



FIX & FERTIG

Ein guter Freund Gottes 4
 Gott rettet Noah Caroline Roth

Barmherzigkeit 10
 Mefi-Boschet – Jonathans Sohn Christine Hassing

Die zehn Aussätzigen 15
 Vom Umkehren und Dazugehören Lena Niekler

Aktiv werden gegen Ungerechtigkeit 20
 CHANGEMAKER-Aktion Hannah Schrade,
 Laureen Schrade,
 Mechthild Belz



BAUSTEINE

Rudi und der hüpfende Bettler 24
 Besser, als jemals erhofft Frank E. W. Ortman

Der Angsthase 26
 Eine Tiergeschichte mit Gesprächsimpulsen Hans-Martin Kögler

Streng geheim! 31
 Mitteilungen gekonnt verschlüsseln Frank E. W. Ortman

Zollverein Ticktack 33
 Ein Ostereierspiel mit Handicaps Simon Walz

Die Hausrallye 36
 Wer weiß es? Tanja Ziegler

Nur zusammen schaffen wir das! 40
 Erlebnispädagogische Übungen Claudia Englert

Selbstgeflochtener Obstkorb **www**
 ... mit selbstgebackenem Inhalt Caroline Roth



SPECIALS

Zwei Generationen treffen sich 45
 Ideen für tolle Begegnungen Antje Metzger



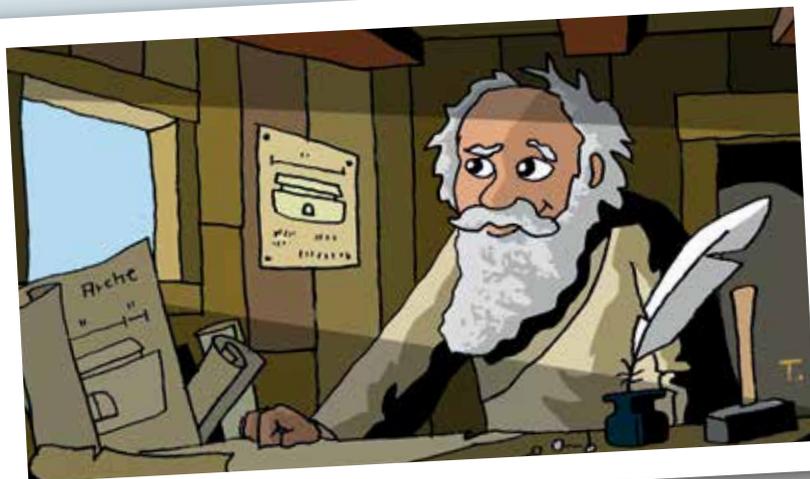
FIT FÜR KIDS

Außenseiter integrieren 47
 Praktische Tipps Frank E. W. Ortman



FUNDSACHEN

Buchtipp und mehr 50



Ein guter Freund Gottes

Gott rettet Noah

Bibelstellen:

1. Mose 6,9-7,1+7

Besonderheiten:

Eine Rahmen-
geschichte aus
heutiger Zeit
als Einstieg und
Abschluss

Zielgedanke

Gott steht zu seinen Freunden. ER hält sein Versprechen und lässt uns nicht allein.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

„Er (Noah) lebte in enger Gemeinschaft mit Gott.“ (1. Mose 6,10) Das hat Noah und seine ganze Familie gerettet.

Die Menschen, die zu dieser Zeit lebten, „handelten böse“, so beschreibt es 1. Mose 6,11. Und das Böse passt nicht zu Gott.



Er beschloss einen Neuanfang auf der Erde. Dazu wollte er alle, die sich gegen seine guten Ordnungen entschieden hatten, vernichten.

Noah, der als einziger Gottes Willen suchte und mit Gott in Beziehung lebte, sollte gerettet werden und der Startpunkt für diesen Neuanfang sein. Außerdem bekam er den Auftrag, die Arche zu bauen, durch die Gott ihn, seine Familie und die Tiere retten wollte. Dieser Bau der Arche war nicht in ein paar Tagen abgeschlossen. Gott predigte lange, sodass er den Menschen noch einmal die Chance gab umzukehren. Doch sie nutzten sie nicht.

Ob Noah und seine Familie ausgelacht und verspottet wurde und im Abseits stand wissen wir nicht. Wir können es nur erahnen. Denn wer baut so ein riesiges Schiff (ca. 150 m lang, 25 m breit und 15 m hoch), das viel Wasser brauchen würde, um zu schwimmen? Nur ein Verrückter, oder?

Aber Noah war gehorsam. Warum? Weil „er in enger Gemeinschaft mit Gott lebte“.

Erlebniswelt der Kinder

Im Abseits stehen: der Einzige sein, der in die Jungschar geht, der nicht bei jeder „Mutprobe“ mitmacht, die Klassenkameradin in den abgewetzten Klamotten nicht auslacht, zum Reli-Unterricht eine andere Haltung hat und so manche Geschichte aus der Bibel kennt ...

Das riskieren Kinder, wenn sie das laut sagen und leben. Sie brauchen unsere Unterstützung und Ermutigung. Genauso die Kinder, die Gott und seine Werte kennen, denen es aber (noch) schwerfällt, in der Öffentlichkeit dazu zu stehen.

Und es gibt Familien, die – weil sie in enger Gemeinschaft mit Gott leben – auffallen und im Abseits stehen. Hier heißt es zusammenzuhalten und einander Ermutigerin und Ermutiger sein! Denn Gott steht zu seinen Freunden.

Einstieg / Rahmengeschichte 1

Silas liegt auf seinem Bett, Musik läuft, Hausaufgaben sind gemacht und er hat Zeit, Zeit zu grübeln. In den Ferien sind sie hierhergekommen. Jetzt geht er die zweite Woche in die neue



Schule. Silas seufzt: Irgendwie kommt er nicht so richtig ran an seine neuen Klassenkameraden. Sie reden anders und über andere Dinge. Sie drehen sich weg und grinsen, wenn er kommt. Mann, und heute wäre Jungschar! Aber 500 km fährt man nicht zur Jungschar. Er lacht sich selbst ein bisschen aus bei diesem Gedanken und ist gleichzeitig traurig. Durch die Musik hört er seine Mutter rufen: „Silas, Besuch für dich!“ Besuch? Für mich? Vielleicht doch ein Klassenkamerad? Silas springt aus dem Bett und läuft die Treppe hinunter. Unten stehen ein junger Typ und zwei Jungs in seinem Alter. „Hi, du bist Silas? Schön, dich kennen zu lernen. Ich bin Felix und das sind Mats und Ruben. Wir wollten dich zur Jungschar im Nachbarort einladen. Also, falls du Lust hast, komm doch mal vorbei. Wir treffen uns immer mittwochs um 18.00 Uhr und freuen uns über Verstärkung.“ Silas kann nur ganz erstaunt nicken. Zurück in seinem Zimmer macht er einen Luftsprung. Jungschar! Vielleicht lernt er ja dort ein paar coole Typen kennen oder trifft sogar Klassenkameraden.

Am nächsten Tag nimmt er seinen ganzen Mut zusammen und fragt seinen Nebensitzer leise: „Hey, gehst du auch in die Jungschar im Nachbarort? Ist das eine gute Truppe?“ Sein Sitznachbar zeigt ihm nur den Vogel. In der Pause kommt eine ganze Gruppe Jungs auf ihn zu und grinst hämisch: „Ach ein ganz Frommer bist du. Der auch noch zu den Sonderlingen in den Nachbarort geht. Verstaubte Geschichten hören und brav sein üben, hast du das nötig?“

Entsetzt und traurig dreht sich Silas um. Beim Abendessen merkt sein Vater, dass etwas nicht stimmt. Silas erzählt von seiner Begegnung mit den Klassenkameraden, dass er sich so über die Einladung zur Jungschar gefreut hat und jetzt gar nicht mehr weiß, ob er dorthin soll. Sein Vater nickt, „dir geht es wie Noah“. Und er beginnt zu erzählen.

Erzählung

Zu Noahs Lebzeiten geht es heiß her auf der Erde. Lug und Betrug, wohin man sieht. Diebstahl, Gehässigkeiten, Neid, Stolz, Habgier und Streit, jeder denkt nur an sich selbst und seinen Vorteil. Gott ist traurig und entsetzt: so war das Leben auf seiner Erde unter seinen Menschen nicht von ihm geplant. Nur einer, ein einziger Mann zaubert Gott ein Lächeln ins Gesicht: sein Freund Noah. Noah ist anders. Gottes



Gebote und Ideen für sein Leben sind ihm nicht egal, im Gegenteil, er fragt und lebt danach. Immer wieder spricht er mit Gott; erzählt Gott von seiner Familie, bittet für seine Nachbarn, fleht Gott um Beistand an und darum, ihm zu helfen standhaft in dieser schrecklichen Welt zu bleiben.

Eines Tages sucht Gott das Gespräch mit Noah: „Noah, ich werde diese Welt und alle, die darauf leben, auslöschen. Wegen ihnen ist die Welt voller Gewalt.“ Noah erschrickt. Die ganze Welt auslöschen? Er kann Gott verstehen, es ist so schwer, unter Menschen zu leben, die kein Interesse an Gott und seinen guten Werten haben. Aber was würde mit ihm geschehen, mit seiner Frau und seinen Söhnen?

Gottes weitere Botschaft an Noah zeigt so viel von Gottes Liebe und Freundschaft. Natürlich hat er schon einen Plan, wie er Noah retten wird und auch den Menschen noch eine Chance geben konnte, sich doch noch ihm zuzuwenden. Noah soll ein Schiff bauen, 150 m lang, 25 m breit und 15 m hoch. Genaue Anweisungen erhält Noah von Gott. In dieser Arche sollen Noah, seine Familie und von jedem Tier ein Paar gerettet werden, wenn Gott die Welt mit Wasser überfluten wird. Noah und seine Söhne gehorchen Gott. Gegen jede Vernunft: Wo sollte dieses riesige Schiff denn schwimmen? Und gegen jeden Spott der Nachbarn, die ihn hämisch beobachten und ihm mit dummen Kommentaren und Gehässigkeiten das Leben schwermachen, arbeiten sie an ihrem Rettungs-Schiff. Und wie traurig, kein Mensch nimmt sie ernst. Kein Mensch hört auf Gottes Warnung. Als der Bau beendet ist, sind Noah, seine Familie und die Tiere, die einzigen, die auf Gottes Einladung folgen und das Schiff betreten. Noah ist Gottes Freund. Noah und seine Familie erleben, wie ernst Gott eine Freundschaft nimmt: Gott beauftragt, ermutigt und rettet sie.



Rahmengeschichte Teil 2

„Noah muss sich sehr alleine gefühlt haben unter all diesen Menschen, die so anders waren als er“, bemerkt Silas am Ende der Erzählung. „So habe ich mich jedenfalls heute in der Schule gefühlt.“ „Umso wichtiger ist es, dass wir zusammenhalten und du Freunde suchst, denen Ähnliches wichtig ist wie dir. Diese Chance gibt dir die Jungschar“, erwidert sein Vater.



Schon etwas ermutigt nickt Silas. „Und in der Schule? Wenn ich wieder allein dastehe?“ Seine Mutter legt einen kleinen, runden Gegenstand neben ihn. „Dreh ihn um und sieh ihn an!“ Silas nimmt das runde Ding und klappt es auf. Er schaut hinein und sieht sich. Auf dem Spiegel steht mit Edding geschrieben, in der Handschrift seiner Mutter: „Ich bin bei dir alle Tage!“ „Er passt in deine Hosentasche. Immer wenn du ihn berührst, erinnert er dich an Jesu Versprechen: Du bist nie allein. Dein Freund ist immer bei dir“.

