

der Steigbügel

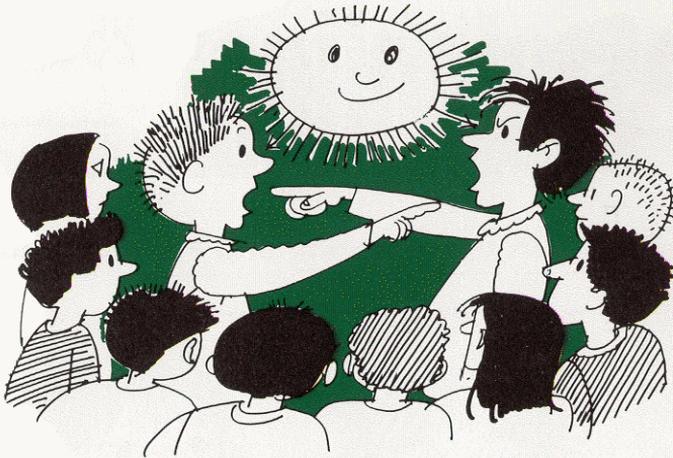
252

Juli
August
1992

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Wenn's heiß wird

Für viele kann er nicht heiß genug sein: der Sommer. Denn je heißer die Tage, umso erfrischender ist ein kühles Bad, eine Dusche, ein Getränk. Das Ergebnis ist Körpererfahrung und ein lustvolles Lebensgefühl.

Für viele ist es schnell zu heiß, wenn in Gesprächen und Diskussionen die Meinungen aufeinanderprallen und sich Streit abzeichnet. Es scheint zu stimmen, daß immer mehr Zeitgenossen das Streiten verlernt haben und statt dessen nach Harmonie und Toleranz streben. Das Ergebnis sind fade Diskussionen und ein ungenießbarer Meinungsseintopf.

Doch heiße Diskussionen und Meinungsverschiedenheiten gehören dazu, wenn junge Leute ihren Weg durchs Leben suchen. Nur so können sie zu ihrer eigenen Meinung und ihrem eigenen Weg finden. Es liegt an uns, ob wir ihnen die Möglichkeit zur Auseinandersetzung bieten. Lassen wir die jungen Leute in unseren Gruppen und auf unseren Freizeiten nicht im ungewissen. Sie sollen wissen, woran sie mit uns sind. Sie brauchen uns als Gegenüber, an dem sie sich reiben und ärgern können. Setzen wir uns mit unserem Leben und glauben aus, damit sie sich damit auseinandersetzen können. Sagen wir, was wir zu ihrem Leben und ihrer Zukunft meinen.

Heiße und ergebnisreiche Tage wünscht

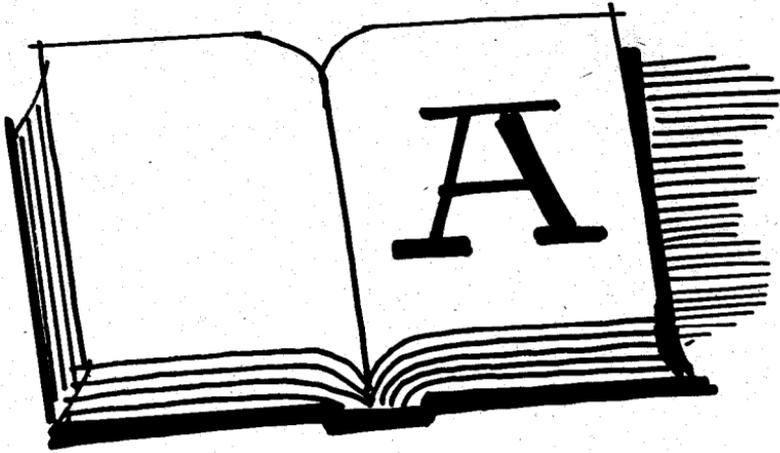
Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- 1** **Am Anfang war das Wort** **Seite 4**
Eine Bibelarbeit zu Joh 1, 1-18, ausgearbeitet und aufgeschrieben von Oskar Beuttler, Stuttgart
- 2** **Aquopoly – Das Spiel mit dem Wasser** **Seite 10**
Ein feuchtes und spannendes Spiel, entwickelt und zur Nachahmung empfohlen von Martin Birkenmaier, Kirchheim
- 3** **Fühlen, was Leben ist** **Seite 16**
Ein erprobter Gruppenabend zum Nach- und Mitfühlen, ausgearbeitet und aufgeschrieben von Volker Hammel, Otterberg
- 4** **Supergrips** **Seite 21**
Ein Quiz für Leute mit Grips, ausgearbeitet, erprobt und aufgeschrieben von Stefan Brandt, Kassel
- 5** **Gott ist ein Wohltäter** **Seite 28**
Eine Andacht zum Vorlesen oder Nacherzählen von Manfred Pohl, Schlat
- 6** **Vom Umgang mit Karte und Kompaß** **Seite 29**
Was man wissen sollte, und auf was es ankommt, erklärt Thomas Volz, Kirchheim
- 7** **„Meine Eltern sind in einem schwierigen Alter“** **Seite 35**
Ein Planspiel zu einem immer aktuellen Thema, ausgearbeitet und vorgestellt von Thomas Fründ, Lübbecke
- 8** **Seil und Knoten** **Seite 41**
Von alters her sind Schnur und Seil wichtige Hilfsmittel meint Paul Fischer, Stuttgart
- 9** **Fahnen und Flaggen (Teil 1)** **Seite 48**
Informatives, Wissenswertes und Anregendes für einen Gruppenabend von Karl Walter, Heilbronn

1

Am Anfang war das Wort

Eine Bibelarbeit zu Johannes 1, 1-18

1. Ausgangspunkt und Ziel

Das gibt es: Menschen, die von Gott nicht mehr loskommen. Zu wem Gott einmal geredet hat, der kann ihn nie mehr vergessen. Sein Wort ist nicht einfach ein Wort, sein Wort ist Geschehen, es ist Ereignis, es ist Person. Sein Wort ist Gott selbst. Wer von seinem Wort angesprochen ist, bekommt es mit ihm persönlich zu tun. Das kann überwältigend sein. Alle Auflehnung ist dann umsonst. Ich kann dann nur noch mich ergeben und sagen: „Du bist mir zu stark geworden, Gott.“ Darin wird Gottes Nähe, Gottes Treue, Gottes Stärke erfahrbar, erkennbar und spürbar. Gott wirkt so mitten unter uns: heute, jetzt, immer wieder. Und das ist gut so. Wer sich also im folgenden Text auf Gottes Wort einläßt, bekommt es mit ihm selbst zu tun.

2. Der Text im Kontext

Im Johannesevangelium finden wir einen Prediger, der von Gott überwältigt und zur Verkündigung gedrängt wird. Aus seinem Glauben heraus legt er ein großartiges Bekenntnis ab, das eine Kurzform des gesamten Johannesevangeliums darstellt, und dieser Verkündiger im Johannesevangelium beansprucht für sich, ein Augenzeuge zu sein. Er ist kein historischer Augenzeuge, sondern er versteht sich als Zeuge des Handelns Gottes an uns Menschen. Er bekennet: „Wir sahen seine Herrlichkeit.“

Gegensätze werden sichtbar: Das Licht und die Finsternis (Joh 1). Lüge und Wahrheit werden aufgedeckt (Joh 8). Es geht um Leben und Tod (Joh 5). Freiheit und Knechtschaft werden offensichtlich (Joh 8). Es sind Gegensätze, die immer dort aufbrechen, wo die Botschaft verstanden wird und Menschen überwältigt werden. Es ist dann nur noch möglich, sich für Gott oder gegen ihn zu entscheiden.

Das Johannesevangelium gibt Worte Jesu in einer anderen Weise wieder als die Synoptiker. Der Prediger des Johannesevangeliums verwickelt uns Zuhörer in einen Dialog. Der Zuhörer kann sich nicht entziehen. Am Ende des Dialoges stehen die Ich-bin-Worte. Sie konzentrieren sich auf das Selbstzeugnis Jesu bei uns Menschen.

3. Zum Text (Johannes 1, 1-18)

Verse 1-5

In diesen Versen entdecken wir: Gott kam nicht in die Schöpfung, sondern die Schöpfung wurde durch ihn geschaffen. Bevor Leben entstand, war er längst schon da.

Gott hat diese Welt gewollt, deshalb hat er sie durch seinen Willen und durch sein deutliches Wort geschaffen. Es heißt: Am Anfang war das Wort. Unsere menschlichen Worte sind begrenzt. Wir können uns nur äußern, unser Innere öffnen, uns zu erkennen geben. Wir können aber auch schweigen und uns verschließen. Unser menschliches Wort kann eine Brücke sein, oft aber auch ein Abgrund. Mit Hilfe unserer Sprache gestalten wir unsere Umwelt.

Aber es ist nicht das Wort des Menschen, von dem hier der Prediger des Johannesevangeliums sagt, daß es am Anfang war. Denn unser menschliches Wort ist enttäuschend, ohnmächtig und oft auch falsch. Unser Wort ist auch vieldeutig. Es kann wahr und verlogen sein. Wir können uns dahinter verstecken oder damit unsere Stärke und Macht demonstrieren. Der Prediger des Johannesevangeliums hat nicht unser Wort gemeint, wenn er schreibt: Am Anfang war das Wort. Er bekennt: Joh 1, 1: Das Wort war schon da, bevor die Welt geschaffen wurde. Und durch dieses Wort von ihm ist die Welt entstanden. Hier heißt es: Er war am Anfang das Wort. Er war Gottes Wort. Und als Gottes Wort war es bei Gott. Nicht als eine Idee oder ein guter Gedanke, sondern es war Gott selbst, der gesprochen hat.

Gott hat gesprochen, hat sich zu erkennen gegeben. Er hat sich ein für allemal für unsere Menschlichkeit entschieden. Somit wurde das Wort lebendig. Als die Zeit erfüllt war, wurde es erkennbar mit Haut und Haaren, nahm Gestalt an. Ein Mensch unter Menschen, mißverständlich, vom Tode bedroht und dann auch dem Tode preisgegeben. Arm, wie Menschen arm sein können. Elend, wie Menschen elend sein können, unbehaust, wie Menschen unbehaust sind. Geschmäht, verfolgt, geschunden, verurteilt, verworfen, hingerichtet. Und dennoch kann der Prediger

des Johannesevangeliums sagen: Alle Dinge sind durch uns selbst gemacht. Und es ist nichts geschehen, ohne daß es Gott so will. Deshalb das Wort. Durch das Wort wurde die Welt geschaffen, nicht durch den Menschen.

Vers 6:

Der Prediger des Johannesevangeliums weist auf Johannes den Täufer hin. Er wurde von Gott gesandt. Er sollte die Menschen auf das eine Licht hinweisen, damit es jeder erkennen und annehmen kann. Es ist eine Tatsache – auch heute noch – daß Gott immer wieder Menschen einsetzt, damit sie auf das eine Licht hinweisen sollen, das unsere Dunkelheiten erhellt und Licht in unser Leben bringt.

Vers 9-12

Hier heißt es: In ihm ist das Leben zu finden. Er kam in diese Welt, damit diese Welt und wir lebenswert, lebenswürdig und somit auch liebenswürdig vor seinen Augen sind.

Der Prediger des Johannesevangeliums sieht das Leben im Gegensatz zu unserem Leben. Bei Gott ist das wirkliche Leben, nicht das scheinbare oder unwirkliche oder in verschiedene Lebensbereiche aufgeteilte Leben. Er ist das lebendige Leben, nicht das halblebige, zerrissene, totgeweihte Leben.

Weil Jesus als das Wort in diese Welt kam und in dieser Welt gelebt, gelehrt und gewirkt hat, bekommt unser Leben eine unvergleichliche Qualität. Denn wer Jesus begegnet, begegnet dem Leben. Wir können deshalb sagen: Wir haben vor uns das Leben und hinter uns liegt der Tod. Deshalb halten wir uns an dem Lebendigen fest. Wer ihn sah, sah das Leben. Wer ihn hörte, hörte das Lebenswort Gottes. Und doch starb er. Er starb wirklich, nicht nur zum Schein. Aber er starb nicht seinen, sondern unseren Tod. Er litt und starb für uns und an unserer Stelle, damit wir an seinem Leben teilhaben können.

Deshalb ist sein Leben, sein Leiden, sein Sterben und seine Auferstehung in einer todesverfallenen Welt das große Licht für uns Menschen. Wer ihm begegnet, tritt aus dem Dunkel der Welt heraus in sein Licht. Damit wird unser Leben eindeutig, wahr und gewiß. Wir können in Jesus den wahren Menschen Gottes erkennen. Und daran entscheidet sich unser Leben. Wir können ihn ablehnen oder aufnehmen und somit das Recht gewinnen, sein Kind zu sein.

Die Finsternis kann das Licht nicht auslöschen. Sie hat ihren Schrecken verloren. Sie kann uns nicht mehr ängstigen. Es sind nur noch Wolken, die sich zwischen das Licht und uns schieben können, mehr nicht. Denn in die Todesfinsternis der Passion sprach Gott sein lebensschaffendes Wort, so daß der Auferstandene die ersten Zeugen blendete. Die Entscheidung über Leben und Tod, über Licht und Finsternis ist gefallen. Gottes Wort hat für uns entschieden. Gottes Wort überwindet uns.

Wir können nur diesem Werk Gottes Raum geben, ihm trauen und mit ihm rechnen, daß es in unserem Leben und in dem Leben mit den Menschen geschieht. Wie

groß die Dunkelheit in uns auch sein mag, das Licht scheint. Unsere Dunkelheiten können Gottes Licht nicht auslöschen. Das ist unsere Chance zum Leben, zur Umkehr, zum Neuanfang.

Vers 13:

Das alles, was Gott bisher in unserem Leben getan hat und noch tun wird, ist nicht selbstverständlich, sondern dahinter steht Gottes Wille, der uns nicht aufgibt, sondern einen Neuanfang gibt.

Vers 14:

Er, das eine, wirkliche, wahre Wort, wurde ein Mensch, ein wirklicher Mensch von Fleisch und Blut. Deutlicher kann es nicht gesagt werden. Das eine, menschliche Wort von einem menschlichen Gott kam zu uns, so daß wir Menschen es verstehen können. Darin unterscheidet sich unser Glaube von allen Religionen, daß Gottes Wort zu uns als Mensch kommt und unter uns wohnen will. Es stimmt: Gott will durch Jesus Christus in uns Raum gewinnen. Er möchte unsere Lebensräume ausfüllen. Er möchte in unserem Herzen und in unserem Denken zu Hause sein. Wo wir das zulassen, können wir mit dem Prediger des Johannesevangeliums bekennen: Wir sahen seine Macht und Hohheit, Gottes ganze Güte und Treue ist uns in ihm begegnet.

