Christoph Haus (Hrsg.)
unter Mitarbeit von Kerstin Geiger, Volkmar Hamp, Juliane Neumann, Ester Nicko und Dagmar Wegener
für das Gemeindejugendwerk des Bundes Evangelisch-Freikirchlicher Gemeinden in Deutschland K.d.ö.R.

# UP TO YOU – AUF DICH KOMMT ES AN!

Die Konzeption der Kinder- und Jugendarbeit des Gemeindejugendwerkes
menschenbezogen – christuszentriert – handlungsorientiert

**Band 3: Stundenentwürfe, Bibelarbeiten, Aktionen und Projekte**

Gefördert aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans des Bundes.

# Stundenentwürfe, Bibelarbeiten, Aktionen und Projekte

## Einführung

Im ersten Band unseres „UP TO YOU“-Materials „UP TO YOU – Auf dich kommt es an!“ haben wir die theologischen und pädagogischen Grundlagen dieses Konzepts erläutert. Im zweiten Band findet ihr den „UP TO YOU“-Methodenkoffer. Der vorliegende dritte Band dokumentiert Stundenentwürfe, Bibelarbeiten, Aktionen und Projekte, wie sie in unterschiedlichen Zusammenhängen auf der Grundlage von „UP TO YOU“ erarbeitet und durchgeführt worden sind.

Dieser Band ist nach Zielgruppen gegliedert:

**Teil E)** **Für die Arbeit mit Kindern** enthält Stundenentwürfe und Bibelarbeiten, sowie Aktionen und Projekte für Kinder vom Vorschul- bis zum Jungscharalter (3-12 Jahre).

**Teil F)** **Für die Arbeit mit Teenagern, Jugendlichen und Jungen Erwachsenen** enthält Stundenentwürfe und Bibelarbeiten, Aktionen und Projekte sowie Wochenendevents für junge Menschen von 13-27.

Beide Abschnitte sind thematisch und methodisch vielgestaltig! Da steht eine kooperative Spielereise neben einem stillen Vormittag für Kids, eine Teenie- oder Jugendstunde zum Thema „Let’s talk about sex“ neben einem „Gottesdienst unplugged“.

Manche der Entwürfe können 1:1 in die eigene Gruppenarbeit übernommen werden. Viele dienen eher dazu, die eigene Kreativität anzuregen und daraus etwas Eigenes zu entwickeln: menschenbezogen – christuszentriert – handlungsorientiert. Getreu dem Motto: „It’s up to you!“ Wie das geschehen kann, darum geht es im vierten Band unseres „UP TO YOU“-Materials: „Gut geplant ist halb gewonnen! Mitarbeit und Planungsarbeit im ‚UP TO YOU‘-Konzept“.
Man beachte: Manche der Entwürfe für Kinder lassen sich – entsprechend angepasst – auch mit Teenagern, Jugendlichen und Jungen Erwachsenen durchführen!

Volkmar Hamp

E

# Für die Arbeit mit Kindern

## 1. Stundenentwürfe und Bibelarbeiten

### 1.1 „Auf geht's!" – Eine kooperative Spielereise

Vgl. Band 2, Seite 25-35 (Kooperation und Interaktion)

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | Kinder im Jungscharalter (9-13) |
| **Gruppengröße** | ab 12 Personen |
| **Zeitrahmen** | ca. 60-90 Minuten |
| **Arbeitsform** | Spielaktion |
| **Ort** | möglichst draußen |
| **Material** | pro Kind eine Teppichfliese, Stifte, Karteikarten, Wäscheklammern, Wolldecke, DIN A4-Blätter, Filzstift |
| **Vorbereitungsaufwand** | mittel |
| **Ziel** | Kinder erfahren im Spiel, wie wichtig es ist, aufeinander acht zu geben und einander zu helfen. |
| **Bezug zu „UP TO YOU"** | Teamgeist und Kooperation sind wichtig für den „UP TO YOU"-Gedanken. Beides wird hier spielerisch gefördert und trainiert. |
| **Quelle/Autorin** | Cordula Buchholz (MGE 3/04, S. 34-36; siehe auch: JSH 1/04, S. 21-23; „Spiele, Spaß und Spannung", S. 63-65) |

**Vorbemerkungen**

Die im Folgenden beschriebene „Kooperative Spielereise" ist eine tolle Gruppenerfahrung für Kinder! Reflexionsphasen (s.u. 10. „Zwischen-Check" und 14. „Abschluss-Check") machen die Erfahrungen bewusst. Denn: Nur gedeutete Erlebnisse werden zu Erfahrungen!

Wegen Teppichfliesen kann man beim Teppichladen um die Ecke nachfragen, vielleicht liegen dort gerade ein paar alte Muster rum, die nicht mehr benötigt werden.

#### Spielverlauf

**1. Reisestart**

**Situation:** Bevor wir uns auf die Reise begeben, müssen wir erst einmal unseren Koffer packen.

**Aufgabe:** Der Erste beginnt, indem er den eigenen Namen sagt und einen Gegenstand benennt, den er mitnehmen will. Der Gegenstand muss mit demselben Buchstaben anfangen wie der jeweilige Vorname (z.B.: „Ich heiße Stefan und nehme Sonnencreme mit."). Die Nächste packt in ihren Koffer den Namen und Gegenstand des Vorgängers, ihren eigenen Vornamen und einen weiteren Gegenstand mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens. Mit jeder Person kommen so immer mehr Gegenstände dazu, man muss sich immer mehr merken.

**2. Raketenstart**

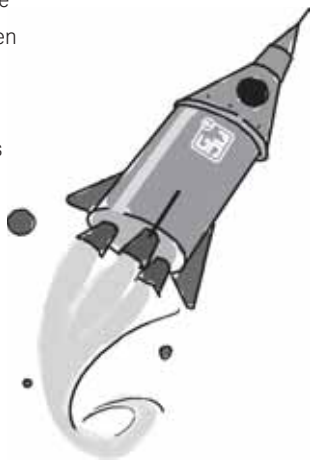
**Situation:** Da wir eine Weltreise gewonnen haben, fliegen wir mit einer Rakete – das geht schneller.

**Aufgabe:** Einen Countdown herunterzählen und dann mit viel Geschrei die imaginäre Rakete starten lassen.

**3. Landung in New York**

**Situation:** Vor dem Erreichen des Ziels werden die Reisenden bereits auf Englisch in Amerika begrüßt. In New York gibt es viele Taschendiebe, wir müssen also immer darauf achten, wenn uns jemand berührt.

**Aufgabe:** Ein Viertel der Kinder in der Gruppe bekommt jeweils 5 Wäscheklammern. Die Übrigen verteilen sich im Raum, machen es sich auf ihrem Platz gemütlich (möglichst nicht im Kreis sitzen bleiben!) und schließen die Augen. Wenn Kinder es nicht gut schaffen, ihre Augen wirklich geschlossen zu halten, bieten die Mitarbeitenden ihnen ein Tuch zum Verbinden der Augen an.
Die sehenden Kinder müssen nun versuchen, ihre Wäscheklammern an den Kleidungsstücken der anderen zu befestigen, ohne dass diese es merken. Wenn ein Kind es merkt, sagt es „Aua“ und die Wäscheklammer muss entfernt und woanders angebracht werden. Wenn alle Klammern verteilt sind, öffnen alle wieder die Augen.



**4. Raketenstart**
**Situation:** Wir reisen weiter.
**Aufgabe:** Einen Countdown herunterzählen und dann mit viel Geschrei die Rakete starten lassen.

**5. Nordsee**
**Situation:** Vor der Landung begrüßt der Pilot die Fluggäste mit einem „Moin, Moin!“ An dunklen stürmischen Nordsee-Abenden werden viele Geschichten erzählt, die nicht immer alle der Wahrheit entsprechen.
**Aufgabe:** Lüge oder Wahrheit? Entweder einzeln oder zu zweit miteinander (je nach Gruppengröße) überlegen alle jeweils zwei Urlaubsgeschichten, von denen aber nur eine stimmt. Eine Person fängt an und erzählt die Geschichten, die anderen müssen sich einigen, welche wahr und welche gelogen ist.

**6. Raketenstart**
**Situation:** Wir reisen weiter.
**Aufgabe:** Einen Countdown herunterzählen und dann mit viel Geschrei die Rakete starten lassen.

**7. Absturz im Dschungel**
**Situation:** Mitten im Flug fängt der Pilot an zu schreien und macht einen großen Radau. Atemlos berichtet er den Passagieren, dass sie im Dschungel abgestürzt sind. Leider befinden sie sich in einer Moorgegend und müssen nun gemeinsam das Moor bezwingen.
**Aufgabe:** Alle bekommen eine „unsinkbare Platte“ (Teppichfliese, alternativ: alte Plakate). Diese Platte versinkt solange nicht im Moor, wie sie von irgendeinem Körperteil (Hand, Fuß ...) berührt wird. Die ganze Gruppe muss nun eine Strecke von ca. 10 Metern bezwingen. Sobald eine Platte ohne Körperkontakt auf dem Boden liegt, wird sie schnell von der Spielleitung entfernt. Alle müssen gut zusammen arbeiten, denn nur so kann die Aufgabe gelöst werden. Durch das Spiel wird der Gruppe bewusst, dass es wichtig ist, aufeinander acht zu geben und auch die Letzten nicht im Stich zu lassen.

**8. Start der Floßfahrt**

Situation: Um nun aus dem Dschungel hinaus und zur nächsten Stadt zu kommen, hat uns unsere Reisegesellschaft ein Floß zur Rettung geschickt. Nachdem alle das Floß bestiegen haben, fällt uns auf, dass es jedoch falsch herum im Wasser liegt. Wir entschließen uns, es im Wasser zu wenden. Dabei darf natürlich keiner nass werden, es müssen also immer alle auf dem Floß bleiben.

Aufgabe: Als Floß dient eine schlichte Wolldecke, auf der nun alle stehen. Sie muss umgedreht werden, wobei alle immer auf der Decke stehen müssen.

**9. Unterwegs mit dem Floß**

Situation: Unsere Reise geht übers Wasser weiter. Dabei geraten wir in einen Sturm, jemand fällt von Bord. Nur wer?

Aufgabe: Alle laufen mit geschlossenen Augen durcheinander. Eine Person wird von der Spielleitung unauffällig angestupst und geht weg. Auf ein Signal hin bleiben alle stehen und dürfen sich nicht mehr bewegen (auch den Kopf nicht). Die Gruppe muss nun herausfinden, wer fehlt.

**10. Zwischen-Check**

Situation: Damit uns nicht noch einmal ein Absturz passiert, führt die Reisegesellschaft mit uns einen Zwischen-Check durch. Um gemeinsam eine Abenteuerreise in einer Gruppe zu bestehen, sind verschiedene Dinge wichtig. Was hat bisher geklappt, was nicht?

Aufgabe: Alle schreiben einen wichtigen Vorsatz für die weitere Zeit auf eine Karteikarte. Dann werden die Vorsätze kurz vorgestellt. Die Karten werden behalten (wichtig!).

**11. Sicherheitscheck im Flugzeug**

Situation: Vor dem Weiterflug werden die Sicherheitsvorkehrungen überprüft. Dabei stellt sich heraus, dass die Fallschirme verknotet sind.

Aufgabe: Die Gruppe spielt „Gordischer Knoten“. Dazu stellen sich alle eng in einen Kreis, schließen die Augen und greifen sich irgendeine Hand, ohne zu wissen, zu wem sie gehört. Wenn alle zwei Hände angefasst haben, werden die Augen wieder geöffnet.

Es ist nun die Aufgabe der Gruppe, den so entstandenen Menschen-Knoten zu lösen. Dabei müssen sich alle weiterhin festhalten.

Hinweis: Nicht jeder Knoten ist lösbar!

**12. Weiterflug**

Situation: Wir haben nun von unserer Reisegesellschaft als Ersatz für die abgestürzte Rakete ein Flugzeug erhalten.

**13. Landung in Australien**

Situation: Die Natur in Australien beeindruckt uns sehr. Zum Glück haben wir unsere Malsachen mitgenommen. Wir gönnen uns etwas Ruhe und halten die schönen Eindrücke zeichnerisch fest.

