

4/13

Fachzeitschrift für den
Bereich «Kind und Kirche»,
Feiern, Sonntagschule,
Religionsunterricht

Wege zum Kind



Im Download-Bereich:
Vorlagen für
Infobriefe,
Geschichten
und Spiele

Früchtekorb:
Die neue
KiK-Präsidentin
heißt Wilma
Finze-Michaelsen

Spiel & Spass:
Bewegungsspiel
«Pinguine»

Lagerheft:
Mut tut gut



Gute Erinnerungen an ein Lager?

Liebe Leserinnen und Leser

Haben Sie auch gute Erinnerungen an Lager? Ich habe viele als Teilnehmer, aber auch als Leiter miterlebt.

Umfragen zufolge bleiben intensivere und positivere Eindrücke zurück als z. B. vom Besuch des Religionsunterrichts.



Das kann eine Chance sein für die Kirchgemeinden, wenn sie bereit sind, für die Organisation und Durchführung von Lagern zu investieren. Neben Finanzen braucht es engagierte Menschen, die sich auf Beziehung zu Kindern und Jugendlichen einlassen können. Dann ist auch Verantwortungsgefühl gefragt, und last but not least muss derjenige oder diejenige auch noch bereit sein, viel Freizeit für die Vorbereitung und Durchführung zu opfern. Ein Lager steht und fällt mit der Lagerleitung! Es lohnt sich darum auch, sich Gedanken über das Miteinander der Mitleitenden zu machen. Ein guter Mix zwischen Erwachsenen, jungen Erwachsenen und älteren Jugendlichen ist sicher von Vorteil.

Damit Mitleitende zwischen 16 und 30 Jahren keine zusätzliche Ferienwoche für das Lager opfern müssen, gibt es in der Schweiz den sogenannten «Jugendurlaub» (siehe das downloadbare Jugendurlaubsformular). Die maximal fünf Arbeitstage sind zwar unbezahlt, aber der Schutz der obligatorischen Unfallversicherung erstreckt sich auch auf die unbezahlten Urlaubstage.

Ob es ein Lager zu Hause oder ein Lager irgendwo in einer Lagerunterkunft ist, das spielt gar nicht so eine grosse Rolle. Überhaupt lässt sich dieses Lagerheft auch für einzelne Kinder tage einsetzen. Es ist ein Steinbruch von Ideen.

Zwangsläufig sind Sie beim Einsatz dieses Heftes aber auf einen Internetanschluss angewiesen. Aus platztechnischen Gründen sind etwa die Geschichten nicht vollständig abgedruckt, sondern es wird auf die Downloadmöglichkeit unter www.kik-verband.ch/wzk/mut hingewiesen.

Dafür ist es so auch möglich, alle notwendigen Dokumente – die Ausschreibung, der Menüplan, der Tagesablauf, die Geschichten, die Spielanleitungen etc. – herunterzuladen und auf Ihre eigenen Bedürfnisse umzuschreiben. Ein gut geordnetes Sammelsurium von Dokumenten, um mit möglichst wenig Organisationsaufwand möglichst viel Zeit für Beziehung zu generieren.

Also los! Viel Spass beim Lesen und viel «Mumm» beim Umsetzen!

Bhüet Si Gott

Tobias Arni





45 **Früchtekorb:**
Die neue Präsidentin
heisst Pfrn. Wilma
Finze-Michaelsen

50 **Spiel & Spass:**
Bewegungsspiel
«Pinguine»

Ständige Rubriken



2 **Editorial**



45 **Früchtekorb**



48 **Kiki**



50 **Spiel & Spass**



51 **Kurse & Tagungen**



52 **Übersicht, Vorschau**

Mut tut gut



4
**Grundsätzliche
Überlegungen**



10
**Morgen- und
Abendrunden**



22
**Biblische
Mutgeschichten**



26
**Aktivitäten
und Spiele**

Kopiervorlagen

Begleitmaterial und Kopiervorlagen für dieses
Heft: www.kik-verband.ch/wzk/mut

Impressum

Wege zum Kind 4/2013 (3. Juli 2013) – 98. Jg., erscheint 7-mal jährlich, Auflage: 2900 Ex. Fachzeitschrift für den Bereich «Kind und Kirche», Feiern, Sonntagschule, Religionsunterricht. Herausgegeben vom KiK-Verband (Kind und Kirche-Verband). Bild- und Textnachweis auf Seite 46. Gestaltung: Picture-Planet GmbH; Druck: Druckerei Lutz AG, 9042 Speicher. Abonnementspreis Fr. 87.– pro Jahr. Zuschriften, Bestellungen und Adressänderungen an: KiK-Verband, 8415 Berg am Irchel, Tel. 052 318 18 32, Fax 052 318 21 14; E-Mail info@kik-verband.ch; Internet: www.kik-verband.ch



Einleitung

von
Barbara und
Pfr. Ueli Friedinger



Grundsätzliche Überlegungen

Ein Mut-Kurs als Lager für Kinder und Jugendliche

Mut ist... Angst vor dem Leben, Angst vor dem Neuen und Ungewohnten. Nein: Mut ist, etwas zu wagen – Wagemut! Ja, aber auch Mut, etwas nicht zu tun! Mut, etwas zu riskieren, und Mut, etwas nicht zu machen (nicht zu riskieren). Mut, Ja zu sagen und auch Nein zu sagen. Mut, zu mir selber zu stehen: zufrieden zu sein mit meinem Gesicht, mit meiner «Figur» oder «Postur». Mut braucht so etwas wie eine eigensinnige Sturheit, einmal sich selber treu zu sein und bei dem

zu bleiben, was einem wichtig ist. Mut, mich ändern – eben – zuzumuten, mit allen meinen Ecken und Kanten, mit meinen Unvollkommenheiten und Schwachstellen. Mut, etwas zu wagen und dabei nicht um jeden Preis gewinnen zu müssen. Wagemut leben ohne Angst vor Blamage und Gesichtsverlust.

Lebensmut: die tiefe Überzeugung in sich zu tragen: «Mich braucht es! Mein Leben lohnt sich



auf jeden Fall! Es wäre ein Riesenfehler, wenn es mich nicht gäbe!»

Glaubensmut: «Meine Zeit verschwindet nicht einfach in der endlosen Folge von Stunden, Tagen und Jahren. Ich habe eine bestimmte Berufung.»

Hoffnung als Mut: «Meine Zukunft findet statt, nicht nur weil ich es mir wünsche, sondern weil mein ›Chef‹ (Christus) es so will.»

Mut gibt Freundschaft, Solidarität und Rückhalt: «Meine Mutgenossen und ich», das gibt Kraft.

Mutkiller:

- die Überzeugung, immer gut, super und beliebt sein zu müssen;
- die Anforderung an mich selbst, stets der coole Realist sein zu sollen;
- wenn man mir immer alles abnimmt, mich verwöhnt, weil ich es ja eh nicht schaffe;
- wenn es nicht darauf ankommt, was und wie ich es mache.

Wochenthema «Mut tut gut»

Mut als Lagerthema braucht auch Mut, denn es geht dabei um eine innere Haltung, um so etwas wie Temperament, um eine Motivation – schwer zu definieren und erst recht schwer umzusetzen! «Mut tut gut» als Wochenthema erfordert eine Strukturierung, z. B. in Form von Tagesschwerpunkten, Tagesthemen oder Akzenten. Ziel: Jeder Tag soll ein Gesicht bekommen. Dies bietet Vorteile, wenn die Tage oder Teile davon einzelnen Mitleidenden anvertraut werden sollen. Tagesschwerpunkte liefern Stichworte für die Auswahl von Geschichten, aber auch für Unternehmungen aller Art, im Haus und draussen, wenn möglich sogar für Ideen zum Werken und Gestalten. Verhindern wollen wir eine beliebige Aneinanderreihung von Lager-Events.

Bei diesem Thema sind Überschneidungen nicht zu vermeiden, denn die Trennschärfe der vorgeschlagenen Akzente ist nicht so klar festzulegen. Und das macht auch nichts: Es diene uns

als Vorbereitungshilfe! Und wir pflegten auch Sachen zu machen, die halt nicht ins Konzept passten, aber einfach sonst toll oder die Favoriten einzelner Leiter sind. Das soll unbedingt auch Platz haben. Und je nach Lagertradition gibt es bestimmte Sachen, die «einfach sein müssen»!

Niemand wird mutig durch Belehrung!

Werte und entsprechende Haltungen kommen weder durch Belehrung, Erklärungen, erst recht nicht durch Moralisieren ins Herz junger Menschen! Mut und die Gefühlpolaritäten, die unbedingt dazu gehören, müssen in äusserliches, sichtbares, hörbares, körperliches Verhalten übersetzt werden. Bei diesem Thema spielen die Sinnlichkeit und der Körper eine zentrale Rolle. Mut oder Mutlosigkeit sind nicht nur innerlich; allein schon die schlaffe, «plumpige» Körperhaltung vermag ein «schlaffes» Inneres zu produzieren!

Diese Einsicht gibt gleich Ideen für Inszenierungen und Spiele. Mit vielem Reden liegt man daneben – Tun, Inszenieren und Spielen sind angesagt. Eine Art des Redens hingegen ist nachhaltig wirksam: Das Erzählen von Geschichten! Persönlich erzählte Geschichten – von Angesicht zu Angesicht, denn alles seelisch-geistig Wichtige hängt am Faden der Beziehung. Erzählen stiftet Beziehung und wird auch von ihr getragen.

Altersspezifische «Lebensthemen» oder «seelische Entwicklungsaufgaben»

Mut bei jüngeren Kindern (Kiga/Unterstufe)

Bei kleinen Kindern, die noch ganz von ihren momentanen Impulsen in konkreten Situationen gelenkt sind, kann noch nicht von einer «Persönlichkeitsprägung» oder von stabilen Merkmalen gesprochen werden. Mut steht situativ irgendwo zwischen den Polen Angst und Vertrauen, Vermeiden von Ungewohntem und Neugier oder Entdeckerfreude! Diese Kinder sind ganz in der Situation gefangen, sie haben noch nicht die Fähigkeit, sich innerlich von der ablaufenden Szene zu distanzieren. Sie überblicken sie nicht. Allein schon an einem Lager teilzunehmen, eine



ganze Woche fern von zu Hause und ohne Eltern zu sein, das braucht für jüngere Kinder Mut. Das anschauliche Erzählen von Mut-Geschichten, d. h. von Leuten erzählen, die etwas wagten oder eine Mutprobe zu bestehen hatten, das ist die passende Auseinandersetzung mit dem Thema. Seelische Nahrung sind Geschichten, in denen Leute trotz Angst, Widerstände, Einschüchterung und Widerwärtigkeiten einen Auftrag erfüllten oder ein Ziel erreichten. Dabei müssen die «Hauptdarsteller» in den Geschichten nicht etwa Kinder sein. (Klar: Es können Kinder sein!) Kinder lieben auch ganz andere Typen, auch fremdartige, ja fantastische Figuren! Keine Bange, die Kinderseele hat sehr wohl irgendeine Verwendung dafür! Das hier vorgestellte Lager gehört in die religiöse Erziehung, in die Glaubenserziehung, darum haben wir passende biblische Geschichten gesucht und schlagen eine Auswahl vor.

Mut bei Mittelstufenkindern

Buben geben sich gerne cool, stark und souverän («Nichts kann mich ängstigen!») – kleine «Machos», durchaus positiv gemeint. Ihre Fähigkeit, die Realität einzuschätzen, macht sie aber auch anfälliger für Ängste und Befürchtungen, manchmal auch irrationaler Natur. Sie wagen gerne allerhand, und man kann sie auch mit Situationen konfrontieren, die wirklich Mut brauchen, die auch ein gewisses Know-how und Geschick erfordern. Es gilt, sie so darauf vorzubereiten, dass sie erfolgreich sein können und einen Zuwachs an Selbstwirksamkeit erleben: «Ich habs geschafft ... ich habe es trotz meinem Bammel geschafft!»

Auch Mädchen, so die Lagererfahrung, machen gerne mit. Sie stellen ihren Mut genauso gerne auf die Probe. Ja, sie reklamieren, wenn sie gewisse Räuber- und Kampfspiele nicht mitmachen dürfen.

Mut bei Jugendlichen

Ihre Fähigkeit, reale Risiken einzuschätzen, tendiert gegen Null, sie haben keine psychosomatischen Warnsignale, die Gefahren signalisieren könnten. Oberstes Prinzip ist die Lustmaximierung: Alles, was einen Kick, Spannung, Abenteuer verspricht, ist attraktiv und wird gemacht.

Übermut ist ihnen vertraut, unreflektierte Selbstverständlichkeit. Mut – respektive zu wenig davon – zu haben, ist nicht ihr Thema. Hingegen haben sie keinen Mut, wenn es darum geht, sich selbst zu positionieren und etwas zu wagen, was nicht «cliquentauglich» sein könnte. Nur das tun, was in der Peergroup akzeptiert und gerade in Mode ist. «Gefällt mir» wollen sie auch von den realen Freunden ständig ernten. Zivilcourage ist absolut nicht ihre Stärke, eher ein pragmatisches Taktieren, Raffinesse im Ausnutzen von Chancen – mit möglichst wenig Aufwand. Echte Mutproben sind für sie, etwas zu wagen, was nicht alle schon «läss und cool» finden.

Trotzdem: Sie mit Geschichten und Lebensberichten zu konfrontieren und zu irritieren, wenn darin Zivilcourage und sozialer Wagemut vorkommen, die gegen Mainstream stehen, das bringt sie weiter. Erst recht, wenn es gilt, zu etwas zu stehen, weil es das Richtige, das Gebotene – auch von Gott her Gebotene – ist. Irritation, Störung im Gewohnten, auch ein Nein, das ist geistig-seelische Entwicklungshilfe. Glaubensgeschichten bieten das.

Den Unterschieden zwischen Mädchen und Buben Rechnung tragen

Getrennte Programme

Ausgangspunkt ist die Erfahrung, dass wir vor allem beim Werken («Basteln») tendenziell weit eher den Bedürfnissen der Mädchen Rechnung tragen, ja, dass in kirchlichen Angeboten fast durchwegs die weiblichen Seiten stärker angesprochen werden und zum Tragen kommen. Das lernten wir zu beachten, sobald eben Mittelstufenkinder und Jugendliche dabei sind. Daher gibt es in diesem Lager vor allem auch im Handwerklichen Aktivitäten, die sich eher für Mädchen *oder* für Buben eignen. Den Donnerstag («Übermut») führten wir ab der Morgenrunde mit separaten Programmen durch (ab Seite 18).

Auch in den spirituellen Impulsen ist es hilfreich und anregend, diesen Unterschieden Rechnung zu tragen: Männliche Wesen klinken aus, wenn es allzu sehr um innerliche Beziehungen, auch um die Beziehung zu Gott und



verinnerlichte Reflexion geht. Buben werden unruhig, Jugendliche klinken aus. Glaube als «herzliche» Beziehung zu Gott ist für die Frauen und Fräuleins selbstverständlich, für Buben ist Gott eher der Macher, stark und mächtig, der Vorgesetzte, Lehrer, Gesetzgeber, der für faktische Ordnungen zuständig ist. Das heisst nun nicht, dass einem das immer gefällt, aber es ist zunächst etwas «Äusserliches». Klar haben Männer und Männlein einen Bezug zu Gott: nämlich ein Verhältnis, eine Stellung, eine hierarchische Position, eine räumliche Ordnungsvorstellung – räumlich fassbare Bezüge. Männliche Spiritualität ist nun mal äusserlicher, geht von der Oberfläche aus, auch von der körperlichen Oberfläche nach innen, «herzwärts».

Mit Buben und männlichen Jugendlichen soll man beten, aber der Einstieg gelingt besser, wenn rituelle Formen mit «Körpereinsatz» (Gesten) und lautes Mitsprechen möglich sind. Mit weiblichen Personen kann still und eben «innerlicher» gebetet werden; den Buben kommt man entgegen, wenn zumindest «aussen» begonnen wird. Gerade darum wird hier auch auf gedruckte Gebete, die von allen mitgesprochen werden können, hingewiesen. Eine Segens-Handlung leuchtet ihnen durchaus ein, aber eben mit der Hand, ohne den Touch eines liebevollen Streichelns oder Umarmens.

Buben, Jugendliche erleben einen Sitzkreis als beunruhigende Nähe, vor allem, wenn er eng ist. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass ein Halbkreis mit der klaren Ausrichtung auf einen Punkt, der nicht in der Kreismitte ist, beruhigend wirkt. Ja, dass falls möglich gestaffelte Sitzreihen für männliche Wesen geeigneter sind. Es ist ganz klar weniger gemütlich und kuschelig, aber dafür weniger vereinnahmend. Statt «Mitte» sagen wir der Stelle, auf die man sich mit den Augen ausrichten kann, «Altar». Dazu verwenden wir «harte Symbole»: eine Kerze oder Laterne, statt Tücher auch einmal ein Kreuz oder Steine.

Wir achten auch bei Liedern darauf. Z. B. ist das Lied «Josua faught the battle of Jericho» ein «bubentaugliches» Lied, ebenso Rise up 150: «Every time I feel the spirit». Hingegen ist Rise up 029: «Ins Wasser fällt ein Stein», bei Mädchen eindeutig beliebter.

Morgenrunde und Abendrunde, allgemeine Gesichtspunkte

Geschichte/Botschaft

Die Morgenandachten wurden mit den Konfirmanden zusammen vorbereitet. Sie erzählten oder inszenierten die biblische Geschichte (die Botschaft). Selbstverständlich können bei den



Manchmal sollen die Buben unter sich sein.



Grossen die gleichen Geschichten wie bei den Jüngeren erzählt werden. Die Berücksichtigung der «unsterblichen Lebensthemen» ermöglicht alterstypische Akzentsetzungen. Jede Entwicklungsstufe beschäftigt sich mit spezifischen «Lebensthemen» (seelischen Lebensaufgaben). Diese kommen in den Geschichten vor, ganz unterschiedlich profiliert: «Aha, darum gehts hier!»

