

Ökumenisches Herbstlager

für Kinder und Jugendliche
auf der Alp Muster bei Muster

Sonntag, 0. Monat bis Samstag, 0. Monat

«Mut tut gut!»

Das Leiterteam freut sich, mit Kindern ab der 2. Klasse und Jugendlichen bis zur 3. Oberstufe eine intensive Woche zusammen zu verbringen: Spielen, die Gegend auskundschaften, möglichst viele abenteuerliche Sachen erleben, Geschichten hören und gestalten, werken und bauen, singen und zusammen kochen!

Eingeladen sind alle Kinder und Jugendlichen von Musterswil und aus den Gemeinden der Region Mustertal – und: das Lager ist ökumenisch!

Preis pro Kind Fr. 000.–, für ein Kind, und je Fr. 000.–, wenn mehr als ein Kind aus der gleichen Familie mitkommt.

Leiterteam: Beat und Beate Muster, ...

Anmeldung bis 25. Sept. an das Evang. Pfarramt Musterswil, Musterstrasse 20, 1000 Musterswil, Tel. 077 333 44 55

Es lädt ein: Evang. Kirchgemeinde Musterswil und der katholische Seelsorgeverband Mustertal

Anmeldung fürs Herbstlager vom 0. Monat bis zum 0. Monat Jahr

Name und Vorname:

Geburtsdatum: **Klasse:**

Adresse:

Telefon:

Bemerkungen:

Herbstlager «Mut tut gut»

Liebe Lagerteilnehmerin, lieber Lagerteilnehmer,

Schön, dass wir dir diesen Zettel schicken können ! Das Lagerteam freut sich, mit dir - zusammen mit 00 anderen Mädchen und Buben zu verreisen, voller Erwartungen, Ideen und Plänen. Wir gespannt, wie es wird mit dir und allen anderen...

Hier teilen wir dir das Allernotwendigste mit, also zum Beispiel :

*Verabschiedung und Begrüssung am **Sonntag, den 00***

*zwischen 0. 00 und 00. 00 auf dem **Bahnhof XY** .*

Klar, dass du gewaltig viel Gepäck mitschleppen musst, das gehört zum Reisen. Mach dir keine Sorgen, du musst es nur beim Umsteigen tragen und wenige Schritte bis zum Haus. Das schaffst du locker...

Für den Reisetag brauchst du noch einen Lunch (anstelle des Zmittages) und eine gefüllte Trinkflasche.

Einzupacken hast du:

***Kleider zum Wechseln**, es ist **unbedingt warme Kleidung, Zipfelkappe** und Handschuhe für kühles Herbstwetter mitzunehmen. **Pullover, warme Jacke, Regenschutz**, denn auch grüsiges Wetter wird uns nicht hindern nach draussen zu gehen.*

***Wanderschuhe** und auch **Gummistiefel**, sofern du hast.*

Hausschuhe (Finken), Turnschuhe,

***Toilettensachen...** Wäschplätz und Zahnbörschteli und was du dir darunter alles vorstellen kannst. Da gibt es ja ungeahnte Möglichkeiten...*

***Schlafsack** und ein „Nachtkosüm“, was immer das ist.*

*ein **Fixleintuch** oder einfach ein **Leintuch**. Und wenn du keinen Schlafsack hast, dann nimm zwei Leintücher mit.*

Obwohl das Haus eine Küche hat und Annerös eine erbrobte Küchenchefin, wollen wir doch auch draussen im Freien kochen und essen, darum nimm auch das Folgende mit.:

einen **Trinkbecher**, eine Flasche zum Nachfüllen, ein **Chacheli** oder einen „geländegängigen“ Teller, denn draussen gibt es ja keinen Tisch.
Und mindestens einen **Löffel**.

Taschenmesser und Taschenlampe, sofern du so etwas hast.

eine **Foto von dir**...es muss nicht unbedingt ein Passfoto sein, einfach eine, auf der du auch für andere klar erkennbar bist!

ein weisses oder unifarbenes, unbedrucktes **T-Shirt (oder Leibchen)**,
und ein **Paar Socken**, das beim Werken verziert werden kann.

Wer hat, soll mitnehmen :

Musikinstrumente für das Lagerorchester oder die Lagerband. Was grösser ist als eine Blockflöte kannst du im Begleitauto transportieren lassen.

„Musikkonserven“ Wer will, der kann CDs oder bespielte Kassetten mitnehmen, es steht eine Abspielanlage zur Verfügung.

Spiele : Karten oder Brettspiel und ähnliches (**keine** elektronischen Spielzeuge wie Gameboies usw. , denn das gibt immer Mais.)

Sackgeld: zum Karten kaufen. Zum Chrömele bestehen kaum Gelegenheiten.

Ganz wichtig :

Klamotten, Kostüme, Perücken und Hüte ... Sachen zum Theaterspielen.
Diese Sachen kannst du uns bringen, damit wir sie im Auto transportieren können.

Nicht mitnehmen sollst du:

Radio, CD-Player, den Walk-und Discman! auch das **Handy** musst zu Hause lassen, ebenso elektronisches Spielzeug wie Gameboy u.a. !
Solche Sachen stören den Lagerbetrieb und die Lageratmosphäre.

Lageradresse : XY
XY
XY Tel. 000 000 00 00

Nach einer hoffentlich guten Woche kehren wir wieder wohlbehalten heim:

Zurück sind wir am Samstag, 00. Monat, um 00.00 in XY !

Herzliche Grüsse und auf Wiedersehen sagt dir das Lagerteam:

Herbstlagerteam
Adresse

Datum

**An die Eltern der TeilnehmerInnen
des ökumenischen Herbstlagers**

Liebe Eltern,

ein sehr motiviertes Lagerteam freut sich mit 00 Kindern und Jugendlichen ins Herbstlager aufzubrechen. Wir haben viele Ideen und viel vorbereitet, die Gegend erkundet, und doch sind wir alle sehr gespannt, wie das Zusammensein mit Ihren Mädchen und Buben wird. Wir wollen uns alle Mühe geben, dass sie - und wir - eine erlebnisreiche Woche verbringen können, und dass es allen Teilnehmenden wohl ist und sie mit ihren Eigenarten und Bedürfnissen zur Geltung kommen.

Hier einige Angaben:

Abfahrt :

Rückkehr:

Lageradresse :

XY

XY

Tel. 000 000 00 00

Bekleidung: Denken Sie daran, dass es kühles Herbstwetter sein wird, trotzdem wollen wir uns, wenn immer möglich auch im Freien aufhalten können, d.h. es müssen warme Kleider, Chappe und Handschuhe mitgegeben werden. Es ist von Vorteil, wenn die Kinder auch Kleider bei sich haben, um die es nicht allzu schade ist, wenn sie im Gelände und beim Werken strapaziert werden!

Spezielle Sachen: um bestimmte Vorhaben realisieren zu können, ist es gut, wenn die Kinder gewisse Gegenstände mitbringen, die vielleicht etwas ungewohnt sind, wie z.B. eine Foto, ein Paar Socken, das beim Basteln verziert werden darf, ein helles T-Shirt oder Leibchen, das gefärbt oder bedruckt werden kann, Kleidungsstücke zum Theaterspielen. Da haben wir erfahrungsgemäss stets grossen Bedarf. Wir geben uns alle Mühe, diese Utensilien in gutem Zustand wieder zurückgeben zu können.

Musikinstrumente: Singen - mit musikalischer Begleitung - gehört zum Lager! Es ist schön und gut, wenn Musikinstrumente mitgenommen werden. Wir werden darauf achten, dass sie sorgfältig behandelt werden, d.h. sie stehen nicht einfach zum Allotria machen zur Verfügung.

Generell: Musikinstrumente, Klamotten zum Verkleiden können im Pfarrhaus abgegeben werden, damit sie im Auto transportiert werden können.

Was nicht mitgenommen werden soll, das sind Walk-oder Discman, Radios, Gameboies. Auch Handies stören den Lagerbetrieb und die Lageratmosphäre gewaltig und werden eingesammelt. Wir rechnen mit Ihrem Verständnis.

Telefonieren: Wir begreifen es voll und ganz, wenn es Sie wunder nimmt, wie es geht im Lager. Dafür gibt es eine Telefonzeit für dringende Anrufe zwischen 11.00 - 13.00. Wenn ein Kind den dringenden Wunsch hat, Ihnen zu telefonieren, so wird diesem Bedürfnis selbstverständlich

entsprochen. Es wird dann das Haustelesfon zur Verfügung gestellt.

Besondere Rücksicht oder Vorsicht für Ihr Kind:

Bitte teilen Sie uns mit, wenn Ihre Tochter oder Ihr Sohn in irgendeiner Hinsicht besonderer Rücksicht, Schonung und Aufmerksamkeit bedarf. Teilen Sie uns mit, wenn Ihr Kind Medikamente braucht, wenn es unter Allergien leidet. Es ist besser, wenn Sie uns das persönlich und direkt mitteilen, denn die Kinder vergessen das oft oder getrauen es nicht zu sagen.

Wir sind genügend und vorallem auch sensible und kompetente LeiterInnen, um diesen Anliegen Rechnung zu tragen. Wir sind zwar viele, aber es soll auf gar keinen Fall eine „Massenabfertigung“ sein !

Taschengeld:

Es liegt natürlich in Ihrem Ermessen, wieviel Sie mitgeben möchten. Die Kinder müssen keine Billette oder Eintritte oder so etwas bezahlen. Wir wünschen nicht, dass sie auf eigene Faust posten oder chrömeln gehen. Wir glauben, dass eine gute Lagerküche und ein läbiger Lagerbetrieb das Bedürfnis nach „Zusatznahrung“ in Schranken halten wird. Sie brauchen nur Geld, wenn sie Ansichtskarten kaufen möchten.

Wichtig:

„Die **Versicherung der Lagerteilnehmer (Sach- und Personenschäden) ist Sache der Eltern.**“
So lautet die allgemeine, kantonalkirchliche Regelung.

Naturalien - oder sonst ein Zustupf in die Lagerküche: diesbezüglich sind wir natürlich „sehr offen“ und vorallem auch: sehr dankbar . Wenn Sie ein Päckli schicken, so soll das alle freuen: der Inhalt wird Teil mit andern geteilt.

Etwas Gutes ist natürlich auch gutes Geld wert:

Das Lager kostet Fr. 150. - für ein Kind, bei zwei und mehr Kindern pro Familie Fr. 100.-
Bei finanziellen Engpässen wenden Sie sich bitte an uns, wir werden diskret darauf einzugehen wissen.

Wir legen Ihnen einen Einzahlungsschein bei (falls Sie uns das Geld nicht schon übergeben haben).

Für **weitere Auskünfte und Mitteilungen** stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

Tel. 000 000 00 00

Das Lagerteam dankt Ihnen für Ihr Vertrauen, Ihre Tochter und/oder Ihren Sohn ins Lager mitfahren zu lassen.

Wir grüssen Sie herzlich und wünschen auch Ihnen schöne Ferien oder sonst eine gute Herbstwoche.

Namen der Lagerverantwortlichen

Was wir klären müssen

Hausordnung: Betreten der anderer Zimmer, Fangis machen (nur draussen)
Zimmer ummöblieren; Sachen, die herumstehen, sind nicht einfach zur Selbstbedienung da ;
Weggehen vom Haus: abmelden! Ins Restaurant gehen: Fragen Telefonieren.
Nachtruhe und „Morgenruhe“ ,

Tischordnung: Anfang des Essens und Abschluss gemeinsam, kein Weglaufen während des Essens, Erwachsene schöpfen (inkl . Oberstüfler).

Aemtliplan : Kein Hotelbetrieb, darum gemeinsames Tun: abwaschen, Speisesaal wischen, Treppenhaus, WC und Duschen, Fetzli sammeln draussen, Papierkörbe leeren.

Zimmer - LeiterIn: je ein Erwachsener + Oberstüfler , und auch die Oberstüfler brauchen eine/n Chef /in

Leiter /innen-Einsatz: Anleitung, animieren der Kinder, nicht ihre Sachen machen.
Absprachen, damit alle ungefähr das Gleiche sagen... bei Ausnahmen die andern informieren , wechselnde oder feste Rollen : Was gitts z tue ?

Packzettel: Was mitnehmen ? was nicht ? - Anweisungen an die Eltern.

Etuis ?? geht das ? - Musikinstrumente
Sackgeld für Ansichtskarten und?
Chappe und Händsche,
Lunch für den Anreisetag,
einpacken in einen Koffer oder eine Reisetasche, gut ist es, wenn jedes noch einen kleinen Rucksack hat !
Keine Händies oder Gameboys usw. (Ausnahmen ??)
Leibchen oder so zum bemalen oder bedrucken....
zum Abkochen draussen : was ? - Spiele (wie Quartett u.a.)
Badekleid ? Päckli empfangen

Abfahrtszeit - ungefähr:

Rückkehr - ungefähr:

Zahlungsmodus:

Materialtransport:

Lagerordnung: 12 Gebote!

1. Andere Zimmer dürfen nur mit Erlaubnis der „Eingeborenen“ betreten werden. Wenn in einem Zimmer schon „Fremde“ drin sind, dann dürfen andere „Fremde“ nicht einfach ausgeschlossen werden. Es ist nicht gut, wenn einzelne privilegiert sind und Zugang bekommen und es schön haben, andere sind dagegen ausgeschlossen.
2. Wer im Haus Fangis macht, der muss nach draussen gehen! Dort ist genug Platz zum Fangis machen und sich balgen.
3. Sachen, die einem nicht selbst gehören, dürfen nicht weggenommen und verwendet werden! Das Lagerhaus ist kein Selbstbedienungsladen. Respektiere fremdes Eigentum.
4. Kaugummi werden auf dem „Kaugummi-Friedhof“ entsorgt.
5. Das Restaurant ist fremdes Gebiet und darf nicht betreten werden.
6. Wer vom Haus weggeht, meldet sich ab.
7. Nach dem Mittagessen ist Ruhe in den Zimmern. Spielen, Herumrennen findet draussen statt.
8. Telefonieren: Leiter fragen (Handies werden eingesammelt).
9. Nachtruhe und Morgenruhe muss eingehalten werden. Wer es nicht kann, bekommt irgendwo einen eigenen Schlafplatz.
10. Duschen ist gut. Die Leiter wissen, zu welchen Zeiten es passt.
11. Das Essen ist doppelt so gut, wenn die Tischordnung eingehalten wird.
12. „Denand abemache“ wird nicht geduldet!

Menuplan «Mut tut gut»

Kochen

Wir haben den Menu-Plan dem Lagerthema angepasst.

Die Kinder konnten jederzeit freiwillig beim Kochen mithelfen. Für uns ist die Küche ein integrierter Bestandteil der Lagerphilosophie. Die Küchenverantwortliche kauft ein und plant. Sie behält den Überblick und teilt die Arbeiten zu. Für einzelne Kinder ist das Mithelfen eine wichtige Erfahrung und gibt ihnen Geltung und Achtung, wenn nach dem Essen mitgeteilt wird, wer die Salatsauce gemacht hat.....

Am Dienstagabend kochten zwei Mädchen. Diese hatten vor dem Lager ihre Wünsche und den Menu-Vorschlag angemeldet.

Sonntag:

Abend: Spaghetti, Tomatensauce, Schinkenrahmsauce, Käse, Salat, Brot,

Spätdessert: Pudding

Montag: Ich habe Mut

Mittag: Kürbissuppe, gefüllte Kartoffeln mit Käse und Speck, Bohnen (schlecht Wetter)

Abend: Sina und Salome und eine Leiterin kochen: süsssaure Gemüsesauce, Reis, Pouletstücke im Ausbackteig

Spätdessert: Fruchtsalat

Dienstag: Ich bin mutlos

Mittag Pizza am Feuer: Bleche werden auf Steinen über das Feuer gelegt. Die Kinder können sich selber bedienen mit einem Klumpen Teig. Diesen müssen sie von Hand auf einem Stein auseinander ziehen und nachher können sie sich ihre Pizza selber belegen: Pilze, Käse, Salami, Peperoni, Tomaten, Ananas.... Die Pizzas werden auf den Blechen gebacken oder in den Deckel der Kochkessel. Diese werden in die Glut gelegt.

Abend: Resten, Spaghetti, gefüllte Kartoffeln, süsssaures Gemüse, Fisch im Bananenblatt, Salat

Spätdessert: Kuchen

Mittwoch: Ich wage etwas

Mittag: 11.00 Uhr Kessel fassen mit versch. Esswaren, jede Gruppe bekommt versch. Nahrungsmittel. Die Kinder werden in Familien eingeteilt mit einem jugendlichen Leiter/in. Die Gruppe überlegt, was sie mit den zugeteilten Nahrungsmitteln kochen will. Bei der Küchenverantwortlichen können sie den Rest für ihr Menu holen. Für die Besprechung sind 5 Minuten eingeplant. Ihre Nahrungsmittel können sie nur begrenzte erweitern z.B. Salatsauce, Bouillon, geriebenen Käse für Risotto oder Zucker und Zimt für Milchreis, usw.

