

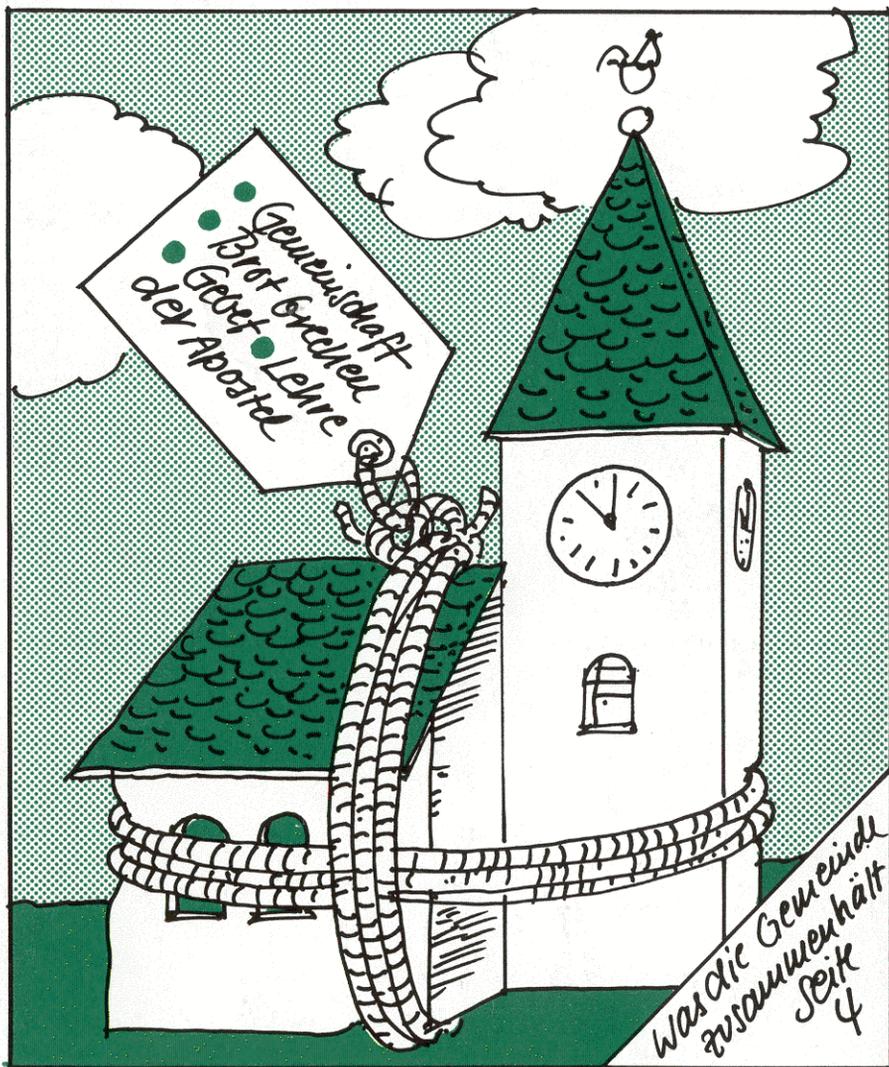
der Steigbügel

253 September
Oktober

1992

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung



~~TÄUSCHUNG~~

ENT-TÄUSCHUNG!

Ent-täuscht?

Christian ist von „seinen Jungs“ enttäuscht. Das Sommerlager hat es an den Tag gebracht: Sozialverhalten annähernd null, Konzentrationsfähigkeit und Spannkraft mangelhaft, Frustrationstoleranz nur ein Fremdwort, Konsum statt Kreativität . . . am liebsten hätte Christian alles hingeschmissen.

Liebe Mitarbeiter, Enttäuschungen gehören zur Jugendarbeit wie der Schatten zum Licht. Mancher wird enttäuscht sein, wenn die Gruppe nach den Ferien nur langsam anläuft. Und wie trifft es uns, wenn jene fernbleiben, auf die wir so große Hoffnungen gesetzt haben?

Enttäuschungen sind notwendig. Wir werden ent-täuscht. Wo wir uns bisher von Wünschen und Träumen bestimmen ließen, sehen wir nach Ent-Täuschungen klar. Nur so wächst die Einsicht, daß es in der Jugendarbeit (und nicht nur dort) nicht um Oberflächenveredelung geht. Mit einem Mehr an Sozialverhalten, Konzentration, Frustrationstoleranz und Kreativität ist es nicht getan.

Gott läßt sich nicht täuschen! Weil er uns Menschen kennt, muß er uns ent-täuschen. In der radikalen Ent-Täuschung ist die Chance zu einem Neuanfang: in unseren Gruppen und in unseren Beziehungen.

Also, keine Angst vor Ent-Täuschungen

Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- 1** **Was die Gemeinde zusammenhält** **Seite 4**
Eine Bibelarbeit zu Apostelgeschichte 2,37-47
ausgearbeitet von Bernhard Kühle, Tübingen

- 2** **Wer ist der Tote?** **Seite 11**
Ein Dorf- und Stadtspiel zu einem Kriminalfall aus der
Heiligen Schrift
vorgestellt von Gunther Schöpple, Nabern

- 3** **Jungenschafts-Doubles** **Seite 15**
Ein Gedächtnisspiel mit Spiel- und Quizeinlagen entwickelt,
erprobt und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Stuttgart

- 4** **Echt cool** **Seite 23**
Weil „Coolsein“ bei Jugendlichen dran ist, gibt es Anregungen
zu einem Diskussionsabend von Volker Hammel, Otterberg

- 5** **Spiel des Lebens** **Seite 28**
Wie Jugendliche und Mitarbeiter spielerisch verschiedene
Lebensbereiche betrachten können erklären
Monika und Werner Graf, Linz/Österreich

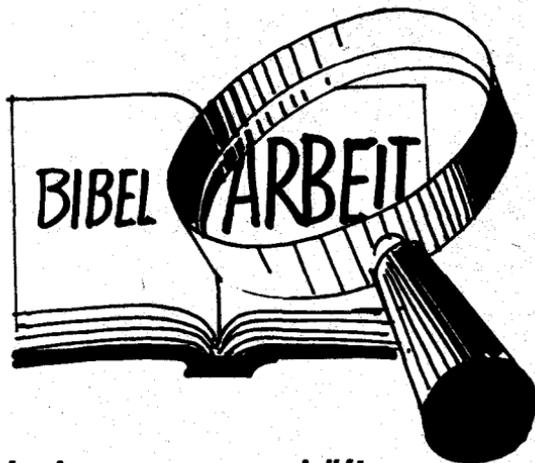
- 6** **Die Chance** **Seite 32**
Eine Vorleseandacht von Roland Micol, Mönshheim

- 7** **Lebensbilder** **Seite 33**
Wie wir Lebensbilder in unseren Gruppen einsetzen können
und auf was es dabei ankommt sagt Gert Presch, Gomaringen

- 8** **Riskant! . . . biblisch** **Seite 38**
Ein Bibelquiz mit pfiffigen Fragen von Jochen Stähle, Sinsheim

- 9** **Fahnen und Flaggen (Teil 2)** **Seite 40**
Ein Gruppenabendentwurf mit vielen interessanten Details
von Karl Walter, Heilbronn

-  **Der Steigbügel-Tip** **Seite 27**



Was die Gemeinde zusammenhält

Eine Bibelarbeit zu Apostelgeschichte 2, 37-47

1. Ausgangspunkt und Ziel

Sie sind faszinierend die Gemeinden, in denen die Leute immer mehr werden! Sie sind anziehend jene Jugendkreise, die aus allen Nähten platzen!

Auf der anderen Seite ist Neid, Resignation und Frust dort, wo die Zahlen kleiner werden, die Leute abwandern, sich nichts tut. Sehr naheliegend scheinen da große Anstrengungen, den letzten Rest verzweifelt zusammenzuhalten. Wenig ist von der Souveränität Jesu zu spüren, der die Übriggebliebenen fragt: „Wollt ihr nicht auch weggehen?“ (Joh 6, 67)

Auf die Frage, was die Gemeinde zusammenhält, gibt unser Text (Apg 2, 37-47) eine klare Antwort:

- a) nicht wir halten (mit irgendwelchen Anstrengungen) die Gemeinde zusammen, sondern
- b) Gottes Geist gründet und prägt die Gemeinde und hält sie zusammen.

So ist die Beschreibung der Jerusalemer Urgemeinde nicht ein Pflichtkatalog, was zu tun ist, damit Gemeinde wächst, sondern Verheißung, was geschieht, wo Gottes Geist wirkt.

Zwischenüberlegungen für Mitarbeiter:

- Welche Bedeutung hat „meine“ Kirchengemeinde für meinen Glauben?
- Welche Rolle spielt meine Mitarbeit in der Jugendarbeit für die Gemeinde?

- Wer hat mir die Gemeinde liebgemacht?
- Wo bin ich enttäuscht worden?
- Was hält mich davon ab, eine „idealere“ Gemeinde zu suchen?
- Welchen Platz nimmt die Fürbitte für meine Gemeinde und die Verantwortlichen in meinem Leben ein?
- Woher erwarte ich wesentliche Veränderungen für meine Gemeinde?

2. Der Text im Kontext

Die ganze Apostelgeschichte steht unter dem Leitvers „Ihr werdet die Kraft des heiligen Geistes empfangen und werdet meine Zeugen sein.“ (Apg 1, 8)

In unserem Abschnitt wird nun entfaltet, wie die Kraft des Heiligen Geistes Menschen zu Zeugen macht und so Menschen in die Gemeinde führt.

Die Verse 42 und 46 sind sogenannte „Summarien“. In ihnen wird zusammengefaßt, was die Kapitel davor und danach entfalten.

Wer Illustrationen für die Wirkung des Geistes in der Urgemeinde sucht, wird sie in den umliegenden Kapiteln finden.

3. Text

Verse 37-40

a) Wo der Geist wirkt, bleiben Predigten nicht bloße Worte, die eben dahingesagt werden. Es geht unter die Haut („ging ihnen durchs Herz“ V. 37). Die wesentliche Wirkung: Umkehr (Buße); Hinwendung zu Gott.

b) Bemerkenswert ist hier noch die Orientierung auf Israel hin. Das Gottesvolk ist das „verkehrte Geschlecht“, aus dem Gott herausrettet (V. 30 f).

c) Die Taufe wird hier zum Ausdruck einer Lebenswende (V. 38 und V. 41).

Der Vierklang von Vers 42

Sehr viele der Auslegungen unseres Bibeltextes setzen den Schwerpunkt auf den Vierklang in Vers 42: **Lehre der Apostel, Gemeinschaft, Brotbrechen, Gebet.**

An jede dieser Lebensäußerungen der Gemeinde lassen sich wichtige Fragen für uns heute stellen.

Mit der **Lehre der Apostel** ist die grundlegende Verkündung des irdischen Wirkens gemeint.

a) Diese Lehre war nicht leer, blutlos, sondern hatte Auswirkungen in den Alltag hinein, prägt das Zusammenleben der Christen in der Gemeinde.

Sind wir nicht in der Gefahr, den Glauben beim Für-wahr-Halten zu belassen?

Blieben wir nicht zu leicht Hörer des Wortes und vergessen das Tun?

