

NOTFALLSITUATIONEN IN DER JUNGSCHE



SITUATION: Zu wenige Kinder!

Ihr habe heute ein Programm für etwa sechzehn Kinder organisiert. Doch als ihr anfangen wollt stellt ihr fest, dass nur vier gekommen sind.



LÖSUNGSVORSCHLÄGE

Schnitzeljagd: Ein Mitarbeiter macht sich mit Kreide, Wollfäden oder anderem Material auf den Weg und legt eine Spur durch den Ort. Die anderen Mitarbeiter folgen mit den Kindern, nachdem sie ihm etwas Vorsprung gegeben haben. Das Ziel sollte ein besonderer Ort sein, an dem dann zum Beispiel die Andacht gehalten/eine Geschichte erzählt wird.

Brückenbau: Materialien, die ihr im Gemeindehaus/draußen in der Natur findet, müssen verwendet werden, um eine Brücke, einen Turm o.ä. zu bauen. Keins der Materialien darf allein mehr als ein Drittel der Brücke ausmachen. Das kann eine Gruppen- oder Wettkampfaufgabe sein. Am Ende wird eine Schüssel mit Wasser oben drauf gestellt, um zu kontrollieren, wie stabil die Brücke ist.



SITUATION: Kein Schlüssel!

Derjenige, der den Schlüssel zum Gemeindehaus hat, kann heute nicht kommen und ihr steht vor verschlossener Türe. Leider ist auch euer ganzes Material im Jungscharraum.



LÖSUNGSVORSCHLÄGE

Pyramidenfangen: Aus drei Stöcken wird eine Pyramide aufgestellt und es werden je nach Gruppengröße ein-vier Fänger ausgewählt, die auf 20 zählen. Der Rest versteckt sich. Sind die Fänger fertig mit zählen suchen sie die anderen und schlagen diese ab. Wer abgeschlagen ist, setzt sich in der Nähe der Pyramide hin. Wenn es von denen, die noch frei sind, jemand schafft, die Pyramide umzuwerfen, sind alle, die bis dahin gefangen wurden frei und die Fänger dürfen erst wieder fangen, wenn die Pyramide wieder steht.

15er-Fangen: Der Fänger schließt die Augen und zählt rückwärts von 15. Die anderen verstecken sich. Wenn der Fänger fertig ist mit Zählen, darf er sich höchstens drei Schritte bewegen und muss so versuchen zu sehen, wo sich die anderen verstecken. Sobald er niemanden mehr findet, ist die Runde zu Ende. Derjenige, den er als erstes gefangen hat, wird nun der Fänger, muss aber nur von 14 rückwärts zählen. So geht es weiter, bis irgendwann keine Zeit mehr ist, sich zu verstecken.



SITUATION: Alleine!

Es ist kurz vor Jungscharbeginn und du bekommst einen Anruf von deinem Mitarbeiter, dass er den Bus verpasst hat und nicht weiß, wann er da sein kann.



LÖSUNGSVORSCHLÄGE

Keine Panik! Ernenne ein Kind zum „Mitarbeiter auf Zeit“, das dir in dieser Stunde zur Hand gehen kann. In der Regel machen die Kinder das gerne und gewissenhaft und freuen sich, wenn man ihnen Verantwortung überträgt. Falls du keine Geschichte vorbereitet hast, such dir spontan eine Geschichte aus der Bibel aus (am besten aus dem Neuen Testament) und lass die Kinder sie erst gemeinsam lesen und dann nachspielen.



SITUATION: Aufgedreht!

Eigentlich habt ihr ein richtig cooles Programm vorbereitet, aber eure Jungscharler toben wie die Wilden, sodass ihr es nicht durchführen könnt.



LÖSUNGSVORSCHLÄGE

Spielt erst mal ein Bewegungsspiel, bei dem sich die Kinder austoben können. Alle Fangspiele eignen sich hier, oder das Super-Mario-Spiel, bei dem ein Mitarbeiter Moves aus Super-Mario-Spielen vormacht und die Kinder mitmachen müssen (z.B. gehen, rennen, hüpfen, ducken, kriechen, etc.). Eine Spielalternative wäre auch „Menschliches Basketball“: Es werden zwei Mannschaften gebildet. Aus jeder Mannschaft bilden drei Spieler einen Korb, indem sie sich an den Schultern festhalten. Dann wird versucht, den Ball in das gegnerische Tor zu bringen, allerdings darf das „Tor“ auch weglaufen.



SITUATION: Fehlende Disziplin!

Bei euch geht es drunter und drüber und die Kinder hören einfach nicht auf euch, wenn ihr etwas sagt.



LÖSUNGSVORSCHLÄGE

Legt gemeinsam mit den Kindern Regeln fest. Achtet dabei darauf, dass es nicht viel mehr als fünf sind und formuliert sie am besten positive (Nicht: „Wie ärgern einander nicht“, sondern „Wir gehen höflich miteinander um“). Legt auch bereits Konsequenzen fest, sollten die Regeln nicht eingehalten werden, z.B. darf bei einem Spiel nicht mitgespielt werden. Lasst die Jungscharler am Ende die Regeln unterschreiben oder ihren Fingerabdruck darauf geben und hängt sie auf einem Plakat gut sichtbar in eurem Raum auf. Eine gute Möglichkeit sind auch rote und gelbe Karten: Bastelt euch eine rote und eine gelbe einlamierte Karte. Mit wasserlöslichem Folienstift könnt ihr darauf Namen eintragen. Gelb heißt Verwarnung, bei Rot gibt es Konsequenzen (die am besten vorher festgelegt wurden).

Tipp: Wenn ihr kein Laminiergerät habt, beklebt die Karten einfach mit Klebeband.