

UNTERWEGS MIT IHM

Quartalsprogramm für 9 Jungscharnachmittag mit 8 Andachten



JESUS **LIEBT** **DICH**

Herausgeber / Copyright: ABÖJ, Christian Küenzi (1994)

ABÖJ-Materialstelle, Rheinstr. 72, 6900 Bregenz

BEGLEITBRIEF ZUR VERWIRRLOSEN HAND- HABE DER NACHFOLGENDEN LEKTIONEN

Liebe JS-Leiter!

Ich freue mich, daß Ihr Euch als Team entschlossen habt, dieses Quartalsprogramm als Vorlage für Eure JS-Nachmittage zu verwenden. Bitte gebraucht bei den Andachten soviel wie möglich Zeichnungen, um den JSlern die Botschaft visuell nahe zu bringen. Vielleicht kommen Euch beim Durchlesen bessere Ideen, oder andere Materialien für den Anschauungsunterricht in den Sinn. Die Rückseite des Planungsbogen kann man gut für Notizen oder Skizzen verwenden.

Verbesserungsvorschläge Eurerseits, Kopiervorlagen für Einladungen ... nehme ich gerne entgegen. Bei einer Neuauflage werden sie berücksichtigt.

Der Merkvers soll dazu dienen, daß die Kernaussage unterstützt wird. Ebenfalls wird das Wort Gottes auswendig gelernt. Motivationsmöglichkeiten: Wer mindestens sieben Merkverse kann, darf mit dem Leiter/in Essen gehen oder beim Leiter/in übernachten oder erhält einen Preis aus dem ABÖJ Material-Katalog und so weiter.

Wenn Ihr die drei hier im Quartalsprogramm verwendeten Spielbücher nicht besitzt, bestellt sie bei der ABÖJ-Materialstelle - es lohnt sich:

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1: "SPIELEN RATEN LACHEN" | Art. Nr. 20-010 S 120,00 |
| 2: "Spiel mit" | Art. Nr. 20-009 S 45,00 |
| 3: "1000 JUGENDSPIELE" | Art. Nr. 20-011 S 115,00 |
| Für die Jungschartechnik empfehle ich Euch: | |
| 4: "Knoten- und Seiltechnik" | Art. Nr. 20-008 S 47,00 |
| 5: Für das Morsen : "Morsekarten" | Art. Nr. 70-002 S 9,00 pro Stück |



Im Anhang findet Ihr Kopiervorlagen für Quartalsprogramme, Jungscharnachmittage und Auswertungsbogen.

Möge Gott Euch fröhliche, unfallfreie und gesegnete JS-Stunden schenken!

Euer

Erklärung der Abkürzungen und Begriffe:

Ver =	Verantwortlicher
And =	Andacht, wenn möglich in zwei Altersgruppen abhalten
Sozialform =	Die Art, wie wir arbeiten möchten; z.B. in Gruppen, alle, zu zweit, einzeln, Vortrag, Bibelarbeit, Diskussion, Film
NA-Koordinator =	jemand sollte den Nachmittag im Überblick haben, die Uhrzeiten kontrollieren, die Gebetsgemeinschaft der Leiter vor der JS leiten, die Begrüßung und den Abschluß überhaben, mit einem Wort :die Augen über all haben und jederzeit bereit sein.
Grp =	in Gruppen arbeiten
Gem =	JS-Raum oder Gemeindelokalitäten
abw =	abwesend, z.B. Leiter/in, die ausnahmsweise verhindert sind
Auswertung =	Überprüfung und Vertiefung der Zielsetzung

