



1.-9. August 2015, Friedensau

Epistula Armaturae V

Teil 5 des Rüstbriefs für das BULA mit Ideen für Deine

Sippenstunden

Inhalt

Die Sippenstunden-Entwürfe	1
1. Die Zeit des Mittelalters – „Eine Zeit der Veränderung“	1
Einleitung	1
Andacht zu „Veränderung“	1
Weitere Ideen	2
Spieleideen zum Thema „Veränderung“	2
2. Die Kleidung des Mittelalters – „Kleider machen Leute“	3
Einleitung	3
Andacht zu „Neue Kleider“	3
Weitere Ideen	3
Spieleideen zum Thema „Neue Kleider“	4
3. Lernen im Mittelalter – „Orte des Wissens“	5
Einleitung	5
Andacht zu „Wissen“	5
Weitere Ideen	5
Spieleideen zum Thema „Wissen und Weisheit“	6

Konzept und Ausarbeitung
zilp (Steinheim)

Spielvorschläge
Bettina (Hannover)

Lektorat
meve (Ingolstadt)

Layout und Satz
Lukas und David (Berlin und Hannover)



Die Sippenstunden-Entwürfe

Liebe Sippenführer*innen,

im Folgenden möchten wir Euch zur Vorbereitung auf das BULA drei Entwürfe für Eure Sippenstunden an die Hand geben. Diese enthalten neben einem kurzen Input zur Geschichte des Mittelalters und einer Andacht auch konkrete Spieleideen.

Lasst Euch von der Masse der Texte nicht erschlagen! Vieles davon soll vor allem als Gedankenanstoß für Euch, aber auch für Eure Sipplingen dienen. Da es sich dabei – wie gesagt – um Entwürfe handelt, liegt die Umsetzung in Eurer Hand: Ihr entscheidet, welche Teile Euch bei Eurer Arbeit eine Hilfe sind oder sich für Eure Gruppen überhaupt eignen. Ihr kennt Eure Jungs und Mädels am besten und wisst, ob sie Action brauchen oder was Ruhiges, ob mal der Denker oder die Kreative zeigen kann, was sie drauf haben.

Wir wünschen Euch und Euren Sippen viel Freude damit und Gottes Segen.

Eure Bettina und Euer zilp

1. Die Zeit des Mittelalters – „Eine Zeit der Veränderung“

Einleitung

Sie sahen sich selbst als das „christliche Zeitalter“ und allen vorigen Zeiten überlegen. Sie gründeten die ersten Universitäten und ließen große Städte durch Handel und Handwerk erblühen. Aber sie erlebten schreckliche Kriege, die Kreuzzüge und die Pest und so spricht man heute auch vom „finsternen Mittelalter“.

Lass uns etwas eintauchen in das „christliche Zeitalter“:

Am 10. November 1483 wurde Martin geboren. 30 Jahre zuvor erobern die Türken Konstantinopel und das christliche oströmische Reich. Als der junge Martin neun Jahre alt ist, entdeckt Columbus Amerika. Seine Umwelt ändert sich schnell. Bis vor kurzem waren die Ritter die starken Helden seiner Zeit. Doch die neuen Handfeuerwaffen und die Kanonen lassen die Ritterheere verschwinden. Ungebildete Soldaten lösen sie als Söldnerheere ab. Der Kompass wird erfunden, ebenso der Buchdruck – was auch Martins Leben entscheidend verändern wird. Mehr dazu auf dem BULA. Überhaupt wird kulturell mit der „Renaissance“ auch der eigene Willen und der Verstand des Menschen betont. Auch dabei wird Martin einflussreich mitwirken. Doch auch dazu mehr auf dem BULA.

Andacht zu „Veränderung“

Martin wurde vom Jungen zum Mann. Er änderte sich und vieles um ihn herum änderte sich.

Denke darüber nach, was sich bei Dir verändert und was gleich bleibt.

Der Apostel Jakobus schreibt, dass einer sich nicht verändert. **Wer verändert sich nicht?**

Lies dazu Jakobus 1,17:

Alles, was Gott uns gibt, ist gut und vollkommen. Er, der Vater des Lichts, ändert sich nicht; niemals wechseln bei ihm Licht und Finsternis. (Hoffnung für Alle, im Folgenden Hfa; ISBN: 978-3765561542)

Was bedeutet das für Dich?