Vers 15:

Wiederum tritt Johannes, der Täufer, als Zeuge für Christus auf und bekennt: Bevor ich da war, war er längst schon da. Das heißt, daß Christus immer schon da ist, wo wir auch hinkommen. Es gibt für uns deswegen keine Plätze, wo er nicht Herr sein kann und will. Christus spricht schon immer mit anderen Menschen, bevor ich mit ihnen rede. Aus seiner Fülle und seinem Reichtum leben wir alle. Er hat uns damit reichlich beschenkt.

Vers 17/18:

Der Prediger des Johannesevangeliums faßt zusammen, daß Gott uns Menschen sein Gesetz durch Mose gab. In Christus Jesus ist uns seine ganze Treue und Güte begegnet. Kein Mensch hat Gott jemals gesehen, nur über Jesus Christus können wir erkennen, wer Gott wirklich ist. Jesus Christus ist das erste und das letzte Wort Gottes an uns. Es will uns überwältigen, so daß wir glauben können.

4. Theologische und seelsorgerliche Überlegungen

Der Prediger des Johannesevangeliums schlägt eine große Brücke zum Beginn der Geschichte Gottes mit uns Menschen. Christus ist das erste und letzte entscheidende Wort Gottes an uns Menschen. Wir werden dabei erinnert an das Wort

Gottes, der Himmel und Erde geschaffen hat. Im Alten Testament finden wir nur das eine Wort, das diese Welt mit ihren Menschen entstehen ließ.

Gott sprach, und es geschah. Darin liegt die ganze gute Absicht Gottes mit dieser Welt und unserem Leben gegründet. Im Alten Testament lesen wir vom Wort Gottes als Gottes Stimme. Im Prolog (Joh 1) wird uns das Wort als ein menschliches Wort, als ein fleischgewordenes, menschlich erfahrbares, sicht- und spürbares, ergreifbares und begreifbares Wort vorgestellt. Hier ist der geschichtliche Jesus als das Wort des Lebens gemeint. In diesem Wort und in diesem Jesus entscheidet sich unser Leben. Jesus Christus ist für uns deshalb das letzte, endgültige und menschliche Wort Gottes an uns. Eine deutlichere Sprache kann Gott wirklich nicht mehr sprechen.

Wer so von Gott angesprochen ist – und wir alle sind gemeint – ist seine Antwort schuldig. Im Gruppengespräch muß gerade dieser Anspruch des menschgewordenen Wortes deutlich werden. Wir müssen es sagen: Keine Antwort ist auch eine Antwort.



5. Methodische Überlegungen

A Ein denkbarer **Einstieg in eine Bibelarbeit** wäre ein offenes Gespräch zum Thema „Worte“. Folgende methodische Schritte bieten sich an:

Wir sammeln Worte:

- a) witzige Worte
- b) Schlagworte

- c) starke Worte
- d) faszinierende Worte
- e) leise Worte

Die Wirkung von Worten:

Welche Art von Worten haben welche Wirkung? Von welchen Faktoren hängt es ab, daß Worte glaubwürdig sind? Was kannst du nicht mehr hören (Stichwort: Inflation der Worte?)

Glaubwürdige Worte (Sätze fortschreiben)

Ich glaube den Worten eines Menschen, wenn . . .

Ich möchte den Worten Jesu glauben, weil . . .

<p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-decoration: underline;">WERBUNG:</p> <p style="font-size: 1.5em; font-family: cursive;">schön schöner am schönsten</p> <p style="font-size: 1.5em; font-family: cursive;">stark stärker am stärksten</p>	<p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-decoration: underline;">GOTT:</p> <p style="font-size: 1.5em; font-family: cursive;">Ich habe dich bei deinem Namen gerufen, du bist mein!</p>
--	--

B Arbeit am Text

Jede(r) sollte dazu den Text vorliegen haben, so daß am Text entlanggegangen werden kann. Die Ausführungen unter 3. können am Ende einer jeden Gesprächsrunde vorgelesen werden.

Verse 1-5:

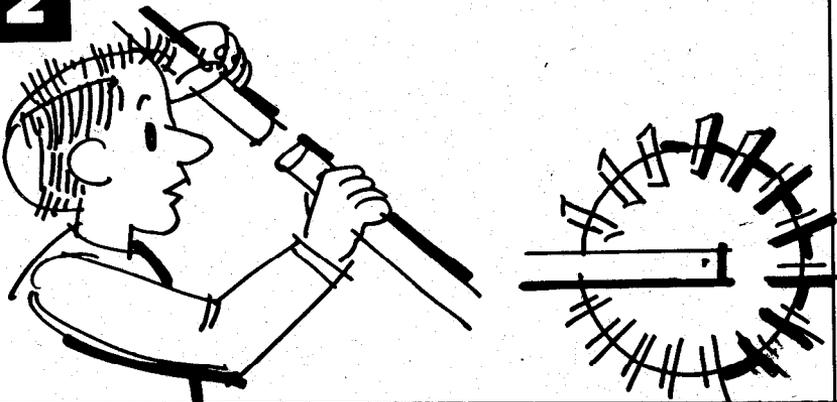
Welchen Vers kannst du bejahen? Bei welchem Vers kommen dir Zweifel? An welcher Stelle erfährst du Ermutigung und Zuspruch? – Warum?

Verse 9-12:

Wie ist es dem menschengewordenen Wort auf dieser Welt ergangen? Was heißt das für uns heute? Was hat das für die Christen für Konsequenzen?

C Abschluß

Zum Abschluß könnte aus Händels Messias der Chor Nr. 35 „Der Herr gab das Wort . . .“ (vgl. Steigbügel 249, Seite 43) abgespielt werden.

2

Aquopoly – Das Spiel mit dem Wasser

Spielidee

Dieses Spiel wurde für eine Freizeit entwickelt. „Aquopoly“ ist ideal für eine Gruppe von 35 Personen, aber es kann auch schon mit 6-8 Teilnehmern gespielt werden. Grundsätzlich werden noch 2-3 Mitarbeiter als Spielleitung benötigt.

Der Grundgedanke des Spiels ist, daß eine Wasserleitung von einem Reservoir zu einem Wasserkraftwerk gelegt werden muß, so daß das Kraftwerk in Betrieb genommen werden kann. Das Kraftwerk ist ein Wasserrad, das jede Gruppe aus einem Bastelbogen (siehe Anhang) selbst baut. Wenn das Wasserrad läuft, wird auf die Achse des Rades eine Schnur aufgewickelt, an deren Ende ein Gewicht (z. B. Schokoriegel) befestigt ist. Gewonnen hat die Gruppe, deren Schnur als erstes ganz aufgewickelt wurde.

Material

- 50-80 Meter Schlauch mit einem Innendurchmesser von etwa 6 mm. Am besten schaut man in den „Gelben Seiten“ nach einem Großhändler für Gummi- bzw. Kunststoffartikel und nimmt den billigsten Schlauch, der etwa 30 Pf/Meter kosten wird. Dieser Schlauch wird in Stücke von 50 cm Länge zerschnitten.
- 4 Meter Messingröhrchen (aus dem Bastelgeschäft), deren Außendurchmesser ein wenig größer als der Innendurchmesser des Schlauches ist. Die Röhrchen werden in Stücke von 2 cm Länge zersägt und dienen als Verbindungsstücke für die Schlauchteile.

- Ein Gefäß mit etwa 10 Liter Inhalt als Wasserreservoir, in dessen Boden 10 Löcher gebohrt werden, in die man dann jeweils ein Messingröhrchen (2 cm lang) klebt oder lötet, um daran die Wasserleitungen anschließen zu können.
- 6-8 Eimer, um Wasser aufzufangen.
- Pro Gruppe eine Kopie des zweiteiligen Bastelbogens für das Wasserrad.
- Eine Halterung für die Wasserräder (siehe Skizze am Ende).
- Rundholz für die Achsen der Wasserräder, Scheren, Klebstoff, Kreppband, einige Stecknadeln.

Spielvorbereitung

Man kann im Haus oder im Freien spielen. Das Wasserreservoir sollte etwa 25 Meter entfernt und einige Meter über dem Platz für die Wasserräder liegen (z. B. ein Stockwerk höher). Dazwischen gibt es nach etwa 15 und 40 Prozent der Strecke jeweils eine Verkaufsstelle für Schlauchstücke, wo für jede Gruppe an einem markierten Punkt ein Eimer steht.

Es werden Gruppen gebildet, so daß in jeder Gruppe mindestens 3-4 (besser 6-8) Spieler sind.

Jede Gruppe bekommt am Anfang Rohrstücke, die ausreichen, um etwa 5 Meter Leitung zu bauen, dazu Rohrverbindungsstücke für die gesamte Leitung sowie Material, um ein Wasserrad herzustellen.

Spielablauf

Zunächst baut jede Gruppe eine Wasserleitung, die vom Reservoir bis zur ersten Verkaufsstelle reicht (so weit muß man mit dem „Startkapital“ kommen).

Wenn alle Gruppen damit fertig sind beginnt der eigentliche „Spielrhythmus“, der sich in Anlehnung an den Jahresablauf aus folgenden drei Phasen zusammensetzt:

1. Die Regenzeit, indem einige Liter Wasser in das Reservoir geschüttet werden, die dann durch die Leitungen zu den Eimern der einzelnen Gruppen an der ersten Verkaufsstelle fließen.
2. Danach kann das Wasser gegen neue Leitungsstücke eingetauscht werden (siehe Preisliste weiter unten).
3. Die neuen Leitungsstücke werden in das bestehende Leitungsnetz eingebaut.

Nach einer festgesetzten Zeit, oder wenn alle Gruppen ihre Leitungen verbaut haben, beginnt das neue „Jahr“ mit der nächsten Regenzeit.

Um die Kreativität und den Handlungsspielraum der einzelnen Gruppen nicht einzuschränken, ist es sinnvoll, nur die nötigsten Einschränkungen zu machen:

- Die Eimer an den Verkaufsstellen dürfen nicht bewegt werden, d. h. die Leitung muß bis zum Eimer reichen.
- Das Wasser darf nur an der Verkaufsstation getauscht werden, an der es angekommen ist.
- Jede Gruppe darf an jeder der beiden Stationen pro Jahr maximal einmal Leitungen erwerben.
- Es ist nicht erlaubt, fremde Leitungen zu beschädigen.

Es ist jedoch erlaubt, die eigene Leitung im Laufe des Spiels beliebig oft umzubauen. Ebenfalls kann zum Preis von 5 Leitungsstücken ein zweiter oder dritter Anschluß am Reservoir gekauft werden.

Während die Leitungen gelegt werden sind andere Mitspieler der einzelnen Gruppen damit beschäftigt, das Wasserrad zu bauen sowie eine Halterung für die Zuleitung an das Wasserrad zu konstruieren. Bei diesem Spiel sind also die verschiedensten Begabungen der Mitspieler gefordert, so daß für jeden etwas dabei sein müßte.

Verkaufspreise für Leitungsstücke

Variante 1:

1 Leitungsstück	0,4 Liter
2 Leitungsstücke	1,0 Liter
4 Leitungsstücke	2,5 Liter
6 Leitungsstücke	4,5 Liter
8 Leitungsstücke	6,5 Liter

Variante 2:

1 Leitungsstück	0,5 Liter
2 Leitungsstücke	1,0 Liter
4 Leitungsstücke	1,8 Liter
6 Leitungsstücke	2,4 Liter
8 Leitungsstücke	3,0 Liter

Wenn so, wie beim ersten Vorschlag, der Preis für größere Mengen steigt, dann dauert das Spiel länger als beim zweiten Vorschlag. Es lohnt sich für die Gruppen, genau zu überlegen, wie eingekauft wird. Natürlich hängt der Preis auch von der Wassermenge ab, die bei jeder „Regenzeit“ in Umlauf gebracht wird. Bei der zweiten Preistabelle werden die Leitungsstücke mit zunehmender Menge immer billiger, so daß unter Umständen auf einmal auch größere Mengen erworben werden können, und die Leitung am Schluß vollends sehr schnell steht. Die angegebenen Preise gelten jeweils für die erste Verkaufsstation; da bis zur zweiten Station eine längere Leitung gelegt werden muß, gelten dort günstigere Preise: z. B. jeweils eine Kategorie billiger, also 6 Stücke zum Preis von 4 Stücken. Natürlich können die Preistabellen auch individuell verändert und verlängert werden.

Varianten und Ergänzungen

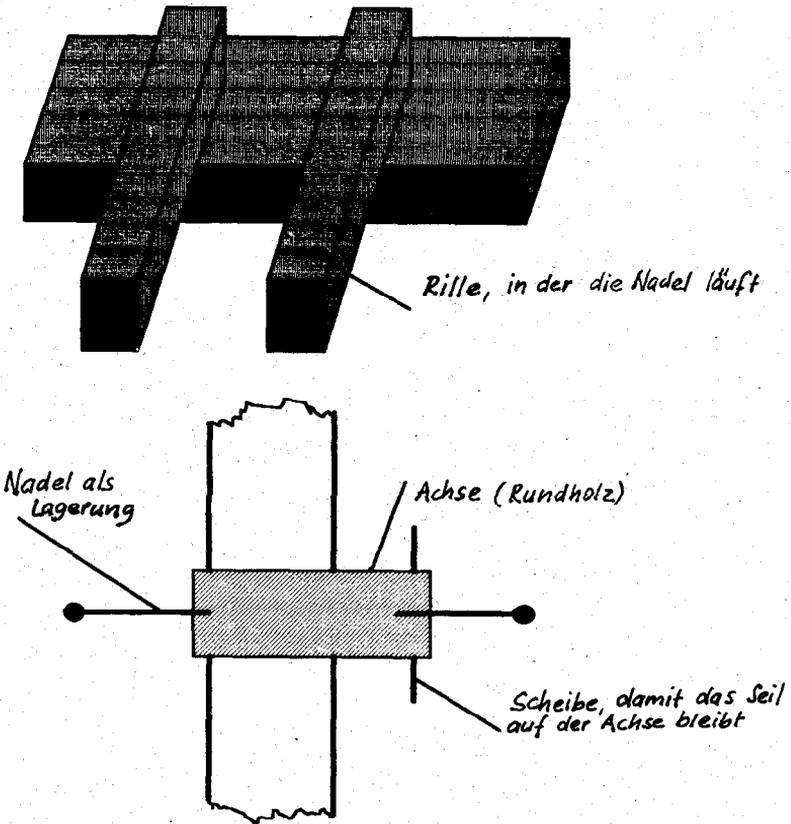
Hier noch zwei Ideen, um das Spiel zu modifizieren:

- Wenn eine Gruppe in einer Runde auf den Kauf von Leitungen verzichtet, dann kann sie in der nächsten Runde um eine Kategorie billiger einkaufen.

- Jede Gruppe bekommt eine „Pumpstation“, die an einer beliebigen Stelle der Leitung eingebaut werden kann, um einen zusätzlichen Höhenunterschied zu gewinnen. Die „Pumpstation“ besteht aus zwei Büchsen, die mit einer 2 Meter langen Schnur verbunden sind. Eine der beiden Büchsen erhält einen Anschlußstutzen für eine Leitung. In die andere läuft das Wasser, das dann in die höher gelegene erste Büchse geschüttet wird. Die Länge der Schnur begrenzt die mögliche Förderhöhe. Es ist darauf zu achten, daß die obere Büchse im Betrieb nicht bewegt wird, um Mogeleien auszuschließen.

