

Jungschartags-Nachfeier

Ziel: Den JuTa noch ein bisschen nachfeiern und die „geistlichen Inhalte“ wiederholen und vertiefen.

Einstieg

Ihr könntet am Anfang Eure **Urkunde** aufhängen und - falls Ihr zu den Spielstrassensiegern gehört - dem Pokal ein würdiges Plätzchen zukommen lassen (Jubeln nicht vergessen! ☺). Und: Eure evtl gewonnen Preise würden sich bestimmt freuen, gleich mal ausprobiert zu werden...

Macht es Euch gemütlich, genehmigt Euch einen kühlen Eistee o.ä. und erzählt Euch gegenseitig, an was Ihr Euch **erinnert**. Bei der Gelegenheit könnt Ihr ja auch gleich den Feedback-Bogen zusammen mit den Jungscharlern ausfüllen ☺.

Hinführung

Besorgt Euch im Vorfeld einen Hometrainer (Ihr wisst schon, so ein aufgebocktes Fahrrad ohne Räder ☺). Lasst die Jungscharler abwechselnd darauf strampeln und stellt ihnen währenddessen Fragen zum JuTa. Sie dürfen allerdings eine vorher abgemachte Geschwindigkeit nicht unterschreiten (kann am Display abgelesen und somit kontrolliert werden). Solltet Ihr sogar zwei dieser Geräte greifbar haben, könnt Ihr ein direktes Duell zwischen zwei Jungscharlern veranstalten. Wer zuerst - und vor allem richtig - antwortet bekommt den Punkt.

Habt Ihr keine Möglichkeit einen Hometrainer zu organisieren, könnt Ihr sie stattdessen auch Seilspringen oder den Jungscharraum hoch und runter flitzen lassen.

Fragen zum Jungschartag (Gottesdienst: Moderation, Anspiel, Lieder, geistlicher Impuls,.../ Spielstrasse und Nachmittagsprogramm):

1. Welchen Platz haben wir bei der Spielstrasse belegt?
2. Welche Instrumente spielte die Band?
3. Nenne drei Lieder vom JuTa... (s.u.)
4. Wie heisst der Bruder von Louis? (Ole)
5. Wo fand der JuTa statt? (Holzheim)
6. Mit welchem Gas wurden die Luftballone befüllt? (Helium)
7. Wie lauten die Namen der Moderatoren? (Tini und Daniel)
8. Louis ist Fan von welchem Fussballverein? (VfB Stuttgart)
9. An wen geht das gesammelte Geld der neuen Jahresaufgabe? (Waisenkinder in Malawi)
10. Welches Symbol war auf der Einladung zum JuTa zu sehen? Ein Rettungsring, oder ein Steuerrad? (Rettungsring)
11. Wie heisst der neue Jungscharreferent? (Stefan)
12. Wie viele Würstchen hat Louis am Essensstand verputzt? (20)
13. Wie viele Stationen hatte die Spielstrasse? (26)
14. Wie hiess das Motto des JuTa? SOS... (...wo finde ich Hilfe)
15. Auf was rutschten die Jungscharler am Anfang des JuTa-Werbeclips? (Wasserrutsche)
16. Wie viele Geburtstagskinder gab es am JuTa?
17. Was gab es zu Essen? (Würstchen und Pizza)

18. Was kostete ein Stück Pizza? (1,50 €)
19. Bei welcher Station holten wir die meisten Punkte?
20. Wie viele Sänger wurden von der Band begleitet? (3)
21. usw...

Jahresaufgabe

Erinnert Euch an die neue Jahresaufgabe und überlegt, wie Ihr die Waisenkinder in Malawi unterstützen möchtet (Erlöse aus Flohmarkt, Kuchenkauf, Adventsbasar, Theateraufführung, Kindermusical, Sponsorenlauf, Sportturnier,...). Infos zu diesem Projekt könnt Ihr ebenfalls herunterladen (direkt neben diesem Stundenentwurf...)

Hier noch die passende Bankverbindung, verbunden mit der Bitte, das gesammelte Geld direkt dorthin zu überweisen:

Empfänger: Liebenzeller Mission; BLZ: 66650085;

Sparkasse Pforzheim-Calw; Konto: 3300234

Vermerk: Chilonga-Kids-Projekt – J+V Urschitz.



Lieder

Siehe JuTa-Liedheft...

