

Jungscharwerkstatt Archiv 2016 und 2017



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

Vorwort

Die Idee mit der Jungscharwerkstatt hatte ich schon lange im Kopf. Und am 27. Oktober 2016 habe ich die Adresse Jungscharwerkstatt.de registriert und gleich die Seite erstellt. Am Anfang noch unstrukturiert. 2017 wurde dann ein wöchentlicher Beitrag daraus. Diese ersten beiden Jahre haltet ihr nun in Händen. Wobei „in Händen halten“ eventuell der falsche Ausdruck ist. Es sei denn ihr habt es ausgedruckt. Dann ist es der richtige Ausdruck. Und das empfehle ich euch: Druckt es aus und heftet es ab.

Ich verhaspel mich schon wieder in albernem Wortspielen – sorry. Ihr habt die Datei heruntergeladen und lest nun das Vorwort, weil euch interessiert, warum ich so eine Datei erstelle. Als ich vor vielen Jahren als Jungscharleiter begonnen habe, hatte mein Computer noch 5,25 Zoll Floppy Disks als Speichermedium.

Die Tatsache, dass die meisten von Euch noch nie so ein Ding in den Händen hatten, beweist, dass sich die Zeiten ändern. Was ich damals auf Disketten gespeichert hatte, kann ich heute nicht mehr auslesen. Was ich allerdings auf Papier geschrieben oder ausgedruckt habe, ist heute noch klar lesbar.

Was ich damit sagen will: Die Zeiten ändern sich. Und irgendwann wird es die Jungscharwerkstatt im Internet nicht mehr geben. Ich hoffe, dass das noch viele Jahre dauern wird, aber der Ausdruck bleibt bestehen. Leider kann ich nicht alle Dateien in den Anhang kopieren. Dann schreibe ich die Links rein.

Noch ein paar Worte zu mir und zur Jungscharwerkstatt:

Ich (Bernd „BÖ“ Östreicher) blicke mittlerweile auf über 30 Jahre Jungschar- und fast genau so lange Zeltlagerarbeit zurück und will von meinen Erfahrungen weitergeben. Aber Erfahrung ist nicht alles. Das merke ich jedes Jahr auf der AJC-Jungscharfreizeit (<https://ajc-jungscharfreizeit.de>). Was „die jungen“ Mitarbeiter für Ideen haben. Super! Dinge, auf die ich nie gekommen wäre. Dann versuche ich, diese als Gastbeiträge in die Jungscharwerkstatt zu bekommen

Ich stelle in der Jungscharwerkstatt alle möglichen Programmpunkte zusammen und hoffe, dass ihr diese Seite gut findet.

Nehmt die alten und die neuen Ideen. Setzt sie um!

Kommentiert und kritisiert, wenn ihr Verbesserungsvorschläge habt, schreibt eure Erfahrungen.

Und wenn ihr selber Ideen und Impulse habt, freue ich mich sie hier zu veröffentlichen.

Das Ziel ist, jeden Sonntag (abgesehen von der Sommerpause im August) einen neuen Beitrag zu veröffentlichen. Das wird nicht immer eine perfekt ausgearbeitete Bibelarbeit sein, aber eine Spielidee sollte ich auch im größten Arbeitsstress schaffen. Ich mache die Jungscharwerkstatt ehrenamtlich und habe nicht vor damit Geld zu verdienen. Das verdiene ich als Elektriker.

Erfahrungsgemäß lassen sich nicht alle Ideen 1 zu 1 für die verschiedenen Gruppen übernehmen. Aber als Inspiration sind sie auf jeden Fall nützlich. Das ist der „Werkstatt“-Teil der Jungscharwerkstatt.

Wenn ihr einen Programmpunkt ausprobiert habt, nehmt euch bitte kurz Zeit um die Beiträge auf der Homepage zu kommentieren.

– Was hat gut funktioniert, was nicht?

– Welche Art von Jungschar habt ihr? Mädchen? Jungs? Gemischt? Alter von – bis? Wie viele Teilnehmer?

– Was würdet ihr das nächste Mal ändern?

Das hilft mir, die Beiträge zu verbessern.

Danke

Euer BÖ

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.

Inhaltsverzeichnis

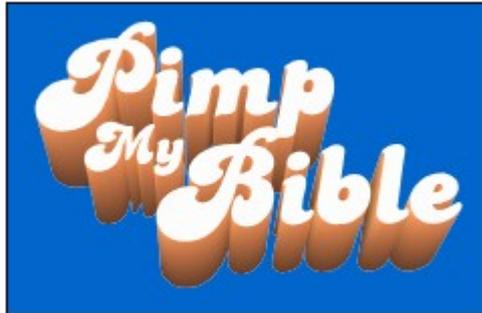
Vorwort.....	2
Pimp my Bible: Bibelregister zum selber basteln.....	6
Sünde ist wie Geld in der Mausefalle.....	8
Mäxle.....	8
Ribbl Dibbl.....	10
Helfende Hände und Hirne gesucht.....	10
Schokokuss-Schleuder.....	10
Helene und Willi.....	11
Geländespiel: Bob der Baumann.....	12
Schnellmerker 1: 5€ Schein.....	14
Böngo.....	14
Maulsperre.....	14
Hochstapler.....	15
Chef – Vize.....	15
Azwenzgranz.....	16
Schnellmerker 2: 10€ Schein.....	19
Kommando Bimberle.....	20
Totwürfeln.....	21
Schiffe versenken (Spieleabend).....	22
Schnellmerker 3: 20€ Schein.....	23
Schnellmerker 4: 50€ Schein.....	23
Mega Bimberle.....	24
Dorfspiel Fotosafari.....	25
Staali schieße (Steinchen schießen).....	26
HausfrauenHockey.....	27
Bodyguard.....	28
Geländespiel „Gladys Aylward“.....	29
Dorfspiel „Multi Tasks“.....	31
Zeitungsklatschen.....	31
Bibelkuchen.....	32
Stadt – Land – Fluss (standard oder extrem).....	33
Schnitzeljagd.....	35
Schokolade auspacken.....	36
Zeit schätzen.....	37
Bannemann (Ballermann).....	37
Montagsmaler.....	38
Material:.....	38
Ablauf.....	38
Varianten.....	38
Tick – Tack – Piep.....	39
Kuchen eindünsten.....	41
Kuchen eindünsten.....	41
Die Sache mit Gertrud.....	43
Material:.....	43
Rund um die Nuss – Spieleabend.....	45
Material:.....	45
Vorbereitung:.....	45
Die Spiele:.....	45
Besetzt.....	47
Mitspielkrimi: Veggie-Day.....	48
Auf dem Bauernhof – Spieleabend.....	49
Eier sammeln.....	49
Pferde beschlagen.....	49
Kühe melken.....	49

Säen.....	49
Schafe eintreiben.....	50
Vogelscheuche bauen.....	50
Tischkickern auf Zeit.....	51
Umsetzung des Turniers.....	51
Zeitplanung.....	52
Benötigte Utensilien:.....	52
Rudern – Spieleabend.....	53
BÖ-Faltblatt – Die Stiftshütte.....	54
5 Minispiele.....	55
DoDo.....	55
...das Fass zum Überlaufen.....	55
Zeitungshockey.....	55
Stuhlfußball.....	55
Krebsball.....	55
Modellrakete BÖ5 – Bauanleitung.....	56
Der Sündenkiller – Gedanke zur Vergebung.....	57
Gerüchte sind wie Konfetti.....	58
MoneyMoneyMoney – Spieleabend rund ums Geld.....	59
Pfennigfuchsen.....	59
Geld weitergeben.....	59
Münzen kegeln.....	59
Geld versenken.....	59
Münzen drehen.....	60
Münzen werfen.....	60
Tough Guy – wer ist der härteste Teilnehmer?.....	60
Mühlesack – Brettspiel zum Mitnehmen.....	61
Ganz schön aufgeblasen – Luftballonspiele.....	62
Volleyball.....	62
.....	62
Ballon zertreten.....	62
Arschbombe.....	62
Ballon rasieren.....	62
Ballonparcour.....	62
Aufblasen.....	62
Tauschspiel (Incl. Andacht zu Matthäus 25, 14–30).....	63
Geocaching – Grundlagen und Einsatz in der Jungschar.....	64
Wasserbomben basteln.....	66
Version 1.....	66
Version 2.....	67
Schatzkarten präparieren.....	69
Schritt 1: Die Straßen und Gebäude einzeichnen.....	69
Schritt 2: Flecken und Falten.....	69
Schritt 3: Brandspuren.....	70
Schritt 4: Feinschliff.....	70
Siebdruck.....	71
Was ist Siebdruck überhaupt?.....	71
Anleitung zum Siebdrucken.....	71
Fidget Spinner.....	74
Regenmacher.....	76
Reformations-Geocache – Gastbeitrag von Siggli.....	78
Station 1: Sola Gratia – Allein die Gnade.....	78
Station 2: Sola fide – Allein durch den Glauben.....	78
Station 3: Solus Christus – Allein Jesus Christus.....	78
Station 4: Sola Scriptura – Allein die Schrift.....	78
Wasserspiele.....	79

Schwammstaffel.....	79
Helmparcour.....	79
Apfelfischen.....	79
Wasserbombenduell.....	79
Die klassische Wasserschlacht.....	80
Ballermann Wetttrinken.....	80
Wasserbombentransport.....	80
Super-Soaker-Schießbude.....	80
Splashyball.....	80
Spiele im Bus.....	81
Ich sehe was, das du nicht siehst.....	81
Wer sieht zuerst.....	81
Rot gegen blau.....	81
Wortkette.....	81
Ich packe meinen Koffer.....	82
Wer bin ich?.....	82
Kennzeichensätze.....	82
Fragen und Aufgaben Teil 1.....	83
Bibelfragen.....	83
Allgemeinwissen.....	85
Aufgaben:.....	85
PutPut-Boot.....	86
Bilderrätsel „Jesus und der Sturm“	88
Jesus geht auf dem Wasser.....	88
Drahtschmuck.....	89
Salzteig.....	91
Gott sieht mehr.....	92
Gott zeigt Samuel den neuen König.....	92
Einfacher Zeitungsdrachen.....	93
Spülen für alle.....	94
Völkerball.....	96
Die gerauchte Bibel.....	97
Der Stern der Weisen – ein Weih-Nachtcache.....	98
Honiglebkuchen.....	102
Stockbrot.....	103
Bärenjägerprüfung.....	105
Unterstützen.....	107
Bildernachweis:.....	107
Copyright / CC-Lizenz.....	107
Social Media.....	107

Pimp my Bible: Bibelregister zum selber basteln

Bibellesen mit einer Jungschargruppe kann ganz schön anstrengend sein. Vor allem, wenn sich die Gruppe noch nicht so gut in der Bibel auskennt und die Mitarbeiter in verschiedenen Bibelversionen jedem Teilnehmer die entsprechende Stelle raus suchen müssen. Abhilfe schafft da ein Bibelregister. Leider eine relativ teure Sache, wenn man für mehrere Kinder eins kaufen will.



Aber warum kaufen, wenn man basteln kann? Auf der Homepage der AJC-Jungscharfreizeit gibt es eine Anleitung dafür. Was ihr zusätzlich braucht ist ein durchsichtiges Klebeband und eine Schere.

Die Anleitung habe ich mal hochgeladen, auf der AJC-Jungscharfreizeit Homepage gibts bei den Downloads noch Druckvorlagen in Schwarzweiß und in Farbe.

<http://theone-andonly.de/jsw-bonus/Bibelregister-anleitung.pdf>

Viel Spass und gute Jungscharstunden damit

Euer BÖ

PS: Bastelt euch doch auch einen passenden Bibeleinband <https://jungscharwerkstatt.de/bibeleinbaende>

Nachtrag am 2.10.2018: Durch eine Umstrukturierung der Jungscharfreizeithomepage gibt es dort keine Downloads mehr. Deshalb ist jetzt hier das Gesamtpaket.

<http://theone-andonly.de/jsw-bonus/PimpMyBible.zip>

Ich füge in das Archiv 2016-2017 einen Screenshot ein. Kommt aber qualitativ und von den Maßen nicht an ein PDF-Download ran.

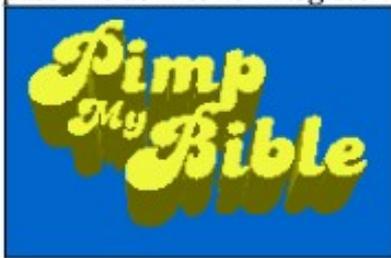
Pimp my Bible - Bibelregister

Anleitung:

1. Tabelle ausdrucken
2. Zwei Zellen mit gleicher Beschriftung ausschneiden (1. Mose und 1. Mose)
3. Ein Stück 19mm Klebeband (ca 4 bis 5 cm lang) über das Register kleben
4. Die 1. Seite des Buches aufschlagen und die eine Seite des Klebebands dort einkleben
5. Die Seite umblättern und das Register in der Mitte falten
6. Die 2. Hälfte des Klebebands festkleben
7. Den Vorgang für jedes Buch in der Bibel wiederholen und dabei darauf achten, dass die Register schön gleichmäßig versetzt sind



Viel Spass mit dem tollen Register!



Wünscht Euch



1. Mose	2. Mose	3. Mose	4. Mose	5. Mose	Josua	Richter	Ruth	1. Samuel	2. Samuel
1. Mos	2. Mos	3. Mos	4. Mos	5. Mos	Jos	Richt	Ruth	1. Samue	2. Samue
1. Könige	2. Könige	1. Chronik	2. Chronik	Esra	Nehemia	Esther	Hieb	Psalmen	Sprüche
1. Könige	2. Könige	1. Chronik	2. Chronik	Esra	Nehemia	Esther	Hieb	Psalmen	Sprüche
Prediger	Hohelied	Jesaja	Jeremia	Klagel.	Hesekiel	Daniel	Hosea	Joel	Amos
Prediger	Hohelied	Jesaja	Jeremia	Klagel.	Hesekiel	Daniel	Hosea	Joel	Amos
Obadja	Jona	Micha	Nahum	Habakuk	Zefanja	Haggai	Sacharja	Maleachi	
Obadja	Jona	Micha	Nahum	Habakuk	Zefanja	Haggai	Sacharja	Maleachi	
Matthäus	Markus	Lukas	Johannes	Apostelg.	Römer	1. Korinth.	2. Korinth.	Galater	Ephesser
Matthäus	Markus	Lukas	Johannes	Apostelg.	Römer	1. Korinth.	2. Korinth.	Galater	Ephesser
Philipp	Kolosser	1. Thess.	2. Thess.	1. Tim.	2. Tim.	Titus	Philemon	Hebräer	Jakobus
Philipp	Kolosser	1. Thess.	2. Thess.	1. Tim.	2. Tim.	Titus	Philemon	Hebräer	Jakobus
1. Petrus	2. Petrus	1. Joh.	2. Joh.	3. Joh.	Judas	Offenb.			
1. Petrus	2. Petrus	1. Joh.	2. Joh.	3. Joh.	Judas	Offenb.			
Judit	Weisheit	Tobit	Sirach	Baruch	1. Makk	2. Makk	Zu Ester	Zu Daniel	Manasse
Judit	Weisheit	Tobit	Sirach	Baruch	1. Makk	2. Makk	Zu Ester	Zu Daniel	Manasse

Sünde ist wie Geld in der Mausefalle

... erst verlockend und dann schädlich.

Um die Wirkung von Sünde zu verdeutlichen, hab ich eine Mausefalle mit einem 10 Euroschein präpariert. Es war nicht ganz so offensichtlich, wie auf dem Foto. Und prompt hat einer der „üblichen Verdächtigen“ danach gegriffen. Natürlich hatte ich die Falle soweit ausgeleiert, dass sie nicht mehr zu kräftig zuschlägt und die Schlagkraft vorher am eigenen Finger ausprobiert. Aber der Schreck war ausreichend um zu verdeutlichen, was ich sagen wollte. Dazu kam dann ein kurzer Impuls zu **Römer 6,23** Denn die Sünde wird mit dem Tod bezahlt. Gott aber schenkt uns in der Gemeinschaft mit Jesus Christus, unserem Herrn, ewiges Leben.



Mäxle

Mäxle ist ein Spiel, das man in kürzester Zeit vorbereitet hat.

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

Alter ab 8

Benötigt werden 2 Würfel, 1 Würfelbecher, eine Unterlage (z.B.: Bierdeckel oder Buch), ein Blatt und ein Stift

Spielanleitung:

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“

Ribbl Dibbl

Ribbl Dibbl ist ein Spiel für 4 bis 20 Teilnehmer ab 8

Benötigt wird ein Korke, eine Kerze und 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 Korke 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.

Stichwort Leiterwillkürkonstante

Helfende Hände und Hirne gesucht

Hast Du Lust, in der Jungscharwerkstatt Beiträge zu verfassen und damit anderen Jungscharmitarbeitern die Arbeit zu erleichtern?

Dann melde Dich einfach.

Schokokuss-Schleuder

Eine Woche vor dem Zeltlager hatte ich die Idee eine Schokokuss-Schleuder zu bauen. Hat zeitlich nicht mehr zum Bauen gereicht, aber Pläne hab ich bei einem Baumarkt gefunden.

https://toom.de/fileadmin/user_upload/selbstbauideen/pdf/Nachbauanleitung_Schokokuss_Wurfmaschine_05.pdf

Wie immer gilt: Kauft wo ihr wollt. Ich will mit der Jungscharwerkstatt kein Geld verdienen.

<https://jungscharwerkstatt.de/unterstutzen>

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.

Geländespiel: Bob der Baumann

Dieses Geländespiel wurde für die AJC-Jungscharfreizeit 2016 von Juliane, Lol, Sven und mir entwickelt.

Wichtig: Alle Aktionen im Wald müsst ihr im Vorfeld mit dem Förster abklären!

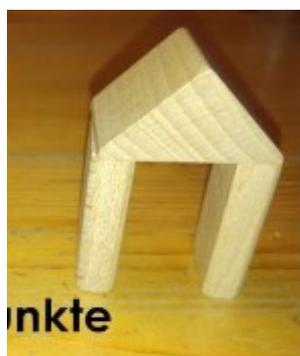
Auf der Jungscharfreizeit waren etwa 100 Teilnehmer von 8 bis 13 im Wald. Geht aber auch mit weniger und vermutlich auch mit deutlich mehr Teilnehmern.

Material:

Lackierte Schaschlikspieße, Bauklötze, Zwei Tische im Wald

Im Wald waren bunt lackierte Schaschlikspieße verteilt. Etwa 1500 grüne und 500 rote. Außerdem hatten die Bösen jeweils einen Goldenen. Die Aufgabe der Teilnehmer war, Bauholz für Gebäude zu sammeln. Eben diese Spieße.

An einer Tauschstation bekamen sie für einen grünen Spieß einen Stein bzw ein Brett, für einen roten ein Fundament bzw. ein Dach und für einen Goldenen einen Bogen.



Direkt neben der Tauschstation war ein weiterer Tisch an dem die Gebäude gebaut wurden, sobald genügend Steine da waren und die Punkte gut geschrieben wurden. Die Bauklötze konnten also direkt wieder zur Tauschstation zurück gebracht werden.

Jede Gruppe hatte ein „Lager“ in der Nähe der Stationen an dem die Klötze gesammelt wurden bis genügend für ein Gebäude gesammelt waren.



Die „Bösen“ Mitarbeiter hatten mehrere Aufgaben:

1. Den Teilnehmern die Spieße ab zu nehmen. Bringt mehr Action ins Spiel
2. Die ausgleichende Gerechtigkeit: Wie immer bei Geländespielen mit großer Altersspanne bei den Teilnehmern sollten die „Bösen“ die Älteren jagen und die Jüngeren nicht. Die Teilnehmer sollten das möglichst nicht bemerken Stichwort: Leiterwillkürkonstante
3. Und das ist in diesem Spiel was besonderes: Goldene Spieße ins Spiel bringen. Stehenbleiben und den Spieß hoch halten. Der Teilnehmer, der als erstes da ist bekommt den Spieß und einen Vorsprung.

Sieger ist die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat.

