

NACHT OHNE DACH

tearfund.ch

ÜBERDACHT

IDEENBUCH FÜR DEINE
NACHT OHNE DACH

EINE AKTION VON



tearfund.ch

Hinsehen. Handeln.

IMPRESSUM

ÜBERDACHT

Überdacht ist eine Ideensammlung für deine Nacht ohne Dach. Es ist eine Ergänzung zum «Drehbuch zur Durchführung einer Nacht ohne Dach», welches du nach deiner Anmeldung bereits erhalten hast.

Überdacht wurde als «Onderdak» von tear Holland (www.tear.nl) und Youth for Christ Holland (www.yfci.org) erarbeitet und mit deren Genehmigung von TearFund Schweiz übersetzt, angepasst und ergänzt.



Mehr Infos S. 77

ÜBER NACHT OHNE DACH

Nacht ohne Dach ist ein Konzept, das von tear NL (www.tear.nl) in Holland unter dem Namen «Nacht zonder Dak» entworfen und entwickelt wurde (www.nachtzonderdak.nl). TearFund Schweiz hat die Erlaubnis, dieses Konzept zu verwenden und auf Schweizer Gegebenheiten anzupassen.

Das Hauptziel der Nacht ohne Dach ist die Sensibilisierung von Teenagern und Jugendlichen. Mit Nacht ohne Dach erhalten sie einen Einblick in die Umstände, in denen viele Kinder und Jugendliche im Globalen Süden als Slum- und Strassenkinder leben.

Nacht ohne Dach ist eine Aktion von TearFund Schweiz. TearFund ist eine christliche Entwicklungs- und Nothilfeorganisation, die sich seit 30 Jahren für Familien in Not im Globalen Süden einsetzt.



| www.tearfund.ch

FEEDBACK

Du hast Fragen, Rückmeldungen, Verbesserungen? Gerne hören wir von dir!

KONTAKT

Fiona Huder
TearFund Schweiz
Josefstrasse 34
8005 Zürich

info@nachtohnedach.ch
www.nachtohnedach.ch
www.tearfund.ch

INHALTSVERZEICHNIS

ÜBERSICHT

EIN SCHATZ DER IDEEN	WIE FUNKTIONIERTS?	05
MATERIALAUFBAU	WIE? WO? WAS?	06
PRAKTISCHE TIPPS	WAS MUSS ICH WISSEN?	07

PROGRAMMVORSCHLÄGE

INFOVERANSTALTUNG	DU INFORMIERST DIE TEILNEHMENDEN	08
24H PROGRAMMVORSCHLAG	NOD PREMIUM - DAS VOLLE PROGRAMM	09
12H PROGRAMMVORSCHLAG	NOD BASICS - KURZ UND KNACKIG	10

SPIELE

BETÄUBT	10 MIN - BEWUSSTSEIN DROGENKONSUM	12
GEPÄCK	10 MIN - BEWUSSTSEIN BESITZ	13
REGEN WECKER	10 MIN - BEWUSSTSEIN WITTERUNG	14
TROPFEN	15 MIN - WASSERSPIEL	15
UNTER DIEBEN	20 MIN - DIEBESGUT SUCHEN	16
SUCHEN UND FINDEN	20 MIN - ABFALL DURCHSTÖBERN	17
UNGLEICH	20 MIN - FAKTEN DARSTELLEN	18
CHANCENLOS	20 MIN - BINGOSPIEL	19
GLÜCK ODER PECH	20 MIN - LEITERLISPIEL	20
SCHMIERFINK	30 MIN - SCHUHE PUTZEN	21
ZUM BRUNNEN	30 MIN - WASSERSPIEL	22
DER GROSSE UMZUG	30 MIN - ÜBERRASCHENDER ABBAU	23
FESTMAHL	40 MIN - ESSEN ZUBEREITEN	24
ABFALL-FUSSBALL	45 MIN - BASTELN & SPIELEN	25
BIBELFORSCHER	45 MIN - BIBELSTELLEN QUIZ	26
AUFBAU EINES SLUMVIERTELS	60 MIN - HÜTTE BAUEN	27
SPIEL DES LEBENS	1-2 H - INDIVIDUELLE BUDGETPLANUNG	28
WORLD FAIR TRADE POKER	1-3 H - STRATEGIESPIEL	29
BOUGOUNI	2-3 H - STRATEGIESPIEL	30

BIBEL

AUGENÖFFNER	20 MIN - JESUS AM TEICH BETESDA	32
EIN MITFÜHLENDES HERZ	20 MIN - DER BARMHERZIGE SAMARITER	33
KEIN KISSEN	20 MIN - SCHLAFEN WIE JESUS	34
SCHLECHTER LOBPREIS	20 MIN - AMOS HÄLT ES NICHT MEHR AUS	35
GENUG IST (NICHT) GENUG	30 MIN - KÖNIG AHAB WILL NOCH MEHR	36
KLEIN ABER OHO	30 MIN - JOSIA FIENG FRÜH AN	37
KOPF HOCH	30 MIN - GOTT SCHAFFT ALLES NEU	38
BEDINGUNGSLOS	30 MIN - EINLADUNG ZUR PARTY	39
GUT VERDIENEN	40 MIN - JOJAKIM SOLL LOHN BEZAHLEN	40
NICHT VON DIESER WELT	40 MIN - PAULUS SUCHT INFLUENCER	41

AKTIONEN

FRÜHSTÜCK SUCHEN	30 MIN - ESSEN ORGANISIEREN	43
IN DIE STADT HINEIN	2 H - GESPRÄCH MIT BETROFFENEN	44
FILM SCHAUEN	2 H - EINDRUCK VOM LEBEN IM SLUM	45

GESPRÄCHE

SCHLAFLOS	15 MIN - SPONSORING IDEEN SAMMELN	47
ARMWUT	15 MIN - SCHICKSAL VON SLUMKINDER	48
REDEN OHNE UNTERBRUCH	15 MIN - MEINUNGEN BILDEN	49
IM SPIEGEL	15 MIN - AUSWERTUNG NOD	50
GESPRÄCH NACH KARTEN	30 MIN - WELTWEITE ARMUT	51

SPONSORING

BENEFIZAKTION	1-2 H - UNTERHALTUNG ANBIETEN	53
CAFE OHNE DACH	1-2 H - BISTRO BETREIBEN	54
KANJAM	1-2 H - FRISBEE SPIEL ANBIETEN	55
VERSTEIGERUNG	1-2 H - WAREN UND DIENSTE SUCHEN	56
SCHUHE PUTZEN	1-2 H - AUF DIE STRASSE GEHEN	57
FRÜHSTÜCK IM BETT	2-3 H - FRÜHSTÜCK SERVIEREN	58

ANHANG

FILMLISTE	60
BÜCHERLISTE	62
VORLAGEN «CHANCENLOS»	64
VORLAGEN «GLÜCK ODER PECH»	65
VORLAGEN «BIBELFORSCHER»	67
VORLAGEN «SPIEL DES LEBENS»	70
VORLAGEN «ARMWUT»	75
VORLAGEN «GESPRÄCH NACH KARTEN»	76
INFO YFC INTERNATIONAL	77

ÜBERDACHT – EIN SCHATZ DER IDEEN

Grossartig, dass ihr eine Nacht ohne Dach organisiert!

Eine Nacht ohne Dach bedeutet, eine Nacht wie ein Slumkind zu leben. Es bedeutet Schlafen in einer Bruchbude, der Wind bläst durch die Ritzen und vielleicht trommelt der Regen aufs Blech- oder Kartondach. Du kannst diese Nacht sicher eine Herausforderung nennen!

AUSGANGSPUNKTE

Mit diesem Material bringen wir den Teilnehmenden das Thema Armut durch kreative Aktionen näher. Mit dem Material können sie Armut am eigenen Leib erfahren und die Folgen erkennen. Durch ihre Teilnahme an der Nacht ohne Dach machen die Jugendlichen einen Unterschied für Gleichaltrige im Globalen Süden und zeigen ihrer Umgebung, dass ihr Glaube auch aus Taten besteht. Bibelstudium und Gespräche fordern sie heraus, gerecht zu handeln. Gott selber ruft uns auf, uns gegen Unrecht aufzulehnen. Die Teilnehmenden werden ermutigt, sich auch weiterhin für Gerechtigkeit einzusetzen.

WIE FUNKTIONIERTS?

Überdacht gibt dir Ideen, um das Programm vor, während oder nach der Nacht ohne Dach zu gestalten.

Mit Überdacht holst du mehr aus Nacht ohne Dach raus und tauchst tiefer ins Thema Armut ein. Es enthält ausgearbeitete Spiele und Aktivitäten mit denen du schnell ein Nacht ohne Dach-Programm zusammenstellst. Suche dir diejenigen Aktivitäten heraus, die zu deiner Gruppe und deinem Anlass passen, ergänze sie mit eigenen Ideen und Umsetzungen - dazu sind die Spalten «Deine Notizen» da. **Wir freuen uns auch, wenn du uns die besten deiner Ideen schreibst, damit wir sie auch in dieser Materialsammlung aufnehmen können.** Schreib dazu einfach dem Nacht ohne Dach Team: info@nachtohnedach.ch

Dieses Dokument existiert nur digital, da du vermutlich nur eine Auswahl der Ideen in gedruckter Form brauchen wirst. Damit sparen wir wertvolle Ressourcen und tragen zum Umweltschutz bei. Es steht dir frei, deine ausgewählten Seiten zu drucken und, falls nötig, im Rahmen deiner Nacht ohne Dach zu verteilen. Willst du die Materialien ausserhalb des Rahmens von Nacht ohne Dach verwenden, bitten wir dich, uns zu kontaktieren.

Überdacht sensibilisiert die Jugendlichen, Unrecht aus Gottes Perspektive zu sehen. Wir empfehlen dir in dein Programm mindestens einen Teil Bibelstudium zu packen.

Die Aktivitäten in Überdacht wurden für kirchliche Jugendgruppen und Schulen geschrieben. Sie sind niederschwellig und geeignet, um sowohl kirchliche als auch rand- und ausserkirchliche Jugendliche zu erreichen. In diesem Material gebrauchen wir den Ausdruck Jugendleiter um den Unterschied zwischen Organisator und den Teilnehmenden/Jugendlichen zu verdeutlichen. Wir sind uns allerdings bewusst, dass Jugendliche manchmal selbst eine Nacht ohne Dach organisieren.

AUFBAU DES MATERIALS

Folgende Kapitel findest du in diesen Unterlagen:



SPIELE S. 11-30

Die Teilnehmenden erleben auf spielerische Weise, was Armut bedeutet und wachsen als Gruppe zusammen.



GESPRÄCH S. 46-51

Eine kreative Gesprächsform, die die Meinungsbildung bei den Teilnehmenden fördert.



BIBEL S. 31-41

Vertiefungen eines Bibeltext zum Thema Armut.



SPONSORING S. 52-58

Vorschläge für Sponsoren-Aktivitäten, um Geld für Slumkinder zu sammeln.



AKTION S. 42-45

Aktionen, die zum Nachdenken über das Thema Armut anregen.



ANHANG S. 59-77

Alle wichtigen Dokumente, die im Material angesprochen werden, findest du hier.

Es ist sinnvoll, mehrere Arten von Aktivitäten anzubieten und zu kombinieren. Suche dir dazu diejenigen Aktivitäten aus, die dir am passendsten für deine Gruppe scheinen. Auf S. 8-10 findest du Beispiele für Programme, die du auch gerade als „schachtelfertige“ Lösungen verwenden kannst, falls du wenig Zeit für die Planung aufwenden möchtest.

Zu jeder Aktivität werden die Dauer, die Vorbereitung, das Ziel und die Aktivität beschrieben. In einigen Sätzen wird der Bezug zur Realität der Slumkinder hergestellt. Wäge ab, wann der geeignetste Moment ist, diese Information weiterzugeben.

Bei den verschiedenen Bestandteilen der Programme wirst du folgende Überschriften antreffen:

- **Vorbereitung** – das was du als Leiter im Voraus kaufen und tun musst.
- **Ziel** – das, was die Aktivität bewirken soll.
- **Aktivität** – eine Handlung / Aktion, welche die Jugendlichen tun.
- **Lesen** – miteinander einen Bibelabschnitt lesen.
- **Vertiefungstipp** – was du zur Vertiefung des Bibelstudiums eventuell studieren könntest.
- **Erzähle** – was du als Leiter den Jugendlichen erzählst.
- **Die Realität** – wie es auf der Welt aussieht.
- **Tipp** – worauf du als Leiter achten solltest.
- **Beilage** – Arbeitsblätter die für die verschiedenen Programmteile benötigt werden.

PRAKTISCHE TIPPS

MATERIAL

Lies als Leiter vorab die Anleitungen genau durch. Bei jeder Aktivität wird angegeben, was du benötigst. Besorge dieses im Voraus und lege es bereit.

Ermutige die Jugendlichen, ihre eigene Bibel mitzubringen. Sorge für Bibeln für diejenigen, die keine haben.

LANGE WIRKUNG

Um dafür zu sorgen, dass das Thema Armut die Teilnehmenden weiterbegleitet, ist es gut, wenn es regelmässig thematisiert wird. Das kannst du zB. so tun:

- Klebe bei jedem Treffen einen Zeitungsartikel über Armut an die Tür.
- Gibt es Berichte von Überschwemmungen, Erdbeben oder Krieg? Tut gemeinsam Fürbitte und überlegt, wie man Geld dafür sammeln könnte.
- Gibt es in eurer Kirche / Gemeinde Missionare? Schick ihnen eine Karte. Lade sie zu einem Treffen ein, wenn sie im Heimaturlaub sind.
- Wiederhole nach einigen Wochen die Aktion «In die Stadt hinein» (siehe Seite 44), frage die Organisation ob du mit deiner Gruppe einen aktiven Beitrag leisten kannst. Berichte in der Gemeinde darüber.

GRUPPENGROSSE

Es ist wünschenswert, Gruppen mit 8 bis 10 Teilnehmenden zu bilden. Lass die Gruppe die ganze Nacht miteinander verbringen. So lernen sie sich gut kennen. Bei Spielen, die mehr Jugendliche erfordern, fügst du Gruppen zusammen. Bei Gesprächen oder Bibelstudium ist es empfehlenswert, die Gruppen auf vier bis fünf zu halbieren. Bei den Aktivitäten werden die gewünschte Anzahl Jugendliche pro Gruppe und die benötigten Materialien angegeben.

PREISE

Bei manchen Aktivitäten ist vorgesehen, dass die Sieger einen kleinen Preis erhalten. Besorge dazu materielle und immaterielle Preise.

- Materielle Preise sind: Z.B. eine Zahnbürste, Zahnpasta, Kamm, Taschenlampe, Kissen, Schlafmatte, Decke, Zwischenverpflegung, usw.
- Immaterielle Preise sind: Applaus, Winken für das Team, Verbeugung vor dem Gewinner, in die Höhe heben durch die Verlierer usw.

BREITE ABSTÜTZUNG

Bezieh deine Kirche / Gemeinde in die Nacht ohne Dach mit ein. Die Gemeindeglieder können den Teilnehmenden Mut machen, sie bei den Sponsoraktivitäten finanziell unterstützen und für die Jugendlichen beten. Das ist die Gelegenheit um auch rand- und ausserkirchliche Jugendliche / Freunde einzuladen und mitmachen zu lassen.

Es besteht auch die Möglichkeit, dass jemand von Tear-Fund in dieser Zeit einen Vortrag oder eine Predigt im Gottesdienst der Gemeinde hält zu einem ähnlichen Thema. Wende dich dazu an die Koordinatorin von Nacht ohne Dach (info@nachtohnedach.ch).

Und nun geht's los! Wir wünschen dir viel Freude und Segen mit Überdacht!

