

STARTPAKET



Jungschar und KiBiWo

move **4** kids

KiBiWo

Jungschar

Hallo liebe Mitarbeiterin, lieber Mitarbeiter,

in deinen Händen hältst du das Impuls- und Startpaket für Menschen, die etwas für Kinder in der Kirche bewegen wollen.

Diese Idee des Fachausschusses Arbeit mit Kindern im Evangelischen Jugendwerk Württemberg (ejw) will gezielt Menschen unterstützen, die Kinder zwischen 6 und 12 Jahren auf ihrem Weg mit Gott ins Leben begleiten.

Willst du auch für und mit Kindern aktiv werden?

- *Eine Jungschar starten oder weiter führen*
- *Bei Kinderbibeltagen-, Aktionen oder einer KiBiWo mit machen*

Dieses Startpaket soll praktische dazu Ideen liefern und zeigen wo es Infomaterial, Arbeitshilfen, Vernetzungsmöglichkeiten und Ansprechpartner vor Ort gibt.

Entscheidend ist, dass dies immer wieder aus der Kraftquelle Gottes heraus geschieht.

Deshalb mach mit, setz dich und andere in Bewegung.

Neue Impulse, frischen Wind und Gottes guten Segen wünscht dir von Herzen

der Fachausschuss Arbeit mit Kindern im ejw –

Philipp Fleck, Hariolf Schenk, Beate Groß, Damaris Kieser, Andy Klooz, Marcel Dompert, Christa Belz, Caren Bäuerle, Sabine Sommer, Elke Hiller, Hermann Murrweiß



und

Beate Hofmann

Landesjugendreferentin ejw

Jede Gemeinde und auch viele CVJM sind in einem Bezirksjugendwerk eingebunden. Dort gibt es Grund- und Aufbaukurse für den JungschARBereich, Hilfestellung bei Praxisfragen sowie weitere Schulungsmöglichkeiten.

Der Fachausschuss Arbeit mit Kindern in der Landesstelle (ejw) organisiert und verantwortet Landesseminare über die regionalen Angebote hinaus. Da kann man andere Engagierte kennen lernen und neue Impulse für die JungschAR- oder KiBiWo-Arbeit erhalten.

- **Landesseminar KiBiWo (jährlich im Januar)**
Ein Praxisseminar parallel zur neuen Arbeitshilfe Kinderbibelwochen, bei dem in einzelnen Workshops Inhaltliches und Kreatives vorgestellt wird.
Ort: Landesstelle des ejw, Stuttgart oder Tagungsstätte Bernhäuser Forst, Stetten
- **Praxistag JungschARlager (jährlich im März)**
Ein Tag voller Ideen für Teams, Ehren- und Hauptamtliche, die eine JungschARfreizeit vorbereiten. Dies geschieht in Zusammenarbeit mit der Praxishilfe „JungschARleiter“. Ort: Freizeitheim Kapf, Egenhausen (Schwarzwald)
- **INPUT – Rüsttreffen für Mitarbeitende in der JungschAR (jährlich im November)**
Gemeinschaft erleben, Ideen auftanken und neue Impulse für die Gruppenarbeit mit Kindern bekommen – all das gibt es jedes Jahr an dieser Stelle. Eingeladen sind JungschARmitarbeitende mit Grundkuserfahrung bzw. ab 16 Jahren.
Ort: Tagungsstätte Bernhäuser Forst, Stetten (Nähe Flughafen Stgt.)

Weiterhin gibt es Anregungen in Form von praxiserprobten, pfiffigen Arbeitshilfen.



1. „JungschARleiter“:

- die Praxiszeitschrift für die Arbeit mit Kindern ab dem Grundschulalter bis 12/13 Jahren
- mit fertigen Gruppenstunden, kreativen Bausteinen, Geschichten, Andachten und kurzen pädagogischen Themen für Mitarbeitende
- für 11 € im Jahresabo erhältlich
- **Probeexemplar liegt bei**

2. Arbeitshilfen für Kinderbibelwochen

- thematisch orientierte Praxismappen für 4-5 Kinderbibeltage
- mit fertig ausgearbeiteten Theaterszenen, Aktionen, Bastelideen, Gottesdienstentwurf, religionspädagogischen Vorüberlegungen und Ideen zur Umsetzung
- Kosten 5€ pro Mappe (Staffelpreise bei größeren Mengen)

oranges Faltblatt mit einer Auflistung der lieferbaren Mappen liegt im Paket

Das Startpaket – was ist drin?

- **Jungschar-Praxisideen**

- Was ist Jungschar überhaupt?
- Spielstunde rund um das Jungschar-Ankerkreuz
- Andacht zum Ankerkreuz
- 10 Spiele mit wenig Material
- Tauffrisch ...eine JS Stunde mit Tatoobild
- Auf dem Weg nach Emmaus - JS-Stunde mit „Wackelbild“
- Rate mal! - ein Quizabend in der Jungschar

- **Best of Jungscharleiter**

- Auf die Plätze, fertig, los – 4 Elemente der Jungscharstunde
- Spiele zum Kennenlernen
- Spielfix on tour
- Ein Bibelfest macht bibelfest
- Rudi Rabowski (Erzählidee)
- Aufgepasst! Aufsichtspflicht in der Jungschar
- Jungscharlauf – aus der Sicht eines „Marathonis“

- **Materialempfehlungen**

- **KiBiWo macht Kinder froh – Know-how für Kinderbibelwochen**

- **Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen gemeinsam auf dem Weg**

- **Werbung – unverzichtbare Tipps**

- **Links – Network**

- **Little Foot – kreatives Angebot zum Holzfüßchen**

- **Sonstiges:**

- Ausgabe des Jungscharleiters
- Probeexemplar „Jungschar“ – Zeitschrift für Jungscharkinder
- Unter Uns – die Zeitschrift des ejw
- aktuelle Flyer zu den anstehenden Landesseminaren
- oranges Übersichtsblatt zu Arbeitshilfen KiBiWo
- Segenskarte
- ein bäriges Dankeschön für dein Engagement für Kinder

Jungschar? Was ist das überhaupt?

Auf die Plätze fertig..... Jungschar



„Jungschar soll die fröhlichste Stunde in der ganzen Woche sein“, so der Ansatz aus der Entstehungszeit der Jungscharbewegung in den zwanziger Jahren. Ihr Ziel war es, Jungen zu helfen, dass ihr Leben gelingt. Dazu gehörten eine feste Gruppenordnung, ein spannendes, fröhliches Programm und eine kindgerechte Unterweisung im Wort Gottes.

Daran hat sich nicht viel geändert. In einer Gesellschaft, in der oft beide Eltern voll arbeiten und somit wenig Zeit für die Kinder haben, in der viele Kinder nur mit einem Elternteil aufwachsen, in der die Kirche und Ethik immer weniger eine Rolle spielen, brauchen wir Orte, an denen sich Kinder wohl fühlen und Orientierung finden können. Kinder haben heute weniger Ansprechpersonen, denen sie vertrauen und mit denen sie reden können, da es die Großfamilie so gut wie nicht mehr gibt und in vielen Familien Väter und Geschwister fehlen. Sie benötigen reale Vorbilder, die auch den christlichen Glauben vorleben bzw. Informationen darüber weitergeben.

Heute umfasst der Begriff **Jungschar** sowohl Jungen-, als auch Mädchen- oder gemischte Gruppen.

Nach Möglichkeit werden maximal 3 Jahrgänge in einer Gruppe (6 bis 8 Jahre, 9- 11, 12-13 Jahre) zusammen gefasst. Es ist schwer bei einem größeren Altersabstand den Einzelnen nicht zu überfordern bzw. zu unterfordern.

Vier Elemente einer traditionellen Jungschar sind gemeinsame Lieder, Spiel/Action, eine kindgerechte Andacht und Gebet.

Um ein ansprechendes Programm zusammen zu stellen, wollen wir einige Tipps und vor allem auch Materialempfehlungen weiter geben.

Spiele rund um das Ankerkreuz

Ankerkreuz-Fangen: Ein Jungscharler (JS), bei großen Gruppen zwei, fängt die anderen. Sind diese gefangen, müssen sie sich auf den Boden setzen. Bilden aber 2 Kinder ein Ankerkreuz, d.h. ein JS steht mit ausgestreckten Armen (Kreuz) aufrecht da, der zweite JS legt sich als Anker (gebogen) vor das Kreuz, so sind diese zwei Kinder befreit.

Ankerkreuz aus Papier: Jeder JS bekommt 1 DIN A 5 Papier und soll daraus ein Jungschar-Ankerkreuz reißen

Ankerkreuzpuzzle: Die Jungschar bekommt verschiedene Teile, die sich zu einem Ankerkreuzpuzzle zusammensetzen lassen. Der/die MA versteckt die Teile im Raum. Die JS müssen diese zusammensuchen und das Ankerkreuz zusammensetzen.

Ankerkreuz-Trickspiel: Stuhlkreis: Der/die MA beginnt: „Ich gehe in die Apotheke und kaufe ein Fahrrad“ dann der/die Nächste: „Ich gehe in die Apotheke und kaufe ein Ameisenbär“ u.s.w. Der/die MA sagt immer dazu, ob die genannten Dinge mitgenommen werden können: Wenn der JS seine Arme und/oder Beine gekreuzt hat, während er/sie seinen Satz sagt, kann der Gegenstand mitgenommen werden. Es kommt also nicht auf den Gegenstand, sondern auf die Haltung der Arme und/oder Beine an.

„Gefülltes Ankerkreuz“:

A	Z
N	U
K	E
E	R
R	K
K	R



Die 1. Reihe bildet jeweils den Anfangsbuchstaben eines Wortes, die zweite Reihe den letzten Buchstaben. Nun geht es darum, jeweils den Zwischenraum so auszufüllen, dass sinnvolle Worte entstehen.

Gekreuzte Arme:

Stuhlkreis um einen Tisch: Alle JS legen die Hände auf den Tisch, wobei immer die rechte Hand unter der linken des danebensitzenden JS liegt. Der MA (spielt auch mit) beginnt mit einer Hand einmal deutlich auf den Tisch zu schlagen. Dann muss sofort die nächste Hand an seiner rechten Seite auf den Tisch schlagen u.s.w. Wenn jemand zweimal auf den Tisch schlägt, ändert sich die Richtung. Wer seinen Einsatz verschläft, muss die entsprechende Hand vom Tisch nehmen.

Andacht zum Jungschar - Ankerkreuz

In der Mitte des Stuhlkreises liegt ein großes kopiertes oder gemaltes Ankerkreuz

Jetzt haben wir mit vielen Spielen das Ankerkreuz kennen gelernt. Vielleicht fragt ihr euch, warum gerade das unser Zeichen für die Jungschar ist. Was könnt ihr aus diesem Symbol alles erkennen?

(Jungscharler geben Antworten. Wenn es nötig ist, helfen die MitarbeiterInnen etwas nach.)

Wenn die Jungscharkinder auf die Antworten "Anker, Kreuz und Kreis" gekommen sind, erzählt der Mitarbeiter oder die Mitarbeiterin weiter:

Das Kreuz gehört zum Jungscharzeichen, weil es uns in der Jungschar wichtig ist, von Jesus Christus zu erzählen. Jesus ist am Kreuz gestorben. Doch mit seinem Tod war nicht alles aus und vorbei. Seine Nachfolger und Nachfolgerinnen haben erlebt, dass Jesus lebt. Er will uns auch heute ganz nahe sein. Deshalb ist das Kreuz für uns Christen ein Zeichen der Hoffnung und des Lebens geworden.

Wir wünschen uns, dass ihr erkennen könnt, dass Jesu Botschaft auch für uns heute ganz aktuell ist. Jesus will unser Leben kreuzen und den Weg zu Gott bereiten.

Aber warum ist da **ein Anker** im Jungscharzeichen "versteckt"?

Jedes Schiff hat einen Anker. Er ist dazu da, dass das Schiff festgemacht werden kann, wenn es anhalten will. Ohne den Anker würde es vom Wasser davon getrieben werden. Wir wünschen euch, dass ihr euer Leben in Jesus Christus verankern könnt.

Wir können Tag für Tag so wie Jesus zu Gott beten als liebevollen Vater. An ihm könnt ihr euch immer festhalten, so wie das Schiff durch den Anker festgehalten wird.

Wenn jeder hier ganz für sich alleine an Gott glauben würde, dann wäre das eine ziemlich langweilige Sache. Deshalb gibt es im Jungscharzeichen noch **den Kreis**. Er steht für unsere Gemeinschaft hier in der Jungschar. Wir bilden zusammen einen (Stuhl)Kreis. Wir wollen miteinander Spaß haben, Gott loben und für andere Menschen als Nachfolgerinnen und Nachfolger Jesus ein Licht sein.

Deshalb heißt der Jungschargruß: „**Mit Jesus Christus mutig voran!**“

Gebet:

Guter Gott wir danken dir, dass wir in die Jungschar kommen können und dort gemeinsam von dir hören dürfen. Hilf uns so zu leben, dass andere Menschen etwas von deiner Liebe in der Welt spüren können. Danke Herr Jesus, für diese Jungscharstunde. Begleite du uns auf dem Heimweg und in die nächste Woche. Amen

Idee: Andy Klooz, Fachausschuss Arbeit mit Kindern, Jungschar ejw

Zehn Jungscharspiele mit wenig Material

1. Krümel – Krümel:

Alle sitzen um einen Tisch und haben die Hände darunter. Ein Geldstück wird unter dem Tisch im Kreis herumgegeben während alle Jungscharler ständig „Krümel-Krümel“ sagen. Ein Kind, das nicht beteiligt ist, gibt die Kommandos.

Es sagt laut:

- flache Hand: alle Jungscharler legen sofort ihre Hände flach auf den Tisch
- Telefon: d.h. alle machen mit ihren Händen pantomimisch ein Telefon
- Doppelbock: d.h. alle stellen beide Hände vor sich übereinander auf den Tisch.

Diejenigen, die in der jeweiligen Runde die Münze haben, müssen die Kommandos besonders geschickt ausführen, weil nach jedem Kommando der Jungscharler, der dran ist 1,2 oder 3 mal raten darf, wer die Münze hat. Alle Jungscharkinder können das Erraten erschweren, indem sie die Kommandos absichtlich ungeschickt ausführen. Ist ein Kind erraten, muss es das Kommando übernehmen.

Material: 1 Geldstück

2. Luftballonvolleyball:

Zwei Mannschaften sitzen sich in zwei Stuhlreihen gegenüber. Jede Mannschaft versucht, einen Luftballon hinter die gegnerische Stuhlreihe zu schießen. Nach einer gewissen Zeit können mehrere Luftballons ins Spiel gebracht werden.

- Wichtig:
- Aufstehen verboten
 - für jede Seite ist ein Schiedsrichter notwendig, der die Punkte zählt
 - Sitzpositionen der Jungscharler von Zeit zu Zeit durchwechseln

Mat.: Stühle, Luftballons

3. Räuber:

In der Mitte sitzt ein Kind mit verbundenen Augen auf einem Stuhl. Unter dem Stuhl liegt ein Bonbon. Ein Freiwilliger darf sich anschleichen und das Bonbon klauen. Der „Blinde“ muss scharf hinhören und kann den Räuber durch Armbewegungen abschlagen. Der Sieger bekommt das Bonbon.