Es darf nicht getauscht werden. Jede Gruppe ist für sich selber verantwortlich.

Jede Gruppefamilie hat eine eigene Feuerstelle!

Die Erwachsenen-Leiter essen aus dem Rucksack, Käse, Wurst und Brot.

1. Gruppe: Würste, Hörnli, Erbsen: (Hörnli mit Erbsen gekocht, geratene Würste)
2. Gruppe : Reis, Äpfel, Rüebli: (Risotto mit Käse, Bratäpfel, Rüebli mit Quarksauce)
3. Gruppe: gehacktes Rindfleisch, Kartoffeln, gekochte Randen: (Gehacktes, Salzkartoffeln, Randensalat)
4. Gruppe: Kartoffeln, Raclettkäse, Suppengemüse: (Salzkartoffeln, Käse in Aluformen, Salat)

Abend: Pouletschnitzel, Kartoffelgratin, Randensalat

Spätdessert: Fruchtcreme

Donnerstag: Übermut

Mittag: Die Mädchen kochen selbständig: Suppe, Birchermüsli, Brot, Butter
Knaben kochen am Feuer: Suppe, Würste braten , Brot, Rüebli, Gurken, Peperoni

Abend stilles Essen: Rahmschnitzel, Ofenkartoffeln, Erbsen

Spätdessert: Glace

Freitag: Zusammen sind wir stark

Mittag: Kinder werden in 4 Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Kochkessel mit nur einem Nahrungsmittel: 1. Gruppe Kartoffeln, 2. Gruppe Rüebli, 3. Gruppe Fleisch, 4. Gruppe, Zündhölzer, Brot, Gewürze

Die Leiter erhalten den Dessert.

Abend: Suppe , Resten - Lasagne, Schnitzel , Bratwürste, Salat

Popkorn am Feuer

Samstag: Für den Lunch alles was noch da ist

Brot, Servela, Pouletschnitzel, Salami, Schinken, gekochte Eier, Tomaten, Peperoni, Rüebli, Käse, Ketchup, Senf, Mayonnaise, Obst
Ein Süssigkeitensäckli für Im Zug!

Für Znüni und Zvieri stehen jederzeit Obst, Apfel, Bananen, Birnen, Trauben, Brot
Süssmost, Sirup zur Selbstbedienung bereit!!!

Literatur: Wilde Küche, Susanne Fischer-Rizzi, AT Verlag

Ämtliplan

Lagertag:		Name:
Morgen	abtrocknen Tische abwischen Esssaal wischen	
	Treppenhaus wischen WC/Duschen reinigen WC-Papier auffüllen	
	Schuhraum wischen Papierkörbe leeren Umgebung „Fetzlen“	
Mittag	abtrocknen Tische abwischen Esssaal wischen	
Abend	abtrocknen Tische abwischen Esssaal wischen	
Was es sonst noch gibt!		

Links zum Thema «Klassenlager»

Die unterstrichenen Links in dieser PDF-Datei sind alle aktiv. Klicken Sie auf diejenigen, die Sie interessieren – die Seiten werden direkt angezeigt!

Allgemein

- www.klassenlager.org: vielfältigste Hilfen für die Organisation von Lagern!

Lagerhäuser / Campingplätze

- www.gruppenhaus.ch: mehr als 460 Lagerhäuser in der Schweiz;
- www.pfadiheime.ch: Angaben zu den 330 Pfadiheimen in der Schweiz;
- www.gruppenhauskick.ch: Verzeichnis der Gruppenhäuser und Lagerunterkünfte in der Schweiz und im angrenzenden Ausland;
- www.groups.ch: zentrale Anlaufstelle für Gruppenunterkünfte in der Schweiz;
- www.skihaeuser.ch: Selbstversorgerhäuser in der Schweiz und im nahen Ausland (z. B. in Österreich, Frankreich und Deutschland), nicht nur für den Winter, sondern auch für die übrige Zeit des Jahres;
- www.gruppen-unterkuenfte.ch: Verweise auf 1155 Gruppenunterkünfte in der Schweiz;
- www.vch.ch: Verband christlicher Hotels, auch mit Gruppenhäusern;
- www.camping.info: Auflistung der Campingplätze in der Schweiz und in Europa;
- www.camping.ch: Schweizer Campingplätze

Reise planen

- www.sbb.ch: Schweiz. Fahrplanverzeichnis;
- www.fahrplan.ch: internationale Fahrpläne

Wanderungen

- www.wandersite.ch: private Homepage mit Links in Hülle und Fülle;
- www.sac-cas.ch: Schweiz. Alpen Club;
- www.swisshiking.ch: Schweizer Wanderwege

Spielideen

- www.spielboerse.ch: Spielbörse Schweiz, von Jungwacht/Blauring betrieben;
- www.gruppenspiele-hits.de: Spiele-Hits, Gruppenspiele für Kids;
- www.spielekiste.de: Spiekekiste;
- www.spielefuerviele.de: Spiele für viele

Lagerbeiträge

- www.jugendundsport.ch: Bundesamt für Sport Magglingen. (Um ein Ferienlager unter J+S durchzuführen, sind verschiedene Bedingungen zu erfüllen. Unter anderem muss ein Lager mindestens 5 Tage dauern, von ausgebildeten Leitungspersonen betreut werden und pro Tag 4 Stunden Lagersport/Trekkingaktivitäten beinhalten. Unterstützt werden die J+S-Lager finanziell und mit Material.)

Wetterprognosen

- www.meteoschweiz.ch: Meteo Schweiz;
- www.meteocentrale.ch: detaillierte Vorhersage von Unwettern, Glatteis usw.;
- www.meteomedia.ch: stundengenaue Lokalprognosen für die Bodenseeregion, die Ostschweiz und Prognosen für Deutschland und Österreich;
- www.landimeteo.ch: Infos, Bauernregeln und animiertes, aktuelles Radarbild

Sicherheit und Notfall

- www.jugendarbeit.ch > Praxishilfen > **Sicherheit & Notfall**: downloadbare Gesundheitsblätter, Sicherheitskonzepte, wichtige Telefonnummern etc.



Fragebogen zur Idealfrau und zum Idealmann

Mache dir Gedanken, welche Anforderungen deiner persönlichen Ansicht nach eine Idealfrau bzw. ein Idealmann erfüllen sollte (Kopiervorlage).

<input type="checkbox"/> Ich bin ein Junge und bin der Meinung: <input type="checkbox"/> Ich bin ein Mädchen und bin der Meinung:	das ist wichtig	das ist unwichtig	das weiss ich nicht
ist grösser als ich			
ist kleiner als ich			
ist unternehmungslustig			
kleidet sich modisch			
liebt Kinder			
ist sportlich			
ist religiös			
ist musikalisch			
ist dunkelhaarig			
ist blond			
liebt es romantisch			
tritt selbstbewusst auf			
ist treu			
ist zärtlich			
ist weltoffen			
ist engagiert			
ist gebildet			
reagiert verständnisvoll			
bringt ab und zu kleine Geschenke			
kann gut kochen			
verwöhnt den Partner/die Partnerin			
fällt gerne eigene Entscheidungen			
verdient gut			
macht Karriere			
vertritt die eigene Meinung			
ist handwerklich begabt			
entscheidet selbstständig			
besitzt ein eigenes Auto			
schaut zu den Kindern			
lädt regelmässig Leute ein			
ist oft unterwegs			
kann gut Leute unterhalten			
lacht viel			
tanzte gerne			
wäscht die Kleider			
putzt die Wohnung			
dekoriert den Mittagstisch			
schenkt Blumen			

Dein Persönlichkeitsprofil

	1	2	3	4	5
Sachlich – nüchtern					
Selbstbewusst					
Entschlossen					
Anpassungsfähig					
Selbstbeherrscht					
Zuverlässig					
Aufgeschlossen					
Schlagfertig					
Kreativ, fantasievoll					
Begeisterungsfähig					
Ehrgeizig					
Geltungsbedürftig					
Kontaktfreudig					
Tolerant					
Einfühlend					
Ausgeglichen					
Kompromissbereit					
Freundlich					
Ungeduldig					
Hilfsbereit					
Fähig, andere zu beeinflussen					
Autoritär					
Warmherzig					
Unsicher					
Aggressiv					

1. Kurve: schätze dich selbst ein
2. Kurve: was vermutest du, dass die Andere von dir denkt?
3. Kurve: wie schätzt du deine Gesprächspartnerin ein?
4. Kurve: wie schätzt dich die Andere tatsächlich ein?

Kreuze an: 1 = sehr schwach / 5 = sehr stark



Wer kann was?



Befrage die LagerteilnehmerInnen, bei denen das Verlangte zutrifft. Du darfst auch LeiterInnen befragen. Sie müssen dann ihren Namen ins Kästchen schreiben.

Finde 2 Pers. mit blauen Augen.

Finde das Sternzeichen Löwe.

Wer ist in der 3. Klasse?

Wer ist in der Oberstufe?

Finde jemanden, der den Kopfstand kann.

Finde 3 Personen, die ein Musikinstrument spielen können.

Suche einen guten Witz-Erzähler.

Er/Sie soll dir einen Witz erzählen.

Suche zwei Personen, die ein Lied vorsingen können. Sie sollen es singen.

Suche zwei Personen, die ein Lied vorsingen können. Sie sollen es singen.

Finde eine Person mit der Lieblingsfarbe gelb.

Finde eine Person, die keinen Fernseher zu Hause hat.

Finde drei Personen, die ein Haustier zu Hause haben.

ANGST

Angst, Schiss, en mulmigs Gefühl...

Am meisten Angst habe ich vor.....

am zweitmeisten...

am drittmeisten...

.....

.....

.....

keine Angst habe ich vor...

Unsicher bin ich, wenn

Ein mulmiges Gefühl habe ich, wenn/bei

Unheimlich ist es mir, wenn / bei....

Das möchte ich nicht erleben müssen



Biblische Mutgeschichten

Geschichten für jeden Lagertag

1. Tag: David und Goliath

Müde und zufrieden kommt David am Abend vom Schafe-Hüten nach Hause. Er isst mit dem Vater und drei seiner Brüder das Abendessen. Wie immer in den letzten Tagen reden sie über den Krieg, der an der Landesgrenze tobt. Vater Isai macht sich Sorgen um seine drei älteren Söhne, die wie die meisten Männer von Israel als Soldaten mit König Saul die Grenze des Landes gegen die Philister verteidigen.

«Warum sind diese Philister so gefährlich?», fragt David seine älteren Brüder. «Sie haben Waffen aus Eisen!», sagt der eine. «Sie sind grösser und stärker als wir», sagt der zweite. «Und sie haben Kriegswagen!», sagt der dritte. «Hör' zu, David», sagt da der Vater Isai. «Morgen früh machst du dich auf den Weg ins Terebinthental zum Lager der israelitischen Soldaten. Du darfst deinen Brüdern frische Brote und geröstetes Korn bringen und dem Obersten der Soldaten bringst du diesen Käse da. Dann kannst du selber schauen, wie es deinen Brüdern geht und alle deine Fragen stellen.» Am anderen Morgen steht David in aller Frühe auf und macht sich auf den Weg. Die Schafe muss heute einer der Knechte hüten. Als David endlich ins Terebinthental kommt, sieht er, wie sich die Soldaten gerade in Schlachtreihen aufstellen und er hört das laute Kriegsgeschrei, mit dem sie die Feinde einschüchtern wollen. Eine Reihe nach der anderen stellt sich auf, die Israeliten auf der einen Seite, die Philister mit einem grossen Abstand dazwischen auf der anderen Seite. David legt sein Gepäck beim Wächter ab und sucht in den aufgestellten Reihen nach seinen Brüdern. Endlich findet er sie und begrüsst sie freudig, da hört er von der anderen Seite her laute Rufe: «Ich verspottete euch, Krieger von Israel! Feiglinge seid ihr und traut euch nicht zu kämpfen! Schickt nur einen Mann, der mit mir einen Zweikampf austrägt! Wenn euer Mann gewinnt, sind wir eure Sklaven – wenn aber ich gewinne, dann seid ihr alle unsere Sklaven! – Also, wo bleibt ihr denn, ihr mutigen Männer – oder seid ihr etwa Schwächlinge?»

Jetzt kommt Bewegung in die schön aufgestellten Reihen. Die vorderen Reihen drängen rückwärts, die hinteren werden geschubst und zusammengedrängt. Und langsam weicht das ganze israelitische Heer zurück. Auch die Brüder von David gehen immer weiter rückwärts. David geht mit ihnen und schaut seine Brüder erstaunt an. «Das geht schon seit Wochen so», erklären sie ihm. Jeden Morgen kommt dieser Goliath und verspottet uns. Und jeden Morgen haben wir Angst. Schau doch nur, wie gross und stark der ist! Gegen den haben wir doch keine Chance! Und dann hat der einen Speer mit einer eisernen Spitze. Unsere ledernen Schilde können den nicht abhalten, wenn er ihn mit aller Kraft wirft. Und dann schau seine Metall-Rüstung an! Unsere Speere mit den Steinspitzen oder sogar die ganz besonderen mit den Bronzespitzen prallen doch einfach ab.» David sagt: «Aber das könnt ihr euch doch nicht einfach gefallen lassen! Dieser Philister beleidigt nicht nur uns; er beleidigt auch Gott, der uns hilft. Da muss man doch etwas tun!» Ein Soldat neben den Brüdern Davids hört ihn und sagt: «Der König hat übrigens seine Tochter dem Kämpfer zur Frau versprochen, der diesen Goliath besiegt!» David dreht sich um und beginnt, mit dem Mann zu reden und fragt ihn noch mehr. Da wird Eliab, sein ältester Bruder ärgerlich: «Hör' mal Kleiner! Du wärest besser bei deinen Schafen geblieben. Krieg ist nicht zum Zuschauen für Kinder!» Aber David gibt zurück: «Was habe ich denn getan? Man wird doch noch fragen dürfen, oder?», und jetzt beginnt er erst recht, die anderen Soldaten auszufragen. Er merkt nicht, wie einer der Soldaten unauffällig weggeht. Plötzlich kommt ein Diener des Königs Saul zu David

und sagt: «Mein König hat gehört, da sei ein junger Mann, der sich die Beleidigungen dieses Goliath nicht gefallen lassen will. Bist du dieser junge Mann, dann komm mit zum König!» Die Brüder von David staunen und wollen David zurückhalten. Aber bevor sie noch etwas sagen können, geht David einfach mit. Als der König ihn sieht, lächelt er. «Ach so», sagt er. «Du bist ja noch fast ein Knabe! Nein, du kannst nicht mit diesem riesengrossen Berufskrieger kämpfen.» Aber David stellt sich vor den König und antwortet: «Mein König! Wenn auf dem Feld ein Löwe oder ein Bär meine Schafe angreift und sogar eines wegträgt, dann renne ich ihm nach und erschlage ihn und hole mein Schaf wieder zurück. Und wenn er doch noch aufsteht, dann schlage ich ihn ganz tot. Das habe ich schon mit einem Löwen und mit einem Bären so gemacht. Und diesem grässlichen Goliath soll es genau so gehen, weil er unseren Gott beleidigt hat!» Da staunt König Saul und sagt: «Ich gebe dir meine persönliche Rüstung. Dann kannst du gehen. Gott soll dir helfen!» Als David den schweren Brustpanzer, den Helm und das Schwert angeschnallt hat, kann er fast nicht mehr gehen, so schwer wiegt die königliche Rüstung. «Nein, mein König», meint David. «So geht das nicht. Ich habe nicht gelernt, wie man in einer Rüstung kämpft.» Vorsichtig zieht er die schwere Rüstung wieder aus und legt alles sorgfältig hin. Dann nimmt er seinen Hirtenstab in die Hand, geht zum Bach hinunter und holt fünf glatte Steine. Die legt er in seine Hirtentasche und nimmt seine Steinschleuder in die andere Hand. Und dann geht er auf das freie Feld zwischen den beiden Heeren hinaus.

