

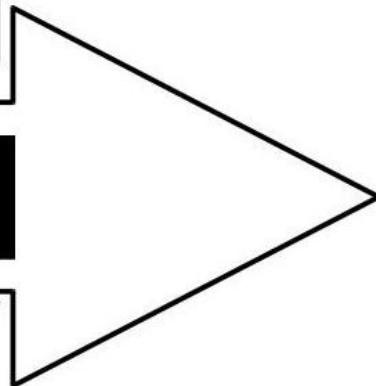
Unterwegs im Auftrag des Herrn

Das (fast) komplette Programm der AJC-Jungcharfreizeit 2017

UNTERWEGS

IM AUFTRAG DES HERRN

AJC – JUNGSCHARFREIZEIT 2017



Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0Lizenz. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Unterwegs im Auftrag des Herrn - © 2017 Team der AJC-Jungcharfreizeit.de
Zusammengefasst von BÖ für Jungcharwerkstatt.de © 2020

Inhaltsverzeichnis

.....	1
Über die AJC-Jungcharfreizeit.....	5
AJC.....	5
Die AJC-Jungcharfreizeit.....	5
Die Zusammenarbeit.....	5
Danke.....	5
Haftungsausschluss.....	5
Tagesablauf auf der AJC-Jungcharfreizeit.....	6
Tag 0 – Aufbau und sonstige Vorbereitungen.....	10
Zelte.....	10
Technik.....	10
Küche.....	11
Weitere Vorbereitungen.....	11
Tag 1 – Anreise.....	12
Stichwort zum Tag.....	12
Zielgedanke.....	12
Stille Zeit.....	12
Bibelarbeit.....	12
Die Ankunft auf dem Zeltplatz.....	12
Kennenlernnachmittag.....	12
Vorstellungsabend.....	13
Theater 1. Szene: Paulus der Christenverfolger.....	13
Bühnenbilder:.....	13
Überblick Sounds/Videos:.....	13
Requisiten:.....	13
1. Szene: Paulus der Christenverfolger.....	15
Tag 2.....	16
Stichwort zum Tag.....	16
Zielgedanke.....	16
Bibelarbeit.....	16
Theater 2. Szene: 180-Grad-Wende.....	16
Schwarz-weißer Nachmittag.....	18
Nachtgeländespiel.....	19
Tag 3.....	21
Stichwort zum Tag.....	21
Zielgedanke.....	21
Bibelarbeit.....	21
Theater 3. Szene: Paulus beginnt als Missionar - 1. Missionsreise.....	21
Missionsreise (Wandertag).....	24
Geschlechtergetrenntes Programm.....	24
Tag 4.....	25
Stichwort zum Tag.....	25
Zielgedanke.....	25
Bibelarbeit.....	25
Theater4. Szene: Hype in Lystra.....	25
Baden.....	27
Gruppenabend.....	27
Tag 5.....	28
Stichwort zum Tag.....	28
Zielgedanke.....	28

Bibelarbeit.....	28
Theater 5. Szene: 2. Missionsreise.....	28
Dorfspiel.....	30
Gastabend.....	32
Tag 6.....	32
Stichwort zum Tag.....	32
Zielgedanke.....	32
Bibelarbeit.....	32
Theater 6. Szene: Vision Europa.....	33
Olympische Spiele.....	36
Vorprogramm.....	38
Nachtwanderung.....	40
Tag 7.....	41
Stichwort zum Tag.....	41
Zielgedanke.....	41
Bibelarbeit.....	41
Theater 7. Szene: In Fesseln - im Gefängnis in Philippi.....	41
Römernachmittag.....	43
Gallier laden ein.....	43
Tag 8.....	44
Stichwort zum Tag.....	44
Zielgedanke.....	44
Bibelarbeit.....	44
Theater 8. Szene: 3. Missionsreise: Ephesus - gegen den Strom.....	44
Geländespiel.....	46
Lobpreisabend.....	47
Tag 9.....	48
Stichwort zum Tag.....	48
Zielgedanke.....	48
Bibelarbeit.....	48
Theater 9. Szene: Trotz Warnung nach Jerusalem.....	48
Bastelnachmittag.....	51
Lagerfeuerabend.....	51
Tag 10.....	52
Stichwort zum Tag.....	52
Zielgedanke.....	52
Bibelarbeit.....	52
Theater 10. Szene: Gefährliche Überfahrt.....	52
Chillernachmittag / Einsatz.....	54
Römisches Fest.....	54
Tag 11 – Abreise und Abbau.....	56
Stichwort zum Tag.....	56
Zielgedanke.....	56
Bibelarbeit.....	56
Theater 11. Szene: Rückblick.....	56
Verabschiedung und Abreise.....	58
Nachmittagsprogramm Abbau/LKW laden.....	58
Abendprogramm LKW abladen BaMa, Zelte und Technik einräumen.....	59
Danke an alle Mitarbeiter der AJC-Jungcharfreizeit 2017.....	59

Liebe Mitarbeiter,

ihr habt die dritte Zusammenfassung einer kompletten [AJC-Jungscharfreizeit](https://ajc-jungscharfreizeit.de) vor euch. Da zwischen der Freizeit und der Erstellung dieses Dokumentes mehrere Jahre vergangen sind, kann ich leider nicht mehr jeden Programmpunkt rekonstruieren. Ich gebe aber mein Bestes.

Unter <https://labor.jungscharwerkstatt.de> habe ich mal aufgelistet wo es noch hakt. Wenn du noch Unterlagen (digital oder analog) zu Hause findest, lass sie mir zukommen. Ich werde auch „fertige“ Dokumente noch erweitern.

Jedes Jahr stecken dutzende Mitarbeiter hunderte Stunden in die Vorbereitung eines – wie ich finde – großartigen Zeltlagers. Und anschließend landen die ganzen Ideen „in der Tonne“. Und Mitarbeiter anderer Zeltlager beginnen mit der ganzen Arbeit von vorne.

Deshalb gibt es hier die Zusammenfassung des Zeltlagers „unterwegs im Auftrag des Herrn“ aus dem Jahr 2017.

Grundlage dieses Programms ist die Geschichte um Paulus (früher Saulus). Diese wurde in einem Theater jeden Tag ein Stück weiter erzählt. Das Programm richtete sich nach den Geschichten. Änderungen waren wetterbedingt nötig, ich schreibe aber den ursprünglichen Plan auf.

2017 hatten wir mal wieder „Guter Start“ und „Pur“ zur Stillen Zeit. Deshalb gibt es auch keine extra tägliche Bibelstelle.

Dieses Dokument darf zur Vorbereitung von Zeltlagern frei verwendet und vervielfältigt werden, solange die Links zu <https://ajc-jungscharfreizeit.de> und <https://jungscharwerkstatt.de> nicht entfernt werden. Für eventuelle Nachfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Wenn ihr die AJC-Jungscharfreizeit als Vorlage für euer Zeltlager nutzt, würde ich mich über Rückmeldungen freuen.

Weitere Zusammenfassungen findet ihr unter <https://jungscharwerkstatt.de/tag/komplettes-zeltlager>

Euer Bernd „BÖ“ Östreicher

PS: Noch ein Hinweis zur Sprache: Zwecks besserer Lesbarkeit schreibe ich deutsch. Ohne irgendwelche Rücksicht auf Geschlecht oder Minderheiten. Es dürfen sich aber Männlein, Weiblein und alle dazwischen mit „Leser“ oder „Mitarbeiter“ oder „Teilnehmer“ angesprochen fühlen, da es meiner Meinung nach einen Unterschied zwischen grammatikalischem und biologischem Geschlecht gibt.

PPS: Ich würde mich freuen, auch Programme von anderen Zeltlagern veröffentlichen zu dürfen. Du musst dir nicht unbedingt den Aufwand machen, alles so ausführlich zu schreiben, wie ich das hier plane. Lass mir einfach die Dateien zukommen, die ihr sowieso habt. Dann können sich andere Mitarbeiter (inklusive mir) Inspirationen für ihre Zeltlager holen.

Über die AJC-Jungscharfreizeit

AJC

Die Aktiven Jungen Christen (www.AJC-ev.de) sind ein Verein, der in Hohenlohe – genauer gesagt in Blaufelden und Umgebung – das Wort Gottes verbreiten will.

Zitat von der Homepage: „Wir sind junge und ältere Menschen aus allen Schichten der Bevölkerung und stehen wie Sie/Du mitten im Leben. Wir kommen aus verschiedenen Gemeinden und Gemeinschaften der Region und sind zutiefst davon überzeugt, dass Gott existiert, dass er jeden Menschen kennt, ihn liebt und eine persönliche Beziehung zu jedem seiner Geschöpfe will. Jesus ist der Schlüssel, um Gott zu begegnen.“

Die AJC-Jungscharfreizeit

Seit 1974 führt der AJC e.V. jedes Jahr ein Zeltlager für Kinder im Jungscharalter (8 bis 13 Jahre) durch. Seit 1978 wird zusätzlich eine Freizeit für Teenager von 14 bis 18 Jahren veranstaltet. Zuerst zur gleichen Zeit auf dem gleichen Zeltplatz, ab 1989 nach einander auf getrennten Plätzen.

Die AJC-Jungscharfreizeit wird ausschließlich von ehrenamtlichen Mitarbeitern durchgeführt. Jeder, der sich einbringt, tut das aus Überzeugung.

Die Teilnehmerzahl schwankt um etwa 100 Teilnehmer. Zu Spitzenzeiten kratzen wir an der 150-Teilnehmer-Grenze, bei geburtenschwachen Jahrgängen kommen immer noch um die 80 Teilnehmer zusammen.

Die Zusammenarbeit

BÖ (der Macher der Jungscharwerkstatt) ist seit vielen Jahren auch ein Mitarbeiter der AJC-Jungscharfreizeit. Da war es naheliegend, teilweise aufwändig geplante Programmpunkte an einer zentralen Stelle (der Jungscharwerkstatt eben) zu sammeln und zu archivieren. Die Idee, gesamte Zeltlager als „Buch“ zusammen zu fassen war nur der nächste Schritt.

Danke

Wie bereits erwähnt, stammen die wenigsten Ideen aus meiner Feder. Ich werde versuchen, die Urheber bei den einzelnen Programmpunkten namentlich zu erwähnen.

Danke, dass ihr euch für die AJC-Jungscharfreizeit einbringt und für jede Idee, die ich hier verwerten darf. Ich konnte nicht jeden Mitarbeiter einzeln um Erlaubnis bitten. Falls in diesem Schriftstück etwas steht, mit dem du nicht einverstanden bist, melde dich bitte kurz und ich werde es ändern.

Haftungsausschluss

Alle Informationen wurden nach bestem Wissen und Gewissen zusammengestellt. Falls sich irgendwelche Fehler eingeschlichen haben, schreibt mir und ich werde es korrigieren. Ich übernehme keinerlei Verantwortung für eure Zeltlager. Dafür seid ausschließlich ihr verantwortlich. Ich gebe nur Ideen weiter.

Tagesablauf auf der AJC-Jungscharfreizeit

Die AJC-Jungscharfreizeit gibt es seit den 1970er Jahren und es wurde immer wieder ein bisschen am Tagesablauf getauscht, im Großen und Ganzen war er aber – soweit ich mich erinnern kann – gleich.

Die größte Änderung war die Lagerzeit, die wir über viele Jahre hatten. Die Uhr wurde am ersten Tag eine Stunde zurückgestellt (Winter- bzw. Normalzeit) damit es abends bei der Nachtruhe schon dunkel war. Am letzten Tag wurde die Uhr wieder auf Sommerzeit vorgestellt. Mittlerweile bleibt die Uhr wie sie ist und die Programmpunkte wurden eine halbe Stunde nach hinten geschoben.

7:30 Uhr Mitarbeiterandacht

Der Tag beginnt für die Mitarbeiter um 7:30 mit der Mitarbeiterandacht. Ein kurzer gemeinsamer Input, der entweder von den Tagesleitern, vom Bibelarbeitssteam oder einer Person, die sich vor der Freizeit extra dafür bereit erklärt hat, vorbereitet wird. Vorteil vom Bibelarbeitssteam: Es kann schon auf die Bibelarbeit in der „Gemeinsamen Stunde“ eingegangen werden.

Nach der Andacht wird noch kurz das Programm des Tages besprochen. Werden für Programmpunkte noch Mitarbeiter benötigt? Gleich festlegen wer was macht und einen Treffpunkt vereinbaren.

Wird Programm zum Beispiel wetterbedingt getauscht? Besprechen welche alternativen Programmpunkte es gibt und was vorbereitet werden muss.

Gibt es Infos, die alle Mitarbeiter wissen müssen und die die Teilnehmer nicht wissen sollen? Jetzt ist der richtige Zeitpunkt.

8:15 Uhr Teilnehmer wecken / Stille Zeit

Das Wecken gilt als offizieller Start des Tages. Es gab schon die verschiedensten Arten. Alle Mitarbeiter singen auf dem Zeltplatz ein Lied, der „HupClub“ (Posaunenchor) spielt, laute Musik von CD bzw anderer Musikquelle, Stadiontröte...

Direkt im Anschluss gehen die Mitarbeiter in ihre Gruppenzelte und wecken bei Bedarf noch persönlich nach. Vor allem am Ende der Freizeit wird gelegentlich ein kalter Waschlappen nötig. Nach einer kurzen Begrüßung nehmen alle ihre Bibel und jede Zeltgruppe macht ihre Stille Zeit. Der Text und die Erklärung kommen entweder aus einer gekauften Bibellesehilfe (Guter Start) oder in den letzten Jahren sehr konsequent aus dem „Hefte“. Dort ist die Bibelstelle schon auf den Zielgedanken der Bibelarbeit ausgerichtet. Macht aber im Vorfeld mehr Arbeit als ein gekauftes Heft.

Man muss dabei ein bisschen die Zeit im Auge behalten. Denn im Anschluss hupt die Stadiontröte, die die Programmpunkte ankündigt zum Appell, dann sollte man zügig zum Abschluss kommen.

9:00 Uhr Appell / Frühstück

Beim Appell treten alle Zeltgruppen an. Der Tagesleiter ruft die Gruppen nach einander auf und jede trägt ihren Schlachtruf vor. Es folgt noch etwas Frühsport oder ähnliches. Den Appell gibt es seit dem Römerlager 2003.

Dann geht es zum Essplatz wo nach einem Gebet durch den [TL](#) bestimmt wird, in welcher Reihenfolge sich zum Essen holen angestellt wird. Das geht sowohl in Zeltgruppen als auch nach anderen Kriterien wie „rote T-Shirts“, nach Schuhgrößen sortiert oder „alle 10-Jährigen“

Üblicherweise sitzen die Zeltgruppen mit ihren Mitarbeitern zusammen am Tisch. Bei allen Mahlzeiten bleiben die Teilnehmer so lange sitzen, bis der Tagesleiter die Mahlzeit für beendet erklärt.

Nach dem Frühstück ist Zeit zum waschen, Zähne putzen und zur freien Verfügung.

10:30 Uhr Gemeinsame Stunde

Die Gemeinsame Stunde ist mehr als „Die Bibelarbeit“ wie sie in den letzten Jahren nur noch genannt wird. Während die Teilnehmer eintrudeln spielt die Band noch zwei bis drei Lieder und die schon anwesenden Teilnehmer singen mit.

Eröffnet wird die [GS](#) wieder vom Tagesleiter im „Großen Zelt“. Dort ist eine Bühne und die Teilnehmer sitzen auf Bänken. Der TL verteilt Fundsachen aus der Fundsachenkiste indem er sie allen zeigt und betet noch was in der Gebetsbox steht. Fundsachenkiste und Gebetsbox stehen dauerhaft frei zugänglich vorne an der Bühne. Jeder kann Fundsachen hineinlegen oder dort nachschauen, wenn er etwas vermisst. Die Gebetsbox ist ein geschlossener Kasten mit „Briefschlitz“ in den die Teilnehmer ihre Gebetsanliegen oder einen Grund zum Danken werfen können. Entweder mit dem Vermerk „Nicht vorlesen“, dann beten nur die Mitarbeiter dafür (wird z.B. in der Abendbesprechung erwähnt), oder eben ohne Vermerk, dann baut es der TL in das Gebet mit ein. Natürlich gibt es immer wieder Witzbolde, die Unsinn in die Box werfen. „Jesus, bitte mach, dass X und Y zusammenkommen“ oder ähnliches sollte einfach „übersehen“ und nicht laut vorgelesen werden.

Nach ein bis zwei weiteren gemeinsamen Liedern kommt das musikalische Theater-Intro. Es hat sich als gut erwiesen, ein Lied (oder auch nur ein Stück davon) von Konserve abzuspielen, dann wissen alle: „Jetzt geht das Theater weiter.“

Das Theater ist meistens eine Rahmengeschichte, die die biblischen Geschichte zusammenhält und sich am jeweiligen Zielgedanken des Tages orientiert.

