

JUNGSCHAR



OCTOBER
DEZEMBER
2003

4
E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit



BIST WERTVOLL!

2

- Du bist wertvoll*** 4 – 5
Impulse für eine wertvolle Jungschar, von Rainer Schnebel
- Du bist einmalig*** 6 – 10
Ein knackiger Spielentwurf mit Knöpfen, von Stephan Schiek
- Gewinn-Gewinn*** 11 – 12
Eine interessante Spiel-Aktion von Rainer Schnebel
- Spiele-Parade*** 13 – 20
Ein buntes Mosaik für viele Gruppenabende, von Dietmar Fischer
- Drei*** 21 – 22
Geschichten und Spiele rund um die Drei, von Hermann Murrweiß
- Des Namen sollst du Jesus nennen*** 23 – 26
Ein Spielabend zu Lk 1,26-38, von Hermann Murrweiß
- Gruppeneinteilung als Spiel*** 27 – 28
Praktisches für kreative Gruppenbildung, von Birgit Bochterle
- Die Geschichte zum Ankerkreuz*** 29 – 31
Zum Vorsprechen und Gestalten, von Rainer Schnebel
Angebot: Ankerkreuz-Ausstecher
- Süsses raten*** 32
Ein leckeres Spiel für viele Gelegenheiten
- Wertvolle Geschenke*** 33 – 35
mit Serviettentechnik gestalten, von Stephan Schiek
- Wertvolle Weihnachtsgeschenke*** 36– 39
Originelle Geschenkideen, von Birgit Bochterle
- Herbst-Basteln*** 40 – 42
mit Blättern, Zapfen, Eicheln, angeleitet von Birgit Bochterle
- Zwiesgespräch an der Krippe*** 43 – 44
Eine Weihnachtsgeschichte, nacherzählt von Rainer Rudolph
- Prädikat besonders wertvoll: Kinderbibeln*** 45 – 47
Vorgestellt und empfohlen von Stephan Schiek
- Jungschar-Image-Kampagne*** 48 – 49
Das Jungscharerevent im Jahr 2004 – unbedingt mitmachen!!
- Buchempfehlungen***

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Du bist wertvoll

Für dich setze ich meine Zeit, meine Kraft und mein Geld ein. Dir schenke ich meine Nähe und Zuwendung. Du bist mir wichtig. Anderes stelle ich dafür zurück. Ich will, dass es dir gefällt, dass du Freude erlebst, in Gemeinschaft leben kannst und wichtige, lebensprägende Impulse erhältst. In meinen Augen bist du ein sehr wertvoller Mensch

Das könnte deine innere Grundbotschaft, deine Herzenseinstellung als Mitarbeiterin, als Mitarbeiter in der Jungchar sein. Vieles davon vermittelst du sogar ohne große Worte, allein durch dein Engagement und dein einmaliges, persönliches Profil. Denn du setzt dich ein für Kinder und dir ist Jungchararbeit viel wert.

Sicher, manchmal fühlt man das innerlich nicht so und manchmal sieht das auch in der real erfahrbaren Jungcharpraxis ein bisschen anders aus.

Aber tief in deinem Herz, in deiner Seele, in deinen Gedanken – in der Mitte deiner Person kann dieser Satz: „Du bist wertvoll!“ wie eine erfrischende Quelle immer wieder neue Lebenskraft sprudeln.

Was macht wertvoll?

Werte die ich habe

Wir leben in einer Zeit, wo Wert oft verwechselt wird mit materiellem Besitz, Statussymbolen, PS, Gigabyte, Megahertz, Geld, Ansehen, Karriere, Einfluss. Sicher, das sind auch Werte. Es sind Werte, die ich habe. Allerdings können sie sehr schnell verblassen oder zerbrechen.

Werte, die ich kann

Dann gibt es Werte, die mit deinen Begabungen und deinem Können zusammenhängen. Da kann jeder als Original mit seinem persönlichen Begabungsspektrum dazu beitragen. Das sind Werte, die du kannst.

Werte, die ich bin

Und es gibt noch einen besonderen Wert. Der besteht einfach in dem Wunder und Geheimnis deiner Person. Du lebst, weil Gott, der himmlische Vater, dich liebt. In seinen Augen bist du unendlich wertgeschätzt. (Jesaja 43,4!!).

Nicht aufgrund von Besitz und Leistung. Sondern weil du seine geliebte Tochter, sein geliebter Sohn bist. Dir schenkt er seine ganze Liebe. (Epheser 1,4ff). Er schaut dich an, voller Freude und Glück. Und er sehnt sich danach, dass du dich nicht wegdrehst und verschließt, sondern dass du seinen Blick, seine Anrede, seine Liebe aufnimmst, dich daran freust, darin dein Leben gestaltest und seine Zuwendung zu dir mit deinem Vertrauen zu ihm beantwortest.

Das ist das tiefste Geheimnis eines wertvollen Lebens. Du bist dazu berufen. Schon entdeckt? Fang heute damit an. Und dann gib es weiter an die wertvollen Mädchen und Jungen in deiner Jungchar.

Mit herzlichen Grüßen und Segenswünschen vom Redaktionskreis
Euer



Rainer Rudolph

Vorschau: 1/2004

Entwürfe für Freizeiten

Thema: Joseph-Geschichten

Erscheinungstermin: Februar 04



4

DU BIST WERTVOLL

Wann erleben sich deine Jungschar-Kinder als wertvoll? Wann erlebst du dich als wertvoll?

Nur wer seinen Selbstwert kennt, erlebt sich selbst als wertvoll.

Wertvoll erlebt sich, wer dieser Welt einen Wert hinzufügen kann. Dieser Wert kann ganz unterschiedlich sein.

Es ist zuerst eine Frage an den Mitarbeitenden. Wie sieht es mit deinem Selbstwertgefühl aus?

Hier eine Jungschar-Stunde, bei der die Kinder und die Mitarbeitenden ihren Wert erkennen können und so für sich begreifen können:

Ich bin wertvoll!

Denn nur wer seinen Selbstwert kennt, kann andere wert schätzen.

Nur wer sich selbst liebt, kann andere lieben.

Nur wer sich selbst achtet, kann andere achten.

Nur wer sich selbst würdigt, kann andere würdigen.

1. Du bist wertvoll – denn du bist einmalig!

Aktion

Ein Ganzkörperschattenbild machen wir mit den eigenen Handflächen bunt.

Dazu brauchen wir alte Tapeten. Auf diese werden zuerst die Umriss eines jeden Kindes gezeichnet. Dabei darf jedes Kind selbst entscheiden, ob frontal oder von der Seite.

Danach beginnt eine einmalige Farbaktion. Denn jedes Kind gestaltet nun seinen Ganzkörperumriss mit eigenen, bunten Handabdrücken. Danach wird der Umriss ausgeschnitten und im Raum aufgehängt.

Material:

Tapeten, Stifte, Scheren, Plakafarben

2. Du bist wertvoll – denn du bist begabt!

Aktion

Wir spielen eine kleine „Wetten dass“-Runde.

Jedes Kind überlegt sich, was es besonders gut kann. Dies bietet es den anderen als kleine Wette an. Das können ganz einfache Dinge sein, aber auch hoch anspruchsvolle.

In der Spielrunde stellen nun die Kinder ihre Wetten vor, die anderen geben ihre Einschätzung bekannt. Dann wird die Wette durchgeführt.

3. Du bist wertvoll – denn du bist ein Geschöpf Gottes!

Wir entdecken, wie genial Gott unseren Körper geschaffen hat.

Was kann man alles mit dem Körper tun, mit den Händen, den Füßen, der Nase, den Ohren.

Zu jedem Körperteil überlegen wir uns eine fantastische Übung.

Mund essen, Ohren hören, Finger greifen usw.... Lasst euch etwas einfallen.

4. Du bist wertvoll – denn wir brauchen dich!

Aktion

Auf jeden kommt es an.

Impuls

Wie schnell können wir verschiedene Impulse im Kreis herumgeben. Handdrücken, Fußstoßen, Nasenstupsen, Ohrenziehen etc.

Mit Stoppuhr.

5. Du bist wertvoll – denn du kennst deinen Wert!

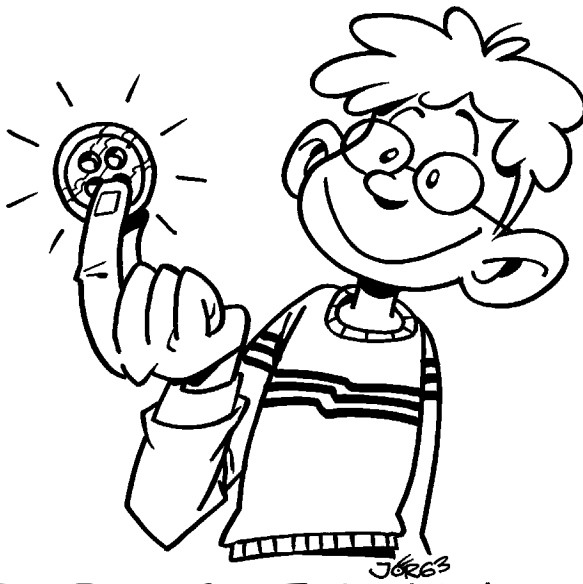
Du bist gewollt – eine Liedandacht mit dem Merksatz:

Vergiss es nie, du bist wertvoll.

Lied: „Du bist Du“

Dieses Lied kann man als Einstieg und Schluss oder dazwischen versweise singen.

Rainer Schnebel



DU BIST EINMALIG!

Ein Spielabend mit Knöpfen

6

Einführung

Für diesen Spielabend braucht ihr vor allem viele Knöpfe. Deshalb ist es notwendig, dass ihr euch rechtzeitig um genügend Knöpfe kümmert.

Knöpfe bekommt man im Stoffgroßhandel billig, oder ihr leihst beim örtlichen Kindergarten oder bei Bekleidungsgeschäften die Knöpfe aus. Ebenso könnt ihr auch unter euren Gruppenteilnehmern einen Wettbewerb ausschreiben: Der, der die meisten Knöpfe bringt, erhält einen Sonderpreis.

Zu Beginn erhält jeder Mitspieler fünf Knöpfe als Spielsteine, die z.B. mit Klebepunkten gekennzeichnet werden sollten. Die Knöpfe aller Mitspieler sollten vergleichbar sein, damit sich nicht unterschiedliche Gewinnchancen ergeben.

Spielorganisation

Offener Spielmarkt

Verschiedene Spielstationen werden im Raum aufgebaut. Zu Beginn wird jedes Spiel allen erklärt. Dann finden sich die Gruppenteilnehmer in Zweierpaaren zusammen und suchen die verschiedenen Spielstationen auf. An den Spielstationen spielen sie gegeneinander. Der Sieger jeder Spielrunde darf einen Punkt auf seiner Spielkarte eintragen. Die Mitarbeitenden stehen den Gruppenteilnehmern als Schiedsrichter und zur Erklärung der Spiele zur Verfügung.

Stationenlauf

Die Spielstationen werden an verschiedenen Orten im Haus/Gruppenraum aufgebaut.

Die Spieler finden sich in Kleingruppen zu je vier Personen zusammen. Nacheinander durchlaufen sie die Spielstationen und sammeln Punkte für ihre Gruppe. Die Mitarbeitenden betreuen entweder eine Station oder eine Gruppe.

Gruppenwettkampf

Zwei bis vier Gruppen spielen jeweils ein Spiel als Wettkampf. Für die jeweiligen Spiele stellt jede Gruppe einen Freiwilligen, oder das Spiel wird als Gruppenstaffel durchgeführt. Damit alle Gruppen gleichzeitig spielen können, muss für jede Gruppe das entsprechende Material bereitgestellt sein (z.B. bei Spiel 3 also zwei bis vier „Knopfkegelbahnen“) Die Mitarbeitenden erklären jedes Spiel nacheinander und stellen fest, welche Gruppe gewonnen hat.

Spiele für einen Gruppenwettkampf

1. Knopf-Zielwerfen

Aus einer Entfernung von ca. drei Metern müssen die Mitspieler versuchen, ihre Knöpfe in die aufgestellten Gefäße zu werfen. Je nach Größe der Gefäße gibt es bei einem Treffen unterschiedlich viele Punkte.

Wertung

Entweder werden die erreichten Punkte gutgeschrieben, oder derjenige, der die meisten Treffer erzielt hat, bekommt einen Punkt für sich oder seine Gruppe.

Material: Verschiedene Gefäße wie Eimer, Dosen, Jogurtbecher ...

2. Knopf-Boccia

Es wird eine Bahn von ca. fünf Metern Länge und zwei Metern Breite abgesteckt. Von einem Mitspieler wird ein Zielknopf vorgeworfen. Alle Mitspieler versuchen abwechselnd, ihre Spielknöpfe möglichst nahe an das Ziel zu bringen. Sie können die Knöpfe entweder werfen oder auf dem Boden schieben.

Wertung

Gewonnen hat der Mitspieler, dessen Knopf am Ende des Spiels als nächstes beim Zielknopf liegt.

Material: Klebestreifen oder Kreide zum Abgrenzen der Bahn, Zielknopf (möglichst groß und auffällig).

3. Knopf-Kegeln

Am Ende eines Tisches werden die Kegel aufgebaut. Die Knöpfe werden als Kugel verwendet, indem sie auf dem Tisch den Kegeln entgegengeschoben werden. Die Mitspieler versuchen, mit ihren Knöpfen möglichst viele Kegel umzustößeln.

Wertung

Entweder werden die erreichten Punkte gutgeschrieben, oder derjenige, der die meisten Treffer erzielt hat, bekommt einen Punkt für sich oder seine Gruppe.

Material: Pro Bahn neun Spielfiguren aus einer Spielesammlung als Kegel.

4. Knopf-Zielschießen

Auf einen Tisch oder Boden wird eine Einteilung gezeichnet, wie sie unten beschrieben ist.

Variante 1

Jeder Mitspieler darf seine Spielknöpfe schieben und die erreichte Punktzahl zusammenzählen.

Variante 2

Zwei Spieler schieben ihre Spielknöpfe abwechselnd, und bekommen somit die Möglichkeit, die Knöpfe ihres Partners aus der Einteilung herauszuschießen.

Wertung

Entweder werden die erreichten Punkte gutgeschrieben, oder derjenige, der die meisten Treffer erzielt hat, bekommt einen Punkt für sich oder seine Gruppe.

Material:

Kreide o.ä. für die Spieleinteilung

Spieleinteilung

			4	
	1	3	5	2
			4	

5. Knopf-Schnipsen

Jeder Mitspieler erhält zu seinen fünf Knöpfen noch einen etwas größeren Spielknopf. Mit diesem werden die anderen Knöpfe „geschnipst“, d.h. mit dem größeren Knopf wird auf den Rand des kleineren Knopfes gedrückt, so dass dieser weiterhüpft.

Spielvarianten:

- Mit einer bestimmten Anzahl von Schnipsversuchen möglichst nahe an eine Wand gelangen.

- Mit einer bestimmten Anzahl von Schnipsversuchen möglichst viele Knöpfe in ein flaches Gefäß (Teller o.ä.) schnipsen.

Wertung

Der Mitspieler, der mit seinen Schnipsversuchen seinen Knopf am nächsten an die Wand bzw. am meisten Knöpfe ins Ziel geschnipst hat, hat gewonnen.