Goliath sieht, dass ein einzelner Mann aus den israelitischen Reihen auf ihn zukommt und kommt jetzt ebenfalls näher heran. Vor ihm her geht sein Schildträger. Auf beiden Seiten stellen sich die Soldaten wieder auf und warten gespannt, was geschieht. «Was?», ruft da der Philister voller Verachtung aus. «Israel schickt einen kleinen Jungen ohne Waffen und ohne Rüstung! Bin ich denn ein Hund, dass du mit einem Stecken zu mir kommst, Kleiner? Komm nur heran, dann mache ich Hackfleisch aus dir für die Vögel und die Füchse. Wenn euer Gott auch so klein ist wie du, dann tut ihr mir richtig leid!» David bleibt einen Moment stehen. «Dieser Goliath ist schon riesengross!», denkt er und spürt, wie ihn die Angst beschleicht. «Lieber Gott, hilf mir!», betet David im Stillen. Und dann erinnert er sich an Samuel und die geheime Salbung mit dem kostbaren Öl und wie er in diesem besonderen Moment die Nähe von Gott so deutlich gespürt hat. Und da weiss er wieder, dass er auf dem richtigen Weg ist. Laut und deutlich ruft er jetzt zu Goliath hinüber: «Du kommst hierher mit Schwert und Speer und Wurfspiess. Ich aber komme zu dir im Namen Gottes, der unser Volk beschützt und dem die himmlischen Heere dienen. Unser Gott schafft den Sieg nicht durch Schwert und Speer. Er gibt mir Mut und Kraft und List. Ich werde dich besiegen, damit die ganze Welt erkennt, dass Israel einen starken Gott hat, der den Schwachen hilft!» Jetzt ist es still auf dem Feld. Die Sonne spiegelt sich in der eisernen Rüstung, als der grosse gepanzerte Kämpfer mit schweren Schritten übers Feld auf David zugeht. David aber greift mit der Hand in die Tasche, nimmt einen Stein heraus, legt ihn in die Steinschleuder und schleudert ihn mit aller Kraft. Er trifft Goliath mitten auf die Stirn. Der Stein schlägt ihm ein Loch in den Kopf und der Philister fällt der Länge nach auf den Boden direkt aufs Gesicht. Schnell rennt David zu ihm hin, nimmt das Schwert auf, das der Kämpfer verloren hat und schlägt ihm mit dem eigenen Schwert den Kopf ab.

Das alles geht so schnell, dass die Soldaten auf beiden Seiten zuerst gar nicht begreifen, was geschehen ist. Dann aber erheben die israelitischen Soldaten ein riesiges Freudengeschrei und stürmen auf die Philister los. Und diese rennen in heller Panik um ihr Leben. In diesem ganzen Durcheinander geht David zurück zu König Saul. Dieser fragt voller Staunen: «Junger Mann, sag' mir: wer ist dein Vater? Aus welcher Familie kommst du?» David antwortet: «Ich bin der jüngste Sohn von Isai aus Betlehem.» – «Ich staune über dich», sagt der König. «Du hast dich zwar nicht an die Regeln des Krieges gehalten, aber dein Sieg war für mich ein Zeichen von Gott. Und Gott hilft nach eigenen Regeln!» – «Danke für das Lob, mein König», antwortet David, «auch für mich war es ein Zeichen von Gott. Er hat mir den Mut gegeben!»

Alternative Geschichten

- Königin Ester (bedeutend länger)
- Daniel und seine Freunde: Sie lebten Zivilcourage vor dem König und hielten stur und standfest an ihrem Glauben fest. (Daniel 1- 3 und 6)
- Gideons Sieg über die Midianiter (Richter 7)
- Johannes, der Täufer

2. Tag: Mose vor dem brennenden Dornbusch (2. Mose 3,1-4,17)

Mose liegt auf der Schlafmatte und träumt. Im Traum ist Mose zu Hause in Ägypten. Er hört die Stimme seiner Mutter und seines Vaters. Er sieht die Prinzessin, die ihn wie eine zweite Mutter geliebt hat. Dann steht er auf dem Bauplatz und sieht die Männer aus seinem Volk, wie schwer sie arbeiten und leiden. Er sieht, wie die Aufseher schimpfen und die Männer schlagen. Es wird ihm ganz heiss am Körper. Plötzlich wacht Mose auf. Sein Herz klopft ganz wild. Er greift sich an die Stirne. Sie ist ganz nass. Er setzt sich auf und schaut herum. Neben ihm liegen seine Frau Zippora und seine Kinder. Alles ist ruhig, er hört ihr regelmässiger Atem. Mose redet zu sich selber: «Ich habe es gut. Ich bin weit weg von Ägypten. Hier habe ich meine Familie.» Dann steht er auf und tritt vor das Zelt. Im Osten geht die Sonne auf. Mose geht zum Brunnen, schöpft einen Kessel Wasser herauf und wäscht seinen verschwitzten Kopf. Nachher läuft er zurück ins Zelt, zieht seinen Mantel an, nimmt den Beutel mit Brot und Käse auf den Rücken. Beim Brunnen füllt er den Lederbeutel mit Wasser und hängt ihn über den Arm. Er zieht die Sandalen an und nimmt den Hirtenstab. Damit geht er zu einem Zaun. Dort warten die Schafe auf Mose. Er öffnet das Gatter und treibt die Tiere hinaus zum Brunnen. Er füllt den Kessel mit Wasser und trinkt sie. Zippora, die Frau von Mose ist erwacht. Sie kommt aus dem Zelt. Sie geht zum Brunnen und umarmt Moses. Zippora sagt zu ihm: «Mose, ich wünsche dir einen guten Tag!» Mose lächelt: «Ich wünsche dir und den Kindern auch einen gefreuten Tag.» Dann treibt Mose seine Schafe weg. Heute muss er einen weiten Weg zurücklegen. Er muss die Schafe immer wieder einmal zusammentreiben, weil sie an einem Busch oder Grasbüschel zu fressen beginnen. Die kleinen Schafe springen nur langsam den grossen nach. Doch dann findet er einen guten Platz mit Gras und Büschen, an denen die Schafe die Blätter abknabbern können. Mose steigt auf einen Hügel, von dem er seine Schafe gut beobachten kann. Er hat Hunger. Darum isst er vom Brot und Käse und trinkt aus dem Wasserschlauch. Jetzt hat Mose wieder Zeit zum Nachdenken. Wieder wandern seine Gedanken nach Ägypten. Plötzlich schreckt er auf. Er sieht etwas, was er nicht kennt. Unten am Hügel brennt ein Dornbusch. Mose sieht, wie die hellen Flammen die Äste einhüllen. Mose steht auf und nimmt den Hirtenstab. «Das muss ich mir anschauen. Das habe ich noch nie gesehen», murmelt er. Als er näher kommt, sieht er, dass die Äste nicht verbrennen. Die Flammen brennen ohne das Holz und die Blätter anzukohlen. Mose erschrickt. Er hört eine laute Stimme. Er dreht sich um und schaut herum. Die Stimme kommt aus dem Busch: «Mose! Mose!» Mose antwortet: «Hier bin ich!» - «Komm nicht näher!», ruft die Stimme, «ziehe deine Sandalen aus. Du stehst auf heiligem Boden. Ich bin dein Gott, der Gott deines Vaters! Ich bin der Gott Abrahams, Isaaks und Jakobs!» Mose zieht seine Sandalen aus, kniet nieder und verdeckt sein Gesicht mit dem Mantel. Jetzt weiss er: Die Stimme aus dem Busch gehört Gott. Wieder ruft Gott: «Ich habe gesehen, wie mein Volk in Ägypten geplagt wird. Ich habe gesehen, wie die Männer geschlagen werden. Ich will die Menschen befreien und erlösen. Du, Mose, wirst mein Volk aus Ägypten herausführen in ein Land, wo Milch und Honig fliessen. Ich schicke dich zum König, dich Mose!» Mose nimmt sein Gesicht unter dem Mantel hervor und schüttelt den Kopf: «Ich! Nein! Warum gerade ich? Ich soll

zum König gehen? Nein!») Gott antwortet: «Du bist stark! Du bist mutig! Ich bin bei dir! Ich lasse dich nicht allein.» Mose fragt ängstlich: «Wenn ich zu meinem Volk gehe, muss ich ja sagen können, wer mich geschickt hat. Wie heisst du?» Gott antwortet: «Ich bin, der ich bin da. Sag meinem Volk, der Gott, der ich bin da, hat dich geschickt. Er wird euch begleiten. Darum gehe jetzt nach Ägypten.» Mose schüttelt den Kopf: «Du Gott, wer soll mir glauben, dass du mich schickst?» Da befiehlt Gott Mose: «Wirf deinen Hirtenstab auf den Boden!» Mose wirft den Hirtenstab auf den Boden. Aus dem Stock gibt es eine Schlange. Sie schlängelt sich auf dem Boden. Mose läuft von ihr davon. Gott befiehlt: «Pack‘ die Schlange am Schwanz!» Mose fasst den Schwanz der Schlange. Jetzt hält er wieder den Hirtenstab in der Hand. Gott antwortet: «Glaubst du mir jetzt? Geh nach Ägypten!» Mose schüttelt den Kopf: «Was soll ich tun, wenn mir die Menschen von deinem und meinem Volk nicht glauben?» Gott sagt: «Mose, steck‘ deine Hand in den Mantel.» Mose schiebt seine Hand unter den Mantel. Als er sie wieder hervorzieht, ist seine Hand krank, voll Flecken und Narben. Gott befiehlt Mose: «Steck‘ deine Hand wieder unter den Mantel.» Mose tut, was Gott von ihm will. Als er die Hand wieder aus dem Mantel zieht, ist sie gesund und die Flecken und Narben sind weg. Gott sagt: «Mose, ich habe dir zwei Wunder gezeigt. Damit kannst du die Menschen überzeugen.» Mose entgegnet: «Gott, ich kann nicht gut reden. Wenn ich vor dem König stehe, bringe ich kein Wort heraus. Ich habe Angst vor dem König. Ich habe Angst vor den Menschen.» Gott sagt: «Mose, ich habe den Menschen einen Mund und eine Zunge gegeben. Ich, Gott, werde dich begleiten! Du brauchst keine Angst zu haben.» Mose schüttelt den Kopf. «Gott, ich kann nicht. Ich kann nicht vor den König treten. Schick doch einen anderen, nur nicht mich.» Da wird Gott zornig: «Mose, du gehst! Ich will es! Glaubst du immer noch nicht, dass ich dich begleiten werde?! Ich lasse dich nicht allein. Ich bin der ich bin da, auch für dich! Dein Bruder Aaron ist auf dem Weg zu dir. Er kann gut reden. Er wird dir helfen. Nimm den Hirtenstab mit. Mit ihm wirst du Wunder tun.»

Die Stimme von Gott verstummt. Es ist ganz ruhig. Die Flammen im Dornbusch verlöschen. Die Äste und Blätter sind nicht verbrannt. Mose zieht die Sandalen an. Er setzt sich auf den Boden. Den Hirtenstab hält er ganz fest in den Händen. Er schaut den Schafen zu, wie sie friedlich herumlaufen und fressen. Er braucht Ruhe, damit er in seinem Kopf klare Gedanken fassen kann. Dann treibt er die Tiere zusammen, obwohl es erst Mittag ist. Er läuft mit der Herde zurück zu seiner Familie. Moses Frau Zippora ist ganz erstaunt, als sie Mose mit den Schafen sieht. Sie ruft ihm entgegen: «Mose, was ist passiert? Warum bist du schon da? Es ist doch erst Mittag!» Mose schwitzt. Er geht zum Brunnen und wäscht sein Gesicht ab. Jetzt schaut er seine Frau an und sagt zu ihr: «Wir müssen packen. Ich muss nach Ägypten zurück. Mein Bruder Aaron ist bereits auf dem Weg. Er holt uns ab.» Zippora schaut Mose ganz erstaunt an und schüttelt den Kopf: «Was willst du? Nach Ägypten mit uns allen? Ich verstehe das nicht. Was ist passiert?» Mose geht zu Zippora hin und legt ihr den Arm um die Schulter: «Gott will, dass ich zurück gehe. Er will es. Ich soll das Volk retten. Zuerst wollte ich nicht. Du weisst doch, ich kann nicht gut reden. Aber Gott wird uns begleiten. Darum habe ich keine Angst vor der Reise zurück nach Ägypten.» Mose lässt seine Frau los. Zusammen gehen sie ins Haus und packen. Mose holt den Esel und lädt ihm das Gepäck und die Esswaren auf den Rücken. Auch die Kinder dürfen aufsteigen. Mose, Zippora und die Kinder verabschieden sich von der Familie. Der Vater von Zippora wünscht ihnen eine glückliche Reise. Mose zieht den Esel hinter sich her. In der anderen Hand hält er den Wanderstab. Er freut sich auf seinen Bruder. Er weiss, der Gott ich bin da ist mit ihnen.

Alternative Geschichte

Eine Geschichte, die sich hier ebenso gut eignet ist die Aussendung der Kundschafter (4. Mose 13, 22- 34). Eine ganze Truppe von auserwählten Kundschaftern fasst die Aufgabe, das Land Kanaan, in das Gott sie führen will, zu erkunden oder auszuspionieren. Sie finden riesige Trauben, nehmen sie mit als Beweis, wie fruchtbar die versprochene neue Heimat sei, ebenso Granatäpfel und Feigen. Sie kehren zurück mit der «frohen Botschaft», dass in

diesem Land wirklich Milch und Honig fließen. Aber, das gewichtige ABER: Das scheinbar nur auf den ersten Blick so attraktiv. Das scheinbar Positive sei alles Nichts gegen die riesigen Gefahren, denen sie niemals gewachsen seien. Das Volk Gottes sei unvergleichlich schwach, auf jeden Fall den Bewohnern total unterlegen und absolut chancenlos. Und vor allem: Sie redeten sich jede Hoffnung zunichte mit ihren Horrorgeschichten von Menschenfressern und von grausamen, furchterregenden Riesen und Monstern. Mutlos, verzagt, eingeschüchtert rieten sie ab vor dem Einzug ins gelobte Land. Sie sahen nur noch schwarz! Dieses wunderbare Land war nichts für sie, der Untergang, das schreckliche Ende. Diese Geschichte eignet sich auch sehr gut zum Inszenieren. Fantasie ist gefragt und Lust am Fabulieren – die Menschenfresser und Riesenmonster und ein lebensgefährliches Paradies!

3. Tag: David verschont Saul (1. Samuel 24,26ff.)

«Das ist ja nochmal gut gegangen!», seufzt David. Er und ein paar Kameraden setzen sich ausser Atem zu den Männern, die beim Gepäck geblieben sind. «Das ging aber hart auf hart», fährt David weiter. «Saul und seine Soldaten hatten uns regelrecht eingekreist. Wir wurden hin- und hergejagt. Ich wusste nicht mehr wohin wir fliehen sollten. Wir waren verloren. Ein Wunder musste geschehen! Ich schrie innerlich zu Gott. Da, plötzlich geschah es! Zuerst traute ich meinen Augen nicht. Saul ritt mit seinen Soldaten davon! Nachher erfuhr ich, dass die Philister wieder einmal eingedrungen waren und Saul sie zurückschlagen musste. So sind wir also noch einmal davon gekommen!»

Kaum hat sich David erholt, fordert er zum Weitergehen auf. «Kommt Männer! Wir wollen nach En-Gedi ans Tote Meer ziehen. Dort, in der Oase, werden wir frisches Wasser und Nahrung finden. Rundum gibt es geräumige Höhlen, in denen wir uns gut verstecken können. Dort wird uns Saul nicht so schnell finden.»

David ist mit ungefähr 400 Männern unterwegs. Für ihn ist es nicht einfach, diese bunte Schar anzuführen. Die meisten von ihnen hat er sich nicht selber ausgesucht. Es sind harte Burschen, die schon viel erlebt haben. Einzelne unter ihnen haben sich so sehr verschuldet, dass ihnen nur die Flucht blieb. Andere haben etwas verbochen und müssen sich deshalb verstecken. Die meisten von ihnen waren verbittert und wussten nicht mehr weiter. Dann lernten sie David kennen und schlossen sich ihm an. Er strahlte etwas aus, was sie anzog. Er war gerecht und hatte das Gottvertrauen, das ihnen fehlte.

Mit diesen Männern zieht David nach En-Gedi. Zum Ausruhen bleibt aber nicht viel Zeit. Schon bald erreicht sie die Nachricht, Saul habe die Verfolgung Davids wieder aufgenommen. David erfährt, dass Saul diesmal mit einem mächtigen Heer, mit Kriegern aus ganz Israel unterwegs ist.

«Das darf nicht wahr sein!», ruft David bestürzt aus. «Was will er denn nur? Jetzt rückt er doch tatsächlich mit einem Riesenheer gegen einen kleinen Haufen Männer an, die kaum bewaffnet sind! - Wie soll das noch herauskommen?», fragt er sich immer wieder. Er sucht mit seinen Männern den Schutz einer Höhle auf und wartet ab. Sie besprechen, was sie tun wollen. Davids Anhänger schmieden mutige Pläne. Sie möchten Saul am liebsten töten. David ist damit einverstanden. Das Beraten geht laut hin und her.

Saul kommt

Plötzlich ruft einer von ihnen, der am Eingang der Höhle Wache gehalten hat, aufgeregt: «Da unten kommt Saul mit seinem Heer! Jetzt sind wir verloren! Wir können nicht mehr fliehen.» Ein paar Männer stürzen an den Höhleneingang und schauen angstvoll den Hang hinunter. Einer murmelt: «Es sieht so aus, als ob Saul mit seinem ganzen Heer direkt auf unsere Höhle zukäme!»