Aufgabe: Die Gruppenmitglieder setzen sich hintereinander. Der letzten Person in der Reihe wird heimlich ein Begriff gezeigt, den diese mit der Hand auf den Rücken des vor ihr sitzenden Kindes „aufmalt“. Dieses wiederum malt das, was es erkannt bzw. gespürt hat, der vor ihm sitzenden Person auf den Rücken. Das vorderste Kind in der Reihe hat Zettel und Stift und überträgt nun auf das Papier, was es erkannt hat. Ergibt das keinen Sinn, dann wird jeweils eine Person weiter hinten (wie bei „Stille Post“) gefragt, ob diese weiß, was sie gemalt hat – bis es schließlich zur Auflösung kommt.

**14. Abschluss-Check**

**Situation:** Die Reisegesellschaft verlangt einen Bericht über die Tour und die Erfüllung der zuvor auf Karteikarten festgehaltenen Vorsätze. Für jeden Vorsatz verteilen die Abenteurer entsprechende Smilies.

**Aufgabe:** Jedes Kind nimmt noch einmal seine Karte mit dem Vorsatz zur Hand und bewertet mit dem entsprechenden Smily, wie es dessen Erfüllung empfunden hat:

J = gut

L = schlecht

K = na ja ...

Je nach Zeit und Gruppengröße bekommt jedes Kind die Gelegenheit, etwas zur Bewertung der eigenen Vorsätze zu sagen, oder es werden diejenigen Kinder zum Berichten ermutigt, die drei sehr positive und drei sehr negative Bewertungen verteilt haben.

**15. Zu guter Letzt**

Diese „Kooperative Spielereise“ ist eine tolle Gruppenerfahrung für die Kinder! Vielen wird dabei klar, wie wichtig es ist, auf einander Rücksicht zu nehmen und einander zu helfen. Meist erzählen die Kinder beim Zwischen- und Abschluss-Check (Stationen 10 und 14) offen, was ihnen aufgefallen ist und was sie für ein gelingendes Miteinander in einer Gruppe wichtig finden.

Es gibt zwei Möglichkeiten diese Stunde zu beenden:

a) Weil die Reise ein erfreuliches Ende gefunden hat, bedanken sich alle Abenteurer beim Flugkapitän mit einem dröhnenden Applaus. Danach rundet ein Gebet oder eine Gebetsgemeinschaft die Reise ab.

b) Den Kindern wird noch einmal bewusst gemacht, dass jedes einzelne von ihnen als ein einzigartiges Wesen von Gott geschaffen ist. Und obwohl alle ganz verschieden sind, können doch in der Gruppe alle gemeinsam etwas von Gott erfahren und zusammen Erlebnisse und Spaß haben.

In der Bibel finden sich viele Geschichten, in denen Gott ganz unterschiedliche Menschen zu einer Gruppe zusammenstellt. Ein gutes Beispiel dafür sind die Jünger Jesu (vgl. Lukas 6,12-16). Versucht mit den Kindern, euch an die Namen der einzelnen Jünger zu erinnern. Vielleicht wissen die Kinder sogar, welche Jünger vor ihrem Leben mit Jesus Fischer waren (Markus 1,16-20): Simon (der Petrus genannt wird), Andreas, Jakobus (Sohn des Zebedäus) und Johannes. Die meisten Jünger lernten einander erst kennen, nachdem sie Jesus begegnet waren. Erst später wuchsen sie zu einer Gruppe zusammen, haben ihm gemeinsam gedient und anderen Gutes getan.

In einem abschließenden Gebet ist Gelegenheit, sich bei Gott für die ganze Gruppe und für jedes einzelne Kind zu bedanken, ihn aber auch um Unterstützung beim Aufeinander-Achtgeben zu bitten.

## 1.8 Das Buch der Sprüche mit Kindern entdecken – Ein Spiel

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | ältere Jungscharkinder |
| **Gruppengröße** | mindestens 10 Personen |
| **Zeitrahmen** | 2 x 60-90 Minuten (Vorbereitung und Durchführung) |
| **Arbeitsform** | Vorbereitung in Kleingruppen, Spiel mit der ganzen Gruppe |
| **Ort** | Gruppenraum/Gemeindehaus |
| **Material** | richtet sich nach den Aktionen, die euch einfallen (Spielfeld, Würfel, Lösungskärtchen, s.u.) |
| **Vorbereitungsaufwand** | gering |
| **Ziel** | Auf spielerische Weise entdecken die Kinder ein biblisches Buch und finden Bezüge zu ihrem Alltag. |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Die Teilnehmenden bekommen kein fertiges Spiel vorgesetzt, sondern entwickeln es selbst – das ist „UP TO YOU“ par excellence! |
| **Quelle/Autorin** | Kerstin Geiger (JSH 1/2005, S.18-20) |

**Zum Buch selbst**

Im Buch der Sprüche sind – wie der Name schon sagt – Spruchsammlungen zusammengestellt, die verschiedenen Personen zugeschrieben werden:

- Kapitel 1-9: Sprüche Salomos, des Sohnes Davids, des Königs von Israel
- 10-22,16: Sprüche Salomos
- 22,17 - 24,34: Worte von Weisen
- 25-29: Sprüche Salomos, gesammelt von den Männern des Königs Hiskija
- 30,1-14: Worte Argurs
- 30,15-33: Zahlensprüche
- 31,1-9: Worte an Lemuel, König von Massa

Die Sammlung beginnt mit einer langen Einleitung, in der über neun Kapitel hinweg ein Vater seinem Sohn Mahnungen der Weisheit erteilt und die Weisheit als Person selbst das Wort ergreift. Am Ende (31,10-31) gibt es ein alphabetisches Gedicht – ein Lob auf die tüchtige Frau.
Die einzelnen Sammlungen wurden über einen langen Zeitraum zusammengefügt, beginnend in der Königszeit (ca. 900 v. Chr.) bis zu ihrer endgültigen Gestalt nach dem Exil in Babylon (ca. 500 v. Chr.). Ob die Sprüche von Salomo selbst stammen, ob es Sprüche waren, die er gesammelt hat oder ob sie nur seiner großen Weisheit („ihm zu Ehren“ sozusagen) zugeschrieben wurden, ist nicht immer erkennbar. Letztlich ist das aber auch zweitrangig, denn es geht um den Inhalt. Es wurde auch Weisheit aus dem Ausland mit aufgenommen (vgl. Lemuel und seine Mutter, beide waren Araber; die „Worte der Weisen“ finden sich teilweise in einem alten ägyptischen Weisheitsbuch wieder) – es schadet eben nichts, auch von anderen zu lernen.
Inhaltlich geht es um die Bewältigung des ganz normalen Alltags. Religiösen Charakter haben nur ein Siebtel aller Sprüche! Und auch hier geht es um eine ganz einfache, praktische Theologie, die zeigt, dass ein bestimmtes Tun auch bestimmte Konsequenzen hat („Tun-Ergehen-Zusammenhang“). Gott belohnt Wahrhaftigkeit, Nächstenliebe, Herzensreinheit, Bescheidenheit. Gegenteiliges Verhalten zieht dagegen negative Konsequenzen nach sich. Auf Gott allein soll man vertrauen: „Die Furcht des Herrn ist der Anfang der Weisheit“ (Sprüche 1,7 u.a.).
Im Neuen Testament wird reichlich auf das Buch der Sprüche Bezug genommen: 14-mal wird es direkt zitiert und es finden sich etwa 20 Anspielungen. Daher kann man davon ausgehen, dass das Buch mit seiner Lebensweisheit im Laufe der Zeiten keine geringe Rolle gespielt hat.

**Lesen und Entdecken**

Es ist unglaublich, was sich für gute, zum Teil witzige Sprüche in diesem Buch finden. Es lohnt sich, die einzelnen Kapitel durchzublättern und die Schätze zu heben. Genau darauf ist das Spiel abgestimmt. Man liest, findet und macht die Entdeckung den anderen mit einer Aufgabe zugänglich. Die Kids werden dabei sicher auch das eine oder andere bekannte Sprichwort finden.

Teilt eure Gruppe in Kleingruppen zu mindestens 2 Kindern ein. Jede Gruppe bekommt dann eine bestimmte Anzahl von Kapiteln zugeteilt. Vielleicht schafft ihr es ja, das ganze Buch auf diese Weise zu verteilen? Mitarbeitende machen natürlich auch mit! Ihr könnt dann in der Kleingruppe den Text noch einmal aufteilen, wenn ihr mögt. Beim Lesen der Texte gibt es meistens schon viel Gekicher und Staunen. Die Verse, die einen ansprechen, streicht man sich an oder schreibt sie ab.
Nun diskutiert die Kleingruppe, welche der Sprüche die besten sind. Aus diesen Schätzen sollen nun Aufgaben entwickelt werden, die die anderen dann lösen müssen.

**Aufgaben erstellen**

Je nach Anzahl der Kleingruppen sollte die Anzahl der Spruch-Aufgaben gewählt werden. Wir haben es mit jungen Erwachsenen in drei Gruppen gespielt. Jede Gruppe hatte 10 Kapitel zu bearbeiten und daraus 10 Aufgaben zu machen, wobei 2 bis 3 Karten ein „Joker“ ohne Aufgabe blieben – einfach nur mit einem schönen Vers. Insgesamt gibt es also bei 3 Gruppen 30 Aufgaben.
Jede Gruppe bekommt andersfarbige Karten, auf die sowohl der Vers als auch die dazugehörige Aufgabe geschrieben wird; eine Seite bleibt dabei aber leer. Ziel ist es, den jeweiligen Spruch durch die anderen Gruppen erraten zu lassen oder mit allen Sinnen zu erfahren oder zu erspielen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Es können Aufgaben sein, die die ganze Gruppe gemeinsam lösen muss oder ein freiwilliges Gruppenmitglied. Mögliche Aufgaben sind:

- **Spontan-Theater:** Denkt euch eine kurze Szene aus, bei der der Spruch im Alltag gilt.
- **Pantomime:** Stellt den Spruch als Pantomime vor, sodass die anderen ihn erraten müssen (bei „schweren“ Sprüchen kann man Hilfszettel vorbereiten, die die Gruppe verwenden darf)
- **Lied:** Singt das Lied ..., das dazu passt.
- **Joker (jede Gruppe 2-3)**: Hier wird nur der Vers vorgelesen.
- **Gedicht:** Dichtet einen Vierzeiler zur Aussage dieses Verses.
- **Montagsmaler** zu bestimmten Schlüsselbegriffen
- **Bilderrätsel**
- weitere Beispiele siehe unten

**Das Spiel**

Wahrscheinlich wird das eigentliche Spiel erst in der nächsten Gruppenstunde stattfinden. Für die Vorbereitung muss man genug Zeit einplanen, ebenso für das Spiel selbst.
Ein großer Spielplan wird vorbereitet und in der Mitte ausgebreitet. Auf dem Spielplan werden genau so viele Felder in einem Kreis (o.ä.) eingezeichnet, wie es Aufgaben gibt. Auf jedes Feld wird nun je ein Aufgabenzettel (mit dem „Gesicht“ nach unten) gelegt, dabei werden die Farben jeweils abgewechselt.
Jede Gruppe wählt eine Figur aus. Es wird nun reihum gewürfelt, die Aufgabe auf dem erwürfelten Feld wird bearbeitet. Die gelösten Aufgaben werden vom Spielplan genommen und auf einen Ablagestapel gelegt. Landet eine Gruppe im Laufe des Spieles auf der eigenen Gruppenfarbe, rutscht sie eins vor (d.h. eigene Aufgaben werden übersprungen).
Einige Aufgaben erfordern eine kurze Zeit der Vorbereitung (z.B. beim Dichten eines Vierzeilers, Spontan-Theater usw.). Damit nicht zuviel Zeit vergeht und die übrigen sich langweilen, spielen die übrigen Gruppen schon weiter.
Für jede gelöste Aufgabe bekommt die Gruppe ein Lösungskärtchen. Die Lösungskärtchen werden vorher von der Spielleitung vorbereitet. Auf jedem dieser Kärtchen steht ein Wort. Setzt man die Kärtchen am Ende richtig zusammen, ergibt dieses Wort-Puzzle schließlich einige Kernverse aus dem Sprüchebuch. Wichtig ist, dass die Anzahl der Kärtchen der Anzahl der Aufgaben entspricht.
Die einzelnen Worte der Lösungskärtchen werden auf farbige Kärtchen geschrieben, die den Aufgabenzetteln entsprechen. Für eine gelöste grüne Aufgabe gibt es z.B. ein grünes Lösungskärtchen.
Beim Aufschreiben der Kernverse sollte darauf geachtet werden, dass mit jedem Wort auch die Farbe wechselt, sonst wird die Puzzle-Lösung am Ende zu leicht.
Am Schluss des Spiels sind alle Lösungskärtchen bei den Gruppen. Jetzt darf gepuzzelt werden. Irgendwann werden die Gruppen feststellen, dass sie mit den anderen Gruppen und Farben kooperieren müssen und so die gemeinsamen Kernverse herausfinden können.