Ablauf

Beim Ablauf war uns nicht Originalität wichtig, sondern Praktikabilität und Handlichkeit, denn das erhöht die geistliche Präsenz. Es gibt darum auch wiederkehrende Elemente: Lieder, Gebete, Segen. Hauptsache «eingängig», ansprechend oder ausdrucksstark!

Lieder/Musik

Lieder sind ein tragendes Element des ganzen Lagers! Wir verwendeten offizielle und somit allgemein zugängliche Liederbücher: Kolibri und Rise up. Ein Leiter spielte dazu Gitarre. Es kamen auch Flöten, Schlaginstrumente und gelegentlich Lieder mit Kolibri-CD-Begleitung zum Einsatz (siehe dazu die Produkteseite 44).

Gebete

Auch hier pflegten wir keinerlei Virtuosität. Hauptsache alle, die mögen, können aktiv und real mit «Händen, Mund und Herz» (in dieser Reihenfolge!) teilnehmen. Vom blossen Vorbeten hielten wir nicht viel, weil so die Beteiligung nur passiv ist. Weil das stille, innerliche, «herzliche» Mitbeten für männliche Wesen dieses Alters nicht so geeignet ist, braucht es Möglichkeiten zur Aktivität: Gebete laut und deutlich mitzusprechen, das setzt Texte voraus, die alle zur Verfügung haben, z. B. die blauen Seiten im Rise up 067–101, oft gebraucht der Text des Liedes 019:

Manchmal kennen wir Gottes Willen, manchmal kennen wir nichts.

Erleuchte uns, Herr, wenn die Fragen kommen.

Manchmal sehen wir Gottes Zukunft, manchmal sehen wir nichts.

Bewahre uns, Herr, wenn die Zweifel kommen.

Manchmal spüren wir Gottes Liebe, manchmal spüren wir nichts.

Begleite uns, Herr, wenn die Ängste kommen.

Manchmal wirken wir Gottes Frieden. Manchmal wirken wir nichts.

Erwecke uns, Herr, dass Dein Friede kommt.

Händegebet

Herr, hier sind meine Hände. Nimm hinweg, was Du willst. (Befreiung, Entlastung, Busse)

Herr, hier sind meine Hände. Lege darauf, was Du willst. (Bitte; «Lege Deinen Segen hinein.»)

Herr, hier sind meine Hände. Führe mich so, wie Du willst. (Zeige mir den Weg.)

Dein Wille geschehe.

AMEN

Freies Beten ist wichtig und wird als Ritual gestaltet, wobei die Lobpreis-Teile oder das Bitten gesungen werden (z. B. Rise up 187: «Halleluja», Rise up 160: «Kyrie eleison», Rise up 017: «Herr, wir bitten» u. a.).

Die Konfirmanden hatten das Gebetsbüchlein von Stefan Sigg: «Treibstoff» zur Verfügung. Etliche dieser Gebete gab es auch kopiert für alle.

Segenskreis

Aufstellen zu einem lockeren Kreis, Lied Rise up 017: «Herr, wir bitten, komm und segne uns...» (nur Refrain), dann bittet der Leiter mit dem Händegebet um den Segen, den er jedem Jugendlichen mit der Hand weitergibt (auf den Kopf oder die Schulter). Es gibt noch eine kleine Variation: Der Leiter gibt ihn den nächsten Jugendlichen weiter, dieser dem nächsten. Lied «Hewenu schalom» zum Abschluss.

Impulse zum Thema der Tages

Zweck: hinführende Sensibilisierung, «Wecken» eigener Erfahrungen oder Vorstellungen, Ermöglichen des persönlichen Transfers, Vertiefung und Reflexion. Die Impulse können die Jugendlichen zum eigenen Denken und Reden animieren. Sie sollen «Belehrungen» erübrigen. Sie können vor oder nach der Geschichte oder an andern Stellen im Tag eingesetzt, oder auch weggelassen werden. Sie haben eine rein dienende, animierende oder vertiefende Funktion, nur ein Impuls innerhalb der Morgenrunde, da sonst der Zusammenhang zerfällt.

Grundsätzliche Überlegungen



Ausschreibung, Einladung, Informationen

Alles auf dieser Seite kurz dargestellte Zusatzmaterial ist unter www.kik-verband.ch/wzk/mut downloadbar. Die Word-Dokumente können Sie nach Ihren Bedürfnissen abändern!

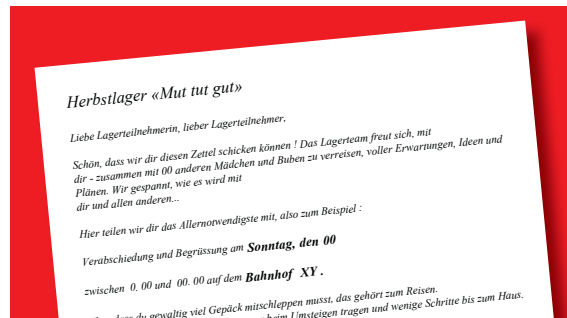
Lagerausschreibung

Idee für ein Plakat, das auf das Lager aufmerksam macht, zusammen mit einem kurzen Text, der sich für die (kirchliche) Presse eignet.

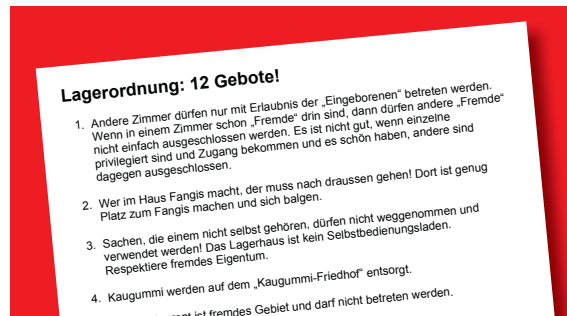


Was wir klären müssen ...

Es ist sehr hilfreich, wenn sich die Lagerleitenden vor dem Lager einig sind, welche Ordnungen gelten sollen. Dieses Dokument hilft, nichts Wichtiges dabei zu vergessen.

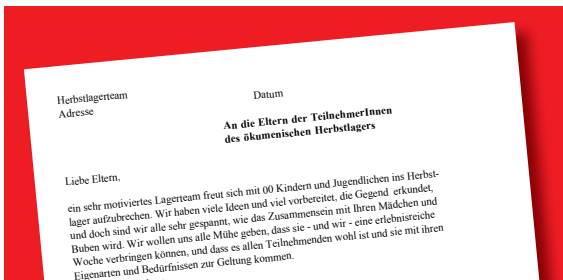


Schilder, Ämtli, Regeln



Elternbrief

Ein Beispiel, wie man Eltern von angemeldeten Kindern über das Lager gut informieren kann.



Lagerinfos und Menüplan

Informationsbrief für alle Lagerteilnehmerinnen und Lagerteilnehmer und ein 1:1 getesteter Menüplan für das Küchenteam!



Linkliste

Eine ausführliche Linkliste finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut zusammen mit allen anderen downloadbaren Materialien zu diesem Heft!

Folgende, hier alphabetisch geordnete Themen sind darin enthalten:

- Jugendurlaub für Mithelfende
- Lagerbeiträge (J+S)
- Lagerhäuser/Campingplätze
- Reise planen
- Sicherheit und Notfall
- Spielideen
- Wanderungen
- Wetterprognosen



Teil 1



von
Barbara und
Pfr. Ueli Friedinger

Morgen- und Abendrunden

Ritualisierung bringt Stabilität

Die Morgen- und Abendrunden sind für das Miteinander im Lager wichtig. Sie sind der geistliche Mittelpunkt. Solches Zusammensein unterscheidet uns auch im Wesentlichen von einer Lagerwoche, die von einer nicht religiösen Organisation angeboten wird. Wir achten darauf, dass an den Morgen- und Abendrunden nach Möglichkeit alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer, aber auch alle Lagerleitenden (inkl. Küchenpersonal) anwesend sind.

Ankunft – Abendrunde

Im Freien stehen wir im Kreis, eine Sturmlaterne wird weitergereicht: «Ich gebe das Licht an XY weiter». Das hat auch die Aufgabe des Kennenlernens, weil noch nicht alle miteinander vertraut sind.

Austausch-Runde: «Das wünsche ich mir für dieses Lager...», «Ich hoffe oder erwarte, dass



1 Morgen- und Abendrunden

wir...» Ein Leiter fasst diese Gedanken in einem Bittgebet zusammen, alle bitten mit dem Refrain von Rise up 017: «Herr, wir bitten», Kolibri 182:

«Wo zwei oder drei» (mehrmals singen, bis es alle auswendig können) und Kolibri 197: «Hewenu schalom».

1. Tag: «Ich habe Mut!»

Ich habe *Mut*. Wer bin ich denn? Ich bin schliesslich nicht irgend etwas, ich bin Gottes Geschöpf, das sowieso! Und ich vertraue darauf, dass er bei mir ist, geschehe, was da wolle. Und vor allem: «Alles vermag ich durch den, der mich stark macht, Christus» (Phil 4, 13). Er gibt mir Stärke, Kraft. Nimmt mich doch Wunder, ob davon nicht etwas spürbar und erlebbar ist! Müsste doch eigentlich, oder? Darum erinnere ich mich an meine Stärken, meine Fähigkeiten, all das, was mir Selbstvertrauen gibt. Ich vergegenwärtige mir meine Begabungen – eben das, womit mich Gott begabt hat. Wenn ich das weiss, dann kann ich mutig sein und etwas wagen! Und noch besser: Wir können es einander auch gegenseitig sagen: «Ich finde, *Du* bist ein guter... , vor allem du bist ein guter Kumpel, auf dich kann ich mich absolut verlassen. Darum kann ich mutig sein.»

In den Bibelgeschichten begabt Gott Männer und Frauen mit *Mut*, so dass sie wider alle Erwartungen verblüffende Wirkungen entfalten können. Wenn Gott ihnen einen Auftrag zumutet – *Zu-Mutet* – wächst der Mut. Oder: Wenn Gott ihnen einen Weg zutraut, dann bekommen sie Gottvertrauen und so auch Selbstvertrauen. Sie erleben Schub und Kraft für Dinge, die sie sich selber nie im Leben zugetraut hätten, aber auch für Dinge, die ihnen von sich aus nie in den Sinn gekommen wären, «verrückte» Ideen! Der Aspekt, dass Glaubens-*Mut* eben wesentlich mehr und anders ist als das, was ich in mir und aus mir selbst mobilisieren kann, war uns wichtig. Mit Gott/Christus an meiner Seite – vor oder hinter mir – kann ich mehr und anderes. Werde mutig – ein reales Plus: «Mit meinem Gott spring' ich über Mauern, mit meinem Gott stell' ich die Welt auf den Kopf...» (Rise up 054).

Morgenrunde

Lieder

- Rise up 009: Hilf, Herr, meines Lebens
- Rise up 038: Suchen und fragen
- Rise up 199: It's me o Lord

Gebet

Händegebet, siehe Seite 8 (alle können es mitsprechen), oder – Vorschlag – Rise up 077: Psalm 23

Einstimmung

Impuls zur «Einstimmung» oder Sensibilisierung fürs Thema kann ein Impulsblatt eingesetzt werden, z. B. «Meine Stärken.../Deine Stärken...» (oder «So bin ich...», oder «Mut... tut gut!»).

Eine Vorlage kann unter www.kik-verband.ch/wzk/mut heruntergeladen werden. Diese Impulse sind auch an anderen Tagen einsetzbar. Gegenseitiges Ausfüllen oder Interview. Eine Austauschphase ist wichtig für Jugendliche ab der 7. Klasse!

Geschichte/Botschaft

«David und Goliath» (1Sam 7), siehe Seite 25 f. Inszeniert von zwei Konfirmanden. Die Konfirmanden wurden bei der Vorbereitung auf «Lebensthemen» aufmerksam gemacht, z. B. gross/klein, Wagemut bei offensichtlicher Überlegenheit, scheinbarer Chancenlosigkeit. Ein Hirtenbub («en Bräzelibueb») gegen einen hochgerüsteten und ranghohen Giganten, ein «Blöffer» gegen einen bis anhin unscheinbaren Jungen, der nicht viel zu melden hat. So schien es wenigstens, aber – Potzblitz! – David versetzt alle ins Staunen. Unmögliches wird plötzlich mög-



lich. David wird aus dem grossen Haufen «an die Front» herausgerufen. Einsam und allein tritt er vor. Er tut sich hervor (eine extrem schwierige Vorstellung für Jugendliche, nicht so für Mittelstufenkinder).

Die Erzähler boten den Grössten und den Kleinsten in der Runde als lebende Figuren auf, die sie beide «bespielten». Wir ändern waren das eingeschüchterte, mutlos schlotternde Volk Gottes.

Lieder

- Rise up 037: Nada te turbe
- Rise up 023: Meine Freude, meine Hoffnung
- Rise up 158: I'm gonna sing
- Rise up 169: Sing Halleluja unserm Herrn
- Rise up 060: Wie ein Traum wird es sein

Gebet

- Rise up 071: Ein Apfelbaum

Abendrunde

Stehkreis im dunkeln Raum: Eine Kerze wird herumgegeben, jedes zündet sich eine Rechaud-

2. Tag: «Ich bin mutlos ...»

Mut ist keine Selbstverständlichkeit, mutlos sein schon eher! Der Zustand, wo man sich einen Ruck geben müsste, um etwas anzupacken. Situationen, in denen man sich selbst eben keinen Ruck geben kann, sondern einen von aussen her braucht. Oder: Hemmungen, einfach drauflos zu gehen, Angst, Selbstzweifel, Ausweichen: Wer kennt das nicht? Darum als Ausgangspunkt «Mutkiller» erkennen: Wie gebannt auf Hindernisse oder Gegner starren, doch dadurch werden sie nur noch mächtiger.

Prägende negative Erfahrungen: Bei Kindern und Jugendlichen topaktuell, das Verwöhntwerden, d.h. alles oder vieles den Kindern abnehmen. Es fehlt oft die ermutigende Erfahrung der eigenen Wirksamkeit, der Bewährung! Ein solches Lager könnte ein Kontrastprogramm

kerze im Glas an und sagt dazu laut und deutlich seinen Namen, d.h. Position markieren: Da bin ich, die/der XY! Ich stehe dazu. Ich kann gut, habe es gern, schätze es nicht...

Dankgebet

Wer etwas zum Tag zu sagen hat, der soll das ungeniert tun.

Abschlussgebet

- Rise up 079: Du kennst mich
- Rise up 007: We give you thanks

Lebensbild

Ein Leiter erzählt eine kurze Fassung des Lebensbildes von Maximilian Kolbe: eine Mutgeschichte! (Ob das Sinn macht, hängt von Zeit und Aufnahmefähigkeit ab.)

Weitere passende Lebensbilder: Gandhi, Helder Camara, Jeanne d'Arc. Zu finden z.B. aus dem Buch von Josef Reding: «Friedensstifter – Friedensboten», Georg Bitter Verlag, Wien.

Lieder

- Rise up: 017: Herr, wir bitten, komm
- Rise up: 050: Sei behütet Tag und Nacht

zu einem Verwöhnungs-Event sein, indem wir anspruchsvolle Erfolgserlebnisse ermöglichen, um entmutigende Hindernisse zu «bestehen». Mutkiller sind auch negative, entwertende Überzeugungen über mich selbst; Körperhaltungen, die die Mutlosigkeit von Weitem sichtbar machen und so jeden Auftritt von vornherein vermasseln.

Aber auch mit grösster Selbstverständlichkeit mit entmutigenden Hindernissen, widerwärtigen Personen und Angst leben lernen! Statt ins Lamentieren und Klagen zu verfallen, «dagegen halten», ermutigt durch den Glauben: «In der Welt habt ihr Angst, aber seid beruhigt, ich bin damit zu Rand gekommen», so Christus, «haltet euch fest an mir!» (Joh 16,33) Die Bibel macht uns auf Schritt und Tritt *Mut* mit entsprechenden



1 Morgen- und Abendrunden

Geschichten. Diese Geschichten machen uns keine Illusionen, sie vermitteln nie den Eindruck, dass all das Entmutigende durch uns abgeschafft werden könnte oder müsste. Mut braucht es gegen die Widerstände und trotz Gegenwind, vorwärts zu gehen. Glaubensmut ist genau dazu erfunden worden, sich in dieser Realität zu bewähren. Und das tut er auch: Gott geht vorwärts und nimmt die weinerlichen Jammergestalten mit, fordert ihre eigene Kraft heraus.

Morgenrunde

Jugendliche kennen bei Unternehmungen draussen, wo die Post abgeht, keine Mutlosigkeit. Hingegen finden sie oft nicht den Mut, sich den Aufgaben und Anforderungen zu stellen, die weder lustvoll, noch attraktiv sind, noch einen Kick verheissen. Kein bisschen Mut haben sie, wenn es darum geht, mit dem «Stinker» zu kämpfen, sich aufzuraffen. Mutlos geben sie sich von vornherein geschlagen! «Ich doch nicht...» und «Ohne mich...» oder «Bringts das wirklich?», «Warum gerade ich?» Tätige Auseinandersetzung mit der sie lähmenden Drift hingegen, das bringt; doch dazu brauchen sie Sparring-Partner. Sie brauchen manchmal gewaltig Schub von aussen, sich etwas «Fremdes», etwas Ungewohntes zuzumuten.

Mittelstufenkinder können mutlos-resigniert sein bezüglich ihren Fähigkeiten: Sie haben sich aufgegeben – heimlich, aber nicht still und leise: Sie werden dann oft laut und polternd, ja eklig. Mutlose Mädchen neigen dann zur stillen Passivität und Verträumtheit. Die Bibel «arbeitet» von Seite zu Seite mit Leuten, die mutlos sind oder sich immer wieder entmutigen lassen, ja, sogar trotz der Verheissungen stehen sie wie vor dem Nichts. Gott mutet ängstlichen, verunsicherten Leuten seine Erwartungen zu, er mutet das Leben zu, vertraut seine Aufträge uns an: Mut oder nicht: Das er macht mit uns! Welche Ehre!

