Notfallkoffer

Programm für die Jugendarbeit – immer griffbereit

Version 2.0 Januar 2023

by BÖ /Jungscharwerkstatt.de 2019 erweitert 2023

Inhaltsverzeichnis

Wozu brauche ich einen Notfallkoffer?....4
Was sollte in einen Notfallkoffer?....4
Welche Spiele kann ich aus dem Koffer holen?....5
Spiele mit Karten....5
Besetzt....5
Spiele mit Würfeln....6
Mäxle....6
Totwürfeln....7
Hausnummern würfeln....8
17 und 4....8
Würfel fangen....9
Besetzt (Würfel-Version)....9
Würfelpyramide....9
Bärenjägerprüfung....10
Spiele mit anderem Material aus dem Koffer....12
Zeit schätzen....12
Mord in Palermo....12
Ich habe ein Licht….....14
Krebsball....14
Bodyguard....14
Hochstapler....14
Streichholzschachtelhüllenstaffel....15
Lachen lassen....15
Tick-Tack-Piep....15
Stadt – Land – Fluss....17
Stuhlfußball....18
Schnitzeljagd....18
Ribbl Dibbl....19
Mörderspiel....20
Wer bin ich?....20
Zeitlauf....20
Papierfliegerwettbewerb....21
Korken vertikal....22
Stilles Fax....22
Papierballboccia....24
Papierschlange reißen....24
Papierkorb Basketball....24
Kreisspiel....24
Doppelkreis....25
Murmelfuchsen....25
Abpraller....25
Murmel Boccia....25
Spiele ohne Material....26
Kommando Bimberle....26
Mega Bimberle....26
Black Stories....27
Weitsprung....27
Demo....27
Ich packe meinen Koffer....27
Gordischer Knoten....27
KrötenKönig....28
Schnicktator....28
DoDo....28

Chef - Vize....28
Ich sehe was, das du nicht siehst....29
Wortkette....29
Schuhe verstecken....29
Ups!....29
Hänsel und Gretel....29
American Eagle – Ein Gastbeitrag von Lars....30
Stuhl....31
Tanz ums Lagerfeuer....32
Signs – Zeichen....32
Flüsterpost....33
Das einfachste Spiel der Welt….....33
Kniebeugen....33
Flamingo....34
Wenigbeinlauf....34
Monster malen....34
Wer tat was wann wo?....34
Geschichten erzählen....35
Der Boden ist Lava....35
Steinmännchen....37
Sachensucher XXL....37
Funkerspiel....39
Affen beobachten....39
Regierungsbank....40
Agentenjagd....41
Ninja....42
Dunkelverstecken....43
Andachten / Geschichten zum Vorlesen....45
Die gerauchte Bibel....45
Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Siggi....46
Spülen für alle....47
Helene und Willi....49
Die Sache mit Gertrud....50
…einfach mal die Klappe halten!....52
Die Frage des Blickwinkels eine Andacht von Uli....53
Dihydrogenmonoxid....54
Kamera 3: näher ran!....56
No time for Losers – Die Andacht....57
Geschenke....59
In der Sackgasse....60
(K)Einer ist zuviel....62
Bildernachweis:....65
Copyright / CC-Lizenz....65
Social Media....65

Wozu brauche ich einen Notfallkoffer?

Eine sehr gute Frage. Eigentlich gar nicht.
Außer eben im „Notfall“. Das kann sein, wenn du ein Programm für 10 Spieler vorbereitet hast und nur 5 kommen, wenn Dein Mit-Mitarbeiter das Programm vorbereitet hat und kurzfristig nicht zur Gruppenstunde kommen kann oder das gut vorbereitete Programm zu Ende ist und du noch ein paar Minuten überbrücken musst. Dann ist es gut, wenn man ein bisschen Material und Ideen griffbereit hat.

Dann ist es sinnvoll, einen Koffer oder eine Tasche oder eine Schachtel griffbereit zu haben, in dem Material für einige Spiele ist, die sich ohne große Vorbereitung spielen lassen.

Diese findet ihr zum Beispiel auf der Seite www.jungscharwerkstatt.de unter dem Stichwort „Notfallkoffer„. Oder eben in diesem Dokument, das gelegentlich erweitert werden wird.

Denkt aber dran, dass nicht immer „Notfall“ sein sollte.

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

Was sollte in einen Notfallkoffer?

Da sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Ein paar Kartenspiele wie „Uno“ „6 Nimmt“ „Werwölfe“ oder ein Standard-Kartenspiel sind nicht schlecht. Spiel aus dem Koffer und das Programm steht. Universell einsetzbare Dinge sind Würfel, Papier, Stifte u.s.w.

Ich zähle einfach mal auf:

- Dieses Dokument als Ausdruck
- Papier – einfache weiße Din-A4 Blätter oder einen Schreibblock
- Stifte – Kugelschreiber, Buntstifte…
- Würfel und Würfelbecher und eine Unterlage
- ein paar Tennisbälle und oder Schaumstoffbälle
- ein paar Teelichter oder Kerzen
- ein paar Kugelschreiber
- mehrere Schachteln Streichhölzer
- Korken
- Eine Stoppuhr (heutzutage kann das jedes Handy)
- Kartenspiel/Uno/6 Nimmt/Werwölfe…
- Kniffelblock (oder eine Billigversion)
- Straßenmalkreide
- Feuerzeug
- Karteikarten
- Ein Buch oder ein paar Blätter mit Vorleseandachten
- Ein Beutel mit Murmeln

Welche Spiele kann ich aus dem Koffer holen?

Spiele mit Karten

Da sind zuerst mal die Spiele die ihr rein gepackt habt in den Original-Regeln. Aber mit Uno-Karten oder einem 52-Blatt Kartenspiel kann man noch andere Spiele spielen.

Besetzt

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Uno-Karten

Vorbereitung:
Aus dem Spiel muss pro Farbe die gleiche Anzahl an Karten sortiert werden. z.B.: 10 mal Zahlen, 1 mal Richtungswechsel, 1 mal 2-ziehen.
Dazu kann noch eine 4-ziehen (nur bei genügend Teilnehmern) und eine Farbwechselkarte. Dieser Stapel wird dann ordentlich gemischt.

In einen zweiten Stapel kommt für jeden Mitspieler eine Farbkarte. Möglichst gleichmäßig aufgeteilt. Aus diesem Stapel darf sich jeder eine Karte ziehen und dann geht's los.

Spielablauf:
Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis, jeder auf einem Stuhl. Der Spielleiter nimmt die oberste Karte vom Stapel und sagt laut, welche Farbe sie hat. Alle Mitspieler mit dieser Farbe dürfen einen Stuhl nach rechts rücken. Weil dieser (bei der ersten Karte ganz sicher) besetzt ist, setzt man sich einfach auf den Schoß des anderen. Dann kommt die zweite Farbe. Alle Mitspieler, die diese Farbe haben und nicht „besetzt“ sind, dürfen einen Stuhl nach rechts. u.s.w. Dabei kommen manchmal erhebliche Stapelhöhen zustande.
Besondere Karten:

- bei 2-ziehen dürfen die Mitspieler dieser Farbe, die nicht „besetzt“ sind, 2 Stühle weiter.
- bei Richtungswechsel müssen die Mitspieler dieser Farbe, die nicht „besetzt“ sind, einen Stuhl zurück
- bei Farbwahl dürfen alle Mitspieler die nicht „besetzt“ sind einen Stuhl weiter.
- bei 4-ziehen dürfen alle Mitspieler, die nicht „besetzt“ sind 4 Stühle weiter.

Gewonnen hat, wer als erstes eine Runde geschafft hat.

Varianten:
– Der Sieger muss direkt auf seinem Stuhl sitzen. Kommt man mit 2- oder 4-ziehen zu weit, muss man eine weitere Runde drehen
– Der Sieger muss direkt auf seinem Stuhl sitzen, ohne dass ein Mitspieler unter ihm ist. Sonst muss man noch eine Runde drehen

Spiele mit Würfeln

Mäxle

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- zwei Würfel
- Würfelbecher
- Unterlage (z.B.: Buch)
- Stift
- Zettel

Mindestens 4 Mitspieler bis theoretisch unbegrenzt. Tatsächlich ist 15 eine realistische Obergrenze.

Bei dem Spiel gilt folgende Zahlenreihenfolge:
31, 32
41, 42, 43
51, 52, 53, 54
61, 62, 63, 64, 65,
Einerpasch (zweimal 1)
Zweierpasch (zweimal 2)
Dreierpasch (zweimal 3)
Viererpasch (zweimal 4
Fünferpasch (zweimal 5)
Sechserpasch (zweimal 6)
Mäxle = 21 = höchste Zahl, nicht zu übertreffen

Es wird reihum gewürfelt. Der erste Mitspieler beginnt und schüttelt die zwei Würfel in einem Becher, der mit Hilfe einer Unterlage geschlossen wird. Nur er schaut sich das Ergebnis an. Dabei ergeben die zwei Würfel folgende Zahlen: Die größere Augenzahl stellt den Zehner dar, die kleinere den einer (z.B. 3 und 5 = 53)

Beim Spiel geht es darum, immer eine höhere Zahl als sein Vorgänger zu würfeln. Doch das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört. Und würfelt man dann doch mal eine niedrigere Zahl als sein Vorgänger, so bleibt einem nichts anderes übrig, als den nächsten Spieler anzuschwindeln. Man sagt dann einfach eine höhere Zahl als die, die der Vorgänger gewürfelt hat und gibt den Becher verschlossen an den nächsten Mitspieler weiter.

Dieser hat nun die Wahl die genannte Zahl zu glauben oder eben nicht. Glaubt er die genannte Zahl, dann würfelt er einfach weiter, ohne zu gucken, was unter dem Becher für eine Zahl steckt und muss nun versuchen, wieder die gleiche oder eine höhere Zahl zu würfeln als sein Vorgänger ihm genannt hat.

Glaubt er seinen Vorgänger jedoch nicht, so hat er die Möglichkeit, den Becher zu heben und zu schauen, ob die Zahl die ihm genannt wurde, stimmt. Stimmt sie nicht, so ist der Lügner enttarnt

und bekommt einen Minuspunkt. Stimmt die Zahl jedoch, so bekommt der Spieler, der die Zahl aufgedeckt hat und seinem Vorgänger nicht geglaubt hat den Minuspunkt

Untertreiben – statt 43 darf man 42 sagen. Die angesagte Zahl beinhaltet immer ein unausgesprochenes „Oder höher“ Ist erlaubt und der Zweifler bekommt einen Minuspunkt. Sollte sich unangekündigt ein Mäxle unter dem Becher befinden, gibt es nur einen Punkt.

Nach jedem Minuspunkt beginnt eine neue Runde. Der Mitspieler, der den Minuspunkt bekommen hat, startet eine neue Runde in diesem Spiel.

Hat ein Mitspieler einen „Mäxle“ also eine 21, so kann er diese an den nächsten Mitspieler weitergeben. Da es nichts Höheres als Mäxle gibt, kann der Spieler wiederum diese Zahl nicht überbieten. Glaubt er das Mäxle bekommt er einen Minuspunkt und schüttelt die Würfel ungesehen. Damit beginnt eine neue Runde.

Glaubt er es nicht und deckt die Würfel auf, werden 2 Minuspunkte verteilt. Wenn ein Mäxle unter dem Becher ist, bekommt er die Punkte, wenn kein Mäxle drunter ist, bekommt der Lügner 2 Punkte.

Es gibt einige Varianten dieses Spiels. Hardcore: Statt Minuspunkten „Dibbl *“ verteilen, „Weitergeben“ des Bechers…

Die „Chance“ ist eine Regel, die ich mit jüngeren Teilnehmern empfehle: Sollte jemand so offensichtlich lügen, dass es jeder merkt (z.B.: 57 lügen) darf er noch mal schütteln und ohne unter den Becher zu schauen mit den Worten „Höher als mein Vorwürfler“ weitergeben.

*siehe Anleitung „Ribbl Dibbl“

Totwürfeln

Eingesendet von Siggi

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Stift
- Zettel
- Sechs Würfel

Ab 3 Spielern spielbar.

Start:
Jeder Spieler erwürfelt sich seine Leben: alle Würfel auf einmal würfeln, die Augen werden addiert und ergeben die Leben.
Ziel des Spiels:
Als letzter übrig zu sein
Ablauf:
Der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Leben startet.
Nun würfelt er gleichzeitig alle Würfel. Pro Wurf muss er mindestens einen Würfel liegen lassen. Ziel ist es, am Ende mit den sechs Würfeln eine Summe von mindestens 30 zu erreichen. Also einen

Schnitt von mindestens fünf. Ratsam ist also, 6er und evtl. 5er liegen zu lassen. Oder eben das nächsthöhere.
Nun würfelt die Person so lange, bis alle Würfel liegen und addiert die Punkte.
Unter 30: wird der würfelnden Person die Differenz von den eigenen Leben abgezogen (Bsp: bei 27 werden 3 Lebenspunkte abgezogen).
Bei 30: nichts passiert, der nächste ist dran.
Über 30: Nun ist wieder die Differenz entscheidend. Bsp: 33: Nun geht es um die 3er. Der Würfler hat die Möglichkeit, mit möglichst vielen 3ern der Person, die nach ihm an der Reihe ist, Leben abzuziehen.
Dazu werden zunächst alle Würfel wieder aufgenommen und gewürfelt. Alle 3er, die dabei gewürfelt werden, bleiben liegen. Es darf so lange weiter gewürfelt werden, wie pro Wurf mind. eine 3 gewürfelt wird. Wird keine (mehr) gewürfelt, endet das würfeln. Die Summe der 3er wird addiert und bei der Person, die nach dem Würfler an der Reihe ist, von den Lebenspunkten abgezogen. Bsp.: werden zwei 3er gewürfelt, werden 6 Punkte abgezogen.
Wird mit allen sechs Würfeln eine 3 gewürfelt, kann der Würfler wieder alle Würfel aufnehmen und hat nochmals alle sechs Würfel zur Verfügung … bis keine 3 mehr gewürfelt wird.
Wer auf 0 Lebenspunkte kommt (egal ob durch eigenes oder fremdes Würfeln), ist aus dem Spiel. Ist der Nebensitzer aus dem Spiel, attackiert man die Person, die danach kommt etc.

Hausnummern würfeln

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Das Ziel beim Hausnummern würfeln ist es, eine möglichst hohe dreistellige Hausnummern zu würfeln. Bei der großen Hausnummer gewinnt die, bei der kleinen Hausnummer entsprechend die niedrigste dreistellige Nummer.

Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Jeder Teilnehmer sagt, an welcher Stelle die Zahl stehen soll. Bei den großen Hausnummern stellt man eine 6 ganz klar nach vorne, eine 1 nach hinten und bei allen anderen Zahlen entscheidet man nach Bauchgefühl. In der zweiten Runde sind nur noch zwei Stellen frei, an die man den zweiten Wurf stellt und in der dritten Runde ist klar wohin das Ergebnis gestellt wird. Die höchste Hausnummer ist also 666 die kleinste 111.

17 und 4

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Jeder Spieler bekommt einen Würfel. Es wird der Reihe nach gewürfelt. Wer die 21 hat, hat gewonnen. Ist man über der 21, ist man raus und wenn es keine 21 gibt dann gewinnt der Spieler der am nächsten an der 21 dran ist. In der Runde kann jeder Spieler für sich entscheiden wann er aufhört zu Würfeln.

