Abenteuer zum Judentum

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Abenteuer zum Judentum

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Spirituelles Leben
Schlagwörter	Judentum, Religion
Gruppengröße	Kleingruppe
Vorbereitungsaufwand	2: normal
Dauer	90 Minuten
Ort	draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Zur Prüfung
Letzte Änderung	am 4. 11. 2022 von Josef.Boeckle.
Export	PDF

☐

Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung
Inhalte
Material
Detailbeschreibung
- Ziel
- Spielsystem
- Motto - Rahmengeschichte
- Ablauf
  - Einstieg
  - Hauptteil
  - Abschluss
  - Spiel für zwischendurch:

Kurzbeschreibung

Dieses **Abenteuer zum Judentum** bringt den Teilnehmern die Geschichte und Grundlagen des Judentums näher.

Inhalte

Die Patrulle hat sich mit den einzelnen Religionsgemeinschaften der Patrullenmitglieder vertraut gemacht. Zusätzlich überlegt sich die Patrulle eine Meditationsidee und versucht diese durchzuführen. Ebenso hat sich die Patrulle gedanken darüber gemacht, wann religöses Leben im Trupp wertvoll ist.

Material

- Israelkarte
- Plakate
- Stifte
- jüdische Musik
- Stadtplan des Orts an dem das Spiel durchgeführt wird
- Jüdischer und christlicher Festkalender
- Israel Fotos
- Buch "... wenn du meinst, lieber Gott"
- Buch "Behüte mich auf meinen Wegen"

Detailbeschreibung

Ziel

1. Die Patrulle hat einen Beitrag zu einer Meditation gestaltet und diese erlebt.
2. Die Patrulle hat sich überlegt, wann religiöses Leben im Trupp sinnvoll ist und welche Möglichkeiten der Gestaltung es gibt.
3. Die Patrulle hat über die Religionsgemeinschaften der Patrullenmitglieder gesprochen und die wesentlichen Elemente dieser Religionsgemeinschaften herausgearbeitet.

Spielsystem

Das Spiel ist als Wanderung konzipiert (Reise durch Israel)

Motto - Rahmengeschichte

Die Patrulle ist eine Sippe, die durch das Heilige Land reist. Sie sind Pilger und auf dem Weg nach Jersualem, wie es besonders zum Pessachfest (zur Zeit Jesu) üblich war. Dabei kommen sie an verschiedenen Orten in Israel vorbei.

Ablauf

Einstieg

Die Patrulle malt eine Landkarte Israels auf ein Plakat und zeichnet die wichtigsten Städte ein (auch die Stationen, die sie auf ihrer Reise besuchen wird)

- Die Negev Wüste (Mediation)
- Der Marktplatz von Akko (Die verschiedenen Religionsgemeinschaften)
- Im Wadi Quelt zwischen Jerusalem und Jericho (Beitrag für Mediation gestalten)
- Jerusalem (Religiöses Leben im Trupp)

Hauptteil

Die Pilgerfahrt:

- Akko - Die verschiedenen Religionsgemeinschaften
- Aktivtip: Kalender mit Festen des Judentums und des Christentums gestalten und Patrullenmitglieder über diese Feste erzählen lassen. Die Sippe macht sich Gedanken darüber, welche Feste im Laufe des Jahres gefeiert werden und was sie für die Patrulle bedeuten
- Motto: im Gemeinderat von Akko
- Wanderung durch das Wadi Quelt - Beitrag für die Mediation
- Aufgabenstellung für Mediation an einem Brunnen (En Quelt): Gestaltet für eine Mediation ein Gebet/einen Text zum Thema "Was bedeutet mir Freundschaft? Warum ist Freundschaft wichtig?"

- Motto: auf Pilgerfahrt

Der Negev - Meditation

- Meditation zum Thema "Gemeinschaft - Freundschaft" Der zentrale Auftrag des Christentums/des Judentums!
- Ins Gras legen - gemütlich machen - Augen schließen
- Geschichte "Xaverl und der Rotschopf" (... wenn du meinst, lieber Gott; Seite 13)
- Im Kreis sitzend: Input - Was hat diese Geschichte Religion zu tun? Wieso ist Freundschaft Teil der Religion (Rabbi Jesus: "Was ihr dem Geringsten meiner Brüder getan habt...")
- Patrulle erzählt Erfahrungen/Überlegungen
- Gebet "Laß uns immer Freunde bleiben" (Behüte mich auf meinen Wegen; Seite 76)
- Motto: Rast und Gebet auf der Pilgerfahrt

Jerusalem - Religiöses Leben im Trupp

- Stationenlauf: Plakate mit Anlässen des Pfadfinderjahres in der Umgebung der Station. Patrullenmitglieder wandern umher und tragen Ideen ein. (SOLA, WOLA, Heimstunden, Pfadfindermesse)
- Was könnte da passieren (Mediation, Messe,Mittagsgebet...)?
- Motto: Sippenrat - Wie soll das religiöse Leben der Sippe in Zukunft aussehen

Abschluss

Israel-Fotos zeigen

Spiel für zwischendurch:

Fangen (Motto: Israel stand zur Zeit Jesu unter römischer Besatzung. Hütet Euch vor den römischen Soldaten)

Dieses **Abenteuer zum Judentum** bringt den Teilnehmern die Geschichte und Grundlagen des Judentums näher.

Diese Seite wurde zuletzt am 4. November 2022 um 16:51 Uhr bearbeitet.