



Jungcharbeirat

Elena Abdel Ghani van-Kinsbergen-Ring 11 57290 Neunkirchen



Elena Abdel Ghani
van-Kinsbergen-Ring 11
57290 Neunkirchen
mobil 0151/18995369
tel 02735/3405
elena57290@yahoo.de

An
alle Jungscharen im CVJM-Kreisverband Siegerland

9. Juli 2019

Liebe Jungscharmitarbeitenden,

ihr haltet nun die CVJM-Jubiläums-Jungcharstunde in den Händen. Toll!

Wir haben uns gedacht, zum 175sten CVJM-Geburtstag machen wir mal eine Zeitreise in das Leben von Gründer George Williams und lernen die drei Bereiche Geist, Seele und Körper alle zusammen nochmal näher kennen.

In diesem Überraschungspäckchen findet Ihr eine Stundenübersicht sowie die Materialien für die einzelnen Programmpunkte. Schaut am besten vorher einmal alles durch und falls Ihr Fragen habt oder wir trotz sorgfältigem Sortieren etwas vergessen haben sollten, meldet euch gerne zurück!

Wir als Jungcharbeirat orientieren uns im Moment nochmal etwas anders und wollen mit der Zeit gehen. Unsere jährlichen Aktionen wie Sportnacht und -nachmittag, Waldlaufmeisterschaft, Fahrradrallye, Bezirkstage Kreuztal und Fachtagung möchten wir Stand jetzt auch weiterhin anbieten. Außerdem besteht auch weiterhin das Angebot, in der JBSt zu klettern. Was bisher von nicht allzu vielen angenommen wurde, wir aber durchaus wichtig finden, ist die punktuelle oder auch langfristige vor-Ort-Begleitung. Ladet uns also gerne für einzelne Stunden oder auch über einen längeren Zeitraum ein und fordert Unterstützung beim Programm. Zum Austausch und auch um regelmäßige News zu erhalten, gibt es die WhatsApp-Gruppe „Jungchar im Siegerland“. Dieser könnt Ihr gerne beitreten und auch unsere Instagram-Seite „jungchar_im_siegerland“ sowie Facebook-Seite „Jungchar im Siegerland“ besuchen.

Außerdem würden wir gerne nochmal unsere E-Mail- und Post-Verteiler aktualisieren. Dazu wäre es hilfreich, wenn Ihr uns folgende Angaben übermittelt:

Art (Mädchen-/Jungen-/gemischte) und Ort der Jungchar sowie Name, Straße und Hausnummer, Postleitzahl und Ort, E-Mail-Adresse und Mobilnummer der Mitarbeitenden

Die Daten werden nicht weitergegeben, sondern lediglich für offizielle Jungscharmitteilungen durch dem CVJM-Kreisverband Siegerland genutzt. Wenn nicht extra vermerkt, fügen wir die angegebenen Mobilnummern der WhatsApp-Gruppe hinzu.

Wir freuen uns über die aktive Jungchararbeit in den Ortsvereinen des CVJM-Kreisverband Siegerland und setzen alles daran, diese zu fördern.

Nun aber erstmal viel Spaß bei der CVJM-Jubiläums-Jungcharstunde „Dreiecksforscher“ und hoffentlich bis bald!

Mit Jesus Christus - mutig voran!

Für den Jungcharbeirat

Christine Wulff und Elena Abdel Ghani



Ablauf: Die Dreiecksforscher

Was?	Zeit	Erklärung	Material
------	------	-----------	----------

Teil 1: Geist

Vorbereitung (bevor die TN kommen)	15 min.	MA verteilen im Haus oder auf dem Gelände die einzelnen Aussagen über George Williams sowie das Puzzle (Teil 1) und kopieren die Ausfüllvorlage, dass immer drei Kinder gemeinsam einen Fragebogen ausfüllen können (Teil 1)	<i>Aussagen über George Williams</i> Ggf. Tesa <i>Puzzle zur Pariser Basis</i> <i>(Umschläge Teil 1 und Teil 1 Puzzle)</i>
Spielerklärung	5 min.	Die MA erklären, dass der CVJM die jüngsten Dreiecksforscher ausbilden möchte und unbedingt braucht, damit sie mehr über George Williams, den Gründer des CVJM, herausfinden. Dafür sind auf dem Gelände/im Haus Zettel verteilt. Mithilfe dieser Aussagen können die Kinder ihre Fragebögen ausfüllen. Die Zettel müssen hängen oder liegen bleiben und dürfen nicht abgehängt werden. Das Puzzle soll nach dem Legen wieder gemischt werden. Das Spiel kann als Wettbewerb gespielt werden.	<i>Fragebögen</i> Kulis oder Stifte <i>(Umschlag Teil 1)</i>
Spielzeit	Ca. 15-20 min.	Die Erfahrung zeigt, dass jüngere Kinder eher mehr Zeit benötigen. Daher kann	