Würfel fangen

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel

Alle Teilnehmer sitzen um einen Tisch. Zwei (möglichst gegenüber sitzende) bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein, was natürlich durch möglichst schnelles würfeln verhindert werden soll.

Besetzt (Würfel-Version)

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Jeder bekommt eine Zahl zwischen 1 und 6 zugeteilt. Der Mitarbeiter würfelt. (Cool: Großer Schaumstoffwürfel in der Mitte)
Alle Mitspieler mit dieser Zahl dürfen einen Stuhl nach rechts rücken. Weil dieser (beim ersten Würfeln ganz sicher) besetzt ist, setzt man sich einfach auf den Schoß des anderen. Dann kommt der zweite Wurf. Alle Mitspieler, die diese Zahl haben und nicht „besetzt“ sind, dürfen einen Stuhl nach rechts. u.s.w. Dabei kommen manchmal erhebliche Stapelhöhen zustande. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes wieder auf seinem eigenen Stuhl sitzt.

Würfelpyramide

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Jeder Spieler schreibt auf ein Blatt Papier die Zahlen eins bis sechs als Pyramide auf. Also: als Spitze 1×1, dann 2×2 usw. Dann beginnt der erste zu würfeln und streicht die gewürfelte Zahl weg. Dann bekommt der nächste den Würfel. Wer als erstes alle Zahlen weg gestrichen hat ist Gewinner.

Bärenjägerprüfung

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel

Bei diesem Spiel geht es darum, dass die Teilnehmer das System, das dahinter steckt erkennen.

In der Arktis – das ist das Gebiet um den Nordpol – leben die Eisbären. Wenn man sie beobachen will, muss man einiges über sie wissen. Eisbären sitzen immer um Löcher im Eis um Fische zu fangen. Es gibt aber auch keine Löcher wenn die Eisbären sie nicht mit ihren kräftigen Pranken durch die Eisdecke schlagen.

Die 4 Grundregeln lauten:

1. Ohne Löcher keine Bären
2. Ohne Bären keine Löcher
3. Die Bären sitzen um die Löcher
4. Bärenjäger sind verschwiegen

Mit mehreren Würfeln (erfahrungsgemäß sind 5 bis 10 gut) wird gewürfelt. Dann wird den Teilnehmern erklärt, wie viele Bären um wie viele Löcher sitzen.

Drei Beispiele:

1 – 2 – 5 – 6 – 5 : 8 Bären sitzen um 2 Löcher

1 – 5 – 4 – 3 – 2 : 6 Bären sitzen um 2 Löcher

3 – 3 – 5 – 3 – 4 :10 Bären sitzen um 4 Löcher

Die Erklärung:

Ich habe die Lösung mal ein bisschen verschlüsselt. Googelt nach „rot13 decoder“ und kopiert da dden Buchstabensalat rein.

Qnf „hz qvr Yöpure“ vfg jöegyvpu mh aruzra. Qvr Chaxgr orv qra hatrenqra Mnuyra fvaq hz rvara Chaxg va qre Zvggr natrbeqarg. Orv rvare 5 fvaq 4 „Oäera“ hz rva „Ybpu“ , orv rvare 3 fvgmra ahe mjrv hz rva Ybpu. Qvr 1 vfg xrva Ybpu, jrvy: xrvar Yöpure buar Oäera.

Man kann auch noch weitere Regeln einbauen:

- Fische oder Pinguine:Unter den Löchern sind Fische bzw. Pinguine leben auf der anderen Seite – Qvr Nhtra hagreunyo qre Yöpurejüesry jreqra mhfnzzraurmäuyg.
  Rvar 3 oevatg rva Ybpu, 2 Rvfoäera haq 4 Svfpur/Cvathvar. Rvar 5 rva Ybpu, 4 Oäera haq mjrv Svfpur /Cvathvar
- Robben: Robben halten sich von den Löchern fern – Qvr trenqra Nhtramnuyra (2, 4 haq 6) jreqra mhfnzzra trmäuyg
- u.s.w.
- ehemalige Teilnehmer der Gammesfelder Bubenjungschar haben die Prüfung in der Hütte mit Eskimos und Reinhold Messner perfektioniert (Stufe „krank“)

Sobald die ersten Teilnehmer den Dreh raus haben, solltet ihr immer wieder auf Regel 4 (Bärenjäger sind verschwiegen) hinweisen.

PS: natürlich dürfen Eisbären nicht erschossen, sondern nur mit dem Foto „gejagt“ werden…

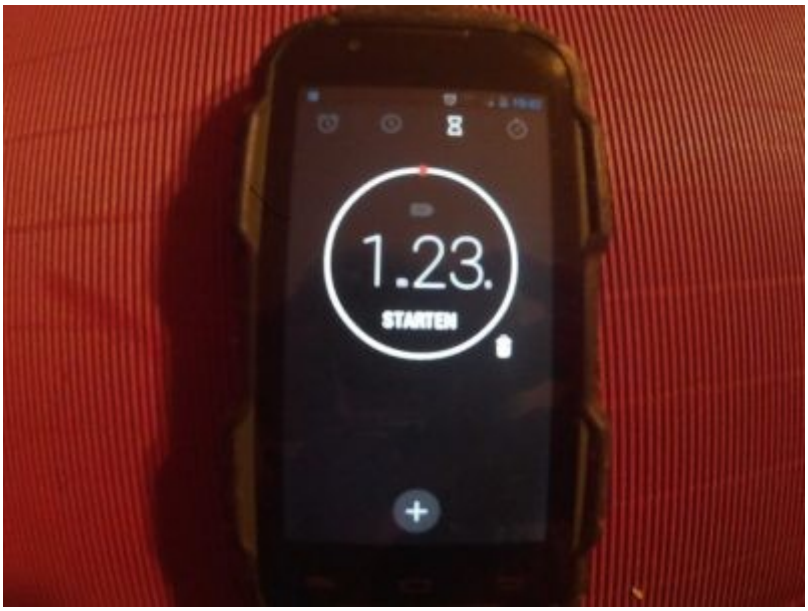
Spiele mit anderem Material aus dem Koffer

Zeit schätzen

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Stoppuhr bzw Handy

Ablauf:
Der Spielleiter gibt in das Handy eine gewisse Zeit ein und teilt sie den Teilnehmern mit. Dann startet er den Countdown und die Teilnehmer schätzen die Zeit. Sobald jemand denkt die Zeit ist um, hebt er die Hand. Der letzte der die Hand hebt, bevor der Alarm los geht, ist der Sieger.



Je länger die Zeit ist, desto schwerer wird es. Fangt am Besten mit einer Minute an

Mord in Palermo

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Karteikarten oder ein paar Stücke Papier
- einen Stift

Mord in Palermo ist eine einfache Version der Werwölfe.

Ein Mitarbeiter übernimmt die Rolle das Spielleiters. Im Zweifelsfall gilt das, was er sagt.
Die Mitspieler bekommen über Karten bzw Lose ihre Rolle zugeteilt. Bei einer Runde mit etwa 10 Mitspielern werden zwei Karten mit „Mörder“, eine mit „Polizist“ und der Rest mit „Bürger“ beschriftet. Bei etwa 15 sollte ein dritter Mörder ins Spiel kommen. Probiert ein bisschen aus. Nachdem jeder weiß, wer er ist, wird idealerweise das Licht gedimmt um die Atmosphäre anzupassen.

So läuft eine Spielrunde ab:

Der Spielleiter beginnt die erste Runde mit den Worten:
„**Es wird Nacht in Palermo und alle Bewohner schlafen**“ Alle Mitspieler schließen die Augen.
„**Doch zwei Mafiosi erwachen und suchen sich ihr Opfer**“ Die Mörder verständigen sich stumm und teilen dem Spielleiter durch Zeigen mit, wen sie töten wollen. Mit den Worten
„**Die Mafiosi schlafen ein…**“ bringt er die Mafiosi zum Einschlafen
„**… und der Polizist erwacht**“ veranlasst den Polizisten die Augen zu öffnen. Er zeigt auf eine Person in der Runde und bekommt schweigend vom Spielleiter mitgeteilt, ob diese Person ein Bürger oder ein Verbrecher ist. Zum Beispiel mit Daumen hoch für braven Bürger oder Daumen runter für Verbrecher.
„**Der Polizist schläft wieder ein… Es wird morgen in Palermo und alle erwachen bis auf …**“ Und dann wird der Name des Opfers genannt.

Die Bewohner von Palermo beginnen eine Diskussion. Dabei achten die Mafiosi und der Polizist darauf, nicht enttarnt zu werden. Die Mafiosi halten natürlich zusammen. Der Polizist sollte möglichst unauffällig die Mörder belasten, wenn er sie kennt, beziehungsweise Bürger verteidigen, wenn sie beschuldigt werden. Am Ende der Diskussion werden zwei Verdächtige vor Gericht gestellt und halten eine Verteidigungsrede. Anschließend entscheiden alle Bewohner, wer vom Mob gelyncht wird. Der Spielleiter gibt dann bekannt, ob der Mob einen Verbrecher oder einen Unschuldigen getötet hat.

Dann kommt die zweite Nacht. In dieser dürfen die Getöteten zuschauen, dürfen aber nicht reden oder den anderen Mitspielern Zeichen geben.

Auch in dieser Nacht übernimmt der Spielleiter das Kommando. Es macht mehr Spaß, wenn dieser die Geschichte und die Morde etwas ausschmückt.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Mafiosi gelyncht wurden, oder alle Unschuldigen „verstorben“ sind.

Ich habe ein Licht…

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- eine Schachtel Streichhölzer

Alle sitzen im Kreis. Der erste Mitspieler zündet ein Streichholz an und sagt: "Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter." Dann gibt er das brennende Streichholz an seinen rechten Nebensitzer weiter. Dieser sagt ebenfalls: "Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter. Der Mitspieler, bei dem das Streichholz ausgeht, bekommt einen Minuspunkt.

ACHTUNG! FEUER!

Krebsball

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Einen Tennisball

Teilnehmer spielen auf allen Vieren mit Bauch nach oben Fußball. Ball schubsen mit der Hand ist erlaubt, aber nicht halten/werfen. Indoor mit Tennisball auf Stühle.

Bodyguard

Ihr benötigt aus dem Koffer**:**

- Schaumstoffball, zur Not tut’s ein Tennisball. Damit kann es aber schmerzhaft werden.

Durchführung:
Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Zwei werden in die Mitte beordert. Der Eine ist der Promi, der andere sein Bodyguard. Beide stehen in der Kreismitte. Die Spieler am Kreis müssen versuchen, den Promi mit dem Tennisball abzuschießen. Der Bodyguard muss verhindern, dass der Ball den Promi berührt.Er darf den Ball fangen, mit den Händen oder sonstigen Körperteilen abwehren und sich vor den Promi stellen. Der Bodyguard darf sich frei im Kreis bewegen, diesen jedoch nicht verlassen.

Schafft er es, eine bestimmte Zeit den Promi zu beschützen, hat er gewonnen. Berührt der Ball allerdings den Promi (egal wo), hat er verloren.

Hochstapler

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- für jeden Teilnehmer etwa 15-25 Streichhölzer
- einen Korken

Ablauf: Jeder Teili bekommt die gleiche Anzahl Streichhölzer. TN 1 legt 1 Streichholz auf den aufrecht stehenden Korkenund schiebt ihn weiter zu TN 2. Der legt wiederum ein Holz auf den Korken oder die schon liegenden Hölzer und schiebt sie zu TN 3. und so weiter. Bei wem der Stapel umfällt, der bekommt alle abgestürzten Hölzer. Wer zuerst alle Hölzer los ist, ist der Sieger.

Streichholzschachtelhüllenstaffel

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Eine Streichholzschachtel

Für diesen Spiel wird die Hülle um die Streichholzschachtel benötigt. Der erste Spieler steckt sich die Hülle auf die Nase und läuft damit einen Parcour (Start und Ziel an gleicher Stelle) ab. Festhalten ist verboten und wenn die Hülle runter fällt, muss der Spieler noch mal von vorn beginnen. Am Ende des Parcour wird die Hülle ohne Hände auf die Nase des Nächsten gesteckt, bevor dieser starten darf.

Lachen lassen

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Eine Stoppuhr bzw ein Handy

Wer bringt am schnellsten einen aus der Gruppe zum Lachen? (einer nach dem anderen – Zeit stoppen)

Tick-Tack-Piep

Material:
Handy mit Countdownfunktion, Küchenwecker oder die „Bombe“ aus dem Originalspiel
Verschiedenen Aufgabe (siehe unten)

Ablauf:
Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter stellt eine Aufgabe und startet den (geheim eingestellten) Countdown (30 Sekunden bis 2 Minuten und jedes mal eine andere Zeit). Dabei sollte man darauf achten, dass beim Handy das Display nach unten liegt damit niemand weiß, wie lange die Bombe noch tickt.
Der erste Mitspieler sagt eine Antwort und schiebt das Handy schnell weiter. Der nächste ebenso. Bis der Alarm losgeht. Der Mitspieler der dann das Handy hat, bekommt einen Minuspunkt. Sieger ist, wer nach x Runden die wenigsten Minuspunkte hat.

Varianten:
K.O.-System: Wer verliert ist raus. Nur bei kleinen Gruppen
Sobald ein Spieler 3 (oder 4 oder … 10) Minuspunkte hat, endet das Spiel und wer die wenigsten Punkte hat ist Sieger

Die Sache mit der Bombe
Die original Bombe hat einen ganz eigenen Reiz. Mehr Nervenkitzel, echte Zufallszeit… In Zeiten des Terrors hab ich allerdings gewisse Probleme damit, Kindern eine Bombe in die Hand zu drücken. Daher die Handy-Version.

Spielkarten

- Was hast Du im Schulranzen
- Wörter die mit „un“ beginnen
- ungewöhnliche Hobbies
- Was nimmst Du in den Urlaub mit
- Wörter in denen ein „Y“ vorkommt
- Wörter in denen ein Umlaut vorkommt
- Fußballspieler
- Popstars
- Personen aus der Bibel
- Bücher aus der Bibel
- Haltestellen, an denen der Schulbus hält
- Fernsehserien
- Superhelden
- Was fällt Dir zum Thema „Fußball“ ein (Schule, Jungschar und was Euch sonst noch einfällt)
- Jungscharspiele
- ..haus.. (Hochhaus, Haustür…)
- ..wasser.. (Wasserkocher, Spülwasser…)
- ..nuss..
- ..papier..
- Buchstabenpflicht: (zwei oder drei vorgegebene Buchstaben müssen in dem Wort vorkommen)
- Wortbausatz: (nur die Buchstaben auf der Karte dürfen für das Wort verwendet werden)
- …

Stadt – Land – Fluss

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Papier und Stifte

Im Prinzip braucht man pro Person ein Blatt Papier, auf das man mehrere Spalten in verschiedenen Kategorien aufmalt. Üblicherweise steht über der ersten Spalte „Stadt“ über der 2. „Land“ und über der 3. „Fluss“ über weitere Spalten kann man weitere Kategorien schreiben. Über die letzte Spalte schreibt man „Punkte“ Für die Tabellen gibt es in den Weiten des Internets Druckvorlagen wie Sand am Meer. Braucht man wie gesagt aber nicht.

