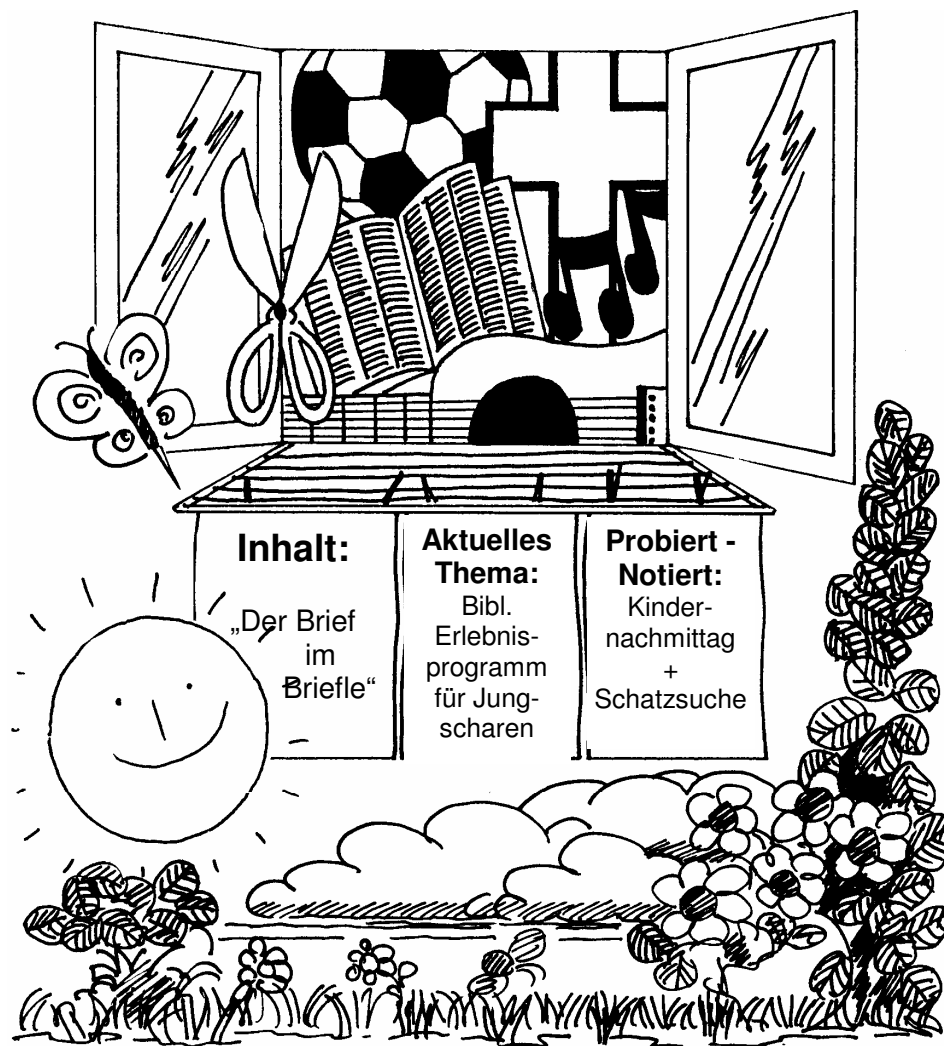


○ Scho's Neische g'hert? ○

S'API-Briefle¹⁷

für Kindergruppen- und Jungscharmarbeit



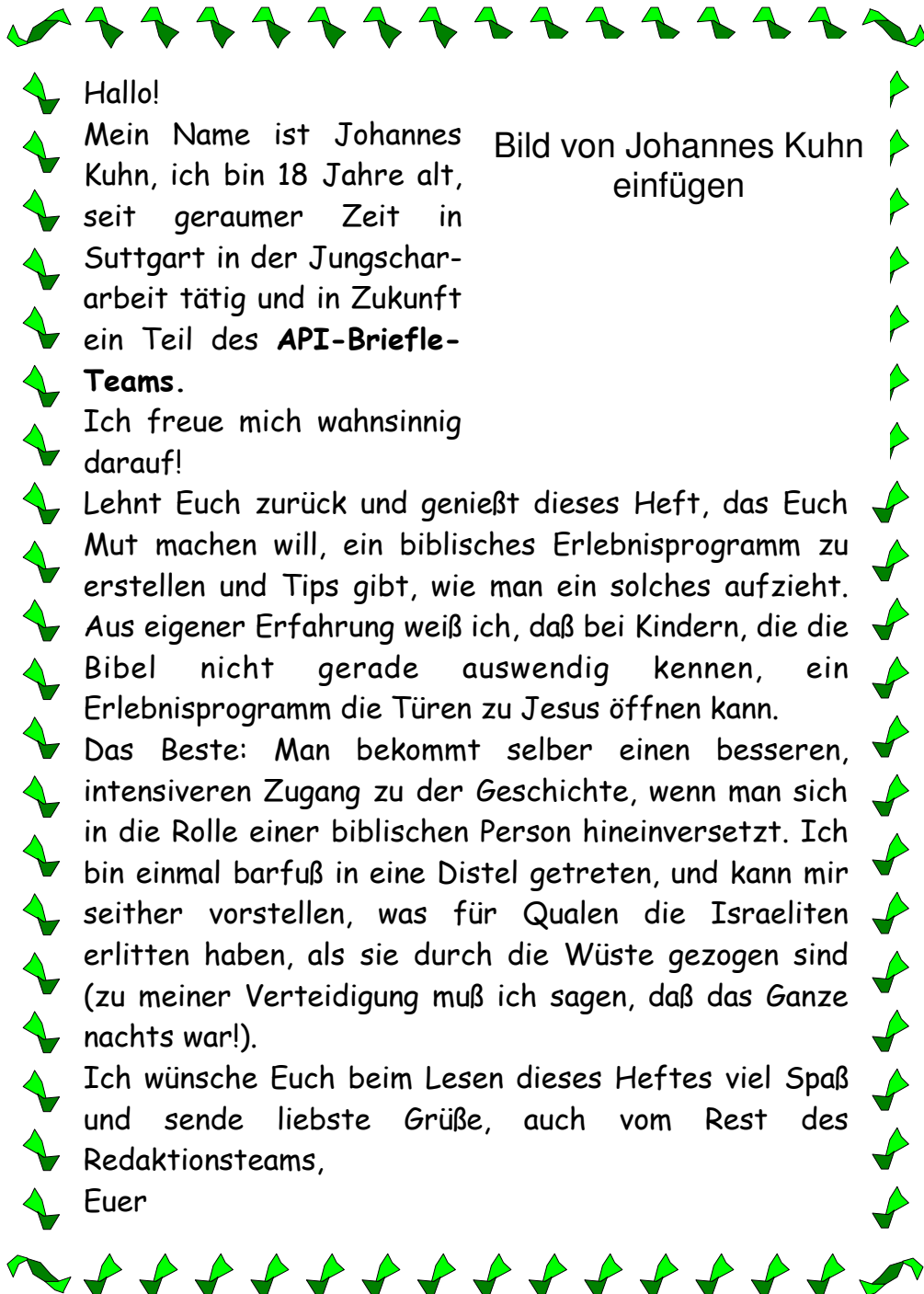
MPRESSUM:

Herausgeber: Altpietistischer Gemeinschaftsverband e.V., Furtbachstr. 16,
70178 Stuttgart, Telefon: 0711/96001-0, Fax 0711/96001-11

Verantwortlich für den Inhalt:

Landesbeauftragte für Kinder- und Jungscholarbeit Marianne Gruhler, Pappelweg 3,
71229 Leonberg, Telefon: 07152/76242

mit Team (Traute Böckle, Claudia Fegert, Johannes Kuhn, Daniel Staigmiller, Lydia Wahl)



Hallo!

Mein Name ist Johannes Kuhn, ich bin 18 Jahre alt, seit geraumer Zeit in Suttgart in der Jungschararbeit tätig und in Zukunft ein Teil des **API-Briefle-Teams**.