Andachtsimpuls

MATERIAL 1

Karte von Sieger Köder „Die Frau am Jakobsbrunnen“, über den Schwabenverlag erhältlich.

Fragen für eine Gesprächsrunde; alle dürfen, niemand muss sich beteiligen:

- Wie geht es euch mit euren Freunden oder in eurer Klasse, wenn es um Jungschar oder Kinder-Gottesdienst geht?
- Kennt ihr Aktionen, bei denen ihr lieber nicht mitmachen wollt, wo ihr entscheiden müsst zwischen Gottes Geboten und der Gefahr, Außenseiter zu sein?
- Kennt ihr Situationen, in denen ihr euch alleine gefühlt habt? Was hättet ihr euch in dieser Situation gewünscht?

Gott hat versprochen immer bei uns zu sein. Er möchte da sein, uns helfen und uns stark machen. (Das Bild von Sieger Köder zeigen. Die Frau sieht in den dunklen Brunnen. Wen sieht sie direkt neben sich: Jesus!) Gerade in dunklen Situationen, wenn wir uns alleine fühlen und wie vor einem tiefen Abgrund stehen, ist Gott da. Er weicht nicht von unserer Seite. (Material 1)

Gebet

*Danke, guter Gott,
für Menschen aus der Bibel,
die uns Vorbilder sind und uns zeigen, wie du bist.
Danke, dass wir durch Noah lernen können,
was Freundschaft mit dir bedeutet.
Danke, dass du unser Freund bist, der uns hilft, stärkt, ermutigt
und nie von unserer Seite weicht.
Amen*



Ideen zur Vertiefung

Basteleien

Hilfreich in schwierigen Situationen, wenn wir uns alleine fühlen, sind „Erinnerer“:

Besorgt für jedes Kind einen kleinen Taschenspiegel. Lasst sie mit Edding eine Ermutigung darauf schreiben. Beispiele: Ich bin immer bei dir. Du bist geliebt. Ich bin dein Freund – Jesus. (Material 2)

Habt ihr mehr Zeit, könnt ihr Spiegelfliesen aus dem Baumarkt beschriften und schön gestalten, z. B. mit Spezialstiften, Window Colours, Serviettentechnik oder Mosaiksteinen aus dem Bastelbedarf.

(Material 3)

Für Jungen ist es sicher interessanter, wenn Holz bearbeitet werden kann. Besorgt Holzreste, die die Jungen mit Schleifpapier glattschleifen und in die ein schmaler Schlitz gesägt wird. So habt ihr einen Kartenständer, in den die Jungs eine vorbereitete Karte mit einer Ermutigung stecken können.

(Material 4)

Lieder

- *Ich bin nie mehr allein*, Einfach Spitze Nr. 40
- *Ich bin sicher*, Einfach Spitze Nr. 46
- *Alle meine Sorgen*, Einfach Spitze Nr. 149

MATERIAL 2

pro Kind:
1 Taschenspiegel,
Edding

MATERIAL 3

Spezialstifte
(Glasmaler),
Spiegelfliesen,
Material zur
Gestaltung,
Edding

MATERIAL 4

Holzreste,
Schleifpapier,
Sägen, Schraub-
zwingen, Pflaster,
vorbereitete
Karten mit
Ermutigungen

Caroline Roth



Barmherzigkeit

Mefi-Boschet – Jonathans Sohn

Bibelstellen:

2. Samuel 9,1-13
und in Ergänzung
Psalm 145,8-20a

Zielgedanke

Wenn Gott mir Menschen ans Herz legt, dann will ich mich um sie kümmern und offen dafür sein, wie ich meinen Mitmenschen helfen kann. Motivation dafür ist Gottes Handeln an allen Menschen, wie es Psalm 145 beschreibt.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Die vorliegende Geschichte gibt ein Beispiel darüber, wie barmherziges Handeln, wie Barmherzigkeit gelebt werden kann. Ein in Not geratener Mensch wird tatkräftig von einem anderen Mitmenschen unterstützt und aufgenommen. Vers 3 beschreibt und definiert barmherziges Handeln: „im Namen Gottes Gutes tun“. Meinem Handeln liegt damit Gottes Han-



deln zugrunde – seine Sicht der Dinge wird meine Sicht der Dinge. Wenn Gott mir Menschen ans Herz legt, dann will ich mich um sie kümmern und die Augen dafür öffnen, wie ich meinen Mitmenschen helfen kann.

Im „großen“ Wort Barmherzigkeit stecken die beiden einzelnen Worte: arm und Herz. Für mich eine schnell nachvollziehbare Erklärung: ein Herz für Arme haben. Auch andere Worte helfen zur Erklärung: Fürsorge, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft, Mitleid, liebevolles Umgehen, Wertschätzung.

Mefi-Boschet, ein Sohn Jonathans, war an beiden Beinen gelähmt. Zur damaligen Zeit eine ausweglose Situation. Er selbst beschreibt sich als „toten Hund“, eine derbe Beschreibung seiner Lage. Als König David davon erfährt, sorgt er dafür, dass der Unterhalt des Mannes gesichert wird. Und er lädt ihn an seinen Tisch ein, ein Zeichen dafür, dass er ihn wie einen Sohn bei sich aufnimmt.

David selbst hat Gott so erlebt. In Psalm 145, ein Psalm Davids, besingt er Gottes barmherziges Handeln an allen Menschen. Das wird für ihn zum Maßstab seines eigenen Handelns. Wie Gott mir – so ich dir.

Erlebniswelt der Kinder

Manche Kinder sind betroffen, wenn sie Menschen oder vielleicht auch Tiere in Not sehen. Sie fragen nach, was der Mensch hat, warum er z. B. im Rollstuhl sitzt, warum er Betteln muss, warum ein Mensch ins Krankenhaus muss. Ihr Herz wird von der Not anderer bewegt. Ich denke, dass Kinder aber auch sehr gut unbarmherziges Handeln kennen und erleben. In der Schule wird gestritten, geschubst, gemobbt und geärgert. Im persönlichen Umfeld herrscht oft eine derbe und nicht wertschätzende Art des miteinander Redens und Agierens und die Seele kann verletzt werden.

Für mich heißt das, den Kindern in der Gruppenstunde freundlich und wertschätzend zu begegnen, ihnen Raum zum Reden zu ermöglichen und gleichzeitig ein freundliches Umgehen und eine wertschätzende Atmosphäre zu prägen. Hier sehe ich meine Aufgabe darin, Gottes Wertschätzung an die Kinder weiterzugeben. Und gleichzeitig üben wir uns gemeinsam darin, Mitmenschen hilfsbereit und zugewandt zu begegnen.



Einstieg

Psalm 145,13b-20a beschreibt in kurzen Sätzen, wie David Gott erlebt. Die Sätze werden im Vorhinein einzeln ausgedruckt (www.bibleserver.com/text/GNB/Psalm145; Text herauskopieren) und auf den Boden gelegt. Jedes Kind darf sich nun einen Satz auswählen. Welcher Satz spricht dich an? Erinnerst er dich an ein Erlebnis? Während der folgenden Erzählung dürfen die Kinder ihren Satz nochmals vorlesen.

Erzählung

König David schließt die Türe hinter sich ab. Er möchte jetzt allein sein – mit seiner Harfe und mit Gott. Er liebt diese Zeiten. Er setzt sich in einen Sessel und beginnt die Harfe zu spielen. So kann er gut nachdenken. Er denkt an sein Leben, er erinnert sich an gute Zeiten, er kennt auch die schwierigen Zeiten. Er beginnt mit Gott zu reden. Gott, ich habe schon so viel erlebt. Aber am meisten staune ich über dich. Du bist so gut zu mir. Dein Herz schlägt für mich. Dein Herz schlägt auch für andere Menschen. Du hältst fest, wenn jemand hinfällt. Wenn du etwas sagst, dann kann jeder sich darauf verlassen. *(An dieser Stelle die Kinder die einzelnen Sätze aus Psalm 145 vorlesen lassen).* Das Gebet ist zu einem Lied geworden. David singt: „Gnädig und barmherzig ist der Herr, geduldig und voller Güte!“

Plötzlich hört König David auf zu singen. Es ist, als ob ihn etwas in seinem Herzen getroffen hat. Er wird ganz unruhig. Er springt auf und läuft in seinem Zimmer auf und ab. Und dann lässt er einen Mann rufen, Ziba heißt er. „Bist du ein Diener von König Saul gewesen?“ „Ja“, antwortet Ziba. „Ist irgendjemand noch am Leben, der zu Sauls Familie gehört? Sag es mir, ich will ihm Gutes tun, so wie Gott es auch tun würde!“ „Es gibt noch einen Sohn von Jonathan, einen Enkel Sauls. Aber der ist an beiden Beinen gelähmt“, antwortet Ziba. Als das David hört, wird sein Herz voller Mitleid. Er weiß genau, wenn jemand so erkrankt ist, dann hat er kein gutes Leben. Sicher wird er Hilfe benötigen. „Vor langer Zeit habe ich Jonathan, meinem besten Freund versprochen, dass ich allen aus seiner Familie Gutes tun möchte. Ich habe viel zu lang damit gewartet. Jetzt will ich handeln, das sagt mir mein Herz!“ David erteilt einen Befehl: „Bringt mir diesen Mann!“





Mefi-Boschet ist ganz aufgeregt. König David hatte ihn rufen lassen. Was das wohl zu bedeuten hat? Er fürchtet sich vor David, schließlich waren König Saul, sein Großvater, und David nicht die besten Freunde gewesen. Dazu war er selbst krank, gelähmt und von anderen Menschen nicht geachtet. Was will David? Als Mefi-Boschet in das Zimmer von David gebracht wird, verbeugt er sich vor dem König. David sagt: „Hab keine Angst. Ich will dir Gutes tun. Das habe ich deinem Vater Jonathan versprochen. Alles Land, das früher deinem Großvater Saul gehört hat, sollst du zurückbekommen. Und du bist eingeladen, immer mit mir zu essen. Mein Palast steht zu jeder Zeit für dich offen!“ Mefi-Boschet ist überwältigt. „König David, das habe ich doch gar nicht verdient. Bin ich das wert?“ Davids Herz wird noch mehr bewegt. „Natürlich ist Mefi-Boschet das wert“, denkt David. „Er ist doch genau so wie ich ein Kind Gottes. Und wenn Gottes Herz für ihn schlägt, dann schlägt auch mein Herz für ihn“. König David legt seinen Arm um Mefi-Boschets Schulter. „Höre zu, ich werde dir auch den Diener Ziba und seine gesamte Familie zur Unterstützung geben. Sie sollen für dich das Land bebauen, die Ernte einbringen und für deinen Unterhalt sorgen. Du musst dich ab sofort um nichts mehr kümmern. Komme jeden Tag zu mir zum Essen, und bringe auch deinen Sohn Micha mit. Dann ist alles gut.“ Als Mefi-Boschet mit fröhlichen Augen Davids Haus verlässt, schließt David seine Zimmertüre hinter sich zu. Er nimmt seine Harfe und beginnt zu spielen. Leise summt er vor sich hin: „Ja Gott, gnädig und barmherzig bist du. Dir ist jeder Mensch wichtig, du möchtest, dass es allen gut geht. Danke, dass du mein Herz bewegt hast, dass ich Mefi-Boschet helfen konnte, so wie du uns Menschen hilfst.“

Andachtsimpuls

Die Kinder entwickeln Ideen, wie wir barmherzig, freundlich, fürsorglich, den Mitmenschen zugewandt handeln können. Dazu formuliert eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter einen Satz, der so lauten kann: „Wir sind nicht König David und haben keine Reichtümer. Aber Gott hat uns andere Möglichkeiten gegeben, barmherzig und hilfsbereit, freundlich und mitfühlend zu sein. Ich kann ... gut zuhören, ... eine halbe Stunde mit Opa spazieren gehen, ... den Rasen mähen ...“

Die Kinder finden nun Antworten, die mit „Ich kann ...“ beginnen. Diese werden auf Karten notiert und in die Mitte gelegt.