Dann wird ein zufälliger Buchstabe ermittelt. Meistens beginnt ein Mitspieler indem er laut „A“ sagt und dann stumm weiter buchstabiert bis ein weiterer Mitspieler „Stopp“ sagt. Der zuletzt gedachte Buchstabe soll der Anfangsbuchstabe für jedes Wort in der Spalte sein. Bei „F“ schreibt man dann in die Spalte „Stadt“ „Frankfurt“ in die Spalte „Land“ „Frankreich“ … Derjenige, der als erster in jeder Spalte ein Wort hat, zählt laut langsam von zehn runter bis null, dann darf nicht mehr geschrieben werden.

Als nächstes beginnt die Auswertung: Jeder liest reihum seine Stadt vor. Hat man keinen Begriff in einer Spalte, bekommt man logischerweise keinen Punkt. Hat man einen Begriff, den jemand anders auch hat, gibt es 5 Punkte. Hat man einen Begriff, den sonst niemand hat, gibt es 10 Punkte. Und hat man in einer Spalte in der sonst niemand etwas wusste einen Begriff, gibt das 20 Punkte.

Definiert einen Mitarbeiter als Schiedsrichter! Der kann dann entscheiden, wie Punkte verteilt werden, wenn 1 Spieler „Frankfurt am Main“, einer „Frankfurt an der Oder“ und 2 nur „Frankfurt“ haben. Bekommen alle nur 5 Punkte? Oder bekommen die, die genauer definiert haben 10 und die anderen 5?

Mögliche „normale“ Kategorien:

- **Stadt**
- **Land**
- **Fluss**
- **Beruf**
- **Tier**
- **Pflanze**
- **Name**
- **Mädchenname**
- **Jungenname**
- **Prominente**
- **Sänger/Band**
- **Film / Fernsehsendung**
- Und so weiter

Mögliche „extreme“ Kategorien:

- **3x Buchstabe** (in dem Wort muss der Buchstabe 3 mal vorkommen)
- **Plus „Z“** (Außer dem Anfangsbuchstaben muss ein „Z“ im Wort vorkommen)
- **Plus Umlaut** (Außer dem Anfangsbuchstaben muss ein „Ä“ „Ö“ oder „Ü“ im Wort vorkommen)
- **Am Ende** (der Gesuchte Buchstabe muss am Ende des Wortes stehen

- **Ohne „E“** (Es darf kein „E“ im Wort vorkommen, es sei denn, es wird nach „E“ gesucht. Dann darf es nur am Anfang sein und kein 2. „E“ im Wort auftauchen)
- **Was stinkendes**
- **Englisches Wort**
- **Grund für Strafarbeit**
- **Was man morgens als erstes macht**
- Wenn ihr mutig seid: **Schimpfwort** oder **Mordwaffe**
- und so weiter

Stuhlfußball

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Einen Tennisball

2 Mannschaften sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Ziel ist es einen Ball unter den Stühlen der anderen durch zu schießen.

Schnitzeljagd

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Straßenmalkreide

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine bekommt einen Sack mit Hobelspänen oder ein paar Brocken Straßenkreide und haut ab. Immer in Sichtweite zur letzten Markierung wird ein neuer Pfeil (bzw. Hobelspanhaufen) gemacht. Nach einer bestimmten Zeit werden die restlichen Kreidebrocken (der Sack) als Markierung abgelegt und die Teilnehmer verstecken sich in einem vorher definierten Umkreis.
Die zweite Gruppe lässt der ersten einen gewissen Vorsprung und nimmt dann die Verfolgung auf. Pfeil für Pfeil folgen sie den Flüchtenden. Wenn sie die Endmarkierung erreicht haben, suchen sie nach den Anderen. Haben sie bis zur vereinbarten Zeit alle Gegner gefunden sind sie Sieger. Wenn nicht, haben sie verloren.

Variationen:
– Außer Kreide und Hobelspänen lassen sich auch andere Gegenstände zu Markierungen verarbeiten.
– In der Bubenjungschar Gammesfeld gibt es die Nacht-Version mit Knicklichtern
– Irrwege sind erlaubt und bremsen die Verfolger aus. Vorher definieren, wie lang ein Irrweg sein darf (z.B.: maximal 5 Pfeile)

Mathe für Mitarbeiter

Für das Timing rechne ich rückwärts.

Um 20:00 Uhr sollten wir zurück am Gemeindehaus sein Der Rückweg dauert erfahrungsgemäß länger als der Hinweg. Die Kinder sind erschöpft und nicht mehr so motiviert wie auf dem Hinweg Das heißt: um **19:30 Uhr** sollte das eigentliche Spiel abgeblasen werden, damit um 19:35 Uhr alle zum Abmarsch bereit sind.
Die Jäger sollten etwa 10 – 15 Minuten zum Suchen haben. das heißt, ihre Ankunft sollte gegen 19:15 Uhr erfolgen.
Da das erste Team **10 Minuten Vorsprung** hat, muss sich dieses um **19:05 Uhr** verstecken Paradoxerweise ist es dann relativ egal, wann das Spiel beginnt. Irgendwann zwischen 18:30 Uhr und 18:45 Uhr.

Für die Teilnehmer sind nur die fett geschriebenen Zeiten wichtig.

Ribbl Dibbl

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- ein Korken
- eine Kerze
- ein Feuerzeug.

Alle sitzen im Kreis und werden reihum durchnummeriert. Dann beginnt Spieler Nummer eins mit dem Spruch

„Ribbl Dibbl Nummer x
ohne Dibbl
ruft
Ribbl Dibbl Nummer y
ohne Dibbl“

Wobei x seine eigene Nummer ist und y die des nächsten Spielers. „Ohne Dibbl“ bleibt so lange bis der erste einen Fehler macht. Dann bekommt er einen Dibbl mit dem angerußten Korken ins Gesicht gemalt und ist ab sofort „Ribbl Dibbl Nummer x mit einem Dibbl“. Oder wenn noch mehr Fehler gemacht werden auch mehr.

Fehler sind z.B.: Nicht auf einen Ruf reagieren, falsche Dibbl-Anzahl bei sich oder anderen oder sich beim Spruch verhaspeln.

Bei großen Altersunterschieden muss man mit den Jüngeren etwas lockerer und bei den Älteren etwas strenger sein. Aber das versteht sich hoffentlich von selbst.

Mörderspiel

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Kerzen
- Feuerzeug
- Blätter

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. jeder bekommt eine Kerze bzw. Taschenlampe und muss sie so halten, dass man das Gesicht erkennt. Der Mitarbeiter verteilt an jede Person im Kreis einen Zettel. Auf einem steht M wie Mörder, auf einem P wie Polizist auf allen anderen B wie Bürger. Der Mörder muss jetzt versuchen, alle Anwesenden durch zublinzeln zu „töten“ Wer vom Mörder angeblinzelt wird, muss sein Lebenslicht ausblasen. Der Polizist muss den Mörder finden. Wenn er mit seinem Verdacht falsch lag, hat er verloren, da ihn der Mörder dann natürlich so schnell wie möglich umbringt. Sollte der Polizist getötet werden, muss er es sagen und der Mörder hat gewonnen.

Achtung mit Kerzen wegen Verbrennungen und Wachsflecken

Wer bin ich?

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Blätter oder Karteikärtchen
- Stifte

Jeder schreibt den Namen einer berühmten Person auf einen Zettel. Real oder Fiktiv ist egal, sie muss nur allen Anwesenden bekannt sein. Die Zettel werden eingesammelt, neu verteilt und mit Kreppband oder Spucke an die Stirn der Teilnehmer geklebt. Jeder Mitspieler hat jetzt einen Namen auf der Stirn und muss mit Ja/Nein-Fragen herausfinden, wer er ist. Beispiel: Auf meiner Stirn steht „Superman“ Ich frage: „Bin ich weiblich?“ -Nein „Bin ich real?“ -Nein. „Bin ich eine Comicfigur?“ -Ja. Wer mit weniger als 10 „Nein“ -Antworten herausfindet, wer er ist, bekommt einen Punkt. Wer bei der 10. Antwort immer noch nicht weiß, wer er ist, hat verloren. Dann kommt der nächste Mitspieler dran.

Zeitlauf

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Stoppuhr

Eine vorher abgesteckte Strecke wird vom vermeintlich langsamsten in der Gruppe gerannt. Alle andern müssen versuchen, die Strecke möglichst genau so schnell zu laufen. Abweichungen ergeben Minuspunkte.

Papierfliegerwettbewerb

Für diesen Programmpunkt braucht ihr nur ein paar Blatt Papier.

Die Teilnehmer sollen sich mit selbstgebastelten Papierfliegern in verschiedenen Disziplinen messen. Entweder darf er nur einen Allroundflieger für alle Runden bauen, oder für jede Runde einen Spezialisten.

Ein einfacher Standardflieger von besserbasteln.de

Auf Papierfliegerei.de findet ihr einige aufwändigere Faltanleitungen

Die **verschiedenen** Disziplinen sind:

Langstrecke

Von einer Abwurflinie aus werfen alle Teilnehmer (gleichzeitig?) ihre Flieger. Der Pilot, dessen Flieger die größte Entfernung zurück legt, hat gewonnen. Es zählt die Position, an der der Flieger am Ende liegt.

Dauerflug

Mit einer Stoppuhr (Handy) wird die Zeit vom Abwurf bis zur Landung gemessen. Je länger die Flugzeit, desto besser.

Kunstflug

Eine Jury bewertet die Kurvenflugeigenschaften jedes Fliegers

Punktlandung

Jeder Teilnehmer wirft von einem Startpunkt aus möglichst nahe an ein Ziel (z.B.: einen Stein). Mit einem Meterstab wird der Sieger ermittelt.

Freestyle

Von einem erhöhten Punkt aus darf jeder seinen Flieger werfen und sich einfach daran freuen. Ein erhöhter Punkt war bei uns schon ein Fenster im ersten Stock, eine Stadtmauer, der Kirchturm, ein Riesenrad und (nur unter Mitarbeitern) das Ulmer Münster. Ernschd hat vom Kirchturm aus einen perfekten Wurf in die Thermik getroffen und sein Flieger stieg immer weiter nach oben. bis man ihn nach ein paar Minuten nicht mehr gesehen hat.

WICHTIG: Sammelt nach Möglichkeit eure Flieger wieder ein!

Korken vertikal

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Korken

Die Mitarbeiter müssen den Teilnehmern Begriffe erklären. Dabei müssen sie einen Weinkorken hochkant zwischen den Zähnen halten. Lustig ist auch die Variante, in der die Mitarbeiter mit Korken „Ich packe meinen Koffer“ spielen

Stilles Fax

Stilles Fax ist die Papier-Version der Flüsterpost. Vor einigen Jahren habe ich es in der analogen Version schon mal auf einer Geburtstagsfeier gespielt und bin auf der Suche nach Ideen für die online Jungschar über eine witzige digitale Form davon gestolpert.

Für die ursprüngliche Form braucht ihr für jeden Mitspieler einen Schreibblock und einen Stift. 4 Personen sollten mindestens mitspielen. Nach oben hin gibt es keine Grenzen

Ob ihr Karten mit Begriffen austeilt oder die Mitspieler sich selber welche ausdenken ist euch selbst überlassen. Inspirationen für Zufallssätze findet ihr hier , obwohl man recht häufig klicken muss um nutzbare zu finden.

Der 1. Mitspieler schreibt den Satz auf die 1. Seite des Blocks und schiebt ihn im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten.

Dieser liest den Satz, blättert den Block um und malt die Szene so gut wie möglich. Wieder werden die Blöcke im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Der nächste Mitspieler schaut sich die Zeichnung an, blättert um und schreibt auf, was er gesehen hat…

Je nach Mitspielerzahl endet die Runde, wenn jeder einmal in jeden Block geschrieben hat, oder nach einer bestimmten Anzahl von Stationen.

Am Ende präsentiert jeder, was aus seinem Satz geworden ist.

Beispielsätze:

- Katze fährt Fahrrad
- Affe tanzt im Wald
- Haus am Berg
- Auto auf der Insel
- Banane mit Sonnenbrille
- Pianist im Aufzug
- Hund pinkelt ins Klo
- Frierender Hai auf dem Saturn
- Das Pferd frisst keinen Gurkensalat
- Schwein fährt Auto
- Dosentelefon von Haus zu Haus
- Schmied haut auf Amboss
- Feuer auf der Insel
- Tanzender Clown

Papierballboccia

Ihr braucht aus dem Koffer

- Mehrere Blätter (buntes) Papier

Jeder Teili bekommt zwei zerknüllte, farbige Blätter. Der Erste darf von einer Grundlinie aus einen Tischtennisball als „Schweinchen“ werfen. Dann versuchen nach einander alle mit ihren Papierkugeln möglichst nahe an den Ball zu treffen.

Papierschlange reißen

Ihr braucht aus dem Koffer

- Mehrere Blätter Papier

Aus einem DIN-A4 Blatt Papier versuchen die Teilis eine möglichst lange Papierschlange zu reißen. Im Zweifelsfall zählt das längste zusammenhängende Stück.

Papierkorb Basketball

Ihr braucht aus dem Koffer

- Mehrere Blätter Papier

Fünf Bälle aus zerknülltem Papier werden aus einigem Abstand in einen Papierkorb geworfen. Ein Teili nach dem Anderen versucht sein Glück. Wer die meisten Treffer hat, bekommt die meisten Punkte.

Kreisspiel

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

In einem Kreis mit etwa 50cm Durchmesser befindet sich eine ungerade Anzahl an (kleinen) Murmeln. Zwei Teams treten gegeneinander an. Ziel ist es, mit den größeren Schußmurmeln die kleineren aus dem Kreis zu schießen. Die Schußmurmeln dürfen nur außerhalb des Kreises abgeworfen werden. Wenn (mindestens) eine kleine Murmel aus dem Kreis rollt, darf diese Mannschaft noch mal. Schafft sie es nicht, ist die andere Mannschaft dran. Die Schußmurmeln werden nach jedem Schuß wieder aus dem Kreis genommen.

Das Team, das über die Hälfte der Murmeln aus dem Kreis geschossen hat, gewinnt.

Doppelkreis

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Um den inneren Kreis wird ein zweiter Kreis mit etwa 2m Durchmesser gezogen. Im inneren Kreis liegt wieder eine ungreade Anzahl an Murmeln. Jede Mannschaft hat 10 weitere Murmeln, die immer abwechselnd vom äußeren Kreis in die Mitte geworfen werden. Jede Kugel (inklusive der geworfenen), die den inneren Kreis verlässt darf das Team zu seinen Murmeln dazu nehmen und sie auch zum werfen benutzen. Sollte die geworfene Kugel im inneren Kreis liegen bleiben, bleibt sie dort.

Das Team, das über die Hälfte aller Murmeln hat, gewinnt. Sollte ein Team keine Murmeln mehr zum schießen haben, hat es verloren.

Murmelfuchsen

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Alle versuchen nach einander ihre Murmel möglichst nahe an eine Wand zu rollen. Die Murmel, die am nächsten an der Wand ist, ohne sie zu berühren, gewinnt.

Abpraller

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Dieses mal muss die Wand berührt werden und die Murmel noch möglichst weit von der Wand wegrollen.

Murmel Boccia

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Eine größere Murmel wird von einer Abwurflinie etwa 3 bis 4 Meter weit geworfen. Die einzelnen Mitspieler bekommen je zwei Murmeln und versuchen damit möglichst nahe an die Zielmurmel zu treffen.

