

JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern

Wieso?
Weshalb?
Warum?



inkl.
QUIZ-
CONTEST



FIX & FERTIG

Ich bin's nicht wert 4
 ... oder vielleicht doch?! Simon Walz

Nichts und doch alles 9
 Der reiche Jüngling Caroline Roth

Wieso ich? 14
 Moses Berufung und Gottes Begabung Christine Hassing



BAUSTEINE

Rudi und das echt gute Wasser 20
 Eine besondere Begegnung am Brunnen Frank E.W. Ortmann

Experimentieren mit Kindern 22
 Fragen, Beobachten, Erklären Hans-Martin Kögler

Was ist denn hier passiert? 27
 Rätselgeschichten für zwischendurch Frank E.W. Ortmann

Quiz-Contest 29
 Fragen über Fragen Claudia Englert

Wo ist denn das? 33
 Eine Foto-Rallye im oder um das Haus Caroline Roth

„Strongest man/woman-Contest“ 36
 Wer ist der/die Stärkste in der Jungschar Frank E.W. Ortmann

Wie klingt's? 39
 Ein Klangmobile herstellen Caroline Roth



SPECIALS

Jungschar-Samstag 41
 Kindergruppe einmal monatlich Antje Metzger



FIT FÜR KIDS

Die Kunst des Erzählens 44
 So kommen biblische Geschichten gut an Antje Metzger



FUNDSACHEN

Buchtipps 50

Kinderfragen

Wie weit ist es zum Mond? Warum ist das Wasser nass? Wieso gibt es böse Menschen? Warum hilft Gott da nicht? Wo ist mein toter Hamster jetzt?

Kinder fragen viel. Und oft gehen einem die Antworten aus. Manch einer denkt vielleicht genervt, dass dieses „Gefrage“ hoffentlich bald ein Ende hat. Dabei kennen wir doch alle den Spruch aus unserer eigenen Kindheit: „Wer nicht fragt bleibt dumm!“

Fragen stellen ist wichtig. Dabei geht es nicht immer um fertige Antworten. Mit Kindern können wir gemeinsam nach Antworten suchen. Kinderfragen hinterfragen. Kinderfragen zeugen von Interesse, Lebenslust, Entdeckergeist.

Wenn Kinder in unseren Gruppen nach Gott fragen, sollten wir uns freuen. Denn das zeigt, dass sie sich für den Glauben interessieren. Sie machen sich als kleine Entdecker auf den Weg nach den großen Fragen des Lebens.

Und was ist unsere Rolle als Mitarbeitende? Das Alte Testament gibt uns dazu Tipps. Da heißt es z. B.: „Wenn dein Kind dich morgen fragt ...“ (nachzulesen in 5. Mose 6,20-25). Wir werden ermutigt, die Heilsgeschichte von Gott mit seinen Menschen zu erzählen. Spannende biblische Geschichten helfen den Kindern, eigene Antworten zu finden. Und wenn wir gefragt werden, sind wir zum Gespräch mit den Kindern eingeladen.

Mit diesem Heft ermutigen wir euch, Kinderfragen zuzulassen und ihnen Raum zu geben.

Mit herzlichen Grüßen
vom Redaktionskreis,

Antje Metzger

INTERNET ZUGANG

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

DOWNLOAD

Infos über Zusatzmaterial auf S. 19





Ich bin's nicht wert ...

... oder vielleicht doch?!

Bibelstelle:

Lukas 7,1-10

Besonderheiten:

Der Beginn der Erzählung lässt sich auch gut als Anspiel umsetzen.

Zielgedanke

Jesus hat Macht, die Grenzen unseres Lebens zu überwinden. Sein Wort hat Gewicht, darum lohnt es sich, all unser Vertrauen auf ihn zu setzen. Wir sind es ihm wert, dass er uns hilft.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Es gibt viele Situationen, denen wir machtlos gegenüberstehen. Situationen, die uns die eigenen Grenzen und die Endlichkeit des Lebens aufzeigen. Der Hauptmann von Kapernaum ist sich dessen bewusst.

Er ist einerseits von der Kraft der Worte überzeugt. Er weiß, was er befiehlt hat Gewicht. Andererseits ist ihm klar, dass er Krank-



heit und Tod gegenüber machtlos ist. Seinem Diener kann nur einer wirklich helfen, und das ist Jesus.

Doch ihn direkt anzusprechen? Undenkbar! Er hält sich für nicht würdig genug: Jesus ist zuerst für das Volk Israel da und nicht für die heidnischen Römer. Deshalb schickt er einige angesehene Juden vor. Interessant, dass sie Jesus sagen, der Hauptmann sei es wert, dass ihm geholfen wird. Er liebt das jüdische Volk und baute ihnen die Synagoge (gute Werke), obwohl er Heide ist. Jesus ist aber nicht von dessen Werken beeindruckt. Er wundert sich über den tiefen Glauben des Hauptmanns. So ein starkes Vertrauen hat Jesus in ganz Israel noch nicht gesehen.

Jesus hört aus der Ferne auf die Bitte des Hauptmanns und heilt den Diener. Der Hauptmann bekommt also nicht nur einen gesunden Diener. Er hat auch die Gewissheit, dass Jesus ihn wertschätzt, weil er seine Bitte erhört hat.

Erlebniswelt der Kinder

Kinder erleben tagtäglich Situationen, bei denen sie an ihre Grenzen stoßen und alleine nicht weiterkommen. Sie sind auf die Hilfe von Erwachsenen angewiesen. Kinder trauen sich oft nicht, Fragen zu stellen, da ihnen die nötige Wertschätzung, Aufmerksamkeit oder das Selbstbewusstsein fehlen.

Sie lernen leider viel zu früh, ihren Selbstwert an Leistungen festzumachen. Jesus möchte der Freund ihres Lebens sein, der sie wertschätzt und für sie da ist.

Einstieg

Kommando Bimberle

Die Kinder sitzen um einen Tisch. Es werden mehrere Kommandos vereinbart und geprobt, etwa:

- Bimberle: die Zeigefinger auf den Tisch legen
- Hoch: die Arme in die Höhe strecken
- Tief: die Arme unter den Tisch strecken
- Flach: die Handfläche auf den Tisch legen
- Faust: die Faust auf den Tisch legen
- Ellbogen: die Ellbogen am Tisch aufstützen



Der Spielleiter gibt nun die Kommandos. Die Kommandos werden aber nur mit dem Stichwort „Kommando“ ausgeführt. Alle anderen Befehle sind zu ignorieren. Wer einen falschen Befehl ausführt bekommt einen Strafpunkt oder scheidet aus.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann der Spielleiter die Bewegungen antäuschen oder bewusst falsche Bewegungen vor-machen.

Erzählung

(Im Befehlston) „Achtung! Vorwärts! Marsch, Marsch! Links, zwei, drei, vier! Links, zwei, drei, vier! Still gestanden! Rechts rum! Links, zwei, drei, vier! Links, zwei, drei, vier! ... Wachablösung in Kapernaum! Wache vier an Tor eins! Wache fünf an Tor zwei! Zum Abmarsch fertig! Rührt euch! Auf geht's! ...

Puh, jetzt aber schnell nach Hause. Mein Diener „Krankobald“ liegt im Sterben. Es geht ihm schlecht, sehr schlecht. Er kann nicht mehr aufstehen, liegt nur so da, wie gelähmt, mit mega starken Schmerzen. Wenn ich ihm doch bloß irgendwie helfen könnte. Er ist mir in den letzten Jahren doch so sehr ans Herz gewachsen. Einer meiner top Männer! Bei ihm weiß ich einfach, woran ich bin. Auf ihn ist immer Ver-las!

Wenn er nicht mehr gesund werden würde, wäre das ein großer Verlust. Das würde mich schwer treffen. Ich mag ihn! Auch wenn ich ihn das nicht immer spüren lasse. Mein Umgangston als Hauptmann ist natürlich etwas ruppig! Aber das liegt ja in der Natur der Sache. Er ist ein super Diener. Meine Soldaten kann ich kommandieren und sie gehorchen mir. Aber zu einem Kranken kann ich schlecht sagen, „Werde wieder gesund“ oder so was!

Wenn ihm doch nur jemand helfen könnte. Aber keiner konnte das bisher. Hoffentlich ist er mittlerweile nicht schon gestorben. Wenn er nur nicht so entsetzlich leiden müsste! Was mach' ich bloß? Was mach' ich bloß? Eigentlich wüsste ich ja noch jemanden, der ihm helfen könnte. Heute wäre ER sogar bei uns in der Stadt, habe ich gehört. Ob ich ihn einfach frage? ER kann dafür sorgen, dass mein Knecht wie-der gesund wird. Ich probiere es einfach, oder?



Ich hab' eine Idee! Am besten, ich frage ein paar sehr angesehenen Juden, ob sie JESUS nicht bitten könnten, etwas für meinen Knecht zu tun. Schließlich habe ich mich auch immer für die Juden eingesetzt. Und ich habe viel Geld bezahlt, damit sie ihre Synagoge bauen können, obwohl ich kein Jude bin. Ich gehöre nicht zum Volk Israel. Deshalb ist es auch nicht üblich, dass ein Jude wie Jesus zu mir nach Hause kommt. Ich bin nicht würdig, dass er mein Haus betritt.

Als römischer Staatsbürger bin ich aber auch einer Obrigkeit unterstellt: dem Kaiser. Und ich habe selbst viele Untergebene, die mir gehorchen. Ich weiß, Jesus müsste nur ein Wort sagen und mein Diener wäre wieder gesund. Davon bin ich überzeugt. Daran glaube ich fest, dass Jesus die Macht dazu hat. Ich probiere es jetzt einfach. Ich schicke Leute zu ihm.

Andachtsimpuls

Jesus hört von dem kranken Diener und der Bitte des Hauptmanns. Daraufhin macht er sich mit einigen Juden auf den Weg zu ihm. Unterwegs kommen ihnen Freunde des Hauptmanns entgegen, die Jesus darum bitten, nicht sein Haus zu betreten. Denn nach jüdischem Gesetz war ein römischer Heide nicht würdig genug, Jesus in sein Haus einzuladen. Jesus sollte einfach nur ein Wort sagen, dass sein Diener gesund wird.

Der Hauptmann vertraut fest darauf, dass Jesus seinem Knecht helfen kann. So wie er seinen Soldaten Befehle gibt, die dann ausgeführt werden, glaubt er, dass Jesus die Macht hat, Befehle zu erteilen, die dann befolgt werden. Daher ist er überzeugt, dass Jesu Worte allein ausreichen. Jesus muss dafür den kranken Knecht nicht einmal berühren oder vor Ort sein.

Was meint ihr? Hat Jesus den Diener geheilt? Der Diener wird tatsächlich gesund. Und Jesus ist erstaunt über den Glauben des Hauptmanns. Zu seinen Zuhörern sagt er: „Solchen Glauben habe ich in ganz Israel nicht gefunden.“

Der Diener wird also wieder gesund und der Hauptmann weiß jetzt auch, dass er es Jesus wert war, ihm zu helfen. Auch wir sind Jesus nicht egal! Jeder einzelne von uns ist Gott wichtig. Jeder einzelne von uns ist wertvoll. Jesus möchte der Freund unseres Lebens sein, dem wir in allen Lagen vertrauen können.