**Kernverse für die Lösungskärtchen**

- 1,7: Die Furcht des Herrn ist der Anfang der Erkenntnis, die Toren verachten Weisheit und Zucht.
- 2,7: Er lässt es den Aufrichtigen gelingen und beschirmt die Frommen.
- 3,5: Verlass dich auf den Herrn von ganzem Herzen und verlass dich nicht auf deinen Verstand, sondern gedenke an ihn in allen deinen Wegen, so wird er dich recht führen.
- 7,2: Behalte meine Gebote, so wirst du recht leben, und hüte meine Weisung wie deinen Augapfel.

**Ein paar Beispiele aus unserem Spiel**

I.
Sprüche 1,7: „Alle Erkenntnis beginnt damit, dass man Ehrfurcht vor dem Herrn hat. Nur ein Dummkopf lehnt Lebensweisheit und Selbstbeherrschung ab.“
Alle Gruppenmitglieder sollen sich wie ein Denkmal aufstellen und dabei eine ablehnende Haltung einnehmen.

II.
Sprüche 3,20: „Kraft seiner Erkenntnis quellen die Wasser der Tiefe hervor und triefen die Wolken von Tau.“
Öffnet eine Sprudelflasche innerhalb von 5 Sekunden (vorher wird geschüttelt, dann sprudelt es nur so heraus).

III.
Sprüche 5,14: „Komm nicht auf den Pfad der Gottlosen und tritt nicht auf den Weg der Bösen.“
Einer Person werden die Augen verbunden. Im Nebenraum ist ein Hindernisparcours aufgebaut. Nur durch Rufen der anderen aus der Gruppe wird sie hindurch geleitet.

IV.
Sprüche 7,22+25: „Er folgt ihr ins Haus wie ein Ochse, der zum Schlachten geführt wird, in sein eigenes Verderben geführt wird – in sein eigenes Verderben rannte dieser Dummkopf! Lasst euch von solch einer Frau nicht verführen, sondern geht ihr aus dem Weg.“
Spielt das Spiel „Wer hat Angst vor der treulosen Frau!“ frei nach dem Spiel „Wer hat Angst vor’m schwarzen Mann? – Niemand! – Und wenn er kommt? – Laufen wir weg!“

V.
Sprüche 8,22+32: „Der Herr schuf mich vor langer Zeit, ich war sein erstes Werk, noch vor allen anderen. Darum hört auf mich, ihr jungen Männer! Richtet euch nach mir und ihr werdet glücklich.“
Wer oder was ist hier gemeint? In Form von Galgenraten dürft ihr das lösen. (Lösung: Weisheit)

VI.
Sprüche 16,24: „Freundliche Reden sind Honigseim, trösten die Seele und erfrischen die Gebeine.“
Iss einen Löffel Honig und halte danach eine einminütige Lobrede auf eine Person deiner Wahl.

VII.
Sprüche 27,7: „Ein Satter tritt Honigseim mit Füßen; aber einem Hungrigen ist alles Bittere süß.“
Geschmacksspiel: Einer wird erst mit Marshmallows vollgestopft, will dann sicher kein großes Stück Schokolade mehr; eine andere bekommt nichts außer einem kleinen Schokobon und freut sich hoffentlich dann über mehr ...

VIII.
Sprüche 27,17: „Ein Messer wetzt das andere und ein Mann den andern.“
Schärfe ein Messer mit Hilfe eines Tellers!

Viel Freude beim Entdecken!

# 2. Aktionen und Projekte

## 2.1 Weihnachten erleben

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | gemeindefremde Kinder (und deren Eltern), Laufpublikum |
| **Gruppengröße** | 2-3 Personen |
| **Zeitrahmen** | für Mitarbeitende mehrere Stunden, ca. 30 Minuten pro Kleingruppe |
| **Arbeitsform** | Stationslauf in begleiteten Kleingruppen |
| **Ort :** | großes Zelt oder Räumlichkeit mit Abtrennungsmöglichkeiten |
| **Material** | Stationstafeln, Laufzettel, Stifte; Material zu den einzelnen Stationen (Lebensmittel, Geräusche-CD, Fühlkisten, Duftöle etc.) s.u.! |
| **Vorbereitungsaufwand** | groß |
| **Ziel** | Mit dieser Aktion soll Kindern das Weihnachtsfest nahe gebracht und mit allen Sinnen erlebbar gemacht werden! |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Ganzheitlichkeit und Sinnenhaftigkeit sind wesentliche Aspekte des „UP TO YOU”-Konzeptes, die hier beispielhaft Berücksichtigung finden. |
| **Quelle/Autorin** | Anne Naujoks (JSH 4/05, S. 4-6) |

⇢ Vgl. Band 2, Seite 36-50 („Wahrnehmen mit allen Sinnen“).

**Erfahrungen**

Das Gemeindejugendwerk Rheinland hat diese Aktion bereits zweimal auf einem Weihnachtsmarkt in Leichlingen, dem „Bratapfelfest“, durchgeführt. Kinder und Erwachsene waren begeistert davon, Weihnachten selber hören, riechen, schmecken und fühlen zu können.

In einem großen Zelt wurden verschiedene Stationen zur Weihnachtsgeschichte aufgebaut. An jeder Station bekamen die Kinder mit Bildern und Texten einen Teil der Weihnachtsgeschichte erzählt. Anschließend konnten sie diesen Teil in einer spielerischen Aktion selber mit allen Sinnen erleben. Ihre Ergebnisse trugen die Kinder auf einem „Laufzettel“ ein. Am Ausgang des Zeltes erhielten sie dafür eine kleine Überraschung (z.B. Süßigkeiten).

Die Kinder wurden in kleinen Gruppen von Mitarbeitenden durch das ganze Zelt geführt. Die Mitarbeitenden erzählten Stück für Stück die Weihnachtsgeschichte und begleiteten die Kinder bei den unterschiedlichen Aktionen. Im persönlichen Kontakt konnte auf Fragen reagiert und die „Führung“ durch das Zelt individuell gestaltet werden, je nach Alter und Vorwissen der Kinder.

Auch viele Erwachsene haben das Zelt besucht. Dieses Interesse haben wir dazu genutzt, ganz bewusst die Eltern zusammen mit ihren Kindern in das Zelt einzuladen. Hier hatten sie dann die Möglichkeit, gemeinsam als Familie etwas zu erleben.

**Die Stationen**

An jeder Station gab es einen kurzen Text zur Weihnachtsgeschichte mit einem passenden Bild (aus: Marcus Pfister, Der Weihnachtsstern. Nord-Süd Verlag 1997). Außerdem wurde beschrieben, was die Kinder selber ausprobieren und erleben können.

**Zelteingang:**

Text: Jedes Jahr zu Weihnachten feiern wir Geburtstag. Am Heiligabend ist nämlich Jesus als Baby auf die Welt gekommen. Jesus ist Gottes Sohn. Was rund um seine Geburt alles los war, kannst du bei uns erleben.

Erklärung: Am Zelteingang beginnt die Weihnachtsgeschichte. Hier gibt es allerdings noch keine Aktion für die Kinder.

**Station 1:**

Text: Die Mutter von Jesus heißt Maria. Obwohl sie schwanger war, hat sie mit ihrem Mann Joseph eine weite Reise machen müssen, bis nach Bethlehem. Das ist ein kleines Dorf. Als Maria und Joseph in Bethlehem ankommen, ist es schon spät abends und sie wissen noch nicht, wo sie schlafen sollen. Keiner hat Platz für sie.

Aktion: Maria und Joseph hatten auf ihrer langen und anstrengenden Reise bestimmt Hunger. Probiere einmal, was die beiden vielleicht unterwegs gegessen haben. Du darfst dir von jeder Sorte einen Spieß nehmen. Eine der Kostproben gab es damals noch nicht. Welche ist es?

Erklärung: Türkisches Brot, Feigen, Lebkuchen etc. in kleine Stücke schneiden und auf Zahnstocher spießen. Die Kinder dürfen probieren. Sie tragen auf ihrem „Laufzettel“ ein, was Maria und Josef damals bestimmt noch nicht gegessen haben.

**Station 2:**

Text: Nun müssen sie in einem Stall übernachten. Dort wird Jesus geboren. Maria wickelt das kleine Kind in Windeln und legt es in einer Futterkrippe auf Stroh und Heu.

Aktion: In einem Stall ist es nur selten ganz ruhig, denn hier ist jede Menge los!
Höre einmal genau hin, welche Geräusche es in unserem Stall gibt und schreibe sie auf.

Erklärung: CD mit „Stallgeräuschen“ (Tierlaute, Strohknistern etc.) abspielen. Kinder hören über Kopfhörer zu und notieren, welche Geräusche sie erkannt haben.

**Station 3:**

Text: In der Nähe von Bethlehem sind Hirten auf dem Feld und passen auf ihre Schafe auf. Plötzlich wird es um sie herum ganz hell und sie bekommen furchtbare Angst. Doch da hören sie einen Engel rufen: „Ihr braucht keine Angst zu haben. Ich will euch etwas Schönes erzählen: Ein Kind ist auf die Welt gekommen, das will euch und allen Menschen helfen, wenn ihr traurig seid, und euch froh machen. Wenn ihr das Kind sehen wollt, dann sucht den Stall in Bethlehem, da liegt es in einer Krippe.“ Die Hirten machen sich gleich auf den Weg nach Bethlehem. Sie finden den Stall mit Jesus in der Krippe und Maria und Joseph. Nun freuen sie sich sehr und danken Gott, dass er ihnen dieses Kind geschenkt hat.

Aktion: Hast du schon mal eine Schafherde gesehen und erlebt, wie sich Schafwolle anfühlt? Bestimmt kannst du erraten, was wir alles in den Fühlkisten versteckt haben. Schreibe auf, was du erkennst! Damit auch noch andere Kinder etwas fühlen können, nimm bitte nichts aus den Kisten heraus!

Erklärung: Fühlkisten mit unterschiedlichen Materialien füllen (Stroh, Sand, Steine, Holz, Tanne, Leder, Fell etc.). Die Kinder schreiben auf, was sie ertastet haben.

**Station 4:**

Text: Aber nicht nur die Hirten haben davon erfahren, dass Jesus auf die Welt gekommen ist. In einem fernen Land entdecken drei kluge Männer einen neuen Stern am Himmel. Sie folgen diesem Stern, der sie zu einem neuen König bringen soll, und gelangen zum Stall von Bethlehem. Dort finden sie Jesus in der Krippe. Sie bringen ihm kostbare Geschenke, denn sie wissen, er ist der neue König!

Aktion: Jesus bekam von den Männern nicht nur Gold geschenkt, sondern auch Weihrauch und Myrrhe. Das sind kostbare Gewürze aus dem Orient, die sehr stark duften. Bei uns kannst du diese und noch andere Gerüche kennenlernen. Rieche an den Gefäßen und schreibe auf, welche Düfte du erkennst!