Im Anhang ist noch mal ne pdf-Datei mit den Punkten pro Gebäude

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/16/Bob-der-Baumeister.pdf>

Schnellmerker 1: 5€ Schein

Lasst die Teilnehmer einen 5 Euro-Schein (2013er Version) genau anschauen. Wenn ihr ihn wieder habt, stellt folgende Fragen:

1. In wievielen Sprachen steht „Euro“ auf dem Schein? (in 3)
2. Wieviele Euro-Zeichen sind zu sehen? (3 mal. 1 mal offensichtlich, 2 mal im Hologramm)
3. Wieviele Säulen sind am Bogen auf der Vorderseite zu sehen? (4)
4. In wievielen Sprachen wird die Europäische Zentralbank EZB im Copyright erwähnt? (9)
5. Wieviele Bögen hat die unterste Ebene des Aquädukts auf der Rückseite? (8)
6. Was befindet sich oberhalb der Unterschrift des Präsidenten der EZB? (Europaflagge)
7. Wieviele Striche sind links vom Copyright? (28)

Sollte mir ein Fehler unterlaufen sein, meldet euch bitte kurz, damit ich ihn korrigieren kann.

Böngo

Böngo ist eine Version von Bingo.

Da man aber zum Bingo-Spielen spezielle Gräte braucht, hab ich für die AJC-Jungcharfreizeit eine Version mit 2 Würfeln entwickelt.

Druckt die pdf-Datei aus (4 Seiten pro Blatt gibt handliche Kärtchen)

Jeder Teilnehmer bekommt ein Kärtchen und der Mitarbeiter würfelt mit 2 Würfeln.

Die Teilnehmer dürfen gewürfelte Zahlen durchstreichen. Wer eine Viererreihe waagrecht, senkrecht oder diagonal voll hat, muss laut BÖNGO rufen und hat gewonnen.

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/16/Boengo.pdf>

Maulsperre

Benötigt werden Streichhölzer mit abgebrochenem Kopf und Begriffskärtchen.

Ein Teilnehmer bekommt ein Streichholz hochkant zwischen die Zähne und muss einen Begriff von einem Kärtchen vorlesen. Die anderen müssen raten.

Einfach so: Ein TN erklärt allen das Wort.

In Teams: Ein TN erklärt allen Teams, das Team, welches zuerst die Lösung hat, bekommt den Punkt. ODER der TN erklärt nur seinem Team das Wort. Dann geht es auf Zeit. Wer in x Minuten die meisten Begriffe hat.

Hochstapler

Material: für jeden Teilnehmer etwa 15-25 Streichhölzer und eine Flasche

Ablauf: Jeder Teili bekommt die gleiche Anzahl Streichhölzer. TN 1 legt 1 Streichholz auf den Flaschenhals und schiebt die Flasche weiter zu TN 2. Der legt wiederum ein Holz auf die Flasche 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.

Chef – Vize

Die Mitspieler sitzen im Kreis bekommen einen Namen: Chef, Vize, 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.

Azwenzgranz

Seit vielen Jahren basteln wir in der Bubenjungschar in Gammesfeld den etwas anderen Adventskranz.

Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Als Kranz hatten wir schon PKW- und Kart-Reifen, eine Kabeltrommel, ein Lenkrad, Kunststoffrohr, eine Klobrille u.s.w.

Vier Kerzen und ein bisschen Glitzerzeug und Sterne drauf geklebt.

Zack, fertig: Azwenzgranz

Hier ein paar Inspirationen



Azwenzgranz 2015: Lenkrad



Azwenzgranz 2014: Kunststoffrohr mit 24 Kerzen



Azwenzgranz 2017: Kabeltrommeln als Weihnachtsbaum



Azwenzgranz 2018: Rettungsring und erster Vertikalazwenzgranz



Azwenzgranz 2019: Gollobbeform (Gugelhupf-Form)



2020: Elektrisch beleuchtetes Lenkrad



Azwenzgranz 2021: Autoreifen mit "Schneeketten" am Grill-Dreibein



2022: Klobrille an der Wand



2023: Schweißdraht-Rolle

Schnellmerker 2: 10€ Schein

Lasst die Teilnehmer einen 10 Euro-Schein (2014er Version) genau anschauen. Wenn ihr ihn wieder habt, stellt folgende Fragen:

1. Wie viele Buchstaben sind in der Seriennummer? (2)
2. Wie lang ist die Seriennummer insgesamt? (incl. Buchstaben 12-stellig)
3. Wie viele Bögen hat die Brücke auf der Rückseite? (3)
4. Wie oft steht die Zahl ZEHN **als Wort** auf dem Schein? (gar nicht)
5. Welche Jahreszahl steht auf dem Schein? (2014)
6. Wie viele Säulen sind am Torbogen auf der Vorderseite zu sehen? (6)

Sollte mir ein Fehler unterlaufen sein, meldet euch bitte kurz, damit ich ihn korrigieren kann.

Kommando Bimberle

Ein Teilnehmer wird zum Kommandant Bimberle. Die anderen Teilnehmer 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 Doppelpkant: 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.

Totwürfel

Eingesendet von Sigg

Ab 3 Spielern spielbar.

Material:

Stift und Zettel, Sechs Würfel

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.

Schiffe versenken (Spieleabend)

Eingesendet von Sigggi

Das Schiff „Kasimir“ sucht eine neue Besatzung. Nur die besten der besten kommen in Frage. Deshalb hat die Schiffsleitung sich entschlossen einen Wettbewerb zu machen, um das beste Team zu erkennen.

Vorbereitung:

Schiffe versenken aufzeichnen

2 oder mehr Teams spielen gegeneinander. Hinter den Feldern befinden sich verschiedene Schiffe, Sonderfelder und leere Felder.

Die Teams wählen abwechseln ein Feld und bekommen anschließend die entsprechende Frage, Aufgabe etc. gestellt.

Das Spiel kann durch neue Fragen, Spiele bzw. Spielplan erneut gespielt werden.

Folgende Schiffe sind waagrecht, senkrecht oder diagonal versteckt:

- 2 Forschungsschiffe á 5 Felder (Wissen – Quizfragen, 10P)
- 1 Kreuzfahrtschiff á 5 Felder (Spiel u. Spaß 10P – 5P – 3P)
- 2 Seenotrettungskreuzer á 4 Felder (Bonus 10P)
- 2 Kriegsschiffe á 3 Felder (Wettkampf 10P – 5P – 3P)
- 1 Fischkutter á 3 Felder (Essen u. Trinken 10P – 5P – 3P)

Bei Kreuzfahrtschiff, Kriegsschiff und Fischkutter treten die Teams gegeneinander an und bekommen entsprechend ihrer Leistung Punkte.

Bei Forschungsschiff geht die Frage nur an das Team, das an der Reihe ist.

Anhang: PDF mit Aufgaben und Rätseln

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/16/schiffe-versenken-abend.pdf>

Schnellmerker 3: 20€ Schein

Lasst die Teilnehmer einen 20 Euro-Schein (2015er Version) genau anschauen. Wenn ihr ihn wieder habt, stellt folgende Fragen:

1. Der eine Fensterbogen im Hologramm ist durchsichtig. Was sieht man beim Durchschauen? (Ein Frauengesicht / das Gesicht von Europa)
2. Wie viele Blütenblätter hat die Blüte im hinteren Spitzbogen? (6)
3. Wie oft berührt die Brücke auf der Rückseite das Wasser? (5mal)
4. Welche Farben haben die Spitzbögen auf der Vorderseite? (blau und rot)
5. Die eine 20 auf der Vorderseite schimmert im Licht. In welcher Farbe? (grün)
6. Kann man im Hologramm die Spitzbögen der Vorderseite oder die Brücke der Rückseite erkennen? (Spitzbögen)
7. Im Hologramm und im Wasserzeichen ist die 20 mehrfach zu finden. Aber wie oft ist sie „richtig gedruckt“ zu sehen? (3 mal)

Sollte mir ein Fehler unterlaufen sein, meldet euch bitte kurz, damit ich ihn korrigieren kann.

Schnellmerker 4: 50€ Schein

Lasst die Teilnehmer einen 50 Euro-Schein (2002er Version) genau anschauen. Wenn ihr ihn wieder habt, stellt folgende Fragen:

1. Auf der Vorderseite sind mehrere Gebäude. Wie viele? (2)
2. Wie oft ist die Zahl 50 zu erkennen? (1mal Wasserzeichen, 1mal im Durchblick gestückelt, 1mal im Hologramm und 5 mal klar zu erkennen)
3. In wie vielen Sprachen steht Euro auf dem Schein? (2)
4. Welche Jahreszahl steht auf dem Schein? (2002)
5. Hinter dem Copyright-Zeichen steht in verschiedenen Sprachen das Kürzel der Europäischen Zentralbank. In wie vielen? (5)
6. Wie oft ist die Seriennummer auf der Rückseite zu erkennen? (2 mal)
7. Auf der Rückseite sind unten links mehrere Sterne zu erkennen. Wie viele? (6)

Sollte mir ein Fehler unterlaufen sein, meldet euch bitte kurz, damit ich ihn korrigieren kann.

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

Dorfspiel Fotosafari

Im Vorfeld müssen in einem genau definierten Bereich des Ortes viele Fotos gemacht werden, die sich bis zum Spiel nicht verändern. Kleine Details: Ein Wappen oder das Baujahr des Hauses, das an der Wand steht. Eine besondere Haustür. Ein schönes Blumenbeet...

Je mehr Fotos es gibt umso spannender wird es.

Die Teilnehmer ziehen in Gruppen (mit je einem Mitarbeiter) los und müssen die Details finden. Wer die Meisten gefunden hat, ist Sieger.

Varianten:

- ein Foto, das nur eine einzige Gruppe entdeckt hat, gibt 2 Punkte, während ein Foto das 2 oder mehr Gruppen haben nur einen Punkt bringt.
- Jede Gruppe bekommt einen Foto oder ein Handy und muss die Details fotografieren.
- Auf den ausgeteilten Fotos sind Mitarbeiter oder andere Personen. Die Teilnehmer müssen die jeweiligen Situationen nachstellen und fotografisch festhalten



Stali schieße (Steinchen schießen)

Material:

- spezielle Stalischieß-Steinchen oder Mühlesteine
- 2 Tische werden als Spielfläche direkt hintereinander gestellt

Jede Gruppe bekommt sie gleiche Anzahl an Steinen. Die eine in Schwarz, die andere in Weiß. Diese werden jeweils unter den Teilnehmern aufgeteilt.

1. Am einen Tische wird geschubst, am Anderen ist das Ziel
2. Eine Gruppe beginnt und schubst einen Stein vom einen Ende der Tafel möglichst dicht an das Andere. Wenn er auf dem Tisch liegen bleibt ist er logischerweise der vorderste Stein. Also ist die andere Mannschaft dran, bis ein Stein von ihr vorne liegt.
3. Die Mannschaft die nicht vorne liegt kann entweder vorlegen oder den/die führenden Stein/e runterschießen. dies wird so oft probiert, bis es klappt, oder die Steine der Gruppe ausgehen.
4. Innerhalb der Mannschaft, dürfen die Teilnehmer so oft wechseln wie sie wollen.
5. Steine die vom Tisch fallen sind aus dem Spiel, egal ob sie zu stark geschossen, oder von einem anderen Stein abgeschossen wurden.
6. Wenn einer Mannschaft die Steine ausgehen, darf die Mannschaft mit den verbleibenden Steinen weiterspielen. Jeder Stein vor dem ersten Gegnerischen bringt einen Punkt. Sollte die Mannschaft ihren vordersten Stein vom Tisch schießen, oder einen gegnerischen Stein vor ihren Ersten stoßen, kann sie immer noch verlieren.

Wenn beide Mannschaften alle Steine verschossen haben, wird gezählt. Jede Runde endet X zu Null

Variationen:

- Hindernisse: Auf dem Tisch werden Hindernisse aufgebaut. Schanzen, Brücken und was Euch sonst noch einfällt
- Verlängerung: Mit einem Brett wird der Tisch verlängert. Steine die auf der Verlängerung liegen bleiben, zählen wie Steine auf dem Tisch
- Durchfall: In das Verlängerungsbrett werden Löcher gebohrt, durch die Steine durchfallen



HausfrauenHockey

Material:

2 stabile Schrubber bzw die nur Stiele

1 stabiler Putzlappen

2 Stühle als Tore



Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt und sitzen sich an den Seiten des Raumes gegenüber. Jede Gruppe wird durchnummeriert damit jeder Teilnehmer klar definiert ist. Der Mitarbeiter legt als Schiedsrichter den Lappen und die Schrubber mitten in den Raum und zeigt mit den Fingern beiden Gruppen gleichzeitig, wer dran ist.

Das ist dann auch gleich der Startschuss und die beiden Aufgerufenen schnappen sich den Schrubber. Ziel ist es, den Lappen nur mit dem Schrubber ins gegnerische Tor zu befördern. Ist dies einem Mitspieler gelungen, bekommt er einen Punkt und die nächste Runde beginnt mit anderen Teilnehmern.

WICHTIG! Manchmal artet der Kampf aus. Wenn es zu aggressiv wird, brecht die Runde ab.

Bodyguard

Material:

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. Der Schütze, der getroffen hat wird zum neuen Bodyguard, der bisherige Bodyguard wird Promi und der bisherige Promi geht in den Kreis.

Geländespiel „Gladys Aylward“

Auf der Jungscharfreizeit 2015 war das biblische Thema Gladys Aylward (https://de.wikipedia.org/wiki/Gladys_Aylward). Das war eine britische Missionarin in China.

Also sollte das Geländespiel chinesisch angehaucht sein.

Die Geschichte des 8. Tages kurz zusammengefasst:

Es bricht Krieg mit Japan aus. Mr. Low bringt Waisenkinder in Sicherheit. Gladys findet in der Bibel die Anweisung : Fliehet

Der Gedanke für das Spiel war, dass die Kinder sich in 10 „Dörfern“ Geld verdienen, damit zum Markt gehen und Reiskörner kaufen, die sie mit Essstäbchen in ihr Dorf transportieren. Das Dorf mit den meisten Reiskörnern ist Sieger.

Wichtig: Alle Aktionen im Wald müsst ihr im Vorfeld mit dem Förster abklären!

MATERIAL

- für jeden Teilnehmer ein Puzzle mit unserem Freizeitlogo
- für jeden Teilnehmer ein Satz Essstäbchen
- Für jedes Dorf eine Reisschüssel, eine Bank und einen Mitarbeiter
- Absperrband rund um den Markt
- Ein Sack Reis*
- Ein paar „böse“ Ninjas

AUSGANGSLAGE

Schon morgens beim Appell sind Krieger da, man bemerkt schon die Unruhen.

Nachmittagsprogramm beginnt: böse Ninjas kommen ins große Zelt und vertreiben die Kinder in die Dörfer.



ABLAUF

Es herrscht Krieg zwischen China und Japan

Kinder fliehen in Dörfer sind auf der Suche nach Nahrung

Gladys befindet sich am Marktplatz

Die TN müssen in den Dörfern Geld verdienen -> müssen im Dorf ihrer eigenen Spielgruppe ein Puzzle lösen, um sich „1 kuángfēng“ zu verdienen.

Bei Gladys am Marktplatz können die TN Essen (Reis) kaufen -> 1 Reis kostet 1 kuángfēng

TN muss den einen Reiskorn mit Stäbchen ins Dorf transportieren.

Aber Achtung!: Krieger/Ninjas aus Japan können jederzeit Geld und Reis abnehmen.

Es gibt eine Strafzeit im Dorf für diejenigen Teilnehmer, die das Reiskorn nicht mit Stäbchen transportieren.

Sieger ist am Ende die Gruppe, die die meisten Reiskörner im Dorf hat.

*als Reiskörner verwendeten wir längliche Maischips, wie sie oft als Füllmaterial in Paketen zu finden sind.
Vorteile: Leicht zu transportieren und im Gegensatz zu Styropor leicht abbaubar. Nachteil: Die Chips, die wir hatten waren nicht gleich groß, was die Teilnehmer dazu brachte, sie zu halbieren und doppelt Punkte zu kassieren.

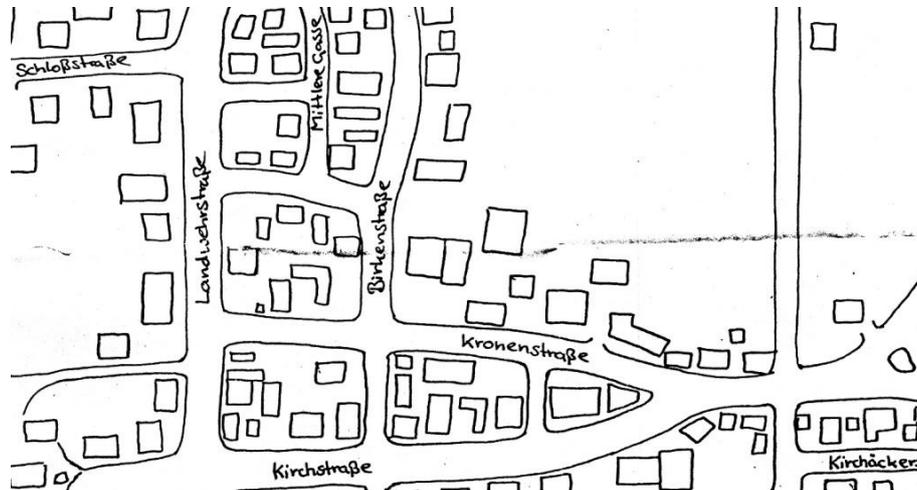
Dieses Spiel wurde entwickelt von Juliane, Ulrike, Michelle und mir

Dorfspiel „Multi Tasks“

Ursprünglich veröffentlicht auf theone-andonly.de in Zeiten vor PDF (zumindest kannte ich PDF noch nicht) hab ich das alte Dorfspiel der AJC-Jungscharfzeit mal in ein ordentliches Format gebracht.

Der Grundgedanke ist, dass die Teilnehmer die Ortschaft in der das Zeltlager stattfindet besser kennen lernen und die Anwohner erfahren, was auf dem Zeltplatz los ist.

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/17/MultiTasks.pdf>



Zeitungsklatschen

Vorbereitung:

Aus alten Zeitungen wird ein „Knüppel“ gerollt. Ungefähr 30 cm lang und 4 cm Durchmesser.

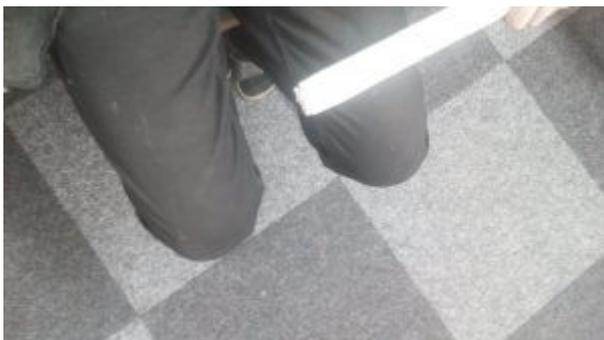
Durchführung:

Alle sitzen im Kreis, ein Mitarbeiter steht in der Mitte. Er fängt bei einem Teilnehmer an und holt mit dem Knüppel aus. Der Teilnehmer nennt schnell einen Namen aus der Runde, den die Person in der Mitte schlagen soll. Die genannte Person sollte den nächsten Namen sagen, bevor der Schläger in der Mitte auf seinen Oberschenkel geschlagen hat. Sonst muss Sie in die Mitte. Sagt sie rechtzeitig einen weiteren Namen muss der Schläger versuchen die nächste Person zu treffen. Das geht so weiter, bis jemand getroffen wird, dann muss die getroffene Person in die Mitte und der bisherige Schläger darf sich setzen und die erste Person bestimmen, die angegriffen werden soll.

Achtet darauf, dass nicht zu brutal zugeschlagen wird. Zur Not könnt ihr einen „spontanen“ Impuls zu Matthäus 7,12 „raushauen“ (Behandelt die Menschen so, wie ihr selbst von ihnen behandelt werden wollt – das ist es, was das Gesetz und die Propheten fordern.)

Variationen:

– anstelle von Namen werden Zahlen oder Farben oder Tiere oder Popstars oder Fußballer oder ... vergeben.



Bibelkuchen

Backen und gleichzeitig Bibelkenntnisse erwerben geht beim Bibelkuchen backen. Die Zutaten sind „verschlüsselt“



5,5 Tassen 1. Könige 5, 2

1,5 Tassen Jesaja 7, 22

6 Jeremia 17, 11

4 Tassen Sprüche 30, 33

2 Tassen 1. Samuel 30, 12

2 Tassen Jeremia 24, 2

1,5 Tassen 2. Mose 3, 8

1 Tasse 4. Mose 17, 23

1 Prise 3. Mose 2, 13

3 Esslöffel Offenbarung 18, 13

1 Päckchen Backpulver (hab ich nicht in der Bibel gefunden, ist aber ganz wichtig!)

Alle Zutaten nacheinander miteinander vermengen, in eine gefettete Springform oder Muffinblech füllen und 70 – 80 Minuten backen: Ober-/Unterhitze 200° Umluft: 175°

Wenn ihr keine Backerfahrung habt, probiert es zuerst mal daheim aus, dann klappt's in der Jungschar besser.

