

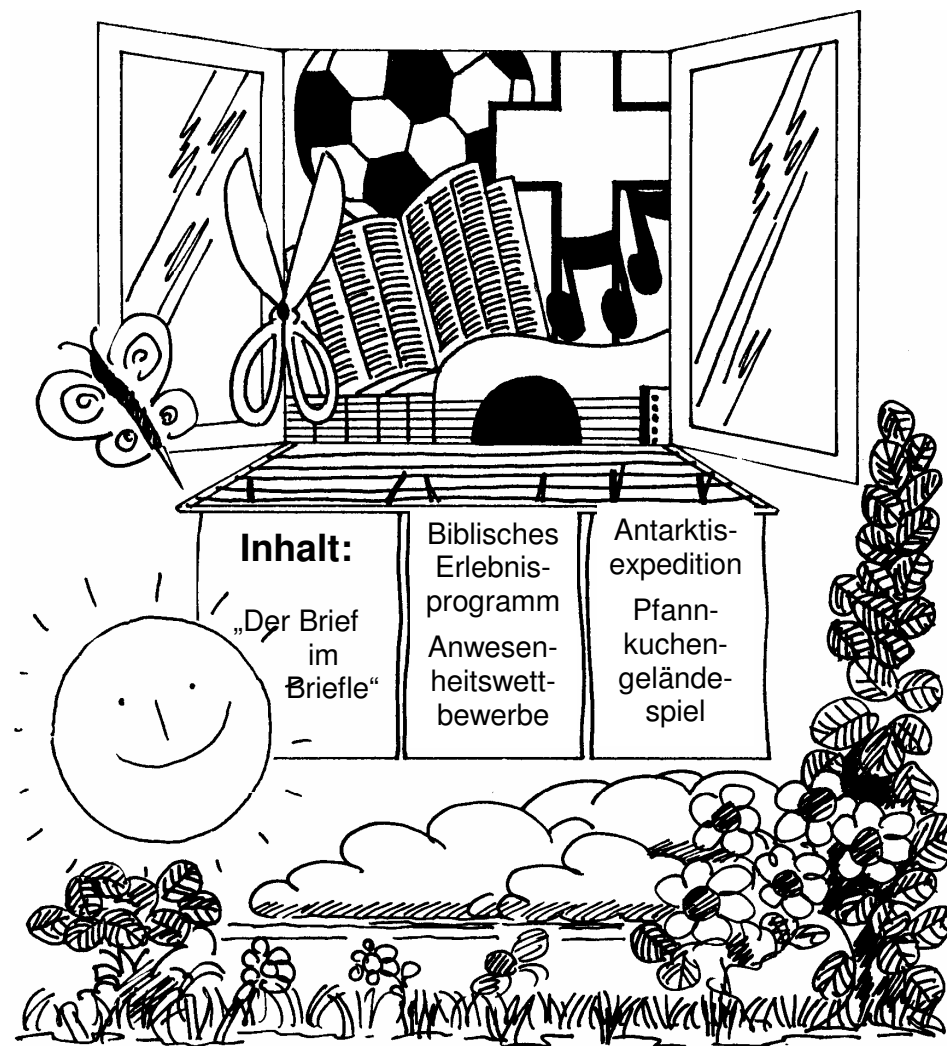
○ Scho's Neische g'hert? ○

IMPRESSUM:

Herausgeber: Altpietistischer Gemeinschaftsverband e.V., Furtbachstr. 16,
70178 Stuttgart, Telefon: 0711/96001-0, Fax: 0711/96001-11
AGV-Konto-Nr. 2 922 928 bei der LG Stuttgart (BLZ 600 501 01)
Verantwortlich für den Inhalt:
Landesbeauftragte für Kinder- und Jungschararbeit Marianne Gruhler,
Pappelweg 3, 71229 Leonberg, Telefon: 07152/76242
mit Team (Traute Böckle, Claudia Fegert, Daniel Staigmiller, Lydia Wahl)

S' **API** -Briefle ^{Nr. 15}

für Kindergruppen- und Jungscharmitarbeiter



Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!

Habt Ihr schon einmal darüber nachgedacht, wieviel vom dem, was Ihr Euren Jungscharlern erzählt, wirklich hängen bleibt und wieviel sie wieder vergessen?

Wenn Kinder eine Geschichte nur hören, können sie sich nur etwa 20 % merken.

