



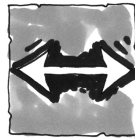
Theologische Werkstatt

Lies die Bibelstelle
Matthäus 25, 1-13

In diesem Gleichnis erzählt Jesus von den Brautjungfern, die auf den Bräutigam warteten. Die einen hatten sich gut vorbereitet und alles gut geplant. Die anderen hatten sich nicht gut vorbereitet und auch kein Reserveöl für ihre Öllampen mitgenommen. Diejenigen, die sich vorbereitet hatten, konnten den Bräutigam empfangen und waren beim Fest dabei. Die anderen nicht.

nicht da als der Bräutigam kam. Sie durften deshalb auch nicht mitfeiern.

Lese mit den Kindern die o.g. Bibelstelle.



Gespräch

Wie bereitest Du dich vor ,

- wenn du eine Klassenarbeit hast?
- wenn du Sport machst?
- wenn du in den Urlaub gehst?
- wenn du Geburtstag feierst?



Fragen an die JS-Mitarbeitenden

Auf was bist du vorbereitet?

- Bist du immer vorbereitet für deine Jungschar?
- Hast du dich gut vorbereitet, dass du die Bibelgeschichte spannend und kindgerecht erzählen kannst?
- Überlege, ob du bereit bist und dich vorbereitet hast, wenn Jesus dich braucht.



Gebet

Die Kinder dürfen zu der Frage „Was kannst du tun, um auf Jesus vorbereitet zu sein?“ auf Zettel schreiben, wie sie sich auf Jesus vorbereiten wollen. Diese dürfen sie dann im Gebet vorlesen.

Mitarbeitender: „Vater im Himmel hör auf unsere Gebete und hilf, dass wir vorbereitet sind, indem wir: Kinder dürfen nun ihre Zettel vorlesen.“

Mitarbeitender: „Danke Jesus, dass du immer für mich da bist und ich mich auf Dich verlassen kann. Hilfe mir, dass auch ich bereit bin, wenn Du mich brauchst. Amen“



Einstieg

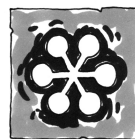
Auf die Plätze...fertig... los!

Der Startschuss knallt und die Sportler laufen los, um als Erste ins Ziel zu kommen. Bevor das Rennen losgeht, muss ein Sportler sehr lange trainieren. Dann kommt der große Tag. Alle Sportler gehen an den Start, hoch konzentriert knien sie in den Startlöchern und warten auf den Startschuss. Jeder Muskel ist angespannt, die Augen auf das Ziel gerichtet. Wer zu früh startet wird disqualifiziert. Wer zu spät losrennt hat keine Chance mehr. Also nur der, der bereit ist, gut vorbereitet und zur rechten Zeit losläuft, hat Aussichten zu gewinnen.

So ähnlich ging es den Brautjungfern im Gleichnis von Jesus.

Die Brautjungfern, die sich gut vorbereitet hatten, ihre Öllampen gefüllt und auch Reserveöl mitgenommen hatten, waren bereit als der Bräutigam kam und durften mit den Hochzeitsgästen feiern.

Die anderen Brautjungfern, die nicht vorbereitet waren und deren Öl ausgegangen war, waren



Spiele

Komm mit Lauf weg (Reaktionspiel)

Wir bilden einen großen Kreis. Ein Spieler läuft um den Kreis und tippt einem anderen Mitspieler auf die Schulter. Dazu ruft er entweder „Komm mit“ oder „Lauf weg“. Wenn er „Komm mit“ ruft, versucht der andere Mitspieler ihm hinterher zu laufen und ihn zu fangen, bevor der Weglaufende in die freie Lücke läuft. Ruft der Spieler „Lauf weg“ muss der Mitspieler in entgegengesetzter Richtung laufen und versuchen vor dem ersten Spieler in die freie Lücke zu kommen.

Erbsen klopfen (Reaktionsspiel)

Wir nehmen einen Klarsichtschlauch ca. 40 cm lang. Ein Mitarbeiter hält diesen Schlauch und lässt immer wieder eine Erbse durchrollen. Der Spieler versucht die Erbse mit einem Gummi



oder Holzhammer zu zerschlagen, sobald diese unten aus dem Schlauch herauskugelt. Gut geeignet ist ein Holzklotz oder eine Steinplatte auf der man mit dem Hammer schlagen kann. Wer trifft die meisten Erbsen?