PS: Wenn ihr Einmachgläser habt, könnt ihr den Kuchen auch „eindünsten“!

<http://jungscharwerkstatt.de/kucheneinkuensten>

PPS: Es gibt natürlich viele andere Rezepte für Kuchen, Brote oder andere Dinge die man auf „biblisch“ übersetzen kann. Schreibt sie als Kommentar unter diesen Beitrag.

Stadt – Land – Fluss (standard oder extrem)

Stadt – Land – Fluss ist ein Klassiker und schnell vorbereitet.

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**
- 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**
- Wenn ihr mutig seid: **Schimpfwort** oder **Mordwaffe**
- und so weiter

Schnitzeljagd

Der Klassiker unter den Geländespielen.

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine bekommt einen Sack mit Hobelspänen oder ein paar Brocken Straßenkreide (<https://jungscharwerkstatt.de/strassenkreide>) oder Ytong-Stein (fragt mal beim Maurer eures Vertrauens) 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 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.



Schokolade auspacken

Material:

- Würfel
- Schokolade
- Zeitungspapier
- Handschuhe
- Schal
- Mütze
- Messer und Gabel

Vorbereitung:

Eine Tafel Schokolade wird in einige Lagen Zeitungspapier eingewickelt und evtl mit Klebeband oder Paketschnur verstärkt

Ablauf:

Alle sitzen um den Tisch. Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 würfelt zieht sich schnell Handschuhe, Schal und Mütze an und beginnt mit Messer und Gabel die Schokotafel auszupacken. Sobald Schokolade sichtbar ist, darf er natürlich auch davon essen. Das Problem dabei ist, dass die anderen weiter würfeln. Und sobald der Nächste eine 6 würfelt, bekommt dieser Handschuhe, Schal, Mütze und Besteck vom bisher Auspackenden und darf weitermachen. Gegessen wird natürlich auch mit Messer und Gabel.

Das Spiel endet, sobald die Schokolade weg ist.



Zeit schätzen

Material:

Handy mit Countdownfunktion oder Kurzzeittimer (Küchenwecker)

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

Bannemann (Ballermann)

Bannemann ist ein Klassiker der Jungscharspiele und unter vielen Namen bekannt. Z.B.: Drei Stöcke, Ballermann, Verstecken mit Freischlagen, Pyramide, Dreibein...

Ein Teilnehmer ist der Wächter. Er stellt einen kleinen Holzklotz* aufrecht an einem gut einschubaren Platz auf. Die restlichen Teilnehmer verstecken sich



. Nun muss der Wächter versuchen, die Mitspieler zu fangen und zwar folgendermaßen:

Sieht er einen Mitspieler, rennt er zum Klotz und ruft dessen Namen (oder auch „Eins, zwei, drei, vier, Namen“). Der Gefangene muss sich dann neben den Klotz setzen. Die noch freien Mitspieler versuchen ihrerseits, den Klotz umzuwerfen, bevor sie gefangen werden. Gelingt dies, sind alle bisher Gefangenen wieder frei und der Wächter muss den Klotz wieder aufstellen und weiter suchen.

Der erste der danach abgeschlagen wird wird der nächste Wächter. Es sei denn, ein nachfolgender Spieler schlägt wieder frei. Wenn der letzte Gesuchte frei schlägt, muss der Wächter noch mal suchen.

*in anderen Versionen nimmt man einen Eimer oder stellt drei Stöcke als Dreibein oder Pyramide auf.

Montagsmaler

Material:

- Kärtchen mit Begriffen
(siehe <http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2017/01/Montagsmaler.pdf>)
- Tafel, Flipchart, Großer Block o.Ä.
- Stift



Ablauf

Die Teilnehmer werden in zwei Teams aufgeteilt. Nun wird von den Teams immer abwechselnd einer zum Zeichnen ausgewählt.

Der Mitarbeiter zeigt dem ersten Teilnehmer von Team A ein Kärtchen mit dem Begriff. Der muss nun gezeichnet werden. Beide Teams dürfen mitraten und rufen mögliche Lösungen in die Runde. Das Team, das zuerst auf die richtige Lösung kommt, erhält einen Punkt. Der Zeichner hat dabei 2 Minuten Zeit, um möglichst viele Begriffe nacheinander aufs Papier zu bringen..

Nach zwei Minuten kommt nun der erste Teilnehmer von Team B dran usw.

Am Ende gleicht es sich so aus, dass ein Team immer einen Mitspieler weniger hat.

Das Team, das die meisten Punkte hat, gewinnt.

Varianten

- Jeder Teilnehmer zeichnet nur für seine Gruppe. Nachteil: Unterschiedlich schwere Begriffe sorgen für Ungerechtigkeit.
- Es wird immer abwechselnd gezeichnet. Ohne Zeitlimit

Tick – Tack – Piep

In Anlehnung an das Spiel „Tick-Tack-Bumm“ von Piatnik

Material:

Handy mit Countdownfunktion, Küchenwecker oder die „Bombe“ aus dem Originalspiel
Kärtchen mit verschiedenen Aufgaben (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)
- ...

Kärtchen zum PDF Download <http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2016/12/Tick-Tack-Piep.pdf>

Kuchen eindünsten

Kuchen eindünsten

Gastbeitrag von Roland

Grundsätzlich muss man sich für ein Kuchenrezept entscheiden (z.B.: Bibelkuchen <http://jungscharwerkstatt.de/bibelkuchen>). Es sollte ein Rührkuchen sein, d.h. eine Schwarzwälder ist nicht im Ganzen (mit Sahne und so) eindünstbar, was nicht heißen soll dass man beim Aufmachen nicht Schlagsahne, Schokostreusel und evtl. auch Kirschen verwenden kann.



So ein Eindünstglas ist nicht geeignet, da man den Kuchen nicht richtig raus bekommt.

1. Als Backform nimmt man die besagten Eindünstgläser. Hierbei sollte man auf die Entformbarkeit achten, wenn man den Kuchen in einem Stück wieder aus der Form bringen möchte, also nicht die bauchige Form.
2. Glas mit Butter bestreichen
3. Teig zusammenrühren.
4. Den Teig in die Gläser geben, ca. bis zur Hälfte. Der Dichtrand muss sauber bleiben auch wenn der Kuchen gebacken ist.
5. Wir haben den Kuchen immer zur Hälfte ganz normal gebacken und dann den Deckel aufgelegt und mit den Klammern befestigt mit unterschiedlichem Erfolg. Bei einer Backaktion sind viele Gläser aufgegangen. Ich denke das Entscheidende ist, dass der Gummi immer nass ist, sonst bleibt am Ende das Glas nicht zu. Beim normalen Eindünsten im Backofen werden die Gläser in ein Backblech mit Wasser gestellt und nasse Küchentücher oben auf die Gläser gelegt. Ihr könnt aber auch andere Vorgehensweisen ausprobieren, z.B. fertig backen und dann erst den Deckel drauf und bei niedrigen Temperaturen eindünsten oder den Deckel schon von Anfang an auflegen.



Gutes Einmachglas. Da geht der Kuchen auch wieder raus...

6. Die Kuchen abkühlen lassen und dann erst die Klammern entfernen.

7. Ich wünsche euch viel Spaß und einen guten Appetit.



Eingedünsteter Marmorkuchen. In der Version mit Schraubverschluss.

Das sind meine Erfahrungen mit Kucheneindünsten.

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: <http://www.lmdfdg.com/?q=laternenstab+holz>)
- 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.

Rund um die Nuss – Spieleabend

Ein Spieleabend zum Thema „Nüsse“ aus den alten Jungscharordnern vermutlich von Othmar und/oder Jochen und/oder mir. Hinweis: Nicht alles was Nuss heißt, ist auch eine. Das sehen wir aber heute mal nicht so eng.

Material:

- Papier
- Stifte
- Glas
- Stoppuhr
- Karten mit Nussarten
- Nussknacker
- Würfel
- Kokosnüsse
- Walnüsse
- Mühle
- Waage
- Haselnüsse mit Schale

Vorbereitung:

Die Teilnehmer werden in gleich starke Gruppen eingeteilt.

Die Spiele:

Nüsse Dalli Dalli

Innerhalb einer Minute muss jede Gruppe möglichst viele Begriffe aufschreiben in denen „Nuss“ vorkommt.

Nüsse raten

Jeder Spieler bekommt 7 Nüsse. Alle Spieler aus Gruppe 1 treten gleichzeitig gegen alle Spieler aus Gruppe 2 an. Alle Spieler der Gruppe 1 füllen ihre Hände mit Nüssen so, dass die Spieler der Gruppe 2 nicht sehen können, wie viele Nüsse sich in jeder Hand befinden. Die Aufgabe der Gruppe 2 besteht darin, zu erraten wie viele Nüsse sich in der Hand des jeweiligen Gegenspielers befinden. Errät der Herausforderer die Anzahl, bekommt er von seinem Gegenspieler die Nüsse ausgehändigt. Bei Abweichung nach oben oder unten muss der Herausforderer die Differenz an Nüssen herausgeben. In der nächsten Runde nimmt Gruppe 2 die Nüsse in die Hand und Gruppe 1 rät.

Wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden die meisten Nüsse hat, hat dieses Spiel gewonnen.

Nüsse werfen

Jede Gruppe erhält die gleiche Anzahl an Nüssen. Ein Spieler aus jeder Gruppe bekommt einen Eimer und versucht die Nüsse, die seine Mitspieler ab einer bestimmten Linie werfen zu fangen. Sieger ist die Gruppe, die am Ende die meisten Nüsse im Eimer hat.

Nüsse knacken

Innerhalb einer Minute sind von jeder Gruppe Haselnüsse zu knacken. Nach dem Startzeichen knackt der erste Mitspieler aus jeder Gruppe die erste Nuss und legt den Kern in eine Schüssel. Er gibt schnell den Nussknacker an den nächsten Mitspieler weiter. Welche Gruppe hat nach einer Minute die meisten Nüsse geknackt?

Nüsse schätzen

In einem Einmachglas befinden sich vorher abgezählte Nüsse. Welche Gruppe schätzt die Anzahl am genauesten?

Nüsse beißen

Jede Gruppe erhält einen Würfel und 20 Haselnüsse ohne Schale. Es wird in jeder Gruppe abwechselnd gewürfelt. Wer eine 3 würfelt darf eine Nuss vom Gruppenhaufen essen. Welche Gruppe hat zuerst alle Nüsse aufgegessen?

Nuss schälen

Welche Gruppe hat zuerst das Kokosmark aus einer vorher noch verschlossenen Kokosnuss geholt?



Nüsse mahlen

Welche Gruppe mahlt am schnellsten 200 Gramm Haselnüsse?

Nüsse ordnen

5 Nussarten sind nach der Schalengröße zu sortieren. Welche Gruppe hat das zuerst fehlerfrei geschafft? Jede Gruppe bekommt 5 Karten auf denen die Nussarten stehen.

- Haselnuss
- Erdnuss
- Walnuss
- Paranuss
- Kokosnuss

Besetzt

Material:

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

Mitspielkrimi: Veggie-Day

Auf der Jungscharfreizeit 2016 gab es einen vegetarischen Tag, weil Daniel aus der Bibel sich weigerte Götzen geweihtes Fleisch zu essen.

Beim Abendprogramm wurde den Teilnehmern aber eine andere Version aufgetischt:

Am Abend des vegetarischen Tages stellt sich raus, dass beim Bauern die Schweine aus dem Stall geklaut wurden und es deshalb auf der ganzen Freizeit kein Fleisch geben wird. Die Teilis müssen die Schweine finden.



Dreizehn Personen wurden schon von der Polizei ermittelt und sollen von den Teilnehmern in Zeltgruppen befragt werden. Wie sich im Verlauf der Ermittlungen heraus stellte, gab es doch den einen oder anderen Verdachtsmoment. Nach Ablauf der Zeit (eine gute Stunde) kamen alle im großen Zelt zusammen und die Polizisten konnten dank der Mithilfe der Teilnehmer den/die Schweinedieb/in verhaften

Als Anhänge füge ich 3 Dateien an.

- Den Laufzettel den die Teilnehmer als Notizzettel nutzen und den/die vermeintlichen Täter notieren sollten https://theone-andonly.de/jsw-bonus/17/mitspielkrimi_Laufzettel.pdf
- Die Vorstellungstexte. Die Schauspieler bekommen diese Infos schon im Vorfeld. Sie sollten sich auch Verkleidungen für ihre Rolle besorgen. https://theone-andonly.de/jsw-bonus/17/mitspielkrimi_vorstellung.pdf
- Die Zusatzinformationen. (auf Anfrage schicke ich die Datei raus) Hier stehen weitere Informationen für die Schauspieler drin. Alibis, Zeugenberichte, Klatsch und Tratsch. Diese Infos bekamen die Schauspieler erst am Nachmittag vor dem eigentlichen Krimi. Und natürlich jeder nur die, die ihn betreffen. Bei Beginn des Mitspielkrimis wussten auf dem ganzen Zeltplatz nur die Autoren (Sven und ich) und der/die Täter/in wer es war.

PS: entwickelt von Sven und mir

Auf dem Bauernhof – Spieleabend

Ein Spieleabend zum Thema „Bauernhof“ aus den alten Jungschar Ordnern vermutlich von Othmar Ströbel und/oder Jochen Guttropf und/oder mir

Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen eingeteilt.



Urheber: [tigatelu / 123RF](https://www.123RF.com/) Lizenzfreie Bilder

Eier sammeln

Die beiden Gruppen laufen nacheinander in Staffelform einen Parcour ab. Dabei wird ein hartgekochtes Ei (oder ein Tischtennisball) auf einem Löffel transportiert. Wenn das Ei runter fällt muss der Teilnehmer noch mal von vorne anfangen.

Pferde beschlagen

Zwei Stühle stehen als Pferde in der Mitte des Raumes. Jeweils einem Teilnehmer aus jeder Gruppe werden die Augen verbunden. Insgesamt 8 Hufeisen (Schuhe) werden im Raum versteckt.. Die Schmiede müssen jetzt die Hufeisen suchen und unter die Füße der Pferde stellen

Kühe melken

In Staffelform läuft ein Teilnehmer aus einer Gruppe zu einem wassergefüllten Handschuh, in dem Löcher sind. Dieses „Euter“ wird gemolken bis ein Teilnehmer der gegnerischen Mannschaft eine 6 gewürfelt hat. Dann kommt der nächste Teilnehmer und melkt bis die nächste 6 kommt. dann kommt der nächste Wechsel. Wenn Gruppe 1 durch ist, wird gewechselt. Dann melkt Gruppe 2 und Gruppe 1 würfelt.

Säen

Die Teilnehmer bekommen einen Kugelschreiber, der an einem Faden hinten an die Hose gebunden. Beide Gruppen starten gleichzeitig und jeweils ein Teilnehmer probiert, den Kugelschreiber in jeweils eine Flasche pendeln. Wenn der Kugelschreiber ganz in der Flasche war, ist der nächste Teilnehmer dran. Die Gruppe, die zuerst alle Kuli-Samen in die Flaschen gesät hat.

Schafe eintreiben

Zwei Ställe werden mit Klebeband auf dem Boden markiert. Eine Schafherde aus Wattebäuschen wird auf einer Fläche verteilt. Ein Hirte aus jeder Gruppe muss nun so viele Schafe wie möglich in seinen Stall pusten. Schafe die im Stall sind, sind für den Gegner tabu. Wenn alle Schafe in den Ställen sind, wird ausgewertet und die nächsten Hirten sind dran.

Vogelscheuche bauen

Beide Gruppen laufen nacheinander einen Parcours ab. Dabei tragen sie eine große Latzhose, ein altes Hemd und einen Hut, das sie jeweils am Startpunkt an den nächsten Teilnehmer weitergeben

Tischkickern auf Zeit

Ein Gastbeitrag von Niggl

Viele Gemeinden bieten Jugendräume mit Tischkickern. Wenn auch die Kinder im Jungcharakter meist schon großen Spaß am Kickern haben, so ist ein Kickerturnier für die Jungschar doch meistens ungeeignet: In den langen Pausen, die zwischen den Spielen entstehen, beginnen sich die Kinder zu langweilen, nach Ausscheiden aus dem Turnier wird es noch viel langweiliger und für den Jungcharmitarbeiter ist es sehr schwer die Gesamtspielzeit abzuschätzen, sodass möglicherweise das Finale gar nicht mehr gespielt werden kann, weil die Jungschar vorbei ist.



Durch ein paar kleine Regelanpassungen gelingt es dennoch das Kickerturnier jungschartauglich zu machen.

Am grundsätzlichen Spielprinzip soll sich nichts ändern. Ein Team stellt sich immer aus zwei Jungscharteilnehmern zusammen. Es treten zwei Teams gegeneinander an. Ziel ist es den Ball mit den Tischkicker Männchen ins gegnerische Tor zu schießen indem man an den Griffstangen dreht.

Spielt nicht nach Punkten, sondern nach Zeit

Während die klassischen Kickerregeln es jedoch vorschreiben, dass das Team gewinnt das zuerst die 10 Punkte erreicht, bietet es sich in der Jungschar besser an, nach Zeit zu spielen. Wie beim richtigen Fußball wird also das Spiel nach einer vorgeschriebenen Zeit beendet. Der dann erreichte Spielstand wird notiert. Es kann somit auch zu einem Unentschieden kommen.

Da nach dieser Regel jedes Kickerspiel gleich lang ist, lässt sich die Gesamtdauer des Turniers so deutlich besser planen.

Spielt kein Turnier, sondern eine Liga

Statt eines klassischen Turniers, bei dem das Verliererteam ausscheidet und das Gewinnerteam in die nächste Runde kommt, sollte in der Jungscharvariante eine Liga gespielt werden. Das heißt: Jedes Team spielt einmal gegen jedes andere Team. Pro Spiel erhält das Gewinnerteam drei Punkte und das Verliererteam geht leer aus. Bei Unentschieden erhält jedes Team jeweils einen Punkt. Am Ende werden alle Punkte aufsummiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Turnier.

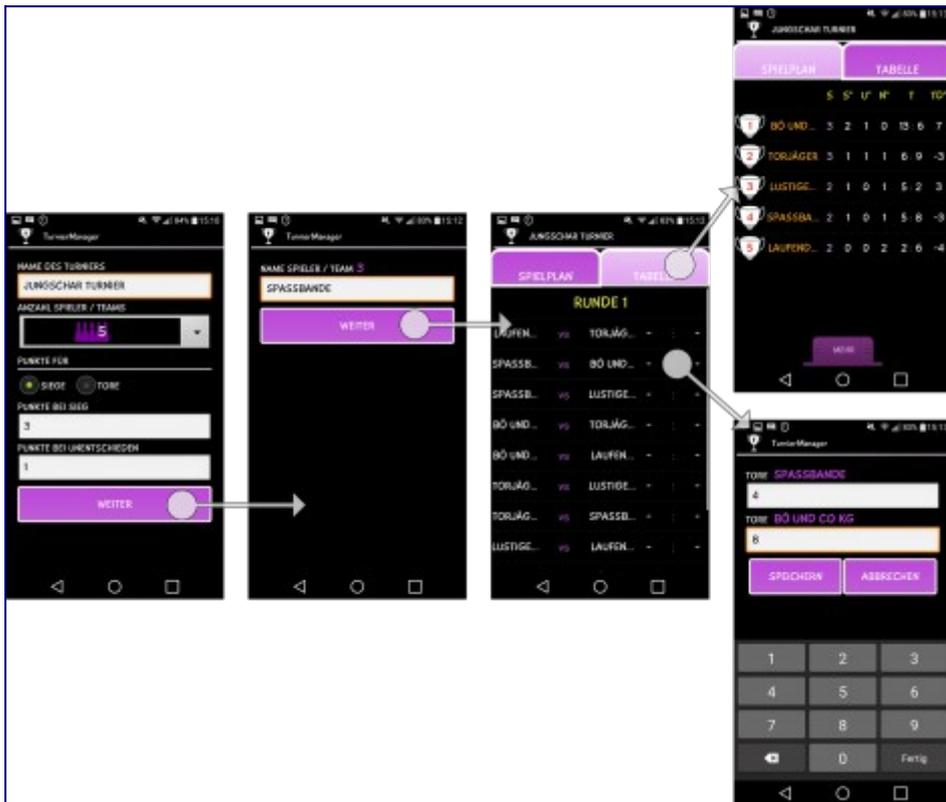
Durch diese Vorgehensweise kann es nicht passieren, dass eine Mannschaft, die gleich zu Beginn verliert nur noch zusehen darf.