Ich freue mich wahnsinnig darauf!

Lehnt Euch zurück und genießt dieses Heft, das Euch Mut machen will, ein biblisches Erlebnisprogramm zu erstellen und Tips gibt, wie man ein solches aufzieht. Aus eigener Erfahrung weiß ich, daß bei Kindern, die die Bibel nicht gerade auswendig kennen, ein Erlebnisprogramm die Türen zu Jesus öffnen kann.

Das Beste: Man bekommt selber einen besseren, intensiveren Zugang zu der Geschichte, wenn man sich in die Rolle einer biblischen Person hineinversetzt. Ich bin einmal barfuß in eine Distel getreten, und kann mir seither vorstellen, was für Qualen die Israeliten erlitten haben, als sie durch die Wüste gezogen sind (zu meiner Verteidigung muß ich sagen, daß das Ganze nachts war!).

Ich wünsche Euch beim Lesen dieses Heftes viel Spaß und sende liebste Grüße, auch vom Rest des Redaktionsteams,

Euer

Bild von Johannes Kuhn einfügen

Biblisches Erlebnisprogramm für Jungschargruppen

Der Begriff sagt es schon:

Es geht darum, die Botschaft der Bibel nicht nur hörbar, sondern so weit wie möglich auch erlebbar zu machen und sie dadurch so dicht wie möglich ans eigene Leben heranzuholen.

Biblisches Erlebnisprogramm ist außerdem eine prima Möglichkeit, die ganze Jungscharstunde (oder auch einen ganzen Freizeittag) unter einem bestimmten Thema zu gestalten, wo jeder Programmpunkt den anderen vorbereitet, unterstützt oder vertieft.

“Jungscharstunde aus einem Guß”, könnte man dies auch nennen.

Die Bibel soll neu als Mitte unsrer Angebote begriffen werden, um die

Leider ist es in vielen Gruppen immer noch üblich, ein sogenanntes “Punkteprogramm” zu machen, bei dem der biblische Teil zusammenhanglos neben Spielen, Liedern, Basteleien und anderem steht. Dadurch läuft man Gefahr, daß das Ganze in einen “geistlichen” und einen “weltlichen” Teil auseinanderfällt, die leicht in Konkurrenz zueinander treten. Diese Art der Stundengestaltung sollte man sich für Notfälle aufbewahren, aber nicht zur Regel werden lassen!

herum sich alle anderen Programmpunkte gruppieren, bzw. mithelfen, sie besser (und tiefer) zu verstehen.

⇨ Wichtig vor allen methodischen Überlegungen ist die Frage nach dem/ den Zielgedanken des Textes und danach, welche Erfahrungen Kinder wohl damit verbinden. Deshalb bietet sich folgendes Erarbeitungsraaster an (hier am Beispiel einer Elia-Geschichte):

Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Umsetzung:



Text	Zielgedanken	Erfahrungsbereiche der Kinder	Ideen zur Umsetzung
1.Könige 17,1-7: Elia am Bach Krit	<ul style="list-style-type: none"> - Gott schweigt nicht - Gott tut, was er sagt - Gott hat viele Boten und Möglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Positive oder negative Erfahrungen mit Versprechen - Wie redet Gott heute? 	<ul style="list-style-type: none"> - V.1-4 erzählen - Mitarbeiter mit Rabenhandpuppe kommt, sucht Elia. Gemeinsame Suche. "Elia" sitzt am Bach und erzählt dort seine Geschichte



anhand des eben Erlebten, wieviel im Leben davon abhängt, daß man der richtigen Einladung folgt, bzw. seinen "Lebensdurst" an der richtigen Stelle stillt. Auch eine Andacht zu Matth.7,13



2. Es wird eine Erfahrung provoziert, in die hinein der Text anschließend

(breiter und schmaler Weg, bzw. Tür) ist möglich. Klar, daß anschließend die Tür für einen Drink nochmal geöffnet wird!