Lieder

- Rise up 044: Gib uns Weisheit, gib uns Mut

Gebet

- Manchmal...(Text Rise up 019); Treibstoff 5.

Einstimmung

Impulsblatt

Angst, «Schiss», ein mulmiges Gefühl oder Angstleiter. Ein Vorschlag ist unter www.kikverband.ch/wzk/mut herunterladbar.

Inszenierung

Die Gruppe wird halbiert. Die eine Hälfte erhält die Regieanweisung: «Stellt euch vor, wir spielen Theater und ihr müsst einen völlig verängstigten, schlotternden Typ spielen, einen, dem man von Weitem anmerkt, dass er «de Bibberi hätt.»

Die andere Hälfte: «Ihr kennt keine Angst. Ihr stellt euch als wagemutige, siegessichere Helden dar, als stets vom Erfolg gekrönte Alleskönner! Ohne Worte, mit dem Body, d.h. mit Bewegungen, Gesten, Gesichtsausdruck.» Dann Seitenwechsel.

Lied

- Rise up 115: Ich möcht, dass einer mit mir...

Geschichte (Botschaft)

Mose vor dem brennenden Dornbusch (2. Mose 3, 1–4, 17), siehe Seite 23.





Lied

- Kolibri 80: When Israel was in Egyptland
- Rise up: 012 Gott ist anders...

Gebet

Wir fangen an mit Lied Kolibri 196, 1–3: «Herr, gib mir Mut zum Brückenbauen», dann fährt jeder, der will, mit einer persönlichen «Gib-mir-Mut-Bitte» weiter.

(alle): Treibstoff 19: «Meine Talente»

Lieder

- Rise up 150: Every time I feel the spirit
- Rise up 065: Suchet zuerst Gottes Reich
- Rise up 158: I'm gonna sing, when the spirit

Abendrunde

Im grossen Raum versammeln wir uns zum Tagesschluss:

3. Tag: «Ich wage etwas»

Mutproben gegen die Mutlosigkeit! «Ich wage es» heisst, die Selbstzweifel mitsamt allen negativen Überzeugungen über sich selbst zu widerlegen, und zwar «eigenhändig». Es gibt Sachen, die muss man einfach einmal wagen, um über das Wer-Weissen hinauszukommen. Nachher weiss man eben mehr! Die eigene Selbstwirksamkeit erfahren und einschätzen zu können, ist aber nur dann nachhaltig ermutigend, wenn etwas auf dem Spiel steht: einen Ziel auf einem Parcours erreichen – oder eben auch nicht; ein Wettkampf, bei dem es um Sieg oder Niederlage geht. Ein Event hingegen, bei dem alle alles problemlos und ohne spezielle Anstrengung erreichen, wird dem Anspruch einer Mutprobe nicht gerecht und ist vor allem ziemlich langweilig. Es braucht einen Schuss Realismus, und der «Kitzel»erhöht das emotionale Engagement.

Abzuraten ist von Mutproben, bei denen die Kinder einfach in Angst und Schrecken versetzt werden. Ganz klar, Mutproben sollen das Wohl der Kinder und Jugendlichen auf keinen Fall

Lied

- Rise up: 018 Wir sind zusammen in

Tagesrückblick

Die Sitznachbarn tauschen aus, was ihnen heute gefallen hat, was ihnen an Positivem spontan in den Sinn kommt! Wer will, kann es der Gesamtrunde mitteilen.

Lieder

- Kolibri 16: Hallelu, hallelu (geht immer)
- Rise up 007: We give you thanks...
- Rise up 017: (3× Refrain) Herr, wir bitten, komm und segne uns
- Rise up 003: Diesen Tag, Gott, legen wir zurück
- Abschluss wie immer mit Kolibri 197: «Hewenu schalom».

gefährden, d.h. es ist selbstverständlich, dass verlässliche Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden müssen, wenn es real gefährliche Passagen gibt (und das darf es durchaus!) – z.B. in der Dunkelheit (sich verirren), bei einer Bachüberquerung, Klettern usw. Und weil das Ziel ist, mutiger zu werden und somit die eigenen Fähigkeiten zu erproben und der Bewährung auszusetzen, soll jeder seinen Möglichkeiten entsprechend eine stärkende Erfahrung machen können. Mut lässt sich nicht normieren, also gilt es, hier individuelle Unterschiede zu akzeptieren. Auf jeden Fall müssen Mutproben altersgerecht und evtl. «gendersensibel» (buben- und mädchenstypisch) aufgebaut sein.

Die Bibel bietet eine reiche Auswahl an «gläubensmutigen» Frauen und Männern, Jungen und Alten. «Gott braucht keine Hampelmänner», und wenn doch, dann sind sie nach dem «Gebrauch» eben mutige, starke Männer. Er braucht Helden, solche, die seinen Auftrag («Mission») erfüllen, weil sie das Zutrauen Gottes erleben und dafür



1 Morgen- und Abendrunden

Kraft, «Navigationshilfe» und all das bekommen, wo Angst und Zweifel aufkommen. Es ist wichtig, in der religiösen Erziehung nicht nur das Bitten, das «Hilf mir» und «Gib mir» zu pflegen, sondern auch:

- «Zeig mir, was du von mir willst!»
- «Gib mir einen Tipp, wo es lang geht für mich.»
- «Brauch mich, zeig mir meinen Job für dich!»

Morgenrunde

Jugendliche erleben es unter Umständen bereits als echte Mutprobe, wenn sie ihre eigene Meinung laut und deutlich sagen sollen, ohne allseitige Abstimmung mit der Gruppe. Zu sich selber stehen oder eben allein eine Ansicht verfechten, d.h. ansatzweise Zivilcourage üben, das ist oft eine echte Mutprobe.

Geschichte

Zur Geschichte «David verschont Saul» (1 Sam 24, 26 ff), siehe Seite 24. Es braucht genauso viel Mut und Zivilcourage, einmal etwas Naheliegendes *nicht* zu machen. David verzichtet auf die Chance, das Königtum an sich zu reißen. Keine Kleinigkeit für einen «ganzen Kerl», wie er einer ist. Die beiden sind zu Feinden geworden, David hätte den König Saul in der Höhle von Engedi töten können. Er tat es nicht, hingegen schnitt



Samuel stellt dem König Saul den noch jungen David vor (Ausschnitt), Öl auf Holz, 148×63 cm, um 1510 n. Chr., «Andalusische Schule»

er zum Beweis, dass er ohne weiteres dazu in der Lage gewesen wäre, ein Stück von Sauls Königsmantel ab.

Lieder

- Rise up 199: It's me o Lord
- Rise up 038: Suchen und fragen
- Rise up 152: We shall overcome
- Rise up 054: Mit meinem Gott spring ich

Gebet

- Manchmal... (Text Rise up 019, gesprochen)

Impulse

Hier höchstens einen Impuls, nachher oder woanders im Tag hat es auch Zeit.

- «Zivilcourage: ein Selbsttest». Bearbeitung einzeln, auf jeden Fall einen Austausch ermöglichen. «Persönlichkeitsbarometer: ich und die andern», «Sag nein! Mammutspiel»
- Oder die folgende Vorgabe (auf Flipchart): «Mutproben? – Für mich kein Problem, denn ich vertraue auf...»
- Aufzählung: Flipchart oder A5-Zettel, um sie dann auf dem Boden zur allgemeinen Besichtigung auszulegen.

Dank

Die obigen Zettel auf den «Altar» legen.

Danklied

- Kolibri 16: Hallelu, hallelu
- Rise up 106: Ich lobe meinen Gott
- Rise up 037: Nada te turbe/Nichts kann dich ängsten, nichts soll dich quälen (mehrmals wiederholen).
- Rise up 150: Every time I feel the spirit
- Rise up 115: Ich möcht, dass einer
- Rise up 190: Josua faught the battle of Jericho

Gebet

- Treibstoff 38: Für die andern einstehen

Mutprobe für die Grossen

Vorbereitungs-Übung: «Ich kann meine Grenzen wahren!» Leiter greifen verbal an, anrempeln, Imponiergehabe, Einschüchterung: Sie tun so, wie wenn sie angreifen würden! Ein Leiter geht



auf einen einzelnen los, stellt sich ihm in den Weg und...

Die Teilnehmenden üben die folgenden Abwehrpositionen:

- 1 Fester Stand.
- 2 Aufrechte Körperhaltung, sich stark machen.
- 3 Blickkontakt.
- 4 Meine Grenze hüten. Für sich einen Umkreis festlegen, der vom Angreifer auf keinen Fall überschritten werden darf.
- 5 Laut und deutlich sagen, was Sache ist.
- 6 Sich auch wehren, die Grenze verteidigen, d.h. Körpereinsatz (weschubsen, stur stehen bleiben, keine Schlägerei!). Das wird mit allen, die wollen, geübt!

Diese Übung kann als Posten in den Mut-Parcours (siehe unten) eingebaut werden. Er muss allerdings beleuchtet sein (Lampe, Feuer oder Fackeln).

Mut-Parcours

Allein im Dunkeln eine Wegstrecke von ca. 1 km zurücklegen, durch einen Wald, ohne Taschenlampe (Handys waren im Lager verboten). Es soll für die Jugendlichen eine realistische Herausforderung ihres Mutes sein. Versicherung, dass sie nicht in die Irre geführt werden und dass unterwegs keine «schrecklichen Gespenster» oder solche Spässe auf sie warten (Jugendliche empfinden «Gspensterle» als «bubig!»). Allerdings gilt: Wenn ihnen jemand entgegentritt, sollen sie die «Grenzen-wahren-Taktik» anwenden.

Die Wegstrecke ist eine kleine Strasse: Anweisung, diese gekieste Strasse nicht zu verlassen. Solange sie auf der «Kiespiste» sind, sind sie richtig. Unterwegs gibt es einen bemannten Posten, mit einer Sturmlaterne beleuchtet. Die Teilnehmer erhalten die Aufgabe, einem Seil zu folgen, das einen ca. 30 bis 40 Meter langen Umweg durchs Gebüsch markiert.

Achtung: Wenn alle den Mut-Parcours einzeln zurücklegen sollen, dann braucht es relativ viel Zeit, weil in einem grossen Abstand zwischen den Teilnehmenden gestartet werden muss (mindestens 5 Minuten). Wenn nicht, sind sie nach kurzer Zeit als Gruppe unterwegs! Wer es nicht schafft, kehrt zum Start zurück. Klar, dass sie am Ziel von Leitenden empfangen werden.

Achtung: Für die Sechstklässler, aber auch für Oberstufenschüler kann das durchaus zu schwierig sein! Sie können es mit der Angst zu tun bekommen und müssen wirklich allen Mut zusammennehmen. Daher braucht es die Möglichkeit zurückzukehren. Am Start können sie warten. Wenn es halt nicht anders geht, starten sie noch einmal, allerdings zu zweit.



Blind den Weg finden braucht Mut!

Wir hatten dies ursprünglich als Mutprobe für Jungs geplant, doch weil die Mädchen partout mitmachen wollten, liessen wir sie auch auf die Piste, evtl. gleich zu zweit.

Abendrunde

Rückmarsch vom Ziel der Mutprobe. Halt in einer Bachsenke, dort liessen wir uns am Wasser nieder. Die Teilnehmenden konnten, wenn sie wollten, sich und die Umgebung mit einer Christbaumkerze beleuchten. Abmachung: Nach dem dritten Lied machen wir eine kurze Stille von ca. 5 Minuten, dann Segenskreis, Lied, Heimkehr. Wir sangen Lieder, die wir auswendig konnten.



1 Morgen- und Abendrunden

4. Tag: «Ich bin übermütig!»

Übermut – sich selbst überschätzen! Sich in ein Abenteuer stürzen, weil es ein gutes Feeling verspricht: den Kick! Jugendliche sind alterstypisch auf Grund ihrer neurobiologischen Konstitution dauernd irgendwie übermütig. Sie können zwar sehr vernünftig und einsichtig über Risiken usw. reden, doch in der realen, verlockenden Situation – und das kann auch eine «lustige» Clique sein – funktioniert die vernünftige Steuerung nicht. Sie können aktuelle Risiken nicht einschätzen, oder eben: Ein Risiko ist genau das, «was es bringt», das Willkommene, Ersehnte! Sie überschreiten Grenzen, beachten Regeln, «Gesetze» und Warnungen nicht mehr. Ihre Grössenphantasien beflügeln sie. Sie sind dann ihre Grandiosität! Moralisieren und auf sie einreden nützt nichts. Sie regen sich höchstens auf, weil die Erwachsenen nerven! Entweder hat es leibhaftige «Grenzwächter», oder sie müssen halt «ihre Erfahrungen machen», was immer das heisst...

Im Glauben ist der Übermut die Selbstüberschätzung: sich an die Stelle Gottes setzen und sich selbst als göttlicher Gesetzgeber positionieren: Ich bin der Grösste! Gott? Ach was, Gott, jetzt bin *ich* dran, Deine Ideen für mich sind ja gut und recht, aber jetzt gerade nicht passend. Jetzt gilt «Selbst ist der Herrgott».

Mittelstufenbuben – vor allem Buben! – geben gerne den «souveränen Typ». Ihnen leuchtet ein, dass einer der Boss sein muss. Eine hierarchische Stufung und das entsprechende Machtgehabe leuchtet ihrem seelischen Naturell ein. Das lenkt auch ihre Vorstellungen, was gerecht und ungerecht ist, wer Anerkennung und wer die «verdiente Lektion» abbekommen muss.

Auch dazu gibt es Glaubensgeschichten: Personen, die von Gott mit Auftrag, Kraft und Geist begabt wurden, die sich bewährten und die dabei erlebten, dass Gottes Gebote und Anweisungen ihnen zum Erfolg verhalfen, die dann aber plötzlich von ihren eigenen Zielen in Beschlag genommen wurden und selbstherrlich an ihrem Eigensinn scheiterten! Göttliche Helden gibt es, die ein tragisches Ende nahmen. Stets hätten sie die Chance gehabt, zu Gott umzukehren, aber

diese Eigenleistung brachten sie nicht mehr auf, zu gross war der Sog in die andere Richtung. Wir wählten Simson, aber auch Saul kommt natürlich in Frage.

Morgenrunde

Lieder

- Rise up 158: I'm gonna sing, when the spirit
- Rise up 150: Every time, I feel the spirit

Gebet

- Rise up 081: Worauf sollen wir hören

Impuls

Einmal, nur einmal ein ganz Anderer sein... ein Held, ein Tausendsassa, ein «Superman»! Der wahre «King», der keine Grenzen akzeptiert. Einmal ein unwiderstehlicher, mächtiger Typ oder eine bezaubernde, alles in ihren Bann ziehende Powerfrau sein, die vor nichts zurückschreckt! Sich selbst alles, mehr als alles zutraut, auch das Unmögliche wahr macht...

- A** Kennst du so einen «Übermütigen», der sich alles zutraut? Wer kommt dir in den Sinn?
- B** Stell dir vor, du wärst so einer. Was würdest du wagen?
- C** Spiele den Typ: Komm und stell dich uns vor!

Geschichte

Geschichte von Simson (Ri 13–16): Gottes geistbegabter «Rowdy», siehe Seite 25.

Lieder

- Rise up 044: Gib uns Weisheit, gib uns Mut
- Rise up 009: Hilf Herr meines Lebens, dass ich nicht vergebens
- Rise up 054: Mit meinem Gott spring ich
- Rise up 060: Wie ein Traum wird es sein

Vor dem Gebet

Kommentar der leitenden Person, etwa so: Wilde Kraft, Wagemut, Übermut, Energie, Lust am Risiko ist gut und recht, aber das leitende Wort soll nicht überhört werden. Gott ist kein Lust-



hemmer, keine Lustbremse. Er will uns nicht die Freude und den Spass vermiesen.

Gebet

- Rise up 073: Geduld ist nicht meine Stärke, oder Treibstoff 27: Strasse ins Morgen

Mädchen und Jungs – getrennte Programme

«Doing gender» – den Unterschieden zwischen Mädchen und Buben praktisch Rechnung tragen («gendersensibel»).

Generelle Überlegungen am Anfang

Diesen Tag verbringen die Mädchen und Jungs in separaten Programmen. Nach den Morgenrunden wird aufgeteilt (grundsätzlich könnten natürlich auch diese getrennt gehalten werden, aus Rücksicht auf die mitleidenden Jugendlichen verzichteten wir darauf).

Ausgangspunkt war die Suche nach buben-tauglichen Ideen zum Werken und Spielen.

Naheliegender und interessant sind Pionier-techniken im Gelände: Der Bau von Brücken, Hütten, Festungen u. a. Voraussetzung ist allerdings ein geeignetes Gelände, und diese Unternehmen müssten gleich zu Beginn des Lagers angesetzt werden. Unsere jungen Leiter waren begeistert von kampforientierten Geländespielen mit Eroberungen, «Schlachtplänen», Raubzügen, Entführungen (ähnlich wie in «Fantasy-Spielen»). Verständlich und naheliegend, wenn man gleich mit David und Goliath beginnt! Und da ist es logisch, entsprechende militärische Ausrüstung anzufertigen. Biblische Inspiration, die wohl nur bei jungen Männern so zündet. So wurden als Vorbereitung für diese Geländespiele kampftaugliche, d. h. solide Schwerter, Lanzen, Schilde und Helme gemacht. Ich habe noch kaum je solchen Eifer erlebt, mit dem diese jungen Leiter sich beim Werken engagierten. Geradezu mit «Liebe» wurden elegante, schöne Schwerter und anderes produziert. Diese Hingabe übertrug sich auf die gesamte Bubenschar. Klar, es musste ausgesprochen viel Material und viel Werkzeug zur Verfügung gestellt werden: Es müssen ja parallel alle Teilnehmer beschäftigt

werden. Die kleinen Buben wollen selbstverständlich mithalten und brauchen intensive Betreuung und Anleitung.