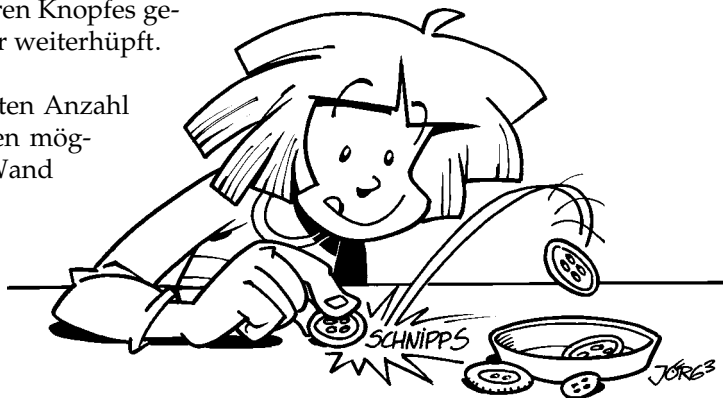
6. Knopfwettkampf

Jeder Mitspieler erhält einen Teelöffel, auf dem er einen Knopf balancieren und damit einen Hindernisparcours durchlaufen muss. Fällt der Knopf herunter, muss der Mitspieler von vorne beginnen. Als zusätzliche Schwierigkeit kann der Löffel am Griff zwischen die Zähne genommen werden.

Wertung

Der Mitspieler bzw. die Gruppe, die den Hindernisparcours als erste durchlaufen hat, hat gewonnen.

Material: Teelöffel für jeden





7. Zuknöpfen

Die Mitspieler müssen eine Jacke oder ein Hemd mit möglichst vielen Knöpfen anziehen und zuknöpfen.

Wertung

Der schnellste Mitspieler bzw. die schnellste Gruppe hat gewonnen.

Material: Alte Jacke oder Hemd mit möglichst vielen Knöpfen

8. Knopf annähen

Mit Hilfe von Nadel und Faden muss ein Knopf an ein kleines Stück Stoff angenäht werden.

Wertung

Der Mitspieler, der die Aufgabe als erstes erfolgreich gelöst hat, hat gewonnen.

Material: Knopf, Nähadel, Nähgarn, Stoffreste

9. Knöpfe auffädeln

Möglichst viele Knöpfe müssen auf eine Schnur aufgefädelt werden.

Wertung

Der Mitspieler bzw. die Gruppe, die innerhalb von drei Minuten am meisten Knöpfe aufgefädelt hat, hat gewonnen.

Material: Knöpfe, dünne Paketschnur

Knopf-Jakolo

Mit Vierkanthölzern wird auf einem Tisch eine Jakobobahn aufgebaut. Als Spielsteine dienen zwanzig möglichst gleiche Knöpfe.

Jeder Spieler versucht nun, die Spielsteine in das Ziel zu schieben. Je nach Treffer ergibt sich die entsprechende Punktzahl.

Wertung

Entweder werden die erreichten Punkte gutgeschrieben, oder derjenige, der die meisten Treffer erzielt hat, bekommt einen Punkt für sich oder seine Gruppe.

Material für die Jakobobahn: ein Tisch, zwei Vierkanthölzer, je 150 cm bis 180 cm Länge (je nach Tisch), zwei Vierkanthölzer à 50 cm Länge, drei Vierkanthölzer à ca. 15 cm, ca. neun Schraubzwingen

Aufbau nach Zeichnung

Anmerkung: Das Vierkantholz an der gestrichelten Linie wird auf den anderen Hölzern angebracht, so dass die Spielsteine in die kleinen Felder gelangen können.

	•1 P.
	•3 P.
	•3 P.
	•1 P.

Knopf-Tischfußball

An den beiden Enden eines Tisches wird mit Klebestreifen je ein Tor (ca. zehn cm Breite) markiert. Jeder Mitspieler spielt mit drei Knöpfen.

Ein Spieler beginnt, indem er seine drei Knöpfe vor sein Tor wirft. Nun muss er versuchen, immer einen Knopf zwischen zwei anderen hindurchzuspielen. Der Knopf wird am besten durch Schnipsen mit dem gekrümmten Zeigefinger gespielt.

Ein Spielzug ist zu Ende, wenn ...

... ein Knopf nicht durch die Lücke der beiden anderen hindurchgespielt wird

... ein Knopf angestoßen wird

... ein Knopf seitlich vom Tisch fällt

... ein Knopf im Tor ist.

10 Wertung

Der Mitspieler, der zuerst drei (oder fünf) Tore erzielt hat, hat gewonnen.

Material:

Klebestreifen zur Tormarkierung

„Du bist einmalig“ – Andachtsvorschlag

Einstieg

Spiel „Der Knopf im Knopflaufen“

Alle Knöpfe werden in eine große Schachtel geleert. Die Gruppenteilnehmer bekommen nun die Aufgabe, einen bestimmten Knopf aus allen herauszufinden. Dieser Knopf sollte nicht allzu auffällig, aber dennoch eindeutig zu bestimmen sein.

„Du bist einmalig“

Wie ihr gerade bei diesem Spiel gemerkt habt, ist es gar nicht so einfach, einen bestimmten Knopf aus solch einer großen Menge herauszufinden. Dass es dennoch gelungen ist, liegt daran, dass jeder Knopf anders ist: Jeder hat eine bestimmte Form, Farbe und Größe und ist aus unterschiedlichem Material gemacht. Selbst scheinbar gleiche Knöpfe könnt ihr durch winzige Merkmale voneinander unterscheiden.

Auch unter uns Menschen ist es so: Es gibt keine zwei völlig gleiche Menschen. Selbst Zwillinge, die scheinbar gleich aussehen, könnt ihr an – manchmal schwer feststellbaren Merkmalen – voneinander unterscheiden.

Jeder Mensch ist einmalig – du bist einmalig! Keiner ist dir gleich! Das liegt daran, dass Gott uns Menschen unterschiedlich geschaffen hat. Er hat jedem von uns unverwechselbare Merkmale gegeben, die uns von den anderen unterscheiden: sei es etwas, dass unser Aussehen betrifft, unser Verhalten oder unsere besonderen Begabungen.

Und weil du einmalig bist, bist du auch unendlich wertvoll – für alle anderen und besonders für Gott. Für Gott bist du nicht etwas Besonderes wenn du gut aussiehst, dich gut verkaufen kannst oder besondere Leistungen erbracht hast. Gott nimmt dich an, so wie du bist – eben weil du einmalig bist.

Stephan Schiek



GEWINN-GEWINN

Was bestimmt unser Denken?

Wie denken unsere Jungschar Kinder?

Was ist die Grundlage für unsere Verhaltensgewohnheiten?

Mit welcher Einstellung verfolge ich meine Ziele?

Dazu gibt es vier Modelle:

1. Gewinn – Verlust

Ich will gewinnen, dazu muss der andere verlieren.

2. Verlust – Verlust

Wenn ich verliere, soll der andere auch verlieren.

3. Verlust – Gewinn

Ich tue alles für andere.

4. Gewinn – Gewinn

Nur wenn beide gewinnen, ist es gut.

Hier ein paar Trainingseinheiten für die Jungschararbeit, mit denen wir die vier Denkrichtungen spielerisch umsetzen und zur praktischen Anwendung erfahrbar machen.

Jeder kann bei ehrlicher Betrachtung sich in einer der Denkrichtungen entdecken. Ziel ist es, das Bewusstsein für das kooperative und soziale „Gewinn/Gewinn-Denken“ zu schärfen. Das ist bedeutungsvoll für unser Leben, denn das Leben an sich ist kooperativ.

Um die Begriffe zu visualisieren, hängt man die Überschriften nach der jeweiligen Auswertung groß im Raum auf.

Gewinn – Verlust

Elemente

Freude, wenn andere verlieren. Ich bekomme was ich will, du nicht. Kein Mitgefühl für Verlierer.

Spiel

Ein kleines „Mensch ärgere dich nicht“ Turnier. Dabei spielt jeder mit nur einer Figur.

In der ersten Runde spielen alle an Spielbrettern mit. Die jeweils ersten Zwei eines Spielbrettes spielen in der nächsten Runde. Immer so weiter, bis der Sieger feststeht.

Auswertung

Wie ging es den Siegern? Wie ging es den Verlierern? War das gut so?

Verlust – Verlust

Elemente

Es gibt keine Freude. Wenn ich verliere, soll der andere auch verlieren. Missgunst und Heimzahlen (Rache).

Spiel

Teelicht (im Windlicht). Transport durch einen Parcours. Dabei ist es erlaubt, sich die Teelichter gegenseitig auszupusten. Ziel ist es, das brennende Teelicht durch den Parcours zu bringen, ohne dass es aus geht.

Auswertung

Wie war es für euch? Machte es Spaß, zu verlieren?

Verlust – Gewinn

Elemente

Beliebt sein wollen. Ich tue es, damit du Spaß hast.

Dafür will ich Dankbarkeit und Anerkennung.

Spiel

Jeder soll etwas tun, um sich beliebt zu machen und damit die anderen Spaß haben. Dazu bekommen zu Beginn alle fünf Minuten Zeit. Danach machen wir die Präsentation.

Auswertung

Wie war es für dich, was hast du dabei gedacht?

Gewinn – Gewinn

Elemente

Vorteile für beide Seiten. Ich habe nur Spaß, wenn du auch Spaß hast. Zufriedenheit.

Spiel

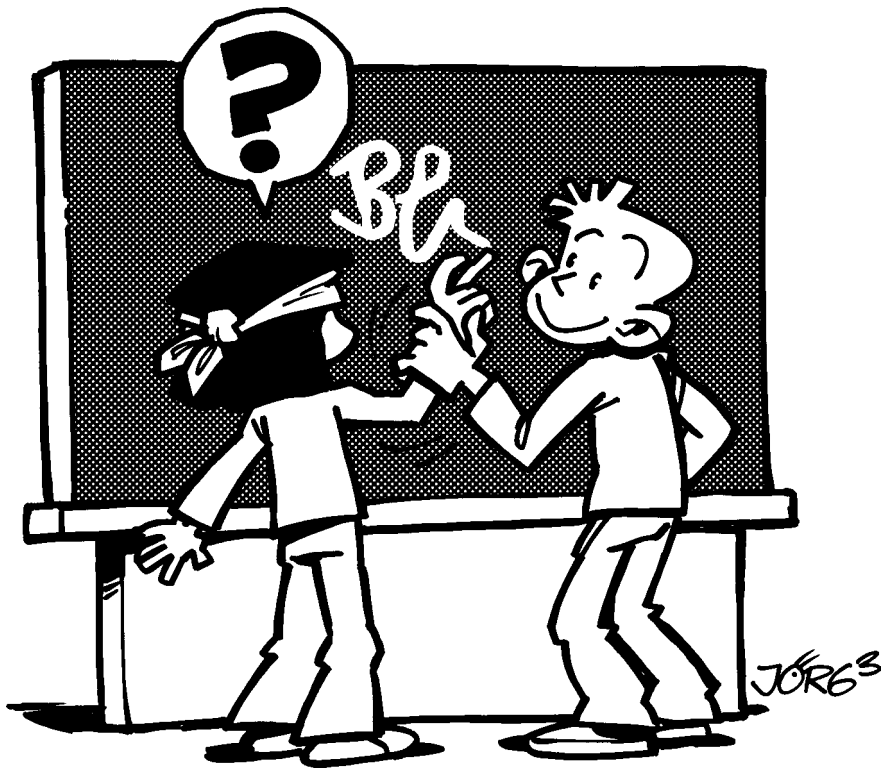
Sandsturm, die Gruppe wird etwa 50 m bis 100 m vom Gruppenraum weggeführt. Nun erklären wir der Gruppe, dass sie in einen Sandsturm geraten sind und alle zusammen zurück zum Gruppenraum finden sollen. Darum bekommen nun alle ihre Augen verbunden. Die Aufgabe ist dann gelöst, wenn die ganze Gruppe wieder im Gruppenraum ist.

Auswertung

Wie habt ihr die Aufgabe gelöst? Was war dabei am wichtigsten?

Wer diese Gruppenstunde noch mit einer Geschichte würzen will, kann dazu das Gleichnis von den anvertrauten Pfunden nehmen. Ich habe dann einen Gewinn, wenn auch der andere einen Gewinn hat. Gott will „Gewinn– Gewinn-Denken“ für unser Leben.

Rainer Schnebel



SPIELE-PARADE

Ein buntes Mosaik

Antippen

Material: Zeitung

Vorbereitung: Stuhlkreis, alte Zeitung zur Rolle zusammendrehen

Durchführung: Spielleiter versucht, Kind mit der Zeitungsrolle anzutippen. Das Kind kann sich davor schützen, indem es zuvor den Namen eines anderen Kindes nennt, dass an seiner Stelle angetippt werden soll. Wenn es das verpasst, wechselt es in die Kreismitte als neuer „Antippen“.

Autofahrt (Erzählspiel)

Material: Stuhlkreis, Wandtafel, Kreide

- **Verteilung der Autoteile:** Gruppe nennt Autoteile (je Teilnehmer ein Teil notwendig), danach werden sie in der Gruppe aufgeteilt.

- **Spielrunde:** Alle Kinder sitzen auf Stühlen. Alle weiteren Stühle werden weggeräumt, so dass auch der Spielleiter keinen hat. Spielleiter erzählt eine Geschichte über Autos und geht dabei im Raum herum. Wenn

ein verteiltes Autoteil genannt wird, schließt sich das Kind der Wanderung an. Bei einem vorher ausgemachten Stichwort (z.B. Unfall) setzen sich alle auf einen Stuhl. Wer übrig bleibt, ist der neue Erzähler.

Ball über die Schnur mit „Zeitungsbällen“

Material: Zeitungsbälle

Vorbereitung: Spielfelder abstecken (Tische als Mitteltrennung, Stühle als Seitenbegrenzung), Mannschaften, Herstellen von je zwei Zeitungsbällen pro Teilnehmer (Ball aus Zeitungsseite zusammenknüllen).

Durchführung: Jede Mannschaft versucht, durch Werfen ins andere Feld die eigene Seite von Zeitungsbällen freizuhalten. Nach bestimmter Zeit wird das Spiel abgepfiffen und die Bälle je Spielfeld gezählt. Mehrere Durchgänge sind möglich, vorher neue Zeitungsbälle produzieren.

Blindes Schreiben

Material:

Wandtafel, Kreide, Augenbinde

Der Schreiber steht mit verbundenen Augen vor der Tafel. Die anderen einigen sich auf ein Wort, das er erraten soll. Nun nimmt einer aus der Gruppe die Hand des Schreibers und schreibt das ausgemachte Wort mit seiner Hand. Kann er es erraten? Mehrere Versuche sind möglich.

Der blinde Maler

Material:

Wandtafel, Kreide, Augenbinde

Einfache Variante: Der Maler steht vor der Tafel und malt einen Gegenstand oder ein Tier.

Schwierige Variante: Wie die einfache Variante, aber in unterschiedlichen Abschnitten. Z.B. Kuh: Hinterbeine – Kopf – Euter – Rücken usw. Wo sieht es dem Original am ähnlichsten?

Feuer, Wasser, Blitz und Donner

Material: Sitzkissen oder Zeitungen

Vorbereitung: Raum, wo man sich bewegen kann / Pärchen bilden / Sitzkissen oder Zeitungen im Raum verteilen (Pärchen minus eins).

Durchführung: Die Teilnehmer bewegen sich frei im Raum. Auf die Kommandos: Feuer, Wasser, Blitz und Donner, muss eine bestimmte Stellung eingenommen werden.



Wer sie als letztes einnimmt, scheidet aus, ebenso der Partner.

Andere Möglichkeit: sie erhalten Minuspunkte bzw. Punktekonto wird abgebaut.

Feuer: An Sitzkissen stellen.

Wasser: Körper darf Erde nicht mehr berühren.

Blitz: Auf den Rücken legen und linkes Bein in die Höhe strecken.

Donner auf den Bauch legen.