- Einfach spitze
- Er hält die ganze Welt
- Echt elephantastisch
- Spring mit mir ein Halleluja
- *Wenn der Sturm tobt*
- *Ich hab einen, der mit mir geht (JuTa-Lied 2009)*
- Nur deine Liebe

Geistlicher Impuls

Fragen für eine Gesprächsrunde:

- **Um was ging es beim Gespräch zwischen Alex und Louis?** Thema Angst
- **Vor was haben Louis, bzw Alex Angst?** Vor vielen Kindern, Dunkelheit (Keller), Strafe oder Ärger wegen dem kaputten Fussball, dass sich die Eltern nicht mehr mögen und sich trennen, ausgelacht zu werden (Mobbing in der Schule), Gewitter, sitzenbleiben, Schulbus verpassen,...
- **Kommt Euch da etwas bekannt vor?** Bitte in dieser Gesprächsphase sensibel vorgehen, da es sehr persönlich werden und die ein oder andere Träne kullern kann.
- **Vor was kann man noch Angst haben?** Sollten Eure Kinder schon etwas älter sein, können sie die Antworten auf ein Plakat aufmalen...

- **Ist Angst immer etwas Schlechtes?** „*Nein, manchmal schützt sie uns*“ (Beispiele nennen)

Biblische Geschichte:

- Verteilt folgende Rollen unter den Kindern: Sturm, Regen, Wellen, 3-4 Jünger. Die anderen fassen sich an den Händen und bilden ein Boot, indem sie sich um die „Jünger“ knien.

Erzählt die Geschichte **Markus 4,35-41** nach. Nun müssen die Jungscharler das Gehörte nachspielen - bis zu der Stelle, wo die Jünger Angst bekommen (also inkl Vers 37). Schmückt die Bootsfahrt und das Gewitter etwas aus, sodass die einzelnen Rollen öfters auftreten können - z.B. „*die Jünger betraten den Steg und streckten die Beine aus, um ins Boot zu gelangen.*“ ... „*während einer der Jünger den Anker lichtete...*“ ... „*sie schauten den Möwen hinterher*“ ... „*ein leichter Wind kam auf*“ ... „*der Wellengang wurde höher*“ ... „*das Boot begann leicht zu schaukeln*“ ... „*die Jünger rutschten unruhig hin und her*“ usw...

- Da diese Geschichte schon recht bekannt sein dürfte, erzählt sie im Anschluss an das Rollenspiel *falsch* weiter („*Jesus schnappte sich einen Eimer und schöpfte das Wasser aus dem Boot*“ ... „*nach zwei Stunden legte sich der Sturm langsam*“) und wartet auf die Reaktion der Kids. Kommt keine? Hakt nach und erzählt die richtige Version.
- Greift die Schlüsselszene auf: „*Wer schon einmal ein heftiges Gewitter erlebt, bzw an der Nordsee gesehen hat, wie stark ein Sturm und wie hoch Wellen sein können, weiss, wie eindrücklich und furchteinflössend die Natur sein kann*“.

Evtl. kann ja sogar eines der Kinder ein solches Urlaubserlebnis schildern... „*Auch manche Menschen, Dinge oder Erlebnisse können furchteinflössend sein.*“

Macht dabei deutlich, wie gross und unbegrenzt die Macht von Jesus ist - z.B. mit einer kurzen Demonstration: Ein Jungscharler und ein Mitarbeiter stehen sich gegenüber. Ein „standhafter“ Mitarbeiter wählt einen Jungscharler, der ihn wegschieben soll, was nicht gelingen wird (sofern Ihr die beiden „Darsteller“ richtig ausgewählt habt ☺). Habt Ihr einen Kraftsportler in der Mitarbeiterschaft oder noch kleine Jungscharler, so könnt Ihr ruhig zwei Freiwillige auswählen ☺. Verknüpft dies mit der Aussage, dass nichts stärker und mächtiger ist als Jesus. Nicht einmal der heftigste Sturm oder die höchsten Wellen.

Anwendung auf unser Leben

- Geht auf Vers 40 ein und macht deutlich, dass Jesus nicht ärgerlich auf die Jünger ist, obwohl sie ihm Vorwürfe machen, sondern ihnen zeigen möchte, dass sie ihm vertrauen können und sich somit auch nicht von ihrer Angst beherrschen lassen müssen.
- Auf Jesus vertrauen, wenn man Angst hat – wie geht das? Da die Jungscharler nicht an theologischen Richtigkeiten interessiert sind, sondern ob und wie es funktioniert, schildert doch an dieser Stelle, wie Ihr als Mitarbeiter das (er)lebt. Mir z.B. hilft es, wenn ich mich zurück erinnere, wo und wie mir Jesus bisher geholfen hat, oder mit einem Freund darüber rede und zusammen mit ihm bete. Greift dabei auch die beiden Grundaussagen vom Jungschartag auf: Sich an Jesus wenden und „Hilfe holen“.

