

Der Jungscharleiter

1
JANUAR
- MÄRZ
1982

E 6481 F

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit 9-13 Jahre



LIEBE MITARBEITERINNEN UND MITARBEITER,

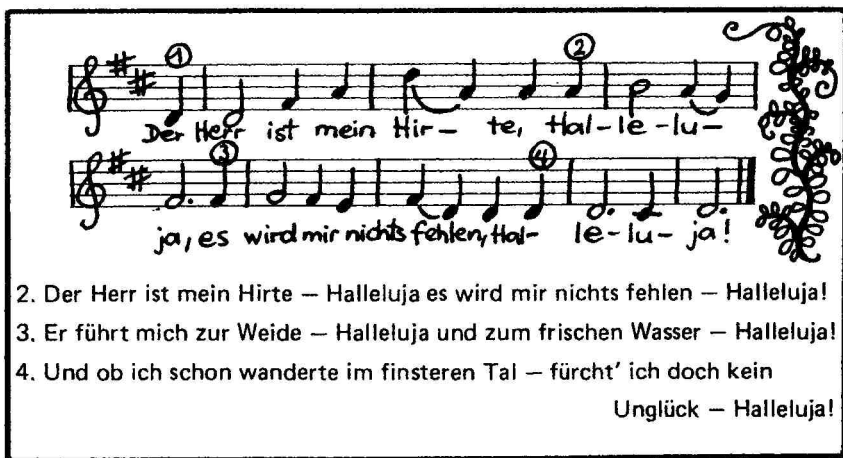
frühzeitig erscheint die Ferienzeit in unserer Arbeitshilfe. Wir möchten Ihnen dieses „Hirtenheft“ als Begleiter für die Sommerfreizeiten mitgeben.

Kann man heute das „Hirtendasein“ nachleben? Dieser Frage haben wir uns gestellt. David's Lebensgeschichte bietet eine Fülle von übertragbaren Spuren. Als Hirte einer Schafherde wird er gerufen, als Hirte eines Volkes lebt er. Krisenreich und spannend ist die Beziehung zum König Saul, freundschaftlich und herzlich sind die Begegnungen mit Jonathan. David lebt fest im Vertrauen auf Gott zu, trotz Anfragen, trotz Ablehnung und Verfolgung. Diesen Gott liebt er, in seinem Auftrag ist er König. Auch unsere Zeit braucht Leute – Mitarbeiter, Jungscharler und Eltern, die trotz allen Ängsten und Sorgen ihr Leben mit Gott wagen. „Der Herr, aber sieht das Herz an“ – so steht es in der Erwählungsgeschichte David's, die bis heute Gottes Zuwendung für jeden Menschen zeigt.

Einfacher leben ist heute wieder gefragt, bei den Hirten ist davon manches zu finden. Wir möchten Sie als Freizeitleiter dazu ermuntern, verschiedene Dinge mit den Jungscharlern zu erproben. Ob Werkidee, Kochrezept oder Spiele, Möglichkeiten für bewußtes Leben bieten sich immer an. Daß dabei der Spaß am Gestalten, die Mühe des sich-damit-befassen's nicht zu kurz kommt, ist unser Wunsch.

Herzliche Grüße

Owe Alms Riefhaber



Der Herr ist mein Hir- te, hal- le- lu-
ja, es wird mir nichts fehlen, hal- le- lu- ja!

2. Der Herr ist mein Hirte – Halleluja es wird mir nichts fehlen – Halleluja!
3. Er führt mich zur Weide – Halleluja und zum frischen Wasser – Halleluja!
4. Und ob ich schon wanderte im finsternen Tal – fürcht' ich doch kein Unglück – Halleluja!

Mit freundlicher Genehmigung des J. Steinkopf Verlag Stuttgart.

WEGWEISER DURCH DAS HEFT

- *Brief des Schriftleiters* Seite 2
- *Wegweiser* 3
- *Hirtenlager - mehr als eine Lageridee*
anregende Überlegungen von Rainer Rudolph, Stuttgart 4 - 6
- *Hirte und Mitarbeiter-Sein*
ein Leitfaden für Lagermitarbeiter ausgewählt von R. Rudolph, Stuttgart 6 - 8
- *Eintritt frei ins Hirtenlager* 9 - 11
ein Eröffnungsabend, zusammengestellt von Alma Grüßhaber, Stuttgart
- *Gott führt David zum Königsthron*
sechs Bibelarbeiten zu den Davidsgeschichten
erarbeitet von A. Grüßhaber und R. Rudolph, Stuttgart 12 - 24
- *„Eine Schafherde auf Wassersuche“*
nasse Spiele für's Freie von Monika Mödinger, Althütte 25 - 28
- *Schäferlauf - ein Stationenlauf*
ausgedacht von Ingeborg Eberle, Stuttgart 29 - 31
- *Das große Hirtenspiel*
ein spannendes Geländespiel von Rolf Lorenz, CVJM-Westbund 31 - 34
- *Werkstatt-Tips „Hirtenpost“, „Erste-Hilfe-
(Mini)-Kurs“, „Schäferkarren-Bauen“*
überlegt und konstruiert von Gottfried und Martin Heubach 35 - 39
- *Werkstatt „Weben“, „Gewänder herstellen“,
„Hirtenbeutel“*
erprobt von M. Ottmar, M. Keitel, C. Wurster 40 - 42
- *Bücher und Material* 43

HIRTENLAGER- MEHR ALS EINE LAGERIDEE

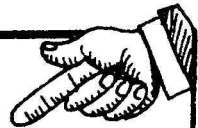


Funkensprühendes Lagerfeuer, sternklarer Nachthimmel, geheimnisvolles Raunen gedämpfter Stimmen – Atmosphäre, Erlebnis, Abenteuer. In den Zelten schlafen die Kinder. Ein langer Tag geht zu Ende. Die Gedanken kreisen noch um die Erfahrungen mit den Kindern. Habe ich alle beachtet, gesehen? Habe ich genügend Zeit gehabt, um auf die kleinen Zeichen zu achten? Hat sich einer verletzt? Nachdenklich lausche ich auf die nächtlichen Geräusche. Wovon träumen die Kinder? Was brauchen sie morgen?

Am Lagerkreuz bleibt mein Blick hängen: Erinnerung an Jesus, den guten Hirten. Führen und versorgen, pflegen und verbinden, Schwache stärken, auf gute Weide führen. „Du hast dein Leben für deine Schafe gelassen. Du hast nicht deine Interessen verfolgt, nicht deine Stärken ausgelebt. Du hast dich selber vom Vater führen lassen. Du hast keinen verloren, der zu deiner Herde gehört.“

Wenn ich auf Dich schaue, kann ich:

- o vertrauensvoll mich deiner Führung überlassen
- o sorgfältig Deinen Führungsstil beobachten
- o fürsorglich die mir anvertrauten Kinder auf gute Weide führen.



1. Trainingslager und Hirtenschulung

Sommerfreizeiten, vor allem Zeltlager, reizen zum intensiven Erleben der Schöpfung. Schon deshalb bedarf ein Hirtenlager eigentlich keiner Begründung. Es ist sicher keine „Schäfchenidylle“. Den Beruf des Hirten gilt es sorgfältig zu bedenken. Zahlreiche gleichnishafte Momente drängen sich auf.

Wer sich anstecken läßt, auf eigene Entdeckungsreise mit den Davidsgeschichten zu gehen, erlebt Überraschungen, er entdeckt sich selber, fühlt Aspekte seines Lebens in dieser alten Geschichte. In allem erlebt er einen Menschen als Vorbild, der im wechselhaften Geschick seines Lebens nach Gottes Weisung fragt. Gerade im Weg der Schwachheit hält David an Gottes Verheißungen fest. In Gottes umgreifender und alles durchwirkender Fürsorge ist David geborgen. Davon singt er in seinen Liedern. So verarbeitet er seine Erfahrungen mit Gott. Könnte dies nicht auf der Freizeit zur Chance werden, eine neue

Ebene des Bewußtseins zu erleben? Erfahrungen mit dem gegenwärtigen, wirkmächtigen, lebendigen Gott zu machen? Da ist nichts mehr zufällig oder absichtslos. Ein verregneter Ausflug genauso von Gott gesegnet wie eine intensive Bibelarbeit. Störungen werden zu besonderen Lernchancen, schwierige Kinder zu Reifungshilfen. So wird das ganze Lager zum Trainingslager Gottes, zur Lebensschule des guten Hirten Jesus Christus. Mittendrin befinden sich Mitarbeiter, die eine intensive Hirtenschulung erfahren.

Mehr als alles sicher sorgfältig und gewissenhaft zu planende Programm bleibt für das Gelingen einer Freizeit entscheidend:

- o Bin ich als Person vorbereitet?
- o Bin ich wachsam und handlungsbereit?
- o Nehme ich die Aufgaben wahr, die Gott mir in den Weg legt?
- o Höre ich gehorsam auf sein Wort?
- o Lebe ich in liebevoller Fürsorge und ganzer Hingabe?



„Ich bin der Überzeugung, daß die Persönlichkeit der Gruppenleiter, ihr Denken und Verhalten nicht nur als „Leiter“, sondern als die Menschen, als die sie erlebt werden, für die Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen in der Freizeit von ausschlaggebender Bedeutung ist.“ Irene Klein
(aus „Freizeitfahrplan“ von Irene Klein)



2. Mit Kindern leben – von Kindern lernen

Unsicher und ängstlich der eine, abenteuerlustig, voller Tatendrang der andere. So stehen sie da mit Schlafsack und Koffer, beide gespannt aufs Lager. Was erwartet uns? Freizeitprospekt, Info-Brief, Zeltgelände, Freunde, Mitarbeiter, das Lagerthema – alles große Verheißungen für gemeinsame Erlebnisse.

Der Abschied von zu Hause. Vielleicht zum ersten Mal allein unterwegs. Viele neue Eindrücke und Erfahrungen. Zusammenleben mit anderen. Ordnungen, Regeln, Rechte und Pflichten – für manche sicher ungewohnt. Ein Mitarbeiter, der Zeit hat, sich für mich sorgt, mir zuhört, dem ich als Person wichtig bin, der meinen Namen kennt und mir hilft, mich hier wohl zu fühlen.

Jedes Kind ist anders. Unverwechselbar, mit Leib und Seele, erlebt Freude und Schmerz, sieht mit eigenen Augen, hat eigene Bedürfnisse und Wünsche. Am Anfang sehen viele Kinder ähnlich aus. Und doch braucht jedes Kind den persönlichen Kontakt, die spezielle Fürsorge, die Erfahrung des Hirten, der für sein leibliches und seelisches Wohlergehen sorgt.

Aufmerksam beobachten, mit den Augen des Kindes sehen lernen, seine Empfindungen nachfühlen, seine Gedanken nachdenken, ihm zum Leben helfen im gemeinsamen Erleben des Hirtenlagers wäre dann die große Aufgabe der

Freizeitgestaltung. So wie das Kind Lagerleitung und Mitarbeiter als Hirten erlebt, wird sein Bild vom guten Hirten geprägt und ein Leitbild für die Zukunft in seine Seele gelegt.

„Kinder übernehmen nicht das, wovon Erwachsene reden, sondern übernehmen unbewußt als Leitbild das, was sie um sich herum erleben, was sie sehen, was sie täglich mitbekommen. Unser eigenes Tun und Sein hat eine größere Wirkung als wir meinen. Alles Erleben geht viel tiefer als bewußtes Wahrnehmen. Was Kinder erlebt haben, bleibt, auch wenn es ohne bewußtes Erfassen geschah.“

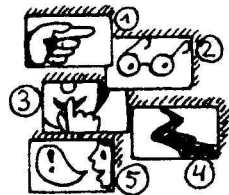
(aus „kleine Partner in der großen Welt“ Hildegund Fischle-Carl, Kreuz Verlag, Seite 82 - 92)



Geistliche und pädagogische Überlegungen

Die Welt des Hirten ist uns bekannt und doch fremd. Erfahrungen von Schafzüchtern und Hirten können helfen, aufmerksam zu beobachten, eigene Entdeckungen zu wagen und den Hirtenberuf des Mitarbeiters zu trainieren.

1. Hirten sind Führer
2. Immer wachsam sein, ist Hirtenpflicht
3. Ruhe gibt's erst nach dem Essen
4. Trampelpfade vermeiden
5. Ermutigende Worte sind nötig



Die Überlegungen sollen helfen zur

- a) Reflexion: Habe ich heute als Hirte gehandelt?
- b) Motivation: Wie würde jetzt ein guter Hirte handeln?

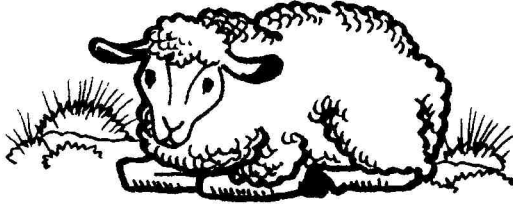
1. Hirten sind Führer!

Das Bild des Hirten zeigt die vorausschauende Fürsorge, den umsichtigen Schutz und den Freiraum zum eigenen Abgrasen der Weide. Der Hirte ist einzigartige Bezugsperson und verantwortungsbewußter Führer. Nichts wird ihm zuviel, immer weiß er Rat, ständig ist er bereit, sich für das Wohlergehen seiner Herde einzusetzen. Liebevoll, gütig, klug, tapfer und selbstlos kümmert er sich um seine anvertraute Herde. Sicher große Worte, anspruchsvolle Forderungen. Könnte ich das alles leisten als Mitarbeiter? Sicher nicht! Aber auswählen, ein paar Dinge besonders festhalten, das wäre einen Versuch wert. Tip: Bleistift nehmen und anstreichen, was ich festhalten will.

2. Immer wachsam sein, ist Hirtenpflicht!

Auch Schafe tragen Machtkämpfe aus (Stoßordnung). Lebendig schildert das Hesekiel 34. Durch Eifersüchteleien, Spannungen und Kämpfe um Selbstbehauptung kommt es oft zu Reibereien innerhalb der Herde. Die Schafe müssen sich ständig wehren, ihre Rechte verteidigen, die Herausforderung des Störenfrieds abwehren. Sobald der Hirte kommt, hören sie auf zu kämpfen und vergessen ihre Streitereien. Der Hirte sorgt so für Frieden, schlichtet Streit, sieht den Einzelnen und baut Gemeinschaft auf.

Der Hirte zählt seine Schafe. Nie verliert er das Einzelne aus dem Gesichtsfeld. Ein besonderes Problem sind Schafe, die auf dem Rücken liegen. So ein Schaf kommt aus eigener Kraft nicht wieder auf die Beine. Die Ursache: Es legt sich oft zum Ausruhen in eine Mulde. Dabei verlagert sich der Schwerpunkt. Es kippt um. Während es daliegt, bilden sich in seinem Magen Gase, die den Blutkreislauf drosseln. Wenn es heiß ist, kann das Schaf innerhalb weniger Stunden verenden. Hauptaufgabe des Hirten ist es deshalb, die Übersicht über seine Schafe zu behalten und verlorene Schafe zu suchen. Durch Streicheln, Stützen, Massieren und liebevolles Zureden hilft er dem Schaf auf die Füße.