Gebet

*Danke Jesus,
dass du den Diener des Hauptmanns gesund gemacht hast.
Bitte hilf uns, dir so zu vertrauen,
wie der Hauptmann dir vertraut hat.
Danke, dass wir dir nicht egal sind und wir für dich wertvoll sind,
auch wenn wir das oft nicht fühlen.
Danke, dass du dich auch über unseren Glauben an dich freust.
Amen.*

Ideen zur Vertiefung

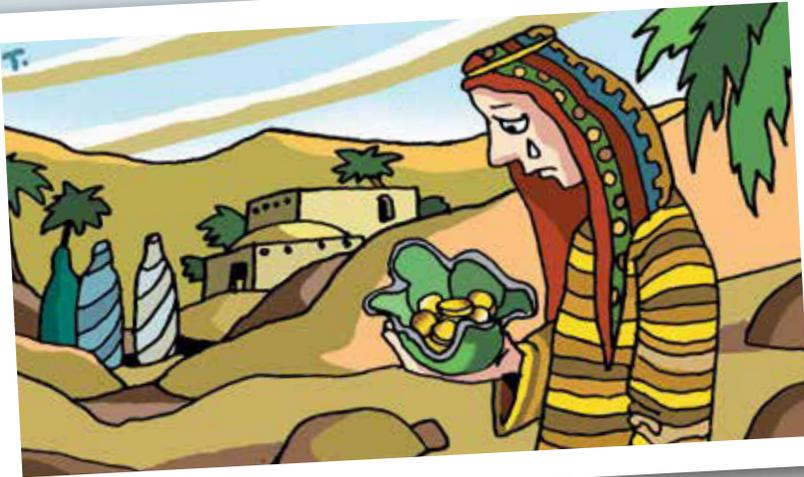
Spiele

- Actionparcours
- Chef-Vize (Anleitung unter www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/ribbel-dibbel.html)

Lieder

- *Jesus ist größer*, Einfach Spitze Nr. 10
- *Hilfe in der Not, wie ein Rettungsboot*, Einfach Spitze Nr. 11
- *Wer Gott vertraut hat schon gewonnen*, Einfach Spitze Nr. 28
- *Unserem Gott ist alles möglich*, Einfach Spitze Nr. 44

Simon Walz



Nichts und doch alles

Der reiche Jüngling

Zielgedanke

Ich kann NICHTS tun, um von Jesus geliebt zu werden und das ewige Leben zu gewinnen. Und doch geht es um ALLES: meine Freundschaft zu Jesus an erster Stelle.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Es geht um Alles oder Nichts – das ewige Leben oder ewige Trennung von Gott; um ganze Hingabe oder von allem ein bisschen; um wahre Liebe, die auch hinterfragen darf oder gut gemeinte Liebe, die vor allem die Augen verschließt.

Da ist der junge Mann: reich, ernsthaft suchend, begeistert, mit einer großen Ungewissheit und einer entsprechend großen Frage: Wie bekomme ich das ewige Leben?

Bibelstellen:

Markus 10,17-22

Besonderheiten:

Für ältere Kinder
ab 10 Jahren



Da ist Jesus: er nimmt diesen jungen Mann und seine Frage ernst. Er bringt ihm wahre Liebe entgegen: bedingungslos – Jesus liebt ihn, bevor er die zweite Frage beantwortet, er liebt ihn, egal, wie er sich entscheidet, was ihm gelingt und wozu er sich nicht hingeben kann. Herausfordernd – Jesus verschließt seine Augen nicht vor der Schwäche des reichen Mannes, er konfrontiert ihn damit und hinterfragt ihn. Viele Gebote hält der junge Mann ein, er ist ein ernsthaft bemüht guter Mann. Aber das wesentliche, den anderen Geboten vorangestellte Gebot bricht er: der Reichtum ist sein Gott. Schmerzlich – Jesus sieht sein Bemühen, seine Ernsthaftigkeit und sein Versagen und das schmerzt ihn.



Erlebniswelt der Kinder

Kinder lassen sich schnell begeistern, aber nicht immer ist diese Begeisterung beständig: heute Klavier spielen, morgen lieber Schlagzeug. Eben noch ein „Ja klar komme ich zur Jungenschar!“, eine halbe Stunde später ist die Möglichkeit, Eis essen zu gehen doch verlockender. Die kindliche Sprunghaftigkeit ist Realität, dennoch können wir den Kindern etwas von Bestand mitgeben: Wir bauen an ihrem Lebensfundament, indem wir ihnen christliche Werte mitgeben, indem wir ihnen aufzeigen, dass es bei Jesus um „Alles“ und „Nichts“ geht.

„Alles“: Bei Jesus geht es um mehr als um schnelle Begeisterung. Es geht um ein bewusstes dauerhaftes Leben mit Jesus und um wahre Liebe. Liebe, die hinterfragen darf. Der Liebende (= Jesus) darf fragen: Was ist das Wichtigste in deinem Leben? Welche „Rolle“ spielt unsere Freundschaft in deinem Leben? Die Hauptrolle oder die Nebenrolle?

„Nichts“: denn nichts kann ich tun, um Jesu Liebe zu gewinnen. Er liebt mich bedingungslos, von Anfang an.

Einstieg

MATERIAL 1

großes rotes Herz
aus Tonpapier,
post-its, Stifte

Legt ein großes, rotes Herz aus Tonpapier in die Kreismitte. Stellt die Fragen: Was kann ich tun, damit Jesus mich liebt? Und: Was muss ich tun, um das ewige Leben zu bekommen? Mit post-its können die Kinder ihre Antworten auf das Herz kleben. (Material 1)



Erzählung

Eilig rempelt er die anderen an, bahnt sich einen Weg durch die Menge. Er muss noch zu ihm durchkommen! Er darf nicht weiterziehen, bevor er mit ihm geredet hat! Alles hat er stehen und liegen lassen, um ihn noch zu sehen. Diese Frage, diese brennende Frage muss er ihm stellen! Von ihm bekommt er sicher eine Antwort, die ihm Frieden in sein unruhiges Herz gibt. Ja, er hat es geschafft! Endlich! Da ist er!

Er wirft sich ihm zu Füßen: „Guter Lehrer, Jesus, was muss ich tun, um das ewige Leben zu bekommen?“ Jetzt ist die Frage laut ausgesprochen. Und? Jesus bleibt stehen, schaut ihn an, runzelt die Stirn: „Warum nennst du mich gut? Kein Mensch ist gut, nur Gott allein ist wahrhaftig gut!“ Leicht irritiert, aber ganz erwartungsvoll schaut der junge, gut angezogene Mann Jesus an. Er hält den Atem an. Wird Jesus seine Frage beantworten? Das Gesicht Jesu glättet sich. „Du kennst doch die Gebote der Thora: Du sollst nicht töten. Du sollst die Ehe nicht brechen. Du sollst nicht stehlen. Du sollst nichts Falsches reden. Du sollst deine Eltern ehren.“ Erleichterung und gleichzeitig Unsicherheit zeigen sich auf dem Gesicht des jungen Mannes. „Rabbi, alle diese Gebote halte ich seit meiner Kindheit ein.“ Sollte das wirklich alles sein? Warum fühlt es sich dann in seinem Inneren so leer an? Als ob das Wesentliche noch fehlt? Noch einmal verändern sich die Gesichtszüge Jesu. Der reiche, junge Mann staunt: Liebe! Jesus schaut ihn voller Liebe an. Jetzt, jetzt wird er ihm diese drängende Frage beantworten! Er wird ihm sagen, dass er alles richtig macht, dass er gut ist – bestimmt! Hoffentlich! „Eines fehlt dir: Gib deinen Schatz auf, das, woran dein Herz hängt – deinen Reichtum. Verkaufe deinen ganzen Besitz und gib das Geld denen, die es brauchen. So sammelst du Schätze im Himmel. Hast du das getan, komm zu mir und folge mir nach.“ Entsetzt starrt der Mann Jesus an. All die Gebote, die er so bemüht ist einzuhalten – das ist nicht genug? Er soll seinen Reichtum aufgeben? Alles, was er besitzt weggeben? Das bringt er nicht übers Herz! Das bedeutet ihm zu viel. Die Schultern sacken herab, der Kopf senkt sich, müde, traurig, mit schwerem Herzen und schwerem Gang wendet sich der junge, reiche Mann von Jesus ab.



Andachtsimpuls

Noch einmal nehmt ihr das Herz von der Einführung und legt es in die Mitte. Stellt noch einmal die Fragen vom Anfang: Was kann ich tun, damit Jesus mich liebt? Was muss ich tun, um das ewige Leben zu bekommen?

Legt ein Blatt mit dem Wort „nichts“ auf das Herz: Nichts kann ich tun, damit Jesus mich liebt. Jesus liebt mich von Anfang an und bedingungslos, so wie ich bin, mit meinen guten und schlechten Eigenschaften, mit meinen falschen und richtigen Entscheidungen. Aber er liebt mich mit wahrer Liebe. Das heißt, er sieht meine Schwächen. Er konfrontiert mich damit und will mir helfen, sie zu korrigieren. Aber verdienen oder erarbeiten kann ich diese Liebe nicht. Ich bekomme sie geschenkt.

MATERIAL 2

Tonpapier-Herz
von der
Einführung,
ein Blatt mit dem
Wort „nichts“ und
ein Blatt mit dem
Wort „alles“

Legt jetzt ein Blatt mit dem Wort „alles“ auf das Herz: Bei Jesus geht es um alles, wie bei dem jungen Mann. Du sollst keine anderen Götter neben mir haben. So heißt das Gebot, das ganz am Anfang steht. Und dieses Gebot hat der junge Mann nicht gehalten. Sein Reichtum war ihm wichtiger als alles. Wichtiger als Gott. Und das war das Problem. Nicht der Reichtum an sich, sondern dass Reichsein über allem stand.

Bei Jesus geht es um alles. Was ist dir wirklich wichtig? Ist dir die Freundschaft mit Jesus am wichtigsten? (Material 2)

Gebet

Jesus, das sind schwierige Fragen.

Sie sind nicht leicht zu beantworten.

*Bitte hilf uns, immer wieder ehrlich darüber nachzudenken
und die richtigen Entscheidungen zu treffen.*

*Danke, dass du uns ganz und gar und bedingungslos liebst.
Amen.*

Ideen zur Vertiefung

Spiel Risiko

Dabei geht es um ein kleines Ersteigerungs-Spiel in Gruppen. Sie stellen sich die Fragen: Was ist uns das Ersteigerungsobjekt wert? Was riskieren wir?



Die Kinder spielen in Gruppen von drei bis vier Personen. Jede Gruppe erhält 10 Maoam-Bonbons als Geld.

Jetzt versteigert ihr verschiedenste Süßigkeiten, unterschiedlichster Größe und Menge, z. B. mini-Packungen Gummibärchen, 5 Bonbons, mini-Rittersport, 1 Packung saure Apfelringe, 1 kleine Packung Studentenfutter, 1 Dose Erdnüsse, 1 Tafel Schokolade und weitere Maoam-Bonbons, einzeln oder auch mehrere auf einmal.