QUARTALSPROGRAMM VOM DEZEMBER BIS APRIL

Gruppe: **Thema: UNTERWEGS MIT IHM**

Datum	Titel und Angaben für das Programm	Andachtstext Geistlicher Hauptgedanke	ver. And.	Aktivitäten	ver. Akti	weitrfristig planen / abwe. /Sitzungster.	ver. Pla.
... Dez	"Sie kamen, sehen und ..." geänderte Zeiten	Lukas 1,26-38 / Matthäus 2,1-12 Merkvers: Johannes 3,16 Der vorangekündigte Jesus wird geboren. Sterndeuter finden ihn in Betlehem, beten ihn an und geben ihm ihre Geschenke.		Weihnachtsfest in Betlehem JS-Technik: Waldläuferzeichen		Fensterleile anmelden Hütte, Aussichts- turm finden Sitzung	
Lek. 1							
... Jan.	"Kluge Fragen, großes Erstaunen"	Lukas 2,41-52 Merkvers: Epheser 6,1-3 Der 12jährige Jesus nimmt an Weisheit zu und Gott ist mit ihm. Er verwundert die Lehrer im Tempel und seine Eltern, denen er sich freiwillig unterordnet.		Großangelegtes Suchspiel (3 Tage in Jerusalem) JS-Technik: 7 Landkartenzeichen lernen (z.B. Fluß, Straße, Güterweg, Baumgruppe, Wald, Haus, Kirche)		Karten o. Stadtpläne Sitzung	
Lek. 2							
... Jan.	"So kannst Du mir nicht kommen"	Lukas 4,1-13 / Jakobus 1,13-15 Merkvers: Hebräer 2,18 Jesus wird auf allen menschlichen Ebenen versucht, doch mit Zitierten aus dem 5. Buch Mose wehrt er Satan, der von ihm weichen muß.		Spiele, bei denen man in Versuchung kommt nicht fair zu spielen.		Sitzung Sitzung	
Lek. 3							
... Feb.	"Sicher, am sichersten, todsicher"	Lukas 8,41-42 u. 49-56 Merkvers: Johannes 11,25-26 Jesus auferweckt ein totes Mädchen. Die Eltern geraten außer sich, als sie das miterleben.		Spiele, bei denen es um Leben und Tod geht - Besuch eines Friedhofes. Interview auf der Straße über den Tod JS-Technik: Weg zum Friedhof verschlüsselt sein (Morseschrift)		Kassettenrecorder Batterien, Kassetten, Mikrophon Stühle am Friedhof Morseschlüssel Sitzung	
Lek. 4							
... Feb.	"Von 10 auf 1"	Lukas 17,11-19 Merkvers: 1. Thessalonicher 5,18 Jesus heilt zehn Aussätzige, nur einer, ein Samariter, kehrt zurück um Gott zu verherrlichen und Jesus Dank zu sagen. Dieser hartnäckige Glaube hat ihn gerettet (ewiges Leben).		Spielnachmittag / Spiele zum Thema - Krankheit weiter geben - Rettung - zurück kehren - Entscheidung treffen - zielorientiert Lied von Siebald lernen		Ev. Turnhalle wenn möglich Spiele im Schnee Sitzung	
Lek. 5							

Datum	Titel und Angaben für das Programm	Andachtstext Geistlicher Hauptgedanke	ver. And.	Aktivitäten	ver. Akti	weittfristig planen / abwe. /Sitzungster.	ver. Pla.
... Dez	"Sie kamen, sahen und ..."	Lukas 1,26-38 / Matthäus 2,1-12 Merkvers: Johannes 3,16 Der vorangekündigte Jesus wird geboren. Sterndeuter finden ihn in Betlehem, beten ihn an und geben ihm ihre Geschenke.		Weihnachtsfest in Betlehem JS-Technik: Waldläuferzeichen		Feuerstelle anmeiden Hütte, Aussichtsturm finden	
Lek.1	geänderte Zeiten					Sitzung	
... Jän.	"Kluge Fragen, großes Erstaunen"	Lukas 2,41-52 Merkvers: Epheser 6,1-3 Der 12jährige Jesus nimmt an Weisheit zu und Gott ist mit ihm. Er verwundert die Lehrer im Tempel und seine Eltern, denen er sich freiwillig unterordnet.		Großangelegtes Suchspiel (3 Tage in Jerusalem) JS-Technik: 7 Landkartenzeichen lernen (z.B. Fluß, Straße, Güterweg, Baumgruppe, Wald, Haus, Kirche)		Karten o. Stadtpläne	
Lek.2						Sitzung	
... Jän.	"So kannst Du mir nicht kommen"	Lukas 4,1-13 / Jakobus 1,13-15 Merkvers: Hebräer 2,18 Jesus wird auf allen menschlichen Ebenen versucht, doch mit Zitaten aus dem 5. Buch Mose wehrt er Satan, der von ihm weichen muß.		Spiele, bei denen man in Versuchung kommt nicht fair zu spielen.		Sitzung	
Lek.3						Sitzung	
... Feb.	"Sicher, am sichersten, todsicher"	Lukas 8,41-42 u. 49-56 Merkvers: Johannes 11,25-26 Jesus auferweckt ein totes Mädchen. Die Eltern geraten außer sich, als sie das miterleben.		Spiele, bei denen es um Leben und Tod geht - Besuch eines Friedhofes, Interview auf der Straße über den Tod JS-Technik: Weg zum Friedhof verschlüsseln (Morseschrift)		Kassettorecorder Batterien, Kassetten, Mikrophon Stille am Friedhof Morseschlüssel	
Lek.4						Sitzung	
... Feb.	"Von 10 auf 1"	Lukas 17,11-19 Merkvers: 1. Thessalonicher 5,18 Jesus heilt zehn Aussätzige, nur einer, ein Samariter, kehrt zurück um Gott zu verherrlichen und Jesus Dank zu sagen. Dieser hand-deinde Glaube hat ihn gerettet (ewiges Leben).		Spielnachmittag / Spiele zum Thema - Krankheit weiter geben - Rettung - zurück kehren - Entscheidung treffen - zielorientiert		Ev. Turnhalle wenn möglich Spiele im Schnee	
Lek.5				Lied von Siebald lernen		Sitzung	

