



GJW (HRSG.)

BUNTE GEMEINDE

STAUNEN ÜBER CHRISTUS IM ANDEREN



Impulse & Informationen

Bunte Gemeinde – Staunen über Christus im Anderen. Eine theologische Annäherung (Volkmar Hamp)

Andachten & Stundenentwürfe

„Nehmt einander an!“ Eine Bibelarbeit zu Rut 1+2, 1. Mose 45,1-8, Lukas 19,1-10, Markus 10,13-16 (Lisa Stahlschmidt)

Gemeindeaktionen & Gottesdienste

Besuch der Seniorengruppe in der Jungschar (Stefanie Hund)

Wir haben einen fantastischen Gott! Jeder kann etwas –

verschiedene Möglichkeiten / Zugänge Gott zu begegnen (Lisa Stahlschmidt)

Spiel & Sport

Dinner Global – Ein Brettspiel (Kerstin Geiger)

Kommunikationsspiel (Kerstin Geiger / Tim Lüschen / Cornelius Schneider)

Interaktionsspiel „Mock Up“ – Jede/r bringt etwas anderes ein! (Kerstin Geiger)

Basteln & Werken

„irgendwie Anders“ – Eine Bastelidee (Kerstin Geiger)

Riesen-Twister – Jetzt wird's bunt! Eine Bastelidee (Kerstin Geiger)

Bunte Farbschleuder-Bilder – Eine Kreatividee (Kerstin Geiger)



Bunte Gemeinde



VOLKMAR HAMP

BUNTE GEMEINDE – STAUNEN ÜBER CHRISTUS IM ANDEREN

EINE THEOLOGISCHE ANNÄHERUNG



Kurzbeschreibung:

Das Thema „Bunte Gemeinde – Staunen über Christus im Anderen“ wird in diesem Artikel in drei „Annäherungen“ entfaltet: 1. über Paulus, 2. über Johannes und seine Schüler und 3. über Jesus von Nazareth. „Bunte Gemeinde“ beginnt mit dem „Stauen über Christus im Anderen“ – auch in dem oder der Anderen, die so gar nicht unserem frommen, bürgerlichen oder wie auch immer geprägten Klischee entsprechen!

Kategorie / Umfang:

Hintergrundartikel / 6 Seiten

Zeitraumen:

Lesezeit ca. 20 Minuten.

Gruppengröße / Mitarbeitende:

-/-

Material:

-/-

Vorbereitungsaufwand:

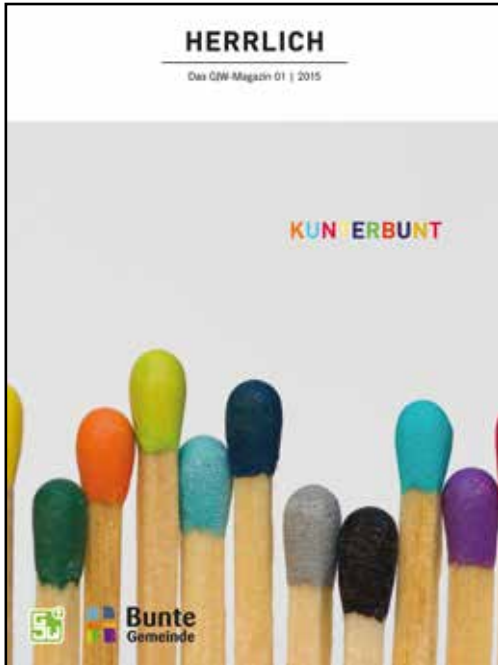
-/-

Erstveröffentlichung:

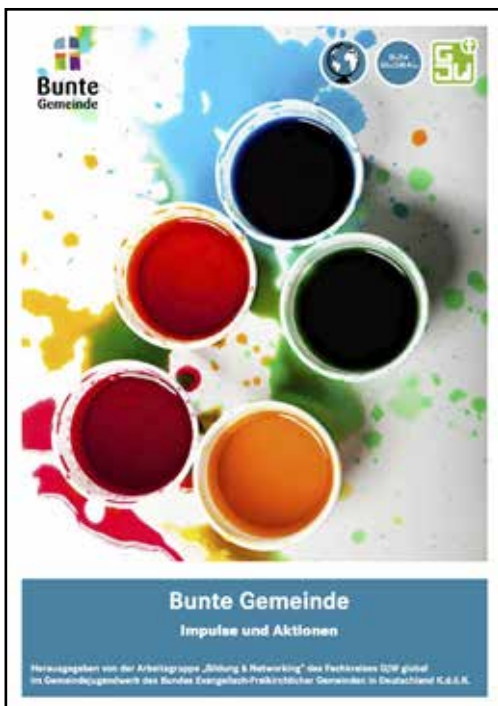
Edition GJW 2015

VORBEMERKUNGEN

„Bunte Gemeinde – Staunen über Christus im Anderen“ ist das Jahresthema 2015/2016 im Bund Evangelisch-Freikirchlicher Gemeinden in Deutschland (BEFG). Darum beschäftigen wir uns auch im Gemeindejugendwerk (GJW) mit diesem Thema. Zum Beispiel in der Ausgabe 1/2015 von HERRLICH, unserem Magazin für Mitarbeitende in der Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Jungen Erwachsenen:



- **Oliver Pilnei**, Leiter der Evangelisch-Freikirchlichen Akademie in Elstal, beschreibt dort, worum es dem BEFG bei diesem Jahresthema geht: dass wir uns intensiv mit dem Thema Vielfalt beschäftigen und dieses Thema dabei als „Kern des Evangeliums“ entdecken! Beispielhaft soll dies vor allem in den Bereichen Migration, Inklusion, Generationen und Sexualität geschehen (vgl. Pilnei, Bunte Gemeinde).
- **Carsten Claussen**, Professor für Neues Testament am Theologischen Seminar Elstal, beschäftigt sich mit der Frage, wie vielfältig und bunt das frühe Christentum war. Er kommt dabei zu folgendem Ergebnis: „Die frühen Christen sind neu aufgebrochen, die Beseitigung alter Grenzen und Trennungen durch das Evangelium nach zu buchstabieren. Das bringt viel Farbe in ihr Leben und in ihre Gemeinden. Dieser Weg ist nicht immer leicht, wie die neutestamentlichen Texte zeigen. Aber ein anderes Evangelium gibt es nicht. Christen und Christinnen dürfen einander nicht als ‚Fehlfarben‘ vom Evangelium und von der Gemeinde fernhalten. Das geht weder damals noch heute.“ (Claussen, Bunt kann man lernen 13)
- **Kay Moritz**, Leiter der GJW-Akademie, entfaltet das Thema beispielhaft am Verhältnis der Generationen (vgl. Moritz, Alt und Jung in der Gemeinde).
- **Mirko Thiele**, Referent für Kommunikation im Gemeindejugendwerk, nähert sich ihm satirisch in seinem „Tagebuch eines Insiders“ (vgl. Thiele, Bunte Gemeinde).



Parallel dazu hat der **Fachkreis GJW global** ein Materialheft mit Impulsen und Aktionen zum Thema „Bunte Gemeinde“ vorgelegt, das ihr auf unserer Materialplattform [www.edition.gjw.de](http://edition.gjw.de) zum Download findet (<http://edition.gjw.de/de/bunte-gemeinde-impulse-aktionen-hrsg-gjw-global>). Und in den kommenden Monaten werden sicher noch weitere „bunte Materialien“ folgen.

„Bunte Gemeinde – Staunen über Christus im Anderen“ – damit das nicht nur eine Kampagne mit buntem Logo und kernigem Mission Statement bleibt – das Mission Statement aus dem Arbeitskreis Bunte Gemeinde gibt’s übrigens auf www.baptisten.de zum Download –, müssen wir begreifen, dass das Thema Bunte Gemeinde „kein Programm mit fünf Punkten“ ist, sondern „eine Haltung im Vertrauen auf Jesus und sein Evangelium“ (Pilnei, Bunte Gemeinde, Seite 9). Das bringt vor allem der Untertitel zur Kampagne „Staunen über Christus im Anderen“ zum Ausdruck. In dieser kurzen Formel steckt nämlich jede Menge Theologie! Paulinische Theologie zunächst.

ERSTE ANNÄHERUNG: PAULUS

„Christus in Paulus, Paulus in Christus“ – mit diesen Worten lässt sich „das Geheimnis der paulinischen Frömmigkeit“ beschreiben (Deissmann, Paulus 107).

Paulus, der Pharisäer aus dem kilikischen Tarsus im Süden der heutigen Türkei, begegnet vor den Toren von Damaskus dem auferstandenen Christus und wird durch diese Begegnung vom Christenverfolger zum Apostel (Gesandten) Christi (vgl. Apg

9,1-19a). Diese Berufung erlebt er als so tiefgreifende Umorientierung, dass die davorliegende Lebenszeit für ihn geradezu unwesentlich wird und die Zeit nach der Berufung sein eigentliches Leben ausmacht (vgl. Becker, Paulus 34).

Insofern trifft die Redewendung „vom Saulus zum Paulus werden“ den Kern dieses Geschehens, auch wenn die Berufung des Paulus nicht mit einem Namenswechsel verbunden war, sondern Paulus als römischer Bürger und griechisch sprechender Jude neben seinem hebräischen Namen (Saul) von Anfang an auch diesen griechischen Namen (Paulus) trug.

Interessant ist, wie Paulus selbst von seiner Berufung spricht, auch wenn er nur „merkwürdig selten“ auf dieses Ereignis eingeht, „das ihn in eine umstürzende Wende führte und von dessen Folge fast jede Zeile seiner Briefe zeugt“ (Dietzfelbiner, Die Berufung des Paulus 44). In Galater 1,15f beschreibt er dieses Geschehen mit den Worten, Gott habe seinen Sohn „in ihm offenbart“. In 1. Korinther 9,1f spricht er davon, den auferstandenen Herrn Jesus gesehen zu haben und begründet damit die Rechtmäßigkeit seiner Sendung, aus der die korinthische Gemeinde als sein Werk „in dem Herrn“ hervorgegangen sei (vgl. 1. Kor 15,8). In 2. Korinther 4,6 schließlich spricht Paulus von dem „hellen Schein“, den Gott „in seinem Herzen“ hat aufleuchten lassen, so dass er die Herrlichkeit Gottes im Angesicht Christi erkennen konnte.

„Für den Mann, der seinen Christenstand durch das Wort charakterisiert ‚Christus lebt in mir‘ (Gal 2,20), ist Damaskus der Beginn dieser Einwohnung Christi: ‚Gott hat seinen Sohn in mir geoffenbart‘ (Gal 1,16).“ (Deissmann, Paulus 105).

Der italienische Maler **Michelangelo Merisi da Caravaggio** (1571-1610) hat das in seinem Bild „Die Bekehrung des Paulus“ (1601) unübertroffen eindrücklich zum Ausdruck gebracht. Man sieht nicht, wie Christus hier dem Paulus erscheint, aber man ahnt die verwandelnde Kraft seiner Gegenwart!

„Christus in Paulus, Paulus in Christus“ – dieser Zweiklang bestimmt fortan Leben und Denken des Apostels. Paulus ist es, der für die innige Verbundenheit zwischen Mensch und Gott, die in der Begegnung mit Jesus erfahrbar wird, die Formeln „Christus in euch“ und „ihr in Christus“ prägt („Christus in euch“ z.B.: Röm 8,10; 2. Kor 13,5; Gal 2,20; 4,19; „ihr in Christus“: je etwa 20mal im Römer- und im ersten Korintherbrief, ferner Phil 1,1.14; 4,7; 2. Kor 5,17 u.ö.).

Und Paulus macht unmissverständlich klar, dass in dieser Existenzweise des „Christus in uns und wir in Christus“ Unterschiede in ethnischer Herkunft, sozialem Status oder Geschlecht keine Rolle mehr spielen dürfen:



„Denn ihr seid alle durch den Glauben Gottes Kinder in Christus Jesus. Denn ihr alle, die ihr auf Christus getauft seid, habt Christus angezogen. Hier ist nicht Jude noch Grieche, hier ist nicht Sklave noch Freier, hier ist nicht Mann noch Frau; denn ihr seid allesamt einer in Christus Jesus.“ (Gal 3,26-28)

Wenn ich Paulus richtig verstehe, führt bei ihm also das „Staunen über Christus in mir“ unweigerlich zum „Staunen über Christus im Anderen“ – und damit ganz selbstverständlich zu einer „bunten Gemeinde“, in der alle Unterschiede „in Christus“ aufgehoben sind!

ZWEITE ANNÄHERUNG: JOHANNES UND SEINE SCHÜLER

Das lässt sich auch bei einem anderen großen Theologen des frühen Christentums beobachten: bei Johannes und seinen Schülern. Ich gehe mit der Mehrheit heutiger Neutestamentler davon aus, dass das Johannesevangelium und die drei Johannesbriefe nicht vom selben Verfasser stammen, aber in einer urchristlichen Gruppe entstanden sind, die man wegen ihrer theologischen Nähe zueinander als „johanneischen Kreis“ oder „johanneische Schule“ bezeichnet (vgl. z.B. Vielhauer, Geschichte der urchristlichen Literatur 410-484).

Charakteristisch für diese Gruppe ist u.a. die sog. „johanneische Gemeinschaftsformel“: „in mir der Vater und ich in ihm“ (Joh 10,38; ähnlich 14,10f u.a.), die an einigen Stellen mit dem Motiv des „Bleibens“ verbunden wird (Joh 6,56; 15,4-7; 1. Joh 4,13.15 u.ö.) und die Jünger Jesu ausdrücklich mit einbezieht (Joh 14,20):

„Alle sollen eins sein: Wie du, Vater, in mir bist und ich in dir bin, sollen auch sie in uns sein, damit die Welt glaubt, dass du mich gesandt hast. Und ich habe ihnen die Herrlichkeit gegeben, die du mir gegeben hast; denn sie sollen eins sein, wie wir eins sind, ich in ihnen und du in mir. So sollen sie vollendet sein in der Einheit, damit die Welt erkennt, dass du mich gesandt hast und die Meinen ebenso geliebt hast wie mich ... Ich habe ihnen deinen Namen bekannt gemacht und werde ihn bekannt machen, damit die Liebe, mit der du mich geliebt hast, in ihnen ist und ich in ihnen bin.“ (Joh 17,21-23.26)

Gott in Christus, Christus in Gott, Wir in Christus (und damit in Gott), Christus (und damit Gott) in uns – da kann einem ganz schön schwindelig werden! Aber gerade diese Wechselseitigkeit ist charakteristisch für das johanneische Gemeindeverständnis, dessen Ziel die durch gegenseitige Liebe entstehende und wachsende Einheit ist. Gott ist die Liebe, die sich in Christus offenbart. In seiner Liebe sollen wir bleiben und einander furchtlos lieben (1. Joh 4,8-21).

„Ausgangspunkt ist etwas, das ich nicht selbst machen kann, sondern nur erfahren: ich werde geliebt. Diese himmlische Liebe ist so grenzenlos, dass sie den Menschen wieder mit sich selbst versöhnt. Die Unzulänglichkeiten, die es Liebenden schwer machen, zu lieben, spielen keine Rolle mehr. Weil ich geliebt werde, kann ich lieben.“ (Janus, 1.-3. Johannesbrief 611).