		die Zeit von Anfang an auf 20 min. begrenzt werden und dann ausgewertet, wer die meisten Fragen beantwortet hat oder es wird gespielt bis alle Antworten ausgefüllt sind.	
Spielende und Auswertung	5 min.	Gemeinsam im Stuhlkreis alle Zettel und Antworten noch einmal durchgehen und abhaken.	Zettel abhängen und mitnehmen zur Auswertung

Teil 2: Seele

Vorbereitung und Erklärung des Spiels	3 min.	Jede/r Teilnehmende/r bekommt einen der fett gedruckten Begriffe zugeteilt. Je nach Anzahl der TN können Begriffe auch doppelt vergeben werden. Wird der Begriff genannt soll der Teilnehmende mit dem Begriff in die Hänge klatschen.	<i>Umschlag Teil 2</i>
Spiel zur Geschichte	3-4 min.	Die Geschichte wird von einer/einem MA vorgelesen.	<i>Geschichte (Zettel Teil 2)</i>
Andacht	3 min.	Ein MA erzählt oder liest vor, was noch an Informationen über den CVJM, das Dreieck und den passenden Bibelvers auf dem Zettel steht.	<i>Andacht (Zettel Teil 2)</i>
Andachtsvertiefung	5min.	Ein/e MA lädt die Teilnehmenden ein die abgedruckten Fragen zu beantworten, entweder im Stuhlkreis oder in Kleingruppen. Es kann auch jeder/m MA eine Frage zugeteilt werden, die TN beantworten jede/r die Frage bei der/dem MA und anschließend wird im Stuhlkreis zusammengetragen.	<i>Fragen (Zettel Teil 2)</i>

Teil 3: Körper

Vorbereitung der Spiele	3-4 min.	<p>Zwischen zwei Pfeilern, Pfosten oder Bäumen, drinnen oder draußen müsste eine Schnur auf ca. 1 m bis 1,20 m Höhe gespannt und dann der Luftballon aufgeblasen werden.</p> <p>Im Raum müssen die Bilder oder Begriffe fürs Zahlenlotto verteilt werden. Allerdings immer nur eins von beidem. Entweder das Wort „Indiaca“ oder das Indica- Bild aufhängen. Das Gegenstück nimmt ein/e MA in die Hand.</p>	<p>Schnur Luftballon (ggf. Tesa Krepp, Kreide oder Pylonen zur Feldumrandung) Tesa Bilder Begriffe</p>
Zahlenlotto Erklärung	2-3 min.	<p>Ein/e MA hält einen Begriff oder ein Bild hoch und die Teilnehmenden müssen das passende Gegenstück im Raum finden und hinrennen. Sind alle angekommen, folgt der nächste Begriff. MA müssen auch rennen. Sind zuerst alle TN oder zuerst alle MA beim Begriff angekommen, haben für den Begriff/das Bild entweder die TN oder die MA gewonnen. Es zählt, wer am Ende die meisten Bilder/Begriffe erspielt hat.</p>	<p>Bilder Begriffe Spiel 1 Zettel Teil 3</p>
Zahlenlotto/Bilderlotto	5 Min.	<p>Wer den Begriff erspielt hat, erhält den entsprechenden Zettel vom MA. Am Ende werden Zettel gezählt.</p>	
Spielerklärung Wandball	2-3 min.	<p>Eine Wand, davor ein kleines Spielfeld. Zwei Mannschaften (MA gegen TN oder TN aufteilen in zwei gleichgroße Mannschaften). Ein Ball oder ein Tennisball muss innerhalb der Mannschaft mindestens zweimal gespielt worden sein (Bodenpreller und öfter spielen sind erlaubt) ohne dass die</p>	<p>Ball Spiel 2 Zettel Teil 3</p>