1. PLANUNGSBOGEN FÜR DEN ANLAß VOM DEZEMBER

GRUPPE:

Titel: Sie kamen, sahen und ... (Lek. 1)

Bibeltext: Lk. 1,26-38 u. 2,8-14 / Mt. 2,1-12 / Joh. 3,16 (Merkvers)

Geistlicher Hauptgedanke: Der vorangekündigte Jesus wird geboren. Sterndeuter finden ihn in Betlehem, beten ihn an und geben ihm ihre Geschenke.

Zielsetzung: Kinder sollen erkennen, ob Jesus ihr Richter oder ihr Retter ist

Zielsetzung JS - Technik: 7 Waldläuferzeichen / Fortgeschrittene mehrere

Ort: Wald

Koordinator: Sozialform: alle / 2 Grp.

<u>Zeit</u>	<u>genauer Ablauf und deren Aktivitäten</u>	<u>Verant.</u>	<u>Material</u>
16.00	Begrüßung, Einstieg - Hinweis auf einen besonderen Stern		
	ältere JSler gehen voraus und legen Waldläuferzeichen		Holz vom Wald
16.05	Waldläuferzeichen lernen		Holz vom Wald
	Richtungspfeil., bin fort, bin nah, falsche Richtung, Gefahr, Hindernis, warten		u. ev. Steine
16.20	Waldläuferzeichen folgen um unsere Sternkundler einzuholen		
	(ev. Transport zum Wald)		
17.00	Aussichtspunkt oder Hütte erreicht - Begrüßung der Sternkundler		
	Hinweis auf den Stern und Überleitung zur Andacht - Singen, Gebet		Würstel, Brot
17.30	Feuerstelle bauen, Würstel braten, essen		Senf, Getränk ...
18.30	Nachtspiel: "Greif den Pfeifer" S. 159 aus "Spielen, raten, lachen"		Pfeiferl
18.40	Auswertung und Überprüfung der Zielsetzung Andacht		
18.50	2 Gruppen bilden, erste Gruppe geht voraus und legt Waldläuferzeichen		Holz vom Wald
	Bei Mitte vom Weg wechseln die Gruppen und zweite Gruppe geht voraus		
	Ziel: alle gelernte Waldläuferzeichen einsetzen		
19.30	Eltern holen die Kinder ab		
	Achtung: Gemeinde und JSler von geänderten Zeiten verständigen.		
	ältere JSler beim Feuerstellen bauen und überwachen einsetzen,		
	Gruppen führen lassen		
	Nächste Sitzung am / _Wo?		Unterlagen

➤ Nicht Vergessen! 1) Regenwetterprogramm; 2) ältere JS-ler einsetzen; 3) Betreuung neuer JS-ler; 4) Information; 5) Geburtstage; 6) Dank; 7) Transport; 8) Anwesenheitsliste; 9) Programm auswerten

WEIHNACHTSANDACHT (LEK. 1)

SJE KAMEN, SAHEN UND ...

- Bibeltexte:** Lk. 1,26-38 u. 2,8-14 / Mt. 2,1-12 (Joh. 3,16 Merkvers)
- GHG:** Der vor angekündigte Jesus wird geboren. Sterndeuter finden ihn in Betlehem, beten ihn an und geben ihm ihre Geschenke.
- Zielsetzung:** Die JSler sollen erkennen, ob Jesus ihr Richter oder ihr Retter ist
- Einstieg:** Ah, ich sehe, ihr seid meinen Spuren gut gefolgt und der Stern, hat mich wie Euch an das richtige Ziel geführt. Kommt und seht, wohin der Stern deutet. Seht ihr diese kleine neugeborene Kind, wie glücklich sind doch seine Eltern. Aber das ist ein ganz besonderes Kind.