Umsetzung des Turniers

Da vor der Jungschar noch nicht klar ist, wie viele Teilnehmer kommen werden, kann die Turnierplanung nicht vor der Jungschar durchgeführt werden, sondern muss währenddessen erfolgen. Es versteht sich von selbst, dass die Dauer für die Spielplanerstellung deshalb so kurz wie möglich sein sollte. Zum Glück gibt es inzwischen Apps die für uns schnell und einfach einen Spielplan erstellen können. Zu empfehlen ist die

Android App "Turnier Manager". Hier lässt sich schnell und intuitiv ein Turnier erstellen und dokumentieren. Wenn alle Spielergebnisse korrekt eingetragen werden, kann über die Tabelle auch eine Gesamtauswertung des Turniers erfolgen (unten in den Screenshots dargestellt).

Nachtrag: Die genannte App gibt es nicht mehr. Aktuelle Empfehlung: [Tournament Manager](#) oder selber suchen und probieren.



Zeitplanung

Jetzt fehlt nur noch die Ermittlung der Spieldauer. Sie lässt sich relativ einfach berechnen nachdem der Spielplan mit der App erstellt wurde. Zähle zuerst die Gesamtzahl der Spiele. Überlege dann wie viele Minuten ihr insgesamt noch zum Spielen zur Verfügung habt. Teile dann die Gesamtzeit durch die Gesamtzahl der Spiele. Du erhältst die Dauer eines Spieles in Minuten. Bedenke aber, dass zwischen jedem Spiel eine kleine Pause von ca. 1 Minute stattfinden muss, in der das Spielergebnis notiert wird, die nächsten Mannschaften an den Kicker gehen und der Timer neu gestellt wird. D.h. sollten die Berechnungen beispielsweise 4 Minuten pro Spiel ergeben, sind davon nur 3 Minuten als Spielzeit zu nutzen und eine Minute Pause.

Benötigte Utensilien:

- Ein Tischkicker mit Bällen
- Ein Smartphone mit Timer und Turnier Manager App Sinnvoll bei circa 12 Teilnehmern. Bei mehr Teilnehmern sollte ein zweiter Tischkicker genutzt werden, da sonst die Wartezeit zu lang wird.

PDF zum Download <http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2017/02/TischkickernaufZeit.pdf>

PS: Die im Beitrag erwähnte App gibt es anscheinend nicht mehr. Alternativ könnt ihr The Tournaments Manager nutzen: <https://play.google.com/store/apps/details?id=rockets.thetournamentmanager>

Rudern – Spieleabend

Zum Rudern werden die Teilnehmer in 2 (oder mehr) Gruppen aufgeteilt.

Jede Gruppe sitzt auf hintereinander aufgestellten Stühlen. Der Teilnehmer auf dem vordersten Stuhl ist der Steuermann, dahinter sitzt Spieler 1 dann kommt 2 u.s.w.



Eines dieser Paddel ist eine Urkunde für die Sieger beim Rudern

Ganz vorne im Raum sitzt der Mitarbeiter als Spielleiter an einem Tisch, auf dem ein Tennisball als Buzzerersatz liegt. Wer diesen Ball als erstes hat, darf antworten.

Dann werden den einzelnen Teilnehmern Fragen und Aufgaben gestellt. Zum Beispiel „Nummer 4: besorge ein rohes Hühnerei“ Dann müssen die Teilnehmer „4“ aus beiden Gruppen die Aufgabe erfüllen, das Ei dem Steuermann übergeben welcher es dann dem Spielleiter bringt.

Bei Fragen wie „Nummer 1: wie viele Bücher hat die Bibel“ wird die Antwort von Nummer 1 dem Steuermann zugeflüstert, welcher sich den Tennisball schnappt und die Antwort gibt. Wissen die Teilnehmer die Antwort nicht, dürfen sie auch los rennen und sich eine Bibel besorgen, bzw jemanden fragen.

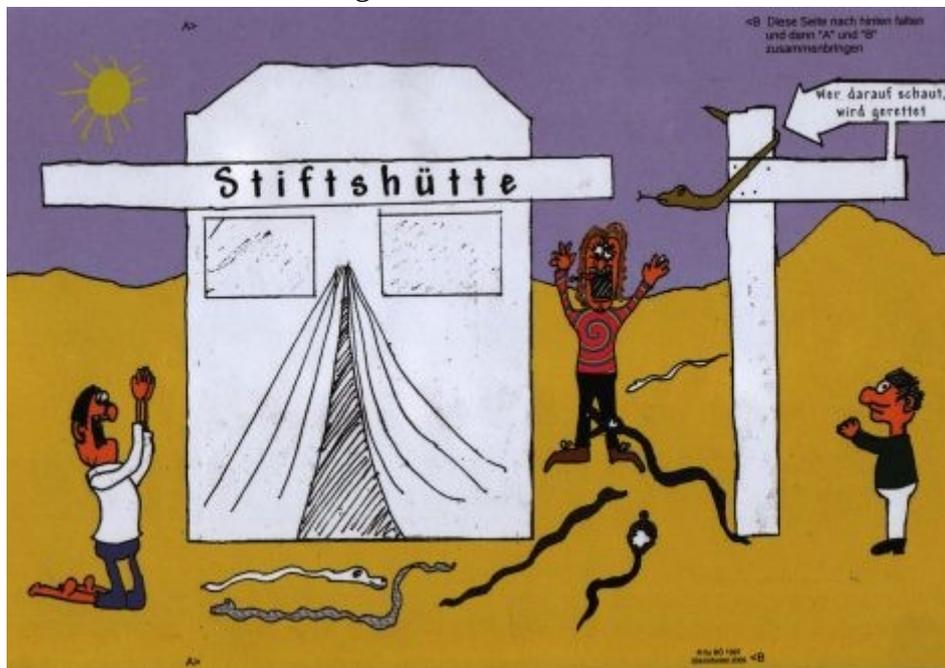
Der Spielleiter notiert die Punkte. Die Mannschaft, die am Ende mehr Punkte hat, hat gewonnen.

BÖ-Faltblatt – Die Stiftshütte

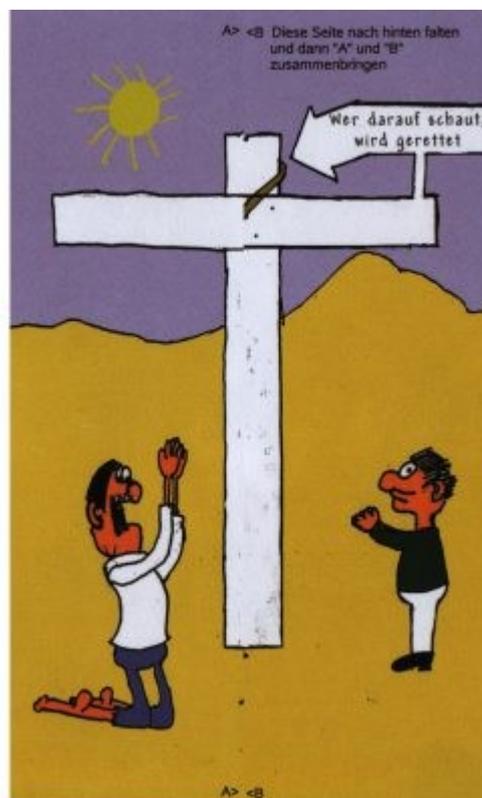
Das Faltblatt ist im Jahr 1997 in SchwarzWeiß entstanden. Die Idee stammt aus dem MAD Magazin und auch der Stil der Figuren schreit ganz laut nach Don Martin. 2009 habe ich das ganze mal eingefärbt für die AJC-Jungcharfreizeit und in diesem Zug gleich digitalisiert.

Die Geschichte ist bekannt. Die Israeliten sind in der Wüste nachdem sie aus Ägypten befreit wurden und fangen mal wieder an zu nörgeln.

Um den Vergleich mit Jesus zu verdeutlichen gibt es dieses Faltblatt



Die Israeliten in der Wüste wie sie von Schlangen gebissen werden und die bronzenne Schlange. Wenn man entlang der Pfeile „B“ das Blatt nach hinten faltet und dann die Falzkante zu „A“ zurückfaltet ergibt sich folgendes Bild:



Wer auf das Kreuz schaut, wird gerettet.

PDF zum Download: <https://theone-andonly.de/jsw-bonus/17/stiftshütte.pdf>

5 Minispiele.



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, muss der abgeschlagene Gegner mit ins Feld des Angreifers. Wird der Angreifer geschlagen oder holt Luft, muss er im gegnerischen Feld bleiben

...das Fass zum Überlaufen

Ein Becher wird zu 2/3 mit Wasser gefüllt. Reihum werden kleine Steine hinein geworfen. Wer den Stein, der „das Fass zum überlaufen bringt“ einwirft hat verloren.

Zeitungshockey

Tennisball mit Zeitungsrollen schlagen. 3 Personen pro Mannschaft, Stühle als Tor

Stuhlfußball

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

Krebsball

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.

Modellrakete BÖ5 – Bauanleitung

Alle paar Jahre überkommt mich wieder mein altes Hobby: Modellraketen.

Das sind einfache Raketen aus Pappe und Sperrholz die mit gekauften Treibsätzen auf Feststoffbasis (auch Raketenmotor genannt) eine Flughöhe von bis zu 300m legal erreichen dürfen (darüber beginnt der kontrollierte Luftraum). Mit Feuerwerkerschein und extra Genehmigung darf man theoretisch noch höher fliegen. Die Modelle die ich mit Jungscharlern baue, erreichen mit einem „B“-Treibsatz (in der Anleitung gibt es weitere Infos) etwa 100-150m und können (je nach Zustand nach der Landung) mit einem neuen Motor ausgestattet, mehrfach starten.



Das Endprodukt in Farbe und bunt

Die Treibsätze sind ab 18 frei verkäuflich und dürfen von den Jungscharlern leider nicht selbst gezündet werden.

Für die Jungscharfreizeit habe ich 2010 eine bebilderte Anleitung mit vielen zusätzlichen Infos gemacht. Mein 5. eigener Raketenentwurf heißt BÖ5.

Bauanleitung als PDF: <https://theone-andonly.de/jsw-bonus/17/AnleitungBoe5.pdf>

Die angegebenen Bezugsquellen sind nur Vorschläge. Wie immer gilt: kauft, wo ihr wollt. Ich will mit der Jungscharwerkstatt kein Geld verdienen. <https://jungscharwerkstatt.de/unterstutzen>

Der Sündenkiller – Gedanke zur Vergebung

Tintenkiller, Bleistift oder (nicht ganz so offensichtlich) Frixion™-Kugelschreiber o.ä. mit Jesus vergleichen.

Das Wort „SÜNDE“ wird auf ein Blatt geschrieben. Und nur der Tintenkiller (Radierer) kann die Sünde „killen“. Jesus ist dieser Sündenkiller!

Zielgedanke:

Weil Jesus für uns gestorben ist, kann unsere Sünde spurlos verschwinden. Wie bei einem Tintenkiller heißt einmal „weg“ dauerhaft „weg“



Für die „Rechtschreibfehler“ der Sünde gibt es exakt ein Mittel: die Vergebung der Sünden durch Jesus.

Apostelgeschichte 13,38-39

38 So sollt ihr nun wissen, liebe Brüder, dass es Jesus ist, durch den ihr Vergebung der Sünden erlangt.

39 Jeder, der an ihn glaubt, wird frei von seinen Sünden. Das Gesetz des Mose konnte ihn davon nicht lossprechen.

Gerüchte sind wie Konfetti

Lasst es wie ein Spiel aussehen: Die Teilnehmer sollen sich in einer Reihe aufstellen. Der Erste bekommt beide Hände (zur „Schüssel“ geformt) mit Konfetti gefüllt und soll dann einmal ans andere Ende des Raumes und zurück gehen. Das Konfetti wird dann an den Zweiten weitergegeben. Nach der Runde durch den Raum bekommt es dann der Dritte u.s.w. dabei fällt natürlich einiges auf den Boden. Vor allem wenn ihr dafür sorgt, dass der Erste die größten Hände hat .

Lasst sie dann die runter gefallenen Papierschnipsel einsammeln. Ohne Staubsauger und/oder Besen schaffen sie das nicht. Ganz ähnlich ist es mit Gerüchten. Schlechtes über andere erzählen lässt sich nicht mehr rückgängig machen.



2.Mose 23 1 und 2

1 Verbreitet keine Gerüchte. Macht keine falschen Zeugenaussagen für einen Menschen, der Böses getan hat.
2 Schließt euch nicht der Mehrheit an, wenn sie Böses plant. Wenn ihr im Zeugenstand steht, verdreht nicht das Recht, weil ihr euch von der Meinung der Mehrheit beirren lasst.

Folgende Geschichte passt zur Bibelarbeit:

Eines Tages kam einer zu Sokrates und war voller Aufregung.

„He, Sokrates, hast du das gehört, was dein Freund getan hat? Das muss ich dir gleich erzählen.“

„Moment mal“, unterbrach ihn der Weise. „hast du das, was du mir sagen willst, durch die drei Siebe gesiebt?“

„Drei Siebe?“ fragte der Andere voller Verwunderung.

„Ja, mein Lieber, drei Siebe. Lass sehen, ob das, was du mir zu sagen hast, durch die drei Siebe hindurchgeht. Das erste Sieb ist die Wahrheit. Hast du alles, was du mir erzählen willst, geprüft, ob es wahr ist?“

„Nein, ich hörte es irgendwo und . . .“

„So, so! Aber sicher hast du es mit dem zweiten Sieb geprüft. Es ist das Sieb der Güte. Ist das, was du mir erzählen willst – wenn es schon nicht als wahr erwiesen ist -, so doch wenigstens gut?“

Zögernd sagte der andere: „Nein, das nicht, im Gegenteil ...“

„Aha!“ unterbrach Sokrates. „So lass uns auch das dritte Sieb noch anwenden und lass uns fragen, ob es notwendig ist, mir das zu erzählen, was dich erregt?“

„Notwendig nun gerade nicht ...“

„Also“, lächelte der Weise, „wenn das, was du mir das erzählen willst, weder erwiesenermaßen wahr, noch gut, noch notwendig ist, so lass es begraben sein und belaste dich und mich nicht damit!“

Vertiefung der Andacht: Findet nach dem „richtigen“ sauber machen mit dem Besen eine Woche später noch ein paar Schnipsel in einer Ecke und erinnert die Teilnehmer nochmal an die Andacht. Zur Not (wenn der Raum zu sauber geputzt wurde) müsst ihr vor der Jungschar noch mal ein paar Konfettis „verlieren“.

MoneyMoneyMoney – Spieleabend rund ums Geld

Pfennigfuchsen

Jeder Teilnehmer bekommt eine Münze und muss versuchen sie von einer Abwurflinie aus möglichst nahe an die Wand zu werfen.



Geld weitergeben

Die Teilnehmer sitzen sich in zwei gleich großen Gruppen gegenüber. Eine Gruppe bekommt ein 2 Euro-Stück und gibt es unter dem Tisch hin und her. Ein Teilnehmer aus der anderen Mannschaft gibt nacheinander folgende Befehle:

STOP: Die Teilnehmer hören auf, die Münze weiter zu geben

AUF: Die Teilnehmer stellen ihre Ellbogen auf den Tisch und ballen ihre Hände zu Fäusten. In einer Faust befindet sich die Münze

FLACH: Alle Teilnehmer lassen möglichst gleichzeitig ihre Hände flach auf den Tisch knallen.

Der Befehlsgeber muss nun raten unter welcher Hand sich die Münze befindet. Er kann Hände unter denen er die Münze nicht vermutet mit „WEG“ aussortieren und/oder sagen: „hier ist sie“. Eine Variante erlaubt nach „AUF“ den Befehl „BOCK“. Dann muss die Münze in der Handinnenseite eingeklemmt werden und nur die Fingerspitzen dürfen die Tischplatte berühren.

Münzen kegeln

Eine Münze wird aufrecht auf den Tisch gestellt. Mit einer zweiten Münze versuchen die Teilnehmer nun die aufrecht stehende Münze um zu kegeln.

Geld versenken

Am Boden eines wassergefüllten Eimers steht ein Trinkglas. Jeder Teilnehmer bekommt eine Münze und muss versuchen, diese von der Wasseroberfläche aus ins Glas zu treffen.

Münzen drehen

Eine Münze wird in Schwung versetzt, dass sie sich auf der Kante dreht. Bei wem dreht sich die Münze am längsten?

Münzen werfen

Auf ein großes Blatt oder direkt auf den Boden wird eine Zielscheibe gemalt. Die Teilnehmer versuchen mit münzen möglichst viele Punkte zu erzielen.

Tough Guy – wer ist der härteste Teilnehmer?

Beim Tough Guy Wettbewerb (Tough Girl, Tough Teili) wird der härteste Teilnehmer gesucht. Mehrere Disziplinen bringen jeweils Punkte und werden am Ende ausgewertet.



Urheber: [tigatelu / 123RF Lizenzfreie Bilder](#)

Planking

Beim Planking (Unterarmstütz) macht man sich hart wie ein Brett. Auf die Unterarme gestützt sieht es ein bisschen nach Liegestütze ohne Bewegung aus. Alle fangen gleichzeitig an. Wer absackt ist raus. Der erste der raus fliegt bekommt einen Punkt, der 2. 2 u.s.w. Punkte notieren

Bierkrug stemmen

Wenn es an Bierkrügen mangelt, kann man auch PET-Flaschen nehmen. Alle stemmen die Flasche gleichzeitig im rechten Winkel nach vorne. Wer aus der vorgeschriebenen Haltung abweicht, ist raus. Punkte wie beim Planking.

Amboss tragen

Ein kleiner Amboss wäre cool, leider haben wir keinen. Daher nehmen wir einen schwer beladenen Korb. Wer eine vorher definierte Strecke schafft, bekommt volle Punktzahl. Wer sie nicht schafft, dementsprechend

weniger. Für alle, die es „richtig“ machen wollen: Ambosse in Teilnehmer-Gewichtsklasse gibt es hier: <https://www.amazon.de/s?k=amboss+10kg> (wie immer: kauft, wo ihr wollt.)

Wand sitzen

Die Teilnehmer setzen sich mit dem Rücken an die Wand. Allerdings ohne Stuhl... Die Ober- und Unterschenkel sollen einen 90°-Winkel bilden. Wer hält es am längsten aus?

Kniebeugen

Wer schafft die meisten Kniebeugen? Der Mitarbeiter gibt das Tempo vor.

Armdrücken

Jeder sollte gegen jeden ein mal drücken. Zu empfehlen ist die Android App *“Turnier Manager”* (Danke an Nigggl für diesen Tipp!)

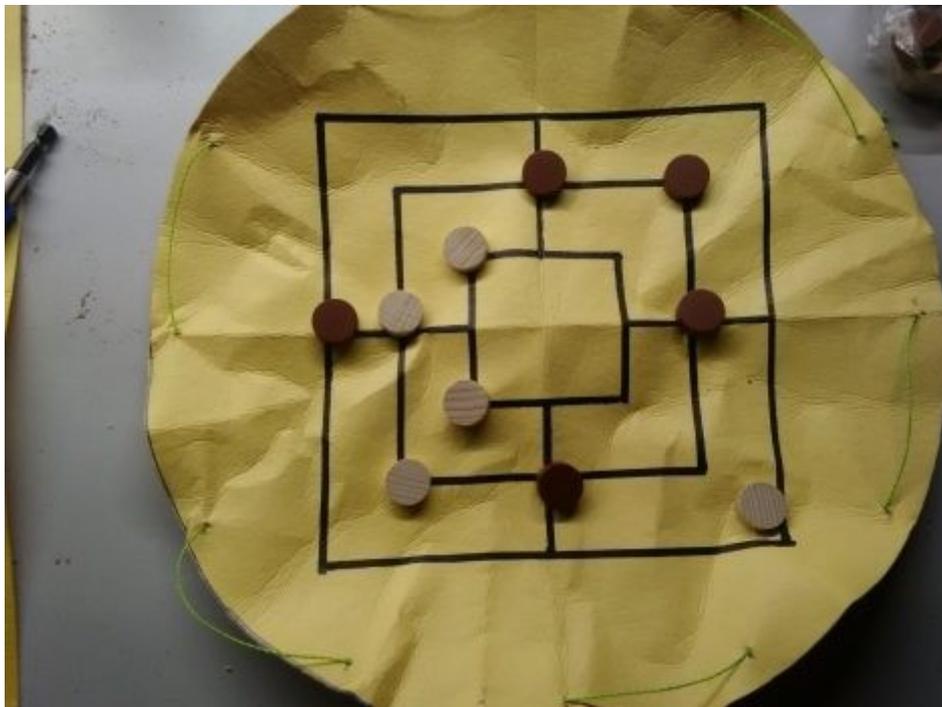
Baumstamm werfen

Ein etwa 1 – 1,5m langer Baumstamm muss wie in diesem Video geworfen werden. Wichtig ist, dass er sich dabei einmal komplett überschlägt. Das heißt, das Ende, das die Teilnehmer zuerst in den Händen halten ist am Ende vorne. Ziel ist nicht die größte Entfernung, sondern dass der Stamm möglichst parallel zu einem vorher gespannten Seil liegt. Die Differenz zwischen vorderem und hinterem Ende ist ausschlaggebend für die Punkte.