Mat.: 1 Augenbinde, 1 Tüte Bonbons



4. Plätze tauschen:

Sitzkreis: Alle bekommen eine Zahl (von 1-). In der Mitte steht ein Kind mit verbundenen Augen und ruft drei Zahlen auf. Die Aufgerufenen müssen gegenseitig die Plätze tauschen, ohne den Kreis zu verlassen. Der „Blinde“ muss versuchen, einen der drei abzuschlagen.

Mat.: 1 Augenbinde

5. Donauwelle:

Stuhlkreis: Ein Jungscharler steht in der Mitte. Ein Stuhl ist frei, den er zu erobern versucht. Die Kinder im Kreis versuchen dies zu verhindern, indem sie immer einen Platz weiterrutschen. Der Jungscharler in der Kreismitte darf einen Richtungswechsel angeben.

Mat.: Nichts!

6. Burgball:

Stehkreis: Ein Gegenstand (Burg) liegt in der Mitte. Dieser wird von einem Jungscharler bewacht. Die Jungscharler im Kreis versuchen durch geschicktes Abspielen des Balles den Gegenstand zu treffen. Fängt (oder berührt) der Jungscharler in der Kreismitte den Ball, darf er raus. Bei jedem Jungscharler kann gezählt werden, wie oft bei ihm der Gegenstand in der Mitte getroffen wurde bzw. wie oft er den Ball gefangen hat.

Mat.: Gegenstand, Ball

7. Zimmerfussball:

Zwei Mannschaften sitzen sich in zwei Stuhlreihen gegenüber (ca. 2 m Abstand). Der Jungscharleiter rollt den Ball von einer Seite ein. Die Jungscharler müssen versuchen, diesen Ball unter einen Stuhl der gegnerischen Mannschaft zu schießen.

An den Enden der Stuhlreihen kann ein Tisch auf die Seite gelegt werden, damit der Ball nicht seitlich rausrollt. Außerdem sollten bei diesem Spiel von Zeit zu Zeit die Positionen gewechselt werden, weil in der Mitte am meisten gespielt wird.

Mat.: Stühle, kleiner Ball, evtl. 2 Tische

8. „Gekreuzte Hände“

Stuhlkreis um einen Tisch: Alle Mitspieler legen ihre Hände auf den Tisch, wobei immer die rechte Hand über die linke Hand des Nebensitzers gelegt wird. Ein Jungscharler beginnt mit einer Hand auf den Tisch zu schlagen. Dann muss die nächste Hand an seiner Seite klatschen usw. Wird zweimal geklatscht, ändert sich die Richtung. Wer seinen Einsatz verschläft oder an falscher Stelle klatscht, muss seine Hand zurücknehmen.

Mat.: Nichts!

9. Wettlauf:

Zwei Mannschaften sitzen sich in zwei Stuhlreihen gegenüber. Die Jungscharler jeder Gruppe werden durchnummeriert. An einem Ende der Stuhlreihen liegt ein Ball, am anderen Ende steht ein Eimer. Der Jungscharleiter ruft eine Nummer. Die Jungscharler mit dieser Nummer müssen nun versuchen, den Ball zu holen und in den Mülleimer zu werfen. Vorsicht: Bei diesem Spiel kann es ziemlich chaotisch zugehen!

Variante: Es wird Sitzfußball gespielt: Der Ball liegt in der Mitte, rechts und links stehen 2 Stühle – wer bringt den Ball zuerst unter den gegnerischen Stuhl?

Mat.: Ball, Eimer, Stühle



10. Die böse Sieben

Stuhlkreis: Reihum wird von 1-100 gezählt, dann von 100 wieder zurück. Alle Jungscharler die an eine Zahl kommen, in der die 7 vorkommt (7, 17, 27...) oder die durch 7 teilbar ist (14, 21, 27...) dürfen diese Zahl nicht nennen, sondern müssen „hopp“ sagen. Das Zählen muss natürlich sehr schnell gehen. Wer nicht aufpasst muss ein Pfand abgeben. bei einer entsprechenden Gruppe können auch zwei Zahlen genommen werden.

Mat.: Nichts!

Echt spritzig – eine Jungscharstunde zum Thema Taufe



Material/ Vorbereitung:

- A 5 Kartons mit den Buchstaben T, A, U, F, E vorbereiten und in ein Paket verpacken
- Taufkerze und Schale mit Wasser mitbringen
- Lied „Ins Wasser fällt ein Stein“
- Tatoos zur Geschichte des Kämmerers aus Äthiopien (Bestelladresse s. Schluss)

Einstieg:

Lied „Ins Wasser fällt ein Stein“ Str. 1 und 2

Ein großes **Paket mit einer schönen Schleife** wird heute in die Jungschar mitgebracht. Ein Kind packt aus (und holt Buchstabenkarten heraus) – alle Kinder rätseln mit:

Der Leiter formuliert die Frage. Es muss nicht der Reihe nach gehen. Ein Wort ist die Lösung. Der erste Buchstabe dieses Wortes wird gesucht!

1. Wie nennt man ein schwarzes Kleidungsstück, was der Pfarrer immer am Sonntag trägt? (Talar)
2. Wie heißt der Tisch Gottes, der in einer Kirche vorne steht? Häufig stehen ein Kreuz und Kerzen darauf. (Altar)
3. Was ist der Name für den Rand von einem Fluss (Ufer) oder als Scherzfrage: Was steht in der Mitte
bei FI U ss?
4. Wie heißt das Tier, was am liebsten den ganzen Tag am Baum hängt und nichts tut? (Faultier)
5. Ein Fremdwort für die gute Nachricht von der Liebe Gottes? (Evangelium)

Für die richtige Antwort gibt es eine Buchstabenkarte. Nach den fünf Fragen kommen die Kinder mit den Buchstabenkarten nach vorn. Wer findet aus den Buchstaben ein sinniges Wort?

Die Buchstaben werden in der richtigen Reihenfolge (TAUFE) sichtbar aufgehängt.

Lied: „Ins Wasser fällt ein Stein“ 3.Strophe: Nimm Gottes Liebe an!

Andacht/ Erzählidee:

Nimm Gottes Liebe an – das passiert bei einer Taufe. Das erzählt uns die Bibel. Schaut selbst! Wir spielen/zeigen jetzt für euch die Geschichte vom Kämmerer aus dem Morgenland:

Erzählung oder Anspiel zu Apostelgeschichte 8, 26 –39

Es war einmal ein reicher Mann. Er trug kostbare Kleider und eine Siegelring zierte seine Hand. Der Mann war Schatzmeister der äthiopischen Königin. Er war nach Jerusalem gekommen um den Tempel zu besuchen. Schließlich ist der Tempel ein heiliger Ort, wo viele Menschen hin pilgern. Dort kaufte er sich eine Schriftrolle – welch ein Schatz! Damals gab es natürlich keine Bücher und Schriftrollen wurden auf Leder von Hand geschrieben. Dafür musste man viel Geld bezahlen.

Zufrieden setzt sich der Äthiopier in seine Kutsche und macht sich auf den Heimweg. Doch als der Schatzmeister die Schriftrolle lesen will, versteht er rein gar nichts. Es sind die Worte des Propheten Jesaja. Weit und breit ist niemand zu sehen, der ihm die alten biblischen Worte deuten könnte.

Doch da sieht er einen Mann am Wegrand.

Es ist Philippus, einer der Nachfolger Jesu. Philippus hat Gottes Stimme in sich gehört: Geh hinaus an die Straße, die von Jerusalem Richtung Süden führt. Dort wirst du heute gebraucht.“

Als die Kutsche vor Philippus hält, weiß er, dass Gott eine Aufgabe für ihn hat. Freundlich fragt Philippus den Schatzmeister: „Weißt du, was du da liest?“ Als der Fremde den Kopf schüttelt, beginnt er ihm die Worte des Propheten zu erklären. Philippus erzählt es so, wie er Gottes Wort von Jesus gehört hat und er erzählt dem Fremden noch viel mehr über seinen Glauben.

Da geht dem Schatzmeister ein Licht auf. Er versteht vieles ganz neu. Jesus ist für alle Menschen auf die Welt gekommen. Er hat den Menschen zugehört, hat sie heil gemacht und war für sie da. Er ist gestorben und auferstanden. Mit Jesus kann das Leben ganz neu werden. Er ist der Weg zu Gott für jeden, der an ihn glaubt.

Ein neues Leben? Das will der Schatzmeister gerne haben und er weiß, dass man es nicht für alles Geld der Welt kaufen kann. So ein neues Leben in Gott beginnt mit der Taufe. Dort verspricht Gott, dass alles Alte vergangen ist – ja abgewaschen ist. Du kannst mit Gott neu beginnen.

Philippus übersetzt aus dem Jesajatext: Gott ist mein Heil!

Da will der Schatzmeister keine Minute mehr warten. Hier und jetzt möchte er neu beginnen. Er steigt aus der Kutsche. Neben der Straße ist ein kleiner Fluss. Dort steigen Philippus und der Schatzmeister hinein und dann tauft Philippus den Fremden.

Ganz neu, tauf-frisch steigt der Schatzmeister aus dem Wasser. Er ist so glücklich. Seine Reise hat einen Sinn gehabt. Er hat Gottes Nähe erlebt und er will davon weiter erzählen.

Fröhlich steigt er in seine Kutsche und fährt heim nach Äthiopien.

Gespräch:

Wer von euch weiß etwas von seiner Taufe oder war bei einer Taufe dabei? Was ist dort wichtig?

(Taufkerze, Wasser, Patenbrief, Taufspruch..)

Vielleicht feiert ihr euren Taufstag. Wie könnte man das machen?

Die Mitarbeiter erzählen von ihrer Taufe oder von einer bewussten Glaubensentscheidung.

Wenn heute der Kämmerer seine Taufferinnerung zusammenstellen würde, wie müsste diese aussehen: Gemeinsam tragen wir die Antworten zusammen und fertigen in der Mitte (A 3 oder größer) ein **Taufferinnerungsplakat**.

Datum/Zeit:

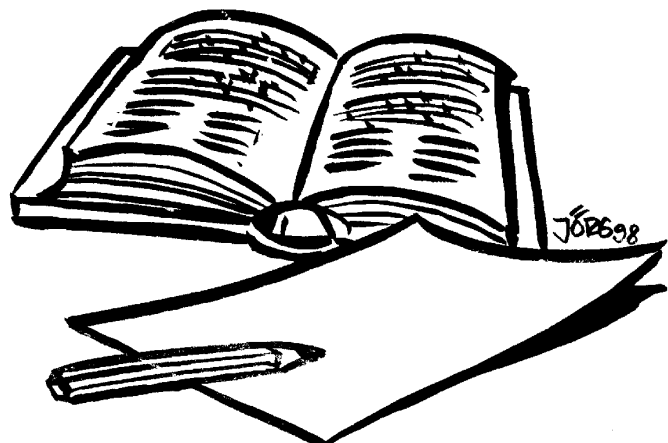
Ort:

Taufpaten:

Wer hat getauft:

Taufspruch:

Worin befand sich das Taufwasser:



Spiele/Aktion

Jetzt geht es rund um Taufe und Wasser parallel zur Reise des Schatzmeisters:

1. Der Schatzmeister macht sich auf den Weg

Reise nach Jerusalem (Stuhlkreis, ein Stuhl weniger als Kinder, Kinder laufen zur Musik im Kreis, bei Musikstopp muss sich jedes Kind schnell auf einen Stuhl setzen, wer keinen Platz hat scheidet aus – Bezug zur Realität: Eine Reise war damals gefährlich, nicht jeder kam am Ziel an)

2. Der Schatzmeister versteht nicht, was er liest

Geheimschrift entziffern (jüngere Kinder ohne Schriftkenntnis puzzeln einen zerissenen Text zusammen)

3. Der Schatzmeister taucht bei der Taufe unter

Wasser säubert (Kinder haben eine dreckige Hand; diese legen sie ins Wasser; erst durch Zuhilfenahme einer zweiten Hand lässt sich der Dreck abwaschen)

4. Der Schatzmeister zieht fröhlich nach Hause

Zog seine Straße fröhlich



(raus ins Freie und ein Frischluftspiel; z.B. zwei Personen schwingen ein Tau und Kinder hüpfen – Freudensprünge - darüber)

Abschluss:

Gebet:

Gott, es ist einfach klasse, dass du uns lieb hast. Bei dir können wir neu beginnen. Du sagst JA zu uns in der Taufe. Danke für Menschen, die uns dein Wort heute so gut erklären können wie Philippus dem Schatzmeister damals. Lass uns auch fröhlich davon weiter erzählen. AMEN.

Die Kinder bekommen das **Tatoobild**, was feucht auf den Arm gedrückt wird, zur Erinnerung an die Stunde mit.

Bestelladresse für die Tatoos: Gottesdienstinstitut der Ev. Luth. Kirche in Bayern, PF 44 04 45, 90209 Nürnberg, Gottesdienstinstitut@t-online.de, Tel: 0911/4316-312

Kreative Idee: Taufkerzen mit Wachsplatten und Farben gestalten (Tauerinnerung) zu beziehen beim Verlag Der Jugendfreund, PF 10 03 55, 70747 Leinfelden-Echterdingen, Tel.: 0711/9787870

Ausführlicher Entwurf für einen Kinderbibeltag zu diesem Thema von Olaf Hofmann im Buch: KinderBibelTage light, Verlag Buch und Musik, Stuttgart 2006

Emmaus – du bist nicht allein auf deinem Weg!

Eine Jungscharstunde mit Bezug zum „Wackelbild“ Emmaus

Die Emmausgeschichte – eine Weggeschichte

(Erzählung für Jungscharler nach Lukas 24, 13 – 35)

Die Jünger sind traurig und mutlos. Sie haben nach dem Tod Jesu am Kreuz alle Hoffnung verloren. Tief enttäuscht und ohne Zuversicht machen sie sich auf den Weg nach Emmaus, zurück in ihr Heimatdorf.

Doch dann begegnen sie unterwegs einem Fremden und kommen mit ihm ins Gespräch. Gespräche tun gut! Dieses hier besonders. Die zwei Jünger können erzählen von ihren Erlebnissen mit Jesus, von ihrer Hoffnung, die gestorben ist.

Hast du das auch schon mal erlebt? Den Kummer von der Seele zu reden im Gespräch mit jemandem, der gut zuhört und keine blöden Fragen stellt.

Wer wirklich traurig ist, der sollte das nicht überspielen und so tun, als wäre nichts. Man kann darüber reden – besonders unter guten Freunden.

Dann kommen die Jünger in Emmaus an. Die Gemeinschaft mit dem Fremden hat ihnen gut getan. Sie laden ihn ein, mit ihnen zu essen.

Im Haus nimmt der Fremde das Brot – wie der Hausherr. Er spricht ein Dankgebet und teilt es in Stücke, gibt es ihnen und da gehen den Jüngern plötzlich die Augen auf.

Mensch, das ist Jesus!! Tatsächlich, der Christus, der Retter. Er ist es, der immer das Brot auf diese Weise geteilt hat.

Ich habe keine Ahnung, warum die Jünger Jesus nicht schon auf dem Weg erkannt haben. Vielleicht waren sie ganz blind vor lauter Kummer. Aber jetzt blicken sie es wirklich richtig! Jesus ist dort, wo wir Gemeinschaft halten, wo wir beten, wo wir einander zuhören und wo wir in Gottes Namen miteinander essen.