Ziel ist es, mit den Maoam-Bonbons möglichst viele unterschiedliche Süßigkeiten zu ersteigern. Hat das eine Gruppe durch kluges Taktieren geschafft, bekommt sie den unbekannt Hauptpreis (z. B. eine Riesen-Tafel Schokolade oder jeder ein Eis ...). Allerdings wissen die Kinder nicht, was alles versteigert wird, wann die Versteigerung zu Ende ist und was wie oft angeboten wird. Fröhliches Riskieren!

Lieder

- *Gottes große Liebe*, Einfach Spitze Nr. 285
- *Mein ganzes Herz*, Einfach Spitze Nr. 123

Caroline Roth





Wieso ich?

Moses Berufung und Gottes Begabung

Bibelstelle:

2. Mose 3,1 bis 4,17
(in Auszügen)

Besonderheiten:

Mehrere Einstiege
zur Geschichte,
Geschichte in zwei
Rollen umsetzen.

Zielgedanke

Wenn Gott jemanden beruft, dann begabt und unterstützt er sie oder ihn. Vielmehr noch, er selbst ist der Handelnde in allem.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Mose hatte eine bewegte Kindheit: ausgesetzt im Schilf, aufgewachsen am ägyptischen Königshaus und dabei immer verbunden mit seinem jüdischen Volk. Ein Mord an einem Ägypter und das daraus entstehende Misstrauen des jüdischen Volkes ihm gegenüber katapultiert ihn ins Abseits. Er flieht ins Bergland, gründet dort eine Familie und lebt abgeschieden als Hirte. Dort begegnet ihm der lebendige Gott. Er bekommt



den Auftrag, das Volk Israel aus Ägypten herauszuführen. Fünf Mal versucht Mose durch Ausreden, Nachfragen und Infragestellen seiner eigenen Person, den Auftrag nicht ausführen zu müssen. „Wieso ich?“ – das ist seine Grundfrage. Und Gott antwortet ihm fünfmal. Und zwar immer auf eine Art und Weise, dass er Mose aus dem Mittelpunkt nimmt und sich selbst als den Handelnden verheißt. „Ich bin mit dir!“, „Ich heiße: ich bin da!“, „Ich gebe dir drei Wunderzeichen“, „Ich sage, was du reden sollst!“, „Ich habe schon einen Weggefährten für dich losgeschickt!“ Gott selbst wird der Coach, der Mentor, der Anführer für Mose sein.

Die Erzählung zeigt mir: Wenn Gott jemandem eine Aufgabe überträgt, dann ist er selbst mitten dabei. Er befähigt und begibt, er tut Wunder und sorgt für Unterstützung. Er lässt nicht allein. Wir Menschen werden ins Vertrauen gerufen. Und auf meine Frage „Wieso ich?“ könnte die Antwort Gottes lauten: „Weil ich!“

Erlebniswelt der Kinder

Ein Anknüpfungspunkt für die Kinder ist das eigene Erleben, von den Eltern oder Bezugspersonen unterstützt oder eben zu wenig unterstützt zu werden. Vielleicht haben manche Kinder das Gefühl, in den alltäglichen Aufgaben allein gelassen zu sein. Manche Kinder entdecken aber, dass sie in ihren Vorhaben unterstützt und wertgeschätzt werden. Möglicherweise kann das ein Thema im gemeinsamen Gespräch werden.

Ein weiterer Anknüpfungspunkt kann die Frage des Mose sein: „Warum ich?“ Auch hier werden bei den Kindern sehr unterschiedliche Emotionen eine Rolle spielen. Es ist die Frage nach Zutrauen, nach Mut, aber auch nach Gerechtigkeit und empfundener Ungerechtigkeit. Einige Kinder wachsen förmlich über sich hinaus, wenn sie z. B. in der Jungcharstunde eine Aufgabe zugeteilt bekommen. Fragt die Kinder, was sie mit der Frage des Mose verbinden.

Einstieg

Möglichkeit 1

Ihr organisiert ein Tauziehen. Dabei steht auf der einen Seite eine erwachsene Person, auf der anderen Seite soll ein Kind



den Platz einnehmen. Es muss erkennbar sein, dass das Kind keine Chance hat. Nach und nach stellt der Mitarbeitende dem Kind weitere Personen an die Seite. Jetzt wird das Kind das Tauziehen gewinnen.

Möglichkeit 2

Ihr baut im Vorfeld einen sehr schwierigen Hindernisparcours auf. Am Ende des Parcours liegt ein „Gewinn“ (Schokoküsse, Gummibärchen o. Ä.). Ein freiwilliges, mutiges Kind wird gesucht. Wenn sich ein Kind meldet, dann werden diesem noch die Augen verbunden. Die Gruppe wird mit einbezogen. „Schafft das Kind den Parcours?“ Es wird klar: unter diesen Umständen ist es nicht zu schaffen. Der Mitarbeitende gibt dem Kind nun nach und nach eine Hilfe an die Seite: „Ich gehe immer neben dir her!“; „Ich passe auf, dass du nicht fällst!“; „Während du gehst, werde ich die Hindernisse erleichtern, abbauen, überwindbar machen!“; „Eine Mitarbeiterin nimmt dich an der Hand und beschreibt dir jeden Schritt!“. Frage an die Gruppe: „Ist es jetzt zu schaffen?“

Möglichkeit 3

Wort-Kreislauf-Wettkampf: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Der Mitarbeitende stellt nun eine Frage. Die Kinder geben der Reihe nach Antworten. Wer keine Antwort mehr findet, darf sich setzen.

Einige mögliche Fragen:

- „Was benötigt ein Mensch, um Pilot zu werden?“
- „Welche Gaben und Fähigkeiten benötigt ein Lehrer / eine Lehrerin?“

Am Ende dann die Frage:

„Was benötigt ein Mensch, der eine große Gruppe von Menschen, ein Volk, ein Land führen soll?“

Erzählung

Idee: Zwei Personen erzählen die Geschichte gemeinsam. Dabei ist der Haupterzähler Mose – die andere Person bringt die Antworten Gottes in die Erzählung ein.

Mose: Ich? Wieso ich? Also, ich glaube, du hast mich verwechselt. Also ... ich meine ... was hast du dir dabei gedacht? Wer bin ich denn, dass ich diese Aufgabe erfüllen könnte?



- Gott: Wieso du? – Weil ich bei dir sein werde!
- Mose: Ja ... das ist ja ganz nett ... aber trotzdem. Was soll ich denn den anderen sagen wer du bist? Wer bist du denn? Wie ist denn dein Name? Also, wie heißt du denn? Ich muss den Israeliten doch sagen können, wer mich schickt, wer bei mir ist.
- Gott: Sag ihnen ganz einfach: Ich bin, der ich bin. Ich bin für euch. Ich bin immer derselbe – gestern, heute und auch in der Zukunft.
- Mose: Das ist ja schon ein seltsamer Name: Ich bin. Aber o.k., dann sage ich das deinem Volk. Aber mal ehrlich – glauben die mir denn? Die glauben mir doch nicht. Die Israeliten haben sowieso kein gutes Bild von mir: Aufgewachsen bin ich beim Pharao. Die glauben doch, ich bin einer von den Ägyptern. Naja ... und manche wissen auch, dass ich einen Ägypter auf dem Gewissen habe. Die glauben mir nicht. Da kann ja jeder kommen und sagen: Gott schickt mich zu euch und ich soll euch aus Ägypten heraus und in die Freiheit führen. Wie können die mir glauben?
- Gott: Drei Wunderzeichen gebe ich dir. Wenn du den Menschen diese Wunderzeichen vorführst, dann werden sie dir glauben. Es sind Wunderzeichen von mir, dem lebendigen Gott. (Hinweis: Wer möchte, kann die Wunderzeichen ausführlich beschreiben.)
- Mose: Wow ... das ist schon beeindruckend. Das habe ich so auch noch nicht erlebt. Wow ... aber mal ehrlich, Gott. Wer so eine Aufgabe erfüllen soll, der muss doch gut reden können. Mit den Israeliten und mit dem ... ja genau, mit dem Pharao. Also, du siehst ja selbst wie ich hier rumstammele. Ich kann überhaupt nicht gut reden. Du brauchst jemanden, der gut reden kann. Überzeugend, gewinnend, machtvoll ...
- Gott: Mose – wer hat die Macht, Blinde zu heilen? Wer macht, dass Stumme sprechen können? Wer hat alles erschaffen? Ich bin das, Mose. Ich! Und ich werde dir auch die richtigen Worte in deinen Mund legen. Ich sage dir, was du sagen sollst. Du musst dir darum keine Gedanken machen!
- Mose: Also nochmal: du bist immer bei mir. Du bist, der du bist. Drei Wunder kann ich vorführen. Du gibst mir die richtigen Worte. (Pause) Ehrlich Gott: Schicke, wen du willst, aber nicht mich.





Gott: Also jetzt ist aber Schluss. Mit vier Dingen habe ich dir gezeigt, dass ich dich voll unterstütze. Und jetzt noch ein Letztes, Mose. Dein Bruder Aaron ist schon auf dem Weg zu dir. Er wird dein Wegbegleiter sein. Er kann gut reden und wird dich beraten. Du musst also nicht alleine gehen. Aaron geht mit.

Mose: O.K., ich sage nur noch meinem Schwiegervater Bescheid. Dann gehe ich ... zum Pharao und zum Volk Israel.

Gebet

*Gott, manchmal stehen wir vor Aufgaben,
die wir uns nicht zutrauen.*

Lass uns daran erinnern, dass du an unserer Seite bist.

Wir sind nicht allein – du unterstützt uns.

Hilf uns, dass wir das nicht vergessen.

Amen.

Ideen zur Vertiefung

Gesprächsrunde (Gottes Ausrüstung) – kann als Andacht genommen werden

Die Fragen und Einwände des Mose auf Papierstreifen schreiben und diese auf den Boden legen. In Kleingruppen nun die Antworten Gottes aus dem Bibeltext herausuchen und einen zweiten Papierstreifen damit beschriften. Wenn ihr als Einstieg das Tauziehen gewählt habt, könnt ihr auch die unterstützenden Personen mit den Antworten Gottes „beschriften“.

Impulse fürs Gespräch: Welche Aufgaben sind schwierig? Kennst du selber Aufgaben, die du dir nur schwer zutraust? Welche Rolle spielt Gott dabei? Meinst du, dass er dich unterstützt und dir hilft?

Spiel: Zublinzeln (Gott ruft)

Die Kinder bilden einen großen Kreis. Jedes zweite Kind stellt sich vor ein anderes Kind. Ein Kind sollte allein stehen. Das hinten stehende Kind symbolisiert die vielen Fragen und darf festhalten. Das davorstehende Kind wird „gerufen“ und möchte auf zu neuen Ufern. Das alleinstehende Kind „ruft“ durch Zublinzeln ein Kind zu sich. Gelingt es einem Kind, sich von seinem Aufpasser zu befreien und zum zublinzelnden Kind zu



gelangen, werden die Rollen getauscht. Jetzt darf das allein-stehende Kind versuchen, durch Zublinzeln ein Kind zu sich zu rufen.