<https://www.youtube.com/watch?v=gpofvMGqlGo>

Mühlesack – Brettspiel zum Mitnehmen

Der Mühlesack ist ein relativ einfach zu bastelndes, tragbares Mühle- bzw Damespiel. Je nachdem was man drauf malt. Das „Brett“ ist aus Stoff bzw (Fenster-) Leder und wird nach dem Spiel dank einer Zugschnur zum Aufbewahrungsbeutel für die Spielsteine.



Natürlich kann jedes andere Brettspiel auch auf diese Weise gebastelt werden, aber Mühlesteine und das Mühlespielfeld sind einfach zu basteln, wenns nicht viel kosten darf.

Die Anleitung als PDF zum Download:

<http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2017/04/muhlesack.pdf>

Ganz schön aufgeblasen – Luftballonspiele

Spielerabend vom 12.2.92. Zusammengestellt vermutlich von Uli, Jochen, Othmar und mir

Volleyballon

Zweierteams spielen mit Luftballons Volleyball. Schnur im Jugendraum dient als „Netz“. Spiel geht auf Zeit.



Ballon zertreten

Mit einer Schnur bekommt jeder Teilnehmer einen Luftballon an ein Bein gebunden. Alle beginnen gleichzeitig, die Luftballons der Mitspieler zu zertreten. Sobald der eigene Luftballon geplatzt ist, ist man ausgeschieden. Wer als letztes den Luftballon noch hat, ist Sieger

Arschbombe

Teilnehmer werden in gleichgroße Teams aufgeteilt. Alle sind auf einer Seite des Raumes. Am anderen Raumende steht für jede Mannschaft ein Stuhl. Der Erste aus jeder Mannschaft rennt auf ein Kommando mit einem aufgeblasenen Luftballon los und zerdrückt ihn auf dem Stuhl mit Hilfe seines Hinterns. Das Platzen ist der Startschuss für den Nächsten im Team. Das Team, das am schnellsten alle Luftballons zerstört hat, hat gewonnen.

Ballon rasieren

Der Ballon wird mit Rasierschaum eingeschäumt und mit einem Rasiermesser bzw einem Nassrasierer möglichst sauber „rasiert“. Bewertet wird, wie sauber der Ballon nach einer Minute ist. Wenn der Ballon platzt hat man natürlich verloren. Unbedingt darauf achten, dass der Boden anschließend gereinigt werden kann. Also nicht unbedingt auf dem guten Teppich spielen.

Ballonparcour

Eine bestimmte Strecke muss so schnell wie möglich absolviert werden. Dabei wird ein Luftballon transportiert. In jeder Runde auf eine andere Art.

- auf dem Rücken balancieren
- mit dem Fuß kicken
- auf dem Boden durch blasen
- zwischen Beine klemmen
- zu zweit zwischen den Bauch geklemmt
- ...

Aufblasen

wer kann einen Luftballon am schnellsten aufblasen bis er platzt?

Tauschspiel (Incl. Andacht zu Matthäus 25, 14–30)

Jede Gruppe bekommt einen kleinen Gegenstand (z.B.: eine Tafel Schokolade). Mit diesem sollen die Jungscharler mit ihren Mitarbeitern in der Nachbarschaft etwas ertauschen um den Wert zu vervielfachen. Es darf beliebig oft getauscht werden. Nach der vereinbarten Zeit trifft man sich wieder und zeigt sich was man bekommen hat. Meistens können die Teilnehmer dann lustige Geschichten erzählen.



by succo / pixabay.com

Anschließend wird die Geschichte „vom anvertrauten Geld“ erzählt.

<https://www.bibleserver.com/text/EU/Matthäus25:14-30>

Geocaching – Grundlagen und Einsatz in der Jungschar

Geocaching (Englisch Tschiokäsching, deutsch Geokäsching ausgesprochen) ist ein weltweites Spiel, bei dem versteckte „Schätze“ (Geocaches oder kurz Caches) mit Hilfe von Koordinaten und einem GPS-Empfänger bzw. Smartphone mit GPS gesucht werden. Also die richtige Mischung aus HiTech und draußen sein für die Jungschar.

Videobeschreibung von Geocaching.com: <https://youtu.be/HwYTXRptKhl>



Das erfordert von den Mitarbeitern ein bisschen Einarbeitung in die Materie, aber ich finde, das ist es wert. Geplant war eine kurze Einführung ins Geocaching. Die ganze Sache wurde während der Arbeit daran immer größer, und am Ende standen 15 Seiten als PDF.

Die Datei könnt ihr hier runterladen: <http://theone-andonly.de/jsw-bonus/geocaching.pdf>

Im ersten Abschnitt erkläre ich die Grundlagen

- Was ist Geocaching?
- Das will ich probieren. Was muss ich tun?
- Was für Arten von Geocaches gibt es?
- Was ist die D/T-Wertung?
- Was sind Attribute?
- Was genau suche ich?
- Welche Caches sind jungschartauglich?
- Gefunden. Und jetzt?



Der zweite Abschnitt behandelt eine kostenlose App namens c:geo

- App oder GPSR?
- App installiert, und jetzt?
- Was bedeuten die Symbole auf dem Startbildschirm?
- Wie funktioniert die Live-Karte?
- Wie finde ich zum Cache?

Im dritten Abschnitt kommt endlich die Jungschar ins Spiel

- Was muss ich beim Geocachen mit Jungscharlern beachten?
- Was brauche ich um selbst einen Geocache auszulegen?

In den Anhang habe ich noch einen Geocache zum Thema „Jona“ gepackt, damit ihr mal seht, wie so ein Cache funktionieren kann.

PS: Danke an alle Testleser.

PPS: Außerdem gibt es eine Buchempfehlung zum Thema: Das Geocaching Buch zur Bibel mit 20 ausgearbeiteten Caches. Verlinkt bei SCM.

<https://www.scm-shop.de/das-geocachingbuch-zur-bibel.html>

Wie immer gilt: kauft wo ihr wollt. [Ich will mit der Jungscharwerkstatt kein Geld verdienen](#)

Wasserbomben basteln

Der Sommer naht und damit auch die Zeit der Wasserschlächten.

Heute möchte ich zwei Alternativen zu den Ballonwasserbomben vorstellen, die schnell gebastelt sind und andere auch ordentlich nass machen.

Version 1



Der Autoputzschwamm (natürlich neu gekauft und unbenutzt). Im Baumarkt oder an der Tanke um die Ecke schnell zu bekommen, erfüllt er schon einige Eigenschaften, die eine Wasserschlächt zum Erfolg werden lassen. Er saugt viel Wasser in sich auf, und ist schön weich. Das Problem ist die Größe. Man kann ihn aber mit einem Teppichmesser leicht zurecht schneiden.



Mein Schwamm ergab 6 Würfel mit etwa 6cm Kantenlänge. Klein genug für Teilnehmerhände.

Version 2

Die aufwändigere Art der Wasserbombe beginnt mit zwei Schwammtüchern.



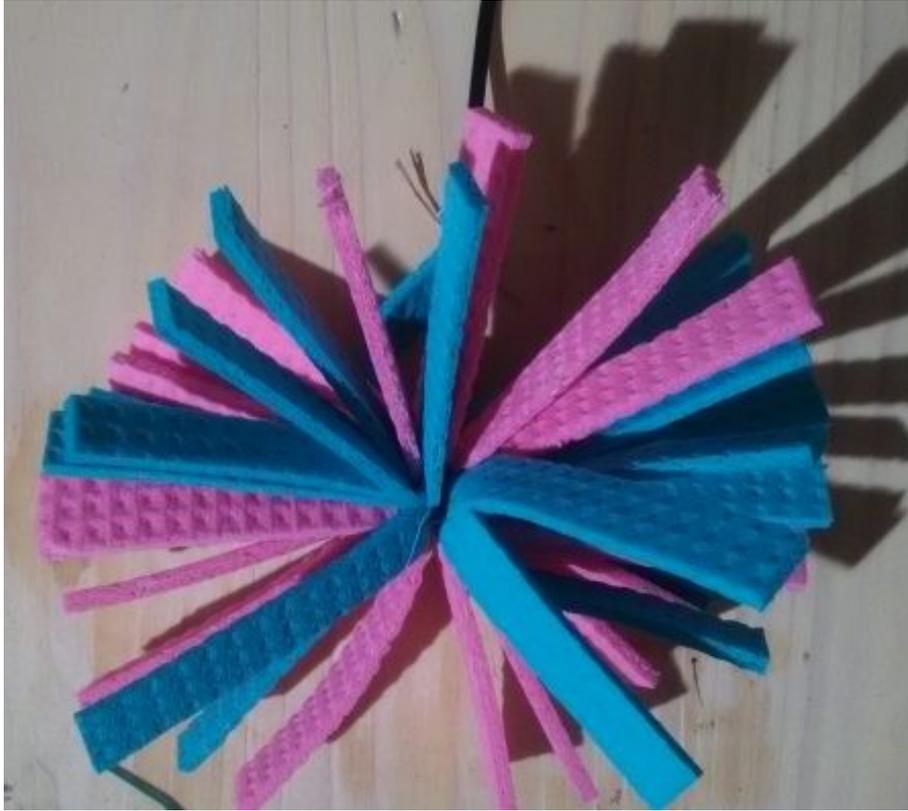
Die sind ebenfalls saugstark und weich. Und wieder ist es die Form, die uns vor Probleme stellt...



Dieses mal werden die Tücher in Streifen geschnitten. Etwa 1,5cm breit.



Mit einer Schnur oder einem Kabelbinder die Streifen fest zusammenziehen, Bei Kabelbindern den überstehenden Rest sauber mit einem Teppichmesser abschneiden. Die meisten Seitenschneider hinterlassen eine scharfe Kante, die zu Verletzungen führen kann!



Wenn ihr die Enden auffächert, bekommt die Wasserbombe eine schöne Form.

Beide Versionen müssen natürlich immer wieder „gefüllt“ werden. Dazu eignet sich eine Wanne oder ein Eimer mit Wasser.

Schatzkarten präparieren

Für manche Programmpunkte benötigt man eine Karte. Um sie stilecht aussehen zu lassen, habe ich im Laufe der Zeit einige Tricks entwickelt, die ich hier weitergeben möchte...

Schritt 1: Die Straßen und Gebäude einzeichnen

Einen genauen Verlauf der Straßen und der Gebäude bekommt ihr bei Google oder OpenStreetMaps. Einfach ausdrucken sieht nicht wirklich „alt“ aus. Also müsst ihr die Konturen auf eure Schatzkarte durchpausen. Einfach das weiße Blatt auf euren Ausdruck legen und die Linien mit einem wasserfesten Stift (oder die „realistische“ Methode: wasserfester Tusche) genau nachziehen. Ihr könnt auch zuerst mit einem Bleistift arbeiten, dann sind Korrekturen leichter möglich. Ich empfehle Euch die Karte in diesem Zustand einzuscannen, mit Hilfe eines Laserdruckers könnt ihr sie dann öfter benutzen.

Schritt 2: Flecken und Falten



Im Lauf der Jahre hat so eine Schatzkarte viel erlebt. Um das zu simulieren streue ich ein bisschen Schwarzteeblätter auf ein weiteres Blatt Papier. Darauf legt man die Schatzkarte und das ganze kommt in die Duschwanne. Über das Papier-Tee-Sandwich gieße ich langsam (damit sich die Karte schön vollsaugt) und vorsichtig (weil heiß) einen Liter heißes Wasser. Nach ein paar Minuten ist die Karte vollgesaugt und die Farbstoffe haben sich aus dem Tee gelöst und hinterlassen braune Flecken. Jetzt muss das ganze trocknen. dabei ist es wichtig, dass die Karte nicht ganz gerade liegt. Ein zusammengeknülltes Handtuch leistet dabei gute Hilfe. Achtung! in diesem Stadium ist die Karte sehr empfindlich und reißt leicht ein. Das ist nicht unbedingt schlecht. Wenn die Risse nicht an einer wichtigen Stelle sind, kann man die Karte trotzdem benutzen.



Schritt 3: Brandspuren

Die Karte braucht natürlich noch Brandspuren. Mit einem Heißluftgebläse habe ich sehr gute Erfahrungen gemacht. Da kann man den Grad der Brandspuren gut dosieren. Das Papier wird an den Rändern brüchig und verliert die „DinA 4“-Form. Wer keine Heißluftgebläse hat kann das gute, alte Feuerzeug einsetzen. Damit die Karte nicht komplett abfackelt, solltet ihr mit einem Schwamm die Karte bis auf die Ränder nass machen. Dann könnt ihr vorsichtig die Kanten der Karte mit dem Feuerzeug ankokeln.



Schritt 4: Feinschliff

Wenn die Karte wieder trocken ist, kann noch etwas Staub aus einem Grillkohlesack und Erde die letzten alten Spuren bringen, dann bekommt man beim Anfassen schmutzige Hände. Wenn ihr Siegellack und ein Siegel habt, muss das unbedingt auch noch drauf.



Fertig ist eine „echte alte“ Schatzkarte.

Siebdruck

Auf vielen Zeltlagern wird von jedem Teilnehmer ein T-Shirt mit dem Motto oder dem Logo der Freizeit bemalt. Oft werden Stempel gebastelt oder Schablonen und das Ergebnis ist nicht so prickelnd.

Vor einigen Jahren bin ich auf Siebdruck gestoßen. Ich dachte immer, eine professionelle Drucktechnik ist unbezahlbar. Aber wenn man selber ein bisschen bastelt und improvisiert, hält sich das finanziell in Grenzen. Mit einem Einsteigerset, (<https://www.siebdruckland.de/starter-set-siebdruck>) das ich für rund 100 Euro gekauft habe, konnte ich einen schon bespannten Siebdruckrahmen mit der lichtempfindlichen Emulsion beschichten, mit einem Baustrahler im abgedunkelten Bad belichten und mit Hilfe der Siebklammern einen ersten, einfachen Siebdrucktisch basteln. Und letztendlich mit der mitgelieferten Farbe und der Rakel die ersten T-Shirts bedrucken.

(wie immer gilt: kauft wo ihr wollt, [ich will mit der Jungscharwerkstatt kein Geld verdienen](#))



Was ist Siebdruck überhaupt?

Siebdruck ist ein Schablonendruckverfahren. Dazu wird ein feines Sieb mit einer Emulsionsschicht teilweise farbundurchlässig gemacht. Überall wo die Schicht unterbrochen ist, kann Farbe auf den Stoff gelangen. Individuelle Drucke wie verschiedene Namen und unterschiedliche Größen sind nicht möglich. Dafür muss man dann jeweils ein eigenes Sieb machen. Aber man kann das Logo vom Zeltlager auf nahezu unbegrenzt viele Shirts drucken.

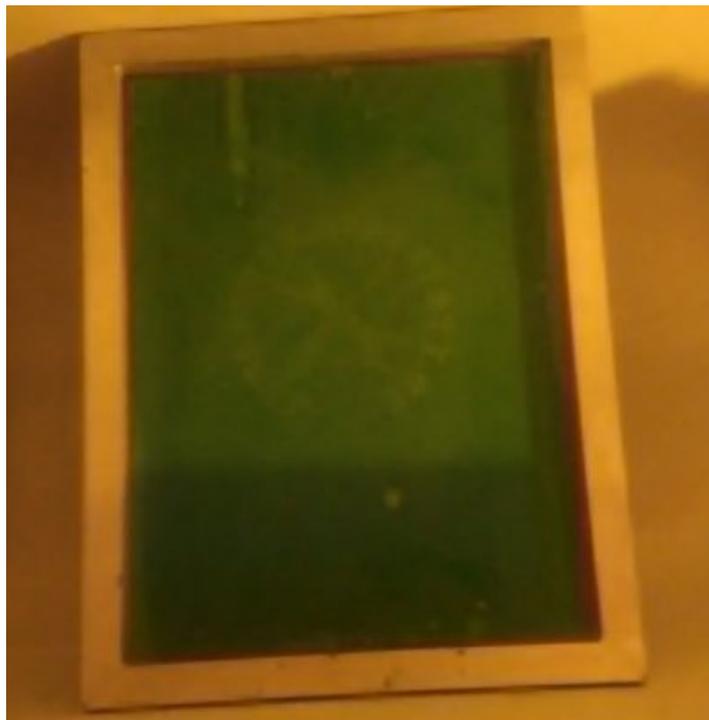
Dabei solltet ihr beachten, dass das Motiv für Anfänger einfarbig und ohne Farbverläufe ist. Grundsätzlich ist das auch möglich, aber dann sollte man ne Menge Geld für ein Siebdruckkarussell mit 4 oder sogar 6 Siebhaltern investieren.

Anleitung zum Siebdrucken

Im Internet gibt es einige Videoanleitungen zum Siebdrucken. (Link zu Siebdruckland. Da werden alle Fragen beantwortet <https://www.siebdruckland.de/Videoanleitungen>) Ich möchte hier aber in kurzer schriftlicher Form mal einen Überblick verschaffen.

1. **Sieb beschichten:** Das gereinigte Sieb wird mit einer Beschichtungsrinne mit flüssiger Emulsion beschichtet. Dazu muss der Raum so dunkel wie möglich sein. Die Emulsionen reagieren nicht auf Gelblicht, weshalb ich eine gelbe Lampe benutze um etwas zu erkennen. Mit der Rinne trägt man eine dünne Schicht auf das Sieb auf. Dann muss das Sieb einige Stunden trocknen. Liegend im Dunkeln. Ich hab mir dazu einen Platz in einem Schrank freigeräumt, weil dann das Bad nicht den ganzen Tag verdunkelt sein muss.

2. **Motiv ausdrucken:** Das Motiv wird auf eine Overheadfolie gedruckt. Alles was auf der Folie Schwarz ist, wird später auf dem Sieb durchlässig, also farbig. Außerdem ist es wichtig, dass der Drucker möglichst lichtundurchlässig druckt. Mit meinem Laserdrucker klappt das problemlos.
3. **Sieb belichten:** In den Anleitungen wird meistens von einem „Seperator“ gesprochen. Der sorgt dafür, dass von hinten auch kein Licht an die Emulsionsschicht kommt. Die einfachste Lösung sind ein paar gefaltete T-Shirts. Das oberste sollte schwarz sein. dadurch wird verhindert, dass Licht von hinten an das Sieb kommt. Auf den Seperator kommt der beschichtete Rahmen. Das Sieb schaut dabei nach oben. Darauf kommt die Folie mit dem Motiv. Die muss spiegelverkehrt liegen. am besten fixiert ihr sie mit etwas durchsichtigem Klebeband. Als letzte Schicht kommt eine Plexiglasplatte auf den Stapel, damit die Folie schön flach auf dem Sieb aufliegt.
Es folgt das Belichten. Ich nehme dazu einen 500W Halogenstrahler im Abstand von ca. 60cm. Erfahrungsgemäß dauert es mit der Emulsion die ich verwende etwa 6 Minuten bis das Sieb belichtet ist. Dabei härtet die Schicht überall wo Licht hinkommt aus.



- **Sieb auswaschen:** Immer noch im dunkeln Badezimmer lege ich das Sieb in die Badewanne und mache mit dem Duschkopf erst mal beide Seiten nass und lasse die unbelichteten Stellen ein bis zwei Minuten einweichen. Dann wasche ich im Abstand von 40 bis 50cm mit dem Duschkopf das Motiv aus. Ab jetzt kann es wieder hell werden. Das Sieb muss jetzt trocknen und kann dann zum Drucken verwendet werden.