Die Idee der «Knappenausbildung» mit Ritterschlag und allem Drum und Dran hat noch einen andern Hintergrund: «Männliche Initiation». Dabei geht es eben um Ermutigung, Er-tüchtigung (Formen, wie sie in der bubenorientierten Sozialpädagogik praktiziert werden). Der spielerische Einsatz der Waffen erfordert aber eine ausgesprochen hohe Disziplin und eine entsprechend klare, straffe Leitung. Leiter war Matthias Ress, ein sehr erfahrener Mittelstufen-lehrer. Er hat auch die «Knappenausbildung» konzipiert. Es ging rau und wild zu und her, aber ohne jede Verletzung! Diszipliniert eben: Aggression in disziplinierter Gestalt. Die «richtigen» Männer hatten sich dann zum Ziel gesetzt, die «Burg» der Frauen zu erobern (das Lagerhaus, in dem die weiblichen Teilnehmenden ihren «Frauentag» durchführten). Das war spannend und bot viele Überraschungen, denn die Frauen waren ja auch total fit und absolut keine Mimosen!

Für Buben ist es wichtig, dass sie geeignetes, sie ansprechendes Werkmaterial bearbeiten können! Als beliebtes Material erwiesen sich z. B. Itong, ein leicht mit Holzwerkzeugen zu bearbeitender «Baustein», oder Lindenholzklötzchen, denen man mit Stechbeitel und Hammer eine Gestalt geben kann. Auch das wurde umgesetzt, daran konnten die Kinder selbstständig weiterwirken (setzt allerdings einen Raum voraus, wo diese Arbeiten einfach liegen bleiben können).

Variante als Background: Waffenrüstung Gottes

Wir hatten uns auch mit der Waffenrüstung Gottes nach Eph 6, 10–18 als Modell beschäftigt und überlegt, ob wir jeden Tag ein entsprechendes militärisches Ausrüstungsstück bauen sollten. An sich war es ein Rüstungskonzept, das uns sehr angesprochen hat. Gurt der Wahrheit, Panzer der Gerechtigkeit, Stiefel, um das Evangelium des Friedens weiterzutragen, Schild des Glaubens, Helm des Glücks, Schwert des Geistes und Wortes. Gerade diese übertragenen Bedeutungen der Rüstungsteile fanden wir inspirierend. Wogegen gilt es zu kämpfen – aus dieser Sicht? Was sind



1 Morgen- und Abendrunden

die bösen Mächte und Gewalten? Und: Wofür gilt es zu kämpfen? Wir liessen diese Idee dann aus organisatorischen Gründen fallen (Abstimmung mit dem Gesamtprogramm). Wir fanden, das wäre ein leitendes Konzept für ein ganzes Lager, allerdings halt sehr «bubenlastig».

Abendprogramm

Gemeinsam mit den Mädchen: Theaterspielen – ein totaler Hit!



Abendrunde

Stille-Übung: Andacht auf der Alp

Für sich allein die Stille der Nacht erleben! Ich allein, im Dunkeln, in «der Schöpfung» geboren, Spuren Gottes entdecken. Dazu wanderten die Grossen auf die nahegelegene Alpweide, die im Herbst ja nicht benutzt ist.

Jeder Teilnehmende verharrte ca. 15 bis 20 Minuten auf dem ihm eigens zugewiesenen Platz, z. B. auf einem Baumstrunk, einem Stein am Wegrand. Die Plätze müssen mindestens 50 Meter voneinander entfernt sein, sonst verliert diese «Übung» ihren realistischen Reiz.

Jeder bekommt einen Joghurtbecher mit einer brennenden Rechaudkerze. Taschenlampen

werden am Ausgangspunkt deponiert. Die Teilnehmenden geniessen die Stille, bis alle wieder persönlich abgeholt werden. Es ist verboten, einander zuzurufen oder sonstwie Zeichen zu senden. Wer es nicht aushält, geht schweigend zum beleuchteten Ausgangspunkt zurück, wo ein Leiter wartet. Wer stört, wird ins Haus zurückgeschickt.

Die Jugendlichen wissen: Es passiert sonst gar nichts, d. h. sie werden nicht überrascht oder so etwas. Wer will, kann über den Bibelvers aus Ps 139, 2.3.5 nachdenken: «Ich sitze oder stehe... bin von allen Seiten umschlossen» (ausgedruckt auf einem kleinen Zettel).

Die Alpweide und die Platzierung ermöglicht es den Jugendlichen, einander zu sehen, solange die Kerzen brennen. Ein schönes Bild. Diese Stille-Übung erwies sich als eines der ganz starken, besinnlichen Erlebnisse in diesem Lager! Die Jugendlichen kamen ganz andächtig, irgendwie tief berührt wieder zusammen – und schwiegen weiter, ohne Aufforderung. Die wunderschöne Sternennacht trug das Ihre dazu bei (aber auch bei schlechtem Wetter ist diese Übung gut erprobt und sehr zu empfehlen).

Abschluss mit Liedern aus dem Rise up, die wir mitgeschleppt hatten, Kerzen- und Fackelbeleuchtung.

Lieder

- Rise up 110: Laudato si
- Rise up 111: Morning has broken
- Rise up 029: Ins Wasser fällt ein Stein
- Rise up 139: Liebe ist nicht nur ein Wort
- Rise up 062: Give thanks
- Rise up 018: Wir sind zusammen

Gebet

- Rise up 071: Ein Apfelbaum

Geschichte

Ein Mitleiter erzählte die Geschichte von Rut (Altes Testament), siehe «Wege zum Kind» 7/2007 zum Thema «Rut», mit spezieller Akzentsetzung auf die Brautwerbung durch Boas: Liebesgeschichte. Eros und Sex als unergründliche Kräfte des lustvollen Begehrens, der magnetischen Anziehung, ja weltbewegende Mächte. Gottes



Geschenk an seine Geschöpfe: Es garantiert Bewegung! Und es sind seine «Betriebsmittel» zur Erhaltung der Schöpfung. Gerade das Lustvolle, das «Lustige» als die besondere Dreingabe, Motor der Neugier und die Schubkraft zur Entwicklung einer ganz eigenen Persönlichkeit.

Aber... ja, es gibt «Abers»: Hier bin ich ganz auf mich gestellt, da kann ich mich zwar austauschen, aber niemand steckt in meinem Körper, in meinem Gefühlsturbo. Das enthält auch das Risiko der Einsamkeit. Und: Ich muss mich entscheiden, da kommt es auch zu Fehlentscheidungen. Und es gibt – fast unvermeidlich – auch Liebeskummer!

Dazu las eine Konfirmandin das Gebet aus Treibstoff 24 vor: «Heil mein zerbrochenes Herz...»



Rembrandt, Boas und Ruth (Ausschnitt), Feder- und Pinselzeichnung, 17,8 x 16,9 cm, um 1637–40. Berlin, Kupferstichkabinett der Staatlichen Museen

5. Tag: «Zusammen mutig sein»

Die Eidgenossen waren auch *Mut*-Genossen und obendrein *Wut*-Genossen. Das Geheimnis ihres *Mutes* war das Gottvertrauen, der widerständige Freiheitswille und die Erfahrung, dass sie nur zusammen etwas erreichen können. «Nur zusammen sind wir stark.» Nur als «Mannschaft» schaffen wir es, uns nicht einschüchtern zu lassen: Kooperation unter solchen, die als Einzelne für sich ganz unterschiedlich mutig sind! Nicht jeder taugt zum einsamen Helden, aber zusammen sind wir zu Heldentaten fähig. Als verschworene «Bande» – oder eben als Clique –, gelingt uns der wirksame «Auftritt», dann kapierten die andern, wer wir sind.

Das Zusammenhalten, einander auf keinen Fall verraten, das kommt dem Cliques-Erleben Jugendlicher sehr entgegen. Das schliesst ja nicht aus, dass man sich «intern» als Original und eigene Marke positioniert. Nach aussen treten wir sozusagen «gleichgeschaltet» auf. Natürlich ist das eine höchst ambivalente Haltung, aber wir betonen jetzt nicht das Problematische, sondern die zielführenden Vorteile. Mutlose Mitläufer werden akzeptiert und mitgenommen. Das grösste Vergehen wäre der Verrat! Weil für Jugendliche die Autoritäten – oft prinzipiell

alle, die meinen, ihnen etwas vorschreiben zu müssen – gemeint sind, kommt es auch auf das Ziel der *Mut*-Genossenschaft an. Nicht alles, was zusammenschweisst, ist eine gerechte Sache und ein lohnendes Ziel. Das merken sie oft zu spät.

Im Alten Testament ist das Volk Gottes die auf Gott, seine Gebote und aktuellen Zielsetzungen und Verheissungen eingeschworene Gemeinschaft. Wird dieser soziale Background nicht beachtet, sind die biblischen Geschichten oft nicht verständlich, auch die Helden dienen dem Wohl des ganzen Volkes, genau wie – erstaunlicherweise – auch Simson.

Im Neuen Testament ist es die christliche Gemeinde oder die Kirche. Jesus hat zuerst einmal eine verschworene Truppe aufgestellt: Er hat Jüngerinnen und Jünger ausgesucht und sie in seine Nachfolge gerufen. Es waren ja höchst individuelle Persönlichkeiten. Auch hier ging es um Treue, Wankelmütigkeit und Verrat! Und nach Pfingsten galt es als absolut vordringlich, zuerst einmal die soziale Basis der Jesusbewegung, den Kreis der Jünger (Apostel), wieder zu vervollständigen. Ohne diese Truppe ging nichts: eine *Mut*-Genossenschaft im Namen Jesu Christi, Energiequelle ist der Heilige Geist.

1 Morgen- und Abendrunden



Morgenrunde

Anstelle einer verbalen Einleitung eine Inszenierung: Die Teilnehmenden stehen der Wand entlang herum. In der Mitte liegt ein Seilkreis.

Ein Leiter betritt den Kreis, durchquert ihn, läuft der Kreisperipherie entlang und findet das absolut keinen «aufgestellten» Zustand: Leere und Einsamkeit! Beim Blick nach aussen entdeckt er «Arbeit»: Aufgaben, die es zu tun gäbe, Missstände, die es zu beheben gälte. Er entdeckt «arme Kerle», aber was soll er als Solist? Er beklagt, dass er allein auf verlorenem Posten stehe. Und überhaupt, so allein zu sein, ist doof. Er setzt sich nieder, Denkpause. Dann «wacht» er auf, ist plötzlich wie erleuchtet: Er verlässt den Kreis und holt sich zwölf Umstehende herein. Er mustert jeden einzelnen, nimmt es ganz «persönlich»! Stellt sich so eine Truppe zusammen.

Eine andere instruierte Leitperson findet das alles super, doch sie möchte noch Weitere in der guten Clique haben: Sie holt weitere Teilnehmende herein. Schliesslich wollen fast alle in den Kreis, aber auch die Aussenstehenden haben ihre Funktion: Ein dritter Leiter stellt Fragen, übt Kritik, verhält sich ablehnend, ja feindselig. Doch die Mut-Genossenschaft entmutigt das nicht: Sie hat eine Vision und spürt den «Spirit».



«Die Bergpredigt» von Carl Heinrich Bloch (1834–1890), dänischer Maler.

Lied

- Rise up 018: Wir sind zusammen

Gebet

- Händegebet (siehe Seite 8)

Geschichte

«Gideon stellt eine verlässliche Truppe zusammen» (Ri 6, 33–7, 25), siehe Seite 25.

Lieder

- Rise up 038: Suchen und fragen
- Rise up 007: We give you thanks
- Rise up 017: Herr, wir bitten komm und
- Rise up 152: We shall overcome
- Rise up 015: Eines Tages kam einer, der hatte

Vertiefung/Reflexion

Jeder Teilnehmende zeichnet für sich ein Beziehungs-Soziogramm. Auf einem Blatt wird ein Kreis gezeichnet. In der Mitte: *Ich*. Dann werden mit kleinen Kreisen Freunde markiert, d.h. alle, die zu mir gehören und auf die ich mich verlassen kann, und wer will, schreibt die Namen dazu. Ausserhalb des Kreises jene, die nicht zu mir gehören. Den anderen zeigen (freiwillig!).

Als «Bekanntnis»

- Rise up 070: Die Clique macht mich stark (nach Psalm 23)

Gebet

- Treibstoff 36: Die Botschaft muss lebendig werden

Lieder- und Gebetsbücher

- Kolibri/Mein Liederbuch, KiK-Verband, 8415 Berg am Irchel, www.kik-verband.ch
- Rise up/Ökumenisches Liederbuch für junge Leute, Theologischer Verlag Zürich, www.tvz-verlag.ch
- Treibstoff/Zündende Gebete zu brennenden Fragen. Für junge Menschen, Stephan Sigg, Tyrolia Verlag, www.tyrolia-verlag.at



Teil 2



Biblische Mutgeschichten

1. Tag: David und Goliath

Müde und zufrieden kommt David am Abend vom Schafe-Hüten nach Hause. Er isst mit dem Vater und mit drei seiner Brüder das Abendessen.

Wie immer in den letzten Tagen reden sie über den Krieg, der an der Landesgrenze tobt. Vater Isai macht sich Sorgen um seine drei älteren Söhne, die wie die meisten Männer von Israel als Soldaten mit König Saul die Grenze des Landes gegen die Philister verteidigen.

«Warum sind diese Philister so gefährlich?», fragt David seine älteren Brüder. «Sie haben Waffen aus Eisen!», sagt der eine. «Sie sind größer und stärker als wir», sagt der zweite. «Und sie haben Kriegswagen!», sagt der dritte. «Hör zu, David», sagt da der Vater Isai. «Morgen früh machst du dich auf den Weg ins Terebinthental zum Lager der israelitischen Soldaten. Du darfst deinen Brüdern frische Brote und geröstetes Korn bringen und dem Obersten der Soldaten bringst



2 Biblische Mutgeschichten

du diesen Käse da. Dann kannst du selber schauen, wie es deinen Brüdern geht, und alle deine Fragen stellen.»

Am anderen Morgen steht David in aller Frühe auf und macht sich auf den Weg. Die Schafe muss heute einer der Knechte hüten. Als David endlich ins Terebinthental kommt, sieht er, wie sich die Soldaten gerade in Schlachtreihen aufstellen, und er hört das laute Kriegsgeschrei, mit dem sie die Feinde einschüchtern wollen. Eine Reihe nach der anderen stellt sich auf, die Israeliten auf der einen Seite, die Philister mit einem grossen Abstand dazwischen auf der anderen Seite.

David legt sein Gepäck beim Wächter ab und sucht in den aufgestellten Reihen nach seinen Brüdern. Endlich findet er sie und begrüsst sie freudig, da hört er von der anderen Seite her laute Rufe: «Ich verspottete euch, Krieger von Israel! Feiglinge seid ihr und traut euch nicht zu kämpfen! Schickt nur *einen* Mann, der mit mir einen

Zweikampf austrägt! Wenn euer Mann gewinnt, sind wir eure Sklaven – wenn aber ich gewinne, dann seid ihr alle unsere Sklaven! – Also, wo bleibt ihr denn, ihr mutigen Männer – oder seid ihr etwa Schwächlinge?»

Die Fortsetzung dieser Geschichte finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut herunterladbar.

Alternative Geschichten

- Königin Ester (bedeutend länger, siehe «Wege zum Kind» 1/2007)
- Daniel und seine Freunde: Sie lebten Zivilcourage vor dem König und hielten stur und standfest an ihrem Glauben fest. (Dan 1–3 und 6, vgl. «Wege zum Kind» 3/2003)
- Gideons Sieg über die Midianiter (Ri 7, vgl. «Wege zum Kind» 1/2006)
- Johannes, der Täufer

2. Tag: Mose vor dem brennenden Dornbusch

Mose liegt auf der Schlafmatte und träumt. Im Traum ist er zu Hause in Ägypten. Er hört die Stimme seiner Mutter und seines Vaters. Er sieht die Prinzessin, die ihn wie eine zweite Mutter geliebt hat. Dann steht er auf dem Bauplatz und sieht die Männer aus seinem Volk, wie schwer sie arbeiten und leiden. Er sieht, wie die Aufseher schimpfen und die Männer schlagen. Es wird ihm ganz heiss am Körper.

Plötzlich wacht Mose auf. Sein Herz klopft wie wild. Er greift sich an die Stirn. Sie ist ganz nass. Er setzt sich auf und schaut herum. Neben ihm liegen seine Frau Zippora und seine Kinder. Alles ist ruhig, er hört ihren regelmässigen Atem. Mose redet zu sich selbst: «Ich habe es gut. Ich bin weit weg von Ägypten. Hier habe ich meine Familie.» Dann steht er auf und tritt vor das Zelt. Im Osten geht die Sonne auf. Mose geht zum Brunnen, schöpft einen Kessel Wasser und wäscht seinen verschwitzten Kopf. Nachher kehrt er ins Zelt zurück, zieht seinen Mantel an, nimmt den Beutel mit Brot und Käse auf den Rücken.

Beim Brunnen füllt er den Lederbeutel mit Wasser und hängt ihn über den Arm. Er nimmt den Hirtenstab und geht damit zu einem Zaun. Dort warten die Schafe auf Mose. Er öffnet das Gatter und treibt die Tiere hinaus zum Brunnen. Er füllt den Kessel mit Wasser und trinkt sie.

Zippora, die Frau von Mose, ist erwacht. Sie kommt zum Brunnen und umarmt Mose. Zippora sagt zu ihm: «Mose, ich wünsche dir einen guten Tag!» Mose lächelt: «Ich wünsche dir und den Kindern auch einen gefreuten Tag.»

Nach 2Mo 3, 1–4, 17. Die Fortsetzung finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut.

