Jungschar in der Stadt

1 Stadtleben

Erlebnisse, Kreativität, Phantasie, Neugierde und Freude – ist das in einer Großstadt möglich?

Teamfähigkeit, gelungene Kommunikation und Freundlichkeit – sind diese Schlüsselqualifikationen im Lernfeld Stadt trainierbar?

City Bound ist Erlebnispädagogik in der Stadt und setzt an den Fähigkeiten und Stärken der Teilnehmerinnen und Teilnehmer an. Die Auseinandersetzung mit der Stadt bietet unterschiedliche Lernfelder. Das persönliche Handlungsspektrum erweitert sich durch das Bewältigen einer Aufgabenstellung in ungewohnten Situationen und deren neuen Lösungsmöglichkeiten. Der eigenen Kreativität und Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

1.1 Besonderheiten

1.1.1 Chance, Möglichkeiten

- Grosses Freizeitangebot
- Vielfalt, Fülle an Erfahrungsmöglichkeiten
- Eher grössere evangelikale Gemeinden
- Verschiedenste Menschen, Charaktere
- Grosse Menschengruppe, meist mit geringem Zusammengehörigkeitsgefühl

1.1.2 Gefahren

- Vereinsamung, Leere
- Mangelnde Erholungsgebiete, fehlende Natur und somit fehlender Bezug zum Schöpfergott
- Minderwertige Wohnungen, Ballungszentren
- Arbeitslosigkeit, Leistungsdruck
- Trennung in Arbeits- und Privatwelt
- Weniger Begeisterungsfähigkeit
- Disziplinschwierigkeiten
- Konsumverhalten
- Grössere Jugendkriminalität
- Starker Umwelteinfluss
- Reizüberflutung
- Geringer Freiraum
- Grösserer Gefahrenbereich
- Zerstörte Natur (Luft- und Gewässerverschmutzung)
- Pluralismus
- Unmotivierter
- Misstrauen, Unverbindlichkeit

1.2 Bedürfnisse

- Lebenssinn, Freude, Geborgenheit
- Betätigungsmöglichkeiten
- Offene Ohren, echte Beziehungen, wahre Liebe, verbindliche Gemeinschaft
- Halt, Richtlinien, Massstäbe, Antworten auf ihre existenziellen Fragen
- Vorbilder anstatt Ideale
- Wahrheit und Leben, die der Wirklichkeit standhalten
- Gaben und Fähigkeiten entdecken und fördern
- Bewusstes und vertieftes Erleben, Aufmerksamkeit
- Positive Zukunftsaussichten, Zuversicht
- Hilfsbereitschaft, Anteilnahme
- **Beziehung zu einem realen, nahen und persönlichen Gott**

1.3 Wohltaten die nichts kosten

- Ein gutes Wort zur richtigen Zeit
- Einen Kranken aufmuntern
- Etwas Kleines helfen
- Das Essen loben
- Jemandem telefonieren, der einsam ist
- Den nächsten Geburtstag nicht vergessen
- Sich über Kleinigkeiten freuen
- Für alles dankbar sein
- Schlicht um etwas bitten
- Sich über ein Versehen nicht beklagen
- Eine Zurücksetzung nicht als Ablehnung auffassen
- Eine Niedergeschlagenheit nicht ernst nehmen
- Ein schiefes Wort nicht als Beleidigung werten
- Ein Wort der Anerkennung für das Gute des Mitmenschen

- Ein Wort der Solidarität für den, der gedemütigt worden ist
- Ein Wort des Scherzes für die Kinder
- Ein warmer Händedruck für den, der traurig ist
- Ein geduldiges Sprechen mit Ungeduldigen und Lästigen
- Zuhören können, auch wenn es schwerfällt
- Ein Blick des Mitgefühls für den, der verborgenes Leid trägt
- Ein bekennen der eigenen Schwachheit
- Ein ehrliches Bekennen des begangenen Unrechts
- Sich freuen auf morgen
- Manches überschlafen
- Sich für alles die nötige Zeit und Sorgfalt nehmen
- Für jemand ein kleines Geschenk mitbringen
- Jemandem einen guten Rat geben
- Über kleine Nadelstiche nicht länger nachdenken
- Eine berechtigte Schuld nicht nochmals aufwärmen
- In allem aber: LIEBE üben