Spiele ohne Material

Kommando Bimberle

Ein Teilnehmer wird zum Kommandant Bimberle. Die anderen Teilis versuchen alle Befehle des Kommandanten auszuführen. Es werden diese Kommandos erklärt:

- Kommando Bimberle: mit dem Zeigefinger auf die Tischkante klopfen.
- Kommando Flach: die ausgestreckten Hände werden flach auf den Tisch gelegt.
- Kommando Doppelflach: Beide Hände flach aufeinander legen
- Kommando Kant: die ausgestreckten Hände werden hochkant auf den Tisch gestellt.
- Kommando Doppelkant: beide Hände hochkant übereinander
- Kommando Faust: die Hände werden als Faust auf den Tisch gelegt
- Kommando Doppelfaust: beide Fäuste übereinander
- Kommando Bock: die Fingerspitzen berühren den Tisch, die Handrücken stehen nach oben.
- Kommando Doppelbock: 2 Böcke übereinander

Die Kommandos dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung wie beim vorherigen Kommando. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es. Der Kommandant Bimberle darf natürlich alle Bewegungen durchführen dies dient der Verwirrung der anderen Teilnehmer.

Mega Bimberle

Mega Bimberle ist die sportliche Version von Kommando Bimberle.

Alle stehen im Kreis. Wieder wird der Kommandant Bimberle bestimmt und auch die Befehle werden erklärt.

- Kommando Bimberle: mit den Füßen abwechselnd auf den Boden stampfen
- Kommando Bock: klein zusammenkauern
- Kommando Kant: auf die Seite legen
- Kommando Flach: auf den Bauch legen
- Kommando Bock: Hände und Füße auf den Boden, Rücken nach oben durchstrecken
- Kommando Sitz: Auf den Boden setzen
- Kommando… Was immer ihr ausmacht ist erlaubt. Purzelbaum, Hampelmann oder wenn Deitz kommandiert auch der tote Hund bei dem man auf dem Rücken liegt und Hände und Füße in die Luft streckt.

Die Kommandos dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung wie beim vorherigen Kommando. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es. Der Kommandant Bimberle darf natürlich alle Bewegungen durchführen dies dient der Verwirrung und zur Anstiftung zum Fehler der anderen Mitspieler.

Black Stories

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Zu finden unter jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories

Weitsprung

Wer kann aus dem Stand am weitesten springen?

Demo

Etwa zwei Drittel der Teilnehmer setzen sich als Demonstranten in die Mitte des Raumes, verhaken Arme und Beine und der Rest (Polizisten) müssen sie durch wegziehen trennen. Sobald ein Demonstrant keinen Kontakt mehr zu den anderen hat, muss er sich friedlich abführen lassen. ACHTUNG! Wenn das Spiel ausartet, müsst ihr es abbrechen.

Ich packe meinen Koffer

Wieder geht es reihum. Der erste beginnt mit den Worten „Ich packe meinen Koffer. Ich nehme mit…“ und nennt einen Gegenstand, der in den Koffer gehört „…eine kurze Hose“ Der nächste Mitspieler packt in den Koffer natürlich ebenfalls „…eine kurze Hose und ein Handtuch“ Der dritte muss schon zwei Gegenstände wiederholen und einen Dritten einpacken „Ich packe meinen Koffer. Ich nehme mit… …eine kurze Hose, ein Handtuch und einen Schlafsack.“ Das geht so lange weiter, bis ein Teilnehmer nicht mehr alle Gegenstände im Koffer aufzählen kann. Dann beginnt die nächste Runde mit einem einzelnen Gegenstand. Auch hier kann man variieren: mit Tieren „Ich baue einen Zoo und da wohnen…“ mit Fußballprofis „Ich gewinne die WM mit… “

Gordischer Knoten

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und überkreuzen die Arme . Dann nimmt jeder zwei zufällige Hände im Chaos und hält sie fest. Wenn jede Hand im Kreis eine andere hält, müssen die Teilnehmer versuchen, den Knoten zu entwirren ohne die Hände los zu lassen

KrötenKönig

Zwei Kinder umfassen ihre Fußknöchel und stellen sich in „Krötenhaltung“ gegenüber auf. Jetzt geht‘s darum, sich gegenseitig umzuschubsen – ohne die Hände zu benutzen. Der Gewinner nimmt den Zweikampf mit dem nächsten Kind auf, bis der „KrötenKönig“ feststeht.

Schnicktator

Alle Teilnehmer beginnen auf Level 0. Jeder sucht sich einen Gegner, gegen den er „Schnick-Schnack-Schnuck“ Also Schere-Stein-Papier spielt. Der Sieger steigt zu Level eins auf, der Verlierer bleibt auf Level 0. Als Erkennungszeichen strecken alle Level 1er den Daumen zur 1 raus. Die Level 0er ballen die Faust. Jeder sucht sich einen Gegner auf seinem Level und spielt die nächste Runde. Der Sieger steigt jeweils auf, der Verlierer steigt ab bzw. bleibt auf Level 0.
Wer als erstes auf Level 5 ist, wird der Schnicktator und damit der Sieger.

Varianten

- Bei kleinen Gruppen kann man auch die Verlierer auf dem gleichen Level lassen und den letzten auf dem untersten Level automatisch eins Aufsteigen lassen.
- Normalerweise spielt man nur mit drei Symbolen. Schere, Stein und Papier. Jedes Symbol gewinnt gegen ein anderes und verliert gegen ein anderes. Der Brunnen bringt ein Ungleichgewicht ins Spiel.
- Wenn ihr es den Teilnehmern erklären wollt bzw könnt, könnt ihr auch die Nerd-Version mit „Spock“ und „Eidechse“ spielen (Googeln)

DoDo

Der Raum wird in zwei Hälften aufgeteilt. Je die Hälfte der Teilnehmer verteilen sich in ihrer Hälfte. Ein Teilnehmer geht als Angreifer ins gegnerische Feld und versucht einen Gegner abzuschlagen. Dabei muss er ohne Luft zu holen immer DoDoDoDoDo… sagen. Wenn er einen Gegner abgeschlagen hat kann die Mannschaft (nicht der Gegner) den Angreifer ebenfalls abschlagen. Gelingt es ihm, den Gegner abzuschlagen ohne zurückgeschlagen zu werden, miss der abgeschlagene Gegner mit ins Feld des Angreifers. Wird der Angreifer geschlagen oder holt Luft, muss er im gegnerischen Feld bleiben

Chef - Vize

Die Mitspieler sitzen im Kreis bekommen einen Namen: Chef, Vieze, 1,2,3,…Depp. Der Chef gibt der Takt vor. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann klatschen alle in die Hände, den rechten Daumen Richtung rechte Schulter und den linken Daumen Richtung linke Schulter. Beim rechten Daumen sagt der, der dran ist seinen Namen beim linken Daumen den eines anderen Mitspielers. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, wird er zum Depp und alle zwischen Depp und dem leer gewordenen Stuhl rücken auf. Die Nummern ändern sich dementsprechend. Wenn die Nummern bis 5 gehen und Nummer 3 einen Fehler macht, wird Nummer 3 zum Depp, Nummer 4 zu 3, Nummer 5 zu 4, und der bisherige Depp zu 5. Ziel ist es natürlich, den Chef zu stürzen und selber Chef zu werden.

Ich sehe was, das du nicht siehst

Ein Teilnehmer beginnt indem er sich einen Gegenstand im Bus oder auf der Straße aussucht. Er sagt: „Ich sehe was, das du nicht siehst. Und das ist …“ und die Farbe oder auch eine andere Eigenschaft des Gegenstandes. Die Mitspieler raten nun, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wer richtig rät, darf sich den nächsten Gegenstand aussuchen

Wortkette

Reihum sagt jeder Mitspieler ein Wort, das mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes beginnt.
Katz**e** – **E**nglan**d** – **D**ac**h** – **H**amster…
Es kann in verschiedenen Kategorien gespielt werden. Tiere, Länder, Fußballprofis …

Schuhe verstecken

Alle ziehen die Schuhe aus. Die Teilnehmer warten vor der Tür, bis ein Mitarbeiter im Zimmer die Schuhe versteckt hat. Das Licht wird gelöscht und die Teilnehmer kommen in den dunklen Raum. Wer als erstes seine beiden Schuhe an hat, hat gewonnen.

Ups!

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt mit 1, der links davon sagt zwei u.s.w. bei einer vereinbarten Zahl (z.B.: 3) sagt der entsprechende Teilnehmer „UPS“. Immer wenn eine Zahl kommt, in der die Vereinbarte vorkommt oder die durch sie teilbar ist kommt das UPS.

Beispiel „3“

1 2 UPS 4 5 UPS 7 8 UPS 10 11 UPS UPS 14 UPS 16 17 UPS 19 20 UPS 22 UPS UPS 25 26 UPS 28 29 UPS UPS UPS UPS UPS UPS UPS UPS UPS UPS 40 41 UPS …

Hänsel und Gretel

Hänsel und Gretel kommen an das Hexenhaus.

Die Hexe bekommt die Augen verbunden und die Teilnehmer bestimmen stumm eine Gretel oder einen Hänsel. Dann darf die Hexe fragen:
„Knusper knusper Knäuschen! Wer knuspert an meinem Häuschen?“
Das Kind antwortet mit verstellter Stimme „Der Wind, der Wind. Das himmlische Kind!“
Die Hexe muss jetzt erraten, wer da vor der Türe steht. Wenn sie recht hat, wird das Kind zur blinden Hexe und ein neues Kind wird bestimmt. Liegt sie falsch, muss sie versuchen, das nächste Kind zu erraten.

American Eagle – Ein Gastbeitrag von Lars

Lars hat mir einen Gastbeitrag zugeschickt. Gedacht ist American Eagle eher für ältere Teilnehmer, die sich auspowern wollen.

American Eagle:
American Egale ist eine andere Version von „Wer hat Angst vor dem schwarzen Mann“.

Der Spielaufbau ist, genau wie beim schwarzen Mann, ein Spielfeld das die Spieler von einer Grundlinie zur anderen überqueren müssen.
Am Anfang startet ein einzelner Fänger laut mit dem Satz:
„one two three American Eagle“
und die Gegenseite erwidert mit:
„one two three British Bulldog“.
Dann laufen die Spieler aufeinader zu.

Der Fänger muss, um die anderen Spieler auf seine Seite zu bekommen, diese hoch heben und während der andere Spieler den Boden nicht berührt sagen: „one two three American Eagle, one two three British Bulldog“.

Kommt der hoch gehobene Spieler währenddessen in Bodenkontakt jeglicher Art, muss der Fänger wieder den andern Spieler hoch heben und erneut versuchen den Satz von Anfang an zu sagen. Gelingt dies muss der andere Spieler von nun an auch Fänger.

Nach und nach gibt es immer mehr Fänger und für den Rest wird es immer schwieriger auf die andere Seite zu kommen.

ACHTUNG! Das Spiel birgt ein gewisses Verletzungsrisiko in sich.

Stuhl

Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis. Ein erster Stuhlfänger wird ausgelost. Dieser stellt sich in die Mitte des Kreises.

Der Spieler rechts vom freien Stuhl ruft „Stuhl“ und rückt auf den freien Platz.
Der Spieler rechts vom neuen freien Stuhl ruft „Stuhl“ und rückt auf den neuen freien Platz.
Der Spieler rechts vom aktuellen freien Stuhl bleibt sitzen und ruft den Namen einer Person im Kreis. Diese muss sich dann schnell auf den freien Stuhl setzen.
Der Spieler rechts vom neuen freien Stuhl ruft „Stuhl“ und rückt auf den neuen freien Platz…
Immer 2 mal „Stuhl“ und dann ein Name. Soweit so langweilig.

Aber es gibt ja noch den Stuhlfänger in der Mitte. Seine Aufgabe ist es, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten.

Erstens: er setzt sich auf einen freien Stuhl. Was einfacher gesagt als getan ist. Denn sobald der Name genannt wurde, gilt der Stuhl als besetzt. Allerdings hinterlässt jeder einen freien Stuhl. Und wenn die Person rechts davon nicht schnell genug reagiert, hat man eine echte Chance.

Zweitens: Sobald jemand von den Sitzenden einen Fehler macht, muss er in die Mitte und der Stuhlfänger darf sich auf seinen Platz setzen.
Fehler sind zum Beispiel: Der Spieler links vom freien Stuhl rutscht versehentlich, ein Spieler sagt beim ersten oder zweiten Stuhl einen Namen oder beim dritten Stuhl „Stuhl“

Und es ist nicht einfach, sich bei dem scheinbaren Chaos zu konzentrieren und schnell genug zu reagieren.

Tanz ums Lagerfeuer

Jeweils vier Teilnehmer stehen ums Lagerfeuer und halten sich an den Händen. Auf ein Kommando des Spielleiters versuchen sie, sich gegenseitig ins Feuer zu ziehen. Wer mit dem Fuß in die Flammen tritt scheidet aus. Aus Sicherheitsgründen wird das Lagerfeuer entweder mit Kreide auf den Boden gemalt oder mit einem Seil oder Hula Hoop Reifen markiert. Oder ihr habt eine Feuerstelle ohne Feuer.

Signs – Zeichen

Bei Signs spielt – wie in vielen Kreisspielen – ein Mitspieler in der Mitte gegen die Anderen, die gemütlich auf den Stühlen sitzen.

Zu Beginn denkt sich jeder ein (Hand-)Zeichen aus und zeigt dieses allen anderen.

Beispiele für solche Zeichen sind:

- Am Kopf kratzen

- Winken
- „Peace“-Zeichen
- An die Nase oder ein Ohr fassen
- Die Beine nach vorne ausstrecken
- Hände falten
- Mutige stehen komplett auf
- …

Dann wird ausgelost, wer sich als erstes in die Mitte stellt. Diese Person muss nun die Augen schließen und langsam von 10 bis 0 zählen, bevor er die Augen öffnen und das Zeichen verfolgen darf. Während dieser Zeit schickt ein vorher bsetimmter Mitspieler das Zeichen los indem er zuerst sein Zeichen macht und dann das Zeichen eines Mitspielers.

Der angesprochene Mitspieler muss so schnell wie (taktisch) möglich das Zeichen annehmen indem er sein Zeichen macht. Dann schickt er es weiter. Dazu macht er das Zeichen eines anderen Mitspielers.

Solange dieser das Zeichen nicht annimmt, ist es noch beim versendenden Mitspieler.

Die Person in der Mitte muss herausfinden, wer das Zeichen hat. Wer mit dem Zeichen erwischt wird, muss in die Mitte.

Flüsterpost

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Der erste flüdtert dem zweiten einen Satz ins Ohr. Der 2. sagt dem 3. was er verstanden hat. der 3. dem 4. und so weiter. Der letzte sagt laut, was ihm geflüstert wurde,

Das einfachste Spiel der Welt…

Wer als erstes was sagt hat verloren

Kniebeugen

Aus: Schlag den Clown – Extreme. Alle Teilis spielen gegen einen Mitarbeitenden.

Der Clown zählt laut. Bei jeder Zahl müssen alle eine Kniebeuge machen. Sobald jemand nicht mehr sauber mit macht, scheidet er aus. Der Mitarbeiter muss als letzter weitermachen um zu gewinnen.

Flamingo

Aus: Schlag den Clown – Extreme. Alle Teilis spielen gegen einen Mitarbeitenden.

Der Vertreter des Clowns und seine Herausforderer stellen sich gleichzeitig auf ein Bein und ziehen das Andere wie ein Flamingo an den Körper. Wer diese Position verlässt scheidet aus. Sollte ein Teilnehmer länger durchhalten als der Mitarbeitende, hat dieser verloren.

