



ZEITLUPE – ZEITRAFFER

Zwei Spielabende, bei denen kräftig an der Uhr gedreht wird

Ein uralter Menschheitstraum: Die Zeit anhalten, verlangsamen, beschleunigen, In skurrilen Zeitmaschinen in die Zeit vor und nach uns reisen... in Wirklichkeit leider – oder glücklicherweise (noch) nicht möglich, aber in der Fantasie, im Spiel mal an der Uhr drehen – zwei lustige Jungscharabende – mit vielleicht spannenden Zeiterfahrungen als Nebenwirkung – Also: All – Zeit bereit !

Vorbereitung/ Ankündigung

Eine Woche vor dem Zeitlupenabend laden wir die Kids zu zwei besonderen Jungscharstunden ein. Jedes Kind soll eine Uhr mitbringen (Armbanduhr, Wanduhr, Wecker ... wenn möglich etwas Ungewöhnliches, ein besonderes Modell. Außerdem sollen die Kinder zum ersten Abend besonders früh zu Hause losgehen und so langsam wie möglich zur Jungschar kommen (möglichst zu zweit – macht mehr Spaß), zum Zeitraffer-Abend so schnell wie möglich. Zeit stoppen natürlich nicht vergessen!

1. ABEND: ZEITLUPE

An diesem Abend geht es um alles, was langsam, gemütlich, aber auf keinen Fall langweilig ist.

Beginn, Begrüßung

Die Kinder werden schon an der Haustür empfangen und aufgefordert, sehr langsam und vorsichtig in den Gruppenraum zu gehen. Dort werden sie von einem extrem laaangsaam sprechenden Mitarbeiter begrüßt und abgefragt, wer wie lange von zu Hause bis hierher unterwegs war. Wer am längsten gebraucht hat, hat gewonnen. Dann schauen wir uns die mitgebrachten Uhren an. Welche sind besonders schrill?

Lieder

Aramsamsam (JS-Lieder 213), immer langsamer werdend
Bino batata (JS-Lieder 129), immer langsamer werdend

Es ist niemand zu groß (147)
Hallo du (235), langsamer werdend
U gonni gonni sa (246), immer langsamer werdend
Kopf, Schulter, Knie (233), immer langsamer werdend
Schenk uns Zeit (137)
Was müssen das für Bäume sein (203)
Ich sing euch kein Lied von großen (133)

Spiele

Wandsitzen

Wer schafft es, am längsten derart mit dem Rücken an der Wand zu „sitzen“, dass beide Füße auf dem Boden stehen, die Knie einen rechten Winkel bilden.

Zeit schätzen

Wer kann am genauesten abschätzen, wie lange eine Minute dauert. Dieses Spiel wird besonders interessant, wenn mehrere oder alle Kinder gleichzeitig schätzen: Wenn das erste Kind (zu früh) das Ende der Zeit signalisiert, heißt es, sich nicht beeinflussen zu lassen, und sein Zeitmaß durchzuhalten.

Bierkrug stemmen

Ein mit Wasser gefüllter Bierkrug muss mit waagrecht ausgestrecktem Arm vom Körper weggehalten werden. Wer schafft es am längsten? Variante: mit beiden Armen je einen Krug halten.

Zeitlupentheater

Eine Geschichte oder Szene, ein aktuelles oder geschichtliches Ereignis muss von den Kindern (in Gruppen) in Zeitlupe dargestellt werden.

Zeitlupen-Pantomime

Ein Kind spielt einen Begriff, ein Tier, eine Tätigkeit ... in Zeitlupe den anderen Kindern vor. Diese raten, worum es sich handelt.

Knobelaufgaben

Bekanntlich kommt es bei schwierigen Knobelaufgaben darauf an, komplizierte Sachverhalte durch ausdauerndes Nachdenken, Kombinieren und Konzentrieren zu knacken. Welches Kind oder welches Team knobelt am besten?

Kreatives

Siehe Bastelvorschläge „Uhren“, Teil 1.

Impuls, Andacht

Psalm einer Schnecke – Danke, Gott, dass ich so (langsam) bin, wie ich bin.
Heilung eines Gelähmten. – Dieser Langsame (Lahme) mit seinen Freunden ist noch lange nicht der dümmste.

40 Jahre Wüstenwanderung. – Auch, wenn's fast ewig lange dauert – Gott hält seine Versprechen.

Der Besucher des alten Jim (siehe JSL 2/97) – Wieviel Gewinn ein wenig „verlorene Zeit“ für Jesus bringt.
„Alles hat seine Zeit“ (Prediger 3) – ohne Kommentar – nachlesen!

Sonstiges

Hänsel- und Gretel-Essen: Es gibt einen Imbiss. Während alle essen, sagt ein Kind (abwechseln, so dass alle mal dran sind) „Hänsel“ – alle

verharren in der Bewegung/Stellung, in der sie sich gerade befinden. Bei „Gretel“ darf weiter gegessen werden. Ein „Hänsel“ zur richtigen Zeit lässt witzige Gestalten entstehen.