Geschichten im Word-Format

Alle hier vorgestellten Geschichten finden Sie in voller Länge und für Sie bearbeitbar unter www.kik-verband.ch/wzk/mut zum Herunterladen.



Alternative Geschichte

Eine Geschichte, die sich hier ebenso gut eignet, ist die Aussendung der Kundschafter (4 Mo 13, 22–34). Eine ganze Truppe von auserwählten Kundschaftern soll das Land Kanaan, in das Gott sie führen will, erkunden oder ausspionieren. Sie finden riesige Trauben, nehmen sie mit als Beweis, wie fruchtbar die versprochene neue Heimat sei, ebenso Granatäpfel und Feigen. Sie kehren zurück mit der «frohen Botschaft», dass in diesem Land wirklich Milch und Honig fließen. Aber, das gewichtige *Aber*: Das scheinbare nur auf den ersten Blick so attraktiv. Das scheinbar Positive sei alles nichts gegen die riesigen Ge-

fahren, denen sie niemals gewachsen seien. Das Volk Gottes sei unvergleichlich schwach, auf jeden Fall den Bewohnern total unterlegen und absolut chancenlos. Und vor allem: Sie redeten sich jede Hoffnung zunichte mit ihren Horrorgeschichten von Menschenfressern und von grausamen, furchterregenden Riesen und Monstern. Mutlos, verzagt, eingeschüchtert rieten sie ab vor dem Einzug ins gelobte Land. Sie sahen nur noch schwarz! Dieses wunderbare Land war nichts für sie, der Untergang, das schreckliche Ende.

Diese Geschichte eignet sich auch sehr gut zum Inszenieren. Fantasie ist gefragt und Lust am Fabulieren (Menschenfresser, Riesenmonster etc.) – ein lebensgefährliches Paradies!

3. Tag: David verschont Saul

«Das ist ja nochmal gut gegangen!», seufzt David. Er und ein paar Kameraden setzen sich ausser Atem zu den Männern, die beim Gepäck geblieben sind. «Das ging aber hart auf hart», fährt David weiter. «Saul und seine Soldaten hatten uns regelrecht eingekreist. Wir wurden hin- und hergejagt. Ich wusste nicht mehr, wohin wir fliehen sollten. Wir waren verloren. Ein Wunder musste geschehen! Ich schrie innerlich zu Gott. Und plötzlich geschah es! Zuerst traute ich meinen Augen nicht: Saul ritt mit seinen Soldaten davon! Nachher erfuhr ich, dass die Philister wieder einmal eingedrungen waren und Saul sie zurückschlagen musste. So sind wir also noch einmal davongekommen!»

Kaum hat sich David erholt, fordert er zum Weitergehen auf. «Kommt, Männer! Wir wollen nach En-Gedi ans Tote Meer ziehen. Dort, in der Oase, werden wir frisches Wasser und Nahrung finden. Rundum gibt es geräumige Höhlen, in denen wir uns gut verstecken können. Dort wird uns Saul nicht so schnell finden.»

David ist mit ungefähr 400 Männern unterwegs. Für ihn ist es nicht einfach, diese bunte Schar anzuführen. Die meisten von ihnen hat er sich nicht selber ausgesucht. Es sind harte Burschen, die schon viel erlebt haben. Einzelne unter ihnen haben sich so sehr verschuldet, dass

ihnen nur die Flucht geblieben ist. Andere haben etwas verbrochen und müssen sich deshalb verstecken. Die meisten von ihnen sind verbittert gewesen und haben nicht mehr weitergewusst. Dann haben sie David kennengelernt und sich ihm angeschlossen. Er hat etwas Anziehendes ausgestrahlt. Er ist gerecht und hat das Gottvertrauen, das ihnen fehlt.



Wegweiser zu Davids Wasserfall in En-Gedi.

Mit diesen Männern zieht David nach En-Gedi. Zum Ausruhen bleibt aber nicht viel Zeit. Schon bald erreicht sie die Nachricht, Saul habe die Verfolgung Davids wieder aufgenommen. David erfährt, dass Saul diesmal mit einem mächtigen Heer, mit Kriegern aus ganz Israel unterwegs ist.

Nach 1 Sam 24, 26 ff. Die Fortsetzung finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut.

2 Biblische Mutgeschichten



4. Tag: Simson

Simson ist ein junger Mann, gross gewachsen, voll wilder Kraft. So wie er daher kam, schien die Luft zu zittern vor lauter Stärke und Energie, die von ihm ausging. Ja, er explodierte fast vor übermütigem Tatendrang. Und verständlich für sein jugendliches Alter: Er interessierte sich brennend für attraktive Frauen. Er hielt Ausschau nach einer, die zu ihm passen würde. Und da er von seinem Tatendrang und seiner Abenteuerlust getrieben auch in weit entlegene Gebiete vorsties, weit weg von Vater und Mutter, geriet er über die Grenzen ins Nachbarland. Aber was kümmerten ihn solche Grenzen? Nichts. Ach, warum sollte er sich an all die elterlichen Bedenken und kleintlichen Bräuche seiner Volksgenossen halten. Wer war er denn? Hauptsache war: Es ist spannend und aufregend. Und so konnte er sich seine eigene Grösse beweisen.

Besonders die fremden Mädchen zogen ihn in ihren Bann. Er konnte sich nicht sattsehen an ihnen. Er, der keine Hemmungen kannte, schloss bald Bekanntschaft mit einer Fremden, in die er sich unsterblich verliebte.



Simson unter der Renaissance-Kanzel von St. Martini in Halberstadt (D).

Nach Ri 13–16. Die Fortsetzung finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut.

5. Tag: Gideon stellt eine verlässliche Truppe zusammen

Gideon hat an die Stelle eines Baal-Altars einen Altar für Gott gebaut. Der Bürgermeister hat gesagt: «Das gibt Krieg! Die Midianiter zerstören unsere Felder und Häuser. Sie stehlen uns alles! Und daran ist Gideon schuld!»

Und wirklich: Ein paar Wochen später kommt eine Frau in das Dorf. Sie ruft aufgeregt: «Die Midianiter sind gekommen, auf Kamelen! Sie haben unser Dorf überfallen und rauben die Vorräte. Jetzt besammeln sie sich in der Ebene Jesreel!»

«Ich habe es ja geahnt!», sagt der Bürgermeister. «Gideon ist schuld. Jetzt soll er sehen, wie er mit den Midianitern fertig wird.»

Gideon geht zur Frau. «Sind es viele Midianiter?» – «So viele, dass ich sie nicht habe zählen können. Sie schwingen ihre Schwerter! Sie drohen mit ihren Spiessen! Sie rufen: Krieg dem Gideon! Krieg den Israeliten!»

Gideon ruft seinem Knecht Pura. Er sagt: «Ich will wissen, ob das mit den Midianitern stimmt. Komm mit!» Sie wandern über die Hügel. Sie kommen durch einen dichten, dunklen Wald. Doch Gideon kennt den Pfad. Jetzt lichtet sich der Wald. Gideon und Pura spähen in die Ebene Jesreel hinunter. Gideon erschrickt. Die Frau hat recht gehabt: In der Ebene wimmelt es von Soldaten und Kamelen!

Nach Ri 6, 33–7, 25. Die ganze Geschichte finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut.

Alternative Geschichte

Das Abenteuer des Hauptmanns von Sardon (2. Könige 6, 8–23)



Teil 3



von
Barbara und
Pfr. Ueli Friedinger

Aktivitäten und Spiele

Ankommen

Hausparcours

Ein dazu passendes Laufblatt ist unter www.kikverband.ch/wzk/mut herunterladbar.

Wir bilden altersdurchmischte Fünfergruppen. Bei allen Posten sollten immer alle kleineren und grösseren Kinder mitmachen können.

Posten 1: In der Küche

In Schälchen sind 10 Esswaren gerichtet: Zucker,

Salz, Senf, Aromat, Essig, Mehl, Ketchup, Paprika, Mayonnaise, Zitrone. Mit verbundenen Augen versucht jedes Kind, zwei Dinge zu erraten (Löffel), Gesamtzahl: 10 Punkte.

Posten 2: Wortgeschichte erfinden

Folgende Wörter, oder andere, müssen mindestens einmal vorkommen: Angsthase, Gurke, Taschenlampe, mutlos, Blitz, tomatenrot. Dieser Posten gibt keine Punkte.

3 Aktivitäten und Spiele

Posten 3: Kartenhaus mit 36 Karten

Alle können bauen, die Häuser müssen miteinander verbunden sein. Verbaute Karten ergeben die Punktezahl.



Posten 4: Zeitungsschlange

Jedes Kind reißt ein Stück aus einer Zeitung (Zeit: 2–3 Min.). Alle Stücke werden aneinander gelegt und gemessen. Punkte = Länge pro 10 cm.

Posten 5: Hindernisparcours

Ein Pingpong-Ball wird von allen Kindern nacheinander mit einem Löffel im Mund über Stühle und unter dem Tisch durch transportiert. Punkte = pro Transport 5 Punkte. (Zeitlimit festlegen!)



Posten 6: Liegestütze-Hitparade

Ein Kind beginnt und macht so lange, bis es nicht mehr kann. Dann macht das nächste Kind weiter, usw. Punkte: Pro Liegestütze ein Punkt: Gesamtsumme in 5 Minuten.

Posten 7: Wetttrinken

Fünf 3-dl-Gläser und Trinkhalme: Alle beginnen gleichzeitig zu trinken, die Zeit wird gestoppt. Punkte: Die schnellste Gruppe erhält 50 Punkte, die zweitschnellste 40 Punkte etc.

Posten 8: Zeitungslaufen

In einem grossen Raum wird eine Strecke markiert. Alle fünf Kinder stehen auf einem gefalteten Zeitungsblatt (1 Doppelseite). Das hinterste Kind hat eine zweite Doppelseite, die es nach vorn weitergibt. Die vorderste Person legt sie vor die erste Zeitung und alle fünf Kinder laufen darauf. Die hinterste Person nimmt den hintersten Zeitungsbogen und gibt ihn wieder nach vorn. So wird die Strecke abgelaufen. Es müssen immer alle fünf Kinder auf einer Zeitung stehen. Punkte = zurückgelegte Strecke in 2 Minuten.

Posten 9: Gruppenzeichnung

Jedes Gruppenmitglied zeichnet ein anders Kind aus der Gruppe, aber mit der «falschen» Hand! Die fünf Zeichnungen werden zusammengeklebt. Eine Leitergruppe versucht herauszufinden, wer die Zeichnung darstellt. Für jede richtige Namenszuordnung gibt es einen Punkt.

Posten 10: Tiernamen raten

Alle dürfen raten, welche Namen hier verwirbelt worden sind: Ffae, Gajura, Suma, Duhn, Frepd, Schuf, Petsch, Dscha, Lamke, Semal, Ehsa, Tater. Ein Punkt pro richtiges Wort.

Lösungen: Affe, Jaguar, Maus, Hund, Pferd, Fuchs, Specht, Dachs, Kamel, Amsel, Hase, Ratte.

Laufblatt Hausparcours

Gruppenname: _____

Namen der Teilnehmenden:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

| | Punkte | Rang |
|------------------------------------|--------|-------|
| Posten 1 10 Espritren | _____ | _____ |
| Posten 2 Geschichte, keine Punkte | _____ | _____ |
| Posten 3 Kartenhaus | _____ | _____ |
| Posten 4 Zeitungsschlange _____ cm | _____ | _____ |
| Posten 5 Hindernisparcours | _____ | _____ |
| Posten 6 Liegestütze | _____ | _____ |
| Posten 7 Wetttrinken _____ Zeit | _____ | _____ |
| Posten 8 Zeitungslaufen _____ cm | _____ | _____ |
| Posten 9 Gruppenbild | _____ | _____ |
| Posten 10 Tiernamen | _____ | _____ |
| Posten 11 Wörterschlange | _____ | _____ |
| Tota | _____ | _____ |
| Rang | _____ | _____ |

© Wege zum Kind 4/2013, www.kik-verband.ch

Tag für Tag

Ein vollständiges Tagesprogramm finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut.



Posten 11: Wörterschlange

Die fünf Kinder stehen nebeneinander. Der Spielleiter zeigt ein Bild (Memorykarte) mit einem Baum. Dazu gibt er ein Beispiel: «Das erste Kind sagt: «Ich bin ein Baum», das zweite Kind: «Ich bin ein Apfel», das dritte Kind: «Ich bin ein Wurm», das vierte Kind: «Ich bin ein Vogel» und das fünfte Kind: «Ich bin im Nest.» Die Sätze sollten schnell aufeinander folgen. Geeignete Wörter: Kind, Haus, Spielzeug, Stadt, Auto, Schule... Ein Punkt pro Ausgangswort.

Mögliche Kennenlernspiele

Standogramme

- Reihe bilden nach dem Alphabet der Vornamen.
- Reihe bilden nach der Grösse der Kinder und Jugendlichen.
- Reihe bilden nach dem Datum des Geburtstags, mit geschlossenen Augen.
- Gruppen bilden nach Schulklassen.
- Gruppen bilden nach Haarfarbe.

Koffer packen mit den Vornamen

Bei kleinen Kindern sollte der Kreis nur mit zehn bis zwölf Kindern gebildet werden. Ein Kind sagt: «Ich heisse Mia.» Das folgende Kind sagt: «Du heisst Mia und ich heisse Lea.» Das dritte Kind sagt: «Du heisst Mia, du heisst Lea und ich heisse Jannik.» Das letzte Kind muss alle Namen aufsaugen können. Bei diesem Spiel werden die Kinder jedes Mal von allen angeschaut.

Mein rechter Platz ist leer

Ein Platz im Kreis ist frei. Der Spieler links davon sagt: «Mein rechter Platz ist leer. Ich wünsche mir Mia her.» Jetzt setzt sich Mia auf diesen Platz. Es macht der Spieler weiter, der vorher links von Mia sass, oder derjenige, der schneller ruft oder mit der Hand auf den freien Platz klatscht.

Namen abschlagen

Dieses Spiel wird vor allem von Knaben geliebt. Die Kinder sitzen im Kreis. Aus einer Zeitung wird ein Stock (Rohr) gerollt. Ein Spieler steht

mit dem Stock in der Mitte des Kreises und ruft den Namen eines Kindes. Dieses ruft schnell den Namen eines weiteren Kindes. Ist dieses Kind nicht schnell genug, bekommt es einen Schlag mit der Zeitungsrolle auf den Kopf oder auf die Schulter und muss die Rolle übernehmen.

Wichtig: Vorher abmachen, auf was geschlagen wird, und auf die Stärke des Schlags achten!

Schuhsalat

Die Kinder sitzen im Kreis. Sie ziehen ihre Schuhe aus und legen sie in die Mitte zu einem Haufen. Ein Kind sucht sich zwei gleiche Schuhe heraus und versucht herauszufinden, wem sie gehören. Passen Schuhe und Kind, stellt sich dieses vor und darf nachher suchen.

Ich sitze im Gras

Im Sitzkreis mit Stühlen oder am Boden ist rechts neben dem Spielleiter ein Platz frei. Dieser setzt sich darauf und sagt: «Ich sitze im Gras.» Der Spieler links von ihm rückt nach und sagt: «Ich bin so glücklich.» Jetzt rückt der nächste Spieler um einen Stuhl nach: «Und wünsche mir Mia her». Mia kommt und setzt sich auf den freien Platz. Die Spieler rechts oder links vom freien gewordenen Stuhl (je nachdem, wer sich schneller darauf setzt) setzt das Spiel fort.

Begegnungsspiel

Kinder laufen durcheinander. Musik läuft. Die Musik wird gestoppt. Der Spielleiter gibt den Auftrag: «Es stehen drei Kinder zusammen und reden über ihr Lieblingsmenü.» Musik setzt wieder ein. Musik wird gestoppt. Der Spielleiter sagt den Auftrag: «Es stehen vier Kinder zusammen und reden über ihr Lieblingstier.» Etc. Für kleinere Kinder ist es einfacher, ins Gespräch zu kommen, wenn man ihnen das Thema vorgibt.

Wer gewinnt

Alle Spieler bekommen drei Murmeln. Sie müssen tauschen, sammeln, verschenken und verhandeln. Der Spielleiter unterbricht das Spiel mit einer Pfeife oder Musik. Er bestimmt, wer ausscheidet: z. B. wer vier Murmeln in der Hand hat oder wer eine rote Murmel hat. Das Spiel geht weiter bis zum nächsten Unterbruch. Die

3 Aktivitäten und Spiele

Ausgeschiedenen bilden eine Schicksalsgruppe. Sie entscheiden, wer ausscheiden muss. Wer bis zum Schluss im Spiel bleibt, darf die Murmeln behalten.

Detektiv

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Sie schauen sich genau an. Eines dreht sich um und verändert etwas an sich, z. B. Ärmel nach hinten schieben, Haare hinter das Ohr. Es dreht sich zurück. Das andere Kind versucht herauszufinden, was

verändert wurde. Nachher wird gewechselt. Bei grösseren Kindern können auch mehrere Dinge verändert werden, oder die Kinder drehen sich gleichzeitig und verändern etwas.

Weitere Ideen für Spiele

- Vergleiche «Spiel & Spass»-Seite in allen «Wege zum Kind»-Heften seit 2003.
- Das Quartett der 50 Spiele (siehe Seite 44)

1. Tag: «Ich habe Mut!»

Lagersong

An jedem Tag wird eine zusätzliche Strophe des Lagersongs «Muet tuet guet!» (siehe Seite 30) gesungen und die anderen repetiert. Das Liedblatt können Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut herunterladen.

Am besten erfindet das Leiterteam – evtl. gemeinsam mit den Jugendlichen – für jeden Tag eine eigene Strophe und baut lustige und aussergewöhnliche Ereignisse ein, wie in einem gesungenen Tagebuch. So dient das Lied auch als Rückblick und Erinnerung.

