



frühlings PAKET

FÜR EURE JUNGSCHE

**MIT
ANDACHT
REZEPT
SPIELIDEEN
FLYER-ENTWÜRFEN
TERMINEN**



Die Geschichte von der Schnecke Schlurfi

INHALT

Wir sind wertvoll! Jeder wie er ist und es ist ganz egal, was andere über uns sagen oder denken. Gott hat uns einzigartig gemacht und ist begeistert von uns.

VORBEREITUNG

Falls vorhanden können verschiedene leere Schneckenhäuser in einem Beutel mitgebracht werden. Am Anfang darf jedes Kind mal blind in den Beutel greifen und erfühlen, was darin ist.

GESCHICHTE ZUM VORLESEN: DIE GESCHICHTE VON DER SCHNECKE

Neulich hatte die kleine Schnecke Schlurfi mal Lust, die Gegend zu erkunden. So zieht sie im Schnecken tempo los ... riecht die frische Luft... sieht die Gräser und Blumen ... und denkt sich mmhhh...lecker...

Doch plötzlich sieht sie etwas auf dem Boden des Nachbarbeetes liegen, so einen runden Aufkleber, da steht sogar was drauf: Du bist wertvoll!

„Ich soll wertvoll sein?“ wundert sich Schlurfi. Das will ich doch gleich mal Wurmi erzählen. Sie kriecht im wahnsinns Tempo zum nächsten Beet und trifft den Regenwurm: „Schau mal Wurmi, hier steht ich bin wertvoll!“, sagt die Schnecke freudig. „DU, wertvoll? Das kann nicht sein. Jemand Wertvolles ist doch wer Gutes. Was bewirkst denn du schon Gutes? Alle ärgern sich über dich, weil du alle hübschen Blumen wegfrisst und nie satt wirst... Ich, ich der Regenwurm, ich bin wertvoll! Ich lockere die Erde, so dass alles gut wachsen und gedeihen kann.“ Die Schnecke senkt den Kopf und kriecht traurig weiter. „Das war ja klar. So ein Blödsinn. Ich und wertvoll. Wer hat sich das denn ausgedacht.“ Aber so ganz aufgeben will sie auch noch nicht...

Da trifft sie den Hund und zeigt ihm den Aufkleber. „Schau mal was ich gefunden hab, hier steht, ich bin wertvoll. Toll, oder?“ „Du und wertvoll? Das würde bedeuten, dass du für andere wichtig und besonders bist und sie sich freuen, dass du da bist. Aber du, du bist so unglaublich langsam. Mit dir kann man ja noch nicht mal spazieren gehen. Nene. ICH bin wertvoll. Ich bringe die Menschen dazu, sich wenigstens ab und zu mal zu bewegen. Außerdem bin ich flauschig und sie können mich streicheln. Das will bei dir echt niemand, so schleimig wie du bist“. Jetzt ist die Schnecke echt bedient. Eine Träne kullert ihr übers Gesicht und schwupp – zieht sie sich in ihr Schneckenhaus zurück. „Hier bleib ich jetzt für immer“, schnieft sie. „Mich mag eh niemand“.

Plötzlich horcht sie auf. Da ist ein Kind und ruft:

„Schaut mal, was für ein wunderschönes Schneckenhaus!“ Plötzlich merkt die Schnecke, wie eine Hand sie vorsichtig berührt und ihr Haus ein wenig dreht. Huui, da wird einem ja ganz schön schwindelig. Eine erwachsene Stimme sagt: „Das ist nicht nur ein wunderschönes Schneckenhaus – da wohnt noch eine Schnecke drin, also lass sie am besten da, wo sie ist“. „Ok, aber wir bleiben noch ein bisschen und beobachten sie – vielleicht kommt die Schnecke ja mal aus ihrem Haus raus.“

GEDANKEN

Ehrlich gesagt kann ich die Schnecke total gut verstehen. Es ist kein schönes Gefühl von anderen gesagt zu bekommen, was ich alles nicht kann und dass mich keiner mag. Wenn man so was hört oder gezeigt bekommt, würde man sich am liebsten irgendwo verstecken, damit man niemanden mehr sehen und hören muss und man selbst auch nicht mehr gesehen wird. Doch die Geschichte endet hier nicht, denn am Ende findet ein Kind das Schneckenhaus und ist total begeistert!