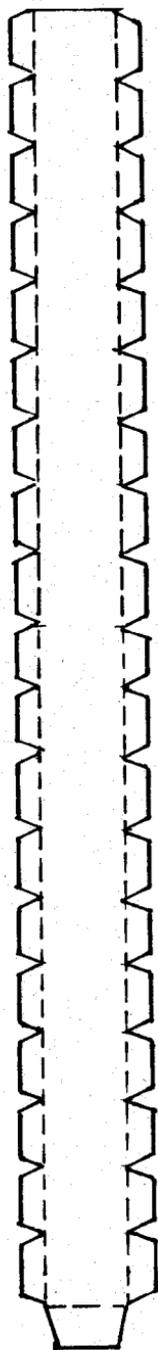
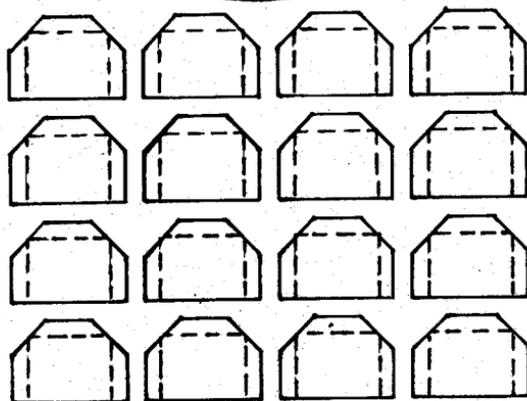
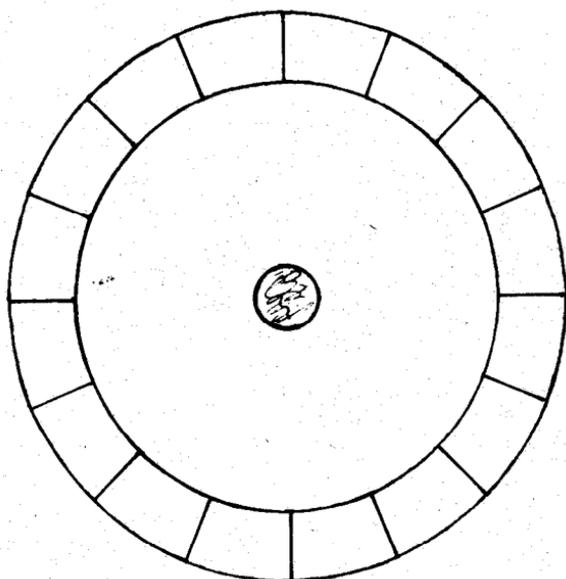
Und nun viel Spaß beim Spielen!

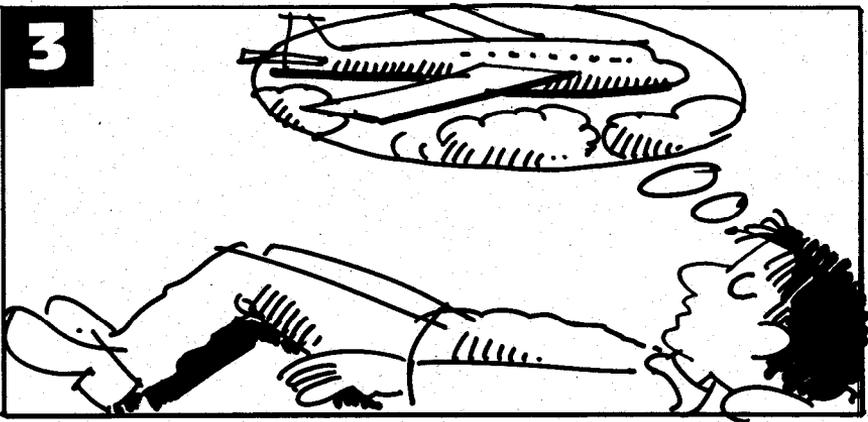
Halterung für das Wasserrad



Schnitt durch das Wasserrad

ACHTUNG: Untenstehende Zeichnung vergrößern (Originaldurchmesser 17 cm) und jeder Mannschaft als Bastelbogen zur Verfügung stellen. Da die „Scheibe“ zweimal benötigt wird, die Vorlage zweimal auf Karton kopieren.



3

FÜHLEN, WAS LEBEN IST

VORBEMERKUNGEN

Nachdem sich alle ohne Schuhe im großen Kreis hingesezt haben, folgen einige Erläuterungen zum Ablauf des Abends:

- Wir wollen an diesem Abend eigene Gefühle mit Musik in Verbindung bringen - und beides mit dem Körper ausdrücken
- dabei ist nicht wichtig, was der/die andere macht; also nicht beobachten, sondern versuchen, sich auf sich selbst zu konzentrieren
- es ist gleich, was eine(r) jeweils darstellt; kein Ausdruck wird ausgewertet oder bewertet
- bei der Auswahl der Musik geht es nicht um den jeweils persönlichen Geschmack! Die Musik ist nur eine Hilfe, Bewegungen umzusetzen
- bei manchen Übungen ist es wichtig, einmal für 2 Minuten nichts zu reden; testet euch bitte, ob dies geht. Ihr könnt euch so besser auf euch selbst konzentrieren
- habt einmal den Mut, eigenes Empfinden darzustellen: Horcht in euch hinein, fühlt euere eigenen Empfindungen und versucht sie zum Ausdruck zu bringen!

1. HINEINHORCHEN

Alle liegen auf dem Rücken; nacheinander werden vier bekannte Musiktitel gespielt. Jede(r) soll sie hören und versuchen festzuhalten, an was er/sie beim Hören gerade denkt:

- Schunkellied: An der Nordseeküste (z. B. „Fasching“, „Kirmes“, „Party“, „Fernsehshow“ usw.)
- Kinderlied: „Ich wünsch' mir vom Hlg. Christ“ (Rolf & seine Freunde) (z. B. „Träumende Kinderaugen“, „Heilig Abend“, „Familie“)
- Freiheitslied: „Über den Wolken“ (R. Mey) (z. B. „Schweben“, „Träumen“, „Frei von Bindungen“, „Losgelöst“)
- Discosong: Saturday night fever („Disco“, „Tanzen“, „Schnulze“, „Freude“)

Die Titel werden fortlaufend jeweils ca. 15 Sekunden angespielt; Äußerungen werden mitgeteilt („an was denke ich, wenn ich diese Musik höre?“).

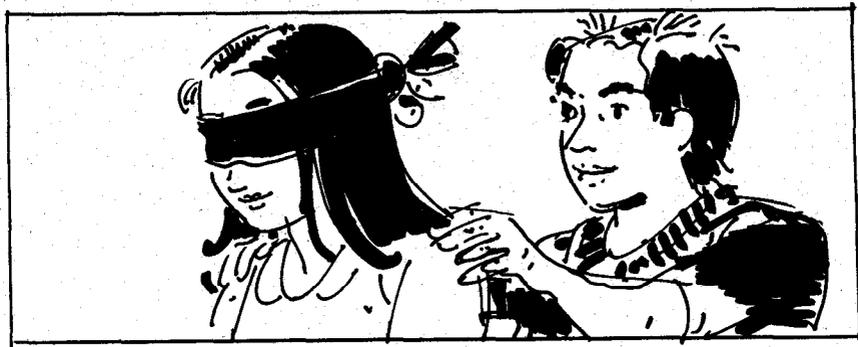
Dann laufen die vier Titel nochmals vom Band mit der Frage: „Wie würde ich diese Musik darstellen?“ – Auch diese Äußerungen werden mitgeteilt.

Und damit kann's losgehen!

2. FÜHLEN, WAS LEBEN IST

Inhaltl. Impuls	Mögl. Ausdruck	Musik	Bemerkung/Zeit
a) Wie sehen wir uns auf der Straße? – als Sympathische	winken, lächeln, zwinkern	z. B. „Hypnosis“	2,5 Min. durcheinanderlaufen
b) Wie sehen wir uns auf der Straße? – als Unsympathische	agressiv, ablehnend, verächtliche Blicke	z. B. „It's a cold, cold world“	2 Min. keiner berührt den andern
c) Annäherungen von a/b – vorsichtig	umkreisen, beobachten, vor- zurückgehen	z. B. „History“	je 1,5 Min.
Annäherungen von a/b – versteckte Berührungen	berühren auf Schulter, zunicken, Seite an Seite stehen	“	“
d) Wir begrüßen einander – vielfältig/kreativ normal/unnormal	– mit Händedruck – mit Handzeichen – Schulter schlagen – berühren mit dem „Popo“ – mit der Nase – in Hände klatschen – am Ohrfläppchen	z. B. „Taurus“ (Mike Oldfield)	ca. 3 Min. immer 20 Sek. durcheinanderbewegen zur Musik

<p>e) Dennoch sind wir verschieden: Es gibt „Aussteiger“ unter uns.</p> <p>Dennoch sind wir verschieden: Es gibt Träumer unter uns</p>	<p>Bei Zeichen: – zusammenklappen – wegrennen – erstarren</p> <p>wahlweise: – Musik hören – spaziergehen – auf einer Brücke sitzen</p>	<p>z. B. „Walk of Life“</p> <p>z. B. „Say you – say me“ (ruhige Musik)</p>	<p>2.5 Min. alle bewegen sich zur Musik im Raum</p> <p>1,5 Min. keiner spricht</p>
<p>f) Wir lernen uns selbst kennen</p> <p>– als Menschen, die anderen alles nachmachen und sich nicht selbst leben</p> <p>– als Menschen, die sich selbst im Spiegel betrachten</p>	<p>Immer zwei bewegen sich zur Musik; der/die erste ist das Original – der/die zweite der Schatten, der alle Bewegungen des Originals nachmacht</p> <p>Immer zwei stehen sich direkt gegenüber. Eine(r) ist das Original, der/die andere der Spiegel. Langsame Bewegungen!</p>	<p>z. B. „One more chance“ (lebhaft)</p> <p>z. B: ruhige Musik von Mike Oldfield</p>	<p>ca. 4 Min. nach 2 Min. Wechsel zw. Schatten und Original</p> <p>ca. 4 Min., nach 2 Min. Wechsel, es darf nichts gesprochen werden! (Konzentration)</p>
<p>g) Wir lernen Vertrauen</p> <p>– indem wir uns von einem/einer anderen führen lassen</p> <p>– indem wir uns ganz und blind auf jemand anderes einlassen</p>	<p>Immer zwei finden sich zusammen; durch Fingerdruck an der linken/rechten Schulter bzw. am Hals (=geradeaus) gibt der/die Hintere(=Führer) dem Vorderen die Richtung an</p> <p>wie oben; nur mit geschlossenen Augen</p>	<p>z. B. „You win again“</p> <p>langsame, ruhige Instrumentalmusik</p>	<p>4 Min./nach 2 Min. Wechsel. Keine Zusammenstöße!</p> <p>Es darf nichts gesprochen werden. Partner könnte jeweils jemand sein, mit dem ich sonst kaum Kontakt habe</p>



h) Wir wagen etwas gemeinsam

Ein Lied mit deutschem Text wird vorgespielt; immer ca. 5 Jugendl. sollen Überlegungen anstellen, wie sie gemeinsam die Aussagen des Liedes darstellen, ohne dabei etwas zu reden

z. B.
„Alkohol“ von
Herbert
Grönemeyer

ist der „Song“ einmal durchgelaufen, wird er ca. 30 Sek. für jede Gruppe angespielt

i) Wir bringen uns gegenseitig in Schwung

Alle stehen in einem großen Kreis. Die Grundstellung ist ein Hopserschnitt – nacheinander geht immer ein(e) andere(r) in die Mitte des Kreises und führt eine Übung/Darstellung aus dem Turnunterricht oder Tanzfigur aus der Disco vor, die dann alle nachmachen

Disco-Musik
(schwungvoll)

3 Min. schnell
2 Min. langsam
(Alle sitzen im Kreis)
3 Min. schnell



3. MEDITATION

Alle liegen auf dem Boden (wer möchte kann die Augen schließen).
Wir hören zuerst den Text des Liedes „Veränderungen“ und dann die Platte:

Veränderungen

Refrain:

*Sage nicht niemals
denn damit
schließt du dir doch jede Tür
hinderst dich nur selbst
ja ich weiß, du weißt schon
große Worte bringen nichts
es ist doch klar
Veränderungen sind schwer*

*Gestern schickten meine Freunde
eine Karte – die mich mahnte
lieber, guter, alter Freund
wir raten dir
bleibe bloß der Alte
der du warst
und ich machte mir Gedanken
über ihre Angst
und dachte, dachte
schade, wenn ich euch verliere
weil ihr den behalten wollt
der ich nicht mehr bin*

*wenn du dich bewegst
spürst du deine Fesseln
und du setzt alles dran
sie wieder zu verlieren*

*Ja, da ist beständig diese große Angst
vorm Fallen, Fallen
die verhindert
daß du dich an Grenzen wagst
und du traust, und du traust, und du traust
dich nicht an sie heran
doch ich sag' dir aus Erfahrung
mit der Zeit wirst du dich lieben, lieben
weil du die Notwendigkeit erkennst
kommt der Mut von selbst
denn wenn du dich bewegst
spürst du deine Fesseln
und du setzt alles dran
sie wieder zu verlieren*

*Veränderungen sind schwer
Veränderungen sind schön*

Meditative Gedanken dazu

Sage nicht niemals, sage nicht nein, sage nicht „das ist schon alles“, sage nicht „Ich weiß schon alles über mein, über das Leben.“

Denn: Dadurch versperrst du dir jede Tür; dadurch hinderst du dich selbst – du bleibst stehen und kommst nicht weiter.

Deshalb ist der Schöpfer unseres Lebens in der Person des Jesus Christus auf diese Welt gekommen. Er will Türen bei uns öffnen und gute Veränderungen schaffen.

Siehe, ich stehe vor Deiner Tür und klopfe an, sagt er dir.

Ich möchte dir sagen: Du brauchst nicht die Rolle zu spielen, als seist du ein Held, ein Star, ein Sieger auf der ganzen Linie, eine begehrte Persönlichkeit. Du brauchst nicht dir und anderen ständig was vorzumachen. So wie du bist, darfst du leben, denn ich habe dich so gewollt.

Siehe, ich stehe vor der Tür und klopfe an

Laß mich doch in dein Herz kommen, in deinen Verstand, in deine Gefühle, in deine Freuden und in deine Sorgen.

Ich will dein Begleiter sein, ich will mit dir gehen, mit dir fühlen, mit dir weinen, mit dir lachen und mit dir fühlen, was Leben ist. Ich möchte dir eine neue, eine große Weite des Lebens, deines Lebens zeigen.

