



Checkbox

- Inhalt: Einheitsprogramm zum Thema „Indianer“
- Autorin: Uschi Adam, Alteglofsheim (bei Regensburg), Jahrgang 1966; Uschi.Adam@gmx.de (Lesereinsendung)
- Zeit: ca. 90 bis 120 Minuten
- Material: siehe einzelne Spiele

Zum freien Download:
www.online-mittendrin.de

Artikel mit Farbfotos
zum Download

Alle für einen - einer für alle: Jesu Erlösungstat

1. Die Geschichte

Die Jungscharler sind Bewohner eines Dorfes im Wilden Westen. Durch eine Botschaft erfahren sie, dass einer der Dorfbewohner von den Indianern entführt wurde. Die Indianer fordern eine große Lösegeldsumme. Die Dorfbewohner sollen dem mit bunten Federn markierten Weg folgen und das Geld zum Treffpunkt bringen, ansonsten würde der Entführte sein Leben verlieren.

Die Dorfbewohner haben nicht so viel Geld, wollen aber dennoch zum Treffpunkt, um den Entführten auf irgendeine Weise zu befreien. Da es sich auch um eine Falle handeln könnte, gehen sie in kleinen Gruppen, allerdings mit nicht zu großen Abständen, um sich gegenseitig helfen zu können.

Am Treffpunkt sammeln sich alle, um dann mit den Indianern zu verhandeln. Die Dorfbewohner erfahren, dass die Indianer sie zu Wettkämpfen herausfordern. Sollten die Dorfbewohner in diesen Wettkämpfen bestehen, würde der Entführte freigelassen.

Am Abend erzählt der Entführte und schließlich befreite Dorfbewohner das Erlebnis aus seiner Sicht: Alle haben sich für ihn eingesetzt, keine Mühe gescheut, alles gegeben, damit er leben kann. Das hatte er doch gar nicht verdient = Parallele zu Jesu Erlösungstat für uns.

2. Durchführung

2.1. Wanderung in Gruppen

Ein zuvor erkundeter Weg wird von einem Mitarbeiter mit Indianerfedern markiert (Feder mit Pinnadel an Baum befestigen; wo es keinen Baum gibt, mit Feder präpariertes Rindenstück auslegen); die JSler müssen an jeder Weggabelung suchen, in welcher Richtung sie eine Feder finden.

Jede Kleingruppe braucht mindestens einen Mitarbeiter, der sie unterwegs motiviert, sich für die Rettung des Entführten einzusetzen, auch wenn es mühsam ist, viel Kraft kostet und der Ausgang ungewiss ist. Die JSler erkennen, wie wertvoll es ist, dass Jesus alles für uns eingesetzt hat.

Die letzte Gruppe sollte Federn und Pinnadeln wieder einsammeln. Je nach Länge der Wanderung muss eine Station zum Auffüllen der Getränke eingebaut werden.

Am Treffpunkt mit den Indianern, wo die Wettkämpfe stattfinden, müssen alle Spielutensilien vorbereitet sein. Außerdem braucht man Zugang zu einem Wasserhahn. Der Zielpunkt kann auch der Ausgangspunkt sein, die Kinder merken meist nicht, dass sie im Kreis laufen ...



2.2. Wettkämpfe gegen die Indianer

Bei diesen Spielen ist nicht entscheidend, wer gewinnt oder verliert, sondern dass sich alle für den einen einsetzen, also zusammenhalten. Dies wird bei der Einführung zu den Spielen angedeutet, es ist aus der Bewertungstafel zu erahnen und dazu sollen die Kinder immer wieder ermutigt werden. Gewissheit über ihren Erfolg, trotz Niederlagen, haben die Kinder in dieser Gruppenspielphase allerdings nicht.

Nachdem jede Gruppe mit einem Spiel gegen die Indianer (Mitarbeiter in Indianerkostüm) angetreten ist, wird die Wertungstafel betrachtet und entschieden: Die Dorfbewohner müssen eine letzte gemeinsame Aufgabe lösen (den Häuptling nass machen). Es folgt die Herausgabe des Entführten, weil sich alle für einen eingesetzt haben. Aufgreifen des Zielgedankens in einer evangelistischen Andacht am Ende des Tages.