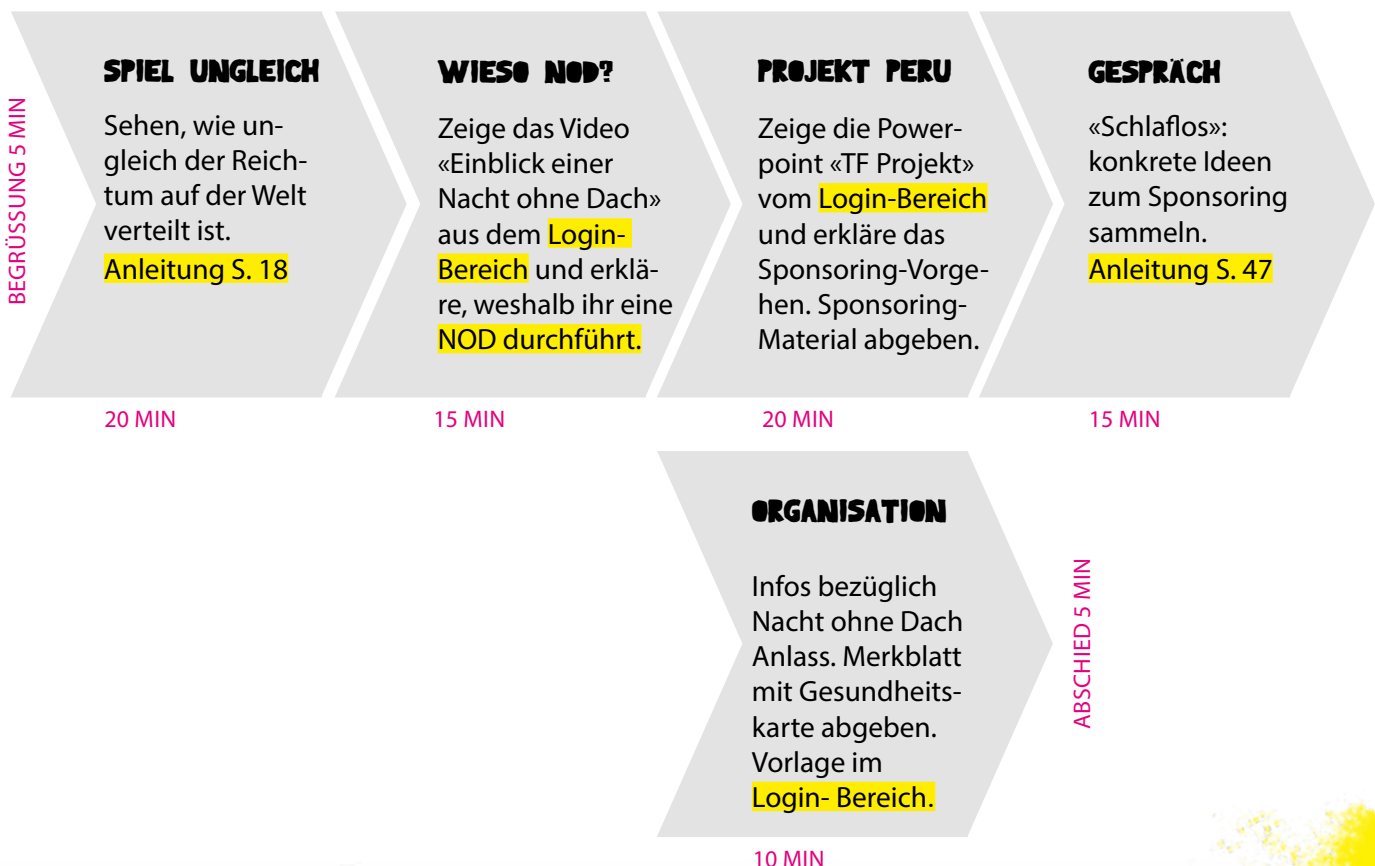
PROGRAMMVORSCHLÄGE

Vielleicht kommst du dir gerade etwas erschlagen vor von all dem Material für deine Nacht ohne Dach. Wenn du nicht mehr weisst, wo du beginnen sollst, können diese Programmvorschlage eine Hilfe bieten: Ideen fur eine Infoveranstaltung, ein 24h-Programm oder ein 12-18h Programm bieten dir schachtelfertige Losungen. Diese sind auch sehr praktisch, wenn du nicht viel Zeit in die Planung investieren kannst.

DIE INFOVERANSTALTUNG CA. 90 MIN

Der Einfuhrungsanlass ist dazu da, die Jugendlichen und evtl. auch ihre Eltern uber Nacht ohne Dach zu informieren und sie erstmals mit dem Thema Armut in Beruhrung kommen zu lassen. Der Anlass soll ausserdem Vorfreude wecken und die Teilnehmenden motivieren, Sponsoren zu suchen. Der Einfuhrungsanlass kann auch eingebettet werden in ein regular stattfindendes Treffen, ein Konfirmandennachmittag, ein Jugendabend, o.A.

Du kannst auch eine Nacht ohne Dach durchfuhren, ohne vorher einen Einfuhrungsanlass zu machen. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass das Erleben nachhaltiger ist, wenn die Teilnehmenden sich schon vor der Nacht mit dem Thema auseinandersetzen konnen.



PROGRAMMVORSCHLÄGE

24H-PROGRAMM ZB. VON MITTAG BIS MITTAG

NACHMITTAG

BEGRÜSSUNG, VORSTELLUNGS-
RUNDE / -SPIEL

SCHUHE PUTZEN

Erfahren, wie es ist mit Schuhputzen Geld zu verdienen.

Anleitung S. 57

CA. 1 H

SPIEL DES LEBENS

Erleben, wie sich Armut bzw. Reichtum auf das eigene Leben auswirkt.

Anleitung S. 28

CA. 1.5 H

GENUG IST (NICHT) GENUG

Ein Gespräch über 1. König 21

Mehr auf S. 36

30 MIN

SLUMBAU

Aufbau vom Slum mit Kartonhütten. Mehr auf S. 27

Genügend Zeit einplanen!

MIND. 1 H

ABEND / NACHT

FESTMAHL

Das etwas andere Nachtessen.

Anleitung S. 16

MIND. 40 MIN

INPUT TF

Präsentation von TearFund zum Projekt in Peru und zu einem fairen Lebensstil

Gemäss Absprache

40 MIN

ABFALLFUSSBALL

Mit Abfall einen Fussball basteln und anschliessend spielen.

Anleitung S. 25

45 MIN

KLEINE WÖLFE

Film-Porträt des elf jährigen Sonu. Er lebt mit anderen Kindern auf den Strassen von Katmandu.

Info auf S. 60

50 MIN

MORGEN

NACHT OHNE DACH

Nachtruhe im selbstgebauten Kartonhaus.

DER GROSSE UMZUG

Erfahren, wie es ist, plötzlich die Hütte zusammenpacken und umziehen zu müssen.

Anleitung S. 23

30 MIN

FRÜHSTÜCK:

RÜCKBLICK

Feedbackrunde. Was war gut / beeindruckend / schwierig / langweilig / verändernd?

30 MIN

GOTTESDIENST

Evtl. mit zum Thema passender Predigt und/oder Kollekte?
> Mit Pfarrer absprechen.

CA. 2 H

VERABSCHIEDUNG,
EVTL. VERKÜNDIGUNG
NACHFOLGE AKTION

PROGRAMMVORSCHLÄGE

12-18H-PROGRAMM ZB. VOM SPÄTEN NACHMITTAG BIS MORGEN

NACHMITTAG / ABEND

BEGRÜSSUNG, VORSTELLUNGS-
RUNDE / -SPIEL

GLÜCK ODER PECH

Erfahren, wie sich Armut bzw. Reichtum auf das eigene Leben auswirkt.

Anleitung S. 20

20 MIN

ZUM BRUNNEN

Wie ist es, wenn man kein fließendes Wasser im eigenen Haus hat?

Anleitung S. 22

30 MIN

SLUMBAU

Aufbau vom Slum mit Kartonhütten. Mehr auf S. 27

Genügend Zeit einplanen!

MIND. 1 H

UNTER DIEBEN

Herausforderung für die ganze Gruppe.

Anleitung S. 16

20 MIN

ABEND / NACHT

NACHTESSEN: KANN AUCH
THEMATISCH SEIN, ZB
SEHR EINSEITIG NUR REIS
ODER LINSEN.

INPUT TF

Präsentation von TearFund zum Projekt in Peru und zu einem fairen Lebensstil

Gemäss Absprache

40 MIN

WORLD FAIR TRADE POKER

Das Spiel fokussiert sich auf einen Aspekt des ungleichen Handels: die Spekulation mit Lebensmitteln.

Anleitung S. 29

CA. 1.5 H

NACHT OHNE DACH

Nachtruhe im selbstgebaute Kartonhaus.

MORGEN

REGENWECKER

Die Teilnehmenden erfahren den Einfluss des Wetters auf das Leben in einer Hütte.

Anleitung S. 14

10 MIN

FRÜHSTÜCK SUCHEN

Die Teilnehmenden erfahren, dass Essen für Strassenkinder nicht selbstverständlich ist.

Mehr auf S. 43

30 MIN

FRÜHSTÜCK.

NICHT VON DIESER WELT

Ein Gespräch über Römer 12, 1-2

Mehr auf S. 41

40 MIN

IM SPIEGEL

Abschluss des Programmes, Feedbackrunde.

Anleitung S. 50

15 MIN

VERABSCHIEDUNG,
EVTL. VERKÜNDIGUNG
NACHFOLGE AKTION



SPIELE



BETÄUBT

DAUER

10 Minuten

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren, dass Slumkinder oft Drogen konsumieren um ihr Elend zu vergessen.

AKTIVITÄT

Sitze oder stehe mit den Jugendlichen in einem Kreis. Aufgabe ist es nun, nach dem Startsignal so lange wie möglich stillzustehen («betäubt»). Wer sich bewegt, scheidet aus. Gewinner ist, wer es am längsten aushält.

REALITÄT

In Ländern wie Peru oder Uganda sind viele Jugendliche süchtig nach Alkohol oder Drogen. Eine dieser Drogen ist zB. Leim schnüffeln. Die Jugendlichen werden betäubt und versuchen so, ihr Elend zu vergessen. An ihrem Gesichtsausdruck und ihrer Reglosigkeit ist zu erkennen, dass sie Drogen konsumiert haben.

DEINE NOTIZEN



GEPÄCK

DAUER

10 Minuten

VORBEREITUNG

Die Teilnehmenden benötigen ihre Taschen. Du brauchst eine Stoppuhr.

ZIEL

Die Teilnehmenden versuchen herauszufinden, was der andere bei sich hat und merken, wieviel sie besitzen.

AKTIVITÄT

Bitte die Teilnehmenden, ihre Taschen/Rucksäcke zu nehmen und alles herauszunehmen und neben sich niederzulegen was sie mitgenommen haben.

Bildet Zweiergruppen und spielt gegeneinander.

Beide Teilnehmenden schätzen, wie schnell sie ihre Taschen / Rucksäcke wieder einpacken können. Nach dem Startsignal packen sie ihre Taschen / Rucksäcke so schnell wie möglich wieder ein und beobachten gleichzeitig, was der/die andere in seine/ihre Tasche packt. Stoppe die Zeit und vergleiche mit der Schätzung. Am Schluss müssen beide Teilnehmende nennen, was der/die andere eingepackt hat.

REALITÄT

Strassenkinder haben wenig bis gar nichts. Sie müssen sich oft mit einer Decke und einer Hütte begnügen. Oft werden sie weggejagt und bedroht. Im Handumdrehen haben sie ihre Sachen eingepackt und sind verschwunden.

TIPP

Um das Spiel etwas anspruchsvoller zu machen, könnten die Teilnehmenden aufgefordert werden alles abzugeben, was der/die Partner/in nicht mehr benennen konnte.

DEINE NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



REGEN WECKER

DAUER

10 Minuten

VORBEREITUNG

Du brauchst einen Eimer Wasser, Schwämme und einen Preis

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren den Einfluss des Wetters auf das Leben in einer Hütte.

AKTIVITÄT

Künde diese Spiel beim Aufbau des Slums an.

Mache dieses Spiel, wenn die Teilnehmenden noch in ihren Hütten schlafen. Verwende einen nassen Schwamm um die Jugendlichen zu wecken. Bewege anschliessend die Wände der Hütte, um festzustellen, ob sie stark genug sind, um Windstößen zu widerstehen.

Die Gruppe mit der stabilsten Hütte und die den Wettertest bestanden hat, erhält den Preis.

DEINE NOTIZEN



TROPFEN

DAUER

15 Minuten

VORBEREITUNG

Stelle für jeden Teilnehmenden einen Teelöffel und für jede Gruppe ein Glas bereit. Platziere einen Eimer Wasser in mindestens 3 Metern Abstand von den Gläsern.

ZIEL

Die Teilnehmenden entdecken, dass wir zusammen einen Unterschied bewirken.

AKTIVITÄT

Jede/r Teilnehmer/inn erhält einen Löffel. Bilde Viererteams. Nach dem Startsignal müssen alle Teams so schnell wie möglich ihre Löffel mit Wasser füllen und ins Glas giessen. Miss die Zeit. Spielt so lange, bis die erste Gruppe ihr Glas voll hat.

ERZÄHLE

Armut kann sich anfühlen wie Wasser ins Meer tragen. Ein Tropfen auf eine glühende Platte. Es erschien als Riesenaufgabe das Glas mit Wasser zu füllen. So ist es auch mit Armut. Der Einsatz von Menschen bewirkt einen Unterschied. Zusammen können wir grosse Dinge tun. Mutter Theresa sagte: «Was wir tun ist nur ein Tropfen im Ozean. Aber wenn wir es nicht täten, wäre der Ozean kleiner wegen dem fehlenden Tropfen».

TIPP

Durch diese Aktivität entstehen Diskussionen. Lass sie unbedingt zu aber halte sie positiv. In unserem Erleben kann sich Hilfe wie der Tropfen auf den heissen Stein anfühlen, aber mache den Teilnehmenden deutlich, dass es für diejenigen denen geholfen wird, einen riesigen Unterschied macht! Ein Vergleich wäre zum Beispiel: Nimm an du rufst 112 an und kriegst zu hören: «Es gibt so viele Kranke, die Ambulanz kommt nicht. All die Kranken, es nützt sowieso nichts!»

DEINE NOTIZEN



UNTER DIEBEN

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Du brauchst Schreibstifte, Papier und einen Preis.

AKTIVITÄT

Bitte im Geheimen von jeder Slumviertelgruppe eine/n Teilnehmende/n um seine/ihre Mitarbeit bei diesem Spiel. Diese/r stiehlt unbemerkt etwas von einer anderen Gruppe.

Gib den Dieben den Auftrag, das Gestohlene irgendwo auf dem Terrain zu verstecken. Lass sie auf einen Zettel notieren, was sie gestohlen haben. Diesen Zettel geben sie einer Leitungsperson. Die Diebe dürfen voneinander nicht wissen, was und wo sie stehlen. Gib ihnen ein bis zwei Stunden Zeit, damit sie unbemerkt zuschlagen können.

Ruf anschliessend alle Gruppen zusammen.

Erkläre, dass du soeben bemerkt hast, dass Diebe im Lager waren. Bitte alle Gruppen zu untersuchen, was in ihrem Lagerplatz gestohlen wurde und beauftrage sie, das Fehlende zu suchen. Die Gruppe, die sowohl den/die Dieb/in als auch das Diebesgut am schnellsten aufspürt hat gewonnen und erhält einen Preis.

Frage die Gruppe: Könnt ihr euch vorstellen, warum Slumkinder manchmal etwas stehlen? Was würdet ihr machen?

REALITÄT

Slums sind oft überbevölkert und schlecht unterhalten. Es hat wenig Strassenlampen und kaum Polizisten. Die Arbeitslosigkeit ist hoch und die meisten haben geringe Zukunftsperspektiven. Als Folge davon gibt es Überfälle, Diebstähle und andere Verbrechen.