Geheime Signale

Material: Buch, Stift, Sitzkissen (Signale), Mannschaften

Innerhalb einer Mannschaft wird eine Kette gebildet, indem man sich gegenseitig die Hand gibt. Beim Spielleiter treffen die Ketten zusammen. Er ist zugleich die Signalzentrale. Das Signal besteht aus ein-, zwei- oder dreimaligen Drücken der Hand. Diejenigen, die mit der Signalzentrale verbunden sind, geben schleunigst das Signal weiter. Wenn es am Ende der Leitung angekommen ist, wird der entsprechende Gegenstand hochgehalten.

Licht ausdrücken / Einfädeln

Material: Schnur an Stifte (Korken), Flaschen (Lichter)

Vorbereitung: Stifte, die an eine Schnur geknotet sind, gleich hohe Flaschen, Korken, die an einer Schnur befestigt sind (Korken durchbohren und Faden durchziehen; eventuell Korken mit Silberpapier umkleiden), Kerzen (Teelichter sind einfach zu löschen, normale Kerzen sind schwieriger).

Durchführung: Es sind zwei sehr ähnliche Spiele, bei denen entweder

ein Stift in eine Flasche geführt oder mit einem Korken o.ä. ein Licht gelöscht werden muss.

Es kann mit Mannschaften oder in kleineren Gruppen im k.o.-System gespielt werden.

Lichtstaffel

Material: Mannschaften, Kerzen, Streichhölzer,

- **Streichholzstaffel:** Alle Mannschaften erhalten ein Streichholz. Auf Kommando entzünden sie es an einer brennenden Kerze und geben es innerhalb der Mannschaft weiter.

- **Lichterstaffel I:** Die Gruppe steht hintereinander. Jeder hat eine Kerze. Eine brennende Kerze steht am anderen Ende des Raumes. Nach dem Kommando läuft der Erste los, entzündet seine Kerze, läuft zurück und gibt das Licht an den Nächsten weiter. Der gibt es ebenfalls weiter, bis alle Kerzen brennen.

- **Lichterstaffel II:** Wie Lichterstaffel I, nach Entzünden der zweiten Kerze in der Gruppe die erste sofort ausblasen. Vorsicht, nicht beide ausblasen, sonst neues Licht holen. Wird so fortgesetzt: sobald zweite brennt, erste ausblasen.

- **Lichterstaffel III:** Wie Lichterstaffel I, sobald Erster zurück ist, läuft Zweiter los, um selbst Licht zu holen, danach Dritter, bis alle Kerzen brennen.

Liedermarathon

Material: keine - aber Mannschaften

Eine Gruppe beginnt, ein Lied anzustimmen. Nach der Titelzeile bricht der Spielleiter ab. Nun muss die nächste Gruppe sofort ein neues Lied an-

stimmen. Die Zwischenzeit darf nicht länger als zehn sec. bis fünfzehn sec. sein. Der Spielleiter zählt laut. Für jedes angesungene Lied einen Punkt. **Spielende:** einer Gruppe fällt kein neues Lied ein oder Zeitlimit (Aussetzer möglich).

Luftballon-Puzzle-Staffel

Material: Mannschaften, Luftballons mit Zetteln

Zettel enthalten eine Aufgabe, werden in mehrere Teile zerschnitten und in Luftballons gesteckt. Kinder blasen Luftballons auf, bis sie platzen, suchen Zettel, legen sie richtig zusammen und lösen die Aufgabe.

Aufgaben: hole einen Stein, lies einen Bibeltext (z.B. Psalm 23), male ein Bild usw.

Luftballon-Staffel

Material: Luftballons, Mannschaften, Markierungskegel.

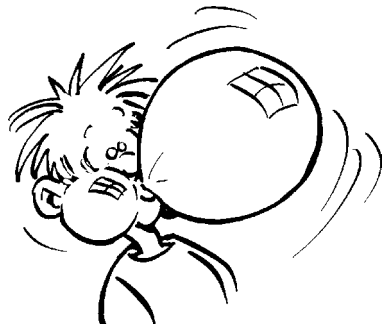
Die Luftballons werden je Durchgang unterschiedlich bewegt (Kegel als Wendemarke)

Einfaches Treiben mit der Hand, mit dem Kopf, eingeklemmt zwischen den Beinen, mit dem Fuß.

Verboten ist es, den Ballon festzuhalten. Bodenberührung vermeiden.

Für einen weiteren Durchgang wird je Gruppe ein Stuhl gebraucht.

Während des Laufens aufblasen und durch Draufsetzen den Ballon zum Platzen bringen. Den Punkt erhält der, bei dem der Ballon zuerst platzt.



Luftballon über den Kopf

Material: Luftballons

Vorbereitung: mehrere aufgeblasene Luftballons, zwei Stuhlreihen mit Abstand zwei m (Achtung: genügend Abstand zu Wand).

Durchführung: Die Mannschaften sitzen sich gegenüber. Das Ziel ist es, den Luftballon über die Köpfe der anderen Mannschaft zu befördern, dass er den Boden berührt. Nach einiger Zeit kann man einen zweiten und vielleicht auch einen dritten Luftballon ins Spiel geben. Mann kann bis zu einer Zielpunktzahl oder mit einem Zeitlimit spielen.

Platzwechsel

Material: Stuhlkreis (ein Stuhl weniger)

Das Prinzip des Spieles ist so, dass der Spielleiter unter den Teilnehmern drei bis vier Begriffe verteilt. Dann ruft er einen Begriff auf. Die Inhaber müssen die Plätze wechseln. Der Spielleiter versucht, sich dabei hinzusetzen. Wer übrig bleibt, ist der neue Spielleiter. Es können auch mehrere Begriffe oder der Oberbegriff bzw. das Signalwort genannt werden, was dann alle Inhaber zum Platzwechsel zwingt.

Das Spiel kann mit allen möglichen Begriffsgruppe gespielt werden und

ist so gut in die Thematik einer Jung-scharstunde einzupassen.

Beispiele:

Früchte: Apfel – Birne – Pflaume – Kirsche ■ Obstsalat

Städte: Hamburg, Berlin, Köln, Dresden ■ Deutschland

Fußballvereine: Bayern, Schalke, HSV, Hertha ■ Bundesliga

Rippel Tippel (Sprechspiel)

Material: Stuhlkreis

Alle sitzen im Kreis. Es wird durchgezählt. Danach erklärt der Spielleiter den Hergang. Folgender Text wird gesprochen. Beispiel: „Ich bin der erste Rippel ohne Tippel und frage den fünften Rippel wie viel Tippel hast du?“ Dann muss der angesprochene Rippel antworten: „Ich bin der fünfte Rippel ohne Tippel und frage den zwölften Rippel, wieviel Tippel hast du?“ usw. Hat sich der fünfte Tippel versprochen, bekommt er mit Creme ein Tippel ins Gesicht. Danach muss er sagen: „Der fünfte Rippel mit einem Tippel“. Auch der Spielleiter darf mitspielen. Er ist der Herr Rippel Tippel und muss mit Sie angesprochen werden.

Schwanz fangen

Material: Wollfaden ca. 30 cm lang pro Spieler

Jeder Mitspieler steckt sich den Faden hinten in die Hose, so dass er zur Hälfte heraushängt. Alle verteilen sich auf der Spielfläche. Auf das Startzeichen versucht jeder, einen oder mehrere Schwänze zu erbeuten und zugleich seinen eigenen zu schützen. Wer seinen eigenen verloren hat, scheidet aus. Sieger ist der, der die meisten Schwänze erbeutet hat.

Schuhanzieher

Material: Schuhe von den Teilnehmern

Alle ziehen den linken Schuh aus und legen ihn in die Raummitte. Danach setzen sie sich in zwei Mannschaften jeweils hintereinander.

Die Vordersten suchen nach dem Startsignal ihren eigenen Schuh heraus und ziehen an. Danach ziehen sie allen anderen aus ihrer Mannschaft ebenfalls die Schuhe an, und zwar immer dem Vordersten. Wer beschuht ist, geht nach hinten. Alle anderen rücken vor.

Spiele mit Tischtennisbällen

Material: TT-Bälle, zwei kleine Eimer, Klebband, mehrere Farben

Vorbereitung: Mannschaften bilden, Grundlinie markieren, TT-Ball pro Mannschaft (verschiedene Farben), zwei kleine Eimer o.ä. (unterschiedlich groß), ca. fünf Meter von der Grundlinie hintereinander platzieren.



Durchführung: Von der Grundlinie aus soll der TT-Ball durch wechselnde Technik so nahe wie möglich an die Eimer gebracht werden.

Techniken: Pusten, einfaches Werfen, Werfen mit dem Rücken zur Grundlinie, Werfen mit dem Rücken zur Grundlinie durch die gegrätschten Beine, Werfen aus der Bauchlage (Füße an der Grundlinie), Werfen aus dem Huckepack, Werfen aus der „Schubkarre“ durch die Beine des „Fahrers“ (Stellung weg von der Grundlinie).

Bewertungen: Wer am nächsten ist, bekommt die meisten Punkte. Danach wird je Entfernung die Bewertung abgestuft.



Stühle beschuhen

Material: Stuhlkreis, zwei Augenbinden, zwei Extrastühle, sieben „gespendete Schuhe“

Durchführung: zwei Spielern werden die Augen verbunden, sie werden auf einen der beiden Extrastühle gesetzt. Dazwischen werden die sieben Schuhe verteilt. Die Aufgabe besteht darin, die Schuhe unter die Stuhlbeine zu stellen. Es darf immer

nur ein Schuhe transportiert werden. Dem gegnerischen Stuhl darf auch ein Schuh wieder ausgezogen und zum eigenen Stuhl gebracht werden. Wer hat es zuerst geschafft, seinen Stuhl zu beschuhen?

Wäscheklammer halten

Material: Wäscheklammern, Stoppuhr

Wer kann eine Wäscheklammer am längsten aufgedrückt halten?

Wäsche aufhängen

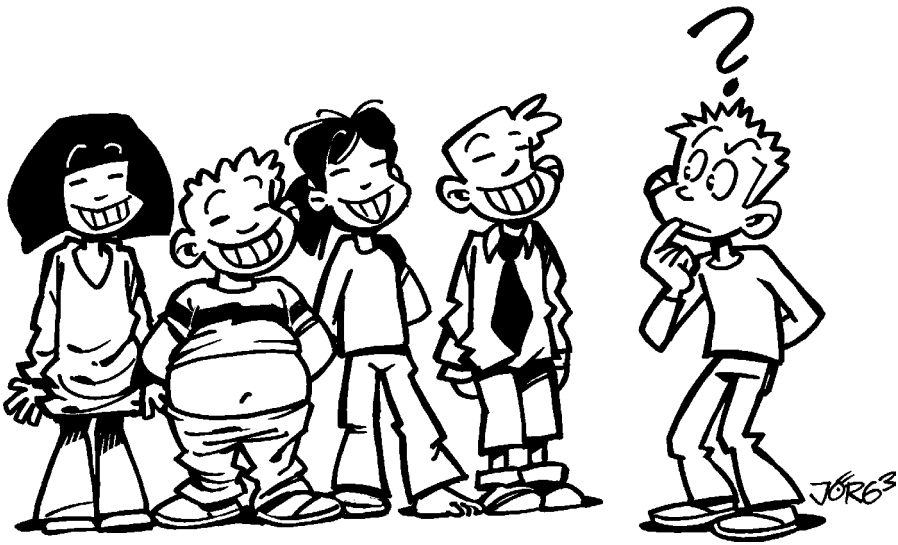
Material: Wäscheklammern, Schnur, Sachen, Stoppuhr

Es geht darum Sachen (Zeitungen, alte Anzihsachen) auf einer Leine (Schnur) festzuklammern. Entweder eine bestimmte Anzahl nach Zeit oder bei mehreren Leinen um die Wette.

Wächter und Dieb

Material: Stuhlkreis, Extrastuhl (Wächter) Augenbinden, Schatz

Ein Freiwilliger soll als Wächter einen Schatz bewachen. Er bekommt die Augen verbunden und wird auf dem Extrastuhl platziert. Der Schatz liegt unter dem Stuhl. Nun wird der Dieb ausgesucht, der sich heranschleichen und den Schatz stehlen soll. Hört der Wächter etwas Verdächtiges, so zeigt er in die betreffende Richtung. Stimmt sie, erhält er als Lohn den Schatz. Der Dieb darf sich jetzt als Wächter bewähren.



Was hat sich geändert (an Personen, im Zimmer)

Material: keine

Ein Mitspieler wird aus dem Zimmer geschickt. Danach wird im Raum oder an der Bekleidung von Personen etwas verändert (z.B. Kleidungs-tausch). Dann wird der Spieler in Zimmer geholt und ihm gesagt wie viele es Veränderungen gab, ob sie im Raum oder an Personen stattfanden.

Weiterrücken

Material: Stuhlkreis, ein freier Stuhl

Das Ziel ist es, dass der Spielleiter sich auf den leeren Stuhl setzt. Die anderen verhindern das, in dem sie immer weiterrücken. Der Spielleiter kann das Geschehen etwas durcheinanderbringen, in dem er die Richtung ansagt. Bei Richtungsänderung entsteht ja vielleicht eine Lücke. Gelingt es dem Spielleiter, zu Stuhle zu kommen, wird derjenige der neue

Spielleiter, der vergessen hat, weiter-zurücken.

Zahlen und Figuren darstellen

*Material: größerer Raum,
Fünfergruppen*

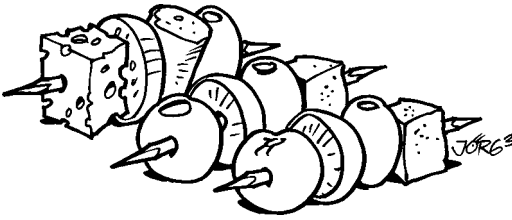
Die Gruppen erhalten Aufgaben, die sie darstellen müssen. Geeignet sind Zahlen, Symbole, Abkürzungen oder einfache Gegenstände.

Beispiele: E, XXL, Ankerkreuz, Markenzeichen Mercedes und Audi, Schwimmbad mit Einmeterbrett, WC, Kirche mit Turm, „Fisch“.

Zeitschätzen

Material: Stoppuhr, Stift, Zettel

Die Aufgabe besteht darin, zu schätzen, wenn eine Minute um ist. Uhren müssen abgedeckt werden. Auf Kommando läuft die Zeit. Jeder Teilnehmer sagt Stopp, wenn er meint, eine Minute sei um. Die Zeit wird hinter dem Namen notiert.



Spezialideen für die Winterzeit

Gesundheitsspieße

Ein kleiner Snack zwischen den Spielen ist jedem willkommen. Als Spieße werden Holzzahnstocher verwendet. Darauf ist Platz für vier Snacks. Folgende Zutaten können kombiniert werden: Gurke, Käse, Radieschen, Cocktailtomaten, Oliven, Feta-Käse, Wiener Würstchen. Alles klein schneiden und auf den Spieß stecken.

- alles weiß anstreichen und trocknen lassen (Trockenzeit: ca. 30 min.)
- Zylinder aus schwarzen Tonkarton basten
- Verzierungen ankleben: Nase, Knöpfe, Zylinder, Augen, Besen, Schal

Dietmar Fischer

20 Schneemann aus Tontöpfen

Material:

Zwei Tontöpfe ($d=4,5\text{ cm}$), eine Holzkugel als Kopf ($d=4\text{ cm}$), zwei Holzkugeln als Hände ($d=1,25\text{ cm}$), zwei Holzrollen als Arme ($d=1 \times 4\text{ cm}$), zwei Wackelaugen, zwei kleine schwarze Knöpfe, schwarzer Tonkarton für den Zylinder, roter Filz für die Nase, bunter Strick-schlauch für den Schal, Uhu-Leim (keine Leimpistole)

Farbe: Decour Paste oder weiße Farbe mit Sägespäne vermischt, Steckmasse bzw. Styropor, Zweige als Besen

Bauanleitung

- Tontöpfe aufeinander leimen.
Variante I: große Öffnungen aneinander (Standfestigkeit gering)
Variante II: aufeinander stecken, Steckmasse als Distanzmaterial
- Kopf, Arme, Hände aufkleben



Bastelidee alte Bücher gestalten

Man nimmt ein altes Buch und schlägt es in der Mitte auf. Dann werden je fünf Seiten von links und rechts eingerollt und mit der Leimpistole festgeklebt. Nun kann man auch die Ecken einrollen und festleimen. Dann macht man mit der Leimpistole Fäden über das ganze Buch. Danach wird es mit Blumen dekoriert. Am Schluss wird das Buch mit Sprays farbig gestaltet. Gute Farbkombinationen sind Gold/Silber, Rot/Gold, Blau/Silber.