Lit. Max Huber

2 Ideenkorb

2.1 Spiele im Freien

- New Games
- Minigolfanlage (aus Karton selber hergestellt, evtl. auch in einem grösseren Raum)
- Krikett
- Spiel- und Kinderfest, Olympiade
- Wettkämpfe: Uni- oder Landhockey, Indiaca, BMX-Rennen, OL usw.
- Robinsonspielplatz
- Schatzsuche
- Stadtläufe, z.B. Fotostadtlauf, Verbrecherjagd, Spionage (Einbezug öffentlicher Verkehrsmittel)

2.2 Spiele im Haus

- Bei Plopp ist Stopp (allerlei Fragen, drei gegebene Antworten, aber nur eine davon ist richtig)
- Rollenspiele
- Kistenhockey, Besenhockey
- Wer – Tut was – wann - wo – wie – mit wem?

Jedes Kind unterteilt sein Blatt in sechs Spalten, die es folgendermassen beschriftet:

Wer?

Tut was?

Wann?

Wo?

Wie?

Mit wem?

Wenn die erste Spalte ausgefüllt ist, falten wir diese nach hinten und geben den Zettel nach links weiter. Sind alle Spalten ausgefüllt, entfaltet jeder sein Blatt und liest die kuriose Geschichte vor.

2.3 Besondere Attraktionen

- Kerzenziehen
- Filmwoche
- Fotografieren
- Eigenen Film drehen
- Besonderer Bastelkurs z.B Modellbau, Elektronik (Morseanlage), Harlekin oder andere Puppen
- Messungen zum Thema Umweltverschmutzung
- Jungschar im Radio (ERF, Studiobesuch, Hörspiel)
- Talentschuppen: jeder Jungschärler oder verschiedene Leute aus der Gemeinde, aus der Stadt stellen ihr Hobby vor
- „Höck“ gemütliches Zusammensein beim Leiter zu Hause
- Flohmarkt
- Jungscharstand auf dem Markt
- Aktion in der Gemeinde z.B. Hilfe an den älteren Geschwistern, Postenlauf von Gemeindeglied zu Gemeindeglied
- Missionarische Tätigkeiten (Strassentheater, Weihnachtssingen von Tür zu Tür)
- Fahrradtour
- Wochenende und Lager

2.4 Ausflüge, Besichtigungen

- Im Rahmen der 1. Hilfe Besuch eines Rettungszentrums
- Besuch der Feuerwehr, der Polizei, eines Flughafens, Stromkraftwerks, Verkehrszentrums...
- Besuch einer Bäckerei mit Möglichkeit, selbst Brot zu backen

2.5 Jungschar Technik

- Morsen z.B, von Hochhaus zu Hochhaus
- Hauswand hinunter abseilen
- Natur erkunden, Wetterbeobachtungen
- Schätzen und Messen, z.B. Geschwindigkeit eines Autos, Höhe eines Hauses, Gewichte schätzen
- Krokieren, Stadtpläne lesen, „Waldläuferzeichen“
- Beobachtungen am Sternenhimmel (vom Dach eines Hochhauses, mit Fernrohr)
- Campieren auf dem Flachdach eines Blockes, in einem Privatgarten
- Unterirdischen Stollen begehen (nur mit Erlaubnis und unter Führung)
- 1. Hilfe

Grundsätzlich kann selbst in einer Stadt an JS-Technik und Spielen fast alles durchgeführt werden. Geeignete Plätze dazu wie Parks, Grünanlagen, Schulgelände, Fabrikanlagen, Stadtrand usw. lassen sich in jeder Stadt finden

2.6 Themenvorschläge für Quartalsprogramme

- Jephna (Richter 11 ausgestossen sein
- Esra Absonderung, Umkehr, Führung Zum Besten, Umwelteinfluss, Freundschaften mit Ungläubigen

- Nehemia Widerstand, Anfechtung, Zusammenhalt
- Mose Selbstannahme, Minderwertigkeitsgefühle
- Jakobus praktisches Christsein
- Leben Jesu vorbildliches Leben
- Ruth Fremdling sein, Treue, dienen
- Timotheus in den Fussstapfen des Meisters