Wenigbeinlauf

Die gesamte Gruppe muss eine bestimmte Strecke zu Fuß überqueren. Dabei dürfen aber nur so viele Füße benutzt werden, wie Personen mitspielen. Das heißt, theoretisch können alle auf einem Bein hüpfen oder eine Person eine andere tragen.. EasyPeasy, geschafft.

Je nach Anzahl dürfen in jedem Durchgang ein oder zwei Beine weniger zum Einsatz kommen. Die Teilis müssen als Team herausfinden, wie sie das schaffen können.

Monster malen

Jeder bekommt Blatt Papier und malt oben einen Monsterkopf mit dem Hals. Dann wird das Blatt so nach hinten gefaltet, dass nur noch das untere Stück vom Hals zu sehen ist. Alle schieben ihr Blatt im Uhrzeigersinn weiter und malen einen Oberkörper bis zur Gürtellinie. Wieder wird so gefaltet, dass nur der Übergang nach unten zu sehen ist. Das Blatt wird weitergegeben und der restliche Körper von der Gürtellinie bis zu den Füßen gezeichnet. Die letzte Person zeichnet die Füße des Monsters.

Wenn alle fertig sind, werden die Ergebnisse präsentiert.

Wer tat was wann wo?

Ein ähnliches Spielprinzip wie Monster malen hat „Wer tat was wann wo?“

Dieses mal beginnen alle mit einer Person, die auf ein Blatt geschrieben wird. Zum Beispiel „Unser Gruppenleiter“ oder „Kasperl“. Dann wird der Name nach hinten gefaltet und das Blatt wird weiter gegeben.
Der Nächste schreibt, was die Person tut. Beispiel „kocht Spaghetti“ oder „flickt einen platten Fahrradschlauch“ . Wieder falten und weitergeben.
Es folgen eine Zeit („am Samstag um Mitternacht“ oder „im Jahr 2345“) und nach einem weiteren Falten und weiter geben ein Ort („in der Achterbahn“ oder „auf einer einsamen Insel“)

Die Ergebnisse werden (idealerweise beim Vorlesen grammatikalisch berichtigt) laut vorgelesen.

Geschichten erzählen

Es wird der Anfang einer Geschichte vorgegeben. Reihum darf jede Person einen weiteren Satz zur Geschichte beitragen

Geschichtenanfänge:

- Neulich bin ich im Unterricht eingeschlafen und hatte einen seltsamen Traum
- Am Anfang war ein Eichhörnchen.
- Als ich letzte Woche mit dem Fahrrad unterwegs war, ist mir etwas seltsames passiert.
- Es war dunkel in der Höhle und ich schaltete meine Taschenlampe ein.
- Wenn ich das nächste mal in einen Freizeitpark gehe, habe ich eine besondere Idee.
- Es ist das Jahr 2060 und ich befinde mich in einer verlassenen Hütte.
- Ich schlug die Augen auf. Wo war ich? Das letzte woran ich mich erinnern konnte war…

Der Boden ist Lava

Vier Worte und das Spiel ist erklärt. Der Boden besteht aus Lava und wer ihn berührt hat verloren. Das Spielprinzip ist eigentlich so einfach wie alt. Im Jahr 2020 hat Netflix das Kinderspiel auf ein ganz neues Level gehoben. Ein ganzer Raum mit flüssiger, brodelnder „LAVA“ und einige Gegenstände die darin schwimmen und dem Team behilflich sind, zum Ausgang zu kommen.

Man muss aber gar nicht so einen Aufwand treiben, um diesen Actionspiel in der Jugendgruppe zu spielen.

Wie bei vielen traditionellen Spielen gibt es viele verschiedene Regelversionen. Ich stelle hier einige Versionen vor.

Die Urversion

Die Urversion ist vermutlich diese:
Jemand ruft plötzlich ohne Vorwarnung: „Der Boden ist Lava“ und zählt von 5 runter. Wer bei 0 nicht auf irgendeinen Gegenstand geklettert ist und noch den Boden berührt, hat verloren. Ein schnelles Spiel zwischendurch. Wenn eure Gruppe die Regel kennt, könnt ihr jederzeit ein schnelles Auflockerungsspiel machen. Ob drinnen oder in Freien. Kein Aufwand, keine Vorbereitung. Ein Kommando und es geht los.

Last one standing

Eine andere bekannte Variante ist „last one standing“. Deutlich mehr Action aber auch mehr Konfliktpotential. Macht euch vorher Gedanken ob diese Variante für eure Gruppe geeignet ist. Die Ausgangsposition ist genau so, wie in der Urversion. Ein Kommando, ein Countdown und niemand darf den Fußboden berühren. Allerdings geht das Spiel jetzt erst los. Ziel ist es, alle anderen Mitspieler in die Lava zu werfen um am Ende als Sieger da zu stehen.

Achtet darauf, dass das Spiel nicht zu gewalttätig wird. Die Teilis sollten ähnlich stark sein.

Parcours

Die „Königsklasse“ ist der Parcours. Verschiedene Hilfsmittel ermöglichen es, den Raum zu durchqueren. In der einfachsten Version schneidet ihr flache „Steine“ aus Pappe aus. Oder ihr nehmt ein paar alte Kissen und verteilt sie im Raum.

Je nach Können der Teilnehmer könnt ihr auch Sessel oder andere Möbel einsetzen. Bedenkt, dass bei höheren und harten Gegenständen die Verletzungsgefahr steigt. Vor allem wenn sie dabei springen müssen. In der Netflixserie sind alle Gegenstände gepolstert.

IHR TRAGT DIE VERANTWORTUNG FÜR EURE TEILIS !

Ob als Einzelkämpfer oder im Koop-Mode zusammenarbeitend ist euch überlassen. Seid kreativ!

Outdoor

Ein ganz besonderer Reiz ist es, der Boden ist Lava im Freien zu spielen. Hängt ein Seil an einen Baum, stellt ein paar leere Gertänkekisten auf, spannt Seile zwischen zwei Bäume…

Wenn ihr ein geeignetes Gewässer in der Nähe habt, könnt ihr im Sommer anstelle von Lava auch Wasser überqueren. Wortwörtlich. Denkt an Badetücher für die, die es nicht schaffen.

Steinmännchen

Gebt den Teilis 10 Minuten Zeit um Steine zu suchen und einen Turm daraus zu bauen. Es zählt die Anzahl der Steine.

Sachensucher XXL

Sachensucher kennt ihr ja schon von der Jungschar at home – Onlinegruppenstunde.

In der Originalversion ging es darum, im eigenen Haus möglichst schnell einen Gegenstand zu fotografieren, der von der Spielleitung vorgegeben wurde.

Bei Sachensucher XXL geht es immer noch darum, möglichst schnell Sachen zu suchen. Dieses Mal spielen aber Teams im Gemeindehaus oder im ganzen Dorf gegen einander.

Für jedes Team wird ein Stapel mit Gegenstandskarten ausgelegt. Diese enthalten zwar die gleichen Gegenstände, aber in unterschiedlicher Reihenfolge.

Auf ein Startkommando hin decken alle Teams ihre oberste Karte auf. Der Gegenstand der darauf ist muss so schnell wie möglich der Spielleitung vorgelegt werden. Sobald das erfüllt ist, darf die nächste Karte aufgedeckt, und dieser Gegenstand gesucht werden.

Gewonnen hat das Team, das am Ende der Zeit die meisten Sachen gefunden hat, bzw als erstes den ganzen Stapel abgearbeitet hat.

Das schöne an Sachensucher XXL ist, dass es sowohl als Dorf- als auch als Hausspiel gespielt werden kann. Je nachdem, welche Gegenstände ihr aufschreibt.

Eine Liste Mit möglichen Gegenständen

- Blatt Papier
- Löffel
- Ei
- Grashalm
- 30cm langes Haar
- (Fernseh-)Zeitschrift
- Blatt vom Baum
- Schokolade
- Stofftier / Puppe
- Blatt Klopapier
- Becher Wasser
- Turnschuh
- Unterschrift eines Elternteils
- Bonbon
- Stempelabdruck
- Münze
- Tageszeitung (von gestern)
- Taschentuch
- Weihnachtsdeko

- Tasse
- Kartenspiel
- Taschenlampe
- Bibel
- DVD
- Apfel
- Ketchupflasche
- Kopfkissen
- Zahnbürste
- …

Eine Liste mit fast 100 Sachen zum Download vom originalen Sachensucher.

Funkerspiel

Aus dem Spieleabend „Weltreise“

Bevor ihr zur Weltreise aufbrechen könnt, müsst ihr zuerst lernen, wie ihr abseits der Zivilisation Kontakt zu den anderen halten könnt. Die Teilis sitzen im Kreis und werden durchnummeriert. Funker 1 beginnt indem er die Hände als Antenne seitlich an den Kopf hält. Diese ist leider nicht groß genug. Daher braucht er die Verstärkung der beiden Nebensitzer. Beide halten die Hand, die in Richtung Funker geht als Zusatzantenne an ihren Kopf. So reicht die Stärke aus. Funker 1 ruft mit dem Ruf: „Funker 1 ruft Funker X. Bitte kommen. Over.“ einen anderen Funker. Der muss auch seine Antennen und die Nebensitzer die Zusatzantennen aufstellen. Mit „Funker X hört.“ nimmt er den Funkspruch an. Sollte der Funker oder eine der Zusatzantennen den Einsatz verpassen, scheidet diese Person aus. Der angefunkte Funker ruft dann mit sämtlichen Zusatzantennen den nächsten Funker an. Ausgeschiedene Zusatzantennen werden durch den jeweils nächsten im Kreis ersetzt. Wer einen ausgeschiedenen Funker anfunkt, scheidet ebenfalls aus.

Affen beobachten

Aus dem Spieleabend „Weltreise“

Ein Tourist wird vor die Tür geschickt und der Rest der Gruppe einigt sich auf einen Affenkönig. Dieser gibt die Bewegungen vor und alle anderen Affen machen die Bewegungen nach. Dabei bewegen sie sich durch den ganzen Raum. Der Tourist kommt zurück und muss herausfinden, wer in der Affenhorde das sagen hat.

Regierungsbank

Bei Regierungsbank geht es darum die 5 Stühle der Regierung mit Mitspielern des eigenen Teams zu besetzen. Das ist nicht so einfach, wie es zunächst klingt.

Die Teilis werden in zwei möglichst gleich große Gruppen eingeteilt. Sie sitzen immer abwechselnd in einem Stuhlkreis. 5 Stühle sind als Regierungsbank markiert. 2 aus jedem Team sitzen also auf der Regierungsbank, der mittlere Stuhl der Regierungsbank ist frei.

Die Person rechts vom freien Stuhl sollte bei einer ungeraden Spieleranzahl aus dem kleineren Team sein. Sie darf sich jetzt jemand auf die Regierungsbank wünschen. Am besten natürlich aus dem eigenen Team.

Am Anfang des Spieles ist es kein Problem. Aber die beiden tauschen jetzt ihre Namen. Damit es bei jüngeren Teilnehmern übersichtlich bleibt, können alle ihre Namen auf einen Zettel schreiben und diese tauschen.

Die Person rechts vom frei gewordenen Stuhl darf sich wieder eine Person auf diesen wünschen. Es ist empfehlenswert, jemand aus dem gegnerischen Team von der Regierungsbank zu holen.

Wieder werden die Namen getauscht. Und die Person rechts vom freien Stuhl wünscht sich jemand darauf. Es reagiert natürlich immer die Person, die gerade diesen Namen hat.

Wenn ein Team alle fünf Regierungssitze hat, hat es gewonnen.

Es empfiehlt sich, wenn ihr das Spiel zum ersten mal spielt, eine Runde ohne das Namen tauschen zu spielen. Damit die Teilis das grundsätzliche Spielprinzip verstehen.

Agentenjagd

Nur aus dem Notfallkoffer spielbar, wenn alle Teilis ein Handy haben!

Agentenjagd ist ein Stadt- oder Dorfspiel, bei dem gegnerische Agententeams sich gegenseitig beschatten.

Wichtig ist dabei, dass man selbst nicht enttarnt wird.

Die einfachste Variante

Alle Teilis ziehen mit den Handys los und nach einer bestimmten Zeit trifft man sich wieder zur Auswertung.

Jedes deiner Fotos auf dem ein anderer Teili zu erkennen ist, bringt zwei Punkte. Jedes Foto, das andere von dir gemacht haben, bringt einen Minuspunkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde. Legt fest, dass Serienbilder nur als eines zählen. Es empfiehlt sich, eine Mindestzeit zwischen zwei Fotos fest zu legen, damit kein Handy mit Serienfotos hundert Punkte auf einmal macht.

Ihr könnt die Teilis natürlich auch in Gruppen einteilen und die Bilder entsprechend Gruppenweise auswerten.

Die Live – Variante:

Jeder bekommt einen Aufkleber mit einer gut lesbaren Nummer auf den Rücken oder auf die Stirn geklebt. Die Fotos werden in eine Gruppe gestellt. Wer enttarnt wurde, muss sich an der Basis am Gemeindehaus eine neue Nummer holen und darf in dieser Zeit keine anderen Agenten enttarnen.

Die alberne „entmilitarisiert“ Variante

Falls ihr die Sache etwas alberner aufziehen wollt oder das Militärische aus dem Spiel nehmen wollt, könnt ihr auch das „Ag-“ im Namen streichen. Dann rennen verkleidete Teilis in Entenkostümen durch die Stadt und müssen gejagt werden.

Ninja

Ein Ninja ist ein besonders ausgebildeter Kämpfer. Der Ursprung findet sich im vorindustriellen Japan. Ninja wurden als Kundschafter, Spion, Saboteur, Brandstifter oder Meuchelmörder eingesetzt. Weibliche Ninja werden Kunoichi genannt.

In der Kampftechnik Taijutsu geht es in erster Linie um Körperbeherrschung. Und damit werden wir uns bei „Ninja“ beschäftigen.

Natürlich kann man die hohe Kunst des Taijutsu nicht in einer einzigen Gruppenstunde erlernen. Aber Grundlagen wie „bewegungslos stehen bleiben“ kann man zumindest üben.

Zu Beginn einer Runde stellen sich alle Ninja und Kunoichi im Kreis auf. Alle gehen einen Schritt zurück, um etwas Abstand von den anderen zu bekommen.

Nachdem ausgemacht ist, wer beginnt, nehmen alle eine Haltung ein, die sie lange aushalten können. Die Person, die beginnt, darf jetzt einen Angriff durchführen. Dieser muss mit einer einzigen, schnellen Bewegung durchgeführt werden. Das Ziel ist, die Hand der angegriffenen Person zu treffen. Die versucht natürlich, ihre Hand in Sicherheit zu bringen.

Es dürfen sich nur die angreifende und die angegriffene Person bewegen. Alle anderen sind völlig bewegungslos. Einzig als Angriff und Verteidigung ist eine einzelne Bewegung erlaubt.

Nach dem Angriff ist die nächste Person im Uhrzeigersinn mit dem Angriff dran. Wer dabei angegriffen wird, ist den Angreifenden überlassen.

Eine Berührung von Hand zu Hand lässt die angegriffene Person sofort ausscheiden. Am Ende sind noch zwei Personen übrig. Spätestens jetzt ist es wichtig, ganz klar eine kurze Pause zwischen den Angriffen zu lassen, damit man weiß, wer gerade angreift.

