
ABENTEUER JUNGSCHE

Ein komplettes Programm für Freizeiten und Gruppenstunden
in Jungschar, Teenagerkreis, Sonntagschule und Kindergottesdienst

Ein Leben als Ritter

Vorwort.....	7
I. Einleitung.....	9
II. Jungschararbeit - ein missionarischer Auftrag.....	11
III. Hilfen zur Programmgestaltung.....	17
IV. Die Geschichte und Kultur der Ritter	19
V. Burgen, Stadtmauern und Helden in der Bibel	27
VI. Die äußere Gestaltung des Ritterlagers	31
VII. Die Lagerorganisation	39
VIII. Bibelarbeiten.....	44
Andachten	55
Stille-Zeit	67
IX. Gemeinsame Kreativität	75
X. Spieleprogramm.....	82
XI. Sonstige Programmelemente	111
XII. Literatur und Medien	114
In einer Extra-Datei:	
XIII. Bilder und Kopiervorlagen	117
Allgemeine Abbildungen	118
Vorlagen V3-1 bis V3-68.....	148
Karte zur Nehemiageschichte	232
Lieder zum Ritterlager.....	233
Zusatzblätter zur Freizeitmappe	236

In einer Extra-Datei:

Arbeitsblätter zu den 10 Lektionen aus dem Leben Nehemias.

In einer Extra-Datei:

Fotobericht aus einigen Ritterlagern.

Methodische Ergänzung: Den Jungscharlern kann eine Kopie des Wappens mitgegeben werden, das sie in den entsprechenden Farben ausmalen können. Die Bibelstellen können nachgeschlagen und so die wesentlichen Inhalte der Andacht noch einmal nachvollzogen werden.

✘ *Das Burgtor*

Zielgedanke: Der Weg zu Gott durch Christus wird beschrieben.

Anhand einer Abbildung werden die Bestandteile einer Burg zusammengetragen und von den Jungscharlern (ggf. vom Mitarbeiter) erklärt. Schließlich wird der Blick auf das Burgtor gelenkt. Evtl. zeigen wir hier eine Detailzeichnung eines Burgtores. Fallgitter, Tür, Burggraben mit Zugbrücke, Pechnase, Schießscharten, Wächterhäuschen etc. - diese Bestandteile werden gemeinsam erläutert. s. Kapitel XIII
V3-29

Wozu diente ein Burgtor? Ganz einfach: Um die sichere Burg zu erreichen. Es gab bei einem Angriff nur eine Chance: die Sicherheit der Burg aufzusuchen. Und es gab nur einen Weg in die Burg: das Tor. Wer meinte, anders Rettung zu erhalten, sah sich getäuscht.

Die Übertragung liegt auf der Hand: Christus ist die Tür (Joh 10,9), die einzige Rettungsmöglichkeit.

✘ *Der Bergfried*

Zielgedanke: Die letzte Rettungsmöglichkeit ist Christus.

Anhand einer Abbildung werden die Bestandteile einer Burg zusammengetragen und von den Jungscharlern (ggf. vom Mitarbeiter) erklärt. Schließlich wird der Blick auf den Bergfried gelenkt. Der Bergfried war in Kampfzeiten der letzte Zufluchtsort innerhalb der Burg und bot sogar dann noch Rettung, wenn die Burg selbst schon gefallen war. Der Zugang lag mehrere Meter oberhalb des Erdbodens und war nur mit einer Leiter zugänglich. Große Vorratsräume sicherten eine lange Versorgung. s. Kapitel XIII
V3-30

Übertragung: Wir brauchen einen Bergungsort bei den Angriffen des Feindes in unserem Leben. Christus bietet Schutz und Versorgung, Sicherheit und Rettung.

✘ *Die Mauer*

Zielgedanke: Wir brauchen eine Schutzmauer für unser Leben.