Erklärung: Duftöle auf Watte träufeln und diese in verschließbare Gefäße stecken (gut erkennen lassen sich z.B. Vanille, Zitrone, Minze, Lavendel). Die Kinder versuchen zu erraten, was sie riechen und notieren es.

**Schlussbemerkung**

Die Aktion „Weihnachten erleben“ lässt sich auch auf andere Themen übertragen und ist natürlich ebenso in einem Raum durchführbar.

Bei der Gestaltung des Zeltes (oder Raumes) ist Kreativität gefragt. Wir haben versucht (mit Hilfe von Wäscheleinen, Laken und Tüchern), einen Parcours zu bauen und die Stationen voneinander abzutrennen. So konnten die Kinder nicht sofort alles sehen, die Spannung blieb bis zum Schluss erhalten und man hatte an den einzelnen Stationen etwas Ruhe.

Bei der Durchführung selber werden einige Mitarbeitende gebraucht, entweder zur Begleitung einer Kindergruppe, zur Betreuung einer Station oder einfach nur als AnsprechpartnerInnen.

Beispiel „Laufzettel“:

# BRATAPFELFEST 2007

KINDERZELT: „WEIHNACHTEN ERLEBEN!“

STATION 1

Was haben Maria und Joseph sicher damals noch nicht gegessen?

_____

STATION 2

Was hast du alles gehört? Schreibe fünf „Stall-Geräusche“ auf!

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

5. _____

STATION 3

Was konntest du fühlen?

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

5. _____ 6. _____

7. _____ 8. _____

STATION 4

Welche Gerüche hast du erkannt?

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

## 2.4 Kinder kochen selbst

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | Freizeitgruppe |
| **Gruppengröße** | Teams mit max. 5 Kindern |
| **Zeitrahmen** | variiert je nach zuzubereitender Mahlzeit |
| **Arbeitsform** | Das Projekt umfasst die Essensplanung, Einkäufe, Ausrichtung aller Mahlzeiten inkl. Brotbacken. |
| **Ort** | Küche in ausreichender Größe |
| **Material** | variiert je nach zuzubereitendem Gericht |
| **Vorbereitungsaufwand** | groß |
| **Ziel** | Die Kinder sollen in alle Abläufe der Essenszubereitung einbezogen werden, es gibt kein externes Küchenteam, das für sie erledigt. |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Mitarbeitende im „UP TO YOU“-Konzept sind Talentsucher: Sie entdecken und fördern die Begabungen der Kinder – auch in den alltäglichen Dingen des Alltags! |
| **Autorin** | Kerstin Geiger |

**Vorbereitungen**

Die Kinder wurden am ersten Abend auf die Freizeit eingestimmt, lernten sich kennen und konnten ihre Ideen einbringen. In Bezug auf die Küche bekam jedes Kind einen Zettel, auf dem es aufschreiben konnte, was es gerne auf der Freizeit einmal kochen (bzw. essen) möchte. Außerdem wurden Ideen zur Freizeit-Gestaltung gesammelt. Alle Ideen wurden sichtbar an einer Wand angebracht.

**Teams**

Die Kinder wurden in Gruppen eingeteilt, die unterschiedliche Sachen miteinander erleben sollten: Die Gruppen vertieften jeweils gemeinsam die thematischen Einheiten und bildeten gleichzeitig die Küchenteams. So wurde es

möglich, dass die jeweilige Kleingruppe sich intensiv kennenlernen und besser miteinander arbeiten konnte. Jedes Team war zweimal – jeweils einen ganzen Tag lang – in der Küche verantwortlich.

**Planung und Vorbereitung**

Schon ein bis zwei Tage vor ihrem jeweiligen Kochtag ging es für die Küchenteams ans Planen. Jede Gruppe überlegte, was sie gern kochen will, welche Zutaten und Kochgeräte dafür benötigt werden und wie viel Zeit die Kochabläufe in Anspruch nehmen. In ihre Planungen bezogen sie die Wunsch-Zettel vom ersten Abend ebenso mit ein wie die Voraussetzungen der Küche und die Programmplanung der Freizeit den jeweiligen Tag. Natürlich durfte auch der finanzielle Rahmen nicht gesprengt werden. Mitarbeitende begleiteten die Kinder dabei beratend. Es wurde aber nicht nur das Hauptgericht geplant: auch die zu backende Brotsorte (mehrere Rezepte standen zur Auswahl) und wie die Zwischenmahlzeiten und das Abendessen bestückt werden sollten. Nachdem die Speisekammer nach den vorhandenen Zutaten durchforstet worden war, ging es ans Einkaufen.

**Das Kochen**

Aufgabe der Mitarbeitenden ist es, alle beteiligten Kinder mit ihren Fähigkeiten im Blick zu haben und auch die Uhr nicht außer Acht zu lassen. Allerdings sollte die Nachmittagsgestaltung zeitlich nicht zu stark festgezurrt sein, denn manchmal kann sich das Kochen in die Länge ziehen: Wir haben oft erst sehr spät gegessen – da sind Zwischenmahlzeiten unerlässlich!

Es sollte schon vorher klar sein, wann welche Abläufe für das Kochen nötig sind und wie die Kinder beteiligt werden können. Jedenfalls darf kein Leerlauf entstehen; mögliche Optionen sollten in der Hinterhand zur Verfügung stehen, z.B. schon mittags den Brotteig für abends ansetzen, dekorieren der Speisen usw. Auch wenn die einzelnen Kochabläufe von den Kindern selbst organisiert werden, haben die Mitarbeitenden hier eine große Verantwortung im Bereich Planung und Weitsicht.

**Das Drumherum**

Je nach Ausstattung der Küche ist zu überlegen, ob man das Spülen an Kinder delegiert, die nicht in der Kochgruppe beteiligt sind (ohne Spülmaschine artet das sonst schnell in Stress aus!). Außerdem hat sich ein Speiseplan bewährt, in dem ALLE Mahlzeiten und auch die Brotsorten eingetragen werden. Das garantiert ein abwechslungsreiches Essen. Die Kinder hatten außerdem ausdrücklich den Auftrag bekommen, für genügend Vitamine an jedem Tag zu sorgen.

Vor der Freizeit wurden lediglich Grundnahrungsmittel eingekauft, von denen man sicher sein konnte, dass sie auch gebraucht würden: Gewürze, Butter, Öl, Nudeln usw. Eine Überlegung wert ist auch die Frage, ob eine Extraperson nur für die Begleitung der Küchenteams zuständig ist, damit die Mitarbeitenden entlastet werden. Für Tage, die vom Programm her sehr voll geplant sind, sollte überlegt werden, ob Brot eingekauft wird, anstatt es selbst zu backen. Sonst kommt man unter Zeitdruck und dann macht es keinen Spaß mehr. Und das ist schließlich das Wichtigste.

Während die Kochgruppe in der Küche beschäftigt ist, können die übrigen Kinder Hobbygruppen wahrnehmen oder freie Zeit selbst gestalten.

Das Modell wurde auf mehreren Freizeiten ausprobiert und hat sich bewährt.

# Für die Arbeit mit Teenagern, Jugendlichen und Jungen Erwachsenen

F

## 1. Stundenentwürfe und Bibelarbeiten

⇢ Manche der Entwürfe für Kinder in Teil E lassen sich – entsprechend angepasst – auch mit Teenagern, Jugendlichen und Jungen Erwachsenen durchführen!

### 1.1 Bibelarbeit zu Lukas 18,35-43 (Heilung des Blinden von Jericho) als Stationsspiel

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | Teenager, Jugendliche |
| **Gruppengröße** | bis 40 Personen, 5 Gruppen à 8 Personen |
| **Zeitrahmen** | mindestens 90 Minuten |
| **Arbeitsform** | Gruppenarbeit |
| **Ort** | verschiedene Räume sollten zur Verfügung stehen |
| **Material** | siehe Stationen |
| **Vorbereitungsaufwand** | mittel |
| **Ziel** | Eigenständige Erarbeitung eines Bibeltextes auf kreative Weise |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Jesus fragt danach, was die Menschen brauchen |
| **Autor** | Christoph Haus |

**Ablauf:**

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Begrüßung und Gebet | 2 min |
| 2. | Gemeinsames Lied | 3 min |
| 3. | Textlesung Lukas 18,35-43 | 1 min |
| 4. | Erklärung des Stationsspieles | 3 min |
| 5. | Aufteilung in die Gruppen | 2 min |
| 6. | Stationsspiel | 50 min |
| 7. | Zusammentragen einiger Ergebnisse im Plenum | 20 min |
| 8. | Abschließende Gedanken zum Text | 5 min |
| 9. | Gebete | 5 min |

Nach der Einführung und Spielerklärung werden die Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe startet an einer anderen Station und wechselt dann zur nächsten Station, wie bei den Stationsbeschreibungen angegeben.

**Station 1: Collage – Wer ruft heute um Hilfe?**

Material:

- Kopie der Stationsbeschreibung
- reichlich Zeitschriften und Illustrierte
- altes Jahresprogramm oder Plakate, auf deren Rückseite man Collagen aufkleben kann
- 10 Scheren
- 2-3 Tuben Klebstoff (UHU)

Stationsbeschreibung für die Gruppen:
Erstellt als Gruppe eine Collage mit Bildern aus den bereitliegenden Zeitschriften und Illustrierten zu dem Thema „Wer ruft heute um Hilfe?". Bringt diese Collage nachher ins Plenum mit. Ihr habt für diese Station 10 Minuten Zeit. Bitte haltet euch an diese Zeit, damit die nachfolgende Gruppe nicht warten muss. Station Nummer 2 findet ihr ...

**Station 2: Textbetrachtung Lukas 18,35-43**

Material:
- Kopie der Stationsbeschreibung
- DIN A3-Plakat mit dem Bibeltext
- 50 Blatt weißes Papier
- Box mit 10 Stiften

Stationsbeschreibung für die Gruppen:
Lest euch den Bibeltext sorgfältig durch. Sprecht über die Hauptaussage dieses Textes und vervollständigt den Satz: „Dieser Text will in erster Linie sagen, ..."
Bringt euren Vorschlag mit ins Plenum. Ihr habt für diese Station 10 Minuten Zeit. Bitte haltet euch an diese Zeit, damit die nachfolgende Gruppe nicht warten muss. Station Nummer 3 findet ihr ...

**Station 3: Stille Station zur persönlichen Besinnung**

Material:
- Kopie der Stationsbeschreibung
- DIN A3-Plakat mit dem Bibeltext
- 50 Blatt Papier
- Box mit 10 Stiften

Stationsbeschreibung für die Gruppen:
Lest euch den Bibeltext noch einmal persönlich durch. Alle haben jetzt Zeit, still und für sich darüber nachzudenken: Was lerne ich aus dem Verhalten?
Wenn ihr wollt, könnt ihr euch eure Gedanken dazu auf ein Blatt Papier schreiben.
Ihr habt für diese Station 10 Minuten Zeit. Bitte haltet euch an diese Zeit, damit die nachfolgende Gruppe nicht warten muss. Station Nummer 4 findet ihr...

**Station 4: Standbild oder Pantomime „Unerhörter Hilferuf"**

Material:
- Kopie der Stationsbeschreibung

Stationsbeschreibung für die Gruppen:
Überlegt euch ein Standbild oder eine Pantomime zum Thema „Unerhörter Hilferuf".
Ein Standbild ist wie ein Denkmal: Ihr stellt eine („eingefrorene") Situation dar, die das Thema trifft. Wenn ihr mögt, könnt ihr euer Standbild nachher für alle aufstellen bzw. als Pantomime vorspielen. Ihr habt für diese Station 10 Minuten Zeit. Bitte haltet euch an diese Zeit, damit die nachfolgende Gruppe nicht warten muss. Station Nummer 5 findet ihr ...