Der 3. Johannesbrief verdeutlicht und konkretisiert diesen Gedanken am Beispiel der Gastfreundschaft fremden Geschwistern gegenüber. Solche Gastfreundschaft ist ein praktischer Ausdruck der Liebe.



Foto: .marqs / photocase.com

DRITTE ANNÄHERUNG: JESUS VON NAZARETH

Das Nachdenken über „Bunte Gemeinde“ bewegt sich in den beiden ersten Annäherungen noch ganz im binnenkirchlichen Raum. Paulus und der johanneische Kreis können uns helfen herauszufinden, was „Staunen über Christus im Anderen“ für das Verhältnis von Christen untereinander innerhalb der Kirche bedeutet. Und wahrscheinlich haben wir damit auch schon eine Menge zu tun!

Aber „Bunte Gemeinde“ will mehr. Sie will, dass Kirchen sich öffnen für Menschen, die (noch) nicht Teil der Gemeinde sind (und es vielleicht auch nie werden). Sie will nicht nur die innerkirchliche, sondern auch die gesamtgesellschaftliche Vielfalt und Diversität wahrnehmen und wertschätzen.

Darin ist Jesus ihr Vorbild und Maßstab. Kompromisslos wendet er sich allen Menschen zu. Selbst die zunächst noch geltende Einschränkung, er sei „nur zu den verlorenen Schafen des Hauses Israel gesandt“ (Matthäus 15,24), gibt er bald auf. Seine Liebe, Aufmerksamkeit und Zuwendung gilt allen Menschen – unabhängig von Alter, Geschlecht, Hautfarbe, Herkunft, sozialem Status, Religion, Bildung, körperlicher oder geistiger Einschränkung. Sie gilt besonders den Armen, den Kleinen, den Kranken und Schwachen, den an den Rand Gedrängten, Marginalisierten und Ausgestoßenen. Und seine Nachfolger fordert er auf, es ihm gleich zu tun und sich allen Menschen zuzuwenden. Nur so erweisen sie sich als wahre Nachfolger Jesu. „Was ihr für eines dieser meiner geringsten Geschwister getan habt, habt ihr mir getan.“ (Matthäus 25,40)

Welchen Erfahrungen und Impulsen, welcher Inspiration verdankt sich diese unbedingte Offenheit Jesu? Es gibt zwei Wege, diese Frage zu beantworten. Der eine Weg ist der einer Theologie „von oben“, die das Leben Jesu im Lichte späterer Christologie von seinem Status als Messias (Christus) und Gottessohn aus betrachtet. Diese Theologie nimmt in den neutestamentlichen Schriften ihren Anfang (vgl. Mk 8,27-30) und führt über die altkirchlichen Glaubensbekenntnisse zu den großen christologischen Entwürfen der Neuzeit (vgl. hierzu z.B. die beiden Jesus-Bücher Joseph Ratzingers / Papst Benedikts XVI.). Der andere Weg ist der einer Theologie „von unten“, die sich am „Historischen Jesus“ orientiert und versucht, das Leben und die Verkündigung Jesu von Nazareth, soweit sie sich aus den neutestamentlichen Quellen erschließen und rekonstruieren lassen, zum Ausgangspunkt allen Nachdenkens über das Wesen des Christentums zu machen (vgl. hierzu z.B. das Jesus-Buch von Hans Küng u.v.a.m.).

Folgt man diesem zweiten Weg, so ist es vor allem das Gottesverständnis Jesu, das hier weiterhilft, die Art und Weise, in der Jesus Gott seinen „Vater“ nennt. Er wählt dafür einen Ausdruck („Abba“), der jedem Juden als Anrede Gottes zu wenig feierlich und respektlos erschienen wäre. „Es ist, in religiöser Sprache durchaus ungebräuchlich, die vertraute Anrede des Kindes an seinen irdischen Vater“ (Bornkamm, Jesus von Nazareth 113). Gott ist für Jesus der „Vater“, der seine Sonne aufgehen lässt „über Bösen und Guten“, der regnen lässt „über Gerechten und Ungerechten“ (Mt 5,45; vgl. 21,28-32). Alle Menschen sind seine Kinder!

Die schöpfungstheologische Aussage von der Gottesebenbildlichkeit und damit von der Würde aller Menschen (Gen 1,27) findet hier ihren neutestamentlichen Ausdruck. Wenn Jesus Gott seinen Vater nennt und in allen Menschen seine Schwestern und Brüder sieht, dann bringt er damit zum Ausdruck, dass jeder Mensch zu Gott und alle Menschen als Kinder Gottes zueinander gehören.

Darum endet die bunte Gemeinde Jesu Christi nicht an unseren Kirchentüren, sondern ist offen für alle. Jeder und jede ist willkommen. „Alle inklusive sozusagen“ (Pilnei, Bunte Gemeinde 9). Das beginnt in unseren Familien, Häusern und Nachbarschaften. Es setzt sich fort in Kindergottesdienst-, Jungschar- und Jugendgruppen. Es prägt unsere Gottesdienste, evangelistischen und diakonischen Angebote. Und hoffentlich bald auch unsere Gemeinde- und Bundesstrukturen.

„Bunte Gemeinde“ beginnt mit dem „Staunen über Christus im Anderen“ – auch in dem oder der Anderen, die so gar nicht unserem frommen, bürgerlichen oder wie auch immer geprägten Klischee entsprechen! Denn:

„In der Nachfolge Jesu Christi
kann der Mensch in der Welt von heute
wahrhaft menschlich leben, handeln, leiden und sterben:
in Glück und Unglück, Leben und Tod gehalten von Gott
und hilfreich den Menschen.“
(Küng, Jesus 14)

LITERATUR

Zum Thema Bunte Gemeinde:

Carsten Claussen, Bunt kann man lernen. In: HERRLICH. Das GJW-Magazin 01/2015, Seite 10-13.

Kay Moritz, Alt und Jung in der Gemeinde. Zwei Geschichten vom Propheten Elisa. In: HERRLICH. Das GJW-Magazin 01/2015, Seite 14-17.

Oliver Pilnei, Bunte Gemeinde – Staunen über Christus im Anderen. In: HERRLICH. Das GJW-Magazin 01/2015, Seite 7-9.

Mirko Thiele, Bunte Gemeinde – Tagebuch eines Insiders. In: HERRLICH. Das GJW-Magazin 01/2015, Seite 19-22.

Zu Paulus:

Jürgen Becker, Paulus. Der Apostel der Völker. Tübingen 1989.

Günther Bornkamm, Paulus. Stuttgart / Berlin / Köln / Mainz 6. Aufl. 1987.

Adolf Deissmann, Paulus. Eine kultur- und religionsgeschichtliche Skizze. Tübingen 2. Aufl. 1925.

Christian Dietzfelbinger, Die Berufung des Paulus als Ursprung seiner Theologie. Neukirchen-Vluyn 2. Aufl. 1989.

Susanne Krahe, Das riskierte Ich. Paulus aus Tarsus. Ein biografischer Roman. München 1991.

Christian Lehnert, Korinthische Brocken. Ein Essay über Paulus. Berlin 2013.

Alois Prinz, Der erste Christ. Die Lebensgeschichte des Apostels Paulus. Weinheim 2007.

Zu Johannes und der johanneischen Schule:

Jürgen Becker, Das Evangelium nach Johannes. 2 Bde (ÖTK 4/1+2). Gütersloh / Würzburg 2. Aufl. 1984/1985.

Rudolf Bultmann, Das Evangelium des Johannes (KEK). Göttingen 16. Aufl. 1959.

Richard Janus, 1.-3. Johannesbrief. In: Bernhard Dressler / Harald Schroeter-Wittke (Hrsg.), Religionspädagogischer Kommentar zur Bibel. Leipzig 2012, Seite 605-613.

Hans-Josef Klauck, Der erste Johannesbrief (EKK XXIII/1). Zürich / Braunschweig / Neukirchen-Vluyn 1991.

Hans-Josef Klauck, Der zweite und dritte Johannesbrief (EKK XXIII/2). Zürich / Braunschweig / Neukirchen-Vluyn 1992.

Philipp Vielhauer, Geschichte der urchristlichen Literatur. Einführung in das Neue Testament, die Apokryphen und die Apostolischen Väter. Berlin / New York 1975, Seite 410-484.

Klaus Wengst, Der erste, zweite und dritte Brief des Johannes (ÖTK 16). Gütersloh / Würzburg 1978.

Klaus Wengst, Bedrängte Gemeinde und verherrlichter Christus. Ein Versuch über das Johannesevangelium. München 1992.

Zu Jesus:

Jürgen Becker, Jesus von Nazaret. Berlin / New York 1996.

Günther Bornkamm, Jesus von Nazareth. Stuttgart / Berlin / Köln / Mainz 13. Aufl. 1983.

Herbert Braun, Jesus – der Mann aus Nazareth und seine Zeit. Um 12 Kapitel erweiterte Studienausgabe. Stuttgart 1984.
Rudolf Bultmann, Jesus. Tübingen 1926.

Hans Küng, Jesus. München / Zürich 2. Aufl. 2013.

Joseph Ratzinger (Benedikt XVI.), Jesus von Nazareth. Erster Teil: Von der Taufe im Jordan bis zur Verklärung. Freiburg / Basel / Wien 2007.

Joseph Ratzinger (Benedikt XVI.), Jesus von Nazareth. Zweiter Teil: Vom Einzug in Jerusalem bis zur Auferstehung. Freiburg / Basel / Wien 2011.

Luise Schottroff / Wolfgang Stegemann, Jesus von Nazareth – Hoffnung der Armen. Stuttgart / Berlin / Köln / Mainz 2. Aufl. 1981.

Albert Schweitzer, Geschichte der Leben-Jesu-Forschung. Tübingen 6. Aufl. 1951.

Peter Seewald, Jesus Christus. Die Biografie. München 2009.

Gerd Theissen / Annette Merz, Der historische Jesus. Ein Lehrbuch. Göttingen 1996.

Heinz Zahrnt, Jesus aus Nazareth. Ein Leben. München / Zürich 1987.



LISA STAHLSCHMIDT

„NEHMT EINANDER AN!“

EINE BIBELARBEIT ZU RUT 1+2 –
1. MOSE 45,1-8 – LUKAS 19,1-10 –
MARKUS 10,13-16

Kurzbeschreibung:

In der Bibelarbeit werden verschiedene biblische Texte hervorgehoben, in denen es um Annahme zwischen den Menschen oder zwischen Jesus und den Menschen geht. Die Bibeltexte werden an verschiedenen Stationen erzählt und vertieft.

Kategorie / Umfang:

Bibelarbeit / 3 Seiten

Zeitraumen:

ca. 120 Minuten.

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / mindestens ein Mitarbeiter bzw. eine Mitarbeiterin (je nach Gruppengröße). Bei größeren Gruppen, können die Kinder in Kleingruppen aufgeteilt werden und die Stationen besuchen. Es werden so viele Mitarbeitende wie Kleingruppen benötigt.

Material:

Gegenstände und Figuren für das Miniaturmodell (Station 3), Hand (M 1), Papier, Stifte, Scheren, Klebstoff.

Vorbereitungsaufwand:

Gering: Nur die Materialien für Station 3 und 4 müssen rausgesucht und aufgebaut werden.

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

EINSTIEG

Bei dem Thema „Nehmt einander an!“ geht es darum, meine Mitmenschen anzunehmen und auf sie zuzugehen. Dabei geht es nicht nur um meine Familie und meine Freunde, sondern gerade um die Menschen, die mir fremd sind, die unbeliebt sind oder mit denen ich mich gerade gestritten habe. Wenn ihr diese Worte hört: „fremd“, „unbeliebt“ und „Streit“, fallen euch da Personen aus eurem Umfeld ein? Wer könnte das für euch sein?

Wir wollen uns heute an verschiedenen Stationen mit dem Thema beschäftigen. An jeder Station gibt es eine andere biblische Geschichte und eine andere Aktion, die ihr machen könnt.

STATIONEN

STATION 1: RUT UND BOAS (RUT 1 + 2)

Die Geschichte von Rut und Noomi wird nacherzählt. Rut und Noomi kommen aus dem Land der Moabiter nach Bethlehem. Im Mittelpunkt der Geschichte steht, dass Boas Rut bei sich willkommen heißt und ihr erlaubt, auf seinen Feldern zu arbeiten. Er versorgt sie und kümmert sich um sie, obwohl sie im ersten Moment eine „Fremde“ für ihn ist.

Anspiel: Wart ihr auch schon mal in einer Situation, wo ihr keinen kanntet? Wie war das für euch? Gab es Menschen, die auf euch zugekommen sind und sich um euch gekümmert haben? Oder habt ihr schon mal miterlebt, dass ein Kind „neu“ in eine Gruppe gekommen ist? Wie habt ihr euch dem Kind gegenüber verhalten?

Setzt eine erlebte Situation in Kleingruppen in ein Anspiel um und spielt es den anderen vor.

STATION 2: JOSEF GIBT SICH SEINEN BRÜDERN ZU ERKENNEN (1. MOSE 45,1-8)

Die Kinder sollen die Geschichte von Josef nacherzählen: wie seine Beziehung zu seinen Brüdern aussah, wieso er nach Ägypten kam, bis zu der Stelle, wo die Brüder wegen der Hungersnot nach Ägypten kommen. Danach wird die oben genannte Bibelstelle vorgelesen. Es soll darum gehen, dass Josef seinen Brüdern verzeiht. Nach all dem, was sie ihm angetan haben, freut er sich riesig, sie wiederzusehen und vergibt ihnen. Vergebung ist eine Art von Annahme.

Fragen: Was sind eure Erfahrungen mit dem Thema „Streit und Vertragen“? In welchen Situationen ist es euch leicht gefallen, euch zu vertragen? Wann ist euch das schwer gefallen?

STATION 3: JESUS UND ZACHÄUS (LUKAS 19,1-10)

Die Geschichte wird mit Hilfe eines Miniaturmodells nacherzählt. Für das Miniaturmodell eignen sich kleine Figuren (z.B. Playmobilfiguren) und kleine Gegenstände, die wichtige Requisiten (wie z.B. den Baum) in der Geschichte darstellen. Die Geschichte soll zeigen, dass bei Jesus sogar „Außenseiter“ willkommen sind. Er war sich nicht zu schade, sich mit Leuten abzugeben, die unbeliebt waren. Auch wir sollen diese Menschen annehmen und auf sie zugehen.

Spiel: Jesus ist auf Zachäus zugegangen. Im folgenden Spiel soll das „Auf jemanden zugehen“ verdeutlicht werden.