Ich glaube, dass Gott sich genauso über jeden von uns freut, wie das Kind über dieses Schneckenhaus. Und dabei ist es ganz egal, was wir alles können, wie wir aussehen oder was wir alles schon verbockt haben. Gott ist derjenige, der uns wertvoll und besonders gemacht hat. Jeder ist einmalig, genau wie all die Schneckenhäuser hier.

Ein Mann (König David) hat genau das erkannt und dankt Gott dafür in einem seiner Psalme: „Herr, ich danke Dir dafür, dass du mich so wunderbar und einzigartig gemacht hast!“ Psalm 139, 14

Das wünsche ich Dir und mir, dass wir das auch erkennen und uns darüber freuen können, wie Gott jeden einzelnen von uns gemacht hat. Wertvoll, Wunderbar und Einzigartig.



Rezeptidee:

Laugenstangen mit Kinderriegel

ZUTATEN

- Laugenstangen (Tiefkühl)
- Kinderriegel
- Servietten
- Holz/Holzkohle
- Feuerschale
- Grillrost
- Streichhölzer

ZUBEREITUNG

Die Laugenstangen etwas antauen lassen. Wenn sie etwas weich geworden sind bei mittlerer Hitze über der Glut auf einem Grillrost aufbacken. Sind die Laugenstangen fertig vorsichtig vom Rost nehmen, auf einer Seite aufschneiden und einen Kinderriegel hineinlegen.

Dann warm genießen...jammi

Alternative: Alternativ kann man die Laugenstangen auch ganz normal im Backofen aufbacken.

Spielideen

MORD IM HOTEL

a. Material:

kein Material notwendig

b. Spielbeschreibung:

1. Ein Kind geht vor die Tür (Die Rolle des Detektivs).
2. Anschließend wählen die anderen Spieler/innen einen Mörder aus.
3. Außerdem denkt sich jede Person ein gutes Alibi aus.
4. Das Kind, der den Detektiv spielt, kommt wieder rein und befragt alle Spieler/innen nach ihrem Alibi.
5. Bevor der Detektiv die Spieler/innen erneut befragt, geht er kurz wieder vor die Tür.
6. Bis auf den Mörder erzählen alle anderen das Gleiche wie zuvor. Der Mörder ändert ein kleines Detail in seinem Alibi.
7. Findet der Detektiv den Mörder, hat er gewonnen. Tippt der Detektiv falsch, gewinnt der Mörder.

CHICKEN RUGBY

a. Material:

Gummihuhn mit Geräusch (z.B. im Tierhandel erhältlich)

b. Spielbeschreibung

1. Die Gesamtgruppe wird in 2 Gruppen aufgeteilt.
2. Es gibt eine Werfergruppe und einer Fängergruppe. Als Wurfgegenstand wird ein Huhn genommen.
3. **Spielablauf:** Die Werfergruppe hat die Aufgabe das Huhn wegzuworfen. Die Fängergruppe muss dieses „fangen“. Das Spielfeld hat keine Begrenzung, eignen tut sich dafür eine große Wiese oder ein Schulhof, kann aber auch drinnen gespielt werden.
4. Da das Spielfeld keine Begrenzung hat, ist es egal, wo die Werfergruppe das Huhn hinwirft.
5. Die Fängergruppe hat folgende Aufgabe: Sie müssen das Huhn „fangen“ und sich dann schnell in eine Reihe stellen, der erste muss das Huhn von vorne nach hinten zwischen den Beinen durchgeben und der letzte muss mit dem Huhn nach vorne rennen und das Huhn auf den Boden werfen und „STOP“ rufen. In der Zeit hat die Werfergruppe die Aufgabe sich als Gruppe zusammenzustellen und der Werfer muss um die Gruppe Runden laufen. Die Runden werden von einem Spielleiter gezählt. Der Werfer läuft so lange um die Gruppe, bis die andere Gruppe „STOP“ gerufen hat.
6. Ist dies geschehen, wechseln die Gruppen und die Werfer werden zu Fängern und umgekehrt.
7. Das Spiel kann beliebig lang gespielt werden. Am besten ist, wenn der Spielleiter die letzte Runde vorher bekannt gibt. Die Gruppe die am Ende die meisten Runden gelaufen hat, hat gewonnen.