Wer am Ende die Hand der anderen Person erfolgreich trifft, hat gewonnen

Dunkelverstecken

Dunkelverstecken ist ein Spiel, das man am Besten in einem möglichst dunklen Gelände spielt.

Am geeignetsten sind ein nicht zu dichter Wald oder ein dunkler Park

Wenn mehr als 10 bis 12 Personen mitmachen, wird das Ganze eher langweilig.

Definiert ein Spielgelände, falls das gesamte Gebiet zu groß ist. Flatterbänder oder ausgelegte Knicklichter sind dafür geeignet.

Grundregeln

Der erste Fänger bekommt eine Taschenlampe. Er schließt die Augen und gibt den anderen Zeit sich zu verstecken.

Dann macht er mit einem Ruf wie „Ich komme“ allen deutlich klar, dass die Suche beginnt. Ein Mitarbeiter startet in diesem Moment einen Countdown von 5 Minuten. Je nach Mitspieleranzahl und Spielfeldgröße könnt ihr ihn auch länger oder kürzer machen.

Der Fänger sucht jetzt nach den anderen. Die Taschenlampe darf dabei benutzt werden. Einfaches Finden genügt. Ab- oder Freischlagen sind aufgrund der Verletzungsgefahr nicht sinnvoll.

Wenn der Countdown abgelaufen ist, signalisiert der Mitarbeiter dieses und alle nicht gefundenen Teilis kommen aus ihren Verstecken.

In der nächsten Runde sucht ein anderer Teili. Am Ende könnt ihr dann auswerten wer am meisten Mitspielende gefunden hat. Muss aber nicht sein. Nicht alles muss zum Wettbewerb ausarten.

Variante Endlosspiel

Sobald der Fänger jemand gefunden hat, wird diese Person zum Fänger. Er schließt die Augen und der bisherige Fänger darf sich verstecken.

Alternativ sucht der neue Fänger direkt weiter und darf nicht direkt den bisherigen Fänger fangen.

Andachten / Geschichten zum Vorlesen

Die gerauchte Bibel

Gaylord Kambarami war Mitarbeiter der Bibelgesellschaft von Zimbabwe. Eines Tages verteilte er kostenlose Neue Testamente.

„Wenn sie mir dieses Buch unbedingt aufdrängen wollen, werde ich mir aus jeder einzelnen Seite eine Zigarette drehen“ erklärte ihm der Mann, der ihm gegenüber stand und nicht wirklich Interesse an Gottes Wort hatte.

„Ich werde sie nicht daran hindern. Sie müssen mir aber versprechen, nur Seiten zu rauchen, die sie auch gelesen haben.“ erwiderte Kambarami

Der Raucher willigte ein, packte die Bibel und machte sich aus dem Staub.

Fünfzehn Jahre später

Kambarami war auf einer Konferenz der Bibelgesellschaft und hörte gespannt einem Redner zu.

Plötzlich zeigte dieser mit dem Finger auf Kambarami und sagte für alle hörbar ins Mikrofon:

„Dieser Mann erinnert sich sicherlich nicht mehr an mich. Vor 15 Jahren schenkte er mir ein Neues Testament, obwohl ich ihm androhte, es als Zigarettenpapier zu verwenden.

Ich rauchte Matthäus komplett.
Ich rauchte Markus komplett.
Ich rauchte Lukas komplett.

Aber dann stieß ich im 3. Kapitel des Johannes-Evangeliums auf den Vers 16:

Denn Gott hat die Menschen so sehr geliebt, dass er seinen einzigen Sohn für sie hergab. Jeder der an ihn glaubt, wird nicht verloren gehen, sondern das ewige Leben haben.

Von jenem Moment an konnte ich nicht mehr weiterrauchen. Und mein Leben veränderte sich von Grund auf. Seit kurzem bin ich Pfarrer einer kleinen Gemeinde“

Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Siggi

(Lukas 2, 25-30)

Immer dieses Warten! Am Bushäuschen, auf der Einwechselbank und vor allem jetzt: vor Weihnachten. Warum kann ich meine Geschenke nicht schon jetzt kriegen? Was soll die Geheimnistuerei? Ich will es gleich!

Da gab es einen Typ, dem ging es ähnlich. Wann ist es endlich soweit? Das, was er sich am meisten gewünscht hat, das wollte er nun auch endlich sehen. Aber wann? Simeon war gespannt. Er wartete nicht erst seit dem 1. Advent, dass es endlich Geschenke gibt. Er wartete schon ziemlich lange. Tage. Wochen. Monate. Sogar Jahre! Kannst Du dir das vorstellen? So lange auf etwas zu warten?

Wenn es sich lohnt, vielleicht schon?! Wenn es das größte ist, was du dir vorstellen kannst? Ein Stadionbesuch mit Papa? Ein persönliches Treffen mit deinem größten Idol? Das Motorrad, auf dem du mal fahren willst, wenn du groß bist? Deinen Traumberuf mal wirklich zu bekommen? Kannst du dir vorstellen, darauf lange zu warten?

Warten ist ganz schön schwer. Gut, dass es nicht immer so lange dauert. Aber bei Simeon war es so. Aber es gab ein Versprechen: du wirst das bekommen, was du dir am meisten wünscht. Ich verspreche es dir! Dieses Versprechen hatte er – von Gott.

Aber wird Gott das Versprechen halten? Wie oft hast du schon erlebt, dass ein Versprechen gebrochen wurde. Dein Freund hat dir was versprochen. Du hast dich gefreut. Du hast drauf gewartet. Und dann – wurdest Du enttäuscht. Woher sollst du wissen, ob das Warten sich überhaupt lohnt?

Simeon hat sich das nicht gefragt. Er hat Gott vertraut: „Wenn Gott mir das verspricht, dann wird es auch so sein!“ hat er gedacht. Und dann passierte was:

An diesem Morgen hörte er Gottes Stimme. Sie war nicht laut. Sie war noch nicht mal ganz normal zu hören. Aber in seinem Herzen hörte er es ganz deutlich: „Simeon, geht in den Tempel. Heute ist der Tag. Heute erfülle ich mein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende.“ Ach – wie schön ist

das, wenn es endlich so weit ist. Simeon hatte ein Kribbeln im Bauch. So ein Kribbeln, wie wenn du das Geschenk siehst und denkst: ja, das könnte genau das sein, was ich mir wünsche. Die Spannung wuchs.

Simeon überlegte nicht lange. Er ging los. Ab zum Tempel. Die Aufregung stieg. So, wie wenn du dein Geschenk auspackst und der erfüllte Wunsch immer näher kommt. Da ging er durch das große Tor. Und mitten unter allen Menschen sah er es. Nein, nicht es. IHN! Ein kleines Baby. Simeon wusste sofort: das ist ER. Gott erfüllt sein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende. Es hat sich gelohnt: das ist Gottes Sohn. Sein Herz sprang vor Freude. Seine Augen füllten sich mit Tränen – Freudentränen. Erst zögerlich, dann schneller ging er alte Mann auf die Eltern zu, die das Baby auf den Händen hielten. Mit offenem Mund stand er da – und strahlte. Das ist er. Gott hat sein Versprechen erfüllt: sein Sohn, der Retter der Welt, ist geboren. „Darf ich ihn auf den Arm nehmen?“ fragt er die Eltern. „Gern.“

Simeon kann sein Glück nicht fassen. Er blick freudestrahlend nach oben. „Mein Gott, das Warten hat sich gelohnt. Jetzt habe ich alles, was ich mir je gewünscht habe. Meine Augen haben deinen Sohn, den Retter der Welt gesehen. Danke!“

Als er an diesem Tag den Tempel verlässt, ist er überglücklich. Seit Jahren hat er gewartet. Gott hat sein Versprechen erfüllt. Sein Sohn, Jesus, ist geboren. Simeon wusste: das Warten hat sich gelohnt. Du hast es gut: ja, du musst noch manchmal warten. Das ist schwer. Aber auf die wertvollste Sache musst du nicht warten: der Wertvollste, Jesus, Gottes Sohn, ist schon geboren. Auch für dich! Wenn du dein Herz für ihn öffnest, dann hast du das größte Geschenk schon jetzt. Jesus wartet. Auf dich. Lässt du ihn rein?

Spülen für alle

„Wer Tabea nass macht, ist mein Freund!“ sagte ich schmunzelnd ins Mikrofon des Tagesleiters. „Deshalb übernehme ich die Strafe für Buschi“.

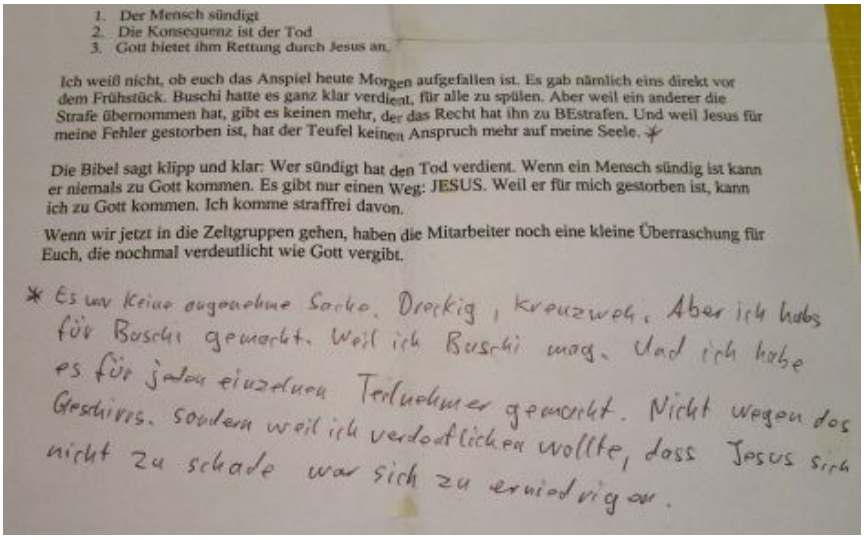
Was war geschehen? Im Zeltlager gibt es feste Regeln. Eine davon lautet: „Spülwasser ist kein Spielwasser“. Wer also mit Wasser aus den Spülwannen andere nass macht, muss für alle auf dem Platz das Geschirr spülen. Buschi war Mitarbeiter und für seine Ich-stell-dich-unter-die-Dusche-Aktionen bekannt. Dass er aber schon vor dem Frühstück die arme Tabea in die mit noch sauberem Wasser gefüllte Spülwanne steckte überraschte doch die meisten. Tabea war ebenfalls Mitarbeiterin. Es war nicht so, dass sie keine Streiche machte, aber meistens war sie das Opfer. Die Streiche waren nie bösartig, deshalb konnte sie meistens auch darüber lachen. Die morgentliche Aktion von Buschi kam allerdings auch für sie überraschend. Triefnass kletterte sie aus der Spülwanne in die sie vor den Augen aller Teilnehmer getaucht wurde. Das Frühstück stand bereit und alle warteten darauf, dass der Tagesleiter es endlich mit einem Gebet eröffnete.

Das musste allerdings noch einen Moment warten. Die Situation war eindeutig. Die Regeln galten natürlich auch für Mitarbeiter. Und so kündigte er an, dass Buschi nach dem Frühstück für alle spülen würde. Ich ging zum Tagesleiter und übernahm die Strafe.

Die halbe Stunde nach dem Frühstück war keine angenehme Zeit. Ich kniete vor der Spülwanne auf dem Boden und bemerkte, wie jeder Teller, jede Tasse und jede Müslischale das Wasser

schmutziger werden ließ. Die Knie schmerzten und der Rücken tat mir weh. Aber irgendwann war der letzte Teller sauber und ich war fertig.

Es war auch höchste Zeit. An diesem Tag musste ich auch noch die Bibelarbeit halten. Ich machte mir noch ein paar handschriftliche Notizen auf meinen ausgedruckten Entwurf und ging weiter ins große Zelt, wo ich kurz darauf auf der Bühne zum Thema „Vergebung“ sprach.



1. Der Mensch sündigt
2. Die Konsequenz ist der Tod
3. Gott bietet ihm Rettung durch Jesus an.

Ich weiß nicht, ob euch das Anspiel heute Morgen aufgefallen ist. Es gab nämlich eins direkt vor dem Frühstück. Buschi hatte es ganz klar verdient, für alle zu spülen. Aber weil ein anderer die Strafe übernommen hat, gibt es keinen mehr, der das Recht hat ihn zu BEstrafen. Und weil Jesus für meine Fehler gestorben ist, hat der Teufel keinen Anspruch mehr auf meine Seele. *

Die Bibel sagt klipp und klar: Wer sündigt hat den Tod verdient. Wenn ein Mensch sündig ist kann er niemals zu Gott kommen. Es gibt nur einen Weg: JESUS. Weil er für mich gestorben ist, kann ich zu Gott kommen. Ich komme straffrei davon.

Wenn wir jetzt in die Zeltgruppen gehen, haben die Mitarbeiter noch eine kleine Überraschung für Euch, die nochmal verdeutlicht wie Gott vergibt.

* Es war keine angenehme Sache. Dreckig, kreuzweh. Aber ich habs für Buschi gemacht. Weil ich Buschi mag. Und ich habe es für jeden einzelnen Teilnehmer gemacht. Nicht wegen des Geschirrs. Sondern weil ich verdeutlichen wollte, dass Jesus sich nicht zu schade war sich zu erniedrigen.

„Ich weiß nicht, ob euch das Anspiel heute morgen aufgefallen ist. Buschi hatte es ganz klar verdient für alle zu spülen. Ein anderer hat die verdiente Strafe übernommen und es gibt keinen mehr, der das Recht hat, ihn zu bestrafen. Weil Jesus für meine Fehler gestorben ist, hat der Teufel keinen Anspruch mehr auf meine Seele. Es war nicht angenehm. Aber ich habe es nicht nur für Buschi gemacht, sondern für jeden einzelnen Teilnehmer. Es ging nicht darum, dass euer Geschirr sauber ist, sondern ihr sollt begreifen, dass Jesus sich nicht zu schade war sich zu erniedrigen.“

Helene und Willi

Zwei identische Glühbirnen* als Beispiel für den Sinn des Lebens.

Helene und Willi sind zwei Birnen. Aus der selben Fabrik. Quasi Geschwister. Zwillinge. Auf den ersten Blick nicht zu unterscheiden.

Eines Tages kommt Willi aus der Jungschar und strahlt vor sich hin. Er hat sich in eine Fassung eindrehen lassen und wird von einer besonderen Energie durchflossen.

Die Birne Helene kann mit Williams Christ-licher Einstellung nicht so viel anfangen. Wenn man so vor sich hin strahlt, fällt man schon ganz schön auf. Und sie mag es lieber unauffällig.

Die Frage an die Teilnehmer ist, welche Birne mehr wert ist. Sind sie nicht gleich viel wert? Aus der selben Fabrik. Genau das gleiche Material. Aber nur Willi erfüllt den Zweck wofür er geschaffen wurde. Er ist ein Licht in der Welt wie es Jesus in Matthäus 5,14 vorschlägt.

Am besten fangt ihr im halbdunklen Raum mit 2 Glühlampen an und schraubt im passenden Moment Willi in eine Nachttischleuchte.

*als Elektriker muss ich klarstellen, dass sogenannte Glühbirnen eigentlich Glühlampen sind. Aber das nur am Rande. Am unteren Rande.