DEINE NOTIZEN



SUCHEN UND FINDEN

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Spieler dieses Spiel mit Gruppen von acht bis zehn Teilnehmenden. Du benötigst einige volle Abfalleimer und einen Preis für die Gewinner.

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren, wie es ist, Abfalleimer nach brauchbaren Materialien durchsuchen zu müssen.

AKTIVITÄT

Lasse die Teilnehmenden nacheinander den Abfalleimer durchsuchen. Jede Person muss etwas herausfischen, das brauchbar ist. Nachdem alle Jugendlichen einer Gruppe an der Reihe waren, erklärt jede Gruppe, warum die gefundenen Gegenstände für sie brauchbar sind. Gib der Gruppe mit der kreativsten Erklärung einen Applaus.

REALITÄT

Strassen- und Slumkinder streuen regelmässig durch Abfallberge oder durchsuchen Abfalleimer. Sie suchen nach Essbarem oder nach brauchbaren Materialien.

DEINE NOTIZEN



UNGLEICH

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Es ist wichtig, dass alle Teilnehmenden mitmachen und dass für jede/n von ihnen ein Stuhl vorhanden ist.

ZIEL

Den Teilnehmenden wird bewusst, dass der Reichtum nicht gerecht unter der Weltbevölkerung verteilt ist.

AKTIVITÄT

Erzähle, dass wir als Gruppe die ganze Weltbevölkerung repräsentieren. Bitte eine/n Teilnehmende/n um seine/ ihre Mithilfe.

Alle stehen auf. Bitte die Hilfsperson, die Gruppe anteilmässig so aufzuteilen wie die Weltbevölkerung auf die 5 Erdteile verteilt ist. Sie ist etwa wie folgt: 5% in Nordamerika, 10% in Südamerika, 10% in Europa, 15% in Afrika und 60% in Asien.

Jetzt stellen wir uns vor, dass die Stühle, auf denen wir eben noch sassen, alle Reichtümer der Welt darstellen. Bitte die Teilnehmenden von jedem Erdteil zu überlegen, wie reich sie sind und entsprechend viele Stühle zu nehmen. Verteilt anschliessend die Reichtümer/Stühle ungefähr so wie es der tatsächlichen Situation entspricht:

Nordamerika besitzt ungefähr 20% der Reichtümer. Südamerika besitzt etwa 10%. Europa besitzt etwa 25%, Afrika ungefähr 5% und Asien etwa 40% der Reichtümer der Welt. (hauptsächlich Japan, China und Südkorea). Lass die Jugendlichen reagieren und frage: Wie gehst du mit deinem Reichtum um?

DEINE NOTIZEN



CHANCENLOS

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Drucke für jeden Teilnehmenden eine Bingokarte (siehe Anhang, S. 64). Sorge für genügend Schreibstifte und Preise. Notier dir selber die Zahlen, die du vorlesen wirst.

- Nenne in 75% der Zeit Zahlen zwischen 20-29, 50-59 und 80-89
- Nenne in 25% der Zeit Zahlen zwischen 10-19, 40-49 und 70-79

ZIEL

Die Jugendlichen erfahren, wie es sich anfühlt, wenn man keine faire Chance erhält.

AKTIVITÄT

Es gibt zwei Sorten Bingokarten. Verteile beide Karten in der Gruppe. Gib allen Teilnehmenden eine Bingokarte. Lies die Zahlen vor. Die Hälfte der Teilnehmenden hat eine viel geringere Chance auf Bingo als die andere. Zweifellos merken die Teilnehmenden das schnell. Gib nach dem Spiel zu, dass die Chancen in diesem Bingospiel nicht fair waren. Einige Zahlenreihen wurden kaum gelesen.

Erkläre, dass dieses Bingospiel in etwa zeigt, wie die Reichtümer auf der Erde verteilt sind. Nordamerika und Europa haben 65% des Besitzes, Südamerika 10%, Asien 20% und Afrika nur 5%. Die Karten, die für Nordamerika und Europa standen hatten also eine grosse Gewinnchance. Die anderen Jugendlichen hatten kaum eine Chance das Spiel zu gewinnen. Ihre Zahlen wurden beinahe nicht genannt. Tausche mit den Teilnehmenden aus, wie sich das Spielen für sie anfühlte.

Beilage:

Bingokarten S. 64

DEINE NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



GLÜCK ODER PECH

DAUER

ca. 20 Minuten

VORBEREITUNG

Drucke das Spielfeld und die Ereigniskarten aus (siehe Anhang, S. 65 und S. 66). Schneide die Karten aus. Organisiere Spielfiguren und einen Würfel.

ZIEL

Die Jugendlichen erfahren, wie sich Armut bzw. Reichtum auf das eigene Leben auswirkt.

AKTIVITÄT

Jede/r Spieler/in erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Feld «Start». Das Spiel geht reihum im Uhrzeigersinn. Jemand beginnt und würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf man mit seiner Spielfigur vorrücken. Landet diese am Ende des Zuges auf einem gelben Feld, wird die oberste Ereigniskarte vom Stapel gezogen. Die Anweisung auf der Karte wird ausgeführt. Dann kommt die nächste Person an die Reihe. Wer als Erste/r mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Man benötigt nicht die passende Augenzahl, um ins Ziel zu gelangen.

Falls keine Ereigniskarten mehr auf dem Stapel liegen, werden sie gemischt und damit ein neuer Stapel gebildet.

ERZÄHLE

Menschen die in Armut leben, haben ohne externe Hilfe kaum eine Chance ihre schlechten Lebensumstände zu verbessern. Da sie über keine Ausbildung verfügen, ist es schwer eine Arbeit zu finden und Geld zu sparen. So bleiben sie in der Armutsspirale gefangen. Sie haben wenig Hoffnung, dass sich in Zukunft etwas ändern wird. Menschen die hingegen in einem reichen Land aufwachsen, können aufgrund ihrer Ausbildungen Geld verdienen und sich Träume erfüllen und Ziele verwirklichen. Sie kommen im Leben voran.

DEINE NOTIZEN

.....

Beilage:

Spielfeld S. 65

Ereigniskarten S. 66



SCHMIERFINK

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Sorge für genügend schmutzige Schuhe, Schuhputzmaterial in verschiedenen Farben, Lappen und Bürsten. Dazu benötigst du auch Getränke und Kuchen oder Kekse.

ZIEL

Jugendliche erfahren, auf welche Weise Strassenkinder arbeiten müssen, um an Essen zu kommen.

AKTIVITÄT

Teile die Jugendlichen in Zweiergruppen auf und gib ihnen Schuhcrème, eine Bürste und einen Lappen. Sie müssen nun so schnell und so viele Schuhe wie möglich putzen um ein Getränk und ein Stück Kuchen oder Kekse zu verdienen. Ein Paar geputzte Schuhe bedeutet ein Getränk. Noch ein geputztes Paar gibt noch ein Keks oder ein Stück Kuchen dazu. Das Zweierteam mit den meisten geputzten Schuhen hat gewonnen. Gib den Jugendlichen ihren verdienten Lohn.

Diese Aktivität kann auch unter echten Umständen, z.B. in einer vielbesuchten Einkaufsstrasse durchgeführt werden.

REALITÄT

In vielen Ländern wie zum Beispiel Peru leben Jugendliche auf der Strasse. Um ihr Essen zu verdienen müssen sie hart arbeiten, zum Beispiel eben mit Schuhen putzen.

DEINE NOTIZEN



DER GROSSE UMZUG

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Du brauchst Abfallsäcke. Vorzugsweise machst du dieses Spiel am Ende deines Anlasses.

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren, wie es ist, plötzlich die Hütte zusammenpacken und umziehen zu müssen.

AKTIVITÄT

Bitte alle Teilnehmenden, ihre Hütte abzubauen und so schnell wie möglich aufzuräumen. Gib ihnen die Abfallsäcke und zeige ihnen, wo sie ihre Sachen abstellen können. Gib dem schnellsten Team einen Applaus.

REALITÄT

Es geschieht oft, dass Strassenkinder ihren Schlafplatz oder ihre Hütte plötzlich verlieren. Sie müssen dann ihre Sachen so schnell wie möglich zusammenpacken und einen anderen Platz suchen.

DEINE NOTIZEN



FESTMAHL

DAUER

40 Minuten

VORBEREITUNG

Du brauchst 2 Campingbrenner, grosse Pfannen, Schöpf-
löffel, einen Behälter, pro Person je einen Löffel weisse Bohnen in Tomatensauce und eine Tasse Reis, Salat (optional), ein Abwaschbecken pro Gruppe, Wasser, Abwaschmittel, Teller, Besteck und Notizpapier.

ZIEL

Die Jugendlichen erfahren, dass Essen zu erhalten nicht selbstverständlich ist und sich die Gruppenatmosphäre von gesellig zu wettkämpferisch verändern kann.

AKTIVITÄT

Bestimme, wer die Bohnen erwärmt, den Reis kocht und eventuell den Salat zubereitet. Schreibe für jeden Teilnehmenden eine Aufgabe auf ein Notizpapier und klebe dieses an die Unterseite der Teller. Zum Beispiel:

- Iss deinen Teller leer
 - Iss dein Essen schmatzend auf
 - Klau das Essen deines Nachbarn
 - Werde böse wegen einer Kleinigkeit
 - Rufe dich selbst als Leiter aus
 - Störe die Ordnung
- usw.

Die Teilnehmenden müssen die erhaltene Aufgabe geheim halten und sie während dem Essen ausführen.

Das zubereitete Essen wird als Buffet platziert. Besprecht nach dem Essen miteinander, wie sich die Gruppenatmosphäre veränderte, als die Teilnehmenden begannen, ihre geheimen Aufgaben auszuführen.

DEINE NOTIZEN

REALITÄT

Strassenkinder leben in Gruppen und nehmen ihre Mahlzeiten gemeinsam ein. Die Atmosphäre kann plötzlich von gesellig zu bedrohlich kippen, weil jeder überleben muss. Soeben hast du etwas davon erlebt und hast vom Essen gekostet, das viele Slumkinder täglich essen. Achthundert Millionen Menschen leben täglich in der Ungewissheit, ob sie sich und ihre Familie ernähren können. Noch viel mehr Menschen leben mit Basismahlzeiten, die gerade zum Überleben reichen. Mit zwei Mahlzeiten geht es einer armen Familie in einem Slumviertel verhältnismässig gut.



ABFALL FUSSBALL

DAUER

45 Minuten

VORBEREITUNG

Du brauchst Plastiktaschen, Zeitungen, Schnur, Klebeband, einen Spielplan und einen Schiedsrichter. Spiele in Elfermannschaften oder in kleineren Gruppen.

ZIEL

Die Jugendlichen spielen so Fussball wie es Slumkinder tun.

AKTIVITÄT

Verteile das Material an die Teams. Sie sollen daraus innert fünf Minuten einen Fussball herstellen. Erkläre kurz die Spielregeln (Fussballregeln) und gib anschliessend das Startsignal. Belohne das Siegerteam.

REALITÄT

Kinder in Slums spielen meistens mit zusammengesuchtem Abfall. In vielen Elendsvierteln gibt es keine Schulen oder ist das Schulgeld unbezahlbar. Mit Strassenfussball vertreiben sich die Kinder und Jugendlichen ihre Zeit.

DEINE NOTIZEN



BIBELFORSCHER

DAUER

ca. 45 Minuten

VORBEREITUNG

Drucke die Aufgabenkarten in den vier verschiedenen Farben rot, gelb, grün und blau aus und zusätzlich das Lösungsblatt für dich als Leiter/in (siehe Anhang, S. 67-69). Schneide die Karten aus und verstecke sie auf dem Spielgelände. Organisiere einen Tisch, auf dem du Schreibzeug, Schreibblöcke und Bibeln (Gute Nachricht Übersetzung) bereitlegen kannst. Zudem benötigst du einen Preis.

ZIEL

Die Teilnehmenden befassen sich mit Bibelstellen und Geschichten zum Thema «Nächstenliebe».

AKTIVITÄT

Am Anfang des Spieles: Teile die Jugendlichen in vier Gruppen auf und ordne ihnen eine der vier Farben rot, gelb, grün und blau zu. Laufe mit ihnen das Spielgelände ab und erkläre dabei, dass innerhalb dieses Geländes für jede Gruppe acht Aufgabenkarten versteckt sind. Sie müssen möglichst viele davon finden, dürfen aber nur diejenigen an sich nehmen, die mit ihrer zugeteilten Gruppenfarbe übereinstimmen. Karten, die eine andere Farbe aufweisen, müssen sie ins Versteck zurücklegen. Erkläre weiter, dass die Karten verschiedene Aufträge enthalten, welche gelöst werden müssen. Die Spieler/innen dürfen selber entscheiden, zu welchem Zeitpunkt sie die Aufgaben ausführen. Wichtig ist, dass es innerhalb der vorgegebenen Spieldauer geschieht. Denn für jeder gelöste Auftrag erhalten sie die Punktzahl, welche auf der Karte steht. Falls sie die jeweilige Aufgabe bis Spielende nicht gelöst haben, gibt es auch keine Punkte. Zeig den Teilnehmenden, wo sich der Tisch mit den Bibeln und dem Schreibzeug befindet, an dem sie die gestellten Aufgaben lösen können. Auf los geht's los!

Am Ende des Spieles: Künde laut an, wenn das Spiel nur noch 5 Minuten dauert. Sobald die Zeit abgelaufen ist, müssen die Gruppen ihre gefundenen Karten mit den entsprechenden Lösungen schriftlich abgeben. Du korrigierst die Antworten und vergibst die Punktzahl. Die Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewinnt und erhält den Preis.

Beilage:

Aufgabenkarten S. 67-68

Lösungsblatt S. 69

DEINE NOTIZEN



AUFBAU DES SLUMVIERTELS

DAUER

60 Minuten

VORBEREITUNG

Besorge grosse Kartonschachteln, Plastikblachen, Segeltuch, alte Leintücher oder Decken, Schnur, starkes Klebeband, Jutesäcke um darauf zu schlafen, Holzpaletten, Nägel und Hammer. Markiere den Bereich in dem die Jugendlichen ihre Schlafplätze einrichten mit einem Band. Rechne mit 2x2 Meter pro Person. Sorge für 3 Preise.

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren wie es ist, ihre eigene Hütte bauen zu müssen.

AKTIVITÄT

Teile die Teilnehmenden in Gruppen von 8-10 Jugendlichen auf. Zeige den Gruppen das Material und das markierte Gebiet in dem sie ihren Unterschlupf für die Nacht bauen können. Slumhütten sind stabiler wenn sie an eine Mauer oder an einen Baum gebaut werden.

Die Gruppen haben genau 30 Minuten Zeit um ihren Schlafplatz zu bauen. Überprüfe danach, ob die Slumhütten stabil, schön und wasserbeständig sind und vergib für jede dieser Kriterien einen Preis. Die Wasserbeständigkeit lässt sich auf einfache Weise mit einer Gieskanne testen.

ERZÄHLE

Weltweit leben eine Milliarde Menschen in Slums. Dort variieren die Wohnungen von einfachsten Hütten aus Abfallmaterial, bis hin zu normalen Wohnblocks und Häusern. Eine typische Wohnung in einem Elendsviertel hat einen Wohnraum von etwa 4 Quadratmetern, in dem eine ganze Familie lebt - das ist so viel Platz, wie auch die Jugendlichen in den Kartonschachteln zur Verfügung haben.

DEINE NOTIZEN



SPIEL DES LEBENS

DAUER

1 bis 2 Stunden

VORBEREITUNG

Für dieses Spiel benötigt es mindestens acht Teilnehmer/innen.