Die Hirten erzählten mir, daß plötzlich ein Engel Gottes zu ihnen trat und sagte: Lk. 2,8-11 u. 13-14

Versteht ihr das? ein Retter - Christus der Herr

Für was braucht man einen Retter? (aufzählen lassen)

Aber was haben die unzähligen Engel noch gesungen? V 14

Also ein Retter für die, die bereit sind, seinen Frieden anzunehmen (1. Seite der Münze)

Also ein Richter, für die, die nicht bereit sind, seinen Frieden anzunehmen (2. Seite der Münze)

Jesus mein Richter (Hölle = ewig getrenntsein von Gott und Jesus)

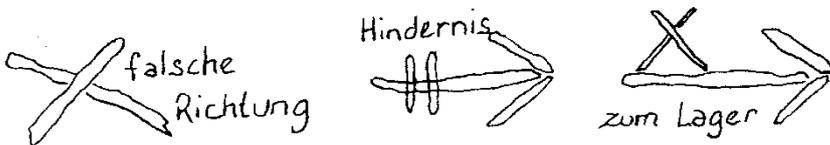
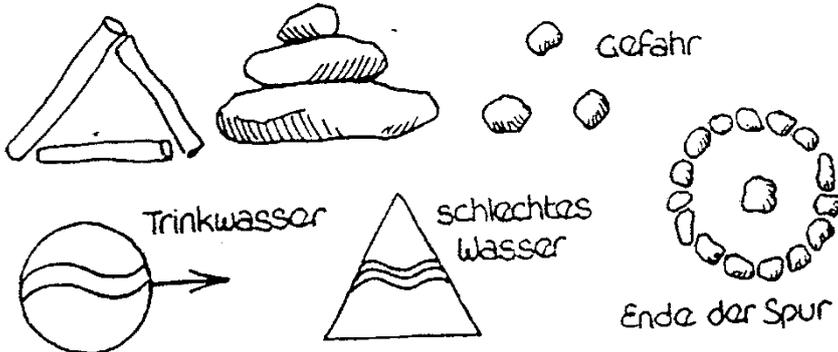
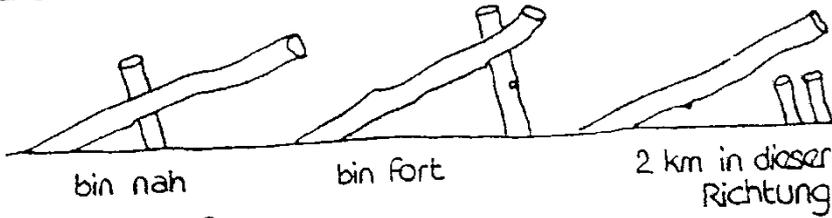
Jesus mein Retter (Himmel = ewiges Leben mit Gott und Jesus)

- Merke: Die Geburt Jesu (Weihnachten) feiern bedeutet: *Jesus als meinen Retter oder als meinen Richter feiern. Wen feierst Du? Jesus als Retter oder Richter?*

- Gebet von mir und Lied: Dies ist der Tag
- Auswertung: **Joh. 3,16** lernen mit Tennisball (Wort für Wort zuschieben, Verskarte (für ungläubige Kinder sinnvoll) mitgeben
- Frage: Wer kann mir noch einmal sagen, was die Geburt Jesu feiern bedeutet? Meinen Retter oder Richter feiern!



*** WALDLÄUFERZEICHEN



ANDACHT (LEK. 2)

KLUGE FRAGEN, GROßES ERSTAUNEN

- Bibeltexte:** Lk. 2,41-52 (Eph. 6,1-3 Merkvers)
- GHG:** Der 12jährige Jesus nimmt an Weisheit zu, und Gott ist mit ihm. Er verwundert die Lehrer im Tempel und seine Eltern, denen er sich freiwillig unterordnet.
- Zielsetzung:** Der JSler soll die Grundeinstellung von Gehorsam gegenüber den Eltern bekommen
- Einstieg: erklären 12jähriger Jesus im Tempel
- Bekenntnis von Jesus, daß er Gottes Sohn ist.

Seine Eltern verstehen ihn nicht. Woran sehen wird das? Text lesen lassen von 47-51

- verstehen ihn nicht
- nehmen ihn mit nach Nazareth

Achtung! Tafelbotschaftsmässig arbeiten mit der Negativschrift. Felder vorher Zeichnen!

GEHORSAM

ICH WILL NICHT

ICH WILL

IHR VERSTEHT MICH NICHT

ICH VERSTEHE

ICH WILL NICHT GEHORCHEN

ICH WILL GEHORCHEN

ICH WILL HIER BLEIBEN

ICH KOMME MIT EUCH

(hier ist es doch so schön, es macht Spaß,
die Gelehrten in die Pfanne zu hauen ...)

3 TAGE SELBSTÄNDIG SEIN

ICH ORDNE MICH UNTER

GEHORSAM IST LEBEN

- Bibelstelle lesen Eph. 6,1-3 noch erläutern
- Lied: Ihr Kinder seid gehorsam Euren Eltern im Herrn
- Gebet: Gebetskette

NEGATIVSCHRIFT



Achtung: Bei den Zahlen ist darauf zu achten, daß sie schematisch gezeichnet werden.