Die Sache mit Gertrud

„Gertrud“ ist eine Andacht die von Matze und mir entwickelt wurde. Mit Hilfe eines Laternenstabs und einem Metallstabs wird gezeigt, dass Jesus nicht die Probleme beseitigt aber beim Tragen hilft.

Material:

- Laternenstab (damit ihr wisst,was ich meine: Link)
- Steine
- Kreide oder Edding
- Eine Tasche
- ein Metallstab etwa so lang wie der Laternenstab
- ein paar Gummiringe

Testet vorher mal, wie viele Steine euer Laternenstab ungefähr aushält.

Kennt ihr Gertrud? Das ist sie: Laternenstab Gertrud vorzeigen

Und Gertrud hat Probleme. Wie alle Laternenstäbe. Und wie alle Menschen. Einige Steine auf den Tisch legen. die entweder schon beschriftet sind, oder jetzt beschriftet werden. Evtl können die Teilnehmer auch Probleme aus ihrem Alltag aufzählen und die Steine werden individuell beschriftet.

Da gibt es ein paar Klassenkameraden, die sie immer Ärgern Gertrud wird waagrecht gehalten (evtl von 2 Teilnehmern) und die Tasche in die Mitte gehängt und ein Stein mit der Aufschrift „Mobbing“ kommt in die Tasche

Ihre Eltern streiten immer mehr und sie hat Angst, dass sie sich scheiden lassen Stein mit Aufschrift „Eltern streiten“ in die Tasche

Sie ist deshalb nicht mehr gern zu Hause und macht ihre Hausaufgaben nur noch selten. Die Folge: Ärger in der Schule. Meistens ist sie Nachmittags bei ihrer besten Freundin. Der kann sie alles erzählen. Aber gestern hatten sie ziemlichen Streit und Gertrud hat beim Verlassen des Hauses gesagt: „Mit dir will ich nichts mehr zu tun haben“ Weitere Steine kommen in die Tasche und irgendwann zerbricht Laternenstab Gertrud an ihren Problemen

Am Abend ist Jungschar. Eigentlich ist ihr gar nicht danach. Aber sie will nicht nach Hause und zu ihrer besten Freundin kann sie auch nicht. Also geht sie doch. Ihrer Mitarbeiterin fällt auf, dass etwas nicht stimmt. Gertrud ist irgendwie geknickt. Deshalb spricht sie Gertrud nach der Jungschar an. Und dann bricht es aus Gertrud heraus. Sie erzählt ihrer Mitarbeiterin was sie bedrückt, und die sagt: „Das ist wirklich schlimm. Aber Jesus kann dir

da helfen.“ „Und dann sind meine ganzen Probleme weg?“ fragt Gertrud nach. „Nein, leider nicht. Aber wenn wir fest mit Jesus verbunden sind, hilf er uns, unsere Lasten und Probleme zu tragen.“ Gertrud wird mit Hilfe von Gummibändern fest mit dem Jesus-Stab verbunden.

„Aber gehen die Probleme nie mehr weg?“ fragt Gertrud verzweifelt. „Manche schon.“ meint die Mitarbeiterin. „Und manchmal kommen auch neue dazu.“ Die Tasche mit den Problemen wird wieder an Gertrud, aber dieses Mal auch an Jesus befestigt. **„Aber auf eines kannst Du Dich verlassen: Jesus mutet Dir nie mehr Probleme zu, wie Du mit seiner Hilfe tragen kannst. In der Bibel steht: Alle eure Sorge werft auf ihn, denn er sorgt für euch. (1Petr 5,7) Und ich habe die Erfahrung gemacht, dass das stimmt.“ Und dann beten die beiden gemeinsam und erzählen Jesus, was Gertrud bedrückt.**

…einfach mal die Klappe halten!

In der Bibel (Johannes 8, 2-11) steht eine Geschichte, die uns zeigt, wie Jesus damit umgeht, wenn Menschen schlechte Dinge über andere erzählen.

Jesus ist gerade im Vorhof des Tempels und diskutiert dort mit anderen Menschen über Gott als einige Schriftgelehrte ihn ansprechen. „Wir haben diese Frau beim Ehebruch ertappt. Die Regeln , die Gott an Mose weiter gegeben hat, schreiben vor, dass sie gesteinigt wird. Du erzählst aber immer, dass wir anderen vergeben sollen. Was stimmt denn nun?“ Was sagt Jesus darauf? Nichts. Er setzt sich still auf den Boden und malt mit den Fingern in den Staub. Er ignoriert die Frage einfach. Die Schriftgelehrten nerven immer weiter. „Los, sag was!“ – „Sollen wir sie töten, oder das Gesetz des Mose missachten?“ Jesus steht auf und sagt nur einen Satz :“ Wer von euch noch nie gesündigt, der soll den ersten Stein werfen“ dann setzt er sich wieder in den Staub und malt weiter. Die Menschen um ihn verlassen – einer nach dem anderen – schweigend den Platz und am Ende sind nur noch Jesus und die Ehebrecherin da. Er spricht sie an: „Hat dich niemand verurteilt?“ Sie antwortet „Nein.“ „Ich verurteile dich auch nicht.“ sagt Jesus. „Geh nach Hause. Aber sündige in Zukunft nicht mehr“

Eine spannende Geschichte die uns einige Dinge beibringen kann. Jesus lästert nicht mit den anderen über diese Frau. Er hält einfach die Klappe. Und als die Leute um ihn herum immer mehr auf dem Fehler der Frau herum reiten, sagt er ihnen ganz klar: „Ihr seid doch auch nicht besser“ Erst nachdem er mit der Frau unter vier Augen sprechen kann, sagt er ihr ehrlich, aber freundlich und sachlich, seine Meinung.

Sollten wir uns nicht auch so verhalten? Wenn unsere Freunde schlecht über andere reden, einfach mal die Klappe halten und uns nicht an Lästereien beteiligen? Und wenn wir jemand für etwas kritisieren müssen, können wir das nicht freundlich und sachlich unter vier Augen erledigen?

Die Frage des Blickwinkels eine Andacht von Uli

Im Sommer durfte ich wieder bei der AJC-Jungscharfreizeit als Mitarbeiter dabei sein. Das Motto des Zeltlagers lautete „Hollywood“, es ging um die biblische Geschichte von David. Natürlich durften bei diesem Thema ein roter Teppich mit Blitzlichtgewitter nicht fehlen. Daher überlegte ich mir kurzerhand, einen Fotoworkshop anzubieten.

Ich malte mir im Vorfeld der Freizeit aus, wie der Workshop ablaufen soll. Als erstes sollte eine kleine Einweisung über Spiegelreflexkameras erfolgen und anschließend sollten die Teilnehmer lernen mit der Kamera umzugehen. Worauf man beim Fotografieren achten muss, welche Einstellungen der Kamera wichtig sind und andere Fragen sollten uns beschäftigen.

Nun war es soweit und die Freizeit war im vollen Gange und die erste Workshop-Zeit startete. Eine kurze Einweisung erfolgte und ich merkte, dass die Teilnehmer sich nicht für die Funktionen der Kamera interessierten. Daher warf ich meinen Plan über Bord und drückte die Spiegelreflexkamera einem Teilnehmer in die Hand und los ging es über den Zeltplatz. Unser Ziel war es, so viele Teilnehmer und Mitarbeiter wie möglich vor die Linse zu bekommen.

An den Abenden schaute ich mir die Bilder vom jeweiligen Tag auf meinem Laptop an. Ich war begeistert. Die Teilnehmer machten grandiose Bilder. Um ehrlich zu sein, war ich etwas neidisch. Ich fragte mich, warum die Bilder der Teilnehmer so gut und schön sind, einfach anders als meine Bilder. Irgendwann kam mir ein Gedanke, der mich die ganze Freizeit hindurch nicht mehr losgelassen hat. >> Es ist alles eine Frage des Blickwinkels. <<

Meine Bilder wurden aus dem Blickwinkel eines Erwachsenen geknipst. Die Teilnehmer des Fotoworkshops hingegen sind den anderen Teilnehmern auf Augenhöhe begegnet.

Meine Gedanken gingen weiter. Wie ist es mit Gott? Gott hätte seinen Heilsplan auch vom Himmel aus erledigen können. Gott hätte von oben herab die Weltgeschichte so lenken können, dass alles ein gutes Ende hat. Aber Gott ist anders. Gott ist uns Menschen auf Augenhöhe begegnet. Gott wurde durch Jesus Mensch und hat sich klein gemacht für uns Menschen, für dich und mich. Er hat mit den Menschen hautnah gelebt, erlebt, geweint und gelacht. Jesus weiß, was uns Menschen umtreibt. Er kennt unsere Sorgen, Krankheiten, er weiß was uns bedrückt. Er weiß aber auch, wann es uns gut geht und freut sich mit uns.

Oft ist ein solcher Blickwechsel auch in unserem Leben notwendig.

An Weihnachten dürfen wir feiern, dass Gott Mensch wurde. Jesus kam zu uns auf die Erde, dass wir Menschen durch ihn Gottes Liebe erfahren dürfen. Welch ein Geschenk, das ich als kleiner Mensch von einem Mensch gewordenen Gott in Augenhöhe empfangen darf.

Dihydrogenmonoxid

An Pfingsten feiern wir, dass der Heilige Geist die Jünger erfüllte. Kurz nachdem Jesus in den Himmel zu seinem Vater aufgefahren ist.
Aber was ist der Unterschied zwischen den 3 Göttern? Oder ist es doch nur einer? Komplizierte Sache. Ich will versuchen sie zu erklären. Ohne Anspruch auf theologische oder chemische Korrektheit erheben zu wollen.

Als Vergleich werde ich Dihydrogenmonoxid benutzen.
Ihr wisst nicht was das ist? Es hat noch mehr Bezeichnungen.

DHMO.de schreibt darüber: „Dihydrogenmonoxid (DHMO) ist eine farblose und geruchlose Chemikalie, manchmal auch bezeichnet als Dihydrogen Oxid, Hydrogen Hydroxid, Hydronium Hydroxid oder einfach Hydritsäure.“

Also eine Verbindung aus zwei Wasserstoff- und einem Sauerstoffatom. Das Formelzeichen ist H2O.
Wasser? Nein. Also, ja. Aber nicht nur.

Dihydrogenmonoxid tritt in verschiedenen Formen auf. Bei und tatsächlich meistens als Wasser.

Ein Stück weiter im Norden und viel weiter im Süden – rund um die Pole – findet man eher festes Dihydrogenmonoxid wieder. Also Eis und Schnee. Chemisch gesehen identisch, aber mit total anderen Eigenschaften.

Die dritte Form in der Dihydrogenmonoxid auftritt ist Gas. Im Fall von Dihydrogenmonoxid nennt man das Gas auch „Dampf“. Es nimmt im Vergleich zu flüssigem Dihydrogenmonoxid ein vielfaches an Raum ein und kann daher große Dampfmaschinen oder ein Modelldampfboot mit Wasserimpulsantrieb antreiben.

Was hat das ganze jetzt mit Pfingsten zu tun?

Nun, mit Gott, dem Vater, Jesus und dem heiligen Geist ist es ganz ähnlich.

Sie sind alle das Selbe, das in unterschiedlichen Formen auftritt.

Gott der Vater hat Himmel und Erde geschaffen. Einfach alles was existiert. Er hat den Menschen Regeln gegeben. Die Gebote. Leider hielten und halten sich die Menschen nicht daran.

Jesus war auf der Erde als Mensch unterwegs. Er hat den Menschen von Gottes Reich erzählt. Und davon, dass er der einzige Weg zu Gott ist. Er ist für unsere Sünden gestorben, hat den Tod besiegt und ist in Gottes Reich zurückgekehrt.

Kurz nachdem Jesus vor den Augen seiner Jünger in den Himmel aufgefahren war, wurden diese „vom Heiligen Geist erfüllt“. Er sollte sie und alle anderen Menschen begleiten, bis Jesus am Ende der Welt zurückkommt.

Wasser ist Dihydrogenmonoxid
Dampf ist Dihydrogenmonoxid
Eis ist Dihydrogenmonoxid

Der Vater ist Gott.
Jesus ist Gott.
Heilige Geist ist Gott.

Ich hoffe, du verstehst die komplizierte Sachlage jetzt ein bisschen besser. Einfach wird sie aber trotzdem nicht.

Kamera 3: näher ran!

Da stand ich also. Das erste mal sollte ich eine Kamera für einen Livestream bedienen. Die Kamera bedienen war kein Problem, obwohl sie ein aufwändigeres Gerät war. Aber ich hatte schon öfter mit ähnlichen Kameras gefilmt. Aber bisher waren es nur Aufzeichnungen. Wenn etwas nicht gepasst hat, konnte man einfach noch mal einen weiteren Versuch starten.

Dieser Jugendgottesdienst war anders. Live. Das was in der Kirche passierte, konnten die Zuschauer weltweit im Internet mit wenigen Sekunden Verzögerung auf ihren Bildschirmen sehen. Ein Fehler konnte nicht mehr korrigiert werden.

Der Regisseur hatte an einem Videomischpult die Bilder von 6 Kameras und zusätzlich Texte und Folien in einer Präsentation zur Auswahl. Er musste in jedem Moment entscheiden, welche Kamera ihr Bild ins Internet streamte. Den Kameraleuten konnte er über Funk Anweisungen direkt in ihre Kopfhörer geben.

Die Übertragung begann. Und schon nach kurzer Zeit leuchtete die Lampe meiner Kamera das erste mal rot. Ich wusste: jetzt sehen alle Zuschauer das, was ich filme. Ich hatte gerade die Band gefilmt und wollte jetzt das Singteam auch mit einfangen. Also betätigte ich den Zoom und stellte ein größeres Bild ein. Da hörte ich schon im Kopfhörer: „Kamera 3: näher ran! Nur auf die Band!“

Aber warum? Das Singteam soll man doch auch sehen. Das ist doch nicht fair, wenn man nicht alle sieht. Und in diesem Moment ging die rote Lampe an der Kamera aus…

Ich richtete sie wieder nur auf die Band. Kurz darauf wurde wieder mein Bild übertragen. Ich filmte die einzelnen Musiker nacheinander. Und ich hörte keine störende Anweisung im Kopfhörer. Anscheinend machte ich die Sache richtig.

Während der Predigt filmte ich immer schön direkt auf den Prediger. Und wieder rauschte es im Kopfhörer: „Kamera 3: weiter nach rechts!“

Wieso denn das? Da ist doch die Hälfte vom Bild sinnlos! Und wieder ging das rote Licht aus. Auch die anderen Kameraleute wurden ständig über Funk kritisiert. Dem Regisseur konnte man es wohl nicht recht machen. Dem würde ich nachher mal meine Meinung sagen…

Das tat ich dann auch. Nachdem die Übertragung beendet war, ging ich direkt zu ihm. „Warum willst du nicht, dass man das Singteam auch sieht? Wieso soll ich den Prediger an den Rand stellen?“ blaffte ich ihn an.

Er antwortete erstaunlich ruhig, wenn man bedenkt, wie unfreundlich ich ihn angesprochen hatte: „Kamera 5 hatte das Singteam ständig im Bild. Von Dir brauchte ich nur die Band. Und als du den Prediger an den Rand stellen solltest, habe ich auf der anderen Seite den Predigttext eingeblendet. Ich habe von meinem Platz aus den Überblick über alles, was hier passiert. Du siehst nur den kleinen Ausschnitt den deine Kamera erfasst. Mir geht es nicht darum, dich in deinen Freiheiten einzuschränken oder dir Anweisungen zu geben. Ich will, dass es einen guten Livestream gibt. Und ich denke, das willst du auch, oder?“

Ich nickte stumm. Ja, genau das wollte ich.

