

Impuls für Jungschar-Kids (diesmal von Anna-Sophia Pohle, Jugendreferentin in Sersheim)

Die Freunde von Jesus hatten ganz schön viel Angst. Denn auf einmal war Jesus nicht mehr da. Er war einfach weg. Seine Freunde hatten sich erst so gefreut. Denn nachdem Jesus gestorben war, hatten sie schon einmal so große Angst. Aber dann kam Ostern und Jesus ist auferstanden, er hat wieder gelebt. Er war wieder bei ihnen, zumindest ab und zu.

Und jetzt ist er schon wieder verschwunden! Er hat gesagt, dass er zu seinem Vater in den Himmel zurückgehen würde. Die Freunde von Jesus wussten: Jetzt kommt er nicht gleich wieder zu ihnen zurück.

Aber Jesus hat ihnen etwas versprochen. Er hat gesagt, dass er ihnen jemanden schickt, der ihnen helfen soll. Den „Heiligen Geist“ hat er ihn genannt. Geist? Klingt irgendwie unheimlich. Das hört sich gar nicht so an, als würde der die Angst wegnehmen. Aber die Freunde von Jesus wussten: Sie brauchen jemanden, der sie tröstet, der sie an alles erinnert, was sie mit Jesus erlebt haben.

Dann war er auf einmal da. Es war Pfingsten. Und der Heilige Geist war überhaupt nicht unheimlich. Im Gegenteil. Auf einmal waren die Freunde von Jesus richtig fröhlich und konnten allen Leuten von Jesus erzählen. Die Worte sprudelten nur so aus ihnen heraus, genauso, wie wenn man eine Wasserflasche schüttelt und zu schnell öffnet. Die Freunde von Jesus wussten: Jetzt sind sie tatsächlich nicht mehr allein!

In der letzten Woche war Himmelfahrt und nächstes Wochenende ist Pfingsten. Da erinnern wir uns genau daran, was die Freunde von Jesus erlebt haben.

Und auch für dich gilt das heute: Du bist nicht allein! Auch, wenn du dich vielleicht gerade so fühlst. Denn was Jesus seinen Freunden damals versprochen hat, verspricht er auch dir. Der Heilige Geist ist auch für dich da! Und das ist gar nicht unheimlich, sondern richtig toll! 😊

Anna-Sophía



Schiffe versenken SPEZIAL für 2 Spieler (Idee von Simone Jilke, Diakonin)

Material: 2 Bögen kariertes Papier; mehrere Stifte; 2 Bögen A3 Papier (Farbe ist jeweils egal); 4 Bögen A4 Papier; 6 Bögen A5 Papier; 8 Bögen A6 Papier
Wanne, Planschbecken o.ä. gefüllt mit Wasser



Anleitung:

Bevor das Spiel startet, muss jeder der beiden Spieler seine 10 Papierschiffe basteln. Dazu bekommt jeder Spieler 1x A3, 2x A4, 3x A5 und 4x A6 Papier-Bögen. **Eine Anleitung zum Papierschiffe basteln findest du auf dem Blatt der ersten Ausgabe von Jungschar@home.**

Sobald jeder Spieler seine 10 Schiffe gebastelt hat, markiert ihr jeweils eure Schiffe, damit ihr wisst, welche Schiffe zu wem gehören.

Dann bereitet ihr das klassische Schiffe versenken Spiel vor: Beide Spieler fertigt sich jeder zwei 10x10 Kästchen große Pläne an, die er an den Seiten mit Buchstaben (von A bis J) und an den oberen Rändern mit Zahlen (von 1 bis 10) versieht. Diese stellen einmal das eigene und dann das gegnerische Meer dar.

In das eigene Meer tragt ihr nun, ohne dass der andere es sieht, eure 10 Schiffe ein: für das ganz große 1x 5er, die großen 2x 4er, die mittleren 3x 3er und die kleinen 4x 2er. Die Schiffe dürfen nicht aneinanderstoßen, nicht über Eck und nicht diagonal sein. Sie dürfen aber am Rand liegen.

Und dann kann es schon fast losgehen: Jetzt setzt ihr vorsichtig eure gebastelten Papierschiffe in eine mit Wasser gefüllte Wanne oder kleines Planschbecken. Sobald alle schwimmen, geht das Spiel los. Der jüngste Spieler beginnt und wählt eine Koordinate, auf die er feuert. Trifft er nichts, markiert der Spieler „Wasser“ mit einem Kreis. Trifft er ein Schiff, markiert er die Stelle mit einem X und darf erneut feuern. Sobald „Wasser“ getroffen wird, ist der andere Spieler dran. Trifft er ein gegnerisches Schiff komplett, dass es versenkt wird, darf das entsprechende schwimmende Papierschiff ebenfalls versenkt werden. So seht ihr immer den aktuellen Spielstand „in echt“ vor euch! Viel Spaß!

Hier ein Spielfeld, das man größer kopieren kann (oder ihr stellt selber eins her):

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Sockengolf (Idee von Simone Jilke, Diakonin)

Du benötigst nur ein paar Ziele und natürlich Socken!



Du brauchst:

- pro Spieler 1 Paar Socken, zu einem möglichst engen Knäul zusammengelegt.
- Ziele im Haus, z.B. Papierkörbe, Regale, Türspalte, Schuhe, Wäschekörbe, ...

Ablauf:

Bereite 6-10 Ziele vor und schreibe die Reihenfolge dazu auf.

Dann wird gespielt, wie beim Minigolf auch: Nacheinander versucht ihr die Ziele von einem festgelegten Startpunkt aus in möglichst wenigen Versuchen zu treffen. Nehmt dazu die Socke in die eine Hand und schlägt mit der anderen Hand die Socke in die gewünschte Richtung. Dabei ist es egal, wie geschlagen wird – ob mit der Handfläche, Handrücken, ... Fällt dein Sockenball auf den Boden, darfst du von dort weiterspielen.

Achtung:

Achte darauf, dass nichts Zerbrechliches im Weg ist oder getroffen werden kann!

Auswertung:

Notiert nach jeder Runde, wie viele Schläge jeder Spieler benötigt hat, um das Ziel zu treffen. Gewonnen hat, wer zum Schluss die wenigsten Versuche benötigt hat.

Varianten:

- Ihr könnt Hindernisse festlegen, über die drüber, drunter oder durch geschlagen werden muss.
- Auch beim Schlagen der Socken könnt ihr kreativ werden und eigene Regeln festlegen, wie geschlagen werden darf.