2.2.1. Indianerwettkämpfe (je Gruppe ein Spiel)

Jeweils eine Kindergruppe spielt ein Spiel gegen die Indianer (Mitarbeitergruppe), die anderen Gruppen schauen zu und feuern an.

Material allgemein:

- Ziel und Startlinien (z. B. Biertischbänke)
- Pfeife

2.2.1.1. Wassertransport mit Dosen

Material:

- 2 Wannen
- 4 Dosen
- 2 gleiche Eimer
- Gummiband

Regeln: Staffelspiel: Wenn jeder wenigstens einmal die Dosen mit Wasser gefüllt, mit dem Gummi über die Ohren gehängt und zum Eimer transportiert hat, wird abgepiffen; wer mehr Wasser im Eimer hat, gewinnt.



2.2.1.2. Luftballon abstechen

Material:

- Luftballons (jeweils zwei oder drei mehr als Gruppenstärke)
- 2 Zielscheiben (Bank aufgestellt)
- 2 Spicker (lange Schraube mit Feder verziert)
- 2 Augenbinden (Stirnband)

Regeln: Staffelspiel: Einer nach dem anderen nimmt die Augenbinde und zielt auf Zuruf der eigenen Gruppe auf einen Luftballon. Ist ein Ballon geplatzt, ist der nächste dran. Die Gruppe, bei der zuerst alle Ballons kaputt sind, gewinnt.

2.2.1.3. An Marterpfahl binden mit Klopapier

Material:

- 6 Klopapierrollen

Regeln: Drei JSler/Indianer erhalten je eine Klopapierrolle, die anderen stellen sich zusammen und werden umwickelt. Die Gruppe, die zuerst alle Rollen ordentlich abgewickelt hat, gewinnt.



2.2.1.4. Rücklinks zielen

Material:

- 20 Stifte (Je ein Stift wird bei jedem Spieler mit einem Stück Wolle an der hinteren Hosengürtelschleife befestigt; vorher vorbereiten!)
- 2 Flaschen

Regeln: Staffelspiel: Einer nach dem anderen läuft zur Flasche, fädelt seinen Stift dort in den Flaschenhals ein, ohne die Hände zu benutzen, und läuft wieder zurück. Wer als erstes alle Stifte einmal eingefädelt hat, gewinnt.

2.2.1.5. Erdnüsse knacken

Material:

- mehrere Teller
- 2 Eimer mit Erdnüssen

Regeln: Zunächst holen die Spieler mit den Händen die Erdnüsse zur Startlinie, dort werden die Nüsse von allen zugleich geknackt und auf Tellern gesammelt. Wer alle Nüsse sauber am Teller hat, gewinnt. Anschließend die Erdnüsse an alle JSler verteilen.

2.2.1.6. Korkenschlacht

- 2 Korkenhaufen
- Pressband (2 Spielfelder 3 x 3 m im Abstand von 2 m)
- 8 Heringe

Regeln: Jede Mannschaft befindet sich in einem Spielfeld und darf dies nicht verlassen. In jedem Spielfeld ist ein Haufen mit Korken. Auf ein Zeichen (Trommelschläge) beginnt die Schlacht. Jede Mannschaft versucht, möglichst wenig Korken im eigenen Feld zu haben und möglichst viele Korken ins gegnerische Feld zu werfen. Wenn die Trommel aufhört zu spielen, ist Schluss. Wer hat die wenigsten Korken im Feld?



2.2.1.7. Angeln/Fischen

Material:

- 2 Wannen mit Wasser
- Korken
- 2 Eimer

Regeln: Staffelspiel: Einer nach dem anderen läuft zur Wanne und fischt nur mit dem Mund einen Korken aus dem Wasser und trägt ihn im Mund zurück zum Eimer an der Startlinie. Wer die meisten Korke gefischt hat, gewinnt

2.2.2. Wertung

Ein Plakat vorbereiten (Namen der Spiele); „indianisch“ mit Zeichen arbeiten - nicht mit Zahlen ...