- ☞ Mitten im Singen oder sonstigem Vorprogramm bringt jemand einen Zettel herein, der vor dem Gemeindehaus gefunden wurde. Darauf steht: "Folgt den Spuren zu einem lohnenden Ziel!" Tatsächlich geben Fußspuren (aufgemalt oder aus Pappe) eine Richtung und einen Weg vor. Unterwegs gibt es allerdings verschiedene Probleme, die manche beinahe zum Umkehren und Aufgeben bewegen. Am Ziel wartet eine kleine Stärkung - und "Sarah" oder "Abraham", die erzählen, welche Herausforderung es für sie war, dem Ruf Gottes zu folgen ohne zu wissen, wie das Ziel genau aussehen würde (1. Mose 12). Impuls: *Auf Gott zu hören bringt ans Ziel, auch wenn es unterwegs immer wieder Schwierigkeiten gibt.*
- ☞ Fladenbrot backen bei der Geschichte von Elia und der Witwe von Zarat.
- ☞ Spiele zu "Führen und Folgen" bei "Jesus, der gute Hirte".
- ☞ Spiele mit verbundenen Augen bei der Heilung eines Blinden. Hier sollten diese allerdings vor und nicht nach der Geschichte gespielt werden, weil sie anregen, sich in die Situation eines Blinden hineinzusetzen, nicht in die eines Geheilten.
- ☞ Ähnlich ist es bei der Zachäus-Geschichte. Spiele rings um Geld, v.a. solche, bei denen es darum geht, möglichst viel zu horten, dürfen nicht als Vertiefung eingesetzt werden, sonst verstärken sie genau die falsche Aussage!
- ☞ Eine "Sprudelflaschenparty" mit Flaschen- oder Trink-Spielen, und zwischendurch eine Andacht zum Thema "Jesus gibt - nicht Cola - Wasser des Lebens !"
- ☞ Ein Fisch-Anhänger, aus Holz selbst gefertigt, ermutigt zum Bekenntnis zu Jesus, z.B. im Anschluß an eine entsprechende

Geschichte.

ACHTUNG: Nicht jede Geschichte eignet sich für jede Methode! Manchmal ist auch gar kein Erlebnisprogramm möglich; d.h. es muß nach ganz anderen Möglichkeiten gesucht werden.

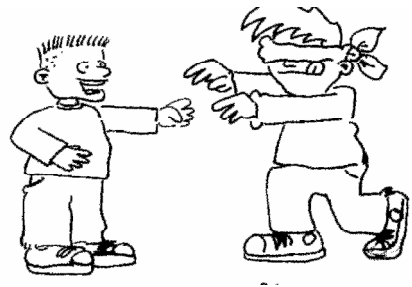
Wahrscheinlich ist sowieso deutlich geworden, daß das bibl. Erlebnisprogramm in der Regel viel Zeit und Vorbereitung erfordert. Schon deshalb wird es kaum gelingen, es jedesmal anzuwenden. Das ist auch gar nicht Sinn der Sache. Es soll dort Verwendung finden, wo es tatsächlich hilft, eine Aussage deutlicher zu machen und ins Leben

3. Ein bibl. Text oder Gedanke wird durch unterschiedliche Aktivitäten vorbereitet oder vertieft.

herein zu holen. Wer es zu oft verwendet, v.a. nach Punkt 2, wird merken, daß die Kids irgendwann schon bei jedem Spiel auf eine "Falle" warten und dann entsprechend reagieren.

Dennoch: Richtig dosiert und gezielt angewendet ist es eine super Möglichkeit, Kindern biblische Aussagen konkreter nahe zu bringen!

Das Zachäus-Praxisbeispiel eignet sich schon für Kinderstunden, während der Entwurf im "Api-Briefle" Nr.15 zur Geschichte der Lydia (Apostelgeschichte 16) ältere Kinder voraussetzt.



Viel Freude und Gottes Segen beim Ausprobieren!