Gebet

*Gott, du bist freundlich. Du bist hilfsbereit. Du sorgst für uns.
Du hast ein Herz für uns.*

*Danke. Schenke uns Ideen, wie wir freundlich, hilfsbereit und
sorgsam sein können.*

Schenke uns ein barmherziges Herz. Danke.

Amen.

Ideen zur Vertiefung

Anspielszenen

Die Kinder werden in Gruppen zu je 4-5 Kindern eingeteilt. Zunächst erhält jede Kleingruppe die Aufgabe, sich eine Situation oder Szene zu überlegen, in welcher ein Mensch in eine Notsituation geraten ist. Das sollten ganz alltägliche Gegebenheiten sein. Jetzt spielt jede Gruppe ihre Szene den anderen Kindern vor. Danach bekommt jede Gruppe die Szene einer anderen Gruppe und darf sich dazu ein barmherziges, fürsorgliches, hilfsberechtigtes Handeln ausdenken. Auch diese Szenen werden dann wieder allen vorgespielt.

Plakat gestalten

Im Vorfeld werden DIN-A1-Plakate vorbereitet. Auf der linken Seite des Plakates sind Bilder, Worte, Überschriften, Skizzen zu sehen, die in Not geratene Menschen zeigen oder erahnen lassen. Die Kinder vervollständigen nun in Gruppen das Plakat auf der rechten Seite ebenfalls mit Bildern, Worten, Skizzen. Diese Seite zeigt dann Ideen von Hilfsaktionen, freundlichem Verhalten, Mitgefühl, Gutes tun, Wertschätzung.

Licht in die Welt bringen

Im übertragenen Sinne bringt jede barmherzige Handlung Licht in das Leben unserer Mitmenschen. Gestaltet mit den Kindern Kerzen, Windlichter, Lichterketten, um dies zu symbolisieren.

Lieder

- *Einen Regenbogen*, Einfach Spitze Nr. 49
- *Einfach genial*, Einfach Spitze Nr. 5
- *Hand in Hand*, Einfach Spitze Nr. 50



Die zehn Aussätzigen

Vom Umkehren und Dazugehören

Zielgedanken

Wer aktiv nach Jesus ruft, bleibt nicht in der „Opferrolle“ stecken, sondern kommt zu dem, der keinen ausgrenzt.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Die zehn Aussätzigen sind durch ihre Krankheit, vermutlich eine Lepra-Erkrankung, sozial völlig isoliert. Von der Gesellschaft ausgegrenzt leben sie in Höhlen außerhalb der Dörfer und Städte und müssen sich selbst als „unrein“ zu erkennen geben, sobald sie anderen Menschen begegnen. Mit dem Rufen nach Jesus verändert sich für die Zehn alles. Er verspricht ihnen Heilung und schickt sie zum Priester, welcher sie wieder für „rein“ erklären und ihnen die soziale Teilhabe zurückgeben

Bibelstelle:

Lukas 17,11-19

Besonderheiten:

Ich-Erzählung
aus Sicht eines
Aussätzigen



kann. Im Vertrauen auf Jesus gehen sie los und werden auch vom äußerlichen Aussatz befreit.

Heil sein bedeutet jedoch mehr, als frei von Krankheit zu sein. Einzig der Samariter kehrt als Fremder, als von den Juden Verachteter, zu Jesus zurück und bedankt sich. Denn Jesus gibt ihm nicht nur die Gemeinschaft mit seinen Mitmenschen zurück, sondern ermöglicht ihm auch Gemeinschaft mit Gott zu haben.

Der Glaube an Gott überwindet Grenzen und verbindet Menschen über alle Unterschiede hinweg.

Erlebniswelt der Kinder

Aussatz ist als Krankheit heute relativ unbekannt, aber auch Kinder kennen Menschen, die „anders“ aussehen. Vielleicht haben sie selbst schon einmal erlebt, wegen eines äußerlichen Merkmals von anderen ausgeschlossen zu werden.

Ob „Brillenschlange“ oder „Spargeltarzan“ – auch Kinder kennen solche Beleidigungen und die damit verbundene soziale Ausgrenzung. Jesus zeigt sich in der biblischen Überlieferung als der, der die Stimmen der Ausgegrenzten wahrnimmt. Er hört die, die sonst oft überhört werden. Das Gebet ist eine Möglichkeit für Kinder, Gehör zu finden. Und unsere Gruppenstunden sind hoffentlich ein Ort, an dem Kinder in ihrer Unterschiedlichkeit Teilhabe und Wertschätzung erfahren – so wie sie sind.

Einstieg

Das Außenseiter-Spiel

Per Los wird ein Kind zum „Außenseiter“ bestimmt. Während alle anderen Kinder im Raum hin und her gehen, sich dabei herzlich begrüßen, in den Arm nehmen und miteinander sprechen, muss der Außenseiter versuchen, Kontakt mit ihnen herzustellen. Die anderen ignorieren das Kind. Die Runde ist beendet, wenn der Außenseiter jedes Kind einmal angesprochen hat. Dann wenden sich alle ihm zu, begrüßen ihn, entschuldigen sich und nehmen ihn in den Arm, um zu zeigen, dass er ein wichtiger Teil der Gruppe ist.



Erzählung

Immer senken sie den Blick oder schauen in die andere Richtung, wenn sie in die Nähe unserer Gruppe kommen. Zehn sind wir an der Zahl und wir leben weit außerhalb eines kleinen Dorfes, in der Grenzregion zwischen Samarien und Galiläa. Nachts bieten uns die Höhlen ein wenig Schutz beim Schlafen. Wir sind eine Gruppe von Ausgestoßenen, von Aussätzigen. Weil wir an der Krankheit leiden, will niemand etwas mit uns zu tun haben. Denn wir sind ja unrein. Dieser juckende Aussatz ist schon unangenehm – aber nicht mehr dazugehören, ist eigentlich das Schlimmste. Als ob wir unsichtbar wären ...

Normalerweise ist unser Leben hier draußen trostlos und wenig spannend. Doch an diesem Morgen sind alle ganz aufgebracht. Jesus soll in der Gegend sein. Der Mann, der keine Angst vor den Ausgestoßenen hat und sogar Menschen gesund machen kann. Schnell machen wir Zehn uns auf den Weg zur Straße in Richtung Dorf. Und dann sehen wir ihn. Leute umringen ihn. Wir nähern uns vorsichtig und bleiben schließlich mit etwas Sicherheitsabstand stehen. Denn wir dürfen uns ja niemandem, der gesund ist, nähern. Sieht er uns wohl? Wie können wir auf uns aufmerksam machen? Schließlich fängt einer von uns an zu rufen: „Jesus, Meister, hab Mitleid mit uns!“ Wir anderen stimmen mit ein – und dann schaut er zu uns herüber und sieht uns. Jesus macht einige Schritte auf uns zu. Und dann spricht er die Worte, die alles verändern: „Geht und zeigt euch den Priestern!“

Zu den Priestern im Tempel geht nur, wer sich für gesund erklären lassen kann. Aber wir sind doch krank, das kann man sehen. Dennoch: Überstürzt laufen wir los. Als wir nach einigen Tagen beim Priester ankommen, ist von unserem Aussatz nichts mehr zu sehen und wir werden tatsächlich für rein, für geheilt erklärt. Wir sind geheilt! Wir danken Gott und machen uns auf den Rückweg. Alle wollen zurück in ihre Heimatdörfer. Zurück zu ihren Familien und Freunden. Endlich gehören wir wieder dazu! Doch ich will zuerst zurück zu diesem Jesus – mich bei ihm bedanken für den Neuanfang, den er mir geschenkt hat.

Ich frage herum, folge seinem Weg und finde ihn schließlich. Dankbar falle ich vor Jesus auf die Knie. Jesus wundert





sich, dass nur ich zurückgekehrt bin, hilft mir auf und spricht noch einmal mit mir. „Steh auf, du kannst gehen! Dein Glaube hat dich gerettet.“ Und auf einmal wird mir klar, dass er mir viel mehr geschenkt hat. Ich kann Gott vertrauen, er hört mich und ich darf dazugehören. Bei ihm ist es egal, ob ich Jude oder Samariter bin, ob ich an Aussatz leide oder äußerlich gesund bin. Bei ihm bin ich willkommen.

Andachtsimpuls

Der Samariter, der uns seine Geschichte erzählt hat, ist ein Außenseiter. Einer, der durch seine Krankheit anders ist und deshalb nicht dazugehört. Vielleicht habt ihr das auch schon mal erlebt, dass ihr irgendwo nicht dazugehört?

Für Jesus ist das zum Glück nicht wichtig. Für ihn sind alle wichtig, die sich an ihn wenden. Wer ihn ruft, sich ihm im Gebet anvertraut, den hört er.

MATERIAL 1

Knetmasse in verschiedenen Farben, Kreuz

*Die Kinder kneten aus ihren zwei oder drei Lieblingsfarben eine Kugel aus Knete.
(Material 1)*

Jesus liebt uns Menschen, weil wir einzigartig sind – so verschieden wie die Kugeln aus Knete. Und auch wenn andere etwas an uns nicht mögen, uns vielleicht sogar deshalb ausschließen, macht Jesus klar: Er schließt niemanden aus. Wer ihm vertraut, der darf dazugehören.

Kugeln aus Knete zu einem großen Kreis zusammensetzen und das Kreuz in die Mitte legen.

Jesus verbindet alle, die ihm in ihrer Not vertrauen und schenkt Gemeinschaft – über alle Unterschiede hinweg.

Gebet

*Jesus,
danke, dass du uns hörst und mitbekommst,
wenn wir dich um Hilfe bitten.
Bei dir sind wir willkommen, ganz egal,
wie wir aussehen oder was uns von anderen unterscheidet.
Danke, dass wir bei dir dazugehören.
Amen.*



Ideen zur Vertiefung

Spiel

Gegenteiliges – Gemeinsames

Die Spielleitung sagt an, welche Form von Paaren die Kinder bilden sollen. Zum Schlagwort „Gegenteiliges“ finden sich zwei Kinder, die sich in einem Merkmal unterscheiden, z. B. helle Haarfarbe – dunkle Haarfarbe, groß – klein. Bei „Gemeinsames“ finden sich zwei Kinder, die ein gemeinsames Merkmal haben, z. B. die Brille.

Lieder

- *So ist Gott, er hört Gebet*, Einfach Spitze Nr. 119
- *Jesus kann alles*, Einfach Spitze Nr. 144
- *Immer auf Gott zu vertrauen*, Jungscharlieder Nr. 85

Lena Niekler

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. Zusatzmaterial zum Baustein-Artikel „Aktiv werden gegen Ungerechtigkeit“ (S. 20 von Hannah Schrade, Laureen Schrade und Mechthild Belz)
2. Zusatzmaterial zum Baustein-Artikel: „Streng geheim!“ (S. 32 von Frank E.W. Ortmann)
3. Zusatzmaterial zum Baustein-Artikel: „Die Hausrallye“ (S. 36 von Tanja Ziegler)

Weiterer wertvoller Artikel

4. Baustein-Artikel: „Selbstgeflochtener Obstkorb“ (von Caroline Roth)



Aktiv werden gegen Ungerechtigkeit

CHANGEMAKER-Aktion

Bibelstellen:

Lukas 18,16

Besonderheiten:

Dieser Gruppenstundenentwurf ist ein Teil der CHANGEMAKER-Aktion des EJW-Weltdienstes.

Zielgedanke

Kinder werden heute motiviert, sich für Kinder einzusetzen, die ungerecht behandelt werden. Sie werden eingeladen, „CHANGEMAKER“ zu werden.