Drucke in einem ersten Schritt die Einkommenskarten aus. Das Dokument enthält Karten für bis zu 16 Personen. Wenn ihr mehr seid, musst du es entsprechend öfters ausdrucken. (siehe Anhang, S. 70) Schneide die Einkommenskarten aus. Bilde einen Kreis mit Stühlen gemäss Anzahl Teilnehmenden und klebe bei jedem davon eine Karte unter die Sitzfläche. Drucke auch pro Teilnehmenden eine Kostenübersicht und eine Budget-Tabelle aus und verteile sie einzeln auf die Stühle. (siehe Anhang, S. 71-72) Lege überall einen Stift dazu. Nun musst du noch die Ereigniskarten 1x ausdrucken. (siehe Anhang, S. 73-74) Schneide sie aus und lege sie verdeckt in die Mitte des Kreises. Dabei muss die richtige Reihenfolge der Monate eingehalten werden. Zuoberst muss der Januar liegen und zuunterst der Dezember. Stelle neben die Ereigniskarten eine Geldpot (z.B. eine Schüssel) hin. Als Letztes benötigst du einen Stift für dich selber und weisse, gleichgrosse Papierschnitzel. Sie werden im Verlauf des Spieles immer wieder als Lose oder Geldscheine benötigt.

ZIEL

Die Jugendlichen erfahren, wie sich Armut bzw. Reichtum auf das eigene Leben auswirkt.

AKTIVITÄT

Die Spieler/innen setzen sich auf einen Stuhl. Dabei darf für sie noch nicht ersichtlich sein, was auf den versteckten Einkommenskarten unter den Stühlen geschrieben ist. Sobald alle sitzen, dürfen sie die Karten hervor nehmen. Du erzählst ihnen, dass sie alle ein Jahr lang in derselben Stadt wohnen, in der die Einkommensverteilung innerhalb der Bevölkerung sehr unterschiedlich ist. Je nach Karte verfügen sie über ein tiefes oder hohes monatliches Einkommen. Sie müssen sich nun entscheiden, wie sie ihr Geld für den ersten Monat im Jahr einsetzen möchten. Dabei hilft ihnen das Spielblatt.

Auf diesem ist ersichtlich, für was sie ihr Geld ausgeben können bzw. müssen. Es ist zu beachten, dass einige Ausgaben obligatorisch sind. Nachdem sie die Geldbeträge in die entsprechenden Felder auf der Budget-Tabelle aufgeteilt und komplett aufgebraucht haben, kann das Spiel beginnen.

Die erste Ereigniskarte wird gezogen und die Bewohner/innen der Stadt müssen gemäss der Anweisung agieren. Jede Karte hat einen unterschiedlichen Einfluss auf das zur Verfügung stehende Geld der einzelnen Personen. Teilweise betrifft das Ereignis alle, teilweise nur eine Bevölkerungsschicht. Sobald gemäss der Ereigniskarte gehandelt wurde, ist der Monat abgeschlossen. Dann beginnt die nächste Runde. Wiederum müssen die Teilnehmer/innen auf dem eigenen Budget das zur Verfügung stehende Geld für den neuen Monat aufteilen aufgrund des aktuellen „Total Ende Monat“. Wenn sich die finanzielle Ausgangslage nicht verändert hat, ist keine Anpassung notwendig.

Nachdem alle die Geldeinteilung vollzogen haben, kommt die nächste Ereigniskarte zum Zug. Dieser Vorgang wird für alle zwölf Monate wiederholt. Dabei werden während des Spielverlaufs einige Spieler/innen sterben bzw. ausscheiden. Es macht Sinn, wenn du für diese Jugendliche nebenan eine andere Beschäftigung vorbereitest.

Wenn Spieler/innen ins Feld „Spenden“ investieren, häuft sich das Geld in einem allgemeinen Pot an. Immer am Ende jedes Monats schreiben diejenigen Spieler/innen, welche eine Spenden auf ihrem Blatt eingetragen haben, die Höhe des Geldbetrags auf einen weissen Papierschnitzel. Diesen werfen sie in den Pot in der Mitte des Kreises.

Beilage:

Einkommenskarten S. 70
 Kostenübersicht S. 71
 Budget-Tabelle S. 72
 Ereigniskarten S. 73-74



BOUGOUNI

DAUER

2 - 3 Stunden

VORBEREITUNG

Brettspiel bei der Koordinatorin von Nacht ohne Dach leihweise anfordern. Spielanleitung durchlesen. Spielraum vorbereiten.

ZIEL

Die Jugendlichen erfahren mit einem Strategiespiel, was es heisst, in einem Dorf im Sahel zu leben.

AKTIVITÄT

Das Spiel gibt einen Einblick in die Herausforderungen von Familien eines kleinen Dorfes und deren täglicher Kampf ums Überleben. (Spielanleitung siehe Spiel).

REALITÄT

Familien im Sahel sind stark abhängig von äusseren Umständen. Zum Beispiel wirkt sich eine Dürre direkt auf ihr Einkommen und ihre Nahrungsvorräte aus. Viele flüchten in die grossen Städte und haben dort keine andere Wahl, als auf der Strasse zu leben.

DEINE NOTIZEN



BIBEL



AUGENÖFFNER

JOHANNES 5:1-8 | MATTHÄUS 25:31-46

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Sorge für genügend Bibeln.

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren, dass Jesus den Schwächsten hilft.

AKTIVITÄT

Lest miteinander Johannes 5, 1-8

Vergleicht den kranken Mann mit einem Slumkind. Denkt an die folgenden Übereinstimmungen: Was sind deine Chancen, wenn du in einem Armutsviertel geboren wirst? Wie werden Slumkinder beurteilt (Status)? Wer hilft ihnen? Wie stark sind sie isoliert? In welchem Mass bestimmt ihre Vergangenheit auch ihre Zukunft? Wie ist es zu erfahren, dass andere gute Chancen haben und du selber nicht?

Wage es, die Teilnehmenden damit zu konfrontieren. Was siehst du? Schaust du auf deine beliebten Klassenkameraden oder siehst du auch die Unbeachteten? Nahezu niemand hat es so gut wie du. Millionen Jugendliche leben auf der Strasse und haben kaum zu etwas zu essen, geschweige denn, dass sie in die Schule gehen oder gar ihre Träume realisieren können. Wie empfinden es die Jugendlichen, dass sich Jesus gerade für diesen Mann einsetzt? Siehst du dieses Verhalten auch an anderen Stellen der Bibel? Wo?

Überlegt miteinander, wie Jesus uns inspiriert. So können wir auch für diejenigen ein offenes Auge zu haben, die in der Gesellschaft nicht beachtet werden.

DEINE NOTIZEN

VERTIEFUNG

Lest gemeinsam Matthäus 25, 31-46.

Wozu ruft Jesus den geheilten Mann auf?
(Johannes 5, 1-18)

Worauf kommt es an, wenn Jesus zurückkommt?
(Matthäus 25, 31-46)

Mach den Link zu den Schwachen, die Jesus wahrnimmt. Sehen wir sie auch und was tun wir für sie? Ermuntere die Jugendlichen in positiver Weise, sich für die Schwachen in der Gesellschaft einzusetzen. Versucht gemeinsam konkrete Schritte zu planen, wie ihr euer Lebensstil verändern könnt.



EIN MITFÜHLENDES HERZ

LUKAS 10:25-27

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Kopiere die untenstehenden Fragen für alle Gruppen. Bitte den/die Gesprächsleiter/in, die Bibelstelle und die Fragen vorgängig durchzugehen. Sorge für genügend Bibeln.

ZIEL

Die Teilnehmenden entdecken, dass Jesus dazu aufruft, mit unseren Nächsten mitfühlend zu sein.

AKTIVITÄT

Lest miteinander Lukas 10, 33-35

Wir lesen, dass der Samariter Mitleid mit dem Verwundeten hatte und ihm half. Erzähle den Jugendlichen von den vielen Stellen in der Bibel, bei denen Jesus den Menschen sein Mitleid zeigt.

Diskutiert folgende Fragen:

Wie merkst du, dass du Mitgefühl mit jemanden hast?

Was tust du mit deinem Mitgefühl?

Teile als Gesprächsleiter/in mit, für wen du Mitgefühl empfindest und wie du damit umgehst. Betet miteinander und bittet um Mitgefühl, wie Jesus es hatte.

TIPP

Schaut zusammen die Tagesschau. Betet vor und während der Sendung, dass Jesus euch seinen Blickwinkel gibt. Tauscht anschliessend miteinander aus, welche Situationen euch betroffen machen und betet für die involvierten Personen.

DEINE NOTIZEN



KEIN KISSEN

MATTHÄUS 8:20

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Kopiere die untenstehenden Fragen für alle Gruppen. Bitte den/die Gesprächsleiter/in, die Bibelstelle und die Fragen vorgängig durchzugehen. Sorge für genügend Bibeln.

ZIEL

Die Teilnehmenden entdecken, dass Jesus keinen festen Wohnort hatte.

AKTIVITÄT

Legt euch auf den Boden. Haltet den Kopf hoch, so als hättet ihr ein Kopfkissen unter dem Kopf. Verharrt in dieser Position.

Lest Mathäus 8, 20.

Jesus sagte zu ihnen: «Die Füchse haben Höhlen und die Vögel haben Nester, aber der Menschensohn kann sein Haupt nirgends zur Ruhe legen.»

Setzt euch wieder aufrecht hin.

Bitte jede Gruppe über folgende Fragen nachzudenken: Begreifst du die Übereinstimmung der Haltung während dem Zuhören und der Bibelstelle? Was denkst du, was Jesus mit dieser Aussage meint? Was ist der Zusammenhang mit dem, was ihr heute Nacht tut? Entdeckst du noch mehr Übereinstimmungen zwischen Jesus und Strassen- oder Slumkindern?

DEINE NOTIZEN



SCHLECHTER LOBPREIS AMOS 5, 23-24

DAUER

20 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Kopiere den untenstehenden Text und die Fragen für alle Gruppen.

ZIEL

Die Jugendlichen entdecken, dass Anbetung sehr viel mit einem gerechten Lebensstil zu tun hat.

AKTIVITÄT

Diskutiert darüber, was ihr vom Lobpreis in der Kirche haltet. Gefällt euch die Musik? Macht ihr gerne mit?

Der Prophet Amos hatte den Auftrag folgende Botschaft von Gott an das Volk Israel weiterzuleiten:

«Eure lauten Lieder kann ich nicht mehr hören, verschont mich mit eurem Harfengeklimper. Setzt euch lieber für die Gerechtigkeit ein! Das Recht soll das Land durchströmen wie ein nie versiegender Fluss.» Amos 5, 23-14

Das war vor 2'700 Jahren. In Israel entstand dazumal eine Zweiklassengesellschaft. Es war eine Zeit des Wohlstands und des wirtschaftlichen Aufschwungs. Die Reichen lebten im Überfluss, während es viele Arme gab, die gesetzlich benachteiligt und wirtschaftlich ausgebeutet wurden. Die Reichen verloren ihr Herz zu sehr am Wohlstand, so dass sie sich in unehrliche Geschäfte verwickelten und die Schwachen unterdrückten.

Trotzdem feierten sie weiterhin ihre Gottesdienste und brachten Opfer dar. Das konnte Gott nicht ausstehen. Durch die ganze Bibel hindurch sehen wir immer wieder, wie Gott sich für die Schwächsten und Benachteiligten einsetzt. Israel liess sich leider von den Worten des Propheten nicht ermahnen und führte ihren bevorzugten Lifestyle weiter. Das war nicht die Art von Anbetung, die sich Gott gewünscht hat.

DEINE NOTIZEN

Dotted lines for taking notes.

VERTIEFUNG

Auch wir sind konfrontiert mit der erschreckenden Schere zwischen Arm und Reich. Global aber auch National. In Peru gibt es viele reiche Menschen, welche oft die Realität von Menschen in extremer Armut im eigenen Land ausblenden. Doch auch wir gehören zu den Gewinnern. Wir haben einfach Glück, dass wir in der Schweiz leben dürfen.

Wie gehen wir mit dieser Situation auf der Welt um?
Wie kann ich Gott mit meinem Leben anbeten, sodass es ihm gefällt?



GENUG IST (NICHT) GENUG 1. KÖNIG 21, 1-21

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Kopiere die untenstehenden Fragen für alle Gruppen. Bitte den/die Gesprächsleiter/in, die Bibelstelle und die Fragen vorgängig durchzugehen. Sorge für genügend Bibeln.

ZIEL

Die Jugendlichen entdecken, dass Gott Ungerechtigkeit hasst und er Machtmissbrauch nicht duldet.

AKTIVITÄT

Ahab regierte von 871-852 v. Chr. als König über das Nord-Reich von Israel. Er war verheiratet mit Isebel, der Tochter des Herrschers eines benachbarten Reiches.

Lest gemeinsam die Geschichte in 1. Könige 21, 1-16.

Besprecht miteinander folgende Fragen:

- Wieso war Ahab so wütend, dass er nicht einmal mehr essen wollte?
- Was war der Plan von Isebel?
- Wieso hat der Plan funktioniert?

Lest weiter bis 1. Könige 21, 21.

Gott sieht diese ungerechte Tat von Ahab und Isebel. Ahab war nicht nur für den Tod von Nabot verantwortlich, sondern auch für die Übernahme vom Weinberg. Bereits vor dieser Situation hat sich Ahab von Gott abgewendet und andere Götter angebetet (siehe Vers 22ff). Die Strafe, die Elia ankündigt, bezieht sich vor allem auf Letzteres. Doch nach dem erneuten Machtmissbrauch konnte Gott einfach nicht länger zusehen. Wie weit würde er denn noch gehen? Genug ist genug!

DEINE NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VERTIEFUNG

Leider geht es uns oft so wie Ahab. Wir sehen nur das, was wir nicht haben. Doch eigentlich gehören wir zu den wohlhabenden Menschen auf dieser Welt. Bis du dankbar dafür oder willst du auch immer mehr?

Ahab brauchte seine Macht, um das zu bekommen, was er will. Wie gehen wir mit unserer Macht um? Setzen wir uns in der Politik dafür ein, dass es uns am besten geht oder fördern wir das Recht der Schwachen?

Wenn Gott solche Ungerechtigkeit nicht duldet, müssen wir es auch nicht. Wo siehst du in deinem Umfeld Ungerechtigkeit? Wo siehst du Machtmissbrauch? Kann es sein, dass Gott dich gebrauchen möchte, um für mehr Gerechtigkeit einzustehen?



KLEIN ABER OHO

2. CHRONIK 34, 1-7

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Kopiere den untenstehenden Text und die Fragen für alle Gruppen und stelle genügend Bibeln bereit.

ZIEL

Die Jugendlichen entdecken, dass sie bereits in ihrem Alter Verantwortung übernehmen und ihren Einflussbereich nutzen können, um das Richtige zu tun.

AKTIVITÄT

Lest gemeinsam 2. Chronik 34, 1-7.

Josia war erst acht Jahre alt, als er König wurde. Das heisst als 20-jähriger (in seinem zwölften Regierungsjahr) hat er angefangen, das Volk zur Umkehr aufzurufen. Er war sehr bewegt, als er erkannte, wie falsch Gottes Volk lebte. Überhaupt nicht so, wie Gott das beabsichtigt hatte. Jeder lebte nur für sich selbst und sie beteten andere Götter an. Josia war König und hatte deshalb einen sehr grossen Einflussbereich. Als er das Unrecht des Volkes erkannte, machte er sich an die Arbeit und wurde aktiv.

Tauscht euch über folgende Fragen aus:

Wie alt war Josia, als er damit anfing Gott zu suchen?

Wer war ihm dabei ein Vorbild?

Welche Auswirkungen hatte die Beziehung zu Gott auf Josia?

Die Antwort zur letzten Frage findet ihr in Jeremia 22, 16.