Anleitung: Zuerst das Wort in Felder einteilen z.B. GOTT LIEBT 19 !

G O T T L I E B T 1 9 !

--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

3. PLANUNGSBOGEN FÜR DEN ANLAß VOM JÄNNER

GRUPPE:

Titel: So kannst Du mir nicht kommen (Lek. 3)

Bibeltext: Lk. 4,1-13 / Jak. 1,13-15 / Heb. 2,18 (Merkvers)

Geistlicher Hauptgedanke: Jesus wird auf allen menschlichen Ebenen versucht, doch mit Zitaten aus dem 5. Mose wehrt er Satan, der von ihm weichen muß.

Zielsetzung: Drei Grundtypen der Versuchungen erkennen und richtige Schritte setzen

Zielsetzung JS - Technik:

Ort: NA-Koordinator: Sozialform: alle / Grp.

<u>Zeit</u>	<u>genauer Ablauf und deren Aktivitäten</u>	<u>Verant.</u>	<u>Material</u>
14.00	Begrüßung		
14.045	1. Grundtyp "Nahrung"		
	Jeder darf sich etwas aussuchen von verschiedenen Süßigkeiten		Kekse, Kuchen
14.10	2. Grundtyp "Ehre" - Erster, Bester sein !		Spielmaterial
	Spiele machen lassen, wo nicht fair gespielt werden könnte		
	z.B. Sitzball, aus "Spiel mit" 62 Schalabfangen, 71-72 Krebsfußball		
15.40	Jause		Jause
	3. Grundtyp "Gott versuchen"		
	Vorschlag vom Leiter: Morgen gehen wir in die Felswand. Sicherungsseile		eigene Gesch.
	und Helme nehmen wir nicht mit. Gott wird schon auf uns aufpassen.		
	Kommt ihr mit?		
16.00	Andacht, Gebet, Lied		
16.40	Das Spiel noch einmal spielen, wo sie vorher am meisten versucht waren,		
	nicht fair zu spielen		
16.55	Auswertung - Bezug auf das letzte Spiel (Veränderung oder nicht)		
17.00	Ende		
	Nächste Sitzung am	/ Wo?	Unterlagen

➤ Nicht Vergessen! 1) Regenwetterprogramm; 2) ältere JS-ler einsetzen; 3) Betreuung neuer JS-ler; 4) Information; 5) Geburtstage; 6) Dank; 7) Transport; 8) Anwesenheitsliste; 9) Programm auswerten

ANDACHT (LEK. 3)

SO KANNST DU MJR NJCHT KOMMEN

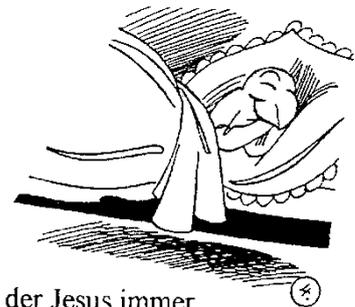
- Bibeltexte:** Lk. 4,1-13, Jak 1,13-15 (Heb. 2,18 Merkvers)
- GHG:** Jesus wird auf allen menschlichen Ebenen versucht, doch mit Zitaten aus dem 5. Buch Mose wehrt er Satan, der von ihm weichen muß.
- Zielsetzung:** 3 Grundtypen der Versuchungen erkennen und richtige Schritte setzen
- Einstieg:** (Zettel und Schreibzeug verteilen)
- Auf jeden Zettel eine Versuchung aufschreiben lassen (aus dem Leben der JSler)

Die Versuchungen zu den 3 Grundtypen einordnen lassen. (Flanelltafel - 3 Spalten oder Tafel oder Packpapier)

mein Recht - z.B. Nahrung und Kleidung	Ich bin der Größte - Ruhm, Macht, Ehre, Bester, Klügster, Erster, Lust, Herrlichkeit, am meisten Besitzen	Ich teste Gott - Gott versuchen
V 2-4	V 5-8	V 9-12

- Bibelarbeit:** Lukas 4,1-13 Aufgabe, die 3 Grundtypen herausfinden mit Versangabe - Heb. 2,18 lesen
 - F: Wer versucht uns?
 - F: Wie werden wir von Satan versucht? Symbole herzeigen (Auge, Ohr, Lust, Gedanken)
- Jakobus 1,13-15 lesen** Hier wird uns die Reihenfolge gezeigt
 - Satan versucht uns! Er weckt die Lust in mir. Er zieht und lockt mich fort von Gott bis die Lust so groß ist, daß ich bereit bin zu sündigen.
 - Und die Sünde trennt mich von Gott

- F: Was muß ich also tun, um Satan nicht auf dem Leim zu gehen?
- 1) Gottes Wort kennen - es steht geschrieben - tägliches Bibellesen
 - 2) Gebet, rede mit Gott über deine Versuchungen
 - 3) überprüfe, ob deine Lust dich wegzieht von Gott



SETZE PRIORITÄTEN! Gottes Wort/Gebet/Aufgaben/Freizeitgestaltung bei der Jesus immer dabei sein kann

Anwendung in den gemachten Spielen (siehe Programm)

- Gebet und Lied:** Gottes Güte ist unsere Chance zu einem Neubeginn.