Material: Schlauch Erbsen, Hammer, Holzblock
Sackhüpfen (Wettlaufspiel)

Jede Gruppe bekommt einen Kartoffelsack. Wer hüpfert am schnellsten eine vorgegebene Strecke? Beim Erreichen des Zieles bekommt der nächste Spieler der Gruppe den Sack und weiter geht es. Welche Gruppe schafft es am schnellsten, dass alle Spieler die Strecke gehüpft sind.

Material: Kartoffelsäcke

Schlauchwettlauf (Wettlaufspiel)

Jede Gruppe bekommt einen Fahrradschlauch. Alle Spieler der eigenen Gruppe stehen im Schlauch. Der Schlauch wird auf Hüfthöhe von den Spielern gehalten. Welche Gruppe läuft die vorgegebene Strecke am schnellsten ab.

Alternative: Wir bauen einige Hindernisse ein. Slalom mit Stecken oder Seilen, um darüber oder darunter hindurch zu hüpfen.

Sockeln (Geschicklichkeitsspiel)

Immer zwei Spieler stehen sich im Abstand von ca. drei Metern gegenüber. Sie stehen jeweils auf einer umgedrehten Sprudelkiste. Beide halten ein dickes Seil fest in den Händen. Der Mitarbeiter gibt das Zeichen, dann müssen die Spieler das Seil vorsichtig anspannen. Bei „Los“ müssen die Spieler versuche sich gegenseitig vom Sockel zu ziehen. Nicht erlaubt ist, dass Seil ganz los zu lassen, dann hat man verloren. Man kann jedoch durch ziehen und nachgeben den anderen aus dem Gleichgewicht bringen so, dass er vom Sockel fällt.

Material: Seile und Sprudelkisten

Obstsalat (Reaktionsspiel)

Die Gruppe sitzt in einem Kreis auf Stühlen. Jedes Kind bekommt eine Obstsorte zugeteilt. Dies kann auch per Los gemacht werden. Wichtig ist, dass immer mindestens zwei oder bei großen Gruppen mehrere Kinder die gleiche Obstsorte haben. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und ruft eine Obstsorte auf. Die Kinder, die diese Obstsorte zugeteilt bekommen haben, müssen schnell ihre Sitzplätze tauschen. Der Spieler der gerufen hat, soll gleichzeitig nun versuchen einen der frei gewordenen Plätze zu besetzen. Das Kind, das dann keinen Sitzplatz hat kann wiederum eine Obstsorte aufrufen. Wenn jedoch Obstsalat gerufen wird, dann müssen alle die Plätze tauschen.

Morsen (Reaktionsspiel)

Wir bilden zwei lange Stuhlreihen. Auf diese setzen sich die beiden Gruppen wie folgt: der erste Spieler einer Gruppe muss sich so

hinsetzen, damit er den vorne stehenden Mitarbeitenden und den Tisch sieht. Alle anderen Spieler der Gruppe setzen sich in die entgegengesetzte Richtung hin. Alle Spieler einer Gruppe halten sich jedoch mit den Händen fest. Die eine Hand an die Hand des vorderen Spielers die andere Hand an die Hand des hinteren Spielers. Am Ende der beiden Stuhlreihen steht ein Stuhl mit einem Gegenstand. (Ball, Korken oder ähnliches). Dieser Stuhl muss von den beiden letzten Spielern, der beiden Gruppen, gut erreichbar sein. Hier sollte auch ein zweiter Mitarbeitender sein, damit es fair zugeht. Der Mitarbeitende vorne, würfelt auf dem Tisch vor den beiden vordersten Spielern. Vorher wurde z.B. vereinbart, wenn es eine 6 gibt, dann muss man seinen Mitspielern ein Zeichen geben. Dieses Zeichen ist ein Händedruck, der von den einzelnen Spielern der eigenen Gruppe so schnell wie möglich durchgegeben wird. Sobald der letzte Spieler der Gruppe dieses Zeichen bekommt, versucht er den Gegenstand (z.B. Ball) auf dem Stuhl zu greifen. Welche Gruppe hat bei zehn oder zwanzig Versuchen die meisten Punkte erreicht. Wird falscher Alarm gegeben, also Hände gedrückt, ohne dass die richtige Zahl vorne auf dem Tisch gewürfelt wurde, dann gibt es einen Punkt Abzug.

Material: Würfel, Ball



Lieder

*JSL 85 Immer auf Gott zu
vertrauen*

JSL 96 Es ist ein guter Weg

JSL 92 Nach dir, o Herr

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

von Hariolf Schenk