Punkte auf: Sieg = **I** Niederlage = **X**

Zusammenhalt: sehr gut = **Kreis** gut = **Halbkreis oben offen** schlecht = **Halbkreis unten offen**

Einsatz: sehr gut = :) gut = **I** schlecht = (

2.2.3. Finale: Den Häuptling nass machen - alle zusammen

Material:

- 2 Wannen

Regeln: Der Indianerhäuptling sitzt in der Mitte des Platzes. Die JSler laufen immer wieder alle zeitgleich zu den Wasserwannen, schöpfen mit den Händen Wasser, und machen damit den Häuptling nass. Der Häuptling darf nicht berührt werden. Nach einiger Zeit wird abgepfeifen und das Resultat begutachtet. Der Häuptling lässt den Entführten frei.

2.3. Stille Zeit in Gruppen

Bibellese: Matthäus 20,25-28

Die Menschen, die damals mit Jesus durch Israel zogen, hatten vieles aufgegeben (Beruf, Verwandtschaft, eigenes Haus ...). Zwei von ihnen wollten nun auch eine besondere Belohnung dafür. Als das die anderen mitbekamen, gab es Ärger.

Aber Jesus rief sie alle zu sich und sagte: *Lest Matthäus 20,25!* Dieses Prinzip kennen wir auch, oder? Da hat sich bis heute wenig geändert: Wer die Macht hat, der bestimmt; wer zahlt, schafft an; kleine Leute müssen tun, was die großen ihnen sagen ...

Aber Jesus redet weiter: So soll das bei euch nicht sein, sondern ... *Lest Matthäus 20,26-27!*

Kennt ihr Beispiele für solch ein Verhalten? (z. B. der große Bruder hilft der kleinen Schwester in die Schuhe; die Mutter kocht und wäscht für ihre Kinder; der Fußballtrainer organisiert ein schönes Abschlussfest für seine jungen Kicker ...)

Und noch ein Vorbild haben wir: *Lest Vers 28!* Wann hat Jesus „sein Leben gegeben“? (Als er sich freiwillig festnehmen, verurteilen und ans Kreuz schlagen ließ.) Wovon hat Jesus uns denn losgekauft? (Von der Macht der Sünde [dem, was uns von Gott trennt] und dem ewigen Verlorensein [der ewigen Trennung von Gott].)

Denn: *Johannes 3, 16 lesen!* Glaubst du an Jesus? Dann danke ihm, dass er sich so für dich eingesetzt hat.

gute DER TIPP!
am Rande

„Stadt, Land, Fluss“ - mal ganz anders
Die Rubriken werden an die Tafel geschrieben und kurz erklärt, zum Beispiel so:

- Leibspeise
- Mode-Gag
- Kosename
- Was ich hasse?
- Hobby
- Was stinkt?
- Ausreden (z. B. für „Zu-spät-kommen“)
- Sehenswürdigkeit
- Party-Motto
- Erfindung (alt/neu)

Da fällt den Mitarbeitern bestimmt noch was „Gruppenspezifisches“ ein. In den Rubriken wird einfach nur „a“ / „b“ / „c“ auf die Zettel geschrieben und was sich dahinter verbirgt, ist zur Erinnerung an der Tafel oder auf dem OHP nachzulesen. Spielregeln wie sonst bei „Stadt, Land, Fluss“ – meiner Gruppe hat das total viel Spaß gemacht und die Teens haben manchmal auch noch eigene Vorschläge!

ingesandt von Rosa Grashof, Mettmann

gute DER TIPP!
am Rande

Spielesammlung 2
Preis: 5,90 € (CD)

70 pfiffige Staffelspiele für Gruppen (Kinderstunde, Jungchar, Teenkreis)

Alles praxiserprobt und anschaulich dargestellt.

www.akjs.eu