Wenn wir es gut mit unseren Gruppenmitgliedern meinen, suchen wir mit Sorgfalt

und Phantasie Aufgaben und Dienste, in denen sie mit praktischen Schritten auf die Verkündigung antworten können. Diakonische Einsätze, praktische Hilfeleistungen sind leider aus dem Gruppenalltag meist verschwunden.

b) Die Apostellehre war „grundlegend“ Verkündigung. Geben wir uns Mühe, Grundbegriffe des Glaubens zu erklären; etwa Sünde, Gnade, Erlösung, Umkehr? Oder reden wir nicht meist so, als wäre jeder schon Christ und wir erzählen von Gottes Wirken nur so „wie von einem süßen Nachtmahl, der die Mahlzeit unseres Lebens versüßt?“

Vielleicht müßten wir von der „grundlegenden Verkündigung“ her auch Zugänge zu alten Bekenntnissen neu erschließen; etwa dem apostolischen Glaubensbekenntnis? Oder jenes Ur-Bekenntnis „Jesus ist der Herr“ (1. Kor 12, 3) aufschlüsseln, was das für uns bedeutet.

c) Was für die ersten Christen die Apostel waren, läßt sich für uns übertragen: es sind die Menschen, die uns den Glauben nahe gebracht haben; Menschen, deren Vorbild uns überzeugt hat. Ob wir uns davon Anteil geben, wie Menschen uns zu Christuszeugen und zur Glaubenshilfe wurden?

Gemeinschaft heißt das zweite Stichwort zu diesem Vierklang. Wir denken da zuerst an die Begeisterung nach einer gelungenen Freizeit oder an eine Gruppe, in der wir uns richtig wohlfühlen. Mit dem Stichwort Gemeinschaft ist aber hier ganz und gar nicht die Wohlfühlgemeinschaft gemeint (so wichtig das ist, daß man sich in unseren Gruppen wohlfühlen kann, daß sie ein Stück „Heimat für junge Leute sind). Gemeinschaft nach Apg 2, 42 legt den Akzent auf das Anteilgeben; auf handfestes Teilen des Besitzes und der Gaben.

Brotbrechen schließt zwei Dinge zusammen: das, was wir als Abendmahl kennen und dann auch die gemeinsame Mahlzeit. Darin wurden zwei Erinnerungen an Jesus bewahrt: die Tischgemeinschaft gerade mit denen am Rande der religiösen Gemeinschaft (vgl. Lk 15, 2) und das Abschiedsmahl Jesu mit seinen Jüngern, mit dem er seinen Tod am Kreuz deutet (vgl. Lk 22, 7-20).

Welches Schattendasein fristet dagegen das Abendmahl bei uns selbst?

Wir müssen das Abendmahl für uns neu entdecken. Vielleicht sollten wir einmal den Pfarrer einladen und uns von ihm sagen lassen, was ihm selbst das Abendmahl bedeutet. Die ersten Christen feierten das Abendmahl in großer Freude – die gilt es zurückzugewinnen.

Gebete prägten das Zusammenkommen der Christen in der Urgemeinde. Wir haben die Warnung vor dem „Schaugebet“ (Matth 6, 5-8) mißverstanden, so daß wir dem Gebet meist nur den Platz im Privat-Kämmerlein zugewiesen haben. Wo wir diesen Impuls nach persönlichem Gebet in der Gruppe weitergeben, überfordern wir viele Jugendliche und machen ihnen ein schlechtes Gewissen. In unseren Gruppen muß zuerst Gebet erlebt und eingeübt werden können. Daß in Apg 2 von Gebeten geredet wird, lädt uns ein, vielerlei Formen und Inhalte des

Gebets zu suchen. Das kann etwa mit dem bewußten Singen von Gebetsliedern beginnen. Oder wir halten uns an vorformulierte Gebete, die wir regelmäßig in unsere Gruppe einbringen. Gott freut sich an Lob und stellt unsere Gebete unter große Verheißung (Matth 7, 7).

Da unter diesem gewichtigen Vierklang von Vers 42 manches des Textes „unter den Tisch fällt“, habe ich unter vier anderen Leitworten für mich einen Zugang zum Text gesucht.

4. Ein neuer Zugang zum Text

Sehnsucht

So wie hier das Wirken des Heiligen Geistes beschrieben wird, entsteht in mir eine große Sehnsucht:

„Gott ruft viele herzu“ V. 39

„Es wurden an diesem Tag hinzugeführt etwa 3000 Menschen“ V. 41

„Der Herr aber fügte täglich zur Gemeinde hinzu, die gerettet wurden“ V. 47.

Das weckt in mir Sehnsucht, Sehnsucht nach solcher Erweckung auch bei uns – in unseren Kreisen, in meiner Gemeinde, in unserer Kirche. Deutlich ist in diesen Versen, daß der Handelnde hier Gott ist und bleibt. Er läßt sich seine Souveränität nicht aus der Hand nehmen – aber er läßt sich bitten. Welche Sehnsucht drückt mein Gebet aus?

Ein Seelsorger unserer Tage, Anselm Grün, lehrt die Menschen von ihrer tiefsten Sehnsucht her verstehen und er erkennt unsere Sehnsucht nach Leben als Sehnsucht nach Gott. „Unruhig ist unser Herz, bis es Ruhe findet in dir, o Gott!“ (Augustinus). Ob wir unseren Jugendlichen helfen könnten, ihre Sehnsucht nach Leben als Sehnsucht nach Gott zu verstehen? Das wäre Erweckung!

Sturheit

In unserer Übersetzung hört es sich eher brav an: „Sie blieben aber beständig“ V. 42. Gemeint ist damit eine Beharrlichkeit oder Treue. Das Wort, das hierfür im Griechischen steht, hat meist eine Zielrichtung – nämlich das Gebet. (Apg 1, 14; 6, 4; Röm 12, 12; Kol 4, 2)

Ich frage mich, was anders würde, wenn sich meine Beharrlichkeit auf das Gebet richtet? Wenn sich die Treue meiner Hingabe an Gott darauf richtet, feste Kreise und Zeiten fürs Gebet, gerade auch in der Gemeinschaft, zu suchen. „Sie waren täglich einmütig beieinander im Tempel“ – dem Ort des Gebets (V. 46).

In zwei Gleichnissen gibt Jesus solcher Sturheit Bilder: bittender Freund (Lk 11, 5-8) und bittende Witwe (Lk 18, 1-8).

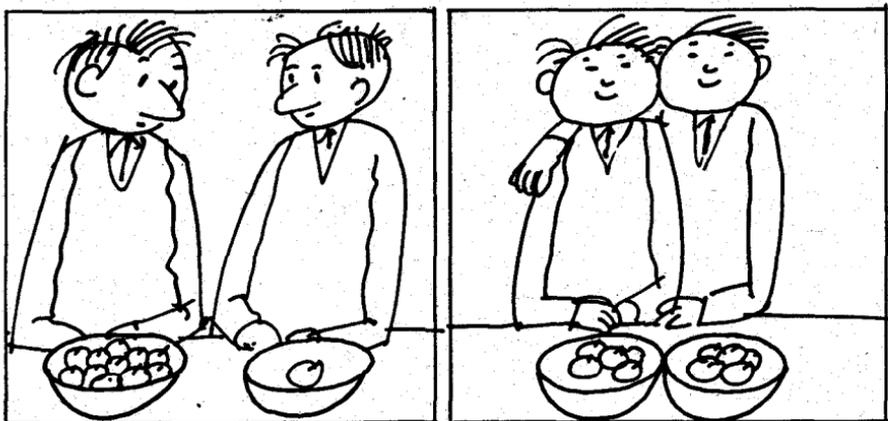
An vielen anderen Stellen in meinem Leben ist meine Sturheit ein Hinweis auf Unerlöstes, Unversöhntes in mir. Meine Sturheit und die Situation, in der ich stur bin, verraten mir, wer ich bin!

Gemeinschaft

Das Wort, das wir in V. 42 finden, ist dasselbe wie in V. 44 „sie hatten alle Dinge gemeinsam“. Einer steht für den anderen ein, hilft und unterstützt ihn. In Apg 4, 32-35 wird diese Güter-Gemeinschaft noch deutlicher beschrieben. Diese Christen verstanden sich weniger als Besitzer von Privatbesitz, sondern als Verwalter von anvertrautem Gut für gegenseitige Hilfe. Uns mutet das wie ein Märchen an. Ein Ausleger bezeichnete das als „urchristlichen Liebeskommunismus“. Wir ahnen, daß eine solche Gemeinschaft überzeugend war. Vielleicht liegt auch für uns darin der Schlüssel: In solchem Umgang mit dem Besitz wächst die Überzeugungskraft des Evangeliums. Als in den späten sechziger Jahren das Christsein bei uns sehr angegriffen wurde, haben junge Christen entdeckt, daß sie Hörbereitschaft und Glaubwürdigkeit nur gewannen, wenn sie sich beispielsweise für die Not der „Dritten“ Welt einsetzten.

Wir müssen uns fragen lassen, was wir uns unseren Glauben auch materiell kosten lassen! Darf Gott auch über unseren Geldbeutel bestimmen, über unsere Vergnügungen und Hobbys, über Luxus und Annehmlichkeit, die wir so selbstverständlich für uns beanspruchen?

Wir betrügen uns um manche Erfahrung von Gottes Hilfe und Nähe, wo wir nicht neu das Opfer und das Teilen zu unserem Lebensstil machen.



Furcht und Freude

In dieser Zusammenstellung finden sich diese beiden Begriffe beim Bericht von den Frauen am Grab am Ostermontag (Matth 28, 8). Beides findet sich auch in unserem Text; die Furcht (V. 43) und die Freude (V. 46).

Bringen wir beides zusammen in unserer Beziehung zu Gott? Oder wollen wir nur die „Schokoladenseite“ der Freude?

Neben der Freude und der Dankbarkeit wird über dem Wirken Jesu auch noch vom Erschrecken berichtet. Wer Gottes Größe und Macht begegnet, wird auch erschrecken. Jedes Wunder (Zeichen seiner Herrschaft) macht uns bewußt, wie oft wir zu klein und ohne Ehrfurcht über Gott dachten.

Das Ziel solcher Furcht ist allerdings nicht, daß wir vor Gott Angst haben, sondern daß wir größere Zuversicht und Erwartung in Gottes Hilfe bekommen und das Lob und die Freude über seine „großen Taten“ unsere Herzen und Lippen bewegt. Zwei Beispiele für Machttaten Gottes aus dem Zusammenhang seien hier genannt: die Heilung des Gelähmten (Apg 3, 1-11) und Joseph, Hananias und Saphira (Apg 4, 36-5, 11).

5. Methodische Möglichkeiten

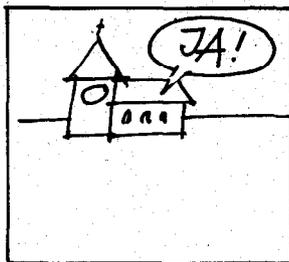
1. Vorschlag

„Was die Gemeinde zusammenhält“

Gesprächsrunde:

- Was freut mich an der Gemeinde?
- Was ärgert mich?
- Was müßte geschehen, daß ich keinen Gottesdienst auslasse?
- Wie will wohl Gott die Gemeinde?

Wichtig ist, daß der Gruppenleiter weiß, was ihm die Gemeinde bedeutet. Vielleicht kann er noch von Leuten berichten, die ihm für seinen Glauben wichtig geworden sind.



Lieder:

Du Herr, gabst uns dein festes Wort

FI 39

Ein Schiff, das sich Gemeinde nennt

FI 41

Herr, wir sind Brüder

FI 42

Gott hat verheißen

Mosaik 34

Herr, dein heil'ger Geist

Mosaik 50

Das Lied „Sonne der Gerechtigkeit“ FI 43 könnte man als „Wunschzettel für die Gemeinde“ betrachten. Wo sind Parallelen zu unserem Text (Apg 2, 37-47)?

2. Vorschlag

Auf einen Plakatkarton zeichnen wir Grobumrisse einer Kirche und setzen darunter die Überschrift „Kirche 2000“ (oder: „meine Traumkirche“).

