werden muss



MATERIAL 1

Moosgummiplatten von (2-)3 mm Stärke,
Unterlegscheiben (2-3 cm Durchmesser), Holzkugeln oder -perlen mit entsprechend großem Loch, große Federn (Fundstücke oder Indianerfedern aus dem Bastelbedarf), Filzstifte, Scheren, Flüssigkleber, Kreisschablone von 6 bis 7 cm Durchmesser, Küchen- oder Briefwaage

Bastelanleitung

Zuerst pro Indiacca mit Filzstift zwölf 6 bis 7 cm große Kreise auf die Moosgummiplatten aufmalen und ausschneiden.

Danach wählt jeder eine Holzkugel und 3 bis 4 Federn aus. Diese Utensilien zusammen mit den ausgeschnittenen Moosgummikreisen wiegen. Die Materialien mit so vielen Unterlegscheiben ergänzen, bis es insgesamt 50 bis 60 g ergibt. (Je schwerer ein Indiacca ist, desto schneller fliegt er.)

Aus einer Scheibe mittig einen Kreis ausschneiden, in den die Holzkugel hineinpasst.

Nach und nach die Moosgummischeiben mit viel Flüssigkleber genau aufeinander kleben. Zwischen die ersten Kreise die Unterlegscheiben kleben. Die oberste Scheibe ist die mit dem eingeschnittenen Loch.

In dieses Loch die Holzkugel mit einer Öffnung nach oben gut festkleben.

Jetzt das Ganze trocknen lassen.

Zum Schluss 3 bis 4 Federn in die Öffnung der Holzkugel stecken. Falls die Federn gar nicht halten sollten, können sie festgeklebt werden. Stecken sie nur in der Kugel, können sie ausgewechselt werden.

Und los geht das fröhliche Indiaccaspielen!

Gabriele Clausecker, Caroline Roth



Jeder gewinnt!

Kooperative Spiele für die Jungschar

Was sind kooperative Spiele?

Kooperative Spiele spielt man als Gruppe gemeinsam. Das „Wir“ steht im Vordergrund. Es geht nicht nur darum zu gewinnen oder zu verlieren, sondern um die Förderung von Gemeinschaft und Zusammenhalt. Dabei ist jeder in der Gruppe gefordert, mit seinen Ideen und Fähigkeiten das Team zu unterstützen. Eine Person hat z. B. den besseren Überblick, die andere hat praktische Ideen und wieder eine andere kann gut Aufgaben verteilen. Die Kinder eignen sich u. a. soziale Kompetenzen an und die Fähigkeit, im Team zu arbeiten.

Worauf sollte man als Mitarbeitender achten?

Wichtig ist darauf zu achten, dass die Kooperation der Spieler untereinander ausgeglichen abläuft. Jeder sollte in gleichem Maß vorkommen und sich beteiligen. Die Mitarbeitenden ermutigen die Gruppe, nicht aufzugeben, bis eine Lösung da ist.

Besonderheiten:

Kinder entdecken Fähigkeiten; Selbstbewusstsein wird gestärkt; Blick für den anderen wird geschärft.

Dauer:

Variabel je nach Anzahl

Zielgruppe:

Ab 8 Jahren
(je nach Spiel)

Vorbereitungszeit:

Normal



Kooperative Spiele

Luftballon-Jonglage

Anzahl der Mitspielenden: 4-7

Ort: Raum, Halle, Wiese

Alter: Ab 5 Jahre

Alle Mitspielenden bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ihre Aufgabe ist es, einen aufgeblasenen Luftballon möglichst lange in der Luft zu halten. Die Spieler dürfen sich währenddessen nicht loslassen. Jede Berührung eines Spielers mit dem Ballon gibt einen Punkt. Berührt der Luftballon den Boden oder bricht der Spielerkreis auseinander, muss von vorne angefangen werden. Die Gruppe kann nun versuchen eigene Rekorde aufzustellen oder die Ergebnisse von anderen Gruppen zu überbieten. Je nach Gruppenanzahl sollte man mehrere Luftballons als Reserve haben. (Material 1)

Variante: Die Gruppe bekommt nach und nach Luftballons dazu. Wie viele Luftballons können gleichzeitig in der Luft gehalten werden?