Siehe, ich stehe vor der Tür und klopfe an

und du brauchst keine Angst vorm Fallen zu haben. Keine Angst, daß du dich vielleicht vor anderen blamieren könntest. Denn ich bin doch bei dir. Ich gebe dir eine neue feste Beständigkeit, einen festen Grund.

Laß mich dir zeigen, wie du Mensch sein kannst. Dann wirst du an deinem ganzen Menschen spüren und entdecken, was Leben ist.

4. SCHLUSSBEMERKUNGEN

a) zum Abend:

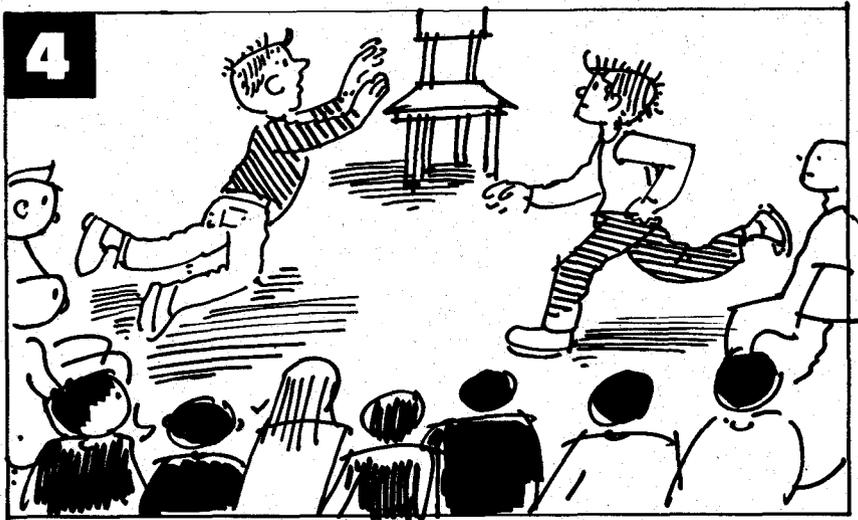
Bei uns dauerte der Abend insgesamt 2 Stunden; alle haben bis zum Schluß durchgehalten. Für viele gab es neue Erfahrungen: z. B. der Kontakt mit ständig anderen Jugendlichen, die gemeinsame Begeisterung, das gemeinsame Schweigen, das gemeinsame Hören und die Erfahrung, sich einmal für 3 Minuten auf eine Sache zu konzentrieren.

b) Literatur- und Materialhinweise:

- der Text „Veränderungen“ ist der gleichnamigen LP von Klaus Hofmann entnommen
- Rolf Müller: „Sportliche Kommunikationsspiele“ aus der Reihe „Kasseler Studienergebnisse“ vom CVJM Gesamtverband, Kassel
- Kluth/Ring: „Bewegungsphantasie“, Akademie Remscheid.
- der Musikzuschnitt kann gegen Portoersatz ausgeliehen werden bei: Volker Hammel, Am Schortenberg 3, 6752 Langmeil.

Anmerkung der Redaktion: Noch besser ist es, wenn ihr eure Musik selbst zusammen stellt.





Supergrips

1. Spielidee

Die Idee zu Supergrips stammt aus dem bayrischen Fernsehen. Es spielen dort immer Schüler zweier Schulklassen gegeneinander.

Wir haben viele Teile aus dem Fernsehquiz übernommen, einiges vereinfacht oder hinzugefügt. Inzwischen ist Supergrips ein fester Bestandteil in unseren Gruppenstunden und auf unseren Freizeiten.

2. Das Quiz in einem Satz

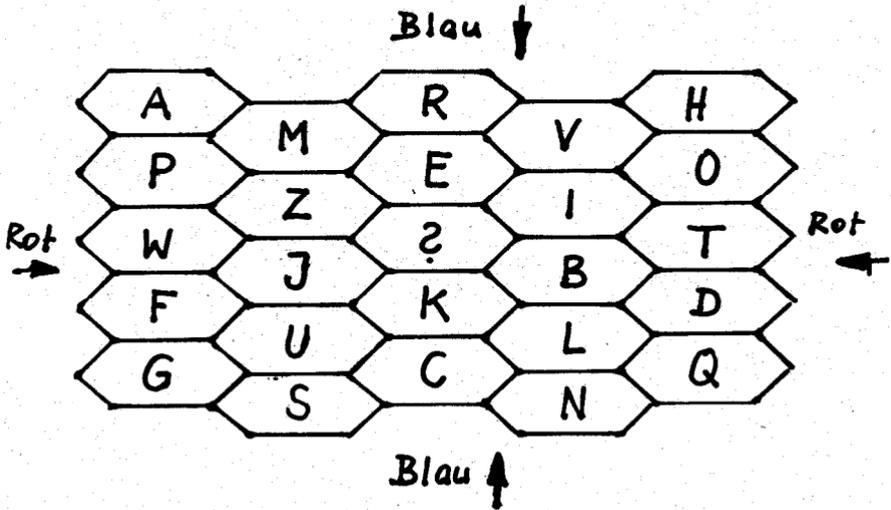
Bei Supergrips geht es darum, daß zwei Mannschaften versuchen, ihr Ziel durch Beantworten von Fragen zu erreichen, wobei der Anfangsbuchstabe des zu findenden Begriffes schon in der Frage genannt wird.

3. Beschreibung

Zwei Mannschaften (z. B. blaue und rote Mannschaft) versuchen, durch das Beantworten von Fragen auf einem vorbereiteten Spielfeld die kürzeste, undurchbrochene Kette von ihrem Ausgangspunkt aus zu beiden Rändern zu bilden. Es wird vor Spielbeginn festgelegt, daß die eine Mannschaft eine lückenlose vertikale, die andere eine lückenlose horizontale Kette bildet.

Das Spielfeld besteht aus 25 sechseckigen wabenförmigen Feldern, die jeweils einen Buchstaben des Alphabets tragen (ohne X und Y) und einem Feld in der Mitte mit einem Fragezeichen als Ereignisfeld.

Aus der unteren Anordnung läßt sich ersehen, daß immer fünf Felder von Rand zu Rand angeordnet sind.



4. Durchführung

Der Spielleiter / die Spielleiterin wählt zu Beginn ein beliebiges Feld aus und stellt die erste Frage. Die Frage beinhaltet schon den ersten Buchstaben des Lösungswortes.

Beispiel:

Das ausgewählte Feld trägt den Buchstaben 'R'.

Eine mögliche Frage lautet: Welches 'R' ist ein Wellenempfänger?

Antwort: Das R-adio.

Beide Mannschaften haben nun die Möglichkeit, die Frage zu beantworten. Sie dürfen sich innerhalb der Gruppe beraten und schicken, wenn sie die Antwort wissen, eine vorher ausgewählte Mitspielerin oder einen Mitspieler auf den 'heißen Stuhl', der von beiden Mannschaften gleich weit entfernt steht. Wer zuerst auf dem Stuhl sitzt, darf antworten.

Wird die Frage richtig beantwortet, so wird das Feld mit der entsprechenden Farbe ausgemalt. Das erste Feld für die Kette ist gebildet.

Die Mannschaft, die die Frage richtig beantwortet hat, darf nun das nächste Feld bestimmen. Dabei wird sie natürlich versuchen, an das mit der eigenen Farbe bemalte Feld anzuknüpfen. Die nächste Frage wird gestellt, und wieder haben beide Mannschaften die gleiche Chance, die Frage zu beantworten.

Das Spiel setzt sich nun immer weiter fort, so lange, bis die erste Mannschaft ihre durchgängige Kette, vertikal bzw. horizontal, gebildet hat.

Wird jedoch eine Frage auf dem 'heißen Stuhl' falsch beantwortet, so erhält die gegnerische Mannschaft die Möglichkeit, die Frage zu beantworten.

Nach jeder Frage wird innerhalb der Mannschaften rotiert, so daß immer ein anderer Gruppenteilnehmer/eine andere Gruppenteilnehmerin die Möglichkeit hat, den 'heißen Stuhl' zu besetzen.

5. Ereignisfeld

Das Ereignisfeld dient der Auflockerung des Spiels. Hier wird keine Frage gestellt, vielmehr erhalten beide Gruppen einen Auftrag, z. B. etwas Besonderes zu besorgen oder eine Aufgabe zu erfüllen ('die längste Kleiderkette', 'der höchste Schuhturm' oder errechnet das 'Durchschnittsalter aller Spieler' . . .).

Das Ereignisfeld bietet nicht so schlagfertigen Gruppen die Möglichkeit, wertvolle Punkte zu sammeln.

6. Taktik

Mit Taktik kann man sich bei diesem Spiel Vorteile verschaffen. Denn nicht immer ist es sinnvoll, den kürzesten Weg zu wählen, da dadurch auch die andere Mannschaft eventuell schneller an ihr Ziel gelangt.

7. Dauer

Ein Spieldurchgang dauert in der Regel 5-10 Minuten. Dies hängt natürlich davon ab, wie schnell eine Mannschaft eine durchgängige, einfarbige Kette von Rand zu Rand bilden konnte.

Je nach dem zeitlichen Rahmen können beliebig viele Spieldurchgänge vorgenommen werden. Letztlich hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Durchgänge geschafft hat.

8. Spielplan u. Fragen

Spielplan:

Lassen es die äußeren Gegebenheiten zu, so bietet sich ein Overhead-Projektor mit einer entsprechend vorbereiteten Folie an. Die Felder können mit einem wasserlöslichen Foliestift bemalt werden. Natürlich kann man auch einen großen Karton nehmen. Richtig beantwortete Felder werden dann z. B. mit farbigem Papier angeheftet.

Frage:

Von jedem Buchstaben sollten 3-5 Fragen vorhanden sein, damit mehrere Spieldurchgänge durchgeführt werden können. Auch die Aufgaben für das Ereignisfeld sollten vorher überlegt sein.

Fragen zum Supergrips:

A

- Welches A ist ein Nichtfachmann, ein Laie? (Amateur)
- An welchem A soll sich der Mensch ein Beispiel nehmen, wenn es um die Arbeit geht? (Ameise)
- Welches A ist ein Sammelbuch für Bilder? (Album)
- Welches sagenumwobene A versank vor langer Zeit? (Atlantis)
- Welches A lernt jedes Kind? (Alphabet)

B

- Welches B versteht man nur noch, wenn man gar nichts mehr versteht? (Bahnhof)
- Welches B haben alte Witze und Männer gemeinsam? (Bart)
- Welches B wird zum Teil auf spitzen Zehen getanzt? (Ballett)
- Auf welches B verschiebt man das, was man nicht gleich erledigt? (Bank)
- Welches B wurde durch einen gigantischen Turm bekannt? (Babel)

C

- Welches C ist die Bezeichnung der Mafia in Neapel? (Camorra)
- Mit welchem C begrüßen und verabschieden sich Italiener? (Ciao)
- Welches C im Zellkern trägt das Erbgut in der Zelle? (Chromosom)
- Welches C ist ein Autofahrer, den man mieten kann? (Chauffeur)
- Welches C wurde zum berühmtesten literarischen Frauenheld aller Zeiten? (Casanova)

D

- Welches D ist unentbehrlich für romantisches Licht? (Docht)
- Welches D geht leicht mit dem Kopf durch die Wand? (Dickkopf)
- Welches D hat ein Auto im Tank, wenn der Motor beim Kaltstart vorgeglüht werden muß? (Diesel)
- Bei welchem D fordern die Frauen Männer zum Tanz auf? (Damenwahl)
- Welches D war ein singender Hirte? (David)

E

- Welches E ist eine immergrüne Kletterpflanze? (Efeu)
- Welches E ist eine kostbare Knochenmasse? (Elfenbein)
- Welches E ist die frohe Botschaft? (Evangelium)
- Welches E sollte man nur geben, wenn man es halten kann? (Ehrenwort)
- Welches E war der erste Reichspräsident Deutschlands? (Ebert)

F

- Welches F bringt Bilder aus aller Welt? (Fernseher)
- Welches F sprach mit Tieren? (Franz von Assisi)
- Welches F ist eine Nachricht, die ins Meer geworfen wird? (Flaschenpost)
- Welches F muß im Feuerzeug springen, um die Flamme zu entzünden? (Funke)
- Welches F schlägt im Sprichwort oft den Boden aus? (Faß)

G

- Welches G ist eine Treppe, die zum Flugzeug führt? (Gangway)
- Welches G hat meistens vier Zinken? (Gabel)
- Welches G ist das Heimatland von Asterix und Obelix? (Gallien)
- Welches G ist nicht immer der Mörder? (Gärtner)
- Welches G wird in km/h gemessen? (Geschwindigkeit)

H

- Welches H steht einem vor Schreck zu Berge? (Haare)
- Welches H war der Wirkungsort eines berühmten Tierfängers? (Hameln)
- Welches H zappelt, wenn man an ihm zieht? (Hampelmann)
- Welches H ist ein berühmter Wikinger? (Hagar)
- Welches H ist goldgelb und klebrig? (Honig)

I

- Welches I ist eine Handlung, die gegen das Gesetz verstößt? (illegal)
- Welches I schützt vor manchen Infektionskrankheiten? (Impfung)
- Welches I ist meist nur eine billige Nachahmung? (Imitation)
- Welches I ist eine Zeitschrift, in der Bilder das Sagen haben? (Illustrierte)
- Welches I ist ein bayrisch/österreichischer Fluß? (Inn)

J

- Welches J fliegt nur mit Düsen? (Jet)
- Welches J ist ein Auto, das nach einer Raubkatze benannt wurde? (Jaguar)
- Welches J ist eine Fremdsprache, die vor allem Förster beherrschen? (Jägerlatein)
- Welches J ist eine vielseitige Spielkarte? (Joker)
- Welches J ist ein Geschicklichkeitsspiel mit einer Schnur und zwei Holzscheiben? (Jojo)

K

- Welches K ist ein Nadelbaum? (Kiefer)
- Welches K will mal ein Frosch werden? (Kaulquappe)
- Welches K ist eine künstliche Wasserstraße, die man im Radio einstellen kann? (Kanal)
- Welches K zieht als eine Gruppe von Reisenden durch die Wüste? (Karawane)
- Welches K ist dem Namen nach eine applaudierende Feldblume? (Klatschmohn)

L

- Welches L ist eine zusammenziehbare Schlinge? (Lasso)
- Welches winzige L kann einem über die Leber laufen, obwohl es gar nicht dorthin kommt? (Laus)
- Auf welches klebende L geht der Gutgläubige dem Betrüger? (Leim)
- Welches L hat zahllos verschlungene Gänge? (Labyrinth)
- Welches L ist der eingedickte Saft aus der Süßholzwurzel? (Lakritz)

M

- Welches M ist das Alphabet aus Punkten und Strichen? (Morsezeichen)
- Welches M ist der größte Nebenfluß des Rheins? (Main)
- Welches M hat Gold zwischen den Zähnen? (Morgenstund)
- Welches M hat große schwarze Ohren? (Mickymaus)
- Welches M ist die kleine Verwandte der Apfelsine/Orange? (Mandarine)