Wenn man jedoch eine erzählte Geschichte mit Bildern anschaulich macht, bleibt bereits die Hälfte hängen.

Vertieft man die Geschichte zusätzlich durch einen Lernvers, bastelt etwas Passendes dazu oder spielt das Ganze nach, werden bis zu 90% des Erlebten abgespeichert.

Ich habe selbst erfahren, wie wichtig es für Kinder ist, daß sie eine Geschichte nicht nur einfach erzählt bekommen, sondern richtiggehend erleben können. Die Kinder sind dann mit viel mehr Begeisterung dabei und wissen auch in der nächsten Gruppenstunde noch, was das letzte Mal dran war.

Das Erlebnisprogramm zu Apg. 16 soll ein Beispiel dafür sein, wie biblische Geschichten zum Erlebnis für Jungscharler und Mitarbeiter werden.

Ich wünsche Euch, daß Gott Euch Ideen schenkt, wie Ihr biblische Geschichten für Eure Gruppe zum Erlebnis machen könnt.

Euer

Steckbrief:

Name: Daniel Staigmiller
Wohnort: Reutlingen
Alter: 21 Jahre
Sonstiges: seit 1993 Mitarbeit bei Familienfreizeiten
1994-1996 Mitarbeit in der Jungschar
seit Nov. 1996 im Api-Briefle Team

Paßbild von D.
Staigmiller
einfügen

Zur Information: Dieses Mal ist das "Api-Briefle" etwas anders aufgebaut als sonst. Es fehlt der Grundsatzartikel. Statt dessen findet Ihr eine Reihe praxiserprobter Modelle, die uns verschiedene Leute zugeschickt haben. Denen ein besonderes DANKE - und gleichzeitig eine Einladung an alle anderen, gelungene Entwürfe nicht einfach in Eurer Schublade versinken zu lassen, sondern uns zur eventuellen Veröffentlichung zu schicken!
Also, hier unsre heutige Sammlung:

Entwurf eines bibl. Erlebnisprogramms zu Apostelgeschichte 16,11-15
Thema: "Auf der Suche nach Leben"
(Nur für ältere Jungscharler geeignet!)

- > Begrüßung, Singen ...
- > Einstieg mit einer **Geschichte** zum Thema "Wunschlos glücklich!?"
Inhaltsangabe: Fred ist total glücklich. Endlich ging sein Wunsch in Erfüllung - zum Geburtstag bekam er ein Fahrrad! Stolz macht er die erste Probefahrt und denkt dabei: "Ich wußte doch - wenn ich erst mein Fahrrad habe, dann bin ich Wunschlos glücklich!" Doch bis zum Ende der Fahrt sind ihm eine ganze Menge Dinge aufgefallen, die ihm eigentlich doch noch fehlen: richtige Fahrradklamotten, eine Wasserflasche zum Befestigen, eine Lenkradtasche, überhaupt ein besseres Fahrrad - z.B. ein Rennrad usw. Als er wieder heimkommt, ist sein Glücksgefühl einer deutlichen Unzufriedenheit gewichen ...
- > Überleitung: "Kennt ihr diese Erfahrung auch? ... Heute erzähle ich euch von einer Frau, die eigentlich auch Wunschlos glücklich gewesen sein müßte."
- > Lydia beschreiben: Geschäftsfrau, Boutique-Besitzerin, außergewöhnlich für die damalige Zeit, reich, vermutlich schönes Haus, Dienerschaft ...
Trotzdem hat ihr offensichtlich etwas gefehlt. Sie war nicht Wunschlos glücklich, sondern hatte irgendwie "Durst" nach mehr Leben. Was aber kann diesen "Durst" stillen?
- > Aufgabe: Die Jungscharler sollen in kleinen Gruppen losziehen und Leute ansprechen mit der Frage: "Wer oder was macht Ihr Leben glücklich / zufrieden?" Als Dankeschön erhalten die Befragten ein Merci-Stäbchen und ein zusammengefaltetes Briefchen mit der Aufschrift: "Für Sie - mit herzlichen Grüßen von der Jungschar". Innen ist eine der folgenden Bibelstellen abgedruckt (evtl. in einer neueren Übersetzung): Joh. 10,10; 4,36; 4,14 oder 3,16.
(Zeit: 20 Minuten)
- > Erzählen der Erlebnisse und Sammeln der Antworten auf Tafel oder Plakat.
Ankreuzen, was Lydia wohl auch alles hatte.
- > Aufgabe: Im Raum sollen Briefchen gesucht werden mit Botschaften, die das Leben glücklich machen wollen. Es sind viele (aus Zeitschriften ausgeschnittene) Werbespots und vier Briefchen mit den obigen Bibelstellen.