		andere Mannschaft richtigen Ballkontakt hatte. Danach darf der Ball gegen die Wand geprellt werden und muss von einer Mitspielerin oder einem Mitspieler der eigenen Mannschaft gefangen werden. Ist das der Fall erhält die Mannschaft einen Punkt. Bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball vor Abschluss des Spielzuges in die Finger, beginnt ihr Spielzug. Natürlich darf versucht werden dem Gegner den Ball abzunehmen, allerdings ohne Körperkontakt.	
Wandball	8 min.	Spielen	
Spielerklärung Schnurball	2-3 min.	Ein Feld, eine Schnur, ein Ballon. Der Ballon muss über die Schnur. Es gibt einen Punkt, wenn er auf der anderen Seite den Boden berührt.	<i>Speil 3 Zettel Teil 3 Ballon</i>
Schnurball	8-10 min	Spielen	

Die Dreiecksforscher



Teil 1: Wer war George Williams? (Geist)

Was Georges Vater sagt:

George ist ein schlaues Kerlchen. Er hat eine gute Intuition und kann sich viel merken. Bei sieben Geschwistern wundert mich das aber auch nicht. Geboren wurde er am 11. Oktober 1821.

Letzte Woche hat er den Heuwagen in den Graben gefahren. Er wird kein Bauer, wie ich. Er braucht einen Beruf, für den er nicht unbedingt so groß und stark sein muss. Er hat aber Ahnung vom Handeln auf dem Markt. Deshalb habe ich ihm die Ausbildung zum Tuchhändler erlaubt.

Was seine Mitschüler sagen:

George war immer einer der Besten bei uns im Internat. Aber er hat seine Familie sehr vermisst. Deshalb war er oft traurig. Und manchmal fand er unseren Umgangston auch zu rau. Prügeleien mochte er gar nicht. Er ist ein wirklich verlässlicher Freund.

Was andere Azubis sagen:

Der George war schon immer mutig. Er hat sich was getraut. Sofort hatte er einen guten Draht zum Chef. Über den Glauben haben die beiden sich gerne unterhalten. Dank George und seines Einsatzes wurden unsere Arbeitstage hier verkürzt. Statt 13 Stunden pro Tag müssen wir jetzt nur noch 7 Stunden am Tag arbeiten.

Was seine Gemeindemitglieder sagen

George war es immer wichtig seinen Glauben zu teilen. Er wollte immer dazu lernen, immer wieder darüber sprechen. Er fand die Geschichten aus der Bibel sehr spannend und wollte allen erzählen, dass Jesus der Retter ist.

Was seine Nachbarn sagen:

George hat es gestört, dass viele Jungs, die in London aufwuchsen, verrohten. Manchmal hatten sie keine Eltern mehr, manchmal waren sie sehr arm. Ihm fiel auf, dass sie meistens schlechte Vorbilder hatten. Er hat sich immer dafür eingesetzt, dass diese Jungs bei ihm im CVJM ein neues zu Hause bekommen.

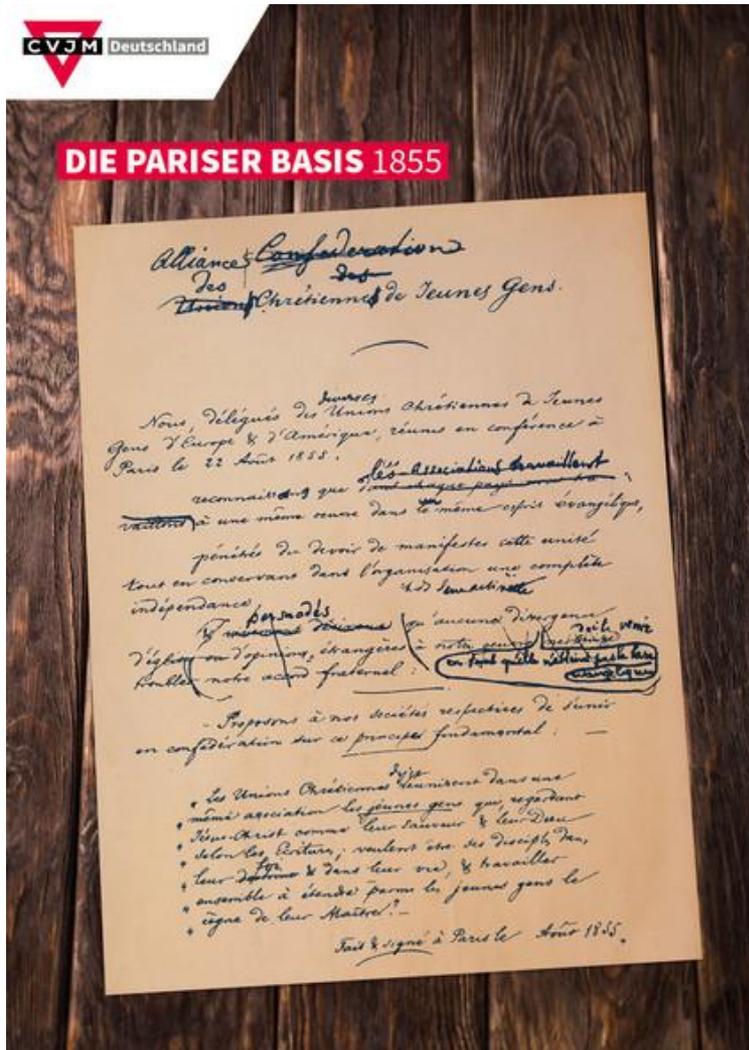
Was die Mitgründer sagen:

1844, als George 23 Jahre alt war, haben wir gemeinsam den CVJM gegründet. Auf den Namen sind wir nicht sofort gekommen, aber was wir wollten, war uns schnell klar. Wir wollten den jungen Männern vom Glauben erzählen und gemeinsam mit ihnen dann die Arbeitsbedingungen in der Stadt verbessern. Die Tage waren lang - 13 Stunden Arbeit am Tag - und außerdem gab kaum Möglichkeiten, etwas Schönes zu unternehmen.

Was seine Frau Helen sagt:

George ist ein paar Jahre älter als ich, aber wir haben vier tolle Kinder bekommen. George hat viel im CVJM mitgearbeitet. Auch in der Firma meines Vaters war er sehr erfolgreich. Er wurde sogar Teilhaber und damit einer der Chefs.

Die Pariser Basis wurde 1855 in Paris von 99 Männern unterschrieben.



Die Dreiecksforscher



Wann wurde George Williams geboren?

Welchen Beruf hatte Georges Vater?

Welchen Beruf hat George gelernt?

War George ein guter Schüler?

Wie lang war die Arbeitszeit am Anfang?

Auf wie viele Stunden wurde die Arbeitszeit verkürzt?

Wie hieß Georges Frau?

Wie viele Kinder hatten George und seine Frau?

Was wollte George allen erzählen?

Wie alt war George, als der CVJM gegründet wurde?

Was wollte George verbessern?

Von wie vielen Personen wurde die Pariser Basis unterschrieben?

Die Dreiecksforscher



Teil 2: Das CVJM-Dreieck (Seele)

Toll...ihr habt es geschafft und viel über mich (George Williams)

herausgefunden. Ihr verdient den Namen Dreiecksforscher!

Gemeinsam mit Euch möchte ich noch ein wenig auf Zeitreise gehen und Spiele aus meinem Jahrhundert spielen, aber vorher habe ich euch noch eine Geschichte mitgebracht.

Jeder von euch bekommt ein Wort und muss immer dann in die Hände klatschen, wenn sein/ihr Wort vorgelesen wird: CVJM, alt, Körper, Seele, Geist, Dreieck, Arbeit.

Die Wörter können auch doppelt oder dreifach vergeben werden. Der Text wird langsam vorgelesen.

Nachdem der **CVJM** etwa 44 Jahre **alt** war und ich schon 63 Jahre **alt**, schlug ein **CVJM**-Mitarbeiter vor, dass wir doch ein Symbol bräuchten. Er hatte ein **Dreieck** mitgebracht. Luther Halsey Gulick sagte, dass **Körper, Geist und Seele** wie in einem **Dreieck** miteinander verbunden sind. Die Verbindung von **Körper, Geist und Seele** ist ein Grundmerkmal der **Arbeit** im **CVJM**. Wir machen Sport und tun dem **Körper** Gutes, wir lesen Bibel und lernen von Gott. Damit halten wir den **Geist** fit. Und schließlich heilt der Glaube unsere **Seele**. Das alles wird dargestellt durch das **Dreieck**. Der **CVJM** macht damit eine einzigartige **Arbeit**. Nach Luther Halsey Gulicks Idee zum **Dreieck** dauerte es noch fünf Jahre, bis es das offizielle Symbol des **CVJM** wurde.