Wichtig ist, dass das hinten stehende Kind seine Arme auf dem Rücken verschränkt, bevor es versucht, das fliehende Kind fest-zuhalten.

Lieder

- *Ich bin sicher*, Einfach Spitze Nr. 46, oder Jungscharliederbuch Nr. 23
- *Mein Gott ist höher als die Berge*, Einfach Spitze Nr. 61
- *Ich will nicht mehr sagen*, Einfach Spitze Nr. 64

Christine Hassing

INFOS INTERNET-DOWNLOAD

Zusatzmaterial zu diesem Heft ...

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

Nützliches zu den Artikeln im Heft

- 1) Material zum Baustein-Artikel „Quiz-Contest“ (S. 29 von Claudia Englert)



Rudi und das echt gute Wasser

Eine besondere Begegnung am Brunnen

Besonderheiten:

Biblische Geschichte aus Sicht eines Raben (Joh 4)

Dauer:

5-10 Minuten

Zielgruppe:

Ab 8 Jahren

Vorbereitungszeit:

Normal

Also Sachen gibt's, die gibt's ja überhaupt nicht. Wenn ich das irgendeinem erzähle, das glaubt mir keiner. Dass da eine Frau bei einer Bullenhitze am Schufften ist, nur weil sie niemandem begegnen will, ist ja schon ziemlich krass. Aber was dann passierte, ist echt der Oberhammer. Aber ich fang' am besten mal von vorne an.

Ich war mal wieder auf einem meiner Rundflüge. Diesmal in Sychar, das liegt in Samarien. Ich machte es mir gerade auf einem Baum bequem, der am Rande des Dorfes stand. Da wollte ich ein Mittagsschläfchen halten und mich ausruhen, weil es echt sauheiß war. Doch dazu kam ich nicht. Denn, ihr werdet es nicht glauben, Jesus kam vorbei. Ich dachte erst, das gibt es doch nicht. Normalerweise kommt hier nie ein Jude



vorbei. Die Juden und die Leute aus Samarien können sich nämlich überhaupt nicht leiden. Doch Jesus ging an meinem Baum vorbei und setzte sich auf den Rand eines Brunnens, der wenige Meter entfernt war. Und dann passierte der nächste Hammer. Mitten in der Gluthitze kam auf einmal eine Frau aus dem Dorf und die hatte auch noch einen schweren Krug dabei. Die wollte also echt jetzt Wasser nach Hause schaffen. Das war voll die Plackerei, kann ich euch sagen. Eigentlich macht man sowas morgens oder abends, wenn es nicht so heiß ist.

Und wie die da so an den Brunnen kommt, labert Jesus die Frau eiskalt an. Ob sie ihm etwas Wasser aus dem Brunnen schöpfen kann, fragt er. Die Frau ist erst total von den Socken, denn wie gesagt, die Juden und die aus Samarien hassen sich bis aufs Blut. Außerdem war es wirklich nicht üblich, dass ein Mann eine Frau einfach so anquatschte. „Das ist ja echt der Hit in Tüten, was du hier machst“, sagte die Frau da zu Jesus, „sowas hab’ ich ja noch nie erlebt.“ Doch Jesus war das anscheinend völlig egal. Er sagte der Frau, wenn sie wüsste wer vor ihr stehe, würde sie ihn um Wasser bitten. Jetzt verstand die Frau die Welt gar nicht mehr. Er, also Jesus, hätte ja nicht mal was, womit er Wasser aus dem tiefen Brunnen schöpfen könne, sagte die Frau. Und woher wolle er dann das Wasser nehmen? Er wäre ja wohl auch nur ein Mensch. Doch Jesus setzte noch einen drauf. Er sagte, er hätte so gutes Wasser, dass man davon nur einmal trinken müsse, und man hätte nie wieder Durst.

Die Frau kriegte den Mund nicht mehr zu. Das Wasser wollte sie unbedingt haben. Das wäre ja voll scharf, nie wieder an den Brunnen laufen zu müssen, um Wasser zu holen. Doch Jesus meinte das wohl anders, und das verstand die Frau dann auch sehr schnell. Jesus fragte die Frau nach ihrem Mann. Doch jetzt wurde die Frau echt nervös. Denn sie hatte schon fünf Männer gehabt und der jetzige Mann, der bei ihr lebte, mit dem war sie überhaupt nicht verheiratet. Und das war in dem Kaff, wo sie lebte, echt ein Skandal. Doch das wusste Jesus natürlich. Und als er ihr das sagte, war die Frau erst recht geplättet.

Der Frau wurde schnell klar, dass Jesus kein normaler Mensch sein könne. Ne wirklich, der muss direkt von Gott kommen, dachte sie. Und der wollte ihr dieses tolle Wasser geben. Wahnsinn. Sofort lief sie ins Dorf und musste es allen erzählen.

Was so eine Begegnung mit Jesus doch ausmacht, hab ich mir da gedacht. Doch was war jetzt eigentlich mit dem Wasser gemeint, das Jesus der Frau geben wollte? War das echtes Wasser oder steckte da irgendeine andere Bedeutung dahinter?



Experimentieren mit Kindern

Fragen, Beobachten, Erklären

Besonderheiten:

Vorschläge für Experimente in der Jungschar

Dauer:

variabel

Zielgruppe:

Ab 8 Jahren

Vorbereitungszeit:

Normal

Warum Experimentieren?

Kinder sind von Natur aus neugierig. Sie wollen die Welt um sich herum entdecken, Phänomene verstehen und Antworten auf ihre Fragen finden. Das Durchführen kleiner Experimente in der Jungschar spricht gerade diesen „Forschergeist“ der Mädchen und Jungen an. Auch wenn es für jedes Versuchsergebnis letztendlich eine Erklärung gibt, üben die oft verblüffenden Beobachtungen eine starke Faszination auf Kinder aus. Gerade im Hinblick auf den Glauben an Gott kann es hilfreich sein, dass Heranwachsende die Erfahrung machen, nicht für alles sofort eine (menschliche) Erklärung zu finden bzw. dass etwas geschieht, was sie gar nicht erwartet hätten.



Denn wenn es uns selbst auf der Erde schwerfällt, (Natur-) Phänomene zu verstehen, wie können wir dann davon ausgehen, dass wir Gott voll und ganz verstehen, der doch nicht „von dieser Welt“ ist?

Kinder herausfordern

Beim Experimentieren bietet es sich an, die Kinder vor der Durchführung eines Versuches Vermutungen äußern zu lassen, was ihrer Meinung nach passieren wird. Nach dem Experiment können zunächst die Erklärungen der Kinder gesammelt werden, bevor es zur „Auflösung“ kommt.

Die vorgeschlagenen Experimente eignen sich sowohl in der Großgruppe als auch in Kleingruppen.

Experimente

Der schwebende Arm

Problem: Wie kann man einen Arm dazu bringen, dass er sich selbstständig bewegt?

Ablauf: Zwei Kinder stehen hintereinander. Das hintere Kind (H) hält beide Arme des vorderen Kindes (V) mit beiden Händen oberhalb der Handgelenke fest, so dass sie sich seitlich am Körper von V befinden. V drückt nun einen Arm fest nach außen, während ihn H weiter fest nach unten bzw. an den Körper von V drückt. Nach etwa 20 Sekunden lässt H beide Arme von V los. V soll versuchen, seine Arme entspannt nach unten hängen zu lassen.

Beobachtung: Der Arm, der nach unten gedrückt wurde, bewegt sich von alleine nach oben.

Erklärung: Die Muskeln des nach unten gedrückten Armes gewöhnen sich in den 20 Sekunden an die Anspannung und setzen diese auch nach dem Loslassen fort.

Der starke Daumen

Problem: Wie kann ich mit wenig Kraftaufwand jemanden am Aufstehen hindern?

Ablauf: Ein Kind setzt sich so auf einen Stuhl, dass es mit ganz geradem (aufgerichtetem) Rücken vollständig die Stuhllehne berührt. Seine Schuhe sollen mit der kompletten Sohlenfläche auf dem Boden stehen und seine Beine müssen einen rechten Winkel bilden. Nun drückt ein anderes Kind seinen

MATERIAL 1

Stuhl mit Lehne



Daumen mit gestrecktem Arm gegen die Stirn der Partnerin bzw. des Partners. Jetzt soll das Kind auf dem Stuhl versuchen, aufzustehen.

Beobachtung: Das sitzende Kind kann nicht aufstehen.

Erklärung: Der Krafteinsatz des stehenden Kindes bzw. des Daumens spielt keine große Rolle. Damit man von einem Stuhl aufstehen kann, muss man den Körperschwerpunkt nach vorne verlagern, indem der Oberkörper nach vorne gebeugt wird. Niemand kann ohne die Hilfe seiner Hände aufstehen, ohne seinen Schwerpunkt - der sich beim Sitzen über der Sitzfläche des Stuhles befindet - zu verlagern. Der Daumen des stehenden Kindes verhindert, dass sich das sitzende Kind nach vorne beugen und so seinen Schwerpunkt verlagern kann.

(Material 1)

MATERIAL 2

Trinkglas,
Grafitpulver,
Pinsel, Lupe,
durchsichtiges
Klebeband,
weiße
Papierbögen

Fingerabdrücke sichern

Problem: Wie kann man Fingerabdrücke sichern?

Ablauf: Ein Kind oder eine Mitarbeiterin / ein Mitarbeiter umfasst ein Trinkglas fest mit einer Hand. Dann kommt die „Spurensicherung“ zum Einsatz: Das Glas wird mit Grafitpulver bestäubt, das anschließend behutsam mit einem weichen Pinsel oder durch Pusten wieder vom Glas entfernt wird. Mit Hilfe einer Lupe findet die Detektivin / der Detektiv heraus, wo sich die Fingerabdrücke befinden. Nun wird ein Stück durchsichtiges Klebeband genau auf einen der Fingerabdrücke geklebt. Anschließend wird es wieder abgezogen und auf ein weißes Blatt Papier geklebt.

Auch Tischflächen, Türklinken, Schranktüren o. Ä. können auf Spuren bzw. auf Fingerabdrücke untersucht werden.

Beobachtung: Der Fingerabdruck ist deutlich sichtbar.

Erklärung: Die Haut an den Fingerkuppen ist meistens ein bisschen feucht und fettig. Deshalb hinterlassen sie auf glatten Materialien wie Glas einen Abdruck. Das feine Grafitpulver haftet an den feuchten, fettigen Stellen. Durch das dunkle Pulver wird der Abdruck auf dem weißen Papier sichtbar.

(Material 2)

MATERIAL 3

1 rohes Ei, Glas
mit Wasser, Salz,
Sand, Essig

Das schwebende Ei

Problem: Wie kann ein rohes Ei im Wasser schwimmen?

Ablauf: Ein frisches, rohes Ei wird vorsichtig in ein mit Wasser gefülltes Glas gelegt. Das Ei sinkt auf den Glasboden. Anschließend schüttet man einige Esslöffel Salz ins Wasser und rührt es um. Möglich wäre auch, den Kindern verschiedene „Hilfsmittel“ (neben Salz z. B. Sand, Essig, Spülmittel) zum



Experimentieren zur Verfügung zu stellen. Auftrag: Findet heraus, wie das Ei nach oben steigt! Allerdings müsste man sie in diesem Fall darauf hinweisen, das Wasser im Glas zwi- schendurch immer wieder zu erneuern.

