



### Theologische Werkstatt

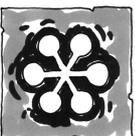
Wieso sollte man sich auf dem schwereren Weg aufhalten und durch das engere Tor gehen? Welche Motivation gibt es, dass man eben nicht durch das breitere Tor geht und den Weg geht, der auf den ersten Blick als angenehmer erscheint? Und es kann sein, dass man auf diesem Weg eher allein ist, da der andere Weg, für die Mehrheit der Menschen, besser erscheint. Trotzdem sollte man sich in keiner Lebenslage von solchen Situationen einschüchtern lassen. Das heißt man kann und soll ruhig einmal gegen den Mainstream schwimmen, auch, wenn der Weg dadurch etwas beschwerlicher wird. Aber die versprochene Belohnung wird das entschädigen.

Wahrscheinlich kam jeder schon einmal in eine Situation, in der er dachte „Wieso mache ich das überhaupt? Lohnt sich das?“ Diese Bibelstelle macht Mut nicht aufzugeben. Sie sagt eindeutig, dass der richtige Weg eben nicht der einfachere ist. Auch das müsste jedem aus dem eigenen Leben bewusst sein. Aber ist nicht die Freude, wenn man ein Ziel erreicht hat Entschädigung genug?



### Einstieg

Zu Beginn der Jungscharstunde wird die Eingangstür zum Jungscharraum mit einem Karton zugeklebt. Der Karton hat zwei Eingänge, einen großen und einen kleineren. Die Jungscharkinder dürfen wählen, durch welchen der Eingänge sie ins Zimmer gehen. Anschließend fragen die Mitarbeitenden, wieso sie sich für den entsprechenden Eingang entschieden haben. Jedes Kind darf seine Antwort sagen. Danach liest man gemeinsam die Bibelstelle (Matthäus 7, 13-14).



### Spiele

#### Spiel 1: „1, 2, oder drei“

Dieses Spiel orientiert sich an der bekannten Kinderfernsehsendung. Dabei werden Quizfragen gestellt und die Antwortmöglichkeiten räumlich aufgeteilt. Um die Frage zu beantworten müssen sich die Kandidaten dem richtigen Lösungsvorschlag zuordnen. Dies

kann auf vielfältige Weise geschehen. Zum Beispiel kann man mit Klebeband oder Kreide drei nebeneinander liegende Felder auf dem Boden markieren. Um Missverständnisse zu verhindern sollte man diese auch klar mit 1, 2 und 3 kennzeichnen. Zu Beginn des Spiels teilt man die Teilnehmer in drei bis vier gleich große Gruppen mit jeweils 3-5 Teilnehmern. Nun werden Fragen gestellt und zu jeder Frage werden drei Antwortmöglichkeiten gegeben, die mit 1, 2 und 3 nummeriert werden. Sind alle Antwortmöglichkeiten verlesen, müssen sich die Teilnehmer der Antwortmöglichkeit zuordnen, die sie für richtig halten. Nach etwas Bedenkzeit unterbricht der Spielleiter mit den Worten „1, 2 oder 3 – letzte Chance vorbei“ (Es reicht auch ein einfaches Stopp). Ab diesem Moment dürfen sich die Teilnehmer nicht mehr aus ihrem Feld bewegen und die Frage wird aufgelöst. Für jeden Teilnehmer, der im richtigen Feld steht erhält die Mannschaft einen Punkt. Gewonnen hat die Mannschaft die am Ende die meisten Punkte hat.