Lucy Reif



DREI

Geschichten & Spiele

21

Von der Weihnachtszeit bis zur Osterzeit gibt es sehr viele Geschichten in der Bibel, bei denen drei Personen im Mittelpunkt stehen, z.B.

- *Maria, Joseph und das Jesuskind*
- *Drei Weise aus dem Moregenland*
- *Maria, Elisabeth und ihr Kind*
- *Pilatus, Jesus und Barnabas*
- *Drei Kreuze auf Golgatha*
- *Maria, Martha und Jesus*
- *Fußwaschung mit Salbung*
- *Welche findet ihr noch?*

Die Spiele sollen die Geschichte verstärken, damit sich die Zahl im Gedächtnis der Kinder einprägt. So können sie das Gehörte besser behalten. Es sind bewusst mehr Spiele, als man für einen Jungscharabend benötigt, aufgeführt.

Würfeln

Verschiedene Würfelspiele mit drei Würfeln (große und kleine Hausnummer, höchste Augenzahl, Paschewürfeln, usw.) Weitere Würfelspiele können den vielen Spielbüchern entnommen werden.

Wörter aus der Zeitung

Jede Kleingruppe erhält ein weißes Blatt Papier, Schere, Klebstoff und eine Tageszeitung. In zehn bis fünfzehn Minuten müssen die Teilnehmer der Kleingruppen aus der Tageszeitung sinnvolle Wörter mit drei Buchstaben ausschneiden und auf dem neutralen, weißen Papier aufkleben. Welche Kleingruppe schafft die meisten Dreier-Wörter?

Varianten: alle Wörter gelten, nur Hauptwörter gelten (ohne Namen)



Englisches Tischfußballspiel

Zwei Mitspieler, zu spielen mit drei Knöpfen, drei flachen Spielsteinen, drei Münzen. Spielfeld auf einem Tisch mit Klebestreifen markieren, bzw. mit Kreide aufzeichnen. Ein Spielstein muss durch die anderen beiden Spielsteine hindurch gespielt werden.

Dreierfußball

Ein Team besteht aus zwei Spielern. Jedes Team hat ein Tor. Pro Spiel spielen drei Teams gleichzeitig, es sind also auch drei Bälle im Spiel. An jedem Tor steht ein Torrichter, der die gefallenen Tore zählt, ebenso ein Hauptschiedsrichter, der über das Gesamtspiel wacht und die Spielzeit nimmt (max. vier Minuten Spielzeit im Gruppenraum).

Becher tauschen

Stellt drei leere, gleich aussehende Joghurtbecher umgekehrt auf den Tisch. Vor den Augen der Mitspieler unter einen der Becher einen Baustein, Knopf oder eine Papierkugel legen. Nun die Becher verschieben – erst langsam, dann immer schneller.

Wer hat gut aufgepasst und weiß am Ende noch, unter welchem Becher der Gegenstand liegt. Kann auch gut als Zweier-Spiel gemacht werden.

Worte

S	U	O
N	R	E
H	N	N

Lösung: Sonnenuhr

Drei Würfe ins Ziel

- Ball im Eimer
- Hut an Kleiderständer
- Wurfpeile auf Dartscheibe
- Tischtennisball-Kegeln auf Korken
- Cents in ein Teller

Auswahlfragen

mit drei vorgegebenen Lösungen (eine ist richtig), Beispiel:

Wer war 2003 Deutscher Fußballmeister?

- a) BVB
- b) Bayern München
- c) VfB

Wer veranlasste die Volkszählung zu Jesu Zeiten?

- a) Pilatus
- b) Augustus
- c) Cyrenius

Zahlenspiel

Die Qual der Wahl

Auf dem Parkplatz neben dem bereits geparkten Auto sind noch drei Plätze frei. Wie viele verschiedene Möglichkeiten gibt es, mit dem Auto eins, zwei und drei die Plätze zu belegen?

Auflösung: es gibt 6 Möglichkeiten:

1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-2-1, 3-2-1

Hermann Murrweiß



23

DES NAMEN SOLLST DU JESUS HEISSEN

Spielabend zu Lukas 1, 26-38 und dem bekannten Weihnachtslied: Vom Himmel hoch da komm ich her...!

Andacht: Anhand der Weihnachtsbriefmarken des Jahrs 1999 oder 2002

Die Ankündigung der Geburt Jesu durch den Engel Gabriel. Er macht Maria klar, dass bei Gott nichts unmöglich ist.

Elisabeth und Maria werden schwanger und bekommen bedeutenden Nachwuchs.

Hinweis: man kann auf das Hobby Briefmarkensammeln hinweisen. Eine Postkarte mit der Weihnachtsbriefmarke bekleben und einen Gruß der Jungschar an eine liebe Mitbürgerin schreiben. Dazu den Hinweis auf Lk 1,26-38 geben.

1. Namenkette

Die JSler sitzen oder stehen im Kreis. Sie nennen reihum Namen. Der zweite Jungschlarler muss einen Namen nennen, der mit dem letzten Buchstaben des Namens vom ersten Spieler beginnt.

2. Namens-Alphabet

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihre Namen. Anschließend müssen sich alle in alphabetischer Reihenfolge aufstellen, jedoch ohne zu reden. Schafft es die Gruppe innerhalb der vorgegebenen Zeit, so bekommt jeder Spieler einen kleinen Preis oder einen Punkt.

3. Namens-Kreuzwort

Jeder Mitspieler schreibt seinen Vornamen in Druckbuchstaben senkrecht auf ein Blatt Papier. Danach soll der Name wie bei einem Kreuzworträtsel für waagrechte Worte die Anfangsbuchstaben bilden. Die neuen Worte sollen etwas über die Person, über ihre Hobbys und die Familie erzählen.

SPORT
OMA
POMMES
HUNDE
INLINER
APFEL

J ESUS
 WOHN**M O** BIL
N UDELN
 K **A** JAK
 AUG**S T**

4. Aufräumaktion

Das Kind muss sein Zimmer aufräumen. Damit es möglichst schnell geht, will es auf seinem Gang zur Kommode gleich alles einsammeln. Es darf dabei keinen Weg zweimal gehen oder einen Weg kreuzen, den es schon gegangen ist.

Lösung:

Es geht zunächst nach rechts zum Pulli (S) dann zum Jojo (A) zu den Malsachen (B). Von da zu den Holzklötzchen (I), dann nach links zum Stofftier (N) und schließlich von unten zum Hüpfseil (E). Wie heißt das Kind? (Sabine).

Im Gruppenraum werden Karten mit den Buchstaben des Alphabets aufgehängt. Wer kann seinen Namen als Weg gehen, ohne dass sich die Wege kreuzen?

5. Namen verkehrt

Versucht doch mal, eure Namen rückwärts zu sprechen. Das hört sich teilweise ganz schön lustig an. Aus Julia wird Ailuj, aus Ulrike wird Ekirlu, aus Stefan wird Nafets. Wenn ihr dann noch eure Nachnamen rückwärts spricht, wird es ganz schön kompliziert. Versucht mal, euch einen ganzen Tag nur mit Rückwärtsnamen anzusprechen.

SAIHTT**A**M
TKIDENE**B**
AIRAM
HTEBAS**I**LE

6. Namen zerpfücken

Auf Kärtchen schreibt ihr eure Namen, Tiernamen, Blumennamen oder

Städte. Die Kärtchen legt ihr nun gemischt und verdeckt auf den Tisch. Nun wird ein Kärtchen aufgedeckt. Jeder muss dann zu jedem Buchstaben dieses Wortes wieder ein anderes Wort aufschreiben. Zum Beispiel bei dem Wort Hund: H-aus, U-hr, N-ase, D-ach. Ist ein Spieler fertig, ruft er stopp, und alle müssen aufhören zu schreiben. Wer findet nach ein paar Durchgängen die meisten Wörter?

7. Namensbällchen

Falls sich die Mitspieler nicht alle kennen, stellen sie sich erst mal mit dem Namen vor. Dann kann das Spiel beginnen. Jeder hat einen leeren Joghurtbecher in der Hand. Einer hat in einem Becher einen Tischtennisball. Er ruft laut den Namen eines anderen Kindes und wirft den Ball in die Luft. Der Aufgerufene muss versuchen, den Ball so schnell es geht in seinem Becher zu fangen. Dann ruft er den nächsten Namen, und weiter geht es.

8. Namen rufen

Die Spieler stehen im Kreis, ein Spieler, der einen Stab hält, steht in der Mitte. Er ruft einen Namen und lässt anschließend den Stab los. Der Gerufene muss den Stab erwischen, bevor er auf den Boden fällt. Gelingt ihm das, bekommt er einen Punkt. Gelingt ihm das nicht, muss er den Spieler in der Mitte ablösen. Welcher Spieler hat nach zehn Spielrunden die meisten Punkte?



Vom Himmel hoch, da komm ich her...

25

Dieses Weihnachtslied ist in Deutschland eines der bekanntesten. Es ist kinderleicht zu singen mit diesen angenehmen Auf- und Abwärtsbewegungen in der Melodie. Dabei ist es fast 500 Jahre alt und stammt von keinem geringeren als Martin Luther.

Zur Erneuerung der Kirche des Glaubens hat Martin Luther auf die Wirkung christlicher Lieder gesetzt. Er hat mit großem Eifer Lieder gedichtet und komponiert.

Am liebsten hat er aber auf die damals bekannten Schlager und Volkslieder zurückgegriffen und ihnen neue Texte verpasst. Ein Konzept, das aufging.

Im Jahr 1529 gab er ein Gesangbuch heraus, das in Deutschland phänomenal einschlug und in unzähligen Auflagen herausgebracht und verkauft wurde.

Etwas später entstand noch ein weiteres Lied: Vom Himmel hoch, da komm ich her, das bekannte Weihnachtslied, das er im Jahr 1535 dichtete. Inspiriert dazu hat in ein volkstümliches Rätsellied mit dem Text:

*Ich kumm aus fremden Landen her / und
bring euch viel der neuen Mär, / Der
neuen Mär bring ich so viel, / mehr dann
ich euch hie sagen will.*

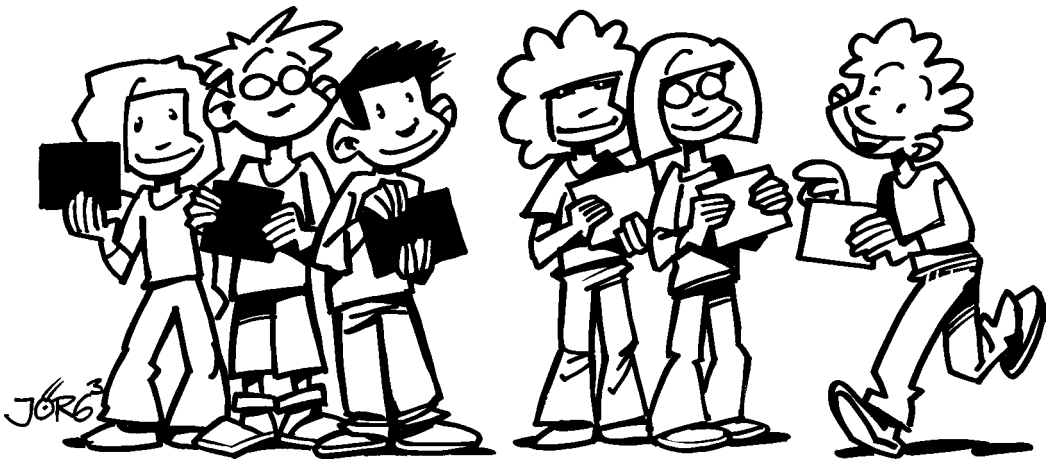
Luther dachte sofort daran, dass es noch weitaus Größeres gab, als dass einer von einem fremden Land erzählt. Deshalb legte er diese Worte einem Engel in den Mund, der den Hirten von Bethlehem die Geburt des Gotteskindes verkündete. Der kam natürlich nicht aus fremden Ländern, sondern direkt von Gott, vom Himmel. Er erzählte den Hirten von der Geburt und lud sie zu Jesu ein.

Die uns bekannte Melodie hat Luther erst vier Jahre später komponiert.

Die ursprüngliche finden wir im Gesangbuch ein Lied dahinter, wo er auf die alte Volksliedmelodie noch ein weiteres Engellied gedichtet hat, das viel tiefsinniger in seiner Aussage ist. Im Volk durchgesetzt hat sich aber das uns bekannte Lied, das ab Strophe 6 unsere Antwort auf die Einladung des Engels formuliert: „Des lasst uns alle fröhlich sein und mit den Hirten gehn hinein, zu sehn, was Gott uns hat beschert...“ und „Sei mir willkommen, unser Gast“ (Strophe 8 Evangelisches Gesangbuch Nr. 24).

Auch ein Hinweis für Gesangbuchprofis: Luthers zeitgenössischer Komponist Johann Walter (1496) fand für das Lied „Vom Himmel hoch“ eine seiner Meinung nach bessere Melodie, die sich aber nie durchsetzte. Vertraut ist sie uns dennoch, weil sie vor 75 Jahren mit einem anderen Text verbunden wurde und heute als eins der schönsten Morgenlieder bekannt ist: „All Morgen ist ganz frisch und neu.“

Hermann Murrweiß



GRUPPEN- EINTEILUNG ALS SPIEL

27

In den meisten Jungschargruppen wird es Kinder geben, die mehr oder weniger beliebt sind. Wenn man zur Gruppeneinteilung für Spiele das vom Sportunterricht bekannte „WÄHLEN“ nimmt, bleiben oft die gleichen Kinder bis zum Schluss übrig. Schade, wenn diese Kinder das Gefühl des „Übrigbleibens“ auch in der Jungschare erfahren.

Aber es gibt auch andere Möglichkeiten, Gruppen einzuteilen. Sie garantieren auch eine Mischung der verschiedenen Gruppen innerhalb einer Jungschare.

Einteilung durch Abzählen

Ganz einfach und ohne Vorbereitung: auf die gewünschte Gruppenanzahl durchzählen lassen.

Achtung, dass dann nicht noch getauscht wird!

Abzählen mit Reimversen

Besonders für zwei einzuteilende Gruppen geeignet, wenn die Gesamtgruppengröße nicht all zu groß ist.

Einteilung nach Farben

Die Gruppe trifft sich außerhalb des Raumes. Hier wird mit dem Programm in der Großgruppe begonnen. In der Zwischenzeit befestigt ein anderer Mitarbeiter **farbige Zettel** unter den Stühlen, die in genau der Anzahl der Kids vorhanden sind. Bei drei zu bildenden Gruppen z. B. rote, gelbe und grüne Zettel. Wenn alle Zettel verteilt sind, betritt die Gruppe den Raum und setzt sich ahnungslos auf die Stühle. Dann greift jeder unter seinen Stuhl.

Jedes Kind erhält zur Begrüßung ein **Gummibärchen** oder ein **Smarties**. Diese sind genau in der Anzahl der Kinder vorhanden und es gibt immer genau gleich viele einer Farbe.