3. Ruhe gibt's erst nach dem Essen!

Der Hirte sorgt für Nahrung. Schafe brauchen Weide. Nur ein Anblick kann den Hirten voll befriedigen: Wenn sich die Herde satt gefressen hat, sich lagert, ausruht und wiederkäut. Dann wächst und gedeiht sie. Grüne Weide kostet Anstrengung, karges Gestein urbar machen, Gestrüpp und Baumwurzeln beseitigen, Land bewässern. Für einen gewissenhaften Hirten ein riesiger Aufwand an Kraft, Zeit und Mühe. Ein hungriges Schaf ist ständig auf den Beinen und sucht überall nach einem Maul voll Futter, um seinen nagenden Hunger zu stillen.

Schafe brauchen Wasser. Der Hirte muß wissen, wo die besten Tränkstellen sind. Oft muß er sie erst herrichten mit Fleiß und Aufwand. Wassermangel macht sich durch Durst bemerkbar. Sind Schafe durstig, werden sie unruhig und gehen auf die Suche nach Wasser, um ihren Durst zu stillen. Werden sie nicht zur Quelle mit reinem Wasser geführt, landen sie leicht bei verseuchten Schmutzlöchern. Wenn sie daraus trinken, nehmen sie Schmarotzer wie Madenwürmer, Plattwürmer und ähnliche Krankheitserreger auf und werden krank.

Schafe können aus dem Morgentau monatelang genügend Flüssigkeit aufnehmen. Ein guter Hirte steht früh auf und geht mit seiner Herde hinaus, um sie auf den taugetränkten Weideflächen grasen zu lassen. An manchen Brunnen muß der Hirte für seine Herde Wasser schöpfen. Das Wohl der Tiere ist vom Fleiß des Hirten abhängig.

4. Trampelpfade vermeiden!



Der Hirte führt auf neue Wege. Schafe sind Gewohnheitstiere. Sie folgen den gleichen Pfaden, grasen die gleichen Hügel ab, bis alles zur Wüste wird. Fruchtbare Grasland wird zur Einöde, Gras bis zum Erdboden abgenagt und sogar die Wurzeln zerstört. Ein verständiger Hirte weiß das alles und trifft die notwendigen Vorbeugungsmaßnahmen. Das Wohl der Herde, die Erhaltung des Weidelandes und sein Ruf als Viehzüchter stehen auf dem Spiel. Bestes Mittel ist, die Herde ständig in Bewegung zu halten. Ein genauer Plan für die Weidegebiete ist genauso notwendig wie die Beachtung der Regeln für eine gesunde Schafhaltung. Auch rauhe Wege bleiben nicht erspart. Durch die dunklen Täler geht es zu neuen Weiden auf dem Hochland. Er führt an keine Orte, wo er nicht zuvor war. Er ist mit allen Gefahren vertraut. Nichts kann ihn überraschen.

5. Ermutigende Worte sind nötig!



Der Hirte hat Stecken und Stab. Wenn ein Junge Hirte wird, sucht er sich zuerst Stecken und Stab, die seiner Größe und Kraft entsprechen. Mit dem Stecken (Knüppel) übt er, bis er gewandt damit umgehen kann und ihn mit großer Treffsicherheit werfen kann. Sogar Wettkämpfe lassen sich damit austragen. Er wird zum verlängerten Arm des Besitzers, wird Sinnbild seiner Kraft, Macht und Autorität. Mit dem Knüppel ist der Hirte jederzeit in der Lage, seine Herde unter Kontrolle zu halten und sie zu beschützen. Der Knüppel holt widerspenstige Tiere zurück und schützt vor Gefahren.

Der Stecken dient zum Zählen und zur Untersuchung der Tiere. Durch das dicke Wollkleid ist der Stecken notwendig bei der Untersuchung auf Krankheitszeichen. Der Hirtenstab ist ein langer, dünner Stock mit einer Biegung oder einem Haken an dem einen Ende. Er ist nie Strafmittel, sondern Werkzeug der Fürsorge, Symbol für den Schafhirten schlechthin. Seine Funktion ist „trösten“! Selbst für den Hirten ist der Stab ein Trost. Er lehnt sich auf den Stab, um von der anstrengenden Wanderung auszuruhen. Mit dem Stab werden neugeborene Lämmer zärtlich aufgerichtet und ihrer Mutter zugeführt. Scheue und furchtsame Tiere werden damit eingefangen. Oft drückt ein Hirte seinen Stab gegen die Flanke eines besonders geliebten Schafes. Es ist dann so, als gingen die beiden Hand in Hand. Diese liebevolle Behandlung bedeutet für das Schaf eine besondere Ermunterung. Was für den Schafhirten Stecken und Stab ist, ist für den Menschenhirten das ermahrende und tröstende Wort. Sicher lassen sich eine ganze Reihe Verhaltensweisen für Hirten auswählen, die sowohl für Schafhirten als auch für Menschenhirten gelten. Es soll helfen, von Schafhirten Fürsorge und Verantwortung zu lernen. Tip: Mach's wie David, bevor er in den Kampf zog (1. Sam. 17, 40). Er wählte mit Sorgfalt fünf Steine aus, legte sie in seine Hirtentasche, und damit war er gerüstet.



Gestaltungsvorschlag für einen Lagereröffnungstag

Aller Anfang ist . . .

Gespannt, erwartungsvoll, skeptisch – so reisen die Freizeiteilnehmer und die Mitarbeiter zur Freizeit an. Wichtig ist dabei die erste Begegnung, der Kontakt und das Bekanntmachen mit neuen Menschen, dem Haus und Gelände. Für den Freizeitleiter sind folgende Überlegungen gut und nützlich:

1. Wer ist für die Begrüßung und Zimmer- oder Zeltverteilung verantwortlich?
2. Wie nimmt der Gruppenleiter erste Kontakte zu den Freizeiteilnehmern auf?
3. Was sollte die Klein- oder Gesamtgruppe über Haus, Räume und Gelände zuerst erfahren?
4. Welche spielerische und kommunikative Angebote eignen sich zum Kennenlernen der Gruppenteilnehmer, zum „Gruppe werden“ und was sollte der Gruppenleiter dafür vorbereiten? (z. B. Papier und Farben; Namensschilder etc).

Bist du auch da . . .

Es ist gut, daß Sommerfreizeiten meistens unter einem Thema vorbereitet werden. Meistens sind die Gruppenleiter „voll im Stoff“. Das Abholen der Teilnehmer sollte schrittweise geschehen. Wer z. B. auf ein Sommerlager mit dem Thema „Hirtenlager“ fährt, ist nicht automatisch ein Hirte. Spielerisch und beispielhaft muß in den Themenbereich eingeführt werden. Für eine erste Abendgestaltung würde sich folgendes anbieten:

1. Wer weiß es – Ratespiel um den Hirtenberuf

Jede Kleingruppe erhält ein Plakat und malt Gegenstände, die zu einem Hirten gehören (Stecken, Schaufel, Pferch, Schäferkarren, Nabel, Hut, Stiefel, Schafe, Hund) Die Teilnehmer stellen sich mit den Symbolen vor.

2. Was uns gefällt – Vorstellungsspiel der Mitarbeiter

- a) welche Tierart würde ich zum Hüten bevorzugen?
- b) welche Hunderasse halte ich für klug und könnte ich mitnehmen?
- c) Welches Land fände ich dafür gut? (bzw. in meiner Heimatstadt könnte ich gut/nicht gut Schäfer sein, weil . . .)



3. Wenn wir eine Herde sind, dann . . . Bewegungsspiel

Der Freizeitleiter ruft bestimmte Tagesabläufe auf (Pantomime)



- o Alle Tiere schlafen (einrollen, hinlegen)
- o Alle Tiere rennen zur Tränke (dabei aufgezeichnete Plätze einnehmen,) z. B. Kreisform (am Waschtrog), zwei Reihen gegenüber (bei Tisch), alle hintereinander (beim Essen holen), jeder sucht sich einen Partner (beim Gespräch), alle bilden einen großen Kreis (Morgensingen, Lagerfeuer) usw.

4. Wenn die Hirten um Ruhe bitten . . . Zeichen, die für alle gelten
Spielregeln sind unerlässlich auf einem Lager. So könnte beim Hirtenlager für Disziplin gesorgt werden, wenn Symbole vom Hirtenberuf dafür verwendet werden. Dazu sind einige Schilder vorzubereiten:

Mit der Gruppe ausmachen; was ein „Stab“ allen sagen könnte, z. B. ein Mitarbeiter oder Leiter will etwas wichtiges sagen; dies könnte auch das Zeichen für Andacht sein.

Die Schaufel ist Mahnzeichen. Sie könnte eingesetzt werden für unerlaubte Dinge. Die Gruppe dazu selbst aufzählen lassen: z. B. nicht rauchen; keiner entfernt sich unabgemeldet von der Gruppe; beim Zimmer- oder Zeltnachbar wird nicht spioniert u. a.

Der Beutel ist für Nötiges zum Leben. Er könnte für Mahlzeiten oder den Briefkasten stehen oder auf den „Verbandsplatz“ hinweisen.

Die Hirtenflasche enthält Trinkbares. Dieses Zeichen könnte für die Mahlzeiten stehen.



Wir spielen eine andere Rolle . . .

Bei manchen Freizeiten leben die Zimmer- oder Zeltgruppen unter einem Namen oder Zeichen. Für Hirtenlager könnten:

a) Hirtennamen ausgesucht werden: Gauchos, Cowboy, Schafhirte, Viehhirte, Schäfer, . . . , oder

b) Hirtensymbole für eine Kleingruppe stehen: Stab, Karren, Schaufel, Hut, oder

c) Bildworte aus den Davidspsalmen aufgegriffen werden.

Schild Ps. 34 / Weg Ps. 139, 24 / Wasser Ps. 1, 1 / Burg Ps. 183 / Fels Ps.

18, 47 / Quelle Ps. 36, 10 / Licht Ps. 27, 1 / Schirm Ps. 32, 7 / Harfe Ps.

33, 2 / Brot Ps. 37, 25 / Ölbaum Ps. 52, 10 / Turm Ps. 61, 4 / Zelt Ps. 61, 5 /

Stab Ps. 23, 5



Für alle drei Möglichkeiten wäre es hilfreich, wenn die Gruppe auf diesen Namen oder das Zeichen vorbereitet würde. Einführungsmöglichkeiten: Bildpuzzle; Buchstabensalat.

Darstellung: Als Zimmer- oder Zeltschild oder pantomimische Aufführung
Die Gesamtgruppe muß erraten, welche „Verwandten“ sich dahinter verbergen!

Weiterführung: Während der Freizeit könnte die Kleingruppe dazu eine Auf-
führung vorbereiten, einen Quiz über sich erstellen oder bei
besonderen Spielen mitwirken. (Der Mitarbeiter sollte dazu
einiges Material über Lexikas oder Bilder vorbereiten).



Auch der erste Tag endet . . .

Der erste Abend sollte den Abschluß nicht im Trubel finden. Für eine Rückbe-
sinnung wäre es gut, mit den Freizeitteilnehmern die Ereignisse des Tages noch
einmal aufzulisten. Der 23. Psalm oder das Psalmlied könnte eingeführt wer-
den, als Begleiter für jeden Tag auf der Freizeit.


Der Gruppenleiter sollte sich beim ersten Abend viel Zeit für das einzelne Kind
nehmen, um die Angst vor der Nacht abzubauen. Eine erste Vorlesegeschichte,
ein gemeinsames Lied oder Abendgebet in der Kleingruppe könnte den Tag
beschließen.



EINLADUNG ZUM HIRTENMAHL



Die Hirten in verschiedenen Ländern kennen natürlich auch die verschiedensten
Speisen und Gerichte. Doch eines haben diese alle gemeinsam: sie werden im
Freien am offenen Feuer zubereitet. Das macht es uns leicht, auf unserem
Hirtenlager einmal in den Kleingruppen ein echtes Hirtenmahl auszuprobieren.
Zur Auswahl seien hier folgende Gerichte genannt (die Mengenangaben sind
jeweils für 4 - 5 Personen gerechnet und müssen auf die entsprechende Grup-
pengröße erweitert werden):

TARATOR — kalte Yoghurtsuppe, die auf orientalische Ursprünge zurückgeht
 1 grüne Gurke (Schlangengurke), Salz, 2 Knoblauchzehen, 3 Eßl.
Öl, 100 g Walnüsse, 4 Becher Yoghurt, 1/8 l saure Sahne, Pfeffer,
2 Eßl. gehackter Dill.

Gurke schälen und in sehr feine Würfel schneiden oder raspeln. Leicht einsal-
zen und kühl stellen. Knoblauch mit Öl, Walnüssen und Yoghurt kräftig durch-
schlagen (oder mixen). Sahne untermischen, mit Salz und Pfeffer würzen.

Gurkenwürfel und Yoghurtmischung miteinander vermengen, nochmals ab-
schmecken und einige zurückbehaltene halbierte Walnüsse und Dill aufstreuen
und die Suppe eiskalt servieren.

Wem das Kochen im Freien zu aufwendig erscheint, kann natürlich auch mit
einem deftigen Hirtenvesper (vielleicht mit Schafskäse) vorlieb nehmen, denn
das müssen die echten Hirten sicher auch ab und zu.

Weitere Rezepte: IRISH STEW, SCHASCHLIK—SPIESSE, SATARAC

Rezepte entnommen mit freundlicher Genehmigung des Verlags aus:
„Die 100 berühmtesten Rezepte der Welt“. Sigloch Edition, Künzelsau

GOTT FÜHRT DAVID ZUM KÖNIGSTHRON



Sechs Biblische Erarbeitungen für Sommerfreizeiten

David? Ja, den kenne ich! Das ist doch der. Du weißt schon. Aber kenne ich ihn wirklich?

• Steckbrief •

- Geboren in . . .
- Sein Vater hieß . . .
- Brüder hatte er . . .
- Als Musikinstrument spielte er . . .
- Besonders geschickt war er im Umgang mit der . . .
- König in Israel war damals . . .
- Die Gegner der Israeliten hießen . . .
- Einmal hatte er es mit einem Riesen zu tun . . .

Wie stelle ich mir David vor? Probier doch mal ein Davidbild!