Turmbau

Anzahl der Mitspielenden: 8

Ort: Raum

Alter: Ab 10 Jahre

Die Gruppe bekommt die Aufgabe innerhalb von ca. 10 Min. einen selbsttragenden Turm zu bauen, der eine Höhe von 1,20 m erreichen soll (die Höhe entscheidet sich immer nach der Größe der Gruppe ... mehr als 30 cm pro TN ist nicht drin!). Dieser soll dann frei im Raum stehen. Es dürfen auch keine weiteren Hilfsmittel genutzt werden. (Material 2)

Variante: Die Zeitvorgabe und die Höhe des Turmes sind frei wählbar je nach Herausforderung für die Gruppe.

Gordischer Knoten

Anzahl der Mitspielenden: 8-14

Ort: Raum, Halle, Wiese

Alter: Ab 10 Jahre

Alle Kinder stellen sich eng Schulter an Schulter in einem Kreis mit Blick nach innen auf. Sie schließen die Augen, strecken und kreuzen die Arme und berühren sich mit den Händen in der Mitte des Kreises. Jeder Mitspielende muss zwei Hände fassen, wobei darauf geachtet werden sollte, dass niemand die beiden Hände eines anderen Mitspielers oder eine Hand seines direkten Nachbarn hält. Ziel des Spieles ist es, bei jetzt geöff-

MATERIAL 1

Luftballons

MATERIAL 2

Pro Spieler ein DinA4-Papier und eine Büroklammer



neten Augen, diesen gordischen Knoten ohne Lösen der Hände durch geeignete Bewegungen (unter, über oder zwischen Mitspielern hindurch) zu entwirren.

Bambusstab ablegen

Anzahl der Mitspielenden: 8-12

Ort: Raum, draußen

Alter: Ab 10 Jahre

Je die Hälfte der Gruppe steht sich versetzt gegenüber. Nun strecken alle ihre Hände nach vorne und strecken nur die beiden Zeigefinger aus (ähnlich so, wie man eine Pistole darstellt). Auf die gesamten Zeigefinger wird nun der Stab gelegt. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, diesen Stab zu balancieren und auf dem Boden abzulegen. Es darf kein anderer Finger oder Körperteil den Stab berühren und kein einziger Finger darf den Kontakt verlieren. Sollte dies der Fall sein, beginnt die Aufgabe von Neuem. (Material 3)

Variante: je nach Erfahrung der Gruppe darf bei dem Spiel gesprochen werden oder es muss komplette Stille herrschen (letztere Variante ist wesentlich schwieriger!). Um den Leistungsdruck zu erhöhen, kann der Spielleiter eine zeitliche Vorgabe geben (z. B. 3 Minuten!).

Gemeinsam aufstehen

Anzahl der Mitspielenden: Ab 8, bei Variante ab 2

Ort: Raum, draußen

Alter: Ab 8 Jahre

Die Kinder bilden einen Sitzkreis auf dem Boden mit dem Blick nach außen (d. h. den Rücken zur Mitte). Der Kreis muss rund und sehr eng sein. Alle Teilnehmer haken sich nun bei ihrem Nachbarn unter. Auf ein Kommando soll die gesamte Gruppe aufstehen. Es dürfen keine Hände benutzt werden und man muss eingehakt bleiben.

Es funktioniert tatsächlich: über den Druck nach hinten kann man sich langsam aufrichten. Wichtig ist auch, dass man auf seinen Nebenmann achtet und ordentliche Absprachen trifft. Oft braucht es einige Anläufe zum Erfolg.

Variante: Man kann mit dem Aufstand Rücken an Rücken zu zweit beginnen und dann immer ein Kind mehr dazu aufstehen lassen.

MATERIAL 3

Bambusstab,
Zollstock, zur Not
auch ein Besenstiel

Antje Metzger



Eine Flüchtlingsaktion ...

... der Mädchenjungschar Derendingen

So haben wir's gemacht ...

