

Impuls für Jungschar-Kids (von Claudia Brenner)

Immer wieder hören wir von schlimmen Erdbeben oder Überschwemmungen. Es hat immer schlimme Spuren von Verwüstungen gegeben, ganze Häuser sind einfach nur weggerissen worden oder fielen wir ein Kartenhaus ein. Ganz besonders schlimm trifft es die armen Leute, die sich keine stabilen Häuser leisten können.

Jesus nimmt das Bild vom Hausbau als Beispiel, dass man im Leben ein gutes und festes Fundament braucht. Im Lukasevangelium (Kapitel 6) lesen wir: *Wisst ihr, mit wem ich einen Menschen vergleiche, der meine Worte hört und danach handelt?*

Er ist wie ein Mann, der sich ein Haus bauen wollte. Zuerst hob er eine Baugrube aus, dann baute er die Fundamente seines Hauses auf festen, felsigen Grund. Als ein Unwetter kam und die Fluten gegen das Haus brandeten, konnte es keinen Schaden anrichten, denn das Haus war auf sicherem Grund gebaut.

Wer sich meine Worte allerdings nur anhört und nicht danach lebt, der ist wie einer, der beim Bauen auf das Fundament verzichtet und sein Haus auf weichen Boden baut. Bei einem Unwetter unterspülen die Fluten sein Haus, und es stürzt ein. Übrig bleibt nur ein Trümmerhaufen.



Bild: organizeddoodles.blogspot.co.nz

Jesus nimmt das Bild vom Hausbau, um etwas Wichtiges für unser Leben zu zeigen. Wer Jesu Worte hört und danach handelt, der hat sein Leben auf festen Grund gebaut. Den wird nichts umhauen können. Sein Lebenshaus steht fest. Wenn dann Stürme des Leben kommen, z.B. eine verpatzte Prüfung, eine zerbrochene Freundschaft, Krach mit den Eltern, usw. dann rüttelt das zwar ganz gewaltig an unserem Leben, aber es wirft uns nicht um.

Wer sich Jesu Worte allerdings nur anhört und nicht danach lebt, der hat keinen festen Halt im Leben. Bei ernsthaften Schwierigkeiten fällt alles in sich zusammen.

Zu einem festen Fundament gehört:

- Auf Jesu Worte hören und versuchen es umzusetzen
- In der Bibel lesen und darüber nachdenken
- Zur Jungschar, Kinderkirche ... gehen, um von Gott zu hören
- Mit dem himmlischen Vater reden, also beten

Wie steht es mir dir?! Hat dein Leben ein festes Fundament?

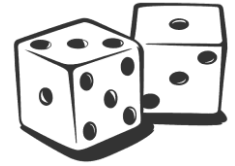
Wichtig: Höre auf Jesu Worte und lebe danach! Das macht dein Leben stabil!

Claudia

Würfelspiele von Claudia (teilweise aus dem Jungscharleiter 2-2014)

Die üble Drei (Ein Würfel)

Jeder würfelt der Reihe nach mit einem Würfel, so oft er will. Alle Augen werden zusammengezählt. Wird jedoch eine Drei geworfen, verfallen alle Punkte und der Würfel muss weitergegeben werden. Hört ein Kind auf, bevor es eine Drei würfelt, werden seine bis dahin gesammelten Augen als Punkte notiert. Es gewinnt, wer als Erster eine vereinbarte Punktzahl erreicht hat.



Die einundzwanzigste Eins (Ein Würfel)

Es wird reihum gewürfelt. Die Einser werden gezählt. Wer die einundzwanzigste Eins würfelt, hat gewonnen.

Dreimal – Viermal (Ein Würfel)

Jeder würfelt mindestens dreimal, höchstens viermal. Ziel des Spiels ist, zwölf Würfelpunkte zu erreichen. Wer über zwölf liegt, scheidet aus. Wer vorher aufhört, darf es in der nächsten Runde noch einmal versuchen! Sieger ist, wer überhaupt oder am häufigsten die Zwölf genau erreicht.

Hausnummer (Ein Würfel)

Drei Runden werden gespielt. Jeder würfelt einmal und legt dann fest, an welcher Stelle (Einer, Zehner, Hunderter) die gewürfelte Zahl steht. In der nächsten Runde hat man natürlich nur noch zwei, in der dritten Runde nur noch eine Stelle frei. Gewonnen hat, wer die niedrigste oder höchste Hausnummer gewürfelt hat (je nach vorheriger Absprache).