David bewahrt Ruhe und fordert seine Schar auf, tiefer in die Höhle vorzudringen und abzuwarten. Dort bleiben alle mucksmäuschenstill und lauschen auf jeden Ton. Jetzt, was ist

das? Sind sie entdeckt oder verraten worden? Sie hören Schritte. Kommt das ganze feindliche Heer auf sie zu? Nein, es sind die Schritte eines Einzelnen. Dann hören sie ein Räuspern und ein Brummen. Der leiseste Ton hallt von den Höhlenwänden wider und wird so verstärkt. David und seine Männer sind in der Höhle gefangen. Was sollen sie tun? Jeder Augenblick kommt ihnen vor wie eine Ewigkeit.

Warum beleibt es so geheimnisvoll still? Sie hören nur das Räuspern eines einzelnen Mannes. Wer mag das sein? David erkennt die Stimme. «Das kann kein anderer sein als Saul», flüstert er aufgeregt. «Aber wo sind die Soldaten? Kann es sein, dass Saul alleine in die Höhle gestiegen ist?» - «Was sucht er da?», fragt der Mann so leise wie möglich. Dann schleicht er sich dicht an der Höhlenwand etwas nach vorne. Die andern halten den Atem an. Der Mann kommt zurück und flüstert: «Wisst ihr was? Saul ist ganz allein. Er muss mal aufs WC. David, das ist die Gelegenheit für dich!» Nun flüstern alle aufgeregt durcheinander und gestikulieren mit den Händen: «Geh, David, das ist deine Chance; räche dich an Saul!» Auch in ihm juckt und zuckt es, loszuschlagen. Was soll er tun? Fände er so nicht endlich Ruhe? Im Bruchteil einer Sekunde läuft ein ganzer Film vor Davids innerem Auge ab. Seine Begleiter sagen ihm genau das, was ihn selber auch beschäftigt. Hat Gott nicht gesagt: «Siehe, ich will deinen Feind in deine Hände geben, dass du mit ihm tust, was dir gefällt?»

Den Gesalbten Gottes darf niemand töten

Endlich erhebt sich David und schleicht entschlossen in Richtung Höhlenausgang. Gespannt schauen ihm seine Männer nach, so gut sie dies im Halbdunkel können. Wann kommt endlich der Aufschrei?

Sie warten vergebens. Stattdessen hören sie nur ein leises Rascheln. Plötzlich ist David wieder neben ihnen. In der Hand hält er ein Stück Stoff, einen Zipfel von Sauls Mantel. David zeigt allen das Stück Stoff. Er ist bleich und seine Lippen zittern. Rundum schaut er in empörte Augen. Ein paar Männer stehen auf und geben ihm zu verstehen: «Wenn du Saul nicht sofort tötest, dann werden wir es selber tun!»

David schüttelt den Kopf und sagt leise, aber bestimmt: «Niemand von uns wird Saul töten, weder ich noch jemand vom euch. Er ist der Gesalbte Gottes.» Die rohen Burschen um ihn herum verstehen seine Hemmungen nicht.

Endlich hat er seine Leute wieder zur Ruhe gebracht. In der Zwischenzeit hat Saul die Höhle verlassen. David eilt hinter ihm her. Als er ihm näher kommt, ruft er ihm zu: «Mein Herr und König!»

Saul erschrickt und schaut sich überrascht um. Er erkennt David. Im gleichen Moment fällt dieser vor ihm auf die Knie und berührt mit dem Gesicht die Erde. Damit erweist David Saul die Ehre, wie es sich vor dem König gehört. Er steht wieder auf und sagt: «Warum hörst du auf das Geschwätz der Leute, die sagen: «David will dich töten.»? Ich hätte dich heute leicht umbringen können. Schau, dieses Stoffstück! Als du in der Höhle warst, habe ich mich zu dir geschlichen und es dir vom Mantel geschnitten. Ich habe dich verschont, denn ich dachte: Saul ist von Gott eingesetzt. Er bleibt bis an sein Lebensende der Gesalbte Gottes. Warum jagst du mir nach, um mir das Leben zu nehmen? Ich bin doch im Vergleich zu dir nicht mehr als ein kleiner Floh! Kannst du mir nicht endlich glauben, dass ich nichts Böses gegen dich plane? Ich könnte das vor Gott nicht verantworten. Ich vertraue diesem guten Gott, von dem unser Leben abhängt und der über uns steht. Gott soll Richter sein zwischen mir und dir; ich selber werde mich davor hüten, dir etwas anzutun.»

Sauls Reue

Als David so gesprochen hat, antwortet Saul: «Bist du es wirklich, David?» Sichtlich bewegt fährt er weiter: «Du bist gerechter als ich. Ich hatte Böses gegen dich vor, du aber hast mir Gutes erwiesen. Wo ist jemand, der seinen Feind findet und ihn in Frieden ziehen lässt, ohne sich an ihm zu rächen? Gott vergelte dir, was du heute Gutes an mir getan hast! Eigentlich weiss ich, dass du König werden wirst. Bitte, schwöre mir vor Gott, dass du meine Familie nicht ausrotten wirst.»

David schaut ihn überrascht an. Wen hat er da vor sich? Ist das sein Erzfeind, der ihn umbringen will? Wie soll er sich verhalten?

David bleibt bei einer Überzeugung: den Gesalbten Gottes darf niemand töten. Er gibt Saul das Versprechen und schwört ihm, seine Familie zu verschonen. Kaum hat David fertig gesprochen, kehrt er um und geht zu seinen Männern zurück. Sie ziehen weiter in die Berge hinauf. Saul verlässt mit seiner Truppe das Gebiet und zieht heimwärts.

4. Tag: Simson (Richter 13-16)

Simson ist ein junger Mann, gross gewachsen, voll wilder Kraft. So wie er daher kam, schien die Luft zu zittern vor lauter Stärke und Energie, die von ihm ausging. Ja, er explodierte fast vor übermütigem Tatendrang. Und verständlich für sein jugendliches Alter: Er interessierte sich brennend für attraktive Frauen. Für diese hatte er ein aufmerksames Auge. Er hielt Ausschau nach einer, die zu ihm passen würde. Und da er von seinem Tatendrang und seiner Abenteuerlust getrieben auch in weit entlegene Gebiete vorsties, weit weg von Vater und Mutter, geriet er über die Grenzen ins Nachbarland. Aber was kümmerten ihn solche Grenzen? Nichts. Ach, warum sollte er sich an all die elterlichen Bedenken und kleinlichen Bräuche seiner Volksgenossen halten. Wer war er denn? Hauptsache war: Es ist spannend und aufregend. Und so konnte er sich seine eigene Grösse beweisen.

Und besonders aufregend waren für ihn die fremden Mädchen. Die zogen ihn in ihren Bann. Er konnte sich nicht satt sehen an ihnen. Er, der keine Hemmungen kannte, schloss bald Bekanntschaft mit einer Fremden, in die er sich unsterblich verliebte. Und sie, ja sie verliebte sich auch in ihn, denn er war wirklich ein imponierender Mann mit einer unwiderstehlichen erotischen Anziehungskraft .

Er war einer, der die Fantasien und Liebesgefühle junger Mädchen in Fahrt brachte.

Ja, so eine heldenhafte Gestalt, versprach Sicherheit und Schutz und einfach alles: Simson, der Mann ihrer Träume!

Er wusste, das war sie! Und mit diesem Entschluss zog er heimwärts. Seine Expedition hatte sich gelohnt. Er, der keine Grenzen kannte, ein grenzenloser Kerl erinnerte sich an die letzte Grenze, die er akzeptierte: Der Wille des Vaters. Da war so ein heiliges Gesetz: Der Vater musste mit seiner Frauenwahl einverstanden sein. Ja der Vater musste für ihn bei der fremden Familie um die Hand der Tochter werben, der Vater musste die Verhandlung führen. Komisch, aber so war es nun einmal Brauch - seit ewigen Zeiten, ein göttliches Gesetz, hiess es. Ja, er selbst glaubte, das es so eigenartige geheimnisvolle Gebote gebe - von Gott gesetzt. Er selbst, so ermahnten ihn die Eltern sei mit so einem unbegreiflichen Zeichen gebunden oder beladen. Er verstand es nicht. Er war einfach so. Punkt. Nur die Eltern wussten davon, auch sie verstanden es nicht. Da gab es etwas..., einfach ein Etwas, das er nicht abschütteln konnte.

Vater, walte deines Amtes! Verschaffe mir die Frau, die ich will! Brings in Ordnung, verhandle mit der Familie meiner Geliebten. Die unwiderstehliche Kraft, die von ihm - nein: von seinem Geheimnis ausging! - liess die Einwände und Vorhaltungen des Vaters dahin schmelzen wie Schnee in der Sonne. Was sollen denn die lächerlichen Hinweise des Vaters, dass es doch auch in der Heimat schöne Mädchen gebe? Das wusste er ganz sicher besser als der Vater. Bei den einheimischen Mädchen kannte er sich bestens aus, aber da war nun mal nichts Passendes zu finden. Und schliesslich: Liebe und Leidenschaft schrecken nicht zurück vor den Grenzen eines feindlichen Stammes, sicher nicht für Simson. Der Vater spürte, wie sein Sohn in Wallung geriet, wie die Spannung stieg und die Atmosphäre vibrierte. Da war es wieder, das Etwas... das Geheimnis, das Andere, das Mehr ! - Ist es da ratsam, sich zu widersetzen? Auch, wenn alles für ein väterliches Nein sprach?

Nun denn, sie begleiteten ihn schweren Herzens ins Nachbarland. Unterwegs trieb ihn etwas abseits vom Weg - ja, er war halt irgendwie immer ein vom Übermut Getriebener! Sie

gingen unterdessen weiter. Er wollte sich in einem Weinberg mit frischen Trauben versorgen, da.... da kam noch so ein Getriebener daher und stellte sich ihm bedrohlich in den Weg: Ein weit aufgerissener Rachen mit gewaltigen Zähnen: Ein königlicher Löwe setzte an zum Sprung auf ihn!

Ja, was denn, du Kerl! Du kommst mir gerade recht! Du bist genau der Richtige im richtigen Moment. Ohne mit der Wimper zu zucken ging er auf das Riesenvieh los, packte es, bebend vor Kraft. Und er zerriss es mit blossen Händen. Dann warf er es ins Gestrüpp. Er ging weiter, wie wenn nichts geschehen wäre, zurück auf den Weg zu den Eltern.

Die Verhandlungen mit der Familie der Auserwählten verliefen so, wie Simson es sich wünschte. Die Ehe wurde geregelt. Der baldigen Heirat stand nichts mehr im Wege. Ein Sieg war errungen, vermutlich nicht der unbedeutendste für den Sohn.

Auf dem Rückweg konnte er es nicht unterlassen, einen Blick auf sein Opfer, den Löwenkadavers zu werfen! Da entdeckte er im verwesenden Rest des Löwen, wie sich ein Bienenschwarm heimisch gemacht und Waben gebaut hatte. Wunderbar. Er griff sich eine Honigwabe und brachte sie seinen Eltern, ohne zu verraten, wo er sie gefunden hatte. Sie fragten nicht, denn sie ahnten: Das gehört halt zu seinem «höheren» Auftrag und sie wussten: Eine unsichtbare Hand leitete ihn, nein: treibt ihn.

Nun war der Weg frei für Simson, den wilden Kraftbolzen, die Heirat zu feiern! Einfach, so wie es Brauch war! Klar, waren die Brüder und Schwestern voller Stolz, dass Anat einen so hünenhaften, tollen Mann bekommt! Doch irgendwie war er ihnen nicht ganz geheuer! Ja, so eigenartig es tönt: Sie fürchteten sich vor ihm. Etwas Furchterregendes ging von ihm aus, es war nicht nur seine bebende Stärke und seine bezaubernde Ausstrahlung! Kurz: Sie luden zusätzlich dreissig Freunde zum Hochzeitsfest ein! Der Bräutigam war nicht nur schön und stark und attraktiv, er war auch jederzeit zu einem Spass aufgelegt. Kommt, wir machen eine Wette, schlug er vor: Ich sage euch ein Rätsel. Wenn ihr es innert sieben Tagen erratet, schenke ich jedem von euch ein Festgewand! Wenn nicht, dann gebt ihr mir 30 Festgewänder. Klar. - Abgemacht.

Das Rätsel lautet so: «Speise ging vom Fresser aus, und Süsses ging aus dem Starken hervor.» Nun also, ratet mal schön! Sieben Tage gönn' ich euch dazu.

Unterdessen geniesse ich die Liebe mit meiner Braut. Doch sie wurden gestört, denn nach vier Tagen baten die Freunde die Braut: Bitte, bitte, überrede deinen Gemahl, dir die Lösung des Rätsels anzuvertrauen. Und dann, bitte, bitte, verrate es uns, denn wir finden bei allem Bemühen die Lösung nicht. Stell' dir vor: Woher nehmen wir 30 Gewänder! Stell' dir vor, wie sehr dein Fest und dein Glück überschattet würde! Denn wenn du es uns nicht verrätst, zünden wir dieses Haus an. - Du, du allein hast Macht über ihn! Du allein vermagst ihn zu bezaubern! – Ja, das verstand sie hervorragend: Sie küsste ihn, sie umarmte ihn, sie liess alle ihre tausend Reize spielen! Sie war eine unwiderstehliche Liebhaberin!

Simson genoss es und schwelgte im Liebesglück. Doch er blieb stur: Er verriet ihr das Rätsel nicht!

Da zog seine Geliebte andere Saiten auf und wurde totunglücklich, weinte herzerreissend. Untröstlich und elend lag sie in seinen Armen. Da, da da wurde er schwach! und verriet ihr das Rätsel: «Was ist süsser als Honig? Was ist stärker als der Löwe?»

Und sie, hin und her gerissen, verriet die Lösung ihren Freunden. Das war ein Hammer für Simson, klar. Ein Mann – ein Wort, verliebtsein hin oder her. Treulosigkeit und Verrat hat seinen Preis.

Da war es wieder das Mehr: Es überfiel ihn sozusagen! Eine durch nichts erklärliche bebende Wucht. Rasend vor Wut beschaffte er sich in der nächsten Stadt 30 Festgewänder, nicht auf dem Markt versteht sich: Er «nahm» sie ihren Trägern ab, wobei nicht alle diesen Raub lebend überstanden. Er beglich die verlorene Wette. Er brachte die Kleider.

Was konnte er dafür, wenn er einfach von dieser schier übermenschlichen Wucht gepackt und getrieben wurde? Er kannte sie, doch ihre Herkunft und ihr Sinn blieben ihm lange Zeit verborgen. Simson hatte ein allseits sichtbares Kennzeichen. Sein Markenzeichen war seine

Frisur. Ja, tatsächlich! Er hatte eine imposante Mähne. Und immer, wenn sie ihm zu lästig wurde und er sie etwas zurechtstutzen wollte, da zitterte jemand anders: Sein Mutter nämlich. Ums Himmels-Gotts-Willen tu das nicht. Alles nur das nicht. Alle seine Kollegen durften doch die Haare schneiden, wie sie wollten. Nur er nicht. Das war so etwas wie ein heiliges Gesetz. Er kannte es von Kindsbeinen an. Du musst damit leben, sagten ihm die Eltern. Warum? Warum nur ich? Wir wissen es, schon bevor du geboren wurdest! Es ist weder unsere Idee noch unser Wille. Es ist ein Befehl von oben. Vor und nach deiner Geburt erschien uns einer von oben, ja ein Engel. Stell dir vor: «Wunderbar» hiess er ! Der teilte uns dein Geheimnis mit: Du seist einer der Auserwählten Gottes, du seist einer, den Gottes Geist treiben werde. Wir, deine Eltern, wissen nur das: Kein Härlein darf von deinem Kopf abgeschnitten werden. Befehl von oben! Dein gewaltiger Haarschopf ist das leibhaftige, heilige Zeichen, dass deine Kraft von Gott kommt und dich für die Ziele des Himmels packt und treibt.

Und Gott nehme es diesbezüglich haargenau, teilte uns der Engel «Wunderbar» mit. Diese unwiderstehliche, wilde Kraft des Geistes Gottes genoss er ja in vollen Zügen. Die Konzession, dass er seine Frisur nicht wählen konnte - von «Haarschitt» konnte ja eben keine Rede sein! - war minim gegenüber dem Vergnügen, ja dem Spass, den ihm sein unbändige Kraft von oben verschaffte. Ohne seine geistvolle Haartracht wäre er nicht Simson gewesen. Er war voll zufrieden damit.

Mehr begriff er erst, als der wilde, «haarige» Gottes Geist ihn wieder in Richtung Feindesland trieb! Er trieb ihn an, ganz allein gegen die feindlichen Philister zu kämpfen. Nie plagte ihn der geringste Zweifel, ob er das schaffe oder nicht. Er raste vor Kraft, er lief in eine Hochform auf, in der er ganze Truppenteile in die Flucht schlug, mit blossen Händen. Learning by doing! Er musste so lernen, dass er also Gottes Kampfeinheit war, um sein Volk von Belagerern zu befreien. Er begriff: Das ist offenbar meine Mission. Er war tatsächlich der einzige seiner Volksgenossen, der noch kämpfen konnte. Sein Volk war schwach und völlig hilflos den Feinden ausgeliefert. Kein Mann der ehemals so siegreichen Truppen eines Gideon, eines Barak oder eines Sisera war übrig geblieben, der den Mut gefunden hätte zu kämpfen: Pure Ohnmacht!