„2060 oder der Tag darauf“ war im Theater eine interplanetare Reisegruppe unterwegs, die die „Anne mit der Panne“ teilweise mit ihrem Problem sitzen lies. Bis ausgerechnet Bob – ein eher aufmüpfiger Rebell – sie aufgabelt und ihr hilft. Die Parallele zum barmherzigen Samariter sollte zu erkennen sein.

Oder 2018 (... und Action) wurde im Theater eine Filmcrew gezeigt, die einen Film über David drehen wollte. Alle wunderten sich, warum am ersten Tag ausgerechnet der Kleinste für die Hauptrolle ausgesucht wurde und nicht der Schönste oder der Stärkste. In der weiteren Bibelarbeit wurde dann von der Berufung Davids erzählt. Samuel dachte auch zuerst, er solle den Größten oder Stärksten auswählen, aber Gott wollte den kleinen David.

Im weiteren Verlauf erzählt das Bibelarbeitsteam die biblische Geschichte und macht noch was zur Verdeutlichung. Ein Video, ein Spiel, eine Erklärung...

Anschließend gehen die Zeltgruppen ins Gruppenzelt und lesen [im Heftle](#) noch gemeinsam, was das Bibelarbeitsteam geschrieben hat. Normalerweise sind noch ein paar Fragen mit drin, die man in der kleinen Gruppe besprechen kann. Manchmal gibt es dann richtig gute Diskussionen oder Gespräche. Manchmal auch nicht.

Bis vor einigen Jahren gingen nur die älteren Gruppen ins Zelt, und die Jüngeren blieben im großen Zelt und machten noch etwas gemeinsam, jetzt gehen auch sie ins Gruppenzelt.

12:00 Uhr Workshops

Wenn es das nächste mal hupt, sind Workshops. Das sind Angebote für Sport (Fußball, Völkerball, Gagagame), zum Basteln (auch Großprojekte wie Kolosseum, Ritterburg oder Goliath über mehrere Tage), zum gemeinsamen Singen, Gitarrengrundkurs oder wie der legendäre Faulenzerworkshop einfach gemeinsam rumsitzen oder liegen, sich unterhalten und die Sonne genießen. Jeder [MA](#) sollte sich etwas ausdenken, was er idealerweise täglich anbietet.

Die Workshops wurden ein paar Jahre zwischen Nachmittagsprogramm und Abendessen geschoben (getauscht mit den Ämtern), dann aber wieder auf den Vormittag verlegt. Der spätere Zeitpunkt führte zu vielen Ausfällen von aufwändigeren Workshops, die etwas Vorbereitungszeit benötigen, wenn sich das Nachmittagsprogramm zu lange hin zog.

13:00 Uhr Mittagessen

Der Ablauf ist ähnlich wie beim Frühstück.

Hupen – Gebet durch TL – Essen fassen – Essen essen – gemeinsamer Endpunkt durch den TL.

Zu diesem Endpunkt gehört meistens auch Post verteilen (je nach dem wann sie kommt auch erst nach dem Abendessen) und eine Durchsage zum Nachmittagsprogramm. Brauchen die Teilnehmer feste Schuhe und lange Hosen, weil es in den Wald geht? Jetzt ist die Zeit das mitzuteilen, dann sind bei Beginn des Nachmittagsprogramms (fast) alle startklar.

Nach dem Essen hat das Lädle auf. Ansonsten haben die Teilnehmer Zeit zur freien Verfügung

14:30 Uhr Nachmittagsprogramm (bis ca 17:00 Uhr)

Das Nachmittagsprogramm hat eine große Bandbreite. Von Chiller- oder Verwöhnnachmittag mit Wellness und Whirlpool über Sport- und Spielnachmittagen bis zu knallharter Action bei Dorf- oder Geländespielen wird alles geboten.

Die einzelnen Programmpunkte werden vom Programmteam relativ früh in den Vorbereitungen definiert.

Die Vorbereitungsteams bestehen aus 3 bis 5 Mitarbeitern und bekommen dann eine Vorgabe vom Programmteam.

Was für einer der oben genannten Programmpunkte? Gemischte Gruppen oder Zeltgruppe? Eher Action oder eher ruhig? Thema wird oft passend zur Bibelarbeit oder zum Zielgedanken definiert, damit sich der rote Faden durch das gesamte Programm zieht.

Beim eigentlichen Programmpunkt sind dann meistens fast alle Mitarbeiter eingespannt. Entweder mit einer Gruppe unterwegs oder an einer Station oder sonst irgendwie.

17:30 Uhr Ämter

Die Ämter sind bei den Teilnehmern nicht besonders beliebt, aber es muss auch sein.

Täglich hat jede Gruppe ein Amt zu erledigen. Eine gute Tat für das Küchenteam ist relativ beliebt, Bad schrubben weniger.

Verschiedene Ämter sind wie schon erwähnt die gute Tat, Duschen putzen, Zeltplatz aufräumen, großes Zelt in Ordnung bringen und so weiter.

Klo putzen gehört nicht zu den Ämtern. Man muss den Teilnehmern nicht alles zumuten und wenn Mitarbeiter das erledigen wird es auch richtig sauber was die Krankheitsrate unten hält.

18:30 Uhr Abendessen

Siehe Frühstück und Mittagessen. Im Anschluss eine Ansage was das Abendprogramm betrifft.

20:00 Uhr Abendprogramm (bis ca 21:30 Uhr)

Das Abendprogramm ist so vielfältig wie der Nachmittag.

Es gibt Spieleabende, die sich an Fernsehshows orientieren. Bis vor einigen Jahren immer wieder „Wetten dass...?“ die letzten Jahre „Klein gegen Groß“ ([TN](#) gegen MA) , „1, 2 oder 3“ oder im Zirkuslager „Schlag den Clown – Extrem“ wo je ein MA im Clownkostüm gegen 12 TN (einer aus jeder Gruppe) in extremen Wettbewerben antrat.

Oder Showabende, wie den Mitarbeiterabend oder „[Blamieren oder noch mehr blamieren](#)“ bei dem die Teilnehmer relativ passiv zuschauen, was die Mitarbeiter auf der Bühne machen.

Mitspielkrimis oder der Lobpreisabend zählen zu den ruhigen Programmpunkten, Nachtwanderung oder Nachtgeländespiel zu den Anspruchsvolleren.

Auch hier ist die volle Bandbreite der Mitarbeiter gefragt. Jeder hat gute Ideen, auf die andere nicht kommen.

22:00 Uhr Gute Nacht Geschichte in der Zeltgruppe

Das Abendprogramm endet gegen 21:30, dann ist Zeit zum Zähneputzen und waschen. Um 22:00 Uhr sollten alle im Zelt sein und der Gute-Nacht-Geschichte der Mitarbeiter lauschen.

Ob eine Fortsetzungsgeschichte oder lauter einzelne Geschichten vorgelesen werden hängt von den jeweiligen Gruppen-MA ab. Alternativ zur Vorlesegeschichte kann man auch Black Stories lösen oder sich einfach so unterhalten.

Wichtig ist, dass die Teilnehmer im Schlafsack sind und die Lautstärke runter gefahren wird. Wenn es ruhig ist und die TN sich nicht mehr bewegen werden sie automatisch müde und schlafen ein. Manchmal auch die MA. Einmal sogar der MA der vorgelesen hat...

22:30 Uhr Nachtruhe

Ab 22:30 übernimmt dann der Nachtwächter auf dem Zeltplatz. Da bei uns die MA in extra Zelten schlafen, ist er der erste Ansprechpartner bei Heimweh oder ähnlichen Problemen.

22:45 Uhr kurze Mitarbeiterbesprechung

Die Mitarbeiter treffen sich dann noch zu einer kurzen Besprechung: Was war heute gut, was war verbesserungswürdig, gibt es Kinder für die man beten sollte (z.B.: aus der Gebetsbox) Ein kurzer Austausch bevor die MA noch ein bisschen zusammen sitzen und den Tag ausklingen lassen oder noch Vorbereitungen für den nächsten Tag treffen.

Die meisten MA freuen sich aber schon auf den Schlafsack und machen nicht allzu lange.

Tag 0 – Aufbau und sonstige Vorbereitungen

Bevor die Freizeit beginnen kann, muss noch einiges auf dem Zeltplatz vorbereitet werden. Deshalb reist der Großteil der Mitarbeiter schon vor den Teilnehmern an.

Zelte

Ein wichtiger Teil ist der Aufbau der Zelte. Da ein 10-Personen Zelt etwa 1000 Euro kostet und unsachgemäßer Umgang die Lebensdauer deutlich verkürzt, werden die Zelte nicht von den Teilnehmern aufgestellt sondern im Vorfeld von den Mitarbeitern. Ein Aufstellteam besteht aus 4 bis 5 Personen. Dabei ist mindestens eine, die Erfahrung mit dem Aufbau der Zelte hat und die das Kommando übernimmt.

Anschließend kommen noch die Schaumstoffmatten in die Zelte, damit die Teilnehmer einen weichen Untergrund zum Schlafen haben. Unsere Standard-Zelte sind Yukatan. Eine Stange in der Mitte und seitlich mehrfach abgespannt bieten sie Platz für bis zu 10 Teilnehmern incl. Gepäck

Das „Große Zelt“ ist der zentrale Versammlungsplatz. Auch dieses etwa 8 x 16m große Zelt muss aufgestellt werden. An der einen Seite wird eine Bühne aufgebaut.

Der Essplatz wird seit einigen Jahren mit zwei robusten Pavillons überdacht. Auch diese müssen aufgebaut werden. Die Tische und Bänke müssen aufgebaut werden.

Technik

Manche der hier erwähnten Dinge sind nicht unbedingt nötig, haben sich aber auf der AJC-Jungscharfreizeit etabliert.

Im großen Zelt haben wir eine Menge an Technik. Lichter, damit man sieht, was auf der Bühne passiert, Tontechnik für Band, Singteam, Theater und sonstige Programmpunkte und einen Beamer, der Liedtexte und (je nach Programm) einen Film auf die Leinwand hinter der Bühne projiziert.

Die Zeltplatzbeleuchtung (Lichtmast oder Lichterkette) muss installiert werden, damit die Teilnehmer zwischen dem offiziellen Ende des Abendprogramms und der Nachtruhe gefahrlos zwischen Waschraum und Zelten hin und her pendeln können.

Eine weitere kleine Soundanlage wird so aufgebaut, dass der Tagesleiter sich beim morgendlichen Appell nicht die Lunge aus dem Leib schreien muss und Programmpunkte die außerhalb des großen Zeltes stattfinden leichter moderiert werden können. Diese Anlage kann relativ einfach und flexibel je nach Bedarf umgebaut werden. Außerdem dient sie der musikalischen Untermalung beim Auf- und Abbau.

Steckdosenkästen und Verteiler werden ebenfalls aufgebaut und im großen Zelt und wenn nötig auf dem Platz verteilt. Dabei sind unnötig große Leitungslängen zu vermeiden. Mittlerweile fertigen wir auch VDE-konforme Abnahmemessungen an. Falls das nicht möglich ist, empfehle ich zumindest darauf zu achten, dass ein Fehlerstromschutzschalter (FI) verbaut ist. Dessen Funktion *muss* täglich mit der Prüftaste kontrolliert werden.

Sobald Verlängerungskabel im regen- oder auch nur taunassen Gras liegen, besteht ohne funktionierenden FI Lebensgefahr!

Benutzt keine offensichtlich defekten Geräte und Verlängerungskabel. Und lasst euch eventuell von einem Elektriker in der Nähe beraten. Ich sehe eine provisorische Elektroverteilung im Zeltlager als „Baustellenverteiler“ und behandle sie auch so.

Mit diesem Stichwort kann euch eine Elektrofachkraft mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Da ist kurz der Elektriker mit mir durchgegangen, aber bei unsachgemäßem Umgang mit Netzspannung muss das sein.

Küche

Auch das Küchenteam hat einiges vorzubereiten. Die Lebensmittel müssen eingeräumt, die Küche inspiziert werden und die Mitarbeiter haben auch nach einiger Zeit Hunger. Hier muss also schnell etwas gekocht werden. Hier empfiehlt sich eine schnelle und unkomplizierte Mahlzeit. Ein großer Topf mit Würstchen und entsprechend viele Brötchen zum Beispiel.

Weitere Vorbereitungen

Am Aufbau tag sollte auch noch die Möglichkeit bestehen, Dinge vorzubereiten.

- Das grobe Programm muss schon im Vorfeld stehen, aber manche Dinge kann man erst vor Ort endgültig planen.
- Den Wald für Geländespiele und Nachtwanderung besichtigen.
- Den Ort für die Stationen eines Dorfspiels festlegen.
- Die Strecke für eine Wanderung mit dem Fahrrad abfahren
- Einen Übernachtungsplatz für eine Zweitageswanderung besichtigen.

Tag 1 – Anreise

Stichwort zum Tag

Auf dem Holzweg

Zielgedanke

Zielsicher - und trotzdem falsch; Vorstellung von Paulus

Stille Zeit

Hatten wir in diesem Jahr keine. Jeder Teilnehmer bekam eine Bibellesehilfe (entweder „Guter Start“ oder „Pur“, je nach Alter)

Bibelarbeit

Paulus verfolgt Christen; Steinigung von Stephanus
Apg. 7,54 - 8,3

Die Ankunft auf dem Zeltplatz

Nach dem Aussteigen aus den Bussen werden die Zeltgruppen eingeteilt, welche ihr Gepäck an den Bussen holen und ins Zelt bringen.

Dort gibt es – falls nötig – eine Vorstellungsrunde. Die Namensschilder werden aus- und die Schlafplätze eingeteilt und jeder Teilnehmer sucht sein Essgeschirr im Gepäck. Dann gibt es Mittagessen am Essplatz.

Kennenlernnachmittag

Der Kennenlernnachmittag hat folgende Ziele:

- Die Zeltgruppen sollen sich besser kennen lernen.
- Jede Zeltgruppe soll sich einen Gruppennamen und einen Schlachtruf ausdenken.
- Der Zeltplatz soll erkundet werden. Wo sind Toiletten und Duschen? Das Lädle? Der Essplatz und das große Zelt sollten schon vorher bekannt sein...
- Die Grenzen des Zeltplatzes: Wie weit dürfen Teilnehmer alleine gehen?
- Welche Bereiche sind ausschließlich für Mitarbeiter?
- Eventuell werden auch schon die Lagerregeln erwähnt. Ansonsten ist das ein Programmpunkt beim Abendprogramm.
- Ein oder zwei sportliche Aktionen.
- Ein oder zwei gruppenbildende Spiele zum gegenseitigen kennen lernen.
- Jede Gruppe darf sich auf der Lagerfahne verewigen.

Vorstellungsabend

Im Abendprogramm ist das erste Theater integriert.

Außerdem sind am ersten Abend im Großen Zelt folgende Programmpunkte geplant:

- Vorstellung der Zeltgruppen: Jede Gruppe darf auf die Bühne, jeder Teilnehmer (und auch die Gruppenmitarbeiter) darf seinen Namen sagen und alle machen ihren Schlachtruf vor.
- HVs, Küchenmitarbeiter, Nachtwächter, Einkäufer, Krankenpfleger und freie Mitarbeiter stellen sich auf der Bühne vor.
- Lagerregeln werden – falls noch nicht beim Nachmittagsprogramm erledigt – erklärt.
- Gemeinsam mit Band und Singteam werden ein paar Lieder gesungen.
- Einführung in das biblische Thema: Theater

Theater 1. Szene: Paulus der Christenverfolger

Bühnenbilder:

Nr.1: Palast von innen (Hoher Rat)

Nr.2: Stadt (mit Stadtmauer)

Nr.3: Haus von innen

Nr.4: Land mit Fluss

Nr.5: Gefängnis

Nr.6: Tempel

Nr.7: Schiff

Überblick Sounds/Videos:

Sound:

Erdbeben (Tag 7)

Hintergrundvideo Sturm

Requisiten:

Szene 4: Kränze, Wedel

Szene 7: Lampe, Ketten

Szene 8: Figuren für Silberschmiede

Rollenübersicht

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Saulus/Paulus	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Hohepriester	x										
Priester 1	x										
Priester 2	x										
Stephanus	x										
Mann 1		x									
Mann 2		x									
Hananiah		x									
Barnabas			x	x	x						
Simeon			x								
Luzius			x								
Johannes Markus			x		x						
Elymas			x								
Barjesus			x								
Gelähmter				x							
Mann 3				x							
Mann 4				x							
Jude				x							
Gemeindeleiter Benjamin						x					
Silas						x	x	x	x		
Timotheus						x	x	x	x		
Lydia						x					
Magda						x					
Wahrsagerin							x				
Herr							x				
Aufseher							x				
Demetrius								x			
Passant 1								x			
Passant 2								x			
Darius								x			
Kanzler								x			
Pharisäer 1									x		
Pharisäer 2									x		
Sadduzäer 1									x		
Sadduzäer 2									x		
Hauptmann									x		
Soldat 1									x		
Soldat 2									x		
Hauptmann Julius										x	
Steuermann Linus										x	
Soldat										x	
Junge											x
Mann											x
Frau											x
Mädchen											x

1. Szene: Paulus der Christenverfolger

Bibelstelle: Apg. 7, 54 - 8,3

Inhalt: Steinigung des Stephanus

Zielgedanke: Zielsicher - und trotzdem falsch; Vorstellung von Paulus

Stichwort: Holzweg

Stephanus vor dem Hohen Rat. *Gerichtsszene baut sich auf. Ein Hohepriester in der Mitte. Zwei Priester daneben.*

Hohepriester: Stimmt es, was man über dich hört, Stephanus?