OCHS AM BERG

a. Material

eventuell Seil oder Kreide um Startlinien zu markieren

b. Spielbeschreibung

1. Ein Kind, der „Ochs“, stellt sich mit dem Gesicht zu einer Mauer oder einer Wand auf. Die anderen Kinder stehen etwa 10 Meter gegenüber an der Startlinie.
2. Die Spieler/innen versuchen die Wand zu erreichen, während das Kind an der Wand: „Eins, Zwei, Drei, Ochs am Berg“ ruft. Bei dem Wort „Berg“ dreht sich das Kind an der Mauer um und die anderen müssen still stehen bleiben.
3. Erwischt der „Ochs“ jemanden dabei, wie er oder sie sich bewegt, muss das Kind zurück zur Startlinie. So geht das Pausenspiel die ganze Zeit weiter, bis ein Kind die Mauer berührt. Dieses ist dann der neue „Ochs“.

SUMPFSPIEL

a. Material:

- Teppichfliesen (Anzahl je nach Gruppengröße)
- Seile
- Augenbinden

b. Spielbeschreibung

1. Als erstes wird ein Festland (durch ein Seil abgetrennt. Dort befinden sich die Teilnehmer/innen. Die Kinder wollen von dem Festland auf eine Insel (diese ist auch durch ein Seil abgeteilt).
2. Bei genügend Zeit können die Teilnehmer/innen auch noch von der Insel in eine weitere Stadt (wieder gekennzeichnet durch ein Seil).
3. Jedoch kann die Gruppe nicht einfach über die Wiese auf die Insel. Sie müssen durch den Sumpf, der voll mit Krokodilen und Sogen ist.
4. Je nach Gruppenstärke werden Platten ausgehändigt. Die Plattenanzahl ist immer um 1 geringer als die Teilnehmerzahl. Die Gruppe beginnt an der Startlinie und legt die Erste Platte auf den weg (den Sumpf) und betritt diese. Jedoch muss die Platte immer berührt sein, ob mit Hand, Fuß oder ähnlichem ist egal.
5. Die Gruppe muss bei diesem Spiel in Kontakt treten um zu überlegen wie sie es schaffen auf die Insel zu kommen. Falls eine Platte nicht berührt wird, geht sie verloren, oder aber ein/e Mitspieler/in bekommt eine Augenbinde und ist von nun an blind. Bei zu viel Verlust von Platten, können sie sich auch etwas einfallen lassen um eine Platte wieder zurück zu erobern. Hier ist die Kreativität des Spielleiters gefragt.

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam als Gruppe die Insel bzw. anschließend die Stadt zu erreichen. Sie müssen gemeinsam eine Taktik entwickeln um dies zu schaffen. Die Gruppenleitung kann hier möglicherweise Hilfestellungen geben, falls die Gruppe keinerlei Idee hat.

Wie man eine Jungeschar (wieder) starten kann

MIT LIEBEN GRÜBEN VOM CVJM-WESTBUND



1.1. RESSOURCEN-CHECK

- **Wie ist mein Umfeld?**
- **Welche Räumlichkeiten habe ich?**
- **Gibt es Kinder in der Umgebung?**
- **Habe ich Mitarbeitende und wieviel Zeit haben die?**
- **Was habe ich für finanzielle Mittel?**
- **Wie kann der Verein unterstützen?**
- **Welche Vorgaben gibt es vom Verein aus?**
- **Wie ist die Altersstruktur der MAs und der Kinder?**
- **Welche Räume und Zeiten sind schon besetzt durch andere?**



1.1. RESSOURCEN-CHECK

- **Ort?**
- **Räumlichkeiten?**
- **Umfeld?**
- **Kinder?**
- **Mitarbeitende?**
- **Finanzielle Mittel?**
- **Verein?**
- **Alter Kinder und MAs?**
- **Besetzte Orte und Zeiten?**



1.2. KONZEPT-IDEEN

- Sportjungschar
- Kinderaktionstag
- Familienjungschar
- Pausenjungschar
- Jungcharaktionstage
- Lernspatz
- Ferienaktionen
- Theater- oder Musicalprojekt-Jungschar
- Minijungschar
- Ganztags-Jungschar