**Station 5: „... und er freute sich und folgte ihm nach ..."**

Material:
- Kopie der Stationsbeschreibung
- Kassettenrecorder/CD-Player (Liedauswahl aus dem eigenen Fundus)
- DIN A3-Plakat mit dem Lied-Text
- Kiste mit 50 „Lion"-Riegeln, 3-4 Packungen Kekse, Kiste mit Wasser, Cola und Fanta
- 50 Pappbecher

Stationsbeschreibung für die Gruppen:
Jesus richtet Menschen auf, weil er sie als seine Mitarbeitenden braucht!
Erinnere dich an Situationen, in denen Gott deine eigenen Hilferufe erhört hat und dir Aufgaben als sein/e MitarbeiterIn zugetraut hat. Dabei kannst du Kekse, Naschwerk und die Musik genießen und dich darüber freuen, dass bei Gott alle wichtig sind und alle gebraucht werden. Schaltet den CD-Player an und wählt den Titel Nr. ..... an.

Ihr habt für diese Station 10 Minuten Zeit. Bitte haltet euch an diese Zeit, damit die nachfolgende Gruppe nicht warten muss. Station Nummer 1 findet ihr ...

**Abschluss im Plenum**

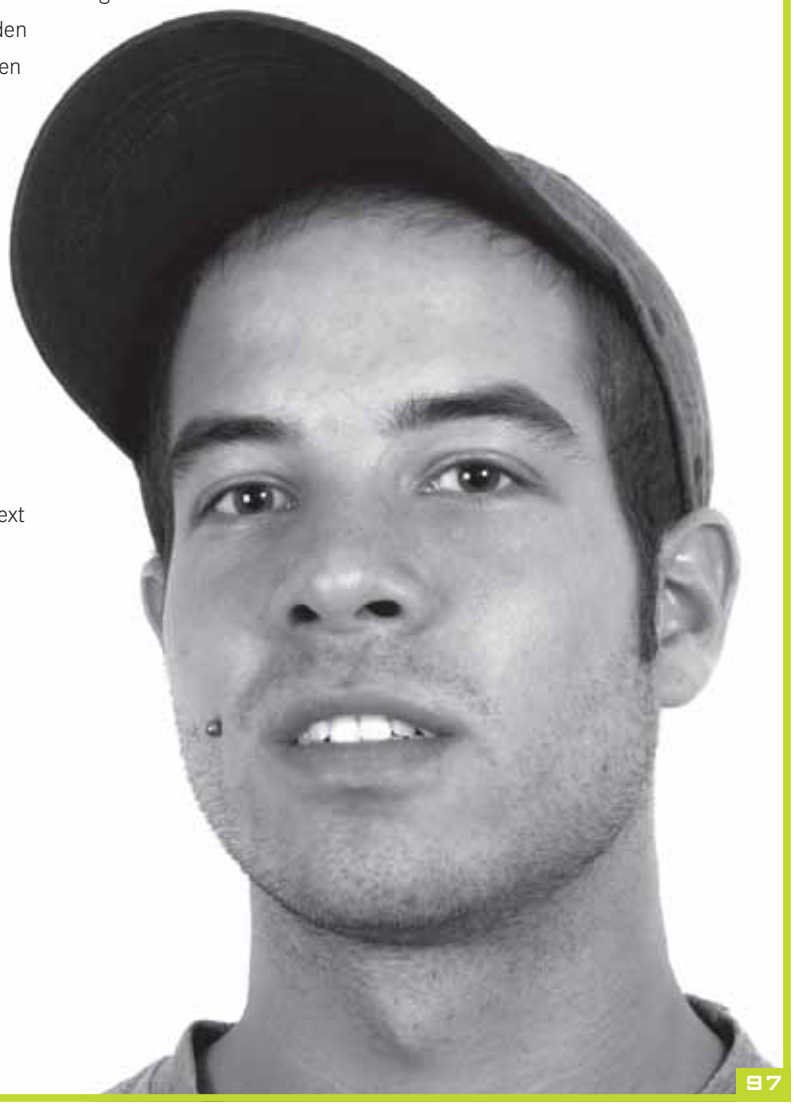
- Alle Gruppen bringen ihre Ergebnisse ein, das Ganze wird gebündelt und mit Lied und Gebet abgeschlossen.

## 1.2 „Der Fischzug des Petrus“ (Lukas 5,1-11) – Sieben Schritte der Mission

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | Teenager, Jugendliche |
| **Gruppengröße** | egal |
| **Zeitrahmen** | mindestens 90 Minuten |
| **Arbeitsform** | Gruppenarbeit, Plenum |
| **Ort** | Gruppenraum |
| **Material** | großformatiges Papier, Stifte, Bibeltext. |
| **Vorbereitungsaufwand** | gering |
| **Ziel** | Anhand des Bibeltextes (Lukas 5,1-11) erleben die Teilnehmenden, wie Mission im Sinne Jesu funktioniert. |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Die Geschichte vom Fischzug des Petrus (Lukas 5,1-11) verdeutlicht sehr schön, wie Mission im Kontext des „UP TO YOU“-Konzepts geschehen kann: „menschenbezogen“, „christuszentriert“ und „handlungsorientiert“! |
| **Autoren** | Kay Moritz / Volkmar Hamp |

**Bibelarbeit: „Berufen und begabt – aber wozu?“**

Der Bibeltext (s.u.) wird in Kleingruppen gegeben: Eine Gruppe beschäftigt sich mit Simon, eine zweite mit Jesus. Die Aufgabe ist, „zwischen den Zeilen zu lesen“ – also die Gedanken und Gefühle der jeweiligen Person zwischen die Verse zu schreiben (siehe Kopiervorlage!). Dabei gibt es oft mehrere Möglichkeiten, das heißt die Gruppe muss sich einigen, oder sie arbeitet die im Gespräch auftauchenden Widersprüche mit ein.
Im Plenum liest eine Person den ersten Vers, dann folgen die jeweiligen Gruppen mit den Gedanken Jesu und Simons, dann der zweite Vers und so fort ...
Im Anschluss werden an einer Flipchart (oder in der Mitte auf dem Fußboden) die „Schritte der Mission“, die Jesus mit Petrus geht, gesammelt. Eine Idee dazu bieten die Auslegung und der „Mission in Action“-Comic (s.u.), die durch diese Art der Auseinandersetzung mit dem biblischen Text entstanden sind.



**Die Berufung der ersten Jünger (Lukas 5,1-11)**

1. Als Jesus am Ufer des Sees Genezaret stand, drängte sich das Volk um ihn und wollte das Wort Gottes hören.

2. Da sah er zwei Boote am Ufer liegen. Die Fischer waren ausgestiegen und wuschen ihre Netze.

3. Jesus stieg in das Boot, das dem Simon gehörte, und bat ihn, ein Stück weit vom Land wegzufahren. Dann setzte er sich und lehrte das Volk vom Boot aus.

4. Als er seine Rede beendet hatte, sagte er zu Simon: Fahr hinaus auf den See! Dort werft eure Netze zum Fang aus!

5. Simon antwortete ihm: Meister, wir haben die ganze Nacht gearbeitet und nichts gefangen. Doch wenn du es sagst, werde ich die Netze auswerfen.

6. Das taten sie, und sie fingen eine so große Menge Fische, dass ihre Netze zu reißen drohten.

7. Deshalb winkten sie ihren Gefährten im anderen Boot, sie sollten kommen und ihnen helfen. Sie kamen und gemeinsam füllten sie beide Boote bis zum Rand, sodass sie fast untergingen.

8. Als Simon Petrus das sah, fiel er Jesus zu Füßen und sagte: Herr, geh weg von mir; ich bin ein Sünder.

9. Denn er und alle seine Begleiter waren erstaunt und erschrocken, weil sie so viele Fische gefangen hatten;

10. ebenso ging es Jakobus und Johannes, den Söhnen des Zebedäus, die mit Simon zusammenarbeiteten. Da sagte Jesus zu Simon: Fürchte dich nicht! Von jetzt an wirst du Menschen fangen.

11. Und sie zogen die Boote an Land, ließen alles zurück und folgten ihm nach.

**Jesu Mission – Unsere Mission**

Auslegung von Lukas 5,1-11: „Die Berufung des Petrus“

V. 1

Jesus ist wieder mal am See Genezareth. Erfolgreich. Bedrängt von den Menschen. Eine glänzende Karriere! Er hat Menschen geheilt, Wunder getan, vom Reich Gottes gepredigt. Man kennt ihn. Man läuft ihm nach. Man ist begeistert von ihm.

V. 2

Am Ufer liegen zwei leere Boote. Die Fischer flicken ihre Netze. Eigentlich sollten sie den Fang der Nacht verkaufen, aber es gibt keinen Fang. Erfolglos. Frustriert. Kleinunternehmer, deren Existenz auf dem Spiel steht. Was werden die Leute sagen? Andere machen den Reibach. Spott? Schon wieder nichts gefangen?

V. 3

Jesus bittet Petrus um einen Gefallen. Offensichtlich ist Petrus noch kein Nachfolger Jesu. Er kennt diesen Rabbi. Der hat kurz zuvor seine Schwiegermutter geheilt. Aber dieses „Wunder“ hat nicht zum Glauben geführt. Offensichtlich kann man tolle Dinge mit Jesus erleben – und trotzdem nicht zum Glauben finden.
Jesus aber sieht den in seinem Alltag, in seinem Job erfolglosen Fischer und gibt ihm eine kleine Aufgabe im Rahmenprogramm der Predigt. Bindet ihn ein. Lässt ihn mitarbeiten.
Dann spricht er zu den Menschen. Was er gepredigt hat, wird nicht erzählt, Worte sind hier offensichtlich nicht so wichtig. Entscheidend ist: Jesus sieht Petrus (in seinem erfolglosen Alltag) und lässt ihn mitmachen: Das sind die ersten Schritte einer missionarischen Strategie, die wir von ihm lernen können.

V. 4-5

Dann passiert etwas Ungewöhnliches: Jesus mischt sich in den Alltag des Petrus ein. Fordert ihn auf, etwas Außergewöhnliches zu tun, ermöglicht ihm eine wunderbare Erfahrung. Eine Erfahrung im Alltag eines Fischers. Denn was haben die vielen Fische mit dem Reich Gottes zu tun?
Petrus lässt sich darauf ein. Wie? Voller Glauben? Skeptisch? Wir wissen es nicht! „Auf Dein Wort hin“, das kann heißen: „Weil du es sagst, wird es schon klappen.“ Vielleicht aber auch: „Wenn du es sagst – du wirst schon sehen, was du davon hast!“

V. 6-7

Und dann geschieht das Wunder. Etwas, das niemand „machen“ kann. Petrus macht eine gute Erfahrung, eine wunderbare Erfahrung im Zusammensein mit Jesus. Die Welt ist wieder in Ordnung, der Tag ist gerettet.
Aber diese Erfahrung macht er nur, weil Jesus sich in seinen Alltag eingemischt hat. So werden Menschen nur dann Erfahrungen mit Gott machen, wenn wir in ihrem Alltag bei ihnen sind und sie zu solchen Erfahrungen herausfordern. Petrus ist kein Jünger Jesu. Er glaubt noch nicht! Die Erfahrung geht allem Glauben voraus.

V. 8-9

Aber in dieser Erfahrung erkennt Petrus sich selbst: „Ich bin ein sündiger Mensch!“ So wenig wie das Wunder können wir solche Selbsterkenntnis „machen“. Wir können nur Räume eröffnen und Erfahrungen ermöglichen, in denen solch eine Erkenntnis möglich ist. Und sie geschieht nicht über Worte, sondern im Sich-Einlassen auf den Alltag der Menschen.

V. 10

Und was sagt Jesus? „Gut, dass du das endlich erkannt hast! Nun tu aber mal schön Buße! Pack aus! Erzähl mir mal von allen deinen Sünden und wir sehen weiter!“?
Nein! Jesus sagt: „Fürchte dich nicht!“ Das ist das Erste und Wichtigste, was wir den Menschen, die sich selbst vor Gott erkennen, zu sagen haben: „Fürchte dich nicht! Hab keine Angst!“ Du kannst vor Gott nicht bestehen, das ist wahr! Aber das ist kein Grund, Angst zu haben, weil Gott dich liebt!
Und dann das Zweite: „Von nun an sollst du Menschen fischen!“ Petrus bekommt eine neue Aufgabe, einen neuen Beruf, eine neue Berufung. Menschen fischen. Und er bekommt sie so, dass er sie verstehen kann. Diese Berufung ist nicht etwas ganz anderes, sie hat zu tun mit dem, was Petrus immer schon getan hat und kann:

Fischen! Jesus sagt: „Deine Gaben, deine Kompetenzen, die kann ich gebrauchen zum Bau des Reiches Gottes!“ Petrus soll „Menschen fischen“, weil er Fischer ist. Den so beschriebenen Auftrag kann er verstehen.