Anhand einer Abbildung werden die Bestandteile einer Burg zusammengetragen und von den Jungscharlern (ggf. vom Mitarbeiter) erklärt. Schließlich wird der Blick auf die Mauer gelenkt. Die Mauer einer mittelalterlichen Burg war ein meterdickes Werk aus zwei Außenmauern, die mit Steinen und Mörtel erstellt wurden. Der Zwischenraum wurde mit Steinen und Erde aufgefüllt. Die Mauern boten einen sicheren Schutz zur Verteidigung. Sie konnten nur schwerlich überwunden werden. Der Pflege der Mauer wurde besondere Aufmerksamkeit gewidmet, und Beschädigungen, Risse etc. wurde möglichst sofort ausgebessert. s. Kapitel XIII
V3-31

tem Leder. Ferner unterscheiden wir zwischen Lederstücken und Lederriemen.

1.2.1. Basteln von Schmuck

Mit Lederriemen und Perlen (Glas oder Holz) lassen sich schöne Ketten und Armbänder herstellen. Die Gestaltung sollten wir wesentlich den Jungscharlern überlassen.

Aus Lederstücken, die eine bestimmte Stärke und Festigkeit besitzen, lassen sich einfach Haarspangen herstellen. Dazu schneidet man beliebige Formen aus und locht die Stücke an den Enden mit jeweils einem Loch. Durch die Löcher wird ein Holzstab (Rundholz mit gleichem Durchmesser wie das Loch) geschoben. Mit dieser Spange können Zöpfe zusammengehalten werden.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, Haarspangen-Rohlinge zu kaufen (Bastelladen) und mit Leder zu bekleben und zu gestalten. Auch Broschen lassen sich so gestalten.

1.2.2. Basteln von Gebrauchsgegenständen

Viele Gebrauchsgegenstände lassen sich aus Leder herstellen. Hier einige Beispiele:

Gürtel: Einfache Gürtel für das eigene Gewand lassen sich aus einem Lederband fertigen, das einfach geknotet wird. Der Gürtel wird entsprechend verziert.

Geldbeutel: Dazu brauchen wir ein größeres Lederstück, das rund zugeschnitten wird. Am Rand werden Löcher gestanzt, durch die ein Lederriemen gezogen wird. Durch das Zusammenziehen des Riemens schließt sich der Beutel.

Bucheinband: Jedes Buch (z. B. die eigene Bibel) kann sehr hübsch in Leder eingebunden werden. Dazu schneiden wir in der entsprechenden Größe ein Lederstück zu, geben ein gutes Stück für die Einstecklaschen hinzu, die wir umknicken und an Ober- und Unterseite zunähen. Das Buch wird hineingesteckt - und fertig. Nun kann die Hülle nach Wunsch noch verziert werden.

1.3. Werken mit Schiefer

Schiefer ist ein interessanter Werkstoff - man kann schöne Kunstgegenstände daraus fertigen. Am besten besorgt man sich beim Baufachhandel Schieferplatten - oft gibt es dort gebrochene Platten kostenlos. Einfach mal nachfragen ...

Mit etwas Übung lassen sich in Schieferplatten beliebige Figuren, Buchstaben, Wappen etc. einritzen. Als Werkzeug reicht ein spitzer Gegenstand, z. B. ein Schraubendreher, großer Nagel o. Ä. Auch kann man aus Schiefer Figuren brechen - allerdings erfordert das etwas Geduld und Fertigkeit. Hier helfen eine Kombi- und Kneifzange.

Einfacher ist es sicher, Bilder mit getrockneten Gräsern, Blumen etc. zu gestalten, die auf die Schieferplatte geklebt werden. Mit knorrigen Ästen kann dazu ein Rahmen gemacht werden. Ein Bildhalter - auf die Rückseite geklebt - hilft, das Bild aufhängen zu können. Werden zwei Löcher in die Platte gebohrt, kann man das Bild auch mit einem Lederriemen aufhängen.

Lektion 8: Die Reinigung

Bibeltext: Nehemia 13,1-22

Inhalt: Das Volk reinigt sich von seiner Schuld

Zielgedanke: Was ist Sünde? Wie funktioniert Reinigung in unserem Leben?

Lernvers: 1. Johannes 1,9

Methodische
Vorschläge:

Arbeitsschritte:

1. 12 Jahre sind zwischenzeitlich vergangen. Die Phase, in der Nehemia zurückkehrte an den persischen Königshof, sollte in einigen Sätzen berichtet werden. Nehemia erhält nach einiger Zeit Urlaub, um in Jerusalem nach dem Rechten zu sehen. Was er dort sieht, wird folgend erarbeitet.