ANDACHT (LEK. 4)

SICHER, AM SICHERSTEN, TODSICHER

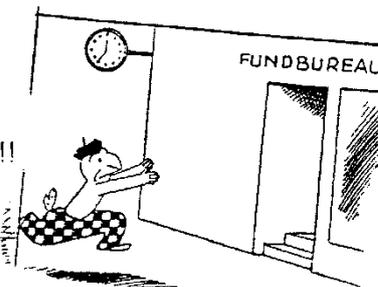
- Bibeltexte: Lk. 8,41-42 u. 49-56 (Heb. 9,27 Merkvers)
- GHG:** Jesus auferweckt ein zwölfjähriges Mädchen. Die Eltern geraten außer sich, als sie das miterleben.
- Zielsetzung:** JSler sollen erkennen, daß Jesus über dem Tod steht.
- Einstieg: Interviews anhören. JSler fragen, was sie von den Antworten der Leute halten
- Zusammenhang geben:

Jesus und die Jünger waren in der Gegend von Gerasa auf der anderen Seite des Sees Genezareth. Dort traf er einen von Dämonen beherrschten Mann. Jesus befreite ihn und die Dämonen fuhren in die Schweine. Die Schweineherde stürzte sich in den See und ertrank. Danach fuhren Jesus und die Jünger auf die andere Seite des Sees (Karte zeigen).

- Bibelstelle lesen lassen Lk. 8,40-42 u. 49-56 und danach die Kinder in ihrem Dialekt erzählen lassen

- F: Was sagt Jesus zu dem Vater? (v. 50)
- F: Glaubt der Vater Jesus? (ja, V. 51 sie erreichen das Haus)
- F: Welche Personen durften in die Totenkammer des Mädchens gehen? (Petrus, Jakobus, Johannes, Eltern u. Jesus)
- F: Wie wird das Mädchen wieder lebendig? (V. 54)
- F: Wie war das möglich? Jesus steht über den Naturgesetzen, über dem Tod!!
- F: War es nun noch schwer für die Eltern, an Jesus zu glauben?

Wir wollen uns gleich einen Überblick schaffen:



<u>Mensch</u>	<u>Jesus</u>
weiß es nicht	weiß was geschieht
glaubt nicht	fordert zum Glauben auf
ist hilflos	kann helfen
beim Tod ist alles aus	macht Verstorbene lebendig

Übrigens ist es todsicher, daß das Leben nach dem Tod weitergeht?

- Luk. 23,39-43 lesen lassen
 - Hinweis auf den Verbrecher am Kreuz "Heute noch wirst Du mit mir im Paradiese sein"

- F: Warum konnte Jesus das sagen? Er steht über dem Tod, er vergibt Sünden des Verbrechers.
- F: Warum hat er es nicht dem zweiten Verbrecher zugesagt? Dieser hat sich nicht an Jesus gewendet, er lästerte über Jesus, er hat seine Fehler nicht bereut.

- **FOLGERUNG:** Der Mensch wird nach dem Tod bei Jesus weiterleben oder ewig getrennt sein von Gott und Jesus. Diesen Ort nennt die Bibel die Hölle (Luk. 12,5)

F: Wo wirst Du nach dem Tod weiterleben?

ANDACHT (LEK. 5)