N

- Welches N bleibt häufig nach einer Heilung übrig? (Narbe)
- Welches N hindert oft die klare Sicht? (Nebel)
- Welches N baute ein riesiges Schiff? (Noah)
- Welches N ist ein Richtmaß? (Norm)
- Welches N ist ein pessimistisches, auf photographischem Wege erstelltes Bild? (Negativ)

O

- Welches O fand 776 v. Chr. das erste Mal statt? (Olympiade)
- Welches O ist der zeitweise Verlust des Bewußtseins? (Ohnmacht)
- Welches O bläst der Wind mit Stärke 12? (Orkan)
- Welches O ist für mich der Bruder meiner Mutter oder meines Vaters? (Onkel)
- Welches O braucht Tasten und Pfeifen zum Musizieren? (Orgel)

P

- Welches P ist ein Fußwärmer, unter dem man auch stehen kann? (Pantoffel)
- Welches P wird scherzhaft Seelenklempner genannt? (Psychiater)
- Aus welchem italienischen P kommt der Schinken, den man gern zur Melone isst? (Parma)
- Welches P konnte sich mit seiner Melone alle Wünsche erfüllen? (Pan Tau)
- Welches P wird oft mit zerzausten Haaren und als im Alltag schusselig und zerstreut dargestellt? (Professor)

Q

- Welches Q macht Kranke noch kränker? (Quacksalber)
- In welchem Q haben die Fragen den Vorrang? (Quiz)
- Welches Q brennt im Wasser wie Feuer? (Qualle)
- Welches Q braucht vier gleiche Seiten? (Quadrat)
- Welches Q ist eine Musikgruppe und ein Staatsoberhaupt? (Queen)

R

- Welches R verläßt als erstes das sinkende Schiff? (Ratte)
- Welches R hat lange Haare zum Hinaufklettern? (Rapunzel)
- Welches R wird mit Wasser gesprengt und nicht mit Dynamit? (Rasen)
- Welches R brummt einem Mann am Morgen um das Kinn? (Rasierapparat)
- Welches R ist der Berggeist des Riesengebirges? (Rübezahl)

S

- Welches S fehlt oft in der Suppe? (Salz)
- Welches S muß man bei der versteckten Kamera verstehen? (Spaß)
- Welches S ist Gold, wenn Reden Silber ist? (Schweigen)
- Welches S liegt sprichwörtlich eng in der Dose? (Sardine)
- Welches S kann mich mir selbst zeigen? (Spiegel)

T

- Welches T gibt Auskunft über Ereignisse u. Erlebnisse persönlicher Art? (Tagebuch)
- Welches T gibt es in Alt und Neu? (Testament)
- Welches T hat Bretter, die die Welt bedeuten? (Theater)
- Welches tiefe T ist immer von Bergen eingerahmt? (Tal)
- Welches weiße T ist ein Symbol des Friedens? (Tauben)

U

- Welches U feiern die Amerikaner jedes Jahr am 4. Juli (Unabhängigkeitstag)
- Welches U ist in einem Ringkampf sicher nicht ein Zeichen von Zuneigung? (Umarmung)
- Welches U ist weder gemustert noch bunt? (uni)
- Welches U ist eine Ausbildungsstätte? (Universität)
- Welches U ist ein unabhängiger Staat, der früher ein Teil der UdSSR gewesen ist? (Ukraine)

V

- Welches V ist ein Stadtstaat, in dem keine Geburten registriert werden? (Vatikan)
- Welches V diente früher als unterirdisches Gefängnis? (Verlies)
- Welches V entsteht aus rot und blau? (Violett)
- Welches V spuckt Feuer? (Vulkan)
- Welches V steht auf Pfählen im Wasser? (Venedig)

W

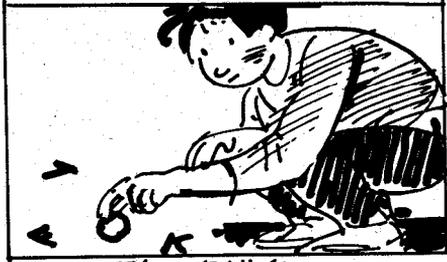
- Welches tierische W verstecken Geheimdienste? (Wanzen)
- Welches W bewohnt ein Indianer mit seiner Frau? (Wigwam)
- Welches W ist gesungen für des Müllers Lust? (Wandern)
- Welches W beendet schrill den schönsten Traum? (Wecker)
- Welches W wird dem Namen nach nur am Samstag und Sonntag benutzt? (Wochenendhaus)

Z

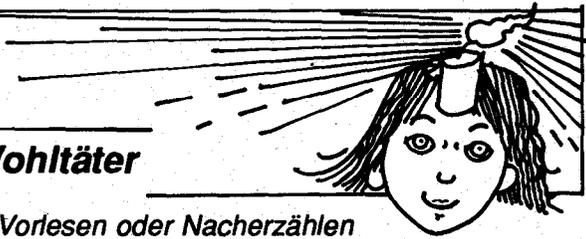
- Welches Z am See ist eine Stadt in der Nähe von Salzburg? (Zell am See)
- Welches Z ist erreicht, wenn alles vorbei ist oder man alles erreicht hat, was man will? (Ziel)
- Mit welchem Z kritzeln Lehrer ihre roten Bücher voll? (Zensuren)
- Ohne welches Z kann ein König nicht regieren? (Zepter)
- Zu welchem Z müssen sich katholische Geistliche verpflichten? (Zölibat)



Massenware



Einzelstücke



Gott ist ein Wohltäter

Eine Andacht zum Vorlesen oder Nacherzählen

Eine ältere Dame sorgte für Aufregung. Sie hatte sich sogar verdächtig gemacht. In einer Bar des Chicagoer Flughafens verteilte sie großzügig Geldscheine an wildfremde Personen. Zunächst gab sie Hundertdollarnoten aus, und dann entschuldigte sie sich, als sie zu kleineren Scheinen greifen mußte. Das Ganze holte sie aus einer braunen Papiertüte. Von überall kamen die Leute und drängten sich um die Wohltäterin. Zum Schluß fuhr die Polizei vor und nahm die Dame mit.

Geht soviel Großzügigkeit mit rechten Dingen zu? Ist das Geld vielleicht gestohlen? Oder hat die alte Dame einfach einen „Dachschaden“?

Sie wurde tatsächlich in eine Anstalt gebracht und auf ihren Geisteszustand untersucht. Da aber alles zum besten war, hat man sie wieder entlassen. Bemerkenswert ist noch, daß sie ihr Verhalten damit erklärte, auf den Geldscheinen seien sowieso nur Verstorbene abgebildet.

Diese wahre Geschichte, die vor einiger Zeit durch die Presse ging, kann einiges von unserem christlichen Glauben verdeutlichen.

Dort, wo man ohne Zwang hergibt, einen anderen beschenkt, ohne daß ein Grund vorliegt, da macht man sich verdächtig. In einer Welt der Leistung und der kalten Berechnung ist ein solches Verhalten ganz und gar ungewöhnlich. In einem Kaufhaus gebe ich nur dann Geld her, wenn ich dafür eine Ware erhalte.

Gott handelt jedoch anders. Er ist nicht berechnend. Er gibt nicht nur dann, wenn wir ihm etwas geben. Was sollten wir dem Schöpfer des Universums auch anzubieten haben? Gott gibt seine Liebe umsonst. Ganz umsonst. Allen Menschen macht er das großartige Angebot seiner Gemeinschaft. Gott ist in der Tat ein Wohltäter! Er schenkt uns das, was wir dringend notwendig haben, um ein erfülltes Leben führen zu können. Und er gibt uns im Übermaß:

„Wie sollte er uns mit ihm (Jesus Christus) nicht alles schenken?“ (Römer 8, 32)

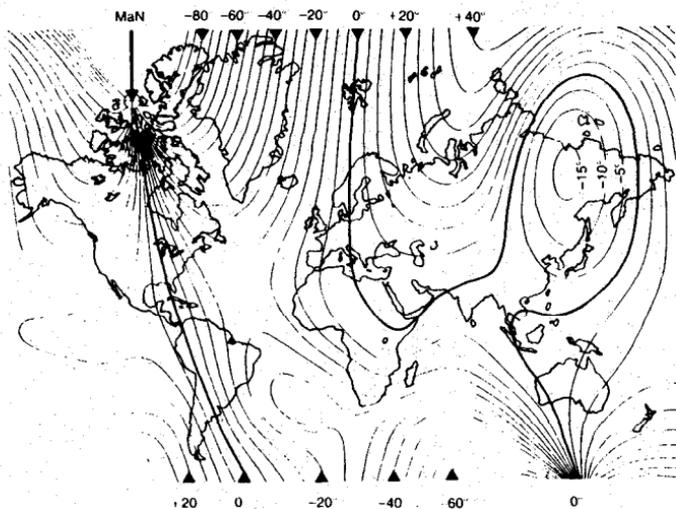
Gott hat der Welt Jesus Christus geschenkt. Etwas Größeres kann man sich gar nicht vorstellen, sagt der Apostel Paulus. Dadurch kommt die Welt wieder heraus aus dem muffigen Halbdunkel ihrer Verstrickungen und Schuld in die klare Helligkeit ihrer ursprünglichen Bestimmung. So soll es sein! So will es Gott! Er ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Wohl-Täter.

An uns liegt es, sein Angebot anzunehmen!

Als weitere Verfeinerung wurden diese Richtungen noch einmal halbiert und so erhielt man die 64 sogenannten Marschzahlen. Nord wird dabei zu 0 gesetzt und nun entweder entgegen der Uhr bis $64=0$ gezählt, d. h. Ost ist bei MZ (Marschzahl) 48 oder auch mit dem Uhrzeigersinn und damit entsprechend dem Lauf der Sonne, d. h. Ost liegt hier bei MZ 16.

Die modernste und inzwischen gebräuchlichste Einteilung sind die bekannten 360° , die im Uhrzeigersinn gemessen werden, d. h. Ost ist bei 90° . Im folgenden wollen wir entweder die MZ oder die 360° Teilung im Uhrzeigersinn verwenden.

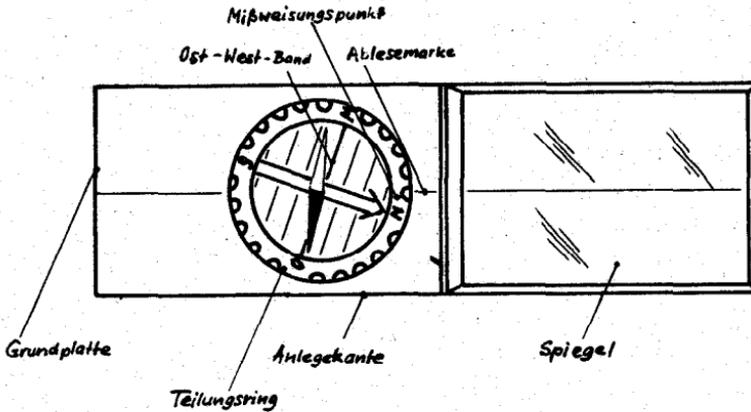
Von den zwei prinzipiellen Möglichkeiten, Kreiselkompaß und Magnetkompaß, wollen wir uns auf den einfacheren, den Magnetkompaß beschränken, der allerdings eine Besonderheit aufweist: Die Kompaßnadel richtet sich nämlich nach dem Magnetfeld der Erde, und der magnetische Pol liegt leider nicht am geografischen, sondern in Nordkanada. Die sich daraus ergebende Differenz zwischen dem gemessenen und dem tatsächlichen Winkel zum Pol nennt man Mißweisung. Bei uns ist sie fast zu vernachlässigen, anderswo muß man sie schon berücksichtigen, wie folgende Karte zeigt:



Weltkarte mit Linien gleicher Mißweisung. Eine so geringe Mißweisung wie in Mitteleuropa ist die Ausnahme. Stand Anfang 1980

Dabei bedeutet (-) eine westliche Mißweisung und (+) entsprechend eine Mißweisung nach Osten. Auf guten Karten ist der Wert der Mißweisung und die jährliche Änderung vermerkt, die für die betreffende Region gelten.

Die wichtigsten Teile des Kompasses:



Übungen mit dem Kompaß

A Einordnen der Landkarte

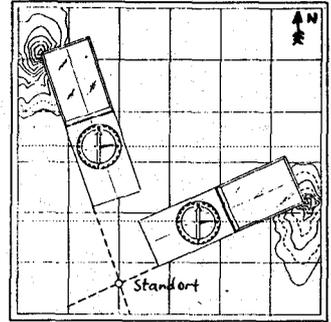
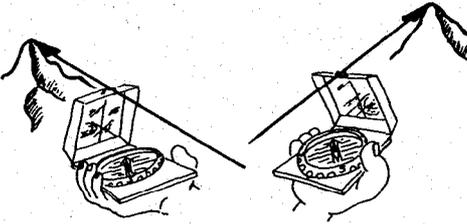
- Dazu legt man die Karte auf einen möglichst ebenen Untergrund und möglichst weit weg von metallenen Gegenständen oder stromführenden Kabeln.
- MZ 0 am Teilungsring einstellen und den Kompaß am Kartenrand anlegen.
- Drehen der Karte samt Kompaß, bis die Kompaßnadel auf den Mißweisungspunkt (MWP) zeigt. – Wer einen Kompaß mit durchsichtiger Grundplatte und OST-WEST-Band auf dem Teilungsring besitzt, kann aufs Einordnen meist verzichten.

B Bestimmen eines unbekanntes Zieles

- Das unbekanntes Ziel wird anvisiert. WICHTIG: Den Kompaß dabei waagrecht und mit ausgestrecktem Arm halten. Dazu den Spiegel so einstellen, daß die Nadel gleichzeitig beobachtet werden kann.
- Den Teilungsring so weit drehen, bis die Nadel zum MWP zeigt.
- Übertagen auf die Karte: Den Kompaß mit der Anlegekarte am eigenen Standort so anlegen, daß bei eingeordneter Karte wieder die Nadel zum MWP zeigt. Bei neueren Modellen genügt es, wenn das OST-WEST-Band parallel zu einer Gitterlinie oder zum Namenszug eines Ortes, Gipfels oder sonstigen vermessenen Punktes ist.
=> Die Anlegekante weist zum gesuchten Ziel.

C Feststellen des eigenen Standortes

- **Rückwärtseinschneiden:** Dazu müssen zwei Punkte, die auf der Karte verzeichnet sind, im Gelände identifizierbar sein, z. B. Gipfel, Kirchturm, usw. Zu beiden wird nacheinander wie oben beschrieben, die Richtung ermittelt und diesmal so auf die Karte übertragen, daß die Linie vom bekannten Punkt aus rückwärts eingetragen wird, daher der Name Rückwertseinschneiden.
=> Am Schnittpunkt der beiden Linien ist der eigene Standort.



- **Seitwärtseinschneiden:** Steht man an einer auf der Karte verzeichneten Linie, z. B. Bach, Grat, Weg oder ähnlichem, genügt ein bekannter Punkt, zu dem die Richtung gemessen wird.
=> Am Schnittpunkt der Richtungslinie mit der bekannten Geländelinie ist der eigene Standort.