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle fassen sich an den Händen. Einer läuft außen um den Kreis herum. Diese Person (1) sucht sich eine andere Person (2) im Kreis aus, indem sie ihr während des Laufens auf die Schulter tippt. Die ange-tippte Person (2) läuft nun in die entgegengesetzte Richtung. Sobald die beiden aufeinander treffen, sagt Person 1: „Hallo, schön dich zu sehen. Komm mit!“ Nachdem das letzte Wort gefallen ist, laufen beide Personen schnell in die gleiche Richtung zu der Lücke im Kreis. Wer von den beiden den Platz in der Lücke verpasst, läuft weiter und sucht eine neue Person (3) aus.

STATION 4:
JESUS UND DIE KINDER
(MARKUS 10,13-16)

Die Geschichte wird nachgespielt.
Ein Mitarbeiter oder eine Mitarbei-
terin spielt Jesus. Weitere Mitarbei-
tende bzw. Kinder spielen die Jünger
und einige Kinder spielen die Kinder,
die zu Jesus kommen.

Durch die Geschichte soll deutlich
werden, dass jedes Kind von Jesus
angenommen und bei ihm jederzeit
willkommen ist.

Kreativaktion: Eine Hand (M 1)
wird ausgeschnitten und angemalt.
Jede/r malt sich selber auf ein Blatt
Papier. Danach wird die Person
ausgeschnitten und in die „Hand
Gottes“ geklebt. Die Hand ist einla-
dend und willkommen heißend.



M 1

KOPIERVORLAGE: HÄNDE





STEFANIE HUND

BESUCH DER SENIORENENGROPPE IN DER JUNGSCHAR

Kurzbeschreibung:

Der Entwurf beschreibt, wie man einen Besuch der Seniorengruppe in der Jungschar gestalten kann. Dabei liegt der Schwerpunkt auf gegenseitigem Kennenlernen und gemeinsamen Spielen.

Kategorie / Umfang:

Jungscharaktion / 4 Seiten

Zeitraumen:

90-120 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / 1-2 Mitarbeitende

Material:

Fragenzettel für Kennenlernspiel (s.u.), Material für Kooperationsspiel (s.u.), Kreppklebeband, Gummibärchen, Kaffee und Kuchen

Vorbereitungsaufwand:

Mittel: Die Aktion muss in der Jungschargruppe vorbereitet, das Ganze muss organisiert und das Material muss besorgt werden.

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

VORBEMERKUNGEN

Sich jede Woche mit der Jungschargruppe zu treffen ist super, und durch die Regelmäßigkeit lernen sich die Kinder und die Mitarbeitenden auch immer besser kennen. Aber es gibt ja noch viel mehr Gruppen in Gemeinden, die es sich auch als Jung-schar lohnt kennenzulernen und mal zu sich in die Jung-schar einzuladen, um noch mehr verbindende Gemeinschaft in einer Gemeinde zu schaffen.

Als Beispiel, andere Gruppen kennenzulernen, sei hier der Besuch der Senioren in der Jung-schar vorgestellt. Dabei wird der Schwerpunkt in dieser Ausarbeitung auf gegenseitiges Kennenlernen und gemeinsame Spiele gelegt. Eine Andacht kann sowohl von den Jung-schar-Mitarbeitenden oder aber auch von jemand aus der Seniorengruppe vorbereitet werden.

Die Jung-scharstunden in den verschiedenen Gemeinden haben oftmals sehr verschiedene Längen, so dass diese Stunde für einige Gruppen zu lang sein wird. Aber Kürzen ist meistens einfacher, als sich selbst ein komplettes Konzept zu überlegen ...

EIN KENNENLERNSPIEL

Dies ist ein Kennenlernspiel, bei dem auf jeden Fall der Name genannt wird, weil es sicherlich oft so ist, dass weder die Jung-scharler die Senioren beim Namen kennen noch umgekehrt.

Jede Person muss ihren Namen nennen und gleichzeitig eine Bewegung dazu machen. Alle Darauffolgenden müssen sowohl alle bisher genannten Namen, als auch die jeweiligen Bewegungen wiederholen. Zum Schluss geht die ganze Gruppe noch mal den ganzen Kreis durch.

Das verbindet das Kennenlernen der Namen mit Bewegung, was die Senioren herausfordert und die Jung-scharler in ihrem Bewegungsdrang ein wenig auffängt. Außerdem ist es meistens recht amüsant, auf welche Bewegungen die Einzelnen kommen, was die Gruppe zu Beginn schon mal auflockert.

INTENSIVERES KENNENLERNEN

Anschließend bilden immer ein Jung-scharler und ein Senior / eine Seniorin eine Zweiergruppe. Sie bekommen einen Zettel mit Fragen, die sie sich gegenseitig stellen bzw. beantworten sollen.

Mögliche Fragen:

- Nochmals Name und Alter
- Wie viele Geschwister hast du, und an welcher Stelle in der Geschwisterfolge stehst du?
- Was machst du am liebsten in deiner freien Zeit?
- Seit wie vielen Jahren gehst du in diese Gemeinde?
- Was machst du in der Jung-schar am liebsten? Was hast du früher dort am liebsten gemacht?

Anschließend stellen sich die Paare gegenseitig vor der Gruppe vor.

GESCHICHTEN VON FRÜHER

Nach der Vorstellung soll Platz für „Geschichten aus der Jung-schar“ sein. Dabei sollen die Senioren den Jung-scharlern erzählen, wie die Jung-schar früher bei ihnen abgelaufen ist. Meistens waren die Gruppen damals noch größer, haben öfters Ausflüge bzw. Wanderungen gemacht und hatten auch thematisch andere Schwerpunkte.

Sinnvoll ist sicherlich, in einer der vorherigen Jung-scharstunden zusammen mit den Jung-scharlern Fragen zu erarbeiten, die sie von damals interessieren könnten und sie diese dann auch selbst stellen zu lassen. Damit wird dieser Teil eher zu einem Dialog und kann auch von den Jung-scharlern mit beeinflusst werden.

KOOPERATIONSSPIEL „EIERFALL“

Je nach Länge der Jungscharstunde kann an dieser Stelle noch ein Spiel eingebaut werden, in dem einerseits zusammengearbeitet werden muss, andererseits auch ein Duell stattfindet.

Die Gruppe wird in zwei oder mehrere kleinere Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt das gleiche Material: ein rohes Ei, 50 cm Paketschnur, eine Schere, vier DIN A4-Blätter, zwei Servietten und fünfzehn Strohhalm.

Aufgabe jeder Gruppe ist es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits (15 bis 45 Minuten) eine Konstruktion zu bauen, mit deren Hilfe das Ei einen Sturz vom ersten oder zweiten Stockwerk auf den blanken Betonboden überlebt.

Jede/r kann eigene Ideen einbringen. Die einzelnen Gruppenmitglieder sprechen sich ab und arbeiten zusammen. Sie haben ein gemeinsames Ziel, arbeiten darauf hin und können sich gemeinsam freuen, wenn sie die Aufgabe gemeinsam bewältigt haben.

Das Spiel sollte in diesem Rahmen nur bei ausreichender Zeit und Kenntnis der jeweiligen Gruppe gespielt werden, da ein möglichst positives Ergebnis die Gemeinschaft stärken soll!

ZUSAMMENARBEIT DER GESAMTGRUPPE

Als letztes Spiel wird angekündigt, dass nun alle zusammen in einem anderen Raum Kuchen essen werden. Um zu diesem Raum zu gelangen, muss die ganze Gruppe aber zusammenarbeiten. Das Spiel dauert, je nach Schwierigkeitsgrad, etwa 15 bis 20 Minuten, und für das anschließende Kuchenessen sollten auch noch einmal 20 bis 30 Minuten eingeplant werden. Am Boden ist mit Kreppband ein großes Rechteck markiert. Dieses Rechteck ist ebenfalls mit Kreppband in ca. 16 bis 20 kleinere Rechtecke unterteilt. Die Spielleitung hat für sich einen geheimen Weg festgelegt, den die Gruppe nun herausfinden muss, um auf die andere Seite zu gelangen.

Zu Beginn bekommt die Gruppe als Startkapital beispielsweise zwei Gummibärchenpackungen, die sie sich zusätzlich zum Kuchenessen dazu verdienen kann.

Die Gruppe legt für sich eine Reihenfolge fest, ein Spieler bzw. eine Spielerin beginnt und tippt auf ein Feld in der ersten Reihe, ob dort der Weg beginnt. Ist der Tipp richtig, darf er/sie sich in das Feld stellen und daraufhin einen weiteren Tipp abgeben. Alle Felder, die an das Feld angrenzen, könnten der nächste Schritt sein. Es dürfen keine Felder übersprungen werden.

Macht die Gruppe einen Fehler, muss die Person, die im Feld steht, zurück (und dabei darauf achten, dass sie den richtigen Weg nimmt), und die nächste Person ist dran. Diese muss den richtigen Weg bis zu der Stelle nachgehen, an der der vorherige Spieler / die vorherige Spielerin bereits angekommen war. Deshalb muss die ganze Gruppe aufpassen, dass niemand in der Eile einen falschen Weg einschlägt, denn sonst gibt es einen Strafpunkt. Nach 8 Strafpunkten ist eine der Gummibärchen-Packungen weg, nach 16 Strafpunkten die zweite. Der Weg wird aber trotzdem noch zu Ende gegangen, da ja der Kuchen noch wartet. Wenn die erste Person auf der anderen Seite angekommen ist, muss die ganze Gruppe den Weg nachverfolgen, und auch hier müssen wieder alle einander helfen.

Die Anzahl der Felder, die Schwere des Weges und auch die Strafpunkte können natürlich, je nach Gruppe, variieren. Sollte die Gruppe zu groß sein und sich die einzelnen Mitspielenden ansonsten langweilen, können natürlich auch zwei Felder aufgeklebt und parallel bespielt werden.

GEMEINSAMES KUCHENESSEN

Es kann nicht vorausgesetzt werden, dass sich während des Kuchenessens ein ungezwungenes Gespräch zwischen den Senioren und den Jungscharlern ergibt. Deshalb sollte diese Zeit nicht übermäßig in die Länge gezogen werden bzw. es völlig in Ordnung sein, wenn die Jungscharler sich hier mehr unter sich unterhalten, weil sie sich ja meistens auch nur einmal in der Woche sehen!

NACHBEMERKUNGEN

Das Kennenlernen verschiedener Gruppen aus einer Gemeinde stärkt das Miteinander, und so haben wir uns in unserer Jungschar erst einmal bewusst gemacht, welche Gruppen es überhaupt bei uns in der Gemeinde gibt und welche Aufgaben diese haben bzw. warum sie sich treffen. Die gesammelten Gruppen haben wir jeweils als Fisch dargestellt und charakteristische Symbole dazu gemalt. Zum noch besseren Erkennen kamen noch die Gruppennamen auf die Fische.

Wenn den Jungscharlern klar ist, was für Gruppen es noch in der Gemeinde gibt, ist auch leichter zu klären, welche Gruppen sich die Jungscharler mal einladen könnten. In dieser Reihe haben wir nicht nur die „Jungen Senioren“ eingeladen, sondern zum Beispiel auch die Gemeindeleitung, mit der wir uns in einem Duell „gebattelt“, aber auch mehr über ihre Arbeit erfahren haben.





LISA STAHLSCHMIDT

WIR HABEN EINEN FANTASTISCHEN GOTT

JEDER KANN ETWAS – VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN / ZUGÄNGE GOTT ZU BEGEGNEN

Kurzbeschreibung:

Gemeinsam wird mit allen Generationen ein Familiengottesdienst zum oben genannten Thema gefeiert. Der Gottesdienst dauert etwas länger als ein gewöhnlicher Familiengottesdienst, da viel Zeit an Stationen verbracht wird, wo man selbst aktiv werden muss.

Kategorie / Umfang:

Gottesdienst / 4 Seiten

Zeitraumen:

75 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

Beliebig / mind. 6 Mitarbeitende (Musik, Moderation, Predigt, Anspiel, Stationen)

Material:

Moderationswand, Poster, Eddings, Klagemauer, kleine Zettel, Stifte, Kerzen (Station 1), Liederbücher, Gitarre, Rhythmusinstrumente (Station 2), Kinderbibel, Materialien für die Veranschaulichung der Geschichten (Station 3), großes Papier, Naturmaterialien (Station 4), Poster, Stifte und Farben (Station 5)

Vorbereitungsaufwand:

Hoch: Die Stationen müssen vorbereitet und aufgebaut werden. Das Anspiel und die Lieder müssen geprobt werden.

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015



MÖGLICHER ABLAUF

Vorspiel

Begrüßung/Gebet

Lied: „Halli, Hallo, jetzt geht es los“ (Jede Menge Töne 2, 004) oder: „Einfach spitze“ (Jede Menge Töne 2, 003)

Geburtstage, Infos und Ansagen

Lied: „In Gottes Haus“ (Jede Menge Töne 2, 027)

Anspiel (Themenvorstellung)

Erklärung der Stationen: Insgesamt gibt es fünf Stationen. Von jedem Gottesdienstbesucher und jeder Gottesdienstbesucherin können insgesamt drei Stationen nacheinander besucht werden. Jede Station dauert ca. 10 Minuten. Nach jeder Station ist etwas Zeit (ca. 3 Minuten) zum Wechseln.

Stationenlauf

Lied: „Alles jubelt, alles singt“ (Jede Menge Töne 2, 143)

Andacht

Lied: „Danke, Herr Jesus“ (Jede Menge Töne, 153) oder: „Gott hört dein Gebet“ (Jede Menge Töne, 157)

Segen

Segenslied: „Vom Anfang bis zum Ende“ (Jede Menge Töne 2, 057)

ANSPIEL

Person 1: Hallo, wer bist denn du? Dich habe ich ja noch nie hier gesehen.

Person 2: Ich bin ... Ich bin heute zum ersten Mal hier.

Person 3: Schön, dass du da bist. Herzlich willkommen!

Person 2: Danke. Was haben wir da gerade eigentlich gesungen. „In Gottes Haus“? Was bedeutet das? Wo sind wir hier gerade eigentlich?

Person 3: Wir sind hier in einer Kirchengemeinde und feiern Gottesdienst. Und wir haben von „Gottes Haus“ gesungen, weil wir jeden Sonntag hier in diesem Haus zusammen kommen, um Gott zu begegnen.

Person 2: Gott begegnen? Das habe ich ja noch nie gehört? Wie soll das denn gehen?

Person 1: Wenn wir davon sprechen, Gott zu begegnen, bedeutet das, dass wir den Kontakt zu ihm suchen. Da gibt es ganz viele unterschiedliche Möglichkeiten. Du kannst zum Beispiel einfach mit Gott reden. So wie du mit mir redest. Erzähl ihm einfach, wie es dir geht. Er hört dich immer, zu jeder Zeit. Und weißt du, was das Coole ist? Es ist sogar egal, ob du laut oder leise mit ihm redest, er hört dich!

Person 3: Du kannst mit Gott nicht nur reden, sondern du kannst ihm auch Lieder singen, so wie wir das gerade getan haben. Mit den Liedtexten kannst du ausdrücken, was du Gott sagen möchtest. Und Musik machen macht außerdem jede Menge Spaß.

Person 2: Wow! Das klingt ja sehr spannend. Gibt es noch mehr Möglichkeiten?