Leitfaden durch die Lagerbibelarbeiten

Mitten in der Geschichte Gottes steht die Davidsgeschichte. Schon frühzeitig umgibt David ein legendärer Glanz. Die Bibelarbeiten beschränken sich auf die Kapitel 1. Sam. 16 - 2. Sam. 5, Davids Aufstieg vom Hirtenknaben zum Hirtenkönig. Sie sind weniger an zeitgeschichtlichen Aspekten orientiert. Es wird versucht, Gottes Handeln zu zeigen, der Menschen erwählt und durch die verworrenen Wege eines Lebensschicksals führt. Die Davidsgeschichte ist im Kern eine Verheißungsgeschichte. Gottes Werkzeug sind Menschen, die ihm ihr Herz öffnen und sich von ihm führen lassen. Die Gedanken wollen einladen, selbst auf Entdeckungsreise zu gehen, um beim Nachspüren der Davidsgeschichte dem guten Hirten zu begegnen, der zu frischen Wassern führt.

Aufbau:

- | | |
|---|-------------------|
| 1. Gott verändert das Hirtenleben Davids | 1. Sam. 16, 1-13 |
| 2. Gott führt David an den Königshof | 1. Sam. 16, 14-23 |
| 3. Gott gibt David großen Mut | 1. Sam. 17, 12-50 |
| 4. Gott schenkt David einen Freund | 1. Sam. 20 |
| 5. Gott schafft Frieden zwischen David und Saul | 1. Sam. 24 |
| 6. Gott verspricht David einen bleibenden Königsthron | 2. Sam. 7 |

GOTT VERÄNDERT DAS HIRTEN- LEBEN DAVIDS

1. Sam. 16, 1-13

I. Beobachtungen zum Text

Samuel wohnt in Rama, im fortgeschrittenen Alter, ist traurig über die Wege Gottes, die er nicht mehr versteht. Über die Verwerfung Sauls erfahren wir etwas in Kapitel 15. Samuel erhält einen neuen Auftrag. Gottes Reden wird nicht erklärt, sondern nur berichtet. Die Anweisung ist klar und überwältigend. Gott hat schon längst für sein Volk gesorgt. Er handelt in der Zukunft mit Menschen, die sich von ihm senden lassen. Die Salbung ist das Zeichen für die Gegenwart von Gottes Geist. Dazu wurde ein Tierhorn, gefüllt mit wohlriechendem Öl, verwendet.

Merkwürdig bleibt die Unbestimmtheit der Salbung. Einen der Söhne – aber welchen? Samuel ist noch gar nicht so weit. Er schreckt zurück. Wie wird Saul reagieren? Gott geht auf seine Einwände ein und gibt genaue Anweisungen. Das Opfer war für Samuel eine akzeptable Möglichkeit. Erstaunlich, wie ein Mensch hier Gott erlebt. Dann geht Samuel los. Er weiß, daß Gott ihm den neuen König zeigen wird. Ob das nicht ein Urbild für Glauben ist? Auf Gottes Wort hören. Rückfragen ist auch erlaubt. Dann kommt der Weg: losziehen und gehorsam den Auftrag ausführen. Verstehen kommt nach dem Gehorsam. Gott weiß, was er will, und zu seiner Zeit läßt er mich wissen, was ich tun soll.

II. Textaussage

Samuel tut, was Gott ihm aufträgt, und ist wachsam für neue Weisung. Bethlehem, 7 km südlich von Jerusalem auf einer Anhöhe gelegen inmitten von Weingärten und Ackerfeldern. Samuel kommt! Wie ein Lauffeuer eilt die Nachricht durch die Stadt. Was will der alte Prophet? Ehrfürchtig treten die Ältesten zu ihm. Heil (Segen, Frieden) oder Gericht? Das ist der Hintergrund der Frage. Knapp und wortkarg die Antworten. Es geschieht Gutes. Macht euch bereit, vor Gott zu treten. (Heiligen = eigene Dinge lassen und sich auf Gott konzentrieren).

V. 6-10. Samuel mustert die Söhne Isais. Wer ist's, so fragt er sich und seinen Herrn? Beim Ältesten fängt er an. Er ist bestens geeignet, kräftig, imponierend, der rechte Führer. Doch Gott sagt „nein“! Damit wird ein Hintergrund sichtbar, der als Anfang der Geschichte Davids bewußt so erzählt wird. Gottes Geschichtshandeln beginnt anders, als menschliche Vorstellungen es erträumen. Die Augen, das Sinnenfällige, das ohne weiteres Wahrnehmbare täuscht. Gott sieht tiefer, ins Herz. Herz ist im Alten Testament Zentrum der Person, Organ des Wollens und der Erkenntnis, der Ort, an dem sich alles entscheidet.

Das Geheimnis der Wahl wird nicht erklärt. Es bleibt in Gottes Freiheit verborgen. Aber das Objekt der Wahl wird genau bestimmt. Zuerst negativ: keinen der nach menschlichen Kriterien in Betracht kommenden Söhne hat Gott erwählt.



Gott wertet anders, als Menschen sich vorstellen. Der Mensch sieht, was vor Augen ist, Gott aber sieht das Herz an.

V. 11-13. Erst jetzt kommt David vor. Vielleicht 15 Jahre alt, draußen bei den Schafen, ohne Bedeutung. Sein Name wird erst ganz zum Schluß erwähnt. Schafe hüten war Arbeit für die Heranwachsenden. Sicher eine gute Schule, um Verantwortung zu lernen. Aber eben keine rechte Arbeit für einen Mann. David hat in dieser Zeit viel gelernt. Fürsorge für Schwache, Pflege für Verletzte, verlorene Schafe suchen, für eine Herde sorgen und sie recht weiden. Immer schon weiterdenken. Nie das einzelne Schaf in der Masse übersehen. Aufmerksam beobachten und, wenn nötig, entschlossen eingreifen, um vor Löwen und Bären zu schützen. Hirte ist in der Bibel ein Bildwort für Führer, für alle, die Verantwortung für andere tragen (Hesekiel 34). Wie David wohl zumute war, als er von seiner Herde weggeholt wird? Schon steht er vor Samuel. Der Prophet sieht ihn an. Sein Herz klopft! Er hört Gottes Stimme: „Auf, salbe ihn, der ist's!“ David weiß nicht, was das alles bedeuten soll. Er spürt, wie an diesem Tag sein Leben anders wird. Gottes Geist erfüllt ihn, so erzählt die Geschichte. Unter den Augen des lebendigen Gottes wird David seinen Weg weiter gehen. Durch die Salbung wird David Gesalbter (hebräisch: Messias, griechisch: Christus). Sein Name David bedeutet „Freischarführer“. Ein Jahrtausend später wird ein anderer zum Gesalbten, zu dem Christus. Auch er kommt aus unscheinbaren Anfängen, übersehbar, schlicht. So wird die alte Geschichte der Salbung Davids Modell für Gottes Erwählungshandeln, das sich in Jesus Christus, dem Retter-Gesalbten, vollendet.



Gott beruft übersehene Menschen zu großen Aufgaben und rüstet sie dazu aus mit seinem Geist.

III. Methodische Möglichkeiten

1. Die Geschichte reizt zum Erzählen und Spielen, zum eigenen Gestalten und Erleben im Stegreifspiel. Dazu mit den Jungscharlern überlegen.

2. Collage: Wir suchen einen König! Was muß er können?

Dazu Bilder auswählen. Evt. Zeitschriften vorsortieren.

3. Reportage im Bethlehem-Kurier: aktuelle Interviews mit Samuel, Isai und ein Bild von David. Das Bild können alle malen.

4. Neben den methodischen Möglichkeiten zur Gestaltung der Bibelgeschichte bietet der Lageralltag viele Chancen, nicht nach dem Augenschein zu handeln, sondern auf die Stimme Gottes zu hören. Erwartungsvoll mit Gott durch den Tag gehen und gehorsam tun, was er gesagt hat.

Dann könnten die Lagerteilnehmer im Zusammenleben erfahren, wie Menschen heute die Stimme Gottes hören und danach handeln. Die Kinder sind angewiesen auf Menschen, die sich nicht von Äußerem täuschen lassen, sondern mit den schöpferischen Augen Gottes liebevoll ins Herz sehen. So wird in allen Menschengeschichten als tragendes Fundament eine Gottesgeschichte sichtbar.

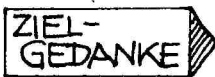


I. Beobachtungen zum Text

Insgesamt erzählen drei Geschichten, wie David an den Königshof Sauls kommt. Versucht man sie historisch zu untersuchen, gerät man in Schwierigkeiten. So nehme ich sie einfach als das, was sie sein wollen, als Geschichten, die Hintergründe der politischen Geschichte deuten und verborgene Zusammenhänge sichtbar machen.

Saul, der dunkle Gegenspieler Davids, der eine so merkwürdige Rolle in der Geschichte des Volkes Israels spielt, holt David an seinen Hof. Von Saul ist der Geist Gottes gewichen, ein böser Geist vom Herrn ängstigt ihn. Wieder wird nicht erklärt, sondern nur erzählt. Saul, Typ für eigenmächtiges Handeln, der ungeduldige Macher, der Gottes Aufträge mit eigener Kraft ausführt, besiegelt damit seine eigene Katastrophe. Auch der ängstigende böse Geist kommt vom Herrn. Besorgt suchen Sauls Ratgeber nach Hilfe. Musik lindert trübe und angstvolle Gedanken. Saul ist damit einverstanden. Wie zufällig wissen sie auch schon einen jungen Mann, der hierfür wie geschaffen ist. David ist schon älter, kampftüchtig, verständig, sieht dazu noch gut aus, und „Gott ist mit ihm“. Fast zu stark, diese Anhäufung von edlen Eigenschaften. Hier steht schon mehr das Bild des Psalmdichters David Pate. Saul ist einverstanden, läßt David an seinen Hof holen, gewinnt ihn lieb und macht ihn zu seinem Waffenträger. Für seine geängstigte Seele wird Davids Harfenspiel zur lindernden Hilfe. So bleibt Saul, auch ohne es zu wissen, doch Werkzeug Gottes. Er führt David in all die Dinge ein, die er später als König braucht.

Wieder wird David ganz passiv geschildert. Ein jungen Mann, mit dem Gott ist. Eigenartig, wie hier die Zeit der Jugend als Lehrzeit gesehen wird, als Zeit zur Entfaltung von Gaben, als Chance, mit Gott tapfer, tüchtig und verständig zu werden. Auch am Königshof fällt David auf. Er dient. Er ist verfügbar. Er tut das, was man ihm aufträgt. So erfüllt David mit seinen Gaben und erworbenen Fähigkeiten eine wichtige Aufgabe.



Gott führt David weiter auf sein Ziel zu. Dazu benutzt er die Gaben, die er ihm mit gegeben hat.

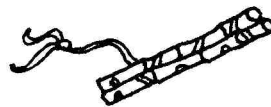
II. Textaussage

- o Gott sorgt auch für böse Geister.
Kinder erfahren Erwachsene oft zwiespältig, angstbesetzt und unberechenbar. David hilft hier zur Linderung. Sicher auch eine lohnende Aufgabe für Kinder, Erwachsenen in ihren Ängsten Linderung zu verschaffen.
- o Gott benutzt geschöpfliche Gaben und hilft zum rechten Gebrauch. Die Lebensgeschichte wird zum Übungsplatz für das, was Gott einem Menschen mitgegeben hat. Deshalb können wir auf dem Lager Mut machen, daß Kinder neue Begabungen entdecken und trainieren.
- o Auch das schlichte Dienen kann durchaus zu einem sinnvollen Leben gehören (V. 21). Wäre das nicht auf dem Lager ein Versuch wert, anstatt immer schnell auf seine Rechte zu pochen, einfach einmal zu dienen, brauchbar zu sein für den anderen, der mich nötig hat?
- o Der Herr ist mit ihm! Gibt es eine wertvollere Auszeichnung für einen jungen Mann? Ob das wohl andere von meinem Leben sagen können? Wird das deutlich, sichtbar, erfahrbar in konkreten Handlungen, daß Gott mit mir ist? Steht mein Leben unter seiner Verfügungsgewalt? Und das alles nicht in großen Worten, sondern im Spielen und Singen, das böse Geister vertreibt und Ängste löst.



III. Methodische Möglichkeiten

1. Die Geschichte erzählen, spielen, auch Schattenspiel oder Pantomime sind möglich
2. David schreibt Tagebuch: Mein erster Tag am Königshof, oder: Wenn Davids Harfe reden könnte.
3. Angst! Was mache ich, wenn ich Angst habe? Was hilft mir? Wir schreiben ein Lied, das Angst vertreibt.
4. Welche Gaben habe ich? Womit könnte ich einem anderen Freude machen? (gleich ausprobieren)
5. Bastelarbeit, einfaches Saiteninstrument (hebr. Kinnor) oder Hirtenflöte basteln und ein Lied darauf spielen.



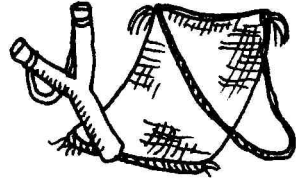
6. Als musikalische Einlage eignen sich sehr gut einige Lieder von der Langspielplatte David-Oratorium von S. Fietz. (Siehe Literaturangabe Seite 43)

GOTT GIBT DAVID GROSSEN MUT

1. Samuel 17, 1-51

I. Beobachtungen zum Text

Gliederung:	1 - 11	die Herausforderung
	12 - 30	David besucht das Heer
	31 - 40	Davids Gespräch mit Saul
	41 - 51	Kampf und Sieg



Philister im Land! Von ihren fünf Wohnstädten Gaza, Askalon, Asdod, Ekron und Gath aus fielen die Philister immer wieder über die jüdischen Berge nach Israel ein. Sie blieben die ständigen Feinde, fortwährende Bedrohung für das Gottesvolk. Erst David als König (um 1 000 v. Chr.) konnte die Macht der Philister brechen.



Goliath, mit zweieinhalb Metern ein Riese von Gestalt. Sein Panzer wog sechzig, die Spitze seines Speeres sieben Kilogramm. Ein Zweikampf von Vorkämpfen war in der alten Welt nicht ungewöhnlich (2. Sam. 2, 14). Hohnlachend beschimpft er die Israeliten als Sauls Knechte, stellt sich gegenüber als freien Mann.

Im israelitischen Lager sind alle gelähmt. Aller Mut ist entfallen, alle Kampfkraft gebrochen. Was bleibt, ist Furcht und Entsetzen. Ob das wohl mit dem Ungehorsam Sauls zusammenhängt, daß nun auch bei seinen Leuten nur noch Furcht ist? Seine Aufgabe wäre es doch jetzt, gegen den Philister anzutreten. Saul war ja auch nicht gerade klein (1. Sam. 10, 23).