Vorüberlegung für Mitarbeitende

Araku Isuwa aus Nigeria berichtet in einem kurzen Film-Clip, wo er in seiner Stadt Lafia Ungerechtigkeit erlebt und erzählt, wie er sich dafür einsetzt, dass Veränderung geschieht. Dieses Video regt an, selbst aktiv zu werden. Immer dort wo Menschen



zusammenkommen und sich einig sind, dass es so nicht weitergehen kann, verändert sich bereits die Situation. Ob Ungerechtigkeiten, Mobbing, unfaires Handeln – wer, wenn nicht wir haben es in der Hand, etwas zu tun! Araku inspiriert die Kinder, ihr eigenes Projekt zu starten und CHANGEMAKER zu sein.

i

Zu dieser Einheit brauchst du eine Powerpoint Präsentation, einen Film-Clip und zwei ausgedruckte Plakate („Nigeria“ und „starte dein Projekt“).

Diese Materialien findest du im Zusatzmaterial zu diesem Heft unter www.jungtscharleiter.de.

Erlebniswelt der Kinder

Kinder haben ein starkes Gerechtigkeitsempfinden. Im Vordergrund steht dabei die Gleichbehandlungsregel, wobei sie zunehmend ein Verständnis dafür gewinnen, dass jemand auch nach Leistung oder Bedürftigkeit behandelt werden kann. Kinder entwickeln ihre Gerechtigkeitseinstellung durch die Beobachtung von Vorbildern, aber auch durch eine eigene Auseinandersetzung mit Regeln, indem sie Dinge hinterfragen und eigene Ideen einbringen. Gerechtigkeit ist für Kinder keine abstrakte Überlegung, sondern ist immer eingebettet in soziale Beziehungen.

Manche Kinder erleben sich als „die Kleinen“, die nur wenig gegen Ungerechtigkeit tun können. Mit der CHANGEMAKER-Aktion sollen sie ermutigt, gestärkt und begleitet werden, Ungerechtigkeit in ihrem Umfeld festzustellen und sich aktiv für Gerechtigkeit einzusetzen.

Einstieg

Kinder fragen: Oft sagen wir „voll unfair!“ – wo habt ihr schon mal erlebt, dass andere Menschen ungerecht behandelt worden sind? Kinder schreiben Situationen auf Karten und legen diese in die Mitte des Sitzkreises. (Material 1)

Mit der Powerpoint Präsentation Araku Isuwa und Nigeria kurz vorstellen: Auch Araku kennt unfaire Situationen ... (Material 2)

Spiel: „Kahoot!“ Nigeria-Quiz

Über den Laptop wird eine Frage gestellt und die Kinder erhalten über die dazugehörige App (dient als „Fernbedienung“)

MATERIAL 1

Papier und Stifte

MATERIAL 2

Powerpoint Präsentation
„Vorstellung Nigeria“,
Laptop, Beamer



MATERIAL 3

Kahoot!-Link
<https://play.kahoot.it/#/k/c66d8368-b6d0-4f6c-a651-0367f8e832fc>,
Laptop, Beamer,
Internetzugang,
Handy/Tablet
mit Kahoot!-App
pro Team

MATERIAL 4

Film-Clip „Wir
feiern gerne!“,
Laptop, Beamer,
Audioverstärkung,
Film: <https://youtu.be/2SyZ-PKVIYg>

bis zu vier Antwortmöglichkeiten in farbigen Feldern mit Symbolen. Alle Kinder spielen zeitgleich in Teams, an Smartphones oder Tablets, gegeneinander. (Material 3)

Zurück zu Araku: Araku kennt Ungerechtigkeit und er hat einen Weg gesucht und gefunden, um sich für Gerechtigkeit einzusetzen.

Film-Clip „Wir feiern gerne!“ mit Araku Isuwa anschauen. (Material 4)

Gespräch

- Von welchen Ungerechtigkeiten erzählt uns Araku aus Nigeria? *Eltern können sich nicht um Kinder kümmern, Kinder müssen hausieren gehen / arbeiten, Kinder feiern keinen Kindergeburtstag*
- Araku ist ein CHANGEMAKER (= jemand, der Dinge zum Guten verändert) – er setzt sich für Veränderung ein. *Wie verändert Araku das Leben mancher Kinder in Lafia? Kinder haben Spaß, sie können auch Geburtstag feiern und fühlen sich wichtig, sie bekommen Mut und Selbstbewusstsein, sich für ihre Gemeinschaft und Gesellschaft einzusetzen*

Andachtsimpuls

Die Bibel erzählt viele Geschichten davon, wie Jesus andere Menschen trifft und sich besonders um die kümmert, die am Rand stehen und nicht mitten dabei sind. So zum Beispiel auch bei der Bibelgeschichte, von der Araku erzählt:

Jesus ist mit seinen Freunden unterwegs. Viele Menschen möchten Jesus sehen. Jesus gibt den Menschen Mut. Auch Kinder wollen Jesus treffen. Doch Jesu Freunde sind empört: „Geht weg, ihr stört!“ Aber Jesus widerspricht laut: „Lasst die Kinder zu mir kommen. Kinder, ich gebe euch meinen Segen – er soll euch behüten auf all euren Wegen! Das gibt euch Mut.“

Ein Beispiel der Kinder (siehe Einstieg) aussuchen und auf einen großen Stein schreiben. Den Stein auf eine Waage mit zwei Waagschalen legen. Unfaire Situationen verändern sich nicht von selbst. Das Gute: Wir können etwas verändern! Was können wir tun? Wie können wir die Situation verändern, dass sie fair wird? Ideen auf kleinere Steine schreiben lassen und als Gegengewichte auf die Waage legen. Wir sind CHANGEMAKER – wir können der Ungerechtigkeit etwas entgegenhalten und uns für Gerechtigkeit einsetzen! (Material 5)



Ideen zur Vertiefung

Kreatives

Sei ein CHANGEMAKER!

Die Kinder suchen sich eine unfaire Situation aus (siehe Einstieg) wo sie eine Idee haben, wie sie sich für mehr Fairness, für Gerechtigkeit, einsetzen können. In Kleingruppen tauschen sie sich zu ihren Ideen aus und verarbeiten diese, indem sie z. B. einen Comic zeichnen, eine Theaterszene einüben oder eine Fotostory machen und anschließend der Gruppe präsentieren. (Material 6)

Aktionen

Starte DEIN Projekt!

Araku macht es uns vor: wer, wenn nicht wir haben es in der Hand, etwas zu tun! Die Kinder überlegen, was sie sich vornehmen wollen und können. Ein konkretes Vorhaben schreiben sie auf das Plakat „Starte DEIN Projekt!“. Während die Kinder ihre Ideen aufschreiben, Portraits der Kinder machen und bis zum nächsten Treffen auf das Plakat kleben. Das Plakat kann mit Spalten zum Eintragen erweitert werden. Plakat im Gruppenraum aufhängen und beim übernächsten Treffen nachfragen, welche Erfahrungen gemacht wurden. Diese in der Zeile „Erfolge“ ergänzen. (Material 7)

Tu Was!

Die Postkarten kannst du kostenlos beim EJW-Weltdienst unter www.change-maker.info bestellen.

Jedes Kind schreibt eine Situation die verändert werden soll auf die Rückseite der „Tu was!“-Postkarte. Die Karte wird mitgenommen, kann im Zimmer aufgehängt oder ins Mäppchen gelegt werden und erinnert im Alltag an das eigene Vorhaben. (Material 8)

Gebet

*Guter Gott,
danke, dass du unseren Weg behütetest.
Mach uns aufmerksam, dass wir unfaire Situationen sehen.
Mach uns mutig, dass wir uns für Gerechtigkeit einsetzen.
Mach uns stark, dass wir uns um andere Menschen kümmern.
Amen.*

Hannah Schrade, Laureen Schrade und Mechthild Belz

MATERIAL 5

Waage mit zwei Waagschalen
(z. B. vom Kinderkaufladen),
1 größerer Kiesel,
mehrere kleinere Kiesel,
Permanent-Marker

MATERIAL 6

Papier und Stifte,
Kamera/Handy

MATERIAL 7

Plakat
„Starte DEIN Projekt!“ mit entsprechender
Erweiterung,
Stifte,
Kamera/Handy

MATERIAL 8

Postkarte
„Tu was!“,
Stifte



Rudi und der hüpfende Bettler

Besser, als jemals erhofft

Besonderheiten:

Biblische Geschichte aus Sicht eines Raben (Apg. 3,1-11)

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 einer hüpfend und tanzend auf dem Tempelplatz rumturnt, ist ja schon echt krass. Aber am besten erzähle ich euch die Geschichte von Anfang an. Ich war mal wieder auf einem meiner Rundflüge über Jerusalem. Und wie ich über den Tempelplatz flog, fiel mir auf einmal eine kleine Gruppe von Leuten auf, die einen Typen Richtung Tempel trugen. Genau vor dem schönsten Eingangstor zum Tempelplatz setzten sie ihn ab und verschwanden wieder. Den ganzen Tag lang saß der Typ nun auf dem Boden und bettelte alle Leute an, die in den Tempel wollten. Ich hab eine ganze Weile gebraucht, bis



ich geschnallt hab, dass der arme Typ überhaupt nicht gehen konnte. Und nun versuchte er, durch Betteln etwas Geld zu bekommen. Mit Arbeiten war ja wohl nix.

Ich setzte mich auf einen Baum in der Nähe und beobachtete die Lage noch eine ganze Weile. Und plötzlich, ihr werdet es kaum glauben, kamen zwei Burschen um die Ecke, die ich sehr genau kannte. Johannes und Petrus hießen die Kerle. Und das waren doch tatsächlich die Jünger von Jesus. Jetzt wird's bestimmt spannend, hab ich mir da gedacht. Als der gelähmte Bettler die zwei sah, quatschte er sie auch gleich an, ob sie ihm nicht auch ein paar Cent geben könnten. Die Zwei blieben vor dem Bettler stehen, und Petrus meinte nur: „Wir haben auch keinen müden Cent in der Tasche, aber wir können dir was anderes geben.“

Da war ich aber gespannt wie ein Flitzebogen. Was wollten die denn dem Armen geben? Die hatten doch überhaupt nix dabei. Petrus sah den Typen an und sagte zu ihm, dass er jetzt im Namen von Jesus aufstehen und herumlaufen solle.

Waaas? Hab ich mich da verhöhrt?! Der kann doch gar nicht laufen, hab ich mir da gedacht. Doch im nächsten Moment nahm Petrus die Hand des Bettlers und zog ihn nach oben. Und ihr werdet´s kaum glauben: Der konnte auf einmal wirklich auf seinen eigenen Beinen stehen. Und nicht nur das – er konnte auch gehen und sogar rumhüpfen.

Anschließend gingen die Drei durch das Tor auf den Tempelplatz. Der Bettler konnte es noch gar nicht richtig fassen. Er hüpfte und tanzte was das Zeug hielt. Dabei lobte und dankte er Gott. Und zwar so laut, dass alle, die sich auf dem Platz aufhielten es mitbekamen. Alle wunderten sich, denn den Bettler erkannten sie sofort. Die Leute strömten herbei und wollten genau sehen was da los war.

Dem Bettler wurde auf einmal ganz mulmig, weil die vielen Leute so dicht an ihn ran wollten. Sonst hatten sie eher einen Bogen um ihn gemacht. Deshalb klammerte er sich ein bisschen an Petrus. Die Leute waren „voll geflasht“ und staunten nicht schlecht. Da hat der arme Bettler nur um ein paar Cent gebeten und dann was viel Besseres bekommen.