Jetzt tragen wir in die Kirchenumrisse im Gespräch ein, was uns für die Kirche (an der Kirche) wichtig ist. In einer zweiten Runde sortieren wir die Stichpunkte: Was ist eher Fundament, was das Dach, was die Tapete? Danach Vergleich mit Apg 2, 37-47.



3. Vorschlag

Wir spielen eine Sitzung der Gemeindeleitung. Aufgabe ist es, Ideen vorzugeben, wie die Stirnwand im großen Saal des Gemeindehauses gestaltet werden soll:

„Gemeinde“ soll dargestellt werden. Welche Gesichtspunkte finden wir, welche gibt es? Nach einer Pause (Ersatz für Monate künstlerischen Schaffens) legt der Mitarbeiter zwei Entwürfe vor und stellt sie zur Diskussion:

z. B. Siegmunda May

Roland Litzenburger

4. Vorschlag

An einem Holz-Stapel-Spiel oder Mobile machen wir deutlich, wie alles aus dem Gleichgewicht kommt bzw. zusammenfällt, wenn ein Teil herausgenommen wird. An den vier Lebenselementen der Gemeinde nach Apg 4, 42 überlegen wir: „Wo hängt bei uns die Gemeinde schief?“

Leitbild: schiefer Turm von Pisa und die Versuche, ihn aufzurichten.

5. Vorschlag

Wir laden einen Kirchengemeinderat bzw. Kirchengemeinderätin, einen Kirchenältesten, eine Kirchenälteste in die Gruppe ein und lassen ihn/sie berichten, was ihm/ihr für die Gemeinde wichtig ist; woran er/sie leidet, worüber er/sie sich freut.



Wer ist der Tote?

Ein Dorfspiel zu einem Kriminalfall aus der Heiligen Schrift

1. Spielidee

Ein Toter liegt am Straßenrand. Daneben stehen ein Esel und ein Löwe. Was ist passiert? – Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer unseres Jugendkreises waren mit Feuereifer dabei, dem Geheimnis im Rahmen eines Dorfspiels auf die Spur zu kommen. Vier Fragen mußten sie dazu beantworten:

- Wer ist der Tote? (Angaben so genau wie möglich)
- Wie ist er gestorben (wer hat ihn umgebracht)?
- Warum mußte er sterben?
- Wo steht die Geschichte in der Bibel?

2. Vorgehensweise

- Es werden Mannschaften mit 2-3 Spielern gebildet.
- Der Spielleiter erklärt das Spiel und die Adressenliste (vgl. 6.).
- Jede Mannschaft bekommt einen Fragezettel und eine Bibel.
- Die Mannschaft muß dem Spielleiter mitteilen, zu wem sie geht, damit dieser die Anzahl der benötigten Stationen notieren kann. An jeder Station erhalten die Spieler einen Zettel mit der Aussage der jeweiligen Person oder des Amtes.
- Es genügt, wenn ein Spieler losgeht. Die anderen können jederzeit in der Bibel oder in sonstigen Quellen forschen.
- Hinweis an die Spieler: Es müssen nicht alle Stationen abgeklappert werden.

3. Spielende

Sobald eine Mannschaft alle Fragen richtig beantwortet hat, oder wenn die festgesetzte Zeit (1-1,5 Stunden) um ist, ist das Spiel zu Ende.

4. Sieger

- a) Die Gruppe, die zuerst alle Fragen richtig beantwortet hat, ist Sieger.
- b) Falls nicht alle Fragen in der vorgegebenen Zeit richtig beantwortet werden konnten, gewinnt diejenige Gruppe, die die meisten Fragen richtig beantwortet hat.
- c) Bei der gleichen Anzahl richtig beantworteter Fragen gewinnt diejenige Gruppe, die die wenigsten Stationen benötigt hat.

5. Bemerkungen

- Es darf kein Fahrrad (Mofa etc.) verwendet werden.
- Die Stationen sollten sich in vernünftiger Entfernung befinden (200-800 Meter)
- Es kann auch „nichtzählende“ Stationen geben, z. B. eine Tageszeitung im Schaukasten, die dann natürlich keine Informationen zu dem Fall enthält.
- Wenn eine Station erst ab 20.00 Uhr sicher besetzt ist, dann kann dort eine Behörde sein, z. B.: **Königliches Protokollamt, Hofstr. 19, Öffnungszeiten 20.00-22.00 Uhr.**

6. Vorbereitungen

- a) Zunächst müssen Familien/Freunde gefunden werden, die mitspielen können (sie müssen während der Gruppenstunde zu Hause sein) und zwar so viele, wie es Stationen gibt. Vor der Gruppenstunde bekommt jede Familie so viele Aussagezettel einer Station wie es Mannschaften geben wird. Zusätzlich wird ein besonderes Türschild an der Haustüre angebracht.

Beispiel:

Fam. Zimmermann, Weilheimer Str. 7 bekommt das Türschild: **Rabbi** und (bei 5 Mannschaften) 5 Aussagezettel des **Rabbiners**.

Fam. Knapp, Brühlstr. 65 bekommt das Türschild: **Mose** und 5 Aussagezettel des **Mose**.

- b) Im Gruppenraum muß eine Adressenliste (möglichst groß) aufgehängt werden. Darauf stehen die Stationen und die jeweiligen Adressen.

Beispiel:

Mose, Brühlstr. 65

Königliches Protokollamt, Hofstr. 19

- c) Für jede Mannschaft wird ein Fragezettel vorbereitet.
- d) Der Spielleiter braucht einen Kontrollzettel, auf dem er einträgt, wohin eine Mannschaft unterwegs ist.
- e) Jede Mannschaft braucht einen Tisch (besser: ein Zimmer).

MANNSCHAFT STATIONEN	1	2	3	4	5
GERICHTS- MEDIZINER					
POLIZEI					
MOSE					
RABBINER					
THEOLOGE					
PROTO- KOLLANT					

7. Aussagen

a) Gerichtsmediziner

Die Obduktion der Leiche hat eindeutig ergeben, daß der Mann von dem Löwen getötet wurde.

b) Polizeibericht

Am 15. Tag im achten Monat im Jahr 915 v. Chr. wurde zur neunten Stunde an der Straße von Bethel nach Juda eine Leiche entdeckt. Daneben standen ein Esel und ein Löwe. Nachdem es den Sicherheitskräften gelungen war, den Löwen zu verjagen, konnte der Mann ordnungsgemäß geborgen und identifiziert werden. Alles deutet darauf hin, daß es sich um einen jüdischen Propheten handelt, dessen Namen jedoch noch nicht ermittelt werden konnte. Am Morgen desselben Tages sorgte dieser Prophet für einen Skandal während der Opferungszeremonie unseres Königs Jerobeam beim Altar in Bethel. Näheres dazu steht im königlichen Protokoll 15/08/ca915vChr/JK.

Der Esel wurde den königlichen Stallungen zugeführt.

c) Mose

Diese Begebenheit hat sich nach meiner Zeit ereignet, deshalb kann ich keinen Beitrag zur Klärung der Fragen liefern.

d) Rabbiner

Die Geschichte ist in den Königsbüchern oder in der Chronik niedergeschrieben. Nähere Auskünfte möchte ich nicht geben, weil ich euch sonst um das Forschen in der Heiligen Schrift bringen würde.

e) Theologe

Während meiner langjährigen Studienzeit habe ich das Neue Testament hin und her durchforscht und dabei sehr viele interessante Gedankengänge und Geschichten entdeckt. Von einem Löwen, einem Toten und einem Esel ist mir allerdings nichts bekannt. Daher kann ich mit Sicherheit behaupten, die euch betreffende Geschichte steht nicht im Neuen Testament.

Ich möchte jedoch die Vermutung äußern, daß sie entweder in einem der fünf Bücher Mose oder in einem prophetischen Buch oder in einem sich zwischen diesen Teilen befindlichen Buch niedergeschrieben wurde.

f) Königliches Protokollamt

Königliches Protokoll # 15/08/ca915vChr/JK

Text 1. Kön 12,31 - 1. Kön. 13,10 als Kopie.

(1. Könige und Kapitel 13 darf nicht auf der Kopie erscheinen).

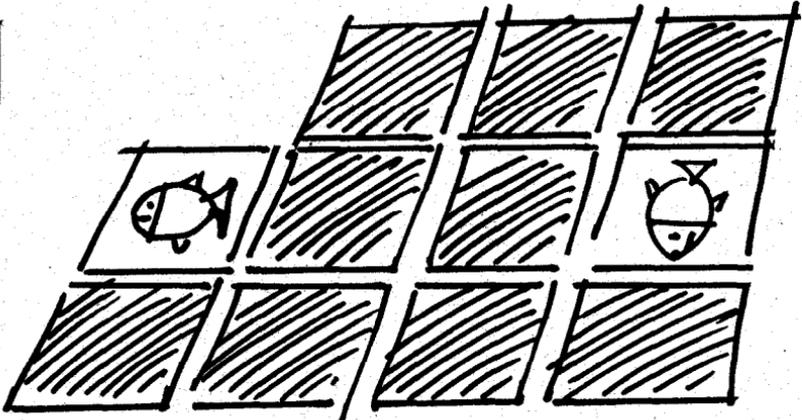
8. Antwort

- a) Ein jüdischer Prophet.
- b) Ein Löwe hat ihn getötet.
- c) Weil er Gottes Auftrag nicht vollständig erfüllt hat. (Weil er gegessen und getrunken hat, bevor er nach Juda zurückgekehrt ist).
- d) 1. Könige 13, 1-32.

9. Schnellstmögliche Lösung

Im königlichen Protokoll taucht König Jerobeam auf. Im Anhang der Bibel findet man ihn in der Zeittafel als ersten König über Israel im geteilten Reich. Über diesen Zeitabschnitt wird in den Königsbüchern und in der Chronik berichtet. Dort muß man im Anschluß an die Regierungszeit König Salomons suchen.





Jungenschafts-Doubles

Ein Spiel für Gruppen bis zu 20 Personen mit Spiel- und Quizeinlagen

I. Spielgedanke

Ausgangspunkt ist die allgemein bekannte Spielform des auch unter der Bezeichnung „Memory“ bekannten Gedächtnisspieles. Auf der Spielfläche liegen verdeckt eine bestimmte Anzahl von Kärtchen. Auf jeweils zwei Kärtchen befindet sich dasselbe Bild. Reihum decken die Spieler zwei beliebige Kärtchen auf. Falls zwei Kärtchen mit demselben Bild aufgedeckt werden, darf der Spieler die beiden Kärtchen von der Spielfläche nehmen. Falls zwei Kärtchen mit verschiedenen Bildern aufgedeckt werden, müssen die beiden Kärtchen an denselben Stellen wieder verdeckt auf die Spielfläche gelegt werden. Sieger ist derjenige Spieler, der bei Spielende die meisten Kärtchen gewonnen hat.

Das **Jungenschafts-Doubles-Spiel** nimmt diese Spielidee auf und erweitert das herkömmliche, für Einzelspieler konzipierte Spiel zu einem Gruppenspiel durch folgende **zusätzliche Regeln**:

1. Eine Gruppe, die zwei Kärtchen mit demselben Bild aufdeckt, hat zunächst bei Kärtchen der Rubrik

A: eine Quizfrage zu lösen

B: eine praktische Aufgabe zu erfüllen

C: einen Erinnerungstest zu bestehen

D: in einem Glücks-(Würfel-)Spiel zu gewinnen,

bevor sie das aufgedeckte Kärtchenpaar behalten und von der Spielfläche

nehmen darf. Wird die Aufgabe nicht erfüllt, sind die Kärtchen wieder zu verdecken.

2. Ausnahmen: Ist das aufgedeckte Kärtchenpaar aus der Rubrik **E: (= Joker)**, so darf die Gruppe die beiden Kärtchen sofort von der Spielfläche nehmen.