Priester 1: Stimmt es, dass du gegen Gott lästerst?

Priester 2: Stimmt es, dass du glaubst, Gott hätte Jesus von Nazareth als seinen Sohn gesandt.

Priester 1: Den Jesus, der am Kreuz hingerichtet wurde?

Priester 2: Stimmt es, dass du dem Volk erzählst, dieser Jesus sei der Messias?

Hohepriester: Nun sprich. Was sind deine Worte zu diesen Anschuldigungen?

Stephanus: Hört mir zu. Es steht schon in den alten Büchern der Propheten. Der Messias wird kommen. Dieser Messias ist Jesus. Er will uns von unserer Schuld befreien. Ihr Priester wisst das. Ihr kennt die alten Schriften am besten. Aber auch das steht schon in den alten Schriften: Ihr seid taub auf euren Ohren. Ihr seid stur und wollt es nicht glauben. Ihr kennt die Schriften am besten und doch haltet ihr euch nicht daran.

Ein Tumult entsteht.

Hohepriester: Das genügt. Schweige. Führt ihn hinaus. Das ist Gotteslästerung. Bringt ihn weg. Steinigt ihn.

Stephanus wird abgeführt. Paulus packt ihn und übergibt ihn an 2 Männer.

Saulus: Los. Weg mit ihm. Steinigt ihn. *(zerrt ihn z.B. durch die Mitte des Zeltes)*

Stephanus: Herr Jesus. Nimm mich zu dir in den Himmel auf. Herr, vergib ihnen diese Schuld.

2 Männer bringen ihn vors Zelt. Paulus bleibt auf der Bühne zurück. Blickt ihnen nach.

Saulus: So ist es richtig. Diese Jesus Leute müssen alle weg. Sie müssen sterben. Sie verbreiten Lügen. Alle, alle will ich ausrotten. Los Männer kommt.

2 Männer kommen zurück.

Saulus: Lasst uns keine Zeit verlieren. Holt eure Waffen. Wir wollen diese Jesus-Anhänger ausrotten. Wir müssen herausfinden, wo sie sich versammeln, damit wir diese Treffen verhindern. Sie sollen Angst bekommen und sich nie wieder zusammenfinden.

Tag 2

Stichwort zum Tag

180°-Wende

Zielgedanke

Jesus verändert unseren Kurs

Bibelarbeit

Begegnung mit Jesus vor Damaskus, erblindet, Hananias legt Hände auf, Paulus predigt und wird verfolgt
Apg. 9, 1-30

Theater 2. Szene: 180-Grad-Wende

Bibelstelle: Apg. 9, 1-30

Inhalt: Begegnung mit Jesus vor Damaskus, Erblindung, Hananias legt Paulus die Hände auf, Paulus predigt und wird selbst verfolgt.

Zielgedanke: Jesus verändert unseren Kurs

Stichwort: 180°Wende

Saulus kommt mit einem "Schreiben" daher

Saulus: Seht her Männer. Ich habe die Erlaubnis des Hohenpriesters, dass wir auch die Jesus-Anhänger aus Damaskus gefangen nehmen dürfen. Männer, Frauen und Kinder. Alle sollen wir gefesselt nach Jerusalem bringen.

Mann 1: Also dann, machen wir uns auf den Weg.

Mann 2: Ja, worauf warten wir noch. Lasst uns losziehen.

Die 3 machen sich auf den Weg.

Mann 2: Jetzt sind wir bald da.

Mann 1: Ja, schaut mal da vorne, ich sehe schon die Stadtmauern von Damaskus.

Saulus: *(Lacht siegessicher)*. Ha, dann wollen wir uns beeilen. Vielleicht können wir heute noch die Jesus Treffpunkte ausfindig machen. Los.

Helles Licht, eventuell mit Nebel erstrahlt. *Saulus fällt auf den Boden. hält sich die Hände vors Gesicht. Die anderen beiden Männer bleiben stehen, halten sich aber auch die Hände vors Gesicht.*

Saulus: Hilfe, was ist das?

Jesus: Saulus, Saulus, warum verfolgst du mich?

Saulus: Wer bist du?

Jesus: Ich bin Jesus, den du verfolgst. Steh auf und geh in die Stadt. Da wird man dir sagen, was du tun sollst.

Licht wieder aus.

Mann 1: Wer war das? Ich habe niemand gesehen.

Mann 2: Was war das? Das Licht war so hell.

Saulus: Wo, wo, wo seid ihr. Warum ist es plötzlich so dunkel.

Mann 1: Saulus, es ist taghell.

Mann 2: Wir sind hier. Ganz nah bei dir.

Saulus: *(schreit laut auf)* Nein. Nein. Mein Augenlicht. Ich sehe euch nicht. Wo seid ihr. So helft mir doch. Ich kann euch nicht sehen. Nein. Das gibt es doch nicht.

Mann 1: Das kann doch nicht sein. Sieh her Saulus, hier bin ich doch.

Saulus: Wo, wo bist du? *(schreit wieder laut auf)*. Oh nein. Was war das? Ich bin blind.

Mann 2: Vielleicht solltest du tun, was die Stimme gesagt hat.

Saulus: Das kann doch nicht sein.

Mann 1: Wir bringen dich erstmal nach Damaskus. Dort sollst du warten, was passiert.

Die beiden Männer führen Saulus hinaus.

Szenenwechsel.

Saulus sitzt auf einem "Bett" auf der Bühne.

Saulus: Nun warte ich schon 3 Tage und 3 Nächte. War es wirklich dieser Jesus, der zu mir gesprochen hat? Die Stimme sagte: Ich bin Jesus, den du verfolgst.

Mann 1: Saulus, hier du musst etwas essen. Du musst bei Kräften bleiben.

Saulus: Ich werde so lange nichts essen, bis ich weiß, was ich tun soll. Wenn es wirklich Jesus war, der zu mir gesprochen hat, dann wird irgendetwas passieren.

Hananiah "klopft an"

Saulus: Wer ist da?

Hananiah: Ich bin Hananiah. Ein Anhänger von Jesus. Der Herr schickt mich.

Saulus: Sprich, was hast du für eine Botschaft für mich.

- Hananiah: Der Herr ist mir erschienen. Er sagte, ich solle zu dir kommen. Ich wollte zuerst nicht, weil ich große Furcht vor dir habe. Ich habe gehört, dass du Menschen tötetest, die zu Jesus gehören. Und ich habe auch gehört, dass du hergekommen bist, um auch hier in Damaskus Menschen gefangen zu nehmen.
- Saulus: Aber, du bist trotzdem gekommen.
- Hananiah: Ja, denn der Herr hat mich gesandt. Er hat mir gesagt, dass du blind bist. Er hat eine Botschaft für dich.
- Saulus: Sprich. Ich bin schon ganz gespannt.
- Hananiah: Lieber Bruder Saulus, du sollst ein auserwähltes Werkzeug Jesu Christi sein. (legt Saulus die Hände auf) Jesus, der dir auf dem Weg hierher begegnet ist hat mich gesandt, dass du wieder sehend wirst. Du sollst mit dem Heiligen Geist erfüllt sein.
- Saulus: *(zu Mann 1.)* Bist du es. *(zu Mann 2.)* Ich kann es nicht glauben. Ich kann wieder sehen. Ich kann tatsächlich wieder sehen. Die Dunkelheit ist von mir gewichen. Ich will nicht mehr gegen diesen Jesus sein. Jesus Christus soll mein Herr sein. Ich will verkündigen, was ich mit ihm erlebt habe.

Rest der Geschichte würde ich erzählen, sonst wird das Theater zu lang.

Stichpunkte die noch vorkommen sollten:

- Saulus bleibt einige Tage in Damaskus
- Predigt in der Synagoge, was ihm mit Jesus passiert ist
- Schließt sich der Gemeinde an
- Jünger haben zuerst noch Angst vor ihm
- Barnabas nimmt ihn zu sich
- Juden halten Rat über ihn und wollen ihn töten
- Gemeinde will ihn schützen und schickt ihn nach Cäsarea und Tarsus zu anderen Gemeinden

Schwarz-weißer Nachmittag

Detailprogramm:

Ein entspannter Nachmittag in Zeltgruppen.

Zielgedanke: Jesus verändert

Im Rüstbrief stand, dass die Teilnehmer eine schwarze Hose und ein weißes T-Shirt zum bemalen mitbringen sollten. An diesem Tag war der Dresscode also zuerst schwarzweiß.

An verschiedenen Stationen konnten die Teilnehmer T-Shirt-Stifte erspielen und ihre bis dahin weißen T-Shirts bemalen.

Die Spiele:

BUNT:

- Gegenstände in verschiedenen Farben sortieren (Perlen oder M&Ms)
- [Make "n" Break](#)
- Dart mit bunten Luftballons
- [Besetzt](https://jungscharwerkstatt.de/besetzt) <https://jungscharwerkstatt.de/besetzt>
- Uno (Möglichst mehrere Kartensätze bereit halten)

SCHWARZWEIß:

- [RibblDibbl](https://jungscharwerkstatt.de/ribbl-dibbl): <https://jungscharwerkstatt.de/ribbl-dibbl>
Entweder mit schwarzen Rußkorken oder in der Version mit weißer Nivea-Creme
- Ja/nein/schwarz/weiß Ein Mitarbeiter darf eine Minute lang nicht „ja“, „nein“, „schwarz“ oder „weiß“ sagen. Die Teilnehmer müssen versuchen, ihn dazu zu bringen.
- [Mehlschneiden](https://jungscharwerkstatt.de/schokoladenspiele) mit schwarzer Schokolade (siehe <https://jungscharwerkstatt.de/schokoladenspiele>)
- Montagsmaler mit schwarzem Stift auf weißem Papier
- [Black Stories](https://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories) <https://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories>
- [Staalischeiße](https://jungscharwerkstatt.de/staali-schiesssteine) <https://jungscharwerkstatt.de/staali-schiesssteine>

Nachtgeländespiel

Danke an Chris für die „Wiederbeschaffung“ dieses Programmpunktes

Hi Bö,

ich hab das hier im Anhang gefunden. Das war zumindest irgendwie unsere Basis des Spiels...

Wir haben es etwas abgeändert, wenn ich es richtig in Erinnerung habe:

4 Teams in einem abgegrenzten möglichst quadratischen Spielfeld.

Jedes Team hat in einer Ecke seine abgesteckte Base

Knicklichter aufs ganze Spielfeld verteilt

Jedes Team versucht so viele Knicklichter wie möglich in seine Base zu holen

Pro Spieler darf jeweils nur 1 Knicklicht transportiert werden

Knicklichter dürfen auch aus den gegnerischen Bases geholt werden

Mitarbeiter mit Warnwesten als Fänger

Fänger dürfen den (bei Berührung) gefangenen Spieler das Knicklicht abnehmen und die Knicklichter wieder nach eigenem Ermessen auf dem Feld verteilen

Nach einer gewissen Zeit wird ab gepfiffen und das Team mit den meisten Knicklichtern in seiner Base gewinnt

wo ich mir unsicher bin:

- Darf jedes Team auch Fänger stellen bzw. die Team sich gegenseitig Knicklichter abnehmen?

- Müssen Gefangene zuerst zurück in die eigene Base bevor sie weiterspielen?

- Sind Knicklichter in der eigenen Base doch schon gesichert?

LG Chris

Das Geländespiel mit Knicklichter, das vorzugsweise Nachts gespielt wird, ist ein Geländespiel der besonderen Art. Es ähnelt Capture The Flag (<https://jungscharwerkstatt.de/capture-the-flag>). Das Geländespiel macht ab einer Teilnehmerzahl von 20 Personen Spaß, ist aber mit weit aus mehr Spielern spielbar (größeres Spielfeld und mehr Knicklichter).

Vorbereitung

Die Vorbereitung ist eher simpel. Man braucht ein Gelände (Wald oder Wiese mit Büschen, offenes Feld ist nicht ideal), das sich gut in 2 Felder unterteilen lässt und der Teilnehmerzahl angepasst ist. Zuerst sollte man das Gelände tagsüber auf gefährliche Stellen o.ä. absuchen, denn nachts sieht man nicht alles so gut, Verletzungsgefahr etc.. Dann teilt man das Feld, am Besten mit Hilfe eines Flatterbandes (aus dem Baumarkt) in der Mitte auf. Zusätzlich kann man die Seiten markieren, oder einfach Baumgruppen oder Hecken nutzen. Danach benötigt man je nach Teilnehmer 40 oder mehr kleine Knicklichter in 2 verschiedenen Farben (findet man billig im Internet). Die Knicklichter verteilt man gleichmäßig in beiden Feldern (natürlich z.B. die Roten in einem Feld und die blauen Knicklichter im andren Feld). Optional kann man auch noch eine große Flagge im hinteren Teil des jeweiligen Feldes als Hauptziel aufhängen. Außerdem ist es noch cool eine Flagge am Ende des Spielfeldes (dort wo der Teamleiter steht) aufzustellen. Dann haben die Mitspieler einen Anhaltspunkt in der Dunkelheit.

Durchführung

Zuerst teilt man seinen Teilnehmern in 2 verschiedene Gruppen auf (Team A / B). Jede Gruppe braucht einen Teamleiter (vorzugsweise einen Mitarbeiter). Sie sind am jeweiligen Ende der Spielfelder postiert. Die Teamkameraden markiert man einfach mit zwei verschieden farbene Verbandsbinden (Apotheke bzw. alter Verbandskasten) die jeder um den Arm tragen muss. Danach erklärt man die Regeln und Aufgaben: Grundsätzlich sind Taschenlampen, Nachtsichtgeräte, Wärmebildkameras, etc. verboten und sollten von den Mitarbeiter eingesammelt werden. Mitarbeiter brauchen Taschenlampen für den Notfall, falls sich jemand verletzt oder ähnliches. Jeder Spieler ist Sucher und Wächter in einem. Die Aufgabe ist also, Knicklichter des gegnerischen Teams zu finden und zu dem Teamleiter zu transportieren. Es darf MAXIMAL 1 Knicklicht pro Person über die Grenze getragen werden. Wenn Spieler vom Team A z.B. im gegnerischen Feld B ist, dann dürfen die Spieler aus Team B die Spieler aus Team A abschlagen. Nun muss Spieler vom Team A zurück über die Grenze (= das Flatterband). Wenn der Spieler A im B Feld gefangen wurde und ein Knicklicht schon gefunden und mitgenommen hat, dann MUSS er ehrlich sein und das dem Spieler aus Team B geben. Der Spieler aus Team B muss es dann auf den Boden legen (oft wird das auch eingegraben, das darf man aber nicht!!). Das ganze gilt natürlich auch für Spieler aus Team B in Spielfeld A mit den Fängern von A. Außerdem muss gesagt werden, dass jeder Sucher bzw. Fänger/Wächter sein kann und muss. Die Taktik, also wieviel Leute im Gegnerischen Feld suchen und wieviel im eigenen Feld verteidigen sollte im Team ausgemacht werden bzw. ändert sich im Spielverlauf. Wenn man große Flaggen als Zusatz verwendet, dürfen sie auch gesucht und geklaut werden. Hier erkennt man die Ähnlichkeit des Spieles zu Capture The Flag.

Das Spielende ist erreicht, wenn ein Team alle Knicklichter gefunden hat (selten der Fall) oder nach einer abgemachten Zeit. Es werden alle Knicklichter (= 1 Punkt) zusammengezählt und wenn verwendet die Flagge als Extrapunkt z.B. 10. Gewonnen hat dann das Team mit den meisten Punkten. Außerdem braucht man vielleicht etwas Erfahrung um die Spielfeldgröße richtig einzuschätzen.

Tag 3

Stichwort zum Tag

Mit Jesus geht was!