**Was würde Jesus Menschen heute sagen?**

V. 11

Und sie verließen alles und gingen mit Jesus. Schön, wenn das hin und wieder passiert, dass Menschen, denen wir (missionarisch) begegnen, etwas vom Reich Gottes begreifen und Jesus nachfolgen.

**Was könnten demnach die Schritte unserer Mission sein, wenn wir von Jesus lernen?**

- Sehen: die Menschen in ihrem Alltag wahrnehmen und aufsuchen, mit ihnen leben.
- Eine kleine Aufgabe im Rahmenprogramm der Predigt: sie mitmachen lassen mit dem, was sie können (und nicht erst, wenn sie sich „bewährt“ haben).
- Nicht die Worte sind entscheidend, sondern gemeinsame Erfahrungen, das gemeinsame Leben: Erfahrung ermöglichen.
- Dann geschieht vielleicht das Wunder, das wir nur „vorbereiten“, aber niemals „machen“ können. Das Wunder der Begegnung mit Gott. Und dabei ist das entscheidende Wunder die Selbsterkenntnis des Petrus, nicht der wunderbare Fischfang!
- Entscheidend ist in einer solchen Situation das „Fürchte Dich nicht!“ Das Erste und Vornehmlichste, was wir Menschen, Kindern, Jugendlichen zu sagen haben: Hab keine Angst!
- Und dann die „Dienstanweisung“, sodass das Gegenüber sie verstehen kann! Bezug nehmen auf seine Gaben und Kompetenzen.

## Der „Mission in Action“-Comic

Lukas 5,1:

Eines Tages stand Jesus am Ufer des Sees Genezaret. Die Menschen drängten sich um ihn und wollten Gottes Botschaft hören.

Lukas 5,2:

Da sah er zwei Boote am Ufer liegen. Die Fischer waren ausgestiegen und reinigten ihre Netze.

**SCHRITT 1: Menschen in ihrem Alltag wahrnehmen!**
**Sehen lernen ...**

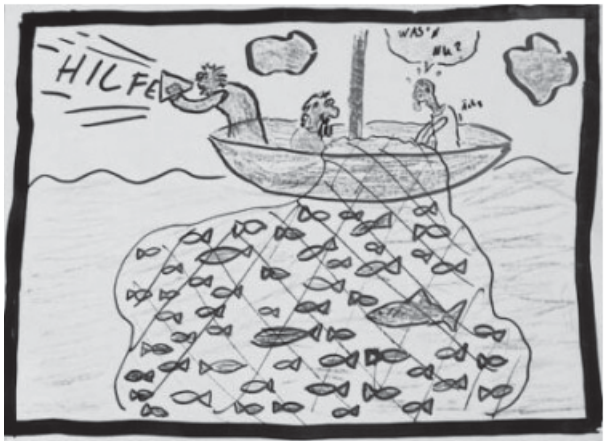
Lukas 5,3:
Er setzte sich in das eine der Boote, das Simon gehörte, und bat ihn, ein Stück vom Ufer abzustoßen. Dann sprach er vom Boot aus zu der Menschenmenge.

**SCHRITT 2: Die Nähe der Menschen suchen, auf sie zugehen, sie ansprechen und mitmachen lassen (ein kleiner Dienst im „Rahmenprogramm“ der Predigt Jesu).**

Lukas 5,4-5:
Als er seine Rede beendet hatte, sagte er zu Simon: „Fahr hinaus auf den See und wirf mit deinen Leuten die Netze zum Fang aus!“ Simon erwiderte: „Wir haben uns die ganze Nacht abgemüht und nichts gefangen. Aber weil du es sagst, will ich die Netze noch einmal auswerfen.“

**SCHRITT 3: Menschen herausfordern! Ihnen überraschende Erfahrungen ermöglichen – in ihrem Alltag!**

Lukas 5,6-7:
Sie taten es und fingen so viele Fische, dass die Netze zu reißen begannen. Sie mussten die Freunde im anderen Boot zur Hilfe herbei winken. Schließlich waren beide Boote so überladen, dass sie fast untergingen.




Lukas 5,8-9:
Als Simon Petrus das sah, fiel er vor Jesus auf die Knie und bat: „Herr, geh fort von mir! Ich bin ein sündiger Mensch.“ Denn ihn und die anderen, die bei ihm im Boot waren, hatte die Furcht gepackt, weil sie einen so gewaltigen Fang gemacht hatten.

**SCHRITT 4: Mit dem Wunder der Gottesbegegnung rechnen – „machen“ können wir es nicht!**

Lukas 5,10:
So ging es auch Jakobus und Johannes, den Söhnen von Zebedäus, die mit Simon zusammen arbeiteten. Jesus aber sagte zu Simon: „Hab keine Angst! Von jetzt an wirst du Menschen fischen."

**SCHRITT 5: Den Menschen ihre Angst nehmen!**

**SCHRITT 6: Menschen konkret beauftragen – mit dem, was sie können!**

Lukas 5,11:
Da zogen sie die Boote ans Land, ließen alles zurück und gingen mit Jesus.

**SCHRITT 7: Gemeinsam weitergehen, zusammen leben und arbeiten ...**

Die Zeichnungen erstellten Rabea und Dirk Börner, Dagmar Wegener und Volkmar Hamp bei der „Mission in Action-Werkstatt" im April 2001.

## 1.6 Essstörungen

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | Jugendliche |
| **Gruppengröße** | 20 Jugendliche |
| **Zeitrahmen** | 1,5 Stunden |
| **Arbeitsform** | Erarbeitung des Materials in Kleingruppen mit anschließender Ausstellung |
| **Material** | Große Plakate, Materialien ausgedruckt von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: www.bzga-essstoerungen.de (dort gibt es allgemeine Informationen, aber auch spezielle zu bestimmten Krankheitsbildern), Kleber, Stifte, Scheren etc. |
| **Vorbereitungsaufwand** | Das Mitarbeiterteam muss sich selbst über das Thema umfassend informieren. |
| **Ziel** | Die Teilnehmenden informieren sich umfassend über bestimmte Krankheitsbilder zum Thema Essstörungen. |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Die Teenager und Jugendlichen erarbeiten selbst alle Informationen zu dem Thema und verarbeiten diese zu einer Ausstellung. Sie entscheiden selbst, welche Informationen sie wichtig finden und welche nicht. |
| **Autorin** | Dagmar Wegener |

### Durchführung

**Kurze Einführung in das Thema**

Rückfrage an die Teilnehmenden: Warum ist dieses Thema wichtig? Welche Relevanz hat es für sie?
Allgemeines zum Thema findet man bei der oben angegebenen Internetadresse.

**Aufgabe: Ausstellung erarbeiten**

Die Gruppe teilt sich in vier Untergruppen.
Jede Gruppe bekommt das Material von einem Krankheitsbild, Plakate, Kleber etc. Evtl. ist es auch denkbar, den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, an einem PC selbstständig Informationen zu suchen.

**Aufgabenbeschreibung:**

Gestaltet eine Informationswand zu diesem Thema (z.B. Magersucht). Sie soll den anderen vermitteln, welche Essstörung ihr bearbeitet habt. Außerdem soll sie den anderen Ideen dazu liefern, wie ihr reagieren würdet.

**Ausstellungsbesichtigung**

Jede Gruppe stellt kurz ihre Ergebnisse vor. Anschließend haben alle Zeit, die einzelnen Ausstellungsstücke in Ruhe zu betrachten.

**Austauschrunde**

Danach gibt es einen kurzen Austausch über die Ergebnisse.

# 2. Aktionen und Projekte

## 2.1 Du musst dich entscheiden: Gemeinde in Aktion

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | Teenager, Jugendliche |
| **Gruppengröße** | egal |
| **Zeitrahmen** | mindestens 120 Minuten |
| **Arbeitsform** | Planspiel |
| **Ort** | mehre Räume sollten zur Verfügung stehen |
| **Material** | farbige DIN A6-Karten, Kopiervorlagen, „Briefe“ s.u. |
| **Vorbereitungsaufwand** | mittel |
| **Ziel** | Spielerisch werden Bedürfnisse verschiedener Gruppen bewusst gemacht und Entscheidungsprozesse in der Gemeinde nacherlebt. Durch die anschließende Reflexion können wichtige Erkenntnisse über das Miteinander von Gruppen gewonnen werden. |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Die Teilnehmenden werden aktiv, spielerisch werden Teamgeist und Kooperation gefördert, Entscheidungskompetenzen entwickelt. |
| **Autor** | Kay Moritz |

⇢ Zur Methode des Planspiels vgl. Band 2, Seite 86-87.

Im folgenden Planspiel kommen alle Gruppen der Gemeinde in Aktion, weil ein Entscheidungsbedarf alle herausfordert, die eigenen Gruppeninteressen mit der Gesamtgemeinde in Einklang zu bringen. Ein Brief von einem unbekannten Spender wird vor allen Mitarbeitenden in der Gemeindeversammlung verlesen. Die Gruppen haben dann Zeit, Entscheidungen zu treffen, über einen Boten auszutauschen und anschließend eine gemeinsame tragfähige Entscheidung in einer weiteren Gemeindeversammlung zu treffen. Anschließend folgt eine Reflexionsphase über das Planspiel.

### Ablauf

1. Spiel vorstellen
2. Gruppen auslosen: Kinder, Chor, Senioren, Frauen, Jugend, Gemeindeleitung
3. Brief an Gemeinde vorlesen und verteilen
4. 30 Minuten Planungsarbeit in den Gruppen (Aufgabenblatt 1)
5. Messenger geht von Gruppe zu Gruppe (1 ‡ 2, 2 ‡ 3, ...., 6 ‡ 1 (insgesamt 25 Minuten)
6. 2. Planungsphase (Aufgabenblatt 2) mit dem Wissen über die anderen Gruppen (30 Minuten)
7. Gemeindeversammlung
8. Auswertung des Spiels mit farbigen Karten
9. Gespräch über die „Knackpunkte“

**Vorbereitung:** Jeweils 7 DIN-A6-Karten werden mit den Gruppennamen beschriftet: Kinder, Chor, Senioren, Frauen, Jugend, Gemeindeleitung. Außerdem wird jeder Gruppe eine Zahl zugeordnet – diese wird ebenfalls auf die Kärtchen geschrieben (z.B. Kinder 1, Chor 2 ...)