D Feststellen der Marschzahl auf der Karte

- Karte eventuell einordnen.
- Die Anlegkarte des Kompasses an die Verbindungslinie vom Standort zum Ziel anlegen.
- Teilungsring so weit drehen, bis bei eingeordneter Karte die Nadel MWP zeigt oder sonst das OST-WEST-Band, wie oben beschrieben, parallel zur Gitterlinie ist.
=> An der Ablesemarke Marschzahl ablesen

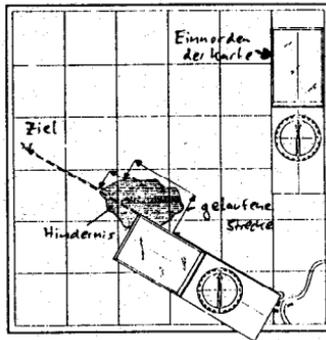
E Gehen nach Marschzahl

- Die gewünschte Marschzahl an der Ablesemarke einstellen.
- Man dreht sich nun selbst bis die Nadel zum MWP zeigt.

- Man ermittelt einen markanten Punkt in dieser Richtung mit der Visiereinrichtung und marschiert auf diesen zu.
- Spätestens dort nimmt man die nächste Peilung vor.

F Umgehen eines Hindernisses

- Liegt auf der gewünschten Strecke ein unüberwindliches Hindernis, z. B. Moor oder See, wird vor dem Hindernis ein rechter Winkel (MZ + 16) eingeschlagen und auf diesem neuen Kurs die Schritte gezählt.
- Ist man genügend weit seitlich gelaufen, geht's in alter Richtung weiter, bis man das Hindernis vollständig passiert hat.
- Nun muß man die „Versatzstrecke“ (gezählte Schritte) wieder rückwärts gehen, also erneut einen rechten Winkel (nun -16), bis man wieder auf der richtigen Strecke angelangt ist.



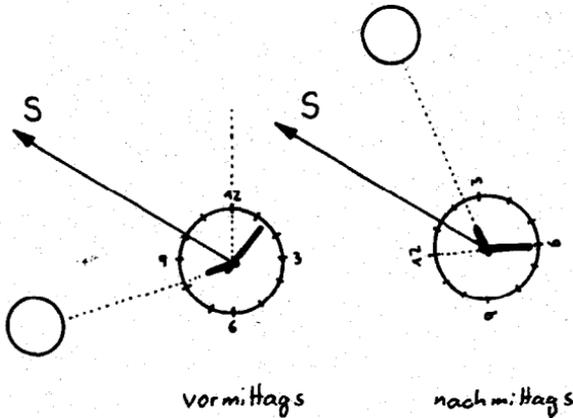
Es geht auch ohne Kompaß

1. Hilfsmittel: Sonne und Uhr

- Man ermittelt die Ortszeit aus der geografischen Länge des Standorts (z. B. aus der Karte): Am 15. Längengrad östlich von Greenwich ist Ortszeit = Mitteleuropäische Zeit (MEZ). Je Längengrad westlich muß 4 Minuten von MEZ abgezogen werden, um Ortszeit zu erhalten.
Beispiel: Ulm/Donau liegt bei 10° östlicher Länge, d. h. es sind 5° und damit $5 \cdot 4 = 20$ Minuten abzuziehen, d. h. um 12.00 MEZ ist es 11.40 Ortszeit.
- Diese Zeit stellt man an der (Zeiger-)uhr ein. Eine Digitaluhr ist hier nutzlos.
- Man dreht sich, bis der kleine Zeiger zur Sonne zeigt.
=> Auf der Winkelhalbierenden zwischen 12.00 Uhr und dem kleinen Zeiger ist Süden (vormittags Hälfte zwischen Uhrzeiger und 12.00, nachmittags Hälfte zwischen 12.00 und Uhrzeiger).

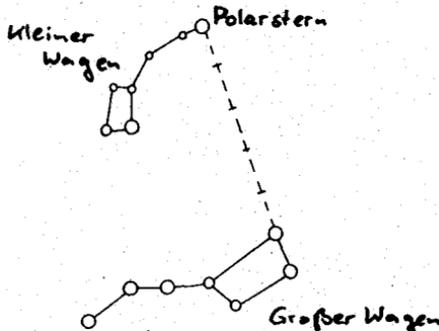
2. Hilfsmittel: Mond und Uhr

- Man ermittelt wieder die Ortszeit
- Man ermittelt, wieviel Zwölftel der Fläche des Mondes ausgeleuchtet werden (z. B. Kalender: 14 Tage zwischen Neumond (0/12) und Vollmond (12/12) oder schätzen).
- Bei zunehmendem Mond die Zahl der Zwölftel zur Uhrzeit dazuzählen, bei abnehmendem Mond abziehen.
=> Neue Uhrzeit, mit der nun wie oben beschrieben verfahren wird, d. h. kleiner Zeiger zum Mond. Süden ist wieder die Winkelhalbierende zwischen 12.00 und dem Zeiger.



3. Hilfsmittel: Polarstern

In sternklarer Nacht ist der Polarstern und die Nordrichtung leicht zu finden: Der Polarstern ist der vorderste Deichselstern des Kleinen Wagens und liegt in fünf-facher Verlängerung der hinteren Sterne des Großen Wagens nach oben.





„Meine Eltern sind in einem schwierigen Alter“ – ein Planspiel

Planspiele – grundsätzlich

Warum Planspiele?

Planspiele dienen dazu, besondere Konfliktsituationen als Rollenspiel zu durchleben. Durch das Hineinversetzen in eine bestimmte Rolle soll Verständnis geweckt und, wenn möglich, sollen Lösungsmöglichkeiten aufgezeigt werden. Den Teilnehmern eines Planspiels fällt es leichter, sich spielerisch mit der Situation auseinanderzusetzen, als sich rein verbal in einer Diskussionsrunde zu beteiligen. Je nach Thematik müssen die einzelnen Rollen mehr oder weniger ausführlich beschrieben sein, damit sich jedes Gruppenmitglied ausreichend gut mit der Rolle identifizieren kann.

Allgemeine Spielregeln

Die Gesamtgruppe wird in so viele Kleingruppen eingeteilt, wie Rollen im Planspiel vorhanden sind. Bewährt hat sich, die Teilnehmer durch die Leitung einzuteilen, um möglichst ausgewogene Kleingruppen zu erhalten. Im Plenum werden jetzt die Spielregeln des Planspiels erklärt:

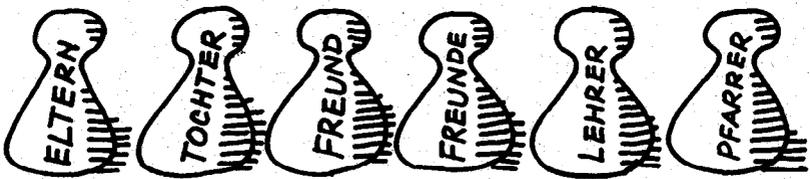
- * Jede Gruppe versetzt sich, so gut wie möglich, in ihre Rolle.
- * Die Gruppen dürfen keinen Kontakt untereinander aufnehmen. Dies setzt eine gewisse Disziplin voraus, aber Verstöße gegen diese Regel zerstören sehr schnell das gesamte Spiel.

- * Die Kommunikation zwischen den einzelnen Gruppen geschieht in Briefform und mit Durchschlag für die Spielleitung.
- * Die einzelnen Briefe sind mit folgenden Angaben zu versehen:
 - Uhrzeit
 - Empfänger
 - Absender

Nun kann ein grober Überblick über die Ausgangssituation des Spiels gegeben und die Gruppen eingeteilt werden. Die Gruppen bekommen jeweils:

- * eine Situations- bzw. Rollenbeschreibung
- * Papier und Kugelschreiber (optimal wäre eine Schreibmaschine pro Gruppe)
- * Durchschlagpapier

Nach Ablauf des Spiels trifft sich die Gruppe im Plenum, und die Spielleitung gibt anhand der chronologisch gesammelten Durchschriften einen Abriss des Spielverlaufs. Anschließend berichten die Gruppen darüber, wie sie ihre Situation empfunden haben, warum sie sich so verhalten haben und wo Unterschiede zur Realität deutlich wurden. Hieraus sollte sich eine Gesprächsrunde entwickeln, in der sich die Teilnehmer über die Problematik und mögliche Lösungswege Gedanken machen.



„Meine Eltern sind in einem schwierigen Alter“

Vorbemerkung:

Das folgende Planspiel wurde auf einer Sommerfreizeit mit 13- bis 15jährigen Jungen und Mädchen mit gutem 'Erfolg' durchgeführt.

„Also ehrlich – manchmal verstehe ich meine alten Herrschaften nicht. Manchmal könnte man glatt meinen, die kämen direkt vom Mond oder so. Was die für Vorstellungen haben! Und einen Geschmack – bei Musik und bei Kleidung und so . . .“. So oder ähnlich empfinden Jugendliche oft.

Den Jugendlichen diese 'ganz alltägliche Problematik' aus den verschiedenen Blickwinkeln zu verdeutlichen und Lösungsmöglichkeiten durchzuspielen, ist Sinn des Spiels. Außerdem haben wir die Erfahrung gemacht, daß dieses Planspiel ein Auslöser für intensive Gespräche in Kleingruppen sein kann.

Der Titel „Meine Eltern sind in einem schwierigen Alter“ ist dem gleichnamigen Buch von Klaus Eickhoff, Brockhaus-Verlag, entliehen. Das Buch war uns bei der Vorbereitung eine große Hilfe und sei allen, die sich ausführlicher mit der Problematik beschäftigen wollen, wärmstens ans Herz gelegt.

Die Situation:

Das Ehepaar Müller-Lüdenscheid hat eine 14jährige Tochter, die Ute. Utes Hobbys sind Reitsport und Musikhören.

Der Vater, Gerhard, ist Inhaber einer Firma mit 200 Angestellten; die Mutter, Marianne, ist „Nur-Hausfrau“. Der Vater möchte, daß Ute eines Tages die Firma übernimmt; deshalb soll sie Betriebswirtschaftslehre (BWL) und Informatik studieren.

In der letzten Zeit gab es hin und wieder Reibereien zwischen Eltern und Tochter, weil Ute die Schule „schleifen“ läßt und ihre „häuslichen Pflichten“ vernachlässigt. Gerhard: „Unsere Tochter Ute hat nur noch ihren Reitsport im Kopf, und außerdem hört sie den ganzen Tag diese komische Bußch-Musik – und sie färbt sich die Haare“.

Ute ist ein Fan von 'NEW KIDS ON THE BLOCK'. Mit ihrer Clique (Tim, Toni und Mareike, Utes beste Freundin) hat sie einen Fanclub gegründet. Um die Platten kaufen zu können, muß sie sich einschränken, weil sie nur 20,- DM pro Monat Taschengeld bekommt. Sie hat zur Zeit absolut keinen Bock auf Schule, aber ihre Eltern kontrollieren immer noch ihre Hausaufgaben.

Ute hat einen Freund! Stefan, 18 Jahre alt, eigenes Auto, kommt aus gutem Hause, zwei Mal sitzengeblieben, sehr liebe- und verständnisvoll, spielt E-Gitarre in der Schulband. Sie sind schon seit zwei Monaten zusammen, müssen sich aber heimlich treffen, da Utes Eltern nichts davon erfahren dürfen.

Utes Klassenlehrer, Oberstudienrat Hoppenstedt, ist 52 Jahre alt und ledig. Er trägt ausschließlich graue Anzüge und hört gerne Volksmusik. Er unterrichtet in den Fächern Deutsch, Mathe und Religion.

Die Schülerin Ute Müller-Lüdenscheid würde er wie folgt charakterisieren: Desinteressiert, versetzungsgefährdet, schlampiges Aussehen, gähnt im Religionsunterricht, knutscht in der Pause immer mit einem älteren Schüler in einer Ecke des Schulhofs.

Utes Freund, Stefan, ist 18 Jahre alt und hat schon ein eigenes Auto, da seine Eltern gut bemittelt sind. Stefan ist schon zwei Mal sitzengeblieben. Er spielt E-Gitarre in der Schulband. Mit Ute ist er seit zwei Monaten zusammen, aber sie müssen sich heimlich treffen, da Utes Eltern nichts davon erfahren dürfen. Es ist für beide die große Liebe.

Folgende Gruppen kommen in diesem Planspiel vor:

- Die Eltern Müller-Lüdenscheid
- Die Tochter Ute
- Die Clique (Tim, Toni, Mareike)
- Der Lehrer Oberstudienrat Hoppenstedt
- Der Freund Stefan

Bei der Einteilung der Gruppen ist unbedingt darauf zu achten, daß 'die Eltern' nichts von 'Stefan, dem Freund' erfahren. Also die Gruppe der Eltern als erste einteilen und in ihren Raum schicken.

Gruppe Eltern

Situation:

Das Ehepaar Müller-Lüdenscheid hat eine 14jährige Tochter, die Ute. Utes Hobbys sind Reitsport und Musikhören.

Der Vater, Gerhard, ist Inhaber einer Firma mit 200 Angestellten; die Mutter, Marianne, ist „Nur-Hausfrau“. Der Vater möchte, daß Ute eines Tages die Firma übernimmt; deshalb soll sie Betriebswirtschaftslehre (BWL) und Informatik studieren.

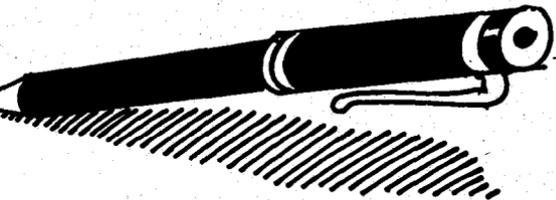
In der letzten Zeit gab es hin und wieder Reibereien zwischen Eltern und Tochter, weil Ute die Schule „schleifen“ läßt und ihre 'häuslichen Pflichten' vernachlässigt.

Gerhard: „Unsere Tochter Ute hat nur noch ihren Reitsport im Kopf, und außerdem hört sie den ganzen Tag diese komische Busch-Musik – und sie färbt sich die Haare“.

Aufgabe:

Brief an Tochter Ute: Wenn sie sich nicht 'bessert' bekommt sie Hausarrest!

Liebe Ute!



Gruppe Tochter

Situation:

Das Ehepaar Müller-Lüdenscheid hat eine 14jährige Tochter, die Ute. Utes Hobbys sind Reitsport und Musikhören.

Der Vater, Gerhard, ist Inhaber einer Firma mit 200 Angestellten; die Mutter, Marianne, ist „Nur-Hausfrau“. Der Vater möchte, daß Ute eines Tages die Firma übernimmt; deshalb soll sie Betriebswirtschaftslehre (BWL) und Informatik studieren.