Danke für eure Hilfe. Ich möchte euch noch erzählen, wie Luther Halsey Gulick auf die Idee kam:

Dafür hatte Luther Halsey Gulick auch eine biblische Erklärung: Jesus Christus war für den ganzen Menschen auf der Erde. So wie es in der Bibel beim Apostel Lukas 10, 27 steht: "Du sollst den Herrn, deinen Gott, lieben von ganzem Herzen, von ganzer Seele, von allen Kräften und von ganzem Gemüt."

Gulick wusste eins: Gott liebhaben ist nicht nur ein Gefühl. Es ist auch ein lernen, indem ich Geschichten aus der Bibel lese oder sie höre und Gott besser kennen lerne. Es ist ein „gegenseitig helfen“, mitmachen, andere unterstützen, Worte finden, die anderen Kraft geben und es ist eine Dankbarkeit. Es ist gemeinsam unterwegs sein.

Ich bin gespannt was ihr auf die folgenden Fragen antwortet:

- Welche Mutmachworte helfen mit immer am meisten, wenn es mit nicht gut geht?
- Wofür bin ich dankbar?
- Was können wir zusammen besser als alleine?



Teil 3: Spiele von vor 175 Jahren (Körper)

Zahlenlotto/Bilderlotto: Wir haben Bilder für euch herausgesucht. Im Raum werden an den Wänden Zettel aufgehängt. Ein MA liest einen Begriff vor oder zeigt ein Bild. Wenn der Name zu einem Bild genannt wird oder das Bild zu einem Namen gezeigt wird, müsst ihr so schnell wie möglich hinlaufen und euch den Zettel schnappen. Es spielen MA gegen TN.

Wer am Ende mehr Bilder/Begriffe erhalten hat, gewinnt. Es zählt, ob ein MA oder ein TN zuerst am Zettel mit Begriff oder Bild angekommen ist. Das Spiel kann bei geeignetem Gelände auch draußen gespielt werden.

Wandball: Teilt euch in zwei Mannschaften ein und nehmt euch einen Tennisball oder einen anderen Ball, der gut springt. Ihr benötigt auch eine Wand und etwas Platz.

Ziel ist, dass eine Person aus der eigenen Mannschaft den Ball gegen die Wand wirft und eine andere Person aus der einen Mannschaft den Ball direkt danach fängt. Der Ball darf, nachdem er von der Wand abgeprallt ist, auf den Boden aufkommen, allerdings nicht in den Händen der gegnerischen Mannschaft landen. Nur bei Wurf gegen die Wand und fangen durch die eigene Mannschaft gibt es einen Punkt. Zuvor muss es innerhalb der Mannschaft mindestens zwei Pässe gegeben haben. Zu jedem Zeitpunkt versucht die gegnerische Mannschaft den Ball zu bekommen. Das Spielfeld wird von allen geteilt und auf der einen Seite durch die Wand abgegrenzt. Nach links, rechts und nach hinten sollte es eine Markierung geben, wo das Feld zu Ende ist. Gerät der Ball außerhalb des Feldes, erhält die Mannschaft Ballbesitz, die den Ball zuletzt nicht berührt hatte.

Schnurball mit Ballons:

Das Spiel Schnurball ist uralt und eine einfache Variante der beliebten CVJM-Sportart Volleyball.

Die Größe des Spielfeldes und die genauen Regeln werden dabei vor Beginn des Spiels ausgehandelt.

Es wird eine Schnur gespannt und ein Luftballon aufgeblasen. Dann werden zwei Mannschaften eingeteilt, die möglichst gleich groß sind. Sollte eine Mannschaft mehr Personen haben, kann zwischendurch ein- bzw. ausgewechselt werden.

Nun muss der Ballon im gegnerischen Feld den Boden berühren, damit die eigene Mannschaft einen Punkt bekommt: Der Ballon muss dafür über die Schnur fliegen. Gerät der Ball unter die Schnur, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ballon. Wird der Ballon über die Schnur geschlagen, darf der Ballon auch unmittelbar zurückgeschlagen werden oder bis zu 3mal im eigenen Feld zugespielt werden. Danach muss er die Schnur überschreiten.

Die Mannschaft, die zuerst 10/15 (je nach Zeit) Punkte hat, gewinnt. Alternativ kann auch geschaut werden, wer nach fünf oder zehn Minuten die meisten Punkte hat.