Beobachtung: Nach einigen Minuten steigt das Ei nach oben.

Erklärung: Da das Ei schwerer als Wasser ist, schwimmt es nicht, sondern sinkt. Wenn man Salz ins Wasser mischt, macht man quasi das Wasser schwerer – das Ei wird also im Verhältnis zum Salzwasser leichter. Deshalb steigt es nach oben. Anmer- kung: In der Erklärung wurde das Phänomen „Dichte“ vereinfacht dargestellt.

(Material 3)

Der schmale Durchgang

Problem: Wie kommt ein hartgekochtes, gepelltes Ei durch die schmale Öffnung einer leeren Wasserkaraffe, ohne dass man es drückt oder zerkleinert?

Ablauf: Drei bis vier Streichhölzer werden angezündet und in die Karaffe geworfen. Sind die Streichhölzer abgebrannt, legt ein Kind schnell das Ei auf die Öffnung der Karaffe.

Beobachtung: Nach und nach wird das Ei in die Karaffe ge- zogen.

Erklärung: Das Feuer erwärmt die Luft in der Flasche. Die warme Luft dehnt sich aus und entweicht. Das auf der Öff- nung liegende Ei verschließt die Flasche, so dass keine Luft mehr aus ihr heraus- oder in sie hineinströmen kann. Von außen drückt nun viel mehr Luft auf das hartgekochte Ei als von innen. Daher wird das Ei vom äußeren Luftdruck in die Flasche gepresst.

(Material 4)

Die Geheimschrift

Problem: Wie kann man unsichtbare Schrift sichtbar machen?

Ablauf: Ein dünner Pinsel, ein Wattestäbchen oder ein Zahn- stocher wird in ein Glas mit Zitronensaft getaucht. Alternativ kann man auch Essig, Milch oder Zwiebelsaft verwenden. Jetzt wird mit dem gewählten Schreibgerät eine geheime Botschaft auf ein weißes Blatt Papier geschrieben. Nachdem die Flüssig- keit getrocknet ist, kann die Schrift nicht mehr gelesen wer- den. Die Empfängerin / der Empfänger der Geheimbotschaft erhitzt das Papier über einer brennenden Kerze oder mit ei- nem Bügeleisen (Vorsicht! Das Papier soll nicht anbrennen!).

Beobachtung: Die Schrift wird sichtbar.

Erklärung: Die Flüssigkeit verändert das Papier an den Stellen, an denen sie mit ihm in Kontakt kommt. Da die Entzündungs-

MATERIAL 4

1 hart gekochtes
gepelltes Ei,
1 Wasserkaraffe
mit schmaler
Öffnung,
3-4 Streichhölzer

MATERIAL 5

Pinsel (oder Watta-
stäbchen), Glas
mit Zitronensaft,
weißes Papier,
Bügeleisen (oder
brennende Kerze)



temperatur der beschriebenen Stellen niedriger ist als die des Papiers, versengen diese zuerst und werden schneller braun als das übrige Papier.

(Material 5)

MATERIAL 6

Streichhölzer,
Messer, kleine
Seifenteile,
Becken oder
Schüssel
mit Wasser

Das Streichholzboot

Problem: Wie kann sich ein Streichholz im Wasser vorwärtsbewegen?

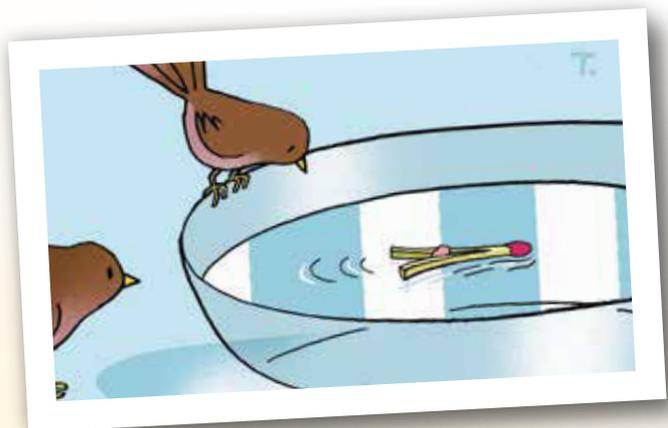
Ablauf: Mit einem Messer wird ein Streichholz am unteren Ende etwa 1 cm eingeschnitten. Die beiden entstandenen Holzteile werden so auseinandergedrückt, dass das untere Ende des Streichholzes wie ein kleines V aussieht. Zwischen dieses V klemmt man ein kleines Stückchen Seife und legt dann das Streichholz in ein Becken oder eine große Schüssel mit Wasser.

Beobachtung: Das Streichholz schwimmt vorwärts durch das Wasser.

Erklärung: Die Seife löst sich nach und nach auf und zerstört die Oberflächenspannung des Wassers. Die Seifenmoleküle (sehr kleine Seifenteilchen) drängen sich zwischen die Wassermoleküle und sorgen dafür, dass diese sich nicht mehr so stark gegenseitig anziehen. Die Wasserteilchen unter dem Boot werden von den Wasserteilchen auf der anderen Seite stärker angezogen und ziehen das Boot mit sich.

(Material 6)

Hans-Martin Kögler





Was ist denn hier passiert?

Rätselgeschichten für zwischendurch

„Black Stories“ – die ideale Lösung

Was macht man, wenn man mit der Gruppe unverhofft Leerlauf hat? Oder wenn man einen Programmpunkt nicht durchführen kann, den man geplant hatte. Da braucht man schnellstens ein Spiel, um Zeit zu überbrücken. Aber auch auf Wanderungen bietet sich folgendes Spiel sehr gut an: „Black Stories“ sind hier die ideale Lösung. Das Spiel geht recht einfach. Der Spielleiter erzählt eine kurze Rätselgeschichte.

Ein Beispiel:

Er liegt tot auf dem Boden. Sie liegt zufrieden auf dem Sofa. Um ihn herum ist es nass. Was ist passiert?

Besonderheiten:

Spiel für mal eben zwischendurch

Dauer:

15-30 Minuten

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

gering



Die Kinder versuchen nun durch geschicktes Fragen, die Geschichte aufzulösen. Der Spielleiter beantwortet allerdings die Fragen ausschließlich mit „ja“ oder „nein“. Die Kinder kommen nur mit geschlossenen Fragen weiter.

Ein Beispiel:

Hat sie ihn umgebracht?, Waren noch andere Personen vor Ort?, War es Mord? usw.

Jeder in der Gruppe kann durch seine Fragen zur Lösung beitragen. Oft stellt sich hinterher heraus, dass die Lösung der Geschichte ganz anders ist, als man zunächst gedacht hatte. Diese Geschichten sind so erzählt, dass man eine falsche Vorstellung von der Situation oder dem Ablauf der Geschichte bekommt. Und das macht die ganze Sache dann so richtig spannend.

i

Entsprechende Taschenbücher oder Black Stories-Spieleboxen gibt es bei www.ejw-buch.de.

i

Unter folgenden Suchbegriffen wird man im Internet fündig: Mystery- / Black- / Green- / Orange- / Unbelievable- / Stories.

Man sollte auf alle Fälle darauf achten, dass die Rätselgeschichten logisch aufgebaut und für die Kinder nachvollziehbar sind.

Übrigens: Die Lösung unserer Geschichte ist ganz einfach: Er ist ein Goldfisch und sie ist eine Katze, die das Goldfischglas heruntergeschubst hat.

Frank E.W.Ortmann



Quiz-Contest

Fragen über Fragen

Die Spielidee

Beim Quiz-Contest werden verschiedene Quiz-Spielideen jeweils kurz angespielt. Man kann allerdings auch die verschiedenen Ideen verlängern und jeweils eine komplette Stunde dazu machen. Bei manchen Spielen ist es gut, wenn alle mitspielen, bei manchen ist es sinnvoller, wenn jeweils nur zwei Kinder pro Team mitspielen und durchgewechselt wird. Sinnvoll sind zwei bis vier Teams (je nach Gruppengröße). Die Punkte werden alle zusammengezählt.

Wichtig ist, sich die Fragen im Vorfeld anzuschauen und gegebenenfalls leichtere oder schwierigere Fragen zu überlegen, damit die Kinder weder gelangweilt noch frustriert sind. Hier nun die verschiedenen Spielformate.

Dauer:

90 Minuten

Zielgruppe:

10-13 Jahre

Vorbereitungszeit:

Normal



MATERIAL 1

Spielplan und Fragen

Großer Preis

Wir beginnen mit dem Quiz-Klassiker schlechthin. Es gibt verschiedene Kategorien mit fünf Schwierigkeitsgraden (von 10 bis 50 Punkten). Ein Team beginnt und sucht sich ein Feld aus. Es hat nun etwas Zeit, die Frage zu beantworten. Braucht das Team zu lange oder ist die Antwort falsch, geht die Frage an das nächste Team weiter. Das geht so lange, bis die Frage beantwortet ist oder alle Teams dran waren. Das nächste Team darf sich dann ein Feld aussuchen. Alle Punkte der beantworteten Fragen werden zusammengezählt.

(Material 1)

MATERIAL 2

Kreppband zum Markieren der Kästchen, eine Tröte pro Team

Dalli Dalli

Hier gibt es drei verschiedene Spielideen.

1. 30 Sekunden

Bei „30 Sekunden“ hat das Team genau diese Zeit, um möglichst viele Begriffe zu einer offenen Frage zu nennen. Dies geschieht der Reihe nach, so dass jeder aus dem Team drankommt. Alle dem Spielleiter einleuchtenden Begriffe geben jeweils 10 Punkte.

2. 60 Sekunden

Ein Freiwilliger aus jedem Team muss in 60 Sekunden möglichst viele Fragen beantworten. Jede richtige Antwort zählt 10 Punkte. Man kann auch „weiter“ sagen, wenn man die Antwort nicht weiß. Allerdings zählt ein „weiter“ als 10 Minuspunkte.

3. Schneller sein als die anderen

Auf dem Boden sind sieben Kästchen vor jedem Team aufgemalt oder abgeklebt. Jeweils zwei Kinder aus jedem Team stellen sich zusammen mit einer Tröte in der Hand auf (oder etwas anderem, was laut ist und bei dem man merkt, welches Team als erstes reagiert hat).

Nun werden die Fragen vorgelesen. Wer die Antwort weiß, trötet. Ist die Antwort richtig, darf das Team einen Schritt nach vorne. Bei falscher Antwort bleibt man einfach stehen.

Hier kann bei großen Teams auch mal durchgewechselt werden. Die Teams erhalten je nach Stufe Punkte: 1. Stufe: 10 Punkte, 2. Stufe: 20 Punkte usw.) Wer ist am schnellsten bei der letzten Stufe?