„Wo zwei oder drei in meinem Namen versammelt sind, da bin ich mitten unter ihnen“, vielleicht kennst du dieses Lied. Es ist eine Aussage von Jesus.

Das gilt nicht nur damals in Emmaus, sondern hier und heute.

Die Jünger können Jesus nicht in ihrem Haus behalten, aber sie können anderen von ihrem Erlebnis erzählen. Es reit sie vom Hocker!

Sie laufen zurück nach Jerusalem zu den traurigen Jüngern. Die Botschaft ist klar: Jesus ist nicht tot, aus und vorbei. Jesus lebt! Gott hat der Angst, dem Tod und der Traurigkeit die Macht genommen. Gott kehrt bei uns ein und ist dort ganz nahe, wo wir es nicht erwartet haben.

Daran erinnern wir uns jedes Jahr am Ostersonntag.

Kärtchen an die Kinder austeilen:

Bewegt das Bild. Von der Traurigkeit in die Gemeinschaft mit Jesus zu kommen – das ist ein Geschenk. Das gibt Zuversicht und Mut für mein Leben. Das zaubert ein Lachen in die Gesichter.

Gebet: Herr Jesus, du willst bei uns sein wenn wir Gemeinschaft haben. Danke, dass dieses Gebet eine Brücke zu dir ist. Du siehst, was jeden von uns heute und hier bewegt. Lass nicht zu, dass Angst oder Traurigkeit die Macht in uns haben. Mache du es hell in uns und lass uns lebendige Boten deiner Liebe sein. AMEN.

Spiele und Ideen zur Emmausgeschichte

von Stephan Schieck aus „Kinderbibeltage light“ Verlag Buch und Musik 2006

Den Emmaus-Weg nachgestalten

Auf einer Tapetenrolle wird der Weg als Linie nachgezeichnet. Dieser Weg wird von den Kindern gestaltet: Steine deuten sie schweren bedrückenden Wegstrecken an, Blumen bringen die Freude zum Ausdruck.

Der Weg der beiden Jünger und Jesu wird mit drei Spielfiguren nachgegangen. Ihr Weg wird mit Instrumenten (Trommel, Triangel, Rassel, Becken, Klanghölzer, ...) begleitet. Welche Klänge passen zur Dunkelheit und Verzweiflung? Welche Klänge drücken Freude und Hoffnung aus? Während die Figuren den Weg entlang gehen, beleiten die Instrumente die gestalteten Stimmungswechsel mit entsprechenden Klängen.

Körpererfahrung: Wie wir unsere Wege gehen

Die Mitarbeitenden stellen zwei Kinder eine kurze Situation vor. Die beiden machen diese mit ihrer Gangart nach. Alle anderen sollen erraten, in welcher Stimmung die Kinder sind. Man soll es an ihrem Gang sehen. Nachdem die Stimmung erraten wurde, wird dir kurze Situationsangabe vorgetragen und evtl. alle machen die entsprechende Gangart mit.

- › Müde: Peter kommt von einer langen Wanderung nach Hause. Todmüde, aber zufrieden schlürft er die letzten Meter aufs Haus zu.
- › Fröhliches Hüpfen: Elke hat eine 1-2 geschrieben – im Diktat. Mit dem Diktatheft in der Hand hüpfte sie nach Hause.
- › Aus Angst davonlaufen: Marion kommt ein großer, brauner Hund entgegen. Sie hat schreckliche Angst, sie rennt davon.
- › Ungeduldig warten: Max will die Oma vom Bus abholen. Der Bus hat Verspätung. Das Warten fällt ihm schwer.
- › Traurig: Claudia hat ihre Mutter im Krankenhaus besucht. Die Mutter muss noch eine Weile bleiben. Claudia ist ganz niedergeschlagen.

Rundgespräch über eigene Erfahrungen der Kinder

Mögliche **Fragen**:

- › Wie ist es, wenn ich traurig bin?
- › Wie ist es, wenn ich etwas verliere, was mir sehr wichtig war?
- › Angst im Dunkeln/ Angst, wenn ich alleine bin – wer hat das schon mal erlebt?
- › Was wünsche ich mir, wenn diese Angst kommt?

Vertrauensspiel – Im Dunkeln nicht alleine sein

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen. Ein Kind erfährt, wie es ist, wenn es dunkel ist. Ihm werden die Augen mit einem Tuch verbunden. Es wird nun von seinem Partner behutsam verschiedene Wege durch den Raum geführt. Dann wechseln die Rollen.

Bastelvorschlag: Fußspuren

Die Umrisse der eigenen Füße werden von einem anderen Kind auf Tonkarton ummalt und dann ausgeschnitten.

Auf die Fußspuren können ermutigende Texte geschrieben werden, die uns versichern, dass Jesus bei uns ist.

z.B.: „Du bist nicht allein – Jesus geht mit“, „Gottes Liebe ist wie die Sonne, sie ist immer und überall da.“

Fladenbrot backen

Mit dem vorbereiteten Teig (Rezept siehe unten) werden kleine Fladenbrote geformt. Diese können mit grobem Salz und Kräutern verfeinert werden.

Fladenbrotrezept (für ca. 6 Personen):

1 kg Mehl, 1x frische Hefe, 10 Esslöffel (Oliven-)öl, 20 g Salz, ½ l Wasser.
Daraus einen Hefeteig kneten und ca. 2 bis 3 Stunden gehen lassen.
Aus dem Teig 3 bis 4 Fladenbrote formen.

Kooperative Spiele

Thema: Orientierung auf einem schwierigen Weg

Spiel: Labyrinth

Im Gruppenraum oder einem Waldstück wird mit einer Schnur oder einem Seil das Labyrinth „aufgebaut“. Die Schnur sollte ca. 80 cm über dem Boden verspannt sein, damit sie nicht unbeabsichtigt über- oder unterschritten wird. Die Gruppe wird nun mit verbundenen Augen in das Labyrinth geführt und bekommt die Aufgabe, aus dem Labyrinth herauszufinden. Innerhalb der „Gänge“ darf man sich frei bewegen, allerdings sind die Schnüre als unüberwindbare Wände zu verstehen. Die Gruppe darf sich untereinander helfen, gelöst ist die Aufgabe, wenn alle Teilnehmer herausgefunden haben.

Spiel: Fluglotse und Pilot

Die Teilnehmer der Gruppe gehen zu einem Paar zusammen: Der eine ist der Pilot, der mit verbundenen Augen sein Flugzeug auf der Rollbahn landen muss, der andere ist der Fluglotse, der den Piloten durch seine Anweisungen leiten muss. Sie sind jeweils an der gegenüberliegenden Seite der Rollbahn aufgestellt. Diese wird durch die übrigen Teilnehmer der Gruppe markiert. Wer mag, kann noch einige Hindernisse mit einbauen.

Thema: Freunde; oder: Abhängigkeit erfahren

Spiel: Blindenführer

Zwei Teilnehmer bilden ein Paar. Dem einen wird eine Augenbinde umgelegt, damit er nichts mehr sehen kann, der andere führt den Blinden und zeigt ihm möglichst viele Dinge. Er ist ganz für den Blinden verantwortlich, denn dieser ist völlig von ihm abhängig. Nach drei bis fünf Minuten wechseln die Rollen. Während des gesamten Spieles sollte nicht gesprochen werden.

Thema Vertrauen: Vertrauenspendel

Ein Kind stellt sich zwischen zwei andere Kinder. Es schließt die Augen und lässt sich steif wie ein Brett fallen. Der zwischen den Spielern stehende wird von den beiden anderen hin und her gependelt.

Nach ca. 2 Minuten wechseln die Positionen.



Vorsicht:

- › Die Fallstrecke sollte am Anfang sehr gering sein, kann aber gesteigert werden.
- › Kein grobes Herumgeschubse!
- › Betonung: Es geht um die Wahrnehmung des Fallenden!
- › Wenn die Fänger ein zunehmendes Vertrauen spüren, können sie den Abstand vergrößern.
- › Wenn der Fallende sich stabilisieren möchte, muss mit einem früheren Abfangen reagiert werden.
- › Bei der Übung sollte nicht gesprochen werden.

Bewegungstanz zum Kanon „Herr bleibe bei uns“

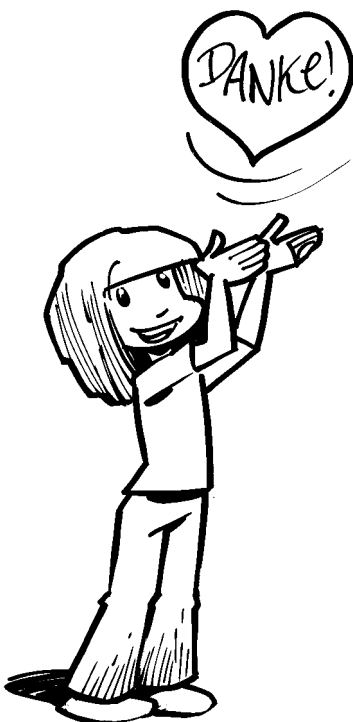
Aufstellung:

„Herr bleibe bei uns“: Arme einladend zur Mitte öffnen; bei „uns“ die Arme zurück an die eigene Brust nehmen.

„denn es will Abend werden“: Hände fassen; zwei langsame Schritte zur Mitte und wieder zwei Schritte zurück.

„Und der Tag hat sich geneiget“: Fassung lösen; vier Schritte um den eigenen Standplatz gehen.

Abschluss mit allen



Imbiss – eine festliche Brotmahlzeit

Wer mag kann dem Imbiss eine besondere Gestalt geben - als Lichterweg durch die Dunkelheit. Dies kann in den Kleingruppen oder auch als gemeinsamer Abschluss gefeiert werden.

Ein Raum wird völlig abgedunkelt. In diesem Raum gestalten wir einen festlichen Tisch: Das Fladenbrot liegt auf einem schönen Tuch in der Mitte. Daneben ein Krug mit Saft. Die Plätze der Kinder werden mit schönen Servietten gedeckt. Ein Blumenstrauß trägt zur Festlichkeit bei.

Die Kinder bereiten sich außerhalb des Raumes vor, indem sie ihre Fußspuren (siehe oben) mit einem Teelicht bekleben. Diese „Fußspurenkerzen“ nimmt jedes Kind mit auf den Weg. Sie werden aber nicht gleich angezündet. Der Gruppenleiter trägt eine große brennende Tischkerze als einzige Lichtquelle, wenn alle zusammen den Raum betreten. Dabei kann ruhige Musik eingespielt oder der Kanon „Herr bleibe bei uns“ gesungen werden. Dann wird die Kerze auf den Tisch gestellt, und jedes Kind zündet seine „Fußspurenkerze“ an der Tischkerze an. Dann beginnt die gemeinsame Brotmahlzeit.

Nach dem Essen verlassen die Kinder mit ihren Kerzen auf unterschiedlichen Wegen ihre Sitzplätze. Sie setzen ihre Kerzen

irgendwo im Raum ab und kommen dann in einem großen Kreis zusammen. Zusammen wird nochmals der Kanon „Herr bleibe bei uns“ gesungen. Dabei sind viele Lichterspuren zu entdecken. Zum Abschluss nehmen die Kinder ihre Kerzen und verlassen damit den dunklen Raum.

Das Brückenspiel

Ein witziges, ausbaufähiges Quizspiel

Ein Quizspiel, bei dem man auch mit ein bisschen Taktik noch Punkte machen kann. Allerdings braucht man etwas Glück, um die Frage aus dem Gebiet zu erwischen, die man auch beantworten kann.

Material:

- ❖ Spielplan auf einem Plakat oder auf Folie
- ❖ Verschiedenfarbige Wachsstifte / Eddings oder Folienstifte – für jede Gruppe eine Farbe und eine neutrale Farbe
- ❖ Fragen
- ❖ Wenn auch Spiele eingebaut sind, natürlich das entsprechende Material dazu

Vorbereitung:

Den Spielplan (siehe letzte Seite) auf ein großes Plakat zeichnen oder auf eine Tageslichtprojektorfolie kopieren. Natürlich kann man den Spielplan auch beliebig um Spalten und Zeilen erweitern – dann muss man sich mehr Fragen einfallen lassen!

Fragen (und Spiele) überlegen und jedem Feld eine Frage zuweisen. Es ist sinnvoll, einige Ersatzfragen parat zu haben.

Spielregeln:

- ❖ Gruppen mit 4 – 6 Spielern machen (möglichst max. 4 Gruppen, sonst dauert es für die einzelnen zu lang).
- ❖ Die erste Gruppe nennt ein Feld und die dazugehörige Frage wird gestellt. Wenn die Gruppe die Antwort weiß, wird das Feld in ihrer Farbe angemalt. Weiß sie keine Antwort, wird die Frage max. zweimal weitergegeben. Auch hier gilt: bei richtiger Antwort wird es entsprechend angemalt. Weiß niemand die Antwort, kommt ein Kreuz rein.
- ❖ Punkte gibt es zunächst für jedes Feld einen.
- ❖ Aber: für drei zusammenhängende Felder (=Brücke, aber nicht diagonal!!!) gibt es zusätzlich drei Punkte und für jedes weitere anhängende Feld auch noch je einen Zusatzpunkt.
- ❖ Verstecken sich hinter den Feldern auch einige Spiele, bekommt jeweils die Gruppe das Feld, die das Spiel gewinnt – hier kommt eine neue Dynamik ins Spiel!!

Biblische Fragen (etwa für Viertklässler – dem Alter entsprechend anpassen!)

AAAA

1. Wer versuchte zu fliehen, als Gott ihm einen Auftrag gab? Jona
2. Wen heiratete Martin Luther? Katharina von Bora, eine entlaufene Nonne
3. An wie vielen Tagen arbeitete Gott bei der Erschaffung der Welt?
An sechs – am siebten Tag ruhte er!
4. Wer saß auf einem Baum, als Jesus in seine Stadt kam? Zachäus
5. Wer führte das Volk Israel aus der Sklaverei? Mose

BBBB

1. Wo waren die Israeliten in der Sklaverei? Ägypten
2. Was ließ Joseph in Benjamins Sack legen, als die Brüder in Ägypten Getreide kauften?
Silbernen Becher
3. Wie hieß der Sohn von Abraham und Sarah? Isaak
4. Welcher Junge wurde im Tempel von Gott gerufen? Samuel
5. Wer sagte Maria, dass sie ihren Sohn Jesus nennen soll? Engel

CCCC

1. Wie hieß die Magd von Sara und Abraham und wie hieß ihr Sohn? Hagar und Ismael
2. Was geschah auf dem Berg Golgatha? Kreuzigung Jesu
3. Wo versteckte sich Martin Luther vor seinen Verfolgern? Wartburg
4. Wo begegnet uns in der Bibel die Zahl 12?
Steine im Jordan, ... Jünger, Stämme Israels, Söhne Jakobs, 12
5. Wer wurde gesteinigt, weil er von Jesus erzählte? Stephanus

DDDD

1. Wie nennt man den König der Ägypter? Pharao
2. Wo schlug Martin Luther seine 95 Thesen an? Schloßkirche zu Wittenberg
3. Wer besiegte einen Riesen mit welchem einfachen Mitteln? David mit der Steinschleuder
4. Wo wurde Jesus geboren und wo wuchs er auf? Betlehem / Nazareth
5. Wo wurden die 2 Tafeln mit den 10 Geboten aufbewahrt? In der Bundeslade

EEEE

1. Welches ist der bekannteste Psalm? Sagt ihn gemeinsam auf! Psalm 23
2. Wo kam die Arche Noah zum stehen? Berg Ararat
3. Welcher Mensch überlebte die Löwengrube? Daniel
4. Wer stieg auf einen Baum, um Jesus zu sehen? Zachäus
5. Welches Tier spielt bei Adam und Eva eine Rolle? Schlange

Gemischte Quizfragen für ältere Jungscharler

A

1. Wie heißt der deutsche Bundespräsident? Horst Köhler
2. Welcher Missionar, von dem die Bibel erzählt, verfolgte zuerst die Christen? Paulus
3. Was ist ein Samurai? Ein Japaner der Krieger- oder Adelsschicht
4. Wie lange dauerte der dreißigjährige Krieg? 30 Jahre!! (1618 – 1648)
5. Welche Automarke hat einen Blitz im Kühlergrill? Opel

B

1. Wer war Fußballweltmeister 2002? Brasilien
2. Wer schoss die meisten Tore bei der Fußball WM 2006? Miroslav Klose
3. Wie heißt der Palast der englischen Königsfamilie in London? Buckingham-Palace
4. Wie heißt der Erreger der Vogelgrippe? H5N1
5. War Jesus in Ägypten? JA!