In der letzten Zeit gab es hin und wieder Reibereien zwischen Eltern und Tochter, weil Ute die Schule „schleifen“ läßt und ihre 'häuslichen Pflichten' vernachlässigt. Ute ist Fan von 'NEW KIDS ON THE BLOCK'. Mit ihrer Clique hat sie einen Fanclub gegründet. Um die Platten kaufen zu können, muß sie sich einschränken, weil sie nur 20,- DM pro Monat Taschengeld bekommt. Sie hat zur Zeit absolut keinen Bock auf Schule, aber ihre Eltern kontrollieren immer noch ihre Hausaufgaben.

Ute hat einen Freund! Stefan, 18 Jahre alt, eigenes Auto, kommt aus gutem Hause, zwei Mal sitzengeblieben, sehr liebe- und verständnisvoll, spielt E-Gitarre in der Schulband. Sie sind schon seit zwei Monaten zusammen, müssen sich aber heimlich treffen, da Utes Eltern nichts davon erfahren dürfen.

Aufgabe:

Brief an Freund Stefan: Ute hat Probleme in der Schule. Sie befürchtet sitzenzubleiben.

Gruppe Freund

Situation:

Das Ehepaar Müller-Lüdenscheid hat eine 14-jährige Tochter, die Ute. Utes Hobbys sind Reitsport und Musikhören.

Der Vater, Gerhard, ist Inhaber einer Firma mit 200 Angestellten; die Mutter, Marianne, ist „Nur-Hausfrau“. Der Vater möchte, daß Ute eines Tages die Firma übernimmt; deshalb soll sie Betriebswirtschaftslehre (BWL) und Informatik studieren.

In der letzten Zeit gab es hin und wieder Reibereien zwischen Eltern und Tochter, weil Ute die Schule „schleifen“ läßt und ihre 'häuslichen Pflichten' vernachlässigt.

Der Freund, Stefan, ist 18 Jahre alt und hat schon ein eigenes Auto, da seine Eltern gut bemittelt sind. Stefan ist schon zwei Mal sitzengeblieben. Er spielt E-Gitarre in der Schulband. Mit Ute ist er seit zwei Monaten zusammen, aber sie müssen sich heimlich treffen, da Utes Eltern nichts davon erfahren dürfen. Es ist für beide die große Liebe.

Aufgabe:

Brief an Freundeskreis: Probleme mit den Eltern von Ute; Heimlichtuerei vor den Eltern.



Gruppe Freundeskreis

Situation

Das Ehepaar Müller-Lüdenscheid hat eine 14jährige Tochter, die Ute. Utes Hobbys sind Reitsport und Musikhören.

Der Vater, Gerhard, ist Inhaber einer Firma mit 200 Angestellten; die Mutter, Marianne, ist „Nur-Hausfrau“. Der Vater möchte, daß Ute eines Tages die Firma übernimmt; deshalb soll sie Betriebswirtschaftslehre (BWL) und Informatik studieren.

In der letzten Zeit gab es hin und wieder Reibereien zwischen Eltern und Tochter, weil Ute die Schule „schleifen“ läßt und ihre 'häuslichen Pflichten' vernachlässigt.

Tim, Toni und Mareike (Utes beste Freundin). Sie haben mit Ute zusammen einen NEW KIDS ON THE BLOCK-Fanclub gegründet. Utes Freund, Stefan, kennen sie und finden ihn in Ordnung.

Aufgabe:

Brief an Ute: Einladung zu einer Fete am Wochenende. (Tims Eltern sind nicht zu Hause).

Gruppe Lehrer

Situation:

Das Ehepaar Müller-Lüdenscheid hat eine 14jährige Tochter, die Ute. Der Vater, Gerhard, ist Inhaber einer Firma mit 200 Angestellten; die Mutter, Marianne, ist „Nur-Hausfrau“.

Der Lehrer, Oberstudienrat Hoppenstedt ist 52 Jahre alt und ledig. Er trägt ausschließlich graue Anzüge und hört gerne Volksmusik. Er unterrichtet in den Fächern Deutsch, Mathe und Religion.

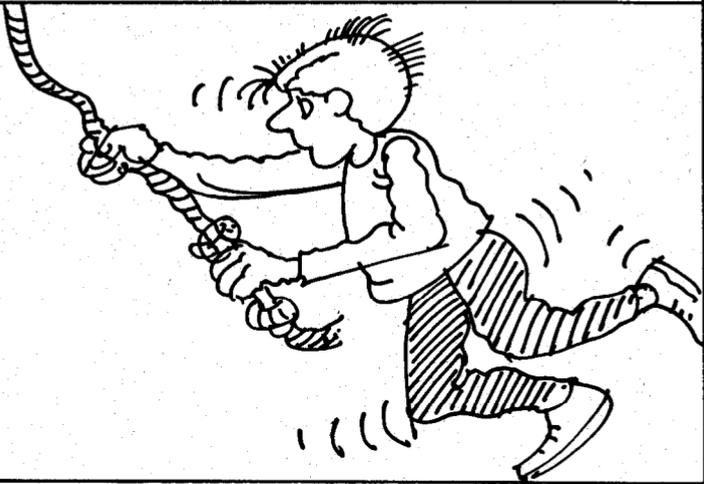
Die Schülerin Ute Müller-Lüdenscheid würde er wie folgt charakterisieren: Desinteressiert, versetzungsgefährdet, schlampiges Aussehen, gähnt im Religionsunterricht, knutscht in der Pause immer mit einem älteren Schüler in einer Ecke des Schulhofs.

Aufgabe:

Brief an die Eltern: Blauer Brief, Ute versetzungsgefährdet, mit Bitte um ein Gespräch. („Gespräch“ muß schriftlich laufen).

Wichtig: Erst in diesem 'Gespräch' den Freund erwähnen!

Eine sechste Gruppe „Pfarrer“ wurde von uns Mitarbeitern gespielt, um das Spiel weiter in Gang zu halten, wenn sich Eltern und Tochter 'zu schnell' einig waren. Durch diese Möglichkeit des Eingriffs ins Spielgeschehen konnten wir noch manchen Gesichtspunkt ins Spiel bringen bzw. Fehlentwicklungen vermeiden.



Seil und Knoten

Von alters her sind Schnur und Seil wichtige menschliche Hilfsmittel, ja Kulturgüter. Lange bevor man lernte, Hölzer mit Nägeln zu verbinden, haben unsere Vorfahren bereits Äste, Stämme und Balken mit Stricken zusammengebunden, und bis zum heutigen Tage hat sich diese Kunst in manchen Bereichen des menschlichen Lebens erhalten, so besonders in der Schifffahrt und bei den Alpinisten. Wir alle aber sollten lernen, mit Schnur und Seil richtig umzugehen.

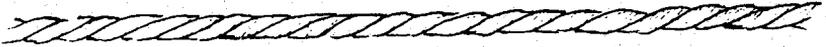
1. Das Material

Schnüre und Seile bestehen aus Natur- oder Kunstfasern. Dabei ist das Seil umso besser, je länger die Fasern sind, denn die Reißfestigkeit erhöht sich mit der Faserlänge (was leicht verständlich ist).

Naturfasern sind zum Beispiel Hanf oder Sisal, aber auch Baumwolle;

Kunstfasern bestehen u. a. aus Perlon oder Nylon.

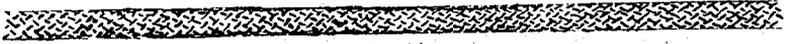
Ein **Seil** kann gedreht oder geflochten sein. Es besteht aus mehreren **Litzen**, wobei eine einzelne Litze auch als **Schnur** bezeichnet wird. Beim **gedrehten Seil** (s. Skizze) werden die Litzen durch Verdrillen der Fasern zusammengedreht (siehe Skizzen „Herstellung eines gedrehten Seiles“). Nachdem die Litzen hergestellt sind, bildet man durch weiteres Verdrillen aus mehreren Litzen ein Seil. Dabei unterscheidet man je nach Drillrichtung **Gleichschlag** und **Gegenschlag** (siehe Skizzen). Ein gedrehtes Seil hat immer überschüssige Restdrillung, so daß es, wenn zwei Seile direkt nebeneinander zu liegen kommen, zu weiterer Verdrillung neigt.



Seil im Gleichschlag gedreht



Seil im Gegenschlag gedreht

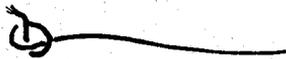


geflochtenes Seil

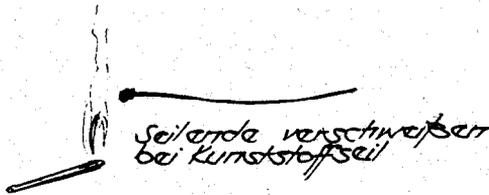


Querschnitt durch ein gedrehtes Seil
aus 4 Litzen

Beim **geflochtenen Seil** hat man diesen, oft unerwünschten, Nebeneffekt nicht. Hier sind die Fasern geflochten (siehe Skizze). Während ein gedrehtes Seil stets das Bestreben hat, sich von seinen freien Enden her sofort aufzudröseln (die Drillung verschwindet, es bildet sich ein „Besen“), löst sich ein geflochtenes Seil weniger schnell auf. Um der Besenbildung entgegenzuwirken, muß an jedem freien Schnur- oder Seilende bei **Naturfasern** ein **Knoten** gemacht werden (siehe Skizze) und bei **Kunstfasern** das Ende verschweißt werden (z. B. durch eine Streichholzflamme, siehe Skizze). Kunststoffseile kann man zweckmäßigerweise mit der Flamme ablängen (durchbrennen) und anschließend gleich verschweißen.



Knoten am Seilende



Seilende verschweißen
bei Kunststoffseil

2. Knoten und Seilverbindungen

Eine Seilverbindung hält allein durch **Reibung**. Ein Knoten muß also so beschaffen sein, daß die Seilreibung möglichst groß wird und durch Zug (Belastung) sich noch verstärkt. *Andererseits soll ein Knoten einfach zu lösen sein (und zwar ohne Messer und Schere!)*

Wie man beiden Forderungen – fester Sitz und leichte Lösbarkeit –, die sich im Grunde widersprechen, gerecht wird, soll an einigen Beispielen im folgenden gezeigt werden:

3. Seilverbindungen

Wie schon oben geschildert, kommt zunächst an jedes Seilende ein Knoten (Knopf) oder eine Verschweißung (siehe Skizze).

3. 1. Zwei Seilenden werden mit dem **Weberknoten** (s. Skizze) verbunden.
3. 2. Wenn die Seile verschiedene Durchmesser haben, ist der **verschränkte Weberknoten** (s. Skizze) vorteilhaft.



Weberknoten

verschränkter Weberknoten



Beim Weberknoten ist darauf zu achten, daß die Seilschlingen jeweils beide Seilstränge auf derselben Seite umschließen. Ist dies nicht der Fall, haben wir den

3. 3. **Esels- oder Altweiberknoten** (s. Skizze) vorliegen, der stark zum Rutschen neigt, d. h. er ist keine sichere Seilverbindung.

Den Weberknoten kann man durch gleichzeitiges Ziehen an beiden Seilschlingen leicht lösen.

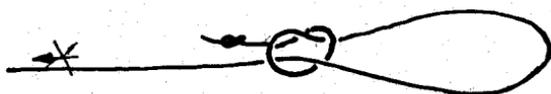
3. 4. Eine interessante Seilverbindung ist auch der **Fischerknoten** (siehe Skizze).
3. 5. Der **falsche oder faule Knoten** ist eine Seilverbindung, die zwar hält, aber nach Krafteinwirkung kaum mehr zu lösen ist, vor allem wenn er naß geworden ist. Dieser Knoten sollte, wenn er auch oft zu sehen ist, von Könnern vermieden werden. Insider benützen den Weberknoten!



Esels- oder Altweiberknoten (rutscht)



laufende Schlinge (löst sich beim Zuziehen auf)



falsche laufende Schlinge (läßt sich nicht auflösen)



Schleufe (löst sich beim Zuziehen auf)



falsche Schleufe (läßt sich nicht lösen)



falscher oder fauler Knoten (nach Kraffeinwirkung kaum zu lösen)

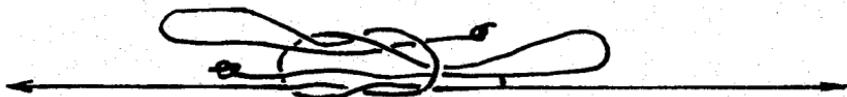


feste Schleufe (ebenfalls schwer zu lösen)

Zum Schluß der Aufzählung von Seilverbindungen seien noch zwei Knoten vorgestellt, die besonders leicht zu lösen sind. Sie sind aus dem Weberknoten entstanden und stellen eigentlich nichts anderes als die altbekannten **Schnürschuhknoten** dar:

3. 6. der **platte Schlipp** und

3. 7. der **platte Doppelslipp**.



*Platter Doppelslipp (dopp. Schnürschlupschleufe)
aus dem Weberknoten → löst sich leicht lösen!*

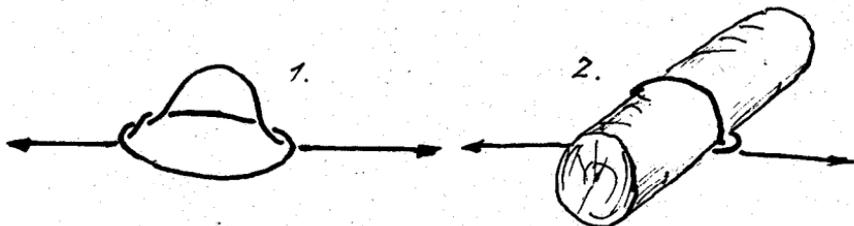


*Platter Schlipp (einfache Schnürschlupschleufe)
aus dem Weberknoten → löst sich leicht lösen!*

4. Aufhänge- und Verankerungsknoten

Diese Art von Seilknoten dienen der Verankerung von Seilen an Pflöcken, Zeltheringen, Stangen, Balken, Bäumen und anderem mehr oder zur Aufhängung von Gegenständen wie Ankern, Hölzern u. a.

4. 1. Die **laufende Schlinge** (siehe Skizze) schließt sich beim Zuziehen um das in der Schlinge liegende Werkstück. Ist das Werkstück entfernt, löst sich die Schlinge beim Zuziehen auf.
4. 2. Dagegen löst sich die **falsch laufende Schlinge** beim Zuziehen nicht auf (siehe Skizze).