Ein Bild befindet sich nur auf einem Kärtchen

F: „Schwarzer Trom-Peter“

Die Gruppe, die diese Karte zuerst herausfindet, darf sie von der Spielfläche nehmen und das Spiel fortsetzen, als ob sie ein Joker-Kärtchenpaar aufgedeckt hätte.

Unter Ziffer IV und V sind Aufgaben und Spiele sowie Druckvorlagen für Kärtchen (jeweils A-F) abgedruckt, wie sie bei einem Spielabend für 13- bis 17jährige Jungen in der Evang. Stiftskirchengemeinde Stuttgart verwendet wurden.

Die Quizfragen (A) sind zweckmäßigerweise auf die jeweilige Gruppe abzustimmen. Die entsprechenden Kärtchen (A) sind in diesem Fall durch Kärtchen mit anderen Bildern (Symbolen) zu ersetzen.

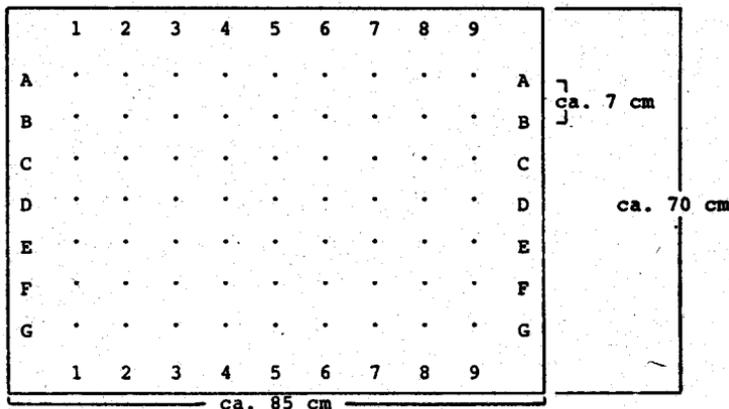
II. Spielregeln/Spielablauf (soweit nicht unter I.)

1. Es werden drei bis vier Gruppen gebildet. In einer Gruppe sollten nicht mehr als fünf Spieler sein.
2. Jeweils ein Spieler der Gruppe nennt dem Spielleiter die beiden aufzudeckenden Kärtchen.
3. Falls eine Gruppe ein Kärtchenpaar gewonnen hat, darf sie zunächst nochmals zwei Kärtchen aufdecken. Sofern ein Paar aufgedeckt wird, ist erneut nach Ziffer I. 1. zu verfahren.
4. Wird ein Kärtchenpaar aufgedeckt und anschließend mangels Erfüllung der Voraussetzungen (vgl. I. 1.) wieder verdeckt, so muß dieses Paar anschließend mindestens für eine Spielrunde verdeckt bleiben.
5. Wenn eine Gruppe glaubt, das Kärtchen, dessen Bild nur einmal vorkommt, entdeckt zu haben, so zeigt sie dies dem Spielleiter an und nennt diese Karte laut (Koordinaten). Ist die Antwort richtig, so erhält die Gruppe den „Schwarzen Trom-Peter“ (Achtung: dieser Begriff darf vom Spielleiter vorher nicht verwendet werden!!!). Ist die Antwort falsch, darf von dieser Gruppe ein erneuter Versuch erst unternommen werden, wenn zwischenzeitlich auch eine andere Gruppe eine falsche Antwort abgegeben hat.
6. Das Spiel ist beendet, wenn keine Kärtchen mehr auf dem Spielfeld liegen. Sieger ist die Gruppe, die die meisten Kärtchenpaare gewonnen hat. Der „Schwarze Trom-Peter“ zählt soviel wie drei Kärtchenpaare.

7. Die Spieldauer beträgt etwa 90 bis 120 Minuten. Falls nicht so viel Zeit zur Verfügung steht oder sich der Spielablauf unerwartet verzögert, kann das Spiel auch beendet werden, wenn noch nicht alle Kärtchen von einer Gruppe gewonnen wurden. Steht von vornherein nur eine kürzere Spielzeit zur Verfügung, können einzelne Kärtchenpaare von Anfang an weggelassen werden.

III. Spielvorbereitung

- Die Kärtchen müssen hergestellt werden. Hierzu wird die Druckvorlage (V.) zweimal kopiert (vergrößert) und auf Karton geklebt. Anschließend werden die Kärtchen ausgeschnitten und oben in der Mitte gelocht.
- Die Kärtchen können auf einen Tisch in der Mitte des Spielraums gelegt werden. In diesem Fall ist ein Lochen entbehrlich. Übersichtlicher ist jedoch ein Spielbrett, das an einer Wand für alle Spieler gut sichtbar aufgehängt wird. Als Spielbrett eignet sich eine Sperrholzplatte, eine Styroporplatte oder eine große Pinnwand. Als Aufhänger können – je nach Material – Nägel oder Stecknadeln verwendet werden. Zur einfacheren Bezeichnung der einzelnen Positionen wird das Spielbrett mit Zahlen- und Buchstabenreihen = Koordinaten beschriftet.



- Die Kärtchen werden gemischt und anschließend vom Spielleiter verdeckt auf dem Spielbrett angebracht.
- Für die Spiele/Aufgaben wird das in IV. genannte Material bereitgehalten.

IV. Aufgaben und Spiele

A Quizfragen

1. In Johannes 6,35 sagt Jesus: „Ich bin das Brot des Lebens.“ Was hatte sich am Tag zuvor ereignet?
Lösung: Speisung der Fünftausend (Matthäus 14,13-21, Markus 6,30-44, Lukas 9,10-17)
2. Die Stiftskirche in Stuttgart ist die Hauptkirche der Württembergischen Landeskirche. Seit wann gibt es diese Landeskirche?
Lösung: Seit der Rückkehr von Herzog Ulrich nach Württemberg im Jahre 1534. (Die Quizfrage gilt als gelöst, wenn eine Jahreszahl zwischen 1500 und 1600 genannt wird.)
3. Wo stehen die Zehn Gebote in der Bibel? (Buch und Kapitel)
Lösung: 2. Mose 20 oder 5. Mose 5. (Die Frage gilt als gelöst, wenn eine der beiden Bibelstellen genannt wird.)
4. Welches Missionswerk hat das auf dem Kärtchen abgedruckte Zeichen? (Name fehlt auf dem Zeichen!)
Lösung: Sportler ruft Sportler e. V.
5. Im Fahrtenliederbuch ist das Lied „Ich sage Ja zu dir“ abgedruckt. Wie heißt der Verfasser?
Lösung: Gerhard Schnitter
6. Ein Zeichen der früheren Christenheit in Rom war der Fisch. Welche Bedeutung hatte dieses Zeichen?
Lösung: a) Wassersinnbild: Taufe und Geborenssein zu neuem Leben
b) ICHTHYS (griechisch: Fisch): Iesous Christos Theos Hyios Soter (deutsch Jesus Christus Gottes Sohn Retter) Die Frage gilt als gelöst, wenn eine der beiden Lösungen zumindest sinngemäß genannt wird.)
7. Ägypten, das Land der Pyramiden. Welches Fest erinnert an den Auszug der Israeliten aus Ägypten?
Lösung: Passafest (2. Mose 12)
8. Auf was für einen Baum stieg der Zöllner Zachäus?
Lösung: Maulbeerbaum (Luk 19,4)

B Praktische Aufgaben (jeweils von einem Spieler der Gruppe auszuführen)

1. Aus einer Kanne möglichst genau 0,15 l Wasser in einen Becher gießen.
Erfüllungsvoraussetzung: Abweichung von höchstens 10% (d. h. zwischen 0,135 l und 0,165 l)
Hinweis: Messung so vornehmen, daß die Spieler keine Einsicht haben.

Ergebnis nur mit „erfüllt“ oder „nicht erfüllt“ mitteilen.

Material: Kanne, Becher (0,2 l bis 0,3 l), Wasser, (Brief-)Waage

2. Aus einem Zeitungsbogen innerhalb von 30 Sekunden eine möglichst lange Papierschlange ausreißen.

Erfüllungsvoraussetzung: Länge mindestens 2 Meter

Material: Zeitung, Stoppuhr, Meterstab

3. Möglichst schnell eine Glühbirne auswechseln.

Erfüllungsvoraussetzung: Zeit höchstens 10 Sekunden

Material: Lampe, zwei Glühbirnen, Stoppuhr

4. Möglichst schnell Luftballons durch Aufblasen zum Platzen bringen.

Erfüllungsvoraussetzung: Zeit höchstens 15 Sekunden

Material: Luftballons, Stoppuhr

5. Möglichst schnell Bonbon lutschen.

Erfüllungsvoraussetzung: Zeit höchstens 120 Sekunden

Material: Bonbons (mittlerer Größe), Stoppuhr

6. Einen Mantel, der auf einem Stuhl liegt, anziehen – ohne zuknöpfen – und nebenher einen Ball ununterbrochen prellen.

Erfüllungsvoraussetzung: Zeit höchstens 40 Sekunden

Material: Mantel, Ball, Stoppuhr

C Erinnerungstest (jeweils von einem Spieler der Gruppe auszuführen)

- 1.-6. Der Spielleiter hält in einer Kiste etwa 30 bis 40 kleine Gegenstände (Tischtennisball, Bleistift, Nadel, Kreidestück, Luftballon. . .) bereit. Aus dieser Kiste nimmt er für jeden einzelnen Test 8 Gegenstände verdeckt heraus und legt sie in eine andere Kiste. Der Spieler darf 5 Sekunden lang in diese zweite Kiste blicken. Anschließend muß er die Gegenstände nennen, an die er sich erinnern kann.

Erfüllungsvoraussetzung: mindestens 6 richtige Antworten und höchstens eine falsche Antwort

Material: zwei Schachteln oder Kisten (mit Deckel), 40 Gegenstände

D Glücks-(Würfel-)Spiel

- 1.-6. Ein Spieler der Gruppe würfelt mit einem großen Schaumstoffwürfel. (Hilfsweise kann auch mit einem kleinen Holzwürfel auf dem Tisch des Leiters gewürfelt werden.)

Erfüllungsvoraussetzung: gewürfelte Zahl ist auf den aufgedeckten Kärtchen abgebildet

Material: (großer Schaumstoff-)Würfel

E Joker

1.-5. Gruppe erhält Kärtchen sofort.

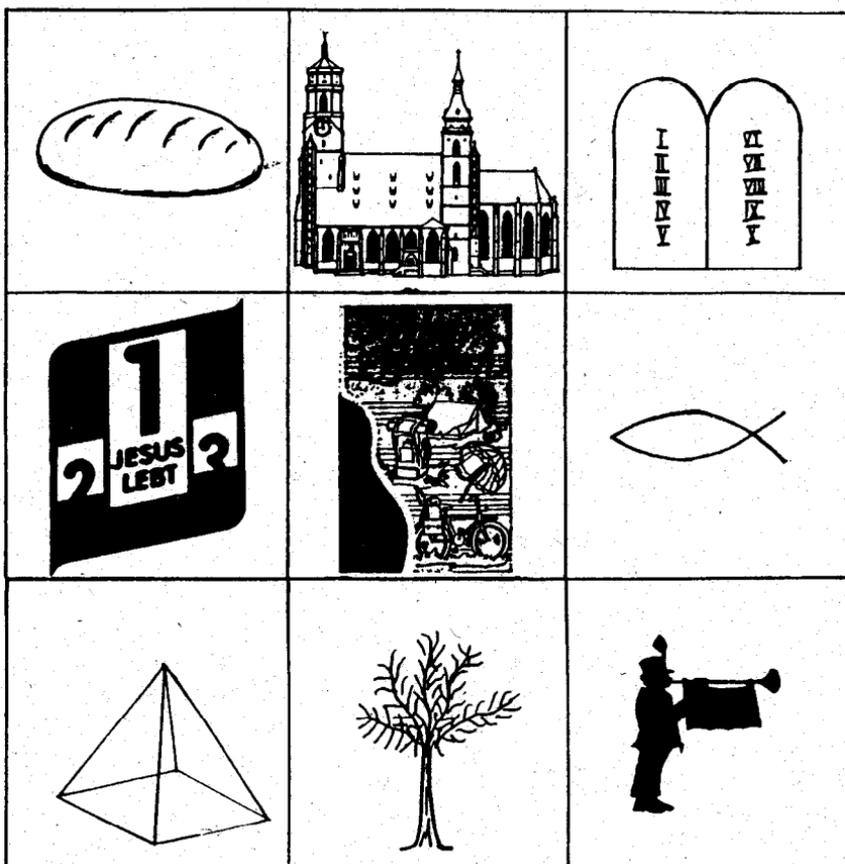
F „Schwarzer Trom-Peter“

Gruppe erhält Kärtchen sofort, wenn mitgeteilt wird, daß es sich um die einzelne Karte handelt (vgl. 1.2. und II.4.)