Weil Josia Gott suchte und ihn erkannte, wurde er zu einem guten Vorbild. Gott zu kennen, hatte grosse Auswirkungen auf sein Leben. Trotz seinem jungen Alter war er mutig, entschlossen und kämpfte für das Gute.

DEINE NOTIZEN

VERTIEFUNG

Wir sind zwar keine Könige wie Josia, doch auch wir haben einen Einflussbereich. Wir können uns für das Gute und Richtige einsetzen. Diskutiert in der Gruppe:

- Wer ist dein Vorbild?
- Was ist dein Einflussbereich?
- Hast du auch angefangen Gott zu suchen?
- Welche Auswirkungen hatte das auf dein Leben?

Das Alter spielt bei Gott keine Rolle. Er möchte sich von dir finden lassen und traut dir Grosses zu!

TIPP

Taucht als Ergänzung in die Geschichte von Anne Frank (www.annefrank.ch) ein. Mit 13 Jahren begann sie mit dem Schreiben ihres Tagebuches. Ihre Geschichte veränderte die Welt.



KOPF HOCH OFFENBARUNG 21, 1-8

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Kopiere den untenstehenden Text und die Fragen für alle Gruppen und stelle genügend Bibeln bereit. Verteile pro Gruppe zudem ein A4-Papier und ein Klebestreifen.

ZIEL

Die Jugendlichen entdecken, dass sie trotz den schwierigen Umständen in dieser Welt, hoffnungsvoll sein können. Sie wissen, dass Gott ganz am Schluss für Gerechtigkeit sorgen wird.

AKTIVITÄT

Nehmt das A4-Papier, rollt es zu einem Fernrohr und klebt es zusammen. Gebt das Rohr in der Gruppe umher. Die Person, welche im Besitz des Fernrohres ist, schaut rein und teilt ihre Gedanken zu folgenden Fragen mit:

- Was siehst du, wenn du in diese Welt blickst?
- Was macht dir Freude und was macht dir Sorgen?

Gewisse Geschehnisse in dieser Welt können uns tatsächlich Sorgen bereiten. Es gibt sehr viel Ungerechtigkeit, Kriege und Naturkatastrophen. Vieles verstehen wir nicht und wir fragen uns vielleicht, wo Gott in all dem ist.

Lest nun Offenbarung 21, 1-8.

Diskutiert die Fragen:

- Wie ergeht es euch, wenn ihr diesen Text liest?
- Wie wird es wohl auf der Welt sein, wenn Gott bei den Menschen wohnt?
- Wie können wir diese Hoffnung in die Welt tragen?

Lest zum Abschluss Habakuk 3, 17-19.

Habakuk ist ein Prophet in der Bibel, der seine Umstände nicht verstanden hat. Doch er hat sich entschieden, Gott zu vertrauen. Der Grund dafür war Gottes Versprechen, dass er für Gerechtigkeit sorgen wird.

DEINE NOTIZEN



BEDINGUNGSLOS

LUKAS 14:7-14

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Kopiere die untenstehenden Fragen für alle Gruppen. Bitte den/die Gesprächsleiter/in, die Bibelstelle und die Fragen vorgängig durchzugehen. Sorge für genügend Bibeln.

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren, dass Jesus uns dazu auffordert, den Menschen bedingungslos zu geben, die in der Gesellschaft nichts gelten.

AKTIVITÄT

Lest Lukas 14, 7-11.

Diskutiert miteinander folgende Fragen:
Was will Jesus uns mit diesen Worten lehren? In welcher biblischen Geschichte ist obiges ebenfalls ersichtlich? (Zum Beispiel in der Geschichte von Esther bei Haman und Mordechai). Kennst du in deiner Umgebung jemanden, der sehr bescheiden lebt? Denkt euch Beispiele aus, wie man bescheiden leben kann.

Lest Lukas 14, 12-14

Wozu ruft uns Jesus in diesen Texten auf? Wo siehst du den Zusammenhang mit der zuerst gelesenen Bibelstelle? Erkennst du den Zusammenhang mit der Nacht ohne Dach?

Dieser Text zeigt, dass Jesus unser Herz kennt. Er weiss, dass wir manchmal auch geben, damit wir wieder empfangen.

DEINE NOTIZEN

Jesus zeigt uns Menschen, die weniger haben als wir. «Lade sie ein», sagt er, auch wenn es Menschen ausserhalb deiner Komfortzone sind. Jesus fordert dich heraus, mit dem was du hast, solchen Menschen zu helfen.

Kennt ihr eine Person, die bedingungslos mit Menschen teilt, welche in der Gesellschaft nicht beachtet werden? Schreibt auf, was es braucht, um bedingungslos an Menschen ausserhalb unserer Komfortzone zu geben. Z.B.: Liebe, Mitgefühl, Mut, Treue usw. Überlegt, was ihr für solche Leute tun könntet. Werdet konkret.



GUT VERDIENEN

JEREMIA 22:13-16

DAUER

40 Minuten

VORBEREITUNG

Ihr braucht Bibeln und FairTrade Schokolade.
Für den Leiter: auf You Tube «Schmutzige Schokolade» und diese kleine Dokumentation über Schokolade von der EvB www.biovision.ch/fileadmin/pdf/d/news/EvB_Schoggi_Guide.pdf anschauen.

ZIEL

Gott hört das Schreien der Armen. Heute noch. Er fordert uns auf, so zu leben, dass nicht nur wir, sondern auch andere ihren Lohn erhalten. Gott sagt, wenn wir so leben, haben wir verstanden, wer er ist.

AKTIVITÄT

Ihr werdet alle einmal arbeiten und Geld verdienen. Nehmen wir an, ihr arbeitet einmal für einen Präsidenten oder König. Was würdet ihr lohnmässig erwarten?

Heute befassen wir uns mit einer Geschichte aus dem AT. Wir begegnen einem König, seinen Arbeitern und einem Propheten. Dieser Prophet ist Jeremia. Er hat keine leichte Aufgabe. Das Volk missachtet die Menschenrechte. Die Armen leiden sehr. Gott sieht das. Er hört das Schreien der Armen. Jeremia muss im Namen Gottes die Reichen, u.a. den König an den rechten Umgang mit Besitz und Geld erinnern. Er fordert sie auf, gerechte Löhne zu geben und zu teilen. Das kommt nicht bei allen gut an. Wir tauchen in die Geschichte ein als der König gerade ein Haus für sich bauen lässt. Das ist zwar ok, aber irgend etwas stimmt hier nicht (hört gut zu!) und Jeremia spricht es direkt an.

Wir lesen seine Rede an den König: Jeremia 22, 13-17

Der König lässt sich ein schönes Haus bauen. Das darf er. Aber was ist sein grosser Fehler?

Drei von euch sind jetzt Arbeiter des Königs. Ihr bekommt keinen Lohn. Ihr sprecht jetzt miteinander über den König. (Dann eine neue Dreiergruppe wählen).

Der Vater des Königs war anders. Was sagt die Bibel über ihn? (V. 15b-16) Wie versteht ihr die Aussage von Gott: «heisst das nicht, mich erkennen?» (V.16b)

VERTIEFUNG

Diese Geschichte ist heute noch aktuell. Heute gibt es auch Leute, die für uns arbeiten und sie kriegen ihren Lohn nicht. Wir schauen uns ein Beispiel an:

Die Schweiz ist ein Schokoladenland. Kakaobohnen kommen hauptsächlich aus der Elfenbeinküste und Ghana. Die Bäuerinnen und Bauern verdienen weniger als 1.20 CHF am Tag und leben unter der absoluten Armutsgrenze. Grosse Konzerne kaufen die Bohnen zu Billigpreisen ab und machen selber Milliarden Gewinne durch den Verkauf von Schokolade. Zusätzlich arbeiten 600'000 Minderjährige unter sklavenähnlichen Bedingungen auf den Kakaoplantagen. Die Kinder sind durch starke körperliche Belastung wie auch den Umgang mit gefährlichen Werkzeugen und Chemikalien massiven Gesundheitsschäden ausgesetzt. Eine weitere Facette des Problems: Kinder werden für wenig Geld von Händlern gekauft und als billige Arbeitskräfte ausgebeutet. Wir essen Schokolade. Für uns ist die Schokolade süss. Für diese Kinder und ihre Eltern ist sie bitter.

Wir können mithelfen, dass sich diese Situation ändert und Bauern und ihre Familien für ihre Arbeit einen gerechten Lohn erhalten. Wir können Schokolade kaufen, die fair hergestellt wurde. Diese Label z.B. Max Havelaar, UTZ stehen dafür ein: Bezahlung eines Mindestpreis für die Kakaobohnen, Arbeitsrechte müssen eingehalten werden, Reduzieren von chemischen Düngern.



NICHT VON DIESER WELT RÖMER 12, 1-2

DAUER

40 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden und bestimme eine/n Gesprächsleiter/in. Organisiere für jede Gruppe ein Flipchart-Papier, genügend Stifte und Bibeln. Kopiere den untenstehenden Text und die Fragen für alle Gruppen.

ZIEL

Die Jugendlichen entdecken, dass die Absichten Gottes oft nicht mit dem Trend dieser Welt einhergehen. Sie können aber neue Influencer und Trendsetters werden.

AKTIVITÄT

Öffnet euer Insta und guckt euch die neusten Stories und Bilder an. Schreibt Stichwortartig auf, was den Menschen, die diese Inhalte posten, wichtig ist. Einige Fragen die euch dabei helfen können:

- Wieso hat dies XY gepostet?
- Was versucht XY damit zu erreichen?
- Welche Bedürfnisse kommen zum Ausdruck?

Diskutiert anschliessend darüber, was euch erstaunt oder was ihr bereits im Voraus angenommen habt.

Lest nun gemeinsam Römer 12, 1-2.

Hast du Gottes reiche Barmherzigkeit erfahren? Hast du erfahren, wie Gott ist? Wenn wir Gott kennen lernen merken wir, dass er ganz anders tickt als wir Menschen. Seine Liebe ist nicht an Bedingungen geknüpft. Er ist grosszügig und nicht geizig. Er schenkt den Menschen sein Vertrauen und ermutigt sie.

Paulus schreibt dies, weil Menschen, die Gottes Barmherzigkeit erfahren haben, nicht mehr für sich selbst kämpfen müssen. Sie Leben durch Gottes Versorgung und können ihr Leben an andere verschenken. Ihre Zeit, ihr Geld, ihre Liebe.

DEINE NOTIZEN

VERTIEFUNG

Macht euch nun individuell Gedanken zu diesen Fragen:

- Kann es sein, dass wir plötzlich andere Prioritäten haben, wenn wir uns keine Sorgen mehr um unsere eigenen Bedürfnisse machen müssen?
- Vertraust du Gott, dass er deine Bedürfnisse wahrnimmt und ihnen begegnen kann?
- Bist du bereit, dich von Gott verändern zu lassen und ein Infuencer und Trendsetter für seine Anliegen zu werden?

Tauscht euch anschliessend darüber aus.

Nehmt das Flipchart nochmals zu euch und überlegt, was Gott wichtig ist und was er auf Insta posten würde.



AKTIONEN



FRÜHSTÜCK SUCHEN

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Sorge für zwei Stück Brot pro Person, eine Kanne Wasser, Tee, Teller, Besteck, Becher und eine kleine Pfanne. Falls nötig organisiere Transport zum Dorf oder zur Stadt.

ZIEL

Die Teilnehmenden erfahren, dass Essen für Strassenkinder nicht selbstverständlich ist.

AKTIVITÄT

Gib jedem Teilnehmenden zwei Stück Brot auf einem Teller. Erkläre, dass sie heute selber für Brotaufstrich sorgen müssen. Sie haben zwanzig Minuten Zeit dafür und dürfen kein Geld ausgeben.
Sind alle zurückgekehrt, beginnt ihr die gemeinsame Mahlzeit und tauscht über eure Erlebnisse aus. Serviere auch Tee und Wasser.

DEINE NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



IN DIE STADT HINEIN

DAUER

2 Stunden

VORBEREITUNG

Erkundige dich, ob du in deiner Stadt Randständige und Obdachlose treffen kannst. Prüfe früh genug, ob dir eine Organisation wie z.B. die Heilsarmee dabei behilflich sein kann. Organisiere den Hin- und Rücktransport für die Teilnehmenden.

ZIEL

Die Teilnehmenden sehen, dass Armut auch in der Schweiz ein Thema ist.

AKTIVITÄT

Schreibt Fragen auf, die ihr den Obdachlosen stellen wollt. Geht gemeinsam in die Stadt, eventuell mit Begleitung z.B. von der Heilsarmee, um Randständige zu suchen.

Geht das Gespräch offen an. Vertieft euch in ihren Bericht, ihre Geschichten. Dankt ihnen für ihren Bericht. Sprecht zum Abschluss miteinander über den Besuch.

DEINE NOTIZEN



FILM SCHAUEN

DAUER

2 Stunden

VORBEREITUNG

Besorge einen Film über Strassenkinder (siehe Filmli-
ste im Anhang S. 60-61). Du brauchst einen Beamer und
eine Leinwand. Schaue den Film vorher selber an und
überlege dir einige Fragen, wie du den Film anschlies-
send vertiefen kannst.

ZIEL

Die Teilnehmenden erhalten einen Eindruck vom Leben
als Strassen- oder Slumkind.

AKTIVITÄT

Mache eine kurze Einleitung zum Film (und mach auf-
merksam worauf geachtet werden soll).
Schaut gemeinsam den Film an.
Besprecht anschliessend miteinander über das Gesehe-
ne. Wie denken die Jugendlichen über den Film?

DEINE NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



GESPRÄCHE



ARMWUT

DAUER

15 Minuten

VORBEREITUNG

Auf www.nachtohnedach.ch/login findest du den Clip „Move my heart“. Organisiere ein Gerät zum Abspielen. Prüfe, ob das Filmchen für deine Jugendlichen geeignet ist. Kopiere oder drucke für jede Vierergruppe das Arbeitsblatt aus (siehe S. 75).

ZIEL

Die Teilnehmenden bekommen einen Eindruck, was es heisst, in Armut zu leben.

AKTIVITÄT

Eine niederländische Band hat den Slum Huaycan besucht und dabei diesen Clip gedreht. Schaut ihn euch gemeinsam an. Bitte die Jugendlichen um eine Reaktion. Was hat sie berührt? Erkläre, dass wir heute in besonderer Weise Gruppen bilden werden: Bildet Zweiergruppen. Fordert einander zum Armdrücken heraus. Bildet danach Vierergruppen, wobei die Gewinner vom Armdrücken bestimmen, wer in ihre Gruppe kommt.

Slumkindern geht das auch so: Das Recht der Stärkeren setzt sich durch und das hat Folgen. Nehmt euch Zeit zum Gespräch darüber.

Besprecht danach in den Gruppen die Fragen vom Arbeitsblatt.

Beilage:

Arbeitsblatt S. 75

DEINE NOTIZEN



REDEN OHNE UNTERBRUCH

DAUER

15 Minuten

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von je 5 Teilnehmenden und bitte sie, in Reihen hintereinander zu stehen. Lies als Leiter folgende Behauptungen vor:

- Wer arm ist, ist selber schuld.
- Ich könnte auch ein Strassenkind sein. Christen beschäftigen sich zu wenig mit Armut und Unrecht in der Welt.
- Wir müssen uns erst um das Elend in in der Schweiz kümmern und erst dann im Ausland.
- Wir müssen auf alle Fälle den Zehnten unseres Geldes für Slumkinder geben.

ZIEL

Die Teilnehmenden bilden sich eine Meinung zum Thema Armut.

AKTIVITÄT

Erkläre, dass du nun eine Behauptung vorliest.

Nur der Vorderste in der Reihe darf auf die Behauptung reagieren. Die Kunst ist jedoch, dass deine Gruppe in dieser Diskussion am Wort bleibt. Um zu übernehmen rennt jemand aus der Reihe nach vorne und übernimmt den Wörterstrom, sodass es keinen Unterbruch gibt.