- > Im Gespräch klären, welche dieser Versprechen wohl echtes Leben und dauerhafte Erfüllung geben und die Zettel entsprechend sortieren.
(Erkennen: Dinge, die vergehen, machen vielleicht momentan glücklich und sind auch nicht unbedingt schlecht - aber "Echtes Leben" meint mehr:
- > Kurzes Gespräch über die Bibelstellen und ihre Bedeutung.
- > Geschichte erzählen: Zurück zu Lydia. Sie, die viele "Glücklichmacher" in ihrem Leben hatte, spürte, daß ihr etwas fehlte. Sie suchte nach Gott. Deshalb traf sie sich mit anderen Frauen zum Beten und Singen. Ihr Treffpunkt war draußen vor der Stadt am Flußufer. Eines Tages:
 - Zwei Fremde kommen, Paulus und Silas.
 - Sie erzählen von Jesus, dem Sohn Gottes, den Gott deswegen in diese Welt sandte, damit Menschen den Weg zu Gott finden, und so echtes, unvergängliches Leben bekommen sollten.
 - Wie aber sieht der Weg zu Gott aus? Jesus: "Ich bin der Weg ..."
- > Erläuterung anhand folgender Zeichnung, die deutlich macht: So wie wir sind, passen wir nicht zu Gott. Wir brauchen tatsächlich Jesus. Er starb für unsre Schuld. Sein Kreuz ist wie eine Brücke. Er schafft die Möglichkeit, wieder in Gemeinschaft mit Gott zu leben - jetzt schon und sogar über den Tod hinaus.

- > Weitererzählen: Gott hilft Lydia zu verstehen. Sie begreift: Ich brauche Jesus. Sie sagt ihm das im Gebet und nimmt ihn in ihr Leben auf. Dadurch geht sie sozusagen über die "Brücke".
- > Vertiefung: Diese "Brücke" ist heute noch dieselbe. Auch heute hört Jesus jeden, der zu ihm gehören will und ihn in sein Leben einlädt.
(Hier könnte ein Mitarbeiter erzählen, wie er das persönlich erlebt hat.)
Angebot: Wer das heute festmachen will, kann es Jesus im Gebet sagen - zuhause allein oder anschließend mit einem Mitarbeiter zusammen.



Ingrid Hiller, Nürtingen

Eine Hilfe für interessierte Kinder ist das Heft "Handschuh der guten Nachricht" von Campus für Christus (Auslieferung über Hänssler-Verlag) oder das Heft "Los geht's" vom Bibellesebund.

„Für mich war diese Stunde ein ganz besonderes Erlebnis. Gerade war ich, persönlich neu gestärkt und motiviert, vom Seminar für Kinder- und Jungschararbeit zurückgekehrt. Eine überraschende Erfahrung mit meinem eigenen Sohn ermutigte mich zusätzlich, das Thema "Entscheidung für Jesus" auch in der Jungschar konkret anzusprechen. Ich brauchte viel Zeit zur Vorbereitung (auch im Gebet!) und entdeckte dabei viele Parallelen zwischen Lydia und mir. So war nachher bestimmt auch eine persönliche Betroffenheit von mir spürbar. Interessant waren die Reaktionen der Kinder auf die Antworten der befragten Leute. Sie hatten sehr wohl gemerkt, daß manche noch auf der Suche sind ... Das größte Aha-Erlebnis für sie war aber wohl gegen Ende der Stunde, als ich ihnen erklärte, warum wir Jesus brauchen. Ich kam gar nicht dazu, ihnen das Angebot des persönlichen Gebets zu machen. Sie fragten mich einfach: "Hast du das auch gemacht? Kannst du auch mit uns beten?" Für mich war es ein unbeschreiblich schönes Erlebnis, wie diese Kinder dann im Gebet Jesus in ihr Leben einladen.

Inzwischen sind einige Monate vergangen. Wir haben einen Bibelleseclub gegründet, und ich staune, wie Gott weitermacht.