Person 1: Du kannst auch einfach rausgehen in die Natur. Wenn ich draußen bin und sehe, wie schön die Welt ist, dann werde ich Gott immer ganz dankbar, wie toll er sich das alles ausgedacht hat, und bin begeistert von seinen vielen Ideen.

Person 3: Ich bin gerne kreativ. Ich male gerne Bilder, in denen ich ausdrücke, wofür ich Gott dankbar bin. Oder ich bastel mir kleine Gegenstände oder Symbole, die mich daran erinnern, wie lieb Gott mich hat.

Person 2: Okay. Und wie kann ich Gott reden hören?

Person 1: Das kannst du zum Beispiel, indem du in der Bibel liest oder dir daraus vorlesen lässt. Es gibt soooo viele spannende Geschichten in der Bibel! Und das Coole ist, dass diese Geschichten auch für dein Leben wichtig sind.

Person 2: Wow, das hört sich alles ganz toll an!

Person 1: Du hast Recht. Und das Beste daran ist: Du kannst diese Dinge selbst ausprobieren! Hast du Lust, mit uns zu kommen und Gott zu begegnen?

Person 2: Au ja! Da komme ich mit.

STATIONEN

1. GEBET

Hier können verschiedene Formen des Gebets ausprobiert werden. Es wird eine große „Dankewand“ (großes Poster an Moderationswand o.Ä.) aufgestellt, an der Sachen aufgemalt oder aufgeschrieben werden können, für die man dankbar ist. Außerdem können „Klagen und Gebetsanliegen“ auf kleine Zettel geschrieben werden und in eine aufgebaute „Klagemauer“ (z.B. aus Duplosteinen) gesteckt werden. Wenn man für eine bestimmte Person ein Fürbittegebet sprechen möchte, kann man für diese Person eine Kerze anzünden.

2. MUSIK

In einem extra Raum in der Nähe des Gottesdienstes werden Lieder für Gott gesungen. Es eignen sich Kinderlieder, die Gott loben und preisen und in denen direkt zu Gott gesungen wird, da es um die Begegnung mit Gott gehen soll. Den Besuchern und Besucherinnen werden Rhythmusinstrumente (Trommeln, Rasseln, Regenmacher etc.) zur Verfügung gestellt, mit denen sie die Lieder begleiten können.

3. BIBEL

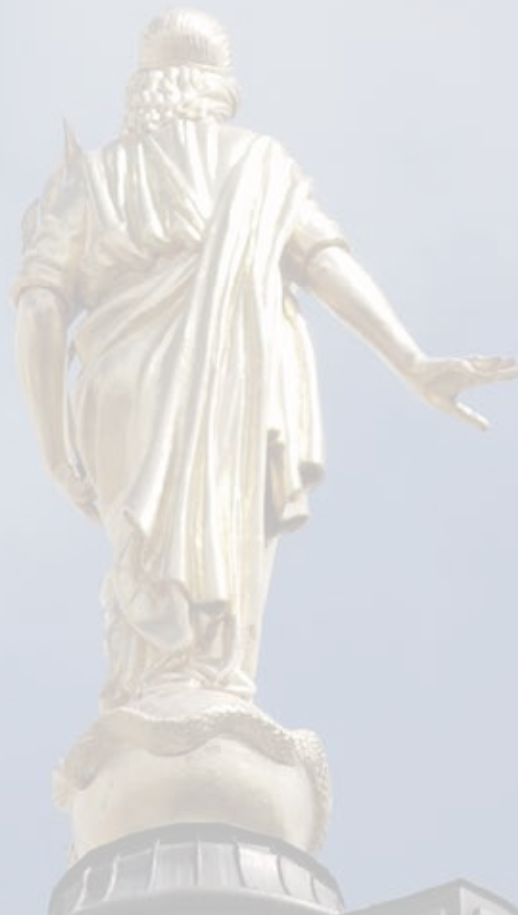
Auch hier eignet sich ein extra Raum, in dem es still ist. An dieser Station werden biblische Geschichten aus einer Kinderbibel vorgelesen. Die Geschichten können noch durch kreative Methoden veranschaulicht werden, z.B. durch Bilder, Symbole, Fußspuren oder Miniaturmodelle mit Playmobil o.Ä.

4. NATUR

Den Besuchern und Besucherinnen stehen verschiedene Naturmaterialien zur Verfügung (z.B. Steine, Rinde, Blumen, Gras, Moos, Stöcke etc.). Sie können in kleinen Gruppen ein Bild aus Naturmaterialien auf ein großes Papier legen. In dem Bild soll Gottes wunderbare Schöpfung sichtbar werden.

5. KREATIVITÄT

An dieser Station soll ein Bild zum Thema „Wie ist Gott für mich?“ bzw. „Wer ist Gott für mich?“ entstehen. Jede/r darf ein oder mehrere Symbole/Bilder aufmalen, die wieder spiegeln, wer und wie Gott für sie/ihn selber ist. Dies kann z.B. eine Eigenschaft sein, die mir an Gott besonders wichtig ist.



ANDACHT

Ich hoffe, ihr hattet eine gute Zeit an den Stationen, konntet verschiedene Dinge machen und ausprobieren und seid dabei Gott begegnet. Der Gottesdienst steht unter dem Thema „Wir haben einen fantastischen Gott – jeder kann etwas – verschiedene Möglichkeiten/Zugänge Gott zu begegnen“.

In 1. Mose 1,27 steht: „Und Gott schuf den Menschen zu seinem Bilde, zum Bilde Gottes schuf er ihn; und schuf sie als Mann und Frau.“ Gott hat also ein Stück von sich selbst in uns hineingelegt. Wir sind ihm in gewisser Weise sogar ähnlich. Es muss also Wege geben, mit Gott in Kontakt zu kommen, ihm zu begegnen. Möglichkeiten, Gott zu verstehen. Möglichkeiten, mit Gott zu kommunizieren und Gemeinschaft mit ihm zu haben.

Gott ist ein Gott der Vielfalt. Er ist sehr facettenreich. Das wird schon in der Dreieinigkeit deutlich. Gott ist zugleich Vater, Sohn und Heiliger Geist. Auch die unterschiedlichen Gottesnamen und Bezeichnungen, die wir für Gott haben und die wir in der Bibel finden, zeugen von seiner Vielfalt. Ich will hier nur einige ausgewählte nennen: Herr, Schöpfer, Erlöser, Freund, Tröster, Helfer in der Not, Allmächtiger, König, Retter, Heiland, der Gnädige, der Mächtige, der Unsichtbare, der Auferstandene. Wenn Gott so facettenreich ist, dann muss es verschiedene Wege bzw. Zugänge geben, um ihm zu begegnen und mit ihm zu kommunizieren. Er offenbart sich uns nicht nur auf eine einzige Art und Weise, sondern auf viele unterschiedliche Weisen.

Und auch wir Menschen sind alle individuell. Keiner gleicht dem anderen. Wir haben unterschiedliche Vorlieben, Abneigungen, Gaben und Talente. Jeder kann etwas anderes gut. Gott hat jeden und jede von uns einzigartig gemacht. Gott ist also ein fantastischer Gott. Seine Vielfalt und sein Facettenreichtum machen ihn fantastisch.

Außerdem hat er jeden von uns wunderbar und einzigartig gemacht, und auch das ist fantastisch! Wenn wir von Gottes Vielfalt sprechen und von der Einzigartigkeit der Menschen, dann ist es logisch, dass jeder und jede von uns Gott anders erlebt und wir unterschiedliche Zugänge zu ihm bevorzugen.

Das konntet ihr gerade ganz praktisch ausprobieren und erleben. An den drei verschiedenen Stationen, die ihr besucht habt, habt ihr wahrscheinlich gemerkt, dass ihr in all den Dingen Gott erleben und begegnen konntet und die Stationen sehr unterschiedlich waren. Vielleicht hat euch sogar die eine Station besser gefallen als eine andere. Das ist auch okay so. Jeder und jede von uns hat einen eigenen, individuellen Zugang zu Gott. Es ist gut, wenn wir wissen, wie wir am Besten mit Gott in Kontakt treten können, wo wir ihm begegnen und was uns Freude macht. Wenn wir das wissen, können wir diesen Zugang immer und immer wieder nutzen, um mit Gott zu reden – sei es beim Singen, beim Bibellesen oder draußen in der Natur. Und trotzdem ist es spannend, wenn wir uns auch immer wieder neu auf andere Zugänge einlassen. Ihr hattet heute morgen nicht die Möglichkeit, alle Stationen zu besuchen, aber vielleicht habt ihr Lust, in der nächsten Zeit auch mal diese Dinge auszuprobieren. Und darüber hinaus gibt es auch noch viele andere Dinge, in denen uns Gott begegnet.

Wichtig ist auf jeden Fall, dass wir uns Zeit nehmen für Gott, dass wir Zeiten haben am Tag, in denen wir singen, beten, in der Bibel lesen, kreativ werden oder draußen in der Natur spazieren gehen oder etwas ganz anderes tun, um Gott zu begegnen. Gott freut sich, wenn wir uns Zeit für ihn nehmen, und auch wir werden durch diese Zeiten mit Gott gestärkt und beschenkt werden.



KERSTIN GEIGER

DINNER GLOBAL

EIN BRETTSPIEL

Kurzbeschreibung:

Die Spielidee kommt von dem Spiel „Café international“, allerdings wurden hier die Regeln geändert. In dem „Spiel des Jahres 1989“ geht es darum, dass an jedem Tisch getrennt eine Nationalität sitzt. In unserer bunten Variante ist das Ziel jedoch, die Nationalitäten zu mischen. Schafft man es außerdem, vier verschiedene Kontinente an einen Tisch zu bekommen, gibt es zusätzliche Punkte.

Kategorie / Umfang:

Spiel / 7 Seiten

Zeitraumen:

ca. 45 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / beliebig

Material:

76 Nationalitäten-Plättchen, Spielplan Tische, Spielplan Bar (siehe Vorlagen!)

Vorbereitungsaufwand:

Gering: Spielpläne und Nationalitäten-Plättchen ausdrucken und ausschneiden. Die Nationalitäten-Plättchen am besten auf Pappe oder dickes Papier kleben, damit sie mehrfach benutzt werden können.

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

SPIELIDEE

Es gibt 45 Plätze an 18 Tischen. Ziel ist es, dass an jedem Tisch jeweils zwei Frauen und zwei Männer Platz nehmen. Alle Leute an einem Tisch sollen möglichst aus einem anderen Land kommen, mindestens jedoch aus drei verschiedenen. Für jeden Kontinent, der am Tisch vorkommt, gibt es außerdem einen Zusatzpunkt.

SPIELVERLAUF

1. Die Länderkärtchen werden vor dem Spiel im Haus versteckt (bis auf die Joker).
2. Die Gruppe teilt sich in vier Spielgruppen auf. Wenn die Gruppe sehr klein ist, können alle einzeln spielen.
3. Bei Spielbeginn laufen die Kinder durch das Haus und suchen die Spielkarten. Jede Gruppe kann maximal 18 Karten einsammeln.
4. Sind die Gruppen zurück, darf jede Gruppe maximal 5 ihrer Karten mit anderen Gruppen tauschen.
5. Nun werden die Karten jeder Gruppe gemischt und als abgedeckter Stapel bereitgelegt.
6. Die Gruppe mit dem jüngsten Kind beginnt und spielt eine, maximal zwei Karten aus.
7. Es wird reihum nach den Regeln (s.u.) gespielt. Die Gruppen beraten sich, wo sie anlegen wollen
8. Das Spiel endet, wenn alle Tische besetzt sind, die Bar voll ist oder eine Gruppe keine Karten mehr hat.

REGELN

Wenn man an der Reihe ist, muss man mindestens eine Karte legen, man darf höchstens zwei Karten legen.

An jedem Tisch sollen zwei Männer und zwei Frauen Platz nehmen.

An jedem Tisch sollen die Leute aus mindestens drei Ländern kommen.

Keiner darf an einem Tisch allein sitzen. Es muss bereits mindestens ein Pärchen dort sitzen. Oder es werden zwei Kärtchen gespielt.

Erst wenn bereits ein Mann und eine Frau am Tisch Platz genommen haben, darf ein weiterer Mann oder eine weitere Frau dazukommen.

Ein Joker kann überall platziert werden. Er zählt jedoch nicht bei den Zusatzpunkten für Kontinente.

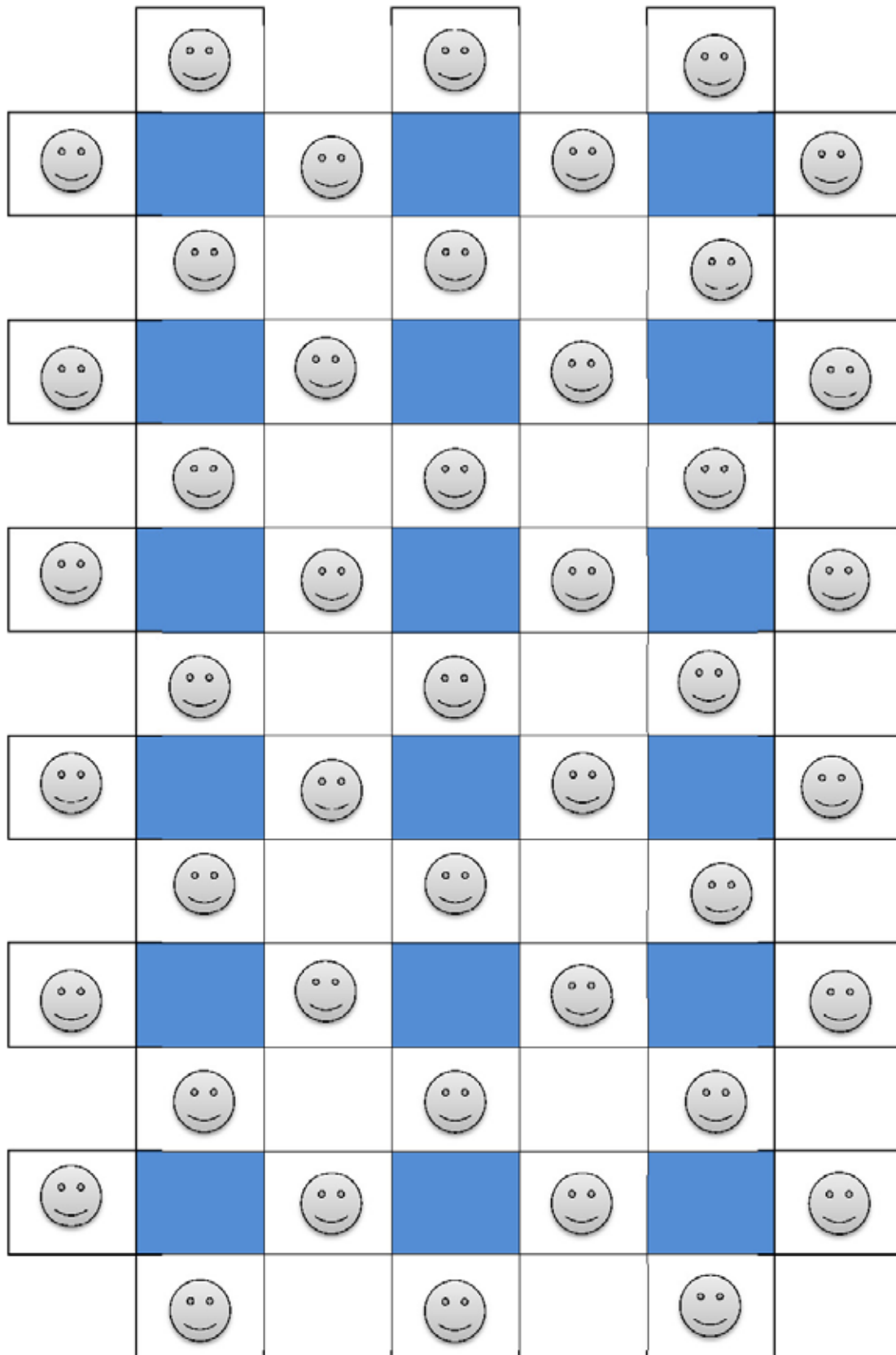
Eine Person, die zwischen zwei Tischen sitzt, gilt für beide Tische.