Ohne geringsten Widerstand konnten die Fremden in «die gute Stube» hereinspazieren und sich gemütlich darin niederlassen. Allerdings nur so lange bis Simson, der Kampfpanzer mit Heilig-Geist-Turbo-Antrieb ihnen den Garaus machte. Und wenn er so richtig übermütig-geistvoll in Fahrt war, machte er stets ganze Arbeit: Er erledigte hunderte von Gegnern. Er brannte ihre Felder nieder, und setzte dabei Techniken ein, die jeder Beschreibung spotten. Füchse mit brennenden Fackeln an die Schwänze gebunden in die reifen Felder zu jagen - darauf musste man auch erst einmal kommen: Hirnrissig, aber hoch effizient. Auch sie natürlich mit «Geist-Antrieb». Hauptsache es diente der Befreiung des Volkes Gottes. Doch er persönlich hatte einen schmerzlichen Preis zu bezahlen: Seine geliebte Frau Anat gaben die Angehörigen dem Brautführer zur Frau! Voll verständlich diese Reaktion: Es geht nun wirklich nicht, dass der eingeheiratete Simson die Stammesgenossen seiner Frau kurz und klein schlug! Ihm, dem Getriebenen leuchtete das natürlich nicht ein, hingegen war ihm eines ganz klar: Das erforderte die angemessene Rache. Blutig fiel sie aus. Allerdings vermochte er seiner Gefangensetzung leider nicht zu entkommen. Aber auch hier gilt: Nur der Geist allein weiss, wozu das nötig und sogar gut sein werde.

Sie fesselten ihn. Mit nigelnagelneuen, starken Stricken. Aber als sie im Begriffe waren, ihn dem Hauptheer entgegenzuführen, da... passierte es einfach - das Gewaltswunder: Die Stricke um seine Arme verbrannten! Wie dünne Fäden versengten sie und fielen von ihm ab! Wunderbar! Klar, Gottes Geist ist eine feurige Wucht!

Simson selbst erlebte sich wieder einmal mehr als eine Kampfeinheit einer grösseren, nein: der grössten Kraft. Er wusste nicht wie ihm geschah, auf jeden Fall schlug er die Gegner in die Flucht, befreite das Land seiner Volksgenossen, und zwar einzig mit dem Kieferknochen

eines vorsintflutlichen Rieseneseles bewaffnet! Freiheitskämpfer für das Volk Gottes! Er erhielt dann das Amt eines Volkführers – allein durch Gottes Geist.

Er wäre nicht Simson, hätte ihn seine Leidenschaft für schöne Girls nicht immer wieder gepackt! Nein, es war ganz offensichtlich: Seine kraftvolle Geistigkeit liess ihn nicht zu einem Asketen ohne Erotik und Sex werden!

So verliebte er sich wieder einmal, und zwar in die reizende Delila. Er war total verzaubert von ihr, so dass er ganz vergessen hatte, dass sie ja im Grenzgebiet zu den Feinden wohnte. Den Spionen war nicht entgangen, wo Simson ein- und ausging. Es ist ja verständlich, dass der wilde Kerl, der jederzeit von einem Schub von Befreiungseifer befallen werden konnte, vorsichtshalber überwacht wurde. Sie registrierten bald einmal, dass er auffällig häufig in Delilas Haus verschwand, um dann erst nach geraumer Zeit wieder aufzutauchen. Nichts lag näher, als Delila als Verbündete zu gewinnen. Delila, sagten sie, wir mögen dir deinen beneidenswert attraktiven Geliebten von Herzen gönnen, doch er hat auf Grund verschiedener Vorfälle auch unser Interesse auf sich gezogen. Wir müssen wissen, woher er seine gigantische Kraft hat, und wie wir ihn bezwingen können. Bis jetzt haben wir erfahren, dass er durch niemanden und nichts überwältigt werden kann. Aber wir müssen ihn irgendwie überwinden können, sonst gehts uns immer schlimmer. Bitte, Delila, du bist die einzige auf der Welt, die uns weiterhelfen kann. Versuche, dies aus ihm herauszubringen und verrate es uns. Bitte, tu uns diesen Gefallen. Hör, wir zahlen dir 1100 Silbertaler! Ja, es ist uns viel, viel mehr Wert. Im Grunde ist, die Information, um dir wir dich bitten, schlicht unbezahlbar!

Delila willigte ein und versprach, sich darum zu bemühen.

In innigster Verliebtheit mit einander versponnen, fragte sie ihn, so ganz nebenbei: Mein Liebster, sag mir doch, woher hast du deine wunderbare Stärke, und gibts es irgendwo auf der Welt ein Mittel, das die Kraft von dir weichen liesse? Gibt es etwas, das dich schwach machen könnte? Mein Allerliebster, sage es mir. Ganz im Vertrauen, lasse mich dein Geheimnis wissen, denn das ist doch eines, oder?

Simson zu ihr: Ja, das ist ganz einfach. Wenn man mich mit sieben frischen Sehnen bindet, dann bin ich sogleich überwältigt und wie ein ganz gewöhnlicher Mann. Aber es müssen Sehnen sein, die noch nicht getrocknet sind.

«Darf ich es einmal ausprobieren, aus Neugier und nur so zum Spass?», bat Delila. «Gut, machs.» Sie beschaffte sich sieben frische Sehnen, gleichzeitig benachrichtigte sie in aller Heimlichkeit die Häuptlinge der Philister. Als sie ihn mit den sieben Sehnen gefesselt hatte, eilte sie hinaus und holte die Oberen der Stadt herein und rief: Simson, los, mache dich bereit, die Häuptlinge der Philister sind im Anzug! Du bist in ihrer Hand!

Er liess seine Muskeln spielen und die Sehnen zerrissen wie dünne Fädelein.

Delila machte ihm Vorwürfe: «Du hast mich angelogen und blamiert!» - «Ja, aber das ist doch alles nur Spass», sagte Simson. «Dann versuchs noch einmal, aber mit ungebrauchten, frischen Stricken, auch sieben Stück! Wieder das gleiche Vorgehen, aber nun mit Stricken. Und siehe da: Er musste sich nur ein wenig strecken und die Stricke zerrissen wie dünne Bindfäden. Delila überschüttete ihn mit Vorwürfen, beklagte seine Treulosigkeit und überhaupt... Sag mir jetzt die Wahrheit: Gibt es überhaupt etwas, um deine mächtige Kraft zu bezwingen? Und was ist das? Jetzt will ich es wissen und nicht noch einmal der Lächerlichkeit preisgegeben sein. Es muss etwas anders sein als die bisherigen Versuche. Ja, es gibt noch etwas, das du noch ausprobieren könntest. Hier auf deinem Webstuhl hast du ein Band in Arbeit. Delila sofort: Sag mir nur ja nicht, ich müsse ein so und so starkes Band weben! Solche Sachen bringen keinen Erfolg. Doch, doch, sagte Simson, setz' dich an den Webstuhl und leg los.

Er schüttelte seine gewaltige Mähne, streckte ihr den Kopf hin, und sagte: Nimm sieben Locken und webe sie in dieses Stück hinein. So tat sie es. Und nun nimm einen Pflock und schlage ihn ein und befestige so das Lockengewebe. Aber schlage ihn ganz fest in den Boden, sonst gehts nicht. Sie freute sich schon auf den Erfolg. Ihn vermochte das nicht zu

beunruhigen, im Gegenteil er wurde ganz ruhig und schlief während der Webarbeit ein. Er schlief entspannt und tief. Delila konnte so den Stadthäuptlingen ein Zeichen senden, dass es nun endlich, endlich so weit sei... Er erwachte, erhob sich und riss dabei das Lockengewebe mitsamt dem Pflock aus. Ganz leicht, sogar der Webstuhl bekam Flügel!

Ein ander mal, konnte sie es nicht lassen noch einmal in ihn zu dringen, um ihm sein Geheimnis der Stärke zu entlocken. Sie waren - wie immer - total in einander verliebt, da wagte sie es noch einmal: Liebster, du hast mich betrogen, hast mich zum Narren gehalten, hast mich lächerlich gemacht. Das bricht mir das Herz, das schmerzt unsäglich, ich ertrinke in meinen Tränen, so elend ist mir zu Mute. Du spielst dein grausames Stärke-Spiel mit mir. Hör, wenn du mich wirklich liebst und wenn du meine Zuneigung nicht aufs Spiel setzten willst – was ich mir sehnlichst wünsche - dann... bitte, bitte:

Jetzt die Wahrheit und nichts als die Wahrheit! Das bist du mir schuldig!

Gut, ich sehe, du verstehst keinen Spass! Und ich fühle, dass ich dich wirklich enttäuscht habe. Also denn: Ich trage ein Geheimnis mit mir. Seit meiner Geburt bin ein ...

Gottgeweihter. Es ist Gottes Geisteskraft, die mich treibt. Es ist seine Kraft. Und als sichtbares Zeichen darf keine Locke von meinem Haar geschnitten werden, ja nicht einmal ein einziges Haar darf abgetrennt werden. Das wäre mein Untergang! Eine einzige Locke weg - und alle Kraft ist weg.

Die Atmosphäre entspannte sich, es wurde ruhig und leicht, so dass Simson in ihren Armen einschlief. Sie eilte zu den Oberen, teilte mit, dass sie gleich die 1100 Silbertaler mitbringen müssten. Gebt sie mir, und dann schneide ich ihm sieben Locken seiner Haartracht ab. Dann werdet ihr staunen.

Und so kam es: Sie kamen aus dem Staunen nicht mehr heraus, denn schon von weitem war spürbar, dass die vibrierende Atmosphäre und die umwerfende Ausstrahlung schlagartig von ihm gewichen war. Da war nichts mehr übrig von seinem übermütigen Wesen, das sich vor nichts, aber auch gar nichts fürchtete! Nichts mehr vom Simson, vor dem alle Welt erbebt. Die Häuptlinge tasteten sich an ihn heran, mit Zittern und Schlottern, auf alles gefasst, nur nicht auf einen tatsächlich gezähmten Simson... Vorsichtshalber schnitten sie alle Haare ab. Kahl geschoren warfen sie ins Gefängnis und ganz schrecklich: Sie stachen ihm die Augen aus!

Er machte eine traurige Figur: Er musste die Mühle drehen, im Gefängnis. Das Haupthaar wuchs allmählich wieder nach ... und, ein unfassbares Wunder begann damit zu wachsen: Mit dem Haar kam die Geistesmacht wieder in ihn! Aber er blieb ein Gefangener, ein Blinder - eine tragische Figur, ein tragischer Held Gottes.

Viele trieb diese Frage um, niemand fand eine Antwort: Gottes Geistes-Power und dieses elende Geschick.

Die Oberen behielten ihn in bester und ja, auch das: in ehrfürchtiger Erinnerung! Einmal feierten sie ein rauschendes Fest. Doch als fast alle berauscht herumhingen und das Fest in eine Flaute geriet, da erinnerten sie sich an Simson. Hallo, haben wie denn nicht einen unterhaltsamen Gefangenen, der ja jederzeit zu übermütigem Spass und Schabernack aufgelegt war. Kommt, holt ihn! Der soll uns gute Unterhaltung bieten.

Simson wurde geholt. Zum Knaben, der ihn hereinführte sagte er: «Da sind doch zwei mächtige Säulen, die das Haus tragen. Stimmts? Lass mich doch los, ich will dies Säulen fühlen, wenn ich sie denn schon nicht sehe.» Mit seinen, immer noch, wuchtigen Armen umfasste er je eine Säule, eine links und eine rechts. Dann betete er zu Gott: «Herr, mein Gott, gib mir nur noch dieses einmal deine gewaltige Stärke. Ich will mich für meine Blindheit rächen.» Und Gottes Geisteskraft erfüllte ihn. Er stemmte sich mit voller Kraft gegen die Säulen, zuerst links – sie brach ein, ob dieser gewaltigen Kraft, dann brach die rechte ein.

Das Haus stürzte ein und begrub alle Oberen unter sich, auch hunderte von Festbesuchern riss er in den Tod! Er riss sie mit sich in den Tod!

Ein rätselhafter, geheimnisvoller Geistbegabter, blind gemacht, gedemütigt fand ein unerklärliches Ende. Bei alledem kein gottloses Ende, denn es war noch einmal eine Demonstration von Gottes Macht.

Warum gerade so? War er zu übermütig, nahm er es in seiner Selbstsicherheit nicht so haargenau wie es ihm aufgetragen war? Wer wird das je wissen?

5. Tag: Gideon stellt eine verlässliche Truppe zusammen (Richter 6,33-7,25)

Gideon hat an die Stelle eines Baal-Altars einen Altar für Gott gebaut. Der Bürgermeister hat gesagt: «Das gibt Krieg! Die Midianiter überfallen uns bestimmt! Sie zerstören unsere Felder und Häuser. Sie stehlen uns alles! Und daran ist Gideon schuld! Und sein Vater! Und seine Knechte!»

Und wirklich: Ein paar Wochen später kommt eine Frau in das Dorf. Sie ist aufgeregt. Sie ruft: «Die Midianiter sind gekommen! Sie haben unser Dorf überfallen. Sie reiten auf ihren Kamelen in die Dörfer. Sie rauben die Gerstenvorräte. Jetzt besammeln sie sich in der Ebene Jesreel!»

«Ich habe es ja geahnt!», sagt der Bürgermeister. «Gideon ist schuld. Er hat den Altar des Baal abgetragen. Jetzt soll er sehen, wie er mit den Midianitern fertig wird.»

Gideon geht zur Frau. «Sind es viele Midianiter?» - «So viele, dass ich sie nicht habe zählen können. Sie schwingen ihre Waffen. Sie schwingen ihre Schwerter! Sie drohen mit ihren Spiessen! Sie rufen: Krieg dem Gideon! Krieg den Israeliten!»

Gideon ruft seinem Knecht Pura. Er sagt: «Ich will wissen, ob das mit den Midianitern stimmt. Komm mit!» Sie wandern über die Hügel. Sie steigen hinab in wilde Schluchten und wieder hinauf auf die Hügel. Sie kommen durch einen dunklen Wald. Sie wandern viele Stunden. Der Wald wird dicht und dichter. Dürre Zweige knacken. Ein Hirsch bewegt sich zwischen den Stämmen. Gideon kennt den Pfad. Jetzt lichtet sich der Wald. Wasser sprudelt aus dem Boden. Gideon und Pura beugen sich über die Quelle. Sie trinken das Wasser ohne Becher. Sie trinken wie die Tiere. Dann spähen sie in die Ebene Jesreel hinunter. Gideon erschrickt. Die Frau hat recht gehabt. Die Ebene wimmelt von Soldaten und Kamelen.

Gideon hat Angst. Er sagt zu Pura: «Wie soll ich mit diesen Kriegern fertig werden? Ich bin nicht stark. Ich brauche Soldaten. Ich brauche Waffen. Woher soll ich sie nehmen?»

Gideon und Pura gehen nach Hause. Gideon nimmt das Widderhorn. Es hängt an der Wand. Dann geht er auf den Marktplatz. Er bläst in das Horn. Der Ton ist laut und dumpf. Alle hören ihn: Die Frau am Brunnen. Der Bauer auf dem Feld. Der Schreiner in seiner Werkstatt. Die Marktfrau, der Schmied. Die Kinder hören mit dem Spielen auf. Sie horchen. Da – wieder die dumpfen Töne: tuu – tuu – tuu. «Was bedeuten das?», fragt Mirjam.

«Krieg!», sagt die Mutter. Der Bauer auf dem Feld hört mit dem Säen auf. Der Schmied legt den Hammer auf den Am-bos. Der Schreiner schiebt den Hobel zur Seite. Die Frauen am Brunnen lassen ihre Was-serkrüge stehen. Alle eilen voller Angst auf den Marktplatz. Dort steht Gideon mit dem Horn in der Hand.

Jetzt ist der Platz voll von Menschen. Gideon fängt an zu reden. Er sagt: «Ich will nicht, dass die Midianiter unsere Gerste und unsere Äpfel und Ziegen und Schafe stehlen. Ich will nicht, dass sie unsere Häuser anzünden. Ich will gegen sie kämpfen. Wollt ihr mir helfen?» - «Wir helfen dir!», rufen die Männer. Da schaut Gideon die Männer traurig an: «Die Midianiter haben Kamele und Spiesse und Schwerter. Und was habt ihr? Ein paar Stecken, ein paar Steinschleudern und ein paar Sichel. Gott soll mir sagen, ob wir angreifen sollen.» Gideon treibt seine Schafe zusammen. Er schert die Schafe. Die Knechte helfen ihm. Mit der Schere schneiden sie den Tieren die Wolle ab. Sie breiten die Wolle auf dem Boden aus. Pura fragt: «Vertreibst du die Midianiter?» - «Ich weiss nicht, was ich tun soll», sagt Gideon. «Aber ich will Gott fragen. Er soll mir ein Zeichen geben. Wenn morgen der Tau nur die

Wolle nass macht und der Boden darum herum trocken bleibt, dann weiss ich: Gott will, dass ich die Midianiter vertreibe!»