Wenn die Gruppe nichts mehr sagt, kann der Vorderste einer andern Gruppe das Wort übernehmen. Die Gruppen dürfen nicht gleichzeitig sprechen.

Als Leiter kannst du nach einigen Minuten eine andere Behauptung vorlesen, wonach wieder alle Gruppen versuchen als Erste ihre Meinung zu äussern.

Gib der Gruppe, die am längsten am Wort war, einen Preis.

DEINE NOTIZEN



IM SPIEGEL

DAUER

15 Minuten

VORBEREITUNG

Besorge Spiegel (zum Beispiel vom Brockenhaus) Filzstifte und feuchte Lappen.

ZIEL

Die Jugendlichen werten die «Nacht ohne Dach» aus.

AKTIVITÄT

Bitte die Gruppen, sich im Kreis zu setzen. Gib jeder Gruppe einen Spiegel und einen Filzstift. Schreibt auf dem Spiegel auf, was der Höhepunkt der «Nacht ohne Dach» war. Was habt ihr gelernt?

Bitte in einer Fragerunde alle Jugendlichen um eine Reaktion zur Nacht ohne Dach.

Schaut als Organisations-Team später die Spiegel an und macht zusammen eine Auswertung der Nacht. Mit einem feuchten Lappen sind die Spiegel im Nu wieder gereinigt.

DEINE NOTIZEN



GESPRÄCH NACH KARTEN

DAUER

30 Minuten

VORBEREITUNG

Schneide aus Magazinen und Zeitungen einige Bilder aus, welche die Gegensätze der Welt verdeutlichen. Das sind die „Fotokarten“, die auf dem Arbeitsblatt genannt werden. Alternativ kannst du auch jeder Gruppe eine aktuelle Tageszeitung geben und sie suchen die Bilder direkt aus dieser heraus.

Sorge dafür, dass für jede Gruppe von 10 Teilnehmenden ein Satz Spielkarten auf dem Tisch liegt (S. 76 kopieren und ausschneiden). Du brauchst auch Stifte und Papier.

ZIEL

Die Teilnehmenden kommen mit Hilfe der Karten miteinander ins Gespräch über Armut.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden lesen in der Gruppe nacheinander ein Kärtchen vor und diskutieren darüber, bzw. erfüllen den Auftrag, der auf dem Kärtchen steht.

Gibt es grössere Diskussionen, können diese auch in der Gesamtgruppe nochmals aufgenommen werden.

Sammele am Schluss die wichtigsten Erkenntnisse der Gruppen.

Beilage:

Spielkarten S. 76

DEINE NOTIZEN



SPONSORING



BENEFIZAKTION

DAUER

1 - 2 Stunden

VORBEREITUNG

Beginne genug früh mit der Planung und überleg dir, welche Zielgruppe ihr ansprechen wollt. Sammle Ideen für mögliche Aktivitäten, die sich realistischerweise auch in einer oder zwei Stunden, während der NoD umsetzen lassen. Lade allfällige Künstler oder Promis ein, organisiere die Aktion und mache sie möglichst breit bekannt, damit viele Besucher vorbeikommen.

ZIEL

Das weitere Umfeld der NoD Teilnehmenden wird miteinbezogen und kann sich aufgrund einer unterhaltsamen Aktion an der Sponsoringaktion für Jugendliche in Peru beteiligen.

AKTIVITÄT

Damit Menschen Geld ausgeben, erwarten sie häufig einen Gegenwert. Überlege dir deshalb, was ihr als Gruppe anbieten könntet: Möglichkeiten sind einen Sponsorenlauf durchzuführen, ein Theater zu organisieren, an einem Gala-Dinner aufwendig zu kochen, einen Flohmarkt zu organisieren, Künstlerinnen für ein Konzert einzuladen oder selbstgemachte Kunst auszustellen und dann zu versteigern (mehr Infos dazu, wie man eine Versteigerung durchführt, findest du weiter unten).

An der Veranstaltung selber ist es wichtig, die Leute mit genügend Informationen versorgen zu können: Mach' ein Plakat oder zeige eine Powerpoint-Präsentation, in der du das Projekt kurz vorstellst. Am besten, du erzählst noch eine persönliche Geschichte von jemandem, der von unserem Projekt direkt profitiert. Mache den Leuten klar, dass ihr Geld bei euch in den richtigen Händen ist, aber setze sie nicht unter Druck. Um euch noch mehr zu motivieren, könnt ihr euch zu Beginn ein Spendenziel setzen und dieses den Menschen kommunizieren. Das ist aber nicht zwingend nötig.

DEINE NOTIZEN

TIPP

Damit ihr mehr Zeit habt für eine Benefizaktion, könnt ihr dies auch gut als separaten Anlass, nach der NoD durchführen. Vielleicht könnt ihr an der NoD gemeinsam Ideen dazu sammeln.

REALITÄT

Von hundert betroffenen Teenies haben heute in der Region Apurímac, Peru, nur fünf davon die Möglichkeit auf eine berufliche Ausbildung.



CAFE OHNE DACH

DAUER

1 - 2 Stunden

VORBEREITUNG

Suche dir einen geeigneten Standort für das Cafe ohne Dach und organisiere die entsprechenden Bewilligungen. Am besten betreibst du das Cafe in der Nähe des Karton-Slums, da dies bei den Passanten häufig Neugier weckt. Überlege dir, zu welchem Zeitpunkt du das Cafe betreiben möchtest und welches Angebot dafür geeignet ist.

ZIEL

Die Jugendlichen betreiben während der NoD ein Cafe und sammeln damit Sponsorengelder für das TearFund Projekt in Peru.

AKTIVITÄT

Informiere die NoD Teilnehmenden, dass ihr während der NoD ein „Cafe ohne Dach“ für die Öffentlichkeit betreibt, um zusätzliche Sponsorengelder für das TearFund Projekt in Peru zu sammeln. Frage sie gleichzeitig an, ihre Backkünste einzusetzen, damit ein vielfältiges Angebot entsteht. Frage auch in der Gemeinde nach, ob jemand für diese Aktion Kuchen oder Kekse sponsern will.

Frage Bekannte oder Eltern der NoD Teilnehmenden an, bei dem „Cafe ohne Dach“ mitzuwirken und das benötigte Material zu organisieren. Beschilde das Cafe gut, damit möglichst viele Passanten auf das Angebot aufmerksam gemacht werden. Teile die Teilnehmenden in Gruppen auf, damit sie das Cafe abwechslungsweise betreuen können. Lege beim Cafe einige Sponsorenflyer auf, damit die Kunden einige Hintergrundinformationen zum Projekt haben oder bestelle zusätzliches Infomaterial bei der NoD Koordinatorin.

DEINE NOTIZEN

REALITÄT

Josue lebt mit seiner Familie in Lima, im Slum am Rande der Grossstadt. Er berichtet: „Am Morgen stehe ich um 6.00 Uhr auf und helfe meiner Mutter. Zuerst esse ich Frühstück und helfe danach meiner Mutter Kuchen vorzubereiten und zu verkaufen. Ich versuche zwischen 7.10-7.20 in der Schule zu sein. Nach der Schule esse ich Zuhause Mittagessen. Nach dem Mittagessen helfe ich meiner Mutter wieder die Kuchen zu verkaufen.“



VERSTEIGERUNG

DAUER

1 - 2 Stunden

VORBEREITUNG

Überlege, womit du am besten eine Versteigerung durchführen kannst. Bitte alle Teilnehmenden sowohl bei der Vorbereitung als auch bei der Versteigerung zu helfen. Sorge dafür, dass du für jede Gruppe von acht Jugendlichen einen Schnürsenkel hast. Eventuell musst du einen Hin- und Rücktransport zur und von der Stadt organisieren.

ZIEL

Die Jugendlichen organisieren eine Versteigerung mit Waren und Diensten.

AKTIVITÄT

Informiere die Gemeinde, dass nächstens eine Versteigerung stattfindet. Der Erlös ist für Slumkinder bestimmt. An der Versteigerung werden sowohl Waren als auch Dienste angeboten. Die Materialien und Dienste kannst du wie nachstehend beschrieben zusammentragen:

- Bitte die Gemeindeglieder, ob sie zur Versteigerung Materialien abgeben oder Dienste anbieten können. Denk an alte Gegenstände oder Dienste wie Pferde reiten, Haare schneiden, Kurse, Apfeltorte backen, Fenster putzen, Zimmer tapezieren usw.
- Teile die Teilnehmenden in Achtergruppen ein. Jede Gruppe erhält einen Schnürsenkel. Diesen müssen sie innert 30 Minuten gegen etwas mit möglichst grossem Wert zu tauschen. Diese Dinge werden auch wieder weiterversteigert.
- Bestimme das Schlussdatum und mach den Versteigerungstag bekannt.
- Sorge dafür, dass die Objekte bereits eine Stunde vor Beginn der Versteigerung besichtigt werden können und mach eine Powerpoint Präsentation von allen angebotenen Diensten.
- Bitte die Teilnehmenden, die Versteigerung zu leiten. Die Versteigerung kann vor oder während der Nacht ohne Dach stattfinden.

DEINE NOTIZEN

REALITÄT

Slumkinder haben kaum eigenen Besitz. Sie müssen auf schlaue Weise ausdenken, wie sie an Essen kommen. Sie sind sehr kreativ wenn es ums Überleben geht.



SCHUHE PUTZEN

DAUER

1 - 2 Stunden

VORBEREITUNG

Bilde Gruppen von max. 4 Teilnehmenden. Du brauchst Lappen, Schuhputzmittel und einen Preis. Organisiere wenn nötig Transport von und zur Stadt.

ZIEL

Die Jugendlichen erfahren, wie es ist um mit Schuhputzen Geld zu verdienen.

AKTIVITÄT

Gib jeder Gruppe einen Lappen und Schuhputzmittel. Erkläre, dass jede Gruppe 20 Minuten auf die Strasse geht um Schuhe zu putzen. Die Teilnehmenden dürfen einen freiwilligen Beitrag für ihren Dienst erbitten. Bitte sie, dabei höflich und nicht aufdringlich zu sein. Die Gruppe mit dem grössten Erlös erhält den Preis für diese Sponsoraktion. Diese Sponsoraktion kann vor oder während der Nacht ohne Dach stattfinden.

REALITÄT

In den grossen Städten der Entwicklungsländer arbeiten Tausende von Kindern und Jugendlichen tagsüber auf den Strassen als Schuhputzer. Auf diese Weise hoffen sie ein wenig Geld zu verdienen um ihren nötigsten Lebensbedarf zu decken. Viele junge Kinder tun diese Arbeit statt in die Schule zu gehen.

DEINE NOTIZEN



FRÜHSTÜCK IM BETT

DAUER

2 - 3 Stunden

VORBEREITUNG

Du brauchst schöne Teller. Besprich mit deinen Jugendlichen was alles zu einem Frühstück gehört und überlege, für welchen Preis ihr ein Frühstück besorgt. Mach die Aktion und das Schlussdatum bekannt. Besorge das nötige Material und bereite mit den Jugendlichen die Frühstücke zu. Denk an einen Ofen, Eier, Frischbackbrötchen, Brotscheiben, verschiedene Brotaufstriche/-beläge, Kaffee, Tee, Saft, Zucker und Milch.

ZIEL

Die Jugendlichen servieren Frühstück und verdienen Geld für Slumkinder.

AKTIVITÄT

Steht beizeiten auf und bereitet alle bestellten Frühstücke. Die Jugendlichen bringen die Frühstücke an die verschiedenen Zustelladressen. Es fördert den Zusammenhalt, anschliessend auch noch gemeinsam als Gruppe zu frühstücken.

Am geeignetsten ist es, diese Sponsoraktion vor der Nacht ohne Dach zu organisieren. Ihr könnt die ganze Gemeinde darauf aufmerksam machen oder euch z.B. an ein Alterszentrum in der Nachbarschaft wenden

DEINE NOTIZEN



ANHANG



FILMLISTE

ALPHABETISCH GEORDNET

DER JUNGE, DER DEN WIND EINFING

2019 | 113 Minuten | Drama (wahre Geschichte) | FSK 12

Im afrikanischen Malawi droht um die Jahrtausendwende eine Hungersnot, als auf eine Überschwemmung eine lange Dürreperiode folgt. Der Vater des 13-jährigen William Kamkwamba kann nicht mehr die Schulgebühren für seinen Sohn aufbringen. Einige Nachbarn hatten die letzten Waldflächen zur Abholzung an Großplantagenbetreiber verkauft, um nicht zu verhungern. Um auch während der Trockenzeit Landwirtschaft betreiben zu können, bedarf es der Bewässerung. Eine noch funktionsfähige Pumpe und eine alte Autobatterie findet William auf der Müllkippe. Er nutzt sein Wissen über die heimliche Liebesbeziehung seiner Schwester zu seinem Lehrer, um trotz Schulverweis weiter die Schulbibliothek nutzen zu können. In einem Buch findet er eine Beschreibung, wie man die Autobatterie mittel eines Windrades und eines Fahrraddynamos wieder aufladen kann. Der Versuch funktioniert und rettet das Dorf vor der Hungersnot.

KLEINE WÖLFE

2008 | 48 Minuten | Dokumentarfilm

„Kleine Wölfe“ ist das Porträt des elf jährigen Sonu. Zusammen mit etwa zehn anderen Kindern lebt er auf den Strassen von Katmandu. Der Film begleitet Sonu und sein Rudel einen Tag bei ihrem routinierten Kampf ums Überleben in der chaotischen Hauptstadt. Immer auf der Suche nach Essen, leichtgläubigen Touristen, Drogen, aber vor allem – so wie kleine Jungs nun einmal sind – nach Spass und Abenteuer.

Mit seiner starken Persönlichkeit und einer, ab der ersten Minute, fesselnden Ausstrahlung, zieht der kleine Junge jeden sofort in seinen Bann. Intime Aufnahmen entführen den Zuschauer in Sonus harten Alltag, geprägt von Hunger, Gewalt und Abhängigkeit und beschreiben gleichzeitig die glücklichen, kindlichen Momente der Freiheit auf der Strasse!

LION – DER LANGE WEG NACH HAUSE

2016 | 119 Minuten | Drama | FSK 12

Mit fünf Jahren will Saroo am Bahnhof seinen älteren Bruder Gaddu treffen, um mit ihm zur Arbeit zu fahren. Als dieser nicht aufkreuzt, legt sich der kleine Junge in einem leeren Zug hin. Als es später wieder aufwacht, befindet der Zug sich bereits auf der Reise in die weitentfernte Grosstadt Kalkutta. Verschiedene unglückliche Begebenheiten führen dazu, dass Saroo von der Polizei aufgeschnappt wird und in ein Waisenhaus kommt. Er wird von einem australischen Ehepaar adoptiert und in ihr Land mitgenommen. Dort entwickelt sich der ehemals schüchterne kleine Junge zu einem ambitionierten jungen Hotelmanager, den die Frage nach seiner Herkunft aber nie richtig loslässt. Er hört von Freunden von der damals noch neuen Technologie Google Earth und beginnt, zu recherchieren: Wie weit könnte er damals mit dem Zug während der Reise gekommen sein? Immer mehr grenzt Saroo mittels geschätzter Zahlen den Radius der Reise ein und sieht sich mit Google Earth Landschaften an. Nach Jahren der Suche kommt ihm plötzlich ein Brunnen sehr bekannt vor. Er beschliesst, nach Indien zu fliegen und seine Familie zu suchen. Der lange Weg nach Hause beginnt...