C

1. Wie heißt der Planet mit Ringen? Saturn
2. Wer lief außer Jesus noch auf dem Wasser des Sees Genezareth? Petrus
3. Wie hieß die Tierseuche, die 1994 zum ersten Mal in Deutschland bei drei Rindern festgestellt wurde? BSE
4. Welches ist die größte Wüste Asiens? Die Wüste Gobi in der Mongolei
5. Was bedeutet die Abkürzung ARD? Allgemeine Deutsche Rundfunkanstalten

D

1. Darf ein Mann die Schwester seiner Witwe heiraten?
Geht nicht... wenn seine Frau Witwe ist, ist er tot!!!!!!
2. Welches Tier zeigt Petrus, dass er ein Versager ist? Hahn
3. Wann ist der kürzeste Tag des Jahres auf der südlichen Erdhälfte? Am 21. Juni
4. Wann fand die deutsche Wiedervereinigung statt? 03.10.1990
5. Wo befindet sich das Kap der Guten Hoffnung? Südafrika, südlich von Kapstadt

E

1. Welches Meer hat den höchsten Salzgehalt? Totes Meer
2. Wie viele Steine hat ein Damespiel? 24 (2x12)
3. Wie nennt man ein hölzernes Flugobjekt, das beim Werfen zurückkommt? Bumerang
4. Was ist passiert, wenn jemand sich eine Fraktur zugezogen hat? Knochenbruch
5. Wer wirbt mit: „Wohnst du noch oder lebst du schon“? IKEA

Quizfragen sonst:

Wer sonst noch Quizfragen sucht, kann sich mal auf die Suche machen:

www.zzebra.de

www.quizfragen4kids.de

www.praxis-jungschararbeit.de

Mögliche Spiele, die man einbauen kann:

- ❖ ABC der Gegenstände: jede Gruppe erhält 26 kleine Zettel, auf denen jeweils ein Buchstabe des Alphabets steht. Aufgabe ist, zu jedem Buchstaben einen Gegenstand zu holen, der mit diesem Buchstaben beginnt. Wer hat nach 5 min. am meisten Gegenstände?
- ❖ Welche Gruppe zieht innerhalb von 2 min einem Mitspieler die meisten Kleidungsstücke zusätzlich an?
- ❖ Jeder Teilnehmer erhält zwei Salzstangen. Auf Kommando beginnen die ersten Spieler jeder Gruppe mit Essen. Wenn er den Mund leer hat, pfeift er und der zweite Spieler seiner Gruppe beginnt zu essen usw. Die Gruppe die am schnellsten durch ist, bekommt das Feld.
- ❖ Welche Gruppe würfelt innerhalb von 2 min die meisten 6er?
- ❖ Welche Gruppe steht am längsten auf einer Zeitungsseite, ohne den Boden zu berühren (die Zeitung muss natürlich so klein sein, dass es eine Herausforderung ist, dass alle Spieler drauf stehen können! Stapeln ist übrigens erlaubt!!!)

Spielplan

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

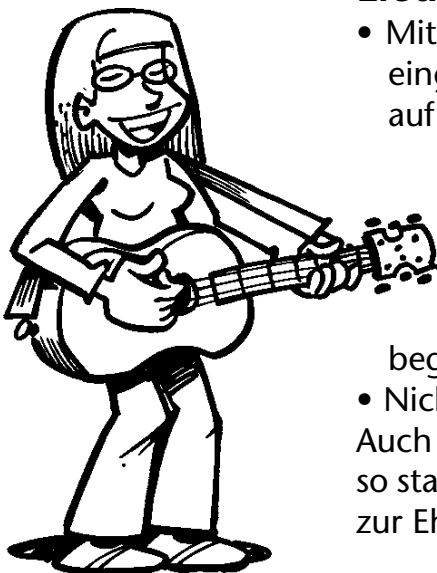


Auf die Plätze, fertig, los – Jetzt wird's konkret!

Mindestens vier Elemente gehören zu einer Jungscharstunde, egal ob sie 90 Minuten oder wie beim ÄktschenSamstag einen Vormittag lang geht:
Singen, Spielen / Basteln, Verkündigung, Gebet.

Lieder

- Mit einem Lied werden die Kinder auf die Jungscharstunde eingestimmt. Sie können ruhig werden, ankommen und sich auf das einstellen, was kommt.
 - Singen ist gemeinschaftsfördernd, soll Spaß machen und darf laut sein.
 - Aussagen der Andacht können mit Hilfe eines Liedes vertieft werden.
 - Optimal ist es, wenn die Lieder von einer Gitarre begleitet werden können.
- Nicht aufgeben, wenn es nicht so klingt wie in einem Chor. Auch Mädchen kommen in den Stimmbruch, wenn auch nicht so stark wie die Jungen! Manchmal ist es eben „fröhlicher Lärm zur Ehre Gottes“.



Spiele / Kreatives

- Jungschar soll Spaß machen. Spiele und Bastelaktionen sind ein wesentlicher Punkt dazu.
- Spiele sind ein guter Einstieg, z.B. bei der Erlebnisandacht in die Verkündigung.
- Aussagen der Andacht können vertieft werden.
- Ebenso werden soziales Lernen, gewinnen und verlieren, gegenseitige Rücksichtnahme, Fairness, Mannschaftsgeist, einander helfen eingeübt.
- Im Spiel können Wissen und Geschicklichkeit vermittelt und getestet werden.
- Aktionen wie Kochen oder gemeinsames Backen bieten für viele Kinder die Möglichkeit zum eigenen Ausprobieren und Einbringen der persönlichen, individuellen Fähigkeiten.



Verkündigung/Andacht

Ziel

Die Grundlagen des christlichen Glaubens sollen verständlich gemacht werden. Wir wollen Kinder auf ihrem Glaubensweg begleiten, Ansprechpartner für Lebensfragen sein und Erfahrungen gemeinsam machen.

Die Kinder sollen wissen, dass Gott sie kennt, liebt, annimmt, mit ihnen reden möchte, für sie gestorben ist und mit ihnen leben und bei Problemen (z.B. Angst, Neid, Versagen..) helfen will. Ebenso sollen sie wissen, dass sie mit Gott reden und leben können. Dazu ist es hilfreich, wenn sie von anderen Menschen hören, die mit Gott leben bzw. gelebt haben, wie Personen der Bibel, der Geschichte und der Gegenwart. Ebenso sollen sie praktische Hilfen für ihren Alltag bekommen.

Elemente der Andacht

- Einstieg, Hinführung ins Thema, dabei werden Neugier geweckt, unbekannte Worte und Verhaltensweisen (Kultur) erklärt und Vorwissen aufgerufen. Dieses Ziel kann man erreichen durch Spiele z.B. 1,2 oder 3 oder Ja-Nein Stuhl, Rätsel, durch ein Anspiel, Bilder, Gegenstände, Schnitzeljagd...
- Darbietung des Themas durch eine Geschichte/Erzählung. Da Bilder sich am besten einprägen, sollte man bildhaft erzählen, eventuell mit Hilfe von Fotos, Flanelltafel, biblischen Erzählfiguren oder Playmobilfiguren. Originell ist jede Form von Rollenspiel, in dem verkleidete Mitarbeiter die Geschichte erzählen.
- Vertiefung der Aussage z.B. durch Gespräch, Bastelarbeit, Spiel, Malen, Tanz, Nachspielen im Rollenspiel oder Schattenspiel bzw. Stellen von Eglifiguren oder Playmobilfiguren.

WEITERE HILFEN

„echt wertvoll – Mädchenjungschar“, Seite 40, Rebekka Karbe, buch & musik, Verlag des ejw
Praxisbuch Jungschararbeit, Seite 135, Michael Hübner, Klaus Dieter Grumbach, Hänssler Verlag, 1990,
Tipps für Einsteiger, JSL 3/97, Seite 26 –29.





Gebet

Zur Jungscharstunde gehört das Reden mit Gott. Die Kinder sollen lernen, wie man mit ihm redet. Das lernen sie am besten durch das Vorbild des Leiters oder der Leiterin.

Das Gebet sollte kurz sein. Worte benutzen, die die Kinder verstehen! Das Gebet greift die Erlebnisse des Tages oder die Erfahrungen der Jungscharler auf.

Eigentlich selbstverständlich: kein Kind darf zum Gebet gezwungen werden.

Aller guten Dinge sind vier! Anhand dieser Elemente könnt ihr eure Gruppenstunde prüfen und vielleicht erweitern. Jede Jungschar darf ein Original sein und muss sich nicht in ein Schema pressen lassen. Deshalb viel Spaß mit diesen Anregungen und viele flotte, fröhliche Jungscharstunden.

Eva Maria Mallow

Nicht nur für Einsteiger – was man nicht vergessen sollte

Checkliste Gruppenstunde allgemein

- Was ist das **Ziel** der Gruppenstunde? Ein Ziel ist besser als viele!
- **Dauer** einer Arbeitsform (z.B. Singen, Fragen, Erzählen, ein Spiel, Schneiden, Kleben...) höchstens eine Minute je Lebensalter der Kinder.
Beispiel: Bei Achtjährigen sollte die erzählte Geschichte nur acht Minuten lang dauern. Dauert sie ausnahmsweise wesentlich länger, sollte man sie mit einem Lied oder Spiel unterbrechen.
- Wie viele **Sinne** sind beteiligt? Man hat festgestellt, dass nur ein Teil des Gehörten (20%) auch umgesetzt werden kann. Bilder, über die erklärt werden, prägen sich tief ein (50 %), wenn das Mitreden dazu kommt, sind es schon 70%. Was aktiv umgesetzt wird, z.B. durch Basteln, was man körperlich erlebt hat, bleibt fast unvergessen (bis zu 90%).
Je mehr Sinne (sehen, hören, fühlen, schmecken, riechen) beteiligt sind, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass der Inhalt der Andacht verstanden und behalten wird.
- Wie groß ist die **Gruppe**, kann ich die Spiele mit der erwarteten Anzahl spielen?
Alter der Kinder: Können sie schon schreiben und lesen?
Wichtig z.B. bei Schnitzeljagden, bei denen Fragen gelesen und die Ergebnisse aufgeschrieben werden müssen. Schreibspiele erst ab der 3. Klasse!
Sind die Lieder altersgemäß?
- Alle **Materialien** vorhanden?

Tipp: Auf einem DIN A 4 Blatt eine Tabelle mit vier Spalten anlegen und die Jungscharstunde planen. Ich habe im Computer diese Tabelle gespeichert, die ich dann bei Bedarf kopiere.



*Spiele
zum
Kennenlernen*

Ich bin ich - und wer bist du?

Neuland Jungschar – wir wollen euch Mut machen, immer wieder Spiele zu wagen, bei denen man mehr über die anderen Gruppenmitglieder erfährt.

Ihr fahrt mit einer Gruppe Jungscharkinder auf eine Freizeit, und es kennen sich noch nicht alle. Die Ferien sind zu Ende, und ihr startet neu mit der Jungschar – einige Kinder sind zum ersten Mal dabei. Die folgenden Spiele sind eine Sammlung von unterschiedlichen Kennenlern- und Begegnungsspielen. Sie dienen dazu, in der Anfangsphase einer Gruppe die Jungscharkinder und die Mitarbeitenden miteinander bekannt und vertraut zu machen.

Spiele zur Begegnung

Raum erwandern

Alle gehen im eigenen Tempo durch den Raum. Jeder/jede ist zunächst nur auf sich selbst konzentriert. Nach und nach reagieren die Spielenden auf die Spieleingaben des Jungscharleiters: ihr nehmt mit den anderen Blickkontakt auf; ihr lächelt

euch freundlich zu; ihr nickt euch zu; ihr begrüßt euch mit dem kleinen Finger; mit der ganzen Hand; mit dem Ellenbogen; mit den Schultern; mit den Knien; (weitere Ideen können eingebracht werden).

Diese Raumwanderung kann nun erweitert werden mit folgenden Aufgaben: Schüttelt möglichst schnell so viele Hände, wie ihr könnt; berührt schnell alle Ecken des Raumes; stellt euch möglichst vielen Leuten mit Namen vor; zupft möglichst viele Personen (vorsichtig!) am Ohrläppchen usw.

MATERIAL

evtl. Musik laufen lassen

Entweder/Oder

Alle Jungscharkinder bewegen sich frei im Raum. Nun nennt die Spielleitung Entscheidungsaufgaben, z.B: Isst du lieber Spaghetti (linke Seite des Raumes) oder Pizza (rechte Seite des Raumes)? Die Jungscharkinder müssen sich für eine Möglichkeit entscheiden und gehen auf die entsprechende Seite im Raum. Weitere Entscheidungsaufgaben werden gestellt: Fährst du lieber Fahrrad oder gehst du lieber schwimmen? Ist in der Schule eher Mathe oder Deutsch dein Lieblingsfach? Hörst du lieber Musik oder liest du lieber ein Buch? Usw.

MATERIAL

vorbereitete Entscheidungsaufgaben

Grüppchen unterhalten sich

Die Jungscharkinder bewegen sich frei im Raum. Nun nennt die Spielleitung immer eine Zahl, z.B. VIER! Daraufhin finden sich die Kinder in Vierergruppen zusammen. In dieser Gruppe unterhalten sich die Spielenden über ein Thema, welches die Spielleitung nennt. Beispiele: Erzählt euch eure Lieblingsendung im Fernsehen! Wie sieht euer liebstes Kleidungsstück aus? Was esst ihr am liebsten? Was ist euer größter Wunsch? Nach jeder Gesprächsrunde gehen die Kinder wieder frei durch den Raum, solange, bis der Spielleiter wieder eine Zahl nennt.