Gideon schläft nicht gut in dieser Nacht. Immer wieder erwacht er. Immer wieder fragt er sich: «Gibt mir Gott das Zeichen? Ist morgen die Wolle nass und der Boden trocken?» Bevor der Hahn kräht und die Sonne aufgeht eilt Gideon vor das Haus. Er fährt mit der Hand über die Wolle. Sie ist nass vom Tau. Er berührt den Boden. Der Boden ist trocken. «Gott hat mir das Zeichen gegeben», ruft Gideon. «Ich verjage die Midianiter!»

Aber da fängt er wieder an zu zweifeln. «Vielleicht ist das gar kein richtiges Zeichen! Die Wolle zieht den Tau an. Sie wird immer schneller nass als der Boden. Vielleicht will Gott gar nicht, dass ich die Midianiter vertreibe!»

Den ganzen Tag über kann Gideon nicht arbeiten. Er ist schrecklich unsicher. An einem fort fragt er sich: «Soll ich oder soll ich nicht?» In der Nacht betet Gideon zu Gott: «Werde nicht zornig über mich, wenn ich dich noch einmal um ein Zeichen bitte. Aber lass doch Morgen die Wolle trocken bleiben und die Erde vom Tau nass werden.»

Am andern Morgen ist der Boden nass. Und die Wolle ist trocken. Da bläst Gideon ins Widderhorn. Wieder kommen die Männer zu ihm. Diesmal nicht nur aus dem Dorf, sondern aus ganz Israel. Gideon ruft seinen Knecht Pura zu sich: «Was meinst du, wie viel Männer sind gekommen?» Pura schaut über die Menge. Er fängt an zu zählen: «Zehn, fünfzig, hundert ... Ich kann sie nicht zählen. Es sind zu viele. Sicher über tausend!» - «Wir schlagen die Midianiter!», ruft Gideon. «Wir sind stark!» - «Wir sind stark!», rufen die Männer, dass es über den Platz schallt. «Wir verjagen die Midianiter! Auf geht's!» Sie greifen nach ihren Stöcken und Steinschleudern, nach ihren Stangen und Schwertern. Dann ziehen sie los. Über die Berge. Durch die Wälder. Erst bei der Quelle über der Ebene Jesreel machen sie Halt. Erschrocken schauen Gideon und seine Soldaten auf die Ebene hinunter. Einer sagt: «Das sind ja unheimlich viel Krieger und Kamele! Gegen die verlieren wir!» Ein anderer Soldat sagt: «Ich habe Angst. Wir sind viel zu wenig.» Da hört Gideon in sich die Stimme. Gott redet mit ihm. Er sagt: «Ihr seid nicht zu wenig. Im Gegenteil: Du hast viel zu viele Soldaten. Mit soviel Soldaten kann ich die Midianiter nicht verjagen. Sonst fängt ihr an zu prahlen: Wir sind stark! Wir haben die Midianiter besiegt! Sag zu deinen Leuten: Wer Angst hat, soll nach Hause gehen!» Gideon schüttelt den Kopf. Er denkt: «Wann hat je ein General zu den Soldaten gesagt: Wer Angst hat, soll nach Hause gehen?» Trotzdem sagt er laut: «Wer Angst hat, soll nach Hause gehen!» Die Soldaten lachen. Einer sagt: «Gideon macht Witze!» Aber Gideon schüttelt den Kopf: «Ich meine es ernst. Wer Angst hat, soll heimgehen!» Da geht ein Ruck durch die Soldaten. Einer nach dem andern greift nach seinem Rucksack. Einer nach dem andern macht sich auf den Heimweg. Jetzt stehen nur noch ein paar hundert Männer da.

Und wieder hört Gideon Gottes Stimme: «Du hast immer noch zu viele Soldaten, Gideon! Lass alle Männer an der Quelle Wasser trinken! Schau genau hin, wie sie trinken! Die meisten knien auf den Boden. Sie schöpfen das Wasser mit der hohlen Hand und trinken daraus wie aus einem Becher. Die andern legen sich den Bauch und lappen das Wasser wie Hunde.»

Gideon schüttelt den Kopf. Er brummt: «Wozu soll das gut sein?» Aber er befiehlt: «Männer, ihr habt sicher Durst. Trinkt Wasser aus der Quelle.» Lange Schlangen bilden sich an der Quelle. Die meisten trinken aus der hohlen Hand. Nur wenige lappen das Wasser. Da sagt Gott zu Gideon: «Schick alle heim, die aus der Hand trinken! Behalte nur die andern bei dir!» Die Hälfte der Soldaten machen sich auf den Heimweg.

Gideon verliert den letzten Resten Mut. «Wir haben nur noch 300 Soldaten», jammert er. «Und richtige Waffen haben wir auch keine. Nur Steinschleudern und Stöcke. Dort unten aber wimmelt es von den Soldaten der Midianiter. Es sind so viele, wie wenn Heuschrecken unsere Felder kahl fressen. Ich habe auch Angst. Ich gehe auch heim!» Pura schüttelt den Kopf: «Hörst du den Lärm im Lager der Midianiter? Wie sie brüllen und johlen? Sie trinken Bier und Wein und Schnaps. Sie feiern schon das Siegesfest. Sie rufen: 'Habt ihr das

Häuflein Israeliten gesehen? Morgen schlagen wir sie in die Flucht. Diesen Schwächlingen zeigen wir, wer Meister ist! '» Pura schweigt. Wirklich: Die Midianiter krümmen sich vor Lachen und zeigen ins Lager der Israeliten. Pura sagt: «Wenn es dunkel ist und sie ihren Rausch ausschlafen, schleichen wir in ihr Lager. Vielleicht sehen und hören wir etwas, das uns Mut macht.»

Die Sonne geht unter. Gideon und Pura machen sich auf den Weg. Sie schleichen durch die Büsche. Sie kommen immer näher zum Lager der Midianiter. Jetzt sind sie ganz nahe bei den Zelten. In den Zelten schnarchen die Soldaten. Die Kamele liegen auf dem Boden und dösen. «Achtung!», flüstert Gideon. «Dort steht ein Wachsoldat.» Die Beiden ducken sich. Da kommt aus einem Zelt ein anderer Soldat. Er geht zum Wachsoldaten. Er sagt: «Ich bin eben erwacht. Ich habe geträumt. Ein schrecklicher Traum ist das gewesen. Ich habe nicht mehr weiterschlafen können.» - «Erzähl mir den Traum», sagt der Wachsoldaten. «Also das ist so gewesen. Wir sind im Lager. Da plötzlich ein Schatten. Ich schaue hinauf. Da kommt vom Berg hinunter, von dort, wo die Israeliten sind, ein Gerstenbrot. Ein gewaltiges Gerstenbrot. Es rollt den Hang hinunter. Es hüpfte über Wurzeln und Steine. Immer schneller. Immer schneller. Da schlägt es auf unser Zelt. Und auf das nächste Zelt. Und das übernächste. Auf ein Zelt nach dem andern. Es zerreisst die Zelte. Es zerschlägt die Waffen. Unsere Soldaten rennen um ihr Leben. Ein schreckliches Durcheinander entsteht im Lager!» Der Wachsoldat denkt nach. Erschrocken sagt er: «Das Brot – das bedeutet die Bauern. Die Israeliten. Sie stürmen unser Lager. Sie besiegen uns! Sobald unser Hauptmann aufwacht, musst du ihm deinen Traum erzählen!»

Als Gideon das hört, fällt ihm ein Stein vom Herzen. Er hebt die Arme zum Himmel. Voller Freude betet er: «Ich danke dir, Gott! Du hast diesen Traum dem Midianiter-Soldaten geschickt. Jetzt habe ich keine Angst mehr. Jetzt haben sie den Mut verloren und ich habe ihn gefunden. Wir brauchen nicht zu kämpfen. Du hilfst uns!»

Zu Pura sagt Gideon: «Ich weiss, was wir jetzt machen! Schnell zurück zu unseren Leuten!» Jetzt gehen Pura und Gideon in ihr Lager zurück. Schnell wecken sie die Soldaten. «Wir greifen die Midianiter an!», ruft Gideon. «Zündet eure Fackeln an! Sammelt alle Signalhörner! Tragt die Kochtöpfe und Esstöpfe zusammen! Bringt eure Waffen mit!» Die Soldaten rennen im Lager umher. Sie suchen in den Zelten Fackeln und Esstöpfe und Signalhörner. Sie greifen nach ihren Waffen. Sie stecken die Fackeln auf dem Sammelplatz in den Boden. Sie zünden die Fackeln an. Jetzt ist der Platz hell beleuchtet. Auf einem Haufen türmen sich Signalhörner und Töpfe.

Gideon teilt die Männer in drei Haufen. Er sagt: «Ich schleiche mit dem ersten Haufen auf die linke Seite des Midianiterlagers. Der zweite Haufe geht zur Mitte des Lagers. Und der dritte Haufe stellt sich rechts vom Lager auf. Ihr müsst ganz still sein. Die Wachposten der Midianiter dürfen euch nicht sehen und nicht hören. Vor den Soldaten braucht ihr keine Angst zu haben. Die schlafen fest. Und dann passt auf: Wenn ihr seht, dass bei meinem Haufen die Fackeln aufleuchten, dann zündet auch eure Fackeln an. Wenn ihr hört, dass ich rufe, dann ruft ebenfalls. Wenn ihr hört, dass ich ins Horn blase, dann bläst auch ins Horn. Wenn ihr hört, dass ich mit meinem Knebel auf den Topf schlage, dann schlägt auch auf eure Töpfe. Sonst müsst ihr nichts tun. Bleibt dort stehen, wo ihr seid. Wartet, bis ich euch einen andern Befehl gebe. Habt ihr eine Frage?»

Pura fragt: «Was rufst du denn und was sollen wir rufen?» Gideon nickt: «Gut, dass du fragst. Mein Schlachtruf ist: Für Gott und Gideon. Und so sollt auch ihr rufen: Für Gott und Gideon! Und jetzt nehmt die Fackeln und die Töpfe. Hängt euch die Hörner um. Los geht's!»

«Für Gott und Gideon!», rufen die Soldaten. Sie löschen die Fackeln und marschieren los. Im Wald ist es stockdunkel. Die Soldaten gehen langsam und vorsichtig. Sie weichen den Ästen aus. Sie reden kein Wort. Jetzt verlassen sie den Wald. Am Himmeln funkeln Millionen von Sternen. Dort auf der Ebene liegen die Zelte der Midianiter im Schatten. Vor

den Zelten schimmern die Glutten der Lagerfeuer. Ganz still ist es im Lager. Nur das Schnarchen der Männer hört man und manchmal ein Husten. Kein Wachsoldat ist zu sehen. Jetzt trennen sich die drei Haufen der Israeliten. Gideon geht mit seinen Leuten auf die linke Seite des Lagers. Der zweite Haufe schleicht gegen die Mitte des Lagers. Pura geht mit dem dritten Haufen. Die Soldaten dieser Abteilung haben den weitesten Weg. Die Männer gehen vorsichtig an den Zelten vorbei bis sie auf der rechten Seite des Lagers ankommen. Sie legen sich ins Gras. Das Gras ist feucht vom Tau.

Die Soldaten warten gespannt. Ein Nachtvogel schreit. Weit weg in einem Dorf heult ein Hund. Eine Maus huscht am Boden vorbei. Die Sterne wandern am Himmel gegen Westen. Da: Auf der Seite, wo Gideon mit seinem Haufen wartet, ein Schein. Die Soldaten wissen: Jetzt zündet Gideon die Fackeln an. Die andern Haufen entzünden ebenfalls ihre Fackeln.

Jetzt geht alles sehr schnell. Im Lager des Gideon blasen sie in die Signalhörner. Sie schlagen mit ihren Knebeln auf die Töpfe. Sie schreien «Für Gott und Gideon! Für Gott und Gideon!» Da blasen auch die Soldaten in der Mitte und die Soldaten auf der rechten Seite in die Signalhörner. Sie schlagen ebenfalls auf die Töpfe und schreien: «Für Gott und Gideon! Für Gott und Gideon!» Die ganze Ebene ist erfüllt vom Fackelschein, von dem dumpfen, unheimlichen Tuten der Hörner, von dem Klang der Schläge.

Die Soldaten der Midianiter erwachen. Sie hören den Lärm. Sie reiben sich die Augen. Sie springen auf. Sie sehen den Feuerschein. Sie rufen: «Die Israeliten greifen uns an!» Da hören sie das unheimliche Tuten der Hörner. Sie hören den Lärm der Töpfe. Einer ruft: «Sie rasseln mit ihren Schwertern. Das müssen Tausende von Soldaten sein!»

Ein Soldat schreit in die Dunkelheit: «Ich hab es geträumt! Wie das Gerstenbrot auf unser Lager gefallen ist und unsere Zelte und Waffen zerstört hat!»

Die Midianiter haben schrecklich Angst. Panik ergreift sie. Kopflos rennen sie im Lager umher. Die ersten flüchten. Andere rennen ihnen nach. Zuerst sind es nur ein paar. Dann kommen immer mehr. Die Soldaten werfen ihre Speere und Schwerter, ihre Schilder und Dolche weg, damit sie schneller rennen können. Viele setzen sich auf die Kamele und stieben davon. Zum Schluss ist das ganze Heer der Midianiter auf der Flucht. Die Israeliten aber frohlocken. Sie danken Gott für die Rettung.

Alternative Geschichte

Das Abenteuer des Hauptmanns von Sardon (2. Könige 6,8-23)

Laufblatt Hausparcours



Gruppenname: _____

Namen der Teilnehmenden:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

		Punkte	Rang
Posten 1	10 Esswaren	_____	_____
Posten 2	Geschichte, keine Punkte	_____	_____
Posten 3	Kartenhaus	_____	_____
Posten 4	Zeitungsschlange _____ cm	_____	_____
Posten 5	Hindernisparcours	_____	_____
Posten 6	Liegestütze	_____	_____
Posten 7	Wetttrinken _____ Zeit	_____	_____
Posten 8	Zeitungslaufen _____ cm	_____	_____
Posten 9	Gruppenbild	_____	_____
Posten 10	Tiernamen	_____	_____
Posten 11	Wörterschlange	_____	_____
Total			_____
Rang			_____

	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	
Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
	Ich habe Mut ICH bin jemand! Gott ist auf meiner Seite!	Ich bin mutlos Ohne mich..... Was Gott von mir will, kann ich nicht!	Ich wage etwas ICH versuche es! Gott lässt mich nicht allein!	Ich bin übermütig ICH bin der/die Grösste Auch so kann mich Gott brauchen!	Zusammen mutig sein Mutgenossen/innen Gott macht uns stark!	Putzen
	Morgenrunde für alle	Morgenrunde für alle	Morgenrunde für alle	Morgenrunde für alle	Morgenrunde für alle	
	Morgenrunde: Geschichte: David & Goliath Entwürfe für Mut- Abzeichen	Morgenrunde: Geschichte: Berufung Mose, Dornbusch	Morgenrunde : Geschichte: David auf der Flucht	Morgenrunde : Simson	Morgenrunde : Gideon	Abreise
Mittagessen						
Ankunft. 14.00 Zimmerbezug Hausbesichtigung Kennenlernspiele Zimmerplakat Tischkarten Lagerregeln	Schlossspiel Lagerabzeichen aus Ton herstellen Dorfbesichtigung, Kirche, Friedhof	Lagerplatz Geländespiele Alpenolympiade Knaben: Waffenproduktion Mädchen: Waldgeist	Mutkochen als Familie Spion-, Schmuggler- spiel Knaben: Waffenproduktion Mädchen: Waldgeist Fackeln herstellen	Mädchen und Knaben getrenntes Programm Wellnessprogramm für die Mädchen Ritterspiel, Ritterschlag für die Knaben Überfall aufs Lagerhaus	Gemeinsam kochen Lagerabzeichen brennen Halstücher bemalen Mädchen: Waldgeist Spiel einstudieren, Vorführung Leiter-Entführung/ Schnitzeljagd durch das Dorf	
Abendessen						
Hausparcour getrennte Schlussrunde jüngere und ältere Kinder	Geschichte, Singen, Spielen in drei Gruppen mit Wechsel	Theater: Wenn ich so mutig wäre wie... Gruppen sind gemischt	Im Freien: Die kleinen Kinder laufen einen kurzen Lichtweg allein oder zu zweit als Mutprobe Die grösseren Kinder sind alleine auf einer Wiese verteilt mit einem Licht	Theater spielen zum Thema «Übermut»	Sternmarsch Lagerfeuer Schlussrunde	

Wochenprogramm «Mut tut gut»

«Mut tut gut!»



a Refrain: d

Na naa - na na na Na na - na na na

Muet! - Na naa - na na na Muet tuet guet! Na naa - na na na Hesch du au chli

Muet! - Na naa - na na na Gott macht Muet! Na naa - na na na Mir hend

all - li vill Po - wer und gend ü-ses bescht! Da-ank Gott üs-em Er-bau - er

sim-mer wett-er-fescht. Mir hend al - li vill Pow -er und gend üs-es bescht! Wie

de Da-vid geg de Go-li - ath und wie d'Es-ther im-mer bes-ser... **Refrain:**

Muet tuet

guet! Na naa - na na na Muet tuet guet! Na naa - na na na Hesch du au chli

Muet! - Na naa-na na na Gott macht Muet! Na naa-na na na **Ende C**

Muet tuet guet!