2. Die einzelnen Übertretungen von Gottes Geboten werden herausgeschält. Damit wird deutlich, dass das Volk erneut schuldig geworden ist vor Gott.

Beispiele
sammeln

3. Hier reflektieren wir das eigene Leben und überlegen Bereiche, wo es heute vielleicht ähnlich verläuft wie damals in Jerusalem.

anschauliches
Beispiel

4. Zusammenfassend wird auf das Grundsatzthema „Sünde“ gelenkt. Der zunächst abstrakte Begriff wird an dem Beispiel des antiken Bogenschießens und der griechischen Wortbedeutung („Zielverfehlung“) anschaulich gemacht. Ein beispielhaftes Bogenschießen könnte vorangehen.

Beispiel eines
Maßstabs

5. Die wichtige Frage, woran gemessen wird, was nun Sünde ist und was nicht, wird nun gestellt. Wichtig ist, herauszuarbeiten, dass Gottes Wort ein absoluter Maßstab ist und sich nicht verändert!

6. Die Reaktion der Juden auf Schulderkenntnis war eine gründliche Reinigung und Umkehr zu Gott. Die Wichtigkeit dieses Schrittes wird hervorgehoben und auf das persönliche Leben projiziert.



Lektion 7 **Die Reinigung**

Nehemia 13,1-22

Nehemia kehrt nach 12 Jahren in Jerusalem nach Babylonien zurück. Doch nach einiger Zeit erbittet er sich vom König dort Urlaub, um abermals in Jerusalem nach dem Rechten zu sehen. Bei seiner Rückkehr stellt er Fehlverhalten und großes Unrecht im Volk Israel fest.

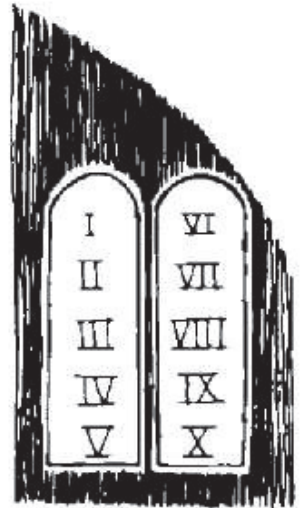
Welche Übertretungen der alttestamentlichen Gebote Gottes werden bei den Israeliten deutlich? Lies die angegebenen Verse aus Nehemia 13 und notiere Stichpunkte dazu:

Vers 1: _____

Verse 4-5: _____

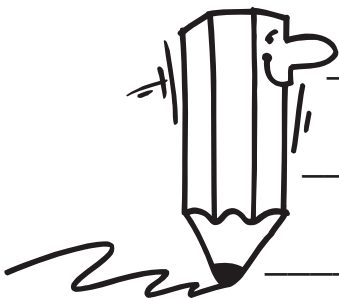
Vers 10: _____

Vers 17b: _____



Und heute?

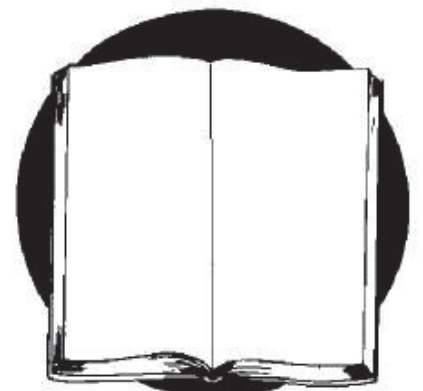
Nicht nur im Leben der Israeliten werden Unrecht und Sünde sichtbar. Auch bei uns gibt es solche Bereiche. Kennst du Beispiele?



Die Bibel nennt dieses Fehlverhalten:



_____ (Johannes 8,34)



Lektion 7

Was ist überhaupt "Sünde"?