MATERIAL

vorbereitete Gesprächsthemen

Menschendomino

Die gesamte Gruppe wird, je nach Anzahl, in vier bis sechs Gruppen unterteilt. (Die Anzahl der Spielenden sollte gerade sein) Jede Gruppe überlegt sich eine klare Bewegung. (z.B. ans Ohr fassen, in die Hände klatschen, die Hände in die Hüfte stemmen, usw.) Ist diese gefunden, mischt sich die gesamte Gruppe wieder. Nun bilden immer zwei Kinder miteinander einen „Dominostein“, indem sie sich nebeneinander aufstellen. Es steht nun z.B. eine Person, die sich ans Ohr fasst neben einer Person die in die Hände klatscht. Das ist der Dominostein. Die Aufgabe der Gruppe ist nun, eine möglichst lange Kette aus den Dominosteinen zu bilden. Gegebenenfalls sind auch Abzweigungen aus der langen Kette möglich.

Spiele, um die Namen kennen zu lernen

Wolle zuwerfen

Der Spielleiter sagt seinen Namen und z.B. sein Hobby oder was er/sie gerne isst. Er hält den Faden eines Wollknäuels fest in der Hand und wirft das Knäuel mit der anderen Hand einem Kind zu, das er nicht kennt. Das Kind sagt ebenfalls seinen Namen und Lieblingsgericht oder Hobby, hält den Faden mit der einen Hand fest und wirft mit der anderen das Knäuel weiter. Wenn alle Namen gesagt sind, ist ein Spinnwebennetz entstanden. Das Netz wird wieder aufgelöst, in dem das letzte Kind die Wolle an das Kind zurück wirft, das das Knäuel zuletzt zugeworfen hat. Dabei wird diesmal erst der Namen des anderen Kindes gesagt und dann zugeworfen. Stück für Stück wird so die Wolle aufgewickelt, der Name gesagt und zurück geworfen.

MATERIAL
Wolleknäuel



Rasender Reporter

Jedes Kind hat einen Laufzettel. Die Kinder laufen durch den Raum und suchen andere Kinder, die die auf dem Zettel beschriebenen Eigenschaften haben. Wurde eine Person gefunden, zu der die Eigenschaft passt, muss diese in dem Kästchen unterschreiben. Regel: eine Person darf nur zwei Mal auf demselben Zettel unterschreiben. Wer zuerst drei Unterschriften für eine Eigenschaft in einer Reihe (auch diagonal) unterschrieben hat, ruft: „Stop“. Siehe Kopiervorlage gegenüber!

MATERIAL
Stifte und Laufzettel

Ich heiße und mache...

Ähnlich wie bei: „Ich packe meinen Koffer“ sitzen oder stehen die Kinder im Kreis. Nun packen die Kinder aber keinen Koffer, sondern verbinden ihren Namen mit einer Bewegung oder Handlung. Z.B: Ich heiße Eva und mache so (z.B. kratze mich am Bein...) Andrea macht weiter: Du heißt Eva und machst so ... und ich heiße Andrea und mache so (z.B. reibe an der Nase)... Eine Variante dieses Spiels ist, dass die Kinder nicht den ganzen Satz nennen, sondern nur ihren Namen, und eine Bewegung dazu vorführen. Die folgenden Personen nennen, wie oben

kann ein Rad schlagen	spielt ein Instrument	kann pfeifen	isst gerne Spinat
ist im September geboren	fährt mit dem Fahrrad zur Schule	bastelt gerne	hat ein Haustier
hat mehr als zwei Geschwister	hat braunes Haar	hat als Lieblingsfach Sport	klettert gerne auf Bäume
hat Angst vorm Zahnarzt	war im letzten Monat im Kino	spielt Fußball in einer Mannschaft	kennt fünf biblische Personen

beschrieben immer zuerst die erste Person und verbinden die Namensnennung mit der entsprechenden Bewegung.

Eine ähnliche Variante dieses Spiels nennt sich: Christine Chi-coree. Dazu nennen die Jungscharkinder bei der Namensvorstellung nicht ihren eigentlichen Nachnamen, sondern suchen sich ein Essen, ein Lebensmittel passend zu ihrem Anfangsbuchstaben des Vornamens. Beispiel: Susanne Spaghetti, Peter Pfannenkuchen, Norbert Nudelauf.

Namensballon

Die Kinder sagen ihren Vor- und Zunamen, der jeweils auf einen Luftballon geschrieben wird. Die Luftballons werden an die entsprechenden Kinder verteilt, wobei der ganze Name nochmals laut genannt wird. Dann wird Musik gespielt. Nun werfen die Teilnehmer die Ballons wie bei einem Luftballontanz hin und her. Wird die Musik unterbrochen, soll jedes Kind den Luftballon, den es gerade in der Hand hält, an das Kind mit dementsprechenden Namen geben – aber ohne den Namen dabei zu rufen. (Drei bis vier Musik-Stopps) Nun wird „geprüft“, ob alle ihren Namensballon haben. Spielvariante für Kinder, die sich gut kennen: Vornamen rückwärts schreiben oder nur den Familiennamen.

MATERIAL
Luftballons und
Eddingstifte

Namen raten

Bei diesem Spiel sollten sich die Teilnehmenden schon etwas kennen. Alle schreiben auf jeweils ein DIN A 4 Blatt ihren eigenen Namen. Diese Zettel werden gemischt und nun bekommt jedes Jungscharkind wahllos einen Zettel mit Tesa oder Kreppband auf den Rücken geklebt. Mit Fragen, die mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sind, muss jede/jeder herausfinden, wen er oder sie auf dem Zettel stehen hat.

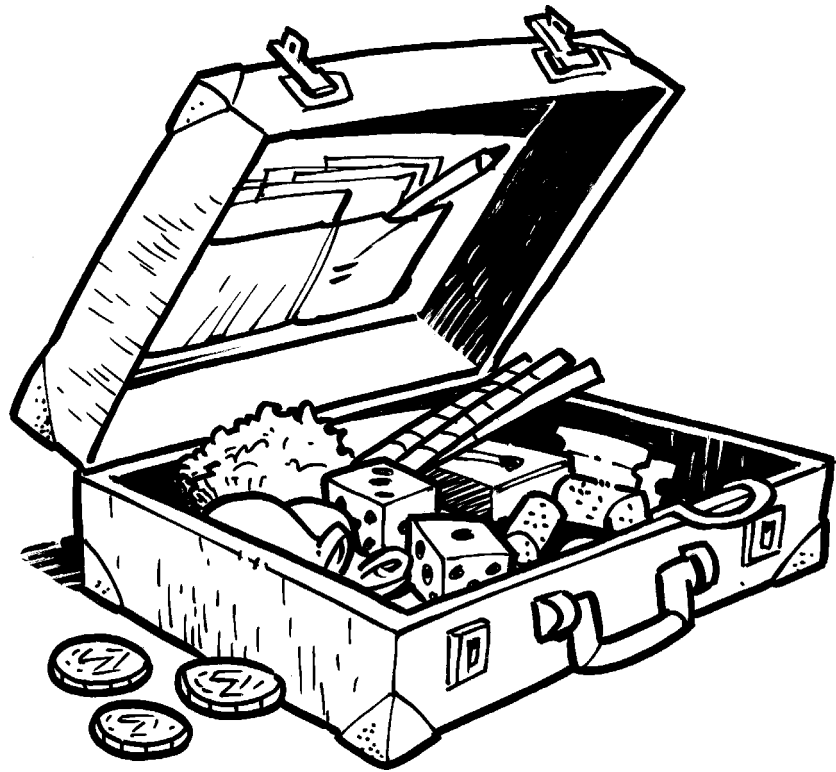
MATERIAL
Zettel, Stifte, Tesa
oder Kreppband

Namenstuch

Auch hier sollten die Namen schon etwas bekannt sein. Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Sie setzen sich jeweils auf eine Seite im Raum, möglichst auf den Boden. Nun wird ein blickdichtes Tuch zwischen die Gruppe gehalten. Ganz leise setzt sich jeweils ein Kind aus jeder Gruppe vor das Tuch. Auf Kommando lassen die Mitarbeitenden das Tuch los, die beiden Kinder sitzen sich nun direkt gegenüber und müssen ganz schnell den Namen der gegenüberstehenden Person nennen. Wer zuerst ruft, darf die gegenüberstehende Person mit in seine Gruppe nehmen. Welche Gruppe hat nachher alle Spielenden auf ihrer Seite?

MATERIAL
großes, blick-
dichtes Tuch

Christine Hassing



*Der rettende
Spielkoffer*

Spielfix on tour

Kennt ihr das auch? Die Jungscharstunde ist noch nicht aus, aber euer geplantes Programm habt ihr schon durchgezogen. Was nun? Wer zaubert so schnell ein Spiel aus dem Ärmel? Oder die Situation: Ihr geht mit eurer Jungschar nach draußen, gestaltet ein gemeinsames Wochenende oder unternimmt eine Tagesaktion. Ihr wollt ein paar lustige Spiele auf Lager haben, könnt aber keine riesige Tasche voll Material mitnehmen.

In all diesen Fällen hat sich ein „Spielfix on tour“ bewährt: Ihr braucht ein kleines Köfferchen oder eine Schuhschachtel. Hinein kommen Strohhalme, Streichhölzer, Würfel, Flaschenkorken, Bindfaden, Watte, Luftballons, relativ große Gummis, Rasierklingen, einige Cent-Stücke und dann noch 24 Papierzettel ca. 5 x 5 cm groß. Die Papierzettel werden beschriftet mit Großvater Mayer, Großmutter Mayer, Vater Mayer, Mutter Mayer, Sohn Mayer, Tochter Mayer und das selbe dann noch mit Maier, Meier und Meyer.

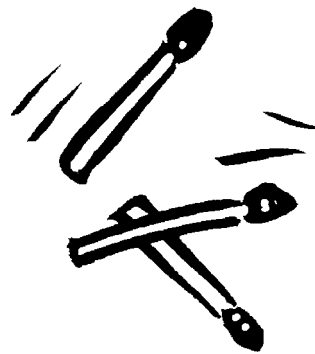
Dieser „Jungscharnotfallkoffer“ bekommt einen festen Platz im Jungscharraum bzw. er wird auf eure Aktionen mitgenommen. Aus den Utensilien lassen sich fix Spiele entwickeln. Hier einige Beispiele, die ihr beliebig ergänzen könnt:

- **Strohhalme/Watte**

An den Enden eines Tisches stehen sich zwei mit Strohhalm bewaffnete Jungscharler gegenüber, der Wattebausch liegt in der Mitte. Nun muss jeder versuchen, den Wattebausch mit dem Strohhalm beim anderen hinter die Tischkante zu blasen. Alternativ können zwei Gruppen gegeneinander auf Zeit einen Wattebausch-Parcours abblasen. Oder aber jeder in der Gruppe darf nur einmal blasen – welche Gruppe hat am Ende den Wattebausch am weitesten gebracht?

- **Strohhalme/Papiere**

Über den Strohhalm muss ein Papierstück angesaugt und von A nach B transportiert werden. Welche Gruppe ist zuerst fertig?



- **Streichhölzer/Würfel**

Mit Streichhölzern kann man Figuren legen, Legerätsel lösen, „Mäxle“ spielen, weitere Streichholz- und Würfelspiele s. JSL 2/2002 S. 36-38. Jeder erhält eine bestimmte Anzahl Streichhölzer und muss diese auf einen Würfel, eine Flasche o.ä. stapeln. Wer zuerst alle seine Hölzer aufgestapelt hat, ist Sieger. Demjenigen, dem der Stapel einstürzt, werden alle bereits gestapelten Hölzer der anderen gegeben.

- **Kork und Bindfaden**

Aneinander gebunden kann man damit allerlei anfangen: Der am Gürtel angebundene Bindfaden mit Kork muss in ein Gefäß hineingezielt werden oder auf etwas aufgesetzt werden. Man kann das ganze auch als Schleuder verwenden – mal sehen, wer das anvisierte Ziel tatsächlich trifft.

- **Gummis**

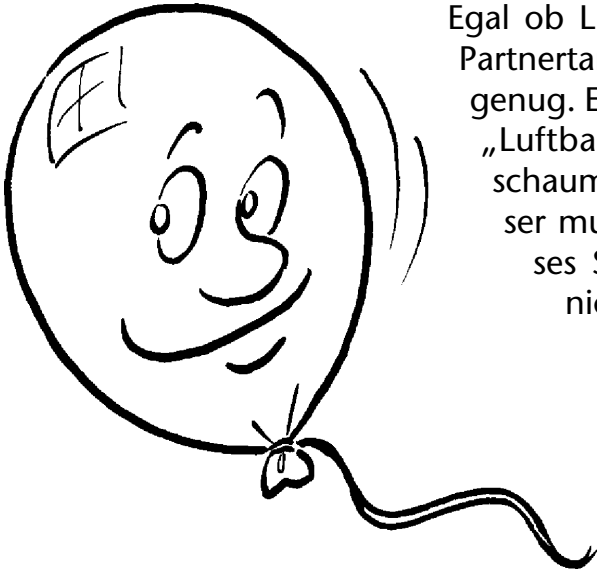
Bestimmt fallen dir auch dazu einige Spiele ein, beispielhaft genannt sei hier nur das „Grimassen-Ziehen“: Das Gummi sitzt zwischen Nase und Oberlippe und muss ohne Zuhilfenahme der Hände – rein nur durch Grimassen ziehen – unterhalb des Kinns befördert werden.

- **Centstücke**

Geldspiele sind z. B. „der unsichtbare Cent“ (muss im Raum sichtbar, aber sehr unauffällig versteckt werden) oder „Cent fuchsen“ (Cent auf ein Ziel zu werfen, wer mit seiner Münze am nächsten dran ist, gewinnt – ähnlich wie bei Boccia).

- **Luftballons**

Egal ob Luftballonaufblasen um die Wette, Luftballon-Partnertanz... Spiele rund um den luftigen Ball gibt es genug. Eine nicht ganz oft durchgeführte Aktion ist das „Luftballon-Rasieren“: Auf dem Ballon wird Rasierschaum oder sonstiger Seifenschaum verteilt und dieser muss mit der Rasierklinge entfernt werden. Dieses Spiel ist mit etwas Vorsicht zu genießen und nicht für jüngere Gruppen geeignet. Man muss klare Regeln haben und auf die Durchführung achten, damit die Gefahr einer Verletzung gering gehalten wird. Außerdem geht diese Art von „Rasur“ prima mit stumpfen Rasierklingen.