- **Drucken:** Nach relativ langer Vorbereitung geht es jetzt endlich ans Drucken. Die ersten T-Shirts habe ich einfach auf einen Tisch gelegt und das Sieb mit Schraubzwingen darauf fixiert. Später habe ich mir einen einfachen Siebdrucktisch aus zwei Holzplatten und zwei Siebdruckklammern gebastelt. Das Sieb wird auf dem T-Shirt fixiert, dann kommt Farbe auf das Sieb und wird mit einer Rakel durch die offenen Stellen im Sieb auf das Shirt gedrückt. Sieb runter- nächstes Shirt auf den Tisch. Fixieren, drucken und so weiter

Noch ein Wort zur Farbe: Für den Textildruck werden zwei grundsätzlich unterschiedliche Farben angeboten. Auf Wasser- und auf Kunststoffbasis. Wasserfarben sind für Anfänger besser geeignet.



- **Farbe fixieren:** Die meisten Siebdruckfarben müssen nach dem Druck noch fixiert werden. Bei Wasserfarben passiert das nach dem Trocknen an der Leine ganz einfach mit einem Bügeleisen.



- **Optional: Sieb entschichten:** Die benutzten Siebe kann man grundsätzlich mit einem Entschichter wieder in den Ursprungszustand zurückversetzen, wenn man das Motiv nicht mehr braucht. So kann man ein Sieb mehrfach verwenden.

Das ist nur eine grobe Anleitung, aber ihr habt jetzt mal einen Überblick und könnt abschätzen, ob ihr diese Art des Drucks mal selber probieren wollt.

PS: Ich verlinke zu Siebdruckland, weil ich bisher ausschließlich dort bestellt habe und zufrieden war. Andere Anbieter können möglicherweise besser und günstiger sein. Das kann ich aber nicht beurteilen.

Fidget Spinner

Gerade breitet sich ein neuer Trend aus (Sommer 2017). Die Fidget Spinner. Kleine Kreisel mit Kugellager in der Mitte, die in Schwung versetzt werden und sich dann – mehr oder weniger kunstvoll – zwischen oder auf den Fingern drehen.

Im Internet gibt es mittlerweile einige Anleitungen um diese Spielzeuge selbst zu basteln. Dabei kommen alle möglichen Materialien zum Einsatz.

Ich hab mich mal an die Werkbank gesetzt und eine einfache Version aus Holz entwickelt, die man mit Teilnehmern leicht basteln kann.

Das Kernstück ist ein Kugellager. In vielen Beschreibungen werden Skateboardlager empfohlen. Die billigsten rund ein Euro pro Stück. Ich hab mir einen Spinner für 1,50 gekauft und die 3 Lager, die als Gewichte dienen ausgebaut. Der gekaufte Spinner läuft dadurch nicht mehr so gut, kann aber trotzdem noch verwendet werden. Zuerst hab ich die Höhe des Lagers gemessen und bin auf 8mm gekommen. 8mm starkes Buchensperrholz hatte ich noch in der Werkstatt liegen. Eine gute Voraussetzung. Das Design ist nicht spektakulär, aber eure können ja andere Formen haben.

Als ersten Schritt hab ich ein gleichseitiges Dreieck mit 9cm Kantenlänge auf dem Holz skizziert und mit der Laubsäge ausgesägt.



3 Linien jeweils von der Mitte der Seite bis zur gegenüberliegenden Spitze markieren exakt die Mitte. Und da muss jetzt ein Loch rein. Ich habs mal nur vorgebohrt, aber im Prinzip kann man es gleich auf den Kugellager-Durchmesser bringen. Außerdem hab ich an den Ecken mit einem 50 Cent-Stück Radien zum Abrunden angezeichnet.



Das geht am besten mit einer Feile oder grobem Schleifpapier. Achtet darauf, dass ihr möglichst exakt arbeitet. Bei meinem Prototypen hatte ich eine ziemliche Unwucht und musste am Ende noch lange feineinstellen.



Das Loch für das Kugellager hab ich mit einem sogenannten Stufenbohrer gebohrt. Jede Stufe ist 2mm dicker als die Vorherige. Bohrt lieber eine Stufe weniger und macht den Rest mit Schleifpapier. Das Lager muss ziemlich stramm sitzen. Wenn ihr nur ein bisschen zu viel bohrt, ist das Lager lose und fällt raus



Setzt jetzt das Lager zum ersten mal ein und versetzt den Spinner in Schwung. Aber nicht flach, sondern hochkant. Wenn am Ende eine Seite nach unten pendelt, ist diese Seite zu schwer. Also müsst ihr da mit der Feile noch ein paar mal drüber.

Wiederholt das so lange, bis ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid. Dann kommt das Lager nochmal raus und der Spinner wird mit feinem Schleifpapier sauber geschmirgelt. Als letztes kann noch eine Schicht Lack oder Öl aufgetragen werden bevor das Lager wieder eingesetzt wird.



Regenmacher

Ein **Regenmacher** ist laut Wikipedia „eine als Effektinstrument dienende röhrenförmige Gefäßbrassel, die ungefähr 25 bis 150 Zentimeter lang ist und rund 4 bis 10 Zentimeter im Durchmesser misst.“

<https://de.wikipedia.org/wiki/Regenmacher>

Bei den „richtigen“ „Regenmachern nimmt man einen abgestorbenen, verholzten Kaktus und drückt die Stachel nach innen. Eine Hand voll Steine rein, beide Enden verschließen und fertig ist das Instrument



Die Zutaten für einen Regenmacher: Eine Papprolle, Nägel und Reis

Mangels Kakteen in unseren Breiten, besteht unser Regenmacher aus einem Papp- oder Kunststoffrohr. Die Länge und der Durchmesser können dabei natürlich variieren. Grundsätzlich gilt: je länger das Rohr, desto länger der „Regen“. Länger macht aber auch mehr Arbeit. Wenn ihr Euch für Kunststoff entscheidet, solltet ihr testen, ob sich Nägel einschlagen lassen, ohne dass das Rohr springt. Eventuell müsst ihr dann mit einem dünnen Bohrer vorbohren. Mein „Großer“ ist aus einem 1-Meter-Stück Abflussrohr. Die Nägel sind 1,2mm Stifte. Mit einem 1mm Bohrer hab ich alle Löcher vorgebohrt. Die sitzen immer noch stramm genug, dass sie halten.



Die Nägel sollten etwa bis zur Mitte reichen.

Die Geräusche beim Regenmacher entstehen, weil der Reis nicht gerade von oben nach unten fallen kann. Dazu muss man Nägel in das Rohr schlagen, die etwa den halben Durchmesser des Rohres haben. Sie dürfen nicht zu dicht beieinander sitzen, weil der Reis noch durch passen muss und die Abstände zur Mitte hin sowieso enger werden.



Ich hab die Nägel spiralförmig eingeschlagen

Die Nägel müssen nicht akkurat oder symmetrisch eingeschlagen werden. Sie müssen nur den Reis aufhalten. Lasst immer wieder mal testhalber eine Hand voll Reis durch die Röhre rieseln, dann hört ihr, ob es gut ist, was ihr macht. Wenn ihr zufrieden seid, kommen Deckel auf die Enden



Die Deckel werden aus Pappe zurechtgeschnitten und mit Holzleim verklebt

Die Deckel werden aus Pappe zurecht geschnitten. Der erste wird mit Holzleim oder Heißkleber auf ein Ende des Regenmachers geklebt. Für die große Version mit dem Abwasserrohr hab ich die original Deckel benutzt. Wenn der Leim trocken ist, kommt Reis in die Röhre. Probiert ein bisschen rum, wie viel Reis am besten klingt. Haltet das offene Ende zu und dreht den Stab um. Jetzt rieselt der Reis vom einen Ende zum Andern. Und wieder zurück. Mit dem Ergebnis zufrieden? Dann klebt den anderen Deckel drauf und der Regenmacher kann verziert werden.

Hier kann alles Mögliche zum Einsatz kommen: Farbe, Klebeband, bunte Fäden u.s.w.

Reformations-Geocache – Gastbeitrag von Sigg

In der vergangenen Woche hatte ich die Ehre, mehrere Jungschar- und Jugendgruppen beim Reformations-Geocache zu begleiten. Der ist für einige Zeit bei uns in der Gegend aufgebaut. Da er im Aufbau relativ aufwändig ist, und nicht jeder Mitarbeiter beim Klettern sichern kann und darf, konnten sich die Gruppen einen Termin mit einem Mitarbeiter von uns reservieren und auf diese Weise einen (für sie) einfachen Nachmittag bzw Abend bestreiten.

Sigg hat mir erlaubt, die Zusammenfassung hier zu veröffentlichen. Eventuell könnt ihr den Cache selber irgendwo aufbauen.

Kurze Zusammenfassung:

Der Cache hat 4 Stationen. An jeder Station geht es um eine der vier Erkenntnisse, die Luther zur Reformation brachten.

Station 1: Sola Gratia – Allein die Gnade

Die Teilnehmer müssen beim Baumstammwerfen im Durchschnitt eine bestimmte Entfernung schaffen. Diese ist aber so weit gewählt, dass es die Teilnehmer nicht schaffen. Der Abend scheint gelaufen zu sein. Aber der Mitarbeiter lässt Gnade walten.

Station 2: Sola fide – Allein durch den Glauben

Auf einem Baum hängt eine Dose, in der sich ein Puzzle mit den Koordinaten für die nächste Station befindet. Damit die Teilnehmer an das Puzzle kommen, sind sogenannte MonkeyClimbing-Griffe* und ein Sicherheitsseil eingebaut. Der Mitarbeiter sichert einen Teilnehmer beim Aufstieg, die anderen Teilnehmer puzzeln die Koordinaten zusammen. Weitere Teilnehmer können natürlich auch noch klettern. Im dazugehörigen Input wird der Vergleich zwischen dem sichernden Mitarbeiter und Gott gezogen. Beiden kann man glauben, dass sie einen im Ernstfall halten.

*das sind Klettergriffe, wie sie in der Kletterhalle montiert sind, die mit Spanngurten am Baum befestigt werden können.

Station 3: Solus Christus – Allein Jesus Christus

Die Koordinaten dieser Station liegen mitten in einem See. Dort ist ein Floß an einer Boje befestigt. Ein Teilnehmer muss sich für die Gruppe „opfern“ und ins Wasser springen um die anderen trocken ans andere Ufer zu bringen. Der Vergleich zu Jesus drängt sich gewissermaßen auf.
Alternativen: An einem Fluss kann man das Floß am anderen Ufer anbinden oder die Teilnehmer eine Seilbrücke bauen lassen. Dann muss der Erste durchs Wasser und das Seil auf der anderen Seite befestigen.

Station 4: Sola Scriptura – Allein die Schrift

Als letzte Station gibt es noch ein Quiz. Die Fragen kann wohl niemand aus dem Kopf beantworten. Aber mit Hilfe der Bibel sind sie kein Problem.

Die Datei mit weiteren Infos und den Inputs könnt ihr hier runterladen:

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/18/Reformationscache.pdf>

Wasserspiele

Sommer. Drückende Hitze. Keine Lust, sich unnötig zu bewegen. Was soll man da in der Jungschar machen? Wasserspiele. Ich hab hier ein paar zusammen gestellt.

Schwammstaffel

Die Teilnehmer werden in zwei oder mehr Gruppen eingeteilt. Am Startpunkt steht für jede Gruppe ein Eimer mit Wasser bereit. Am Ziel steht dementsprechend ein Leerer. Jede Gruppe bekommt einen Schwamm mit dem sie das Wasser zum Ziel transportieren muss. Der erste Teilnehmer lässt ihn mit Wasser voll saugen und drückt ihn am Ende der Strecke im Eimer aus. Dann läuft er zurück zum Start und gibt dem 2. Teilnehmer den Schwamm. Nach einer vorher definierten Zeit wird der Inhalt aus den Zieleimern mit einem Messbecher verglichen.

Stufe 2: Über dem Zieleimer steht ein Stuhl und die Teilnehmer müssen den Schwamm ausdrücken indem sie sich drauf setzen.

Stufe 3: Lasst die Schwämme ganz weg. Auch Kleidung kann Wasser aufsaugen. Dann solltet ihr die Eimer am Start durch einen kleinen Pool ersetzen.



Helmparcour

Auf einen Fahrradhelm wird ein stabiler Plastikbecher geklebt und es wird ein Parcour aufgebaut. Ein Teilnehmer setzt den Helm auf, der Becher wird mit Wasser gefüllt und damit muss der Parcour bewältigt werden. Wer transportiert in x Runden am meisten Wasser?

Besonders erfrischend wird dieses Spiel, wenn ein kleines Loch an der Unterseite des Bechers ist. ;-)

Alternative: Den Becher ohne Helm auf dem Kopf transportieren.

Apfelfischen

In einer Schüssel schwimmt ein (halber) Apfel. Wer schafft es am schnellsten ihn nur mit dem Mund aus dem Wasser zu fischen?

Wasserbombenduell

Zwei Teilnehmer bekommen jeweils eine Wasserbombe. Die Regeln sind die vom klassischen Pistolenduell. Rücken an Rücken, Auf Kommando 10 Schritte gehen und Schuss! Also Wurf. Im Idealfall werden beide Duellanten nass, es gibt also keine Sieger. Hier bieten sich die Schwammwasserbomben an.



Die klassische Wasserschlacht

Jeder gegen jeden: Jeder Teilnehmer bekommt einen Becher. Mehrere Eimer stehen als „Quelle“ zur Verfügung. Achtung! Chaosgefahr! Macht ein klares Zeichen für das Ende aus.

Teams: Mit Kreide wird für jedes Team eine „Burg“ abgesteckt, in dem sich die Teilnehmer aufhalten dürfen. Jedes Team bekommt die gleiche Anzahl Wasserbomben (in diesem Fall besser die klassischen Ballons). Auf ein Kommando feuert jedes Team seine Geschütze ab. Dabei darf kein Teilnehmer die „Burg“ verlassen.

Ballermann Wetttrinken

Wasser von innen ist auch erfrischend. Bildet 2 oder mehr Gruppen. Jede Gruppe bekommt einen „Eimer“ oder großen Becher mit Wasser und lange „Ballermann“-Strohhalme. Auf ein Kommando trinken alle Teilnehmer gleichzeitig. Welche Gruppe hat den Eimer zuerst leer?

Wasserbombentransport

Wieder braucht ihr mehrere Gruppen. Die Teilnehmer jeder Gruppe stehen im Abstand von etwa 2 Meter in einer Schlange. Die klassischen Ballonwasserbomben werden in einer „Löschkette“ weiter gegeben bzw. geworfen. Wer schafft es, am meisten Wasserbomben heil durch die ganze Gruppe zu geben?

Super-Soaker-Schießbude

Auf einem Tisch werden verschiedene leichte Ziele aufgebaut: leere PET-Flaschen, Pappbecher u.s.w. Wer schafft es in der kürzesten Zeit alle Ziele vom Tisch zu schießen? Gebt jedem Teilnehmer eine frisch gefüllte Pistole, bei der noch kein Druck aufgebaut wurde.

Splashyball

Splashyball ist ein erfrischendes Mannschaftsspiel für draußen, das bei heißen Temperaturen auch in der „Erfrischungs-Version“ gespielt werden kann. <https://jungscharwerkstatt.de/splashyball>

Spiele im Bus

Zeltlager sind ja meistens eine tolle Sache. Wenn nur die Busfahrt nicht so lang wäre. Deshalb gibt es kurz vor der ersten Sommerpause Spiele, mit denen man Busfahrten kurzweiliger machen kann

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

Wer sieht zuerst...

Ein Spieler darf sich einen Gegenstand oder irgend etwas einfallen lassen, was man auf der Straße als Erster sehen/entdecken soll. Zum Beispiel: Wer sieht zuerst einen VW-Käfer oder ein Motorrad oder ein bestimmtes Verkehrszeichen...? Wer den Gegenstand als erstes entdeckt, darf sich den nächsten aussuchen

Rot gegen blau

Zwei Teilnehmer spielen gegeneinander. Der Eine zählt eine gewisse Zeit alle roten Autos, die er sieht, der Andere alle Blauen. Wer die meisten in seiner Farbe gefunden hat, ist Sieger. Wenn mehr Personen mitspielen wollen, müsst ihr einfach mehr Farben definieren.

Wortkette

Reihum sagt jeder Mitspieler ein Wort, das mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes beginnt. Katze – England – Dach – Hamster...

Es kann in verschiedenen Kategorien gespielt werden. Tiere, Länder, Fußballprofis ...



„Langeweile vermeiden heißt Heimweh bekämpfen.“
Aussage eines weisen Elektrikers

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...“ Auf der Heimfahrt packen wir Schulzeug in den Schulranzen.

Wer bin ich?

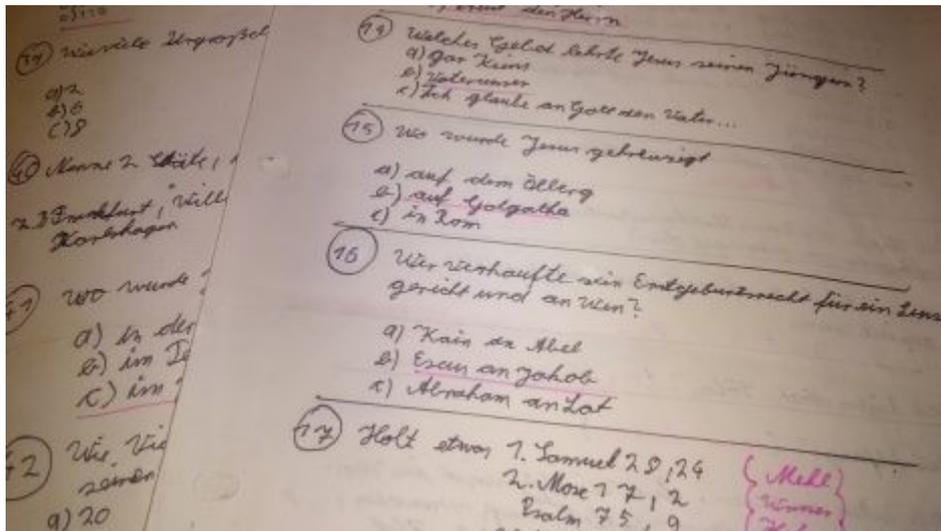
Jeder schreibt den Namen einer berühmten Person auf einen Zettel. Real oder Fiktiv ist egal, sie muss nur allen Anwesenden bekannt sein. Die Zettel werden eingesammelt, neu verteilt und mit Kreppband oder Spucke an die Stirn der Teilnehmer geklebt. Jeder Mitspieler hat jetzt einen Namen auf der Stirn 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

Kennzeichensätze

Ziel des Spieles ist, mit Hilfe der Kennzeichen der anderen Fahrzeuge möglichst schnell mehr oder weniger sinnvolle Sätze zu bilden.

Fragen und Aufgaben Teil 1

Beim Stöbern in alten Jungscharordnern habe ich ein paar Blätter in „schönster Schreibschrift“ gefunden. Anscheinend habe ich die Fragen für einen Quizabend niedergeschrieben.



Schluß mit der Nostalgie! Auch heute braucht man immer wieder Quizfragen und Aufgaben für Spieleabende wie z.B. fürs „Rudern,,.

Und deshalb gibt es ab heute eine neue Kategorie: *Fragen und Aufgaben*. Und schon geht es los mit Fragen, die sich ein Mitarbeiter-Anfänger vor etwa 23 Jahren ausgedacht hat

Bibelfragen

Was bedeutet „Halleluja“ übersetzt?

- a) Gott sei gedankt
- b) gelobt sei Jesus
- c) Preist den Herrn**

Wie ihr vermutlich bemerkt habt, markiere ich die richtige Antwort **fett**.

Welches Gebet brachte Jesus seinen Jüngern bei?

- a) gar keins
- b) Ich glaube an Gott...
- c) Vater unser im Himmel...**

Wo wurde Jesus gekreuzigt?

- a) auf dem Hügel Golgatha**
- b) in Rom im Kolosseum
- c) auf dem Ölberg

Wer verkaufte sein Erstgeburtsrecht für ein Linsengericht und an wen?

- a) Kain an Abel
- b) Esau an Jakob**
- c) Abraham an Lot

Schlagt in der Bibel nach: Wie viele Verse hat Psalm 134? **(3)**

Welche dieser Personen sind in der Bibel erwähnte Engel?

a) Michael und Gabriel

b) Nahum und Kleopas

c) Thomas und Jona

Wie groß baute Noah die Arche?.

a) 200 Ellen lang 40 Ellen breit 40 Ellen hoch

b) 300 Ellen lang 50 Ellen breit 30 Ellen hoch

c) 400 Ellen lang 60 Ellen breit 20 Ellen hoch

Aus welchem Holz baute Noah die Arche?

a) Balsaholz

b) Zedernholz

c) Tannenholz

Wie hießen Noahs Söhne? (**Sem, Ham und Japhet**)

Mit welchem Korn vergleicht Jesus das Himmelreich??

a) Senfkorn

b) Staubkorn

c) Weizenkorn

Wer schrieb die Klagelieder??

a) Obadja

b) Jeremia

c) Hiob

Wer war der 1. König in Israel?

a) Saul

b) David

c) Ahab

Wieviele Plagen schickte Gott über Ägypten?

a) 7

b) 10

c) 12

Zähle 3 der 10 biblischen Plagen auf.