Die letzten Plätzchenteller werden dekoriert, die Mitarbeiterinnen gehen noch mal kurz die Abläufe durch. Ein paar Jungscharkinder fragen voller Aufregung, kurz bevor es losgeht, ob sie noch ein bisschen draußen herumrennen dürfen, weil sie „dringend frische Luft“ brauchen. So sieht der Beginn einer Jungscharstunde aus, die ein bisschen anders verläuft als sonst. Es kommt nämlich Besuch: Eine Gruppe Flüchtlingskinder mit ihren Betreuern ist auf dem Weg zu uns.



Unsere Kinder hatten sich schon zu Beginn des neuen Schuljahres für das Jungscharprogramm das Thema „Flucht“ gewünscht. In der Mitarbeiterunde entschieden wir uns dann, zwei Themen-Einheiten zu gestalten, in denen es u. a. um Fluchtursachen und die Situation der Flüchtlinge hier in Deutschland geht.

Kontakt aufnehmen

Um es konkret zu machen, kamen wir mit den Kindern auf die Idee, vor Weihnachten Plätzchen zu backen und an die Flüchtlingskinder in den nahegelegenen Wohncontainern zu verteilen. Nachdem eine Mitarbeiterin den Kontakt mit den zuständigen Behörden hergestellt hatte, wurde schnell klar, dass wir nicht ohne großen bürokratischen Aufwand in der Siedlung vorbeikommen konnten. Zusammen mit ehrenamtlichen Helfern dort kam dann aber die Idee auf, dass die Spielgruppe, die wöchentlich organisiert wird, uns besuchen könnte.

Einander begegnen

Und so kam es, dass wir für ca. eine Stunde eine Gruppe von etwa zehn Kindern zu Besuch hatten. Wir spielten gleich zu Beginn „Fauls Ei“ und zum Abschluss das „Elektrische Smartie“ (beides klappt gut ohne größere Erklärungen und eventuelle Sprachhindernisse). Außerdem haben wir bekannte Weihnachtslieder gesungen und nahmen uns Zeit zum Plätzchen essen und Punsch trinken.

Erfahrungen

Die Verständigung klappte trotz Befürchtungen der Jungscharkinder richtig gut. Die meisten Kinder konnten nach einigen Monaten in Deutschland schon sehr gut deutsch. Ein bisschen enttäuscht waren unsere Mädels, dass kaum Zeit für Gespräche und Fragen an die Flüchtlinge blieb. Die Gruppe war mit mehr als 30 Personen doch sehr groß und unsere Gastkinder wünschten sich vor allem Spiele. Bei unseren Gästen sorgte es für Verwunderung, dass wir eine reine Mädchengruppe waren, die Jungs hätten sich bestimmt über Verstärkung aus der Bubenjungschar gefreut.

Insgesamt haben wir als Mitarbeiterinnen dabei festgestellt, dass zwar nicht alles reibungslos geklappt hat, aber unsere Gäste doch mit fröhlichen und zufriedenen Gesichtern wieder nach Hause gegangen sind. Auch für unsere Kinder, die teil-



weise Bedenken hatten, ob die Begegnung mit den fremden Kindern gut verlaufen würde, war es sicher eine gute Erfahrung, zu sehen, dass gerade beim gemeinsamen Spiel Grenzen von Sprache und Herkunft keine Rolle spielen und alle gemeinsam viel Spaß haben können. Berührungängste und Vorurteile, die in den Themen-Einheiten zuvor teilweise geäußert wurden, konnten durch die Begegnung etwas abgebaut werden.

Zur Nachahmung empfohlen

Gerade um die bei vielen Kindern aufkommenden Fragen zum Thema „Flucht“ aufzugreifen, Vorurteile abzubauen und um den Kindern, die nach Deutschland kommen ein Zeichen des Willkommens zu geben, empfehlen wir unsere Aktion, je nach Möglichkeiten vor Ort, sehr zur Nachahmung!

Dorothee Mandler
Jungschar Derendingen





Kinder brauchen Glauben

Argumente für religiöse Inhalte in der Arbeit mit Kindern

Brauchen Kinder Glauben?

Zugegeben, die Formulierung ist etwas merkwürdig. Ist Glaube ein Grundbedürfnis, das bei Kindern gestillt werden muss – so wie Essen und Trinken oder Freunde und Bildung?