Montag

2.

Dienstag

3.

«Mut tut gut!»

Mittwoch

4.

Donnerstag

5.

Freitag

6.



Muet tuet guet Lagersong

2. Am Morge hemmer bastlet und viel Spass gha.

Am Nomi hemmer`s Schloss baut mit Hilf vomene Plan.

Mit ganz viel Power hemmer`s Dorf a glueget,

wie mega starchi Davit`s, denn Muet liit üs im Blut.

3. Mehr händ alli viel Spass gha bi de Spiel uf äm Feld

und Sunne hät gstrahlet wie de aller gröshti Held

und de Dessert isch devogrennt und alli hineno

und am Obog mit viel Power hämer sunge, gspielt und Gschite übercho.

4. Mir sind als Familie gange und hend es Fүү entfacht.

Mit hend koched, gesse, glacht und volli Bүchli gmacht.

Di hei da hemmer bastlet, aber das getrennt:

Buebe hend es Schild gmacht und d`Meitli en Waldgeist.

5. D`Buebe händ sich bereit gmacht uf die grossi Schlacht,

Schwerter gschmiedet, Treui gschwore mit ere grosse Macht.

D`Meitli hend Wellness gha mit Hip Hop und Yoga.

Bim Lagerhus d`Entscheidinsschlacht, s`still Esse und alles isch vergesse.

6. Am Mittag hemmer chochet, denn sin mer ganz schnell grennt,

denn im Bode hät es Fүү ganz fürchterlich brennt.

Denn sind mir zrug ins Lagerhus und häng Gulasch gesse

Am Nomi hämer Schnitzel g`jagt, Leiter gsucht und dabie viel lacht.

Schlossspiel Anleitung

Ein Königspaar - König _____ & Königin _____ wollten ein Schloss bauen. Sie haben aber den Plan verloren.

Bevor das passierte haben sie aber dem Wächter _____ (mit Waffe & Kappe), dem Berater _____ (mit Hut und Schreibzeug) und dem Hirten _____ (mit Stab und Strohhut) den Plan gezeigt.

Ihren Töchtern _____ & _____ (zwei Leitende) versprochen sie, dass diejenige, die zuerst den Plan des Schlosses richtig nachmalen lässt im Schloss mit wohnen darf.

Also versuchten beide Schwestern mit ihrem Gefolge das Bild zu zeichnen. Hierfür beschäftigten sie je einen Maler _____ & _____.

Ablauf:

Erst müsst ihr einen Satz bei dem Königspaar holen. Es sagt euch den Satz und für wen der Satz ist.

ZB: Sag dem Hirten der Wald ist grün.

Du gehst zum Hirten und sagst den Satz richtig. Der Hirt sagt dir dann, was du dem Maler sagen musst.

- sag dem Maler hinter dem Schloss steht ein Baum.
- Dann läufst du zum Maler und sagst es ihm und er malt es.

DU DARFST NICHTS AUFSCHREIBEN !!!

Jetzt läufst du zurück und es geht wieder von vorne los. - Du holst einen neuen Satz bei dem Königspaar.

Schwierigkeiten:

Da das natürlich zu einfach wäre, gibt es noch drei Ritter

_____ & _____ & _____.

Die versuchen dich zu fangen. Wenn sie es geschafft haben, musst du stocksteif stehen bleiben und den anderen deiner Gruppe zurufen, dass du gefangen wurdest.

Wenn drei von deinen Leuten um dich im Kreis stehen und sich an den Händen halten, kannst du befreit werden. Einer der Schiedsrichter _____ & _____ & _____.

Gibt dich dann frei.

Wichtig:

In zwei Schritt Entfernung vom Wächter, Hirten und Berater kann man nicht gefangen werden.

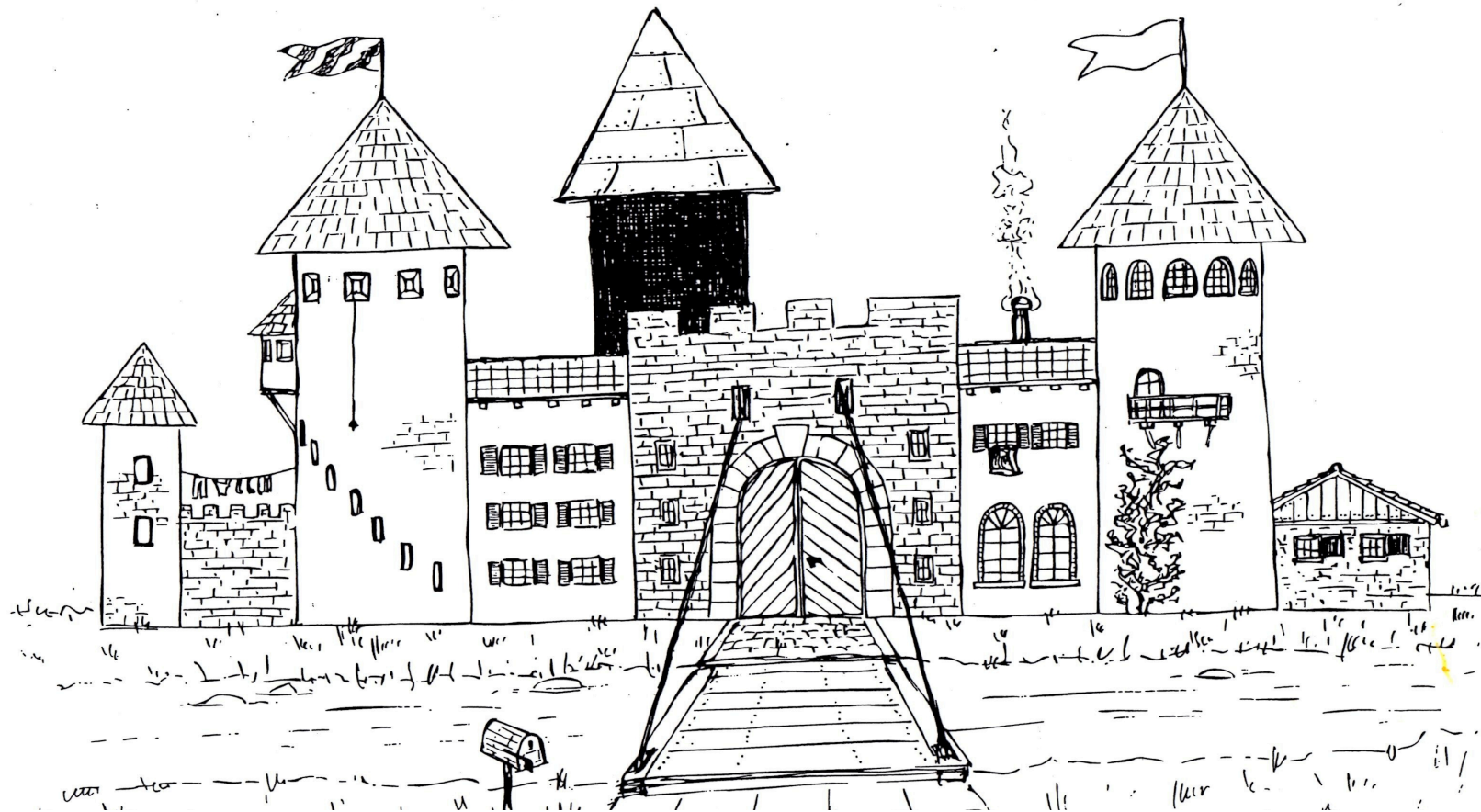
Wenn ihr euch bei denen, die ihr befreien wollt an den Händen haltet, könnt ihr nicht gefangen werden.

Im Kreis um das Königspaar kann man nicht gefangen werden. Es dürfen aber nur zwei jeder Gruppe in und bei dem Kreis stehen.

Die Sätze des Königspaar können immer wieder geholt werden aber die Informationen vom Wächter, Hirten oder Berater gibt es nur einmal. D.h. ihr müsst aufpassen, dass ihr die Informationen von denen drei nicht vergesst.

Niemand macht sich Notizen!

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Informationen ausgegeben sind.



<u>Nr.</u>	<u>Beschreibung</u>	<u>WÄCHTER</u>	<u>Gruppe</u>	<u>rot</u>	<u>gelb</u>
1.	Der grosse Turm links hat ein spitzes Dach				
2.	Rechts neben dem linken grossen Turm hat es 6 Fenster, je 2 pro Stockwerk				
3.	Im Mittelteil ist ein grosser Turm				
4.	Das Tor ist oben rund				
5.	Der oberste Stein im Torbogen ist am grössten				
6.	Das Tor hat zwei Flügel				
7.	Die Türfalle ist am rechten Torflügel				
8.	Die zwei grossen Fenster sind oben rund				
9.	Im mittleren Teil des Schlosses sieht man die Mauersteine				
10.	Die Schlossteile zwischen dem Mittelteil und den Türmen haben ein Dach aus Ziegeln				
11.	Rechts vom rechten grossen Turm ist ein Pferdestall angebaut				
12.	Die Fenster im rechten Turm sind vergittert und oben rund				
13.	Der Balkon am rechten Turm hat auf der linken Seite eine Türe				
14.	Die sieben kleinen Fenster im linken Turm steigen von unten rechts nach oben links an (sie eine Treppe)				
15.	Der rechte grosse Turm hat ein Dach aus Ziegeln				
16.	Der Balkon wird von drei Stützen gehalten				
17.	Die Fenster des kleinen Turmes sind übereinander				
18.	Alle Fenster im linken Zwischenteil haben zwei waagerecht und zwei senkrechte Gitterstäbe				
19.	Vor der Ziehbrücke ist links ein Briefkasten				
20.	Ganz oben im linken Turm hängt aus dem zweiten Fenster von links ein Seil raus				

<u>Nr.</u>	<u>Beschreibung</u>	<u>Hirte</u>	<u>Gruppe</u>	<u>rot</u>	<u>gelb</u>
1.	Der grosse rechte Turm hat ein spitzes Dach				
2.	Links neben dem rechten grossen Turm hat es zwei Fenster im dritten Stock				
3.	Links vom Tor hat es auf jedem Stockwerk ein kleines Fenster				
4.	Der rechte grosse Turm hat auf halber höhe einen Balkon				
5.	Links vom linken Turm hat es ein kleines Türmchen				
6.	Zuoberst im rechten Turm sind fünf Fenster				
7.	Der grosse linke Turm ist mit dem kleinen Türmchen durch eine Mauer verbunden				
8.	Zwischen kleinem Turm und grossen linken Turm ist ein Wäscheseil gespannt				
9.	Der linke Turm ist gemauert und nicht verputzt				
10.	Hinter dem Mittelteil ist weiterer grosser Turm zu sehen der höher ist als die anderen.				
11.	Das Dach des grössten Turms ist aus Blech				
12.	Der Pferdestall hat zwei Fenster				
13.	Die Fenster im Pferdestall haben einen senkrechten und zwei waagerechte Gitterstäbe				
14.	Die kleinen Fenster im Mittelteil haben einen senkrechten und einen waagerechten Gitterstab				
15.	Die zwei grossen Fenster im rechten Teil haben einen senkrechten und vier waagerechte Gitterstäbe				
16.	Zuoberst im linken Turm hat es vier Fenster				
17.	Die sechs Fenster im linken Zwischenteil haben Fensterläden				
18.	Am linken Turm ist in der oberen Hälfte ein Erker angebaut				
19.	Der Erker am linken Turm hat zwei Fenster				
20.	Der Erker hat ein Ziegeldach				
<u>Nr.</u>	<u>Beschreibung</u>	<u>Berater</u>	<u>Gruppe</u>	<u>rot</u>	<u>gelb</u>

1.	Das Gebäude zwischen den Türmen ist in drei Teile aufgeteilt		
2.	Rechts vom Tor ist auf jedem Stockwerk ein kleines Fenster		
3.	Der Mittelteil ist ein wenig höher als die beiden anderen Zwischenteile		
4.	Der Mittelteil hat vier Zinnen, wobei die ganz rechts Aussen am grössten ist		
5.	Die beiden Fenster im dritten Stock des rechten Zwischenteils haben Fensterläden		
6.	Vor dem grossen Tor hat es eine Zugbrücke		
7.	Die Zugbrücke wird mit zwei Seilen hochgezogen		
8.	Unter der Zugbrücke hat es einen Wassergraben		
9.	Die Fenster im Pferdestall haben nur auf der rechten Seite Fensterläden		
10.	Der Pferdestall hat ein Ziegeldach		
11.	Auf dem Dach des rechten Mittelteils hat es einen Kamin		
12.	Die Wand des Pferdestalles ist gemauert und nicht verputzt		
13.	Beim Fenster oben links im rechten Zwischenteil hängt eine Betdecke heraus		
14.	Auf dem Dach des rechten Turmes ist eine weisse Fahne		
15.	Auf dem Dach des linken Turmes ist eine Fahne mit einem Streifen im Wappen		
16.	Am Wäscheseil hängt eine Hose		
17.	Am Wäscheseil hängt ein Pullover		
18.	Die Mauer zwischen dem linken grossen Turm und dem kleinen Turm hat 5 Zinnen		
19.	Am Wäscheseil hängt ein Paar Socken		
20.	Am rechten Turm ist unten Efeu bis zum Balkon hinauf gewachsen		

Nr.	Berater
1.	Nimm di Bibel uus em Gschtell
2.	Es Buch mit viile Bücher in zwei Testament
3.	Wo Mensche Gott erlebed, suched, findet, danket
4.	Dick und voller Geschichte vom Afang bis ans End
5.	Mach si uf und verzell B-i-b-e-l
6.	Ich gib dir di Hände und lueg dir ins Gesicht
7.	Das wir so verschiedene sind das stört üs wüwrkli nöd
8.	Ich gib dir die Hände dann kann es jeder gseh
9.	Das du und ich und ich und du, üs immer vertraued
10.	Wir hebed uns die Händ und wend Brugge baue
11.	Vo Mensch zu Mensche hi
12.	Mit Liebi und mit Zuversicht
13.	So stark wird die Brugg denn si
14.	Wo zwei oder drei in meinem Namen zeme sind
15.	Gott baut es Huus wo lebt, mir selber sind sini Stei

Nr.	Berater
1.	Herr gib mir Mut zum Brückenbauen
2.	Gib mir Mut zum ersten Schritt
3.	Lass mich auf Deine Brücken vertrauen
4.	Wenn ich gehe ,geh du mit
5.	Irgendwo isch immer Morge
6.	Da und det hät öpper Sorge
7.	Und überall isch Gott
8.	Irgendwo isch Nacht
9.	Da und det het öpper fröhlich glacht
10.	Wo mit de Menschen Leben wett
11.	Irgendwo isch immer Winter
12.	Da und det het öpper Chummer
13.	Da und det gits Chrach und Striit
14.	Irgendwo isch immer Summer
15.	Überall isch Gott wo debi si wett

Nr.	Hirte
1.	Herr gib mir Mut zum Brücken bauen
2.	Gib mir Mut zum ersten Schritt
3.	Lass mich auf Deine Brücken vertrauen
4.	Wenn ich gehe ,geh Du mit
5.	Irgendwo isch immer Morge
6.	Da und det hät öpper Sorge
7.	Und überall isch Gott
8.	Irgendwo isch Nacht
9.	Da und det het öpper wird fröhlich glacht
10.	Wo mit de Mensche Leben wöt
11.	Irgendwo isch immer Winter
12.	Da und det hät öpper Chummer
13.	Da und det giits Chrach und Striit
14.	Irgendwo isch immer Summer
15.	Überall isch Gott wo debii sii wöt

1.	Mini Farb und dini
2.	Das git zäme zwee
3.	Wäreds drei ,vier, fuf, sechs, siebe
4.	Wo gern wettet zeme blibe.
5.	Meinsch nöd au, dass er keine wett
6.	Lach ab däm wo ne Brille hät
7.	S` hät mol eine en Buggel gha
8.	Hilf ihm doch, s'isch en alte Ma
9.	Schwytzerdütsch cha nöd jede
10.	Denk dra wenn de Francesco kennsch
11.	Rot isch s Hoor
12.	Lang chasch sii
13.	Lueg mol drunder, scho gsesch es
14.	Bunt ischs Chameleon
15.	Es hät kei Farb, isch en arme Sohn