Für jeden korrekt besetzten Tisch gibt es 5 Punkte, 5 weitere Punkte für jeden Kontinent.

Kann man nirgendwo passend anlegen, kann man eine Person an die Bar schicken.

An der Bar werden die Plätze von vorn nach hinten aufgefüllt. Die Punkte werden entsprechend addiert oder subtrahiert.

SPIELPLAN TISCHE



SPIELPLAN BAR



+1	+1	+1	+1	+1
0	-2	-4	-6	-8
-2	-4	-6	-8	-10
-4	-6	-8	-10	-12
-6	-8	-10	-12	-14

NATIONALITÄTEN-PLÄTTCHEN

Afrika:

 Äthiopien	 Äthiopien	 Südafrika	 Südafrika
 Ägypten	 Ägypten	 Tunesien	 Sierra Leone
 Kenia	 Malawi	 Ghana	 Kamerun













Nordamerika:

 USA	 USA	 USA	 Mexiko
 Kanada	 Kanada	 Kanada	 Mexiko
 Kuba	 Costa Rica	 Dominikanische Republik	 Haiti










Südamerika:

 Brasilien	 Brasilien	 Brasilien	 Chile
 Argentinien	 Argentinien	 Argentinien	 Chile
 Uruguay	 Kolumbien	 Panama	 Peru













Asien:

 Indien	 Indien	 VR China	 VR China
 Japan	 Japan	 Philippinen	 Russland
 Vietnam	 Türkei	 Thailand	 Russland

Europa:

 Deutschland	 Deutschland	 Schweden	 Schweden
 Großbritannien und Nordirland	 Großbritannien und Nordirland	 Frankreich	 Frankreich
 Schweiz	 Spanien	 Italien	 Griechenland

Australien:

 Australien	 Australien	 Australien	 Australien
 Australien	 Australien	 Neuseeland	 Neuseeland
 Papua-Neuguinea	 Fidschi	 Mikronesien	 Tonga

Joker:

 Joker	 Joker	 Joker	 Joker
--	--	--	--



KERSTIN GEIGER
TIM LÜSCHEN
CORNELIUS SCHNEIDER

KOMMUNIKATIONS- SPIEL

Kurzbeschreibung:

Wenn unterschiedliche Menschen aufeinandertreffen, ist es nicht immer leicht, sich gegenseitig zu verstehen. Man muss sich aufeinander einlassen, zuhören, die Sprache der/des Anderen lernen. In diesem Kommunikationsspiel passiert genau das, simuliert durch Geheimschriften, die erst gelernt werden können. Und wenn man genug gelernt hat, wird die Kommunikation plötzlich viel einfacher.

Dieses Spiel wurde von **Tim Lüschen** und **Cornelius Schneider** für das BULAG 2013 entworfen, wo wir es mit etwa 120 Kindern gespielt haben. In der hier vorliegenden abgewandelten Form könnt ihr es aber auch mit eurer Jungchargruppe vor Ort spielen.

Kategorie / Umfang:

Spiel / 9 Seiten

Zeitraumen:

90-120 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / möglichst 10 Helfende; alternativ kann auch mit wenigen Mitarbeitenden gespielt werden (s.u. Phase 1)

Material:

pro Kind ein Stift (trägt es immer bei sich), pro Gruppe: Vorlage für Alphabet (Vorlage 1); bei der Spielleitung eine Übersicht, welche Gruppen es gibt und welche Farben/Nummern die Gruppen haben. Hier wird auch eingetragen, welche Buchstaben die Gruppen schon erhalten haben sowie die erreichte Punktzahl notiert; Karten mit Spielanweisungen für die Minispiele (Anhang 1), Worte in Geheimschrift (Vorlage 2), Kommunikationsstreifen (Vorlage 3), Pinnwand und Nadeln; für die Minispiele benötigt ihr in mehrfacher Ausführung: Labyrinth, Sudoku, Suchbilder, Papier oder Tafel für Montagsmaler, Kartenspiel, DIN A4-Blätter für Papierflieger, evtl. vorbereitete Begriffe für Montagsmaler und Pantomime, Tücher zum Augenverbinden

Vorbereitungsaufwand:

hoch

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

SPIELIDEE

Ziel des Spiels ist es, mit verschiedenen Kommunikationsmitteln mit anderen Gruppen zu kommunizieren.

Die Kinder werden in mehrere Gruppen eingeteilt; sie sollten mindestens zu zweit in einer Gruppe sein. Jede Gruppe bekommt eine Nummer oder Farbe zugeordnet (das spielt in Phase 3 eine Rolle). Wenn eure Gruppe groß genug ist, könnt ihr zwei verschiedene Kommunikationsarten ins Spiel bringen (vier Gruppen sollten jedoch die gleiche Kommunikationsart haben): Klappen- und Punkt-Geheimschrift. Bei weniger Gruppen solltet ihr euch für eine der beiden entscheiden.

Phase 1:

Die Gruppen müssen durch diverse Kommunikationsspiele Buchstaben ihrer Kommunikationsart erspielen.

Phase 2:

Wenn man genügend Buchstaben beisammen hat, kann man beginnen, Wörter zu lösen. Dafür erhält man Punkte.

Phase 3:

Wenn man genügend Punkte durch das Lösen von Wörtern gesammelt hat, beginnt für die Gruppe Phase 3. Dabei kommunizieren die Gruppen miteinander durch das Verschlüsseln und Entschlüsseln von Sätzen.

PHASE 1

Die Gruppen suchen sich einen Platz, an dem sie ihr Lager aufbauen. Jede Gruppe hat ein vorbereitetes Blatt, in das sie nach und nach das Alphabet eintragen kann (siehe Vorlage 1). Jedes Kind bekommt einen Stift, den es die ganze Zeit bei sich trägt.

Wenn das Spiel startet, suchen sich alle Kinder eine/n Spielpartner/in aus einer anderen Gruppe. Gemeinsam gehen sie zur Spielleitung, wo sie sich eine Karte mit einem Minispiel ziehen (siehe Anhang 1: Minispiele). Dieses Spiel wird nun gespielt. Dabei geht es um die Kommunikation miteinander, teils ohne Worte. Ist die Aufgabe gelöst, bekommen die Kinder dafür bei der Spielleitung einen Buchstaben.

Die Spielleitung notiert sich, welche Gruppe welche Buchstaben schon bekommen hat.

Anmerkung: Je nachdem, wie viele Mitarbeitende ihr seid, können nur einige Spielstationen besetzt werden. Entweder ihr sucht euch zusätzliche Leute aus der Gemeinde, oder ihr appelliert an die Ehrlichkeit der Kinder und lasst sie selbständig spielen.

Anschließend werden die Buchstaben in die Alphabet-Vorlage eingetragen. Nun suchen sich alle neue Spielpartner/innen – man darf erst wieder mit dem/derselben Person spielen, wenn man mit möglichst allen anderen gespielt hat. Das wird also je nach Gruppengröße schneller oder langsamer der Fall sein.

PHASE 2

Sind alle Buchstaben erspielt, bekommt die Gruppe von der Spielleitung eine Geheimbotschaft (Vorlage 2: Geheime Worte). Ist sie gelöst, bringt sie diese zur Spielleitung und bekommt ein neues Wort. Pro gelöstem Wort gibt es einen Punkt.

Alternativ könnt ihr diese Phase auch zeitgleich mit Phase 1 spielen. Dann können die Kinder jeweils entscheiden, ob sie sich einen Buchstaben oder ein Wort geben lassen.

PHASE 3

Wenn mindestens fünf Worte gelöst wurden, bekommt die Gruppe von der Spielleitung einen Kommunikationsstreifen (Vorlage 3). Auf diesem Streifen können sie nun selbst Sätze formulieren (mit mindestens 40 Buchstaben). Für jeden abgegebenen Satz bekommt die Gruppe 5 Punkte gutgeschrieben.

Der geheime Satz wird mit der zur Gruppe gehörenden Farbe oder Nummer markiert. Dann wird er an einer Pinnwand ausgehängt.

Jede Gruppe kann sich nun ausgehängte Sätze holen und im Gruppenlager lösen. Die gelösten Sätze werden zur Spielleitung zurückgebracht. Die Gruppe, die den Satz richtig gelöst hat, bekommt 10 Punkte gutgeschrieben. Gleichzeitig bekommt die Gruppe, die den Satz verschlüsselt hatte, ebenfalls 5 Punkte gutgeschrieben. Das hat den Sinn, die Sätze nicht zu kompliziert zu machen und somit auf Lösbarkeit zu achten.

SPIELEND

Nach der vorher vereinbarten Zeit (90 bis 120 Minuten) oder „wenn die Luft raus“ ist, ist das Spiel beendet. Nun werden alle Punkte addiert und die Siegergruppe ermittelt. Gleichzeitig sind alle am Sieg mitbeteiligt, denn keiner konnte ohne die anderen Gruppen überhaupt Punkte erringen!

ANHANG 1: MINISPIELE

Labyrinth

Abwechselnd machen die Mitspielenden einen Strich auf dem Weg durch das Labyrinth. Dabei darf nur geradeaus gezeichnet werden, nicht um eine Ecke. Es darf während der Lösung nicht miteinander gesprochen werden, es dürfen auch keine Hinweise gegeben werden, welcher Weg gegangen werden soll.

Sudoku

Versucht das Sudoku zu lösen. In jeder Reihe und in jedem Feld müssen die Zahlen von 1 bis 6 vorkommen. Dabei tragen die Mitspielenden abwechselnd eine Zahl in ein Feld. Es darf während der Lösung nicht miteinander gesprochen werden, es dürfen auch keine Hinweise gegeben werden.

Suchbild

Findet in dem Suchbild alle 7 Fehler. Dabei tragen die Mitspielenden abwechselnd einen Fehler im Bild ein. Es darf während der Lösung nicht miteinander gesprochen werden, es dürfen auch keine Hinweise gegeben werden.

Montagsmaler

Ein Kind malt, das andere muss den Begriff erraten. Hier kann sich die Gruppe eigene Begriffe ausdenken. Ansonsten können zum Beispiel folgende Begriffe verwendet werden: Lagerfeuer, Geburtstagskuchen, Mülleimer, Zwerg, Fahrradklingel, Schnürsenkel, Bilderrahmen, Schlüsselanhänger, Briefkasten, Liederbuch, Nachtruhe ...

Kartenhaus

Baut ein Kartenhaus mit mindestens zwei Stockwerken. Die Schwierigkeit dabei: Jede/r Mitspielende darf nur eine Hand benutzen! Es muss also zusammengearbeitet werden. (Hinweis: Sollte dies zu schwierig sein, dann dürfen die Kinder auch beide Hände benutzen, müssen dann aber abwechselnd und mindestens drei Stockwerke bauen!)

Flieger bauen

Baut zusammen einen Papierflieger, der mindestens vier Meter fliegt. Dabei müssen die Mitspielenden immer abwechselnd einen Knick machen! Vor dem ersten Knick dürfen sie sich besprechen, wie sie den Flieger bauen wollen; während sie knicken, dürfen sie nicht miteinander reden und sich auch keine Hinweise geben!

Pantomime

Ein Kind spielt den Begriff vor, das andere muss ihn erraten. Die Gruppe kann sich selbst Begriffe ausdenken. Ein paar Beispiele: Stockbrot, Kugelschreiber, Frühsport, Palme, Jesus, Kokosnuss, Hey ich bin's, Zeltaufbauen, Blumenstrauß ...

Blind führen

Ein Kind bekommt die Augen verbunden. Das andere muss ihm durch Befehle (vorwärts, ducken, links drehen ...) durch einen Parcours führen. Die Gruppe baut gegebenenfalls den Parcours immer wieder neu auf, damit man nicht schon vorher sieht, wo es lang geht ...

ANHANG 2: DIE ALPHABETE

Wir haben mit der Punkte-Geheimschrift und dem Klappentelegrafen gearbeitet. Diese Alphabete findet ihr problemlos im Internet.