- **Papierstücke des Mayer-Clans**

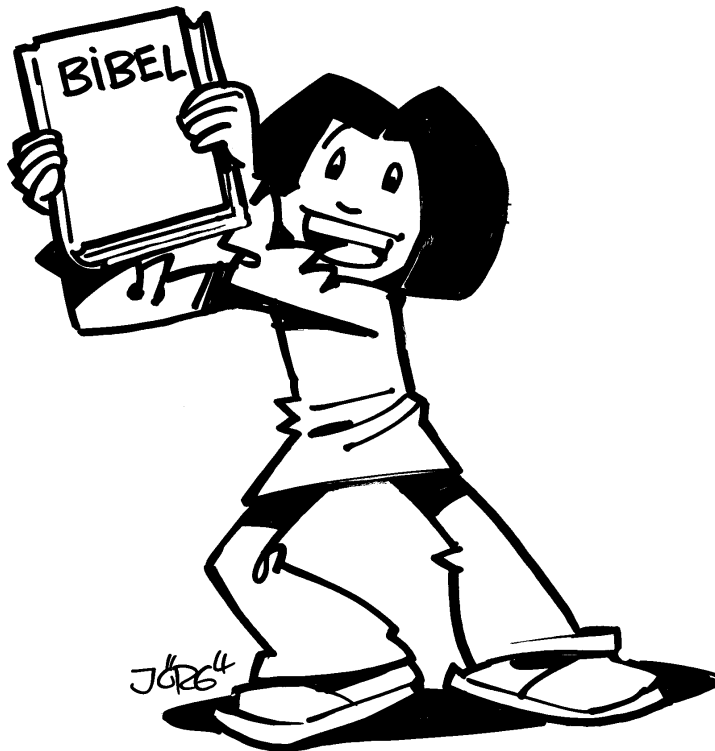
Hier die Erklärung zu den beschrifteten Papierstücken: Diese werden gemischt, jedes Kind erhält einen Zettel. Nun müssen sich die Familien zusammenfinden und in Großvater-Großmutter-Vater-Mutter-Sohn-Tochter-Reihenfolge hintereinander sitzen. Gewonnen hat – klar – die Familie, die zuerst richtig sitzt. Der weitere Witz an der Sache ist, dass zunächst alle nur „Sohn Meier“ rufen und dann erst später rauskommt, dass sie ja alle „Meiers“ sind, eben mit unterschiedlichen Schreibweisen. Dann wird die Familiensuche nochmals hektisch. In dieser gewonnenen Gruppeneinteilung (Familien) lassen sich weitere Staffelspiele anfügen.

Vielleicht fallen euch ja noch andere Gegenstände ein, die ihr nach und nach in eurem Koffer ergänzen könnt. Wenn ihr z.B. gerne Blinde-Kuh spielt, oder Kimspiele (Tastspiele) durchführt, darf natürlich ein Tuch nicht fehlen.

Mit der passenden Spielanleitung, die in Folie gepackt nicht fehlen darf, entsteht so ein brauchbares Spielfix für jede Tour.

Daniela Schweickardt

Hier findest du
einen Spielvorschlag
rund um die Bibel.



Ein Bibelfest macht bibelfest!

MATERIAL

- Sieben Bibeln der gleichen Bauart
- Kopien (je sieben) mit den zu suchenden Bibelstellen und mit den zu ergänzenden Paaren
- ausreichend Büromaterial, Zeitungen, Papier, Klebeband u.a.
- Wimmelbild wenn möglich vergrößert
- Klopf-, Pfeif- und Rasselmaterial für die alternativen Musikinstrumente
- für jedes Kind eine Urkunde.

Ziel ist es, die Bibel als Buch ins Spiel zu bringen. Dabei müssen die Kinder wenig Vorerfahrungen mitbringen. Je nach Wissensstand muss der Spielleiter Hilfen anbieten bzw. Regeln und Vorgaben an die Gruppe anpassen. Grundsätzlich soll sich jeder als Gewinner fühlen, da der Umgang mit der Bibel immer einen Gewinn darstellt.

Die Zahl sieben hat im Spiel eine Bedeutung. Also könnt ihr schon bei der Gruppeneinteilung darauf Bezug nehmen. Es können sieben Kinder als Einzelkämpfer antreten. Natürlich sind sieben Mannschaften mit insgesamt 14 oder 21 Kindern besser. Es können genauso gut drei Teams mit jeweils sieben Kindern starten. Findet eure Variante raus!

Es gibt sieben Stationen/Aufgaben und an jeder Station erspielen sich die Kinder eine oder zwei Buchstabenkarten. Am Ende soll daraus ein Wort zusammengesetzt werden. Ich schlage zwei Wörter aus der Bibel vor:

H O S I A N N A

H A L L E L U J A

1. „Wer sucht, der findet“

Die Bibel ist im Raum versteckt. Das Team sucht seine Bibel.

2. Bibelstellen finden

Sieben Bibelstellen aufschlagen. Der jeweilige Vers beinhaltet einen Gegenstand, der vom Team geholt werden muss. (1.Mose 1;1, – gesucht ist ein Wort mit vier Buchstaben! Hier ist **Erde** richtig. Die Kinder müssen Erde abliefern.)

Achtung! Aktualisiert anhand eurer Bibelübersetzung! Weitere Beispiele: Jer 23; 29 – **Hammer**; Matth 1;1 – **Buch**; Luk 4; 4 – **Brot**; Joh 8; 7 – **Stein**; Ps 23; 5 – **Tisch**; Matth 19;14 – **Kinder**

3. Paare ergänzen

Sieben Paare (Geschwister- bzw. Ehepaare) sind zu finden. Die erste Person ist vorgegeben, die zweite ist zu suchen (Anzahl der Buchstaben kann vorgegeben werden.)

Maria/(Joseph), Adam/(Eva), Kain/(Abel), Zacharias/(Elisabeth), Abraham/(Sarah), Jacob/(Esau), Mose/(Miriam)

4. Turmbau

Die Bibel ist der Grundstein. Darauf mit Büromaterialien, Papier und Zeitungen einen Turm errichten. Wunschkhöhe: 77 cm

5. Geschichten

Es ist keine Bibel da (ist ja noch Grundstein). Es müssen sieben biblische Geschichten auswendig aufgeschrieben werden. (z.B. Daniel in der Löwengrube, Weihnachtsgeschichte).

6. Suchbild/Karikatur

Z. B. aus Werner Tiki Küstenmacher, „Wo ist der Verlorene Sohn? Ein Bibel-Bilder-Rate-Buch“ aus dem Claudius-Verlag. Einer zuviel in der Arche (Seite 7). Je zwei Tiere von einer Art sollen in die Arche. Auf dem Wimmelbild ist ein freches Tier aber dreimal vorhanden. Welches?

7. Psalm 150

In dem Liedtext findest du Instrumente. Wie viele sind es? Nehmt dann sovielen „alternative“ Musikinstrumente und tragt das Lied der Spielleitung vor.

Die Teams setzen anschließend die gesammelten Buchstaben zu einem Wort zusammen.

Mit dem feierlichen Austeilen einer „Hosianna-Urkunde“ bzw. „Halleluja-Urkunde“ findet diese Spielrunde ein Ende.

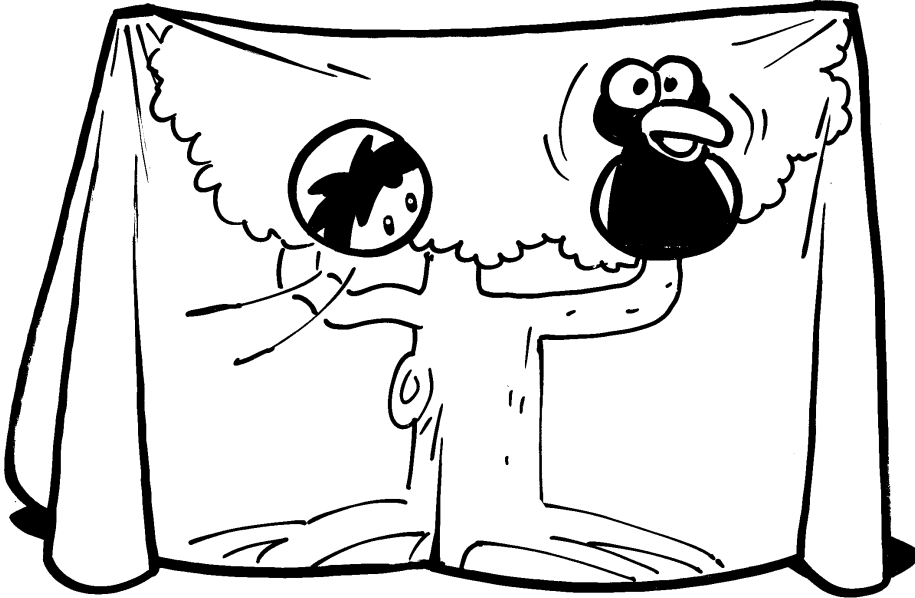
Wer als Spielleiter besonders musikalisch ist, kann dabei folgendes Lied singen:

HoHoHosiana, HaHaHaleluja

Wer hier mit macht, ist der Clou

bibelfest bist du!

Melodie in „Du bist Herr/ Kids“, Nr. 78



Rudi Rabowski

Konzept für eine neue Form der Bibelarbeit

Vorüberlegungen

Es wird in der heutigen Zeit von Multimedia und Hightech immer schwieriger, junge Menschen mit Gottes Wort zu begeistern. Oft mühen wir uns ab und haben den Eindruck, dass wir die Kinder nicht oder nur teilweise erreichen. Einer Andacht folgen oder sich an einer Bibelarbeit beteiligen fällt den Kindern schwer. Sie sind durch Fernsehen und Computer gewöhnt, dass alles wie in einem Film vor ihnen abläuft.

Ihre Phantasie, Kreativität und die Neugier, Zusammenhänge zu begreifen, sind dadurch bei vielen zurückgedrängt. „Rudi Rabowski“ ist der Versuch, bei Kindern mehrere Sinne auf die unterschiedlichste Weise anzusprechen. Wichtig dabei ist, dass im Mittelpunkt das Kind mit seinen Bedürfnissen, Nöten und Ängsten steht. Spannend erzählen ist gut, wenn es dabei noch etwas zu sehen gibt, ist es besser.

Der Rabe

Rudi ist ein kleiner Rabe. Vorlaut, manchmal ein wenig frech oder nachdenklich, aber immer neugierig, den Dingen, die um ihn herum passieren, auf den Grund zu gehen. Rudi erzählt den Kindern aus seinem Leben. Es sind Geschichten aus der Bibel, denn Rudi war überall dabei. Ob auf dem Baum bei Zachäus, bei Mose am brennenden Dornbusch, oder als

Daniel in der Löwengrube saß. Rudi hat's gesehen, er war in der ersten Reihe – live dabei.

Rudi ist sehr mitteilungsbedürftig und kann deshalb nicht lange für sich behalten, was er gerade erlebt hat. Er hat seine eigene Sicht der Dinge und auch keine Probleme, diese anderen unverblümt vor die Füße zu knallen. Er regt sich leicht über Dinge auf, die eigentlich nebensächlich sind, doch meistens tut es ihm später leid. Rudi sieht die Sache oft anders, als die Leute um ihn her. Von oben herab eben, denn er ist ja ein Rabe. Er ist von sich und seiner Meinung voll überzeugt und muss oft feststellen, dass er sie an dem einen oder anderen Punkt korrigieren muss. Und doch ist es eine Sichtweise, die selbst manchen Erwachsenen zum Nachdenken auffordert. Er spricht die Sprache der Kinder mit allen Worten, die die Großen oft nicht hören wollen. Rudi ist eigentlich einer von ihnen – den Kindern – obwohl er ein Rabe ist.

Methode

Rudi Rabowski ist eine Handpuppe, die man überall in Spielzeugläden erhält.

Rudi sitzt auf seinem Baum. Ein Bettlaken, auf dem ein großer Baum gemalt ist, wird an der Decke oder einem Gestell befestigt. Aus zwei oder drei Löchern im Tuch schaut Rudi wechselnd heraus. Er kommt über ganz banale Dinge auf biblische Geschichten, die er dann den Kindern erzählt. Außerdem hat er immer noch eine kleine Überraschung für seine Freunde bereit. Sei es eine Süßigkeit, eine Blume, etwas Obst oder einen Zeitungsausschnitt, an dem er etwas verdeutlicht. Es ist wichtig, dass man mit Rudi vorher übt, damit die Schnabelbewegungen auch mit den Worten, die er sagt, übereinstimmen.

Außerdem wird man schnell feststellen, dass es für den Arm ganz schön ermüdend sein kann, wenn Rudi länger als 15 Minuten erzählt. Es sollten Pausen eingebaut werden, in denen man mit den Kindern ein Lied singen kann. Wichtig ist auch die Stimme von Rudi. Sie muss sich wie ein Rabe anhören – ein wenig schrill, krächzend und auf keinen Fall wie der Mitarbeiter. Auch hierbei sollte vorher geübt werden. Was Rudi alles so von sich gibt, muss man sich vorher gut überlegen. Am besten ist ein Stichwortzettel, den man hinter dem Bettlaken befestigt. Viel Mut zum Ausprobieren! Es lohnt sich, Neues zu wagen, denn die Botschaft des Glaubens soll tierisch gut bei den Kindern ankommen.

Ein konkretes Erzählbeispiel findet ihr in der Rubrik Bausteine: Geschichte von Rudi und dem kleinen Mann auf seinem Baum.

Frank Ortman



Aufgepasst!

Aufsichtspflicht in der Jungschararbeit

Detaillierte Hintergrundinfos unter:
www.aufsichtspflicht.de

Ein Höhepunkt jeder Jungschararbeit sind sicherlich die Freizeiten.

Gemeinsam mit anderen Kindern eine ganze Weile von zu Hause weg sein, großartige Abenteuer erleben und viele Freunde finden, ist toll.

Auch für die Betreuer ist die Organisation und Durchführung einer Freizeit in den meisten Fällen ein Höhepunkt des Jahres. Damit das auch in Zukunft so bleibt, gibt es hier nun ein paar Informationen, was man bei Freizeiten in Bezug auf die Aufsichtspflicht beachten muss.

Jetzt folgt ein kleines Quiz, mit dem ihr euer Wissen rund um das Thema prüfen könnt.

Also den Bleistift gespitzt und frisch ans Werk: Fragen durchlesen, Antworten aufschreiben und erst danach weiter lesen. So könnt ihr euch selbst testen.

1. Frage:

In welchen Paragraphen des Zivilrechtes ist die Aufsichtspflicht unmittelbar oder mittelbar geregelt?

2. Frage:

Was sind die vier grundsätzlichen Verhaltensregeln der Aufsichtspflicht?

3. Frage:

Wie viele Stunden am Tag hast du als Gruppenleiter die Aufsichtspflicht?

4. Frage:

Wie viele Kinder darfst du als Gruppenleiter alleine beaufsichtigen?

5. Frage:

Was solltet ihr beachten, wenn ihr mit einer Gruppe schwimmen geht?

6. Frage:

Was musst du bei einer Radtour mit deiner Gruppe beachten?

7. Frage:

Haftest du, wenn deine Gruppenteilnehmer – während einer Wanderung in Kleingruppen vom Lagerplatz weg ohne Leiter – eine Scheune abfackeln?

Hier die Antworten zu den oben gestellten Fragen:

1. Antwort:

Unmittelbar oder mittelbar ist die Aufsichtspflicht in den folgenden Paragraphen geregelt:

§ 823 BGB

Wer vorsätzlich, d.h. absichtlich oder fahrlässig, d.h. versehentlich, das Leben, den Körper, die Gesundheit, die Freiheit, das Eigentum oder ein sonstiges Recht eines anderen verletzt, ist dem anderen zum Ersatz des daraus entstehenden Schadens verpflichtet.

§832 BGB

Wer kraft Gesetz (Eltern) oder Vertrag (Jugendleiter!!) zur Aufsicht über eine Person verpflichtet ist, ist zum Ersatz des Schadens verpflichtet, den diese Person einem Dritten widerrechtlich zufügt. Die Ersatzpflicht tritt nicht ein, wenn er seiner Aufsichtspflicht genügt oder wenn der Schaden auch bei gehöriger Aufsichtsführung entstanden wäre.

