

## **Was ist ein „Senfkornangebot“?**

Landesjugendpastor Lennart Meißner

Senfkornangebote sind komplett ausgearbeitete kleine Projekte für kirchliche Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, die vor Ort mit wenig Aufwand, Zeit, Mitarbeitenden und Material umgesetzt werden können, sowohl in Schul- als auch in Ferienzeiten.

Senfkornangebote sollen vor allem Kirchengemeinden, die wenig Angebote für Kinder und Jugendliche und wenige Mitarbeitende haben, ermöglichen kleine Aktionen für Kinder und Jugendliche bei sich vor Ort anzubieten. Sie können natürlich auch als Ergänzung einer schon bestehenden Angebotspalette für Kindern und Jugendliche in der Kirchengemeinde verwendet werden.

Senfkornangebote sind außerdem dazu geeignet Jugendlichen die Möglichkeit zu geben sich für andere zu engagieren indem sie sich als Mitarbeitende bei den Aktionen einbringen können, auch Jugendlichen die noch jünger sind (ab 14 Jahren) oder bisher wenig oder keine Erfahrung mit ehrenamtlichem Engagement haben. So sollen junge Ehrenamtliche gezielt gefördert werden.

Das ausgearbeitete Material umfasst einen Gesamtfahrplan zur Vorbereitung des jeweiligen Projektes und ergänzende Materialien wie z.B. Infobriefe, damit das Projekt so einfach und unkompliziert wie möglich durchgeführt werden kann.

Senfkornangebote sind also mehr als nur „best practice“-Beispiele.

Das Landesjugendpfarramt hat zwei Senfkornangebote erarbeitet die ab Frühjahr 2019 auf der Homepage des Landesjugendpfarramtes zur Verfügung gestellt werden. Weitere Angebote sollen folgen.

## Projekt „Biblischer Abenteuertag I“

Der „Biblischer Abenteuertag“ ist ein kleines Projekt (1 Nachmittag), bei dem Kinder ein Abenteuer erleben das auf einer biblischen Geschichte basiert.

Der Abenteuertag kann als „Einzelprojekt“ an einem Nachmittag in der Schul- oder Ferienzeit stattfinden, er kann aber auch als Programm für eine Jungschar, eine Kindergruppe, bei den „Konfikids“, auf einer Freizeit oder im Rahmen von Projekttagen in der Schule verwendet werden (*wurde alles schon erfolgreich durchgeführt*).

Die Zielgruppe der Teilnehmenden sind Kinder im Grundschulalter bis (maximal) Klasse 6. Jugendliche (auch jüngere Jugendliche wie z.B. Konfirmanden) können als Teamer niederschwellig und unproblematisch einbezogen werden und so Erfahrungen als Mitarbeitende sammeln.

### **Kurz und knapp zusammengefasst:**

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Was?</b>                      | Kindern erleben mit dem Entdecker Howard Carter ein Abenteuer, das auf einer biblischen Geschichte basiert   |
| <b>Für wen?</b>                  | Teilnehmende: Kinder 7 – 12 Jahre; Teamer Jugendliche ab 14 Jahre; aus dem eigenen Ort, evtl. auch aus Nachbarorten                                |
| <b>Wann?</b>                     | an 1 Nachmittag in der Schulzeit oder in der Ferienzeit (kann auch als „Ferienspaß“-Aktion angeboten werden); Dauer ca. 2 ½ - 3 Stunden (flexibel) |
| <b>Wo?</b>                       | Beginn im Gemeindehaus, dann im Wald, Abschluss wieder vor dem Gemeindehaus  |
| <b>Anzahl der Teilnehmenden?</b> | sehr flexibel (funktioniert mit sehr kleinen und mit großen Gruppen)   |
| <b>Kosten?</b>                   | keine (weder für Veranstalter noch für Teilnehmende)   |

Bei Rückfragen gerne an Landesjugendpastor Lennart Meißner wenden:

Tel.: 0571 / 39860590

[l.meissner@lksl.de](mailto:l.meissner@lksl.de)

## Biblischer Abenteuertag I: „Das Schwert der Philister“

### Vorbereitung

#### 1.) zuerst grundsätzlich klären

- mit Verantwortlichen in der eigenen Kirchengemeinde darüber sprechen das Projekt durchzuführen und ihre Zustimmung einholen
- mindestens eine verantwortliche Person bestimmen (der Aufwand in Vorbereitung und Durchführung ist vergleichsweise gering)

#### 2.) Teamer suchen

- *benötigt werden (zusätzlich zur verantwortlichen Person) mindestens 3 Teamer*
- Jugendliche (auch Konfirmanden oder ältere Schülerinnen und Schüler) ansprechen ob sie sich vorstellen können als Teamer mitzuarbeiten; ihnen das Projekt vorstellen und eine Kontaktmöglichkeit (z.B. Mailadresse) geben lassen

**Aufgabe der Teamer:** *die Teamer führen mit der verantwortlichen Person zusammen das Projekt durch. 1 Teamer begleitet mit der verantwortlichen Person die Gruppe (Aufsicht und Anleitung), die beiden anderen Teamer übernehmen Rollen von Personen die im Abenteuer auftauchen (Karlchen, das Gespenst, und der Dunkle Lord). Weitere Teamer könnten unproblematisch einbezogen werden (mehr Begleitpersonen für die Gruppe, mehr Gespenster, Begleiter für den Dunklen Lord). Einer der Teamer oder die verantwortliche Person erzählen zu Beginn eine biblische Geschichte, die Geschichte von „David und Goliath“.*

### 3.) Praktische Vorbereitung

- Räumlichkeiten klären: benötigt wird ein Raum im Gemeindehaus der alle Teilnehmenden fasst (zu Beginn des Programms für ca. 20 Minuten), außerdem ein Waldgelände zum Spielen (evtl. klären ob dort im Wald gespielt werden darf).

Falls das Gemeindehaus zu weit vom Wald entfernt ist kann das Programm auch an einem ausgemachten Treffpunkt im Wald beginnen und vollständig im Wald stattfinden.

- Weg vom Gemeindehaus zum Waldgelände gut kennen, auch Stellen an denen Straßen sicher überquert werden können; Spielgelände im Wald festlegen, auch „Marken“ (z.B. Wege und auffällige Bäume) wo das Gelände endet; einen Platz suchen wo aus Altholz ein Lager gebaut werden kann; in unmittelbarer Nähe dazu einen Weg suchen den der Dunkle Lord zu einem festgelegten Zeitpunkt im Spiel entlang kommt (s.d.)
- klären wer die biblische Geschichte erzählt; das Erzählen der Geschichte sorgfältig vorbereiten
- überlegen: was passiert bei sehr schlechtem Wetter? Absage? Alternativprogramm im Gemeindehaus?
- Material besorgen:
  - Verkleidung für den Abenteurer Howard Carter
  - Verkleidung für Karlchen, das Gespenst (Bettlaken, evtl. Haube oder Maske)
  - Verkleidung für den „Dunklen Lord“ (dunkle Kleidung oder Kostüm, evtl. Haube oder Maske, *bei jüngeren Kindern nicht zu gruselig*)
  - evtl. Tragetaschen für Verkleidungen
  - ausgedruckter Erpresserbrief mit eingetragener Handynummer (siehe „Senfkorn Abenteuertag Material“)

- normale Steine (in den Wald mitnehmen oder dort suchen)
- gelbe Wasserfarben, Wasser, Becher, Pinsel
- Tragekisten für die Materialien
- Schwert (Plastik, Holz, Metall...)
- Trillerpfeife
- etwas Trinkwasser und Becher (die Kinder sollen möglichst ein eigenes Getränk mitbringen)
- kleine Süßigkeiten für alle
- Toilettenpapier
- Taschentücher
- Mülltüten
- 1. Hilfe Kasten
- Auto, das vor dem Gemeindehaus parkt (oder Alternative, s.d.)
- jeder Mitarbeitende sollte ein Handy haben, auf jeden Fall die verantwortliche Person und der Darsteller des Dunklen Lords
- evtl. Kinderbibel mit der Geschichte von David und Goliath