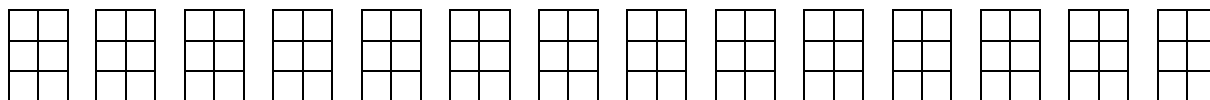
Die Punkte-Geheimschrift findet ihr hier:

http://www.stopkidsmagazin.de/GEHEIM_SCHRIFT/Lochschablone/Symbol_Geheimschrift/Punkte_Geheimschrift/Punkte_Code_Geheimschrift.gif

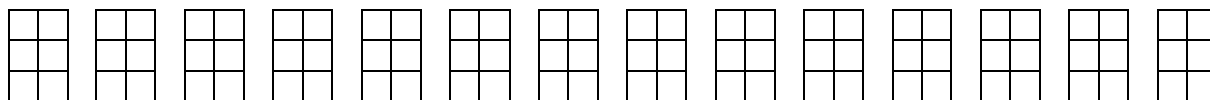
Hier findet ihr ganz unten die Klappentelegraf-Geheimschrift. Außerdem könnt ihr natürlich mit anderen Geheimschrift-Alphabeten variieren, die ihr hier findet:

<http://www.mygeotools.de/tools/codetabellen/kategorien/1/Allgemein>

VORLAGE 1: ALPHABET HERAUSFINDEN



A B C D E F G H I J K L M N



O P Q R S T U V W X Y Z



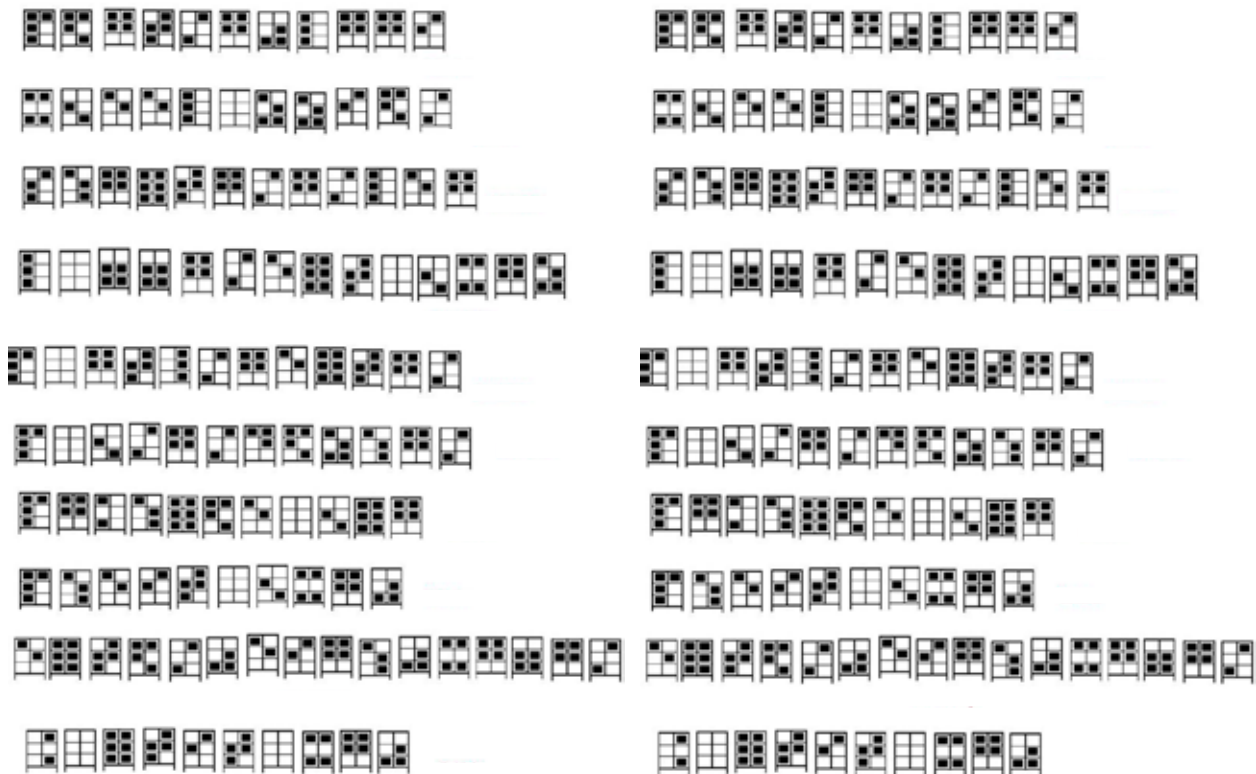
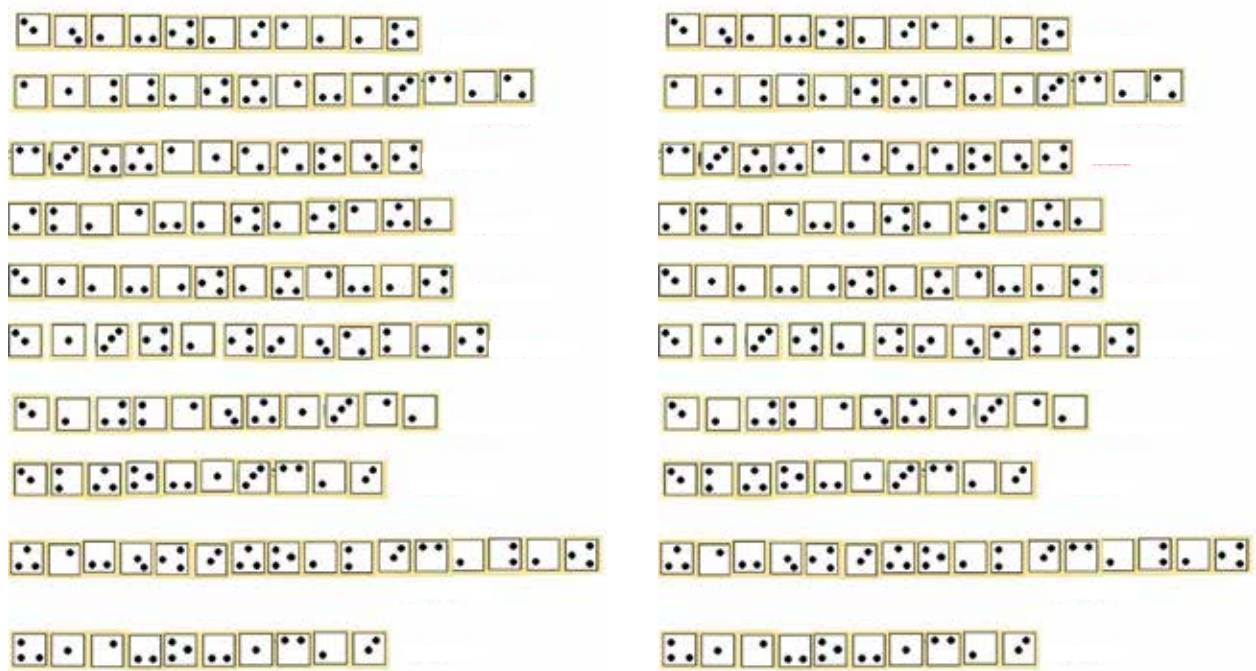
A B C D E F G H I J K L M N

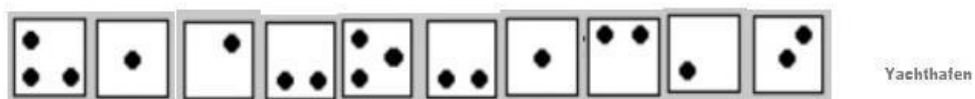
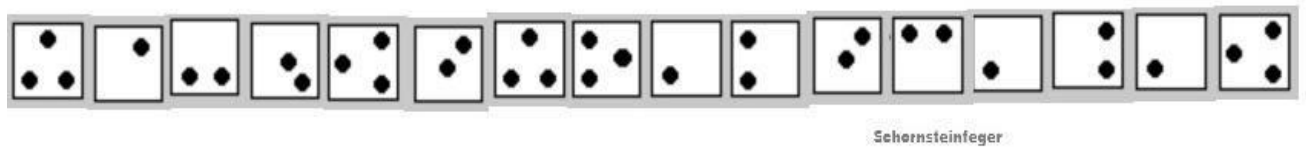
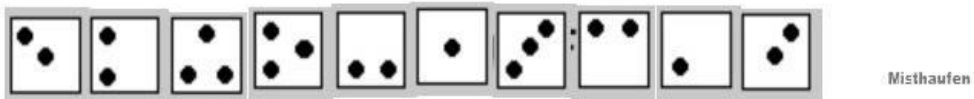
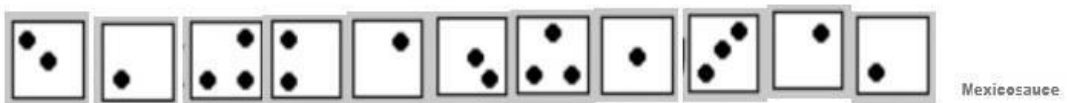
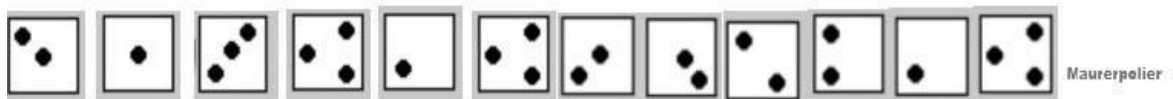
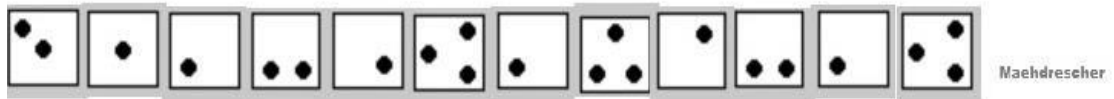
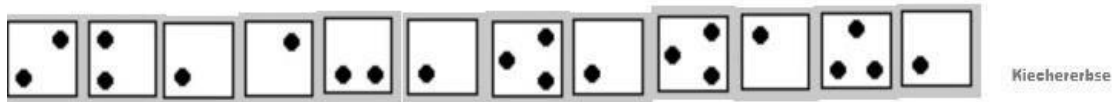
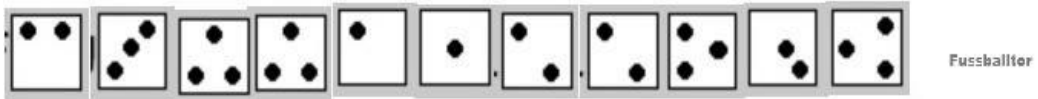
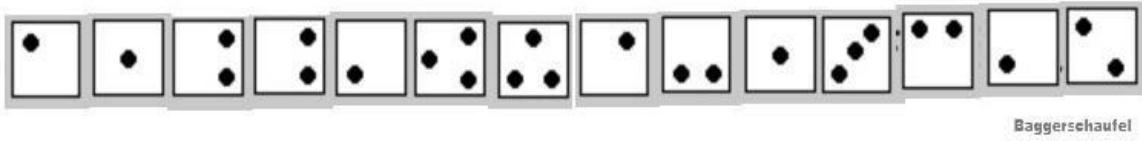
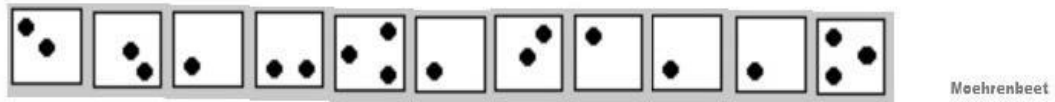


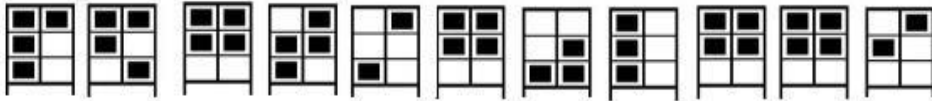
O P Q R S T U V W X Y Z

VORLAGE 2: GEHEIME WORTE

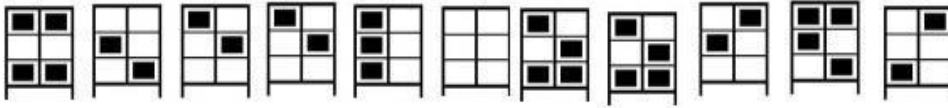
Lösungen auf Seite 6 und 7.