Hier exemplarisch zwei Strophen aus unserem Lager:

2. Am Morge hemmer bastlet und viel Spass gha.
Am Nomi hemmer s Schloss baut mit Hilf vomene Plan.
Mit ganz viel Power hemmer s Dorf aglueget,
wie mega starchi Davids, denn Muet liit üs im Bluet.
3. Mehr hend alli viel Spass gha bi de Spiel uf em Feld,
und d Sunne het gstrahlet wie de allergröschi Held.
Und de Dessert isch devogrennt und alli hineno,
und am Obig mit viel Power hemmer gsunge,
gspielt und Gschichte übercho.

Schlossspiel

Ein Königspaar wollte ein Schloss bauen. Sie haben aber den Plan verloren. Bevor das passierte, haben sie aber einem Wächter (verkleidet mit Waffe und Kappe), einem Berater (mit Hut und Schreibzeug) und einem Hirten (mit Stab und Strohhut) den Plan gezeigt.

Ihren Töchtern (zwei Leitende) versprochen sie, dass diejenige, die zuerst den Plan des Schlosses richtig nachmalen liesse, im Schloss mitwohnen darf. Also versuchen beide Schwestern mit ihrem Gefolge, das Bild zu zeichnen. Hierfür beschäftigen sie je einen Maler.

Ablauf

Zuerst wird ein Satz beim Königspaar abgeholt. Das Königspaar sagt den Fragenden den Satz und





Muet tuet guet (Lagersong)

nach Opus: Live is life

Intro a d G a d G a d G

Na naa-na na na Na naa-na na na Muet! Na naa-nana Muet tuet

a d G a d G

guet! Na naa-na na na Hesch du au chli Muet! Na naa-na na na Gott macht

a d G *Strophe* a Fmaj7 d G

Muet! Na naa-na na na 1. Mir hend al-li vill Po-wer und gend üses Bescht! Dank

a Fmaj7 d G a Fmaj7

Gott, üsem Er-bau - er, sim-mer wet-ter - fescht. Mir hend al-li vill Po-wer und

d G a d F

gend ü-ses Bescht! Wie de David geg de Goliat und wie d Es - ther im - mer

G *Refrain* a d G a d

bes - ser... Muet tuet guet! Na naa-na na na Muet tuet guet! Na naa-na na na

G a d G

Hesch du au chli Muet! Na naa - na na na Gott macht

a d G *G Schluss* C

Muet! Na naa - na na na

(2. Str.)

Muet tuet guet!

3 Aktivitäten und Spiele

für wen der Satz bestimmt ist, z.B.: «Sag dem Hirten, der Wald ist grün.»

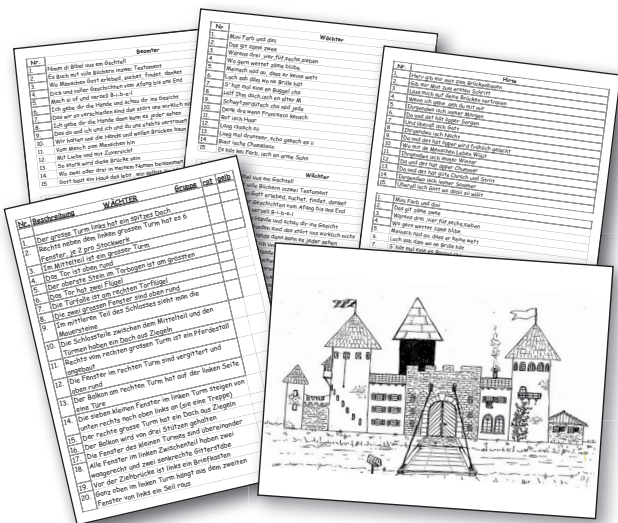
Der Spieler geht zum Hirten und sagt den Satz richtig. Der Hirt sagt ihm dann, was er dem Maler sagen muss: «Sag dem Maler, dass hinter dem Schloss ein Baum steht.»

Mit dieser Information läuft der Spieler zum Maler seiner Gruppe und gibt ihm die Information. Die Information malt der Maler auf die Schlossspielvorlage.

Jetzt geht es wieder zurück und von vorne los: Ein neuer Satz wird beim Königspaar abgeholt.

Schwierigkeiten

Da das natürlich zu einfach wäre, gibt es noch drei Ritter. Die versuchen die Spieler zu fangen. Wenn sie es geschafft haben, muss der Gefangene stocksteif stehen bleiben und den anderen der Gruppe zurufen, dass er gefangen wurde.



Drei Spieler einer Gruppe können den Gefangenen befreien, wenn sie im Kreis um ihn herum stehen und sich an den Händen halten. Einer der vier Schiedsrichter gibt dann ein Befreiungszeichen.

Weitere wichtige Punkte

- In zwei Schritt Entfernung vom Wächter, Hirten oder Berater kann man nicht gefangen werden.
- Wenn man sich bei denen, die befreit werden wollen, an den Händen hält, kann man nicht gefangen werden.

- Im Kreis um das Königspaar kann man nicht gefangen werden. Es dürfen aber nur zwei jeder Gruppe im und beim Kreis stehen.
- Die Sätze des Königspaares können immer wieder geholt werden, aber die Informationen vom Wächter, Hirten oder Berater gibt es nur einmal. D.h. man muss aufpassen, dass man diese Informationen nicht vergisst. Niemand darf sich Notizen machen!
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Informationen ausgegeben sind. Alle Vorlagen sind unter www.kik-verband.ch/wzk/mut herunterladbar.

Scrabble

Material: Grosse Papierbogen (zwei Flipchart-Blätter zusammenkleben), dicke Filzstifte, pro Gruppe ein Briefumschlag, Gruppenblatt (unter www.kik-verband.ch/wzk/mut herunterladbar), Briefumschlag mit Buchstaben für die Postenleiter, viele Buchstaben (unter www.kik-verband.ch/wzk/mut herunterladbar), Material für die Posten, um Buchstaben zu verdienen.



Spielzeit: 1–2 Stunden (eignet sich auch für einen Regentag)

Die gesuchten Wörter sollen zum Thema passen, also im weitesten Sinn etwas mit Mut zu tun haben. Die Spielleiter bestimmen, ob ein Wort angenommen wird oder nicht. Man könnte es noch etwas erweitern: Alle sinnvollen Wörter (ausser Namen) sind erlaubt, aber jene, die mit dem Thema zu tun haben, zählen doppelt.

Zwei Spielleiter schreiben die Wörter auf den grossen Papierbogen. Dort ist senkrecht ein langes Wort vorgegeben, z. B. «Muttheaterauführungskleider», «Mutlosigkeitsorganisationskomitee». Die Wörter der Gruppen werden an diesem Wort angesetzt. Eventuell können die Wörter mit einer eigenen Farbe für jede Gruppe eingetragen werden.

Ein Leiter versteckt laufend Buchstaben. Er holt sie bei den Spielleitern ab.

Mehrere Leiter besetzen Posten, bei denen die Kinder Buchstaben verdienen können, wie bei einem Postenlauf:

- Jedes Kind in der Gruppe bekommt zehn Joghurtbecher. Damit werden Türme gebaut.
- In einer Reihe von Joghurtbechern ist ein Buchstabe versteckt.
- Die Kinder halten sich an den Händen und springen so eine bestimmte Strecke.
- In der Küche werden Rüebli geschält.
- Tannzapfen, Holz sammeln für das Feuer.
- Steinmännchen bauen.
- WC-Rollen bemalen für die Dekoration.

Die Kinder werden in altersdurchmischte Gruppen von vier bis sechs Kindern eingeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Briefumschlag. Darin sammeln sie die Buchstaben. Die Gruppe muss immer beisammen bleiben. Darauf sollte man gut achten. Sonst gibt es Abzug.

Buchstaben sind im Haus versteckt, oder die Kinder müssen sie sich an den Posten verdienen. Wenn sie ein Wort zusammengesetzt haben, melden sie sich bei den Spielleitern. Dort geben sie die Buchstaben ab. Das Wort wird auf dem grossen Papierbogen eingetragen. Sie schreiben das Wort auch auf das Laufblatt und die Punkte werden zusammengezählt. Gewonnen hat die Gruppe, welche am meisten Punkte erreicht hat.

Lagerabzeichen aus Ton herstellen

Material: Ton mit 40% Schamotte, Nagel, Messer, Wasser

Die Kinder bekommen ein Stück Ton und formen eine ca. 1cm hohe Scheibe mit einem



Durchmesser von 6–8 cm. Mit einem Nagel wird die Form eingeritzt. Auf der Rückseite müssen die Initialen des jeweiligen Kindes eingeritzt sein. Oben muss ein Loch sein für den Aufhänger. Die Anhänger werden an einem trockenen Ort getrocknet. Die getrockneten Anhänger können mit Engobe (Tonfarbe) eingefärbt werden.

Dorfbesichtigung

Kinder werden in Fünfergruppen eingeteilt und bekommen ein Foto von einem Ort (Brunnen, Kirche, Bach...) im Dorf. Sie müssen diesen Ort suchen und auskundschaften. Vielleicht treffen sie dort jemanden an, den sie befragen können. Nachher kommen alle zurück. Gemeinsam werden die verschiedenen Orte besichtigt. Die Gruppe, die den Ort bereits gesehen hat, führt die anderen Kinder dort hin und stellt ihn vor.

Fotosuche

Die Fotos von 20 Häusern, Brunnen, Sehenswürdigkeiten etc. müssen vor dem Lager gemacht werden. Die Kinder bekommen einen Zettel mit den Fotos. Bei jedem Foto steht eine Zahl. Dort, wo sich das Gebäude etc. befindet, welches auf dem Foto abgebildet ist, hängt ein Zettel mit einer Zahl und einem Buchstaben. Der Buchstabe wird in ein Raster eingetragen. Es gibt einen Lösungssatz (siehe Kasten Seite 33). Die Leitenden sollen im Dorf bei potentiell gefährlichen Stellen (Hauptstrasse, Bahnübergang) anwesend sein.

3 Aktivitäten und Spiele



Abendprogramm

Die Kinder werden in drei Gruppen eingeteilt. Es gibt drei Angebote, die je 20 Minuten dauern. Ein Leitender schlägt den Gong, wenn gewechselt werden muss.

1. Angebot: Singen aus dem Lagerliederbuch

2. Angebot: Schweizer Sagen

Sie werden erzählt aus: «Globis grosses Buch der Schweizer Sagen», Globi-Verlag, daraus die Geschichten:

- Der schlaue Peterli
- Der starke Knecht
- Adelheid und Trüst

Der Raum ist dunkel. Es brennt eine Kerze. Es sollte etwas unheimlich sein!

3. Angebot: Spielrunde

Montagsmaler

Der Spielleiter denkt sich vor dem Spiel einige lustige und schwierige Wörter aus, die später gezeichnet werden sollen. Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe hat Schreibzeug, Papier und eine Ablagefläche zum Zeichnen. Von jeder Gruppe kommt ein Kind zum Leitenden. Er zeigt ihnen ein Wort. Die beiden Kinder gehen je zu ihrer Gruppe und beginnen zu zeichnen. Die Gruppe, die zuerst das gesuchte Wort herausgefunden hat, bekommt den Punkt.

Wer trifft den Schwanz?

Auf einen grosses Papier an der Wand ist ein Esel gezeichnet. Einem Kind werden die Augen verbunden. Mit einem Stift versucht es, den Schwanz zu zeichnen.

Hänschen mach Piep!

Die Kinder sitzen auf Stühlen. Ein Kind kommt in die Mitte. Ihm werden die Augen verbunden. Die Kinder auf den Stühlen wechseln ihre Plätze. Der Blinde versucht, durch Tasten zwei gleiche Knie zu finden und setzt sich darauf. Er bittet dieses Kind: «Hänschen mach Piep!» Er muss herausfinden, wer es ist, dann Rollenwechsel.

Wer ist der Chef?

Die Kinder sitzen im Kreis auf Stühlen. Ein Kind geht vor die Tür. Eines der zurückgebliebenen Kinder ist der Chef und macht verschiedene Bewegungen vor. Das Kind vor der Tür kommt zurück und muss herausfinden, wer die Kinder unbemerkt anstiftet.

«Mörderlis»

Ein Kind geht vor die Tür. Die andern Kinder stehen im Kreis. Eines der Kinder ist der Mörder. Das Kind vor der Tür kommt in den Kreis zurück. Der «Mörder» muss unbemerkt einem Kind zublinzeln. Dieses Kind setzt sich langsam auf den Boden (fällt «tot» um). Das Kind im Kreis muss herausfinden, wer der Mörder ist.

Lösung zum Spiel «Fotosuche» (siehe Seite 32; Zuordnung der Zahlen zu den Buchstaben)

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|---|----|----|----|----|----|----|---|----|
| 1 | 2 | 3 | / | 4 | 5 | 6 | / | 7 | 8 | 9 | / | 10 | 11 | 12 | 13 | / | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | / | 20 |
| W | E | R | / | M | U | T | / | H | A | T | / | K | A | N | N | / | S | I | E | G | E | N | / | ! |

2. Tag: «Ich bin mutlos...»

Geländespiele

Nummernspiel

Material: grosse Zeigetaschen (Sichtmäppchen für Ordner) mit fortlaufenden Nummern in zwei Farben, z.B. 1 bis 30 in rot, 1 bis 25 in grün. Durch die Löcher in den Zeigetaschen ist ein Gummiband gezogen, so dass es über den Kopf gezogen werden kann. Dieses Spiel kann auch bei Regen gespielt werden!



Die Kinder werden in zwei gleich grosse Gruppen – rot und grün – eingeteilt. Jedes Kind bekommt eine Nummer und hängt sie gut sichtbar an den Rücken. Die zwei Gruppen verteilen sich im Wald. Der Spielleiter eröffnet das Spiel mit der Pfeife. Nun kann die Jagd nach gegnerischen Nummern beginnen. Gelingt es, die Nummer eines gegnerischen Spielers zu lesen, so ruft man diese laut aus. Stimmt die Nummer, dann darf man sie dem Spieler abnehmen. Stimmt die Nummer nicht, muss man die eigene Nummer an den Spieler des gegnerischen Teams abgeben. Wer keine Nummer mehr trägt, muss zurück zum Spielleiter. Eventuell kann das Kind aus dem Vorrat eine neue Nummer holen. Ohne Nummer auf dem Rücken dürfen auch keine anderen ergattert werden.

Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten gegnerischen Nummer erbeutet hat.

Spionspiel

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Schatz – z.B. eine kleine leere Büchse oder einen Joghurtbecher – und die Spielkarten. Jedes Kind bekommt eine Karte.

Spielkarten:

- 1 Karte «Spion»: kann alle gegnerischen Spieler abschlagen.
- 2 Karten «General»: kann Soldaten, Majore und Hauptmänner abschlagen.
- 3 Karten «Major»: kann nur Soldaten und Hauptmänner abschlagen.
- 4 Karten «Hauptmann»: kann nur Soldaten abschlagen
- Alle andern Kinder tragen Soldaten-Karten: sie können niemanden abschlagen.

Jede Gruppe macht ein Gefängnis in der Grösse von 1 bis 2 Quadratmetern. Sie bezeichnet dieses mit Stecken oder Bändern. Der Schatz wird in höchstens 2 Metern Entfernung vom Gefängnis versteckt, so dass er gesehen werden kann. Ein Teil davon soll sichtbar sein. Sobald der Spielleiter das Spiel startet, können die Kinder von ihrem Gefängnis aus loslaufen. Ziel ist es, zum anderen Gefängnis zu gelangen und den Schatz der anderen zu finden.

Die Kinder können sich gegenseitig natürlich fangen, indem sie jemandem 3-mal auf den Rücken schlagen. Beide müssen ihre Karte zeigen. Wird ein Major von einem Hauptmann abgeschlagen, so ist er wieder frei. Wird ein Hauptmann von einem Major abgeschlagen, so muss dieser mit dem Major ins Gefängnis und die Karte abgeben. Die Kinder können aber aus dem Gefängnis befreit werden, wenn sie von ihren Mitspielern eine neue Karte bekommen.

Die Karten können während dem Spiel getauscht werden. Im Gefängnis können die Gefangenen nach dem Schatz Ausschau halten. Haben sie ihn gesehen, müssen sie einem nicht gefangenen Spieler verraten, wo er ist. Gewonnen hat, wer zuerst den Schatz gefunden hat.

3 Aktivitäten und Spiele



Einfache und schnelle Spiele

Kleiderstafette

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält die gleiche Anzahl Kleidungsstücke. In einer grösseren Distanz ist ein Seil gespannt. Dort liegen Wäscheklammern bereit. Je ein Kind läuft mit dem ersten Kleidungsstück los und hängt es an das Seil und rennt zurück. Das zweite Kind läuft los mit dem nächsten Kleidungsstück. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alles aufgehängt hat. Das Abnehmen der Wäsche kann wieder als Stafette erfolgen.

Puddingjagd

Der Pudding wird in zwei Kochkessel gefüllt. Leiter springen damit herum oder verstecken sich. Andere Leiter haben Guezli und springen damit herum. Die Kinder können sich je ein Guezli ergattern und damit versuchen, Pudding zu bekommen. Die Kinder können sich zusammenschliessen und den Leiter einkreisen, um so besseren Zugang zum Pudding oder zu den Guezli zu erhalten. Für dieses Spiel braucht es keine Vorbereitung.

Kartontiere verstecken

Jedes Kind zeichnet ein Tier (z.B. einen Hasen oder Drachen) auf Karton, bemalt es mit Neocolor und schneidet es aus. Auf der Rückseite wird je nach Grösse eine Zahl geschrieben. Je kleiner das Tier ist, desto grösser die Punktzahl. Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe versteckt die Tiere in einem bestimmten Waldstück, welches mit Bändern begrenzt ist. Die zweite Gruppe sucht die Tiere. Die Punktzahl wird zusammengezählt. Nachher wird die Gruppe gewechselt.