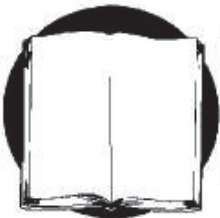
Die Zeichnung kann dir die Antwort auf diese Frage erleichtern. Du kennst sicher den sportlichen Wettkampf des Bogenschießens. Wenn bei den Griechen im Altertum ein Bogenschütze beim Sportwettkampf das Ziel verfehlte, rief der Schiedsrichter: "hamartia!" Das bedeutet übersetzt auch so viel wie "Ziel verfehlt!" oder "vorbei!". Das griechische Wort "hamartia" wird bei den Griechen noch heute für unseren deutschen Begriff "Sünde" gebraucht.

Das bedeutet:

Sünde = _____



Wie kannst du erkennen, ob etwas Sünde ist?



Der Maßstab dafür ist das Wort Gottes, die Bibel. Sie zeigt dir auf, was Gottes Wille ist und was an seinem Willen "vorbeigeht".

Kennst du Beispiele, in denen du an Gottes Ziel "vorbei gelebt" hast? (Denke dabei auch an das Fehlverhalten der Israeliten)

Schreibe sie hier auf: _____



Lektion 7

Doch die Israeliten bzw. Nehemia erkennen die Verfehlungen und beseitigen sie. Wie sieht das praktisch aus?

Vers 3: _____

Vers 8: _____

Verse 11b-12: _____

Verse 19-20: _____

In welchem Umfang geschieht diese Reinigung? (Nimm jeweils den Buchstaben des Alphabets, der vor dem angegebenen liegt!)

_____ und _____
h s v f o e m j d i w p m m t u b f o e j h

Und heute?

Warum ist es wichtig, alle Dinge mit Gott gründlich und vollständig in Ordnung zu bringen?



Lernvers:

Wenn wir unsere Sünden bekennen, ist er treu und gerecht, dass er uns die Sünden vergibt und uns reinigt von jeder Ungerechtigkeit. 1. Johannes 1,9

pe geht nun geschlossen zum Jagdlager, wo sich ein Mitarbeiter befindet, der die „Felle“ einsammelt und darauf die Gruppennummer notiert; jetzt geht die Gruppe erneut auf Jagd. Der Mitarbeiter muss sich neu verstecken - damit er genügend Zeit dazu hat, muss die Gruppe erst ein anderes Wildschwein finden, bevor sie ihn erneut sucht. Wer erlegt die meisten Säue?

Damit die Jungscharler zum Suchen motiviert werden und die „Säue“ leichter finden können, macht es Spaß, ab und zu Wildschweinlaute von sich zu geben.

1.8. Waldgeländespiel „Burgenbau und -eroberung“

1.8.1. Ziel des Spieles

Bei diesem Geländespiel kämpfen vier Rittergeschlechter gegeneinander. Jedes Geschlecht ist im Besitz von vier Burgen, in denen jeweils ein Schatz vergraben liegt. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele fremde Burgen auszukundschaften, um ihre Schätze zu erobern.

1.8.2. Spielablauf

Das Spiel besteht aus drei Abschnitten, die sich je nach Geschick und Spielfreude der Kinder beliebig verlängern oder verkürzen lassen. Die *kursiv* hervorgehobenen Begriffe werden unter "1.8.3. Erläuterungen" näher erklärt.

Jedes Rittergeschlecht bekommt ein Herrschaftsgebiet zugeteilt. Die Gebiete sind durch (Wander)wege deutlich abgegrenzt. Alle vier Gebiete stoßen an einer Wegkreuzung aneinander. Jedes *Rittergeschlecht* hat einen Mitarbeiter zur Beaufsichtigung. Dieser erhält eine *Tüte mit Zetteln*, vier *Schätze*, *Spielgeld* und acht *Burgkarten* mit dem Wappen des Geschlechts.

1.8.2.1. Burgenbau (30 bis 45 Minuten)

Jede Gruppe "baut" zunächst ihre Burgen. Dazu werden vier *Burgkarten* mit verschiedenen Burgnamen **gut sichtbar** mit Heftzwecken an Bäumen im eigenen Herrschaftsgebiet befestigt. Im Umkreis von einem Meter um den Baum wird jeweils ein Schatz (mit den Händen) vergraben.