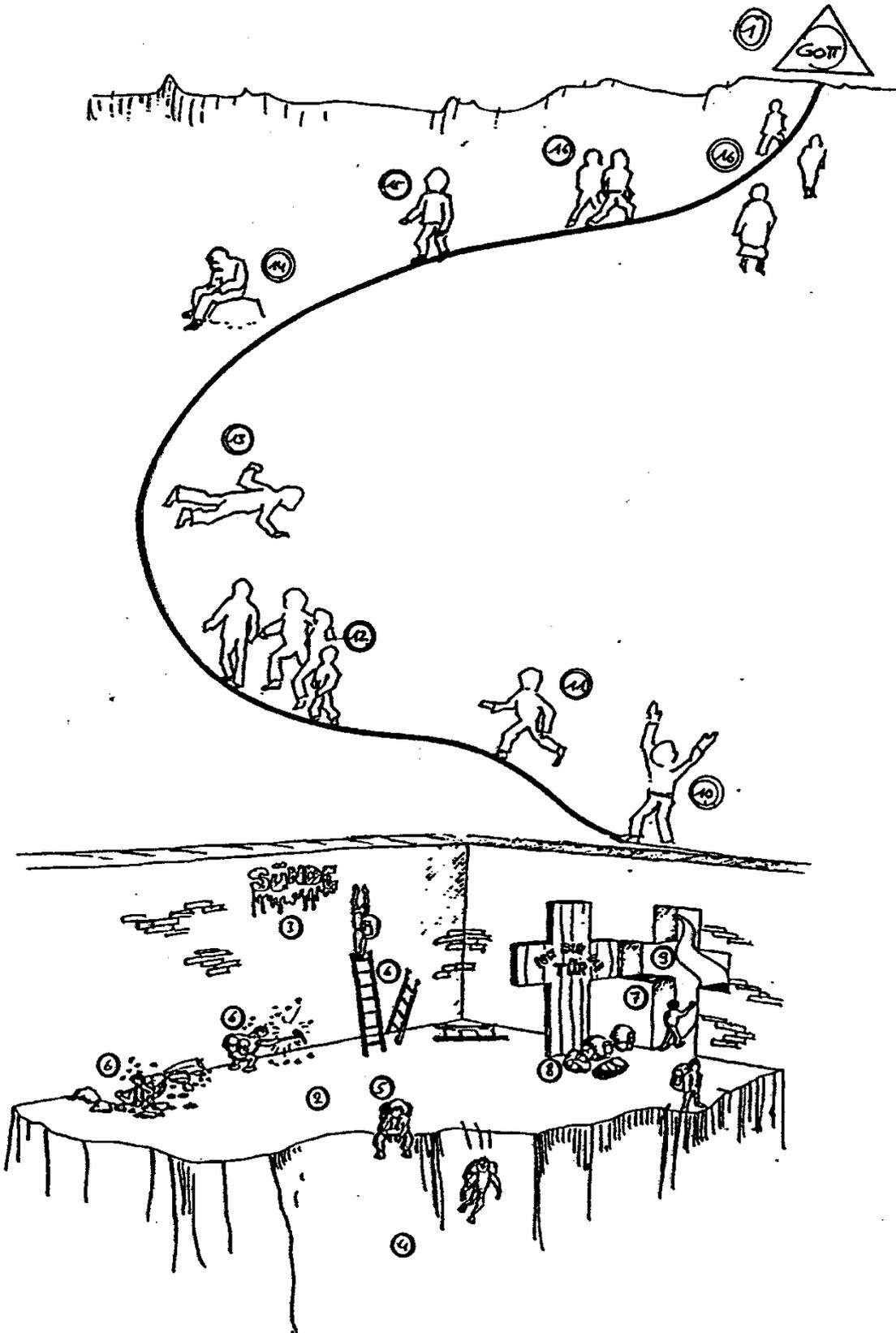
VON 10 AUF 1

- Bibeltext:** Lk. 17,11-19 (1. Thess. 5,18 Merkvers)
 - GHG:** Jesus heilt 10 Aussätzige, nur einer, ein Samariter, kehrt zurück, um Gott zu verherrlichen und Jesus Dank zu sagen. Dieser handelnde Glaube hat ihn gerettet (ewiges Leben)
 - Zielsetzung:** Evangelistische Botschaft, Aufruf zur Bekehrung
 - Einstieg:** Aufgabe geben
 - Achtung, Achtung. Du hast eine Krankheit erwischt. Du darfst nicht mehr bei Deinen Eltern wohnen. Ebenfalls auch nicht mit Deinen Freunden zusammen sein. Für Dich gibt es ein spezielles Wohnzentrum, wo Du Dich aufhalten kannst. Besuchszeiten gibt es keine. Solltest Du einen gesunden Menschen sehen, so rufe laut, daß Du krank bist.
 - News:** Heute wurde ein Medikament im Wohnzentrum abgegeben. Wer es einnimmt wird sofort geheilt. Willst Du das Medikament nehmen? Angenommen Du wirst gesund, was wirst Du tun?
 - In einer Bedenkzeit von 7 Minuten Reaktion überlegen und vom Jungschärler vorspielen lassen (wenn jemand nicht will, soll er es einfach vorsagen)
 - Bibeltext vorlesen lassen**
 - Landkarte-Grenzgebiete zeigen
 - Aussatz erklären (s. Lexikon zur Bibel unter Krankheiten Spalte 805 u. 806)
 - Samariter erklären, warum er ein Fremder genannt wird (Lexikon zur Bibel Spalte 1189)
 - Dein Glaube hat Dich gerettet!
 - Die auf der folgenden Seite wiedergegebene Zeichnung (Quelle BESJ) erklären (evtl. vergrößern oder auf Hellraumprojektorfolie kopieren):**
 - Die 10 waren nun gesund. Jedoch tragen sie ihr Rucksäcke(=Sünden) noch mit sich herum. Nur einer ging nun zum Kreuz (=Jesus) und erlebt dabei die Befreiung der Sünde. Er wird von der Hölle gerettet um nun in den Himmel zu kommen.
- F: Wo stehst Du? Versuchst Du auf anderen Wegen zu Gott zu kommen? Bist Du nun schon zu Jesus gekommen und auf dem schmalen Weg? Bleib nicht stehen, gehe weiter. Glaube, daß Gottes Wort wahr ist und Dich ans Ziel führt.
- Aufruf zum Glauben um zu Jesus zu gehen. Möglichkeiten zum Gespräch anbieten.**
 - Gebetsgemeinschaft - Lied von Siebald wiederholen**
 - Auswertung: Was durfte man beim ersten Spiel tun? - Die Krankheit weitergeben! Welche Parallele gäbe es beim zweiten Spiel "Rette sich wer kann" ? - Wie bei den 10: eine Chance zur Rettung!**