2. Antwort:

vorsorgliche **Warnung** und Aufklärung vor Gefahr;

Belehrung, Regeln aufstellen und verständlich darlegen;

Beobachtung und **Kontrolle**, Regeleinhaltung überwachen;
Eingreifen wenn notwendig, Konsequenzen ergreifen;



Beispiel:

Ihr seid auf einem Zeltplatz, in dessen unmittelbarer Nähe sich Steilklippen befinden.
 Ihr warnt die Kinder, dass sie dort nicht klettern und spielen sollen, da sie dort tief abstürzen können.
 Ihr stellt die Regel auf, dass niemand an den Klippen spielen darf, ihr beobachtet sehr regelmäßig, vor allem, wenn kein Programm stattfindet, ob sich jemand an den Klippen aufhält, und greift ein, wenn ihr seht, dass sich jemand den Klippen nähert.
 Solltet ihr einen der vier Punkte unterlassen, verletzt ihr eure Aufsichtspflicht!

3. Antwort:

24 Stunden am Tag. Eine Beaufsichtigung rund um die Uhr ist nicht erforderlich.
 Der Leiter muss aber jederzeit erreichbar sein. Dazu gehört auch, dass die Kinder wissen, wo er zu finden ist.

4. Antwort:

Dazu gibt es keine definitive gesetzliche Aussage.

Aber: Überforderung wegen der Gruppengröße kann als Verletzung der Aufsichtspflicht gewertet werden!

Deshalb gilt folgende Empfehlung:

Bei durchschnittlichem Betreuungsaufwand (Zeltlager, Freizeit, Wanderung...) gilt ein Betreuungsschlüssel von **1:8**, d.h. auf einen Betreuer kommen 8 Teilnehmende.

Bei hohem Betreuungsaufwand (Bergtour, Kanutour) empfiehlt sich der Schlüssel **1:6**.

Möglichst sollten jedoch immer mindestens **zwei** Gruppenleiter anwesend sein!

5. Antwort:

Eine gesonderte Einverständniserklärung der Eltern einholen.

Außerdem abfragen, ob die Kinder schwimmen können und welche Schwimmprüfung sie abgelegt haben.

Unmittelbar beim ersten Gang ins Wasser von den Schwimmfähigkeiten der Teilnehmenden überzeugen.

Den Kindern die Baderegeln erklären (Belehrung!) und die Einhaltung überwachen.

Eine DLRG-Überwachung bzw. der Bademeister enthebt den Betreuer nicht von seiner Aufsichtspflicht.

Niemals alleine mit Kindern schwimmen gehen.
Es empfiehlt sich, dass einer der Betreuer ein gültiges Rettungsschwimmerabzeichen besitzt.
Ein Betreuer bleibt am Rand bzw. außerhalb des Wassers, um die Gruppe besser im Blick zu haben.
Bei freien Gewässern wie Seen und Meer auf die besonderen Gefahren hinweisen und niemanden zu weit raus schwimmen lassen. Darauf achten, dass die Seen und Strände von der DLRG oder andern Rettungsdiensten bewacht sind.

6. Antwort:

Die Kinder müssen die entsprechende Fahrsicherheit besitzen.
Helm tragen!
Die Verkehrsregeln erklären und darauf achten, dass sie eingehalten werden.
Die Fahrräder müssen verkehrssicher sein – vor Tourantritt davon überzeugen!!
Wenn die Gruppe groß ist, in möglichst kleinen Gruppen fahren.
Den rechten Fahrbahnrand benutzen.

7. Antwort:

Nach § 832 BGB kann der Gruppenleiter, der für seine Gruppenmitglieder die Aufsichtspflicht hat, für Schäden, die durch Gruppenmitglieder verursacht wurden, zur Verantwortung gezogen werden, allerdings nur, wenn ihm die Verletzung der Aufsichtspflicht nachgewiesen werden kann.
Sobald dem Gruppenleiter eine Aufsichtspflichtverletzung nachgewiesen werden kann, muss er für den Schaden haften! Dabei wird noch unterschieden, ob derjenige mit Vorsatz oder fahrlässig gehandelt hat.

Ein paar Worte zum Schluss

Es ist sicher ratsam, sich der Verantwortung, die man als Gruppenleiter übernimmt, immer bewusst zu sein.
Nur wer sich bewusst, in gedankenloser und grob fahrlässiger Weise über allgemein gültige Regeln und Verhaltensweisen hinwegsetzt und dadurch das Wohl der ihm anvertrauten Kinder aufs Spiel setzt, muss im Schadensfall mit Konsequenzen rechnen!
Aber wer verantwortlich handelt, seinen gesunden Menschenverstand benutzt und vorausschauend mit Überlegung an seine Tätigkeit geht sowie die pädagogischen wie auch rechtlichen Grenzen kennt, der wird kaum in brenzlige Situationen kommen.

Susanna Horn, Pädagogische Referentin im VCP Württemberg





Tipps und An-
dachtsimpulse für
ältere Jungscharen

Jungcharlauf

aus der Sicht eines „Marathonis“

Auf die Plätze, fertig, los! Der Startschuss verhallt und unzählige Menschen laufen los. Junge, Alte, Dünne und die anderen. Unglaublich, wer alles die Marathonstrecke von 42,12 km mitläuft. Ich bin jedenfalls mit dabei. Diesmal geht es quer durch Frankfurt, eine Stadt mit vielen Straßen, Kreuzungen und Brücken. Unterwegs bleibt Zeit, diesen Lauf mit dem Glauben an Gott in Beziehung zu bringen. Weil ein Lebens-Lauf mit Gott eine handfeste Sache ist, habe ich mir **fünf Punkte** dazu einfallen lassen. Gib mir „five“!

1

Training

Jeder Läufer bereitet sich intensiv vor. Da wird trainiert, um genug Puste zu haben. Auch im Glaubensleben wird vieles gelernt und praktiziert. Zum Beispiel das Beten oder der regelmäßige Besuch einer Gruppe. Ein Kaltstart mit Gott muss nicht sein. Es gibt Christen, die du fragen kannst. Sie stehen dir als Trainer zur Seite. Mit ihnen kannst du an verschiedenen Trainingsplätzen (Kinderbibelwoche, Jungchar, Kinderkirche) das Leben unter die Füße nehmen.

Bedenke: Einsam bist du klein, aber gemeinsam werden wir Gottes Gemeinde sein.

Bei einem Marathon geht es nicht mit einem Sprint zur Sache. Die Kräfte müssen klug über die gesamte Strecke verteilt werden. Etwas Taktik gehört dazu. Der richtige Rhythmus ist gefragt. Du musst nicht jeden Tag in die Kirche rennen. Das wäre zu heftig – das halten nur wenige ein Leben lang durch. Für Christen ist nach sieben Tagen so ein Zeitmaß, wo Ruhe angesagt ist. Ähnlich verhält es sich mit den Verpflegungsstationen an der Strecke. Ohne Wasser und leichte Kost schafft es der Körper nicht. Läufer und Christen brauchen Oasen.

Bedenke: *Nicht wer rennen kann, gewinnt das Rennen, sondern wer bis zum Ziel rennt!*

Allein laufen ist sehr anstrengend. Die Strecke erscheint dabei unendlich. In Frankfurt laufen 12000 Menschen. Die Gruppe trägt, spornt an und ich bin nicht allein. Ich orientiere mich an Läufern vor mir und weiß, dass viele nach mir kommen. Egal wie schnell oder wie langsam ich laufe, ich habe immer Wegbegleiter. Christen schließen sich zu Gemeinden zusammen. Hände werden dort gereicht. Hände segnen, arbeiten und tragen.

Bedenke: *Viele kleine Leute, an vielen kleinen Orten, die viele kleine Dinge tun, können das Gesicht der Welt verändern!*

Als Läufer habe ich ein Ziel vor Augen. Mit jedem Atemzug, mit jedem Schritt bewege ich mich darauf zu. Es ist alles eine Frage der Zeit. Ich komme dem Ziel näher. Christen leben nicht einfach in den Tag hinein. Um Salz in dieser Welt zu sein, braucht es zielorientierte Typen. Das meint Menschen, die durch ihr gutes Handeln Licht in das Leben anderer bringen.

Bedenke: *Nur der hat sein Leben am besten verbracht, der die meisten Menschen hat glücklich gemacht.*

Bei einem Marathonlauf ist nach 42 Kilometer Schluss. So ein Zieleinlauf ist ein bewegender Moment. Da fließen Tränen, Arme werden vor Freude hochgerissen und Zuschauer jubeln. Die Gefühle fahren Karussell. Im Ziel verschieben sich die Maßstäbe. Die Wegstrecke ist lang und kurz zu gleich.

Was wird am Ende von unserer Lebensstrecke sein? Ist es das Aus nach einem langen beschwerlichen Leben? Oder gibt es himmlischen Jubel über einen Menschen, der einen tollen Lebenslauf hingelegt hat? Ich bin überzeugt, wer seinen Lauf durch Dick und Dünn, über Höhen und durch Tiefen mit der Gewiss-



2

Ausdauer

3

Team

4

Vision

5

Zieleinlauf

heit antritt, dass Gott bei ihm ist, der hat einen bewegenden Zieleinlauf.

Bedenke (Hebräer 12, 2): Dabei sollen wir nicht nach links und nach rechts schauen, sondern allein auf Jesus. Er hat uns gezeigt, wie man diesen Lauf beginnt und als Sieger ans Ziel gelangt.



Lebenslauf mit Gott?

Das ist nicht nur eine sportliche Angelegenheit, sondern eine Herzens und Glaubenssache.

Was für die Sprinter das „Auf-die-Plätze-fertig-los“ ist, klingt in der Bibel so: „Steh auf, nimm deine Matte und geh!“ Und dann geht echt was. Es muss nicht spektakulär sein.

Hauptsache setz dich in Bewegung, verlasse dein Ruhekissen und geh! Geh mit Gottes Segen!

Spiel- und Sportidee:

42 km mit der Jungschargruppe – ein Kinderspiel

Eine ausgemessene Runde (Kilometerzähler am Rad hilft) oder eine Stadionrunde (400 Meter) wird zur Marathonstrecke erklärt.

Die Gruppe läuft. Dabei bestimmt jeder Teilnehmer sein eigenes Tempo. Die Runden werden pro Person gezählt. Wenn die Summe aller Jungscharler 42 Kilometer ergibt, ist der Jungschar-Marathon gewonnen.

Zusatzaufgabe: Im Vorfeld darf jeder Läufer einen Tipp abgeben und die Zeit schätzen, die die Gruppe benötigt.

MATERIAL

Strecke vermessen, TN-Liste, Personen, die Runden zählen, Startnummern, Urkunde, Preis für alle, Zuschauer einladen!

*Wichtig:
Die Gesamtleistung
aller steht im
Vordergrund!
Wer schnell und
viel läuft,
erleichtert es den
anderen.*

Je größer eine Gruppe ist, um so weniger Zeit ist erforderlich. Zum Beispiel bedeutet das bei zehn Kindern pro Kind durchschnittlich 4,2 km Laufstrecke (30 Minuten) Dabei kann je nach Lauflust und Stärke ein Kind mehr und ein anderes weniger als diese Strecke laufen. Es zählt ja das Gruppenergebnis.

Weniger als zehn Kinder sollten es nicht sein – wir trainieren doch nicht für Olympia!

Wenn es mehr als 20 Kinder sind, bleibt das Langstreckengefühl auf der Strecke.

Dann lassen sich besser zwei Mannschaften bilden! Passt den Rahmen an eure jeweilige Gruppensituation an.

Zum Abschluss bekommt jeder Teilnehmende eine Urkunde bzw. auf der Startnummer wird vom Mitarbeiterteam die erfolgreiche Teilnahme beurkundet.

Olaf Hofmann

Empfehlenswerte Literatur zur Arbeit mit Kindern

1. Jungschar-Basics

- Jungscharleiter, die Praxiszeitschrift, 4 mal im Jahr (11€ Jahresabo)
- CD-Rom mit Grafiken zum JSL und Grafik XXL mit PDF Dateien der Jahrgänge des JSL '92 bis '03
- Jungscharlieder, CVJM GV 2003, 12,50€

2. Methodisches und Generelles

- Kriegt mein Hund im Himmel Flügel, H. u. J. Zink, Kreuz Verlag 2003
- Kinderarbeit kreativ, Jahnke, Aussaat Verlag
- Erzähl mir was, Jochem Westhof, Verlag Ernst Kaufmann
- 55 meditative Impulse, J. Griesbeck, Herder Verlag 2001
- Themengeschichten von A-Z, S. Kalmbach, R. Brockhaus 2002
- Gemeinsam Stille entdecken, G. u. R. Maschwitz, Kösel Verlag 2003

3. Spielebücher

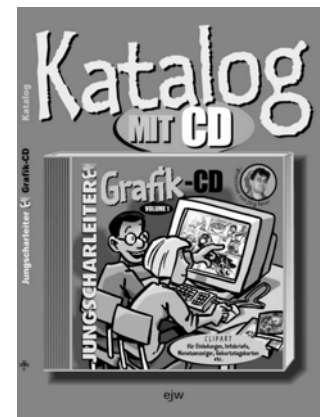
- 12 coole Kinderfeste, Matthias und Ute Rapsch, Brockhaus Verlag 2003
- subito, Spontane Gruppenspiele mit kleinem Material, Bertschy Franziska, rex
- Rundum, Kurzspiele im Kreis, M. Völkening, rex
- ciao, spielend kennen lernen, Binz, rex
- Spiele zur Bibel, Osberghaus, Hänssler Verlag 2003
- Bibel kreativ, Kinder erleben spielend bibl. Geschichten, S. Kalmbach, Brockhaus V. 2001
- 1. Äktschensamstag, D. Klink, Aussaat Verlag 2002 (Spiele und bibl. Impuls)
- 2. Äktschensamstag 2, D. Aziz, Aussaat Verlag 2003

4. Bastelbücher

- Bibel Bastelbuch, Lois Rock
- Bibel Geschichten von A bis Z, Mary Murray (Arbeitsblätter u. Aktivitäten) Verlag an der Ruhr, 2002
- Jungschar kreativ 100 Bastelideen z. bibl. Geschichten, Sue Price, Born Verl.

5. Specials

- Kinderbibeltage light, 7 praktische Entwürfe, B. Hofmann, Buch und Musik 2006, (ein Buch für den Event zur Jungschar mit leicht umsetzbaren Ideen)



Alle Bücher sowie kompetente Beratung und kostenlose Zusendung über die Buchhandlung des ejw: buchhandlung@ejw-buch.de, Tel.: 0711-9781-410

Kibiwo macht Kinder froh

vorausgesetzt, man macht es so:



Vorbereitungsschritte für eine KinderBibelWoche oder KinderBibelTag

Kinderbibelwochen sind eine projektartige Form der Arbeit mit Kindern. Zwei bis fünf Tage findet nachmittags ein Aktionsprogramm zu einer biblischen Geschichte für Kinder im Alter von 6 – 12 Jahren statt.