Falls einige Gruppen vorzeitig fertig sind, können sie noch für ihren Mitarbeiter eine Stammburg (Hütte oder Mauer aus Baumstämmen) bauen.

1.8.2.2. Kampf und Erkundung (30 bis 45 Minuten)

Die feindlichen Burgen werden nun erkundschaftet. Hat jemand eine fremde Burg entdeckt, merkt er sich Namen und Ort der Burg. Es darf aber noch nicht gegraben werden.

Die Erkundung wird durch den Kampf feindlicher Ritter erschwert: Jedes Kind erhält bei seinem Mitarbeiter einen Zettel, auf dem eine Zahl geschrieben ist. Begegnen sich zwei feindliche Ritter, so vergleichen sie ihre Zahlen. Wer die niedrigere Zahl hat, verliert den Kampf und muss seine Waffe (Zettel) abgeben. Beide Kinder müssen nun zurück zu ihrem Mitarbeiter, um sich neue Zahlen zu hoh-

s. Kapitel XIII
V3-61

len. Die erkämpften Zettel werden vom jeweiligen Mitarbeiter gesammelt.

1.8.2.3. Kauf und Schatzsuche (60 bis 90 Minuten)

Um in der Umgebung einer Burg graben zu dürfen, muss diese zunächst gekauft (ersteigert) werden. Natürlich werden zuerst die Burgen erworben, die schon erkundschaftet wurden, da die anderen erst noch gesucht werden müssten.

Die feindlichen Ritter handeln nun den Kaufpreis der Burgen aus. Der angegebene Wert auf der Karte ist dabei nur eine unverbindliche Preisempfehlung. Bezahlt wird mit Spielgeld oder Schokotalern. Wer eine Burg erworben hat, erhält zur Bestätigung ein Duplikat der *Burgkarte*. Mit dieser Karte kann er den Kauf der Burg nachweisen (wie Straßenkarten bei Monopoly). Wer in Besitz einer fremden Burg ist, darf den Schatz ausgraben.

Gefundene Schätze werden beim Mitarbeiter abgegeben und am Spielende gemeinsam verzehrt.

1.8.3. Erläuterungen

- *Rittergeschlecht*: Die vier Gruppen bekommen jeweils den Namen eines Rittergeschlechts. Vorgesehen sind folgende Namen: Adler-*eck*, Wolfsschlucht, Bröckelfels, Schreckenstein. Jedes Geschlecht erhält ein eigenes Wappen. Eventuell können aus Stoff richtige Fahnen mit dem entsprechenden Wappen gefertigt werden (Die Kinder waren begeistert von den Fahnen!).
- *Tüte mit Zetteln*: Jeder Mitarbeiter erhält eine Tüte mit Zetteln. Auf diesen Zetteln befinden sich die Zahlen null bis acht (keine 9 wegen Verwechslung mit 6)
- *Vier Schätze*: Als Schätze bieten sich z. B. folgende Naschsachen an: Gummibärchen, Chips, Kaugummi etc. In Goldfolie verpackt, sehen diese Gegenstände wie richtige Schätze aus.
- *Spielgeld*: Papierscheine von Gesellschaftsspielen oder Schokotaler (mit Edding angemessene Zahlen draufschreiben, wie: 10.000, 50.000, 100.000) Startkapital: 300.000 Taler.
- *Burgkarten*: Alle vier Vorlagen müssen zweimal kopiert werden, so dass es von jeder Burgkarte ein Pärchen gibt. Jede Gruppe erhält also acht Burgkarten. Die eine Hälfte der Karten wird an Bäumen befestigt und kennzeichnet die Burgen. Die andere (identische) Hälfte der Karte wird im dritten Spielabschnitt (2.3 Kauf und Schatzsuche) durch Kauf von einer fremden Gruppe erworben und berechtigt zur Schatzsuche an der entsprechenden Burg. Die Burgkarten sollten auf farbigen Karton kopiert oder aufgeklebt werden, um ihre Attraktivität und Haltbarkeit zu steigern.

1.9. Robin-Hood-Spiel

1.9.1. Lebensbild Robin Hood

In Kurzfassung den Jungscharlern etwas von Robin Hood erzählen und Interesse wecken.