Überhaupt ist mir an dem Ganzen sehr bewußt, daß das Entscheidende von ihm kam, aber ich freue mich, daß ich Werkzeug sein durfte!"

Ingrid Hiller

Ideen für Anwesenheitswettbewerbe

Anwesenheitswettbewerbe sollen Kinder zusätzlich motivieren, in ihre Kinderstunde bzw. Jungschar zu kommen. In der Regel werden kleine Preise an die Kinder verteilt, die am häufigsten da waren. Aber solche Preise könnten auch Kinder bekommen, die eine bestimmte Marke (z.B. zehnmal da gewesen) erreicht haben. Bei fast allen folgenden Ideen ist es auch möglich, den Kindern einen zusätzlichen "Punkt" zu geben, wenn sie den Merkvers auswendig gelernt haben oder ein neues Kind mitbringen.

Solche Anwesenheitswettbewerbe können sein:

- **Autorennen (Pferde-, Schnecken-, Hamsterrennen,...):** Für jedes Kind ein Papierauto und eine Bahn auf einem Tonpapier. Für jedes Kommen fährt das Auto eine bestimmte Strecke weiter.
- **Fischernetz:** Jedes Kind hat ein aufgeklebtes Boot mit daran befestigtem Orangennetzle, in das jedesmal ein "Goldfischli" mehr hineinkommt.
- **Aquarium:** Für jedes Kind ein Fisch, der immer mehr Schuppen bekommt.
- **Drachen-Steigen:** Auf blauem Tonpapier klebt für jedes Kind ein Drachen, der bei jedem Kommen eine weitere Schleife bekommt, so daß der Schwanz immer länger wird.

- **Wolkenhimmel:** Auf blauem Tonpapier klebt für jedes Kind eine Wolke, die jedesmal einen weiteren schwarzen Punkt bekommt, so daß aus ihr immer mehr eine Regenwolke wird.
- **Eisenbahn:** Jedem Kind gehört ein Wagen, in dessen Fenster sein Bild (gemalt oder fotografiert) geklebt wird. Jedesmal gibt's einen Klebepunkt, so daß der Wagen immer bunter wird.
- **Mäusewiese:** Auf grünem Tonpapier klebt für jedes Kind eine Maus. Für jedes Kommen gibt's ein Käsestück (z.B. gelbes Preisetikett) dazu.
 - **Schmetterlingswiese:** für jedes Kind ein Schmetterling, der immer bunter wird.
 - **Parkplatz:** Auf großem Tonpapier wird jedesmal ein neues Auto aufgeklebt, auf dem der Name des Kindes steht.
 - **Käferblatt:** Auf einem Tonpapier ist ein Baum aufgeklebt/gemalt. Für jedes Kind gibt's ein Blatt, auf dem immer mehr Käfer kleben

(entsprechende Sticker).

- **Geschenkbund:** Für jedes Kind ein Band, oben klebt der Name des Kindes auf Papier und darunter jedesmal ein Symbol/Bild passend zur KS/JS.
- **Spardose:** Die Kinder werfen jedesmal einen mit Namen beschrifteten Zettel durch einen Schlitz in die Dose. Nach einer bestimmten Zeit wird die Dose geleert und die Zettel gemeinsam gezählt.
- **Merkvers-Haus:** Ein großes Haus auf Tonpapier (für jedes Kind ein Extrabogen). Jedesmal klebt das Kind den entsprechenden Merkvers in ein freies Feld (z.B. Fenster, Tür, Fach im Fachwerkhaus, ...). Dieses Haus kann das Kind am Ende der Einheit mit nach Hause nehmen. In der ersten KS/JS kann evtl. jedes Kind sein Haus anmalen.
- **Trepp:** Jedesmal "geht" das Kind mit seinem "Männle" ("Fraule") eine Stufe höher.
- **Blumentopf:** Für jedes Kind klebt ein Blumentopf auf Tonpapier. Jedesmal bekommen die Kinder ein Stück Blumenstengel, das sie aufkleben. Beim letztenmal gibt's die Blüte; zwischendurch evtl. auch Blätter.
 - **Styropor-Kakteen-/Igel:** Für jedes Kind ein Kaktus/Igel, und jedesmal gibt's einen Stachel (Zahnstocher) mehr.
 - **Bild:** Die Kinder bekommen am Anfang der Einheit ein Bild, das zum Inhalt paßt, und auf dem sie in jeder Stunde einen bestimmten Gegenstand anmalen.
 - **Puzzle:** Ein zum Inhalt passendes Bild für jedes Kind wird in Puzzle-teile zerschnitten, und jedesmal gibt's ein Teil mehr dazu, das die

Kinder auf ihr

Puzzle aufkleben können (Anzahl der Teile entsprechend der Stunden bzw. doppelt soviel).