28

Ziehen von verschieden farbigen **Karten** z.B. Uno. Hiermit kann gleich das erste Spiel verbunden werden. Alle sitzen in einem Kreis und ziehen eine Karte. Der Mitarbeiter steht in der Mitte und hat den Stapel Restkarten in der Hand. Nun hebt er die oberste Karte auf. Zeigt diese z. B. gelb, dürfen alle Kinder, die eine gelbe Karte haben, einen Stuhl weiter rutschen. Sitzt dort jemand, setzt sich das Kind auf dessen Schoß. Der unten Sitzende darf nicht weiter, wenn seine Farbe folgt. Es darf immer nur der Oberste weiterrutschen.

Sieger ist derjenige, der zuerst wieder auf seinem Ausgangsplatz sitzt – somit dann auch seine Siegerfarbe, sprich die ganze Gruppe.

Einteilung durch Spiele

Familie-Maier-Spiel

Es werden für jeden Teilnehmer Zettel vorbereitet, auf denen jeweils ein Familienmitglied der Familie Maier steht. Familie Maier besteht aus Opa, Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter... Maier. Das Gleiche gilt für Familie Mayer, Mayr, Meyer,... Die Zettel werden verdeckt gemischt und von den Kindern gezogen. Auf ein Startsignal hin schauen die Kinder ihren Zettel an und versuchen ihre Familie durch Zuruf so schnell wie möglich zu finden.

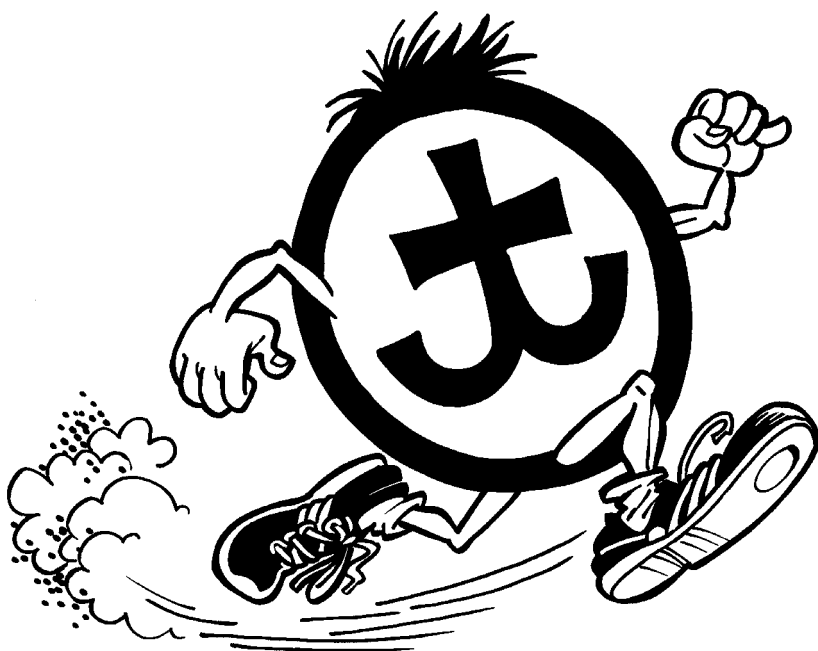
Sieger ist die „Familie“, die sich zuerst in der Reihenfolge Opa, Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter... aufeinander auf dem Schoß sitzt.

In den folgenden Spielen treten nun die verschiedenen Familien Mayer/Meyr/Maier... gegeneinander an.

Atomspiel

Der Spielleiter ruft eine Zahl, z.B. 3. Nun müssen alle Kinder immer in 3er Gruppen zusammenkommen. Danach folgt z.B. die 5, dann eine 2 usw. Wenn die Jungschargruppe so richtig durchgemischt ist, erfolgt die Zahl, deren Gruppenanzahl man benötigt.

Birgit Bochterle



DIE GESCHICHTE ZUM ANKERKREUZ

29

*Vor vielen Jahren, da lebte ein Mann,
er begann darüber nachzudenken,
was man mit Kinder alles machen kann,
denn er wollte alle Kinder beschenken.*

*Denk daran,
so fing es an,
auch du,
hör gut zu.*

*Ihr Kinder sollt dabei gemeinsam
erleben,
daß auch ihr ein Teil der Gemeinde seid,
diese Gruppe
kann euch die Chance geben,
um Gott zu verstehen,
denn das ist gescheit.*

*Das ist gut,
und macht Mut,
zur Jungschar gehen,
um Gott zu verstehen.*

*So wurde die Jungschar erfunden,
diese Idee
ging rasend über Stadt und Land,
Geschichten und Spielen
ist damit verbunden,
vielen Kindern
wird dadurch Jesus bekannt.*

*Wie jeder weiß,
wir sind der Beweis,
seid auf der Hut,
diese Idee ist gut.*

Für die Jungschar galt es,
ein Zeichen zu finden,
irgend jemand hat darüber nachgedacht,
dieses Zeichen
soll alle Jungscharler verbinden,
folgendermaßen hat er
es zu Papier gebracht.

Bitte sehr,
das Papier ist leer,
dann mal rann,
fang zu zeichnen an.

Das wichtigste ist, daß wir Christen sind,
Als Zeichen das Kreuz,
erkennt gleich jeder,
das Kreuz,
das kennt doch schon jedes Kind,
darum malte er es auf ein Blatt
mit der Feder.

30

Von oben nach unten,
nicht stark gewunden,
ein anderer quer
bittesehr.

Wir Kinder müssen wissen,
wo wir hingehören,
wir haben ein Zuhause
bei den Eltern und Gott,
Das Schiff
kann zum Beispiel fast nichts stören,
ist es gut verankert,
kommt es nur selten in Not.

Ankern macht Sinn,
ich weiß wo ich bin,
nicht herumtreiben,
sondern bleiben.

Darum hat er zum Kreuz
den Anker gemalt,
das ist ein gutes Symbol,
kannst du es sehen
dieses Zeichen
steht für einen sicheren Halt,
als Zeichen der Jungschar,
können wir es verstehen.

Schaut es euch an,
ein Anker ist dran
jetzt kann ich verstehen,
was wir da sehen.

In die Jungscharen
überall Kinder kommen,
bei uns
und in vielen Gemeinden der Welt,
darum hat er
einfach einen Kreis genommen,
der rund wie die Welt
alles zusammenhält.

Rund ist der Kreis,
was jeder weiß,
ganz egal wo,
so oder so.

Ein Kreuz am Anker, der Anker im Kreis,
damit sind alle Jungscharler verbunden,
wer diese Zeichen jetzt kennt, der weiß,
auch ich habe in die Jungschar gefunden.

Kann als Rap, als Ballade zum Vor-
tragen, als Lied mit Refrain und eigen-
er Melodie und mit eigener Kreati-
vität ausgestaltet werden. Auch gut
für einen Beitrag der Jungschar im
Gottesdienst geeignet.

Rainer Schnebel

Geschichtliches zum Ankerkreuz

Im 3. Jh hat man ein in die Wand geritztes Ankerkreuz als geheimes Erkennungszeichen für Christen gefunden. Rechts und links neben dem aufrechten Kreuzbalken war ein Fisch gemalt.

Fisch = griechisch: ICHTHYS bedeutet: Jesus – Christos – Theou – Yios – Soter. Auf deutsch: Jesus Christus Gottes Sohn Retter (Heiland).

Die beiden Fische links und rechts vom Kreuzbalken ergaben so einen Anker. (Köpfe jeweils nach oben).

Hans Klopfer hat 1920 das Ankerkreuz als Erkennungszeichen für die Jungschar entworfen.

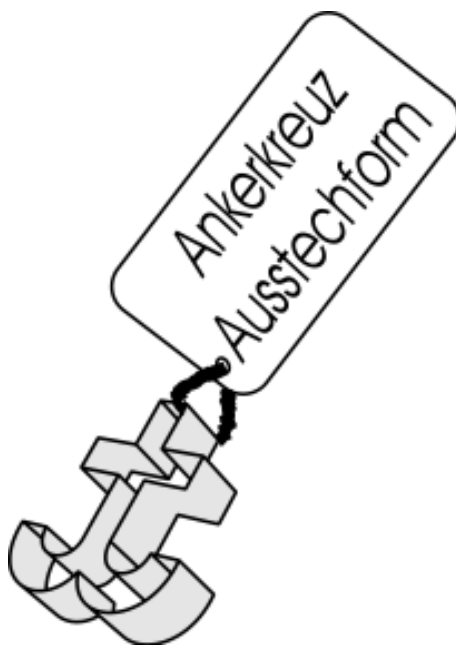
Der Ring um das Ankerkreuz ist Sinnbild für Gemeinschaft und weltweite Verbundenheit.

Der Anker erinnert an einen festen Halt. (Hebräer 6,19).

Das Kreuz ist als Erinnerung an den Kreuzestod Jesu das Zeichen des christlichen Glaubens.

Ursprünglich war die Farbe des Ankerkreuzes weiß oder silber, diese Farben bedeuten Reinheit, Klarheit, Wahrheit. Heute wird oft blau verwendet als Symbol für Treue und Vertrauen.

Es ist gut, in der Jungschar das Ankerkreuz zu kennen, zu erklären und als Marke zu tragen.



Ankerkreuz-Ausstechform

Viele haben ihn schon, manche kennen ihn noch nicht, ein nützlicher Helfer für kreative Jungschararbeit.

Das Jungschar-Ankerkreuz als Metall-Ausstechform, dazu gibt es ein Ideenheft, wie man den Ausstecher vielfältig einsetzen kann.

Vom Geschenk bis zum selbstgebastelten AK-Anhänger ist alles möglich.

Ideenheft dazu im Internet unter www.bezirksjugend.de.

Preise:

5 Stück 6,50 Euro
10 Stück 10,- Euro

Bestelladresse:

Kinder – und Jugendbüro
Mühlenstr. 6, 77716 Haslach

Tel/Fax 0 78 32 – 12 03

Email: rainer@bezirksjugend.de



SÜSSES RATEN

Dieses Spiel wird auch gern im geselligen Teil von Hochzeiten gespielt. Jetzt könnt ihr alle Süßigkeiten gewinnen, wenn ihr deren Namen erratet. Also alle mitmachen, die Lust auf Süßes haben.

32

- Was heißt „Danke“ auf französisch?
Merci
- Kleine Kinder bauen damit Türme.
Duplo
- Meutereischiff aus der Weltliteratur
Bounty
- Elastische Raubtierbabys
Gummibärchen
- Was sagt ein Franzose zu seiner Freundin?
Mon Cherie
- Name eines römischen Kriegsgottes
Mars
- Aufforderung mehrmals zuzugreifen
Nimm zwei
- Turnübung eines Adligen
Prinzenrolle
- Edelmetall am Hals
Rachengold
- Name eines Erzengels auf italienisch
Raffaello
- Wohin reiste Gulliver?
Riesen
- Leibesübungen von Burgbewohnern
Ritter Sport
- Kleinstwagen von Daimler Chrysler in der Mehrzahl
Smarties
- Was sagen Brautpaare, wenn sie in England heiraten?
Yes
- Ein unverhofftes Tierprodukt
Überraschungsei
- Hängt in der Dusche
Brause
- Mit einem Tierprodukt bedeckter Weg
Milky Way
- Wann wird es in einer englischen Familie gemütlich?
After Eight
- Organ im Maul eines Haustieres
Katzenzungen



WERTVOLLE GESCHENKE

mit Serviettentechnik gestaltet

33

Bastelmaterial

- Servietten mit verschiedenen Motiven
- Ein Tontopf (Blumentopf oder Schale) für jeden Teilnehmer
- Weiße Voll- und Abtönfarbe
- Bastelfarbe für Serviettentechnik
- Mattlack für Serviettentechnik

„Hilfsmittel“

- Nagelscheren oder kleine Bastelscheren
- Zeitungen
- Alufolie
- Topfreiniger, Schwämme
- Wäscheklammern als „Griffe“ für die Schwämme
- Borstenpinsel (acht mm - zehn mm)

Vorgehensweise

Je nach Gestaltungswunsch Motive aus Papierservietten auswählen und mit einer Nagelschere ausschneiden. Am besten bittet ihr eure Teilnehmer, bereits ausgeschnittenen Motive mitzubringen. Für die Gestaltung der Tontöpfe wird nur die oberste Lage (!) der Serviette benötigt.

Vorbereitung

Die Tische werden mit Zeitungspapier abgedeckt, aus der Alufolie werden kleine Schalen geformt. Darin wird die weiße Farbe bereitgestellt. Jeder Teilnehmer erhält einen Tontopf und ein Drittel eines Topfreinigers.

1. Schritt: Grundierung

Die Töpfe werden (überall) mit den Topfreinigern mit der weißen Farbe grundiert.

2. Schritt: Farbe

Auf die weiße Grundierung wird mit den Topfreinigern die entsprechende Farbe aufgetupft. Achtung: Es ist nur wenig Farbe notwendig. Wird die Fläche zu dunkel, kann sie mit der weißen Farbe aufgehellt werden. Bevor weitergearbeitet werden kann, muss die Farbe trocknen.

3. Schritt: Aufkleben der Serviettenmotive

Die Stelle, auf der das Motiv angebracht werden soll, wird sehr dünn (!) mit dem Borstenpinsel mit Lack bestrichen.

Von den Serviettenmotiven wird nur die oberste Lage (!) der Serviette verwendet.

Das Motiv wird aufgelegt und mit dem Lack auf die Tontöpfe „aufgeklebt“. Dabei ist sehr wenig Lack erforderlich. Die Motive werden von innen nach außen bestrichen. Sie sollten sich nicht wellen.

4. Schritt: „Lackierung“

Der gesamte Topf wird mit Lack eingepinselt.

Ist die erste Schicht trocken, wird eine zweite Lackschicht aufgetragen.

Tipps aus der Praxis

- In manchen kleinen Bastelläden können Servietten einzeln gekauft werden.
- Fragt bei Serviettentechik-Profis nach Servietten zum Tauschen.
- Vorsicht mit der Farbe: Sie lässt sich nicht mehr aus den Kleidern auswaschen. Deshalb sollten die Teilnehmer alte Kleidung oder Bastelkittel tragen.
- Beim Anbringen der Serviettenmotive ist Geschick erforderlich: Dünne Stellen reißen leicht, wenn man zu viel Lack zu kräftig aufträgt. Große Flächen dagegen wellen sich leicht bei zu viel Lack.
- Vorsicht bei weißen Motiven: Die Motive bleiben nicht weiß, da die Farbe der Tontöpfe durchscheint. So wird ein weißer Eisbär bei dunkelblauem Untergrund ebenfalls blau.
- Für Profis: Die Umrisse der Motive werden leicht aufgezeichnet und diese Fläche dann weiß gelassen.
- Zum Trocknen können die Tontöpfe gut auf Flaschen gestellt werden.

Vogelfutterstation für den Winter

Material

Ein Blumentopf aus Ton (Ø 10 - 12 cm)

Rundholzstab (ca. fünf cm, Ø 6 - 8 mm)

Schnur

ein Meisenknödel

Material für Serviettentechnik

Der Blumentopf wird mit der Serviettentechnik mit winterlichen oder weihnachtlichen Motiven gestaltet. An den Boden des Blumentopfes wird der Rundholzstab eingepasst. Um den Blumentopf mit dem Boden nach oben aufzuhängen, wird am Rundholzstab eine Schnur befestigt. Der Meisenknödel wird ebenfalls mit einer Schnur am Stab befestigt, so dass er etwas über die Öffnung des Topfes übersteht.

Blumentopf im Frühling

Material

Ein Blumentopf aus Ton (Ø 10 - 12 cm)

Eine Tonscherbe oder ein Stein zum Bedecken der unteren Öffnung

Blumenerde

Blumenzwiebeln (Narzissen, Tulpen, o.ä.)