2. ABEND: ZEITRAFFER

Im Gegensatz zum Zeitlupenabend geht heute alles rasend schnell.

Beginn, Begrüßung

Die Kinder werden schon an der Haustür empfangen und aufgefordert, sehr schnell in den Gruppenraum zu rennen (aber Vorsicht!). Dort werden sie von einem extrem schnell sprechenden Mitarbeiter begrüßt und abgefragt, wer wie lange von zu Hause bis hierher unterwegs war. Wer am schnellsten war, hat gewonnen. Welche Uhren haben die Kids diesmal dabei?

Lieder

Aramsamsam (JS-Lieder 213), immer schneller werdend

Bino batata (JS-Lieder 129), immer schneller werdend

Die Affen **rasen** durch den Wald (195)
Fröhlich, fröhlich (15), immer schneller werdend.

Es ist niemand zu groß (147)

Hallo du (235), immer schneller werdend

U gonni gonni sa (246), immer schneller werdend.

Kopf, Schulter, Knie und (233), immer schneller werdend

Spiele

Zungenbrecher

Wer beherrscht die Kunst, komplizierte Satzspiele möglichst schnell und fehlerfrei aufzusagen ?

Zeitraffertheater

Eine Geschichte oder Szene, ein aktuelles oder geschichtliches Ereignis muss von den Kindern (in Gruppen) im Zeitraffer dargestellt werden.

Zeitraffer-Pantomime

Ein Kind spielt einen Begriff, ein Tier, eine Tätigkeit ... im Zeitraffer den anderen Kindern vor. Diese raten, worum es sich handelt.

Wettessen

Hier gibt's ja die unterschiedlichsten Varianten: Schokoküsse ohne Hände essen, Salzbrezeln ohne Hände von der Leine schnappen, Salzstangen oder Haferflocken essen ohne zu trinken. Das alles natürlich möglichst schnell.

Wetttrinken

Auch hier die bekannten Klassiker, zehn Schnapsgläschen mit Wasser nacheinander austrinken, Wasser gefüllte Schüssel mit Strohhalmen leertinken, Becher ohne Zuhilfenahme der Hände kippen ..., auch hier wieder alles in möglichst kurzer Zeit.

Wettrennen, Fangspiele

In dieser Kategorie gibt es wieder unendlich viele Varianten.

Sonstige Wettspiele

Geeignet ist alles, was um die Wette gespielt werden kann: kriechen, stapeln, bauen, reden, werfen, fangen,

sprechen, und so weiter und so weiter.

Blitzquiz

Hierbei handelt es sich um ein Quiz mit nicht all zu schweren Fragen, die ununterbrochen nacheinander gestellt werden und von einzelnen Kindern oder in Gruppen möglichst schnell beantwortet werden müssen. Sobald eine Frage richtig beantwortet ist, wird die nächste Frage gestellt. Fragen, die nicht beantwortet werden können, können von den Befragten „geschoben“ werden. Wer (oder welche Gruppe) beantwortet innerhalb einer vorgegebenen Zeit die meisten Fragen richtig? Variante: Die Fragen werden auf Kärtchen geschrieben. Ein Kind/eine Gruppe holt beim Mitarbeiter eine Karte, die Antwort wird draufgeschrieben und zum Mitarbeiter zurück gebracht. Ist die Frage richtig beantwortet, bekommt der Spieler/die Gruppe das nächste Fragekärtchen, usw.

Kreativ

Siehe Bastelvorschläge „Uhren“, Teil 2.

Impuls, Andacht

Hier könnt ihr alles verwenden, was sich um Tempo/ Geschwindigkeit dreht:

Bibelgeschichten

Das Volk Israel flieht aus Ägypten, die Ägypter schnell hinterher. – Wer ist schneller? (2. Mose).

David flieht (mit Hilfe Jonathans) vor Saul (1. Sam).

Elias Flucht (1. Könige)

Jonas Flucht vor Gott (Jona)

Blinde, Stumme, Aussätzige folgen Jesus – läuft Jesus weg? (Evangelien)

Die Nachrichten um Jesus, seine Worte, Taten und Wunder verbreiten sich in Windeseile (Evangelien).

Paulus ist zig-mal auf der Flucht vor gefährlichen Gegnern (Apostelgeschichte).

Schnelle Ausbreitung des Evangeliums durch Paulus und die Gemeinden (Apostelgeschichte).

Versucht auch mal, diese Geschichten im Zeitraffer (also mit möglichst wenigen Stichworten) zu erzählen oder möglichst kurz, aber mit allen wichtigen Szenen zu spielen.

Sonstige Geschichten

Geschichten, in denen es ums Ausreißen, Abhauen, Verfolgungen... geht, gibt es ebenfalls viele und gute. Viel Spass !

Walter Hieber