David ist in Bethlehem. Sein Vater schickt ihn mit Proviant ins Zeltlager. Sicher sorgt sich Isai um seine drei Söhne. 40 Tage schon keine Nachricht mehr. Deshalb soll David ein Lebenszeichen mitbringen. Ein erregendes Schauspiel bot sich seinen Augen: auf zwei gegenüberliegenden Berghöhen im Eichgrund waren die Heere aufmarschiert. David läßt sein Gepäck am Rand und sucht seine Brüder. Mitten durch die zur Schlacht aufgestellten Krieger läuft der leichtfüßige Hirtenjunge. Er erlebt dabei das Spektakel des Riesen Goliath und die Furcht seiner Volksgenossen. Erstaunt vernimmt er, daß das Gesprächsthema nur die Belohnung ist, die Saul dem Sieger gibt. Reichtum, Schwiegersohn des Königs und Steuerfreiheit. Kein Wort von Gott! David versteht die Welt nicht mehr. Dieser barbarische Philister verspottet den lebendigen Gott, und die Männer seines auserwählten Volkes reden von Belohnungen. Zwei Welten prallen aufeinander. Kindliches Gottvertrauen bei David, pragmatischer

Realismus und nüchternes Kalkül bei den Männern des Heeres. Auch die kurze Zwischenszene mit seinem ältesten Bruder Eliab unterstreicht nur das Unverständnis für Davids Sicht der Dinge. Offenbar bringt er in die politische Geschichte ein neues Fragen nach Gottes Gegenwart, wird mit seiner Person zum ärgerlichen Zwischenfall.

Saul läßt ihn holen. David, der Hirtenjunge, spricht Saul Mut zu! „Laß doch den Kopf nicht hängen wegen dem Goliath. Ich kämpfe mit ihm.“ Fast komisch wirkt diese Szene. Saul schaut auf David herunter. „Du, wie willst du denn kämpfen? So jung, zu unerfahren, überhaupt nicht geeignet.“ David erzählt von seinen Erfahrungen als Hirte. Bisher hat er in allen Gefährdungen die bewahrende Hand Gottes erlebt. Im Vertrauen auf diesen Gott will er die Herausforderung Goliaths annehmen. Saul gibt nach, ob aus Überzeugung oder Verzweiflung, wird nicht berichtet.

Dann stehen sie sich gegenüber. Der mächtige Goliath und der schwächliche David. Das Wortgefecht leitet das Drama ein. Voller Verachtung der Starke, voll Gottvertrauen der Kleine. Der Ausgang ist bekannt. Vom Stein der Schleuder getroffen sinkt Goliath zu Boden. David schlägt ihm mit seinem eigenen Schwert den Kopf ab. Ein großer Sieg!

II. Textaussage



Wohl die bekannteste aller David-Geschichten. Wie kann ich sie verstehen? Historische Fragen helfen nicht weiter. Ich versuche nachzuspüren:

- o Bedrohung durch Feinde, kriegerische Auseinandersetzung, Angriff auf Gottes Volk war immer Angriff auf den Bündnispartner Jahwe. Sein verheißener Schutz und seine Stärke wurden in der konkreten politischen Auseinandersetzung erfahren.
- o Die Auseinandersetzung spitzt sich zu in den beiden fast typisch dargestellten Gestalten David und Goliath. Die 40 Tage des Spotts erinnern an die 40 Tage Jesu in der Wüste.
- o Sauls Furcht ist verständlich. Keine Chance! Die Situation ist aussichtslos. Und mit Gott rechnet er nicht mehr. Zumindest nicht mehr praktisch!
- o David ist Held der Geschichte. Doch nicht als strahlender Sieger, sondern als der auf Gottes Hilfe vertrauende Hirte. Schritte zum Sieg werden sichtbar:
 - o In der Rüstung Sauls kann David nicht gehen. Gottes Streiter brauchen andere Waffen. Mit welcher Ausrüstung gehe ich aufs Lager? Wie begegne ich den manchmal riesigen Anforderungen? Rüste ich mich mit schützendem Panzer, oder gehe ich im Vertrauen auf Gottes Hilfe?
 - o Die Verteidigungswaffen des Hirten reichen aus. Die Steine mit Sorgfalt ausgewählt, die Hirtentasche als Munitionslager, so geht David, den Hirtenstab in der Hand, wehrlos auf den Mächtigen zu. Und gerade so wird er zum Werkzeug für Gottes Sieg.

- o Eine mutmachende Geschichte. Sie bleibt allerdings leer, wenn sie nicht auf dem Lager erfahren wird. Auch alles Programm kann zur Rüstung Sauls werden, die im entscheidenden Augenblick nicht taugt und unbeweglich macht. Dem Glaubenden genügt die Schleuder. Da, wo der Mensch glaubt und im Vertrauen auf Gott handelt, gibt Gott den Sieg!

III. Methodische Möglichkeiten

1. Sicher läßt sich auch diese Geschichte hervorragend spielerisch darstellen.
2. Geschichte im Comic-Stil zeichnen.
3. Diaserie anfertigen: Davids Kampf gegen Goliath. (Gläser im Format von Diarähmchen (Wenzel-Gläser) lassen sich mit Overheadstiften gut bemalen)
4. Rededuell: Goliath und David.
5. Wie hätte ich gehandelt? Vielleicht kann ein Mitarbeiter als Einstieg eine eigene „David-Goliath-Erfahrung“ erzählen. Wie kann ich Gottes Hilfe heute erfahren?
6. Basteln einer Hirtenschleuder. (Vorsicht: Kann ins Auge gehen)
Material: zusammengeflochtene Wollfäden, 120 cm lang. In der Mitte eine Pfanne breiter flechten für den Stein. An einem Ende ist eine Öse. Sie wird über den Daumen gezogen. Das andere Ende festhalten. Die Schleuder über den Kopf schwingen, schauen, daß niemand im Weg steht, und loslassen. Für erste Versuche eignen sich auch Lehmklumpen.



I. Beobachtungen zum Text

Mehrere Geschichten erzählen von der Freundschaft zwischen David und Jonathan. Sie berichten, wie Jonathan, der durch David von der Thronfolge verdrängt wurde, trotzdem sein bester Freund blieb. Davids Zeit am Königshof Sauls war von der Feindschaft Sauls bestimmt, aber stärker geprägt von der Freundschaft mit Jonathan. Diese unvergleichliche Freundschaft wurde so zum Bild für Freunde überhaupt.

II. Textaussage

1. Kapitel 18, 1-4 schildert einfühlsam den Beginn der Freundschaft: Zwei Herzen verbinden sich. Herz ist kein sentimentales Wort. Herz steht für die ganze Person. Gefühl, Wille und Tatkraft sind eingeschlossen. Der Freundschaftsbund wird besiegelt durch den Kleiderwechsel. In der Kleidung drückt sich etwas von der Persönlichkeit des Trägers aus. So ist diese Szene Zeichen für das Lebensprinzip wahrer Freundschaft: Verzicht auf Eigenes zugunsten des Freundes! (Joh. 15, 13) Die Übergabe von Rüstung, Schwert u und Bogen zeigt: Du bist der Held, du sollst König werden. Ich gebe dir all alles. Nicht gefühlvolle Schwärmerei, sondern tatkräftiger Einsatz für das Leben des anderen wird diese Freundschaft auszeichnen.

2. 1. Samuel 19, 1-7

Jonathan erfährt von Sauls Mordplänen. Er stellt sich zum Freund, den er liebt. Sehr schön erzählt: „... Jonathan redete das Beste von David!“ (V. 4)

ZIEL-
GEDANKE

Eine Freundschaft bewährt sich in kritischen Situationen. Vom Freund redet man nur das Beste.

Erlebnisbereich Freizeit: Klatsch und Tratsch gehören auch zum Menschen. Viele Freundschaften sind durch böse Worte gefährdet oder zerstört worden.

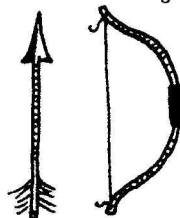
Anregung für einen Freizeittag:

Auf der Freizeit entstehen neue Freundschaften. Kinder brauchen Freunde. Die Freundschaft des Mitarbeiters könnte sich nach dem Modell „Jonathan“ gestalten.

Tragendes Moment einer Freundschaft ist nicht die Verwertbarkeit für mein Leben, sondern die Förderung des anderen. Da Kinder in dieser Altersstufe über das aktive Tun erleben, darf ruhig ein konkreter Hinweis zur Gestaltung von Freundschaften in der Zeltgruppe folgen.

3. 1. Samuel 20. Eine Freundschaft bewährt sich.

- Übersicht: a) 1 - 23 Ein letzter Versuch
b) 24 - 34 Eine schreckliche Wahrheit
c) 35 - 42 Ein schmerzlicher Abschied



- a) Der Tag des Neumondes bestimmte jeweils den Beginn eines neuen Monats. Durch Posaunen und besondere Opfer wurde das Neumondfest gefeiert. Es erinnerte die Israeliten an Gott als den Schöpfer einer geordneten Welt. Als Mitglied des Königshofes darf David nicht fehlen. Das Abkommen ist einleuchtend. Sauls Reaktion wird ihn verraten. David ist schon auf der Flucht. Mit Jonathan erneuert er den Freund-

schaftsbund. Der Herr steht dazwischen, das zeichnet die Freundschaft aus (Vers 23). Jonathan freut sich am Aufstieg Davids und bittet um Schutz für seine eigene Familie. Ein feierlicher Schwur bekräftigt den Bund. Um Davids Sicherheit willen wird ein Zeichen zur Nachrichtenübermittlung ausgemacht, wahrscheinlich waren Sauls Spione unterwegs. Er traute ja seinem Sohn auch nicht (Vers 30). Eine Schießübung wird zum Zeichen. Die Pfeile stehen für Davids Zukunft. Fliegen sie über den Waffenträger hinaus, muß David fliehen. Bleiben sie zwischen Jonathan und dem Waffenträger liegen, kann David auch bleiben.

- b) Es läuft alles nach Plan. Sauls Zorn enthält seinen mörderischen Haß. Was zunächst noch als Fürsorge für Jonathans Thronfolge aussah, entlarvt sich nun als reines Machtstreben. Saul will sein Königtum um jeden Preis erhalten, dafür setzt er sogar das Leben seines Sohnes aufs Spiel.
- c) Scheiden tut weh! Die Schießübung läuft nach Plan, das Zeichen erfüllt seinen Zweck. Der Knabe wird weggeschickt. David zeigt Achtung vor dem Kronprinz (Vers 41). Dann liegen sich die Freunde in den Armen. Feinfühlig und pointiert schildert der Erzähler die Szene. „Gott steht zwischen uns. Gehe hin mit Frieden!“ So können Freunde sich loslassen. In diesem Frieden bleibt die Freundschaft, auch wenn Freunde ihre Wege ziehen.

Nur einmal werden sich die Freunde noch treffen. Und wieder ist Jonathan der Handelnde, stärkt Davids Vertrauen in Gottes Pläne (Kapitel 23, 16). So blühen in der Wüste der Verfolgung mit Jonathan Oasen der Freundschaft auf als Quellen der Barmherzigkeit Gottes.

III. Methodische Möglichkeiten



1. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.
Geschenke für einen Freund vorbereiten und schenken (z. B. einen Stein, eine Feder, Blumen, ein Bild usw.). Du bist mein Freund, ich gebe dir etwas von mir.
2. Geländespiel
Personen: Jonathan, Waffenträger, David, Saul, Soldaten Sauls
Idee: Jonathan muß David eine Nachricht überbringen. Sein Waffenträger wird nicht in die Nachricht eingeweiht, muß aber dabei beteiligt werden. Soldaten Sauls müssen David fangen.
3. Jonathan schreibt in sein Tagebuch: Erinnerungen an meinen Freund David.
4. Abschluß einer Bibelarbeit könnte einen Aspekt des Abschieds der Freunde aufnehmen, z. B. wir zeigen uns, daß wir uns mögen und sagen: **GEH HIN IN FRIEDEN!** Dies wäre auch eine Möglichkeit, den Abschluß der Freizeit sinnvoll aufzuarbeiten. Freundschaften sind auch als zeitlich begrenzte Begrenzungen sinnvoll. Wir gehen unsere Wege in Frieden!
5. David singt ein Danklied an Gott für seinen Freund Jonathan.

GOTT SCHAFFT FRIEDEN ZWISCHEN DAVID UND SAUL 1. Samuel 24

I. Beobachtungen zum Text

Bereits in 1. Sam. 18, 11 beginnt für David die Bedrohungsgeschichte. Saul verteidigt seine Königsrechte. Unausgesprochen ist die Einsetzung Davids zum König durch Samuel (1. Sam. 16). König Saul muß vom Propheten Samuel hören, daß sein Königtum begrenzt ist, weil er Gottes Befehl nicht ausführte (1. Sam 15). Saul verfolgt David über weite Wege. Ca. 200 km ist die Fluchtstrecke (von Kegila zur Wüste Siph nach Engedi am Toten Meer).

Textbilder:

1. Sam. 23, 24

Erste Trennung. Saul muß gegen die Philister in den Kampf ziehen.

1. Sam. 24, 1

David in Engedi

2 + 3

Saul zieht gegen David mit 3000 Mann

4

Saul in der Höhle

5a + 6

David holt sich ein Beweisstück

6 + 8

David zögert

9 + 14

Davids Rache an Saul

18 – 23

Saul macht ein Bündnis



II. Textaussage

Weshalb ist Davids Lebensweg zum König so schwer? Kann Gott so handeln – einem Hirten solche ungeheure Belastungen zumuten? Diese Fragen stellen sich bei der Textlese. Die Antwort ist nicht zwischen den Zeilen zu finden, erkennbar wird in dieser Flucht- und Friedensgeschichte folgende Linie:

1. Gott läßt an seinen Leuten Bewährungsproben zu. David stellt trotz großen Erfolgen die Frage nach Gottes Willen. Saul bleibt für ihn der Erwählte. Trotz Flucht- und Verfolgungssituation nimmt er seinen Vorgesetzten ernst. Er läßt sich auch von seinen Freunden nicht zur vorschnellen Tat anstacheln. Mut und Treue kennzeichnen sein Handeln.
2. Gott schafft Recht. „Einem toten Hund jagst du nach, ja einen Floh suchst du“ – diese Spottworte muß Saul von David wohl hören. David sucht das alte Gottesrecht. Gott soll zwischen beiden Männern stehen. Saul sieht sein Unrecht ein. Er bittet um Gnade. So öffnet Gott diesem rachsüchtigen Mann die Augen. Er hilft ihm durch David wieder zu Recht.
3. Gott schenkt Frieden.
Shalom = Wohlergehen heißt das hebräische Wort Frieden. „Gutes“

wünscht Saul für David . Weil auch Saul versöhnt weiterleben will, kann er den Grund seines Hasses nennen. Er kann sogar David um einen Fortbestand seiner Familie bitten. David vermag es, diesen Friedensschluß zu bekräftigen.