2. MITARBEITENDEN-GEWINNUNG

- Studierende, Azubis und Zugezogene ansprechen
- Einladen zu Jugendgruppen / -aktionen
- Jugendliche Ansprechen / Erprobungsräume bieten
- Talentsuche
- Konfi-Praktikum
- Schulpraktikum
- Seminare anbieten: Führungsqualitäten
- AG's anbieten



3. WERBUNG

- Freunde mitbringen
- Werbung über die Stadt / Ferienspatz
- Zu Startaktionen oder –events einladen
- Flyer in der Umgebung verteilen
- QR-Code Rally oder andere Rätselflyer
- In Schulen einladen (mit lustiger Spielaktion) ggf. durch Vorstand oder Ältere begleitet
- Homepage
- Sport- oder Spielplatzaktion
- Werbung für und bei Ferienaktionen
- Gemeindebrief / Schulnewsletter
- Eltern in die Werbung mit einbeziehen



4. ERSTE GRUPPENSTUNDEN

- Eine Gruppenstunde die immer geht!
- Weitere Spielideen



Euch fällt nichts ein oder ihr seid nicht so kreativ?!

HIER EIN PAAR FLYER-GESTALTUNGSEIDEN



Gemeinschaft erfahren

Jungschar

Glaube
entdecken

Abenteuer erleben



www.jungschar-im-cvjm.de



CVJM-Jungschar
Kreuztal-Ginsterweg
Ginsterweg 4
57223 Kreuztal

freitags 17.00 – 18.30 Uhr (nicht in den Schulferien)
für Mädchen & Jungen von 8 bis 13 Jahren

Info:
Judith Knipp
Jörn Söhler

Jungschar fördert Kinder

- **Werte** und **Persönlichkeitsentwicklung** durch die Entdeckung biblischer Geschichten und das Erleben von positiver Gemeinschaft
- Vermittlung von **sozialen Kompetenzen** durch geförderte Gespräche, kooperative Spiele und Aktionen
- einen **kostbaren Freiraum** in unserer zunehmend leistungsorientierten Gesellschaft
- persönliche Stärke, Lebenskraft und Zuversicht aus der Erfahrung, von **Gottes Kraft** getragen zu werden.

... was ist das

Jungschar ist der etablierte Begriff für kreative Gruppenarbeit mit Kindern.

Das betrifft im Gebiet des CVJM-Westbundes etwa 700 Jungscharen. Hier treffen sich Kinder im Alter von **acht bis dreizehn Jahren**.

Engagierte junge Menschen gestalten wöchentlich abwechslungsreiche Gruppenangebote für diese Kinder.

In der Jungschar können Kinder **Gemeinschaft** erfahren, **Abenteuer** erleben und **Glaube** entdecken.



CVJM-Westbund



CVJM-Jungschar
Kreuztal-Ginsterweg
Ginsterweg 4
57223 Kreuztal

freitags 17.00 – 18.30 Uhr (nicht in den Schulferien)
für Mädchen & Jungen von 8 bis 13 Jahren

Info:
Judith Knipp
Jörn Söhler

Jungschar ist für Kinder da!

Jungschar ist ein anderes Wort für Kindergruppe. Es ist der besondere Name für die Kindergruppen im CVJM.

Die Jungschar ist gut für Kinder.

- Jedes Kind darf kommen – Niemand muss zuhause bleiben!
- Alle sind wertvoll – Niemand muss besonders schlau, schön oder sportlich sein!

Die Jungschar gibt es im CVJM.

- CVJM bedeutet „Christlicher Verein Junger Menschen“.
- Die Leute im CVJM sind Christen. Sie glauben an Gott, Jesus und den Heiligen Geist. Sie glauben, dass Gott uns erschaffen hat und uns liebt. Sie glauben, dass Jesus Gottes Sohn und unser Bruder ist, der uns gerettet hat. Sie glauben, dass der Heilige Geist Gottes Kraft ist, die uns hilft zu leben und zu glauben.

In der Jungschar gibt es viel zu erleben.