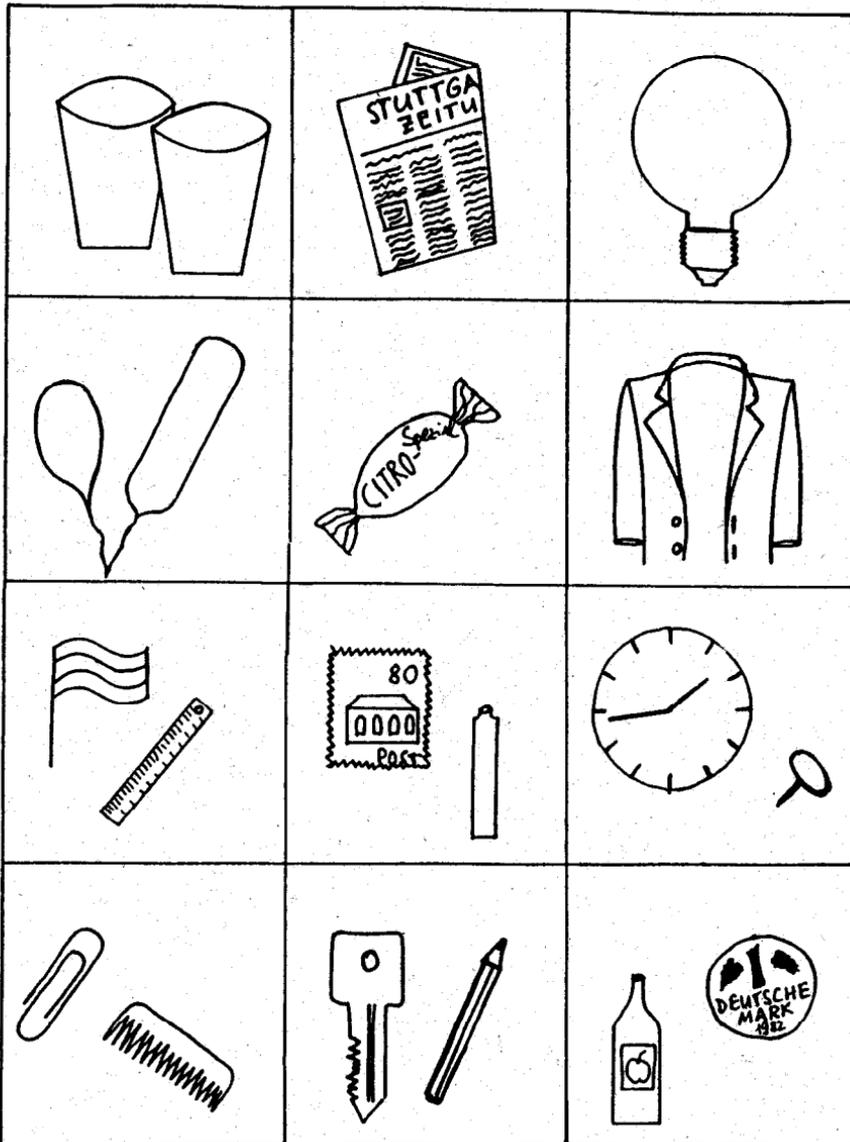
V. Druckvorlagen für die Kärtchen

(jeweils zweimal kopieren)

Legende: A 1 A 2 A 3
 A 4 A 5 A 6
 A 7 A 8 F



Legende: B 1 B 2 B 3
 B 4 B 5 B 6
 C 1 C 2 C 3
 C 4 C 5 C 6

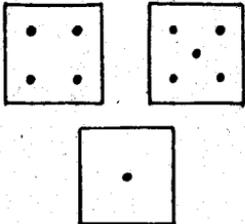
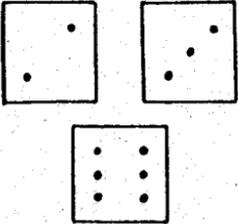
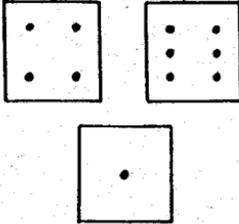
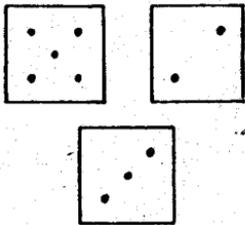
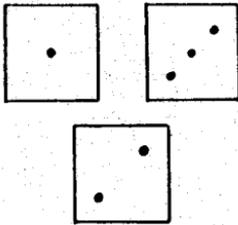
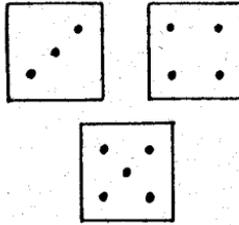


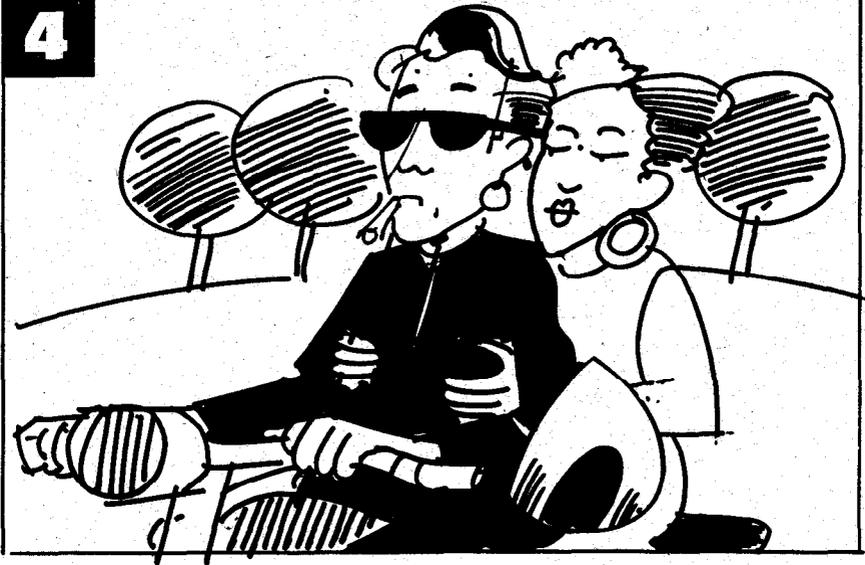
Legende:

D1
D4
E1
E4

D2
D5
E2
E5

D3
D6
E3

4

Echt cool

Anregungen zu einem Diskussionsabend

Coolsein, das ist zur Zeit bei den 13- bis 17jährigen dran. Cool, zu deutsch: kühl, kaltblütig, gelassen. Doch nicht nur unter Jugendlichen ist Coolsein in. Auch in der Werbung oder in Krimis begegnen uns coole Typen. Da bekommt zum Beispiel eine Frau vom Kommissar mitgeteilt, daß ihr Mann gerade tot aufgefunden worden sei. Ihre Reaktion ist ganz cool: sie zündet sich eine Zigarette an, füllt langsam ein Glas und fragt nur: „Weiß man schon, wer es war?“ – Coole Zeiten! Grund genug, daß wir gemeinsam mit den Jugendlichen diesem Phänomen nachspüren.

Die nachfolgenden Bausteine wurden wiederholt mit Erfolg bei Abenden zu diesem Thema eingesetzt. Wer möchte, kann ja am vorausgehenden Gruppenabend bereits auf das Thema hinweisen und die Jugendlichen bitten, zum nächsten Abend besonders cool zu erscheinen. Sonnenbrille, Haargel, Kaugummi . . . – wer erscheint als der bzw. die Coolste?

I. Wir entwerfen einen coolen Typen

In Kleingruppen sprechen wir über folgende Fragen:

a) Wie sieht ein cooler Typ aus?

z. B. Sonnenbrille, Kaugummi, Markenkleider, Goldkette, Turnschuhe

b) Was ist seine besondere Gestik?

z. B. breitbeinig, Hände in Hosen- oder Jackentasche, kurze Sprüche/ Antworten, Anmache, Mopedhelm unterm Arm, laute Musik, Gesichtsausdruck „bescheiden“, spärlich

c) Was ist das Gegenteil von cool?

z. B. treudoof, jemand, der sich für andere einsetzt/engagiert (z. B. Mitarbeiter/in in der Jugendarbeit), Öko-Freak, Streber, Denker, jemand, der Bücher liest, jemand, der lange Sätze spricht (mit Zeichensetzung!), Softy

d) Was bringt ein cooler Typ zum Ausdruck? Was will er anderen mitteilen?

z. B. „Mir ist alles egal“;
„Ich blick's“; „Ich bin Herr der Lage“;
„Mich kann nichts erschüttern“; „Ich hab den Durchblick“;
„Ich bin's – Ich hab's – Ich kann's“;
„Ich bin da“

e) Wo begegnen uns coole Typen?

Überall: z. B. in der Schule, auf Partys, in Kneipen, in der Disco, in der Clique, in der Gruppe (?), Video-Clips

f) Was ist das Attraktive an coolen Typen?

z. B. ihre Festigkeit, ihre Überlegenheit, ihre Gefühllosigkeit, ihre Genialität, ihre Passivität

Die unter z. B. genannten Antworten sind Beispiele aus der Praxis.

Alternativ oder ergänzend kann jede(r) noch die Darstellung „Ich bin ein cooler Typ“ ausfüllen. Eine weitere Möglichkeit wäre der Einsatz von entsprechenden Liedern z. B. „Geil, geil, geil – cool, cool, cool“ von Frank Schöne.

Ich bin ein cooler Typ



II. Wir spielen „coole Szenen“ aus dem Alltag

1. Vier coole Typen unterhalten sich beim Mittagessen.
2. Drei coole Typen kommen mit ihren Mopeds zu einem Verkehrsunfall, bei dem es Verletzte gab.
3. Ein „Cooler“ besucht seine Freundin im Krankenhaus.
4. Einige spielen einen coolen Werbespot.
5. Ein cooler Typ zieht von zu Hause aus (Gespräch mit den Eltern).
6. Wir hören und sehen eine coole Nachrichtensprecher/in: Wetterbericht.

Anmerkung: Am besten ihr denkt euch Beispiele für Kurzszenen aus, die für eure Gruppe passen.