#### **4.) das Projekt bekannt machen und einladen**

##### ***a.) wenn es als „Einzelprojekt“ in der Kirchengemeinde durchgeführt wird:***

- in der eigenen Kirchengemeinde einladen: in geeigneten Gruppen und Kreisen persönlich und mit einem Einladungsbrief (siehe Dokument „Senfkorn Abenteuertag Material“), am Besten verkleidet als Entdecker Howard Carter; im Gemeindebrief auf den Abenteuertag hinweisen
- wenn möglich in der örtlichen Schule einladen, am Besten kurz persönlich in den Klassen mit Einladungsbrief und verkleidet als Entdecker Howard Carte (siehe Dokument „Senfkorn Abenteuertag Material“)

- in der Kommune einladen, z.B. über das örtliche Amtsblatt (Text siehe Dokument „Senfkorn Abenteuertag Material“)
- *in den Sommerferien*: gibt es ein örtliches oder regionales „Ferienspaß“-Programm (oder vergleichbares) bei dem das Projekt angemeldet und über deren Infoblatt oder Homepage dazu eingeladen werden kann? *Dann unbedingt auf diesem Weg einladen!* (siehe Text im Dokument „Senfkorn Abenteuertag Material“)

### ***b.) wenn das Projekt im Rahmen einer Jungschar, Kindergruppe oder den „Konfikids“ stattfindet oder in der Schule bei Projekttagen***

- mindestens eine Woche davor das Abenteuerprogramm ankündigen, Infobrief verteilen (siehe Text im Dokument „Senfkorn Abenteuertag Material“)

### **5.) über Kooperationspartner nachdenken**

- könnte der Abenteuertag ein regionales Projekt für mehrere Kirchengemeinden zusammen sein? Dann Kontakt aufnehmen und das ansprechen, anschließend auch dort in Kirchengemeinden, wenn möglich in Schulen und geg. über das „Ferienspaß“-Programm einladen

### **6.) 1 Woche vor Durchführung**

- Punkt „3.) Praktische Vorbereitung“ nochmal durchschauen (s.d.)
- Teamer noch einmal kontaktieren und an das Projekt erinnern (!), ihnen nähere Informationen geben (Treffpunkt u.ä.)

## Praktische Durchführung

### 1.) Vorbereitungen unmittelbar vor Beginn

- Raum im Gemeindehaus vorbereiten (je nach erwarteter Teilnehmerzahl Stühle stellen, z.B. als Stuhlkreis)
- Kiste mit allen Materialien zum Mitnehmen in den Wald bereitstellen
- bevor die Kinder eintreffen Howard Carter verkleiden, ihm Erpresserbrief geben (siehe „Senfkorn Abenteuertag Material“)
- das Schwert im Kofferraum eines Autos bereitlegen, das vor dem Gemeindehaus parkt, oder an einem anderen Ort rund um das Gemeindehaus verstecken
- mit den Teamern rechtzeitig treffen, die Teamer in ihre Aufgaben einweisen, Verkleidungen weitergeben, Handynummern austauschen, v.a. bei jüngeren Teamern guten Umgang mit Kindern thematisieren; Rollen:
  - *Howard Carter*: kann von der verantwortlichen Person oder einem Teamer dargestellt werden; leitet durch das ganze Programm, macht alle Erklärungen und Informationen, erzählt die biblische Geschichte, bleibt immer in seiner Rolle
  - *Karlchen, das Gespenst*: wird zu einem bestimmten Zeitpunkt im Wald von den Kindern gejagd und gefangen; der Teamer bekommt die Gespensterverkleidung; er nimmt sie mit und versteckt sich im Wald in der Nähe des Spielgeländes (aber mit Abstand dazu!); wenn er über Handy von der verantwortlichen Person ein Signal bekommt (für alle Fälle auch eine Uhrzeit ausmachen falls es im Wald keinen Handy-

empfang gibt!) betritt er das Spielgelände und wird von den Kindern gejagt und (ohne Widerstand) gefangen; die Kinder übergeben das Gespenst später an den Dunklen Lord (s.d.); am Ende begleitet das Gespenst die Gruppe zurück zum Gemeindehaus