Zielgedanke

Gemeinsam mit Jesus können wir viel erreichen

Bibelarbeit

Beginn 1.Missionsreise:

Zypern (Zauberer Elymas will nicht dass Statthalter glaubt, kommt trotzdem zum Glauben, Elymas wird blind) und Antiochia in Pisidien (Predigen, Juden werden eifersüchtig)

Apg. 13, 1-16

Theater 3. Szene: Paulus beginnt als Missionar - 1. Missionsreise

Bibelstelle: Apg. 13, 1-16 evtl. bis Ende

Inhalt: Beginn der ersten Missionsreise (Zypern - Zauberer Elymas wird blind) Antiochia in Pisidien (Predigen, Juden werden eifersüchtig)

Zielgedanke: Gemeinsam mit Jesus können wir viel erreichen

Stichwort: Mit Jesus geht was

Barnabas: Saulus, deine Geschichte, wie dir der Herr begegnet ist, ist einfach unglaublich.

Saulus: Ja, ich konnte es selbst kaum glauben. Mir, dem größten Verfolger der Jesus-Anhänger erscheint der Herr höchstpersönlich.

Simeon: Das hätte ich auch gerne miterlebt. Du sagst, da war ein ganz helles Licht.

Saulus: Ja. Und aus dem Licht sprach Jesus Christus zu mir. „Saulus, warum verfolgst du mich?“

Johannes Mark: Eine echt beeindruckende Geschichte.

Simeon: Aber wie soll es jetzt weitergehen?

Luzius: Das ist eine gute Frage. Saulus, du stehst schließlich auf der Todesliste der Juden.

Barnabas: Lasst uns gemeinsam beten, dann werden wir es herausfinden.

Alle knien sich nieder, um zu beten.

Luzius: Ich habe den Eindruck, der Heilige Geist hat zu mir gesprochen.

Simeon: Zu mir auch. Ich bin gespannt, ob wir dasselbe gehört haben.

Luzius: Barnabas und Saulus sollen wir aussenden. Sie sollen auf Missionsreise gehen.

Simeon: Genau diesen Eindruck habe ich auch.

Barnabas: Ja, Saulus, du und ich, wir sollen hinaus in die Welt und die frohe Botschaft von Jesus weitersagen.

Saulus: Im Ernst? Ich? Ich, der größte Verfolger der Jesus-Anhänger?

Barnabas: Ja. Saulus.

Saulus: Dann möchte ich aber, dass ihr mich ab heute nicht mehr bei meinem jüdischen Namen Saulus nennt, sondern meinen griechischen Namen Paulus verwendet. Ich werde, zusammen mit dir Barnabas, in die Welt hinausgehen und die frohe Botschaft von Jesus weitersagen.

Johannes Mark: Kann ich euch nicht begleiten? Ich würde so gerne mehr von euch lernen?

Paulus: Sehr gerne. Aber es wird keine Urlaubsreise. Es kann sein, dass wir verfolgt werden und dass es unbequem wird.

Johannes Mark: Aber ich würde so gerne dabei sein.

Barnabas: Dann komm mit. - Simeon und Luzius, würdet ihr noch für unsere Reise beten?

Luzius: Das machen wir sehr gerne.

Simeon: Kommt mit.

- kurze Pause - eventuell Musik

Johannes Mark.: *(schwächelt schon)* Mensch, das ist aber eine anstrengende Reise.

Paulus: Das habe ich dir doch gleich gesagt.

Johannes Mark. Ja, aber dass es so anstrengend wird und wir über die ganze Insel Zypern ziehen, das hab ich nicht geahnt. *(erschöpft)*

Paulus: *(motiviert)* Beeindruckend, wo wir alles das Evangelium verkünden können.

Barnabas: Das hätte ich auch nicht gedacht. Aber mach dich auf was gefasst, Johannes Markus. Der Herr hat Paulus und mich dazu berufen noch öfter auf Reise zu gehen, für seine Mission. Da wird diese Insel hier nur der Anfang sein.

Elymas: Ah. Was seid ihr denn für Fremde? Auf der Reise durch Zypern? Vielleicht kann ich euch meine Dienste anbieten?

Barnabas: Wir werden bald weiterreisen. Einen Fremdenführer brauchen wir nicht mehr.

Elymas: Ach nein. Ich dachte da an andere Dienste. Ich kann euch gesund zaubern, wenn ihr Blasen an den Füßen habt von der langen Reise. Ich kann euch aber auch die Zukunft voraussagen. Oder auch für einen eurer Verwandten zu Hause einen Zauberspruch sprechen, damit es diesem wieder besser geht.

Barnabas: Wir kommen im Auftrag des Herrn Jesus Christus.

Paulus: Wir sind in einem anderen Auftrag unterwegs. Lass uns in Frieden.

Barjesus: Ihr müsst Paulus und Barnabas sein. Ich habe euch schon gesucht. Ich möchte mehr von Gott hören. Mehr von diesem Jesus erfahren. Ihr sagt, er ist unser Retter.

Barnabas: Ja. Er ist gekommen um zu retten, was verloren ist. Er will dein Herr sein.

Barjesus: Und er kann uns helfen aus all unserer Not?

Elymas: Ach was. Ich kann dir auch helfen. Hier sieh zu meinem Pendel. Ich kann dich verwandeln.

Barnabas: Wir haben dir schon gesagt, lass uns und auch diesen Mann in Frieden.

Elymas: Oder hier in meiner Kugel. Ich zeige dir die Zukunft. Gib mir deine Hand. Vertraue mir. Ich bin dein Helfer und dein Retter.

Paulus: Du böser Mensch. Warum hinderst du diesen Mann, mehr von Jesus zu erfahren. Du machst die geraden Wege des Herrn krumm. Die Hand des Herrn wird über dich kommen. Du sollst für einige Zeit blind sein, damit du begreifst, wer wirklich helfen kann und dass du die Leute nicht mehr am Glauben hinderst.

Elymas: Hilfe. Es ist so dunkel. Aber es war doch gerade noch taghell. Ich kann nichts mehr sehen? Wer kann mir helfen? (*geht dabei ab*). Hallo, ist da jemand. Nimmt mich jemand an der Hand?

Barjesus: Dieser Jesus hat große Macht. Zu ihm will ich gehören und niemals auf einen Zauberer hereinfliegen.

Johannes Mark: Paulus? Barnabas?

Barnabas: Was ist los? Freust du dich nicht auch über dieses große Ereignis?

Paulus: Ja, Johannes, wir werden mit Jesus noch viel mehr erleben.

Johannes Mark: Ich glaube, ich bin doch noch nicht so weit. Ich werde wieder zurückreisen. Das alles ist mir doch etwas zu viel. Wenn wir nun verfolgt werden. Damit kann ich noch nicht umgehen.

Paulus: Dann tu, was du nicht lassen kannst.

Johannes Mark: Ich werde zurück zur Gemeinde nach Antiochia gehen und dort auf euch warten.

Zweiten Teil mit Antiochia in Pisidien würde ich wieder erzählen.

Missionsreise (Wandertag)

Danke an Elli fürs Wiederbeschaffen dieses Programmpunkts

Beginn:

10:00 Uhr

Die Gruppen werden im 10 Minuten Takt losgeschickt

Stationen:

- Bildersuche

Ziel:

Alle Puzzleteile sammeln und am schnellsten zurück sein

Weiteres:

Puzzle bildet den Wanderweg von Paulus ab.

Sieger darf den Wanderweg in die allgemeine Karte stecken

Mittags gemeinsames Ziel am See, dort trinken und Bibelarbeit anschließend wieder getrennt voneinander nach Hause laufen

To do:

- Bilderkarten drucken
- Karten Weg einzeichnen und laminieren
- Küche abklären
- Puzzle machen
- Stationen vorbereiten
- Strecke ablaufen und Fotografieren

Fazit:

Durch diverse Kartenlese Schwierigkeiten sind einige Gruppen doppelt so weit gelaufen was sehr anstrengend war. Für das nächste Jahr Kartenleseurse für die Mitarbeiter

Anmerkung: Kartenlese-Crashkurs unter <https://jungscharwerkstatt.de/karten-lesen>

Geschlechtergetrenntes Programm

Dieser Programmpunkt ist leider verschollen.

Ich weiß noch, dass wir bei den Jungs unter anderem Schlafsackwrestling gemacht und den Film „Den Himmel gibt es echt“ geschaut haben.

Wenn du noch Unterlagen (digital oder analog) zu Hause findest, lass sie mir zukommen. Ich werde auch „fertige“ Dokumente noch erweitern.

Was für unveröffentlichte Dokumente noch fehlt, findest du unter <https://labor.jungscharwerkstatt.de>

Tag 4

Stichwort zum Tag

Hype in Lystra

Zielgedanke

Jeder einzelne ist wichtig,
nicht die begeisterte Masse
zählt

Bibelarbeit

Lystra (Gelähmter wird geheilt, Paulus und Barnabas werden als Götter verehrt, danach gesteinigt)
Apg. 14, 8-20

Theater4. Szene: Hype in Lystra

Bibelstelle: Apg. 14, 8-20

Inhalt: Lystra (Gelähmter wird geheilt. Paulus und Barnabas werden als Götter verehrt, danach gesteinigt)

Zielgedanke: Jeder einzelne ist wichtig und nicht die begeisterte Masse zählt.

Stichwort: Hype in Lystra

Mann sitzt an der Ecke und bettelt.

Barnabas: Wir werden immer wieder verfolgt und die Juden trachten uns nach dem Leben.

Paulus: Ja. Es ist schwierig lange an einem Ort zu bleiben. Gerne würde ich mich mehr um die Menschen kümmern, die zum Glauben gekommen sind.

Barnabas: Doch das ist dann oft zu gefährlich. Gut, dass wir von Ikonion weiter hierher gekommen sind. In Lystra sind wir vorerst sicher.

Paulus: Lass uns aber auch hier die gute Nachricht von Jesus Christus weitersagen.

Barnabas: Auf jeden Fall.

Paulus: Leute, hört uns zu. Wir kommen im Auftrag des Herrn Jesus Christus.

Menschen bleiben stehen und hören zu. Mann sitzt an der Ecke und hört auch zu.

Paulus: Verschließt eure Ohren nicht für die frohe Botschaft. Jesus will uns von unseren Sünden, von allem Bösen, erretten. Er will unser Herr sein.

Gelähmter: Wenn Jesus unser Retter ist, dann kann er mich auch von meiner Krankheit retten. Ich bin gelähmt, seit meiner Geburt. Doch Jesus kann mich retten.

Paulus: Du glaubst. Stell dich auf deine Füße.

Gelähmter: *(Springt auf)* Kann das Wirklichkeit sein? Ich kann wirklich laufen? Meine Beine, ich spüre meine Beine. Danke Jesus. Du hast mich von meiner Krankheit gerettet.

Immer mehr Leute bleiben stehen und hören und sehen zu.

Mann 3: Wer so etwas tun kann. Das müssen die Götter sein.

Mann 4: Ja. Das müssen Zeus und Hermes sein.

Mann 3: Bringt ihnen Opfertgaben dar.

Mann 4: Sie haben Superkräfte.

Menschen bringen Kränze, Wedel etc. herbei. Wollen einen Stier opfern.

Paulus: Stopp. Was tut ihr da?

Barnabas: Hört sofort auf damit.

Paulus: Wir sind auch sterbliche Menschen wie ihr. Wir predigen das Evangelium. Ihr sollt euch bekehren von euren falschen Göttern hin zu dem einzig wahren Gott, der Himmel und Erde gemacht hat.

Mann 3: Bringt noch mehr Opfertgaben.

Paulus: Nein, aufhören. Wir sind keine Götter.

Immer noch bringen Menschen ihre Gaben.

Jude: *(spricht zu Menschen im "Volk":)* Die wollen eure Ehre nicht. Es sind falsche Menschen. Los steinigt ihn. Er erweist euren Gaben gar keine Ehre.

(Immer mehr vom Volk hören auf Gaben zu bringen, sammeln langsam Steine auf)

Jude: Na los. Steinigt ihn. Sie schätzen eure Gaben nicht wert. Hinaus vor das Stadttor mit ihm.

Paulus wird vor das Zelt gebracht.

Barnabas läuft hinterher.

Paulus kommt außer Atem zurück. Gestützt auf Barnabas.

Paulus: Sie dachten schon, ich bin tot. Sie haben mich einfach liegen gelassen.

Barnabas: Gut, dass dir nichts schlimmes passiert ist. Lass uns morgen schnell weiterziehen nach Derbe, wenn du dich ein bisschen erholt hast. Und du wieder bei Kräften bist.

Paulus: Wir erleben einfach am eigenen Leibe, was es heißt durch Schwierigkeiten zu gehen. Aber es lohnt sich.

Baden

Organisiert von Josia

- Frei- bzw. Hallenbad schon im Vorfeld kontaktieren
- Abklären wann man ankommt, damit das Personal im Bad evtl. jemand zusätzlich zum Einlass abstellt
- Eventuellen Gruppenrabatt aushandeln
- Teilnehmer beim Einlass durchzählen oder sogar auf Liste abhaken. Beim Verlassen gegen prüfen.
-

Gruppenabend

Am Gruppenabend soll sich jede Zeltgruppe selber ein Programm ausdenken. Auch für das Abendessen sind die Mitarbeiter selbst verantwortlich. Das geht dann vom normalen Grillen von Würsten und Stockbrot über Pfannkuchen in extra verlängerten „Lagerfeuerpfannen“ und Picknick bis zu Obstsalat oder Sandwiches aus Sandwichmakern.

Zu beachten ist dabei, dass genügend Feuerstellen auf und um den Zeltplatz verteilt werden können. Bei uns haben sich die „Feuertonnen“ etabliert. Außerdem können Steckdosen nicht unbegrenzt Heizgeräte (Fondueplatten, Raclette oder die erwähnten Sandwichmaker) beheizen. Bei etwa 3500 Watt pro Sicherung löst diese früher oder später aus. Macht euch schon im Vorfeld Gedanken und nutzt nach Möglichkeit keine Verlängerungskabel.

Jaja, der Elektriker...

Das weitere Programm kann aus „Gute Nacht Geschichte“ weiterlesen, Survivaltraining incl. Feuer machen und Unterschlupf bauen, Brettspiele spielen (sind genügend dabei?) oder einfach nur zusammensitzen und sich unterhalten bestehen.

Je nachdem wie müde die Teilnehmer sind, kann man die Gruppe auch mal früher als üblich in die Schlafsäcke schicken. Nach hinten sollte die Nachtruhe allerdings nicht verschoben werden.

Tag 5

Stichwort zum Tag

Für immer Versager?

Zielgedanke

Jesus verändert Versager;
Gott hat mit jedem etwas anderes vor

Bibelarbeit

Beginn 2. Missionsreise: Auseinandersetzung und Trennung Paulus und Barnabas; Paulus trifft Timotheus
Apg. 15,36 - 16,3

Theater 5. Szene: 2. Missionsreise

Bibelstelle: Apg. 15, 36 - 16,3

Inhalt: 2. Missionsreise; Auseinandersetzung und Trennung Paulus und Barnabas; Paulus trifft eventuell Timotheus

Zielgedanke: Jesus verändert Versager, Gott hat mit jedem etwas anderes vor

Stichwort: Für immer Versager?

Johannes Mark: Schalom Paulus. Schalom Barnabas. Schön, dass ihr von eurer ersten Reise wohlbehalten zurückgekommen seid.

Barnabas: Schalom Johannes Markus, auch gut, dass du hier in Antiochia gut angekommen bist.

Johannes Mark: Ruht euch aus von eurer Reise und erzählt, was ihr alles erlebt habt.

Barnabas: Wir haben so viele Wunder mit Jesus erlebt. Der Heilige Geist gibt uns die Vollmacht Kranke zu heilen und viele Menschen erkennen, dass sie Sünder sind und kehren zu Gott um.

Paulus: Ja, das Geschenk der Gnade, dass Jesus für uns am Kreuz gestorben ist, erkennen viele Menschen.

Johannes Mark: Aber das ist ja wunderbar.

Paulus: Wir wollen auch nicht lange bleiben. Wir wollen weiterziehen.

Johannes Mark: Wo wollt ihr hin?

Paulus: Wir haben eine Verantwortung für die neu entstandenen Gemeinden. Ich möchte sehen, wie es um sie steht und sie besuchen.

Barnabas: Wir bekommen viele Briefe mit Fragen, wie sie Gottesdienst feiern sollen und wie sie als Nachfolger Jesu leben sollen.

Paulus: Vieles ist so anders, als was sie aus dem Judentum kennen. Andere kommen aus heidnischen Religionen. Wir schreiben ihnen Briefe, um diese Fragen zu beantworten.

Barnabas: Aber wir müssen auch wieder nach ihnen sehen. So können wir persönlich Rede und Antwort stehen.

Paulus: Stellt euch vor, was ich gehört habe. Es verbreitet sich, dass die Anhänger von Jesus Christus als die Christen genannt werden.

Barnabas: So wollen wir nach unseren Mitchristen in den anderen Gemeinden schauen (*schmunzelt dabei*)

Johannes Mark: Kann ich mitkommen?

Paulus: Du? Ich weiß nicht?

Barnabas: Komm, gib Johannes noch eine Chance.