Dies ist nur eine kleine Sammlung von Vorschlägen. Vielleicht haben Eure Kids viel bessere Ideen. - Viel Spaß beim Ausprobieren!

Cornelia Baum, Pfullingen

Pfannkuchengeländespiel

Material: 2 Feuerstellen oder 2 Grill, Holzkohle, Streichhölzer, Kohleanzünder, mehrere Schüsseln, 2 Rührlöffel, 2 Schöpflöffel, Zutaten für Pfannkuchen in Filmdöschen verpackt (die Dosen beschriften, was drin ist), Krepppapier in 4 Farben.

Gelände im Wald abstecken. 2 Feuerstellen und 2 Warenlager markieren. Die Wege der Gruppen müssen sich kreuzen. Die Kinder in zwei Mannschaften einteilen. Jede Mannschaft teilt sich nochmals in Transporter und Jäger. Jeweils mit verschiedenfarbigen Bändern gut sichtbar kennzeichnen. Jede Gruppe braucht auch noch einen Rücktransporter.

Die Aufgabe ist nun, die in den Lagern deponierten Zutaten für Pfannkuchen (in Filmdöschen verpackt) zur eigenen Feuerstelle zu bringen (in den Eierdosen ist nur ein Zettel, die Eier sind schon an der Feuerstelle, dürfen aber erst benutzt werden, wenn die „Eierdose“ ankommt). Wenn genügend Zutaten an der Feuerstelle angekommen sind, wird mit dem Pfannkuchenbacken begonnen. Vorher einen Mindestdurchmesser ausmachen! An der Feuerstelle muß ein Mitarbeiter sein!

Die leeren Döschen werden von dem Rücktransporter zum Lager zurückgebracht. Dieser sollte gut sichtbar (z.B. mit einer roten Mütze) gekennzeichnet sein und darf nicht angegriffen werden. Im Lager werden die Döschen von einem Mitarbeiter wieder aufgefüllt. Aber nur mit dem, was vorher auch drin war (muß auf der Filmdose stehen). Der Rücktransporter darf keine vollen Döschen transportieren. Die Jäger dürfen auch keine vollen Döschen im Lager abholen, sondern müssen sie von der gegnerischen Mannschaft erbeuten, indem sie einen Transporter abschlagen. Wenn dieser ein Döschen hat, muß er es hergeben. Jetzt kann es der Jäger zur eigenen Feuerstelle bringen. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Schluß die meisten Pfannkuchen gebacken hat.

Spielzeit: ca. 2-3 Stunden

Materialverbrauch bei 50 Kindern: ca. 160 Filmdöschen (genügend Zutaten zum Nachfüllen mitnehmen)

Genug Zeit zum Erklären einplanen. Es ist günstig, wenn ein Mitarbeiter, der das Spiel kennt, nicht mitspielt, sondern durch's Gelände läuft, damit er - bei evtl. während dem Spiel auftauchenden Fragen - gefragt werden kann, und beide Mannschaften die gleichen Informationen erhalten. Nur was dieser Mitarbeiter sagt, gilt!

Evtl. kann das Spiel auch abends gespielt werden und anschließend in ein gemeinsames Lagerfeuer übergehen. Früh genug anfangen, wenn es dunkel wird, haben viele Kinder Angst im Wald.

Jungscharteam Creglingen / G. + M. Naser

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 ★ **s' Sprüchle:** ★
 ★ Sagt Paul zu Hubert: "Manno,
 ★ hast du aber dreckige Füße!" ★
 ★ Sagt Hubert zu Paul: "Na und -
 ★ ich bin ja auch zehn Jahre älter
 ★ als du!" ★
 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Vielleicht mag
 uns jemand ein
 paar neue
 "Sprüchle"
 schicken?!?
 Wäre super!