Die UN-Kinderrechtskonvention von 1989 spricht in § 27 Absatz 1 von einem Recht jeden Kindes auf „einen seiner körperlichen, geistigen, seelischen (englisch ‚spiritual‘), sittlichen und sozialen Entwicklung angemessenen Lebensstandard“.



Die Kinderrechte nehmen die spirituelle Entwicklung der Kinder in den Blick. Ihre Autoren nehmen ernst, dass auch die Seele der Kinder Nahrung braucht. Die Auseinandersetzung mit religiösen Inhalten, ja mit dem Glauben, kann solche Nahrung sein.

Weil dies immer seltener in der Familie geschieht, ist die Jung­schar ein wichtiger Ort, wo die spirituelle Entwicklung der Kinder gefördert wird.

Die Fragen der Kinder

Sichtbar wird dieses Bedürfnis auch anhand von Fragen, die im Leben jedes Kindes aufbrechen. Es geht um Fragen, die nach einer potenziell religiösen Antwort verlangen. Manchmal weisen wir diesen Fragen aus – vordergründig, um die Kinder zu schützen. Oft ist die wahre Ursache aber, dass die Fragen uns selbst existenziell herausfordern und wir sie uns selbst stellen. Um welche Fragen geht es? Friedrich Schweitzer benennt im Buch „Das Recht des Kindes auf Religion“ (Gütersloh 2013, S. 57 ff.) fünf große Fragen:

1. Wer bin ich und wer darf ich sein?

(Die Frage nach mir selbst)

Der Glaube leistet einen Beitrag zur Selbstwerdung des Kindes. Denn im Glauben erfährt ein Kind, dass es nicht nur ein Produkt seiner Eltern und seiner Umwelt ist. Es lernt Gott als ein großes Gegenüber kennen, der es gewollt hat, annimmt und liebt. Das Ich des Kindes wird gestärkt. Es ist wissenschaftlich belegt, dass der Glaube ein hilfreicher Faktor ist, mit belastenden Lebenslagen und Situationen umzugehen (Stichwort „Resilienz“ = Fähigkeit, Krisen zu bewältigen).

2. Warum musst du sterben?

(Die Frage nach dem Sinn des Ganzen)

Natürlich kann diese Frage rein naturwissenschaftlich beantwortet werden. Aber sie ruft nach einem tieferen Sinn. Was ist das Leben? Was gibt dem Leben Sinn? Was kommt danach? Kinder überlegen sich das und haben ein Bedürfnis, darüber zu sprechen.





3. Wo finde ich Schutz und Geborgenheit?

(Die Frage nach Gott)

Kleine Kinder reden nicht von alleine über Gott. Aber sie machen Erfahrungen von Zuwendung und Versorgung, Wärme, Schutz und Geborgenheit. Erfahrungen von Unbedingtheit, von einfach sein können, die über sich selbst hinausweisen. Biblische Geschichten knüpfen daran an. Sie bieten eine Sprache an, um über die Erfahrungen zu sprechen. Sie füttern ihre Fantasie und helfen ihnen die Welt zu deuten.

4. Warum soll ich andere gerecht behandeln?

(Die Frage nach dem Grund ethischen Handelns)

Die goldene Regel aus Matthäus 7,12* ist für viele Kinder selbstverständlich. Aber was ist, wenn sich nicht alle daran halten? Sie brauchen ein Gegenüber, mit dem sie sich über Fragen des gerechten Handelns auseinandersetzen können. Dieses können sie sowohl in biblischen Geschichten als auch in Mitarbeitenden der Jungschar finden.

*Alles nun, was ihr wollt, dass euch die Leute tun sollen, das tut ihnen auch! (Matthäus 7,12)

5. Warum glauben manche Kinder an Allah?

(Die Frage nach der Religion der Anderen)

Diese Frage ist für Kinder eine natürliche Frage. Sie haben das Bedürfnis darüber zu reden und ihre Vorstellungen einzubringen. Im Gespräch können Vorurteile abgebaut werden.

In der Jungschar werden Kinder mit ihren Fragen nicht alleine gelassen. Sie haben vertrauenswürdige Ansprechpartner und erfahren Begleitung.

Schränkt religiöse Erziehung die Kinder in ihrer Freiheit ein?