Wasser zu Blut (2. Mose 7,14-25) Frösche (2. Mose 8,1-11) Stechmücken (2. Mose 8,12-16) Stechfliegen (2. Mose 8,16-28) Viehpest (2. Mose 9,1-8) Blattern (2. Mose 9,8-12) Hagel (2. Mose 9,13-35) Heuschrecken (2. Mose 10,1-20) Finsternis (2. Mose 10,21-29) Tötung des Erstgeborenen (2. Mose 11,1-10)

Wie viele Söhne hatte Jakob?

a) 5

b) 9

c) 12

Wie lange war Jona im Bauch des Fisches?

a) 8 Stunden

b) 3 Tage

c) 1 Woche

Welches ist der längste Psalm?

- a) 75
- b) 84
- c) 119**

Wo wurde Jesus getauft?

- a) in der Kirche
- b) im Tempel
- c) im Jordan**

Wie viele Silberstücke bekam Judas für den Verrat an Jesus?

- a) 20
- b) 30**
- c) 40

Was haben Ruben, Simeon, Levi, Juda, Joseph, Benjamin, Sebulon, Gad, Asser, Naftali, Jssachar und Dan gemeinsam?

- a) Sie sind Apostel
 - b) Sie sind Brüder ***
 - c) Sie sind die Jünger von Jesus
- * Die 12 Söhne Jakobs

Allgemeinwissen

- Wie viele Monate des Jahres haben 31 Tage? **(7)**
- Wie lautet die korrekte Mehrzahl von Atlas? **(Atlanten)**
- Wie standen die Bremer Stadtmusikanten von unten nach oben aufeinander? **(Esel, Hund, Katze, Hahn)**
- Wieviele Urgroßeltern hat bzw hatte jeder Mensch **(8)**
- Nenne 2 Städte in denen ein Vorname enthalten ist **(z.B. Frankfurt, Friedrichshafen, Willhelmshafen...)**

Welches ist der größte Hirsch?

- a) Rothirsch
- b) Elch**
- c) Rentier

Aufgaben:

Besorgt etwas aus (Bibel bereitlegen)

- 1. Samuel 28,27 **(Mehl)**
- 2. Mose 17,2 **(Wasser)**
- Psalm 75,9 **(Hefe)**
- 2. Könige 4,7 **(Öl)**

Finde im Telefonbuch die Nummer von Name, Vorname, Ort (Ja, diese Aufgabe stammt sicher aus den Neunzigern. Aber wenn ihr ein Telefonbuch bereit legt, könnt ihr es auch heute noch spielen...)

Reißt aus einer Zeitungsseite eine möglichst lange Papierschlange

PutPut-Boot

Das PutPut- oder Knatterboot ist ein Modelldampfboot mit Wasserimpulsantrieb. Keine Angst, das ist nicht so kompliziert wie es klingt. Dieser Dampftrieb benötigt keine beweglichen Teile die zusammengebaut werden müssen. Und in der Version, die ich heute vorstellen möchte muss weder gelötet werden, noch braucht ihr irgendwelches Spezialwerkzeug. Als Energiequelle dient ein gewöhnliches Teelicht.



Hinten das selbstgebaute Boot aus einem Tetrapack mit Spirale, vorne die gekaufte Version mit Kessel

Die Wirkungsweise eines Wasserimpulsantriebs ist relativ einfach zu erklären. In einem geschlossenen System, wird das Wasser erhitzt. Es verdampft und dehnt sich auf ein zigfaches Volumen aus. Da das Wasser nur in eine Richtung ausströmen kann, wird das Boot ein kleines Stück nach vorne gestoßen. Da die Rückstoßröhren unterhalb der Wasseroberfläche enden, kühlt der Dampf augenblicklich ab und kondensiert. Dadurch wird Wasser in die Röhren gesaugt. Weil das Ansaugen - im Gegensatz zum Ausstoß - nicht zielgerichtet ist, fährt das Boot dabei nicht rückwärts. Das System ist am Ende eines Zyklus wieder mit kaltem Wasser gefüllt welches erhitzt und ausgestoßen wird. Durch dieses Hin- und Herschwingen (Fachbegriff „oszillieren“) wird das Boot nach vorne bewegt.

Es gibt zwei grundsätzliche Arten einen Wasserimpulsantrieb zu bauen. Entweder mit einem Kessel oder mit einem Spiralverdampfer. Da der Kessel (Hart-)Löten voraussetzt ist er für die Jungschar nicht geeignet. Wenn ihr aber einmal einen Kessel in Aktion gesehen habt, versteht ihr den Namen „Knatterboot“. Wir konzentrieren uns auf den Spiralverdampfer. Als Grundlage dient ein 4mm Messingrohr von etwa 40 cm Länge. Dieses wird in der Mitte zu einer Spirale gewunden. Als Hilfe für die Teilnehmer habe ich eine Biegelehre gebastelt. Diese besteht aus einem Holzbrett und einem Holzstab mit 2 cm Durchmesser.



Die Biegelehre mit einem fast fertig gebogenen Spiralverdampfer.

Um diesen Holzstab wird das Messingrohr 1 1/2 Mal gewunden, bis beide Enden in die gleiche Richtung schauen. Die Rohre sollten etwa 12 bis 15 cm lang sein. Zu kurze Rohre können trockenlaufen, zu Lange bremsen das ausströmende Wasser und sorgen damit für einen schlechten Wirkungsgrad. Im Moment sind sie vermutlich nicht mal gleich lang, aber das lässt sich mit einer Puksäge leicht beheben.



So sieht der Spiralverdampfer aus, wenn er ordentlich gebogen und zurechtgesägt ist.

Im nächsten Schritt muss dafür gesorgt werden, dass ein Höhenunterschied zwischen der Spirale und den Rückstoßrohren entsteht. Das eine soll ja über, das andere unter der Wasseroberfläche sein. Mit einer Flach- oder Kombizange geht das relativ einfach.



Der Verdampfer mit den nötigen Biegungen

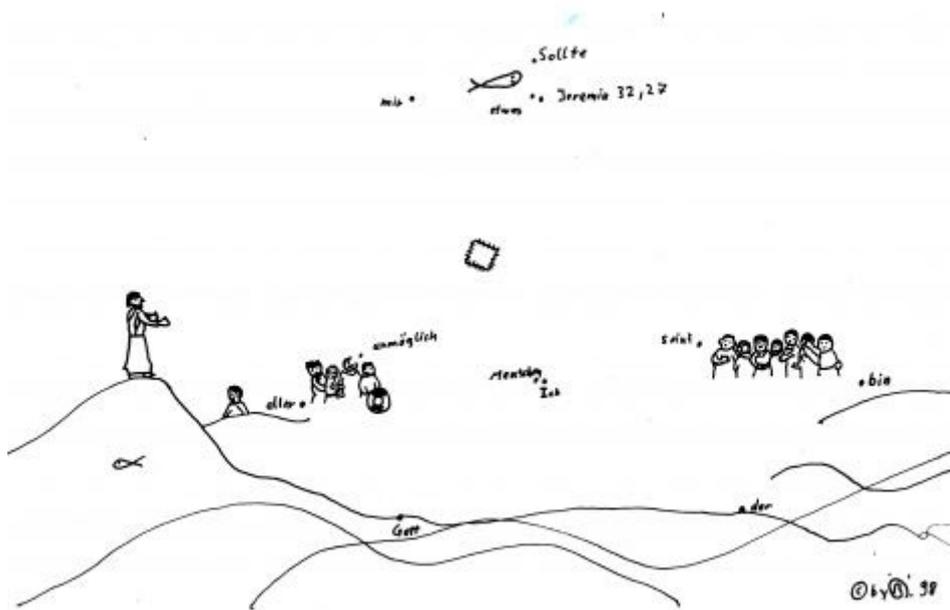
Das Antrieb ist fertig. Jetzt fehlt noch das eigentliche Boot. Das könnt ihr aus einem Stück Styropor oder Holz machen. Eine andere einfache Methode ist der Tetrapack. Wenn ihr den der Länge nach aufschneidet, habt ihr schon eine richtige Bootsform. Stecht hinten zwei Löcher für die Rückstoßrohre rein und klebt den Antrieb fest.

Grundsätzlich kann das Boot ab sofort lostuckern. Dazu muss das gesamte Antriebssystem mit Wasser gefüllt werden. Eine Spritze oder Pipette aus der Apotheke ist da ein prima Hilfsmittel, ihr könnt aber auch direkt am Wasserhahn befüllen. Egal wie, das Wasser muss so lange in das eine Ende des Rohrs bis es zum anderen wieder raus kommt. Dann setzt ihr es ins Wasser und entzündet die Kerze unter der Spirale. Nach einer kurzen Wartezeit tuckert das Boot los. Funktion in Ordnung? Dann geht's ans Dekorieren. Bastelt ein Führerhaus um die Kerze, einen Schornstein aus einer leeren Klorolle und so weiter.

Wenn ihr das Boot im Freien schwimmen lassen wollt, empfehle ich eine Brücke oder ein Führerhaus. Durch den Wind kühlt die Spirale ziemlich ab und das Boot tuckert nicht mehr so gut. Außerdem könnt ihr mit einem Stück Kupferblech die Wärmeübertragung optimieren.

Bilderrätsel „Jesus und der Sturm“

Für die AJC-Jungscharfreizeit 1998 zum Thema Paulus entstand dieses Rätsel. Wenn es gelöst wurde, kann es noch angemalt werden.



Als PDF zum Download <http://jungcharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2017/09/Jesusunddersturm.pdf>

Die Bibelstelle dazu ist folgende:

Matthäus 14,22-33

Jesus geht auf dem Wasser

22 Gleich darauf drängte Jesus die Jünger, ins Boot zu steigen und ans andere Seeufer voranzufahren. Er selbst wollte erst noch die Menschenmenge verabschieden.

23 Als er damit fertig war, stieg er allein auf einen Berg, um zu beten. Als es dunkel wurde, war er immer noch dort.

24 Das Boot mit den Jüngern war inzwischen weit draußen auf dem See. Der Wind trieb ihnen die Wellen entgegen und machte ihnen schwer zu schaffen.

25 Im letzten Viertel der Nacht kam Jesus auf dem Wasser zu ihnen.

26 Als die Jünger ihn auf dem Wasser gehen sahen, erschrecken sie und sagten: »Ein Gespenst!«, und schrien vor Angst.

27 Sofort sprach Jesus sie an: »Fasst Mut! *Ich* bin's, fürchtet euch nicht!«

28 Da sagte Petrus: »Herr, wenn du es bist, dann befehl mir, auf dem Wasser zu dir zu kommen!«

29 »Komm!«, sagte Jesus. Petrus stieg aus dem Boot, ging über das Wasser und kam zu Jesus.

30 Als er dann aber die hohen Wellen sah, bekam er Angst. Er begann zu sinken und schrie: »Hilf mir, Herr!«

31 Sofort streckte Jesus seine Hand aus, fasste Petrus und sagte: »Du hast zu wenig Vertrauen! Warum hast du gezweifelt?«

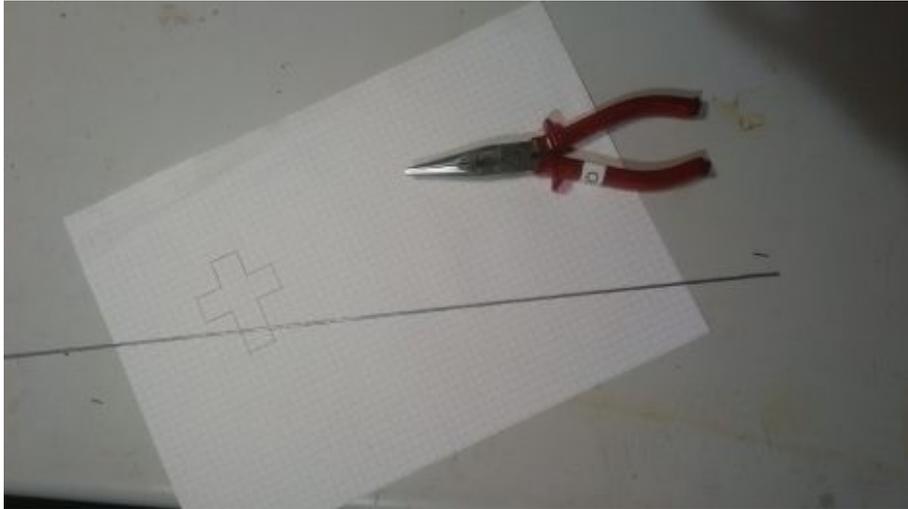
32 Dann stiegen beide ins Boot, und der Wind legte sich.

33 Die Jünger im Boot warfen sich vor Jesus nieder und riefen: »Du bist wirklich Gottes Sohn!«

PS: Ich bin kein besonders guter Zeichner. Wenn jemand das Bild besser malt, würde ich mich freuen, wenn ich es zur Veröffentlichung bekommen würde.

Drahtschmuck

Aus verzinktem Draht lassen sich relativ einfach Anhänger für Halsketten basteln.



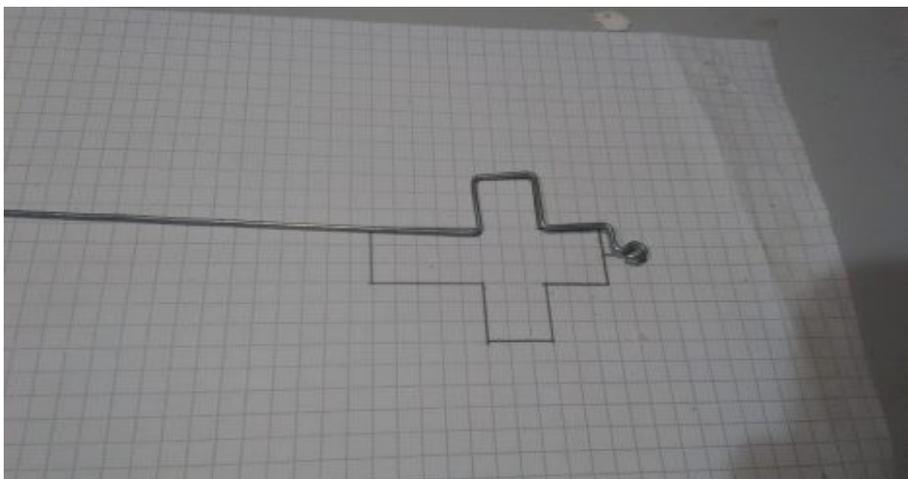
Der Draht ist gerade, das Motiv aufgezeichnet und die Spitzzange liegt griffbereit

Ich habe 1,4mm Draht im Baumarkt besorgt und begradigt. Ganz einfach, indem ich das eine Ende im Schraubstock eingespannt, und am andern mit einer Kombizange gezogen habe.



Ösenbiegen ist etwas knifflig aber machbar...

Zuerst muss mit einer Spitz- oder wenn vorhanden Rundzange eine kleine Öse gebogen werden. Durch diese kommt später die Schnur bzw. Kette.



Stück für Stück wird die vorher aufgezeichnete Form nach gebogen

Auf einem Stück Papier ist schon das Motiv aufgezeichnet, das gebogen werden soll. Ein Kreuz ist dabei relativ einfach, da nur gerade Linien und Winkel benötigt werden. Jetzt geht es darum, die Kontur möglichst genau nachzubiegen.



Konturen mit Bögen sind etwas schwieriger

Ihr könnt natürlich auch andere Formen biegen. Ich empfehle aber, diese auf jeden Fall vor zu zeichnen. Dann bemerkt ihr Abweichungen sofort und könnt sie korrigieren.



Das Verlöten der Stöße sollte ein Mitarbeiter erledigen

Wenn ihr die Schmuckstücke fertig habt, müssen die Stellen an denen der Draht endet noch verlötet werden. Schnur oder Kette durch die Öse und fertig ist euer Schmuckstück.

Salzteig

Salzteig ist die einfache Alternative zum Ton. Schnell selbst angerührt und man braucht keinen speziellen Brennofen.

Mein Rezept ist einfach: 3 Teile Weizenmehl, 1 Teil Speisestärke und 2 Teile Salz mit ein bisschen Wasser durchkneten, bis man eine Knetmasseähnliche Konsistenz hat.



Fertig angerührter Teig

Dann kann man alles Mögliche daraus formen. Mit ein paar Tropfen Lebensmittelfarbe kann man den Teig schon im Vorfeld einfärben. Oder man bemalt die Kunstwerke erst nach dem Backen. Apropos backen: etwa 45 Minuten bei 150°C lassen den Teig richtig hart werden.

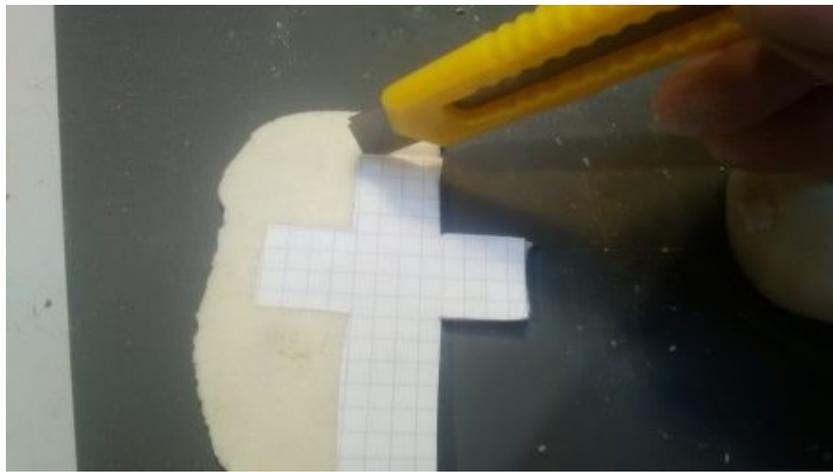
Salzteig ist ungenießbar aber ungiftig. Salz in größeren Mengen kann eventuell auch zu Gesundheitsschäden führen. Wenn aber ein Teilnehmer bei diesem Rezept ein bisschen probiert, ist das ungefährlich.

Grundsätzlich gibt es 2 Arten, wie ihr mit dem Salzteig basteln könnt. Flach oder 3Dimensional.



Entweder formt ihr Figuren aus dem Teig, oder ihr rollt ihn aus.

Für die flache Version könnt ihr die klassischen Ausstechformen von Weihnachten nutzen, oder eure Wunschform auf Papier zeichnen und mit dem Messer nachschneiden.



Es muss kein scharfes Cuttermesser sein, aber eine Spitze lässt präziser arbeiten

Gott sieht mehr

Gott sieht uns mit anderen Augen. Er kennt unsere verborgenen Stärken und Schwächen. Das zeigt sich auch in der Geschichte, in der David von Samuel zum König gesalbt wird

Gott zeigt Samuel den neuen König

1 Schließlich sprach der HERR zu Samuel: »Wie lange willst du noch um Saul trauern? Ich habe ihn verstoßen! In meinen Augen ist er nicht mehr König von Israel. Nimm dein Horn, füll es mit Öl und mach dich auf den Weg nach Bethlehem. Dort such Isai auf, denn ich habe einen seiner Söhne zum neuen König auserwählt.«

...