Nr	Wächter
1.	Mini Farb und dini
2.	Das git zäme zwee
3.	Wärens drei ,vier,füf,sechs,sieben
4.	Wo gern wettet zäme bliibe.
5.	Meinsch nöd au, dass er keine wett
6.	Lach sab däm wo ne Brille hät
7.	S` hät mol eine en Buggel cha
8.	Hilf Ihm doch,isch en alter M
9.	Schwytzerdütsch cha nöd jede
10.	Denk dra wenn Francesco kensch
11.	Rot isch Haar
12.	Lang chasch sii
13.	Lueg mol drunteer, scho gsesch es ii
14.	Bunt ischs Chameleon
15.	Es hät kei Farb, isch en arme Sohn

Nr.	Wächter
1.	Nimm di Bibel uus em Gschtell
2.	Es Buch mit viile Büchern inzwei Testament
3.	Wo Mänschen Gott erlebed, suchet, findet, danket
4.	Dick und voller Geschichten vom Afang bis ans End
5.	Mach si uf und verzell B-i-b-e-l
6.	Ich gebe dir die Hände und schau dir ins Gesicht
7.	Das wir so verschieden sind das stört uns wirklich nicht
8.	Ich gebe dir die Hände dann kann es jeder sehen
9.	Das du und ich und ich und du uns stehts vertrauen
10.	Wir halten uns die Hände und wollen Brücken baun
11.	Vom Mench zum Menschen hin
12.	Mit Liebe und mit Zuversicht
13.	So stark wird diese Brücke sein
14.	Wo zwei oder drei in meinem Namen beisammen sind
15.	Gott baut ein Haus das lebt , wir selbst sinddie Steine

Scrabble

Material:

Grossen Papierbogen (2 Flipchart -Blätter zusammenkleben)
dicke Filzstifte
pro Gruppe ein Briefumschlag
Gruppenblatt, siehe Vorlage
Briefumschlag mit Buchstaben für die Postenleiter
viele Buchstaben, siehe Vorlage zum Kopieren und ausschneiden
Material für die Posten um Buchstaben zu verdienen

Spielzeit: 1 – 2 Stunden, eignet sich für einen Regentag

Gruppe Name _____		Punkte
Wort 1	_____	_____
Wort 2	_____	_____
Wort 3	_____	_____
Wort 4	_____	_____
Wort 5	_____	_____
Wort 6	_____	_____
Wort 7	_____	_____
Wort 8	_____	_____
Wort 9	_____	_____
Wort 10	_____	_____
Total Punkte		_____
Rang		_____

A ₁	B ₃	C ₄	D ₁	E ₁	F ₄	G ₂	H ₂	I ₁
J ₂	K ₄	L ₂	M ₃	N ₁	O ₂	P ₄	Q ₁₀	R ₁
S ₁	T ₁	U ₁	V ₆	W ₃	X ₈	Y ₁₀	Z ₃	Joker

Spielverlauf

Die gesuchten Wörter sollen zum Thema passen, also im weitesten Sinn etwas mit Mut zu tun haben. Die Spielleiter bestimmen, ob ein Wort angenommen wird oder nicht. Man könnte es noch etwas erweitern: Alle sinnvollen Wörter (ausser Namen) sind erlaubt, aber jene, die mit dem Thema zu tun haben, zählen doppelt.

2 Spielleiter schreiben am grossen Papierbogen die Wörter auf. Dort ist senkrecht ein langes Wort aufgeschrieben, z.B. Muttheateraufführungskleider, Mutlosigkeitsoptionskomitee. Die Wörter der Gruppen werden an diesem Wort angesetzt. Event. können die Wörter für jede Gruppe mit einer separaten Farbe eingetragen werden.

Ein Leiter versteckt laufend Buchstaben. Er holt sie bei den Spielleitern ab. Mehrere Leiter besetzen Posten, bei denen die Kinder Buchstaben verdienen können, wie bei einem Postenlauf:

- Jedes Kind in der Gruppe bekommt 10 Joghurtbecher. Damit werden Türme gebaut.
- In einer Reihe von Joghurtbechern ist ein Buchstabe versteckt.
- Die Kinder halten sich an den Händen und springen so eine bestimmte Strecke.
- In der Küche werden Rüebl geschält.
- Tannzapfen, Holz sammeln für das Feuer.
- Steinmännchen bauen.
- WC - Rollen bemalen für die Dekoration

Die Kinder werden in altersdurchmischte Gruppen von 4 – 6 Kindern eingeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Briefumschlag. Darin versorgen sie die gesammelten Buchstaben. Die Gruppenmitglieder müssen immer beisammen bleiben. Darauf sollte man gut achten. Sonst gibt es Abzug.

Buchstaben sind im Haus versteckt oder sie müssen sie verdienen an den Posten. Wenn sie ein Wort zusammengesetzt haben, melden sie sich bei den Spielleitern. Dort geben sie die Buchstaben ab. Das Wort wird auf dem grossen Papierbogen eingetragen. Sie schreiben das Wort auch auf dem Laufblatt und die Punkte werden zusammengezählt. Gewonnen hat die Gruppe, welche am meisten Punkte erreicht hat.

Nr.	Beamter
1.	Nimm di Bibel uus em Gschtell
2.	Es Buch mit viile Büchern inzwei Testament
3.	Wo Mänschen Gott erlebed, suchet, findet, danket
4.	Dick und voller Geschichten vom Afang bis ans End
5.	Mach si uf und verzell B-i-b-e-l
6.	Ich gebe dir die Hände und schau dir ins Gesicht
7.	Das wir so verschieden sind das stört uns wirklich nicht
8.	Ich gebe dir die Hände dann kann es jeder sehen
9.	Das du und ich und ich und du uns stehts vertrauen
10.	Wir halten uns die Hände und wollen Brücken baun
11.	Vom Mench zum Menschen hin
12.	Mit Liebe und mit Zuversicht
13.	So stark wird diese Brücke sein
14.	Wo zwei oder drei in meinem Namen beisammen sind
15.	Gott baut ein Haus das lebt , wir selbst sinddie Steine

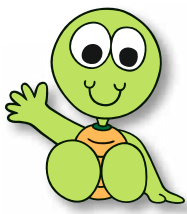
Nr.	Beamter
1.	Herr gib mir mut zum Brückenbauen
2.	Gib mir Mut zum ersten Schritt
3.	Lass mich auf deine Brücken vertrauen
4.	Wenn ich gehe ,geh du mit mir
5.	Ihrgendwo isch immer Morgen
6.	Da und det hät öpper Sorgen
7.	Und überall isch Gott
8.	Ihrgendwo isch Nacht
9.	Da und det hät öpper wird fröhlich gelacht
10.	Wo mit de Menschen Leben Wüüt
11.	Ihrgendwo isch immer Winter
12.	Da und det hät öpper Chummer
13.	Da und det hät giits Chrach und Striit
14.	Ihrgendwo isch immer Sommer
15.	Überall isch Gott wo do bii sii wüüt

Knappenausbildung und Ritterschlag

Bezeichnung	Beschreibung	Punkte	Material
Einführung	Alle Kämpfer versammeln sich und singen die Lagerhymne. Dann werden die Spiele bekannt gegeben als Kriegertraining und Wettbewerb,		
Blindschlag	Eie Kämpfer dreschen blind während ca. 1min. kräftig auf einen aufgehängten Sack, der an einem Baum hängt.	1Punkt pro Treffer, 10 P kaputter Sack	3.4 stabile Säcke 3-4 Seile 3-4Augenbinden
Zielübung I	Tannzapfen werden auf Büchsen geworfen.	1P pro Büchse 10 P wenn alle getroffen	30 Büchsen Tannzapfen
Zielübung II	Mit einem Pfeil und Bogen, oder nur mit Pfeilen wird auf eine Zielscheibe gezielt.	1 P Treffer 5 P für Mitte	Pfeil und Bogen Zielscheibe
Transport I	Während 2 Min. müssen 3 Träger einen vierten zum Ziel tragen, wo dieser mit dem Schwert gegen ein Ziel schlägt. Alle rennen wieder zurück.	1 P pro Transport	4 Hüte im Ziel
Transport II	Alle Waffen müssen von A nach B transportiert werden, aber jeder darf nur ein Stück in der Hand halten, zeit 1min 30s. Bedingung: Alle Gruppen haben gleich viele Waffen.	1 P pro transportierte Waffe	alle Waffen
Kampftechnik	Ein Hauptmann wirft Tannzapfen auf den Krieger. Dieser muss die Tannzapfen abwehren oder schlagen. Minuspunkte gibt es, wenn der Körper getroffen wird.	1P blocken 2P Trefferschlag 1 minus P Körpertreffer	Tannzapfen, oder weiche Bälle, Waffen

Fallübung	Übung für Zwischendrin: Die Kämpfer üben das gekonnte Fallen und Abrollen auf dem Boden, nach vorne, nach hinten, seitwärts.		
Schwingen	Aus jeder Gruppe tritt jeder gegen einen Gleichstarken einer anderen Gruppe an. Verloren hat, wer mit dem grössten teil der Rückenfläche am Boden liegt.	2 P Gewinn	4 Schwingerhosen 2 Kampfplätze
Ritterschlag Auswertung der Spiele	Alle Kämpfer werden von den Leitern in den Ritterstatus erhoben. Zeremonie: Schwertschlag auf linke und rechte Schulter und Treueschwur: Auf den Hauptmann und auf Gott Übergabe Abzeichen (Kleber als Markenzeichen) Evt. Backenstreich als Bekräftigung des Schwurs Gewinnergruppe erhält eine Ehreenauszeichnung Rittergetränk		Waffen Abzeichen Ehreenauszeichnung Getränk
Männer- Frauen	2 Gruppen: Kleine bis 5. KL., Grosse: Zettel zum Thema Typische männlich – typisch weiblich werden ausgefüllt und diskutiert (Was ich vom anderen Geschlecht schon immer wissen wollte.)		
Frauensuche	Die Jungs erhalten eine Schatzkarte, auf der das Plünderungsgebiet eingezeichnet ist. Die Mädchen/Frauen werden aus dem Haus entführt zum Ort des Schatzes. Dort haben die Mädchen		

	das Dessert (Schatz) versteckt. Achtung Spielregeln: Die Mädchen dürfen nicht hart angepackt werden.		
Desserthatz	Das Dessert ist auf versch. Personen verteilt. Wer etwas möchte muss diesen erwischen.		
Auswertung	Mädchen/Frauen teilen ihre Erfahrungen und Erkenntnisse den Knaben/Männern mit und umgekehrt. Zu jeder 4erGruppe werden 4 Mädchen zugeteilt und ein Leiter/in.		



Das Kiki-Heft (Kinder und Kirche) erscheint 8-mal im Jahr und bietet Ethik für Kinder – mit spannenden Geschichten, Spielen, Rätseln und vielem mehr. Es richtet sich an Kinder von 6 bis 9 Jahren, wird aber auch von älteren gerne in die Hand genommen.

Das Kiki-Heft regt die Kinder an, selbst aktiv zu werden und nicht nur zu konsumieren. Deshalb gibt es in jedem Heft auch Bastel-, Rezept- und Mitmach-Ideen.

Bestellen Sie das Heft beim KiK-Verband (Chileweg 1, 8415 Berg am Irchel, Tel. 052 318 18 32, oder direkt über www.kik-verband.ch/kiki) zu Fr. 25.– pro Jahr (ab 10 Ex. nur Fr. 14.–). Wir schicken gerne Probeexemplare!



Kiki 5/13: Fremd? anders?

«Hast du dich auch schon fremd und anders gefühlt wie die Orange auf dem Titelbild?» In dieser Ausgabe des Kiki möchten wir darauf eingehen, dass man sich auch ohne andere Hautfarbe fremd fühlen kann, zum Beispiel an einem Ort, wo man niemanden kennt. Dann tut es gut, wenn man herzlich willkommen geheissen wird!

Der Sommer und die Ferienzeit passen sehr gut zum Thema. Viele Familien reisen in ein anderes Land oder in eine andere Ecke der Schweiz. Und auch wenn man sich da im ersten Moment vielleicht fremd fühlt, ist es immer spannend,

Neues kennenzulernen. (Und anschliessend ist es schön, wieder nach Hause zu kommen!)

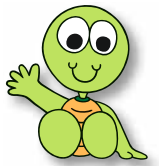
Die biblische Geschichte erzählt diesmal von Daniel, der sich als Gefangener am Hof des Königs Nebukadnezar behaupten musste. Wie fremd muss er sich in Babylon gefühlt haben!

Das Kiki kann den Kindern gut als Bhaltis mitgegeben werden. Und es eignet sich für den Religionsunterricht, die Sonntagschule, für Kindertreffs und Plauschnachmittage. Auf der nächsten Seite finden Sie einige Ideen dazu.

Die Israeliten müssen sich aufstellen. Aufmerksam schaut Aschpenas jedem in die Augen und stellt viele Fragen. Am Schluss hat er zehn gesunde, kräftige Burschen ausgewählt. Auch Daniel und seine Freunde gehören dazu.

«Ihr kommt mit mir!», befiehlt Aschpenas. «Drei Jahre lang werdet ihr im Palast alles lernen, was nötig ist, damit der König euch brauchen kann.»





Das Kiki im Einsatz

... mit einem Gruppenspiel

Um eine neue Gruppe zusammenzuschweissen oder ein Lager mit einer peppigen Aktion zu starten, eignen sich Spiele ohne Verlierer. Eine grosse und übersichtliche Sammlung finden Sie z. B. unter www.spielefuerviele.de.

... mit einem Gespräch (1)

«Hast du dich auch schon gefühlt wie die Orange mitten in all den Zitronen? Anders als alle anderen? Irgendwie fehl am Platz?»

- Wer musste auch schon – wie Livia in unserer Geschichte – mitten im Schuljahr die «Neue» in einer Klasse sein? Wie fühlt man sich da?
- Wer kennt jemanden, der nicht «dazugehört»? Wie fühlt er (oder sie) sich wohl?
- Wie kann man jemandem helfen, sich weniger fremd zu fühlen?

... mit einem Gespräch (2)

Die Schweiz ist auch ein Ferienland! Wer kennt einen besonderen Ort? Wo fährt ihr gerne hin? Was finden Feriengäste aus dem Ausland in der Schweiz wohl am Spannendsten?

... mit Kartoffelstempel-Bildern

Die Bilder zur biblischen Geschichte sind diesmal mit der Kartoffelstempel-Technik entstanden (siehe Beispiel auf Seite 48). Solche Bilder können die Kinder auch sehr gut selbst herstellen. Als Sujets eignen sich vor allem Muster mit Formen, die sich oft wiederholen, zum Beispiel ein

Wald voller Bäume, ein Meer voller Fische oder ein Sternenhimmel. (Kleinere Kinder benötigen beim Zuschneiden der Formen unbedingt Hilfe!)

Interessant ist diese Technik vor allem auch, weil es sich lohnt, gegenseitig Stempel zu tauschen! Wer nicht nur auf seinen Stempeln «hockt», sondern freizügig ausleiht und im Gegenzug ausgeliehen bekommt, kann mit weniger Aufwand das interessantere Bild stempeln. Vielleicht sind die Kinder sogar so offen, ihre Stempel zur freien Verfügung in die Mitte zu legen?

Eventuell ergibt sich aus dieser sozialen Kompetenz – mit der sich erfahrungsgemäss viele Kinder schwertun! – auch eine spannende Diskussion. Denn das Tauschprinzip ist nicht nur bei Kartoffelstempeln ein Gewinn, sondern auch bei Spielsachen, Büchern, Filmen und vielem mehr, z. B. bei einer Essens-Teilete!

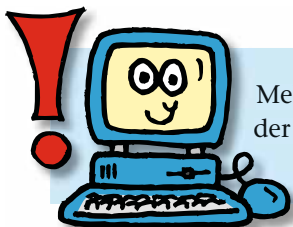
... mit einer Bastelarbeit

Anhand unserer Bastelidee (im Kiki auf Seite 8) kann sich jedes Kind einen ganz persönlichen Bilderrahmen für sein Foto gestalten. Hängen Sie die Bilder im Kirchgemeindehaus oder in der Kirche gut sichtbar auf und zeigen Sie damit, wie wichtig Kinder in jeder Kirchgemeinde sind!

... mit einem Puzzle-Wettrennen

Zu den sechs Bildern von «fremden Tieren» können Sie unter www.kiki.ch/downloads/0513 Puzzles herunterladen. Damit lassen sich spannende Wettrennen veranstalten.

Falls die Kinder unterschiedlich schnell sind, können Sie den Schwierigkeitsgrad gut anpassen. Ältere Kinder müssen dann z. B. zwei Puzzles in derselben Zeit schaffen, oder die Teile werden gemischt (bzw. richtig gedreht hingelegt).



Mehr mit Kiki: Spiele, Rätsel, Witze, Mitmach-Abenteuer, ein Meinungs-Forum, der Kiki-Chat und, und, und! Das gibt es im Internet unter www.kiki.ch – alles gewaltfrei, werbefrei und garantiert kindertauglich!