III: Aspekte und Anregungen zu einer Diskussion

Hierbei soll es nicht nur um plakative Pauschalierungen gehen. Der Austausch kann vielmehr helfen, selbst über sich nachzudenken und Antworten auf die hintergründige Frage zu finden: „Wer bin ich?“ – „Wie gebe ich mich?“ – „Was macht meine Persönlichkeit aus?“

Die häufigsten, erstgenannten Antworten im Gespräch mit Jugendlichen waren:

- „Ich möchte auch manchmal cool sein, aber ich kann es nicht.“
- „Mich stört das egoistische Verhalten bei den coolen Typen.“
- „Die tun so, als seien sie die Kings, und wir die armen Würstchen.“
- „Das Coolsein ist nur in der jeweiligen Clique durchzuhalten.“
- „Nur cool kann ich heutzutage überleben.“
- „Die verstecken sich doch nur hinter ihrer Sonnenbrille, damit man ihnen nicht in die Augen sehen kann.“

Weitere Gedanken und Fragen zur Vertiefung des Gesprächs mit Jugendlichen

- Coole Typen setzen dem modernen Aktivismus eine fast lähmende Gleichgültigkeit gegenüber und strahlen nicht selten eine ungeheure Ruhe und Gelassenheit aus. – Wie reagierst du auf Aktivismus?
- Der Druck von den vielfältigen gesellschaftlichen Anforderungen wird heute immer größer. Jugendliche leben mit Terminkalendern und fühlen sich ständig unter Streß durch Schule, Elternhaus oder Berufsausbildung; dazu kommt dann noch der Terminplan im Verein oder im Jugendclub. – Wie wirst du damit fertig?

- Die Unruhen und Unsicherheiten angesichts der zerstörten Umwelt, der Gesellschaft und der unsicheren Zukunft geben wenig Anlaß, um sich geborgen zu fühlen.
Welche Hilfe (welche Zusagen „dennoch“) ist dir dabei der Glaube an den auferstandenen Jesus?
- Coole Typen sehen oft egoistisch nur sich selbst: ihr Vergnügen und ihren Erfolg. Der/die Nächste ist ihm oft gleichgültig. – Ist das bei dir anders? Wenn ja – wie?
- Es wird oft behauptet, und sicherlich oft zu Recht, daß sich Typen hinter ihrer Sonnenbrille verstecken: „Ich kann dich sehen/ich habe den Durchblick – aber du kannst mir nicht in die Augen schauen!“ – Kannst du dich geben, wie du bist?
– Wenn ja, wie gelingt dir das? – Oder hast du nur andere „Versteckspiele?“

IV. Wer bin ich?

Leseandacht zu Versen aus Psalm 8

Dirk geht in die 9. Klasse der Realschule. Er ist 15 Jahre jung, schlank, blond. In der Schule ist er durchschnittlich, in seinem Elternhaus geht alles relativ normal seinen Gang. Auf einer mehrtägigen Klassenfahrt sollte jede(r) über jede(n) kurz schreiben, wie er seine bzw. sie ihre Klassenkameraden/innen findet. Die Lehrerin hatte sich nämlich vorgenommen, zum Thema Klassengemeinschaft etwas erarbeiten zu lassen. Dirk war ganz erstaunt, als er „seine Beurteilungen“ über sich hörte:

- Julia schrieb: *„Dirk ist unnahbar; ich weiß nichts von ihm.“*
- Oliver schrieb: *„Dirk ist ein guter Kumpel, auf ihn kann ich mich verlassen.“*
- Sascha meint: *„Dirk ist echt cool; zu Hause behält er immer klaren Kopf, wenn's mal rund geht.“*
- Tanja sagte: *„Dirk ist ein Angeber; er versucht immer über allem zu stehen.“*
- Sven meint: *„Dirk ist ok.; einen besseren Freund kann ich mir nicht vorstellen.“*

Nun, wer ist Dirk und wie ist Dirk? Was würdet ihr sagen?! Oder: Wer bist du und wie bist du?

Haben wir nicht alle Bilder von uns, die nur einen ganz kleinen Ausschnitt wiedergeben, wer der/die andere wirklich ist!?

Wir sehen z. B. die Sonnenbrille, die Lederjacke, das beleidigte Gesicht – wir hören einen coolen Spruch, eine angeberische Bemerkung, das Aufheulen eines Mopeds – und fällen ein Urteil und wagen eine Beurteilung über andere. Aber wissen wir denn schon genau, wer der/die andere wirklich ist?

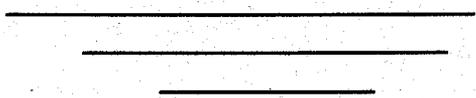
Ein Mensch sitzt im Freien im Vorderen Orient. Er betrachtet den Sternenhimmel, die Bergwelt und die Weite des Landes. Er hat die gleiche Frage: „*Wer bin ich?*“ Aber er bleibt mit dieser Frage nicht bei sich. Er sieht sein Leben eingebettet und gewollt in die Weite der ganzen Schöpfung.

„Wer bin ich, was ist der Mensch überhaupt, daß DU, mein Schöpfer, an mich kleinen Menschen denkst?!“

Ja, Gott sieht und kennt dich! Er hat dein Leben gewollt, so einzigartig wie du bist! Du brauchst nicht vor anderen etwas zu spielen, was du gar nicht bist. Bei Gott bist du anerkannt, wie du bist und er hilft dir auch, daß du das unter deinen Freunden genauso sein kannst. Und er will nicht, daß du unbeteiligt im Getriebe dieser Welt und deiner kleinen Welt dabeistehst und zuschaust.

„Du hast den Menschen zum Herrn gemacht über deiner Hände Werk.“

Nicht cool alles beobachten und dann wegschauen – nein, leidenschaftlich sollst du mitwirken am Gelingen dieser Welt. Gott hat dir Gaben gegeben, und wartet mit einer Aufgabe auf dich! Was das bedeutet und wie das aussehen kann, hat Jesus vorgelebt. Leidenschaftlich war ER unterwegs, anderen Gutes zu tun. – Wäre das nicht auch was für dich? – Es gibt Menschen, die auf dich warten, weil sie dich brauchen! – Jesus möchte sie dir zeigen. Kannst du da noch cool bleiben?



Der Steigbügel-Tip

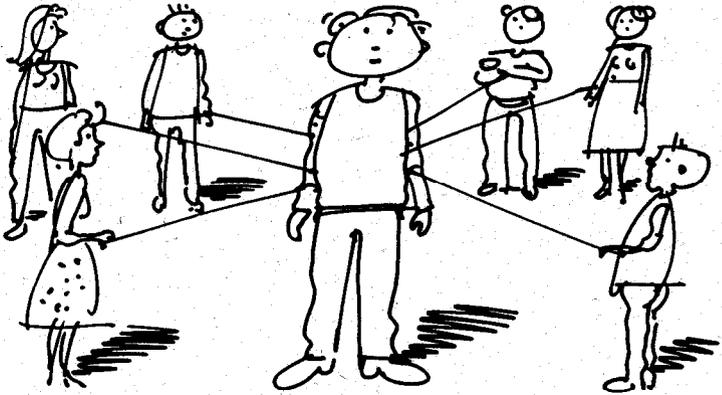
Wer weiter denkt, der denkt jetzt an die Planung von Wochenenden und Freizeiten im kommenden Jahr. Die Suche nach dem geeigneten Quartier ist oft nicht leicht. Jetzt gibt es ein gesamtdeutsches Verzeichnis für Gruppenunterkünfte, das die Steigbügelredaktion allen empfiehlt, die auf Quartiersuche sind.

Titel:

Ost- und westdeutsches Zentralverzeichnis Gruppen-Unterkünfte,
Ausgabe 1992-94.

Bezug über den Buchhandel oder direkt bei:

Gerd Grützmaker, Rosenhag 7, 5060 Bergisch Gladbach



Spiel des Lebens

Grundsätzliches

Mit Erfolg wurde dieses Spiel in Gruppen mit über 16jährigen und in Mitarbeiterkreisen gespielt. Bei jüngeren Gruppenteilnehmern besteht die Gefahr, daß sich diese überfordert fühlen. Wer es dennoch wagen will, dieses Spiel mit Jüngeren zu spielen, sollte sich sicher sein, daß die Gruppenteilnehmer(innen) bereit und in der Lage sind, sich auf dieses Spiel einzulassen.

Spielbeschreibung

Dieses Spiel ist dem bekannten Activity-Spiel nachempfunden. Es geht darum, folgende Lebensbereiche zu durchlaufen:

Ich und andere

Ich und was von mir erwartet wird

Ich und meine Wünsche, Ziele und Vorstellungen

Ich und meine Umwelt

Ich und meine Gefühle, Sinne

Ich und mein Gott

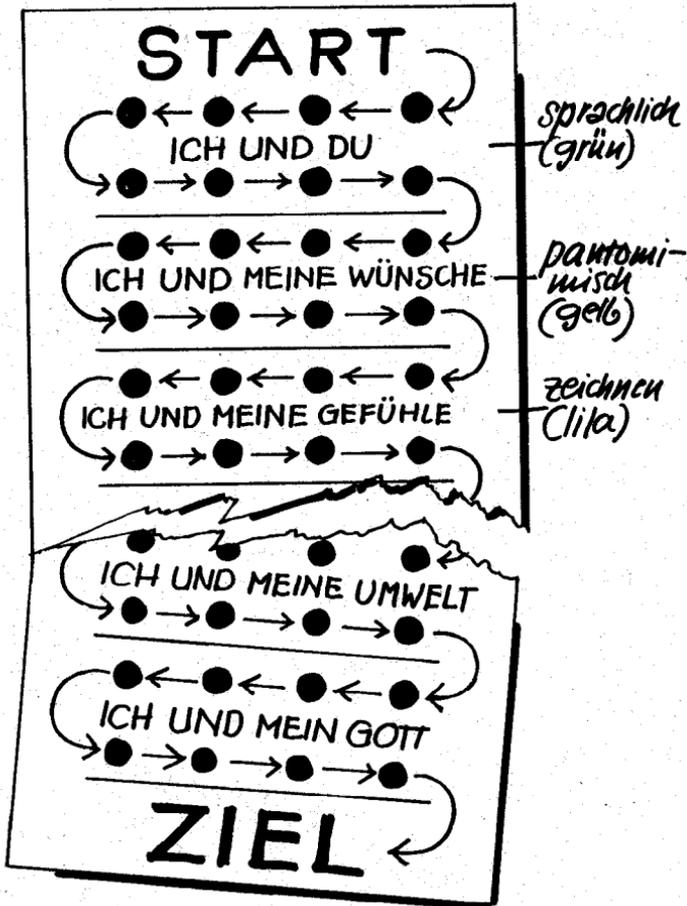
Jedem Lebensbereich sind verschiedene passende Unterbegriffe zugeordnet, die es entweder pantomimisch, zeichnerisch oder sprachlich den anderen Gruppenmitgliedern innerhalb von einer Minute darzustellen gilt.

Spielverlauf

Bei 12 Spielern werden am besten 3 Gruppen à 4 Spieler gebildet. Immer abwechselnd stellen nun die einzelnen Gruppenmitglieder den jeweiligen Begriff dar.

Es wird z. B. eine 5 gewürfelt. Ein Spieler zieht eine Karte aus dem jeweiligen Bereich und versucht nun den Begriff darzustellen. Errät die Gruppe den Begriff, darf sie ihren Kegel um 5 Felder vorrücken. Errät sie ihn nicht, bleibt sie stehen.

Rauswerfen gibt es nicht. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst das Ziel erreicht hat.