Auch wenn wir bei Gott dem Vater Sicherheit und Geborgenheit finden, weil er sich nicht ändert, so ändert sich unsere Welt – auch durch Gottes Wirken.

Lies nachfolgende Verse und denke über Veränderungen nach, die der Glauben mit sich bringt.

Es heißt auch: „Auge um Auge, Zahn um Zahn!“ Ich sage euch aber: Leistet keine Gegenwehr, wenn man euch Böses antut! Wenn jemand dir eine Ohrfeige gibt, dann halte die andere Wange auch noch hin! — Mt 5,38-39 Hfa



Wir haben selbst gehört, dass er gesagt hat: ‚Jesus von Nazareth wird den Tempel zerstören und die Ordnungen ändern, die Mose uns gegeben hat.‘ — Apg 6,14 Hfa

Macht euch keine Sorgen! Ihr dürft Gott um alles bitten. Sagt ihm, was euch fehlt, und dankt ihm! — Phil 4,6 Hfa

Ladet alle eure Sorgen bei Gott ab, denn er sorgt für euch. — 1.Petr 5,7 Hfa

Auch wir selbst sollen uns verändern. Lies dazu:

Euch aber schenke der Herr immer größere Liebe zueinander und zu allen anderen Menschen; eine Liebe, wie wir sie auch für euch empfinden. — 1.Thess 3,12 Hfa

Weil ihr Gottes Barmherzigkeit erfahren habt, fordere ich euch auf, liebe Brüder und Schwestern, mit eurem ganzen Leben für Gott da zu sein. Seid ein lebendiges Opfer, das Gott dargebracht wird und ihm gefällt. Ihm auf diese Weise zu dienen ist die angemessene Antwort auf seine Liebe. Passt euch nicht dieser Welt an, sondern ändert euch, indem ihr euch von Gott völlig neu ausrichten lasst. Nur dann könnt ihr beurteilen, was Gottes Wille ist, was gut und vollkommen ist und was ihm gefällt. — Röm 12,1-2 Hfa

Überlege für Dich:

Wo ermutigen Dich diese Verse?

Wo merkst Du, dass Du umdenken musst?

Gibt es etwas, was Dir bewusst wurde, das Du konkret angehen sollst?

Sage Jesus in einem Gebet, was Dich im Blick auf Veränderungen bewegt.

Er hört Dich und will bei Dir sein – egal was auf Dich zukommt. Und Jesus will Dir helfen, dass Du Dich gut entwickelst und Dein Charakter reift.

Weitere Ideen

Geht in eine Bibliothek und leih Euch Bücher über das Mittelalter aus. Oder surfte miteinander im Internet zum Mittelalter. Versucht folgende Fragen zu beantworten:

- In welchem Zeitraum begann das Mittelalter?
- Welche Gründe werden für das Ende des Mittelalters genannt?
- Was war ein „Minnesänger“?
- Warum kam es zu den Kreuzzügen?

Spieleideen zum Thema „Veränderung“

Was hat sich verändert?

Einer (oder mehrere) geht raus, die anderen haben etwas im Raum verändert, z.B. haben sich 5 Leute umgesetzt, Klamotten getauscht, etwas im Raum verändert. Person kommt wieder rein und muss die Veränderungen nennen.

Alternative: Zwei stehen sich gegenüber, merken sich alle Details. Dann drehen sie sich mit dem Rücken zueinander und verändern 3 Dinge, drehen sich auf Kommando wieder um und sagen, was der andere verändert hat.

Film-Dreh

Mehrere Kleingruppen bilden „Filmteams“. Alle bekommen dieselbe Szene, z.B. Mittagessen, Wanderung, Fernsehabend, Fahrt zum Bula o.ä.

Jedes Team bekommt ein anderes Thema, z.B. Horror, Liebesfilm, Comedy, Drama o.ä.

Alternative: Statt Filmteams können auch Theatergruppen gebildet werden und jede Gruppe führt ihre Version vor.