Leider hat es das lange gegeben (und gibt es mancherorts noch): Glaube wird mit Gesetzlichkeit verbunden und eine Erziehung zum Gehorsam religiös begründet („als Christ musst du ...“) und Gott wurde zur Unterstützung herbeigezogen („Gott straft dich, wenn du ...“). Dieser Missbrauch hat dazu geführt, dass es Vorbehalte gegenüber religiösen Inhalten gibt.



Dazu kommt der generelle Wandel in der Erziehung: weg von Befehl und Gehorchen hin zur Freiheit des Kindes. Das ist grundsätzlich gut, denn Zwang in Glaubensfragen ist abzulehnen.

Kinder sollen sich in Glaubensfragen selbst entscheiden können. Aber dazu brauchen sie auch Wissen darüber. Es braucht Orte, wo Kinder etwas über den Glauben erfahren, darüber nachdenken und sich ein Urteil bilden können. Jungschar ist so ein Ort, an dem Kinder etwas über den christlichen Glauben erfahren und ihn „ausprobieren“ können. Darüber hinaus ist auch die Auseinandersetzung mit anderen Religionen so wichtig, damit sie lernen, ihren (christlichen) Standpunkt einzuordnen.

In der Jungschar bekommen Kinder religiöse Orientierung in einer pluralen Gesellschaft.

Was bringt der Glaube eigentlich?

Unsere Gesellschaft ist sehr am Nutzen interessiert und so fragen Eltern ebenfalls: Was bringt die Jungschar meinem Kind? Wer sich mit dem Glauben auseinandersetzt, stellt fest: der Glaube will nicht nur religiöse Fragen beantworten, sondern er nimmt „Fenster“ wahr, die aus der sichtbaren Welt hinaus schauen. Kinder sehen diese Fenster oft noch sehr deutlich. Doch die schulische Bildung ist sehr an Technik und Ökonomie orientiert. Wo wird die Frage nach dem Sinn des Lebens gestellt? Zielt das Leben nicht auf mehr als finanzielle Sorglosigkeit und Karriere? Die biblischen Geschichten setzen sich eben mit solchen Fragen auseinander.

Kinder erfahren, dass es im Leben um mehr geht, als um Geld und Erfolg.

Eltern wollen ebenfalls, dass sich ihre Kinder gewisse Werte aneignen können. Auch wenn der Glaube mehr ist als ein Wertelieferant, hat er selbstverständlich Auswirkung auf die Orientierung. Anhand von biblischen Geschichten wird in der Jungschar gefragt, wie gemeinsames Leben gelingt oder misslingt. Kinder lernen Werte und die Auswirkungen des christlichen Glaubens auf ihr Leben kennen.



Die großen Probleme und Herausforderungen unserer Zeit sind Kindern oft schon bewusst (Armut, Kriege, Umweltzerstörung). Kinder sehnen sich nach Hoffnung, die mehr als nur über die Probleme hinwegtröstet („es wird schon alles gut“). Wo erfahren Kinder begründete Hoffnung?

Friedrich Schweitzer hält solche Hoffnung für unersetzlich in der Arbeit mit Kindern: „Wer keine Hoffnung für Zukunft besitzt, kann Kinder nicht erziehen, sondern nur betreuen.“

Wenn Hoffnung nicht oberflächlich bleiben soll, braucht sie eine Quelle, aus der sie sich speist. Der Glaube kann so eine Quelle sein. Als Christen glauben wir an einen Gott, der sich in Treue den Menschen zuwendet, gerade in ausweglosen Situationen und tiefen Krisen. Als Christen haben wir eine Hoffnung, die über das jetzige Leben hinausreicht.

Diese begründete Hoffnung erschließt Kindern eine Zukunft, für die es sich zu leben lohnt.

Brauchen Kinder Glauben? Ja und dafür gibt es gute Gründe! Nicht zuletzt, weil Jesus die Kinder besonders wichtig sind: „Jesus nahm die Kinder in die Arme, legte ihnen die Hände auf und segnete sie.“ (Mk 10,16). Deshalb sollen gerade sie die frohe Botschaft von Gottes Liebe hören.