Der Wächter bläst vom Turm (Drei Würfel, Würfelbecher)

Wer an der Reihe ist, gibt zwei Würfel in den Würfelbecher, schüttelt und stellt den Würfelbecher mit dem Becherboden nach oben auf den Tisch, die beiden Würfel liegen unsichtbar unter dem Becher. Auf den Becherboden legt der Spielende den dritten Würfel, sagt den Satz „Der Wächter bläst vom Turm“ und bläst dann den dritten Würfel vom Becher herunter. Wer es nicht schafft, den Würfel mit einem Atemzug vom Becher zu blasen, bekommt keine Punkte. Wenn der Würfel gut platziert ist (am Rand ...), ist es natürlich einfacher. Das ist erlaubt! Den Spielenden zum Lachen zu bringen, ist aber genauso erlaubt! Wer es schafft, den Würfel herunter zu blasen, bekommt folgende Punktzahl: die Zahlen der Würfel unter dem Becher werden zusammengezählt und mit der Augenzahl des herunter geblasenen Würfels multipliziert. Die Zahlen werden notiert. Wer nach einer festgelegten Rundenzahl am meisten Punkte hat, gewinnt.



Start frei

Jeder Spieler wählt sich eine Automarke, die auf einer Liste eingetragen wird. Danach müssen folgende Aufgaben erfüllt werden (Zahlen würfeln):

1 = Auto// 2 = Führerschein// 3 = Zündschloss// 4 = Benzin// 5 = Starterlaubnis// 6 = Startschuss

Es wird reihum gewürfelt. Die bereits gewürfelten Zahlen werden in die Liste eingetragen. Hat ein Teilnehmer alle 6 Nummern gewürfelt, startet er zum eigentlichen Rennen, nämlich möglichst schnell 100 Punkte zu würfeln.

Autorennen

Name	1 Auto	2 Führerschein	3 Zündschloss	4 Benzin	5 Starterlaubnis Rennen	6 Startschuss
xy						
xy						

Mäxle (Zwei Würfel, Würfelbecher, Bierdeckel)

Bei diesem Spiel geht es um Taktik und glaubhaftes Bluffen. Wer an der Reihe ist, würfelt mit zwei Würfeln im Becher, die Öffnung wird mit dem Bierdeckel zugehalten. Dann wird der Bierdeckel nach unten gedreht und nur der Spielende, der an der Reihe ist, schaut das Ergebnis an. Dabei ist die höhere Zahl immer der Zehner, die kleinere Zahl ergibt den Einer der zweistelligen Ergebniszahl. Wer also 3 und 1 würfelt, hat „31“ erwürfelt, wer 2 und 5 würfelt, die „52“. Einzige Ausnahme: 1 und 2 sind nicht „21“, sondern „Mäxle“ und das höchste Ergebnis, das erzielt werden kann. Wer zwei gleiche Zahlen würfelt, hat einen Pasch (1-er Pasch bis 6-er Pasch). Diese sind in der Wertigkeit zwischen den zweistelligen Zahlen und Mäxle. Wer also ein Ergebnis gewürfelt hat, deckt die Würfel wieder zu, gibt den Becher weiter und nennt das Ergebnis. Der nächste Spielende MUSS ein höheres Ergebnis würfeln als der Spielende vor ihm. Entweder schafft er es tatsächlich und kann dann sein wirkliches höheres Ergebnis nennen. Oder er würfelt eine kleinere Zahl, muss dann flunkern und ein falsches höheres Ergebnis nennen. Natürlich wird es immer schwieriger, ein höheres Ergebnis zu erwürfeln und die Wahrscheinlichkeit, dass jemand flunkert, nimmt zu. Deshalb: bekommt ein Spieler den Becher von seinem Vorgänger gereicht, kann er entweder das Ergebnis glauben und weiterwürfeln. Dann muss er ein höheres Ergebnis nennen. Glaubt er seinem Vorgänger nicht, deckt er die Würfel auf. Stimmt das Ergebnis mit dem Genannten überein, bekommt der einen Punkt, der aufgedeckt hat. Ist das Ergebnis falsch, bekommt der einen Punkt, der geflunkert hat. Wenn jemand ein „Mäxle“ weitergibt, hat der nächste nur die Chance, durch ein weiteres „Mäxle“ das Ergebnis zu „erhöhen“. Ansonsten sollte er gleich aufdecken ... Die nächste Runde beginnt, wer einen Punkt erzielt hat.