2. Die Kleidung des Mittelalters – „Kleider machen Leute“

Einleitung

Im Mittelalter gab es verschiedene *Stände*. Da gab es den Klerus (Geistliche der Kirche), dann die Adligen, das Bürgertum und schließlich die Bauern. Diese Ordnung galt im Mittelalter als feste, von Gott so gegebene Ordnung. Selten gelang es jemandem, seinen *Stand* zu wechseln. Den jeweiligen *Stand* eines Menschen konnte man leicht an seinen Kleidern erkennen. So trugen die niedrigen *Stände* Kleider aus Leinen, Hanf oder Nessel (für die Unterbekleidung) und aus Schafwolle (für die Oberbekleidung). Die höheren und reicheren *Stände* konnten sich teure Importstoffe aus Seide oder veredelte Stoffe leisten. Auch an den Farben sah man den Unterschied. Manche Farben waren aufwändig herzustellen und damit teuer und wurden deshalb nur in den höheren *Ständen* benutzt. Der aus der Purpur-Schnecke hergestellte Purpur-Farbstoff war so wertvoll, dass ihn nur hochadlige Leute tragen durften. Die Mode veränderte sich mit der Zeit. Auch Männer trugen verrückte Hüte, lustige Schnabelschuhe, hautenge Strumpfhosen, bunte Jacken mit Puffärmeln und prächtige weite Umhänge. Je nach Zeit und Ort waren die Gewänder der Frauen meistens wenig figurbetont.

Andacht zu „Neue Kleider“

Jeder von uns kann heute neue, tolle Kleider bekommen. Lies nachfolgenden Bibeltext und versuche die Fragen zu beantworten.

Darum hat mir der Herr aufgetragen, euch zu sagen: Lebt nicht länger wie Menschen, die Gott nicht kennen! Ihr Denken ist verkehrt und führt ins Leere, ihr Verstand ist verdunkelt. Sie wissen nicht, was es bedeutet, mit Gott zu leben, und ihre Herzen sind hart und gleichgültig. Ihr Gewissen ist abgestumpft, deshalb leben sie ihre Leidenschaften aus. Sie sind zügellos und in ihrer Habgier unersättlich. Aber ihr habt gelernt, dass solch ein Leben mit Christus nichts zu tun hat. Was Jesus wirklich von uns erwartet, habt ihr gehört - ihr seid es ja gelehrt worden: Ihr sollt euer altes Leben wie alte Kleider ablegen. Folgt nicht mehr euren Leidenschaften, die euch in die Irre führen und euch zerstören. Gottes Geist will euch durch und durch erneuern. Zieht das neue Leben an, wie ihr neue Kleider anzieht. Ihr seid neue Menschen geworden, die Gott selbst nach seinem Bild geschaffen hat. Ihr gehört zu Gott und lebt so, wie es ihm gefällt. — Eph 4,17-24 Hfa

Um was geht es hier? Versuche es mit einem Satz zu beschreiben.

Was vergleicht der Apostel Paulus mit „alten Kleidern“? (Vers 17-22)

Was sollen wir wie „neue Kleider“ anziehen? (Vers 24)

Wie kann man das machen oder vor allem: Wer kann das machen? (Vers 23-24)

Überlege, welche Kleider (alte oder neue) Du wann trägst bzw. tragen willst.

Was bewegt Dich ganz persönlich an diesem Abschnitt und was nimmst Du daraus für Dich mit?

Weitere Ideen

Sucht in einer Bibliothek oder im Internet Bilder mit typischer Mode des Mittelalters.

Schneidert Euch schicke Kostüme für das große Spiel auf dem BULA.

Informiert Euch über die Pflanzen, aus denen die Farbstoffe gewonnen wurden, sammelt sie und färbt Eure Kostüme damit ein.

Spieleideen zum Thema „Neue Kleider“

Wäscheklammerspiel

Jeder bekommt 3 Wäscheklammern, die er an seine Klamotten heftet. Dann wird 3 Minuten gespielt.

- Wer hat am Ende die meisten Wäscheklammern?
- Wer hat am Ende die wenigsten Wäscheklammern?

Tipp: Sprecht vorher klare Regeln ab, was erlaubt ist und was nicht! Es ist erstaunlich, wie unterschiedlich das Spiel mit den zwei verschiedenen Varianten verläuft. Die zweite Alternative eignet sich über einen längeren Zeitraum, zB die ganze Sippenstunde parallel zum restlichen Programm. Am besten beginnt man mit dem Spiel aber erst nach der Andacht, sonst ist es währenddessen u.U. sehr unruhig.

Supermaus

Mausgroßer Gegenstand mit ca. 4m Paketschnur dran. Es werden 2 Teams gebildet.