Ablauf eines Nachmittags

Dauer ca. 2,5 - 3 Stunden [während der Schulzeit eher kürzer, als 1,5 – 2 Stunden)

30 - 45 min Plenum: Ankommen, Begrüßung, Lieder, Anspiel, Moderation

60 min Kleingruppen:

- nach Alter gestaffelt;
- Gruppengröße ca. 12-15 Kinder und 2 Mitarbeitende)
- Inhalte: altersgemäße Vertiefung und Weiterführung der biblischen Geschichte, Gemeinschaftserlebnis durch Imbiss in der Kleingruppe,
- anschließend Workshops mit kreativen und aktiven Elementen

20-30 min Abschlussplenum: Lieder, Berichte aus den Kleingruppen, Gebet, Infos, Abschlusslied oder Segenslied

Vorbereitungsschritte

1. Grundsätzliches: Ort und Finanzierung muss geklärt werden
2. Zeitraster:
 - ca. 1 Jahr vorher: Verantwortliche in den Gemeinden informieren (damit Geld für die KiBiWo in den Haushaltsplan eingeplant werden kann, muss der KGR und PfarrerIn am besten schon Ende des Vorjahres Bescheid wissen auch über etwaige Höhe der Kosten – lieber höher kalkulieren! Meist gute Spendenunterstützung durch die Eltern/ Opfer Familiengottesdienst.
 - 7-6 Monate vorher:
 - Leitung/ Verantwortliche der KiBiWo gewinnen
 - Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ansprechen und informieren
 - 4 Monate vorher: Thema/ Mappe auswählen
 - 3 Monate vorher: Team einberufen und Aufgaben verteilen:
 - Öffentlichkeitsarbeit (Werbung in Gemeindebriefen; Einladungen über Jungschar, Kigodi, Schule verteilen; Handzettel und Plakate

- erstellen; Homepage der Kirchengemeinde; örtliche und regionale Zeitungen nützen...)
- Lieder und Musik, Theater/ Anspiel
- Termine für Vorbereitungstreffen festlegen
- Organisatorisches: Technik, Sitzmöglichkeiten, Fotos
- Elterncafé organisieren
- 2 Monate vorher: 1. Treffen aller Mitarbeitenden:
 - Mappe vorstellen; Ablauf eines Nachmittages festlegen; einander kennen lernen
- 6-4 Wochen vorher: 2. Treffen aller Mitarbeitenden:
 - inhaltlicher Schwerpunkt in den Altersgruppen
 - Fortführung der biblischen Geschichte für die jeweiligen Altersgruppen überlegen, Material dazu herstellen oder sichten
 - Workshops
 - Event (z.B. Familienfest; Ausflug...)
- 4-2 Wochen vorher: 3. Treffen aller Mitarbeitenden:
 - Plakate verteilen; Material bereitstellen
 - Proben der Anspielgruppe und der Band
 - gemeinsam Lieder ansingen
- 1-2 Tage vorher: Aufbau/ Raum herrichten
- Während der KiBiWo:
 - gemeinsamer Start aller MA bevor die Kinder kommen – gut ist ein gemeinsames Gebet, Lied, Ritual, um die Aktion besonders unter Gottes Segen zu stellen
 - tägliches Feedback beim Abendessen: was lief gut, was nicht
 - Theaterprobe
 - evtl. KiBiWo-Zeitung erstellen; Homepage mit Bildern und Berichten
 - Planung des Familiengottesdienst als Abschluss der KiBiWo
- 2 Wochen nach der KiBiWo: Danke-Essen mit den Mitarbeitenden; Rückblick auf KiBiWo

2. Rund um die KiBiWo

- Familiengottesdienst
- Angebote für Eltern: z.B. Elterncafé; Elternabend zum Thema der KiBiWo
- Büchertisch: kann ohne zusätzliche Kosten direkt bestellt werden bei Buch und Musik, Buchhandlung und Verlag des ejw, buchhandlung@ejw-buch.de, Tel.: 0711-9781-410

3. weitere Ideen und Infos bekommt ihr über:

- Das Ah & Oh der KiBiWo. Über die Zubereitung von Kinderbibeltagen und Kinderbibelwochen. Über ihre Gäste, Gastgeberinnen und Gastgeber. Arbeitshilfe für Kinderbibelwochen. Herausgegeben vom Evangelischen Jugendwerk in Württemberg und KIRCHE UNTERWEGS der Bahnauer Bruderschaft e.V.
- www.kinderbibelwochen.de, www.ejwue.de/kinderbibelwochen

Mitarbeit bei der Kibiwo gleicht dem Weg in einem Labyrinth



Ein Labyrinth ist kein Irrgarten, man geht nicht in die Irre, sondern auf ein Ziel zu. Auf einem Weg mit überraschenden Wendungen bewegt man sich langsam auf die Mitte zu.

Die Kinderbibelwoche hat auch ein Ziel: Auf fröhliche und kreative Weise soll den Kindern der Glaube an Gott vermittelt werden.

Gemeinsam sind wir auf dem Weg zum Mittelpunkt des Glaubens: Zu Jesus Christus.

Für die Mitarbeit bei der Kinderbibelwoche ist lediglich wichtig, dass man diesem Ziel zustimmen kann. Wir streben in die gleiche Richtung, aber sind nicht im Gleichschritt unterwegs.

Unser Glaubensweg gleicht keiner geraden Linie. Oft sind die Wege verschlungen und, wie in dem Labyrinth, mal ganz nah an der Mitte und dann auch wieder weiter weg. Entscheidend ist das Ziel auf das wir zugehen.

Einstieg für Jugendliche:

Mit ca. 14 Jahren, bzw. als Schüler der Klasse 8

1. Jahr: üblicherweise Mitarbeit in der Kinderbetreuung
2. Jahr: Mitarbeit in einer Gruppe möglich, Teilnahme an Vorbereitungsabenden ist nicht verpflichtend, wichtig ist die Vorbereitung im Kleingruppen-Team
3. Jahr: gemeinsame Gruppenleitung zusammen mit erfahrenen Mitarbeitern, gemeinsame Vorbereitungs-abende gehören dazu

Die Leitung der Kinderbibelwoche achtet darauf,

- dass Neueinsteiger mit erfahrenen Mitarbeiter/innen zusammenarbeiten
- dass es in den Teams eine gute Altersmischung gibt
- dass Mitarbeiter/innen nicht zusammen mit eigenen Kindern, bzw. Geschwisterkindern in einer Gruppe sind

Mitarbeit bei der Kinderbibelwoche ist ehrenamtlich und unentgeltlich. Mitarbeitende Eltern müssen keinen Unkostenbeitrag für ihre Kinder bezahlen. Wer der Kibiwo eine Spende zukommen lassen möchte, kann dies in Form eines Opfers beim Abschlussgottesdienst tun. Auf Anfrage kann eine Bescheinigung über die ehrenamtliche Mitarbeit für Schüler und Azubis ausgestellt werden.

WERBUNG



Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen sind gefunden, der Zeitpunkt ist klar, der Raum mit dem Hausmeister abgeklärt, die ersten Ideen für Kibiwo und oder Jungschar sind da – jetzt fehlen nur noch die KIDS!!!

Hier einige Tipps und Tricks für die Erstellung von Handzetteln:

WER?

Die Zielgruppe (Alter, Klassenstufen, Mädchen / Jungen / gemischt) muss genauso ersichtlich sein, wie die Namen der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, zumindest des /der Verantwortlichen. Und eine Adresse / Telefonnummer für Rückfragen.

Außerdem muss der Veranstalter (Kirchengemeinde, CVJM, Jugendwerk...) genannt werden. Evtl. sogar mit Logo und Adresse.

WAS?

Name und Art der Gruppe muss klar sein: Jungschar oder Sportclub? Kinderbibelwoche oder Spielprogramm in den Ferien? In der Regel genügt es, wenn der Titel genannt wird. Und für diejenigen, die damit nichts anfangen können: lieber keine langen Erklärungen schreiben, sondern Inhalte und Programmpunkte, die es zu erleben gibt. Macht mehr Lust dabeizusein, als trockene Worte!

WANN?

Darf natürlich nicht vergessen werden: Wochentag, Start-Datum, Uhrzeit von Beginn und Ende genauso wie ein Hinweis, ob das Ganze wöchentlich („jeden Mittwoch“) oder vierzehntägig oder monatlich stattfindet.

WO?

Sollte selbstverständlich sein, vergisst man aber dann doch wieder: wo trifft man sich denn? Je nach Bekanntheit des Gemeindehauses reicht der Name, oder auch „Gemeindehaus neben der Kirche“. Ansonsten schadet es nie, wenn auch Straße, Hausnummer und der Raum dastehen, wo die Aktion stattfindet.

WOHIN?

Wenn die Einladungen fertig sind, da verteilen, wo die Kinder sind:

- ❖ Adressen der Altersgruppe gibt es beim Pfarramt (allerdings nur von den Kindern, deren Eltern evangelisch sind – und bitte auch rechtzeitig sagen, wenn man die Adressen braucht. Das dauert ein paar Tage...)
- ❖ Im Amtsblatt oder Gemeindebrief veröffentlichen
- ❖ Im Gottesdienst abkündigen lassen
- ❖ Manche Schulen sind sehr großzügig und man kann über Klassenlehrer und Klassenlehrerinnen Handzettel verteilen lassen – aber bitte immer die Schulleitung fragen!!!
- ❖ In Geschäften am Ort auslegen bzw. Plakate aufhängen – auch hier natürlich immer fragen!

LINKS

Im Dschungel des Internets kann man schon mal den Überblick verlieren. Denn auch für die Jugendarbeit gilt: man kann sich massenweise Informationen und Tipps aus dem Internet besorgen. Die Folgenden Links führen dich auf interessante Seiten, die auf alle Fälle lohnenswert sind (ohne Anspruch auf Vollständigkeit). Also: Ran an die Maus – und viel Spaß beim Surfen!

Jugendorganisationen

www.ejwue.de: Die Landesstelle des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg präsentiert sich nützlich und informativ – ein Überblick über die verschiedenen Arbeitsbereiche und Termine

www.cvjm.de : Der CVJM Gesamtverband in Kassel stellt sich vor. Infos über das, was in den CVJM's und Jugendwerken in Deutschland so abgeht; Freizeithäuser und interessante weiterführende Links.

Jungschar und Kibiwo:

www.jungscharleiter.de: Die Seite zu der bekannten Arbeitshilfe, mit Graphiken und Texten zum downloaden.

www.jungschar.de: Die Jungscharsite vom CVJM-Westbund. Mit interessanten Links zum weitersurfen.

www.jungschar.com: Man kann sich nicht dran sattklicken – kompletten Stundenentwürfe, Andachten, Tipps für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, organisatorische Kniffe – aus der Praxis, für die Praxis.

www.jungschar-action.de: alles, was man in der Arbeit mit Kindern braucht: Andachten, Spiele, Quiz, Basteln – von Mitarbeiter für Mitarbeiter!

www.kinderbibelwochen.de: Kinderbibelwochen aller Landeskirchen Deutschlands auf einer Seite vereinigt! D.h.: links zu allen wichtigen Seiten zu Kinderbibelwochen, Termine für Seminare, Downloads und Infos über die neuesten Arbeitshilfen

Spiele und mehr..

www.spielekiste.de: Ob draußen oder drinnen, große Gruppen, kleine Gruppen: hier gibt es für jeden was – bis hin zum Kindergeburtstag.

www.spielboerse.ch: Die Schweizer waren schon immer findig. Deshalb lohnt sich auf alle Fälle auch dieser Klick...

www.spieledatenbank.de: Super Spielesammlung für alle Altersgruppen mit druckfertiger Materialliste. Außerdem Ideen zur Gruppeneinteilung und ... und ...

www.jungscharundmehr.de: Die Ev. Jungendarbeit Rockenhausen glänzt mit einer guten Spielkartei – und noch manch anderem interessanten

www.zzebra.de: Ideendatenbank für Kinder (Labbé Verlag), Spiele, Lieder, Reime, Rätsel, Tricks, Geschichten, Basteln...und immer passend für die jeweilige Jahreszeit.

www.jungschar-schaetze.de: Schätze aller Art für ein gelungenes Jungscharprogramm finden sich hier! Bastelideen, pfiffige Spiele und Gestaltung ganzer Abende!

www.matpool.de: immer noch nicht genügend Programmideen? Hier finden sich noch mehr für jedes Wetter und jede Gelegenheit, nach Alter getrennt

www.spielefuerviele.de: Freizeit oder Event mit vielen Kids? Hier findest Du die passenden Spiele dazu!

www.praxis-jugendarbeit.de: 1000 Spiele und Ideen für Gruppenstunden und Freizeiten genauso wie Andachten und Themen für Gespräche mit Kindern und Jugendlichen

www.quizfragen4kids.de: einfache und knifflige Fragen ohne Ende – nicht nur für Kinder!!!

www.gruppenspiele-hits.de: Spiele ohne und mit Material – auszudrucken im Karteikartenformat

Jungschar und Medien

www.emz-stuttgart.de: Die Page der Evangelischen Medienzentrale in Stuttgart. Ob Dias, Kurzfilme oder Spielfilme: eine gut sortierte Auswahl, die ihr in der Jungendarbeit nützen könnt. Besonders interessant: die Online-Medienrecherche. Suchen, finden, ausleihen (übers Pfarramt, CVJM oder das ejr)

Kinder, Kinder..

www.kinderschutzbund.de : Die Page des Kinderschutzbundes – weil uns die Kinder am Herzen liegen. Interessante Themen (z.B. Gewalt gegen Kinder), Links, Publikationen

www.ajs-bw.de: Die Aktion Jugendschutz in Baden-Württemberg – Mit Infos für Kids und Eltern; wichtige Hinweise zum Kinder- und Jugendschutz; Materialien und Veröffentlichungen.

"Little foot"

...ein kreatives Angebot

Mit kleinen Schritten vom Jungstart zur super Gruppe!!!

Ein Holzring (sieht fast aus wie ein Gugelhupf) kann mit einem Messer oder Spachtel in kleine Scheiben geschnitten werden und bringt dann viele kleine Holzfüße zum Vorschein.



- zum Namensschilder basteln
- als Kettenanhänger
- als Schlüsselanhänger
- als Gruppenzeichen



- mit Buntstift beschriften
- bunt bemalen
- schmirgeln und feilen
- mit Brennpeter/ LötKolben gestalten



Bezugsadresse:
Reifendrehwerk
Christian Werner
An der Binge 5
09548 Seiffen
Tel: 037362-8259
Fax: 037362-17161

Kosten: Ring mit
70cm Außenumfang
28,70 €
(auch als Fisch
erhältlich)

Zehn Zu-Mutungen



1. Wer sich Kindern in der Kirche zuwendet, der richtet seine Aufmerksamkeit auf die Kirche von Morgen.
2. Nähe und Echtheit sind Pfeiler, auf denen die Glaubwürdigkeit von Mitarbeitenden ruht.
3. Du kannst einem Kind helfen, sich zu entfalten, aber du musst ihm nichts eintrichtern.
4. Kinder brauchen Menschen, die sie ausreden lassen und keine, die ihnen etwas einreden wollen.
5. Versuche selbst das zu leben, was du glaubst und wovon du redest.
6. Schau nicht weg, wenn ein Kind Angst hat, traurig ist oder Fehler begeht. Der Nächste ist der, der am nächsten dran ist.
7. Du kannst einem Kind nichts nahe bringen, wenn dir selbst wenig daran liegt.
8. Das Feuer der Begeisterung muss in dir brennen, damit die Funken überspringen.
9. Du musst nicht alles können, du kannst dich beschenken lassen – von Gott und von Kindern.
10. Kinder brauchen keine halben Sachen, drum setz dich ganz für sie ein.