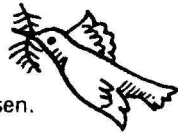
Obwohl Saul wieder rückfällig wird (K. 26), ist diese Begegnungsgeschichte innerhalb der David-Erzählungen aufgenommen. Sie zeigt hinein in neutestamentliche Gedanken, sie weist auf die Worte Jesus:

Selig sind, die Frieden stiften, denn sie werden Gottes Kinder heißen. (Matth. 5/9)

III. Methodische Möglichkeiten

1. Gesprächsimpulse vor der biblischen Erzählung

- o Welche Gedanken habe ich, wenn mich jemand hetzt, verprügelt, verspottet? (evtl. Beispielgeschichte erzählen)
- o Was hilft mir, mit jemand Frieden zu schließen?
- o Was kann ich tun, damit zwischen uns Frieden bleibt?



2. Biblische Erzählung:

V. 1 - 5a erzählen. Die Gruppe einen Schluß schreiben lassen.

a) Wie könnte David entgehen?

b) Was würde ich tun, wenn mein Feind so nahe da wäre?

Die verschiedenen Varianten vortragen lassen, den Schluß von den Mitarbeitern spielen lassen.

3. Die Begegnung der beiden Könige in einem Stoffbild darstellen.

4. Ein Gebet schreiben. Grundgedanke: Bitte um Gottes Hilfe, wenn ich mit jemand Streit habe.

5. Einen Testbogen schreiben: Was ich für den Frieden tun kann.

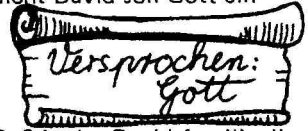
**GOTT VERSPRICHT DAVID
EINEN BLEIBENDEN KÖNIGSTHRON** 2. Samuel 7

I. Beobachtungen zum Text

Die Davidsgeschichten zeigen Mut und Treue zu Gott. Immer wieder erinnert sich David an Gott. Von ihm erbittet er Weisheit, bei ihm fragt er nach den Plänen.

„Überlegungen zum Tempelbau“ – so könnte man diese Erzählung beschreiben. Nach den Berichten von 2. Sam. 5 + 6 hält David Einzug in Jerusalem, seiner „Davidsstadt“. Er holt das Zeichen der Gottesnähe, die Bundeslade, aus Baala in Juda und überführt sie nach Jerusalem in ein vorbereitetes Zelt. In seinem Palast diskutiert er mit dem Propheten Nathan. Gott soll ein schönes Haus

erhalten. Gott lehnt jedoch ein Zedernhaus ab. Nicht David soll Gott ein Haus bauen – Gott baut eine Bleibe für David.



II. Textaussage

1. Daß David König wird, ist Gottes Geschenk. Daß in der Davidsfamilie die Königstradition bleibt, ist Gottes Versprechen.
2. Diese Geschichte ist ein markanter Punkt in Gottes Plan: David, der Hirte, wird zum König eingesetzt. Jesu Stammbaum verbindet sich mit diesem Namen. Josef und Maria tragen dieses Geschlecht in der Ahnenreihe – Jesus selbst wird der „Davidssohn“ genannt. (Matth. 9, 27; Matth. 21, 9 ff.)

III. Methodische Möglichkeiten



Bausteine für einen Gottesdienst

Dieser Text enthält auch Rückblicke über das Leben des David. Diese verschiedenen Stationen könnten in einem Gottesdienst zusammengefaßt werden. Stichworte wie „Danken“ oder „Der Herr ist mein Hirte“ könnten sich als „roten Faden“ durch den Gottesdienst ziehen und immer wieder gezeigt werden.

- o Einen Davidspsalm singen (z. B. Psalm 19) oder Psalmlieder, EKG 181, 186, 197, 147
- o Den Hirtenpsalm beten (Psalm 23)
- o Aus dem Text 2. Sam. 7 einen Dankbrief des Davids schreiben und lesen. Die Stationen werden mit großen Wandbildern gezeigt (1 x 1,50 m, an Stäben befestigt).

Zielgedanke: Was Gott an mir getan hat.

Stationen: Hirtenfeld, Musik im Königshaus, Jonathan, Saul in Engedi, Jerusalem, im Palast



- o Ein Jungscharler liest aus seinem Leben einen Dankbrief vor.

Zielgedanke: Gott behütet mich heute.

Ich kenne den guten Hirten Jesus.

Stationen: Elternhaus, Schule, Freizeit (davon erzählen)



- o Eine Hirtenmusik wird gespielt (evtl. mit den Instrumenten, die auf dem Lager entstanden sind, musizieren).

- o Zeichen auf dem Weg:

Jeder Gottesdienstteilnehmer erhält eine Postkarte mit dem Psalm 23 und einem Bild aus den Davidsgeschichten.



- o Psalm 23 als Abschluß miteinander singen.

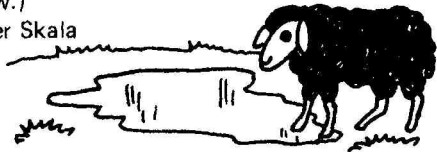
EINE SCHAFHERDE AUF DER SUCHE NACH WASSER

Vorschlag für die Gestaltung eines Nachmittags auf dem Hirtenlager oder auch für eine Gruppenstunde zuhause.

Ein Hirte kann und muß bei seiner Herde auch vieles entbehren; auf eines aber kann er nie verzichten: auf Wasser. Dieses ist für seine Tiere und für ihn lebensnotwendiges Element. Die folgende Spielstunde greift dies auf. Sie sollte möglichst im Freien oder auf einer Spielwiese stattfinden (weil es dort unproblematischer ist, mit Wasser umzugehen).

Wir begleiten eine Schafherde auf ihrer Suche nach Wasser. Weil aber der Weg mit der großen Herde zu beschwerlich würde, wird sie folgendermaßen in zwei oder entsprechend mehr Kleingruppen zu 6 bis 10 Personen eingeteilt: Alle Jungschärlar stellen sich ihrer Haarfarbe nach in eine Reihe, der blondeste ganz vorn, der dunkelste ganz hinten. In der Mitte (bzw. der Gruppenzahl entsprechend öfter) wird geteilt, sodaß eine Herde „heller Schafe“, eine andere „dunkler Schafe“ zusammengehört. Bei über 30 Teilnehmer ist diese Gruppeneinteilung zu langwierig und unübersichtlich, dann empfiehlt es sich, die Jungschärlar Kärtchen mit verschiedenen Schafarten ziehen zu lassen und die Kleingruppen so zusammenzustellen. (z. B. Milchschaaf, Merinoschaaf) Und dann kann es auch schon losgehen, sofern folgendes Material vorbereitet ist:

- o „Landkarten“-Plakat (ca. 1,50 x 1,50 m groß)
- o Bohnenstange oder ähnlicher Stab
- o Augenbinden
- o Sprichwortblätter und -zettelchen sowie Klebstoff
- o gefüllter Wasserbottich (Durchmesser etwa 1 m)
- o Eimer und Schüsselchen in der Anzahl der Gruppen
- o Löschpapier, Gabeln und kleine Metallgegenstände (Nadeln, Büroklammern, Rasierklingen usw.)
- o Meßbecher mit gut ablesbarer Skala
- o genügend Joghurtbecher



Wo gibt's Wasser?

Auf einem Plakat an einer Hauswand oder dergleichen ist landkartenartig in der Mitte ein größerer blauer Fleck (See), dorthinführende Linien (Flüsse) und kleinere Punkte (Brunnen) aufgemalt. Mit verbundenen Augen und einem Stab in der Hand wird nun versucht, auf „Wasser“ zu treffen. Im Wechsel mit den anderen Gruppen versucht das nun einer nach dem andern oder einige von der Gruppe Delegierte. Welche Herde trifft am öftesten auf Wasser?

Da wir nun wissen, wo Wasser zu finden ist, kann sich der Hirt mit seiner Herde auf den Weg dorthin machen. Je mehr sich die Herde auf das Wasser freut, um den Durst löschen zu können, desto mehr Gedanken über das Wasser fallen ihr ein. Bei einer Rast auf dem Weg dazu ein 2. Spiel:

Sprichwörter vom Wasser



Jede Gruppe erhält ein Blatt mit den unten angeführten Sprichwortanfängen. Jeweils der 2. Satzteil ist auf einem kleinen Zettel aufgeschrieben; die Gruppe muß sie den richtigen Anfängen zuordnen und dort ankleben.

Willst du reines Wasser trinken	/ geh zur Quelle.	
Alle Wasser	/ laufen ins Meer.	
Stille Wasser	/ sind tief.	
Wasser hat	/ keine Balken.	
Gebrauchter Pflug blinkt,	/ stehend Wasser stinkt.	
Andre Leute kochen	/ auch nur mit Wasser.	
Stillem Wasser und schweigenden Leuten	/ ist nicht zu trauen.	
Bis dahin läuft noch	/ viel Wasser den Bach hinunter.	
Blut ist dicker	/ als Wasser.	
Die Ufer halten	/ das Wasser.	
Feuer und Wasser sind 2 gute Diener	/ aber 2 schlimme Herren.	
Das Wasser steht ihm	/ bis zum Hals.	
Man kann das Wasser nicht	/ in einem Sieb davontragen.	
Durst macht	/ aus Wasser Wein.	
Wenn du schnell Wasser haben willst	/ so schick nicht die alte Frau zum Brunnen.	

Außerdem bekommt jede Gruppe die Aufgabe, sich eines dieser Sprichwörter auszusuchen und dazu eine passende Szene auszudenken und vorzuspielen. Auf der Suche nach frischem Wasser finden wir:

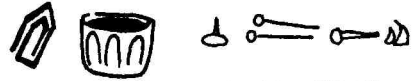
Ein Brunnen am Wege



In der Mitte der Spielwiese steht ein Bottich mit Wasser. Von jeder Gruppe müssen nacheinander alle (oder eine bestimmte Anzahl) Jungscharler mit den Händen Wasser schöpfen und es zum etwa 3 Meter entfernten Eimer ihrer Gruppe bringen. Die Zeit wird dabei nicht gerechnet, sondern die einzelnen Gruppen können selbst entscheiden, wie sie wohl am ehesten zum meisten Wasser kommen (es ist nicht gesagt, daß langsam gehen mehr Aussicht auf Erfolg hat als rennen).

Nach dem Messen der Menge im Eimer wird das Wasser aber nicht weggeschüttet, denn bevor es getrunken werden darf, muß geprüft werden, ob der Brunnen auch nicht verseucht ist. Dazu ein weiteres Spiel:

Ist das Wasser einwandfrei?



Jede Gruppe probiert folgendes Experiment – „Schwimmendes Metall“. Eine Schüssel wird auf eine ebene Unterlage gestellt und mit Wasser gefüllt. Auf nasses Löschpapier werden kleine Metallgegenstände wie Nadeln, Büroklammern u. ä. gelegt und mit einer Gabel vorsichtig in die Schüssel auf die Wasseroberfläche gebracht. Nach einer Weile sinkt das vollgesogene Löschpapier, aber die kleinen Metallstücke schwimmen weiterhin oben. Da Metall schwerer ist als Wasser, müßte es eigentlich zu Boden sinken. Die Flüssigkeitsteilchen werden von einer geheimnisvollen Kraft, der Oberflächenspannung, so stark zusammengehalten, daß sie ein Versinken der Gegenstände verhindern. Durch Seife wird die Oberflächenspannung zerstört; oder aber auch, wenn man mit den Fingern nach den Gegenständen greifen will – sie fallen dann sofort nach unten. Evt. mit Spülmittel die Gegenprobe machen.

Nach einem langen Weg hören die Herden endlich von weitem das Wasser:

Wie man Wasser hören kann



Jede Gruppe schreibt auf die Rückseite des Sprichwortblattes ihre Einfälle, wie man Wasser in verschiedensten Situationen zu hören bekommt; z. B. plätschern, rauschen, brausen, wallen, schießen, blubbern, siedeln, gluckern, zischen (wenn es auf heißes Metall trifft), tropfen usw.

Und dann ist die Herde am Ziel!

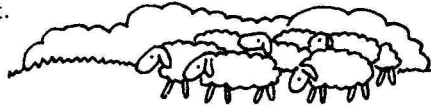


Wasserholen am See!

Wieder steht in der Mitte der Bottich mit Wasser. Jede Gruppe bildet eine Stafette, immer 2 Jungscharler machen miteinander ein „Schubkarrengefährt“, wobei der auf den Händen Gehende einen Joghurtbecher im Mund hält, ihn am Bottich angekommen von seinem „Führer“ füllen läßt und ihn möglichst voll zurück zum Gruppeneimer bringt. Hat er ihn ausgeschüttet, läuft das nächste „Schubkarrengefährt“ los. Nach einer bestimmten Zeit wird abgebrochen und die besorgte Menge im Eimer gemessen.

Nachdem der „Durst gestillt“ ist, muß noch Wasser besorgt werden, für die Feldflasche des Hirten, die genau 1 Liter faßt. Jede Gruppe muß in ihre Joghurtbecher soviel Wasser füllen, bis sie annimmt, daß es genau 1 Liter ergibt, wenn man sie alle zusammenschüttet.

Die Andacht



Überleitung zur Andacht mit Lied: „Der Herr ist mein Hirte . . .“ (Nr. 28 aus Jungscharlieder“). Dieses Lied kann von den einzelnen Kleingruppen als Kanon gesungen werden. Danach wird folgende Hirtengeschichte erzählt:

Konstanz, der Hirt

Ein Hirt namens Konstanz trieb einmal seine Herde durch einen trockenen Landstrich. Mehrere Tage bekamen die Schafe kein Wasser zu sehen. Das bißchen Gras, das sie hin und wieder fanden, reizte nur ihren Durst, statt ihn zu stillen. Konstanz wußte, daß der Weg durch das wasserlose Land an einem kleinen, klaren See endete. Die Schafe wußten es nicht. Sie sträubten sich und murrten, blieben oft stehen oder setzten sich in den Sand, weil sie großen Durst hatten. Nur mit Mühe konnte er die Herde weitertreiben. Endlich erreichten sie einen Hügel, und sie sahen den klaren See vor sich. Da begannen die Schafe zu rennen, sie stolpterten und stürzten über Steine und Wurzeln, bis sie endlich den See erreichten. Auch Konstanz begann zu laufen, denn auch er freute sich auf das Wasser. Da sah er, wie eines der Schafe fiel und jämmerlich

blökend liegenblieb.

Hätte Konstanz, der Hirt, der selber schon mehrere Tage nicht mehr getrunken hatte, nicht an dem verletzten Schaf vorbei zu dem See laufen können? hätte er nicht zuerst sein Gesicht waschen, seine Füße kühlen und einen herzhaften Schluck trinken sollen? Wäre es nicht Zeit genug gewesen, dann zurückzukehren und das arme Tier zu holen? Nein, Konstanz blieb stehen, hob das verletzte Schaf auf seinen Arm und trug es zum See. Und wenn es auch nur noch zwei, dreihundert Schritte waren – so waren es doch für den durstigen, müden Hirten mit dem schweren Tier auf den Armen doch die schwersten Schritte des ganzen Weges. Erst als er das Schaf hatte trinken lassen und es behutsam ins Gras gesetzt hatte, trank auch er. (aus „J. Quadflieg – 50 Vorlesegeschichten“, Verlag Auer, Donauwörth mit freundlicher Genehmigung des Verlags).