Strickleiterknoten (aus der laufenden Schlinge)

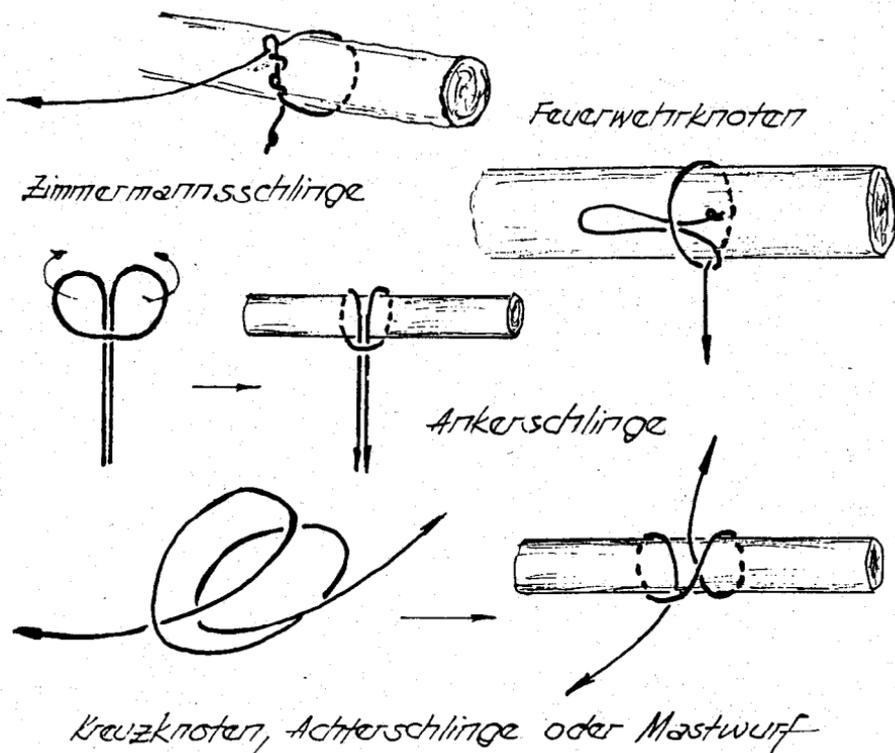
Was von den laufenden Schlingen gesagt ist, gilt auch für

4. 3. die **Schlaufe** (siehe Skizze) und für
4. 4. die **falsche Schlaufe** (siehe Skizze).

4. 5. Die **feste Schlaufe** (siehe Skizze) ist zwar für Seilverankerungen wie z. B. als Einhängeschlaufe für Zeltabspannungen in Zeltheringen nützlich, aber wie der falsche Knoten (3. 5.) vor allem in nassem Zustand kaum mehr zu lösen.

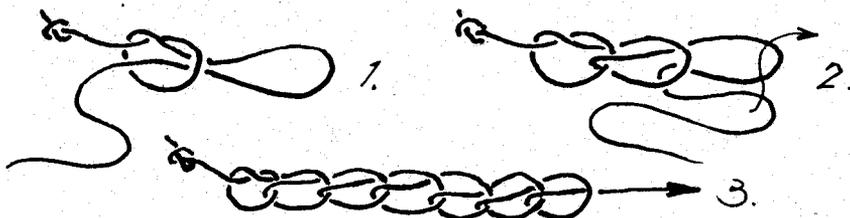
Als **Verankerungs- und Aufhängeknoten** sind insbesondere folgende Knoten anzusprechen:

4. 6. Die **Zimmermannsschlinge** (siehe Skizze), mit der Hölzer und Stangen an den Kranhaken gehängt werden können;
4. 7. der **Feuerwehrknoten** (siehe Skizze), eine leicht zu lösende Seilverankerung, die auch als vorübergehende Befestigung einer Zeltabspannung am Hering oder dergleichen zu verwenden ist;
4. 8. die **Ankerschlinge** (siehe Skizze) und insbesondere
4. 9. der **Kreuzknoten**, auch **Achterschlinge** oder **Mastwurf** genannt, ein universell verwendbarer Befestigungsknoten (siehe Skizze), der sich bei Krafteinwirkung immer fester zuzieht, während er durch Ziehen am oben liegenden Schlingenteil mühelos gelöst werden kann. Dieser Knoten ist neben der laufenden Schlinge der wichtigste Knoten überhaupt. Wer ihn beherrscht, kann mit Schnur und Seil arbeiten!

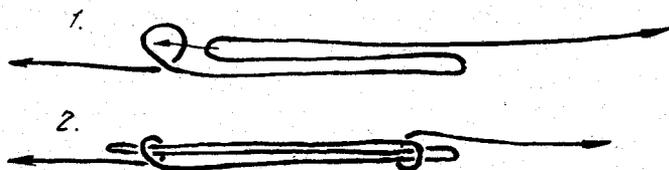


5. Schnur- und Seilverkürzungen

5. 1. Aus der laufenden Schlinge (4. 1.) kann man eine (dekorative) **Schnurverkürzung** entwickeln, indem man im Häkelschritt immer weitere Schlingen zieht (siehe Skizzen 1. bis 3.) Am Ende fädelt man die Schnur durch die letzte Schlinge und zieht das Ganze fest. So entsteht eine dekorative Schnurkette. Will man das Ganze wieder auflösen, so zieht man die Schnur aus der letzten Schlinge und zieht an beiden Enden: Ratsch hat sich die ganze Kette aufgelöst.
5. 2. Eine weitere Seilverkürzung (ohne dekorative Wirkung) ist der **Trompetenstek**, wie in den zwei Skizzen erläutert. Wenn die Seilverbindung längere Zeit stark belastet wird, ist es gut und zweckmäßig, die Seilösen durch Knüppel oder dergleichen zu sichern.



Schnurverkürzung (aus der laufenden Schlinge)



Trompetenstek (Seilverkürzung)

Wenn die Seilverbindung längere Zeit stark belastet wird, ist es zweckmäßig, die Seilösen durch Knüppel oder dergl. zu sichern.

Ganz zum Schluß noch ein **guter Rat**:

Die im Handel zu erwerbenden Schnurknäuel bitte niemals von außen auflösen, denn sonst hat man keinen Knäuel mehr, sondern ein unübersehbares Schnurgewirr. In diesem Fall gibt es nur eine Rettung für unsere Schnur: Wir machen aus dem Schnursalat einen Schnurhaspel wie oben beschrieben. Besser allerdings ist: Wir lassen dem Schnurknäuel seine Außenhaut und forschen im Innern nach dem Schnurbeginn. Wir ziehen das Schnurende durch eines der Pollöcher heraus. Dann haben wir einen festen Schnurknäuel bis fast an das Ende der Schnur.



Fahnen und Flaggen – Zeichen der Menschen und Völker (Teil 1)

Zu diesem zur Zeit sehr aktuellen Thema – der Umbruch in Osteuropa läßt scheinbar für die Ewigkeit geschaffene Flaggen verschwinden und bringt bisher unbekannte oder fast vergessene ans Licht – soll in spielerischer Form WISSEN und VERSTÄNDNIS vermittelt werden.

Da aber ein Abend zum Thema „Fahnen und Flaggen“ ohne eine große Menge bunter Beispiele nicht auskommt, heißt es, rechtzeitig Material zu sammeln. Damit der im nächsten Heft erscheinende Gruppenabendvorschlag verwirklicht werden kann, empfehlen wir schon jetzt „Augen auf!“ und zugreifen bei allem, was mit Fahnen und Flaggen zu tun hat. Konkret heißt das, auf folgenden Gebieten Unterlagen zu sammeln:

1. Papierfähnchen

Papierfähnchen, wie sie an Kinder verteilt oder zur Dekoration verwendet werden, kann man von Zeit zu Zeit bei Banken, Tankstellen u. ä. geschenkt bekommen, ggf. auch kaufen. Es können für unseren Zweck auch Reklamefähnchen sein, doch dann sollte man zusätzlich die Fahnen von Bahrain, Deutschland, Italien, Frankreich u. a. selber anfertigen.

2. Flaggentafeln

Auf Ansichtskarten (Kiosk, Papierladen), in Strandführern („Was weißt du von der Waterkant?“), in Seefahrtsbroschüren, auf Reklameblättern (Mobil Oil), in Lexikas, auf Stundenplänen, bei Reisebüros usw. usw. findet man mehr oder weniger umfangreiche Flaggentafeln; z. B. auch auf dem Faltblatt „Unsere Bundesmarine“ (BW-Amt, Bad Godesberg, Postfach); fragt mal bei einem Lehrer nach.

3. Kunstpostkarten

mit Fahnenmotiven: Albrecht Dürer; Alexanderschlacht von Altdorfer; Holzschnitte aus dem Bauernkrieg; Auferstehungsbilder . . .

4. Infoblätter

für Gastarbeiter und andere Ausländer, mehrsprachig und mit Nationalflaggen, bei Banken.

5. Briefmarken mit Flaggenmotiven

6. Fachbücher

nachfragen bei Schul- und Ortsbüchereien, eine Auflistung s. Literaturverzeichnis!

Zunächst alles sammeln in einer Schachtel oder Mappe; nach Erscheinen des Vorschlages im nächsten Heft aufbereiten, wie dort vorgeschlagen; zum Nachschlagen in einem Ordner aufbewahren.

Literatur-Verzeichnis

- **Crampton/Die Welt der Flaggen/Battenberg 1991**
Neuestes Prachtwerk, aus dem Englischen (World of flags)
Vorsicht: die Bildunterschriften sind zum großen Teil falsch oder irreführend!
- **Herzog/Hannes/Lexikon Flaggen und Wappen/ VEB Bibliographisches Institut Leipzig 1990**
Sehr empfehlenswert, da Stand 1990 exakt nach amtlichen Texten, dazu ausführliche Einführungen ins Thema.
- **Grix/Knöll/Flagge und Hymne/ Taschenbuch 68 S./ Diesterweg/ Gem.-Kunde**
- **Smith/Neubecker/Wappen und Flaggen aller Nationen/Handlexikon Battenberg 1981**
Für Stand 1981 sehr informatives Handbuch.
- **Aurich/Cornford/Das Flaggenbuch/Ravensburger Taschenbuch**

Möglich ist jetzt schon ein Spiel:

Flaggensignale der Seefahrt entziffern

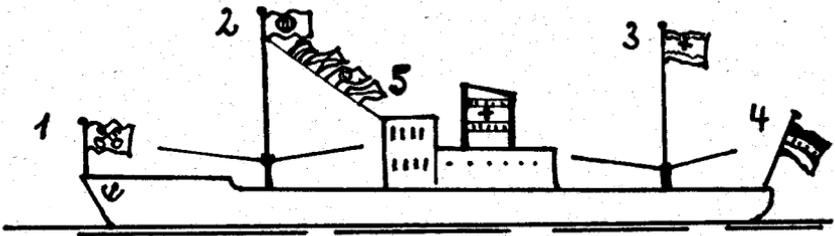
1) Einfache Signale, wer kennt sie?

- z. B. Buchstaben
- D = Abstand halten!
 - F = habe Schaden (bin havariert)
 - K = Stoppen Sie sofort!
 - P = alle zurück an Bord, wir laufen aus!
 - V = benötige Hilfe
 - N C = bin in Not, brauche sofort Hilfe
 - W A Y = wünsche Ihnen angenehme Reise!

- 2) Jeder (jede Spielgruppe) erhält eine Botschaft im Flaggen-ABC, dazu eine Kopie der Signaltafel (s. Tafel „Flaggen in der Seefahrt“).
Wer kennt als erster seine Botschaft??

Flaggen in der Seefahrt

1. Regelbeflaggung eines Seeschiffes



- 1 Heimathafen
2 Bestimmungsland
3 Reederei

- 4 Nationalflagge
5 Unterscheidungs-
signal (Schiffsname)

2. National- und Handelsflaggen (Beispiele)

Japan

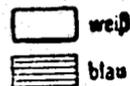
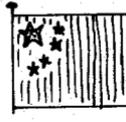
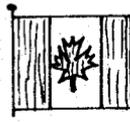
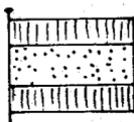
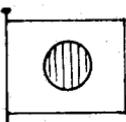
Spanien

Türkei

Kanada

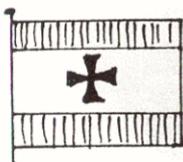
China

Somalia

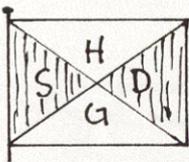


3. Reedereiflaggen (Beispiele)

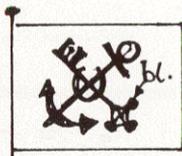
DDG „Hansa“



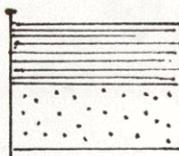
„Hamburg-Südamerika“



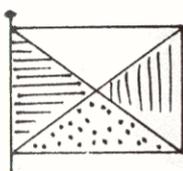
HAPAG-NDL



„Neptun“



Pand OLine

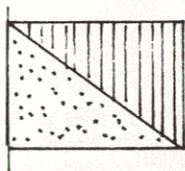


United States Lines

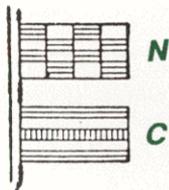
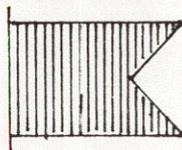


4. Signalflaggen (Internationales Flaggen-ABC)

O Mann über Bord!



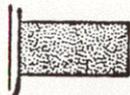
B Sprengstoff an Bord!



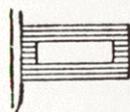
Notsignal



Ich kompensiere,
d. h. drehe zum
Kompaßregulieren



Quarantäneflagge



„Blauer Peter“

E 5489 F

Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

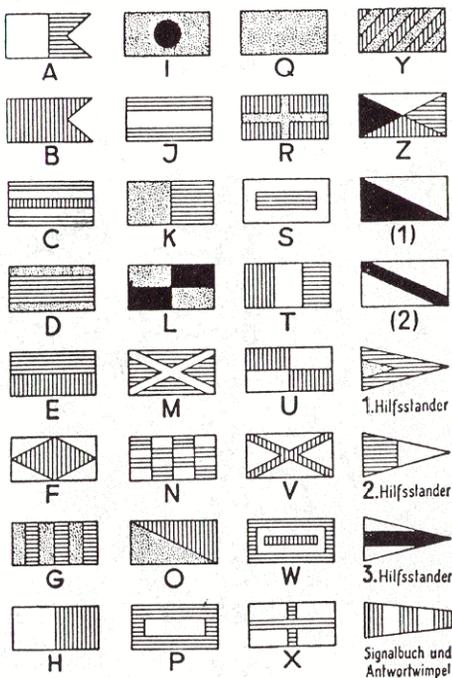
Vertrieb: dsb Abo-Betreuung

Postfach 11 63 GmbH.

7107 Neckarsulm

Tel.: 07132/38 52 38

Internationales Flaggen-ABC



der Steigbügel Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen.
Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württ. GmbH, Stuttgart
252 Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH, Postfach 1163, 7107 Neckarsulm,
im Auftrag des CVJM Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – Schriftleitung: Helmut Häußler
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 7000 Stuttgart 1, Tel. (07 11) 2 13 01 10

Erscheinungsweise: alle 2 Monate.

Bezugspreis: jährlich (6 Hefte) DM 18,60 einschl. Zustellgebühren. Einzelpreis DM 2,60 + Porto
Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH, Postfach 1163, 7107 Neckarsulm,
Telefon: (071 32) 38 52 38 – Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes.

Graphische Gestaltung: Heinz Giebeler, Metzingen – Gesamtherstellung: Omnitypie, Stuttgart