

Programm-Planung

Jungschar Muster

Gruppe: Ameisli	Datum: 13.4.2002
Anwesende Leiter:	
Text-Abschnitt: 1. Mose 11,1-9	PP-Nr.: 5
Thema: Turmbau zu Babel	

E	Vers	Handlung • Sachen	Details • Ergänzungen
	1	Alle Menschen hatten gleiche Sprache	keine Übersetzer nötig
	2	Menschen lassen sich in Ebene Sinear nieder	in Ebene kann man sich gut ausbreiten, stösst an keine Grenzen wie Berge, See
	3	Ziegel und Mörtel wurden hergestellt	Neu: keine Zelte sondern feste Häuser
	4	befestigte Stadt und Riesenturm bauen	"Gründerzeit" (einen Namen machen)
	5	Gott sieht sich alles "aus der Nähe" an	Spürten die Leute seinen Besuch?
	6	Gemeinschaft macht stark – ist aber auch Gefahr der Überheblichkeit	
	7	"Gegenmittel": Verwirrung der Sprache	führt zu vielen Missverständnissen!
	8	Konsequenz ist auch Zerstr. der Leute	nichts mehr mit "Ausländern" zu tun haben
	9	Ursprung des Namens Babel	

E Ergänzende Informationen

Babel vgl. lautmalend für babbeln, blabbern, undeutlich reden

E Persönliche Gedanken

Wohlan (3+4): "Kommt Leute, jetzt packen wirs!" ⇒ Und dann Gottes Wohlan (7)...

Einen Namen machen (4): Und was für einer – von Babel redet man heute wirklich noch...

Gemeinschaft macht stark: Da kann man grosses anpacken, ist froh, wenn man keine Grenzen hat (Ebene). Gemeinschaft kann aber auch zur Überheblichkeit führen: "Wir sind die Besten! – Wir brauchen Gott doch nicht..." ⇒ Vertrauen auf sich selber (eigene Fähigkeiten) und gross herauskommen wollen ist Ursünde. Vgl. Ps 127,1: Wenn der Herr nicht das Haus baut...

Wo ist mein Babelturm? Wo möchte ich gross herauskommen?

V	Rollenspiel	Gestalten	Sport/Spiel	Samariter	Kochen	Technik	Orientierung	Übermitteln	Natur
	V 2-4	Sprachwettbewerb	Riesen-Jenga	Quetschungen		"ferngesteuert bauen"	Turmnachbauen	Montagsmaler/Pantomime	
	V 7	Ziegel machen	Steintrag Stafette			Firstzelt		Geheimsschrift	
Turm bei Ziegelhütte ist "Turm von Babel"									

Gruppe: Ameisli

Datum: 13.4.2002

Anwesende Leiter:	
Text-Abschnitt: 1. Mose 11,1-9	PP-Nr.: 5
Thema: Turmbau zu Babel	

A Zeit	Aktivität	Material (zuständig)
13.30	Leitertreff	
14.00	Begrüßung der Kinder (Schwamendingerplatz) durch Chef-Architekt (Marc)	Verkleidung Pläne
14.05	Marsch zum Bauplatz (Marc / Debi)	
14.20	Rollenspiel 1: 2 Leiter (Beat / Christine) arbeiten am Turm. "Super, dass wir Verstärkung erhalten. Turm muss noch viel höher werden. Helft Ihr mit? – Dann braucht es noch viel Ausbildung!". Gruppenbildung	10 Blachen 2 Bauhelme
14.30	Rotation 1 "Turmbau-Ausbildung" (15min./Posten) <ul style="list-style-type: none"> • 2er-Blachen-First (Marc) • "Ferngesteuert" bauen / planen (Debi) • Steintrag-Stafette (mit Hindernissen) (Beat) • Ziegel machen od. Beule behandeln od. Riesenjenga od. Turmbauwettbewerb (Christine) 	Jeder sorgt für sein Mat.: 8 Blachen, Pflöcke, Häringe Lego oder Papier / Stifte Hindernisse, Steine... Stopuhr, Spielmaterial
15.40	Rollenspiel 2: Nun wollen wir alle weiterbauen. Der Chefarchitekt beginnt zu erklären: "Nun bauen wir daneben einen zweiten solchen Turm aus Yoghurtbechern. Dazwischen kommt ein Boden aus Spinnennetz-Beton und Säulen aus Sägemehl..." Ein anderer Leiter fällt ein mit Berndeutsch oder Hochdeutsch oder Suaheli oder Chuderwälsch... Es entsteht ein Chaos; alle ausser Marc laufen in versch. Richtungen davon.	Pläne
15.45	Andacht	
15.55	Singen	Gitarre
16.10	Zvieri	Sirup, Schoggi
16.20	Vertieferli zum Thema: "Sich verstehen" Telefon-Spiel od. Montagsmaler od. Pantomime	
16.35	Rückmarsch zum Schwamendingerplatz Abschluss, Hinweis auf KIWO	

Programm-Chef (HV):

A Persönliche Aufgaben	(gem. obigem Programm)
TO	
DO	
MAT	Blachen, Pflöcke, Heringe, Schnüre Bauhelme, Verkleidungen

🔍 Auswertung	(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
👍	
👎	
👥	
🧠	