2.6.1 Weitere Themen

- Gleichnisse
- Schöpfung
- Begegnungen mit Jesus
- Tour des Glaubens
- Schatzplan Gottes
- 10 Gebote
- „unser Vater“
- Wunder
- Psalmen
- Liebe
- Israel
- Leben als Christ
- Bergpredigt
- Salomo
- Reisen
- Samuel
- Talente
- Saat und Ernte
- „ich-bin-Worte“
- die Bibel
- Hiskia
- Flucht Kurs Ararat
- Licht
- Tiere
- Hirten
- Feste der Bibel
- Mensch
- Waffenrüstung
- Christen im Osten
- Frauen in der Bibel
- Olympiade
- Noah
- Weltreise, fremde Völker
- Du und deine Mitmenschen
- Zigeuner
- Joseph
- Elia

- Mission
- Indianer
- Hudson Taylor
- Wasser
- Johannes der Täufer
- Gebet
- Mein Weg mit Jesus
- Freunde
- Winter
- Kinder in der BibelIsaak
- Abraham
- Polarexpedition
- Timotheus
- Beziehung zum Nächsten
- Wachstum/Wald
- Dieb von Adlerfels
- „die 4 G“

3 Ideen

3.1 Jungscharjubiläum - die Chance für Öffentlichkeitsarbeit

Programmideen

- Verpflegungsstand
- Flohmarkt-Stand
- Fotos in einem Hauszelt zeigen
- Bäckerei-Stand
- Kleines Café
- Nostalgie-Fotostand
- Schuhputzservice
- Spielbuden
    - Pfeilschiessen auf Ballone
    - Rally mit ferngesteuertem Auto
    - Büchsenwerfen
    - Flaschenfischen

- Info-Stand (Plakat, Jungschi-Info...)
- Riesenkuchen gratis verteilen
- Film zeigen

3.2 JE-MA-MI (jeder macht mit) Oder: Jungschärler gestalten den Jungscharnachmittag

3.5.1 Inhalt

- Ziel dieses Nachmittags ist, die Gaben der Jungschärler zu entdecken und dann weiter zu fördern.
- Frühzeitig wird jeder Jungschärler informiert, dass er diesen Nachmittag mitgestalten darf:

    - Sein Hobby vorstellen
    - Ein Musikstück spielen
    - Ein Anspiel oder Theater machen
    - Ein Quiz, Tanz oder Spiel durchführen
    - Einen Zvieri backen
    - usw.

- Kurzum: Die Jungschärler sollen sich gegenseitig unterhalten und besser kennenlernen.
- Vorbereitung: Für die praktische Vorbereitung ist dann jeder Leiter für 2-4 Jungschärler verantwortlich. Er kann dann die Aktivität mit dem Jungschärler bei ihm zuhause vorzubereiten

3.3 Gesellschaftsspiele für drinnen und draussen

3.3.1 Spiele für draussen

- Stadtspiel
- Toller Service

3.3.2 Spiele für drinnen

- Luftballon über die Schnur
- Chef und Sekretärin

4 Kreativitätsförderung - Postenlauf

4.1 Jungschar in der Stadt

Geht mindestens eine Stunde durch die Stadt und überlegt euch ausgefallene Programmideen

- Wo könnte man Spiele machen und welche?
- Was für „Geländespiele“ könnte man machen und wo? Worauf ist zu achten?
- Wo liessen sich Jungschar Technik durchführen – was für Ideen habt ihr?
- Wie kann man mit Jungschärlern Orientierungs- und Morseübungen machen?
- Was für Aktionen gäbe es, um Menschen das Evangelium in ansprechender Form nahe zu bringen?
- Was für Projekte, Gebäude, Strassen, Plätze, ... würden die Kinder und Teenager interessieren?
- Wie würdet ihr mit ihnen die Stadt entdecken?

4.2 Jungschar und Natur

Geht mindestens eine Stunde durch die Stadt und überlegt euch, wie man mit Kindern / Teenagern die Stadt und deren Natur mit allen fünf Sinnen (riechen, sehen, tasten, hören, schmecken) erleben kann!