Ob das bei uns heute auch noch passieren kann, hab ich mich da gefragt. Dass wir Jesus um etwas bitten und wir bekommen etwas anderes, viel Besseres?

Frank E.W. Ortman



Der Angsthase

Eine Tiergeschichte mit Gesprächsimpulsen

Besonderheiten:

Tiergeschichte mit halboffenem Ende und Impulsfragen zum Thema „Außenseiter“

Dauer:

Je nach Gesprächsverlauf am Ende der Geschichte

Zielgruppe:

8-12 Jahre

Vorbereitungszeit:

Gering

Es war ein warmer Frühlingstag. Die Wiese am Waldrand, die sich wie ein grüner Teppich an einen kleinen Hügel schmiegte, erstrahlte im Licht der Sonne in saftigem Grün. Bis auf das Summen der Bienen, die unermüdlich von Blüte zu Blüte flogen, war alles still. Nur ab und zu raschelten die hochgewachsenen Grashalme, wenn sie durch einen sanften Windstoß bewegt wurden. Hasenfamilie Langohr lag faul in ihrer Erdmulde und machte Mittagspause. Schon seit einem Jahr wohnten die Langohrs in der Wiese am Waldrand. Dort boten ihnen die Gräser und Blumen Schutz vor Füchsen, Mardern oder Habichten. Und in der Umgebung gab es genügend leckere Kräuter und Wurzeln, an denen sie sich sattfressen konnten. Außer ihnen lebten noch zwei weitere Hasenfamilien in der Wiese. Die Feldhasen der Gegend nannten die Wildblumenwiese am Waldrand manchmal bewundernd „Familienwiese“. Es war und ist nämlich sehr ungewöhnlich, dass



Hasen in Familien zusammenleben. Normalerweise sind sie Einzelgänger.

Aber das war den Langohrs, Mümmelmanns und Blumes egal. Sie lebten zufrieden zusammen in ihrer Wiese. Die Erwachsenen verstanden sich gut miteinander. Und die Kinder der Familien waren mit der Zeit dicke Freunde geworden. Fast jeden Nachmittag hoppelten sie gemeinsam zum Waldrand. Dort spielten sie miteinander, bis die Sonne unterging. Am liebsten dachten sie sich Mutproben aus: Wer traut sich, über die Dornenhecke beim Jägersitz zu springen? Wer wagt es, eine unbekannte Pflanze zu fressen? Wer hat den Mumm, ganz nah am Fuchsbau vorbeizurennen? Immer wieder erfanden sie neue Aufgaben, um ihren Mut zu beweisen. Bald glaubten sie, die tapfersten Hasen der Gegend zu sein. Sie gründeten eine eigene Hasenbande und nannten sich „Die mutigen Freunde“.

Vater Langohr erwachte aus seinem kleinen Mittagsnickerchen, als ihn ein frecher Grashüpfer am Ohr kitzelte. Er blinzelte ein paar Mal in die tiefstehende Sonne, reckte seine Vorder- und Hinterläufe und leckte sich kurz den Staub von den Pfoten. Danach weckte er seine Frau und die drei Kinder, indem er sie sacht mit der Nase stupste. Kurz darauf waren alle wach. Mutter Langohr gähnte und sah ihren Sprösslingen zu, wie sie sich hungrig über einige frisch gepflückte Löwenzahnblüten hermachten. „Bevor ihr gleich zum Spielen geht“, meinte sie, „muss ich euch noch etwas sagen.“ Ungeduldig schauten die Drei ihre Mutter an. „Mch schl!“ rief der Kleinste mit vollem Mund, „wir mssn glich ls!“ Die Häsin lächelte und wischte sich ein paar halbzerkaute Löwenzahnstücke aus dem Gesicht. „Es dauert nicht lange“, meinte sie. „Seit heute Morgen wohnt Familie Lampe in unserer Wiese. Sie haben einige Monate in einem Acker hinter dem Hügel gelebt. Nun wollen sie in der Nähe von anderen Familien wohnen. Bruno, der Sohn von Frau und Herrn Lampe, sucht neue Freunde. Holt ihn doch nachher ab und nehmt ihn mit zum Waldrand. Die Lampes haben eine Mulde am östlichen Wiesenrand bezogen.“ Die drei Langohr-Kinder nickten eifrig. Sie freuten sich darauf, einen neuen Spielkameraden zu bekommen. Bestimmt hatte er auch Spaß an Mutproben!

Kurz darauf lernten sie Bruno kennen. Auf dem Weg zum Waldrand musterten sie ihn verstohlen. Eigentlich sah er aus wie alle Hasen, die sie kannten: bräunliches Fell mit weißem



Bauch, lange Ohren und kurzer Schwanz. Manche Hasenwörter sprach er ein bisschen anders aus als sie, doch das war nicht ungewöhnlich. Schließlich war er in einem anderen Acker aufgewachsen. Bruno schien also ein ganz gewöhnlicher Hase zu sein. Auf ihre Fragen antwortete er bereitwillig, aber von sich aus sagte er kaum etwas. Vielleicht war er einfach noch schüchtern, weil er sie noch nicht richtig kannte. Beim Treffpunkt am Waldrand angekommen, stellten sie den Neuen ihren Freunden vor. Einer nach dem anderen begrüßte ihn freundlich und sagte seinen Namen. Dann schlug jeder mit ihm ein – Hasenfaust an Hasenfaust – das war das geheime Begrüßungszeichen ihrer Bande. Rudi Mümmelmann, der Älteste in der Gruppe, ergriff das Wort: „Wenn du willst, kannst du mit uns zusammen spielen. Und wenn du mutig genug bist, kannst du auch Mitglied in unserer Bande werden.“ Bruno nickte zaghaft, sagte aber nichts. Die Hasenfreunde schauten sich an. Das war ja mal ein stiller Geselle!

Kurze Zeit später stand schon die erste Mutprobe auf dem Programm. Henni Blume schlug vor, über die breiteste Stelle des Bachs zu springen, der sich zwischen dem Wald und einem Getreidefeld durch die Landschaft schlängelte. Die anderen Bandenmitglieder waren sofort einverstanden. Nur Bruno sagte nichts. Aber er hoppelte der Gruppe hinterher, als sie sich auf den Weg zum Bach machte. Bald hatten sie die Stelle erreicht, an der die Mutprobe stattfinden sollte. Kaum angekommen, nahmen die ersten Hasenkinder Anlauf und sprangen jauchzend über das Wasser. Drüben gelandet, feuerten sie lautstark die Freunde auf der gegenüberliegenden Seite an. Als Lilli Blume zu kurz sprang und ins Wasser plumpste, hielten sie sich die Bäuche vor Lachen. Lilli schwamm ans Ufer, schüttelte sich ein paar Mal so kräftig, dass ein kleiner Tropfenregen auf ihre Kameraden niederging und lachte mit. Schließlich standen alle auf der anderen Seite. Nur Bruno war noch nicht gesprungen. „Auf, Bruno!“, riefen die mutigen Hasen, „du schaffst das!“ Bruno nahm dreimal zaghaft Anlauf, bremste aber immer kurz vor dem Absprung ab. Dann gab er auf. Mit geknickten Ohren saß er da. Die anderen Hasenkinder sprangen wieder zurück. Manche klopfen dem Neuen auf die Schulter und versuchten, ihn zu trösten. Rudi sagte: „Kopf hoch, Bruno! Beim ersten Mal ist es immer am schwersten.“

Sie spielten noch bis zur Abenddämmerung Fangen und Verstecken, dann machten sie sich auf den Heimweg. Am



Wiesenrand verabschiedeten sie sich voneinander und luden Bruno ein, bald wieder mit ihnen zu spielen. Zuhause unterhielten sich die Langohr-Kinder noch lange über den Neuen. Irgendwie war er anders als sie, so still und ängstlich. Vielleicht passte er ja gar nicht zu den mutigen Freunden ...

Ein paar Tage danach traf sich die ganze Hasenkindertruppe auf der kleinen Lichtung, die sich ungefähr in der Mitte des kleinen Waldes befand. Dort sollte nämlich die nächste Mutprobe stattfinden. Am Rande der Lichtung hatten Waldameisen aus unzähligen Tannennadeln, Holzstückchen und Pflanzenteilen ihr hügelartiges Nest gebaut. Pit Langohr hatte der Satz über den Bach so viel Spaß gemacht, dass er vorgeschlagen hatte, wieder einen Sprungwettbewerb auszutragen. Dieses Mal sollte der Ameisenhaufen bezwungen werden. Die mutigen Freunde waren sofort einverstanden gewesen. Das war eine würdige Herausforderung für sie! Wer zu tief oder zu kurz hüpfte, musste mit schmerzhaften Ameisenbissen rechnen. Pit sprang als Erster. Bei der Landung streifte sein Schwanz den Hügel und nahm dabei ein paar Ameisen mit. Kichernd rieb er sein Hinterteil am Boden, so dass die kleinen Krabbeltiere schnell wieder das Weite suchten. Bruno beobachtete aus sicherer Entfernung, wie die anderen über den Ameisenbau hüpfte. Sie waren so mit ihren Sprüngen beschäftigt, dass ihn niemand beachtete. Nachdem die Hasenfreunde mehrmals ihren Mut unter Beweis gestellt hatten und einigermaßen außer Puste waren, legten sie sich ins hohe Gras der Lichtung und ließen sich die Sonne auf den Pelz scheinen. Plötzlich fragte Rudi: „Wo ist eigentlich Bruno?“ Die anderen zuckten müde mit den Schultern oder murmelten so etwas wie „keine Ahnung“. Nur Lilli hob den Kopf, schaute sich um und sah, dass er in einiger Entfernung im Gras saß. „Komm her, Bruno!“, rief sie. Langsam hoppelte der Angesprochene zur Gruppe. Rudi setzte sich auf. „Ich habe gar nicht gesehen, wie du gesprungen bist“, meinte er. Bruno schüttelte den Kopf und flüsterte: „Ich habe mich nicht getraut. Ich habe Angst vor den Ameisen.“ Die mutigen Freunde schauten sich an. Manche verdrehten die Augen. Was war das für ein Hase, der sich nichts traute?



Einige Wochen vergingen. Zunächst ließen die Hasenkinder Bruno immer mitspielen. Er war ein freundlicher, ruhiger Kamerad, mit dem man auch Spaß haben konnte. Aber wenn es an die Mutproben ging, machte er immer einen Rückzieher. Er tauchte nicht mit ihnen durch den Fischteich, krabbelte



nicht durch den unbewohnten Dachsbau, ließ sich nicht wie eine Kugel den Hügel hinabrollen und rannte nicht durchs Brennesselfeld. So langsam wurde es ihnen allen klar: Bruno war anders als sie. Er passte nicht zu ihnen. Niemals würde er es in die Bande der mutigen Freunde schaffen. Er war nämlich ein Angsthase!

Mit der Zeit holten sie Bruno, den Angsthasen, immer seltener zum Spielen ab. Und irgendwann ließen sie es ganz sein. Sie waren so mit ihrer Bande und den Mutproben beschäftigt, dass sie bald nicht mehr an ihn dachten. Nur manchmal, wenn sie Bruno irgendwo alleine und mit geknickten Ohren umherhoppeln sahen, wurde ihnen bewusst, dass es ihn auch noch gab. Und ab und zu schlich sich Pit Langohr heimlich in der Nähe der Mulde von Familie Lampe vorbei, um ihn zu beobachten. Irgendwie tat er ihm leid und er fragte sich öfter, ob er und seine Freunde nicht mutig genug gewesen waren, sich Bruno gegenüber anders zu verhalten. Aber er fand keine Antwort darauf.

Eines Tages erzählte Herr Langohr beim Abendessen, dass die Lampes weggezogen seien – wahrscheinlich in eine Wiese hinter dem Wald. In dieser Nacht träumte Pit, dass er eine ganz besondere Mutprobe besteht.