Marianne Gruhler, Leonberg

Probiert - Notiert: Schatzsuche

Dieses Spiel eignet sich dafür, den Kindern die Botschaft vom größten und besten Schatz, der Bibel, rüberzubringen. Den Kindern wird zu Beginn der Jungscharstunde begeistert von einem Schatz erzählt, den sie finden können. Es ist hierbei besonders wichtig, daß die Kinder richtig heiß auf die Schatzsuche gemacht werden. Toll ist es, wenn der Mitarbeiter dabei so eine Art Robinson Crusoe-Verschnitt mimt. Jede Gruppe (ca. 3-4 Leute) erhält eine Schatzkarte. Diese ist keine gewöhnliche, denn auf ihr befinden sich mehrere Fragen, die beantwortet werden müssen. Wenn die Kinder alle Fragen beantwortet haben, müssen sie bestimmte Buchstaben aus den Lösungswörtern in die richtige Reihenfolge bringen, um so den Ort des Schatzes heraus-zufinden. Dort angekommen wartet ein Mitarbeiter (z.B. Robinson Crusoe) auf die Kinder, die den Schatz dann suchen. In der Schatzkiste befindet sich eine Bibel. Vermutlich brechen die Kinder nicht in Jubelstürme aus, aber genau das wollten wir

damals „provozieren“. Es folgt eine Andacht zum Thema „Der größte und beste Schatz der Welt - Die Bibel“, möglichst mit persönlichem Zeugnis. Selbstverständlich erhalten die Teams nach der Andacht noch eine Kleinigkeit.

Für ältere Kids bietet sich folgende Möglichkeit an: Die Teams müssen durch die Fragen einen Telefoncode herausbekommen, unter dem dann der Ort des Schatzes erfragt werden kann. Ein Musterbeispiel ist bei Marianne Gruhler gegen einen frankierten und adressierten Rückumschlag erhältlich (Anschrift auf der Rückseite). Viel Spaß beim Ausprobieren und danke im Voraus für alle Rückmeldungen (positiv wie negativ).

Johannes Kuhn, Stuttgart





Zum Vormerken:

Das nächste Seminar für Kinder- und Jungschararbeit findet vom 23.
- 27. 10. 1998 in Lonsee-Urspring statt.
Sonderprospekt in der AGV-Geschäftsstelle anfordern.

API-Landesjugendtreffen

am 11. / 12. Juli 1998

auf dem Schönblick bei Schwäbisch Gmünd

Thema: Abenteuer Zukunft

mit

Niki Kimla - ARARAT - PEPERONI

Einladungen mit genauem Programm und Anmeldung sind in der
AGV-Geschäftsstelle erhältlich.



's Sprüche:

Sagt Max zu seinem
Freund Hubert:
„Du, deine neuen
Nachbarn sind aber
arg schlank!“
Antwortet Hubert:
„Naja, das sind halt



Biblisches Erlebnisprogramm für einen bunten Kindernachmittag: "Zachäus war ein kleiner Mann"

1. Begrüßung (außerhalb des Gruppenraums)

Jedes Kind erhält einen gleich großen Spielgeldbetrag mit dem Hinweis, daß am Bazar eingekauft werden kann, für den Zoll aber noch etwas Geld aufgehoben werden muß.

(Material: Spielgeld, z.B. von Banken)

2. Der Bazar

Mit viel Geschrei und israelischer Musik bieten die Verkäufer (2 - 3 Mitarbeiter) ihre Waren an und laden die Kinder zum Einkaufen ein. Natürlich ist Handeln um die Preise das A und O.

(Material: israel. Musik, kleine Sachen zum Verkaufen z.B. Obst, Süßigkeiten..., Preisschilder, Tücher zum Dekorieren)

3. Am Zoll

Um in den Gruppenraum zu kommen, müssen die Kinder jetzt an dem aufgebauten Zollstand vorbei. Durch ein Seil und ein Schild "Zoll - bitte einordnen" werden sie unbewußt getrennt. Ein Teil der Kinder zahlt einen relativ geringen Zollbetrag - der Zöllner (Mitarbeiter) läßt vielleicht noch mit sich handeln. Die Kinder, die sich an der Seite des Zachäus (Mitarbeiter in protzigen Kleidern...) eingereiht haben, erleben jetzt eine böse Überraschung. Sie müssen einen viel zu hohen Betrag zahlen, der ihren Geldvorrat übersteigt. Zachäus läßt nicht mit sich handeln und schickt die Kinder ggf. wieder zurück. Sie können sich Geld bei anderen leihen, ihre Markteinkäufe wieder zurückgeben...Er läßt nur die durch, die zahlen können.