## Die Briefe für die Gruppen im Einzelnen:

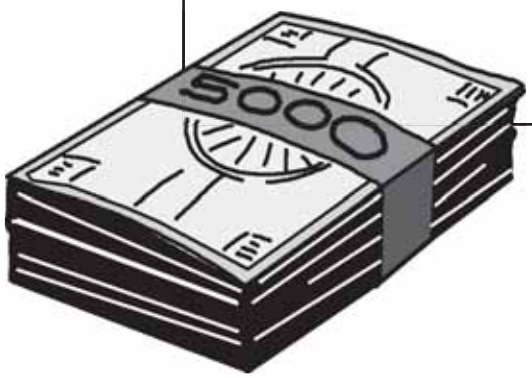
**Brief an alle Mitarbeitenden in der Gemeinde (also alle Gruppen!):**

An die
„Best international community church"
von einem unbekannten Spender

Ist nun bei euch Ermahnung in Christus, ist Trost der Liebe, ist Gemeinschaft des Geistes, ist herzliche Liebe und Barmherzigkeit, so macht meine Freude dadurch vollkommen, dass ihr eines Sinnes seid, gleiche Liebe habt, einmütig und einträchtig seid. Tut nichts aus Eigennutz oder um eitler Ehre willen, sondern in Demut achte einer den andern höher als sich selbst, und ein jeder sehe nicht auf das Seine, sondern auch auf das, was dem andern dient. (Philipper 2,1-4)
So ermahne ich euch nun, ich, der Gefangene in dem Herrn, dass ihr der Berufung würdig lebt, mit der ihr berufen seid, in aller Demut und Sanftmut, in Geduld. Ertragt einer den andern in Liebe und seid darauf bedacht, zu wahren die Einigkeit im Geist durch das Band des Friedens: EIN Leib und EIN Geist, wie ihr auch berufen seid zu EINER Hoffnung eurer Berufung; EIN Herr, EIN Glaube, EINE Taufe; EIN Gott und Vater aller, der da ist über allen und durch alle und in allen. (Epheser 4,1-6)

Liebe Mitarbeitende der Gemeinde,
ich habe, Gott sei gelobt, durch wunderbare Führung Gottes eine größere Summe Geldes geschenkt bekommen und möchte nun einen Teil davon, aus Dank Gott gegenüber, der Gemeinde schenken.
Er hat mir im Gebet gezeigt, dass unsere Gemeinde, die oft etwas für Menschen „draußen" tut oder missioniert, einmal etwas Gutes für sich selbst tun sollte. Dieses Geld, nämlich 5000 US Dollar, soll zur Auferbauung und Freude der Gemeinde dienen und nicht für evangelistische oder missionarische Zwecke eingesetzt werden. Gott zeigte mir im Gebet, dass das Geld für eine „besondere Woche" verwendet werden soll. Das kann ein Event, eine Aktion oder was auch immer sein.
Möge Gott die Gemeinde damit segnen!

Euer Unbekannter Spender



**Anleitungen für die Gruppen**

(Achtung: Die Gemeindeleitung bekommt eine andere Anleitung. Alle anderen bekommen denselben Brief, aber unterschiedlich adressiert.)

**Anleitung 1**

Liebe Mitarbeitende der Dienstgruppe ...

Ihr habt 30 Minuten Zeit, eine Event- oder Aktions-Woche zu planen.

Überlegt, was eure Bedürfnisse sind und was die Bedürfnisse eurer Zielgruppe sind. Wie müsste eine „auferbauende Woche“ aussehen, in der diese Bedürfnisse vorkommen?

Welches Material benötigt ihr dazu? Welche weiteren Ressourcen wären hilfreich (Zeit, Geld, andere Personen etc.)?

Mit welchen Argumenten könntet ihr die anderen Gruppen in der Gemeinde davon überzeugen, bei eurer Woche mitzumachen?

!!! Nach 30 Minuten Planung schickt ihr einen „Messenger“ (Botschafter/in) für 5 Minuten in die Gruppe mit der Folgenummer, also: von Gruppe 1 geht jemand zu Gruppe 2, von 2 zu 3, usw., von Gruppe 6 zu Gruppe 1. Dort berichtet die gesandte Person über eure bisherige Planung.

Nach 5 Minuten geht der „Messenger“ weiter in die Gruppe mit der nächst höheren Nummer und erzählt dasselbe auch dieser Gruppe von Mitarbeitenden. Nach 25 Minuten weiß also jede Gruppe, was alle anderen geplant haben.

Öffnet nun „Anleitung 2“:

**Anleitung 2**

Ihr habt jetzt noch einmal 30 Minuten Zeit!

Ihr habt gehört, was die anderen Gruppen der Gemeinde gerne eine Woche lang tun würden. Wie passt das mit eurer Planung zusammen? Und was passt nicht? Mit welcher Gruppe könntet ihr zusammenarbeiten? Welche Kombinationsmöglichkeiten gibt es?

Überlegt, wie ihr die anderen Gruppen der Gemeinde für eure neu entstandenen Ideen gewinnen könntet.

Danach kommt ihr zur Gemeindeversammlung im großen Raum zusammen.

**Anleitung 1 für die Gemeindeleitung:**

Liebe Gemeindeleitung,

ihr habt 30 Minuten Zeit, eine Event- oder Aktions-Woche zu planen.

Überlegt euch, was eure Bedürfnisse und die Bedürfnisse der Gemeinde sind. Wie müsste eine „auferbauende Woche“ aussehen, in der diese Bedürfnisse vorkommen?

Welches Material benötigt ihr dazu? Welche weiteren Ressourcen wären hilfreich (Zeit, Geld, andere Personen etc.)?

Mit welchen Argumenten könntet ihr die Gruppen in der Gemeinde davon überzeugen bei eurer Woche mitzumachen?

!!! Nach 30 Minuten Planung schickt ihr eine/n „Messenger“ (Botschafter) für 5 Minuten in die Gruppe mit der Folgenummer, also von Gruppe 1 geht jemand zu Gruppe 2, von 2 zu 3, usw., von Gruppe 6 zu Gruppe 1.

Dort berichtet die gesandte Person über eure bisherige Planung.

Nach 5 Minuten geht der „Messenger“ in die Gruppe mit der nächst höheren Nummer und erzählt dasselbe auch dieser Gruppe von Mitarbeitenden.

Nach 25 Minuten weiß jede Gruppe, was alle anderen geplant haben.

Öffnet nun „Anleitung 2“:

**Anleitung 2 für die Gemeindeleitung**
Ihr habt jetzt noch einmal 30 Minuten Zeit!
In 30 Minuten beginnt eine große Gemeindeversammlung, die ihr leiten müsst und darum jetzt vorbereiten solltet! In dieser Versammlung soll geklärt werden, wie die Woche aussehen soll bzw. wie sie durchgeführt wird. Ihr habt gehört, was die Gruppen der Gemeinde gerne eine Woche lang tun würden. Wie passt das mit eurer Planung zusammen? Und was passt nicht? Welche Kombinationsmöglichkeiten gibt es?
Überlegt, wie ihr die Gruppen der Gemeinde für eure Ideen gewinnen könntet.
Danach kommt ihr zur Gemeindeversammlung im großen Raum zusammen.

**Gemeindeversammlung: Was sollen wir tun?**
Die Gemeindeversammlung wird durchgeführt und von der Gemeindeleitung geleitet. Es werden Beschlüsse über die Verwendung des Geldes gefasst. Anschließend wird die Gemeindeversammlung beendet, die Spielleitung übernimmt die Regie.

**Spielauswertung**
Nun wird das Spiel ausgewertet. Zunächst äußern die Gruppen ihre Befindlichkeit nach der Gemeindeversammlung und der getroffenen Entscheidung.
Dafür werden Moderationskarten (einfaches DIN A6-Papier) in verschiedenen Farben benötigt. Jede Gruppe notiert die Gedanken auf die entsprechenden Karten, dabei wird die jeweilige Gruppennummer auf den Karten vermerkt.
Bedeutung der Farben zur Auswertung:
- Rot – Ich fühlte mich unwohl und von anderen nicht berücksichtigt.
- Gelb – Ich habe folgende Verbesserungsvorschläge für die Gemeindeleitung im Umgang mit Mitarbeitenden: ...
- Grün – Ich fühlte mich wohl und bin mit meinen Ideen, Vorschlägen, Bedürfnissen vorgekommen.

Die Karten werden mit mündlichen Anmerkungen für alle sichtbar ausgelegt.
In einem zweiten Schritt können die Bedürfnisse der einzelnen Gruppen noch einmal auf einer Flipchart gesammelt und so vor Augen geführt werden: Was sind die „Knackpunkte“? Wo ist Konfliktpotential vorprogrammiert? Wie könnte die Situation gestaltet werden, um allen besser gerecht zu werden? Wie können die Verbesserungsvorschläge umgesetzt werden?
Die Gruppe sammelt Ideen, wie ein gutes Miteinander auch in Entscheidungsprozessen gelingen kann.

# 3. Wochen(end)aktionen

## 3.1 Gemeinsames Wochenende mit der Teenagergruppe und der kompletten Gemeindeleitung

| | |
|---|---|
| **Zielgruppe** | Teenager/Jugendliche, Gemeindeleitung |
| **Gruppengröße** | egal |
| **Zeitrahmen** | ein Wochenende |
| **Arbeitsform** | Gruppenarbeit, Workshops |
| **Ort** | Gemeindehaus, Jugendherberge o.Ä. |
| **Material** | siehe unten |
| **Vorbereitungsaufwand** | hoch |
| **Ziel** | Teenager und Gemeindeleitung nehmen sich wahr und kommen sich näher. Teenager werden motiviert, Gemeinde als ihren Lebensraum zu entdecken. Die Gemeindeleitung wird motiviert, die Lebenswirklichkeit der Teenager wahrzunehmen und in Zukunft sensibler mit dieser Wirklichkeit umzugehen. Gemeinsam sollen alle erleben, dass es möglich ist, miteinander zu reden, sich wahrzunehmen und gemeinsam einen Gottesdienst zu planen und durchführen zu können, von dem alle etwas haben. |
| **Bezug zu „UP TO YOU“** | Dieser Entwurf ist zutiefst menschenbezogen, denn er nimmt die Einzelnen ernst und bringt sie in eine direkte Kommunikation miteinander. Daraus erwächst die gemeinsame Aktion (handlungsorientiert). Dass das möglich ist, verdanken wir Christus als der Mitte der Gemeinde. |
| **Autor** | Christoph Haus |

Überblick über das Wochenende:

| | |
|---|---|
| Freitagabend | Grundsätzliches, Austausch, Annäherung |
| Samstagvormittag | Teenager und ihre Lebenswirklichkeit |
| | Die Gemeindeleitung und ihre Lebenswirklichkeit |
| | Unsere gemeinsamen Begabungen |
| Samstagnachmittag/-abend | Vorbereitung eines gemeinsamen Gottesdienstes |
| Sonntagvormittag | Von den Teenagern und der Gemeindeleitung gemeinsam gestalteter Familiengottesdienst |

### Vorbereitung

Die Initiative kann sowohl von der Teenagergruppe als auch von der Gemeindeleitung ausgehen. Wichtig ist ein angemessener zeitlicher Vorlauf, auch besonders in Bezug auf die Planung des gemeinsamen Gottesdienstes. Vor allem die Teenager sollen die Möglichkeit haben, sich im Vorfeld über ein mögliches Gottesdienstthema und evtl. dessen methodische Umsetzung Gedanken zu machen. Die weiter unten genannten Bausteine sollten sowohl in der Teenagergruppe als auch in der Gemeindeleitung im Vorfeld überlegt und gegebenenfalls in Bezug auf die technischen Erfordernisse vorbereitet werden.
Es ist in vielen Fällen eine große Hilfe, eine externe Person für ein solches Wochenende mit einzuladen, die die ganze Aktion moderiert. Hierzu könnte man auf Mitarbeitende der Landes-GJWs oder aus dem Bundes-GJW zurückgreifen. Dort gibt es bereits viele Erfahrungen in der Moderation solcher Wochenenden. Es wird ein gemeinsamer Termin festgelegt und sowohl die Gemeindeleitung als auch die Teenager sind dafür verantwortlich, möglichst alle Mitglieder der jeweiligen Gruppe zur Teilnahme an diesem Wochenende zu bewegen.

## Freitagabend

Das Wochenende beginnt mit einem gemeinsamen Abendessen, das Teenager und Gemeindeleitung gemeinsam vorbereiten.

**Das Vier-Ecken-Spiel**

Der Abend startet mit einem Vier-Ecken-Spiel (s.u.). In diesem Spiel kommen alle leicht miteinander ins Gespräch, lernen sie einander besser kennen und es kommt gleich zu Beginn des Wochenendes zur Sprache, wie sowohl Teenager als auch die Gemeindeleitungsmitglieder ihre Gemeinde erleben.

Material: Fragen und Antworten vorbereiten, in jeder Ecke des Raumes ein Stuhl

Mit dieser Methode sollen sich Teenager und Gemeindeleitungsmitglieder in kurze spontane Gespräche über verschiedene Themen der Gemeinde oder das aktuelle Gemeindeleben verwickeln. An einem zentralen Punkt des Raumes (der natürlich vier zugängliche Ecken haben muss), wird jeweils eine Frage ausgelegt oder aufgehängt. In jeder Ecke liegt auf einem Stuhl eine Antwortmöglichkeit. Die Frage wird jeweils vorgelesen, die vier Antwortmöglichkeiten in den vier Ecken werden ebenfalls vorgelesen und dann müssen sich die Teenager und Gemeindeleitungsmitglieder für eine Ecke entscheiden. Die dort Anwesenden unterhalten sich darüber, warum sie sich gerade in diese Ecke gestellt haben und warum sie der Meinung sind, dass diese Antwortmöglichkeit zutrifft.