- *Der Dunkle Lord:* ist der Gegenspieler im Abenteuer, auch wenn er nur einen kurzen Auftritt hat; der Teamer bekommt die Dunkle-Lord-Verkleidung; er nimmt sie mit und versteckt sich im Wald in der Nähe des Spielgeländes (aber mit Abstand dazu!); wenn er über Handy von den Kindern einen Anruf bekommt (für alle Fälle auch eine Uhrzeit ausmachen falls es im Wald keinen Handyempfang gibt!) geht er im Wald einen vorher abgesprochenen Weg entlang und wird von den Kindern, die sich am Wegrand versteckt halten, (ohne Widerstand) festgenommen; er verrät den Kindern dass das entführte Schwert im Kofferraum seines Autos liegt das vor dem Gemeindehaus parkt; dann begleitet er die Gruppe mit zurück zum Gemeindehaus.

### 2.) Beginn im Gemeindehaus

- zu Beginn die Teilnehmenden freundlich begrüßen, die Kinder setzen sich in den Stuhlkreis bzw. auf ihre Plätze, Namensrunde, Teamer vorstellen
- Auftritt Howard Carter („der größte Abenteurer aller Zeiten“)
  - stellt sich den Kindern vor; sagt, dass er ihre Hilfe für eine wichtige Mission braucht
  - erzählt die Geschichte von David und Goliath frei, oder liest sie aus einer Kinderbibel vor (*bei Fragen zu diesem Punkt gerne mit Landesjugendpastor Lennart Meißner Kontakt aufnehmen*)



- *erzählt dann weiter:* „Nach dem Kampf hat David hat das Schwert von Goliath seinem tapfersten Krieger anvertraut. Er wurde der erste „Hüter des heiligen Schwertes“. Als der Krieger alt war übergab er das Schwert an einen neuen Hüter, und so wurde das Schwert 3000 Jahre lang an immer neue Hüter weitergegeben. Der aktuelle Hüter des Schwertes ist Howard Carter. In der vergangenen Nacht wurde bei Howard Carter eingebrochen, das Schwert gestohlen und ein Erpresserbrief hinterlassen.“
- Kind liest den Erpresserbrief vor (siehe „Senfkorn Abenteuertag Material“)
- Howard Carter bittet die Kinder um ihre Hilfe um das gestohlene Schwert zu beschaffen und fasst die Mission noch einmal zusammen: in den Wald zum „alten Pfad“ gehen, Gold herstellen, Karlchen das Gespenst fangen, dann das Gold und Karlchen dem „Dunklen Lord“ übergeben im Austausch für das Schwert

### **3.) Weg in den Wald**

- Weg in den Wald ankündigen; Ansage: immer bei der Gruppe bleiben, auf Straßenverkehr achten, auf Teamer hören, herkommen wenn die Trillerpfeife zu hören ist, vor Aufbruch noch einmal auf Toilette gehen
- Weg in den Wald

### 4.) Im Wald

#### a.) Phase 1

- die Gruppe geht im Wald zum Spielgelände; die verantwortliche Person erklärt wo das Spielgelände endet (klare „Marken“ wie Bäume oder bestimmte Wege); durch das Spielgelände führt ein Weg, das ist der „alte Pfad“ den der Dunkle Lord später entlangkommt; Ansage: Karlchen, das Gespenst und der Dunkle Lord werden nur gefangen, nicht geschlagen o.ä.
  