Indiaca



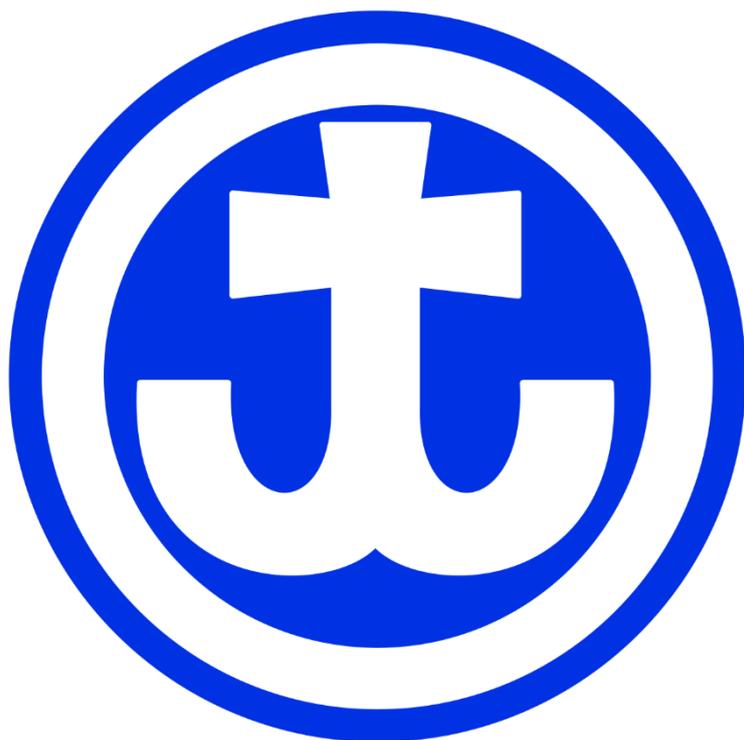
Volleyball



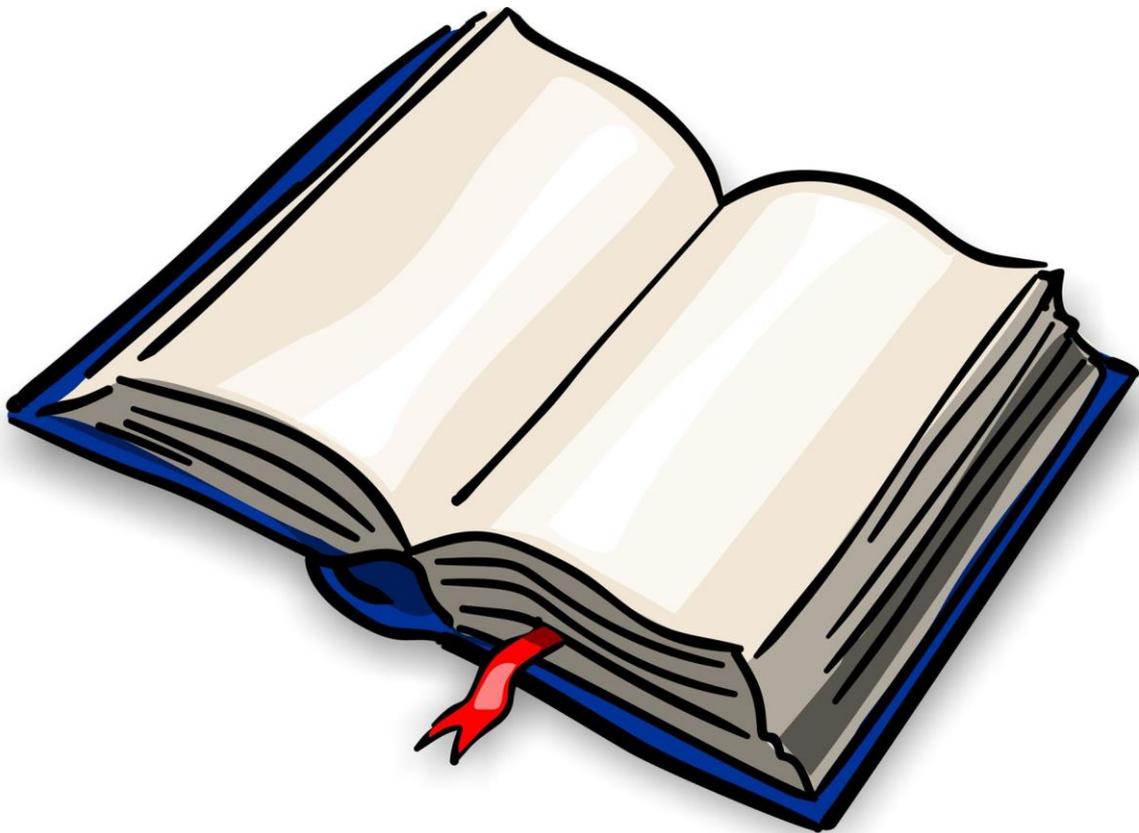
CVJM- Dreieck



Anker- kreuz



Bibel



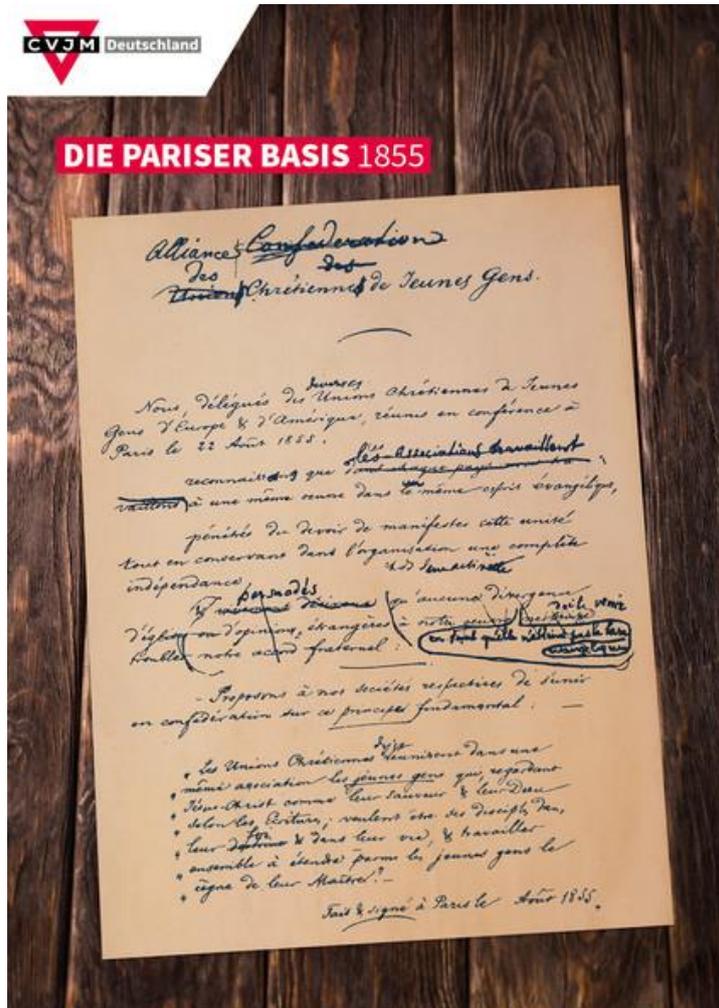
Eichen- kreuz



Fahrten- hemd



Pariser Basis alt



Pariser Basis neu

CVJM Deutschland

DIE PARISER BASIS heute

**Die Christlichen
Vereine Junger Menschen !!!
haben den Zweck,
solche jungen Menschen
miteinander zu verbinden,
welche Jesus Christus
nach der Heiligen Schrift
als ihren Gott und Heiland anerkennen,
in ihrem Glauben und Leben
seine Jünger sein**

Erfüllen wir diesen Zweck?

*Was ist Heil?
Sünde?
Versöhnung?*

Liest du mich?

*Lebst du mich?
Glaube = Alltag*

**und gemeinsam danach trachten wollen,
Grundlage für alle klar? das Reich ihres Meisters
unter jungen Menschen auszubreiten.**

*Keine an sich noch so wichtigen
Meinungsverschiedenheiten
über Angelegenheiten,
die diesem Zweck fremd sind,
sollten die Eintracht
!!! geschwisterlicher Beziehungen
unter den nationalen Mitgliedsverbänden
des Weltbundes stören.*

Größer als der eigene Verein!

*Witerszählen!
Einladen!
Zeuge sein!*

In 120 Ländern!

George Williams