Impulsfragen zur Geschichte:

- o Was kann man von Konstanz sagen, der seinen Durst zurückstellt?
- o Wie löst Konstanz seine ihm anvertraute Aufgabe als Hirt?
- o Welches Attribut, welche Charakterisierung paßt auf ihn?



So wie dieser Hirte für seine Schafe sorgte, so sorgt Gott für uns. Und zwar ist das nicht nur Theorie, sondern das haben schon viele so erfahren. Einer von ihnen war David, der darüber ein Gebet gedichtet hat in einem Psalm, der heute als eine der bekanntesten Stellen der Bibel gilt, im Psalm 23: „Der Herr ist mein Hirte . . . “

(Dazu Bibeln auslegen oder den Psalm auf eine Tapete schreiben).

Der Psalm wird mit den Jungscharlern gebetet. Folgende Gedanken beschließen die Andacht:

Wenn Gott unser Hirte ist, heißt das nicht, daß es in unserem Leben keine dunklen Täler gibt. Die gab es beim Schaf in der Geschichte, die gab's im Leben Davids und die gibt es auch bei uns. (Gespräch über die „dunklen Täler“ der Jungscharler) Das Entscheidende jedoch ist: in diesen Tälern sind wir nicht allein, nicht von allen verlassen; sondern Gott ist gerade da bei uns und hilft uns. Das gibt Trost, Mut und auch Grund zum Danken.

SCHÄFERLAUF- EIN STATIONENSPIEL



Spielgedanke:

Die Jungschärler sollen Aufgaben und Erlebnisse eines Schäfers kennenlernen und nachspielen.

Organisation:

Der Schäferlauf ist als Geländespiel geplant. Die Teilnehmer starten in Gruppen von 4 - 8 Leuten in einem Abstand von 10 Minuten.

Wertung:

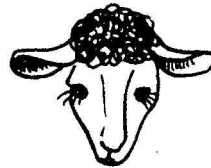
Die Gruppen erhalten einen Laufzettel in der Gestalt eines Tagebuches, in das die Aufgabenzettel, eingeklebt und die Lösungen und Ergebnisse eingetragen werden.



Vorbereitung:

Die Strecke wird von den Mitarbeitern ausgesteckt und gekennzeichnet. Die Stationen werden von Mitarbeitern besetzt. Sie übergeben den Gruppen ihre Aufgabe und bewerten die Durchführung.

Aufgaben an den einzelnen Stationen

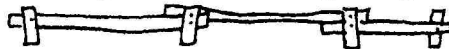


1. Der Schäfer kennzeichnet seine Schafe mit einer Kerbe am Ohr. So kann er sie von anderen Herden unterscheiden.

Aufgabe: Entwerft für euch ein Erkennungszeichen und bringt dies für andere sichtbar bei euch an.

2. Die Schafe werden nachts oder am Tag, wenn der Schäfer nicht bei ihnen ist, in den Pferch getrieben.

Aufgabe: Reißt aus dem bereitliegenden Zeitungspapier Papierschlangen – ihr habt dazu 5 Minuten Zeit – und legt diese zu einem möglichst großen Pferch aneinander.



3. Jeder Schäfer hat seine eigenen Hunde, die er auch selbst abrichtet. Dabei müssen sie zuerst Gehorsam lernen.

Aufgabe: Der Station-Mitarbeiter wird euch einige Aufgaben nennen, die ihr unbedingt erfüllen müßt.

Z. B. Bewegungen machen

Gegenstände beschaffen (5 verschiedene Blumen 2 lebende Tiere)

4. Der Schäfer führt seine Herde auch durch gefährvolle Situationen hindurch z. B. über Straßen, oder an der Eisenbahnlinie entlang.



Aufgabe: Wählt einen aus eurer Mitte zum Schäfer. Er muß euch durch einen Flaschenparcour hindurchführen. Ihr müßt seinen Anweisungen blind (mit verbundenen Augen) vertrauen. Wieviel Flaschen sind umgefallen?

5. Kein Schaf ist wie das andere. Der Schäfer erkennt seine Schafe nicht nur am Aussehen, sondern auch am Blöken.

Aufgabe: Spielt miteinander „Schäfchen blök einmal“ („Hänschen piep einmal“)

6. Der Schäfer erlebt mit seiner Herde Freude und Leid. Die Lösungen der Quizfragen geben auch Aufschluß über Freude und Leid des Schäfers.

1. Italienische Währung
2. Biblische Bezeichnung für Weide
3. Monatsname
4. Besteckteil (Schneidwerkzeug)
5. Hauptwort zu „tun“

Lösung:

Der Schäfer freut sich, wenn ein Mutterschaf 1. lammt. Er leidet, wenn ein fremder Hund ein Schaf 2. reißt.



7. Der Schäfer sorgt dafür, daß seine Schafe auf guten Wiesen weiden können und ausreichend Wasser haben.

Aufgabe: Ihr habt 5 Minuten Zeit, um von einem Eimer in einen 5 m entfernten leeren Eimer, Wasser zu transportieren. Transportgefäße müßt ihr euch selbst ausdenken.

8. Es kann passieren, daß 2 fremde Herden zusammentreffen und durcheinandergeraten.

Aufgabe: In einem Kuvert sind Puzzle-Teile von 2 Bildern durcheinandergeraten. Versucht in möglichst kurzer Zeit, die Teile zu 2 Bildern zusammenzusetzen.



9. Ein besonderer Tag für die Schäfer sind die Schäferlauf-Feste. Dort zeigen die Schäfer ihr Können im Schafe hüten oder auch im Schäferlauf.

Aufgabe: Stellt euch in einer Reihe auf. Der Erste läuft mit einer Zeitung zwischen den Beinen die abgesteckte Strecke hin und zurück und übergibt dem 2. Spieler die Zeitung usw. . Wie schnell läuft er?

10. Der Schäfer und die Schäferin hoffen beim Schäferlauf-Fest auf die Königskrone. Die schönste Krone wird bei der bald stattfindenden Siegerehrung der Siegergruppe aufgesetzt.

Material: Blumendraht, Krepppapier, Wolle.

Die Auswertung und Siegerehrung kann auf einer Freizeit noch am selben Abend stattfinden. Im Rahmen der „Festlichkeit“ können noch verschiedene Staffetten gelaufen werden.

- o Dreibeinlauf
- o Eierlauf
- o Rückwärtslauf
- o Schubkarrenlauf
- o Kerzenlauf

Die Ergebnisse des Staffettenlaufs können dem Stationenlauf zugezählt werden oder aber gesondert ausgewertet werden.



I. Vorbemerkungen zum Geländespiel:

Das wichtigste an einem Geländespiel nach der Spielidee ist im Namen selbst schon enthalten: das Gelände. Ohne ein geeignetes Gelände wird auch der tollste Spieleinfall zum Reinform!

Was also tun? Am Anfang jeder Vorbereitung steht die genaue Erkundung des zur Verfügung stehenden Geländes auf seine Spieldauglichkeit.

Was heißt das?

Im Folgendem ein paar Punkte, die jeder unbedingt beachten sollte, wenn er sich während und vor allem nach einem Spiel viel Ärger ersparen will. (1) Bei Waldspielen sind Jäger oder Förster unbedingt um Erlaubnis zu fragen und zu verständigen. (2) Den Jungscharlern kann man (in einem Sommerlager) vor dem Spiel schon ein paar Dinge über das rechte Verhalten im Wald erzählen, bei Wanderungen hat man ebenso die Möglichkeit vor Ort auf bestimmte Dinge aufmerksam machen (Betreten von Schonungen ist nicht erlaubt usw.). (3) So weit wie möglich sollte man sich im Wald ruhig verhalten. Die Spielregeln geben uns gerade da die Möglichkeit, vorbeugend einzugreifen (wenn es z. B. gilt fremde Waldburgen zu suchen und zu erobern, wird jeder Jungscharler sich möglichst leise verhalten) (4) Das Spielfeld sollte den Mitarbeitern (MA) bekannt sein, insbesondere Gefahrenstellen (z. B. Steinbruch, Teiche) (5) Bei der Auswahl des Spielfeld sollte man ein möglichst eindeutig abrenz-

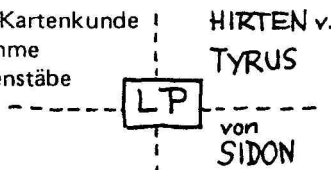
bares Gebiet aussuchen. Geeignete Grenzen sind Straßen, Bachläufe, Wald-
ränder, Hochspannungsleitungen, Waldwege.

Jeder Spieleinfall geht immer von einem „Idealgelände“ aus. Das heißt, daß
jeder Spielleiter die Eignung für sein zur Verfügung stehendes Gelände über-
prüfen muß, um dann eventuell Spieländerungen vornehmen zu müssen.

A. Vorbereitung des Spieles:

Im Rahmen eines „Hirtenlagers“ läßt sich das Spiel schon Tage vorher vorbe-
reiten:

- (1) durch das Bauen von sogenannten „Hürden“ oder „Schutzplätzen“
(vgl. 4. Mos. 32, 34; 2. Chron. 32, 28; Micha 2, 12; Lukas 2, 8)
 - an 1 – 2 Nachmittagen weden sie im Wald gebaut
 - der Förster ist vorher um Erlaubnis zu fragen (keine Beschädigungen)
 - das gesamte Lager dazu in verschiedenen Hirtenstämme einteilen, diesen
wird auf der Karte ein bestimmtes Gebiet zugewiesen, in dem sie ihre
„Schutzplätze“ (SP) bauen können
 - die Lage dieser SP's muß geheimgehalten werden, ausspionieren ist an
den „Baubachmittagen“ nicht erlaubt!
 - die Anzahl der SP's ist abhängig von der Größe des Lagers. Es sollten
in jeder Baugruppe max. 10 Jungscharler und 1 MA sein. So wird man
in größeren Lagern pro Hirtenvolk mehrere SP's bauen.
 - es empfiehlt sich die Hirtenbereiche um den Lagerplatz anzuordnen:
- (2) weitere Vorbereitungsmöglichkeiten:
 - Einrichtung einer Arbeitsgemeinschaft: Kartenkunde
 - Namensgebung der einzelnen Hirtenstämme
 - Werkzeuge für Hirtentaschen und Hirtenstäbe



B. Vorbereitung am eigentlichen Spieltag:

1. Karten mit den eingezeichneten Wasserstellen (WS) werden in den SP's der
einzelnen Hirtenstämme deponiert.
2. Die WS werden wie nachstehend gekennzeichnet:
 - Schlechte WS
 - Gute WS:



3. An den schlechten WS wird eine gelbe Markierung hinterlegt.
4. An den „guten“ WS verbleibt ein MA mit
 - 10 Luftballons (= Wassersäcke) (+ Reserve!)
 - Schreibzeug
5. Das Spiel wird auf dem Tagesplan groß angekündigt:
z. B. : 14. 00 Uhr Wasserstellen gesucht! Wer hat die meisten Wassersäcke?



C. Der gedachte Spielverlauf:

Pünktlich, wie auf dem Tagesplan angegeben, finden sich alle Hirtenstämme am Lagerkreuz ein. Jeder hat seinen Hirtenstab und seine Hirtentasche dabei. Der Oberhirte (= Lagerleiter) hält eine „große Rede“:
(das Folgende ist eine Möglichkeit, in Klammern Hinweise)

„Liebe Hirten von Sidon, von Tyrus, von Meggido und von Hiram!

Etwas Schreckliches hat sich in der letzten Nacht ereignet: Unsere Brunnen und Wasserstellen sind unbrauchbar geworden, die Trockenheit der letzten Monate hat nun doch ihren Tribut gefordert!

Nach meiner ersten Verzweiflung fiel mir eine alte Karte ein, in der mein Urgroßvater Wasserstellen eingezeichnet hat. Nun gibt es aber zwei Probleme: 1. Ich weiß nicht, welche der Wasserstellen noch brauchbar sind. 2. Ich weiß nicht, welchem Stamm ich die Wasserstellen überlassen soll. Deshalb habe ich folgendes beschlossen: Jeder von euch soll die gleiche Chance haben!

In euren Schutzplätzen befindet sich eine Karte, in der ich 5 Wasserstellen eingezeichnet habe – eure Wasserstellen.

Eure Aufgabe ist es nun diese zu suchen und sie auf ihre Brauchbarkeit zu überprüfen.

Es gibt unbrauchbare oder schlechte Wasserstellen: diese erkennt man an dem „Kein Trinkwasser-Zeichen“, außerdem befindet sich dort eine gelbe Markierung, die ihr mitnehmen und zum Schutzplatz bringen sollt. Es gibt auch gute Wasserstellen: diese erkennt man an dem „Trinkwasser-Zeichen“. Dort befindet sich ein MA, der an euch Wasserschläuche ausgibt. Diese sind ebenfalls zum SP zu bringen. Auf eurer Karte kennzeichnet ihr die Wasserstellen als gut oder schlecht. Die schlechten WS sind ohne Markierungen völlig wertlos. Die gute WS dagegen ist sehr ergiebig, verständigt die anderen Hirten eures Stammes, damit sie sich ebenfalls dort Wassersäcke abholen; der erste dort ankommende Trupp erhält 4 Wassersäcke, der zweite 3, der dritte 2 und der vierte 1. Bis hierher wäre das alles noch gar kein Problem, aber ihr müßt bei der Suche sehr vorsichtig sein: denn die anderen Hirten sind ja auch unterwegs! Und wenn sie vor euch eine WS entdecken, ist die punktebringende Markierung weg. Oder die ersten 4 Wassersäcke, aber da könnt ihr ja noch 3, 2 oder 1 bekommen.

Streiten wollen wir uns aber um das Wasser nicht, vielmehr kommt es auf offene Augen und Ohren an!

Wer gar den Schutzplatz eines anderen Stammes findet, darf sich dort ein Gastgeschenk abholen und zu seinem SP bringen, aber vorsichtig: man könnte verfolgt werden!

Um 16. 30 Uhr müßt ihr spätestens wieder bei euren SP's sein, um von dort dann gemeinsam zum Lagerplatz zu gehen und dort die Wassersäcke abliefern. Nach 17. 00 Uhr können aber keine Wassersäcke mehr gegen Punkte eingelöst werden.

Und nun viel Spaß beim Suchen und Finden!“

Nach der Rede verlassen die Hirtengruppen unter Führung eines Mitarbeiters den Lagerplatz und begeben sich zu ihrem Schutzplatz. Dort befinden sich die Karten mit den eingezeichneten Wasserstellen. Der Stamm teilt sich in mehrere Kleingruppen auf (mindestens 3 Jungen pro Gruppe) und macht sich dann auf die Suche nach Wasserstellen und Schutzplätzen. Das sollte nach Möglichkeit in aller Stille geschehen. Vorsicht beim Transport der Wassersäcke (Luftballons), platzen sie etwa, dann bringen sie keine Punkte ein!