- 3 Aufgaben (ca. 30 – 45 Minuten); die Kinder wählen zwischen:
  - aus Altholz ein Lager bauen (um Material zu verstecken, später evtl. das Gespenst); bei einer großen Gruppe können mehrere Lager gebaut werden
  - mit Wasserfarben Steine als Gold gelb bemalen
  - *etwas später*: anfangen nach Karlchen, dem Gespenst zu suchen

#### b.) Phase 2

- nach ca. 45 Minuten im Wald informiert die verantwortliche Person heimlich über Handy Karlchen, das Gespenst (für alle Fälle vorher auch eine Uhrzeit ausmachen falls es im Wald keinen Handyempfang gibt!); Karlchen, das Gespenst, betritt das Spielgelände und wird von den Kindern gejagt und (ohne Widerstand) gefangen; die Kinder bringen Karlchen zu ihrem Lager

### c.) Phase 3

- das gebaute Lager und das gefälschte Gold werden ausreichend gewürdigt (evtl. Photos machen)
- das Gold und Karlchen werden auf dem „Alten Pfad“ bereitgelegt
- die Gruppe beschließt den Dunklen Lord für alle Fälle zu fangen wenn er zum Austausch kommt
- ein Kind ruft den Dunklen Lord auf dem Handy an und teilt ihm mit dass das Gold und Karlchen zum Austausch bereit sind (für alle Fälle vorher auch eine Uhrzeit ausmachen falls es im Wald keinen Handyempfang gibt!).
- die Kinder verstecken sich am Weg
- der Dunkle Lord kommt den Weg entlang; auf ein Zeichen von Howard Carter brechen die Kinder aus dem Versteck; nach einer kurzen Verfolgungsjagd wird der Dunkle Lord (ohne Widerstand) fest genommen; er verrät dass das Schwert im Koffer seines Autos liegt das vor dem Gemeindehaus parkt (er nimmt anschließend die Maske ab, falls er eine Maske trägt)
- Photos machen (*bei Veröffentlichung auf Bildrechte achten!*)

### 5.) Weg zurück zum Gemeindehaus

- Weg zurück zum Gemeindehaus ankündigen; Ansage: immer bei der Gruppe bleiben, auf Straßenverkehr achten, auf Teamer hören.
- Weg zurück zum Gemeindehaus

### **6.) Vor dem Gemeindehaus**

- das Schwert wird aus dem Kofferraum des Autos geholt; Applaus für das Schwert; wer möchte kann sich mit dem Schwert fotografieren oder fotografieren lassen; dann wird das Schwert dem Hüter“Howard Carter zurückgegeben
- Howard Carter bedankt sich bei den Kindern für ihren mutigen Einsatz; jeder bekommt zum Abschluss eine kleine Süßigkeit; evtl. Einladung zu Gruppen und Veranstaltungen in der Gemeinde.

### **7.) unmittelbar danach**

- kurze Nachbesprechung mit den Teamern, Dank an die Teamer

### Im Anschluss an das Projekt

- **ganz wichtig:** überlegen wie es mit den Teamern weitergehen könnte: sie zu Veranstaltungen und Gruppen in der Gemeinde einladen? Sie als Teamer für eine Gruppe oder ein konkretes Projekt (z.B. Kinderbibeltage, KonfiCamp) anfragen? *Auf jeden Fall in Kontakt bleiben.*
- kleinen Artikel mit Bild für Gemeindebrief, Stadtbote o.ä. schreiben (*Achtung: vor Veröffentlichung Bildrecht klären!*)
- den Kirchenvorstand oder Pastorin / Pastor über den Verlauf des Projektes informieren (evtl. mit Bildern)
- *wenn das Projekt als „Einzelprojekt“ in einer Kirchengemeinde durchgeführt wurde:* überlegen ob zu einem späteren Zeitpunkt wieder ein Abenteuertag (mit anderer Handlung und Geschichte) angeboten werden könnte.