Material für Serviettentechnik

Der Topf wird mit frühlingshaften oder österlichen Motiven gestaltet und nach dem Trocknen mit den Blumenzwiebeln eingepflanzt.

Obtschale zum Muttertag

Material

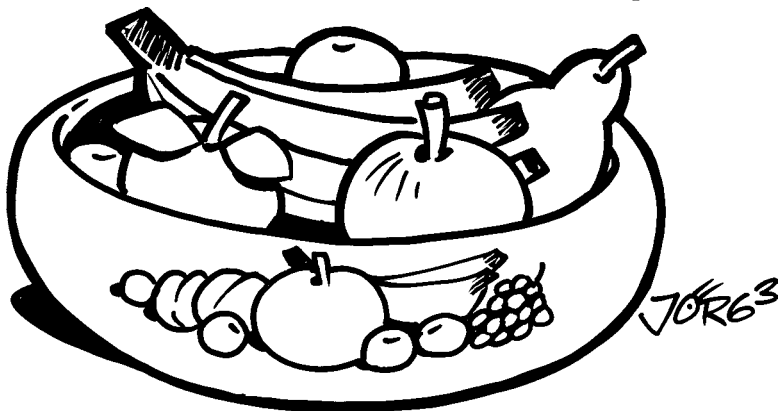
Eine Tonschale (Ø 15 - 18 cm, Höhe z.B. 7 cm).

Material für Serviettentechnik

Evtl. Obst zum Füllen der Schale als Geschenk.

Die Tonschale wird mit passenden Motiven (Obst) gestaltet und mit Obst gefüllt verschenkt.

Stephan Schiek





36

WERTVOLLE WEIHNACHTSGESCHENKE

die (fast) nichts kosten

Weihnachten naht und damit die Frage: „was bekomme ich wohl zu Weihnachten?“ Aber auch: „Was schenke ich meinen Eltern/Großeltern/Geschwistern und Jungscharkindern?“

Oft gilt bei der Geschenkesuche die Devise: je teurer desto besser. Das muss aber nicht sein. Abgesehen mal davon, dass die Jungscharkids nicht so viel Geld haben bzw. in der Jungscharkasse am Ende des Jahres Ebbe herrscht.

Mit den Jungscharlern

Gutscheine gestalten für:
Kellertreppe fegen
Schnee räumen
Altglas wegbringen
Zeit miteinander verbringen

...

Aus 12 solcher Gutscheine kann ein Gutscheinkalender als Geschenk für ein ganzes Jahr gestaltet werden.

Sich vom CVJM oder der Kirchengemeinde Namen und Adresse von ehemaligen Mitgliedern, die vom Ort weggezogen sind, besorgen. Zusammen mit der Jungschar denen einen kleinen Weihnachtsgruß schicken. Dafür kann z. B. eine Weihnachtssonderbriefmarke verwendet werden – bei christlichen Motiven kann in wenigen Sätzen beschrieben werden, was darauf abgebildet ist. Wenn alle unterschreiben, braucht als Text nicht viel stehen sondern es kommt auf die Geste an.

Man könnte auch für ehemalige Jungscharkinder einen Weihnachtsgruß schicken: Hey, wir haben dich nicht vergessen!!!

Ideen für die Jungscharler

Wenn alle in der Weihnachtshektik sind, dann kann schon ein **freundliches Gesicht** ein echtes Geschenk sein! Den Jungscharkindern zuhören, ihnen Zeit schenken damit sie erzählen können.

Ein **schöner Spaziergang** in der kalten klaren Winterluft – evtl. mit einer Fackel für jedes Kind.

Oder mal einen **Wohlfühlnachmittag** in der Jungschar, mit Massage, leckeren Getränken, Zeit zum erzählen,...

Karte mit einem kleinen Foto von dem Kind und dem Spruch: „Du bist mir wertvoll!“ gestalten, unterschreiben und persönlich und mit Namen angesprochen überreichen.

Als Idee **alte Weihnachtsbräuche** wieder aufleben lassen. Z.B. ist am 4.12. **Barbaratag** – an diesem werden nach altem Brauch Forsythien-, Kirsch- oder Apfelzweige geschnitten und im warmen Zimmer in eine Vase mit Wasser gestellt. Ab und zu in der Badewanne mit Wasser abgespritzt hat man am 24.12. evtl. auch schon früher einen schön blühenden Zweig im Zimmer. Hinter dem Brauch steht die Geschichte des Mädchens Barbara. Sie wurde gegen den Willen ihres Vaters Christin. Ihr Vater ließ sie daraufhin in einen Turm bringen, wo sie zur Vernunft kommen sollte. Auf dem Weg in ihr Gefängnis soll sich ein Zweig in ihrem Kleid verfangen haben. Dieser hat dann, nachdem sie ihn in ihr Wasserglas gestellt hatte, an ihrem Todestag geblüht. Der blühende Zweig als Symbol für das neue Leben mit Christus und seinem Lebensweg hin bis zur Auferstehung.

Am 13.12. ist **Luziatag**. Neben der Geschichte, die sich um Luzia rankt, könnte jedes Kind eine Kerze geschenkt bekommen – oder selbst aus Wachsresten eine herstellen.

Aus Naturmaterialien einen Hintergrund/Untergrund basteln. Nun mit Eglis-/Playmobil-/Legofiguren jede Woche im Advent eine Szene der **Weihnachtsgeschichte nachstellen** und erzählen.

Wenn die einzelnen Szenen fotografiert werden, können daraus hübsche Karten/Kalender für die Jungscharkinder gebastelt werden.

Während des Jungscharjahres das **Singen** in der Jungschar aufnehmen. Nun zu Weihnachten aus den verschiedenen Liedern eine Kasette für jedes Kind zusammenstellen. Kassetten können beispielsweise über den Kassettendienst der Gemeinde günstig bestellt werden.

Für ältere Jungscharkinder eignet sich auch folgende **Geschichte**, die auf ein schönes Papier abgeschrieben werden kann und dann zusammengerollt an einen kleinen Tannenzweig gehängt wird. Zusätzlich wird an dem Zweig noch ein Schokoladenlebkuchen und etwas Früchtetee schön mit Geschenkbändern verpackt, gebunden.

38 Eine besondere Geschichte

Der kleine Kobold Gwendolin saß in seiner Wurzelwohnung unter der großen Wetterfichte im Winterwald und war ratlos. Bisher war ihm jedes Jahr bis spätestens Ende November eine zündende Idee gekommen, wie er seinen Kobold Kollegen eine Weihnachtsfreude machen konnte. Jedes mal hatte er sich dann voller Vorfreude ans Werk gemacht und in seiner Weihnachtswerkstatt herumgewerkelt, bis die liebevollen Kleinigkeiten fertiggestellt waren, die den anderen die Zeit bis Weihnachten hell und sie fröhlich machen sollten.

Was war nur mit ihm los? Was war es, dass ihm dieses Jahr einfach nichts einfallen wollte??

Vermutlich war es die Tatsache, dass Gwendolin sich dieses Jahr ein besonderes Ziel gesetzt hatte.

Er hatte nämlich in den letzten Jahren festgestellt, dass viele seiner Kobold-Freunde über all den schönen Basteleien und hektisch anmutenden Vorbereitungen selbst gar nicht mehr zur Ruhe kamen.

So waren zwar die schönsten Geschenke entstanden, aber eigentliche, tiefe Freude über das Weihnachtsgeschehen hatte gar nicht entstehen können. Es war einfach keine Zeit vorhanden gewesen.

Gwendolin war sehr erschrocken, als er einem Freund von seinen Überlegungen erzählen wollte und dieser nur geantwortet hatte „Sinn – Weihnachten – keine Ahnung! Lass uns ein anderes Mal darüber reden! Ich habe gerade so wenig Zeit.“

Gwendolin dachte bei sich: „Wozu denn all die schönen Weihnachtsgeschenke und -freuden, wenn das größte Geschenk, die allergrößte Freude und der Grund aller Aufmerksamkeiten in Vergessenheit geraten waren?“

Tja, und nun saß er in seiner Wurzelwohnung und dachte nach. Wie, ja wie konnte er den anderen, die er alle so gerne mochte, wirkliche Weihnachtsfreude schenken – diese eigentliche, große Freude? Gwendolin rätselte und grübelte... Draußen fiel der erste Schnee und in vielen Wohnungen duftete es schon verdächtig nach Weihnachten. Gwendolin saß am Fenster und dachte nach.

Am Horizont sah er einen kleinen Punkt der sich bewegte und langsam, langsam näher kam. Gwendolin erkannte nach einiger Zeit einen kleinen Schlitten und eine Weile später das Gesicht seines Freundes Arnulf.

Gwendolin freute sich sehr, denn Arnulf war mindestens vier Monde nicht mehr in seiner kleinen Wurzelwohnung zu Besuch gewesen. Schnell stellte Gwendolin einen Teekessel auf den warmen Ofen und schnitt zwei große Stücke seines allseits bekannten Schokoladenkuchens auf.

Als Arnulf die Wetterfichte erreichte, hatte Gwendolin in Windeseile einen gemütlichen Teetisch gedeckt, von dem es verlockend nach Kuchen, Tee, Honigkerzen und Tannengrün duftete.

Die Begrüßung der Freunde war überherzlich und die beiden hatten sich viel zu erzählen. Sie saßen lange beieinander und Gwendolin erzählte auch von seinen Sorgen der Geschenke wegen. Da begann Arnulf zu sprechen und Gwendolin dachte später noch lange über seine Worte nach. Arnulf sprach:

„Lieber Freund, ich war heute eigentlich nur hierher gekommen, um schnell dein Geschenk abzuliefern, aber nach deiner herzlichen Begrüßung und beim Anblick dieses liebevoll gedeckten Tisches brachte ich es nicht übers Herz, gleich wieder zu gehen. Das war gut so, denn ich muss gestehen: auch mir ging es so wie deinen anderen Kollegen! Ich hatte Weihnachten eigentlich fast vergessen. Deine Liebe und Wärme hier ließen mich zur Ruhe kommen. Du hast mir heute nichts in die Hände gegeben, als deinen wunderbaren Kuchen und diesen süßduftenden Weihnachtstee. Und trotzdem, hast du mir Weihnachten viel, viel näher gebracht als alle Geschenke, die ich sonst bekam. Ich danke dir von Herzen!“

Als Arnulf gegangen war gingen diese Worte noch lange durch Gwendolins Kopf. Er bewegte sie hin seinem Herzen hin und her und plötzlich kam ihm eine Idee!

Er begann Schokoladenkuchen nach altem norwegischen Rezept zu backen und Tee abzufüllen. In jedes Päckchen packte er dann nichts als diese zwei Dinge und einen kleinen Zettel auf dem stand:

Liebe(r).....

Mit diesen kleinen Gaben möchte ich Dir die Grundlagen für eine gemütliche Advents- und Weihnachtsstunde liefern!

Zünde Dir eine schöne Kerze an, brüh Dir den Tee auf und während Du den Kuchen genießt, freu Dich daran, was unser großer Vater an Weihnachten für uns tat:

„Gott, der da sprach:

Licht soll aus der Finsternis hervorleuchten,

der hat eine hellen Schein in unsere Herzen gegeben!“

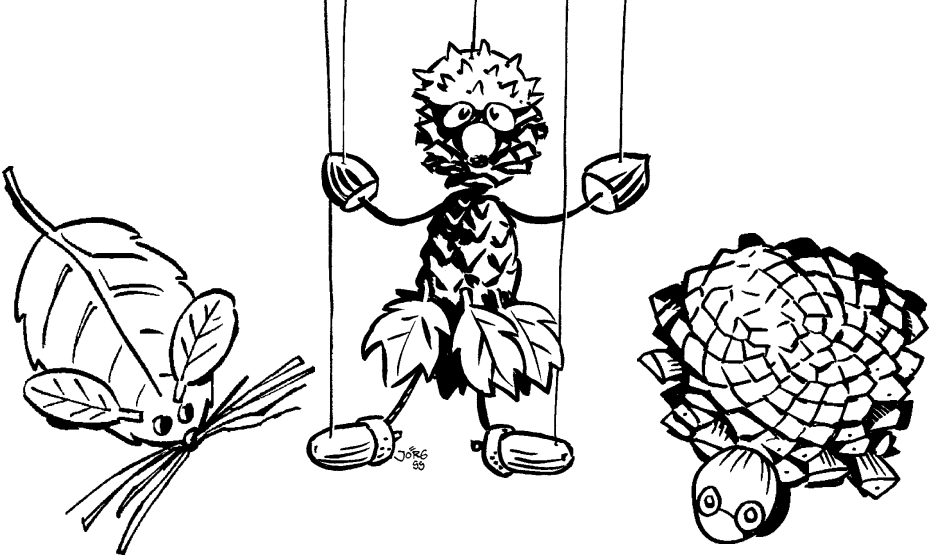
(2. Korintherbrief)

Fröhliche und gesegnete

Weihnachten

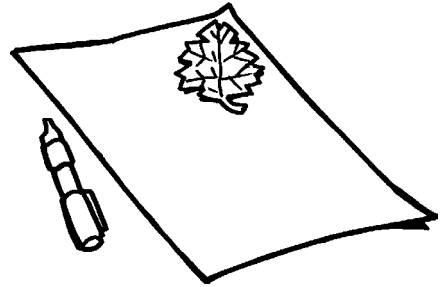
Dein Gwendolin

Birgit Bochterle



40

HERBST- BASTELN



Der Herbst eignet sich hervorragend für Bastelnachmittage, ohne dass vorher teures Material eingekauft werden muss. An einem schönen Nachmittag kann man mit den Kids gemeinsam durch die Gegend ziehen und alles Mögliche sammeln. Bunte Blätter, Platanenkugeln, Zapfen, Eicheln, Bucheckern und was die Natur in dieser Gegend sonst noch so alles zu bieten hat. Entweder werden die gefundenen Dinge am Ende der Stunde gemeinsam getrocknet bzw. gepresst, oder aber die Mitarbeiter übernehmen das. In der darauffolgenden Woche braucht man dann meist nur noch etwas Fantasie und Klebstoff, Filz- oder Moosgummireste, Fäden - und los gehts!

Blätterbriefpapier

Die getrockneten Blätter einzeln oder schön angeordnet – vielleicht noch mit getrockneten Gräsern – vorsichtig aufkleben. Am besten zunächst sich ohne Klebstoff überlegen, was wohin soll, und dann den Bogen Papier an der entsprechenden Stelle mit einem Klebestift bekleben, das Blatt nur vorsichtig darauf legen. Mehrere Bögen können in einer auf die gleiche Art beklebten Hülle aufbewahrt werden. Dazu je nach Briefbogengröße z.B. zwei DIN A3 Blätter aneinander kleben und dann wie einen Schutzeinband um die Briefbögen falten. Danach entsprechend zuschneiden und mit Blättern verzieren.



Lustige Vögel aus Zapfen

Getrocknete Kiefernzapfen erhalten aus orangenem oder gelbem Pappkarton oder Moosgummi im oberen (dünnen) Teil einen Schnabel.

Für die Augen nimmt man Eichelhütchen und entweder Wackelaugen aus dem Bastelgeschäft, oder weiße Perlen, oder einfach rund ausgeschnittene weiße Filzreste. In die Spitze des Zapfens kann dann noch eine kleine Feder oder Flaum gesteckt werden. Zwei oder drei solcher „Vögel“ einfach mit Heißkleber auf einen Ast kleben und als Mobile aufhängen.

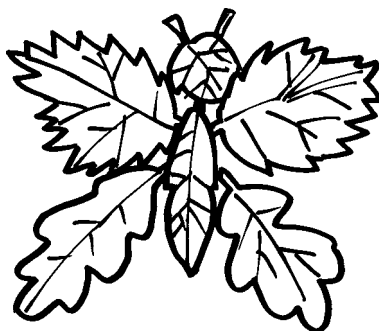
Nimmt man den Kiefernzapfen waagrecht und klebt noch einen kleinen runden Zapfen, z.B. Mammutbaumzapfen, am dicken Ende des Kiefernzapfens an, hat man bereits einen weiteren Vogelkörper.