Regeln: Die „Maus“ wird in den Kragen gesteckt und muss durch Pulli und Hose unten am Hosenbein wieder rauskommen und dann beim nächsten rein.

Ziel: Welches Team schafft es am schnellsten?

Tipp: Überlegt, ob das Spiel zu Euren Kids passt oder ob sie das einfach nur peinlich finden und sie sich unwohl dabei fühlen. In dem Fall lasst es lieber bleiben.

Heldenbrust

Eine „zarte und anmutige“ Prinzessin steht in der Mitte und „neidvolle, grobklotzige Knappen“ versuchen sie mit einem „grässlich-gruseligem Untier“ (Ball) zu treffen. Blitzschnell werfen sie einander den Softball zu, um im geeigneten Augenblick auf die Prinzessin zu zielen. Jedoch versucht dies der „mutige und ritterliche Held“ zu verhindern, indem er sich stets schützend vor die Prinzessin stellt und die Wurfangriffe abwehrt. Wird die Prinzessin doch getroffen, wird der Held zur Prinzessin und der treffsichere Knappe zum Helden.

Schuhberg

Mit verbundenen Augen so schnell wie möglich den Schuhberg sortieren.

Alternative: 2 Personen versuchen so schnell wie möglich X Paare (mehr als die Hälfte der Schuhpaare) zusammen zu bekommen.

Sockenkampf

Abgestecktes Spielfeld. Auf Kommando geht's los: Wer keine Socke mehr anhat muss raus.

Ziel: Sieger ist, wer als letztes noch mindestens eine Socke anhat.

Vorsicht: Brillen, Uhren, Ketten etc. ausziehen!

Tipp: Sprecht vorher klare Regeln ab, was erlaubt ist und was nicht!
Evtl. Gasmasken bereit halten.

Klamottenstaffel

Mehrere Teams.

Regeln: Läufer muss zuerst 2 Hosen, 2 Pullis, 2 Jacken und 2 Hüte übereinander ziehen, dann einen Parcours ablaufen und danach alle Klamotten weitergeben an den nächsten Läufer.

Ziel: Welches Team ist zuerst durch?



3. Lernen im Mittelalter – „Orte des Wissens“

Einleitung

Im Mittelalter spielten die Klöster eine bedeutende Rolle. Frauen und Männer dienten in Frauen- oder Männerklöstern Gott und den Menschen in ihrer Umgebung. Sie pflanzten Heilpflanzen im Klostergarten für die Kranken, entwickelten Techniken um auch unfruchtbares Land erfolgreich bewirtschaften zu können und sie bauten Klosterschulen auf. Lange Zeit blieben die Klöster die Orte des Wissens (auch wenn schon im Mittelalter die ersten Universitäten gegründet wurden). Lernen zu können, war ein Privileg und musste meistens teuer bezahlt werden. Freie Schulen für alle, wie wir es heute kennen, sind eine Errungenschaft, die das Mittelalter nicht kannte. Nur etwa 20% der Bevölkerung konnte damals lesen und schreiben. Und viele wichtige Bücher gab es nicht auf Deutsch. Auch die Bibel gab es nur in lateinischer Sprache.

Andacht zu „Wissen“

König Salomo war einer der klügsten und weisesten Männer, die es je gab. Lerne sein Geheimnis kennen:

Alle Erkenntnis beginnt damit, dass man Ehrfurcht vor dem Herrn hat. Nur ein Dummkopf lehnt Lebensweisheit und Selbstbeherrschung ab. — Spr 1,7 Hfa

Nimm dir die Lebensweisheiten zu Herzen, die ich dir weitergebe, achte auf sie, und werde klug!

Ring um Verstand und Urteilskraft,

suche danach voller Eifer wie nach einem wertvollen Schatz!

Dann wirst du Gott immer besser kennen lernen und Ehrfurcht vor ihm haben.

Er allein gibt Weisheit, und nur von ihm kommen Wissen und Urteilskraft.

Aufrichtigen Menschen verleiht er Glück; er hilft allen, die offen und ehrlich sind.

Wer andere gerecht behandelt und Gott verehrt, steht unter seinem Schutz.

Mein Sohn, wenn du auf mich hörst, wirst du vertraut mit dem, was richtig, gerecht und gut ist. So kannst du ein Leben führen, das Gott gefällt.

Du erlangst Weisheit und lernst, das Leben zu meistern; darüber wirst du dich selbst am meisten freuen.