Blinzeln

Die Kinder stehen im Kreis zu zweit hinter einander. Das hintere Kind hält seine Arme auf dem Rücken. Ein Kind ist allein. Dieses versucht durch Blinzeln, bei einem der vorderen Kinder auf sich aufmerksam zu machen. Hat das betreffende Kind gemerkt, dass es gemeint ist, muss es losrennen. Das hintere Kind darf es aber mit den Händen zurückhalten.

Grüne Männchen

Die Kinder stellen sich im Kreis auf und halten sich an den Händen. Zwei Kinder stehen ausserhalb des Kreises. Sie müssen sich an den Händen halten. Sie rennen um den Kreis und schlagen bei zwei anderen Kindern auf die Hände. Diese beiden Kinder müssen sich vom Kreis lösen und zusammen den ersten beiden Kindern nachrennen und versuchen, sie zu fangen. Die ersten Kinder können sich retten, wenn sie in die freie Lücke stehen und den Kreis schliessen.

Drachenschwanz

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt und bilden eine Kolonne. Sie halten sich mit den Händen um den Bauch. Beim hintersten Kind wird mit einem Tuch ein Schwanz in den Gürtel gestopft. Der Spielleiter pfeift das Spiel an. Der vorderste Spieler versucht, bei der anderen Gruppe den Schwanz zu fangen. Die Gruppe darf sich nicht loslassen. Gewonnen hat, wer beim Gegner den Schwanz zuerst abnehmen kann.

Nachrichtenstafette

Im Wald müssen mehrere Gruppen von vier bis acht Kindern versuchen, eine Nachricht von einem Startpunkt aus zum Spielleiter zu transportieren. Das Spielgelände wird mit Bändern abgesteckt.

Drei Wachposten werden mit verbundenen Augen im Spielgelände verteilt. Sobald sie auf ihrem Platz sind, wird ihnen die Augenbinde abgenommen. Die Wachposten haben Schreibzeug





dabei, damit sie die Kinder notieren können, die sie von ihrem Platz aus sehen. Für die Spieler gilt: Sie müssen die Geheimbotschaft transportieren, ohne von den Wachposten gesehen zu werden. Jeder Spieler einer Gruppe soll mindestens 20 Meter mit der Botschaft unterwegs sein. Die Mannschaft gewinnt, welche die Botschaft am schnellsten und ungesehen zum Spielleiter transportiert hat.

Dieses Spiel eignet sich auch als Nachtspiel. Die Wachposten haben eine Taschenlampe, damit sie die Spieler entdecken können.

Schmugglerspiel

36 Zettel mit Schmuggelwaren vorbereiten:

| | |
|-------------------------|------------|
| 10 Karten «Schokolade»: | 50 Punkte |
| 8 Karten «Kleider»: | 75 Punkte |
| 8 Karten «Uhr»: | 100 Punkte |
| 6 Karten «Munition»: | 200 Punkte |
| 3 Karten «Goldbarren»: | 300 Punkte |
| 1 Karte «Goldkiste»: | 500 Punkte |

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt und je mit einer Farbe Spielbänder bezeichnet. Eine Gruppe bildet die Schmuggler, die andere Gruppe die Spione. Jede Gruppe steckt ein 3×3 Meter grosses Feld ab. Darin sitzt ein Spielleiter. Bei diesem müssen die Schmugglerkarten abgegeben werden.

Wo ist die Karte versteckt?

Die Schmuggler transportieren die Karten, wobei pro Spieler höchstens zwei Karten transportiert werden dürfen. Diese kann er am Körper verstecken, aber nicht in der Unterwäsche.

Die beiden Gruppen starten von der entgegengesetzten Seite des Spielgeländes aus. Die Schmuggler müssen ihre Karte zu ihrem Spielleiter bringen. Die Spione versuchen, die Schmuggler zu fangen. Bei einer Berührung durch die Spione müssen die Schmuggler 1 Minute stehen bleiben. Der Spion darf den Schmuggler während dieser Zeit durchsuchen. Hat er in der vorgegebenen Zeit die Karte nicht gefunden, ist der Schmuggler frei. Hat der Spion die Karte gefunden, bringt er sie zu seinem Spielleiter. Gelingt



es einem Schmuggler, seine Karte bis zum Spielleiter zu bringen, kann er eine neue Karte abholen. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Punkte gesammelt hat. Mit Taschenlampen kann dieses Spiel in der Nacht gespielt werden.

Alpen-Olympiade

Posten für Gruppen auf einer Wiese am Waldrand bzw. im Wald:

- Baumstammscheiben oder Äste sägen, Zeit stoppen.
- Nägel einschlagen; Anzahl Schläge pro Nagel?
- Steine stossen: grosse Steine für die Grossen, kleine für die Kleinen.
- Einen rosen Stein über eine bestimmte Strecke transportieren, z. B. immer zu zweit.
- Bären tragen: Ein Kind wird mit zwei starken Ästen eine bestimmte Strecke getragen.
- Wassertransport von einem Brunnen zu einem Kessel; Joghurtbecher mit feinen Löchern, Menge abmessen.
- Mit Steinen einen Weg legen, Zeit stoppen.
- Steinmännchen bauen: In welcher Zeit wurden wie viele Steine verbaut?
- Pflanzen benennen.
- Kugelbahn bauen im Gelände: Kugel aus Holz (zum Sockenstopfen), Bocciakugel oder runden Stein suchen.
- Hindernislauf aufstellen.
- Mit Füßen spüren: Sand, Steine, Kastanien, Wolle, Watte, Tannzapfen, Äste, Becken mit Wasser, Badetuch, Eierkarton etc: Die Dinge werden nebeneinander auf den Boden gelegt. Die Kinder gehen mit blossen Füßen darüber.

3 Aktivitäten und Spiele

- Unter einem Tuch liegt ein Klumpen Ton. Daraus muss z.B. eine Pyramide, eine Kerze oder ein Würfel geformt werden.
- Mit einer bestimmten Anzahl Stecken, ca. 20–50 cm lang, eine Figur in die Höhe bauen; vier Stecken dürfen in den Boden gesteckt werden.
- Mit verschiedenen Gegenständen – Holz, Steine, Moos, Blätter – eine Spirale oder ein Mandala legen (keine Bewertung).
- Zielwurf mit Tannzapfen: Ziel sind Baumstämme mit verschiedenen Punkten oder Kreise am Boden.
- Mit Blättern und kleinen Stecken einen Hut herstellen: Er muss eine bestimmte Strecke weit getragen werden können, ohne dass etwas herunterfällt.
- Blind einem Seil nachgehen: Das Seil wird um die Baumstämme gespannt, so dass sich die Kinder gut daran halten können. Zeit stoppen.
- Bäume erkennen: Blind einen Baum abtasten und ihn nachher suchen. Anzahl Punkte pro gefundenem Baum.



Werken

Waldgeist (Bastelarbeit für die Mädchen)

Material: Styroporkugel Durchmesser 8 cm, weisses Klebeband, Papier (Küchenpapier, Zeitung, Toilettenpapier), Kleister, Gipsbinde, Draht, Stoff, Vorhangstoff, Garn, Nägel, 3 Rundschrauben, 2 Holzlatten, 3 × 10 cm, Schafwolle, Moos, Flechten für die Haare, Heissleim, Farbe zum Bemalen

Kopf: Pappmaché herstellen: Papier in kleine Stücke reissen, mit heissem Wasser übergossen und über Nacht stehen lassen. Mit dem Pürrierstab wird der Papierfaserbrei zerkleinert. In einem Sieb lässt man die Masse abtropfen, gibt sie nachher in ein Tuch und drückt möglichst alle Flüssigkeit heraus. In einer Plastikschüssel wird ein dick angerührter Kleisterbrei dazugegeben.

Mit dieser Masse werden die Styroporkugel überzogen und Mund, Nase, Ohren und Lippen geformt. Die Nase kann mit Draht vorgeformt und mit Klebeband umwickelt werden.

Anstelle von Pappmaché kann die Styroporkugel auch mit Gipsbinden umwickelt werden. Der getrocknete Kopf wird mit Farbe bemalt.

Kleid: 2 bis 3 rechteckige Stoffstücke (z.B. Vorhangstoff) aufs Format 60 × 30 cm zuschneiden oder Streifen mit groben Stichen zusammennähen und in der Breite falten. In der Mitte bei 15 cm die Stoffe mit Garn zusammennähen, umwickeln und mit einem Nagel von unten im Kopf befestigen. Einen 30 cm langen Garnfaden um einen Nagel binden und diesen oben am Kopf befestigen. Haare aus Schafwolle oder Flechten von Bäumen aufkleben.

Zwei kurze Holzlatten werden mit einer Ringschraube zu einem Kreuz zusammengefügt. Das Garnstück vom Kopf wird an dieser Schraube befestigt. Mit zwei weiteren Ringschrauben kann man je zwei Garnstücke im Kleid befestigen, so dass damit wie Arme entstehen. Der Waldgeist lässt sich mit dem Holzkreuz wie eine Marionette spielen.



Tiere herstellen

Ballone lassen sich mit Kleister und Zeitungspapier umkleben. Mit Eierkarton, Karton oder Draht lassen sich Schwänze, Füsse etc. formen.



Die Figuren müssen vor dem Bemalen gut ausgetrocknet werden.

Es ist wichtig, dass den Mädchen gesagt wird, dass sie am Freitag ein Theater einstudieren können und dazu vielleicht noch Tiere brauchen.

Materialbezug: OPITEC (www.opitec.ch), www.aduis.ch, Coop Bau+Hobby

Waffenproduktion – Basteln für die Knaben

Material: Holzplatten, Karton, Schnur, Leder, Draht, Farbe, Werkzeug

Es werden Helme, Schwerter und Schilder gebastelt. Die Knaben versuchen, eigene Möglichkeiten zu entwickeln. Die Leiter helfen ihnen dabei.

3. Tag: «Ich wage etwas»

Mittagessen in Gruppen

Um 11 Uhr fasst jede Gruppe einen Kessel mit verschiedenen Esswaren (siehe unten). Die Kinder werden in «Familien» eingeteilt mit einer jugendlichen Leitperson. Die Gruppe überlegt, was sie mit den zugeteilten Nahrungsmitteln kochen will. Bei den Küchenverantwortlichen können sie den Rest für ihr Menü holen. Für die Besprechung sind 5 Minuten eingeplant. Ihre Nahrungsmittel können sie nur begrenzt erweitern, z.B. mit Salatsauce, Bouillon, geriebenem Käse für Risotto oder Zucker und Zimt für Milchreis.

Es darf nicht getauscht werden. Jede Familie ist für sich selber verantwortlich und hat eine eigene Feuerstelle. Die erwachsenen Leiter essen aus dem Rucksack, Käse, Wurst und Brot.

- 1. Gruppe: Würste, Hörnli, Erbsen (Hörnli mit Erbsen gekocht, gebratene Würste)
- 2. Gruppe: Reis, Äpfel, Karotten (Risotto mit Käse, Bratäpfel, Rüeblli mit Quarksauce)
- 3. Gruppe: gehacktes Rindfleisch, Kartoffeln, gekochte Randen (Gehacktes, Salzkartoffeln, Randensalat)

- 4. Gruppe: Kartoffeln, Raclettekäse, Suppengemüse (Salzkartoffeln, Käse in Aluformen, Salat)



Mutprobe

Die Leitenden suchen eine Wegstrecke im Gelände, welche sich gut eignet, im Dunkeln begangen zu werden. Es sollte keine grossen Steine oder vorstehenden Wurzeln haben. Der Weg wird

3 Aktivitäten und Spiele

mit Lichtern, Kerzen in Gläsern, Petrollampen etc. im Abstand von 5 bis 10 Metern ausgeleuchtet. Die ganze Gruppe geht bis zum Start. Dort bekommt jedes Kind eine Kerze im Glas. Alle stehen im Kreis. Die Leiter zünden die Kerzen der Kinder an. Gemeinsam wird ein Lied gesungen, z. B. «Hewenu schalom».

Die Kinder begehen den Weg schweigend alleine oder zu zweit in einem grossen Abstand. Am Ziel werden sie von einem Leiter empfangen. Dort liegen Blachen auf dem Boden. Eine Geschichte und Lieder runden den Abend ab.

Dazu empfehlenswerte Geschichten:

- Max Bolliger: «Wie Georg den Drachen bezwang», Herder: Wie Georg den Drachen bezwang, Beatus, Christopherus, Magnus, Hieronymus
- Geschichte aus «Schweizersagen» vom Globi-Verlag

- Geeignete Märchen der Gebrüder Grimm: Rumpelstilzchen, Das blaue Licht, Jorinde und Joringel, Der Eisenhans, Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet.



4. Tag: «Ich bin übermütig!»

Mädchen: «Wellness-Programm»

Massage

Jedes Mädchen holt sich ein Bade- oder Frottiertuch und eine Wolldecke. Im grössten Raum oder in zwei Gruppen, getrennt nach dem Alter, bereiten sich alle eine weiche Unterlage. Die Mädchen liegen auf ihr «Bett». Zwischen den Kindern muss ein Abstand sein. Leise Entspannungsmusik läuft. Zwei Kinder wechseln sich beim Massieren ab.

Rückenmassage

Ein Kind liegt auf dem Bauch. Das zweite Kind kniet neben ihm. Die Wirbelsäule ist wie ein Fluss und darf nicht berührt werden. Eine Leiterin erzählt, was der Bäcker mit dem Teig macht:

- Er knetet den Teig. Der Rücken wird sanft durch Kreisbewegungen geknetet.
- Der Teig wird ausgerollt. Mit den Handballen wird über die beiden Seiten des Rückens gefahren.

- Nachher werden Guetzli ausgestochen. Mit dem Finger zeichnet das Kind Formen auf den Rücken.

Tierli-Massage

Die Leiterin erzählt, welches Tier auf dem Rücken läuft (Achtung Wirbelsäule!), eine Schlange kriecht, das Pferd hüpf, der Vogel pickt, der Elefant stampft...

Garten-Massage

Die Leiterin erzählt, was der Gärtner alles macht. Dies wird mit den Händen auf dem Rücken umgesetzt: Umstechen, Beete einteilen, es regnet, Wege stampfen, säen, rechen, hacken, ernten...

Katzenpfoten-Massage

Die Katze läuft auf Samtpfoten über den ganzen Körper, von den Fingerspitzen bis zu den Zehen. Die Leiterin gibt Anweisungen. Die Katze schleicht um die Schultern und läuft langsam das linke Bein hinunter...

Fussmassage

Zwei Kinder wechseln sich ab. Das erste Kind badet seine Füße im warmen Wasser und trocknet sie nachher gut ab.

Das erste Kind legt sich mit dem Rücken auf das «Bett». Das zweite Kind kniet zwischen die Füße. Es nimmt einige Tropfen Öl (Thymianöl, Massageöl) in die Hände. Nun werden nach Anleitung die einzelnen Zehen, zwischen den Zehen, der Fussrücken massiert. Zuerst wird ein Fuss fertig massiert, dann wird gewechselt. Nachher nimmt das zweite Kind ein Fussbad und wird vom ersten Kind massiert.

Handpeeling

Zu einer Tasse Zucker wird ein wenig Olivenöl gemischt. Damit können die Mädchen sich selber die Hände massieren. Die Haut wird sehr weich und fein. Sie können sich gegenseitig die Fingernägel schleifen und mit Nagellack bemalen.

Gesichtsmaske

Eine Gesichtsmaske wird aus Magerquark und einer Salatgurke hergestellt. Die Gurke wird fein geraffelt und mit dem Quark verrührt. Für das Abdecken der Augen benötigt man zwei Rädchen Gurke. Das erste Kind legt sich auf das «Bett». Es hat seine Haare mit einem Tuch eingepackt. Das zweite Kind deckt dem liegenden Kind die Augen



mit Gurkenrädchen ab. Nachher streicht es ihm mit einem Löffel die Quarkmasse ins Gesicht. Die Kinder bleiben 10 Minuten lang ruhig liegen. Musik läuft. Dann nehmen sie die Gurken von den Augen und waschen sich die Quarkmasse

ab. Nach dem Trocknen cremen sie ihr Gesicht sorgfältig ein. Dann wird gewechselt.

Sogar die jüngsten Mädchen haben diesen Morgen genossen. Wer nicht am Programm teilnehmen wollte, konnte in der Küche beim Zubereiten des Birchermüslis gut gebraucht werden.

Seifenproduktion

Material: Plastikunterlage, Schüssel oder Becken, Messer, Wallholz, Ausstechformen

Zutaten für 10 Kinder:

- 500 g Seifenflocken
- 6 Esslöffel Mandelöl
- 6 Esslöffel Wasser
- Duftöl
- Lebensmittelfarbe

Anleitung: Die Seifenflocken werden in die Schüssel gegeben. Zusammen mit Mandelöl, Lebensmittelfarbe, Duftöl und Wasser wird alles von Hand geknetet, bis eine kompakte Masse entsteht. Dann können die Kinder ihre Seifen formen. Die fertigen Seifen müssen noch etwas ausgetrocknet werden.

Säckchen oder Schachtel falten aus Papier

Eine Kopiervorlage dazu finden Sie unter www.kik-verband.ch/wzk/mut herunterladbar.

Mutkissen

Die Mädchen müssen ein altes T-Shirt mitnehmen, das zerschnitten werden kann (auf dem Lagerzettel vermerken!). Damit wird ein Kissen gestaltet. Zeitaufwand: 1 bis 2 Stunden

Material: 1 kg Stopfwatte für 5 Kissen, Nähzeug, Knöpfe, Stoffresten, Stoffmalstifte, Garn, getrockneter Lavendel, Nähmaschine

Auf das T-Shirt wird die Form des Kissens aufgezeichnet. Für die Naht müssen 2 cm zugegeben werden. Nachher wird die Form ausgeschnitten.