Nun können wieder mit Moosgummi an dem kleinen Zapfen Augen angeklebt werden. Zusätzlich kann man dem Vogel noch einen hübschen Hut aus Tonpapier aufsetzen. An der Seite bekommt er Flügel aus großen Schuppen eines anderen Zapfens.

Für die Füße einfach einen etwas stärkeren Draht durch den großen Kiefernzapfen biegen. Die Drahtenden auf z.B. einem Stück Holz mit Heißkleber festkleben und mit kleineren Zapfenschuppen als Füße aussehen lassen.

Lustige Eulen können aus zwei Kiefernzapfen hergestellt werden. Ein etwas größerer Zapfen ist der Körper, der kleinere der Kopf. Die Zapfen werden dicht ineinander verklebt – es darf kein Zwischenraum mehr sichtbar sein. Dann erhalten die Eulen aus Filzresten große gelbe Augen, Schnabel und aus z. B. lila Filz-Ohren

Aus Platanenkugeln können Enten entstehen. Zwei Platanenkugeln werden aufeinandergeklebt. Die Augen, der Schnabel und die Füße entstehen aus gelbem Tonpapier, für die Flügel kann man auch Teile von Bucheckerhüllen verwenden.



Blättertiere

Ein großes Blatt dient als Körper, kleinere Blätter werden als Beine oder Fühler angeklebt. So entstehen lusti-

ge Fantasiere, aber auch „echte“ Tiere können gebastelt werden. Zusätzlich kann z.B. der Schnabel aufgemalt werden.

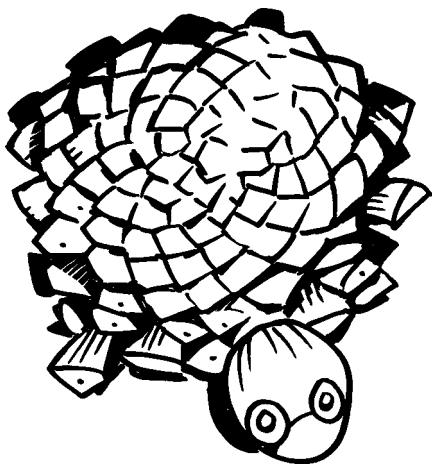
Zapfenschildkröte

Von einem Kiefernzapfen wird das obere dicke Ende abgeschnitten, so dass es möglichst gerade hingelegt werden kann. Eine halbe Nusschale dient als Kopf, die Augen werden aus weißem Filz oder Papier aufgeklebt. Wer in seiner Gegend von Eichhörchen abgenagte Fichtenzapfen findet, kann der Schildkröte noch kleine Beinestummel ankleben, indem die abgenagten Zapfen in kleine Stücke zerschnitten werden.

Zapfen-Adventskalender

Zwei schöne Kiefernzapfen werden am dünnen Ende jeweils mit einem Geschenkband umwickelt und als Mobile an einem Tannenzweig befestigt. Dieser wiederum wird mit einem schönen Band am besten bereits für die weiteren Arbeitsschritte an einem Türgriff oder einem Haken in der Decke aufgehängt. Nun 24 Bibelverse auf kleine rote Zettelchen schreiben und gefaltet vorsichtig zwischen die Zapfenschuppen schieben. Verziert wird das Ganze noch mit kleinen Fichtenzweigchen oder bei größeren Zapfen, indem man kleine Schokoladentäfelchen dazwischen steckt. Wer richtig große Zapfen hat, kann auch einen mit den Bibelversen schmücken, den zweiten mit Süßigkeiten.

42



Bibelgeschichte nachstellen

Mit Moos, kleinen Zweigen, Steinen, Schnüren und was einem sonst noch so einfällt, eine Szene einer Bibelstelle nachbauen. Evtl. noch mit einem Stift Augen und Mund der Personen zeichnen. Als Aufgabenstellung kann z.B. alles an Material verwendet werden, was die Gruppe in einem bestimmten Gelände innerhalb einer vorgegebenen Zeit findet.

Birgit Bochterle



ZWIEGESPRÄCH AN DER KRIPPE

43

Ein kleiner Junge besucht seinen Großvater in seiner Werkstatt. Neugierig und gespannt schaut er zu, wie sein Großvater an einer mächtigen Krippenfigur schnitzt. Andere Figuren stehen schon fertig auf dem Tisch. Der Junge wird ein wenig müde vom Zuschauen und legt seinen Arm auf die Tischkante, den Kopf ebenfalls. Auf einmal merkt er, wie all die Gestalten lebendig werden. Ganz erstaunt stellt er fest: „Ich kann mit ihnen reden!“ Auf einmal sind die Hirten, Könige, Maria und Josef nicht mehr klein und er nicht mehr groß. Es ist gerade so, als ginge er mitten unter ihnen umher, ohne aufzufallen. Und so geht er mit ihnen, in den Stall von Bethlehem hinein.

Auf einmal steht er vor der Krippe, und das Jesuskind schaut ihn an. Plötzlich bekommt der Junge einen Schreck, Tränen steigen ihm in die Augen. „Warum weinst du denn?“ fragt das Jesuskind. „Weil ich dir gar nichts mitgebracht habe.“ Das Kind erwidert: „Ich will aber gerne etwas von dir haben.“ Da wird der Junge rot vor Freude und stammelt: „Ich will dir alles schenken, was ich habe.“ „Drei Sachen hätte ich gerne von dir,“ sagt das Jesuskind. Aber da fiel ihm der Junge ins Wort: „Meinen neuen Mantel, meine elektrische Eisenbahn, mein schönes Buch mit den vielen Bildern?“ Doch das Jesuskind schaut ihn an. „Das brauche ich nicht. Dazu bin ich nicht auf die Erde gekommen.“

Ich will von dir etwas anderes haben.“ „Was denn?“ fragt der Junge erstaunt. Leise, so daß es niemand anders hören kann, sagt das Jesuskind: „Schenk mir deinen letzten Aufsatz!“ Der Junge erschrickt. „Jesus“ stottert er ganz verlegen und kam dabei ganz nah an die Krippe und flüsterte: „Da hat doch der Lehrer darunter gwschrieben: Nicht genügend!“

Doch das Jesuskind erwidert: „Eben deshalb will ich ihn haben.“ Der Junge schüttelt den Kopf. Er kann das nicht verstehen. „Aber warum denn?“ fragt er. „Du sollst mir immer das bringen, wo „nicht genügend“ darunter steht. Versprichst du mir das?“ sagt Jesus. Auf einmal überzieht ein Leuchten das Gesicht des Jungen. „Ja, sehr gern.“

„Aber ich will noch ein zweites Geschenk von dir“, sagt das Jesuskind. Hilflös schaut ihn der Junge an. „Was denn?“ „Deine Kabatasse!“ Wieder erschrickt der Junge. „Aber die ist doch heute morgen zerbrochen!“ entgegnet er. Wieder schaut ihn das Jesuskind an. Gerade so, als ob er bis hinein in die Seele des Jungen sehen könnte. Langsam sagt es: „Du sollst mit immer das bringen, was du im Leben zerbrochen hast. Ich will es wieder heil machen. Gibst du mir auch das?“ Der Junge nickt. „Aber das ist schon viel schwerer. Hilfst du mir dabei?“

„Aber nun, mein dritter Wunsch“ sagt das Jesuskind. „Du sollst mir auch die Antwort bringen, die du deiner Mutter gegeben hast. Weißt du, als sie dich fragte, wie die Kaba-

tasse kaputt gegangen ist.“ Da legt der Junge die Stirn auf die Kante der Krippe und weint bitterlich. „... ich ... ich“, so bringt er unter Schluchzen mühsam heraus, „ich habe den Becher umgestoßen. In Wahrheit habe ich ihn absichtlich auf die Erde geworfen.“ Wieder schaut ihn das Jesuskind an. Kein Ärger, kein Vorwurf, kein Schimpfen ist in diesen Augen. Nur Liebe, verstehende, helfende und heilende Liebe.

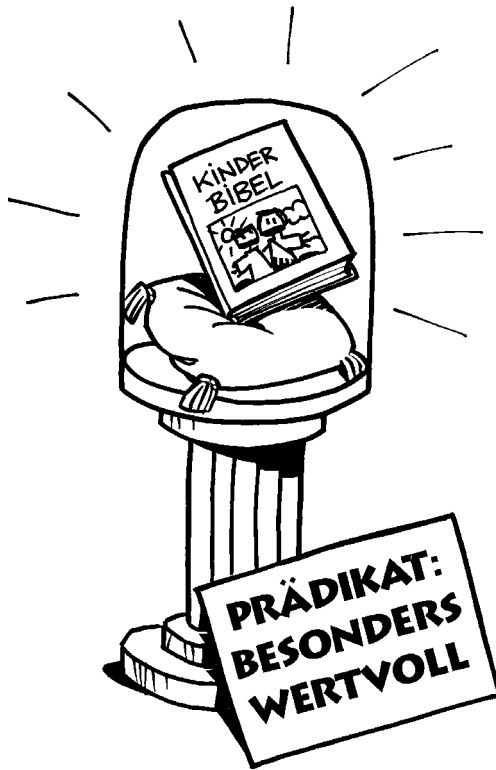
„Du sollst immer alle deine Lügen, deinen Trotz, alles Böse was du getan hast, zu mir bringen“, sagt das Jesuskind. „Und wenn du zu mir kommst, dann will ich dir helfen. Ich will dich annehmen in deiner Schwäche. Ich will dir immer vergeben. Ich will dich an deiner Hand nehmen und dir den Weg zeigen. Willst du dir das schenken lassen?“

Und der Junge schaut und hört und staunt. Und zum ersten Mal fühlt er, daß Weihnachten mehr ist als Geschenk. Langsam formen seine Lippen:

„Danke, Jesus. Danke, daß du mein Heiland bist. Ich will dir alles bringen, was ich nicht fertig bekomme. Ich will dir alles bringen, was ich zerbrochen habe. Ich will dir alles, was ich falsch mache, bringen. Danke, daß du mein Heiland bist.“

Jesus spricht: „Niemand kommt zum Vater, denn durch mich. Wer zu mir kommt, den werde ich nicht hinausstoßen. Kommt her zu mir, alle, die ihr mühselig und beladen seid, ich will euch erquicken.“

nacherzählt von Rainer Rudolph



Kinderbibeln als Arbeitshilfe für Mitarbeitende in der Jungschar

45

Einführung

Kinderbibeln – ist das nicht nur etwas für Kinder im Vor- und Grundschulalter, die noch nicht richtig lesen können? Sollten Kinder im Jungscharalter ab neun Jahren nicht möglichst schnell an den Umgang mit einer sogenannten Vollbibel, also mit der ganzen Bibel, herangeführt werden? Also haben Kinderbibeln in der Jungschar nichts zu suchen – oder doch?

Wenn ihr die Vielzahl der Kinderbibelausgaben auf dem Buchmarkt (ca. 250 verschiedene Titel) genauer betrachtet, dann entdeckt ihr vielfältige Anregungen für die Gestaltung von Andachten und das Vorlesen oder

Erzählen von biblischen Geschichten in der Jungschar. Nicht nur die Texte, die die manchmal schwerverständliche Botschaft der Bibel für Kinder verständlich nacherzählen, sondern auch die Bilder der Bibelausgaben eröffnen einen neuen, oft unerwartet aktuellen Zugang zu den biblischen Geschichten.

Dieser Schatz wird viel zu wenig genutzt, obwohl er eine wertvolle Hilfestellung für jüngere Mitarbeitende in der Jungschar bietet, die immer weniger mit den biblischen Texten vertraut sind. Deshalb sollte der Umgang mit Kinderbibeln besonders in der Mitarbeiter-Grundausbildung nicht fehlen!

Neukirchner Kinderbibel

Bilder: Kees und Michiel de Kort

Text: Irmgard Weth

Kalenderverlag des Erziehungsvereins, Neukirchen-Vluyn 13. Auflage 2001

Preis: 14,90 Euro

Kurzbeschreibung

Diese Kinderbibel bietet eine sehr umfassende Auswahl von Geschichten. Sie möchte mit der Bibel vertraut machen und bezieht besonders auch unbekanntere Texte mit ein.

Die Geschichten werden in verständlicher und bildreicher Sprache nacherzählt, so dass sie in der Phantasie der Hörer lebendig werden.

Die Bilder der Maler Kees und Michiel de Kort greifen jeweils einen Aspekt aus der Geschichte heraus. Sie wollen somit eher zum Gespräch anregen, als die Geschichten einfach abzubilden.

Diese Bibelausgabe ist eine wertvolle Arbeitshilfe für die Jungschararbeit: Die Geschichten werden durch überleitende Zusammenfassungen verbunden, so dass sie gut im Zusammenhang gelesen werden können. In zwei ausführlichen Anhängen wird der Leser über die biblische Textwelt und mit Erklärungen zu den einzelnen Geschichten informiert. Die bilderreiche Sprache und die Verwendung von wörtlicher Rede regen das eigene Nacherzählen an.

Neukirchner Erzählbibel

Bilder: Kees und Michiel de Kort

Text: Irmgard Weth

Kalenderverlag des Erziehungsvereins, Neukirchen-Vluyn 1998

Preis: 19,90 Euro

Kurzbeschreibung

Die Neukirchner Erzählbibel baut auf die Neukirchner Kinderbibel auf. Nur wenige Erzählungen der Kinderbibel werden aufgenommen, größtenteils findet der Leser neue und wenig bekannte Bibeltexte. Da die behandelten Themen oft schwerer zugänglich sind, eignet sich diese Bibel für alle Altersgruppen.

Durch die Bibelstellenangaben, die hervorgehobenen Textzitate und die Einführung in die biblischen Bücher wird diese Kinderbibel zu einem wertvollen Arbeitsbuch für die Andachtvorbereitung.

Mit Gott unterwegs – Die Bibel für Kinder und Erwachsene neu erzählt

Text: Regine Schindler

Bilder: Stepan Zavrel

Bohem press, Zürich 2003

Preis: 24 Euro

Kurzbeschreibung

Diese Bibel enthält eine umfangreiche Auswahl von Geschichten aus dem AT und NT.

Die Geschichten werden phantasie reich ausgestaltet. Die Autorin benutzt viel wörtliche Rede, führt neue Rahmenhandlungen ein, erzählt aus der Sicht einer beteiligten, manchmal erfundenen Person und berücksichtigt auch die Perspektive der Frauen. Durch diesen Stil werden die biblischen Texte nicht einfach nacherzählt. Somit eignet sich die Kinderbibel hervorragend als Vorlesebuch oder als Anregung für das eigene Nacherzählen, das Kindern, die mit

den biblischen Geschichten vertraut sind, neue Sichtweisen eröffnet. Die meist ganzseitigen Bilder sind in dunklen Naturtönen gehalten. Sie sind zwar für Kinder nicht auf den ersten Blick zugänglich, regen aber zu eigenen Deutungen der Bibeltex-te an.

Kinderbibel

Bilder: Annegert Fuchshuber
Text: Werner Laubi
Verlag Ernst Kaufmann,
Lahr, 7. Auflage 2000
Preis: 21, 95 Euro

Kurzbeschreibung

Die umfangreiche Auswahl von biblischen Geschichten enthält auch ungewöhnliche Abschnitte, wie z.B. Texte aus dem Buch Hiob und den Sprüchen.

Der Autor orientiert sich mit seinem Erzählstil stark am Bibeltext, fügt aber auch Erklärungen für die Kinder in die Erzählung ein.

Er bemüht sich somit um eine angemessene, verständliche und lebendige Vermittlung der biblischen Botschaft.

