ERSTELLT VON
Irmgard

ON
27.09.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungscharnachmittag - König Amazing lädt zu einem Fest



Grosskönig Amazing von Amazingland lädt zu einem gewaltigen Fest! Eingeladen sind alle Kinder, die ihre Einladungskarte phantasievoll geschmückt und entsprechend Punkte gesammelt haben. Was aber, wenn schliesslich keines der Kids die Eintrittsbedingungen erfüllt?

Jungscharnachmittag mit Aha-Effekt

Im Folgenden stelle ich einen Jungscharnachmittag vor, der die Kinder mit erleben lässt, dass sie allein aufgrund von Jesus Christus an Gottes (ewigem) Fest werden teilnehmen können.

Die Zielgedanken

Der Nachmittag steht ganz im Zeichen des Evangeliums (= der frohen/frohmachenden Botschaft!) von Jesus Christus. Die Kinder sollen an diesem Nachmittag hören, ja erleben, dass...

- ...Gott sie unermesslich lieb hat und er gerne mit ihnen zusammen sein möchte – hier schon und eine ganze Ewigkeit lang
- ...es unmöglich ist, sich die «Eintritts- karte» zu Gottes (ewigem) Fest mit irgendeiner Leistung zu erarbeiten oder zu verdienen
- ...allein die persönliche Beziehung zu Jesus Christus, der für alle Menschen gestorben und auferstanden ist, die Tore zu Gottes Festsaal öffnen wird

Um diese Zielgedanken zu vermitteln, bietet es sich an, an diesem Nachmittag selbst ein Fest auszurichten...

Die Einladung

Die eintreffenden Kinder werden mit einem kurzen, «energieabbauenden» Spiel willkommen geheissen. Mitten im Spiel tritt aber plötzlich ein Herold (in entsprechendem Outfit) auf und bittet alle Anwesenden, die Botschaft zu hören, die er im Namen des Grosskönigs Amazing von Amazingland auszurichten habe.

Der Herold lässt alle Anwesenden wissen, dass König Amazing sich nach ihrer Gesellschaft sehnt, weil er sie unermesslich lieb hat und aus diesem Grund wieder einmal ein grossartiges Fest ausrichten will. Eingeladen sind alle, die ihre Einladungskarte im Schlossbüro abgeholt, schön verziert und mit einer gewissen Anzahl (diese wird nicht präzise definiert!) von gesammelten Punkten gefüllt haben. Das Fest beginnt noch am gleichen Nachmittag im grossen Bankettsaal des Königs.

Nachdem der Herold diese königliche Einladung ausgerichtet hat, erklärt er gewisse Voraussetzungen.

Die Bedingungen
An zehn verschiedenen Spielposten können Gutscheine erspielt werden, pro absolviertem Posten je nach Schwierigkeitsgrad und Alter der Kids z.B. fünf oder zehn Punkte. Wer 30 Punkte-Gutscheine hat, kann diese im Schlossbüro gegen die Einladungskarte eintauschen lassen. In diese vorbereiteten Einladungskarten können die Kids ihren Namen eintragen lassen und die Karte phantasievoll verzieren. Doch Vorsicht: Es haben sich zwei Feinde des Königs ins Gelände geschlichen, die alles daran setzen werden, den Kids die erspielten Punktegutscheine auf dem Weg ins Schlossbüro wieder abzujagen! Werden die Kinder zwischen den Spielposten und dem Schlossbüro von einem der beiden (z.B. mit einem schwarzen Hut gekennzeichneten) Feinde abgefangen, müssen sie ihre Gutscheine abgeben. Kommen sie aber unbehelligt im Schlossbüro an, können sie ihre Punkte-Gutscheine gegen Punkte-Kleber eintauschen lassen und die- se in ihre Einladungskarte kleben. Dann geht’s wieder hinaus, zum nächsten Spielposten. Jedes Kind kann jeden Posten (auch mehrfach) besuchen und dabei versuchen, möglichst viele Punkte-Gutscheine zu erspielen, die es anschliessend (hoffentlich von den Feinden unbehelligt) ins Schlossbüro tragen und dort gegen Punktekleber eintauschen kann.

Die Aufgaben
Die einzelnen Posten können ganz unterschiedliche Herausforderungen anbieten:

- einen Laufparcour in königlichen Ballschuhen: Für die Mädchen hohe Stöckelschuhe, für die Jungs viel zu lange Tanzschuhe;
- einen Hindernisparcour in einem langen Abendkleid bzw. im Herrenanzug;
- einen Parcour, bei dem Nahrungsmittel auf einem Löffelchen transportiert werden müssen;
- einen Posten, bei dem verschiedenste Gewürze «erschmeckt» bzw. erkannt werden sollen.
- mit der königlichen Kutsche fahren.