Mögliche Impulsfragen:

- Hast du dich schon einmal ähnlich gefühlt wie Bruno?
- Hast du dich anderen Kindern gegenüber schon einmal ähnlich verhalten wie die Freunde gegenüber Bruno?
- Wie hätten sich die Freunde anders (mutiger) gegenüber Bruno verhalten können?
- Von welcher besonderen Mutprobe hat Pit wohl geträumt?
- Was glaubst du, was Pit tun wird?

Hans-Martin Kögler



Streng geheim!

Mitteilungen gekonnt verschlüsseln

Dilefie Gelefeheilefeimspralefachelefe

Kennt ihr das: Sich mit jemanden unterhalten, ohne dass ein Dritter versteht, was gerade gesagt wurde? Eine Geheimsprache quasi, die man mit seinem besten Freund oder seiner besten Freundin oder in der Jungschar spricht? Das wäre bestimmt interessant. Des Rätsels Lösung ist gar nicht so schwer und mit ein bisschen Üben ganz schnell realisiert. In jede Silbe die man spricht, packt man einfach die Buchstaben **L E F**, und zwar genau hinter den Vokal der Silbe. Dieser Vokal wird dann noch einmal hinter dem **L E F** gesprochen. Dann den Rest der Silbe. Am besten man schreibt sich die Worte erst mal in Geheimsprache auf und übt dann. Und so sieht das Ganze dann aus:

„**l**efin **de**lefer **j**ulefungschalefar **dile**fie
Gelefeheilefeimspralefachelefe **zulefu** spre**lefechelefen**
ilefist **sulefulpelefer** **lulefulstilefig**.“

Besonderheiten:

Geheimsprache lernen

Dauer:

Je nach Talent unterschiedlich, reine Übungssache

Zielgruppe:

Ab 8 Jahre

Vorbereitungszeit:

Normal



Man sieht auf den ersten Blick: Ganz schön verwirrend! Und hier für alle, die jetzt nur noch Balefahnholefof, Entschuldigung, ich meine Bahnhof verstehen, die Auflösung: „In der Jungschar die Geheimsprache zu sprechen ist super lustig.“

Im zweiten Schritt versucht man, einen normalen Text in Geheimsprache zu lesen. Man braucht am Anfang viel Übung, aber wenn man den Bogen einmal raus hat, ist es eine riesige Gaudi. Gut zu lernen auf einer Freizeit.

MATERIAL 1

pro Kind:
2 Pappscheiben
(8 cm und
10 cm
Durchmesser),
Schere, Muster-
klammer,
Geodreieck, Stift,
Scheibenvorlage
(Muster)

Es gibt aber noch andere Möglichkeiten, Mitteilungen zu verschlüsseln. Wenn Mitteilungen schriftlich erfolgen, kann man sie mit Hilfe von Zahlen- oder Buchstabencodes und einer Verschlüsselungsscheibe codieren. Wichtig dabei ist, dass der Schreiber und der Empfänger der Nachricht die gleiche Scheibe haben. Und so wird eine solche Scheibe hergestellt: Man braucht zwei Pappscheiben im Durchmesser von 8 und 10 cm. In beide Scheiben in der Mitte ein Loch durchstechen, übereinanderlegen, und mit einer Musterklammer die Scheiben miteinander verbinden. Die Scheiben in 36 Teile unterteilen und auf beiden Scheiben das Alphabet und die Ziffern 0-9 eintragen. Nun kann man durch Drehen der äußeren Scheibe Wörter verschlüsseln. Dreht man die Scheibe um drei Felder, so wird aus einem „A“ ein „D“. Der Adressat muss jetzt nur noch den Verschlüsselungscode kennen, in diesem Fall A-D. Man kann auch auf der äußeren Scheibe die Buchstaben konfus eintragen.

(Material 1)

i

Scheibenvorlage für beide Scheiben findest du im Internet, bei den Zusatzmaterialien zu diesem Heft unter www.jungscharleiter.de.

Eine weitere Methode, Texte zu codieren, funktioniert mit Zahlen. Der Buchstabe „A“ wird mit „1“ bezeichnet, „B“ mit 2, „C“ mit 3 usw. „Z“ mit 26. Man schreibt also nur Zahlen, die man in Buchstaben umwandeln muss. Auch hier kann man sich eine Codierscheibe bauen und die Buchstaben konfus eintragen, um das Knacken des Codes zu erschweren.

Frank E.W. Ortmann



Zollverein Ticktack

Ein Ostereierspiel mit Handicaps

Ziel des Spiels

So viele Ostereier, Eieruhren und Wasserbomben wie möglich zu schmuggeln (unter den Klamotten, in der Hand, in der Hosentasche, unter der Mütze, usw.). Gewonnen hat am Ende die Mannschaft, die am meisten Punkte erspielt hat.

Ablauf

Es werden zwei Teams gebildet. Die Kinder von Team 1 müssen je nach Wahl ein Osterei, eine Wasserbombe, eine Eieruhr oder gar keine Ware durch einen Korridor schmuggeln. Die Kinder von Team 2 sind die Zöllner mit Handicaps und müssen das andere Team nach Schmugglerware durchsuchen. Nach einer zuvor vereinbarten Zeit werden die Aufgaben getauscht.

- Besonderheiten:**
Ein Schmugglerspiel mit Handicaps
- Dauer:**
1 Stunde
- Zielgruppe:**
Ab 8 Jahre
- Vorbereitungszeit:**
Aufwendig



BENÖTIGTES MATERIAL

Möglichst viele Eieruhren (alternativ Wecker), Alufolie, Wasserbomben (alternativ Tennisbälle), Ohropax, Augenbinden, Stifte und Papier zum Punkte zählen, 3 Eimer für die konfiszierte Ware, 2 große Osternester für die geschmuggelten falschen und richtigen Ostereier, mind. 3 Mitarbeiter

So geht's

Handicaps der Zöllner

Die Zöllner haben folgende Handicaps:

- 1/3 sieht nichts,
(alle haben eine Augenbinde um)
- 1/3 hört nichts,
(alle haben Ohropax im Ohr)
- 1/3 ist gelähmt,
(alle haben die Beine eng zusammengebunden)

„Filzen“

Werden die Osterhasen erwischt, haben sie die Wahl, ihre Ware herzugeben oder sich „filzen“ zu lassen.

Filzen heißt, die Zöllner entscheiden:

- Zwei Minuten warten lassen
(klingelt die Eieruhr in dieser Zeit → Ware verloren)
- eine Stichprobe machen mit den Händen
(platzt dabei eine Wasserbombe → Ware verloren)
- Ware herzeigen lassen
(ist es ein echtes Osterei → Ware verloren)

Wertung

Lässt sich der Zöllner eine Wasserbombe oder eine Eieruhr zeigen anstatt eines Ostereis, bekommt der Osterhase 10 Pluspunkte, hat er überhaupt keine Ware bei sich, und wird vom Zöllner gefilzt, bekommt er 15 Pluspunkte.

Bei der Kontrolle:

- Für jede klingelnde Eieruhr → 25 Minuspunkte
- Für jede geplatze Wasserbombe → 20 Minuspunkte
- Für jedes entdeckte Osterei → 5 Minuspunkte





Im Ziel:

- Für jedes geschmuggelte Osterei 3 Pluspunkte
- Für jede geschmuggelte Wasserbombe 10 Pluspunkte
- Für jede geschmuggelte Eieruhr 15 Pluspunkte

Geschichte zum Spiel

Die Osterhasen möchten möglichst unbemerkt ihre Eier in das Osternest von Lisa und Felix legen. Doch leider haben sich unter die Osterhasen auch schwarze Schafe geschlichen. Der „Zollverein Ticktack“ hat davon Wind bekommen und möchte möglichst alle Osterhasen auf Schmugglerware hin überprüfen. Doch das ist gar nicht so einfach ...

Jobs der Mitarbeitenden

Ein Mitarbeitender gibt die Schmugglerware aus. Ein weiterer Mitarbeitender nimmt die geschmuggelte Ware entgegen und zählt die entsprechenden Pluspunkte. Der dritte zählt die Minuspunkte der entdeckten Waren am Zollkorridor zusammen und verteilt entsprechend Pluspunkte bei Osterhasen ohne Schmugglerware.

Vorbereitung

Evtl. Wasserbomben füllen, Eieruhren stellen und in Alufolie einwickeln, damit sie nicht umgestellt werden können, Korridor für die Zöllner festlegen.

Simon Walz



Die Hausrallye

Wer weiß es?

Besonderheiten:

Kann auch gut im Freien gespielt werden

Dauer:

Ca. 60 Minuten

Zielgruppe:

Ab 9 Jahre

Vorbereitungszeit:

Normal

Wo viele Kinder zusammentreffen ist es immer wichtig, dass sie auch alle gleichzeitig beschäftigt sind, denn sonst können sie sehr kreativ werden. Bei dieser Hausrallye sind alle Kinder involviert und keinem ist langweilig.

Spielvorbereitung

Für dieses Spiel benötigt man einen Spielplan mit den Zahlen von 1-70. Diesen ganz einfach auf einen alten Karton oder ein großes Blatt aufmalen. Desweiteren werden 70 Zettel benötigt. Auf die Vorderseite der Zettel die Zahl und auf die Rückseite ein Tier aufschreiben. (Natürlich kann man hier auch Namen nehmen, Gegenstände, usw. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hier die Erklärung mit Tieren.)



Diese 70 Zettel werden vor Jungstartbeginn in allen Räumen im Haus verteilt aufgehängt und zwar so, dass die Zahl sichtbar ist. Wichtig ist hier, die Zettel vorher gut zu mischen, damit die Zahlen nicht nacheinander in den Räumen hängen. Denn die Kinder sollen die Zettel suchen.

Varianten: Soll das Spiel länger gehen, einfach mehr Zahlen auf den Spielplan malen und entsprechend mehr Zettel nehmen oder wenn es kürzer gehen soll, entsprechend weniger.

i

Kopiervorlagen zu den Zahlenkarten mit Tiernamen findest du unter den Zusatzmaterialien zu dieser Heftausgabe unter www.jungstartleiter.de

MATERIAL

gemalter Spielplan mit den Zahlen von 1-70, 70 Zettel mit den Nummern und den Tieren, Klebeband zum Aufhängen der Zettel

Spielbeschreibung

Zu Beginn werden die Kinder in Gruppen zu je vier Personen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Spielfigur und stellt diese an den Start auf dem Spielplan. Nun beginnt die erste Gruppe zu würfeln. Sie darf so viele Felder nach vorne ziehen, wie Augen auf dem Würfel zu sehen sind. Ist dies z. B. eine 4 wird die Spielfigur auf die 4 gestellt. Nun rennt die gesamte Gruppe los und sucht den Zettel mit der Nr. 4. Hat ein Kind ihn gefunden, dreht es ihn um und schaut, welches Tier darauf steht. Wichtig hierbei ist, dass der Zettel für die anderen Gruppen hängen bleiben MUSS. Das Kind holt seine Gruppe zusammen und sie gehen gemeinsam zu einem Mitarbeitenden. Sie nennen die Zahl und das Tier. Wenn beides übereinstimmt, bekommen sie die entsprechende Aufgabe/Frage gestellt. Wurde die Aufgabe/Frage richtig gelöst, darf wieder gewürfelt werden. Stimmen die Zahl und das Tier nicht überein, müssen sie nochmal los und nachschauen. Sieger ist die Gruppe, die als erste genau im Ziel ist.

Nachdem die erste Gruppe gewürfelt hat, ist gleich die zweite Gruppe an der Reihe und würfelt ebenfalls. Haben sie ihre Figur auf das entsprechende Feld gestellt, dürfen auch sie sich auf die Suche machen. Dann würfelt Gruppe Nr. drei, vier, usw. Würfelt die zweite Gruppe eine 4, stellt man die Figur ein Feld weiter auf die 5, da die Aufgabe schon gelöst wurde.