(Material 2)

Jeopardy

Bei Jeopardy ist es genau anders herum, wie bei den sonstigen Quiz-Shows. Man sieht Antworten und muss die dazugehörige Frage richtig stellen. Ähnlich wie beim „Großen Preis“ gibt es



Kategorien mit fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden (von 10 bis 50 Punkte). Es raten immer alle Teams gleichzeitig. Das Team, das die letzte Frage richtig gestellt hat, darf sich ein Feld aussuchen. Die Antwort wird vorgelesen. Jeweils einer aus dem Team muss in die Mitte rennen, wenn das Team die richtige „Frage“ kennt. Diese muss aber schnell gestellt werden (innerhalb von 10 Sekunden).

(Material 3)

Wer wird Millionär?

Auch dieses Quiz ist an die Fernseh-Show angelehnt. Es gibt eine Frage und vier Antwortmöglichkeiten dazu. Die Gruppen sind allerdings reihum mit Fragen dran, damit es abwechslungsreicher ist. Als Joker hat jede Gruppe einmalig einen 50:50-Joker. Der Spielleiter sucht aus, welche Antworten er dann weglässt. Für jede richtig beantwortete Frage gibt es 10 Punkte.

(Material 4)

Deutschland-Quiz

Jedes Team bekommt eine leere Deutschlandkarte. Nun werden 10 Städte genannt und die Teams haben die Aufgabe, diese mit einem Punkt auf der Karte zu markieren. Am Schluss wird verglichen, welches Team am nächsten bei welcher Stadt ist. Für jeden nächstgelegenen Stadtpunkt gibt es 10 Punkte.

(Material 5)

Wer bin ich?

Durch geschicktes Fragenstellen mit Ja- oder Nein- Antworten soll eine berühmte Person herausgefunden werden. Z. B.: Bist du Sportler?, Bist du eine Frau? usw.

Am besten spielt der Spielleiter diese berühmte Person und gibt die Antworten. Bei „Ja“-Antworten darf das Team weiterraten. Bei einer „Nein“-Antwort ist das nächste Team dran. Welches Team als erstes die Person errät bekommt 50 Punkte.

(Material 6)

Unnützes Wissen

Bei diesem Spiel spielen alle gleichzeitig. Jedes Team hat einen „Stimmt“ und einen „Stimmt nicht“-Zettel.

Der Spielleiter liest Aussagen vor. Die Teams haben kurz Zeit, sich zu beraten und halten dann das entsprechende Schild hoch. Jede richtige Antwort gibt 10 Punkte.

(Material 7)

MATERIAL 3

Plakat mit
Kategorien, Edding

MATERIAL 4

Fragen und
Antwortmöglich-
keiten

MATERIAL 5

Kopien einer
Deutschlandkarte
(auf Folie kopiert
erleichtert es den
Vergleich), Stifte

MATERIAL 6

zuvor berühmte
Person überlegen

MATERIAL 7

„Stimmt“- und
„Stimmt nicht“-
Zettel



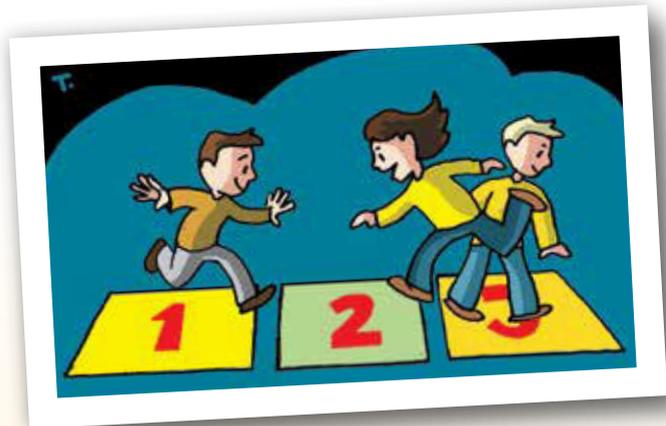
Weitere Quiz-Möglichkeiten:

- Musikquiz mit aktuellen Liedern, die man an den ersten 5 Sekunden erkennen muss
- 1,2 oder 3
- Städte und Länder zuordnen (z. B. Hauptstädte und Länder jeweils auf einzelne Zettel schreiben und diese schnellstmöglich zuordnen: Berlin – Deutschland, London – England)
- Stadt, Land, Fluss mit verschiedenen Kategorien und einigen vorgegebenen Buchstaben
- Schätzfragen
- Berg oder Gericht (einen Begriff vorlesen und die Teams müssen raten, ob dies ein Berg oder ein Essen ist)

i

Quizfragen findet man im Internet bei den Zusatzmaterialien zu diesem Artikel unter www.jungstcharleiter.de

Claudia Englert





Wo ist denn das?

Eine Foto-Rallye im oder um das Haus

Die Spielidee

Was ist denn das? Und: Wo ist denn das? Das werden sich die Kinder bei dieser Foto-Rallye immer wieder fragen.

Kurz zusammengefasst geht es darum, nah herangezoomte Ausschnitte von Gegenständen im oder um das Gemeindehaus zu finden.

Im Haus

Vorbereitung

Die Mitarbeitenden fotografieren Ausschnitte von Gegenständen im Gemeindehaus oder Vereinshaus. Die Gegenstände sollten durch das Heranzoomen möglichst schwierig zu er-

Besonderheiten:

Eine Rallye mit vielen Varianten

Dauer:

30-60 Minuten, je nach Variante, Menge und Schwierigkeit der Fotos und Größe des Geländes

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

aufwendig



kennen, aber letztlich eindeutig zuzuordnen sein. Die Fotos stellt ihr entweder als Dia-Show auf einem Laptop zusammen oder druckt sie aus. Druckt ihr sie aus, könnt ihr die Ausdrucke durchnummerieren. Bildet ihr mehrere Gruppen, können so die Gruppen immer zu unterschiedlichen Bildern unterwegs sein. Beispiel: eine Gruppe startet mit Bild 1, die nächste mit Bild 4 und wieder die nächste Gruppe mit Bild 7. Bei zwei Gruppen startet die eine Gruppe mit dem ersten und die zweite Gruppe mit dem letzten Bild.

In der Nähe der gesuchten Gegenstände sollte ein Zettel mit einem Lösungswort versteckt sein.

Beispiele für Fotos: Ausschnitte von – einem Spülbecken – einer Schranktür – dem Backofenschalter – einem Deko-Gegenstand – dem Polster eines Stuhles – dem Rahmen eines Bildes – der Beschriftung eines Raumes – Rohren im Keller – einer Zimmerpflanze – einem Tischbein ...

Ablauf

Zunächst teilt ihr die Kinder in Gruppen von drei bis fünf Kindern ein. Ihr solltet den Kindern zu Beginn des Spieles deutlich machen, in welchen Bereichen des Hauses gesucht werden darf oder welche Räume tabu sind.

Jede Gruppe bekommt ein Foto gezeigt. Habt ihr Ausdrucke, könnt ihr allen Gruppen zur gleichen Zeit unterschiedliche Bilder zeigen. Jetzt müssen die Gruppen jeweils ihren Gegenstand im Haus suchen und das dort versteckte Lösungswort.

Haben sie das Lösungswort gefunden, kommen sie zu euch zurück, nennen das Lösungswort und bekommen ein neues Bild gezeigt. Die Gruppe, die als erstes alle Gegenstände gefunden hat, hat gewonnen.

(Material 1)

Zeitlich längere Varianten

a) Jedem Lösungswort ist eine Aufgabe zugeordnet. Nennen die Kinder ihr Lösungswort, gebt ihr ihnen die entsprechende Aufgabe. Haben sie die Aufgabe gelöst, zeigt ihr ihnen das nächste Bild.

Mögliche Aufgaben: gemeinsam 20 Kniebeugen machen, eine Person aus der Gruppe muss eine Minute Seil hüpfen, ein Rätsel lösen, den Mitarbeitenden ein Lied vorsingen, ein einfaches Puzzle zusammensetzen ...

MATERIAL 1

schwer erkennbare Fotos von Gegenständen im Haus, entweder als Dia-show oder ausgedruckt, versteckte Lösungswörter



- b) In der Nähe des gesuchten Gegenstandes ist anstatt eines Lösungswortes eine Aufgabe versteckt. Ist die Aufgabe gelöst, bekommen die Kinder das nächste Bild gezeigt. Die Aufgaben sollten von euch überprüfbar sein, z. B. einen Vierzeiler über die Jungschar schreiben, ein einfaches Kreuzworträtsel lösen, die Treppenstufen im Haus zählen, einen Papierflieger falten ...
(Material 2)

MATERIAL 2

Aufgabenbeschreibungen, was ihr für die Spiele/Aufgaben braucht.

Im Freien

Im Freien funktioniert das Spiel auf die gleiche Art und Weise. Allerdings ist es hier besonders wichtig, den Spielbereich klar abzugrenzen und dabei auf die Sicherheit der Kinder zu achten.

Beispiele für Fotos im Freien

Ausschnitte von – einer Mauer – einem Zaun – einer Eingangstüre – einer Baumkrone – einem Straßenschild – einem Kirchenfenster – einer Parkbank – einem Ladenschild

Beispiele für Aufgaben

- Vier verschiedene Blätter von vier Bäumen bringen. Blätter / Früchte / Borke sind umstehenden Bäumen zuzuordnen. Aus Naturgegenständen das Wort „Jungschar“ legen.
- Die Fenster der Kirche zählen. Einmal um das Gemeindehaus rennen. Als Gruppe eine Pyramide bilden. Ein Kompliment mit Straßenmalkreide auf den Hof schreiben.

Viel Spaß und gute kreative Ideen!

Caroline Roth





“Strongest man/woman-Contest”

Wer ist der/die Stärkste in der Jungschar?

Besonderheiten:

Es wird der/die Stärkste ermittelt

Dauer:

eine Gruppenstunde

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

Gering

Die Spielidee

Wer ist eigentlich der oder die Stärkste in der Jungschar? Diese Frage beschäftigt Kinder. Warum also nicht einmal einen Wettbewerb starten, der den ganzen Jungen oder auch das ganze Mädchen so richtig fordert. Vorbild sind hier die „Strongest Man“-Wettbewerbe. Natürlich müssen wir bei den einzelnen Disziplinen immer die Sicherheit der Kinder im Auge behalten. Deshalb sind die einzelnen Stationen auch entsprechend kindgerecht aufgebaut.



Die Auswertung

Bei allen Disziplinen wird ein „Ranking“ aufgestellt. Das heißt, es wird notiert, wer erster, zweiter, dritter usw. wird. Danach werden die Platzierungen der einzelnen Wettbewerbe addiert. Wer am Ende die niedrigste Punktzahl erreicht, ist „Strongest Man / Woman of the Jungchar“.

Disziplinauswahl

Kniebeuge

Alle Kinder stehen auf einer Linie. Die Arme nach vorne ausgestreckt. Der Schiedsrichter zählt von eins an. Bei jeder Zahl muss eine Kniebeuge gemacht werden. Wer nicht mehr kann, oder die Kniebeuge nicht richtig ausführt, scheidet aus.

(Material 1)

MATERIAL 1

Linienmarkierung

Auf einem Bein stehen

Die Kinder stehen wieder auf einer Linie. Auf Kommando muss ein Bein angehoben werden. Wer zuerst das Bein wieder absetzt oder das Standbein bewegt, ist raus.