MEGACITIES

1999 | 90 Minuten | Dokumentarfilm | FSK 16

In zwölf Kapiteln erzählt der Film von Menschen, die am Rande der Gesellschaft in den Slums der «Megacities» Mexico City, Bombay, New York und Moskau leben und sich trotzdem ihren Optimismus bewahrt haben. Der Film erzählt von dem Bioskopmann Shankar, dem Hühnerfüsseverkäufer Modesto, dem Farbensieber Babu Khan, dem Müllsammler Nestor, einer Gruppe von Strassenkindern, der Schauspielerin Cassandra, der Kranfahrerin Larissa und dem Hustler Toni. Sie sind allesamt Menschen, die ihren alltäglichen Kampf mit Einfallsreichtum, Witz und Würde führen und von einem besseren Leben träumen.



FILMLISTE

ALPHABETISCH GEORDNET

QUEEN OF KATWE

2016 | 124 Minuten | Filmbiografie | FSK 0

Die zehnjährige Phiona Mutesi wächst in den Strassen von Katwe, einem der elendsten Slums innerhalb von Kampala, der Hauptstadt des ostafrikanischen Staates Uganda, heran. Mit ihrer Mutter Nakku und ihren drei Geschwistern lebt sie auf engstem Raum, mit Ratten, Hunden und anderen Tieren und ohne Strom oder fließend Wasser. Sie sind Analphabeten, denn an Schulbildung ist kaum zu denken.

Ein Ausweg aus dem Slum scheint es nicht zu geben, doch dann gerät Phiona an ihren rettenden Engel Robert Katende, auf den sie bei der Suche nach einer Schale Haferbrei trifft. Er versucht das Leben der Slum-Kinder etwas erfüllender zu machen, spielt mit ihnen Fussball und lehrt sie Schach, das Spiel der Könige, das sie mit selbst geschnitzten Figuren spielen. Anfänglich hat Phiona Schwierigkeiten, die komplizierten Regeln zu lernen, doch sie besitzt ein erstaunliches Talent, und bald schon besiegt sie viel erfahrenere Spieler.

Eine erstaunliche Karriere beginnt, die es Phiona ermöglicht, ihrer Familie ein besseres Leben zu geben.

SLUMDOG MILLIONÄR

2008 | 120 Minuten | Drama | FSK 12

Jamal Malik kann es nicht fassen. Er sitzt live in der Fernseh-Sendung von „Wer wird Millionär?“ in Indien und nur noch eine Frage trennt ihn vom Millionen-Hauptgewinn. Unfassbar, dass gerade er, ein mittelloser Jugendlicher aus den Slums von Mumbai, so weit kommen konnte. Das denken sich auch die Macher der Show und werden misstrauisch. Für Jamal geht es bei der Sendung aber weniger um das Geld, als um die Liebe. Hier sieht er die letzte Chance, seine verflossene Latika in der leuchtenden Millionenmetropole von Mumbai wiederzufinden.

TRASH

2014 | 114 Minuten | Drama | FSK 12

Die drei Strassenkinder Raphael, Gardo und Rato müssen ihr Überleben auf einer Müllkippe am Rande Rios sichern. Eines Tages findet einer von ihnen eine Geldbörse. Diese enthält etwas Geld, einen Lotterieschein, Bilder von einem kleinen Mädchen und einen Schlüssel. Die Polizei bietet den Kids eine Belohnung für das Fundstück an. So merken die Jungs, dass mit den Sachen etwas nicht in Ordnung ist – und sie beschliessen, das Portemonnaie nicht auszuhändigen, sondern lieber die Geschichte des Eigentümers José Angelo zu entschlüsseln. Diese Entscheidung bringt Raphael, Gardo und Rato in enorme Gefahr. Ehe sie sich versehen, müssen sie korrupte Polizisten wie den gefährlichen Frederico abschütteln. Die einzigen, die ihnen wirklich helfen wollen, sind der Geistliche Juilliard und seine Assistentin Olivia, die für mehr Menschlichkeit und Gerechtigkeit in den Slums kämpfen.

TSOTSI

2005 | 94 Minuten | Drama | FSK 12

Der 19-jährige Tsotsi lebt in einem Ghetto am Rand von Johannesburg und ist dort der coole und für seine Brutalität gefürchtete Held. Eines Abends stiehlt er einer Frau in einem noblen Vorort das Auto und bemerkt nicht, dass auf dem Rücksitz ein Neugeborenes liegt. Als er auf der Flucht einen Unfall baut und zu Fuss flüchten muss, entwickelt er plötzlich Gefühle für das Baby und nimmt es mit in seine Welt.

Bitte beachte unbedingt:

Die angegebenen Altersbeschränkungen entsprechen offiziellen Angaben. Es liegt im Ermessen des Veranstalters, welche Filme er vorführt. Schau dir den Film den du zeigen möchtest auf jeden Fall vorher an und überlege dir, welche Wirkung er auf die Teilnehmenden haben könnte.



BÜCHERLISTE

ALPHABETISCH GEORDNET NACH AUTOR/IN

FAST ÜBERALL

Begag Azouz

2000 Zürich: Nagel & Kimche

Algerien ist schön. Frankreich auch. Aber für einen algerischen Jungen in Frankreich sieht das manchmal anders aus. Béni ist 15 und will nur so sein wie die französischen Jungs in der Klasse. Sein Vater hat jedoch andere Vorstellungen.

ISBN-10: 331200523X ISBN-13: 978-3312005239

15 DOLLAR FÜR EIN LEBEN

Gerber Daniel

2005 Brunnen-Verlag GmbH Basel

Helena war Sklavin im Sudan. Sie wurde verschleppt, verkauft, misshandelt. Ihre Schreie verhallten jahrelang ungehört, bis eines Tages die Wende kam...

ISBN-10: 3765538434 ISBN-13: 978-3765538438

ASPHALTENGEL STERBEN NICHT

Holtwijk Ineke

1999: aare Verlag (Sauerländer AG) Aarau-Frankfurt am Main-Salzburg

Ein Buch über Straßenkinder, das auf wahren Ereignissen und den Erfahrungen der Autorin, die in Rio de Janeiro lebt, beruht. Es handelt vom Überlebenskampf des 13-jährigen Alex, der sich in Rio einer Bande von Straßenkindern anschließt und sich gegen gewalttätige, korrupte Polizisten zur Wehr setzen muss (Ab 12 Jahren).

ISBN-10: 372600520X ISBN-13: 978-3726005207

RINALDO – TATORT FLUGHAFEN!

Kofmehl Damaris

2003: Brunnen-Verlag Basel

Er entführte Flugzeuge. Er schmuggelte Drogen. Doch dann kam alles anders...

ISBN-10: 3765537535 ISBN-13: 978-3765537530

FLIEH, VALDIR, FLIEH!

Kofmehl Damaris

1999: Brunnen-Verlag Basel

Er war ein Strassenkind in Sao Paulo; Er wurde Bandenchef und Dieb; Er ist Streetworker für die Ärmsten.

ISBN-10: 3765536423 ISBN-13: 978-3765536427

ELIANA– SAMBA IM BLUT

Kofmehl Damaris

2002: Brunnen-Verlag Basel

Das Leben als Tänzerin war ihr nicht genug.

ISBN-10: 3765537446 ISBN-13: 978-3765537448

SHANNON– EIN WILDES LEBEN

Kofmehl Damaris

2000: Brunnen-Verlag Basel

Ein Strassenmädchen zwischen Gefängnis, Drogenhandel und Bandenkriegen.

ISBN-10: 3765536784 ISBN-13: 978-3765536786



BÜCHERLISTE ALPHABETISCH GEORDNET NACH AUTOR/IN

MARCIO- ICH WILL LEBEN

Kofmehl Damaris

1997: Brunnen-Verlag Basel

Marcio, Sohn einer brasilianischen Prostituierten, haut aus dem Waisenhaus ab und unterwirft sich den brutalen Gesetzen der Straße. Im Clinch zwischen kriminellen Banden und der Polizei baut er sich eine eigene Existenz auf. Bis eines Tages alles zusammenbricht...

ISBN-10: 3765535885 ISBN-13: 978-3765535888

DER CHRONIST DER WINDE

Mankell Henning (Originaltitel: Comédia infantil)

1995: Ordfront Verlag Stockholm

Ein Roman über die Gegenwartsgeschichte einer ehemaligen Kolonie in Afrika aus der Sicht eines Kindes. Im Jahr 2000 erschien die deutsche Ausgabe in der Übersetzung von Verena Reichel im Paul Zsolnay Verlag.

ISBN-10: 3423129646 ISBN-13: 978-3423129640

SPIEL MIT DEM FEUER.

Orosz, Susanne

2009: Klopp Verlag Hamburg

Ein Kind kommt von Moldawien nach Deutschland und gerät in Hamburg beinahe auf die schiefe Bahn.

ISBN-10: 3781715019 ISBN-13: 978-3781715011

WENN DER LÖWE BRÜLLT

Siege, Nasrin / Nascimbeni, Barbara

2009: Peter Hammer Verlag Wuppertal

Das Buch handelt von Straßenkindern, die den Löwen Hunger bändigen müssen (Ab 5 Jahre).

ISBN-10: 3779502739 ISBN-13: 978-3779502739

WEBSEITEN

- www.sehen-und-handeln.ch/de/materialien/katechese/index.html
- www.education21.ch/de/unterricht/unterrichtsmedien
- www.albanknecht.de/materialien/Armutsliteratur.pdf



BINGOKARTEN

ZUM SPIEL «CHANCENLOS» S. 19

BINGOKARTE 1

23	83	56	55	81
84	82	25	58	24
85	58	BINGO	29	86
59	21	53	22	80
27	52	57	28	58

BINGOKARTE 1

23	83	56	55	81
84	82	25	58	24
85	58	BINGO	29	86
59	21	53	22	80
27	52	57	28	58

BINGOKARTE 2

11	14	43	78	15
78	74	79	17	45
72	12	BINGO	14	79
15	77	71	44	72
49	79	16	18	11

BINGOKARTE 2

11	14	43	78	15
78	74	79	17	45
72	12	BINGO	14	79
15	77	71	44	72
49	79	16	18	11

SPIELFELD

ZUM SPIEL «GLÜCK ODER PECH» S. 20

64	65	66	67	68	69	70	ZIEL
63	62	61	60	59	58	57	56
48	49	50	51	52	53	54	55
47	46	45	44	43	42	41	40
32	33	34	35	36	37	38	39
31	30	29	28	27	26	25	24
16	17	18	19	20	21	22	23
15	14	13	12	11	10	9	8
START	1	2	3	4	5	6	7

EREIGNISKARTEN ZUM SPIEL «GLÜCK ODER PECH» S. 20

<p>Ein Traum geht für dich in Erfüllung. Du fliegst für zwei Wochen nach Amerika in die Ferien.</p> <p>Rücke 5 Felder vor.</p>	<p>Du schliesst die Lehre als Automechaniker/in ab und findest direkt eine super Arbeitsstelle. Du bist beruflich erfolgreich.</p> <p>Würfle ein zweites Mal und rücke vor.</p>	<p>Du suchst im Müll nach Essen. Heute findest du nichts und musst Hunger leiden.</p> <p>Würfle ein zweites Mal und rücke die Augenzahl zurück.</p>	<p>Die Polizei erwischt dich, wie du Essen stielst. Du musst gemeinnützige Arbeit leisten.</p> <p>Alle deine Mitspieler/innen dürfen vier Felder vorrücken. Es werden keine Ereigniskarten gezogen.</p>
<p>Du suchst dir auf der Strasse ein Schlafplatz für die Nacht. Heute dauert es länger als sonst.</p> <p>Setze eine Runde aus.</p>	<p>Du erhältst deinen Lohn und kaufst dir ein Motorrad. Nun bist du schneller bei der Arbeit.</p> <p>Rücke vier Felder vor.</p>	<p>Im Slum funktioniert die Elektrizität nicht und du musst dein Essen auf dem Feuer zubereiten. Das dauert lange.</p> <p>Setze eine Runde aus.</p>	<p>Du hast keine Schulausbildung und findest keine Arbeitsstelle.</p> <p>Gehe zurück an den Start.</p>
<p>Du spendest einem Hilfswerk und hilfst dadurch einer Familie in Not.</p> <p>Die hinterste Spielfigur darf sechs Felder vorrücken.</p>	<p>Du hast heute kein Geld für den Zug. Du musst zur Arbeit laufen und kommst eine Stunde zu spät.</p> <p>Würfle ein zweites Mal und rücke die Augenzahl zurück.</p>	<p>Du gehst auf Grund einer Grippe zum Arzt und erhältst Medikamente. Es geht dir sofort besser.</p> <p>Würfle ein zweites Mal und rücke vor.</p>	<p>Du treibst zwei Mal in der Woche Sport im Fussballverein. Du fühlst dich fit.</p> <p>Rücke zur vordersten Spielfigur auf.</p>
<p>Du verabredest dich mit deinen Freunden und ihr macht eine Shoppingtour. Du findest die perfekte Hose.</p> <p>Rücke zur nächsten Spielfigur auf.</p>	<p>Es ist Winter. Du besitzt keine warmen Kleider und frierst.</p> <p>Rücke vier Felder zurück.</p>	<p>Du erhältst zu Weihnachten dein erstes Smartphone und bist überglücklich.</p> <p>Würfle in der nächsten Runde zwei Mal.</p>	<p>Du kannst dir das Buch nicht kaufen, dass du dir schon lange wünschst.</p> <p>Rücke drei Felder zurück.</p>

AUFGABENKARTEN

ZUM SPIEL «BIBELFORSCHER» S. 26

AUFGABE 1

Lest die Geschichte vom barmherzigen Samariter. Lukas 10,29-37

Wo brachte der Mann aus Samarien den Überfallenen hin und wie viel zahlte er dafür?

Schreibt es auf.

2 PUNKTE

AUFGABE 2

Lest die Geschichte von Zachäus. Lukas 19,1-10
Was verspricht Zachäus, nachdem Jesus ihn angesprochen hat?

Schreibt es auf.

1 PUNKT

AUFGABE 3

Tut jemandem aus einer anderen Gruppe während dem Spiel etwas Gutes.

Sobald ihr es getan habt, soll die ausgewählte Person hier unterschreiben:

2 PUNKTE

AUFGABE 4

Was sagt Jesus zum Thema Schenken? Lukas 6,38

Schreibt den Bibelvers ab.

1 PUNKT

AUFGABE 5

Wo in der Bibel steht der Satz:
«Liebe deinen Mitmenschen wie dich selbst.»?
Sucht im Buch «Galater» und schreibt die Bibel-
stelle auf.

2 PUNKTE

AUFGABE 6

Was geschieht, wenn ihr den
Hungernden zu essen gebt und euch den
Notleidenden zuwendet?

Jesaja 58,10

Schreibt den Bibelvers ab.

1 PUNKT

AUFGABE 7

Kennt ihr zwei Geschichten in
denen Jesus Nächstenliebe ausübt?

Wo stehen sie in der Bibel?

Schreibt es auf.

**1 PUNKT PRO GESCHICHTE UND
1 PUNKT FÜR DIE
DAZUGEHÖRIGE BIBELSTELLE**

MAX. 4 PUNKTE

AUFGABE 8

Reiht die folgenden Wörter
aneinander und schreibt sie auf:

2.Korinther 9,4: Wort 1
1.Mose 30,13: Wort 6
Jakobus 1,10: Wort 7
1.Samuel 16, 11: Wort 7
Markus 1,12: Wort 9
1.Mose 1,11: Wort 19
1.König 1,50: Wort 3
Psalm 8,3: Wort 7
Psalm 41,2: Wort 9

3 PUNKTE

LÖSUNGSBLATT

ZUM SPIEL «BIBELFORSCHER» S. 26

AUFGABE 1

Gasthaus (Vers 34) und zwei Silberstücke (Vers 35)

AUFGABE 2

»Herr, ich verspreche dir, ich werde die Hälfte meines Besitzes den Armen geben. Und wenn ich jemand zu viel abgenommen habe, will ich es ihm vierfach zurückgeben.« (Vers 8)

AUFGABE 3

individuelle Lösung - Unterschrift kontrollieren

AUFGABE 4

Schenkt, dann wird Gott euch schenken; ja, er wird euch so überreich beschenken, dass ihr gar nicht alles fassen könnt. Darum gebraucht anderen gegenüber ein reichliches Maß; denn Gott wird bei euch dasselbe Maß verwenden.