Material

- Ein großer Spielplan (siehe Skizze)
- Ein großer Schaumstoffwürfel
- 6 Kartenstöße à 20 Karten (Begriffe siehe unten)
- Uhr mit Sekundenzeiger oder Stoppuhr
- Kegel - am besten leere Flaschen

Begriffe der sechs Lebensbereiche

Ich und Du (sprachlich)

- | | | |
|----------------------------|------------------|-------------------|
| ● Minderwertigkeitskomplex | ● Arbeitskollege | ● Stammtischrunde |
| ● Kommunikationsstörung | ● Kritiksucht | ● Seilschaft |
| ● Freundschaftsring | ● Kontaktadresse | ● Ferienbekannter |
| ● Versöhnung | ● Dick und Doof | ● Kain und Abel |
| ● Mitarbeiterkreis | ● Apartheit | ● Verwandtschaft |
| ● Sportsfreund | ● Bruderschaft | ● Verabredung |
| ● Geschäftspartner | ● Vertrauen | |

Ich und meine Gefühle, Sinne (pantomimisch)

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|--------------------|
| ● Heiratsantrag | ● auf die faule Haut legen | ● Gestank |
| ● Giftzwerg | ● Sorgenfalte | ● Mann im Ohr |
| ● Elefant im Porzellanladen | ● Kraftprotz | ● zu Tode betrübt |
| ● beleidigte Leberwurst | ● Angsthase | ● fanatisch |
| ● Niespulver | ● Hörgerät | ● Zahnpastalächeln |
| ● Wut im Bauch | ● Sonnenbrille | ● Ohrring |
| ● himmelhochjauchzend | ● Liebeskummer | |

Ich und meine Wünsche, Ziele (zeichnen)

- | | | |
|------------------|------------------|------------------|
| ● Hochzeitstorte | ● Sommersprossen | ● Tennisschläger |
| ● Mercedes | ● Großfamilie | ● Frieden |
| ● Glück | ● Kuß | ● Locken |
| ● Busfahrer | ● Geschenke | ● Schmuck |
| ● Blumenstrauß | ● Traumurlaub | ● Liebe |
| ● Sonnenbräune | ● Kind | ● Liebesbrief |
| ● Wochenendhaus | ● Sieger | |



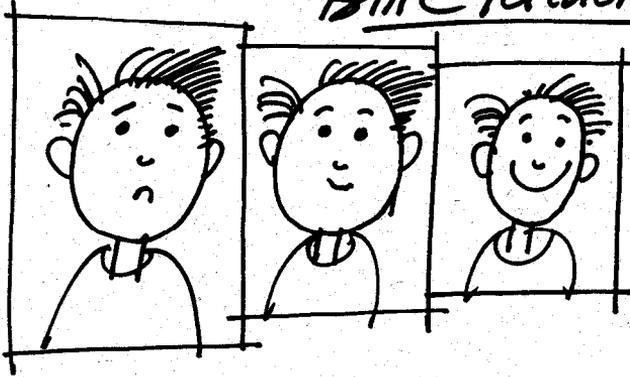
Ich und meine Umwelt (sprachlich)

- Flaschencontainer
- Umweltauge
- Biodiesel
- Vollwertküche
- Öffentl. Verkehrsmittel
- Katalysator
- Fahrgemeinschaften
- Sonnenenergie
- Bioentkalker
- Grenzwerte
- Ökosteuer
- Storchwaschmittel
- Baumwollkleidung
- Umweltschutzpapier
- Schnellkomposter
- Zwölfkornbrot
- Akkugerät
- Gründüngung
- Mülltrennung
- Smogalarm

Ich und die Erwartungen (pantomimisch)

- Leistungsdruck
- Sparsamkeit
- sportlich
- Solidarität
- Wahl
- Schularbeit
- bügeln
- bitte lächeln
- Zähne putzen
- Trinkgeld
- Pünktlichkeit
- Blitzidee
- Putzteufel
- Kehrwoche
- einkaufen
- Fahrschule
- Reifen wechseln
- schlafen
- Schönheit
- leise sein

Bitte lächeln!



Ich und mein Gott (zeichnen)

- Vater
- Weihnachten
- Advent
- Dreieinigkeit
- Sünde
- Himmelfahrt
- Bibel
- Johannes der Täufer
- Abendmahl
- Heiliger Geist
- König
- Guter Hirte
- Ich bin der Weg
- Engel
- Brücke
- Pfingsten
- Gemeinschaft
- Kirche
- Taufe
- Sintflut

Die Chance



Eine Vorleseandacht nach Markus 10, 43-52

Plötzlich schreckt er auf. Eine Münze ist scheppernd in seinen Beutel gefallen. Er war müde geworden und eingeschlafen. Seufzend lehnt er sich zurück an den Stein, der ihm nur wenig Bequemlichkeit bietet. Verzweifelt fragt er sich, wann „Er“ wohl kommen würde? Wenn er nach Jerusalem will wie die vielen anderen, die in diesen Tagen zum Passahfest hinaufpilgern, muß er ganz bestimmt hier vorbeikommen.

Er würde kommen.

Wie spät ist es wohl? Er vermag es nicht genau zu sagen, denn seine Augen sehen die Sonne nicht. Er ist blind. Wenn einer ihm jemals die Augen öffnen könnte, dann „Er“. Nein, er möchte den Rest seines Lebens nicht im Staub der Straße verbringen. Er möchte leben, arbeiten, die Schönheit der Erde mit eigenen Augen sehen. „Er“ muß kommen!

Da hört er Stimmen. Es müssen sehr viele Menschen sein, die den Weg entlangkommen. Ist „Er“ es? Er ruft nach ihm.

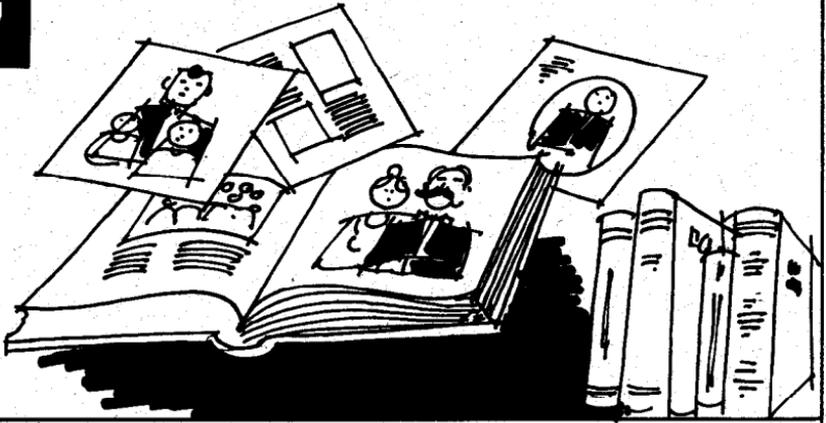
Einer packt ihn und schnauzt ihn an: „Sei still, Bettler, sonst stopfen wir dir das Maul.“ Doch er muß sich unbedingt bemerkbar machen, und so schreit er aus Leibeskräften: „Jesus, du Sohn Davids, erbarme dich mein.“ . . .

Daß diese Geschichte ein Happy-End hat, ist sicher bekannt. Der blinde Bettler Bartimäus wird geheilt. Jesus schenkt ihm das Augenlicht. Er kann sehen. Und wir lesen im Markusevangelium auch, daß er Jesus anschließend nachfolgte.

Es ist die Lebensgeschichte von einem, der alles auf eine Karte setzt und gewinnt. Er nutzt seine einzige Chance. Er hat nichts mehr zu verlieren. Was andere denken, ist ihm egal. Er formuliert ein einfaches Gebet. Er schreit es Jesus geradezu entgegen. Er hofft mit allen Fasern seiner Existenz auf Jesus.

Bartimäus sucht die Begegnung mit Jesus. Auf diesen Hilfeschrei reagiert Jesus. Er läßt seine Begleiter einfach stehen und wendet sich dem unscheinbaren Bettler am Straßenrand zu.

Auch wir dürfen so im Gebet die Begegnung mit Jesus suchen. Wir können zu ihm kommen mit der Haltung eines Bettlers, der nichts zu bringen hat. Jesus lädt uns ein in die Lebensgemeinschaft mit ihm. Er sagt: „Kommet her zu mir alle, die ihr mühselig und beladen seid; ich will euch erquicken.“ (Mt 11, 28)



Lebensbilder

Eine Hilfestellung zum Umgang mit Biografien

Grundsätzliche Überlegungen

● Was sind Lebensbilder?

Definition „Lebens-Bild“ (Fremdwort: Bio-Grafie): Ein Menschenleben bildlich und anschaulich darstellen.

● Warum Lebensbilder?

Lebensbilder sind

- interessant (Lebensschicksale, Zeitumstände, wie kam der- bzw. diejenige zum Glauben, mit welchen Anfechtungen und Widrigkeiten hatte er/sie zu kämpfen . . .)
- greifbar, konkret → wichtig für Jugendliche (Identifikationsmöglichkeit)
- authentisch (das heißt tatsächlich passiert und belegt)
- keine Verherrlichung, keine Darstellung von unfehlbaren Idolen, sondern „Menschen wie du und ich“. Zitat des Kirchenvaters Augustinus: „Die Schwächen der Heiligen trösten uns oft mehr als ihre Tugenden“.

● Wie können Lebensbilder in einer Gruppe eingesetzt werden?

- Im Rahmen eines Gruppenabends (1-2 mal im Jahr)
- Auf Freizeiten
- Die Gruppe nach einer Person benennen, und während des Jahres immer wieder darauf zurückgreifen
- Kurzes Lebensbild in Verbindung mit einer bzw. als Andacht

● Welche Personen kommen in Frage?

- Menschen, deren Geschichte ermutigt und herausfordert, das eigene Leben zu gestalten. In erster Linie kommen dabei Christen in Frage.
- Aber wir müssen uns nicht nur auf Christen beschränken, sondern können auch „andere beispielhafte Menschen“ vorstellen. (Erfinder, Entdecker, Bürgerrechtler, Gründer von irgendwelchen Einrichtungen).

Ein paar Beispiele als Anregung:

- Fr. W. Raiffeisen
- Mahatma Ghandi
- Columbus
- A. Schweitzer
- A. Einstein
- G. Gallilei
- evtl. auch „schwarze Schafe“ wie Pontius Pilatus ect.

■ Oft ergeben sich auch aktuelle Anlässe, die es nahelegen, auf eine bestimmte Person einzugehen. Ein paar Beispiele:

- 500 Jahre Entdeckung Amerikas → Columbus
- Unruhen durch Anhänger der Sikh-Religion im indischen Bundesstaat Punjab im Jahre 1985 → Sadhu Sundar Singh (Steigbügel 213:4)
- Anlässlich einer Freizeit in Thüringen findet ein Ausflug auf die Wartburg und ein Abend über Martin Luther statt und ergänzend eine Besichtigung des KZ Buchenwald und ein Lebensbild über Paul Schneider (Der Prediger von Buchenwald, Steigbügel 217:8)
- Oder: Während einer Freizeit in Südfrankreich kommt man in der Stadt Aigues Mortes mit dem Widerstandsturm (tour de résistance) vorbei und hält einen Abend über die Hugenottin Marie Durand, die dort 38 Jahre unschuldig und um ihres Glaubens willen inhaftiert war. (Steigbügel 139:17)

Methodisches

■ Gruppenmitglieder in das Programm mit einbinden, z. B. durch gespielte **Interviews** mit der jeweiligen Person

■ **Medien einsetzen:** Landkarten, Fotos, Bildbände (Landschaftsbilder), Raumdekoration (Kerzen, Räucherstäbchen), alte Klamotten, kulinarische Spezialitäten (z. B. indisches Essen, Tee . . .)