Raphael Fauth

LITERATUR-TIPP



Friedrich Schweitzer
Das Recht des Kindes auf Religion
 Gütersloh 2013

Zu beziehen bei buch+musik
www.ejw-buch.de



Buchtipps und mehr



Christopher May

Farbe bekennen Zeig, was du denkst!
80 Karten in Stülpedeckelbox,
mit Anleitung,
8 x 12,8 cm

12,95 Euro

Wenn es einer Gruppe schwerfällt, ins Gespräch über die Bibel zu kommen, oder sie eine Anregung für eine lebendigere Diskussion sucht, ist dieses Kartenspiel genau richtig: Alle kommen zu Wort und jeder nimmt etwas Gutes mit nach Hause. Um bei einer gemeinsamen Bibellese miteinander ins Gespräch zu kommen und die verschiedenen Menschen mit ihren unterschiedlichen Meinungen zu verknüpfen, erhalten alle einen Satz Karten mit Aussagen wie „Hä?“, „Alles klar!“, „Einspruch“ oder „Richtig!“. Dann werden nach jedem Text (Abschnitt) die Karten ausgespielt und so Farbe bekannt. Nach und nach entwickelt sich ein interessantes Gespräch, zu dem alle etwas beitragen können. „Farbe bekennen“ funktioniert mit jedem Text und eignet sich nicht nur für Bibelgespräche in Gruppen und Hauskreisen, sondern auch für eine ganze Menge anderer Einsatzzwecke. Ideen liefert die beiliegende Anleitung.
Für 1-10 Mitspieler, ab 8 Jahren



Stollwerk, Michael/Fischer, Alexander

You'll never walk alone

Der neue Begleiter zur EM 2016

96 Seiten, kartoniert

5,99 Euro

Was hat unser WM-Sieg mit Ostern vor 2000 Jahren zu tun? Brandneu und Top-Aktuell: das Buch für jeden Fan zum Fußball-Sommer 2016! Mit neuen und knackigen Fußballanekdoten, überraschenden Perspektivwechseln, außergewöhnlichen Infos zu den Austragungsorten, spannenden Prognosen und einem kuriosen „Französisch-Sprachführer“ präsentiert von Sport-Journalist Alexander Fischer und dem fußballbegeisterten „Stürmer für den Herrn“, Pfarrer Michael Stollwerk.



Florian Karcher, Vassili Konstantinidis,
Birte Krumm (Hg.)

Film + Verkündigung KIDS

Mit Kinderhelden vom Glauben erzählen
Entwürfe für die Arbeit mit Kindern
176 Seiten, kartoniert **16,95 Euro**

Kinder lieben die Helden und Figuren aus Filmen und sind fasziniert von ihren Abenteuern und Geschichten. Diese Faszination übertragen die Autoren und Autorinnen in die Arbeit mit Kindern von 6 bis 12 Jahren. Kinder sollen anhand der Geschichten ins Gespräch über den Glauben kommen. 34 Gruppenstunden und Kinderthementage zeigen, wie Kinderserien und -filme eine Brücke zum Glauben, zur Bibel und letztlich zu Gott schlagen können. Grundlage sind 26 Serien- und Filmklassiker sowie aktuelle Produktionen.

Da Filme in der Arbeit mit Kindern verantwortungsbewusst eingesetzt werden müssen, stehen zu Beginn wichtige pädagogische und rechtliche Grundfragen.

„Wer mit Kindern arbeitet und ihnen die Welt erklären will, der kommt um Filme und Videos nicht herum. Denn anschaulicher geht's nun mal nicht. Deshalb ist dieses Buch so wunderbar hilfreich: die Filme der Kinder kommen mit den Themen der Kinder und dem Evangelium zusammen.“ Tim Niedernolte, Fernsehmoderator

Endlich wird ein Praxisbuch der Tatsache gerecht, dass auch Kinder gern Filme schauen!

Die Bücher sind zu beziehen bei:



ejw-service gmbh
Haeberlinstraße 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

Landesjugendreferentin
Antje Metzger
antje.metzger@ejwue.de

ejw  Evangelisches
Jugendwerk in Württemberg

Anschrift von Verlag und Schriftleitung

Haeberlinstraße 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**



**„Verlierer hören auf, wenn sie müde sind;
Gewinner hören auf, wenn sie gewonnen haben.“**

Mündlich überliefert