Später wurde mir klar, dass ich mich in meiner Beziehung mit Gott manchmal genau so verhalte. Ich glaube, besser zu wissen was richtig ist, als Gott. Ich mache das, was ich für richtig halte und nicht das was Gott will. Obwohl sein Überblick sich weiter erstreckt als über ein paar Kameras und Präsentationen.

Allerdings genügt es nicht, seine Botschaft nur anzuhören; ihr müsst auch danach handeln. Alles andere ist Selbstbetrug!
Jakobus 1:22

No time for Losers – Die Andacht

No time for Losers. Keine Zeit für Verlierer. Diese Aussage erinnert mich an ein Lied der Rockband Queen. „We are the Champions“

Da heißt es übersetzt:

Wir sind die Champions, meine Freunde!
Und wir werden kämpfen, bis zum Ende!
Keine Zeit für Verlierer,
Denn wir sind die Champions der ganzen Welt!

Aber ist es das, was Gott von mir erwartet? Was, wenn ich nicht der Sieger bin? Was, wenn ich der Loser bin?

Ich habe schon persönlich die Erfahrung gemacht, dass mich Gott besonders dann segnet, wenn ich schwach bin und nicht mehr weiter weiß. Ein echter Loser. Und auch in der Bibel wird davon berichtet, dass Gott nicht die Starken auswählt um seinen Plan durch zu ziehen.

Als erstes fällt mir dazu David ein. Der jüngste und schwächste Bruder in der Familie. Ein echter Loser. Samuel soll einen aus seiner Familie zum König ernennen. Natürlich meint Samuel, der größte und stärkste der Brüder muss es sein. Aber bei allen Brüdern bremst Gott Samuel aus. Erst beim Loser David sagt Gott: „Das soll der König sein“. Und der kleine David wurde später der größte König, den das Volk Israel je hatte. So behandelt Gott Loser…
(Eine Andacht zu diesem Thema mit 3D-Effekt findest du auch hier)

Oder Petrus. Der war einige Jahre mit Jesus unterwegs und hat einiges mit ihm erlebt. Wie Jesus Kranke heilt und Tote auferweckt. Mit Hilfe von Jesus ging er zu Fuß auf dem See spazieren. Und als er sich auf die Wellen konzentrierte, ging er unter…
So ein Loser.
Aber Jesus zog ihn aus dem Wasser und lies ihn nicht ertrinken.

Das war aber nicht das größte Versagen. Als Jesus gefangen und verurteilt wurde, hielt er sich in der Nähe auf. Und obwohl er im Vorfeld zu Jesus gesagt hatte: „Ich halte zu dir! Egal was passiert!“ behauptete er in dieser Nacht mehrfach: „Jesus? Den kenn ich nicht.“

Erst an nächsten Morgen wurde ihm bewusst: „Ich bin ein Loser!“
Nachdem Jesus gekreuzigt wurde und von den Toten auferstand, gab es ein ernstes Gespräch zwischen den Beiden. In Johannes 21,15 kannst du nachlesen, wie Jesus ihn als Chef über seine Gemeinde stellte. So behandelt Gott Loser…

Menschen machen Fehler. Aber wenn Jesus in deinem Leben das Sagen hat, kann jeder Fehler vergeben werden.

Du musst kein Sieger sein um Gott zu gefallen.

In der Bibel steht (2.Korinther 12,9):

… Lass dir an meiner Gnade genügen; denn meine Kraft vollendet sich in der Schwachheit. Darum will ich mich am allerliebsten rühmen meiner Schwachheit, auf dass die Kraft Christi bei mir wohne.

Gott sei Dank

Geschenke

Kaufe in unserem Onlineshop Waren im Wert von 100 Euro und du bekommst ein Geschenk. So ähnlich hört man es oft in der Werbung. Mich ärgern solche Sprüche. In meinen Augen ist ein Geschenk etwas anderes.

Echte Geschenke sind bedingungslos und unverdient. Oder warum bekommst du an deinem Geburtstag Geschenke? Was hast du dafür gemacht? Wenn jemand an diesem Tag etwas verdient hätte, dann wäre es deine Mutter. Aber DU bekommst Geschenke. Unverdient. Bedingungslos.

Genau so ist es an Weihnschten. Wir schenken und werden beschenkt. Wobei mir da bei Erwachsenen etwas auffällt. Wenn ich jemandem etwas schenke und diese Person hat nicht damit gerechnet, dann höre ich: „Oh danke, aber ich habe gar nichts für dich“. Das ist mir eigentlich egal, denn ich verschenke etwas um anderen eine Freude zu machen. Und nicht, um auch etwas – möglichst gleichwertiges – zu bekommen.

Aber Erwachsene verlernen in unserer leistungsbezogenen Welt wohl das beschenkt werden. Wenn ich Kindern etwas schenke, nehmen sie es, packen es aus und freuen sich meistens darüber.

Ist es vielleicht das, was die Bibel mit der Stelle in Matthäus meint:

Amen, das sage ich euch: Wenn ihr nicht umkehrt und wie die Kinder werdet, könnt ihr nicht in das Himmelreich kommen. Wer so klein sein kann wie dieses Kind, der ist im Himmelreich der Größte.

Kannst du einfach das Geschenk annehmen, das uns Gott an Weihnachten in die Krippe gelegt hat? Jesus, Gottes Sohn kam auf die Erde um uns bedingungslos und unverdient den Weg zu Gott frei zu machen. Jetzt fragst du dich vielleicht, was du dafür tun musst.

NICHTS!

Lass dich beschenken und nimm Gottes großes Geschenk an. Genau so wie du an deinem Geburtstag die Geschenke annimmst, die du bekommst. Dieses Geschenk war am Ende teurer als alle anderen Geschenke, die du jemals bekommen wirst. Aber Gott liebt dich so sehr, dass er dir dieses Geschenk anbietet.

Mt 18,1-4: „In jener Stunde kamen die Jünger zu Jesus und fragten: Wer ist im Himmelreich der Größte? Da rief er ein Kind herbei, stellte es in ihre Mitte und sagte: Amen, das sage ich euch: Wenn ihr nicht umkehrt und wie die Kinder werdet, könnt ihr nicht in das Himmelreich kommen. Wer so klein sein kann wie dieses Kind, der ist im Himmelreich der Größte.“

In der Sackgasse

Neulich hat ein früherer Freizeitmitarbeiter von einem früheren Freizeitteilnehmer erzählt, an den ich mich auch erinnere.

An die Geschichte, die Matthias erzählt hat, kann ich mich nicht mehr erinnern. Aber an eine ähnliche Begebenheit.

Er war ein, sagen wir mal „etwas anstrengender“ Teilnehmer. Leicht reizbar. Und er fühlte sich ständig ungerecht behandelt, obwohl die Mitarbeiter iversuchten, so fair wie möglich zu sein.

In einer Jungscharstunde war der Junge mal wieder ohne erkennbaren Grund ausgerastet. Er rannte aus dem Jungscharraum und quer durch die Ortschaft. Einer seiner Mitarbeiter war immer ein paar Schritte hinter ihm. Der Junge schrie „Lass mich in Ruhe“ – da hielt der Mitarbeiter ein bisschen mehr Abstand. Aber er blieb an ihm dran. Irgendwann war das Dorf zu Ende. Der Mitarbeiter war immer noch, mit etwas Abstand, aber in Sichtweite, hinter dem Teilnehmer.

Ein paar hundert Meter vom Ortsschild entfernt war ein alter, verlassener Steinbruch. Man konnte dort problemlos hinein und ein paar alte Förderbänder waren ein prima Abenteuerspielplatz für die Kinder des Dorfes, ganz ungefährlich war die ganze Sache allerdings nicht.

An der einen Seite ging es fast ebenerdig in die Grube. Dort fuhren früher die Fahrzeuge rein, die die Steine abtransportierten. Die anderen Seiten waren jedoch von 10 bis 15 Meter hohen, steilen Felswänden umgeben. Was im Umkehrschluss bedeutete, dass der Teilnehmer nicht mehr weiter konnte. Das hatte er nicht bedacht. Er saß in der Sackgasse

Er hatte im Übrigen auch seine überschüssige Energie abreagiert und schon wieder vergessen, warum er sauer war. Also ließ er sich von seinem Mitarbeiter zurück in die Jungscharstunde bringen.

Dieser Teilnehmer hat irgendwann kurz darauf Jesus als seinen Herrn anerkannt. Er betete mit seinem Jungscharmitarbeiter, dass er den Heiligen Geist in sein Herz lassen wollte. Er nahm sich vor: Ich will mich verändern. Er wollte das tun, was Jesus in der Bibel als gut definiert hat.

Er wurde ganz brav und hatte keine Wutausbrüche mehr.

Und wenn er nicht gestorben ist, dann lebt er noch heute.

Nein. Ganz so war es nicht. Er war immer noch gelegentlich zornig und konnte seine Mitarbeiter zur Weißglut treiben. Und er dachte: „jetzt mag mich Jesus nicht mehr.“ Das sagte er irgendwann seinem Mitarbeiter. Der beruhigte ihn: Keine Angst. Jesus vergibt dir deine Fehler immer noch. Probier nur weiterhin, das zu tun was Jesus will. Wenn du Fehler machst ist das schlecht. Aber der Heilige Geist wird dich von innen heraus verändern. Das passiert langsam. Genau so wie wenn eine Frucht am Baum wächst. Die ist ja auch nicht von heute auf morgen da, oder?“

Und der Mitarbeiter sollte recht behalten. Im Lauf der Zeit wurden die Wutausbrüche weniger. Er spürte die Veränderung. Immer, wenn er etwas tat, von dem er wusste, dass Jesus es nicht wollte, betete er: „Jesus, vergib mir was ich falsch gemacht habe. Bitte verändere mich immer weiter zum Guten.“

Irgendwann wurde der Teilnehmer selbst Mitarbeiter. Er hatte viele Teilnehmer im Lauf der Jahre. Auch welche, die so schwierig waren wie er selbst früher. Er wusste: Jesus kann auch ihnen die Schuld vergeben und jeden einzelnen Teilnehmer zum Guten verändern.

Manchmal verhält sich dieser frühere Teilnehmer immer noch falsch. Wenn das passiert, bittet er Jesus immer noch um Vergebung. Und Jesus vergibt ihm immer noch.

Nach über 30 Jahren wachsen die „Früchte des Geistes“ immer noch in ihm. Ganz brav im klassischen Sinn ist er nie geworden.

Er erzählt immer noch in der Jungschar, wie sehr Gott jeden einzelnen Menschen liebt,und wie er sie verändern kann.

(K)Einer ist zuviel

Schon aus der Ferne konnte ich sie sehen. Sie war mit ein Grund, warum ich in aller Frühe in Berlin unterwegs war. Eigentlich nur ein Teil von ihr.

Ich war über mein Hobby, das Geocaching, auf sie aufmerksam geworden. Und immer wieder hatte ich von ihr gehört. Und so wollte ich bei dieser digitalen Schnitzeljagd auch diesen „Schatz“ finden.

„Sie“ war eine Giraffe aus Legosteinen. Etwa 6 Meter hoch und ich konnte problemlos unter ihr durchgehen. Das war schon sehr beeindruckend. Ich war extra früh aufgebrochen um sie genau zu untersuchen, ohne dass mich dabei zu viele Menschen beobachten konnten. Denn mein Ziel war nicht die Giraffe, sondern ein einzelner, besonderer Klemmbaustein.

Der Geocache hieß: „Lego – Einer ist zuviel„. Und wie beim Geocaching üblich ging es darum, seinen Namen in ein Logbuch zu schreiben. Es war relativ schnell klar, dass dieses in einem der tausenden Bausteine versteckt war.

Ich hatte Glück und wurde schnell fündig. Der Owner, also die Person, die diesen Cache versteckt hat, hatte den zusätzlichen Baustein unauffällig markiert. Mit einem ganz spitzen Bleistift schrieb ich meinen Namen in das winzige Logbuch und befestigte den Stein wieder an der richtigen Stelle.

Immer wieder musste ich an dieses beeindruckende Bauwerk denken. Ich muss bei solchen Sachen immer überlegen: „Wie macht man so was? Hat sie ein „Skelett“ aus Metall? Wurden dann die Bausteine drum herum gebaut? Wie sieht ein Bauplan für so ein Projekt aus?“

Wenn nicht jeder dieser Bausteine an der richtigen Stelle sitzen würde, wäre es keine Giraffe, sondern eine Banane oder ein Minion oder etwas anderes mit viel Gelb. Aber irgendjemand hat sich Gedanken gemacht, dass man, wenn jeder Stein am richtigen Ort sitzt, daraus eine Giraffe bauen kann. Und so haben vermutlich mehrere Personen nach diesen Plänen eine Giraffe gebaut. Jeder Stein da hin wo seine Stelle ist.

Paulus hat im Brief an die Korinther (1.Korinther 12 ab Vers 12) etwas ganz ähnliches geschrieben. Er hat die Gemeinde Gottes mit einem Körper verglichen. Jede Person hat in der Gemeinde eine eigene Aufgabe. Wie Körperteile am Körper.

Gott hat einen Plan, wie sein Reich aussehen soll. Und für jeden einzeln Menschen einen Plan. Einen Ort, wo er seinen Talenten entsprechend gut hinpasst.

Jeder Mensch hat verschiedene Gaben. Manche können gut singen und machen in einem Chor mit. Wenn ich zu singen beginne, sehen die meisten in der Umgebung nicht besonders glücklich aus. Aber meine Gabe ist eine andere. Ich weiß, wie man Mikrofone, Mischpult, Verstärker und Lautsprecher mit vielen Kabeln verbinden muss, damit man den Chor in einer großen Halle bis in die letzte Reihe hören kann. Daher bin ich (und der Rest vom Technikteam) genau so wichtig, wie jedes einzelne Chormitglied auf der Bühne.

Wenn ich nicht meinen Platz einnehme, sieht die Giraffe schon nicht mehr wie eine Giraffe aus. Sie wird schon in bisschen zur Banane.

Du bist auch wichtig. Ich habe noch nie jemand kennen gelernt, der keine Gaben hatte. Ich wünsche dir, dass du deine Aufgabe entdeckst und dich genau an deinem vorgesehenen Platz für Gottes Reich einsetzt.

Denn: Keiner ist zuviel!

Bildernachweis:

Alle Bilder in diesem Dokument wurden von den Urhebern der Beiträge selbst gemacht oder stammen von https://pixabay.com oder anderen legalen Plattformen.

Die jeweiligen Titelbilder wurden mit der kostenlosen Bildbearbeitungssoftware GIMP – Gnu Image Manipulation Programm – bearbeitet. https://www.gimp.org

Copyright / CC-Lizenz

Dieses Dokument darf zur Vorbereitung von Jungschar- und anderen Gruppenstunden frei verwendet und vervielfältigt werden, solange die Links zu 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

Social Media

Du willst jede Woche über den neuen Beitrag der Jungscharwerkstatt informiert werden?

Dann folge der Jungscharwerkstatt auf

Instagram: https://www.instagram.com/jungscharwerkstatt

Facebook: https://www.facebook.com/jungscharwerkstatt

Pinterest: https://pin.it/445ktl3

Telegram**:** https://t.me/jungscharwerkstatt