Du lernst, wohlüberlegt zu handeln und dir selbst ein Urteil zu bilden.

So wirst du vor Fehlern bewahrt. Du bist gewappnet gegen Menschen, die mit ihren Worten andere täuschen und selbst krumme Wege gehen. Vom Guten haben sie sich abgewandt, sie verdrehen die Wahrheit und haben ihre helle Freude daran. Alles, was sie sagen und tun, ist verlogen und verkommen. — Spr 2,2-13 Hfa

Mit was fängt Erkenntnis und Weisheit an?

Woher kommen sie?

Was braucht es, damit wir sie bekommen?

Wenn wir sie haben, was für Folgen hat es für uns?

Welche weisen Menschen kennst Du?

Hast Du schon einmal weise gehandelt?

Was willst Du weiter tun?

Weitere Ideen

Schlage in einer Computerkonkordanz (zum Beispiel www.bibleserver.com) Wörter nach wie zum Beispiel „Wissen“ oder „Erkenntnis“. Du kannst die Suche zum Beispiel auch auf das Buch der *Sprüche* begrenzen. Viel Spaß beim Sammeln von Wissen und bis bald schon auf dem BULA!



Spieleideen zum Thema „Wissen und Weisheit“

Ja-Nein-Fragen

Weise Antworten sind gefragt, denn wer auf eine Frage mit „ja“ oder „nein“, „schwarz“ oder „weiß“ antwortet, hat verloren.

Roboter

3-er-Teams: zwei Roboter und 1 Programmierer.

Regeln: Roboter gehen immer geradeaus, wenn sie Tip auf die rechte bzw. linke Schulter bekommen, ändern sie die Richtung um 90° und laufen geradeaus weiter. Laufen sie vor ein Hindernis, laufen sie auf der Stelle weiter bis sie neuen Tip bekommen. Am Anfang stehen beide Roboter Rücken an Rücken. Mit Tip auf den Kopf gehen sie los.

Ziel: Ziel ist, dass beide Roboter sich irgendwann Auge in Auge gegenüber stehen.

Um das zu schaffen, braucht man Grips.

Galgenmännchen

Einer denkt sich ein Wort aus, malt für jeden Buchstaben einen Strich. Die Gruppe rät Buchstaben, die im dem Wort vorkommen. Ist ein Buchstabe richtig, wird er eingetragen. Ist er falsch, wird der 1. Strich des Galgenmännchens gezeichnet. Ist die Gruppe schlau genug, das Wort herauszufinden?

Schreispiel

Es ist im Alltag oft nicht ganz einfach Gottes Stimme zu hören.

Regeln: 2-er Teams stellen sich gegenüber im Raum auf, am besten noch diagonal. Einer ist Schreier, der einen Text vor „liest“, der andere muss ihn aufschreiben. Problem ist nur, dass alle anderen das auch versuchen und somit der Lautsärkepegel etwas steigt.

Ziel: Welches Team hat zuerst den Text richtig aufgeschrieben?

Tip: Du brauchst verschiedene Texte mit gleicher Länge, Schwierigkeitsgrad, z.B. Zeitungsartikel. Das Spiel kann auch auf Zeit gespielt werden – wer schafft innerhalb von X min. den längsten Text?

Stille Post

Kennt wohl jeder. Einer flüstert dem Nächsten ein Wort oder einen kurzen Satz ins Ohr. Dieser wird an den nächsten weitergegeben – was kommt am Ende dabei raus?

Tip: Guck, ob es für Deine Gruppe passt. Manche verfolgen das Ziel, ein möglichst unmögliches Wort dabei rauskommen zu lassen. Und für manche ist es peinlich, weil sie nicht gut hören und deshalb zum „Buhmann“ gemacht werden.

Teekesselchen

Doppeldeutige Wörter werden umschrieben – wer findet sie zuerst raus?

- Auflauf
- Schloss
- Waschlappen
- Rahmen (aus dem man rausfällt - Bilderrahmen)
- Schlange
- Pflaster
- Ball
- Schwein (Glück haben, als Braten)
- Strauß
- Haken
- Schlüssel
- Bauklötze (staunen)
- Nuss (Rätsel)
- Polo (Marco)
- Chip(s)
- Mars (Riegel)
- Bank
- löschen (Feuer oder Daten)

Welche Worte bzw. Redewendungen kennen Eure Kids?