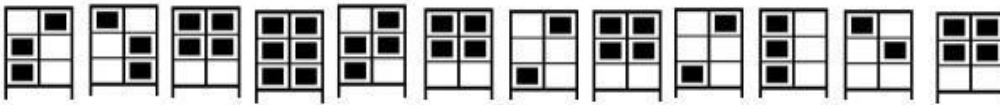




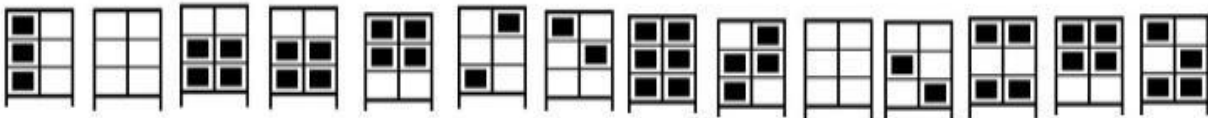
Mehrenbeet



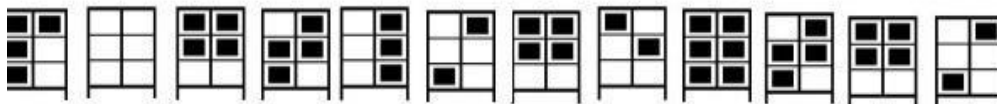
Fussballtor



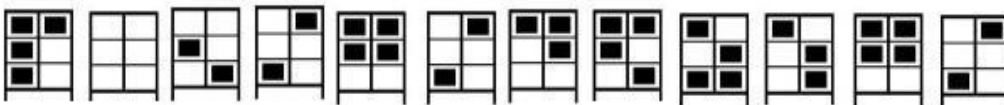
Kiechererbse



Baggerschaufel



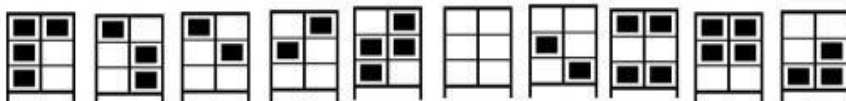
Mehdrescher



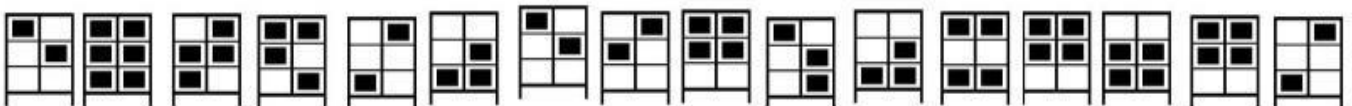
Maurerpolier



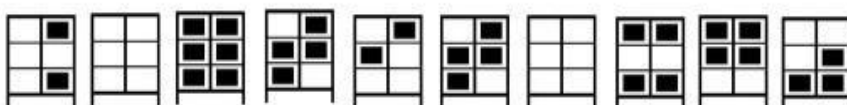
Mexicosauce



Misthaufen

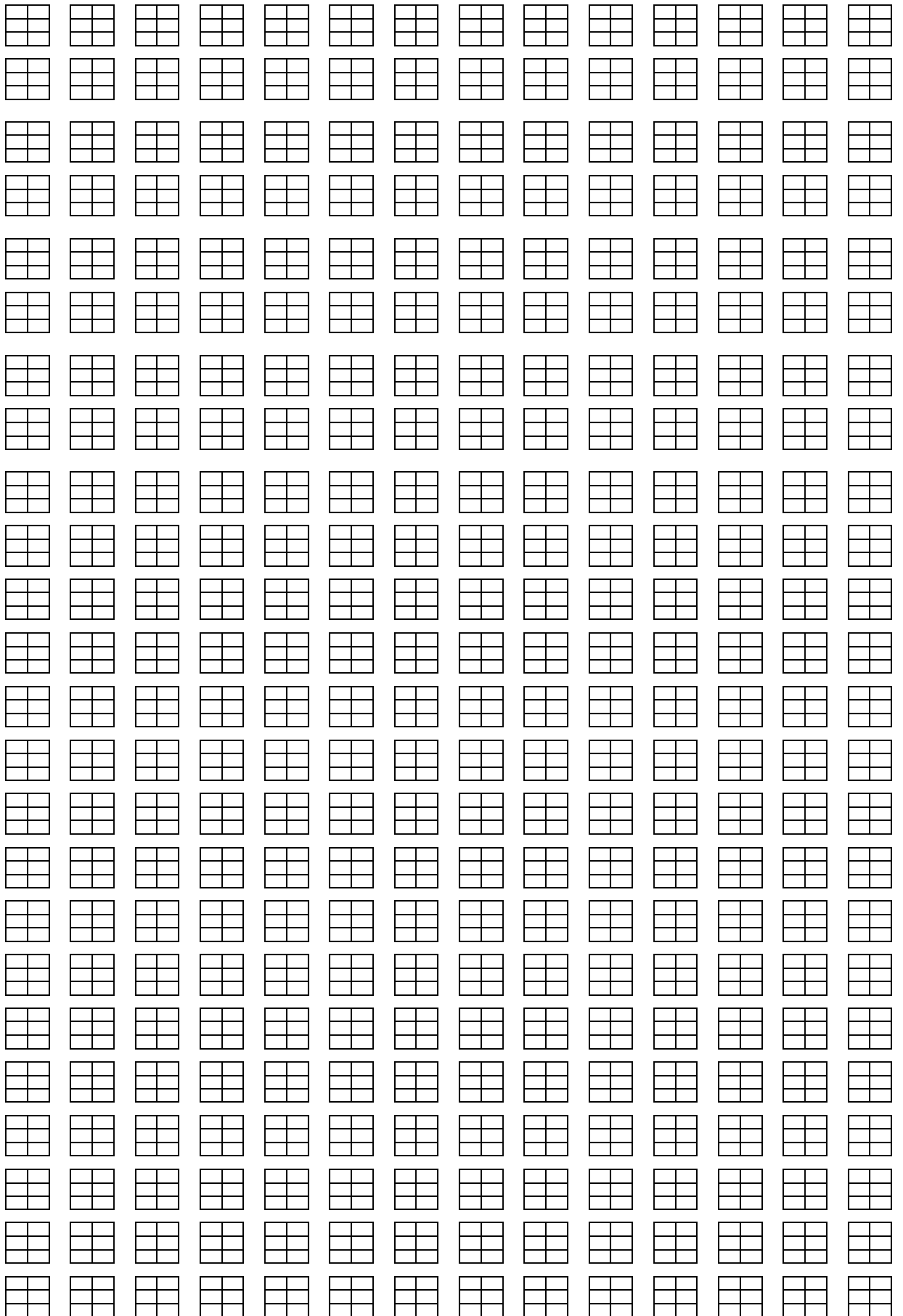


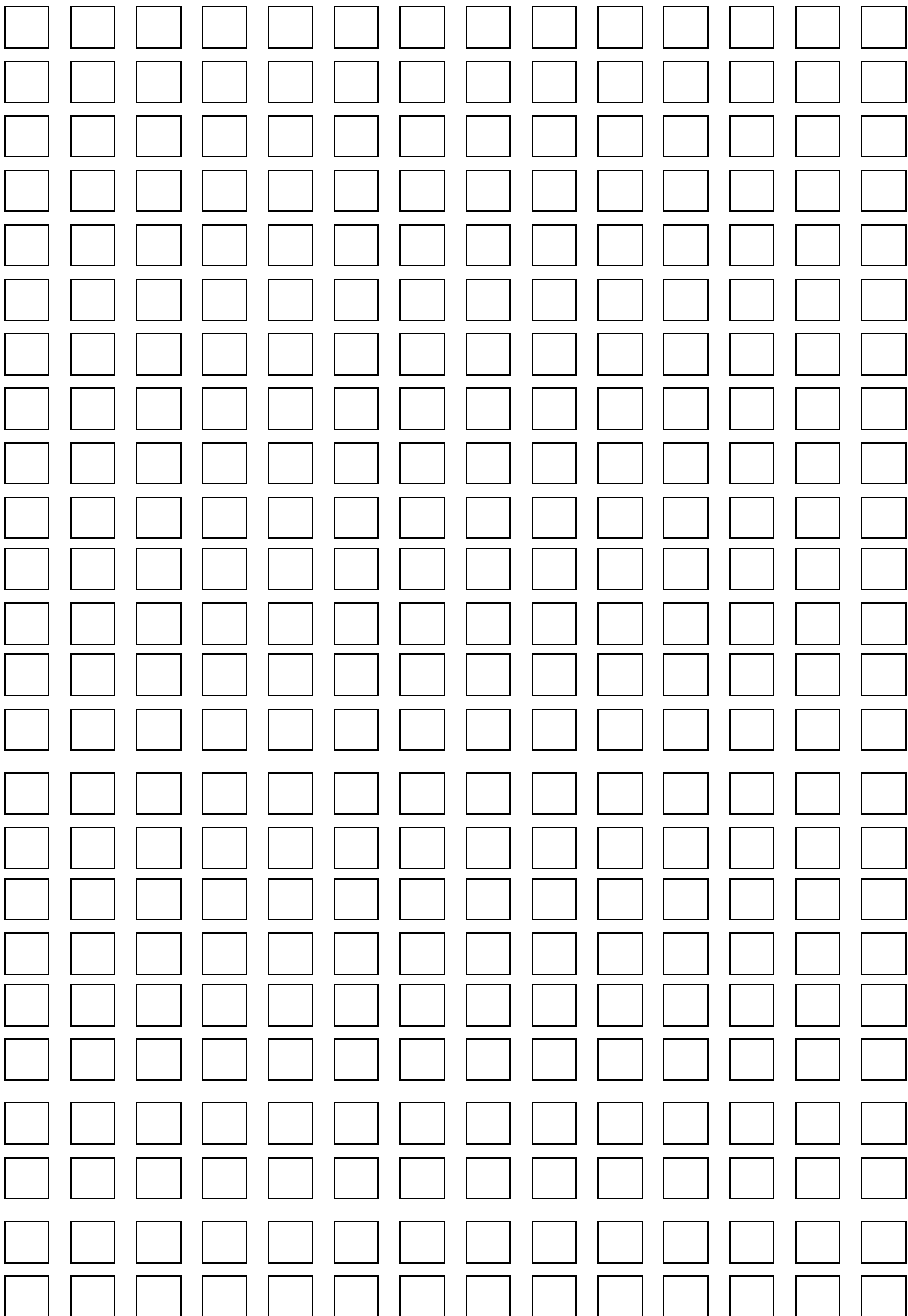
Schornsteinfeger



Yachthafen

VORLAGE 3: KOMMUNIKATIONSSTREIFEN





KERSTIN GEIGER



INTERAKTIONSSPIEL „MOCK UP“

JEDE/R BRINGT ETWAS ANDERES EIN

Kurzbeschreibung:

Bei der Kampagne „Bunte Gemeinde“ geht es vor allem darum, eine wertschätzende Haltung einzunehmen: Jede/r kann etwas anderes gut, und im Zusammenspiel können wir voneinander profitieren! „Mock up“ bedeutet so viel wie „Modell“. Bei dem Spiel „Mock up“ geht es nicht nur darum, mit Hilfe verschiedener Fähigkeiten von einem Modell einen Nachbau anzufertigen, sondern man kann auch von diesem Spiel für das Miteinander im Leben lernen.

Kategorie / Umfang:

Spiel / 3 Seiten

Zeitraumen:

ca. 30 Minuten Spiel, vorher Zeit zum Erklären, nachher Zeit zur Reflektion und Weiterarbeit

Gruppengröße / Mitarbeitende:

Idealerweise sind acht Personen in einer Gruppe, ggf. bei den Beobachtern eine Person mehr oder weniger. Gegebenenfalls in mehreren Gruppen gleichzeitig spielen, wenn eure Gruppe groß ist!

Material:

beliebig, was ihr so findet!

Vorbereitungsaufwand:

mittel: Räume auswählen und herrichten, Modell aufbauen, dieselben Materialien bereitlegen

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015



VORBEREITUNG

Wählt zwei Räume aus, zwischen denen ein nicht zu langer Weg liegt. Man sollte nicht hören können, was im jeweils anderen Raum gesprochen wird.

In jedem der Räume baut ihr nun einen Sichtschutz (z.B. aus Decken, Tischen, Stühlen o.Ä.). Hinter diesem Sichtschutz befindet sich in dem einen Raum der Prototyp, das Modell, und in dem anderen Raum dieselben Materialien, die für den Prototypen verbaut wurden; hier wird das Modell möglichst exakt nachgebaut.

Das Modell kann aus einfachen Mitteln gebaut werden: Lineal, Stifte, ein Blatt Papier, ein Becher, Naturmaterialien – was ihr so findet! Ordnet die Gegenstände in einer bestimmten Weise zueinander an. Je nach Alter und Fähigkeiten eurer Gruppe kann das komplizierter oder leichter sein. Die Herausforderung liegt darin, es nicht zu leicht und nicht zu schwer zu machen.

SPIEL

Zwischen den beiden Stationen gibt es keinen direkten Kontakt.

Es gibt zwei „Beobachter“, die sich beim fertigen Modell im ersten Raum befinden und es sehen können. Diese Beobachter beschreiben das, was zu sehen ist, möglichst genau den „Boten“.

Die Boten laufen mit ihren Informationen zu den „Erbauern“. Aufgrund der Beschreibungen der Boten versuchen die Erbauer mit Hilfe der Materialien im zweiten Raum einen möglichst exakten Nachbau des Modells anzufertigen. Die Boten hören nur, sehen also weder das Modell noch den Nachbau.

Außerdem gibt es zwei „Wächter“, die das ganze Geschehen beobachten: Wie funktioniert das Miteinander? Warum klappen bestimmte Dinge nicht? Und so weiter ... Die Wächter sprechen während des gesamten Spiels nicht, haben aber im Anschluss daran eine wichtige Funktion. Sie können alles sehen und hören.

Das Spiel beginnt, wenn die Gruppe sich auf die verschiedenen Rollen geeinigt hat. Sie hat 30 Minuten Zeit, den Nachbau fertigzustellen. Dann werden Modell und Nachbau begutachtet und miteinander verglichen.

REFLEKTION

Setzt euch wieder zusammen, wenn die erste Aufregung vorüber ist. Zunächst sollen die aktiven Spieler befragt werden. Die Spieler schließen dafür ihre Augen, ihr stellt eine Frage, dann zeigen alle auf einer Skala von 1 bis 10, wie sehr dies zutrifft, und zwar mit der Anzahl ihrer Finger. Wenn alle sich entschieden haben, dürfen sie die Augen öffnen und sehen, wie die andern gevotet haben. Dann Augen wieder zu und die nächste Frage!

Fragen können sein:

- Wie viel Spaß hat dir das Spiel gemacht?
- Wie gut ist es euch gelungen, das Modell nachzubauen?
- Wie gut hat die Kommunikation untereinander geklappt?

Die Wächter beobachten auch dies und machen nicht mit. Nun sind sie an der Reihe. Sie berichten, was sie beobachtet haben, wo es gehakt hat, was gut geklappt hat und was sie vermuten, woran das gelegen haben könnte.

Schließlich könnt ihr miteinander überlegen, was das Spiel mit dem Leben zu tun hat. Gibt es Situationen, in denen es im Leben genauso ist wie im Spiel? Welche? Warum klappt es manchmal super, wenn wir miteinander reden, und warum verstehen wir manchmal nur Bahnhof? Wie kommt es, dass man manchmal furchtbar ungeduldig miteinander umgeht oder sich sogar Dinge unterstellt? Wo beobachten wir, dass es gut ist, dass jede/r eine bestimmte Aufgabe übernimmt und nicht alle alles machen müssen? Was sind die Vorteile?

Zum Abschluss kann jede/r aufschreiben, welche besonderen Gaben er oder sie hat und was er oder sie nicht so gut kann und deshalb andere an seiner/ihrer Seite braucht. Vielleicht überlegt ihr gemeinsam in der Gruppe, ob ihr noch mehr Stärken bei jedem/jeder Einzelnen seht? Da kommt ein großes Potenzial zusammen. Wow – so bunt ist unsere Gruppe schon. Und wie spannend wäre es, wenn es noch bunter werden könnte und noch andere Kinder dazu kämen ...

ANLEITUNG FÜR DIE GRUPPE

Wählt aus eurem Team von acht Leuten

- zwei Beobachter
- zwei Boten
- zwei Erbauer
- zwei Wächter

Die Beobachter schauen sich das Modell an und beschreiben es den Boten. Diese wiederum erzählen den Erbauern, was sie gehört haben. Die Erbauer bauen eine Nachbildung anhand der Informationen, die sie von den Boten bekommen haben. Die Boten können so oft sie wollen hin und her gehen, entweder zu zweit oder einzeln, aber sie dürfen weder den Prototyp noch die Nachbildung sehen.

Beobachter:

Ihr seid die einzigen, die das Modell sehen dürfen. Ihr sollt den Boten das Modell beschreiben. Ihr dürft das Modell weder berühren noch verändern. Ihr dürft keinen Stift oder Tinte (oder Computer) benutzen, um den Boten das Modell zu zeigen, das ihr beschreibt.

Boten:

Ihr bekommt von den Beobachtern eine Beschreibung des Prototyps. Ihr lauft zu den Erbauern und beschreibt ihnen das Modell. Ihr dürft mehrmals laufen. Ihr dürft weder das Modell oder die Nachbildung noch etwas von dem Baumaterial sehen.

Erbauer:

Ihr baut mit Hilfe des Materials in der Plastiktüte eine Nachbildung des Modells. Ihr dürft den Boten weder das Baumaterial noch die Nachbildung zeigen. Ihr dürft das Modell nicht sehen. Ihr dürft keinen Stift oder Tinte (oder Computer) benutzen, um den Boten die Nachbildung zu zeigen, die ihr baut.

Wächter:

Ihr seid nicht Teil des Spiels. Ihr dürft in keiner Weise mit den Beobachtern, Boten oder Erbauern kommunizieren! Ihr beobachtet den Verlauf des Spiels und teilt in der anschließenden Diskussion eure Beobachtungen mit.



KERSTIN GEIGER



„IRGENDWIE ANDERS“

EINE BASTELIDEE

Kurzbeschreibung:

Ein eigenes „Irgendwie anders“ basteln/nähen – nach der Idee des gleichnamigen Bilderbuchs von **Kathryn Cave** und **Chris Riddel** (Oetinger Verlag)

Kategorie / Umfang:

Bastelidee / 2 Seiten

Zeitraumen:

ca. 90 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig

Material:

Stoffe, Wolle, Bänder, alte Socken etc., Nadeln, Nähgarn, Füllwatte, Knöpfe, Draht, Schere, Papier, Stifte ...

Vorbereitungsaufwand:

gering: Material und Bilderbuch besorgen!

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015



EINLEITUNG

Die Geschichte von „Irgendwie anders“ ist eine wunderbare Geschichte, die zu der Haltung passt, die mit „Bunte Gemeinde“ gemeint ist.

„Irgendwie anders“ sieht nicht nur anders aus, er ist auch irgendwie anders als die anderen. Und so sagen die anderen zu ihm, wenn es mitspielen, mitlachen, mitmachen will: „Tut uns Leid, du bist nicht wie wir. Du bist irgendwie anders. Du gehörst nicht dazu.“

Deshalb wohnt „Irgendwie anders“ allein auf einem hohen Berg, wo der Wind um das Haus pfeift. Aber eines Tages bekommt es Besuch von einem „Etwas“, das ganz anders aussieht als alle anderen und auch ganz anders zu sein scheint als „Irgendwie anders“. Nach einer Weile merken die beiden, dass sie beide „irgendwie anders“ sind. Sie schließen Freundschaft miteinander, auch wenn (oder gerade weil) sie so verschieden sind.