*Material: Fragen, Felder, Klebeband oder Kreide*

*Dauer: Flexibel, jedoch mindestens ca. 20 Minuten*

#### Spiel 2: Countdown-Verstecke

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Variation des klassischen Versteckspiels. Man benötigt einen Fänger. Dieser geht in die Hocke und zählt (sehr) laut bis 20 oder 30. In dieser Zeit suchen sich alle anderen ein Versteck. Hat der Suchende fertig gezählt steht er auf und schaut, ob er jemanden sieht. Entdeckt er einen Mitspieler, ruft er laut dessen Namen. Dieser Spieler ist dann verbrannt. Wichtig ist, dass der Suchende maximal drei Schritte gehen darf. Findet der Fänger keinen anderen Mitspieler mehr, so geht er wieder in die Hocke und zählt auf 19 bzw. 29. In dieser Zeit müssen alle, die sich versteckt haben aus ihrem Versteck hervorkommen, zum Sucher rennen, bei diesem abschlagen und sich ein neues Versteck suchen. Wer nicht rechtzeitig ein neues Versteck findet wird natürlich vom Suchenden verbrannt. Hat der Sucher fertig gezählt darf er wieder maximal 3 Schritte gehen und versuchen seine Mitspieler zu finden. Findet er niemanden mehr beginnt er wieder zu zählen. Auf eine Zahl weniger als in der Runde davor. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser gewinnt die Runde und ist in der nächsten Runde der Sucher.

*Dauer: 20 Minuten*

#### Spiel 3 Barfußparcours:

Um sich einen eigenen Barfußparcours zu bauen braucht man kaum Material. Man nehme



lediglich Gefäße, Schuhkartons oder Plastikwannen eignen sich sehr gut, und befüllt diese mit Dingen, wie zum Beispiel Kies, Sand, zerknülltes Papier, Stroh, Wasser oder Gras. Die Teilnehmer teilen sich in Zweiergruppen auf, wobei einer die Augen verbunden bekommt und der andere für die Sicherheit des anderen zuständig ist. Der Blinde soll nun beschreiben, was er oder sie an den Füßen spürt. Vielleicht errät die Person ja sogar, was sich unter seinen Fußsohlen befindet. Dies dient dazu seinen Weg einmal mit anderen Sinnen wahrzunehmen und schafft ein ganz anderes Bewusstsein für die eigene Umgebung. Danach fragt der Mitarbeitende den Teilnehmer nach seinen Empfindungen und Wahrnehmungen während des Parcours.

*Material: Plastikwannen, Schuhkartons, oben genannte Materialien, oder selbst gewählte Gegenstände*

*Dauer: 20 – 30 Minuten*

**Zum Abschluss der Jungscharstunde** lesen die Mitarbeitenden die Bibelstelle den Kindern vor:

<sup>13</sup>Geht durch das enge Tor! Denn das Tor zum Verderben ist breit und ebenso die Straße, die dorthin führt. Viele sind auf ihr unterwegs.

<sup>14</sup>Aber das Tor, das zum Leben führt, ist eng und der Weg dorthin schmal. Nur wenige finden ihn. (Gute Nachricht)



## Gebet

*„Guter Gott, wir möchten gerne den Weg zum Leben finden und gehen, aber manchmal ist es schwer nicht einfach mitzumachen. Sei du bei uns und schenk uns den Mut auch gegen den Strom zu schwimmen. Amen“*



## Lieder

*JSL 125 Sei ein lebendiger Fisch*

*JSL 96 Es ist ein guter Weg*

*JSL 53 Wohl dem, der nicht wandelt*

Lieder aus „Jungscharlieder“ ,2003, ISBN 3-87571-045-2 oder 3-87571-046-0

von Christian Steiner und Hariolf Schenk



## Aktion

**Türsuche**

Die Jungscharkinder werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält eine Einmalkamera. Mit dieser müssen die Gruppen durch die Stadt laufen und die größten und kleinsten Türen der Stadt fotografieren. Die Fotos müssen abwechselnd gemacht werden. Nach zwanzig Minuten trifft man sich an einem zuvor ausgemachten Treffpunkt wieder. Die Mitarbeitenden lassen die Bilder bis zur nächsten Jungscharstunde entwickeln. Seid gespannt wer die größte bzw. die kleinste Tür fotografiert hat.

Alternativ können die Bilder auch mit Handys oder Digitalkameras aufgenommen werden.

*Material: Kameras*

*Dauer: 20 Minuten*