AUFGABE 5

Galater 15,4

AUFGABE 6

(wenn ihr den Hungernden zu essen gebt und euch den Notleidenden zuwendet,) dann wird eure Dunkelheit hell werden, rings um euch her wird das Licht strahlen wie am Mittag.

AUFGABE 7

individuelle Lösung

AUFGABE 8

Wie glücklich sind alle(,) die für die Hilflosen sorgen(!) (Psalm 41, 2)

EINKOMMENSKARTEN

ZUM «SPIEL DES LEBENS» S. 28

Für 8 Teilnehmer/innen:

EINKOMMEN IM MONAT: 120 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 200 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 500 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 1000 FRANKEN
EINKOMMEN IM MONAT: 3000 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 5000 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 9000 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 12000 FRANKEN

Für mehr als 8 Teilnehmer/innen:

EINKOMMEN IM MONAT: 120 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 200 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 500 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 1000 FRANKEN
EINKOMMEN IM MONAT: 3000 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 6000 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 8000 FRANKEN	EINKOMMEN IM MONAT: 10000 FRANKEN

KOSTENÜBERSICHT

ZUM «SPIEL DES LEBENS» S. 28

STEUERN (OBLIGATORISCH)	FRANKEN
• 2% deines Einkommens musst du als Steuern abgeben	2%
ERNÄHRUNG (OBLIGATORISCH)	FRANKEN
• du bettelst vorwiegend und suchst im Müll nach essbaren Abfällen	50.-
• einfachste Ernährung: pro Tag eine Schale Reis, ab und zu Gemüse	150.-
• ausgewogene Ernährung: pro Tag 3 Mahlzeiten, ab und zu Fleisch	800.-
• reichliche Ernährung: pro Tag 3 Mahlzeiten inkl. Fleisch, Restaurantbesuche	1200.-
UNTERKUNFT (OBLIGATORISCH)	FRANKEN
• du wohnst auf der Strasse	-
• du wohnst in einer kleinen Hütte im Slum	200.-
• du mietest eine Wohnung	1250.-
• du mietest eine grosses Wohnung oder ein Haus	2500.-
GESUNDHEITSFÜRSORGE	FRANKEN
• Grundversicherung	100.-
• Versicherung als Privatperson	800.-
ELEKTRIZITÄT	FRANKEN
• illegaler, unsicherer, unkonstanter Anschluss	20.-
• legaler, sicherer, konstanter Anschluss	150.-
TRANSPORT	FRANKEN
• Fahrrad	50.-
• öffentliche Verkehrsmittel	1000.-
• Auto	1800.-
KLEIDER	FRANKEN
• du besitzt nur, was du trägst	-
• je zwei gebrauchte Hosen, zwei alte Pullover etc. aus der Brockenstube	40.-
• je zwei paar neue Hosen, ein Pullover etc.	100.-
• regelmässige neue, modische Anschaffungen	1000.-
AUSBILDUNG	FRANKEN
• du lernst lesen und schreiben und kannst einfache Mathe Aufgaben lösen	800.-
• du absolvierst eine Berufsausbildung	1500.-
• du besuchst die Universität	2500.-
FREIZEIT	FRANKEN
• du kaufst dir ein Smartphone und einen Laptop	250.-
• du gehst regelmässig in einen Sportverein oder in die Musikstunde	250.-
• du gehst regelmässig in die Ferien	300.-
• du erfüllst dir einen Traum und gehst Bungeejumpen	500.-
SPENDEN	FRANKEN
• du spendest einer Kirche / einem Hilfswerk	nach Wahl
ERSPARNISSE	FRANKEN
• du sparst Geld für zukünftige Ereignisse auf der Bank	nach Wahl

BUDGET-TABELLE

ZUM «SPIEL DES LEBENS» S. 28

BUDGET	JAN	FEB	MÄR	APR	MAI	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DEZ
EINKOMMEN												
Steuern (Obligatorisch)												
Ernährung (Obligatorisch)												
Unterkunft (Obligatorisch)												
Gesundheitsvorsorge												
Elektrizität												
Transport												
Kleider												
Ausbildung												
Freizeit												
Spenden												
AUSGABEN TOTAL												
ERSPARNISSE												
EREIGNISSE												
TOTAL ENDE MONAT												

EREIGNISKARTEN ZUM «SPIEL DES LEBENS» S. 28

<p style="text-align: center;">JANUAR</p> <p>Politik: Es findet eine Abstimmung bezüglich den obligatorischen Steuern statt. Der Vorschlag ist, dass die Armen (monatliches Einkommen unter 150.- Franken) zukünftig nunoch 1% ihres Einkommens als Steuern abgeben müssen und die Reichen (monatliches Einkommen ab 3000.- Franken) dafür 3% bezahlen sollen. Jede/r Bewohner/in stimmt mit einem Zettel anonym ab. Je nach Ergebniss bleiben die Steuern gleich oder werden ab dem Monat Februar für alle individuell angepasst.</p>	<p style="text-align: center;">FEBRUAR</p> <p>Hobbie: Auf einem Ausflug mit dem Sportverein gibt es eine Massenkarambolage. Im öffentlichen Krankenhaus herrscht Chaos. Wenn du als Privatperson versichert bist, wirst du sofort behandelt. Falls dies bei dir nicht zutrifft, wirst du zu spät behandelt und trägst schwerwiegende Verletzungen davon. Eine neue Behandlungsmethode kann dir allerdings helfen. Dafür musst du im Februar die damit verbundene Rechnung von 1000.- Franken begleichen können. Falls dir das nicht möglich ist, bist du nicht mehr arbeitsfähig, verlierst ab März deinen Job und dein Einkommen verringert sich von diesem Zeitpunkt an um 500.- Franken.</p>
<p style="text-align: center;">MÄRZ</p> <p>Krankheit: In der Stadt wütet eine gefährliche Grippe. Wenn du dich ausgewogen ernährst (Stufe 2 bis 4), geht sie spurlos an dir vorbei. Wenn du nicht dazu gehörst, kann dich nunoch die örtliche Kirche retten. Diese bietet unentgeltlich medizinische Grundversorgung an. Dazu benötigt die Kirche jedoch im Geldpot pro kranke Person 50.-. Falls kein Geld vorhanden ist, sterben alle Armen unter euch. Wenn das Geld nur für einen Teil ausreicht, müsst ihr auslosen, wer weiter leben wird und wer stirbt.</p>	<p style="text-align: center;">APRIL</p> <p>Arbeitsstelle: Du wirst kurzfristig zu einem Vorstellungsgespräch am anderen Ende der Stadt eingeladen. Du kommst nur mit den ÖV oder dem Auto rechtzeitig hin. Falls du dafür kein Geld eingerechnet hast, verpasst du den Termin. Die einzigen zwei Auswege bestehen darin, dass du 100.- Franken angespart hast oder dir ein/e andere/r Bewohner/in diesen Betrag schenkt. Wenn du es ans Vorstellungsgespräch geschafft hast, erhältst du den Job. Dein Einkommen wird im nächsten Monat um 10% erhöht. Wenn du dich im Bereich Ausbildung auf Stufe 2 befindest, bekommst du sogar 20% mehr und auf Stufe 3 sind es 30%.</p>
<p style="text-align: center;">MAI</p> <p>Börsencrash: Deine angesammelten Ersparnisse fallen auf 0.-. Das Geld im Kirchen-/Hilfswerk-Pot bleibt gleich.</p>	<p style="text-align: center;">JUNI</p> <p>Freizeit: Du erfüllst dir einen lang ersehnten Traum und gehst Bungeejumpen. Dabei reisst dein Seil und du stirbst am Unfallort. Game over.</p>

<p style="text-align: center;">JULI</p> <p>Gesundheit: Wenn du auf der Strasse oder im Slum lebst, trinkst du täglich schmutziges Wasser. Davon wirst du schwer krank. Falls du keine Versicherung abgeschlossen hast, ist dein Leben in Gefahr. Du benötigst 50.- Franken Ersparntes. Sonst stirbst du.</p>	<p style="text-align: center;">AUGUST</p> <p>Autounfall: Du missachtest den Rechtsvortritt und verursachst einen Unfall. Zum Glück nimmst du und dein Auto keinen Schaden. Das andere Auto ist jedoch verbeult. Das kostet dich 2000.- Franken von deinem Ersparnten. Wenn du über dieses Geld nicht verfügst, werden dir die nächsten 4 Monate je 500.- Franken von deinem Monatslohn abgezogen, um die Schulden zu begleichen.</p>
<p style="text-align: center;">SEPTEMBER</p> <p>Geld: Heute findet ein Glücksspiel statt und du kannst ein Los kaufen. Falls du gewinnst, erhältst du monatlich 4000.- Franken mehr als bisher. Dazu musst du nur 200.- Franken von deinem Ersparnten bezahlen. Dieser Betrag wird dir bei der Teilnahme direkt abgezogen. Um zu wissen, wer den Gewinn erhält, werden Lose gezogen. Eines davon ist speziell gekennzeichnet. Herzlichen Glückwunsch!</p>	<p style="text-align: center;">OKTOBER</p> <p>Dach über dem Kopf: Deine illegale Stormleitung setzt die Unterkunft in Brand, in der du wohnst. Nun findest du keinen Eigentümer mehr, der dir vertraut und ab November eine seiner Hütten, Wohnungen oder Häuser vermietet. Nach langem Suchen hast du dann doch Glück und du findest einen Vermieter. Diese verlangt jedoch für jede zur Auswahl stehenden Unterkunft 20% mehr Miete als zuvor. Dies gilt für dich ab November bis Ende Jahr.</p>
<p style="text-align: center;">NOVEMBER</p> <p>Winter: Dieses Jahr wird es bereits früh im Jahr kalt. Wenn du über ausreichend warme Kleidungsstücke verfügst (Stufe 2-4), stellt dies kein Problem für dich dar. Wenn du dich jedoch auf Stufe 1 befindest, stirbst du diesen Monat an Verfrierungen. Deine einzige Hoffnung ist ein Hilfswerk, das warme Kleidungsstücke verteilt. Dazu benötigt es aber 100.- Franken pro Person im Pot. Wenn das Geld nicht vorhanden ist, sterben alle Betroffenen. Falls es nur für einen Teil der Armen reicht, entscheidet das, wer weiterhin lebt und wer stirbt.</p>	<p style="text-align: center;">DEZEMBER</p> <p>Nächstenliebe: Es ist Weihnachtszeit und die Menschen setzen sich gerne für die Armen ein. Diesen Monat muss niemand mehr frieren oder hungern. Alle Bewohner/innen der Stadt befinden bei den Bereichen Ernährung und Kleidung für diesen Monat mindestens auf Stufe 2.</p>



ARBEITSBLATT ZUM GESPRÄCH «ARMWUT» S. 48

1

Wie kommt es, dass Jugendliche auf der Strasse leben?

2

Was sind deiner Meinung nach die grössten Ängste von Strassen- und Slumkindern?

3

Um was dreht sich ihr Leben?

4

Was sind ihre Zukunftsperspektiven?

5

Könntest du dir vorstellen, mit Strassen- und Slumkindern zu arbeiten? Warum (nicht)? Was wäre schwierig, was schön?

6

Können wir etwas an der Situation von Slumkindern verändern oder ist diese Ungleichheit einfach Schicksal?

7

Glaubst du, dass es für jedes Strassen- und Slumkind möglich ist, seiner Situation zu entkommen?

8

Hast du das Gefühl, dass wir etwas für die Strassen- und Slumkinder tun können? Auf welche Weise? Sammelt Ideen!



SPIELKARTEN ZUM «GESPRÄCH NACH KARTEN» S. 51

<p>Zeichne etwas woran du denkst beim Wort «Slumkinder». Erläutere danach deine Antwort.</p>	<p>Zeichne etwas woran du denkst bei den Worten «Armut und Unrecht». Erläutere danach deine Antwort.</p>	<p>Zeichne etwas woran du denkst bei den Worten «Nacht ohne Dach». Erläutere danach deine Antwort.</p>	<p>Nimm eine Fotokarte, die etwas über die grossen Unterschiede in der Welt aussagt. Erkläre.</p>
<p>Nimm eine Fotokarte die darstellt, wie du in der Welt stehst. Erkläre.</p>	<p>Nimm eine Fotokarte, die ausdrückt, wie du mit deinem Nächsten umgehst.</p>	<p>Nimm einen Gegenstand aus dem Raum, der illustriert, was du für Strassenkinder tun willst. Erkläre.</p>	<p>Nimm einen Gegenstand aus dem Raum, der illustriert, wie du die Welt gerne sehen würdest. Erzähl etwas darüber.</p>
<p>Vervollständige den folgenden Satz: «Wenn ich die Zeit zurückdrehen könnte, dann hätte ich...»</p>	<p>Vervollständige folgenden Satz: «Wenn ich in die Zukunft sehen könnte, dann würde ich...»</p>	<p>Nimm eine Fotokarte. Was hast du heute über Strassenkinder gelernt, das du in Erinnerung behalten willst?</p>	<p>Was findest du ein barmherzige Tat und warum?</p>
<p>Erzähle von einem besonderes Erlebnis das dein Leben veränderte.</p>	<p>Welchen (Gruppen) Menschen würdest du gerne helfen?</p>	<p>Welche Frage würdest du Jesus gerne stellen? Warum?</p>	<p>Nimm eine Fotokarte die darstellt, wie du in der Welt stehst. Erkläre.</p>



YOUTH FOR CHRIST INTERNATIONAL

REACHING YOUNG PEOPLE EVERYWHERE

Youth for Christ is a worldwide Christian movement working with young people around the globe. Motivated by our faith in Jesus Christ we share the good news of God with young people.

130 NATIONS

Youth for Christ is made up of tens of thousands of full-time, part-time and volunteer indigenous staff in over 130 nations working together in giving every young person an opportunity to be a follower of Jesus Christ.

What do Youth for Christ programs look like? It's like asking what the weather is like in the USA or Europe. It all depends on where you are. Youth for Christ uniquely reaches young people in ways that are relevant to them in the context of their culture and life circumstances.

SOCIAL INVOLVEMENT

Youth for Christ seeks to raise up lifelong followers of Jesus who lead by their godliness in lifestyle, devotion to prayer, passion for sharing the love of Christ and commitment to social involvement.

CORE VALUES

This are the core values of Youth for Christ international:

EVANGELISM AND DISCIPLESHIP

We are committed to take the Gospel of Jesus Christ to all young people and always seek to do so with urgency, using the most culturally acceptable means. We are further committed to provide a ministry of discipleship for each new believer, and to work in partnership with others who desire to accomplish the same mission.

SCRIPTURE

We are committed to the Word of God as the foundation and final authority for life and ministry. We discipline ourselves to study it diligently, apply it daily, and teach its truth to young people.

PRAYER

We are committed to pray and fast for the salvation of lost young people and for the empowerment of God's Holy Spirit in taking the Gospel of Jesus Christ to them.

CHURCH

Believing that the Church is the expression of the body of Christ, we are committed to work in partnership with the local church in fulfilling the Great Commission of Jesus Christ.

PEOPLE

We are committed to people. We believe that young people, volunteers, board members, ministry partners, staff and their families are important first as individuals, and all are vital in the fulfilment of the mission.

MOBILISATION

Knowing the size and urgency of the task, we are committed to mobilise all the available resources of young people, adults, prayer and finance to accomplish the mission.

INTEGRITY

We are committed to a life of integrity through personal and organisational accountability in lifestyle, relationships, finances, ministry management and responsible evangelism.