(Material 2)

MATERIAL 2

Linienmarkierung

Maßkrug stemmen

Bei diesem Spiel brauchen wir einen Bierkrug. Ziel ist es, den Krug so lange wie möglich mit einer Hand und durchgestrecktem Arm, waagrecht nach vorne, anzuheben. Sinkt der Arm, wird die Zeit gestoppt. Wer schafft es wohl am längsten?

(Material 3)

MATERIAL 3

Bierkrug,
Stoppuhr

Traktorreifen schubsen

Bei diesem Spiel benötigen wir einen Auto- oder Traktor-Reifen. Der Reifen muss über eine Strecke von 20 Metern bewegt werden. Dabei darf der Reifen nicht gerollt werden. Er liegt flach auf dem Boden und muss an einer Seite angehoben und auf die andere Seite geworfen werden. Auch hier läuft die Stoppuhr mit und die schnellste Zeit gewinnt.

(Material 4)

MATERIAL 4

Auto- oder
Traktorreifen,
Stoppuhr

Wasserkanister heben

Wir füllen einen 5-Liter-Kanister mit Wasser. Ziel des Spiels ist es, den Kanister innerhalb von drei Minuten so oft wie möglich vom Boden auf einen Tisch zu heben und wieder auf den Boden zu stellen. Das Kind mit den meisten Durchläufen gewinnt.

(Material 5)

MATERIAL 5

5-Liter-Wasser-
Kanister, Tisch



Liegestütze

Bei diesem Wettbewerb geht es diesmal nicht auf Zeit. Gewonnen hat das Kind, das die meisten Liegestütze schafft.

MATERIAL 6

Baumstamm mit 10-20 cm Durchmesser, weiterer Stamm (Unterlage), Baumsäge

Baumscheiben sägen

Für draußen: Mit einer Baumsäge müssen die Kinder eine Scheibe von einem Baumstamm absägen. Der Stamm sollte ca. 10-20 cm Durchmesser haben. Der Baumstamm kann quer über einen anderen Stamm gelegt werden. Auf das untere Ende können sich ein bis zwei Kinder setzen und so den Stamm festhalten. Hier gewinnt, wer die Baumscheibe am schnellsten abgesägt hat.

(Material 6)

MATERIAL 7

2-kg-Hantel oder 1-kg-Hantel (je nach Alter)

Hantel stemmen

Das Kind hält eine 2-kg-Hantel in der Hand. Dabei ruht die Hand, die die Hantel hält, auf der Schulter des Kindes. Nun wird nach oben gestreckt und wieder herab auf die Schulter gelassen. Auch hier gibt es kein Zeitlimit. Die meisten Wiederholungen gewinnen.

(Material 7)

Frank E.W.Ortmann





Wie klingt's?

Ein Klangmobile herstellen

Zuerst Material sammeln bzw. besorgen

Natur, Küchen oder Keller stellen so manches anscheinend wertlose Material zur Verfügung, das wir für unser Klangmobile nutzen können. Beim Sammeln solltet ihr darauf achten, dass die Gegenstände klingen, wenn sie miteinander in Berührung kommen. Also, Augen auf beim Gang durch Haus, Wald und Flur!

Mögliches Material: Kronkorken, Deckel von Marmeladen- oder Babybrei-gläsern, Flaschendeckel, Büroklammern, Wäscheklammern, Schrauben, Nägel, Unterlegscheiben, Kastanien, Walnusschalen, Mitbringsel aus dem Urlaub wie Steine, Stöcke, Muscheln ... – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Besonderheit:

Das Klangmobile kann fast komplett aus kostenlosen Resten hergestellt werden

Dauer:

60 Minuten

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

Normal



MATERIAL 1

Pro Kind:

einen Hammer,
einen Nagel,
ca. 20 cm langen
Stock oder auf
20 cm zugesägtes
dickes Rundholz
(0,5-1,0 cm
Durchmesser)
aus dem
Baumarkt,
Paketschnur
oder Bast

MATERIAL 2

**Zusätzliches
Material:**

Werkunterlagen,
Handbohrer, Bast
oder Paketschnur,
Scheren, Pflaster

Dieses Material könnt ihr selbst sammeln oder die Kinder rechtzeitig dazu auffordern.

An diesem Stock oder Rundholz, der als Querstrebe dient, werden Schnüre mit den Materialien angebunden – und schon habt ihr ein klingendes Mobile für Garten, Balkon oder Terrasse.
(Material 1)

So geht's:

Zunächst suchen sich alle Kinder 20-30 klingende Materialien zusammen. Diese Materialien müssen dann so vorbereitet werden, dass sie an die Paketschnur gebunden werden können.

Zum Beispiel hämmert ihr mit Hilfe eines Nagels ein Loch in einen Deckel (denkt dabei an eine Werkunterlage!). Muscheln brechen sehr leicht. Um das zu vermeiden, werft ihr Muscheln direkt vor dem Bohren kurz in kochendes Wasser. Für Kastanien und Walnussschalen benutzt ihr am besten einen Handbohrer.

Sind alle Materialien vorbereitet, schneidet ihr Paketschnur oder Bast ab. An einen 20 cm langen Ast passen 4-5 Schnüre nebeneinander. Die Länge hängt davon ab, wie viele Materialien ihr untereinander hängen wollt.
(Material 2)

Dann fädelt ihr die Schnur oder den Bast durch die Materialien, bzw. bindet die Materialien untereinander an der Schnur fest. Denkt daran, dass ihr an einem Ende genug Schnur übrig habt, um sie am Stock festzubinden.

Jetzt bindet ihr die Schnüre mit den Materialien im Abstand von 4-5 cm an dem Stock fest.

Zum Schluss knotet ihr noch ein Stück Bast oder Schnur an den beiden Enden des Stockes fest, damit ihr das Klangmobile auch aufhängen könnt.

Weht der Wind durch euer Mobile, ergibt das Aneinanderstoßen der verschiedenen Gegenstände unterschiedlichste Geräusche.

Caroline Roth



Jungschar-Samstag

Kindergruppe einmal monatlich

Eine clevere Idee

Was tun, wenn Mitarbeitende und Kinder unter der Woche keine Zeit für Jungschar haben? Da bleibt dann noch das Wochenende für die Jungschar. In einigen Gemeinden findet die Jungschar daher samstags statt. Manchmal ist aber auch der wöchentliche Rhythmus eine zeitliche Überforderung. In diesem Fall ist eine Jungschar einmal im Monat eine super Sache. In Orten, wo es keine Jungschar gibt, ist der „Jungschar-Samstag“ auch ein gutes Modell für einen Neustart.

Wie läuft ein Jungschar-Samstag ab?

Natürlich sind da keine zeitlichen Grenzen gesetzt. Ihr könnt eine klassische Jungscharstunde anbieten bis hin zu einem



halben Tag, angelehnt an ein Kinderbibelwochenkonzept (vielleicht auch mal einen ganzen Tag als Highlight?).

Gut eignet sich der Samstagvormittag. Da unternehmen Familien noch nicht unbedingt etwas mit ihren Kindern. Manchmal helfen Eltern auch gerne mit.

In Württemberg gibt es in einigen Gemeinden Jungstchar-Samstage. Hier ein beispielhafter Ablauf:

Ablauf eines Jungstchar-Samstags

ZEIT	WAS GESCHIEHT ...
9.30 Uhr	Ankommen, Begrüßung der Kinder evtl. mit Begrüßungsritual
	1-2 Lieder
	Bibl. Geschichte erzählen oder vorspielen
	Lied
10.00 Uhr	In Kleingruppen (nach Alter trennen): – Biblische Geschichte vertiefen (Was hat Geschichte mit Kindern zu tun?) – 2-3 Kreativangebote je nach Thema
10.45 Uhr	Pause mit Milch und Keksen, Brezeln, Kuchen
11.00 Uhr	Spiel (Hauspiel, Geländespiel, Quiz ...)
12.00 Uhr	Lied, Abschlussritual, Einladungsflyer mitgeben fürs nächste Mal



Planung

Im Anschluss trifft sich das Mitarbeiterteam, um den nächsten Jungschar-Samstag grob zu planen (die generellen Themen und Termine für das ganze Jahr werden an einem separaten Treffen schon festgelegt). Das Mitarbeiterteam teilt die Aufgaben untereinander auf. Im Idealfall ist jeder für einen bestimmten Teil verantwortlich und sucht sich gegebenenfalls noch Leute (z. B. für die Küche oder für ein Anspiel).

Manche Jungschar-Samstage beginnen auch mit einem gemeinsamen Brezelfrühstück. Oder sie enden mit einem gemeinsamen Mittagessen. Hier können die Eltern mit eingeladen werden.

Antje Metzger





Die Kunst des Erzählens

So kommen biblische Geschichten gut an

Erzählen kann jeder!

Jeder erzählt. Vom letzten Besuch im Fußballstadion. Von einem spannenden Kinofilm oder von der schönsten Party. Lange vor medialen Zeiten, als es weder Fernseher noch Computer gab, erzählte man sich in familiären Kreisen, was es an Wissenswertem zu berichten gab. So war man über wichtige Geschehnisse informiert. Heute liest man die „News“ schnell mal auf dem Smartphone oder schreibt sich eine kurze Nachricht. Manch einer verlernt so mit der Zeit vielleicht, wie man interessant erzählt. Doch selbst dann kann man wieder zu einem guten Erzähler werden, wenn man nur einige Tipps berücksichtigt.



Erzählen biblischer Geschichten, wozu eigentlich?

Wenn du eine Geschichte erzählst, öffnest du deinen Zuhörern den Raum für die eigene Vorstellung. Jeder sieht seine eigenen Bilder vor sich, stellt sich Personen und Situationen vor. Erzählen fördert also die Vorstellungskraft und Phantasie. Gleichzeitig kannst du durch Geschichten offene Fragen klären und Aussagen unterstreichen.

Wenn wir Menschen Gott näherbringen wollen, ist Erzählen DIE ideale Methode. Zuhörer werden mit Phantasie in die biblische Welt hineinversetzt. Sie erleben biblische Geschichten in der Erzählung „live“ mit und bekommen und vergleichen oftmals die Hauptpersonen unbewusst mit sich selbst. Dadurch wird die biblische mit der eigenen Wirklichkeit verglichen. Manche Frage aus der Geschichte bewegt den Zuhörer weiter oder wird durch die Erzählung beantwortet. Ein großer Schatz biblischer Geschichten liegt darin, dass Gott durch sie zu den Kindern spricht. Als Erzähler/in bist du sowas wie ein „Sprachrohr Gottes“. Das ist eine wichtige Aufgabe.

Vorbereitung einer Geschichte

Wie gehst du an die Erzählung ran? Wähle eine Geschichte aus und lies sie dann mehrmals durch. Mache dir beim Durchlesen erste Notizen: Was fällt dir auf? Was ist das Besondere an der Geschichte? Welche Fragen bleiben offen? Was möchtest du noch (im Internet) nachlesen zum eigenen Verständnis?