Der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Toll ist es, wenn alle Posten in irgendeiner Form etwas mit den Themen Fest/Essen/Etikette oder Ähnlichem zu tun haben.

Der Herold lässt alle Anwesenden wissen, dass König Amazing sich nach ihrer Gesellschaft sehnt, weil er sie unermesslich lieb hat ...

Das Problem
Nach einer gewissen Spielzeit (je nach Möglichkeiten ein bis anderthalb Stunden) werden die Kinder (z.B. wieder durch den Herold) dazu aufgefordert, auch ihre letzten Punktegutscheine noch ins Schlossbüro zu tragen und ihre Einladungskarten fertig zu stellen. Der König soll bereits unterwegs sein, um sie persönlich zu seinem Fest willkommen zu heissen.

Wenig später betritt König Amazing unter Fanfaren- oder Trompetengeschmetter die Spielwiese und heisst die anwesenden Kids und Leitungspersonen herzlich zu seinem Fest willkommen. Er lässt alle Anwesenden einzeln vortreten, prüft ihre Einladungskarten und lobt die reichen Verzierungen und die grossartigen Punktesammlungen. Nur leider leider, hat kein einziges Kind genügend Punkte erspielt, um die weit geöffneten Tore des königlichen Festsaals passieren zu können. Es tut dem König unendlich leid, aber die erspielten Punkte genügen einfach nicht.

Die (Er-)Lösung
In diesem Moment werden die Kinder von einer Leitungsperson kurz zusammengerufen, um ihnen eine wichtige Botschaft zu übermitteln. Im Rahmen eines kur- zen Inputs werden den Kindern in knappen Zügen die (oben notierten) Zielgedanken des Nachmittags vermittelt:

- Gott ist wie König Amazing von Amazingland: Er hat alle Menschen unermesslich lieb und lädt sie zu seinem (ewigen) Fest ein.
- Leider ist es aber niemandem möglich, genügend «Punkte» zu sammeln,sprich: gut genug zu leben, um aufgrund eigener Leistungen oder sons- tiger Vorzüge in den königlichen Bankettsaal eingelassen zu werden.
- Aus diesem Grund ist Jesus Christus gestorben und auferstanden. Er hat den «Eintrittspreis» mit seinem eigenen Leben bezahlt. Es braucht gar keine Punkte mehr; es genügt, wenn wir in einer persönlichen Beziehung mit Jesus Christus leben.
- Wer sein Leben an der Hand von Je- sus lebt, wird auch an seiner Hand in Gottes Palast schreiten können. Nach Punkten wird dann niemand mehr fragen, weil Gottes Sohn, Jesus Christus selbst, uns an der Hand nehmen und an Gottes Fest geleitet wird.

Anschliessend ruft der König noch einmal alle dazu auf, vor ihn zu treten: Was die Leitungsperson eben erklärt hat, ist wahr. Darum drückt er jedem Kind mit einem Stempel das Wort Jesus (oder etwas Ähnliches!) auf den Hand- rücken und lädt anschliessend alle dazu ein, ihm in den Thronsaal zu folgen.

Das Fest

Der Nachmittag erreicht seinen Höhepunkt, wenn alle anwesenden Kinder am Eingang zum herrlich geschmückten «Festsaal» ihren Jesus-Stempel vorweisen und von den Türhütern allein dadurch zum Bankett eingelassen werden. In einem stimmungsvoll vorbereiteten Raum (Tischtücher, Servietten, Kerzen, Musik) erwartet die Kinder ein gediegenes Zvieri, das nach all den Strapazen und Aufregungen an diesem Nachmittag gemeinsam genossen wird.

Während des Festes gibt es noch die Möglichkeit, ein Gespräch mit dem König (oder einem Leiter) zu dem Thema zu haben.

Sollte es die Zeit zulassen, kann dieser Jungscharnachmittag mit Aha-Effekt gut noch mit gemeinsamen Party-Spielen abgerundet werden.

Koenig_Amazing_YW

Quellennachweis



- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 3/11, Seiten 17 + 18. Ein Jungscharnachmittag, der die Kinder erleben lässt, dass sie allein wegen Jesus an Gottes (ewigem) Fest teilnehmen können.
© Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorin:** Christina Wenger

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Kinderprogramm

Alter
4–7 Jahre
8–12 Jahre

Anzahl Teilnehmer
1–20

Bibel
Thema:

Dauer
Keine Daten verfügbar.

Gelände / Umgebung
In geschlossenen Räumen

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Gelände / Umgebung
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/jungscharnachmittag-koenig-amazing-laedt-zu-einem-fest