D. Sonstiges Wichtiges zum Gelingen des Spieles:

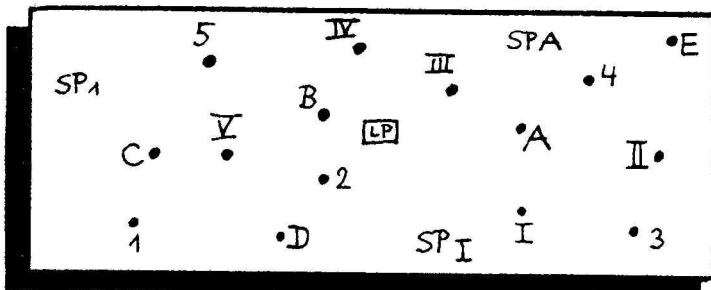
1. Auswerten:

- für jede gefundene und richtig bestimmte Wasserstelle 10 Punkte
- für jede gelbe Markierung 5 Punkte
- für jedes Gastgeschenk 8 Punkte
- für jeden Wassersack, unbeschädigt 2 Punkte

2. Material (nur für eigentliches Spiel!)

- pro Stamm 5 WS d. h. 1 gute und 4 schlechte
4 gelbe Markierungen und 10 Luftballons
- pro Stamm 2 Karten Maßstab 1 : 25000

3. Beispiel für den Kartenausschnitt:



- SPA (Schutzpl. von A) mit WS A - E
- SP1 (Schutzpl. von 1) mit WS 1 - 5
- SPI (Schutzpl. von I) mit WS I - V
- LP Lagerplatz

Die einzelnen Gruppen haben auf ihrem Kartenausschnitt nur ihre Wasserstellen eingezeichnet!

4. Dieser Spielvorschlag ist bewußt friedlich angelegt. Wem das zu langweilig ist, der kann natürlich auch noch das Abjagen oder Zerstören der Wassersäcke und die Eroberung der Schutzplätze mit in seinen Spielablauf einbauen!

INTERESSENGRUPPEN WÄHREND DER FREIZEIT

Hobby- oder Interessengruppen bieten den Teilnehmern etwas, das ihren Interessen und Gaben besonders entspricht. Sie können sich in dieser Zeit mit etwas beschäftigen, was sie selbst besonders herausfordert. Ob das nun eine Lagerband ist, in der sie sich ihre Instrumente selber bauen, eine Sportgruppe, in der sie Turniere durchführen oder eine Forschergruppe, in der sie gemeinsam Wald und Wiesen durchstreifen, in diesen Gruppen kommt es auf ihren persönlichen Beitrag an, dort ist jeder Einzelne wichtig. Es wird dem Mitarbeiter am besten gelingen, seine Gruppenmitglieder zu begeistern, der sich mit seiner Aufgabe identifiziert und der selber eine Vorstellung von dem hat, was er mit seiner Gruppe erreichen will. Viel Spaß machen die Hobbygruppen, die später ein vorzeigbares Ergebnis erreichen, etwas, was man am Elternbesuchstag einbauen oder am Abschlußabend aufführen kann.

Die Hobbygruppen finden regelmäßig statt, jedoch nicht am Elternbesuchstag, an Wandertagen oder bei sonstigen Ganztagsprogrammen. Für die Hobbygruppen eignen sich die Zeiten zwischen dem Bibeltreff und dem Mittagessen oder evtl. auch der Nachmittags.

Im Folgenden werden drei besondere Hobbygruppen vorgestellt, die gut vorbereitet werden müssen, aber Jungscharlern und Mitarbeitern viel Freude machen werden. Im Einzelnen müssen sie noch auf das jeweilige Gesamtprogramm abgestimmt werden.

Interessengruppe *HIRTENPOST* (eine Lagerzeitung)

Bei unserer letzten Freizeit wurde die tägliche Lagerzeitung jeweils nach dem Mittagessen herausgegeben. Gespannt warteten die Teilnehmer jeden Tag darauf, was wohl heute für eine Sensation aufgedeckt werden würde, oder welchen Quatsch (Klatsch) die Redakteure wohl verbreiten würden. Unsere „Redakteure“ verstanden es, all die kleinen und großen Lagererlebnisse in ihre Zeitung aufzunehmen und interessant darzustellen. Einem der Teilnehmer haben wir zum Schluß der Freizeit den Titel „Eiserner Reporter“ verliehen. Natürlich war manche Story übertrieben, aber das wußten die Leser. Dies machte die „Hirtenpost“ um so begehrenswerter. Viele Teilnehmer erfuhren zum ersten mal, welcher Unterschied sein kann, zwischen dem, was sie selbst erlebt hatten und dem was andere später davon berichteten.

Grundsätzlich gibt es zwei Formen von Lagerzeitungen: Einmal die bereits beschriebene „Tageszeitung“, also die Ausgabe von täglichen Kurzberichten. Oder eine einmalige große Zeitung, die am Ende des Lagers erscheint. Das Redaktionsteam sollte sich für eine der beiden Formen entscheiden, beides in einer Freizeit zu verwirklichen ist zu aufwendig.

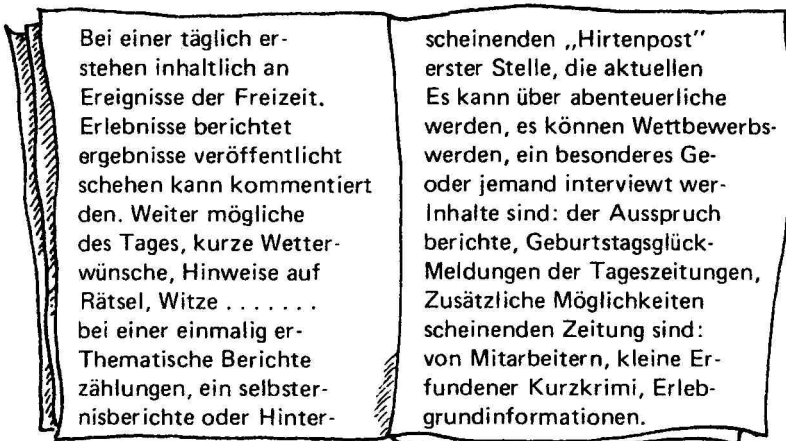
Die Hauptarbeit für die „Hirtenpost“ hängt an dem Leiter der Gruppe, dem

Herausgeber. Deshalb ist es wichtig, daß er zwei oder drei Teilnehmer findet, die tatsächlich auch Berichte schreiben können. Dagegen ist es wenig sinnvoll, eine Horde von vielleicht zehn Redakteuren auf die Lagerwelt loszulassen, denn dann muß der Mitarbeiter erfahrungsgemäß die Berichte schließlich doch selber schreiben.

Vielleicht gibt es jemand, der gerade einen Schreibmaschinenkurs macht? Die „Hirtenpost“ wäre das ideale Übungsfeld für ihn!

Auch ein *Grafiker*, der sich an kleine Illustrationen und an die Gestaltung der Überschriften wagt, ist notwendig.

Und schließlich braucht jede Zeitung einen versierten *Techniker*, der die Zeitung drucken kann. Wenn ihn der Leiter in die Technik des Abzugsapparates eingeweiht hat, kann er die Zeitung selbständig drucken.



Gut bewährt hat sich, wenn der „Herausgeber“ zuhause schon ein Titelblatt gestaltet und gedruckt hat, vielleicht auch schon eine Rätselseite überlegt und einige Witze gesammelt hat. An technischen Hilfsmitteln sind notwendig: Abzugsgerät, Papier, Matritzen, Spiritus (bei manchen Maschinen Druckfarbe) und eine Schreibmaschine. Falls sich der verantwortliche Mitarbeiter am Abzugsgerät nicht auskennt, sollte er sich zuhause einweisen lassen und den Apparat einmal ausprobieren.

Interessengruppe

ERSTE - HILFE (MINI) - KURS



Natürlich ist es nicht möglich, während einer Jungscharfreizeit einen perfekten Erste-Hilfe-Kurs anzubieten. Man kann aber den Teilnehmern auf spielerische Weise einige sinnvolle Grundbegriffe der Ersten Hilfe beibringen, Grundbegriffe, die sie später bei einem offiziellen Kurs als Grundlage verwenden können. Hirte sein hat letztlich immer auch etwas damit zu tun, daß Schwachen gehol-

fen wird. Außerdem ist es für den Hirten wichtig, daß er auf seinen einsamen Wanderungen weiß, wie er helfen kann, wenn jemand in Not ist. Daher hat ein solcher Kurs durchaus etwas mit einem Hirtenlager zu tun. Wir können im Rahmen dieses Artikels nicht alle technischen Einzelheiten der Ersten Hilfe beschreiben und verweisen deshalb auf Erste-Hilfe-Anleitungen.

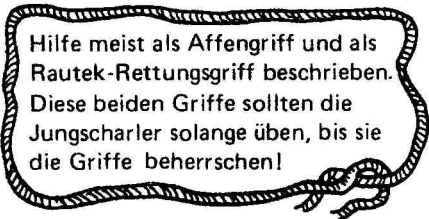
Gestaltungsmöglichkeiten:

1. Wer an Erste-Hilfe denkt, dem fällt bald auch das Rote Kreuz ein. Daher wäre es sinnvoll, vom Gründer des Roten Kreuzes, von dem Schweizer Henri Dunant zu erzählen. Henri Dunant hatte ein sehr bewegtes Leben, unter anderem war er auch Mitglied des CVJM-Weltbundes! Fragt bei den Kreisbildstellen nach Diaserien oder sucht in der CVJM - Bibliothek nach seinem Lebensbild.

2. *Den Verletzten bergen:*

a) Man kann mit einfachen Mitteln im Wald eine Tragbahre bauen! Als Längsstreben werden zwei etwa 2,5 m lange Stangen verwendet. Auf diese beiden Längsstreben werden quer im Abstand von etwa 20 cm dünnere, etwa 60 cm lange Äste gebunden. Als Bindematerial lassen sich dünne Zweige verwenden, die sich mit einem Stein weich klopfen und dann verknoten lassen. Dieses Grundgerüst aus Längs- und Querstreben wird zuerst mit kleinen Zweigen und abschließend mit Laub gepolstert. Wer möchte, kann die Enden der Längsstreben mit einem Messer zu schönen Tragegriffen zurechtschneiden.

b) Wesentlich wichtiger als der Bau einer Trage ist für die Helfer, daß sie den Bergungs- und den Schleppgriff beherrschen. Die beiden Griffe werden in den Anleitungen zur Ersten



Hilfe meist als Affengriff und als Rautek-Rettungsgriff beschrieben. Diese beiden Griffe sollten die Jungscharler solange üben, bis sie die Griffe beherrschen!

3. *Den Verletzten untersuchen:*

Nach einer kurzen Einführung in die Funktionsweise des Kreislaufs und die Aufgaben des Herzens sollten die Jungscharler versuchen, sich selbst den Puls zu fühlen. Meist wird ihnen dies nicht sofort gelingen, sondern erst dann, wenn sie einige Bewegungsübungen gemacht haben und der Puls schneller und kräftiger wird. Interessant ist, wie sich der Puls verändert, wenn man sich körperlich anstrengt. Deshalb sollten sich alle den Puls zuerst in ruhigem Zustand messen, ihn aufschreiben und dann einen kleinen Dauerlauf machen, um danach den Puls nochmals zu messen. Die Jungscharler werden erstaunt sein, wie sich ihr Pulsschlag verändert!

4. *Den Verletzten lagern:*

Zuerst die Jungscharler darüber informieren, welche Arten von Schäden vorkommen und wie bei den verschiedenen Schädigungen reagiert werden muß. Hierzu einige Beispiele: Schwerverletzte möglichst wenig bewegen; Unterkühlte gut einpacken und sich nicht bewegen lassen, auch wenn sie dies nicht einsehen; jemand mit einem Hitzeschlag in den Schatten bringen

und mit kalten Tüchern kühlen; Kopfverletzte, wenn überhaupt, nur mit äußerster Vorsicht transportieren. Ausführliche Hinweise hierzu finden sich in den Anleitungen für die Erste Hilfe.

Praktisch geübt werden kann die sogenannte „stabile Seitenlage“ eventuell auch die Lagerung für die künstliche Beatmung und die Lagerung von Leuten, die einen Schock haben.

5. *Den Verletzten verbinden:*

An praktischen Beispielen können mit den Jungscharlern verschiedene Verbände geübt werden (Kopfverbände, Handverbände, usw.; Verbände bei Blutungen oder bei Verbrennungen; sterile Verbände).

6. *Der Umgang mit dem Dreieckstuch:*

Das Dreieckstuch ist unterwegs am ehesten greifbar, daher ist für die Jungscharler der Umgang mit dem Dreieckstuch am naheliegendsten. Auch hierfür ist die Anleitung zur Ersten Hilfe ein nützlicher Ratgeber. Dort findet man Verbandsarten, die interessant aussehen und sich für Jungscharler zum Lernen eignen.

Auf die Darstellung der Mund-zu-Mund-Beatmung wurde bewußt verzichtet, da die Teilnehmer damit in der Regel überfordert wären. In offiziellen Kursen wird an Kopfatrappen geübt, solche Puppen stehen für Freizeiten in der Regel nicht zur Verfügung.

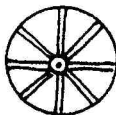
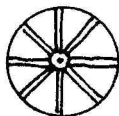
Die sechs beschriebenen Vorschläge eignen sich jeweils für eine Zeiteinheit. Dabei sollte sich der Mitarbeiter schon vor der Freizeit überlegen, welche Materialien er für die Übungen braucht und diese vorbereiten. Entsprechend muß die Teilnehmerzahl dieser Hobbygruppe beschränkt werden. Einige der geübten Hilfeleistungen können am Elternbesuchstag oder bei einer Vorführung am Abschlußabend dargeboten werden!

„SCHÄFERKARREN“

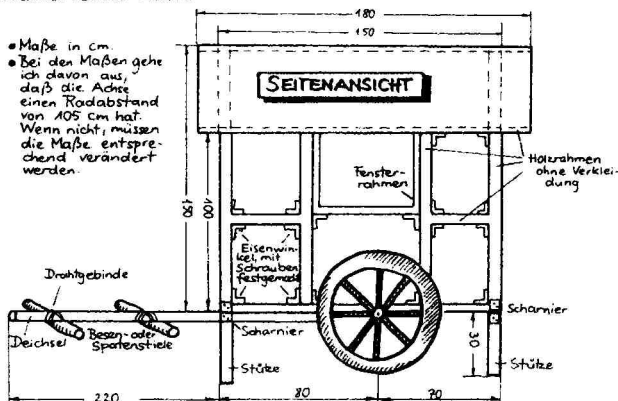


Entwurf für einen Schäferkarren, der bewohnbar und fahrbar ist.
Er kann von 2-4 Personen gezogen werden, evtl. auch geschoben.