Analysiere den Text nach dem POZEK-Schlüssel

- P** – erson: Wer kommt in der Geschichte vor?
Evtl. Hauptperson?
- O** – rt: Wo passiert das Ganze?
Stadt, Meer, Wüste, im Haus ...
- Z** – eit: Wann läuft die Geschichte ab?
Nachts, in der Mittagshitze ...
- E** – reignis: Was ist die Handlung?
Zusammenfassung der Geschichte
- K** – ern: Was will die Geschichte eigentlich sagen?
Worauf zielt sie ab?



Teile die Handlung in Szenen / Bilder auf

Stell dir vor, die Geschichte wird verfilmt. Wann ändert sich die Szene? Nimm ein DIN-A4-Blatt. Teile die Geschichte in mehrere Szenen auf. Jede Szene ist ein kleines Bild, das du mit Strichmännchen kurz skizzierst. Dabei kommt es nicht auf das malerische Können an. Unter jedes Bild überlegst du dir als Zusammenfassung der Szene ein Stichwort oder einen Satz. Am Ende siehst du die ganze Geschichte vor dir auf einem Blatt. Die Reihenfolge prägt sich so besser ein.

Manche Erzähler zeichnen jedes Bild auf eine Karteikarte oder schreiben zumindest das Stichwort auf je eine Karte. So lässt sich die Geschichte später anhand der Karten fast frei erzählen und man hat noch eine Gedankenstütze.

Erzähl-Perspektive klären

Aus welcher Perspektive erzählst du?

- Aus Sicht einer beteiligten Person, die das Ereignis selbst miterlebt hat?
- Als Person, die davon gehört hat?
- Als unbeteiligte Person?



Bei jüngeren Kindern wird auch gerne aus Sicht eines Tieres erzählt. Ein Beispiel sind die Rudi-Geschichten in jedem Jungscharleiter. In manchen Geschichten kommen ja Tiere vor. Der Rabe bei Elia oder der Esel bei Bileam ...

Wichtig: Bei biblischen Geschichten nie aus der Sicht Jesu erzählen, weil Jesus nicht nur Mensch, sondern auch Gott ist. Wir können uns nur in Menschen hineinversetzen.

Wer sind deine Zuhörer?

- Wem erzählst du die Geschichte?
- Wie alt sind deine Zuhörer und was verstehen sie schon?
- Was kann diese Person schon verstehen?

Bei Kindern solltest du Fremdwörter oder ausländische Wörter vermeiden. Stelle dir vorab einen Zuhörer konkret vor, dem du die Geschichte erzählen wirst.

Wo erzählst du?

- Ist der Raum riesig?
- Brauchst du ein Mikrofon?
Zum Beispiel bei einem Kindertag im Gemeindehaus oder im Freien.



Können dich alle Zuhörer sehen? Die Kinder hören viel besser zu, wenn du Augenkontakt zu ihnen halten kannst. Gibt es z. B. eine störende Säule in der Mitte des Raumes?

Üben, üben, üben

Übe die Geschichte mehrmals, am besten vor dem Spiegel, vor einem Stofftier, Staubsauger ... Wenn du die Geschichte sicher drauf hast, bist du auch spontaner und lockerer bei Störungen.

Aufbau der Geschichte

Im Wesentlichen ist eine Geschichte dreigeteilt:

- Einstieg
- Hauptteil
- Schluss

Der Einstieg

Wie du deine Geschichte beginnst, ist total wichtig. Du solltest das Interesse deiner Zuhörer gewinnen. Sie sollten neugierig sein, wie es weitergeht.

Hier einige Beispiele:

In die Handlung hineinspringen:

- „Endlich ist er wieder da. Seit einem Jahr hat er sich zu Hause nicht mehr blicken lassen ...“
- „Ein Schrei – mitten in der Nacht. Schweiß gebadet sitzt sie aufrecht in ihrem Bett. Was war das?“

Mit einer Frage eröffnen:

Wer von euch ist schon mal mit einem Flugzeug geflogen?

Gegenstand:

- Blindenbinde mitbringen von Bartimäus (Mk 10,46 ff.)
- Kuscheltier Schaf (Lk 15,3 ff.)

Verkleidung:

Erzähler/in verkleidet sich als Hauptperson der Geschichte oder als Beobachterperson (z. B. Hirte bei der Weihnachtsgeschichte).



Der Hauptteil

Nach dem Einstieg erzählst du die Geschichte. Dazu einige praktische Tipps:

Erzähle „lautmalerisch“!

Arbeite mit Geräuschen, verschiedenen Stimmlagen (hoch, tief, Kind, Mann, laut, leise ...).

Rede, wie dir der Schnabel gewachsen ist!

Erzähle wie du immer redest, das wirkt authentisch!

Rede in kurzen Sätzen!

Verwende keine Schachtelsätze, rede kurz und klar. Benutze die Gegenwartsform. Das klingt spannender als die Vergangenheit.

Biete innere Bilder!

Schmücke Szenen aus. So entstehen innere Bilder:

Beschreibe das Haus des Pharisäers näher.

- Wie sind die Essgewohnheiten zur Zeit Jesu?
- Wonach duftet das Öl?
- Wer verzieht ein Gesicht?
- Wie drückt sich die Freude des Geheilten aus?

Baue Spannung auf!

Überlege dir, wie du Spannung erzeugen kannst. In einer guten Geschichte ist der Höhepunkt am Schluss. Spannung erzeugst du z. B. durch einen

- packenden interessanten Einstieg
- durch Pausen
- durch das Wechseln der Geschwindigkeit und der Lautstärke beim Sprechen
- durch Fragen, die du erst mal unbeantwortet stehen lässt.

Der Schluss

Das Ende ist kurz. Hier werden auch keine Begriffe oder Zusammenhänge mehr erklärt. Am Ende kann z. B. eine Frage stehen, die zu einem Gespräch mit den Kindern einlädt. Oder es schließt ganz einfach mit der Handlung: „Sein Vater lädt alle ein. So feiern sie gemeinsam ein Fest.“

Das Ende kann auch offenbleiben, falls du eine Fortsetzungsgeschichte erzählst. Dabei sollten die Kinder niemals mit ängst-



lichen Gedanken heimgeschickt werden. Zum Beispiel „Der König lässt Daniel zu den Löwen werfen. Was dort mit Daniel passiert? Das erfahrt ihr nächste Woche.“

Gegenstände, die das Erzählen unterstützen

Oftmals bleibt mehr bei den Kindern hängen, wenn sie etwas Konkretes aus der Geschichte sehen können.

Hier einige Beispiele:

- Gegenstand, der in der Geschichte vorkommt (Lampe, Eimer, Schüssel, Fischernetz ...) zeigen und in die Mitte legen.
- Figuren, Handpuppen, Marionetten als Erzähler
- Bilder, Beamer, Buch mit Bildern, Poster ...
- Kleider (Verkleidung als ...)
- Geräusche-CD

So und jetzt geht es los!

Ran an die Geschichte und viel Spaß beim Erzählen!

Antje Metzger





Buchtipps und mehr



Jan von Holleben, Jane Baer-Krause

Wie heißt dein Gott eigentlich mit Nachnamen?

Kinderfragen zu fünf Weltreligionen
176 Seiten, mit zahlreichen Farbfotos,
gebunden **16,99 Euro**

Kinder stellen viele Fragen zu den fünf Weltreligionen Judentum, Christentum, Islam, Hinduismus und Buddhismus. Wer hat die Religionen eigentlich erfunden? Warum bewerfen sich Hindus im Frühling mit Farbe? Und war der Buddha wirklich so dick? Hier erfährst du, was du schon immer mal wissen wolltest über Gott, spannende Bräuche und die Ewigkeit. Jan von Holleben hat sich gemeinsam mit vielen Kindern aus verschiedenen Kulturen eindrucksvolle Bilder ausgedacht, die zeigen, wie bunt die Religionen sind.



Jörg Bartoß, Corinna Becker

Ich kann Jesus erleben!

7 Themeneinheiten zu 5 Sinnen
ca. 128 Seiten, kartoniert,
mit Downloads **(D) ca. 14,95 Euro**
E-Book ca. 12,99 Euro

Kinder von 8 bis 12 Jahren werden mit allen Sinnen für Jesus begeistert. Denn sie erleben, dass sie wunderbar gemacht sind, ganz viel können und Jesus immer für sie da ist. Dazu bietet das Buch Bibelarbeiten, die mit jeweils einer eigenen Methode kreativ erzählt werden, Anspiele, vertiefende Aktionen für Kleingruppen und eine Vielzahl an Kreativ- und Spielbausteinen zum Sehen, Hören, Fühlen, Riechen und Schmecken. Die Bausteine sind flexibel kombinierbar, um damit das eigene Programm individuell zu füllen. Ein Familienaktionstag mit Gottesdienst lädt die Familien der Kinder zu einem gemeinsamen Abschluss ein.

Besonderheit: Als Themenreihe und Freizeit nutzbar.



Christoph Nötzel
Evangelische Kirche im Rheinland
GlaubMalBuch
Kreativheft und Begleitbuch,
2 Teile (auch einzeln zu haben)

24,99 Euro

Glauben als Vertrauensraum entdecken – ein innovatives Konzept religiöser Elementarerziehung. Mit Kindern über Gott ins Gespräch kommen – wie geht das so, dass 8- bis 11-jährige den Glauben als lebendigen Erfahrungsraum wahrnehmen können?

Dieser Glaubenskurs für Kinder gibt Antworten: Im Zentrum seiner 12 Einheiten steht jeweils eine große Frage des Kindseins. Wo bin ich zu Hause? Wer ist meine Freundin/mein Freund? Wer beschützt mich? Jede Einheit bietet den Kursbegleiterinnen und -begleitern Material und didaktische Anregungen, mit den Kindern spielerisch und kreativ das Thema aufzunehmen. Geschichten, Spiele, Lieder und vieles mehr machen es möglich, gemeinsam mit den Kindern den Glauben als Vertrauensraum zu entdecken. Und damit diese Erfahrungen, Ideen und Entdeckungen einen Ort bekommen, gibt es in diesem Glaubenskurs das ‚GlaubMalBuch‘. Es bildet das kreative Zentrum des ganzen Konzeptes: Hier können die Kinder, angeregt durch wenige, offene Hilfen, ihr eigenes, kleines Buch des Glaubens gestalten – mit Pinsel und Buntstift, Klebstoff und Schere.

Im Package sind Kreativheft und Begleitbuch zusammen erhältlich. Mit Malbuch zum selber Fertigstellen. Für Gemeinde und Kindergottesdienst, Familie und Grundschule.

Alle Titel sind zu beziehen bei:



ejw-service gmbh
Haerberlinstraße 1–3, 70563 Stuttgart-Vaihingen
Tel.: 07 11 / 97 81 - 410, Fax: 07 11 / 97 81 - 413
buchhandlung@ejw-buch.de, www.ejw-buch.de

IMPRESSUM

»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**
Haerberlinstraße 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
Heike Volz, Böblingen
www.grafikundlayout.com

Druck
PRINTEC OFFSET
>medienhaus>
Kassel

E 6481 F

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



**„Wer fragt, ist ein Narr für eine Minute.
Wer nicht fragt, ist ein Narr sein Leben lang.“**

(Konfuzius)