**MATERIAL**

pro Gruppe eine Spielfigur, einen Würfel und für die Mitarbeitenden die Zettel mit den Zahlen, Tieren und Fragen/Aufgaben.

Actionvariante: Jeder Gruppe ist ein Mitarbeitender zugeteilt. So müssen die Gruppen nicht aufeinander warten, bis eine Aufgabe der vorher spielenden Gruppe gelöst wurde, bzw. der Zettel gefunden wurde. Achtung: Evtl. braucht es pro Zahl mehrere Aufgaben, da zwei Gruppen parallel die gleiche Zahl finden könnten.

Hier ein Teil der Fragen und Aufgaben, die jedoch selbständig verlängert werden kann, bzw. an den Ort angepasst werden muss.

Fragen/Aufgaben

1. Hase: Wie heißt der Bürgermeister von XY?
2. Katze: Nennt vier Tiere mit dem Anfangsbuchstaben „G“. z. B. *Giraffe, Gepard, Gnu, Gorilla*
3. Hund: Wie viele Kanten hat ein Würfel? 12
4. Maus: Was brachten die drei Weisen dem Jesuskind zur Geburt mit? *Gold, Weihrauch und Myrrhe*
5. Elefant: Besorgt drei verschiedene Blätter!
6. Hamster: Singt ein Lied (aus dem Jungscharliederbuch) auswendig vor.
7. Krokodil: Faltet ein Schiffchen.
8. Giraffe: Schreibt einen Witz auf, in dem kein „R“ vorkommt.
9. Zebra: Nennt fünf Tiere, die in Afrika leben! *Elefant, Löwe, Giraffe, Nashorn, Zebra*
10. Löwe: Wie hießen die ersten Menschen und was passierte mit ihnen? *Adam und Eva, sie wurden aus dem Paradies vertrieben*
11. Gepard: Malt ein Tier, das hüpfen und schwimmen kann.
12. Antilope: Hüpf 30 s auf einem Bein.
13. Afe: Wie heißen die jungen Frösche? *Kaulquappen*
14. Tiger: Nennt sieben verschiedene Länder!
15. Igel: Wie heißt die Hauptstadt von Österreich? *Wien*
16. Esel: Welches ist das größte lebende Säugetier? *Wal*
17. Reh: Wie heißt das „Vorwort“ der folgenden drei Wörter? ..sache/..sprung/..großvater
Ur (Ursache, Ursprung, Urgroßvater)
18. Ratte: In welcher Stadt wurde Jesus geboren? *Bethlehem*
19. Schnecke: Schreibt das Wort „Jungschar“ in Spiegelschrift auf.
20. Frosch: Dreht sich die Sonne um die Erde oder die Erde um die Sonne? *die Erde dreht sich um die Sonne*





21. Libelle: Nennt fünf verschiedene Vogelarten. *Amsel, Rotkehlchen, Fink, Spatz, Blaumeise*
22. Pferd: Macht 20 Kniebeugen.
23. Kuh: Welche Stadt wurde ganz ins Meer gebaut?
Venedig
24. Schwein: Nennt sechs Obstsorten. *Banane, Apfel, Birne, Kirschen, Erdbeeren, Ananas*
25. Hirsch: Nennt vier Jünger von Jesus. *Petrus, Andreas, Jakobus, Johannes ...*
26. Eichhörnchen: Besorgt einen gelben Gegenstand.
27. Spatz: Nennt fünf Sternzeichen. *Zwillinge, Krebs, Löwe, Waage, Schütze, Steinbock ...*
28. Möwe: Welche Tiere versorgten Elia mit Nahrungsmitteln?
Raben
29. Wal: Nennt drei kirchliche Feiertage.
Weihnachten, Ostern, Pfingsten ...
30. Delphin: Wie heißen die vier Himmelsrichtungen?
Nord, Ost, Süd, West
31. Fledermaus: Wie heißt der Pfarrer / die Pfarrerin mit Vornamen?
32. Ziege: Dichtet einen 8-Zeiler, in dem die Worte „Spaß, Hubschrauber, Kirche, Gelb, Trinkflasche und Blume“ vorkommen.
33. Schaf: Wo steht der Eiffelturm? *Paris*
34. Biene: Nennt zehn verschiedene Getränke!
35. Hai : Wie viele schwarze Tasten hat ein Klavier? *36*
36. Stachelschwein: Rennt einmal um das Gemeindehaus.
37. Aal: Was verwandelte Jesus in Wein? *Wasser*
38. Schwertfisch: Wie alt sind eure Mitarbeiter zusammen?
39. Specht: Wer wurde von einem Wal verschluckt? *Jona*
40. Ameise: Was ist das Besondere an einem Gletscher?
Er ist das ganze Jahr mit Eis bedeckt
41. Hummel: Nennt 10 Früchte dem Alphabet nach ...
z. B. Apfel, Birne ...
42. Rotkehlchen: Wer wurde in eine Löwengrube geworfen, weil er Gott anbetete? *Daniel*
43. Wurm: Watschelt wie die Enten von hier bis zum Eingang.



Weitere Fragen und Aufgaben findest du unter www.jungcharleiter.de

MATERIAL

alte Zeitungen,
Zettel,
Stifte und Kekse

Tanja Ziegler



Nur zusammen schaffen wir das!

Erlebnispädagogische Übungen

Besonderheiten:

Übungen, die Gemeinschaft und Zusammenhalt fördern

Dauer:

Variabel

Zielgruppe:

Für ältere Jungschar-kinder (ab 11 Jahren)

Vorbereitungszeit:

Normal

Was ist Erlebnispädagogik und was bringt sie?

Bei erlebnispädagogischen Übungen soll die Gemeinschaft und die Zusammenarbeit in der Gruppe gefördert werden. Außenseiter können dabei gut in die Gruppe integriert werden. Bei Streitfällen versucht man, gemeinsam Lösungen zu finden.

Wichtig ist es, im Vorfeld ein paar Regeln zu beachten:

1. Die Übungen funktionieren nur mit Teamarbeit.
2. Stopp-Regel: Wenn jemand etwas auffällt, das eine Gefahr darstellt oder zu Verletzungen führen kann, darf man laut „Stopp“ rufen.



3. Jeder in der Gruppe ist mit Respekt zu behandeln. Beschimpfungen und Beleidigungen sind nicht erlaubt.
4. Alle Kinder sollen bei den Aktionen prinzipiell die Möglichkeit haben, den Grad der Herausforderung selbst zu bestimmen.
5. Die Übungen müssen nicht alle in einer bestimmten Zeit ausgeführt werden. Wichtig ist allein der Gruppenprozess und nicht die unbedingte Bewältigung der Aufgabe. Generell ist es sehr sinnvoll, nach einer EP-Übung eine kurze Reflexion anzuschließen.

Erlebnispädagogische Übungen

Schiffbruch

Die Gruppe befindet sich auf einem stürmischen See und hat Schiffbruch erlitten. Das rettende Boot stellt eine große Plane oder Decke in der Mitte der Wiese bzw. des Raumes dar.

Jedes Kind steht auf einem Holzbrett (bzw. einer dickeren Pappe) einigermaßen verstreut in kleinen Gruppen und mit mindestens 5 Meter Abstand zum Boot. Das Ziel der Gruppe ist es, dass alle das rettende Boot erreichen, ohne dabei unterzugehen. Um auf „dem Wasser“ laufen zu können müssen die Holzbretter bewegt werden. Dies kann nur geschehen, wenn keiner auf dem Brett steht und das Brett somit weitergereicht werden kann. Als Hilfsmittel bekommt die Gruppe ein bis drei Hilfsbretter zur Verfügung, die am Anfang jeweils in Schrittnähe zu einer Person gelegt werden.

(Material 1)

MATERIAL 1

Plane oder Decke,
Holzbretter bzw.
Pappe 30 x 40 cm
(in entsprechender
Anzahl der Kinder)
und zwei bis drei
Zusatzbretter je
nach Gruppen-
größe,
Augenbinden

Für die Übung gelten folgende Regeln:

- a) Jeglicher (auch Hand-) Kontakt mit dem Wasser ist zu vermeiden. Findet der Kontakt dennoch statt, bekommt das betreffende Kind eine Augenbinde und ist für den weiteren Verlauf der Übung blind.
- b) Kommt ein blindes Kind erneut in Kontakt mit dem Wasser ist es zusätzlich noch stumm und kann nur noch nonverbal kommunizieren.
- c) Fällt ein Brettchen während der Durchführung für 5 Sekunden ins Wasser und bleibt ohne Körperkontakt durch die Kinder, wird es aus dem Spiel genommen.
- c) Vor Beginn der Übung hat die Gruppe eine 10-minütige Planungsphase zur Verfügung.
- d) Außerdem kann für die Übung noch eine Zeitvorgabe (10-15 min) gemacht werden, in der die Gruppe die Rettungsaktion schaffen sollte.



Der schwebende Stab

Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften und bildet so zwei Reihen, die sich in kurzem Abstand gegenüberstehen. Alle strecken jeweils beide Zeigefinger aus und versuchen, Kontakt zu einem Stab zu bekommen, der von der Spielleitung waagrecht etwa in Brusthöhe zwischen den beiden Reihen gehalten wird. Ziel ist es, dass der Stab von allen beteiligten Fingern berührt und getragen wird.

Dann erfolgt die eigentliche Aufgabe: Der Stab wird gemeinsam zu Boden gelassen. Dabei sollen alle Finger zu jedem Zeitpunkt Kontakt zu dem Stab haben. Wenn der Stab am Boden angekommen ist, lassen alle Finger gleichzeitig los.

Sobald während der Übung einzelne Finger den Stab nicht mehr berühren, startet man wieder von Brusthöhe.

Die Aufgabe ist schwieriger, als man zunächst annimmt, da unkoordinierte Einzelaktionen den Stab eher nach oben als nach unten befördern. Maximal 8-12 Personen sollten einen Stab zur Verfügung haben.

(Material 2)

MATERIAL 2

1 Meterstab

Die Computertastatur

Jedes Kind bekommt einen (bzw. entsprechend viele) Buchstaben von A-Z zugeteilt. Die Buchstaben liegen durcheinander innerhalb eines Seilkreises. In alphabetischer Reihenfolge springen die Kinder auf ihren Buchstaben. Es darf aber jeweils nur eine Person in dem Kreis sein, sonst muss man von vorne anfangen. Vor der Übung darf die Gruppe schätzen, in welcher Zeit sie die Übung schafft. Es sind mehrere Verbesserungsversuche erlaubt.

(Material 3)

MATERIAL 3

26 Buchstabenblätter von A-Z, Seil, Stoppuhr

Kurze Reflexionsmethoden

Grundsätzlich ist für jede Reflexion nach den Übungen zu beachten, dass die ausgewählte Methode zur Gruppe und zur Situation passt (z. B. dass sie die Kinder nicht überfordert).

Feedback mit Smileys

Man stellt verschiedene Fragen bzw. Aussagen. Diese werden mit Smileys bewertet (drei Smileys: grinsend, mit geradem Mund, traurig). Z. B. Wie war die Zusammenarbeit? Wie zufrieden seid ihr mit der Durchführung? Wie habt ihr euch während der Übung gefühlt? usw.