ACHTUNG:
 Am 1. November findet wie immer die große **Api-Landes-Gemeinschafts-Konferenz** in Böblingen statt. Diesmal unter dem Thema "Gott sei Dank!" Auf Kinder und Teenies wartet ein Spezialprogramm. Einladungen gibt's bei der AGV-Geschäftsstelle in Stuttgart. *Man sieht sich - oder?*
Nicht vergessen: Ebenfalls am 1. November erscheint der neue **Freizeitprospekt** mit super Angeboten für 1998.

🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦
 🍦 Habt Ihr Euch schon angemeldet zum
 🍦 **Kinder- und Jungscharseminar** auf dem
 🍦 Schönblick? Wenn nicht, wird's Zeit!
 🍦 2 Möglichkeiten: I. 27.-31.10.97 oder
 🍦 II. 2.-6.1.98
 🍦 Einladungen mit den genauen Themen kann
 🍦 man bei der AGV-Geschäftsstelle anfordern.
 🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦🍦

Spieleabend:
Die Antarktisexpedition

Einleitung:
 In der Antarktis werden wichtige und wertvolle Bodenschätze vermutet. Um die Vorkommen zu erforschen, unternehmen wir eine Expedition in die Antarktis. Deshalb brauchen wir für unser Forschungsschiff Mannschaften (*Mannschaften bilden*).

Achtung: Zwischen den einzelnen Spielen muß die Rahmengeschichte entsprechend entwickelt und spannend erzählt werden!

- (1) Für ein Forschungsschiff benötigt man eine gut ausgebildete Mannschaft.
 - ☒ Zu jedem Buchstaben des Alphabets muß ein Gegenstand aus dem Bereich der Seefahrt aufgeschrieben werden.
- (2) Da die Mannschaft geeignet ist, kann die Reise beginnen. Zuerst muß das Schiff beladen werden. Man braucht Proviant und Ausrüstungsgegenstände.
 - ☒ Schubkarrenstaffel: Immer zwei Jungscharler bilden Fahrer und Schubkarren. Auf dem Rücken des Schubkarrens wird ein beliebiger Gegenstand transportiert.
- (3) Das Schiff kommt in der Antarktis an. Da dort keine Laderampe vorhanden ist, muß das Schiff mittels einer Seilbahn entladen werden.
 - ☒ In drei Minuten sollen möglichst viele Klötze entladen werden.
 (*Seilbahn mit befestigtem Gefäß über 2 Stöcke oder Stuhllehnen laufen lassen*)
- (4) Nun steht die Mannschaft auf dem Eis. Viele Spalten erschweren das Fortkommen
 - ☒ Eisschollen-Springen: Jede Mannschaft soll mit Hilfe von zwei

Zeitungsseiten, auf die man jeweils treten muß, eine bestimmte Strecke zurücklegen. (*Staffellauf*)

(5) Ein geeigneter Platz fürs Lager ist erreicht. Er ist allerdings verschneit und

muß daher erst freigelegt werden.

☒ Die beiden Mannschaften sitzen sich am Tisch gegenüber und versuchen, Wattestücke an der

Seite des Gegners vom Tisch zu blasen.

(6) Das beste Fortbewegungsmittel sind Skier.

☒ Mit Holzskiern für mehrere Personen eine bestimmte Strecke zurücklegen. *Zeit stoppen*.

(7) Notfallübung

☒ Atomspiel: Personen laufen im Raum durcheinander, Spielleiter gibt

ab und zu Anweisungen, in welchen Formationen sie sich finden

sollen (z.B. fünf Personen kniend im Kreis). Wer übrig bleibt, scheidet

aus.

(8) Notfall - Schneesturm

☒ Hindernislauf mit verbundenen Augen.

(9) Essen der Notration

☒ In Eiswürfel eingefrorene Gummibären in der Hand auftauen und essen.

(10) Der Himmel klart auf - man sieht die Sterne wieder und kann somit die Richtung bestimmen.

☒ Brennendes Teelicht unter dem Stuhl durchgeben.

Andachtsimpulse:

- > Apostelgeschichte 27 (+28) erzählen (Schiffbruch des Paulus).
- > Merkmale einer guten Mannschaft als Beispiel für Gemeinschaft unter Christen besprechen.
- > Eskimo-Missionsgeschichte: "Die Kraftprobe" (über die Material Verleihliste auszuleihen).