6 Als Isai und seine Söhne eintrafen, fiel Samuels Blick sofort auf Eliab, und er dachte: »Das ist bestimmt der, den der HERR als König auserwählt hat.«

7 Doch der HERR sagte zu ihm: »Lass dich von seinem Aussehen und von seiner Größe nicht beeindrucken. Er ist es nicht. Denn ich urteile nach anderen Maßstäben als die Menschen. Für die Menschen ist wichtig, was sie mit den Augen wahrnehmen können; ich dagegen schaue jedem Menschen ins Herz.«

8 Danach rief Isai seinen Sohn Abinadab und stellte ihn Samuel vor. Doch der Prophet musste sagen: »Auch diesen hat der HERR nicht ausgewählt.«

9 Als Nächstes ließ Isai Schamma vortreten, und wieder sagte Samuel: »Auch ihn hat der HERR nicht erwählt.«

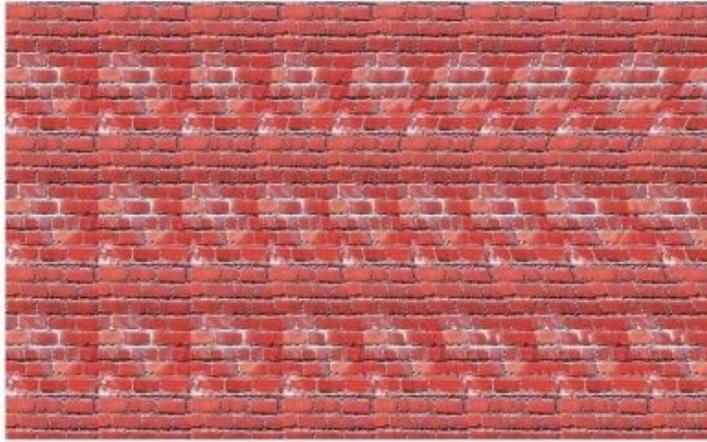
10 Und so ließ Isai seine sieben Söhne an Samuel vorbeigehen. Zuletzt sagte Samuel zu Isai: »Der HERR hat keinen von ihnen auserwählt.

11 Aber sind das wirklich alle deine Söhne?« »Nein, der jüngste fehlt noch«, antwortete Isai. »Er ist auf den Feldern und hütet unsere Schafe und Ziegen.« Da forderte Samuel ihn auf: »Lass ihn sofort herholen! Wir werden uns nicht ohne ihn an die Festtafel setzen.«

12 So ließ Isai David holen. Er war ein gut aussehender junger Mann, mit rötlichen Haaren und schönen Augen. »Das ist er«, sagte der HERR zu Samuel, »salbe ihn!«

13 Da nahm Samuel das Horn mit dem Öl und goss es vor den Augen seiner Brüder über Davids Kopf aus. Sogleich kam der Geist des HERRN über David und verließ ihn von da an nicht mehr. Samuel kehrte wieder nach Rama zurück.

[1. Samuel 16 \(Hoffnung für Alle\)](#)



Ein Mensch sieht, was vor Augen ist; der HERR aber sieht das Herz an.

1. Samuel 16,7



Zur Verdeutlichung habe ich ein Bild mit xStereograph generiert. Auf den ersten Blick sieht man eine Mauer. Mit der richtigen Betrachtungsweise* offenbart sich aber mehr. Für den Fall, dass nicht alle Teilnehmer das Stereogramm erkennen, könnt ihr auch mit einem UV-Stift ein Herz auf die Mauer malen und mit einer Schwarzlichtlampe für alle sichtbar machen.

PDF zum Download <https://theone-andonly.de/jsw-bonus/18/Dermenschsieht.pdf>

Auf Lisas Anregung hin habe ich noch eine „leichte“ Version mit härteren Konturen erstellt.

Neue Datei zum runterladen <https://theone-andonly.de/jsw-bonus/18/Dermenschsieht3.pdf>

* Haltet das Stereogramm direkt an die Nasenspitze. Am Besten macht ihr dann ein paar Sekunden die Augen zu. Nach dem Öffnen bewegt ihr das Bild langsam vom Kopf weg. Der Blick muss aber weiterhin starr auf die Punkte vom Anfang gerichtet bleiben. Irgendwann wird das Bild scharf und ihr erkennt ein Herz.

Einfacher Zeitungsdrachen

Herbstzeit – Drachenzeit.

Ich möchte Euch heute einen einfachen Drachen aus Zeitungspapier vorstellen.



PDF zum Download: https://theone-andonly.de/jsw-bonus/18/Einfacher_Zeitungsdrachen.pdf

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 böse, 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 sündigt 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 Zeitgruppen gehen, haben die Mitarbeiter noch eine kleine Überraschung für Euch, die nochmal verdeutlicht wie Gott vergibt.

* Es war keine angenehme Sache. Dreckig, Kreuzweg. 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.“

Völkerball

Völkerball ist in den letzten Jahren wieder stark im Kommen. Da die Mannschafts- und Spielfeldgröße variabel sind, kann es in verschiedenen Gruppenstärken (ab etwa 10 Personen) gespielt werden. Es gibt unzählige Varianten. Bei manchen gibt es keine Grenzwächter und nur die Feldspieler dürfen sich gegenseitig abwerfen. Bei manchen sind mehrere Bälle zur gleichen Zeit im Spiel.

Apropos Ball: Es empfiehlt sich, mit einem leichten und weichen Ball zu spielen, da schwere Bälle bei Treffern schmerzhaft sind.



Das Spielfeld ist eingeteilt in zwei gleichgroße Bereiche, die von der gegnerischen Mannschaft jeweils nicht betreten werden dürfen.

Es werden je nach Mannschaftsgröße 2 bis 3 Mitspieler als Grenzwächter bestimmt, die von Anfang an den Außengrenzen des gegnerischen Feldes die Gegner abwerfen.

Der Ballbesitz zu Beginn wird ausgelost. Ziel ist es alle Spieler im gegnerischen Feld ab zu schießen. Getroffen ist, wer vom Ball berührt wurde. Wer getroffen wurde geht zu den Grenzwächtern und darf nun ebenfalls von außen versuchen die gegnerischen Spieler ab zu schießen. Treffer die gefangen werden ohne den Boden zu berühren führen nicht zum Ausscheiden. Im Gegenteil: Ein Grenzwächter darf zurück auf das Spielfeld. Dabei ist es egal, ob der Getroffene selbst den Ball fängt oder ein anderer Feldspieler. Hauptsache, der Ball berührt nach dem Treffer nicht den Boden.

Wenn der Ball den Boden berührt hat, darf er auch von den Feldspielern aufgenommen werden, die damit den Gegner abwerfen können.

Das Aufnehmen des Balles außerhalb der Spielfeldbegrenzungen ist nicht erlaubt. Der Ball gehört dann derjenigen Mannschaft in dessen Gebiet er gerade liegt.

Die gerauchte Bibel

Ein Mitarbeiter der Bibelgesellschaft verteilte 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 er.

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



Fünfzehn Jahre später

Der Mann, der die Bibeln verteilte, war auf einer Konferenz der Bibelgesellschaft und hörte gespannt einem Redner zu.

Plötzlich zeigte dieser mit dem Finger auf ihn 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 weiterräumen. Und mein Leben veränderte sich von Grund auf. Seit kurzem bin ich Pfarrer einer kleinen Gemeinde“

Der Stern der Weisen – ein Weih-Nachtcache

Ein weihnachtlicher Geocache auf den Spuren der Weisen aus dem Morgenland.

Wenn ihr nicht wisst, was ein Geocache ist, empfehle ich folgenden Beitrag.

<http://jungscharwerkstatt.de/geocaching-grundlagen-und-einsatz-in-der-jungschar>

- Jeder Teilnehmer sollte eine Taschenlampe mitbringen.
- Die Stationen werden durch Pappsterne mit dem entsprechenden Text markiert.
- Die Teilnehmer bekommen eine Tasche mit einer Bibel, einer langen Schnur, einer UV-Lampe, einem Kompass, einer Pinzette... wobei nur die unterstrichenen Gegenstände zum Einsatz kommen



Station 0 (im Gemeindehaus):

Die Teilnehmer bekommen einen Stern mit folgendem Text

Liebe Teilnehmer.

Wir ziehen heute als „Weise aus dem Morgenland“ los um dem Geheimnis eines neuen Sterns auf die Spur zu kommen. Die Weisen werden häufig als „heilige drei Könige“ bezeichnet. Die Bibel bestätigt weder „heilig“ noch „drei“ noch „Könige“. Sie waren wohl Sterndeuter (im Urtext als „Magier“ bezeichnet) die den Himmel beobachteten. Das „Morgenland“ liegt in der Himmelsrichtung, in der morgens die Sonne aufgeht. Äh, wo war das nochmal?

1. *Im Norden (sucht weiter bei N xx° xx.xxx E xxx° xx.xxx)*
2. *Im Osten (sucht weiter bei N xx° xx.xxx E xxx° xx.xxx)*
3. *Im Süden (sucht weiter bei N xx° xx.xxx E xxx° xx.xxx)*
4. *Im Westen (sucht weiter bei N xx° xx.xxx E xxx° xx.xxx)*

Schnappt die Ausrüstung und dann gehts los!

Achja: falls ihr Mitarbeiter die Antworten nicht wisst (schämt Euch), ich schreibe sie mit rot rein. Hier ist die richtige Antwort „Osten“ also stehen hier die richtigen Koordinaten und bei den falschen Antworten fiktive.

Station 1:

Eine Pappröhre oder ein Fernrohr ist an einem Baum oder an einem Pfosten befestigt und fest auf die nächste Station ausgerichtet. Diese wird durch ein schwaches Licht (Knicklicht, windgeschützte Kerze, LED) erleuchtet und muss durch die Röhre oder das Fernglas zu erkennen sein.

Liebe Teilnehmer.

Die Weisen haben einen neuen Stern entdeckt. Das bedeutet ihrer Ansicht nach, dass ein König geboren wurde. Den wollen sie finden und ihm Geschenke bringen.

Die Sterndeuter mussten zu dieser Zeit die Sterne noch mit bloßem Auge beobachten. Das Fernrohr wurde vermutlich vom holländischen Brillenmacher Hans Lipperhey um 1608 erfunden und in der Folgezeit von dem Physiker und Mathematiker Galileo Galilei weiterentwickelt. Sagt zumindest Wikipedia. Für euch ist hier aber ein Rohr befestigt, das euch den Ort der nächsten Station offenbart. Strengt Eure Augen an. Erkennt ihr den schwach leuchtenden Stern? Dort geht Eure Suche weiter.

Station 2:



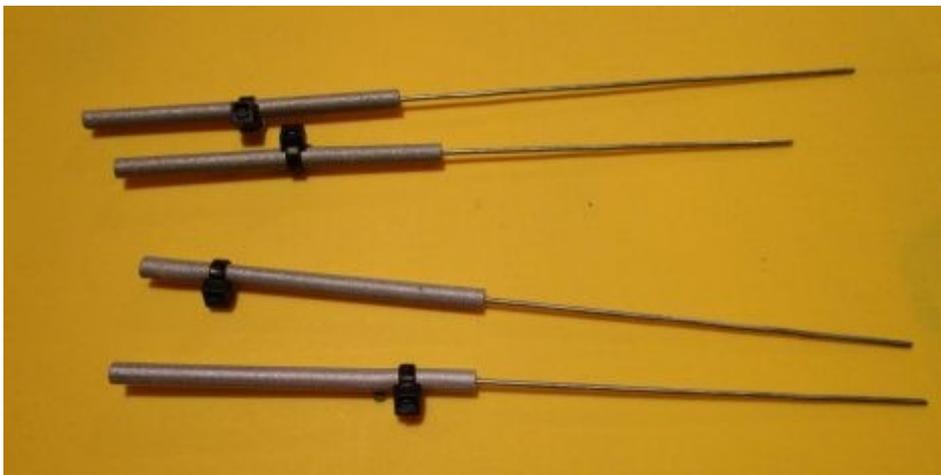
Liebe Teilnehmer.

Der Weg ist noch nicht zu Ende. Ihr braucht jetzt das Hilfsmittel, das in Johannes 8,12 erwähnt wird um einer Spur aus Reflektoren zu folgen. Die nächste Station wird durch einen roten Reflektor markiert.

Ab hier ist der Weg mit Reflektoren markiert. Ob ihr Speichenreflektoren, Reflektorfolie oder „Feuernadeln“ benutzt ist Euch überlassen. Die Funktionsweise ist immer die gleiche. Das Licht wird in die Richtung zurückgeworfen, aus der es kommt. Es ist also wichtig, dass jeder Teilnehmer eine Taschenlampe hat und diese möglichst in die Nähe seines Kopfes hält und nach vorne strahlt.

Die Reflektoren sollten vom Abstand her maximal so weit entfernt sein, dass man den jeweils nächsten noch erkennen kann.

Die nächste Station wird durch einen andersfarbigen Reflektor markiert. Solltet ihr keinen haben, könnt ihr auch einen größeren oder mehrere an der Station montieren. Dann müsst ihr den Text auf dem Stern anpassen



Station 3:

Möglichst an einer Wegkreuzung befindet sich der nächste Stern. Auf diesem steht außer der offensichtlichen Beschreibung noch ein versteckter Text, der mit UV-Stift geschrieben wurde. Er lautet: „Ihr müsst nach Bethlehem. Folgt dem Weg in Richtung „HIMMELSRICHTUNG“ bis ihr wieder Reflektoren findet.“

Liebe Teilnehmer.

Leider seid ihr, wie damals die anderen Weisen, in Jerusalem am Palast des König Herodes angekommen. Seid vorsichtig. Er tut nett und will Euch scheinbar helfen. In Wirklichkeit will er aber den „neugeborenen König“ töten. Es kann nur einen König geben. Wenn er erfährt, wo das Kind geboren wurde, wird er es töten. Deshalb müsst ihr die versteckte Botschaft auf diesem Stern finden und schnell vom Palast des Herodes fliehen.

Station 4:

Lasst die Teilnehmer ein gutes Stück in die entsprechende Himmelsrichtung gehen, bevor sie wieder auf Reflektoren stoßen. Wenn der Himmel sternenklar ist könnt ihr ihnen den Polarstern zeigen und ihnen erklären, wie man nachts die Himmelsrichtungen erkennt.

In der Nähe des nächsten Sterns ist eine Schatztruhe mit Schloss bzw ein verschlossener Koffer versteckt. Darin befindet sich die Belohnung (Plätzchen und Punsch?) für die Teilnehmer. Geöffnet wird er aber erst am Final!

Liebe Teilnehmer.

*Das habt ihr gut gemacht. Hoffentlich hat Herodes nichts bemerkt...
Habt ihr eigentlich Geschenke dabei? Gold? Weihrauch? Myrrhe? Und was ist Myrrhe überhaupt für ein Zeug? Schaut euch mal um, ob ihr nicht irgendwas in der Nähe findet.
Nehmt es mit nach Bethlehem.*

Unser Bethlehem hat die Koordinaten N xx° xx.xxx E xxx° xx.xxx

Final:

evtl Hütte oder Stall mit aufgebauter Krippe

In der Krippe befindet sich der Schlüssel bzw. die Zahlenkombination für das Schloss.

Liebe Teilnehmer.

Ihr habt es geschafft. Ihr habt den Weg nach Bethlehem gefunden und könnt Jesus eure Geschenke überreichen. Immerhin feiern wir an Weihnachten seinen Geburtstag.

Eigentlich ist es aber genau anders herum. Jesus selbst ist das Geschenk, um das es an Weihnachten geht. Denn Gott schenkt uns seinen einzigen Sohn. Jesus kommt für Dich auf die Welt, damit du mit Gott in Beziehung kommen kannst – obwohl du Dreck am Stecken hast.

Das ist der eigentliche Grund für das Weihnachtsfest.

Als Erinnerung, dass uns an Weihnachten dieses riesengroße Geschenk gemacht wurde, dürft ihr die Geschenke unter Euch aufteilen. – Vorausgesetzt ihr findet den Schlüssel.

Honiglebkuchen

Für eine entspannte Jungcharstunde in der Vorweihnachtszeit empfehle ich Plätzchen backen. Den Teig vor der Jungchar vorbereiten und gemeinsam ausstechen und backen.

Für Honiglebkuchenteig braucht ihr:

- 600g Roggenmehl
- 300g geriebene Nüsse
- 400g (Rohr-)Zucker
- 4 EL Lebkuchengewürz
- 1 TL Natron
- 6 EL Honig
- 6 Eier



Die „trockenen“ Zutaten werden in einer Schüssel schon mal vermischt, bevor die Eier und der angewärmte Honig dazu kommen. Der Teig wird dann ordentlich durchgeknetet und muss bei Zimmertemperatur 1 bis 2 Stunden stehen. Das ist wichtig, damit das Natron seine Wirkung entfaltet.

In der Jungchar rollen die Teilnehmer den Teig auf etwa 5 mm aus und stechen mit Ausstechformen die Plätzchen aus.



Diese werden auf einem Backblech bei 180°C Umluft etwa 5-7 Minuten gebacken.



Nach einer kurzen Abkühlphase können die Plätzchen noch mit Zuckerguss und Dekozeugs verziert werden.

Stockbrot

Als Weihnachtsfeier gehen wir mit der Jungschar traditionell am Lagerfeuer grillen. Deshalb ein Lagerfeuerrezept im Winter.

Für Stockbrot nehme ich gerne Pizzateig. Im Prinzip ein Standard Hefeteig.

- 1 Würfel (42 g) Hefe
- 2 TL Zucker
- 1000 g Weizenmehl (Ideal Type 00 oder 405)
- ca 600 bis 700 ml Wasser
- Salz

Die Hefe für den Teig in 600 ml lauwarmes Wasser bröckeln und mit dem Zucker darin auflösen. Das Mehl zu einem Berg formen und eine Mulde in die Mitte drücken. Die Hefe in die Mulde kippen. Mit etwas Mehl vom Rand zu einem Vorteig verrühren. Diesen zugedeckt an einem warmen Ort ca. 30 Minuten gehen lassen.



Wenn der Vorteig gegangen ist, 2-4 TL Salz zum Teig geben und unterrühren. Den Teig von Hand ca. 5 Minuten durchkneten bis er glatt ist. Ist er zu weich und klebrig, knete noch etwas Mehl unter den Pizzateig. Ist er zu fest, gib noch etwas lauwarmes Wasser dazu.

Der Teig muss jetzt bei Zimmertemperatur (die Hefe braucht es warm) etwa 1 Stunde gehen. Dazu packst Du ihn in eine große Schüssel. Groß! Der Teig braucht nach dem Gehen etwa doppelt so viel Platz wie vorher. Decke ein sauberes Geschirrtuch drüber.

Aus dieser Schüssel nehmt ihr am Lagerfeuer für jedes Brot eine Hand voll Teig und wickelt es um einen Stock. Schön dünn, damit das Stockbrot schnell durch ist. Den Stock haltet ihr dann über die Glut des Lagerfeuers.



Der Teig sollte nur eine dünne Schicht um den Stock bilden.

Wenn das Brot eine schöne Farbe hat, könnt ihr es vom Stock abziehen und mit Marmelade oder Nutella™ oder einer Wurst füllen



Die ganze Gruppe beim Grillen

Bärenjägerprüfung

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 beobachten 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 den Buchstabensalat rein.

Qnf „hz qvr Yöpure“ vfg jöegyvpv mh aruzra. Qvr Chaxgr orv qra hatrenqra Mnuyra fvaq hz rvara Chaxg va gre 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 gre Yöpurejüesry jreqra mhfnzraurmäuyg. 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 mhfznzra trmäuyg
- u.s.w.
- ehemalige Teilnehmer der Gammesfelder Bubenjungschar haben die Prüfung in der Hütte mit Eskimos und Reinhold Messner perfektioniert (Stufe „krank“)
<http://huette.alexander-grueb.com/spiele/eisbaeren/wuerfeln.php>

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...

Unterstützen

Ich mache die Jungscharwerkstatt ehrenamtlich und habe nicht vor damit Geld zu verdienen. Das verdiene ich in einem Vollzeitjob als Elektriker.

Das bedeutet aber, ich habe ein Budget von 0 Euro im Monat. Davon gehen ein paar Euro für das Hosting der Seite, Bastelmaterial und so weiter ab. Das rechnet sich finanziell nicht wirklich.

Andererseits sehe ich aber, wie viele Leute sich ehrenamtlich in der Jugendarbeit einbringen. Die sollen meiner Meinung nach nichts für ihre Inspirationen zahlen. Ich möchte auch keine Affiliate-Links benutzen. Wenn ich zu Material verlinke, gilt: Kauf wo ihr wollt. Wenn ihr irgendwo billiger dran kommt: greift zu.

Ich möchte euch aber bitten, die Jungscharwerkstatt mit Werbung zu unterstützen.

Erzähle es allen Mitarbeitern, die du kennst. Teile die Beiträge in sozialen Medien oder kommentiere sie. Das sehen dann deine Freunde und schon wissen wieder ein paar Leute mehr, dass es die Jungscharwerkstatt gibt. und je mehr Rückmeldungen kommen, um so motivierter bin ich.

Bildernachweis:

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

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>

Du kannst die Jungscharwerkstatt unterstützen, indem du Beiträge kommentierst, teilst und likest. Mein Werbebudget beträgt aufgrund der konsequenten Kostenlosigkeit der Jungscharwerkstatt 0 Euro im Jahr. Wenn dir die Beiträge gefallen, schick sie an andere Mitarbeitende und empfehle sie weiter.