Andere Variante: Alle stehen im Kreis und der erste sucht sich einen Smiley zu seiner Gefühlslage aus und sagt, warum er diesen ausgewählt hat. Dann geht es reihum im Kreis.
(Material 4)

Ampel

Jede/r bekommt eine grüne, eine rote und eine gelbe Karte. Dann werden Aussagen getroffen. Kinder halten die entsprechende Karte hoch: bei Zustimmung grüne Karte, bei Ablehnung rote Karte, gelb bei Unentschlossenheit. Rückfragen sind erlaubt.
(Material 5)

5-Finger-Feedback

Es werden Fragen gestellt und auf ein Kommando bewerten alle die Frage mit den Fingern einer Hand. Der Daumen steht für sehr gut, alle fünf Finger sind das schlechtmöglichste Ergebnis. Bewertungsfragen wie „Wie würdet ihr eure Zusammenarbeit bewerten von 1 bis 5?“ oder „Welchen Spaßfaktor hattet ihr?“ sind dafür geeignet.

3 Worte

Alle Kinder werden gebeten, drei Worte auszuwählen, die ihnen spontan in Bezug auf die Übung in den Sinn kommen. Alle teilen sich nacheinander und unkommentiert ihre Worte mit.

Wetterkarte

Jedes Kind darf eine Wetterkarte aussuchen, die zu der jeweiligen Gefühlslage passt.
(Material 6)

- Sonnig:** wohl gefühlt, gute Erfahrungen
Heiter bis wolkig: es waren gute und weniger gute Erfahrungen
Nebel: mir fehlte der Durchblick, noch unsicher, was davon zu halten ist
Regen: ärgerlich, wenig Interesse aneinander erlebt
Frost: kühle Atmosphäre, fühlte mich nicht ganz wohl
Gewitter: für mich waren Spannungen, Konflikte, Schwierigkeiten spürbar

MATERIAL 4

Smileys (entweder pro Kind oder für die gesamte Gruppe drei), Aussagen zur Übung

MATERIAL 5

Je Kind einen roten, grünen und gelben Zettel, Aussagen zur Übung

MATERIAL 6

Wetterkarten mit jeweiligem Symbol



Auswertungsfragen für die Reflexion

Folgende Fragen sind für die Auswertung der EP-Übungen hilfreich. Die Mitarbeitenden der jeweiligen Gruppe wählen daraus maximal 5 passende Fragen aus, die sie mit der Gruppe besprechen.

- Was hat gut geklappt? Was war nicht gut?
- Wo und wie hat die Gruppe zusammengearbeitet?
- Wo wurde besonders gut kooperiert?
- Wie wurden Probleme angegangen?
- Wie wurden Entscheidungen gefällt?
- Wie war der jeweils Einzelne beteiligt bzw. trug zum Gruppenergebnis bei?
- Wie hat sich der jeweils Einzelne bei der Aktion gefühlt?
- Was hat den jeweils Einzelnen dazu gebracht, doch mitzumachen/weiterzumachen?
- Was sollte beim nächsten Mal anders gemacht werden?

Claudia Englert





Zwei Generationen treffen sich

Ideen für tolle Begegnungen

Ziel der Aktionen

Kinder und alte Menschen begegnen sich und schenken sich gegenseitig Zeit, Mut und Hoffnung. Zwei Aktionen sind mir in meiner Praxis begegnet, die dieses Ziel erreicht haben.

Aktionen

Senioren besuchen eine Jungschar

Kinder bereiten eine Jungscharstunde vor, in der sich Jung und Alt begegnen. Dazu werden die Kinder in einer Vorbereitungs- jungscharstunde in verschiedene Gruppen eingeteilt (z. B. sucht



Gruppe 1 Lieder raus und gestaltet Einladungskarten; Gruppe 2 überlegt sich ein kleines Theaterstück, eine Aktion oder ein Spiel; die 3. Gruppe überlegt sich, wie sie ihre Jungschar kreativ vorstellen kann ...).

In der kommenden Woche werden ältere Menschen in der Gemeinde schriftlich oder persönlich von den Kindern eingeladen, diese Jungscharstunde zu besuchen. Wer konkret eingeladen wird, kann in Absprache mit dem Pfarrer / der Pfarrerin getroffen werden. Möglich wäre z. B. ein Seniorenkreis oder ältere Gottesdienstbesucher; Menschen eines Seniorenheims (die man über einen Fahrservice anderer Gemeindeglieder abholen könnte).



In der Jungscharstunde wird gemeinsam gesungen, die Jungschar vorgestellt, ein kleines Theaterstück präsentiert, gemeinsam gespielt, usw. Gemeinschaftsfördernd ist ein gemeinsames Essen, wo man Zeit hat, sich auszutauschen. Denkbar sind auch Interviews: Kinder fragen, Erwachsene antworten und umgekehrt.

Auftritt von Jungbläsern im Seniorenheim

Mit Jungscharkindern, die in Posaunenchoren aktiv sind, haben wir eine kleine Freizeit gemacht. Dabei wurde 3 Tage viel mit den Instrumenten geübt und daneben ein klassisches Jungscharfreizeitprogramm durchgeführt. Am 4. Tag ging es dann gemeinsam zu einem Seniorenheim (im Vorfeld organisiert). Auf mehreren Etagen wurden die gelernten Stücke zum Besten gegeben. Anschließend gab es noch eine kurze Zeit des Austausches, die Kinder bekamen Geschenke mit als Zeichen der Dankbarkeit und Wertschätzung.

Generell kann man natürlich auch ohne Blasinstrumente unterm Jahr Besuche in Seniorenheimen anfragen. Man könnte evtl. etwas vorsingen oder gemeinsam spielen oder basteln. Dazu bedarf es im Vorfeld einer guten Organisation und Absprache mit den Verantwortlichen des Heims.

Antje Metzger



Außenseiter integrieren

Praktische Tipps

Immer wieder stellen wir fest, dass Kinder am Rande einer Jungschargruppe stehen. Für Mitarbeitende und auch für die Gruppe sind sie manchmal eine Belastung. Oft wissen wir nicht so recht, wie wir mit der Situation umgehen sollen. Die Gruppenstunde ist vorbereitet, alle haben viel Spaß – nur ein Kind ist nicht zu begeistern oder distanziert sich von der Gruppe. Aber hier liegen auch Chancen und Möglichkeiten für die Gruppe und die Mitarbeitenden, sich weiter zu entwickeln und neue Erfahrungen zu machen. Da dieses Thema sehr umfangreich ist, betrachten wir hier erstmal nur ein Kind, das von sich aus Schwierigkeiten hat, sich in die Gruppe zu integrieren.

Die Einstellung zählt

Wie bei vielen Dingen im Leben ist eine positive Einstellung zu unseren Problemen eine wichtige Voraussetzung, um diese zu lösen. Wenn es mir gelingt, das Kind mit liebenden und ver-



ständnisvollen Augen anzusehen, habe ich den ersten wichtigen Schritt schon getan. Diese Einstellung sollte eine bewusste Entscheidung sein: Ich möchte das Gute und Positive in diesem Kind sehen. Treffe ich diese Entscheidung nicht bewusst, werde ich sehr wahrscheinlich unbewusst eine negative Haltung einnehmen. Meine Einstellung ist wichtig!

Motive erkennen

Die Gründe, warum Kinder in die Rolle des Außenseiters geraten sind, sind sehr vielfältig. Doch gerade hier liegt ein weiterer wichtiger Schlüssel, der uns helfen kann, dieses Kind in die Gruppe zu integrieren. Ein Gespräch unter den Mitarbeitenden kann schon helfen diese Motive zu erkennen. Hier mögliche Gründe:

Die Geschwisterkonstellation

Ist das Kind Einzelkind oder hat es Geschwister? An welcher Stelle in der Geschwister-Hierarchie steht es? Erstgeborene sind manchmal zurückhaltender. Die Zweitgeborenen dagegen erwecken den Anschein, dass sie schlauer und gewitzter sind. Das macht sie auch manchmal beliebter, als ihre älteren Geschwister. Weitere Kinder in der Familie nehmen dann schon die Rolle der Entdecker und Eroberer ein. Sie gehen viel weiter an die gesetzten Grenzen als ihre älteren Geschwister. Sandwichkinder oder auch Mittelkinder haben manchmal das Problem, dass sie zu wenig Aufmerksamkeit im Elternhaus bekommen. Sowohl das Erstgeborene wie auch das Nesthäkchen bekommen meist die volle Aufmerksamkeit der Eltern. Während das Mittelkind nur kurz im Mittelpunkt steht und manchmal nur so nebenherläuft.

Die falsche Programmierung

Das kannst du nicht, das schaffst du nicht – Lass das sein. Wenn man nur oft genug diese oder ähnliche Sprüche hört, glaubt man irgendwann daran. Mangelndes Selbstbewusstsein ist dann die Folge. Aus den unterschiedlichsten Ecken kommen diese Sprüche: Elternhaus, Schule, „Freundeskreis“. Das Ergebnis ist immer das gleiche: Unser Jungscharkind traut sich nichts zu. Fehlendes Selbstvertrauen kann auch durch andere Umstände ausgelöst werden: Die Eltern haben sich getrennt. Manchmal gibt sich das Kind hierfür selbst die Schuld. Ein Umzug: Alles ist neu und ungewohnt, manchmal auch schlechter wie vorher, z. B. wenn man von einem Eigenheim in eine Mietwohnung ziehen muss. All dies können Motive sein die einem Kind das Selbstvertrauen rauben können.



Es braucht Zeit

Jetzt braucht man auf keinen Fall denken, wenn ich erst das Motiv erkannt habe, ist der Rest ganz einfach. Manches braucht Zeit. Vielleicht sogar die gesamte Jungscharzeit. Also Jahre. Aber es lohnt sich, in dieses Kind Zeit zu investieren. Ich muss immer wieder neu bewusst entscheiden, eine positive Einstellung zu diesem Kind zu haben.

Beziehung aufbauen

Ein erster wichtiger Schritt ist, eine Beziehung zu dem Kind aufzubauen. Hier ist die eigene Körpersprache sehr wichtig. Wenn ich mit dem Kind rede, achte ich darauf, dass wir auf Augenhöhe sind. Das heißt, ich mache mich bewusst kleiner. Ich wende mich dem Kind mit meinem ganzen Körper zu. Offene Handflächen zeigen, dass ich nichts zu verbergen habe. Ich zeige echtes Interesse an dem Kind. Welche Hobbys hat das Kind? Welche Wünsche und Bedürfnisse? Ich erkundige mich: Wie war die letzte Woche bei dir? Wie ist die Mathearbeit ausgefallen? Eine Beziehung zu dem Kind aufbauen heißt Vertrauen aufbauen.

Bedürfnisse befriedigen

Oft sind ganz natürliche Bedürfnisse, die nicht befriedigt werden, ein Grund für das am Rande stehen des Kindes: Bedürfnisse nach Anerkennung, Lob, Respekt, Aufmerksamkeit, Zuwendung, Selbstverwirklichung, Zugehörigkeit können in der Jungscharstunde teilweise befriedigt werden. Natürlich muss man hier aufpassen, dass man nicht übertreibt. Zuviel des Guten könnte dazu führen, dass die Gruppe das Kind ausgrenzt.

Die Stärken fördern

Ein weiterer Baustein ist, das Selbstbewusstsein des Kindes zu stärken. Manchmal kann es helfen, wenn das Kind die Gruppe wählen darf und nicht unbedingt der Größte oder Stärkste. Wir können auch Bedingungen schaffen, dass die Gruppe auf den Außenseiter angewiesen ist. Unser Kind bekommt das Gefühl, dass es gebraucht wird.

Kooperative Spiele

Es gibt Spiele, bei denen die Gruppe eine bestimmte Aufgabe lösen muss. Also: nur alle zusammen gewinnen. Jeder ist wichtig und trägt zum Erfolg bei. Das stärkt besonders Kinder mit fehlendem Selbstbewusstsein.



BUCHTIPP

„Meine stärksten kooperativen Spiele“ von Martin Völkening. Dieses Buch bietet jede Menge guter Kooperationsspiele.