

STEFANIE DIEKMANN



# LICHTFEST ZUM 31. OKTOBER

**Kurzbeschreibung:**

Wir feiern ein Lichtfest als Alternative zu den Halloweenfesten.

**Kategorie / Umfang:**

Fest & Feier / 3 Seiten

**Zeitraumen:**

4 Stunden

**Gruppengröße / Mitarbeitende:**

beliebig / mind. 3 Mitarbeitende

**Material:**

Essen für das Kinderbuffet, Namensschilder, Utensilien für die Kreisspiele, Teelichter im Glas, Feuerzeug, Knicklichter in drei Variationen, Wunderkerzen, Malerkrepp.

**Vorbereitungsaufwand:**

Hoch, aber es lohnt sich!

**Erstveröffentlichung:**

Jungscharhelfer-Jahrbuch 5/2014, 260-261

# Das Lichtfest

Die Kinder werden 14 Tage vorher mit einer Einladung zur Anmeldung eingeladen. Eltern helfen durch Mitbringen von Muffins und Brezeln.

## Der Ablauf des Lichtfestes mit groben Zeitangaben:

17:00	Mitarbeiterankommen, Gebet, letzte Vorbereitungen
18:00	Bekanntes Begrüßungsspiel beim Ankommen, Beschriften der Namensschilder
18:30	Lied, zwei Kreisspiele, Lied
19:00	Essen (Kinderbuffet, z.B. mit Hamburgern, Rohkost, oder einer Landschaft aus Essbarem, einer Brotschlange etc.)
19:30	Lieder, Input
20:00	Bastelstände
21:00	Nachtgeländespiel
21:45	Schlussrunde mit Muffins/Brezeln, Abendliedern, Segen, Rückmeldung der Kinder
22:00	Ende

## Kreisspiele

### Achte auf!

---

Ein Kind ist „Achte auf!“ und steht im Kreis; es ist ein Stuhl zu wenig im Stuhlkreis aufgestellt. Es geht umher und tippt einzelne Kinder an, die ebenfalls im Inneren des Stuhlkreises umhergehen. Ein fröhlicher Tumult entsteht! Sobald sich aber „Achte auf!“ hinsetzt, müssen sich alle einen Platz suchen. Wer bleibt in der Mitte und ist „Achte auf!“?

### Welle

---

Im Stuhlkreis sind alle Plätze belegt. Ein/e Mitarbeiter/ in steht im Kreis. Die Kinder rücken weiter auf den leeren Platz. Eine Art Welle entsteht. Der/Die Mitarbeitende muss versuchen, sich auf den freiwerdenden Platz zu setzen, bevor dort ein Kind hinrückt. Schafft diese/r es, darf das Kind in die Mitte. Das Weiterziehen der Welle wird wieder gestartet und das Kind sucht sich einen Platz!

# Input

**(Raum abdunkeln, mit Teelichtern eine Straße stellen, Stühle im Kreis darum. Die Lichter werden nach und nach angezündet. Der/Die Mitarbeitende geht langsam und bewusst einen Schritt weiter, sobald ein neues Licht leuchtet. Stimme aus dem Off: „Dein Wort ist meines Fußes Leuchte und ein Licht auf dem Weg.“)**

Ich darf Gott glauben, dass er Ahnung von meinen Schritten hat. **(Ein Teelicht im Glas entzünden)**

Vielleicht weiß ich gar nicht, ob Gott sich in meinem Leben auskennt? Was bringt es mir, auf Gott zu achten? Wie funktioniert das, was in diesem Bibelvers gesagt wird? Ich darf meine Fragen über Gott stellen. **(Licht an)**

Ich darf andere Christen fragen, wie sie Gott in ihrem Leben entdecken. **(Licht an)**

Ich kann mir einen Mutmachers aus der Bibel aussuchen, den ich mir sage, wenn ich mich mies fühle. **(Licht an)**

Ich glaube Gott, auch wenn ich nichts fühle. **(Licht an)**

Ich lasse mir nicht nehmen, an Gottes Tipps zu denken – egal was andere sagen. **(Licht an)**

Mit Gott unterwegs zu sein heißt auch immer: Da geht mir ein Licht auf! Ich schnalle etwas, was ich vorher nicht so verstanden habe.

Ich kann einen Schritt weitergehen auf meinem Weg durch mein Leben.

**(Mitarbeiter/in kann eine persönliche „Licht an!“-Erfahrung erzählen)**

Hier sind noch Lichter. Hast du schon mal mit Gott etwas erlebt, wo dir ein Licht aufgegangen ist? Hast du schon mal was von Gott verstanden? Was?

Wer mag, darf ein Licht anzünden und kurz sagen: „Ich habe schon mal mit Gott erlebt ...“

**Gebetszeit, Lied**

## Nachtgeländespiel mit Wunderkerzen und Knicklichtern

**Dauer des Spiels:** 30 min.

**Mindestens 3 Mitarbeitende (MA), 10-40 Kinder**

Die ersten amerikanischen Siedler haben kein Licht, aber glitzerndes Schießpulver zum Tausch anzubieten. Sie versuchen, von den Indianern Glühwürmchenkonzentrat zu kaufen und in ihren Städten als Licht zu installieren. Die Sheriffs wollen aber einheitliche Beleuchtung, weshalb sie die Firmen nur bezahlen, wenn sie in ihrem Gebiet nur eine Farbe installieren.

Es gibt ca. drei gleichstarke Gruppen im dunklen Wald/Park o.Ä.

Alle Gruppen arbeiten gleich: Die Kinder bekommen ihr Schießpulver (Wunderkerzen) bei MA 1. Dann gehen sie in ihr Gruppen-Zentrum (brennende Kerze im Windlicht), wo sie die Wunderkerzen anzünden und dann brennend zu MA 2 und 3 bringen müssen.

Jedes Kind darf nur eine Wunderkerze tragen. Schaffen sie es mit brennender Wunderkerze zum MA, bekommen sie ein Knicklicht.

Die Farben sind den Gruppen zugeordnet: eine Gruppe bekommt gelb, eine rot, eine grün. Dieses Licht wird durch Knicken angeschaltet und an einen Baum/Busch geheftet. Die Kinder bekommen einen Streifen Kreppband mit an das Knicklicht, damit sie es festmachen können.

Die Bäume werden so mit Knicklichtern markiert. Jede Gruppe versucht, möglichst viele zusammenstehende Bäume zu markieren. Allerdings sollten keine gegnerischen Bäume eingeschlossen sein.

Nach 20 Minuten geht ein Sherriff mit der Gruppe zum Messen mit einer neuen Verordnung! Die Gruppe muss ihre markierten Bäume als Menschenkette verbinden. Wie lang kann sich die Gruppe machen? Wie viele Bäume können sie so erreichen? Pro Baum/Busch mit Knicklicht gibt es einen Punkt.

**Variante**

Lässt sich auch auf einem Parkplatz spielen: Dann werden die Knicklichter an die Autos gelegt, an die Mülltonnen, Zäune ...