- Die Kinder lernen in der Jungschar tolle Leute in der Gruppe und aus der Bibel kennen.
- Sie lernen Regeln. Sie finden neue Freunde oder Freundinnen. Sie dürfen mitmachen und mitbestimmen.
- Die Kinder in der Jungschar spielen und basteln, machen Wettkämpfe oder helfen sich gegenseitig. Sie singen, beten und lernen Gott kennen.
- Jedes Kind hat die Möglichkeit zu zeigen was es kann oder auch Neues auszuprobieren. Es kann auch einfach nur zugucken.
- Die Jungschar ist ein sicherer Ort. Jedes Kind soll sich wohl fühlen!

Kinder sind in der Jungschar herzlich willkommen. Eine Gruppe gibt es auch in deiner Nähe.

**Jungschar-
Gemeinsam
sind wir stark!**



CVJM-Westbund



Weihnachtsbaumammlung 2022



Fotospiel (online per ZOOM) 2021



**Alle Mädchen und Jungen
im Alter zwischen 8 und 14 Jahren
sind herzlich zur Jungschar eingeladen
immer freitags 17.30 – 19.00 Uhr
im Ginsterweg 4
(nicht in den Schulfertien)**

Komm doch einfach mal vorbei! - Wir freuen uns auf dich!



„Schaumparty“ mit der Feuerwehr



Jungschar Mitarbeiter-Team:

- Niklas Haas
- Paula Stücher
- Marvin Langenbach
- Natalie zum Egen
- Jörn Sohler
- Lasse Weidt

**CVJM-Kreuztal – Jungschar –
Ginsterweg 4
57223 Kreuztal**

[cyjm.kreuztal](https://www.instagram.com/cyjm.kreuztal)



Aktion mit der Jungschar Müsen 2020



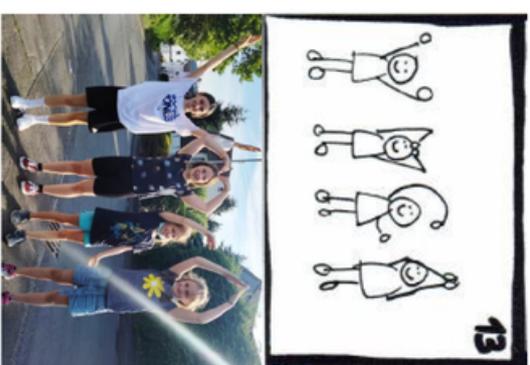
Kanufahren auf der Bigge 2021



Unsere drei Seifenkisten



Fackelwanderung 2021



Rippel-Tippel Nr. 7
mit 6 Tippen
auf
Rippel-Tippel Nr. 1
mit 4 Tippen



Du bist zwischen
8 und 14 Jahren alt,
würdest gerne mehr
über Gott erfahren
und tolle Spiele mit
anderen Kindern spielen?
Dann bist du herzlich eingeladen, unsere
Jungschar zu besuchen, mit uns deinen
Nachmittag zu verbringen und an coolen
Aktionen teilzunehmen.

Komm doch einfach mal vorbei!
Wir freuen uns auf dich!

Wenn du noch Fragen hast kannst du uns
auch einfach anrufen oder schreiben:

Jörn Sohler:

Tel.:

Mobil:

E-Mail:

Natalie zum Egen:

E-Mail:

Paula Stücher:

E-Mail:



Jungschar

Wer?

Kinder von 8-14 Jahre

Wann? **Freitags 17:15-18:45 Uhr**

Wo?

In der Stadtmission
Kreuztal, Ginsterweg 4



CVJM

Kreuztal

Save the date

07.05.2022

Waldlaufmeisterschaft

11. + 12.06.2022

Bezirksjungschartreffen Kreuztal

16.06.2022

Fahrradrallye in Burbach

10.09.2022

Jungschartag in Holzhausen

28.09.2022

4. Jungschartreffer Online/ CVJM-Westbund

19. + 20.11.2022

Fachtagung



Mit Jesus Christus -
mutig voran!

**WIR WÜNSCHEN EUCH EINEN FRÖHLICHEN
FRÜHLING, TOLLE JUNGSCCHARSTUNDEN, VIELE
(NEUE) KINDER & GANZ VIEL SEGEN!**

Seid herzlich gegrüßt vom

Fachausschuss Jungchar im Siegerland,

Jule, Jörn, Oli & Katrin