- Evtl könntet Ihr Erinnerungszeichen basteln, welche die Jungscharler anstupsen, Jesus zu vertrauen und ihm alles zu sagen. Mögliche Ideen: Armbändchen, laminierte Kärtchen für die Brieftasche oder Handysocke,...

Abschluss

- Das Angebot unterbreiten, dass die Jungscharler mit Euch reden können, wenn die Angst sich bei ihnen breit macht und stärker ist.
- Jeder kann zum Schluss, wenn er möchte(!), eine konkrete Angst aufschreiben und den Zettel in einen Topf werfen. Nun zieht jeder, der beten möchte einen Zettel und für das Anliegen. Sollten Zettel übrig sein, betet ein Mitarbeiter für das dort Notierte.
- Evtl habt Ihr ja schon die (Gruppen)bilder auf www.ecja.de entdeckt und für Eure Jungscharler ausgedruckt. So könnte nun noch jeder unterschreiben, der am JuTa teilgenommen hat.

Ideen für eine kleine Spielstrasse

1. Erste Hilfe

Spielidee: Ziel ist es, einen Erste-Hilfe Kasten in zwei Minuten anhand einer Fotovorlage einzuräumen. Die richtigen Dinge müssen an die vorhergesehene Stelle gepackt werden.

Material: Erste-Hilfe Kasten + Inhalt, Fotovorlage, ähnliche Dinge (zur Verwirrung), Uhr

Wertung: 1 Pkt für den richtigen Gegenstand, 1 Pkt für die richtige Stelle

2. Woher kommt mir Hilfe?

Spielidee: Auf verschiedenen Wäschestücken stehen die einzelnen Buchstaben für den Satz „Gott ist meine Hilfe!!!“. In zwei Minuten müssen die Kinder die Wäsche in die richtige Reihenfolge an einer Leine aufhängen.

Material: 20 Wäschestücke mit je einem aufgemalten Buchstaben/Zeichen, Leine, Wäscheklammern, Uhr

Wertung: 1 Punkt für jedes richtig aufgehängte Wäschestück

3. Löschkette

Spielidee: Ziel des Spiels ist es soviel Wasser wie möglich von Eimer A in Eimer B zu transportieren. Dazu stellt sich eine Löschkette von 5 Personen in einer Reihe auf. Der Becher wird von Spieler 1 mit Wasser (aus Eimer A) befüllt und in der Reihe weitergereicht. Der letzte Spieler schüttet das Wasser in den Eimer B und lässt den Becher wieder zu Spieler A durch die Reihe zurückgeben.

Material: 2 x 10-Liter-Eimer, 1 Becher (ca. 200ml), 1 Messbecher

Wertung: pro 150ml = 1 Punkt

4. Verdächtig

Spielidee: Unter einem Poncho befinden sich 20 verschiedene Gegenstände. Nacheinander darf jeweils 1 Spieler zum Poncho gehen und versuchen einen Gegenstand zu ertasten. Meint er zu wissen, was es ist, nennt er es leise dem Spielleiter und gibt ihm den Gegenstand. Ist es richtig, wird der Gegenstand zur Seite gelegt. Ist die Antwort falsch, wird der Gegenstand wieder unter den Poncho gelegt und der nächste Spieler darf kommen.

Falls ein Spieler nicht weiter kommt, darf er von einem anderen Spieler abgelöst werden. Achtung: Andere Mannschaften sollten außer Hörweite sein.

Material: 1 Poncho, Wasserpistole, Seil, Plastikmesser (Fasching), Handy, Fernglas, Notizblock, Stift, Schlüssel, Streichhölzer, Mütze, Handschuhe, Klebeband, Armbanduhr, (Sonnen-) Brille, Taschentuchpäckchen, Bonbon, Geldbeutel, Perücke, Flasche, Handschellen

Wertung: pro erratenen Gegenstand = 1 Punkt

5. Rettender Anker

Spielidee: Ein 2m entferntes Schlauchboot soll so oft wie möglich über die Ziellinie gezogen werden. Die Spieler versuchen nacheinander einen am Seil befestigten Sandsack (wie einen Anker) in das Schlauchboot zu werfen. Gelingt dies, wird das Boot am Seil über die Ziellinie gezogen, so dass es komplett hinter der Linie steht. Dann zieht der Jungcharleiter so schnell wie möglich das Boot wieder in die Startposition zurück.

Material: 1 Schlauchboot (o.ä.), 1 Sandsack, Abdeckfolie (Schlauchboot sollte darauf hin und her gezogen werden), Kreide/Klebeband für Ziellinie und Startfeld vom Boot

Wertung: für jedes über die Ziellinie gebrachte Boot = 2 Punkte

Ich wünsche Euch eine schöne und gelungene Nachfeier...

Euer

Alex