Paulus: Er hat uns in Pamphylien im Stich gelassen.

Johannes Mark: Das werde ich bestimmt nicht wieder tun.

Barnabas: Ja, lass ihn mitkommen.

Paulus: Ich weiß nicht, ob ich ihm noch einmal vertrauen kann.

Barnabas: Jesus selbst verändert unser Leben und gibt uns eine neue Chance. Komm schon, gibt dir einen Ruck.

Paulus: Nein. Woher sollen wir wissen, dass er uns nicht wieder im Stich lässt?

Barnabas: Ich komme nur mit dir mit, wenn er auch mitdarf.

Paulus: Nein.

Barnabas: Dann musst du eben allein gehen.

Paulus: (*überlegt*). Dann werde ich Silas und Timotheus fragen, ob sie mit mir mitkommen.

Barnabas: Gut, dann trennen sich hier unsere Wege. Ich werde mit Johannes Markus losziehen.

Johannes Mark: Ich wollte nicht, dass ihr euch wegen mir streitet. Ich kann auch hierbleiben.

Paulus: Es ist beschlossene Sache. Du gehst mit Barnabas und ich mit Silas und Timotheus. So kann sich das Evangelium vielleicht noch weiter ausbreiten. Aber ich hoffe, du lässt Barnabas nicht im Stich.

Barnabas: Das wird er nicht.

Johannes Mark: Ein zweites Mal wird mir das nicht passieren, versprochen.

Paulus: Nutze deine Chance. Ich hoffe, ich höre nur Gutes, wenn wir uns wieder sehen. Geht im Frieden des Herrn. Auf Wiedersehen.

Barnabas: Friede mit dir!

Johannes Mark: Friede mit dir!

Dorfspiel

Danke Katja für die „Wiederbeschaffung“ des Dorfspiels. Detailprogramm Dorfspiel

Schwarzenborn wird in verschiedene Gebiete unterteilt. Die Gebiete haben unterschiedliche Werte. Die Kinder müssen in gemischten Kleingruppen (ca. 12) Stationen bearbeiten und bekommen dafür Geld. Mit diesem Geld können sie sich die Gebiete kaufen. Die Gebiete können aber auch wieder von anderen Gruppen abgekauft werden, wenn diese mehr Geld bieten. Das Ziel ist es am Schluss den größten Wert zu haben. Zusätzlich gibt es noch Punkte, wenn man am meisten Gebiete gekauft hat.

15 Stationen (15 Stationsmitarbeiter):

- Limbo
- Ich packe meinen Koffer
- Gegenstände merken
- Parcour
- Teppichfliesenlauf
- Meterstab auf Boden bringen
- Schätzen
- Gerüche erraten
- Essen schmecken
- Fühlen
- Tempo aufheben
- Wetttrinken
- Keks von Stirn in den Mund
- Schwammwassertransport
- Anzahl Füße auf dem Boden

Stationen sind im Dorf verteilt und können öfters bearbeitet werden

(gibt evtl. Veränderungen)

12 Gruppenmitarbeiter, bekommen Karte mit Gebieten und eingezeichneten Stationen

Ca. 4 Mitarbeiter die die Gebiete verkaufen

Station 1: Streichholzturm

Material: Streichhölzer, Stoppuhr, Meterstab

Jedes Kind bekommt Streichhölzer und soll daraus einen Turm bauen. Nach 3 min wird gestoppt und die Türme werden gemessen. Die cm werden zusammengezählt.

Station 2: Tennisbälle zuwerfen mit T-shirt

Material: Tennisbälle, Stoppuhr

3 Paare sollen sich zusammenfinden. Diese sollen sich die Tennisbälle gegenseitig zuwerfen. Die Anzahl der 3 Paare werden zusammengezählt nach 3min.

Station 3: Gegenstände merken

Material: Tuch, 15 Gegenstände, Stoppuhr

Die Kinder sehen die Gegenstände für ca. 30 sek und müssen sich diese merken. Ein Tuch wird über die Gegenstände gelegt und die Kinder müssen nun die 15 Gegenstände aufzählen.

Station 4: Parcour mit Klamotten

Material: Klamotten, Stoppuhr, Parcour

Aus der Gruppe müssen alle nacheinander einen Parcour auf Zeit durchlaufen. Dafür müssen sie die Klamotten anziehen.

Station 5: Teppichfliesenlauf

Material: Teppichfliesen, Stoppuhr

Aus der Gruppe müssen alle Kinder die Strecke zurücklegen. Dabei darf der Boden nicht berührt werden und wenn eine Fliese auf der markierten Strecke ist muss diese immer von einem Kind berührt werden sonst wird sie weggenommen.

Station 6: Meterstab auf Boden bringen

Material: Meterstab

Die Gruppe bekommt einen Meterstab und muss diesen auf den Boden bekommen. Dies geschieht dadurch, dass jeder einen Finger am Meterstab hat.

Station 7: Bilderrätsel

Material: Bilder

Es werden 8 Bilder von Teilen von Gegenständen gezeigt und die Gruppe muss das ganze erraten.

Station 8: In einer Reihe

Material: Stoppuhr

Die Gruppe muss sich nach verschiedenen Kriterien sortieren: Alter, Größe, Geburtstag, Haarfarbe,... Dabei wird die Gruppe gestoppt. Die einzelnen Durchläufe werden zusammengezählt.

Station 9: Lebensmittel erraten

Material: Essen, Tücher/ Schals

Die Gruppe muss 6 verschiedene Lebensmittel probieren und erraten.

Station 10: Fühlen

Material: Box, Gegenstände (10)

Die Gruppe muss verschieden Gegenstände aus einer Box erraten durch fühlen.

Station 11: Taschentücher aufheben

Material: Taschentücher, Stuhl, Stoppuhr

Jedes Kind aus der Gruppe bekommt ein Taschentuch. Dieses muss von dem Boden mit dem Mund aufgehoben werden. Das ganze wird nach 3 min gestoppt und die Anzahl der aufgehobenen Taschentücher der einzelnen wird zusammengezählt.

Station 12: Lieder erraten

Material: Lieder auf Handy

Die Gruppe muss 6 verschiedene Lieder erraten. Es wird ein kurzer Ausschnitt des Liedes gezeigt

Station 13: Kekse von der Stirn in den Mund bringen

Material: Kekse

Jedes Kind aus der Gruppe bekommt einen Keks und muss diesen von der Stirn in den Mund bringen ohne die Hände zu benutzen. Die Anzahl der Kinder die es geschafft haben ist entscheidend.

Station 14: Schwammwassertransport

Material: Wasser, Schwamm, Eimer, Messbecher

Die Gruppe muss das Wasser mit dem Schwamm von dem einen Eimer zum anderen bringen. Dafür haben sie 3 min Zeit und dann wird das Wasser gemessen.

Station 15: Anzahl der Füße und Hände auf dem Boden

Die Gruppe bekommt die Anweisung wie viele Hände und Füße auf dem Boden sein dürfen.

Gastabend

Dieser Abend bleibt den Mitarbeitern in Erinnerung, weil am Nachmittag ein Platzregen einige Zelte geflutet hat. Fast alle Mitarbeiter waren damit beschäftigt, die nassen Matten und Klamotten aus den Zelten zum Trocknen aufzuhängen.

Was der eingeladene Gast (ein Missionar) erzählt hat, wissen nur die Teilnehmer...

Tag 6

Stichwort zum Tag

Wegweiser

Zielgedanke

Auf Gott hören, er hat einen
Plan; Gottes Willen befolgen

Bibelarbeit

Vision nach Europa (Gott weißt einen anderen Weg als sie planen)

Apg. 16, 4-15

Theater 6. Szene: Vision Europa

Bibelstelle: Apg. 16, 4 - 15

Inhalt: Vision nach Europa (Gott weist einen anderen Weg als sie planen)

Zielgedanke: Auf Gott hören, er hat einen Plan; Gottes Willen befolgen.

Stichwort: Wegweiser

Wegstationen erzählen. Und an der Karte markieren.

3 Betten

Gemeindeleiter Benjamin: Schalom Paulus, Schalom Timotheus und Silas.

Silas: Schalom Benjamin.

Timotheus: Schalom Benjamin.

Paulus: Schalom Benjamin, schön, dass wir es bis zu dir nach Troas geschafft haben.

Benjamin: Wir warten schon so sehnsüchtig auf eure Ankunft.

Timotheus: Das ist schön.

Benjamin: Wir sind so gespannt, auf die Antworten unserer Fragen, die wir euch geschickt haben.

Silas: Das glaube ich.

Paulus: (*schmunzelt*) Ja, wir haben die Beschlüsse der Apostel dabei. Silas, überreiche ihnen die Schriftrollen mit den Ratschlüssen der Apostel aus Jerusalem.

Silas: Hier Benjamin. Diese Schriften sind zum Verlesen im Gottesdienst gedacht.

Benjamin: Oh, ich bin ja so gespannt, seid meine Gäste. Bleibt hier über Nacht. Hier könnt ihr schlafen. (*zeigt ihnen ihr Schlafgemach*)

Timotheus: Vielen Dank. Es tut uns gut, wenn wir willkommen sind.

Benjamin: Ich kann es kaum erwarten, ich werde gleich einen Blick in die Beschlüsse werfen. Gute Nacht. (*geht ab*)

Silas: Ich bin so müde von der langen Reise. Ich lege mich gleich schlafen.

Timotheus: Das ist eine gute Idee, Silas. Ich auch.

Paulus: Ihr habt Recht. Ruhe, das tut uns jetzt gut. Vor allem, weil ich immer noch nicht verstehe, dass wir nicht noch weiter nach Asien ziehen sollten.

Timotheus: Gottes Pläne sind manchmal anders, als wir denken.

Silas: Ja, Paulus. Mach dir keinen Kopf mehr, deshalb sind wir doch jetzt hier. Und wie sehr hat sich Benjamin gefreut. Sie haben hier so viele Fragen.

Timotheus. Es ist wichtig hier zu sein.

Paulus: Aber nun gut. Lasst uns schlafen.

Die 3 legen sich hin und schlafen ein.

Mann aus Maze: Paulus. Paulus.

Paulus: Was? Wer? Wer spricht da? Wo bist du?

Mann aus Maze: Paulus hier bin ich. Hier bin ich in Europa.

Paulus: Was? In Europa? So weit weg? Aber wie kannst du dann bei mir sein?

Mann aus Maze: Komm herüber zu uns nach Mazedonien. Komm herüber zu uns und hilf uns.

Paulus: Was? Wie?

Mann aus Maze: Komm herüber... Komm herüber...

Paulus: *(schreckt aus dem Schlaf hoch)* Komm herüber nach Mazedonien und hilf uns?

(die anderen wachen auf)

Timotheus: Hast du geträumt?

Silas: Kann ich nicht mal in Ruhe schlafen?

Paulus: Mensch, Silas, es ist etwas Außergewöhnliches passiert.

Silas: Ich bin müde, erzähl es mir morgen.

Paulus: Versteh doch. Bevor wir uns schlafen legten wussten wir nicht, wohin die nächste Reise geht. Jetzt wissen wir es.

Timotheus: Erzähl, Paulus. Was hast du geträumt.

Silas: Was? *(noch schlaftrunken)*

Paulus: Wir sollen nach Europa!

Timotheus: Das gibt es ja nicht. Sicher?

Paulus: Ja, kommt los. Lasst uns unsere Sachen zusammenpacken. Noch vor Sonnenaufgang wollen wir aufbrechen.

Silas: Ich bin aber müde.

Paulus: Komm. Ich erzähl euch den ganzen Traum, den mir der Heilige Geist geschenkt hat dann auf dem Weg.

Timotheus: Auf geht's Schlafmütze. Zusammenpacken und aufstehen.

(die 3 packen zusammen und ziehen los)

Timotheus: Wow. Wer hätte das von uns gedacht. Von Troas über Samothrake und Neapolis bis hierher nach Philippi. Die erste Stadt im Bezirk Mazedoniens. Wir sind in Europa.

Silas: Oh ja. Ich hätte nicht im Schlaf daran gedacht (*lacht*). Wir in Europa. Kaum zu glauben.

Paulus: Kommt, wir wollen zum Fluss. Dort wird bestimmt gebetet.

(Frauen am Fluss, waschen Wäsche, kaufen Stoffe etc.)

Silas: Ähm. Paulus. Sieh doch nur. Hier sind lauter Frauen.

Paulus: Auch ihnen wollen wir das Evangelium verkündigen.

Timotheus: Meinst du wirklich?

Paulus: Hört alle her. Wir kommen von weit her. Wir haben eine frohe Botschaft für euch. Jesus Christus, ist für alles, was wir falsch gemacht haben gestorben. Er wurde gekreuzigt und ist am 3. Tage von den Toten auferstanden. Er hat den Tod besiegt. Mit Jesus bricht eine neue Zeit an. Gott möchte, dass wir uns neu ausrichten. Wir sollen nicht mehr nur nach Gesetzen und Geboten leben. Wir sollen so leben, wie es uns Jesus vorgelebt hat.

Lydia: Erzähl uns mehr! Wie hat Jesus denn gelebt?

Paulus: Gott liebt die Menschen so sehr, dass er seinen Sohn, Jesus Christus gegeben hat. Damit wir, wenn wir an ihn glauben nicht im Tode sterben, sondern bei ihm ewig leben können.

Lydia: Ewiges Leben nicht durch gute Taten?

Paulus: Jesus liebt uns Menschen. Er möchte, dass wir unseren Nächsten lieben, wie uns selbst. Nicht nur die, die wir mögen. Er sagt, liebt eure Feinde. Segnet, die euch Böses wollen.

Magda: Das ist eine ganz neue Lehre für mich.

Paulus: Jeder, der das glauben möchte, kann sich taufen lassen.

Lydia: Magda, lauf sofort los und hol die anderen. Ich möchte diesem Jesus nachfolgen. Ihm möchte ich gehören. Mein Herz will ich ihm schenken. Und nun schnell geh und hole die anderen. Alle aus meiner Familie und auch alle Angestellten sollen das glauben und sollen sich mit mir taufen lassen.

Magda: Aber Lydia, ob sie das tun werden?

Paulus: Jesus macht keine Unterschiede zwischen Jung und Alt, ob Mann oder Frau, ob krank oder gesund. Alle dürfen zu ihm kommen. Geh und hol sie.

Magda geht ab.

Lydia: Paulus, ich bin eine wohlhabende Frau. Mein Wort hat hier in der Gegend etwas zu sagen. Ich bin Purpurchändlerin und komme viel herum. Wenn nun du anerkennst, dass ich mich und meine ganze Familie taufen lasse und an Jesus Christus glaube, dann kommt mit mir und seid meine Gäste.

Paulus: Wir taufen dich und deine Familie sehr gerne. Sie sollen alle zum Fluss kommen. Komm mit, wir wollen dich als Erste hier im Namen Gottes des Vaters, des Sohnes und des Heiligen Geistes taufen.

Paulus und Lydia gehen ab.

Timotheus: Silas hättest du das gedacht, dass Gott diesen Plan mit uns hat, hierher zu kommen.

Silas: Nein, du weißt doch, wie verschlafen ich war. Auf keinen Fall hätte ich durch den Traum auf Gott gehört. Aber ich bin froh, dass wir hierhergekommen sind.

Timotheus: Gut, dass du mit uns Gottes Willen befolgt hast, sonst würdest du wohl jetzt noch im Bett liegen und schlafen (*lacht*).

Beide gehen lachend ab.

Olympische Spiele

Danke an Thomas für die „Wiederbeschaffung“ der Olympischen Spiele

Die Olympischen Spiele finden auf dem Knüll statt. Wir machen eine Eröffnungsfeier mit Musik und das Feuer wird eröffnet, die Spiele können beginnen.

Es wird 16 Stationen geben (16 MA werden gebraucht) und die Teilnehmer werden in gemischte Gruppen eingeteilt.