 - Beim Stockwerfen mußte der Werfer schnell mit dem Plumpsack zurück zum Wurfmal rennen, wie der eine, der zu Jesus zurückkehrte. Beim Ringspiel mußte man eine Entscheidung treffen, wie hole ich am meisten Punkte. Der eine entschied sich seinem Retter zu danken. Beim letzten Spiel wurde zielorientiert gespielt - Punkte für die Mannschaft sammeln. Der eine hatte ein Ziel zu Jesus zu gehen und er erlebte dabei die Rettung von seinen Sünden.

F: Welches Ziel hast Du?

Das Angebot gilt; wir können noch darüber sprechen. Auch Du kannst heute gerettet werden.
Gebet zum Abschluß.

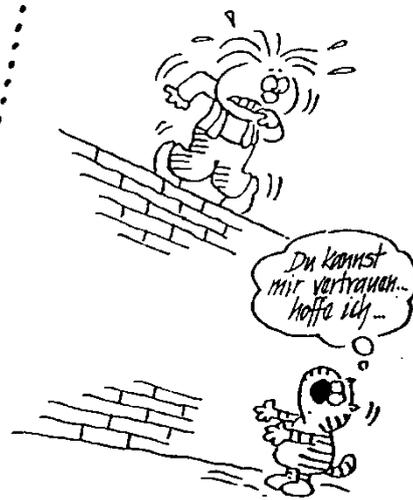
HILFE, ICH BIN SEELSORGER!



ERKLÄREN UND SITUATION BESTIMMEN IN DER SEELSORGE

- 1) Gott
- 2) Breiter Weg, alle Menschen befinden sich darauf
- 3) Die Menschen sind von Gott durch die Sünde getrennt
- 4) Darum gehen sie ins Verderben
- 5) Jeder trägt zusätzlich seine persönliche Schuld (Rucksack)
- 6) Die Menschen unternehmen von sich aus Anstrengungen, um zu Gott zurückzukehren (Religionen), doch dies klappt nicht.
 - Leiter: die Mauer ist zu hoch
 - Graben: die Mauer ist zu tief
 - meißeln: die Mauer ist zu dick -
- 7) Jesus ist die einzige Tür, die durch die Sündenmauer führt
- 8) Zuvor muß aber der Sündenrucksack beim Kreuz deponiert werden
- 9) Dann befinden wir uns auf dem schmalen Weg, der zum ewigen Leben führt
- 10) Ein Mensch, der sich über seine Bekehrung freut, Wiedergeburt und Erfüllung mit dem Hl. Geist. Bibellesen und beten werden für ihn wichtig.
- 11) Ein Gläubiger, der im Gehorsam gegen Gottes Wort vorwärts geht.
- 12) Die Gemeinschaft mit anderen Gläubigen ist wichtig.
- 13) Ein Christ, der gesündigt hat und darum am Boden liegt.
- 14) Ein Christ, der sich am Rand des schmalen Weges niedergesetzt hat und nicht mehr weitergeht. Bibellesen und beten sind für ihn zweitrangig geworden.
- 15) Ein Christ, der nicht mehr vorwärts, sondern zurück geht. Er gehorcht Gott nicht mehr, tut, was ihm selber besser gefällt und hat vielleicht alte Sünden wieder liebgewonnen. Er kann aber jederzeit wieder umkehren.
- 16) Christen, die treu auf dem schmalen Weg weitergehen.

GOTT IST...



VERTRAUENSWÜRDIG