4.3 Theater spielen

Nenne Ideen, wie man Kinder fürs Theaterspielen begeistern kann und sie zu gutem Theaterspielen heran bildet.

Wählt ein Thema, das euch aktuell beschäftigt (Einheit in der Gemeinde, Eltern verstehen ihre Teenager nicht, Revolution oder Demokratie in der Gemeinde, Was darf man als Christ, ...). Schreibt ein kurzes Drehbuch für ein Anspiel, das höchstens 5 Minuten dauern darf. Dann versucht es gemeinsam umzusetzen.

4.4 Team Games

Erfindet drei Spiele, bei denen es um Teamfindung und kreative Problemlösung geht. Das Ziel solcher Spiele ist, ein Team zu formen, ihre Gemeinschaft zu stärken und sie auf ein Ziel auszurichten.

4.5 Jungschar und kreatives Gestalten

Kreativität kann nur wachsen, wo Ängste abgelegt werden und Menschen überzeugt sind, dass nichts unmöglich ist dem, der da glaubt! Ihr habt 2 Stunden Zeit irgend ein ausgefallenes künstlerisches Projekt zu entwerfen und weitgehend umzusetzen. Beispielsweise könntet ihr aus „Abfall“ ein Monument basteln, oder mit Kreide ein Strassenbild malen, oder einen Tauschhandel machen (ihr bekommt einen Tennisball, den ihr bei jemanden versucht gegen etwas anderes umzutauschen, den neuen Gegenstand wieder einzutauschen versucht usw.), oder ihr fragt/sucht nach alten Kleidern, mit denen ihr eine lebensgrosse, lustige Puppe baut, oder ihr bastelt einen Stuhl oder...! Habt Mut zur Kreativität.

5 Weitere Ideen

5.1 Jungschar in der Stadt

- Mister X
- Säuberungsaktion
- Geländespiele
- OL wie Foto-
- Bildband
- Video über einst und heute
- Abseilübung mit der Feuerwehr
- Zeitungsreportage
- Versteckte Kamara
- Menschen begegnen Menschen
- Essen auf Rädern
- Robinsonspielplatz
- Western City
- Kerzen ziehen
- Inlinehockey
- Megathlon
- Talentbühne
- Jeder macht mit
- Verrückte Hobbies
- Klagemauer
- Citytour by night
- Armut muss nicht sein
- Markt, Pizzastand, ...
- Autowaschaktion
- Strassengaukler

- Fitnessparcours (mit Fitnesscheck)
- Rekordparcours
- Fremdsprachen Round table

5.2 Jungschar und Natur

- Themen wie Wasser, Luft, Feuer, Elektrizität, ...
- Gesund leben
- Aktion grüne Stadt
- Verkehr
- Schmarotzer
- Nachtleben (der Tiere)
- Aktion Hundekot
- Physikalische und chemische Phänomene (Zaubertricks)
- Gegensätze wie gross und klein
- Tiere beobachten
- Aus Spurensuche
- Kleingarten (Gewürzesammlung, Setzlinge, ...)
- Bodenproben, Gesteinsarten
- Sonnenuhr, Sternenhimmel,
- Tiere pflegen, horten (Terrarium, ...)
- Spiele
    - Kim-
    - Versteck-, Tarnen
    - Hör-, Riech-, Tast-, Seh-, Schmeckspiel
    - Zöllner, Schnitzeljagd
    - Spiele aus Naturalien basteln wie Serata, Murmerln, ...
    - Mikado, Boccia, Domino, ...

- Basteln
    - Tücher einfärben mit Naturfarbstoffen
    - Ohrschmuck
    - Flechten, Binsen binden
    - Weben
    - Pfeife, Figuren, Steine bemalen, ...
    - Malen, Collage, ...

5.3 Jungschar und kreatives Gestalten

- Fotogalerie
- Plakate (Werbe-)
- Heissluftballon
- Seilbähnchen,
- Flaschenpost
- Denkmal
- Weltrekord
- Kerzen ziehen
- Nähkurse
- Musikkurse
- Bei den Bedürfnissen der Kids, Teenager ansetzen
- Computerstore, Internetjugendcola!

Quellen

Titelbild: Juropaarchiv, www.juropa.net