- Material:*
- 2 Räder mit mind. 60 cm \varnothing
 - 1 stabile Achse, 1 Deichsel ca. 3 m lang
 - 2 Besen- oder Spatenstiele
 - Vierkanthölzer ca. 50 x 50 mm; Dachpappe, dazu Nägel
 - Dachlatten ca. 25 x 45 mm; Preßspanplatten, ca. 3 - 4 mm stark
 - Nut- und Federbretter, mind. 25 mm stark
 - ca. 13 Scharniere, Haken und kleine Ketten
 - Schloßschrauben mit Muttern und Unterlagscheiben oder starke Holzschrauben mit Sechskantkopf; Holzschrauben für Scharniere
 - Draht und Nägel
 - Eisenwinkel; ca. 7 Metallbügel zur Befestigung der Achse und der Deichsel



Werkzeuge: Sägen, Hämmer, Meßwerkzeuge, Schraubenzieher, Schraubenschlüssel, Beißzange, Pinsel und Reinigungsmittel, Bohrer, Blechschere (für Dachpappe) und Holzfeile; versch. Dispersionsfarben; wasserfester Lack.



Die Räder und Achse werden von einem Leiterwagen oder -wägle genommen. Je nach Breite der Achse fertigen wir den Kasten (Maße des Kastens ca.: 1, 5 1, 5 m lang, 1 m breit und am Dachfurst 1,50 m hoch).

Ausgestattet wird der Kasten mit 1 Bank, 1 Tisch und 1 Bettgestell, alles aus Brettern zusammengenagelt.

Das Grundgestell (Rahmen) wird aus Vierkant-Hölzern hergestellt. In die Ecken werden Eisenwinkel eingeschraubt. Zum Boden nehmen wir Nut- und Federbretter. Die Wände und das Dach werden mit Preßspanplatten verkleidet. Das Dach muß mit Dachpappe überzogen werden. Zum Ziehen wäre eine alte Deichsel eines Pferde- oder Ochsenwagens ideal.

Falls eine solche nicht aufzutreiben ist, kann auch ein Vierkantholz ca. 3 m lang, verwendet werden. Als Haltegriffe verwenden wir zwei starke Besen- oder Spatenstiele, die wir mit einem Draht an die Deichsel festbinden, ein Nagel durch beides durchgeschlagen, erhöht die Stabilität. Drei Fenster und eine Türe werden eingesetzt. Die Fenster können mit Fensterläden attraktiver gemacht werden. Fensterläden und Türe werden jeweils aus einem Rahmen (Dachlatten) hergestellt; auf diese Rahmen werden wieder Preßspanplatten aufgenagelt. An jeweils 2 - 3 Scharnieren werden Fenster und Türen angebracht.

An den 4 Ecken des Kastens werden Stützen mit Scharnieren angebracht (siehe Zeichnung), damit der Karren waagrecht und stabil steht. Bei der Fahrt werden diese seitlich hochgeklappt und mit einer Kette oder einem Haken festgemacht. Im Stehen müssen die Stützen nach innen mit einer Kette zum Einhaken gespannt werden.

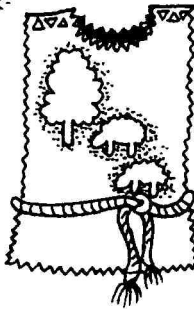
Zur Verschönerung wird der Schäferkarren mit Dispersionsfarben bemalt und mit wasserfestem Lack überzogen.

SCHÄFERLOOK - SELBST GEMACHT!

Wir spritzen einen Schäferkittel

Material: Weißer Baumwollstoff (1 m lang, 50 cm breit) oder altes Leintuch, Stoffdruckfarben, altes Teesieb, alte Zahnbürste, Stecknadeln, Zickzackschere, Schnur, Schablonen, Zeitungen zum Abdecken der Tische

Herstellung: Die Längsseite des Stoffs wird auf die Hälfte gelegt und in die Mitte der Kante ein Loch (Halsausschnitt) geschnitten. Mit der Zickzackschere werden der Halsausschnitt und die Seiten versäubert – so sparen wir das Nähen. Die Jungschäfer fertigen aus festem Karton verschiedene Schablonen (Schafe, Blumen, Bäume, Schäferkarren, Hund oder andere Formen). Diese werden auf dem Stoff gut

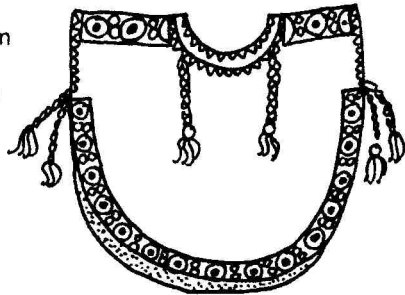


festgesteckt. Die Stoffdruckfarbe wird nun mit der Zahnbürste gleichmäßig durch das Teesieb gestrichen, bis der Kittel eine gleichmäßige Färbung bekommt. Die Schablonen werden entfernt. Die weißen Schafe, Bäume usw. heben sich gut von der Stoffdruckfarbe ab. Mit einer geflochtenen oder geknüpften Kordel wird der Kittel zusammengehalten.

Poncho aus alten Stoffen

Material: Größere Stoffreste, Zickzackschere, Wollreste, Borten, Stopfnadel, Schere, Nähnadel

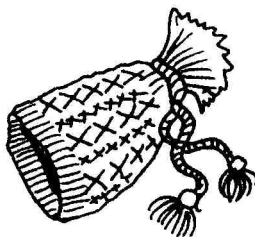
Herstellung: In den Stoff wird wie beim Hirtenkittel in die Mitte der Halsausschnitt geschnitten. Die offenen Seiten werden abgerundet und ebenfalls mit dem Halsausschnitt versäubert (Zickzackschere). Mit einem Steppstich oder Vorstich werden die Borten aufgenäht. Unterhalb der Armausschnitte (ca. 15 cm nach der Kante) zieht man Wollfäden als Verschlußmöglichkeit durch. Auch am Halsausschnitt werden Kordeln befestigt oder durchgezogen, damit man ihn schließen kann. Dickere Stoffe eignen sich besonders gut!



SCHÄFERMÜTZE AUS GROSSMUTTERS STRUMPF

Material: Alter schwarzer Kräuselkrepstrumpf, Wollreste, Stopfnadel, Schere

Herstellung: Das Fußteil des Strumpfes wird abgeschnitten und der restliche Strumpf unterhalb dem Abgeschnittenen (ca. 3-5 cm) mit einer lustig bunten Wollekordel abgebunden. Mit Kreuzstichen kann die Mütze verschönert werden.



Hirtentasche selbst gemacht

Material:

- Jute 30 cm x 48 cm
- Jute- oder Makramegarn
- buntes Stickgarn
- Holzperlen
- Webpelzstreifen 4 cm x 27 cm

Werkzeug:

- Nadel mit großem Ohr
- Schere
- Zentimetermaß

1. Jute auf eine Unterlage legen. Den unteren Teil von 19 cm hochklappen, so daß eine Lasche von 10 cm bleibt
2. Die übereinanderliegenden Jutestücke 1,5 cm vom Rand entfernt mit dem Vorstich zusammennähen. Mit dem gleichen Stich noch einmal zurücknähen.
3. Dann das Ganze umdrehen: Das Innere nach außen und das Äußere nach innen. Die überstehenden Seiten der oberen Lasche umknicken. Beide Seiten der Lasche umknicken. Diese Seiten und die Oberkante der Vorderteile mit dem Überwindlingsstich sichern.
4. Die Tasche kann nun nach Belieben mit Holzperlen und buntem Stickgarn verziert werden.
5. Auf den unteren Rand der Überschlaglasche wird der Webpelzstreifen aufgelegt und mit dem Vorstich befestigt.
6. Der Schulterriemen wird aus Jute- oder Makramegarn geflochten. Je nach Stärke des Garns benötigt man 3 mal 4-8 Fäden von ca 1 m Länge. Der Schulterriemen wird mit einfachen Stichen an den Seitennähten der Tasche befestigt.

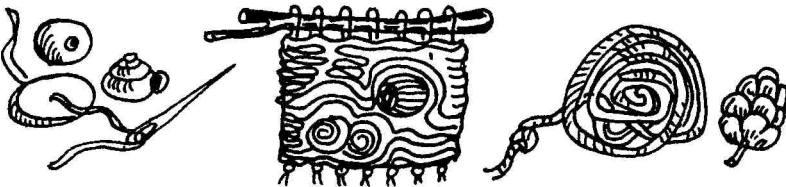
Weben mit Naturmaterial

Als geeignetes Material zum Weben können folgende Dinge gesammelt werden: lange Strohhalme; Flachs; Hanf; Maisblätter; Binsen; Tannenzäpfchen; Schneckenhäuschen; Schnüre aller Art, auch Reste; Holzwolle; Lederreste; Korkplattenstückchen und Flaschenkorken, in Scheiben geschnitten und aufgereiht; braune Papprollchen, z. B. von Zwirn,

Webrahmen:

- 1) Für Webstücke, die aus „feinerem“ Material (nicht plastisch, grob keine Holzwolle) gearbeitet werden, genügt als Webrahmen ein Stück *stabiler Karton* in der Größe des gewünschten Webstückes:
2 gegenüberliegende Seiten werden mit einem Messer in gleichmäßigem Abstand (je nach Größe, für 35 cm x 50 cm ca. alle 2 cm) etwa 2 cm tief eingeschnitten.
- 2) Größere und gröbere Webstücke werden besser auf einem einfachen *Webrahmen* hergestellt:
4 Holzleisten, etwas größer als das gewünschte Webstück, werden gut zusammengenagelt, und zwar die obere und untere Leiste auf die linke und rechte. Dadurch entsteht ein kleiner Zwischenraum, der das Weben mit dickerem Material erleichtert.
In gleichem Abstand (ca. 1,5 cm) unten und oben kleine Nägel einschlagen (fest genug, damit sie die streng gespannte Kettchnur aushalten).

Als *Kettchnur* dient bei beiden Webrahmen dickes Baumwollgarn oder Schnur. Besondere Effekte geben Schnurreste in verschiedenen Stärken (gut zusammenknuten). Kettchnur von unten nach oben – beim Karton nach hinten durch die Spalte, beim Rahmen um jeweils 2 Nägel und wieder zurück – straff spannen, Anfang und Ende gut verknoten.



Webvorgang wie üblich, „eins fassen, eins lassen“; anfangen und abschließen am besten mit einigen Reihen Schnur, dadurch bleibt die Arbeit auch nach dem Ablösen vom Webrahmen in Form. Mit Tannenzapfen, Schneckenhäuschen, runden Lederteilen etc. können Verdichtungen gestaltet werden, die z. B. von Binsen und Stroh oder verschiedenen Schnüren „umgangen“ werden. Zum Ablösen der Arbeit vom Webrahmen immer 2 - 3 Kettfäden verknoten (oben evtl. Stab oder Aststück einziehen, unten Fransen lassen).

BUCHHINWEISE



LAGER-
BUCH

Ich bin David, von Anne Holm, dtv junior 7232 DM 4,80
Eine ausführliche Buchbesprechung dazu in JSL 2/82
(erscheint Anfang April)

ZU DEN DAVIDS-
GESCHICHTEN

Geschichten zur Bibel Bd. 1, Saul, David, Salomo, v. W. Laubi
Verlag Kaufmann/Benzinger, DM 19, 80

David, von Max Bollinger
mit anregenden und problematischen Zeichnungen
Ravensburger TB 46, DM 3, 80

Wie Sonne und Mond einander rufen, v. H. u. J. Zink
enthält einige Psalmen für Kinder
Kreuzverlag, DM 16, 80



Mit Kindern Psalmen beten v. Willi Fährmann
Echter Verlag Würzburg, DM 6, 80



Vom Hirtenknaben zum König, S. Marthaler, ca DM 10,—
Eine spannende Erzählung der Davidsgeschichte. Sie führt
gut in Hintergründe ein. Zu beziehen: Schriftenniederlage
des ejw, Danneckerstr. 19 A, 7000Stuttgart 1

SCHALL-
PLATTE

David—Oratorium, v. S. Fietz
Abakus—Verlag, Doppel—LP 29,90, MC 25,—

Erziehungsfeld Ferienlager, v. W. Lauff/H. G. Homfeldt
Juventa Verlag München, DM 22, —

FÜR DIE
LAGERWORBE-
REITUNG

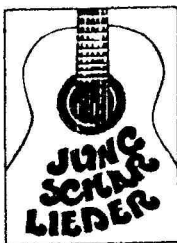
Die Jungscharfreizeit, Hilfen für die Praxis
v. R. Schwarz, Oncken Verlag Wuppertal, DM 14, 80

Jungscharlager, Arbeitsmaterial für Jungschar—Freizeiten
Schriftenniederlage des ejw, Danneckerstr. 19a, 7000 Stuttgart 1
DM 7, 50

E 6481 F

Kauf ~~unrech~~
(Jungschar Beunberg)

Schriftenniederlage des
Evang. Jugendwerks in
Württemberg GmbH
Vertrieb:
Postfach 83
7107 Neckarsulm



Textausgabe DM 3,00

Notenausgabe DM 8,00

Bestelladressen:

Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH, Danneckerstr. 19 a,
7000 Stuttgart 1

Mundorgel Verlag GmbH, Rösrather Str. 72,
5000 Köln 91

Aussaat Verlag, Postfach 20 07 35,
5600 Wuppertal 2

Was singen heute die Jungscharen gerne? Hier finden Sie es!
Eine brandneue Zusammenstellung von erfahrenen Praktikern aus dem deutschen „Zehvaujottemm“.
Preiswert in der handlichen Textausgabe (8,5x10,5 cm) für die Hosentasche und auch in der größeren Notenausgabe (Plastikeinband) – wie bei der „mundorgel“.
Eine Lerncassette dazu mit 33 der neueren Lieder kann für DM 12,- zzgl. Versandkosten direkt beim CVJM Gesamtverband, Im Drusetal 8, 3500 Kassel, bestellt werden.

„Der Jungscharleiter“ Arbeitshilfe für Mitarbeiter in der Jungschar

1/1982

Januar –

März

Herausgeber: Evang. Jugendwerk in Württemberg im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V., Im Drusetal 8, Postfach 41 01 49, 3500 Kassel-Wilhelmshöhe

Schriftleitung: Alma Grüsshaber

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19 a, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711)2130/110

Erscheinungsweise: 4 x jährlich. Bezugspreis: Jährlich (4 Hefte) DM 9,60 einschl. Zustellgebühren. Einzelpreis DM 2,- plus Porto. Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Zeitschriften-Vertriebsges. mbH, Postfach 83, 7107 Neckarsulm

Abbestellungen: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraums

Grafische Gestaltung: Dorothea Layer-Stahl, Winnenden – Gesamtherstellung: Omnitypie, Stuttgart