4. Das Interview

Wenn alle Kinder im Raum sind, passiert auch der Reporter (Mitarbeiter) der „Israel News“ den Zoll und geht zu der Menschenmenge, die sich aus weiteren Mitarbeitern gebildet hat. Mit Schriftrolle und Federhalter interviewt er die aufgebrachte Menge, die sich lautstark über Zachäus beschwert. "Halsabschneider, Ausbeuter...". Auch die Kinder werden nach ihrer Meinung gefragt.

5. Der Tumult

Unter den Kindern sollten jetzt Rufe laut werden: "Jesus kommt!" (ein paar Kinder vorher einweihen). Zachäus kommt auch und will Jesus sehen, wird aber von der aufgebrachten Menschenmenge mit Ellenbogen und Schubsen nicht vorbeigelassen. Hinter der Menge befindet sich ein Baum (Leiter mit braunen und grünen Tüchern), auf den Zachäus steigt, um etwas sehen zu können. Jesus kommt und geht auf den Baum mit



Zachäus zu. Jesus ruft Zachäus vom Baum herunter und geht mit ihm nach Hause. Die Menschen ärgern sich, schimpfen und laufen hinter den beiden her.

6. Die Wandlung

Zachäus sitzt mit Jesus an einem Tisch. Sie essen und unterhalten sich. Die Menschenmenge lauscht und tuschelt... Zachäus steht auf und sagt: „Jesus, ich freu mich so, daß du zu mir gekommen bist! Weil du mein Freund bist, will ich nicht so bleiben, wie ich bin. Ich will in Ordnung bringen, was ich falsch gemacht habe.“ Er geht zu der Menschenmenge und bittet um Verzeihung und fragt, ob sie Freunde werden können. Sie bekommen alle ihr Geld wieder; sogar viel mehr.

7. Basteln

Jedes Kind darf einen Geldsack basteln. Dazu braucht man pro Kind einen Stoffkreis mit 15-20 cm, Wolle oder Schnur.

Wenn die Geldsäcke fertig sind, teilt Zachäus das Geld aus (Spielgeld oder Goldtaler).

8. Das Festessen

Zachäus lädt alle (auch die Kinder) zu einem festlichen Essen ein, das mit einem Lied begonnen wird.

9. Vertiefung

Nach dem Festessen wird die Zachäus-Story mit einem "RAP" vertieft. Ein Sprecher spricht immer eine Zeile vor und macht dazu eine Bewegung. Die Kinder sprechen die Zeile dann nach:

Kommt wir gehn nach Jericho.

Dort ist großer Markt.

Wir kaufen ein.

Äpfel, Brot und Kuchen zum Versuchen.

Nun geht es zum Zoll.

Dort ist es nicht toll.

Zachäus sammelt viele Taler ein -
steckt sie in den eignen Beutel rein.

Gemeinheit, Ausbeutung, Betrug!

Da kommt Jesus in die Stadt.

Mal hör'n, was er zu sagen hat.

Zachäus ist zu klein, er sieht ihn kaum -

deshalb steigt er auf einen Baum.

Doch Jesus ruft ihn runter,
das ist ein großes Wunder.

Er geht sogar mit ihm nach Haus,
da ist es bei den andern aus.

Doch Jesus mag Zachäus sehr,
der sagt: "Ich betrüge ab sofort nicht mehr."

Da teilt er alles, was er hat,
mit den Leuten in der Stadt.

Verändert hat ihn Jesus sehr,
ER ist für ihn nun Freund und Herr.

10. Die Reise nach Jericho

Als Abschluß eignet sich das Spiel "Die Reise nach Jerusalem".

(Material: israelische Musik, für jedes Kind einen Stuhl)

Marie Holder und Team, Heidenheim