Wir in der Jungschar sind auch alle anders. Keiner ist genau wie der oder die andere. Und das ist gut so! Selbst Zwillinge sind nicht ganz genau gleich. Jeder und jede von uns ist ganz einmalig und irgendwie anders als der oder die andere. Und egal wie jemand aussieht oder wie jemand denkt und redet und malt und spielt – er oder sie ist genau richtig so. Und Gott hat jeden total lieb!

Eigentlich bin ich ganz anders als andere. Aber eigentlich ist es genau so okay, so wie wir sind. Vielleicht bin ich manchmal traurig darüber, dass ich Dinge nicht so kann wie andere. Aber dafür kann ich eben ganz andere Dinge! Und weil wir alle etwas anderes gut können, sind wir miteinander reicher als wenn wir allein wären!

UND SO GEHT'S

Als Erinnerung daran, dass wir alle irgendwie anders sein dürfen und es toll ist, dass wir so eine bunte Gemeinschaft sind, basteln wir uns ein „Irgendwie anders“ – eine Fantasiefigur.

Nehmt zum Beispiel eine alte Socke und stopft sie mit Füllwatte aus. Oder schneidet aus einem Stück Stoff einen großen Kreis, fädelt mit einer Nadel den Faden an der Kreislinie entlang und zieht ihn dann zusammen – natürlich auch füllen, bevor ihr es verknötet! Denkt euch lustige Ohren aus und näht sie an. Näht Knopfaugen dran oder klebt mit Papier Augen nach Belieben auf. Baut euch so nach und nach das ganze Wesen zusammen.

Ihr könnt auch aus Draht ein Gestell machen, das ihr dann mit dem Stoff bezieht und an den Rändern annäht. Seid kreativ! Alles ist möglich! Und mit Sicherheit kommen dabei so viele „irgendwie andere“ Figuren heraus, wie ihr in der Gruppe Leute seid!



KERSTIN GEIGER

RIESEN-TWISTER – JETZT WIRD'S BUNT!

EINE BASTELIDEE

Kurzbeschreibung:

Twister ist ein tolles Gesellschaftsspiel! Es macht Spaß und bringt in Kontakt und in Bewegung. Leider ist das Original zu klein für Gruppen. Hier gibt's eine Anleitung, wie ihr euch ein Twister bauen könnt – ganz für eure Gruppengröße gemacht.

Kategorie / Umfang:

Bastelidee / 2 Seiten

Zeitraumen:

ca. 45 Minuten plus Trocknungszeiten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig

Material:

mehrere Bettlaken (ca. 1,40 x 2 m), Anzahl richtet sich nach eurer Gruppengröße; mehrere Pappschablonen für die Kreise (Durchmesser 20 cm), am Besten für jedes Laken eine Schablone; Schere, Eddings, Musterklammer, Zirkel, Lineal; Pappe für die Drehscheibe; Plakatfarbe; Pinsel, Wassergläser, leere Joghurtbecher o.Ä. zum Einfüllen der Farben; Abdeckung für den Boden; Nähmaschine zum Zusammennähen der Laken

Vorbereitungsaufwand:

gering bis mittel: Material besorgen!

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

EINFÜHRUNG

Twister ist ein tolles Spiel, das sicher die meisten kennen werden. Eine etwa zwei Quadratmeter große Folie mit jeweils 6 gelben, roten, grünen und blauen Farbkreisen wird auf dem Boden ausgelegt. Mittels einer Drehscheibe wird bestimmt, welcher Arm oder welches Bein jeweils auf welchen Farbkreis gestellt werden muss. Die Körperteile bleiben genau dort, während neue Anweisungen kommen. Der Boden darf nicht berührt werden – außer auf den Farbkreisen. Das ist lustig, weil man sich ziemlich schnell zu verknoten scheint.

Schade, dass dieses Spiel nur für vier Personen geeignet ist. Aber für eine kreative Gruppe sollte es kein Problem sein, selbst ein Riesen-Twister zu basteln. Dafür braucht ihr nur mehrere Bettlaken entsprechend zu bemalen und dann aneinander zu nähen. Ihr könnt die Laken auch erst aneinander nähen, bevor ihr sie bemalt. Das hängt ganz von eurem vorhandenen Platz ab und von eurer Lust und Laune.

DAS SPIELFELD - SO GEHT'S

Zuerst den Boden mit Folie oder Zeitungspapier auslegen. Jeweils ein Bettlaken wird bereit gelegt. Nun werden die Kreise mit Hilfe der Schablone und des Eddings auf den Stoff aufgezeichnet (Schablone umrunden). Die Kreise sollten den gleichen Abstand voneinander haben. Achtet auch auf gleiche Abstände, wenn die Laken später zusammengenäht werden!

Jedes Laken bekommt sechs Kreise längs und vier Kreise quer. Die sechs Kreise bekommen jeweils die gleiche Farbe. Am Besten legt ihr vorher genau fest: 1. Reihe grün, 2. Reihe gelb, 3. Reihe blau, 4. Reihe rot. Die Reihenfolge sollte auf jedem einzelnen Laken gleich sein.

Sind alle Kreise mit dem Edding vorgezeichnet, kann das Ausmalen losgehen.

Zum Schluss alles trocknen lassen. Dann alle Tücher mit der Nähmaschine zusammennähen.

DIE DREHSCHEIBE BASTELT IHR SO

Zuerst wird die Pappe zu einem Quadrat (30 x 30 cm) zurechtgeschnitten. Nun wird an jeder Kante die Mitte (also bei 15 cm) markiert. Die gegenüberliegenden Markierungen werden jeweils verbunden, so dass vier Viertel entstehen.

Nun wird der Zirkel im Mittelpunkt eingestochen und ein weiterer Kreis gezogen. Dieser Kreis wird ausgeschnitten.

Nun wird die Pappe eingefärbt: Jedes Viertel erhält eine andere Farbe – dieselben vier Farben, die ihr für euer Spielfeld benutzt habt. Lasst es gut trocknen.

Nun wird jedes Viertel in vier gleich große Teile geteilt. Zeichnet jeweils eine Linie zum Mittelpunkt (ebenfalls mit Edding). In die Felder werden nun in jedes Viertel abwechselnd die Anweisungen geschrieben: rechter Fuß – linker Fuß – rechte Hand – linke Hand.

Alternative: Ihr bemalt die Viertel nicht mit den vier Farben, sondern beschriftet jedes Viertel mit „rechter Fuß“ – „linke Hand“ – „rechte Hand“ – „linker Fuß“. Dann malt ihr in jedes Viertel vier Farbfelder entsprechend der Farben eures Spielplans. So ist übrigens das Spiel im Original gestaltet.

Nun kommt der Drehpfeil dran. Schneidet ihn ebenfalls aus Pappe aus. Er sollte etwa 3 cm breit sein und etwa so lang wie der Kreisradius. Den Pfeil könnt ihr nach Belieben bemalen. Zum Schluss bohrt ihr mit der Schere vorsichtig ein Loch in den Pfeil (etwa 2-3 cm vom geraden Ende weg) und in die Kreismitte. Der Pfeil wird nun von oben mit einer Musterklammer auf dem Kreis befestigt. Die Musterklammer sollte dabei nicht zu fest umgeknickt werden, damit sich der Pfeil noch locker drehen lässt.



KERSTIN GEIGER

BUNTE FARBSCHLEUDER- BILDER

EINE KREATIVIDEE

Kurzbeschreibung:

Eine bunte Farbkleckserei
mit einfachen Mitteln!

Kategorie / Umfang:

Bastelidee / 2 Seiten

Zeitraumen:

ca. 15 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig; je nach Gruppengröße mehrere
Schleudern bereithalten!

Material:

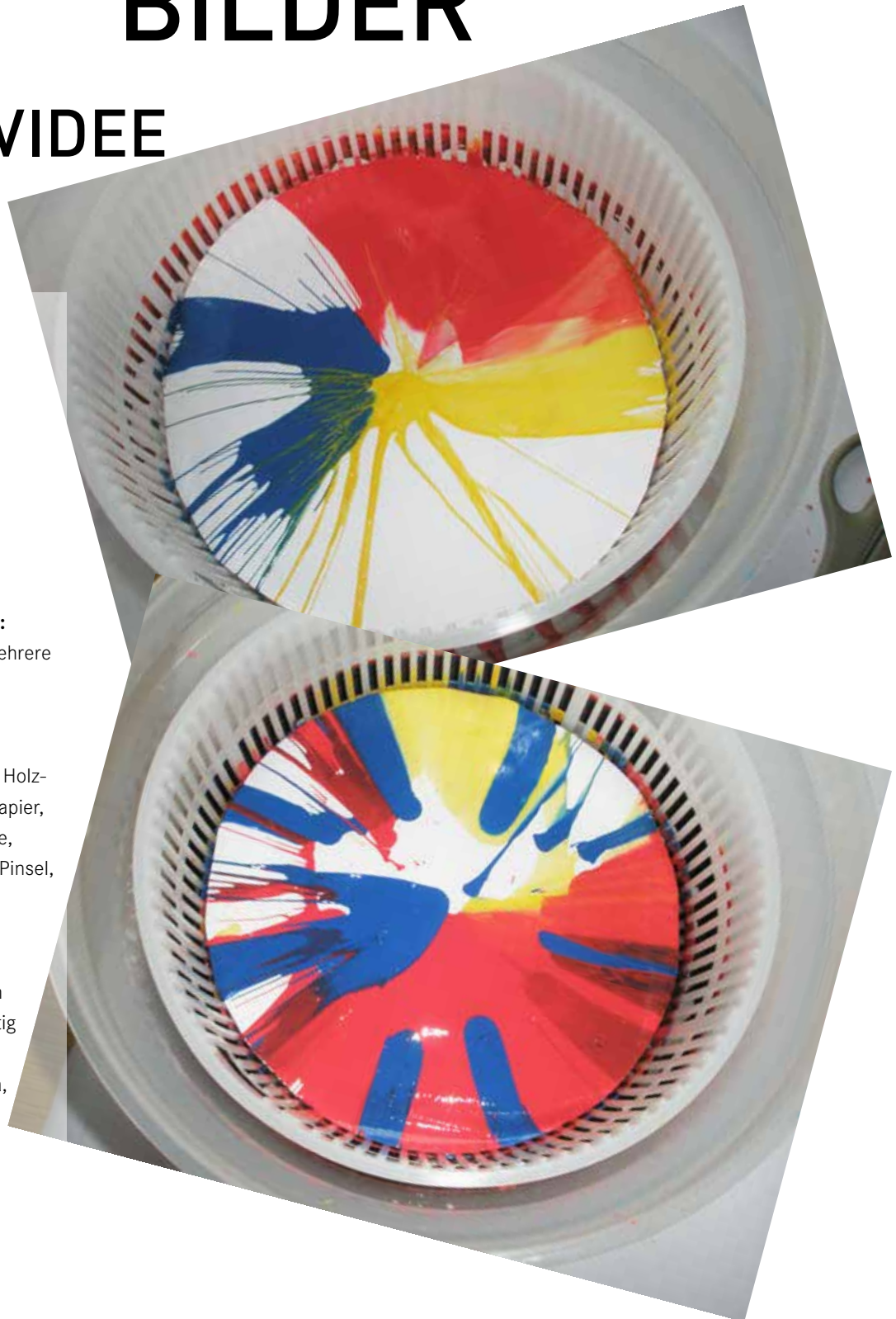
alte Salatschleuder(n), Pappe, vier Holz-
klötzchen, Reißzwecken, weißes Papier,
Zirkel, Stift, Schere, wasserlösliche,
flüssige Farben (Abtönpaste), ggf. Pinsel,
ggf. Wattekugeln

Vorbereitungsaufwand:

Mittel: In der Gemeinde nach alten
Salatschleudern fragen oder günstig
welche kaufen, Material besorgen.
Sind die Salatschleudern schon da,
ist der Aufwand denkbar gering.

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015



FARBSCHLEUDER BASTELN

Aus einer Salatschleuder kann man hervorragend eine Farbschleuder basteln. Dazu wird ein Kreis aus Wellpappe in der Größe des Innenkorbes ausgeschnitten, so dass man das Teil in die Schleuder legen kann. Unter dem Kreis werden vier Holzklötzchen mit Reißzwecken befestigt. Die Pappe muss hin und wieder erneuert werden.

Auf der Pappe wird nun ein kreisrundes Stück Papier mit Stecknadeln aufgesteckt. Auf diesem Papier wird das Kunstwerk entstehen.

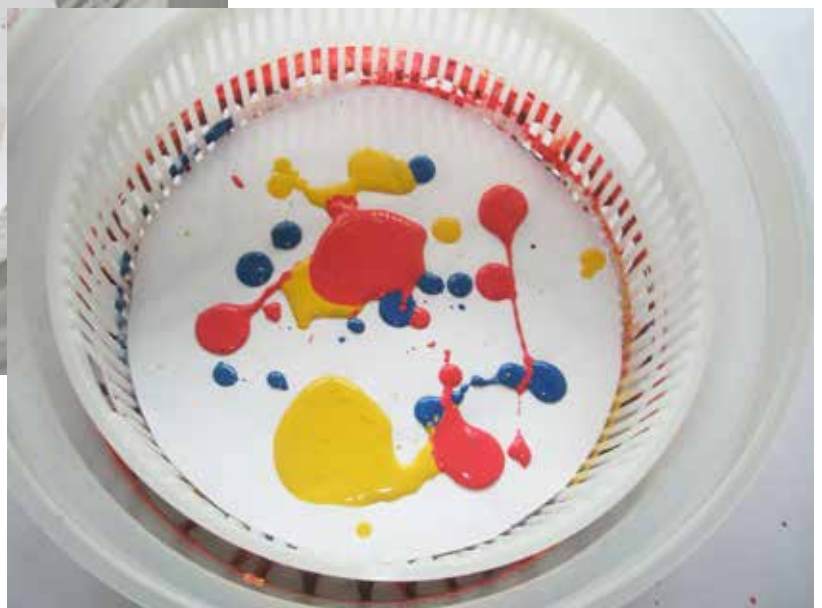
FARBSCHLEUDER- BILDER HERSTELLEN

Auf das Papier werden nun verschiedene kleinere Farbkleckse getropft. Wenn man einen großen Klecks nimmt, ergibt das eher eine Fläche als ein Muster. Am Besten wasserlösliche Farben dafür verwenden – sonst ist es nicht mehr auswaschbar!

Die Schleuder wird geschlossen und kräftig in Bewegung gebracht (je nach Modell schnell ziehen oder drehen). Zwischendurch wird nachgesehen, was sich bereits entwickelt hat. Weitere Farbkleckse werden in die Mitte getropft. Das wird so lange wiederholt, bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist.



Man kann auch Wattekugeln in die Schleuder geben. Diese färben sich beim Drehen ebenfalls kunstvoll ein.



Fotos: Kerstin Geiger