Gemischte Gruppen in Länder aufteilen

Siegerehrung mit Lorbeerkrantz und Urkunden

Rahmenprogramm in Form von Theater

Eröffnungsfeier mit Musik und Olympischen Feuer und Fanfare

Stationenlauf

- Streitwagen-Rennen → Streitwagen im [BAMA](#)
- Weitwurf (Zonenweitwurf)
 - o 10m → 1 Punkt
 - o 12m → 2 Punkte
 - o 14m → 3 Punkte
 - o 16m → 4 Punkte
- Dreiecksprit (Dreieck mit 12 Meter Seitenlänge)
- Spüli-Spinne (Material Sieb vom Abfluss)
- Gewichtheben
- Tennisbälle in Kreis mit Füßen „schnipsen“
- Tauziehen (MA gegen Kids)
- Torwandschießen (Felder mit Absperrband)
- Ringwurf
- Horizontales Getränkeboxen stapeln
- Korken/Deckel/Flaschen mit Wasserpistolen abschießen
- Quizz rund um die Olympischen Spiele (ggf. mit Antwortmöglichkeiten)
- Gruppen-Seilspringen/Einzeln, bis einer hängen bleibt (Sprünge zählen)
- Wasserbomben-Volleyball
- Kaiser Unterhaltung
- Pfeil und Bogen schießen

Material:

- 2 große Wasserspritzpistolen
- Streitwagen → BAMA
- Tennisbälle (viele) BAMA
- Absperrband
- Hütle
- Abflusssieb
- Flummi oder Holzzeitung aus Spielzeug
- Seil
- Tauchringe
- Fackel und Feuerschale
- Stock und Baumscheibe mit Loch
- Getränkeboxen
- Leere Flaschen
- Quizz
- Seile
- Wasserbomben
- Urkunden mit Wachsklecks [BÖ hat einen Stempel, Viola kauft das Wachs](#)
- Urkundenpapier? Wer hat so was?
- Trompete
- Buchkränze (Buchwanne am Freitag mitbringen → Janina)
- Musik für Eröffnungsfeier (festlich)

→ Urkundenübergabe und Siegerehrung beim Abendprogramm

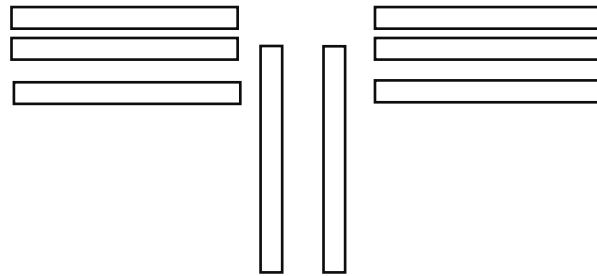
Vorprogramm

Danke an Elli für die Wiederbeschaffung des Programmpunktes



Die perfekte Minute

8 gemischte Gruppen mit ca. 10 Personen
 Bänke 4 gegen 4 stellen
 Jede Gruppe hat einen Mitarbeiter
 Papier und Stift



Spielablauf:

Alle 8 Gruppen treten gegeneinander an. Punkte erreicht man, durch Gewinn eines Spiels „perfekte Minute“

Um zu einem Spiel antreten zu dürfen, muss eine Fragerunde erfolgreich und unter den besten 4 beantwortet werden. Die Antwort müssen die Gruppen auf Blätter schreiben und nach oben halten.

Diese 4 treten nun gegeneinander bei einem Spiel an.

Das Spiel dauert immer eine Minute.

Die 4 Gewinner bekommen je nach Platz 5, 10, 15, 20 Punkte.

Spiele	Material	Spielablauf
Feder pusten	Federn, Behälter (1)	Spieler müssen Federn vom Start bis zu einem Behälter bringen. Die Feder darf nicht berührt werden. Es spielt immer nur ein Spieler.
Klopapier rollen	10 Klorollen, ein Mitarbeiter der die Rollen wieder zurück wirft, Klebeband	Spieler stehen hinter einer Markierung und müssen Klopapier soweit rollen, dass es in eine vorgegebene Markierung stehen bleibt. Rollte das Klopapier zu kurz oder zu weit, wird es abgerissen und wieder zurück geworfen. Es spielen alle gleichzeitig.
Zuckerwürfel stapeln (11 Stk.)	50 Zuckerwürfel 4 Gabeln	Zuckerwürfel müssen auf der Gabel gestapelt werden. Dabei ist das Ende der Gabel im Mund des Spielers. Gewinner des Spiels ist der, der bei Ablauf der Minute die meisten Würfel gestapelt hat. Es spielen alle gleichzeitig.
Tennisbälle zwischen den Beinen in Eimer werfen	2 Eimer, viele Tennisbälle	Eimer werden ca 2 Meter vom Spieler weg gestellt. Der Spieler muss mit dem Rücken zum Eimer stehen. Er muss einen Ball zwischen die Beine nehmen und durch hüpfen den Ball in den

		Eimer bringen. Es spielen immer 2 gleichzeitig.
Cannelloni bauen	4 Pack Cannelloni	Die Cannelloni müssen immer abwechselnd zwei auf zwei als Turm gestapelt werden. Wer bei Ablauf der Minute den höchsten Turm hat gewinnt. Alle spielen gleichzeitig.
Wäscheklammerlimbo	20 Wäscheklammern, Seil, Seilheber	Es wird eine Schnur gespannt. Die Spieler müssen sich Wäscheklammern in den Mund nehmen und diese an der Schnur befestigen. Sobald die erste hängt muss die zweite an der ersten befestigt werden. Es spielen alle gleichzeitig.
Tennisbälle & Klopapier stapeln	Tennisbälle und Klopapier wie die Spiele zuvor	Es müssen immer abwechselnd Klopapier und Tennisbälle aufeinander zu einem Turm gestapelt werden. Der mit dem höchsten Turm nach Ablauf der Minute gewinnt. Es spielen alle gleichzeitig.
Wäscheklammersammeln	Seil, Tisch voller Wäscheklammern, Schal etc. für Kopf	Hierzu werden immer zwei von einer Gruppe benötigt. Es wird ein Seil bei den beiden am Kopf befestigt. Durch spannen des Seils müssen Wäscheklammern vom Tisch aufgesammelt werden. Der mit den meisten aufgesammelten Wäscheklammern gewinnt. Es spielt immer eine Gruppe.

Frage	Antwort
Wie hieß der / die Bundeskanzler / in vor Angela Merkel	Gerhard Schröder
Wie lange ist ein Schwein trächtig	114 Tage
Wie alt ist der älteste Mitarbeiter	
In welchem Jahr war die erste Jungscharfreizeit	1974
Wie viele Seiten hat in Tetraeder	4
Wie viel Volt kommt aus einer normalen Steckdose	230
Welcher Mitarbeiter war schon am häufigsten auf der Jungscharfreizeit	
Wie heißt die heutige Hauptstadt von Griechenland	Athen
Wie hieß die purpurhändlerin aus	Lydia

der heutigen Geschichte	
Welche ist die größte Stadt Deutschlands	Berlin

Raphi	Uli	Elli
Design / Video	Moderation	Moderation
Spiele vorbereiten	Fragemensch	Fragemensch
Show Musik suchen	Show Musik suchen	Show Musik suchen
Punkterichter + andere Mitarbeiter	Punkterichter + andere Mitarbeiter	Punkterichter + andere Mitarbeiter

Fazit:

Das Spiel kam bei den Kindern sehr gut an. Die Spiele die wir geschafft haben (Nr. 1, 2, 3, 5, 6) waren sehr witzig.

Die Fragerunden waren ausbaufähig. Mit Fragen, welche die Schnelligkeit betreffen war es sehr kritisch. Besser waren Schätzfragen.

Tipp für das nächste Mal: Ein Mitarbeiter pro Gruppe muss sich merken, welche Rangfolge seine Gruppe hat (z.B. meine Gruppe waren die zweitschnellsten) so kann man sich besser merken, wer auf die Bühne darf und es ist am Fairsten.

Nachtwanderung

Teilnehmer in kleine Gruppen einteilen, auf einer mit Knicklichtern markierten Strecke durch den Wald schicken, fertig ist die Nachtwanderung.

Tag 7

Stichwort zum Tag

In Fesseln

Zielgedanke

Gott kann unsere
Schwierigkeiten gebrauchen
um anderen zu helfen

Bibelarbeit

Im Gefängnis in Philippi (Dämon aus Sklavin ausgetrieben, im Gefängnis, loben Gott, Erdbeben, fliehen nicht, Aufseher findet zum Glauben)

Apg. 16, 16-40

Theater 7. Szene: In Fesseln - im Gefängnis in Philippi

Bibelstelle: Apg. 16, 16-40

Inhalt: Im Gefängnis in Philippi, Dämon wird aus Sklavin ausgetrieben, im Gefängnis, Gott loben, Erdbeben, fliehen nicht, Aufseher findet zum Glauben

Zielgedanke: Gott kann unsere Schwierigkeiten gebrauchen, um anderen zu helfen

Stichwort: In Fesseln

Timotheus: Guten Morgen Paulus. Mir geht es heute nicht so gut. Ich habe im Bauch Krämpfe. Vielleicht bekomme ich Durchfall. Ich bleibe besser im Haus von Lydia.

Paulus: Schade, dass du nicht mitkommen kannst zum Gebet. Aber ich wünsche dir gute Besserung. Komm, Silas, lass uns gehen.

Silas: Gute Besserung Timotheus.

Wahrsagerin: (*ruft in die Menge*) Seht ihr diese Menschen da? Es sind Knechte des allerhöchsten Gottes. Sie verkündigen euch den Weg des Heils.

Silas: Was will diese Frau.

Paulus: Sie verkündet nur, was wahr ist.

Wahrsagerin: (*nimmt eine Hand aus dem Publikum*) Gib mir deine Hand. Ich sage dir deine Zukunft voraus. Aber wenn du auf die beiden da vorne hörst, dann bist du auf dem richtigen Weg. (*läuft weiter*)
Da, seht die beiden, sie sind im Auftrag des allerhöchsten Gottes unterwegs. Hört ihnen zu. Folgt ihnen nach.

Silas. Oh man, Paulus, also langsam nervt sie.

Paulus: Ja, du hast Recht. Sie ist von einem Wahrsagergeist besessen.

Wahrsagerin: Hört alle her, tut was die beiden euch sagen. Sie allein kommen im Auftrag des höchsten Gottes. Wenn ihr tut, was sie sagen, dann werdet ihr ewig leben.

Paulus: Jetzt ist Schluss. *(geht zur Frau)* Ich gebiete dir im Namen Jesu Christi, dass du von ihr ausfährst.

Wahrsagerin: Was? Wie? Wo? Was ist passiert? Gib mir deine Hand *(von Paulus)*, ich kann die Zukunft voraussagen. Diese Linie bedeutet? Oh nein? Was ist passiert? Ich kann nichts mehr darin sehen. Wie soll ich nun mein Geld verdienen? Mein Herr wird böse auf mich sein. Oh nein. Was soll ich ihm nur sagen

Herr: *(kommt dazu gelaufen)* Was ist passiert.

Wahrsagerin: Der Mann da nahm mir all meine Kraft, um die Zukunft voraus zu sagen. Ich, ich, ich besitze diesen Geist nicht mehr.

Herr: Und wo soll nun das ganze Geld herkommen?

Wahrsagerin: Sei nicht böse auf mich. Ich habe keine Schuld daran. Er *(deutet auf ihn)* er ist schuld.

Herr: Wachen. Ins Gefängnis mit ihnen. Sie verkündigen hier Lehren, die mit unserem Volk nichts zu tun haben.

Paulus uns Silas werden ins Gefängnis gebracht.

Herr: So, das habt ihr nun davon. Aufseher?

Aufseher: Ja, mein Herr?

Herr: Gut bewachen. Nicht aus den Augen verlieren. Sonst Sorge ich dafür, dass du einen Kopf kürzer wirst.

Aufseher: Jawohl, mein Herr. *(legt sie in Ketten)*

Silas: Oh Paulus. Ist das wohl das Ende unserer Reise?

Paulus: Ich weiß es nicht. Aber komm. Lass uns beten und Gott loben für alles, was wir bisher erleben durften.

Erdbeben (SOUND)

Silas: Paulus, sieh nur. Die Türen sind auf.

Paulus: Was für ein Wunder. Unsere Fesseln sind gelöst.

Aufseher: *(kommt dazu)* Oh nein. Alle Türen sind auf. Das kann nicht sein. Die Gefangenen sind weg. Da kann ich mich ja gleich... *(zieht sein Schwert und will sich hineinstürzen)*

Paulus: Halt! Tu dir nichts an! Wir sind alle hier.

Aufseher: *(Hält eine Lampe in den Kerker)* Tatsächlich. Wie kann das sein. Ihr müsst wirklich im Auftrag des allerhöchsten Gottes unterwegs sein. Was kann ich tun, dass ich gerettet werde?

Silas: Glaube an den Herrn Jesus und du wirst mit deiner ganzen Familie selig werden.

Aufseher: Das will ich tun. Kommt ich versorge eure Wunden, die durch die Fesseln entstanden sind.

Rest bitte wieder erzählen:

- Stadtrichter lassen die beiden am nächsten Tag frei
- gehen nochmal zu Lydia, um ihre Geschwister im Glauben zu trösten, dass sie noch am Leben sind
- ziehen dann weiter

Römernachmittag

Dieser Programmpunkt ist leider verschollen.

Wenn du noch Unterlagen (digital oder analog) zu Hause findest, lass sie mir zukommen. Ich werde auch „fertige“ Dokumente noch erweitern.

Was für unveröffentlichte Dokumente noch fehlt, findest du unter <https://labor.jungscharwerkstatt.de>

Stichworte aus dem Dokument des Programmteams:

(Dampfbad Sauna, Geld verdienen und ausgeben Konzept) jeder Teilnehmer wie er will.

Gallier laden ein

Mitarbeitershowabend

Zwei Gallier führten als Moderatoren durch den Abend. Verschiedene Mitarbeiter zeigten Showeinlagen. Ein oder zwei Spiele mit den Teilnehmern.

Tag 8

Stichwort zum Tag

Gegen den Strom

Zielgedanke

Gegen den Strom

Bibelarbeit

Beginn 3. Missionsreise: Ephesus (2 Gruppen: viele werden Christen und bekennen was sie getan haben, Silberschmiede fürchten um ihr Geschäft mit Nachbildungen)

Apg. 19, 8-40

Theater 8. Szene: 3. Missionsreise: Ephesus - gegen den Strom

Bibelstelle: Apg. 19, 8-40

Inhalt: 3. Missionsreise; 2 Gruppen, viele werden Christen und bekennen, was sie getan haben, Silberschmiede, fürchten um ihr Geschäft mit Nachbildungen

Zielgedanke: Gegen den Strom

Stichwort: Gegen den Strom

Demetrius: Kommt Leute, kauft. Hier gibt es die schönen Tempel der Göttin Diana. Jeder sollte so eine Silberfigur zu Hause haben, um die Götter gnädig zu stimmen.

Passant 1: Zeig mal her. (*betrachtet Figur*) Sie ist wirklich gut gelungen. Aber ich habe gehört, dass sie nichts bringen.

Demetrius: Wie nichts bringen?

Passant 1: Sie bringen kein Glück, sagt Paulus. Also noch viel Erfolg.

Demetrius: Hier gibt es die schönsten Silberfiguren der Göttin Diana. Handgemacht. Aus eigener Produktion. Regional. Kommt Leute, kauft. Groß ist die Diana der Epheser.

Passant 2: Paulus sagt, wir sollen uns nicht auf materielle Dinge verlassen. Behalte deine Figur.

Demetrius: Aber die Göttin Diana ist über den ganzen Weltkreis bekannt. Wie kannst du diese göttliche Majestät nicht verehren.

Passant 2: Paulus sagt, wir sollen allein Gott dienen.

Demetrius: Jetzt reicht es mir aber. Dieser Paulus hat doch keine Ahnung.

Demetrius geht zu anderen Goldschmieden

Darius: Hallo Demetrius. Wie geht's du siehst so wütend aus.

Demetrius: Hallo Darius. Schlecht. Oder wie läuft bei dir das Geschäft?

Darius: Seitdem dieser Paulus in der Stadt ist, habe ich kaum noch Figuren verkauft.

Demetrius: Siehst du, mir geht es genauso. Und das ist es was mich wütend macht.

Darius: Aber was können wir tun?

Demetrius: Dieser Paulus macht nicht nur unsere Geschäfte kaputt, sodass wir nichts mehr verdienen. Nein. Wenn das so weitergeht, wird auch der Tempel der Diana für nichts mehr geachtet werden. Ihre göttliche Majestät wird untergehen, wenn wir nicht bald was unternehmen. Schließlich ist sie überall bekannt. Die Leute kommen von weit her, um ihr Ehre zu erweisen. Wir dürfen nicht zulassen, dass dieser Paulus das alles zunichtemacht.

Darius: Du hast Recht. Groß ist die Diana der Epheser. Aber was willst du tun?

Demetrius: Der Kanzler soll entscheiden, was zu tun ist.

Darius und Demetrius gehen ab. Versammeln Leute um sich.

Silas: Paulus, es ist ein großes Getümmel entstanden, weil wir das Evangelium verkündet haben.

Paulus: Dann lass und dort hingehen. Wir wollen den Herrn Jesus Christus verkündigen.

Timotheus: Ich glaube nicht, dass das eine gute Idee ist. Die Menge ist so aufgebracht. Hör doch, was sie rufen? Bleibe besser hier, bis sich die Menge etwas beruhigt hat.

Darius und Demetrius und Menschenmenge

Menge: Groß ist die Göttin Diana. - Gepriesen sei Diana. - Groß ist die Diana der Epheser

Kanzler: Ihr Männer von Ephesus, jeder weiß hier, dass Diana die Hüterin von Ephesus ist. Ihr Bild ist vom Himmel gefallen und wir hüten es hier. Verhaltet euch ruhig. Ich habe noch niemanden gesehen, auch diesen Paulus nicht, der ihren Tempel geplündert hätte.