**Mögliche Fragen:**

„Wenn ich an den Gottesdienst in unserer Gemeinde denke, dann ...“

Antwortmöglichkeit 1: „... muss ich gähnen, weil ich ihn furchtbar langweilig finde.“

Antwortmöglichkeit 2: „... wird mir ganz warm ums Herz, weil ich hier das bekomme, was ich in der Woche für mein Glaubensleben brauche.“

Antwortmöglichkeit 3: „... werde ich wütend, weil er an der Lebenswirklichkeit meiner Altersgruppe völlig vorbeiläuft.“

Antwortmöglichkeit 4: „... hätte ich ganz viele Ideen, was ich hier gerne verändern würde.“

„Das Miteinander zwischen Teenagern und Älteren in unserer Gemeinde ...“

Antwortmöglichkeit 1: „... findet nicht statt.“

Antwortmöglichkeit 2: „... ist überflüssig, weil wir uns nichts zu sagen haben.“

Antwortmöglichkeit 3: „... könnte man an vielen Stellen verbessern.“

Antwortmöglichkeit 4: „... ist vorbildlich für viele andere Gemeinden und zur Nachahmung empfohlen.“

In diesem Sinne könnte man in der Vorbereitung noch weitere Fragen und Antwortmöglichkeiten überlegen.

**Freies Rundgespräch**

Es wird ein freies Rundgespräch über Fragen und Anliegen zum Miteinander zwischen Teenagern und Erwachsenen bzw. Älteren bzw. der Gemeindeleitung dieser Ortsgemeinde eröffnet. Teenager können Fragen stellen, Defizite beklagen, Positives hervorheben. Die Mitglieder der Gemeindeleitung können Fragen stellen, Defizite beschreiben, Positives hervorheben.

**Was ich mir für die Zukunft wünsche**

Material: Papier, Stifte

Alle Anwesenden erhalten Karten, auf die sie schreiben, was sie sich für das Leben in der Gemeinde, im Allgemeinen und für das Miteinander von Teenagern, Älteren, Erwachsenen und der Gemeindeleitung wünschen. Die Ergebnisse werden gesammelt und nach Themen und Wünschen an einer Tafel sortiert. Zum Schluss formulieren alle zusammen Ziele, die man erreichen möchte, und Schritte, die zu diesen Zielen hinführen.

Eine Abendandacht beschließt den ersten Abend.

## Samstagvormittag

**Die Lebenswelt der Teenager**

Durch eine frei zu wählende Methode (z.B. Collage, Malen oder Schreibgespräch) stellen die Teenager dar, was ihren Alltag, ihre Lebenswirklichkeit, ihre Hoffnungen, ihre Ängste und Sorgen ausmacht und prägt. Dann versuchen sie zu bewerten, wie viel von dieser Lebenswirklichkeit in den Veranstaltungen und im Leben der Ortsgemeinde vorkommt (z.B. auf einer Skala von 1-10).

⇢ Zur Methode des Schreibgesprächs vgl. Band 2, Seite 64.

**Die Lebenswirklichkeit einer Ortsgemeinde**

Die Gemeindeleitung stellt anhand einer frei zu wählenden Methode (z.B. Collage, Malen oder Schreibgespräch) dar, was alles zu den Bezügen, Arbeiten und Beziehungen einer Ortsgemeinde gehört und versucht darzustellen, welchen Lebensraum sie sich darin für Teenager vorstellt.

**Wir und unsere Begabungen**

Material: Plakate, Stifte, Klebepunkte

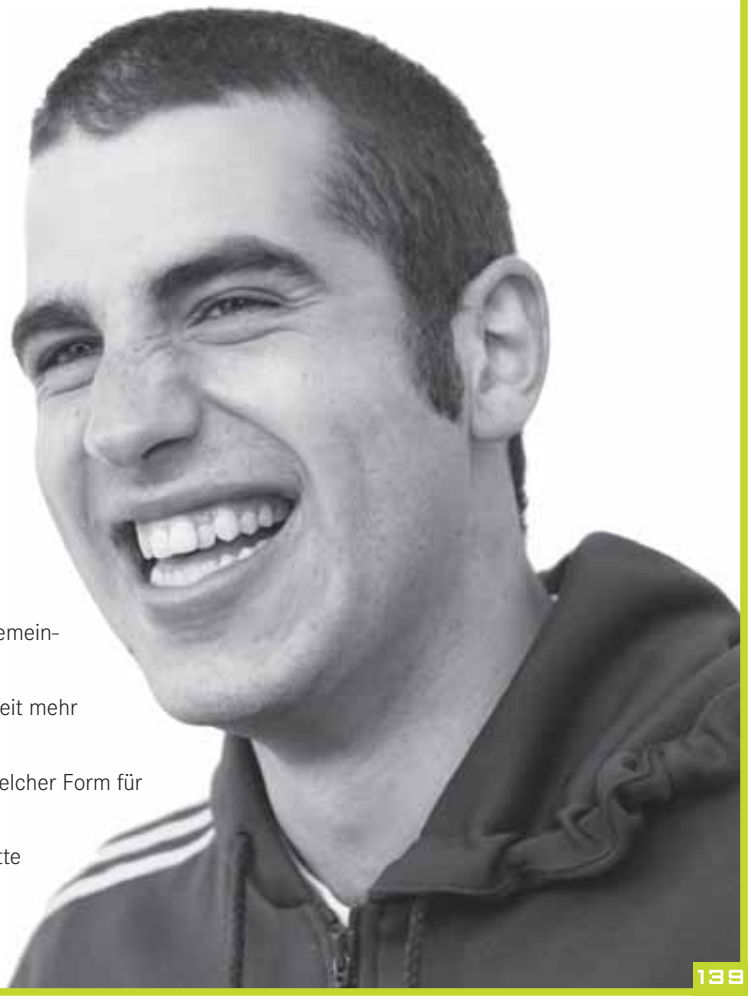
Es werden Plakate vorbereitet, auf denen die Begabungen aus Römer 12 und 1. Korinther 12 einzeln aufgeschrieben werden. Auf jedem Plakat steht eine der folgenden Begabungen:

- Streit schlichten können
- jemanden „übersetzen“ können, wenn ihn/sie keiner versteht
- als Gastgebende/r eine gute Atmosphäre schaffen können
- in einer Sprache reden können, die man eigentlich nicht kennt
- vorausschauen; Wege für Einzelne, die Gruppe oder die Gemeinde erkennen können
- zuhören, nachfragen; beratende, seelsorgerliche Gespräche führen können
- Einzelne oder Gruppen für etwas begeistern können
- Beziehungen zu Menschen aufbauen können
- Strömungen und Tendenzen in Gesellschaft und Gemeinde wahrnehmen und unterscheiden
- Gottes Wort wirksam verkündigen können
- anderen praktisch helfen können
- anderen einleuchtend etwas erklären können
- führen, leiten und lenken können
- Menschen zu Gott führen können

Alle erhalten drei Klebepunkte und können sich drei Begabungen aussuchen, die sie an sich beobachtet haben (von denen sie meinen, dass sie sie am meisten haben) und kleben an die betreffende Stelle einen Punkt. Wenn alle ihre drei Punkte aufgeklebt haben, wird ausgewertet. Damit man einen Trend bei den jeweiligen Gruppen erkennen kann, wäre es hilfreich, jeweils verschiedenfarbige Klebepunkte an Teenager und Gemeindeleitung zu geben.

**Auswertung**

Welche Begabungen kommen häufig vor und welche gar nicht?
Was bedeutet das in Bezug auf unsere Gemeindearbeit?
Welche Begabungen der Teenager kommen häufig vor?
Welche Begabungen der Teenager kommen vor, werden aber im Gemeindeleben nicht berücksichtigt?
Wo könnte man die Begabungen der Teenager in der Gemeindearbeit mehr einsetzen?
Welche Begabungen der Gemeindeleitungsmitglieder könnten in welcher Form für die Teenagergruppe eingesetzt werden?
Was bedeutet das im Blick auf die formulierten Ziele und die Schritte zur Umsetzung der Ziele?



## Samstagnachmittag und -abend

Vorbereitung eines gemeinsamen Familien-Gottesdienstes zur „Sturmstillung“ (Markus 4,35-41)

**Ziel des Gottesdienstes**

Er soll gemeinsam von Teenagern und Gemeindeleitungsmitgliedern vorbereitet werden und für alle Altersgruppen interessant und ansprechend sein. Alle überlegen, in welcher der folgenden Gruppen sie mitarbeiten möchten.

**Gruppe 1: Zwei überdimensionale Segelboote aus Pappe:**

Material: Pappe, Klebeband, Scheren

Eines der Papp-Segelboote wird in Puzzleteile zerschnitten, sodass alle Leute im Gottesdienst ein Puzzleteil haben. Auf die Puzzleteile können während des Gottesdienstes alle Anwesenden schreiben, was für sie Stürme im Leben sind, wovor sie Angst haben. In Kleingruppengesprächen während des Gottesdienstes unterhalten sich dann Kinder, Teenager, Jugendliche, Erwachsene und Senioren darüber, was ihnen hilft bzw. geholfen hat, mit diesen Ängsten und Stürmen ihres Lebens zurechtzukommen. Die Puzzleteile werden während des Gottesdienstes vorne auf das vorhandene Segelboot aufgeklebt und die Ergebnisse der Gespräche so zusammengetragen.

**Gruppe 2: Film**

Material: Videokamera

Eine Gruppe aus Teenagern und Gemeindeleitungsmitgliedern dreht während des Nachmittages und des Abends einen Film zur Sturmstillung. Man kann z.B. mit Playmobil-Figuren und einem dazu passenden Lied die Geschichte nachspielen, auf Video aufnehmen und mit einem Beamer oder einem großen Fernsehgerät während des Gottesdienstes abspielen.

**Gruppe 3: Montagsmalerspiel**

Material: Flipchart und Stifte, Tafel und Kreide oder Overhead-Projektor und Folien

Eine Gruppe bereitet ein Montagsmalerspiel mit Begriffen aus dem Bibeltext vor, die während des Gottesdienstes gezeichnet werden und von den Kindern, die an dem Gottesdienst teilnehmen, erraten werden müssen.

**Gruppe 4: Kurzpredigt**

Ein Teenager und ein Mitglied der Gemeindeleitung bereiten zusammen eine Kurzpredigt zur Geschichte von der Sturmstillung vor.

**Gruppe 5: Lieder und andere Elemente für Gottesdienst suchen**

Material: Liederbücher

Eine Gruppe von Teenagern und Gemeindeleitungsmitgliedern sucht Lieder und evtl. ergänzende Lesungstexte für den Gottesdienstablauf aus.

**Gruppe 6: Bewegungslied ausdenken**

Eine Gruppe von Teenagern und Gemeindeleitungsmitgliedern denkt sich ein Bewegungslied zur Geschichte und zum Thema Stürme und Ängste aus. Hierbei kann man ein vorhandenes, bekanntes Lied nehmen, sich dazu Bewegungen ausdenken und dieses Lied im Gottesdienst mit allen gemeinsam einüben.

Am Schluss des Abends kommen alle zusammen und koordinieren den Gottesdienstablauf, ergänzen Elemente wie Begrüßung, Bekanntmachungen, Kollekte und Ähnliches.

## Sonntagvormittag

**Gottesdienst**

Anschließend erfolgt eine Auswertung des gemeinsamen Wochenendes. Man schaut sich noch mal die Ergebnisse, die Ziele und die Schritte zu deren Erreichung an, ergänzt oder streicht gegebenenfalls nach den Erfahrungen des miteinander erlebten Wochenendes. Man vereinbart ein Folgetreffen, um die Auswirkungen des gemeinsamen Wochenendes miteinander auszuwerten.