3 Aktivitäten und Spiele



Die Mädchen können zuerst ein Papiermuster herstellen und dieses nachher auf das T-Shirt stechen. Die Naht wird mit der Nähmaschine oder von Hand zusammengenäht. Es muss ein Stück offen gelassen werden zum Ausstopfen. Vor dem Stopfen kann das Kissen mit Stoffmalfarbe gestaltet werden. Zusammen mit der Stopfwatte wird Lavendel ins Kissen gefüllt, damit es fein duftet. Die Mädchen gestalten ihr Kissen individuell aus.

Knaben: «Knappenausbildung und Ritterschlag»

Die Knaben und Männer verlassen das Haus mit voller Waffenmontur (Anleitung siehe Seite 38), Sie halten sich auf dem Lagerplatz auf. Bei Regen muss ein Blachendach für einen trockenen Platz sorgen. Das Mittagessen wird am Feuer eingenommen.

5. Tag: «Zusammen mutig sein»

Mittagessen in Gruppen

Die Kinder werden in vier Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Kochkessel mit nur einem Nahrungsmittel: 1. Gruppe: Kartoffeln, 2. Gruppe: Rüebl, 3. Gruppe: Fleisch, 4. Gruppe:

Die Spiele und Wettbewerbe werden in Vierergruppen abgehalten, je ein Oberstufen-Schüler ist Gruppenleiter. Jede Gruppe bekommt eine Auszeichnungskarte, auf welcher die Resultate eingetragen werden.

Eine ausführliche Liste der Posten, der Beschreibung, Materialliste, Wertung und die Auszeichnungskarte finden Sie unter www.kikverband.ch/wzk/mut herunterladbar.



Stilles Abendessen

Die Tische werden mit weissem Tischpapier bespannt. Bei jedem Teller liegen zwei Filzstifte. Nach dem Tischlied herrscht absolutes Schweigegebot! Die Kinder und Leiter dürfen nur schriftlich kommunizieren. Die kleinen Kinder zeichnen. Das Servicepersonal schreibt wichtige Informationen auf Zettel.

Wir haben festgestellt, dass diese Art des Essens viel länger dauert – und auf Wunsch der Kinder jedes Jahr wiederholt werden muss!

Zündhölzer, Brot und Gewürze. Ziel ist es, dass die Gruppen miteinander verhandeln und die Lebensmittel gleichmässig unter sich verteilen. Jede Gruppe sollte genügend zu essen haben und Leiter/innen dazu einladen. Die Leiter erhalten das Dessert für alle.



Lagerabzeichen brennen

Material: Holzkohle, grosse Konservendüchse ohne Boden, Hammer, grosser Nagel

Den Boden einer grossen Konservendose (Inhalt 5 kg) herausschneiden, so dass nur noch der



Mantel übrig bleibt. Mit einem Nagel werden im unteren Teil der Konservendose Löcher in die Büchse geschlagen. Die Büchse wird im Freien mit drei grossen, flachen Steinen abgestützt, so dass sie etwa 1 bis 2 cm vom Boden (Kies, Sand) erhöht sicher steht.

Es werden 2 bis 4cm Holzkohle eingefüllt und das Brenngut darauf verteilt. Die Tonobjekte dürfen sich nur punktuell berühren, nicht aber so, dass Fläche auf Fläche zu liegen kommt. Abwechslungsweise Holzkohle und Brenngut einfüllen und mit einer Schicht Holzkohle abschliessen. Die Holzkohle wird von unten her angezündet. Falls der Verbrennungsprozess sehr rasch vor sich geht (Luftzug) und Flammen aus dem Kessel schlagen, muss die Sauerstoffzufuhr mit Hilfe eines Backblechs als Deckel gedrosselt werden. Der Brand soll überwacht werden. Er dauert ca. 2 Stunden. Es muss von Zeit zu Zeit Holzkohle nachgelegt werden. Die Anhänger müssen gut ausgekühlt werden.

Alternative: Mit Material von FIMO- oder JOVI-Modelliermasse kann das Brennen ausgelassen werden. Die geformten Anhänger müssen gut austrocknen. Nachher können sie mit beliebigen deckenden Farben bemalt und lackiert werden.

Lagerhalstücher bemalen

Die Tücher sind vorbereitet und wurden aus alten Leintüchern hergestellt. Leintücher sind billig in Brockenstuben zu kaufen oder es genügt ein Anschlag im Dorfladen. Mit Stoffmalstiften wird eines der Lagerabzeichen aufgemalt. Oft sammeln die Kinder nachher die Unterschriften der Teilnehmenden. Auf der Heimreise tragen alle die Lagerhalstücher.

Waldgeist-Theater einstudieren

Thema: Treff der Waldgeister! Achtung, Waldgeister! Da braucht es Mut!

Die Mädchen üben ein Theaterstück in Gruppen ein und spielen es den andern vor.

Tischtheater

Aus farbigem Papier Tannen und Bäume ausschneiden und mit Klebeband an die vordere Tischkante kleben. Die Spieler knien zum Spielen auf dem Tisch. Aus Karton können noch



3 Aktivitäten und Spiele

weitere Personen ausgeschnitten werden. Oben werden mit Klebeband Stäbchen befestigt. Damit können die Spieler die Figuren über die Bühne führen.

Im Wald zwischen den Bäumen

Die Spieler stehen hinter einem Busch und spielen mit den Geistern, indem sie die Arme ausgestreckt halten.

Im Türrahmen

Leintuch über eine Holzplatte spannen und im Türrahmen befestigen. Die Kartonfiguren werden mit Stäben von unten geführt.

Leiterentführung/Schnitzeljagd durchs Dorf

Material für die Schnitzeljagd: Sägemehl oder Strassenkreide, Entführungsbrief, Suchkarten. Eine Leitergruppe bereitet die Entführung vor.

Ablauf: Die Kinder sollten beschäftigt sein oder an der Aufführung des Geistertheaters teilneh-

men. Ein Leiter wird ans Telefon gerufen, kommt aufgeregt zurück und meldet die Entführung eines Leiters.

Oder es bringt eine für die Kinder unbekannt Person einen Brief, auf dem mit Zeitungspapierbuchstaben die Entführung eines Leiters steht. Am Telefon oder im Brief wird der Ort angegeben, wo eine weitere Information zu finden ist, wie man allenfalls zum Ort findet, wo sich der entführte Leiter aufhalten könnte, oder eine Lösegeldforderung (Schokoladengeld).

Der Aufenthaltsort des entführten Leiters sollte von verschiedenen Richtungen angelaufen werden, damit die Suchtrupps in kleinere Truppen eingeteilt werden können. Die Wege sind mit Sägemehl gekennzeichnet. Es sollte auch Irrspuren geben.

Liegt eine Lösegeldforderung vor, sollten vor dem Ziel die Entführer (mit Masken) auf die Suchtrupps warten und mit ihnen verhandeln. Die Entführung sollte den kleinen Kindern keine Angst einflößen, aber für die grösseren trotzdem ein Erlebnis sein.



Ein Gruppenfoto gehört zu jedem Lager!



Weitere Lagerhefte



WzK Lager 1: «Als Israel in Ägypten war»

Sieben Tage im Leben der Geschwister Mose, Mirjam und Aaron. Jeder Lagertag mit biblischer Geschichte, Vertiefungen, Spielen, allgemeinen Gesellschaftsspielen und einem Abendprogramm.

WzK Lager 3: «Für Christus unterwegs»

Aus dem Leben des Apostels Paulus. Jeder Lagertag umfasst einen «Wegweiser», ein Tageslied, eine Einstimmung, eine biblische Geschichte, Vertiefungen, Bastelarbeiten, Beschäftigungen, ein Abendprogramm und ein Abendgebet.

WzK Lager 4: «Josef und seine Brüder»

Aufbau wie Lagerheft 3.

WzK Lager 5: «Der Weg in die Freiheit»

Mit dem Volk Israel unterwegs ins gelobte Land. (Aufbau wie Lagerheft 3.)

WzK Lager 6: «Muure»

Aus dem Inhalt: Material, das sich in allen Sequenzen verwenden lässt – Das Lagerlied – Mauern, die schützen: Nehemia – Mauern, die trennen: Jericho, Zacharias – Mauern, die reden: Belsazzar, Klagemauer – Familiengottesdienst.

WzK Lager 7: «BeHÜTet»

Kinder sollen erleben können, was «behütet-sein» heisst, sowohl in der gemeinsamen Lagerwoche wie auch vor- und nachher, in ihren Familien und in ihrem sozialen Umfeld. Es soll gezeigt werden, dass Gott uns behütet und dass er auch uns einsetzt, um ihm dabei zu helfen.

WzK Lager 8: «Knöpfe»

Es gibt kleine, feine, runde, eckige Knöpfe. Solche, die man hört, wenn sie bewegt werden, und andere, die sich leise hinter den grösseren verstecken. Solche, die aneinander kleben, und andere, die viel Platz brauchen ...

WzK Lager 8/2007: «Von Kopf bis Fuss»

Jeder Lagertag ist einem Körperteil gewidmet. Zu Kopf, Füßen, Händen, Augen und Ohren sind verschiedene Geschichten, Lieder, Spiele und tolle kreative Gestaltungsmöglichkeiten vorgestellt.

WzK Lager 1/2010: «Zeitmaschine»

Von der Urzeit über die Römer, das Mittelalter, die bürgerliche Zeit und einen Blick in die Zukunft ist jeder Tag einer eigenen Epoche gewidmet.

Weitere Informationen und eine Online-Bestellmöglichkeit finden Sie unter www.kik-verband.ch/lagerhefte



Lager-Handbuch «Kids first»

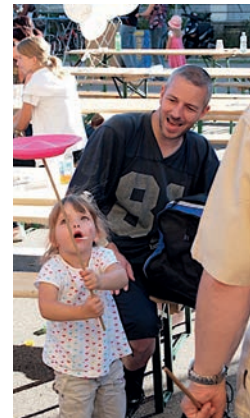
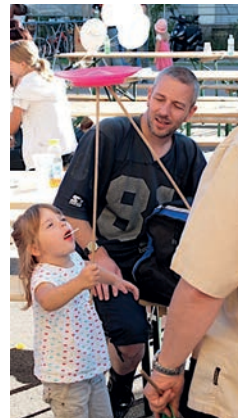
Christliche Kinderlager gut geplant; 151 Seiten

Die Freizeit mit Kindern im Rahmen eines Lagers soll sinnerfüllt gestaltet werden. Was bedeutet «christlich» in diesem Zusammenhang? Gott und Glaube werden in der Gemeinschaft erlebt. Darum widmet sich der zweite Teil der Umsetzung von Glaubenserfahrungen im Erlebnishorizont der Kinder – mit konkreten Vorschlägen zur thematischen Arbeit. Der dritte Teil ist eine Fundgrube an Tipps und Ratschlägen zu Planung, Organisation und Gestaltung eines Lagers.



Akademie für Spiel und Kommunikation

Weiterbildungen: **Spielprojektleiterin/Betreuung von Schulkindern/Spieltherapie**
Spielpädagogisches Intensivseminar (SPS 27) 28. Oktober 2013 – 24. Januar 2014
Teamausflug ins Spielhotel mit Mittagessen jederzeit nach Absprache



Akademie für Spiel und Kommunikation
Hauptstrasse 92
3855 Brienz am See

Tel. 033 951 35 45
Fax 033 951 35 88
E-Mail ask.brienz@bluwin.ch

Kursdaten und Unterlagen auf Anfrage
Informationen und Anmeldung
www.spielakademie.ch

Textnachweis

Alle Ideen und das Fotomaterial wurden von Pfr. Ueli und Barbara Friedinger, 9621 Oberhelfenschwil, zur Verfügung gestellt.

Bildnachweis

Titelbild: Oleg Mitiukhin/iStockphoto.com
Weitere Bilder: siehe Textnachweis.

Manna oder Wachteln?

Suchen Sie Material zu einem bestimmten Thema?
Unter www.kik-verband.ch/wzk werden Sie fündig!

Alle «Wege zum Kind» der letzten Jahre mit Inhaltsverzeichnis, Zusammenfassungen, Leseproben und vielem mehr! Sie können die Hefte auch direkt nachbestellen.

Suchen Sie nicht nur nach Thema (z.B. «David», «Steine» oder «heilen»), sondern auch nach Bibelstellen! Der Stoffplan (seit 1990) – nach Bibelstellen und Erscheinungsdatum geordnet –, wird laufend aktualisiert.



Zum Heft empfohlene KiK-Produkte

1 Taschenmesser

Das KiK-Sackmesser – für ein Lager unentbehrlich! Marke «Victorinox», CH-Qualität. Klingen wie abgebildet, mit Pinzette und Zahnstocher. Lassen Sie auf dem Messer einen Namen eingravieren! (Lieferfrist mit Namen ca. 3 Wochen.)

357-1 Messer «Kolibri» (Vogel) Fr. 16.—
 952 Messer-Kettchen Fr. 4.50
 999 Gravur pro Name Fr. 4.—

2 Dynamo-Taschenlampe

Die ideale Taschenlampe für jede Nachtaktion im Kinderlager! Die Batterien haben eine Leuchtkapazität von mehreren Stunden (pro Minute kurbeln bis zu 30 Min. Licht!). Mit eingebautem Karabinerhaken und kleinem Kompass.

3707 Dynamo-Taschenlampe Fr. 19.50

3 Regenschirm

Bringen Sie Farbe in den grauen (Lager-)Regen-tag! Erwachsenengrösse (Durchmesser 95 cm), mit Holzgriff und dem Kolibri.

320-2 Regenschirm Fr. 16.—

4 Kolibri-Hit-CD

23 ausgewählte Lieder auch fürs Lager aus dem «Kolibri», die besonders hitverdächtig sind. Beachten Sie unter www.kik-verband.ch/kolibri auch das umfangreiche Zusatzmaterial!

5205 Kolibri-Hit-CD Fr. 18.50

5 T-Shirt «Kolibri»

Wie wärs mit einem Lager-T-Shirt? Neben dem Kolibri-Logo kann z. B. auf der Rückenseite das Thema «Mut tut gut» aufgedruckt werden!

Ausverkauf, «Es hät, solang's hät!»

361 Grösse 6/116 nur Fr. 8.– (statt Fr. 15.–)

362 Grösse 8/128 nur Fr. 8.– (statt Fr. 15.–)

365 Grösse M nur Fr. 8.– (statt Fr. 17.–)

366 Grösse L nur Fr. 8.– (statt Fr. 17.–)

367 Grösse XL nur Fr. 8.– (statt Fr. 17.–)



Viele weitere Artikel finden Sie in unserem Gratis-Prospekt oder unter www.kik-verband.ch!



KiK-Verband

Chileweg 1 · CH-8415 Berg am Irchel
 Tel 052 318 18 32 · Fax 052 318 21 14
 info@kik-verband.ch · www.kik-verband.ch



Bestellungen:

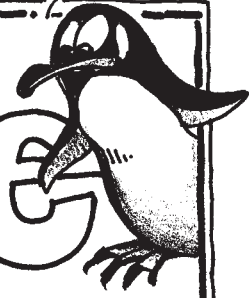
Tel 052 318 18 32

Fax 052 318 21 14

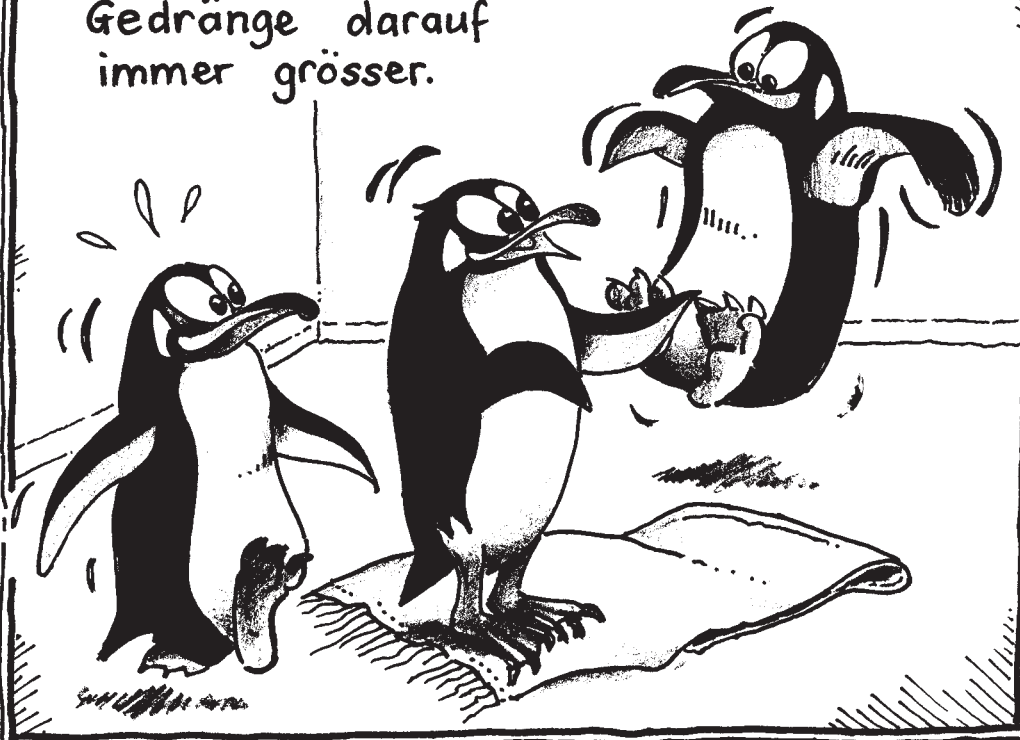
www.kik-verband.ch



Pinguine



Im Raum sind z.B. 3 Wolldecken ausgebreitet. Wir bewegen uns wie Pinguine zur Musik. Sobald der Spielleiter unterbricht, flüchten sich alle auf eine der Eisschollen. Wenn Musik und Bewegung weitergehen, werden die Decken 1x zusammengefaltet. So wird durch die Eisschmelze die Eisfläche immer kleiner und das Gedränge darauf immer grösser.



Spielvorschläge von Hans Fluri, illustriert von Marianne Heri-Hänggi