Demetrius: Aber niemand kauft mehr bei uns ein.

Darius: Sie machen unser Handwerk kaputt.

Kanzler: Habt ihr einen Anspruch darauf? Jeder kann doch selbst entscheiden, ob er bei euch einkauft, oder nicht. Aber wenn das so ist, dann müsst ihr vor ein Gericht ziehen und diesen Paulus verklagen. Und nun geht wieder an eure Arbeit.

Silas: Puh. Das Getümmel hat sich gelegt.

Timotheus: Aber sie sollen vor ein Gericht gehen, wenn ihnen das nicht passt?

Silas: Paulus. Es ist besser, wir ziehen weiter.

Paulus: Ja, vielleicht ist das besser so und es ist der richtige Zeitpunkt um weiterzuziehen. Ich will wieder zurück nach Jerusalem.

Timotheus: Nach Jerusalem? Bist du verrückt. Dort erwartet dich doch auch das Todesurteil.

Paulus: Aber ich muss nach der Gemeinde schauen. Ich will mich vergewissern, ob es ihr gut geht. Egal, was es kostet.

Silas: Paulus, Paulus. Du hattest schon immer deinen eigenen Kopf.

Geländespiel

Paulus hatte sich mit den Silberschmieden angelegt. Diese waren nicht so gut auf ihn zu sprechen.

Im Geländespiel ging es um Silbersucher, die an Silberfieber erkrankt waren. Inspiration war ein [Geländespiel](#) aus dem Internet, (<https://jungschar.untermals.net/spiele/gelaendespiele/goldfieber.htm>) das wir für ein Zeltlager mit knapp 100 Personen anpassten.

Beim Original kämpfen alle Teilnehmer gegen das Goldfieber eines Goldsuchers. Witzig mit 8 bis 12 Teilnehmern, nicht witzig mit 100. Die Lösung dieses Problems bestand darin, dass wir das gleiche Spiel gleich 8 mal zur selben Zeit, am selben Ort spielten.

Je eine Gruppe mit 10 bis 12 Teilnehmern kämpfte gegen das Silberfieber ihres Silbersuchers. Es gab eine zentrale Apotheke, die Flschenrohlinge (PETlinge) mit zwei verschiedenen Medikamenten (rot und blau gefärbtes Wasser) befüllte und gegen Silbernuggets verkaufte.

Die Blumen zum Fieber senken wurden uns schon am Anfang des Spieles zum Problem. Wir hatten zu viele im Wald verteilt und die Silbersucher konnten sich nicht retten vor Blumen. Nach kurzer Zeit hatte eine Gruppe ihren Silbersucher auf dem Gefrierpunkt. Grundsätzlich sollte man nicht während des Spieles die Regeln ändern. Aber uns blieb nichts übrig. Die Blumen wurden aus dem Spiel genommen. Ohne sie wurde das Spiel dann ganz gut.

Die Lehren aus diesem Fehler:

1. Im konkreten Fall keine oder nur wenige Blumen.
2. Regeländerungen im laufenden Spiel vermeiden. Wenn es aber sein muss, dann muss es sein
3. Geländespiele wenn möglich in mehreren Runden spielen. Dann kann man solche Fehler nach der ersten Runde korrigieren.

Hier das Detailprogramm der vorbereitenden Mitarbeiter:

Aufgabe der Kinder (8 Gruppen):

Die Aufgabe der Kinder ist es, im Spielgebiet möglichst viele Silberklumpen zu finden, damit ihr McNugget sich nicht noch stärker in sein Silberfieber steigert, wenn er sie selber findet. Das Silberfieber kann durch eine bestimmte Blumenart, die vierblättrige Silberkühle, gesenkt werden, indem man sie an der Kleidung des Patienten befestigt.

Mit den Silberklumpen, die die Kinder im Suchgebiet finden, können sie in der Apotheke ein fiebersenkendes Medikament kaufen, das vom Patienten getrunken werden muss. Der Kontakt mit McNugget ist zweierlei Gestalt. Einerseits versucht McNugget, sämtliche Eindringlinge aus seinem Suchgebiet zu vertreiben, aber nicht ohne ihnen das Silber, das sie gefunden haben, wieder abzunehmen. Strategien für die Kinder sind entweder davonzulaufen oder aber das gefundene Silber zu verstecken. Andererseits hasst McNugget jede Art von Medizin. Hat er den Eindruck, dass ihn jemand damit behandeln will, sucht er seinerseits das Weite. Möchten die Kinder ihm Medizin verabreichen, können sie ihm nachlaufen oder ihn heranlocken, z.B. indem sie McNugget glauben lassen, dass sie gerade Silber gefunden haben.



Abbildung 1: Flaschenrohlinge waren die Reagenzgläser mit denen die Teilnehmer Medikamente gegen Silberfieber transportierten.

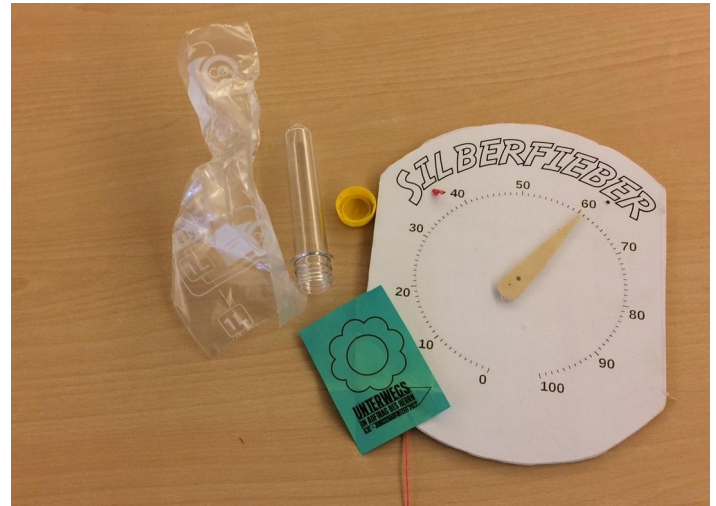


Abbildung 2: Jeder Silbersucher hatte eine "Temperaturanzeige" zum umhängen. Die Blumen wurden in der Praxis zum Problem.

Aufgabe McNugget (8x = 8 Mitarbeiter):

Er bewegt sich nur innerhalb seines Suchgebietes und sammelt dort Silberstücke. Er vertreibt Eindringlinge aus seinem Revier und nimmt ihnen ihr Silber wieder weg (er sucht danach allerdings nur in den Silberbeuteln der Kinder, keine Leibesvisitation). Hat er den Eindruck, dass die Kinder Medizin bei sich haben, flüchtet er vor ihnen. Wenn die Kinder ihn einholen (und das sollte er ermöglichen), versuchen die Kinder, ihn zu überreden/überzeugen, das Heilmittel anzuwenden. Je nach Verfassung und Spaß der Kinder sollte er sich unterschiedlich schwer überzeugen lassen. Bevor die Kinder wieder verlassen, misst er mit seinem Thermometer sein Silberfieber und justiert entsprechend der Wirkung der Heilmittel nach

Lobpreisabend

- Gemeinsam Lieder singen
- Zeugnisse von Mitarbeitern
- Raum für Teilnehmer, die erzählen was sie mit Gott erlebt haben
- Zeit für Gespräche zwischen Teilis und Mitarbeitern

Tag 9

Stichwort zum Tag

Schwierigkeiten

Zielgedanke

Schwierigkeiten, muss das sein?

Bibelarbeit

Paulus reist trotz Warnung nach Jerusalem, wird dort verhaftet

Apg. 20,16 – 21,14 21, 26-40 25, 1-12

Theater 9. Szene: Trotz Warnung nach Jerusalem

Bibelstelle: Apg. 20, 16- 21, 14 und 21, 26-40 + (25, 1-12)

Inhalt: Paulus reist trotz Warnung nach Jerusalem, wird dort verhaftet, beruft sich auf den Kaiser

Zielgedanke: Schwierigkeiten, muss das sein?

Stichwort: Schwierigkeiten

Paulus: Silas, ist es nicht schön, wieder hier in Jerusalem zu sein.

Silas: Schon, aber du weißt, viele wollen dir hier nichts Gutes.

Paulus: Das stimmt. Nun lass uns aber zum Tempel gehen, um dort zu beten. Timotheus, begleite uns doch.

Timotheus: Aber Paulus ich habe einen griechischen Vater und nach dem jüdischen Gesetz dürfen nur Juden den Tempel betreten.

Paulus: Vor Gott sind alle Menschen gleich. Nun komm schon.

Die drei gehen zum Tempel.

Pharisäer 1: Da, seht doch. Da ist dieser Paulus. Er entheiligt den Tempel.

Sadduzäer 1: Er bringt sogar Ausländer mit in den Tempel, weg mit ihm!

Pharisäer 2: Weg mit ihm! Er lästert Gott. Er bringt Heiden mit.

Sadduzäer 2: Steinigt ihn! Raus mit ihm aus dem Tempel!

Die 4 packen ihn und zerren ihn hinaus.

Hauptmann: Soldaten. Dort seht nur. Es entsteht ein Tumult. Sofort festnehmen. Es soll in der Stadt Ruhe herrschen.

Soldat 1: *(zerrt die Schriftgelehrten auseinander)* Auseinander mit euch. Was soll das?

Soldat 2: *(schnappt sich Paulus)* Was hast du getan. Warum macht man wegen dir so einen Aufstand? Kommt mit zum Hauptmann.

Hauptmann: Was hast du vorzubringen. Warum ist die ganze Stadt in Aufruhr wegen dir?

Paulus: Erlaubt mir zum Volk zu sprechen, dann werdet ihr verstehen.

Hauptmann: Tu, was du nicht lassen kannst.

Paulus: Ich bin Paulus aus Tarsus. Ich bin Jude und zugleich römischer Bürger. Ich glaube an den lebendigen Gott, der seinen Sohn Jesus Christus auf die Erde gesandt hat, um uns zu retten. Jesus Christus selbst, der von den Toten auferstanden ist, ist mir erschienen, als ich seine Anhänger gefangen nehmen und vernichten wollte. Ich habe mich taufen lassen und alle meine Sünden abwaschen lassen. Und ich habe von ihm sogar den Auftrag erhalten seine Botschaft bis in die ganze Welt zu verkündigen. Nicht nur Juden sollen an den lebendigen Gott glauben, sondern auch die Heiden.

Sadduzäer 1: Das ist ja unmöglich. Hört ihr, was er sagt! Die Toten können nicht auferstehen.

Sadduzäer 2: Es kann auch keine Engel geben, die erscheinen. Was redet er da.

Pharisäer 1: Sehr wohl können die Toten auferstehen.

Pharisäer 2: Ihr Sadduzäer, was ihr lehrt ist falsch.

Sadduzäer 1: Und ihr Pharisäer habt keine Ahnung.

Hauptmann: Ruhe jetzt. Ruhe. Ihr seid euch ja selbst nicht einig. Ihr solltet ihn vor euer Gericht bringen.

Paulus: Hauptmann, den Juden habe ich kein Unrecht getan. Ich bin römischer Bürger. Ich berufe mich auf den Kaiser. Nur er allein darf mich richten.

Hauptmann: Römischer Bürger?

Soldat 1: Es stimmt. Er ist römischer Bürger.

Soldat 2: Hauptmann, dann sollten wir die Finger besser von ihm lassen. Am Ende bekommen wir wirklich noch Ärger mit Rom und dem Kaiser.

Hauptmann: Nun gut, dann übergeben wir ihn an Hauptmann Julius. Er ist von der kaiserlichen Abteilung. Er soll ihn nach Rom zum Kaiser bringen.

Paulus sitzt gefangen im Kerker:

Silas: Hier haben sie dich hergebracht.

Timotheus: Wir hatten solche Angst um dich. Ich hätte nicht mit zum Tempel kommen sollen.

Paulus: Nein. Es war alles richtig so. Es ist Gottes Plan. Morgen geht meine Fahrt mit dem Schiff los, nach Italien. Rom. Ja, ich will bis nach Rom. Rom das Ende der Welt. Wenn ich erst dort bin, dann habe ich es geschafft. Ich habe das Evangelium bis zum Ende der Welt verkündet.

Silas: Wir müssen zurück zu den anderen.

Timotheus: Wir beten mit allen Brüdern und Schwestern für dich, dass alles gut geht.

Paulus: Friede mit euch.

Timotheus: Friede mit dir.

Silas: Frieder mit dir.

Die 2 gehen ab.

Paulus: Aber ich habe auch Angst. Große Angst. Aber ich will meine Brüder und Schwestern nicht noch mehr bekümmern. Die Sorge, dass ich gefangen bin ist groß genug.

Jesus (Stimme): Sei getrost! Hab keine Angst. Wie du von mir in Jerusalem erzählt hast und deine Geschichte als Zeugnis weitergegeben hast, so musst du auch in Rom mein Zeuge sein.

Bastelnachmittag

Jeder Mitarbeiter soll im Vorfeld eine Bastelarbeit vorbereiten, die am Bastelnachmittag von den Teilnehmern gebastelt und im Idealfall mit nach Hause genommen werden kann.



- Denkt euch möglichst einfache Sachen aus, die die Teilnehmer selbsttätig machen können.
- Denkt daran, dass die fertigen Objekte meist im Koffer nach Hause transportiert werden. Bastelt eher robuste Sachen.
- Achtet auf die Kosten. Das Budget der meisten Zeltlager ist nicht unbegrenzt.
- Bringt genügend Werkzeug mit. Scheren, Klebstoff und Hämmer sind meist Mangelware. Idealerweise haben die Teilnehmer ihre eigenen Scheren und Klebstoff dabei.
- Apropos Werkzeug: Achtet darauf, dass mit Scheren, Messern, Heißkleber, Akkuschauber, Lötkolben, Stichsäge und so weiter kein Blödsinn gemacht wird. Setzt bei Arbeiten mit gefährlichem Werkzeug eventuell eine Altersgrenze.
- Kauft nicht zu viel Material ein. Das kostet unnötig Geld. Die Reste müssen irgendwo eingelagert werden und können oft nur schwierig wiederverwendet werden.
- Achtet darauf, dass der zeitliche Rahmen eingehalten wird. Es ist nur ein Bastelnachmittag geplant und da sollte jedes Kind mindestens ein Bastelprojekt fertig bekommen. Größere Projekte wie ein Kolosseum oder Seifenkisten (jeweils nicht für die einzelnen Teilnehmer) sollten Platz in den täglichen Workshops finden.
- Optimal sind Bastelarbeiten, die zum Thema passen.
- Bastelideen findet ihr z.B.: unter <https://jungscharwerkstatt.de/tag/basteln>

Lagerfeuerabend

Ein entspannter Abend mit einem Lagerfeuer, kleinen Feuertonnen, Stockbrot, Liedern, Black Stories u.s.w.

Tag 10

Stichwort zum Tag

Auf hoher See

Zielgedanke

Gott ist in jeder Situation dabei, er verlässt uns nicht

Bibelarbeit

Eine gefährliche Überfahrt (Unwetter/Sturm auf See, alle überleben)
Apg. 27,1 - 28,15

Theater 10. Szene: Gefährliche Überfahrt

Bibelstelle: Apg. 27, 1 - 28,15

Inhalt: Unwetter, Sturm auf See, alle überleben

Zielgedanke: Gott ist in jeder Situation dabei. Er verlässt uns nicht.

Stichwort: Auf hoher See

Hauptmann Julius: Alle Gefangenen an Bord. Wir lichten bald die Anker.

2 Soldaten bringen 3-4 Gefangene an Bord unter denen auch Paulus ist.

Steuermann Linus: Hauptmann, die Fracht ist geladen. Die Gefangenen sind an Bord gebracht. Die Fahrt kann losgehen.

Hauptmann Julius: *(streicht über die Reling)*. Ach, wie ich es liebe in See zu stechen.

einige Zeit auf See

Soldat: Hauptmann, hier ist ein Gefangener, der sie unbedingt sprechen möchte.

Hauptmann: Was liegt an?

Paulus: Ich sehe, dass diese Fahrt in großem Leid enden wird, wenn wir nicht im nächsten Hafen auf Kreta überwintern. Die Ladung, das Schiff, ja unser Leben ist in Gefahr.

Steuermann: Wie kannst du das wissen? Du kennst dich doch nichtmal auf See aus. Hauptmann, was soll das Geschwätz eines dahergelaufenen Gefangenen.

Paulus: Aber ich spreche im Namen des höchsten aller Herren. Er selbst hat zu mir durch den Heiligen Geist gesprochen.

Hauptmann: Bringt ihn weg. Solche Unfriedensstifter können wir nicht brauchen.

Steuermann: Am Ende warten seine Leute auf Kreta und wollen ihn befreien.