Das Besondere dieser Kinderbibel sind vor allem die Bilder.

Sie wollen den biblischen Text nicht nur abbilden, sondern zugleich vertiefen und deuten, z.B. durch zahlreiche Bezüge zur Gegenwart.

Dadurch bekommen die Betrachter neue, überraschende und oft unerwartete Einsichten in die Bibel. Darüber hinaus bildet die Künstlerin in kleinen Zeichnungen historische Gegenstände, Pflanzen und Tiere aus der Welt der Bibel ab.

Beim Verlag kann für 26 Euro ein extra Foliensatz zu 32 ausgewählten Bildern der Kinderbibel inklusive Begleitheft mit Anregungen zur Vertiefung bestellt werden. Damit lassen sich eindrucksvolle Andachten gestalten.

Kinderbibel mit Bildern ***von Sieger Köder***

Bibeltexte von Referentinnen / Referenten des Katholischen Bibelwerks
Verlag Katholisches Bibelwerk, Stuttgart, 4. Auflage 1999
Preis: 19,90 Euro

Kurzbeschreibung

Die Kinderbibel enthält ausgewählte Texte, von der Schöpfungsgeschichte bis hin zur Offenbarung.

Der Text bietet eine freie Nacherzählung der Einheitsübersetzung, der manchmal etwas wenig ausgeschmückt ist. Die Hauptbotschaft ist, dass Gott und Mensch untrennbar zusammen gehören.

Die Bilder sind ganzseitig in kräftigen, warmen Farben gemalt. Neben den ausdrucksstarken Bildern sind die Bildmeditationen eine Besonderheit dieser Kinderbibel. In den Einführungen zu den Bildmeditationen werden die Kinder direkt angesprochen: Sie werden kindgemäß zur Bildbetrachtung angeleitet, Erfahrungen aus der eigenen Lebenswelt der Kinder werden miteinbezogen. Besonders die Bildmeditationen könne die eigene Andachtsgestaltung in der Jungschar bereichern.

Stephan Schiek



JUNGSCHAR IMAGE- KAMPAGNE 2004

Bald wirbt die Jungschar mit einer Infobox, die es in sich hat!

2004 startet die erste bundesweite Imagekampagne aller Jungscharen! Viele tausend Jungschargruppen in Deutschland haben ein gemeinsames Ziel:

48 **Jungschargruppen in Deutschland bei jung und alt bekannt zu machen!**

Dafür planen wir eine ungewöhnliche, deutschlandweite Werbeaktion. Die **Jungschararbeit** soll so bekannt werden, dass sie **in aller Mund** ist.

So könnt ihr mitmachen

In einer Gruppenstunde faltet ihr die Info-Boxen.

Sie sind vorbereitet wie Bastelbögen, so dass das Zusammenbauen wirklich einfach ist und Spaß macht.

Wenn ihr wollt, könnt ihr in die fertige Box noch eine gerollte oder gefaltete Botschaft stecken, die über eure Gruppe informiert, z.B. die Termine eurer Jungschargruppentreffen.

Dann müsst ihr die entsprechende Anzahl an Instantsuppen für eure Boxen kaufen oder von einem Sponsor vor Ort finanzieren lassen.

Die nun gefüllte Suppenbox wird zielgerichtet verkauft. Das lässt sich gut mit einer Werbeaktion für eure Jungschargruppe verbinden, z.B. durch einen Suppenstand auf dem Sportfest, vor dem Supermarkt usw., bei dem auch Informationen über eure Arbeit vor Ort verteilt werden. Der Erlös ist zur Hälfte für Kinderhilfsprojekte weltweit, der Rest bleibt in eurer Jungscharkasse.

Aufgrund unserer deutschlandweiten Suppenaktion wird sich der positive Effekt für die Jungschar insgesamt, aber auch für die einzelnen Gruppen verstärken.

Eine genaue Anleitung und weitere Ideen zur Durchführung der Jungscharimage-Kampagne findet ihr auf einer CD-ROM, die mit den bestellten Boxen versandt wird. Es gibt auch Plakate zur Unterstützung.

*Weitere Informationen:
www.jungschar.de*

So geht's

1. Entscheidet euch zum Mitmachen und klärt die Vorfinanzierung.
2. Bestellt so viele Box-Bögen, wie ihr verkaufen wollt. (Staffelpreis)
Bestellt so viele Plakate, wie ihr braucht (pro Stck. 0,50 Euro).
Mit eurer Lieferung erhaltet ihr eine kostenlose Info-CD.
Sie enthält: Ideenpool, Druck- und Kopiervorlagen für Handzettel, verschiedene Vorlagen, Projektbeschreibung, Bestellformular.
3. Mit dem bestellten Material kommt die Rechnung (incl. Porto), die ihr bitte innerhalb von 14 Tagen bezahlt.
4. Dann plant ihr die Verkaufsaktionen (siehe CD oder Internet).
5. Mit eurer Jungschar baut ihr die Boxen zusammen und füllt sie mit den Instantsuppen.
6. Ihr führt die Aktionen durch (bestellt bei Bedarf noch mehr Boxen).
7. Ihr überweist die Hälfte des Erlöses für das entsprechende Kinderhilfsprojekt. (siehe Info-CD).
8. Ihr nutzt eure Hälfte des Erlöses für eure Jungschargruppe.

Staffelpreise:

ab 50	= 0,60 Euro/Stück
ab 100	= 0,55 Euro/Stück
ab 250	= 0,53 Euro/Stück
ab 500	= 0,50 Euro/Stück

Beispiel: Pro Box kosten die drei Instantsuppen ca. 1,45 Euro. Bei 100 bestellten Boxen pro Box 0,55 Euro. Wenn ihr die Box für 2.50 Euro verkauft, bleiben 0,25 Euro für eure Jungschar und 0,25 Euro für das Kinderhilfsprojekt.

Empfohlener Preis pro Box 2.50

Das Besondere

- deutschlandweite Aktion
- Unsere Infobox ist Werbung und macht satt.
- Jede Jungschargruppe wirbt für sich selbst.
- Die Aktion unterstützt Kinderhilfsprojekte.
- Sie fördert die Arbeit der mitmachenden Jungschargruppen.
- Die Jungscharkinder können aktiv mitmachen (basteln / verkaufen).
- Die Aktion kann vielseitig in die Jungschararbeit integriert werden.

Ohne Jungschar
sehen wir ganz schön alt aus!
Freundschaft und Spaß
Geschichten aus der Bibel
Wir gestalten Gemeinschaft
Wir haben Jesus in der Mitte
Freizeiten und Aktionen
Wir fördern Gaben und Talente
Wir vermitteln Werte
Wir entwickeln Persönlichkeit

Ansprechpartner und Bestelladresse sind die jeweiligen CVJM-Landesverbände, Jugendwerke oder CVJM Gesamtverband
Stichwort Jungschar-Image-Kampagne,
Postfach 41 01 54
34114 Kassel
mail: rpm@cvjm.de



BUCHEMPFEHLUNGEN

Jürgen Koerver

Herr Gottreich lädt zum Fest

Biblische und beinahe biblische
Geschichten

384 Seiten, kartoniert 12,90 Euro
50 bekannte und weniger bekannte Geschichten der Bibel erzählt Jürgen Koerver. Inspirierende, gehaltvolle und immer überraschende Erzählungen, die zeigen, dass die Bibel etwas sehr Lebendiges und Einfaches ist. Damit wird auf jeden Fall die „Lust“ an der Bibel geweckt.

Peter Hitzelberger (Hrsg.)

Myrrhe, Stall und Krippenstroh

Neue Weihnachtsspiele

160 Seiten, kartoniert 15,90 Euro

In diesem Buch sind neue Krippenspiele zusammengestellt: Eine bunte Mischung; mit einer Vielfalt an Darbietungsmöglichkeiten.

So wird die vertraute Weihnachtsgeschichte neu verpackt und wieder spannend.

Die Spiele sind unter drei Schwerpunkte gestellt. Im ersten geht es um die Hirten, im zweiten um den Stern und im dritten um das Kind.

Jedes Stück hat eine kurze Inhaltsbeschreibung mit praktischen Hinweisen, z.B. Personenzahl, Gruppe, Alter.

Es finden sich die „typischen“ Krippenspiele genauso wie die modernen und neuen Stücke.

Ein übersichtliches und klar strukturiertes Werkbuch und eine Fundgrube für alle, die wieder mal auf der Suche nach Weihnachtsspielen sind.

Eva Prawitt

Hanna entdeckt Weihnachtslieder

24 Überraschungsgeschichten

128 Seiten, kartoniert 7,90 Euro

24 zauberhafte Geschichten rund um Weihnachtslieder: Die Adventszeit hat gerade begonnen und die achtjährige Hanna freut sich unbändig auf Weihnachten. Doch plötzlich taucht jemand auf, der Hannas Vorweihnachtsfreude komplett durcheinander wirbelt: Luzinda, ein kleines Wichtelchen.

In diesem Buch finden Kinder viele schöne Weihnachtslieder und erfahren, wie diese entstanden sind und was sie bedeuten. Dazu gibt es Anregungen zum Basteln eines eigenen Weihnachtsliederbuches und vieles mehr.

Markus Tomberg (Hrsg.)

Ein Stern führt uns zur Krippe hin

33 Weihnachtsgeschichten zum Vorlesen in Kindergarten, Schule und Gemeinde

160 Seiten, gebunden 14,90 Euro

Schon wieder die Weihnachtsgeschichte – da schalten viele gleich ab und denken: Das kennen wir schon. Diese Geschichten übermitteln eine ganz neue Perspektive der Weihnachtsbotschaft. Oft muß man erst einmal nachdenken, um den Zusammenhang herzustellen.

Das Buch ist in sechs Kapitel eingeteilt, die alle mit einer kopierfähigen Illustration und einer Einleitung beginnen. So kann schon die Illustration als Hilfe zur Umsetzung verwendet werden. Zu jedem Text gibt es einen kurzen Impuls für Einsatz und Deutung, Vorlesedauer, Bibelstellen und Altersgruppe. Im Anhang steht ein thematisch geordnetes Register. Ein System von Querverweisen erleichtert die Stichwortsuche.

Robert Rothmann

Quiz-Spiel Weihnachten

100 Fragen und Antworten, 7 Stufen
Spiralbindung 5,00 Euro
Aus welcher Stadt kam der heilige Nikolaus? Wo steht die höchste Weihnachtspyramide? Wann lebte Papst Silvester? Das alles und noch viel mehr lernt man auf spielerische Art mit diesem Weihnachtsquiz. Auf der Vorderseite sind die Fragen, die Antworten sind auf der Rückseite ausführlich erklärt. Eine gute Unterhaltung in der Advents- und Weihnachtszeit.

Jo Pestum

Drei Könige auf Abwegen

Ein Weihnachtskrimi in 24 Kapiteln
192 Seiten, kartoniert 6,50 Euro
Die Schulaufführung eines Krippenspiels führt zu ziemlich viel Wirbel: Denn natürlich müssen sich die 3 Jungs – Lasse, Jonas und Mehmet – etwas ganz besonders einfallen lassen, um die begehrten Rollen der drei Könige zu bekommen. Dass sie dabei auf Abwege geraten, wie sie Willi aus der Patsche helfen und was 3 Ponys damit zu tun haben, können wir natürlich nicht verraten.
Nur soviel: Es ist ein lustiger, frecher und abenteuerlicher Weg durch die Adventszeit. Ein Adventskalender, der allen Kindern ab 10 Jahren viel Spaß machen wird.

Katrin Wolf, Thomas Wolf,

Dagmar Zierold

Stern über Bethlehem

Anspiele für die Weihnachtszeit
148 Seiten, kartoniert 12,70 Euro
Dieses Buch enthält 8 Krippenspiele zu verschiedenen inhaltlichen Schwerpunkten sowie ein Weihnachtsspiel in 6 Teilen, das z.B. an den Adventssonntagen und Heiligabend aufgeführt werden kann. Zu jedem Anspiel sind Hinweise zu Material usw. vorhanden.
Die Ansätze sind für Mitspieler ab 12 Jahren geeignet.



Jungscharlieder

Das neue Jungscharliederbuch (Überarbeitung 2003) für viel Spaß und gute Stimmung. Neben den beliebten Hits der Mädchen- und Jungengruppen sind auch neue Lieder enthalten, die aber nach wenigem Üben ganz sicher ebenfalls zu den Hits gehören. Mit vielen lustigen Liedern, Fahrtenliedern und neu: Anbetungsliedern. Da ist für jede Gelegenheit etwas dabei. Lieder mit Noten und Akkorden, im Anhang mit alphabetischem und thematischem Verzeichnis und Gitarrengriffabelle.

Textausgabe 3,80 Euro

ca. 220 Seiten, kartoniert

Notenausgabe 12,50 Euro

224 Seiten, Spiralbindung

buch & musik
Buchhandlung und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haeberlinstraße 1–3 · 70563 Stuttgart-Vaihingen

Postfach 80 09 30 · 70509 Stuttgart

Telefon 0711/9781-410 · Fax 0711/9781-413

E-Mail: buchhandlung@ejw-buch.de

Internet: <http://www.ejw-buch.de>

E 6481 F

buch & musik

Buchhandlung und Verlag des
ejw, ejw-Service GmbH, Stuttgart

Vertrieb:

dsb-Abo Betreuung GmbH

74168 Neckarsulm



Werkbuch Jungschar-Arbeit 2004

ca. 160 Seiten, kartoniert

ca. 8,95 Euro

Wo „gewerkelt“ wird, da fällt was ab – im Falle des „Werkbuchs Jungschararbeit“ sind es kreative Späne. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus der Kinder- und Jugendarbeit bieten für jede Woche des Jungschar-Jahres (ausgenommen der Sommerzeit) interessante Andachten, komplette Entwürfe für Gruppenstunden und Beiträge zur Praxis des „Jungschar-Alltags“. Die Andachten und geistlichen Impulse orientieren sich an dem Bibelleseplan für Kinder, der von der Ökumenischen Gesellschaft für Bibellesen herausgegeben wird. Im Werkbuch Jungschararbeit finden sich der Bibelleseplan für das Jahr 2004, über 45 Andachten und thematische Aufsätze rund um die „Jungschar-Praxis“.

buch & musik
Buchhandlung und Verlag des ejw

ejw-Service GmbH

Haeberlinstraße 1–3 · 70563 Stuttgart-Vaihinger

Postfach 80 09 30 · 70509 Stuttgart

Telefon 0711/9781-410 · Fax 0711/9781-413

E-Mail: buchhandlung@ejw-buch.de

Internet: <http://www.ejw-buch.de>

für den CVJM-Westbund:

CVJM-Westbund Materialstelle

Bundeshöhe 6, 42285 Wuppertal

Tel.: (02 02) 57 42 -24/-32, Fax: (02 02) 57 42 -42

material@cvjm-westbund.de

»Jungscharleiter« Arbeitshilfe für die Jungschararbeit – Kinder von 9 bis 13 Jahren

Herausgeber und Verlag: buch & musik, Buchhandlung und Verlag des ejw, ejw-Service GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V.

Schriftleitung: Rainer Rudolph, Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 0711/9781-0, rainer.rudolph@ejwue.de

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefon 0711/9781-0

Erscheinungsweise: Viermal jährlich. Bezugspreis: jährlich 11,00 Euro einschließlich Zustellgebühren,
Einzelpreis 2,60 Euro plus Porto

Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, 74168 Neckarsulm, Telefon 07132/959-223

Abbestellungen: Sechs Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes schriftlich (Posteingang) beim Verlag

Illustrationen: Jörg Peter, Wetter, www.comiczeichner.de

Layout: DTP-Service Ute Luft, Pleizhausen, www.dtpservice-luft.de

Druck: Grafische Werkstätten im Bruderhaus, Reutlingen