Hauptmann: Außerdem ist der Hafen zum Überwintern völlig ungeeignet. Ich würde sagen, wie steuern den Hafen Phönix an.

Steuermann: Alles klar. Volle Kraft voraus.

Ein Sturm zieht auf. Unruhe entsteht auf dem Schiff. Wasser, das ins Schiff eingedrungen ist wird wieder hinausgeschüttet. Segeln eingeholt. Geschrei: Hier ist Wasser, helft mit, Schneller, das ist ein Leck, etc.

Steuermann: Der Sturm ist so stark. Wir schaffen es nicht.

Hauptmann: Es gibt noch eine Möglichkeit. Die Ladung von Bord.

Gepäck wird von Bord geworfen.

Steuermann: Das ist noch nicht genug.

Hauptmann: Lass alles, was nicht niet- und nagelfest ist von Bord werfen.

Noch mehr wird von Bord geworfen.

Steuermann: Ich weiß nicht, was wir noch tun sollen. Der Sturm ist zu stark. So was habe ich in meinem ganzen Leben noch nie erlebt.

Paulus: *(kämpft sich zum Hauptmann und Steuermann durch)* Man hätte auf mich hören sollen. Uns wäre einiges Leid erspart geblieben. Nun hört. Ein Engel hat zu mir gesprochen: Paulus, du sollst vor den Kaiser gestellt werden. Alle, die mit dir an Bord sind, sollen gerettet werden, nur das Schiff wird zu Grunde gehen. Habt keine Angst. Wir müssen alle zusammenbleiben.

Hauptmann: Hört, was dieser Mann sagt. Er weiß mehr, als wir gedacht haben und er steht im Kontakt mit dem allerhöchsten Gott.

Sturm geht weiter.

Soldat: Hauptmann, das Schiff droht auseinander zu brechen. Wir müssen die Gefangenen töten, damit keiner entkommen kann.

Hauptmann: Auf keinen Fall. Wer schwimmen kann, soll sich an Land retten. Die anderen sollen sich auf Brettern treiben lassen. Rette sich wer kann.

Schiff zerbricht. Alle schwimmen zum Ufer.

Paulus: Sind alle da?

Hauptmann: Steuermann, lass alle durchzählen.

Steuermann: Es sind alle wohl auf. Wir haben keinen verloren.

Hauptmann: Du hast wirklich im Auftrag des allerhöchsten Gottes gesprochen.

Steuermann: Dem Himmel sei Dank.

Paulus: Gott der Vater, dessen Sohn Jesus Christus am Kreuz gestorben ist und der uns den Heiligen Geist als seinen Tröster geschenkt hat, dem sei Dank dafür.

Chillernachmittag / Einsatz

Am letzten Nachmittag auf der AJC-Jungscharfreizeit soll noch mal die Gemeinschaft zwischen Teilnehmern und Mitarbeitern im Mittelpunkt stehen. Es gibt kein festes Programm. Manche Mitarbeiter bieten noch mal ihre Workshops an oder basteln Sachen fertig. Wichtig ist: Alle Mitarbeiter sind auf dem Platz und verbringen Zeit mit den Teilnehmern.

Für Freiwillige wird ein „Einsatz“ organisiert. Das heißt, einige Teilnehmer und Mitarbeiter singen in einem Krankenhaus oder Altersheim ein paar Lieder um den Leuten dort eine Freude zu machen.

Am späteren Nachmittag, wenn alle wieder zurück sind, gibt es das berühmte Fußballspiel Mitarbeiter gegen Teilnehmer.

Römisches Fest

Vermutlich zu individuell um 1 zu 1 übernommen werden zu können. Macht euren eigenen Abschlussabend!

Ein kleiner Überblick und ein paar Tipps sollen aber trotzdem gegeben werden:

Der letzte Abend wurde auf der AJC-Jungscharfreizeit in den letzten Jahren meistens als „Galaabend“ aufgezogen. Die Teilnehmer ziehen sich fein an, häufig bedienen die Mitarbeiter die Teilnehmer, das Abendessen (3 „Gänge“) ist im Programm integriert.

Der Galaabend wurde 2017 als Römerabend aufgezogen. Im Rüstbrief vor der Freizeit wurde schon angekündigt, dass alle Teilnehmer und Mitarbeiter hatten einen „einfarbigem Schal/Tuch (Größe ca. 170x70) und eine Kordel“ für eine römische Toga mitbringen sollten. Diese war am Galaabend Pflicht.

Die Gewinner von den Zeltpunkten und vom Fußballturnier erhielten während der Zeremonie ihre Preise.

Die Moderation wurde von zwei Mitarbeitern übernommen, die sich natürlich auch als Römer verkleidet hatten. Es ist erfahrungsgemäß gut, wenn mindestens eine weitere Person das Timing mit der Küche regelt, damit sich die Moderatoren nur um das Bühnenprogramm kümmern können.

Der gesamte Abend lebt auch von **Beiträgen der Teilnehmer und Mitarbeiter**. Gab es einen Tanz-, Artistik- oder Gitarren-Workshop? Hier ist die Chance, das Erlernte auf einer Bühne vor großem Publikum zu zeigen. Manchmal macht eine Zeltgruppe eine Gesangseinlage oder einen Sketch. Setzt die Deadline für Programmpunkte möglichst spät. Wenn ihr nur eine Anmoderation überlegen müsst, reicht es, wenn beim letzten Mittagessen noch Programmpunkte eintrudeln.

Stichwort „**Timing**“: Versucht möglichst einen genauen Zeitplan zu erstellen. Programmpunkt x beginnt um 20:23 und so weiter. (siehe *Freizeit 2018 am Galaabend* <http://theone-andonly.de/jsw-bonus/2020/Freizeit2018.pdf>) Der wird nicht genau so hin hauen, wie ihr ihn plant, aber ihr habt ein grobes Raster. Die Verbindungsperson zur Küche entscheidet ob noch ein Programmpunkt vorgezogen oder nach hinten geschoben wird. Seid ihr zu schnell? Dann lasst die Essenspausen etwas länger. Haltet das Singteam bereit, ein gemeinsames Lied bringt ein paar Minuten. Seid ihr zu langsam? Dann könnt ihr vielleicht einen Programmpunkt durchführen während die Teilnehmer noch essen. Gibt es einen Programmpunkt, der ausfallen kann? Ich halte gerne ein kleines Spiel mit wenig Vorbereitungsaufwand auf Reserve. Keine Zeit? Weglassen!

Danksagungen sind bei uns auch ein wichtiger Bestandteil des Abends. Wie schon am ersten Abend werden die Personen, deren Arbeit nicht so offensichtlich ist, wie die der Gruppenmitarbeiter, auf die Bühne geholt. HV, Küchenteam, freie Mitarbeiter, Einkäufer, Nachtwächter... bekommen noch einen extra Applaus.

Wenn du keine Moderationserfahrungen hast: Trau dich. Keiner erwartet von dir, dass du eine perfekte Show ablieferst. Gib dein Bestes und störe dich nicht an einem Versprecher. Lampenfieber ist normal und auch nach vielen Jahren bin ich nervös, wenn ich so einen Abend moderiere. Es ist hilfreich, wenn man zu zweit moderiert und die Moderationen möglichst genau abspricht und aufschreibt. Moderationskarten werden auch von Profis genutzt, dann ist es für Anfänger keine Schande, ebenfalls alles aufzuschreiben. Zur Not wortwörtlich.

Das Essen wird als „3-Gänge-Menü“ serviert. Ein Salat oder eine Suppe wird der erste Gang. Der zweite Gang ist ein warmes Abendessen. Und der dritte Gang ist ein Dessert. Eis, Pudding oder ähnliches.

Ein etwas größerer Aufwand für das Küchenteam, der sich aber lohnt. Der Abend bleibt in einer guten Erinnerung.

Tag 11 – Abreise und Abbau

Stichwort zum Tag

Ziel erreicht?

Zielgedanke

Unterwegs im Auftrag des Herrn

Bibelarbeit

Im Gefängnis in Rom

Apg. 28, 16-31

Theater11. Szene: Rückblick

Bibelstelle: Apg. 28, 17-31

Inhalt: Paulus in Rom

Zielgedanke:

Stichwort: Rückblick

Menschenmenge versammelt um Paulus.

Junge: *(macht pantomimische Bewegungen zum Sturm)* Und du hast erzählt, dass das ganze Schiff zerbrochen ist. BAM. Einfach so. Und dass niemand auf dich hören wollte?

Paulus: Ja, doch wir sind alle gerettet worden. Ein Engel hatte ja zu mir gesprochen.

Junge: Und wie bist du dann hier in Rom gelandet?

Paulus: Wir strandeten auf der Insel Malta. Es wurde ein neues Schiff gesucht, und die Fahrt ging weiter bis hierher. Bis nach Rom. Schließlich wollen auch hier die Menschen von Jesus Christus hören.

Mann: Aber nicht alle wollen an Jesus Christus glauben. Besonders die Juden glauben nicht, dass er der Sohn Gottes ist.

Paulus: Ja. Nicht jeder will von ihm hören. Ich selbst wollte diese Jesus-Anhänger vernichten. Ich war bei der Steinigung des Stephanus dabei. Ich habe mich sogar darüber gefreut. Alle wollte ich vernichten. Aber der Herr selbst ist mir erschienen in einem hellen Licht. Er sprach zu mir: Paulus, Paulus, warum verfolgst du mich.

Mann: Und was ist dann passiert?

Paulus: Ich wurde blind. 3 Tage und Nächte. Der Herr selbst hat aber einen seiner Jünger geschickt, der mir die Hände auflegte und ich wurde wieder sehend. Von da an wollte ich bei meinem griechischen Namen Paulus genannt werden.

Mann: Man kann sagen, dein Leben hat eine 180°-Wende bekommen.

Paulus: Das stimmt. Und wie könnte ich jetzt davon schweigen. Mir ist Jesus höchstpersönlich erschienen. Davon wollte ich der ganzen Welt erzählen.

Junge: Und deshalb bist du immer wieder auf Reisen gegangen?

Paulus: Ja. Natürlich.

Frau: Und dir ist auch so einiges passiert. Man hört davon, dass es viele Wunder gab.

Paulus: Kranke wurden geheilt. Zum Beispiel konnte ein Gelähmter wieder gehen. Eine Sklavin, die mit einem Geist besessen war, der die Zukunft voraussagte und woraus ihr Herr viel Gewinn zog, konnte geheilt werden. Der Geist ließ sie in Ruhe.

Mann: Was für Wunder.

Junge: Unglaublich.

Mädchen: Und wie! Das kann ich mir gar nicht vorstellen.

Paulus: Aber ein ganz besonderes Erlebnis war für mich auch, als wir im Gefängnis saßen. Wir beteten um Mitternacht. Und es gab ein gewaltiges Erdbeben. Die Fesseln waren weg. Die Türen sprangen auf. Wir waren frei.

Junge: Dann habt ihr euch sicherlich gleich aus dem Staub gemacht.

Paulus: Das dachte der Aufseher auch. Deshalb wollte er sich töten. Aber keiner ist geflohen. Das war für den Aufseher ein Zeichen. Er bekehrte sich. Er wollte von da an an den Herrn Jesus Christus glauben.

Frau: Und eine Frau war die erste Christin Europas, stimmt´s?

Paulus: Ja, ich hatte einen Traum, da rief ein Mann: Komm herüber zu uns nach Mazedonien. Als wir dort waren, gingen wir an den Fluss und predigten das Evangelium.

Frau: Und dort hörte euch die Frau?

Paulus: Es war eine Purpurchandlerin dort. Eine angesehene Frau. Ihr Name war Lydia. Unsere Worte bewegten ihr Herz und sie wollte sich mit ihrer ganzen Familie und all ihren Angestellten taufen lassen.

Mädchen: Und wie war das nochmal mit der Silberfigur Diana?

Paulus: Das war in Ephesus. Weil wir von Jesus erzählten, wollte niemand mehr eine Silberfigur von der Göttin Diana kaufen. Die Silberschmiede waren sauer auf mich. Es gab einen großen Aufstand deswegen.

Mädchen: Und deshalb bist du zurück nach Jerusalem.

Paulus: Ja. Aber dort haben ja auch Probleme auf mich gewartet. Zwar nicht mit den Verehrern der Götter, sondern mit den Juden. Dann habe ich mich auf meine römische Staatsbürgerschaft berufen, damit ich vor den Kaiser gerichtet werde.

Mann: Und jetzt wartest du schon 2 Jahre auf deine Verhandlung.

Paulus: Ja. Aber das ist nicht so schlimm, denn ich habe ja hier eine eigene Wohnung bekommen. Und viele Leute kommen mich besuchen. Und ich habe viel Zeit, Briefe zu schreiben.

Mädchen: Und dann kannst du weiterhin deine spannenden Geschichten erzählen.

Junge: Und deine Abenteuer, die du mit Jesus erlebt hast.

Frau: Und den Menschen, die dich besuchen das Evangelium verkündigen.

Mann: Und später mal werden viele Kinder auf einer Jungscharfreizeit von deinem Leben hören.

Alle lachen und gehen ab.

Verabschiedung und Abreise

Schon vor der Bibelarbeit werden die Koffer gepackt und die Zelte geräumt. Ein Fundsachentisch wird aufgebaut. Dort werden alle Fundsachen ausgelegt.

Ein Tisch mit Proviantpaketen wird von der Küche aufgebaut.

Während der Bibelarbeit laden einige Mitarbeiter das Gepäck der Teilnehmer in die Busse.

Nach der Bibelarbeit stellen sich alle Mitarbeiter neben einander in einer langen Schlange auf. Die Teilnehmer stellen sich hintereinander auf und gehen an der Essensstation und am Fundsachentisch vorbei. Dann kommt die legendäre Verabschiedung. Jeder Teilnehmer schüttelt jedem Mitarbeiter die Hand. Meistens gibt es viele Umarmungen und die eine oder andere Träne.

Die Teilnehmer und pro Bus ein Begleitmitarbeiter steigen in die Busse und fahren in Richtung Heimat.

Für die restlichen Mitarbeiter geht die Arbeit jetzt erst richtig los.

Nachmittagsprogramm Abbau/LKW laden

Alles was am Tag 0 aufgebaut wurde, muss wieder abgebaut werden.

Wenn die Zelte nicht trocken sind, muss jetzt eine Halle / leerer Putenstall organisiert und die Zelte 1 bis 2 Tage aufgehängt werden. Das bedeutet einiges an Zusatzarbeit. Sollte aber von einigen Mitarbeitern eingeplant werden.

Die Technik wird wieder in die entsprechenden Cases gepackt. Matschige Leitungen vorher putzen...

Alles, was von uns in die Küche geräumt wurde wird gepackt...

Ich muss jetzt nicht noch mal alles aufzählen, oder?

Alles was wir auf die Freizeit mitnehmen wird auf einen (von einer befreundeten Firma kostenlos zur Verfügung gestellten) LKW geladen und in Richtung Heimat gefahren

Abendprogramm LKW abladen BaMa, Zelte und Technik einräumen

Dort wird der LKW dann abgeladen. Zelte werden ins Zeltlager geräumt, Technik ins Techniklager und so weiter.

Und dann ist die Freizeit zu Ende...

OK. Das Nachtreffen gibt es noch. Alle Teilnehmer, Mitarbeiter, Eltern, und alle, die es interessiert sind ein paar Wochen später eingeladen, sich im Rahmen des Offenen Abends der Aktiven Jungen Christen noch mal zu treffen. Es gibt Berichte, Videos, Präsentationen, Gesang, Anspiele...

Und ein Nachtreffen nur für Mitarbeiter. Irgendwo gemeinsam Essen gehen und die Freizeit gemeinsam ausklingen lassen. Als Dankeschön für die Arbeit, die sie ehrenamtlich geleistet haben.

Und mit einem Dankeschön möchte ich auch dieses Dokument beenden.

Ein Dankeschön an alle, die ihre Unterlagen für dieses Projekt zur Verfügung gestellt haben

Danke an alle Mitarbeiter der AJC-Jungscharfreizeit 2017

Ich werde niemand namentlich nennen, denn wenn ich das anfangen kann, kann ich erst aufhören, wenn alle Namen dastehen. Und das endet nicht, wenn ich die Gruppen-, Küchen-, Nachtwachen-, freien, einkaufenden, und hauptverantwortlichen Mitarbeiter aufgezählt habe. Es geht weiter mit allen, die uns mit Geld-, LKW-, Sach- und Lebensmittelspenden unterstützt haben. Bei allen, die für die Freizeit gebetet haben. Ganz besonders die Gebetspaten, die für eine bestimmte Person auf der Freizeit beten, weil diese während der Freizeit nicht so viel zum beten kommt wie nötig wäre.

Jede dieser Personen ist ein wichtiger Baustein für die Jungscharfreizeit. Und damit ein Mitarbeiter.

Achja,

Gott sei Dank