■ Zu vielen Personen gibt es auch **Filme:** „Ghandi“, „JFK“, „Joni“, Johnny Cash, Eric Liddell („Stunde des Siegers“), Corrie ten Boom („Die Zuflucht“)

■ **Stories statt Zahlen.** An dieser Stelle sei auf das Buch „Zwischen Kanzel und Acker“, Biografie über den schwäbischen Pfarrer Johann Friedrich Flattich, verwiesen. Es besteht lediglich aus einem Dutzend interessanter Schmunzelgeschichten (nicht einmal das Geburts- und Sterbedatum ist darin zu finden). Geschichtliche Zahlen gegebenenfalls kurz vorab darstellen oder auf einem Plakat

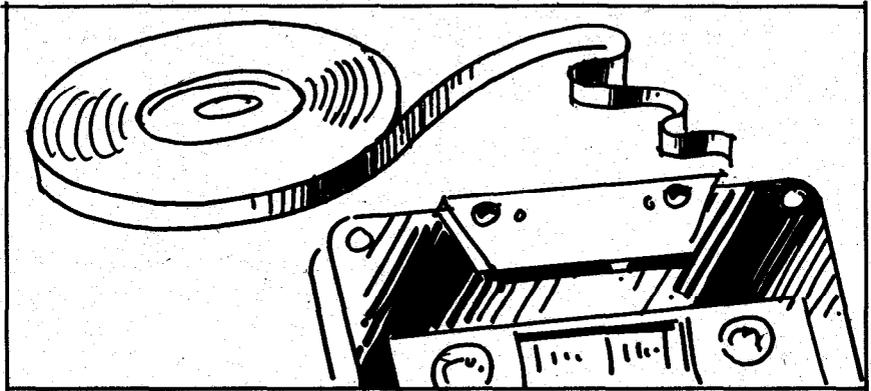
aufzeichnen und an die Wand hängen (vgl. hierzu die Paul-Schneider-Biografie in Steigbügel 217)

■ **Eichhörnchen-Taktik:** Vorausschauend immer wieder biografische Infos „auf Vorrat“ sammeln (aus Heften, Zeitungen etc.; „Sammle in der Zeit, dann hast du's in der Not“ – so könnte man dazu ein bekanntes Sprichwort abwandeln). Was man selbst nicht hat, findet man vielleicht bei Bekannten, beim Pfarrer oder in der Gemeindebücherei.

Übrigens: In christl. Buchkatalogen gibt es meist eine extra Rubrik „Lebensbilder“

■ **Lieder** einbauen. Sie eignen sich als willkommene Pause für den Erzählenden und die Zuhörenden. Die Lieder sollten aber gezielt (d. h. bereits bei der Vorbereitung des Abends) ausgewählt werden.

Beispiele: Fahrtenliederbuch Nr. 54 „Ich bin durch die Welt gegangen oder Nr. 56 „Ich möcht', daß einer mit mir geht“. . . sowie die Lieder Nr. 55-59.

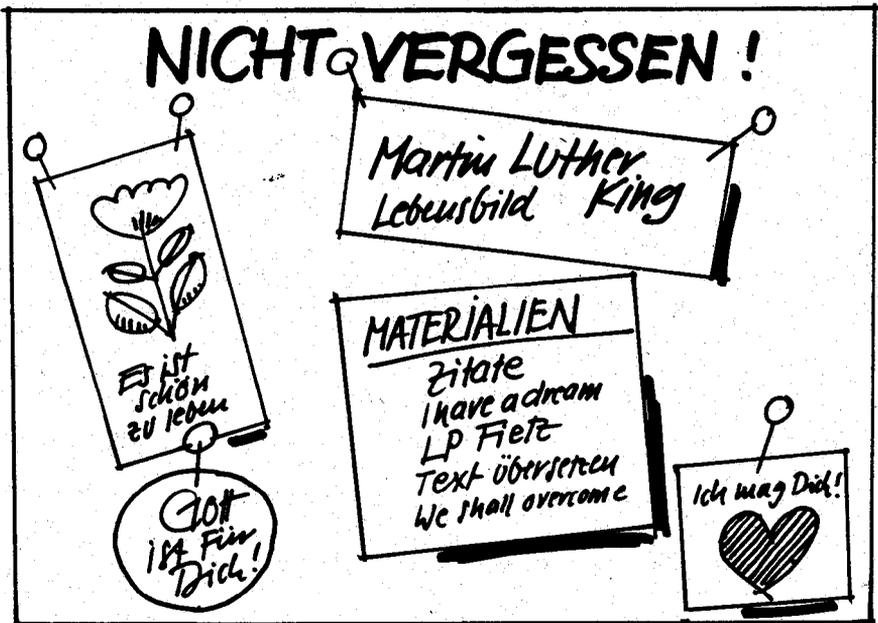


Auch „**Musikkonserven**“ können gut eingesetzt werden: Beispielsweise kann ein Abend über Paul Gerhardt wunderbar aufgelockert werden durch die von Dieter Falk überarbeiteten und mit Synthesizer gespielten Choräle.

Anmerkung des Autors: Ich selbst habe so einen Abend folgendermaßen gestaltet: Wir waren ausnahmsweise nicht im CVJM-Heim, sondern bei einem Mitarbeiter zu Hause. Zu Beginn des Abends spielte ich nur ein paar Ausschnitte aus „Ich singe Dir mit Herz und Mund“ sowie „Lobet den Herren, alle die ihn ehren“. Unsere Jungenschaftler fanden die Lieder toll, kamen aber überhaupt nicht auf die Idee, daß es sich dabei um Choräle handelte. Allerdings kamen die Lieder einigen doch irgendwie bekannt vor, sie konnten aber nicht richtig zugeordnet werden. Auf die Frage, ob sie nun wüßten, was wir heute abend vorhätten, schauten sie nur verärgert. Als ich ihnen erklärte, daß es sich um einen Abend über Paul Gerhardt handle, waren sie so überrascht wie gespannt. Der Abend kam gut an. So viel aus der Praxis für diejenigen, die bisher meinten, mit so einem alten Kirchenmusiker könne man doch heute keine Jugendlichen „hinter dem Ofen vorlocken“.

Weitere LPs/CDs/MCs wären z. B. „Von guten Mächten“. . . (Dietrich Bonhoeffer, Steigbügel 207), „Trost für jeden Tag“ (Jochen Keppeler, Steigbügel 176).

- Einen **Fachmann als Referenten** einladen (evtl. auch Lehrer, Techniker, sogenannte Zeitzeugen z. B. aus der Zeit des Dritten Reiches)
- **Kleine Taschenbücher** mit Personen aus unserer Zeit (Prominente und weniger bekannte) verschenken: „persönlich“, „top fit“, „erlebt“ (für 1,80 DM in jedem Buchladen erhältlich)
- Allgemeines zum Thema Erzählen siehe Steigbügel Nr. 203 und 250
- **Materialien langfristig besorgen und vorbereiten.** Wer erst mitten in seiner Biografie merkt, daß er den Cassettenrekorder noch nicht hergerichtet oder die entsprechende Cassette oder ein Poster vergessen hat, verdirbt sich selbst den ansonsten gut vorbereiteten Abend.



- **Umgang mit Büchern:** Wer im Laufe des Abends aus dicken Büchern zitieren will, sollte gleich am Anfang darauf aufmerksam machen, daß er nur immer wieder mal kurze Ausschnitte daraus vorlesen will. Nur zu leicht befürchten die Zuhörer sonst, daß stundenlang vorgelesen wird. Ebenso können ältere Bücher durch ihre zum Teil „antike“ Sprache abschreckend wirken (dann lieber mit eigenen Worten berichten)

Lebensbilder im Steigbügel

Personen, Beschreibung (Steigbügelnummer: Seite)

- * Marie Durand (139:17)
- * Martin Luther King, Bürgerrechtler (170:37)
- * Wilhelm Schmidt, Dampfmaschine (175:14)
- * Jochen Klepper, Liederdichter (176:4)
- * Ludwig van Beethoven, Komponist (180:31)
- * Mahatma Ghandi, Bürgerrechtler (181:22)
- * Bob Dylan, Sänger/Komponist (183:29)
- * Jonny Cash, Sänger (191:21)
- * Cliff Richard, Sänger (193:32)
- * Martin Luther, Reformator (196:9)
- * Alfred Wegener, Grönlandforscher (201:4)
- * Dietrich Bonhoeffer, Theologe (207:19)
- * Sadhu Sundar Singh, Wanderprediger (213:4)
- * Paul Schneider, Theologe (217:8)
- * J. Fr. Flattich, Pfarrer (225:16)
- * Eric Liddell, Leichtathlet u. Missionar (227:23)
- * Rocky, der Irokese (235:16)
- * James Evans, Indianermisionar (236:28)

Weitere Beispiele für Lebensbilder

- * Marie Durand (Hugenottin)
- * George Williams (Gründer der CVJM)
- * „Der Berater“ (Buch über Charles W. Colson, den Chef-Berater Richard Nixons)
- * Charles de Foucauld
- * „Wenn Tausende neben dir fallen“ (Buch über einen Jugendlichen in den Wirren des Koreakrieges)
- * Gustav Heinemann (Bundespräsident und Christ)

Lebensbilder von noch lebenden Personen

- Hier besteht die Gefahr, daß diese sich (zum Negativen) verändern und sich z. B. vom Glauben abwenden.
- Jemand, den man z. B. aus dem eigenen Ort einladen kann (z. B. früherer CVJM-Vorstand)
- Chance des Miterlebens, „Mitmenschen zum Anfassen“
- Aus seinem eigenen Leben/von sich selbst berichten

Lebensbilder von biblischen Personen

- * „Flieg, Friedenstaube flieg“ → Roman über Jesaja
- * „Wenn der Löwe brüllt“ → Roman über Amos
- * Selber welche erstellen → z. B. selber einmal wichtige Passagen aus dem Leben von Mose oder David in Erzählform bringen

In den nächsten Steigbügel-Nummern werden weitere Lebensbilder vorgestellt.



Riskant! . . . biblisch

Bei diesem Quiz stand die TV-Spielshow „Riskant!“ Pate. Allerdings haben wir die Spielregeln unseren Bedürfnissen angepaßt.

Spielvorbereitung

Für die erste Runde benötigt man eine an den „Großen Preis“ erinnernde Tafel, auf der die fünf Themenbereiche (Altes Testament: Urgeschichte, von der Schöpfung bis Josef; Altes Testament: Auszug aus Ägypten; Altes Testament: Könige, Richter, Propheten; Neues Testament: Evangelien; Neues Testament: Apostelgeschichte) mit ihren Überschriften zu sehen sind. Darunter die Punktezahlen von 20 bis 120 (vgl. Skizze)

Gespielt wird in drei Gruppen. Die Gruppen sollten etwa gleich groß sein.

1. Runde

Die erste Gruppe beginnt und wählt sich eine Frage aus. Wichtig:

Man kann erst dann eine Frage mit hoher Punktzahl wählen, wenn die niederen schon weg sind. Also, die 100-Punkt-Frage kommt erst dann dran, wenn 20, 40, 60 und 80 schon weg sind.

Wird die gestellte Frage, oder besser Umschreibung, richtig beantwortet, dann, und nur dann, bekommt die Gruppe die Punkte gutgeschrieben.

Wird sie falsch oder gar nicht beantwortet, werden die Punkte abgezogen. Ein Zeitlimit für Antworten hat sich nicht bewährt.

Wurde die Frage nicht beantwortet, geht sie weiter an die nächste Gruppe usw.

2. Runde

Jede Gruppe erhält fünf bis zehn Minuten Zeit, sich drei Geschichten zu überlegen. Davon muß eine gelogen, die anderen zwei müssen wahr sein. Bevor die Geschichten erzählt werden, müssen die Einsätze genannt werden, mindestens 20, höchstens alles.

Nun werden die Geschichten erzählt. Die beiden anderen Gruppen raten jetzt, welche Geschichte falsch war. Hat eine, oder beide, recht, bekommen sie ihren Einsatz gutgeschrieben, ansonsten abgezogen.

Punkte	Und am Anfang ...	Der große Treck	Richter, Rächer & Regenten	Neues aus Nazareth	Apostels on tour
20	Monströses Bauwerk, dem Fremdsprachenlehrer ihre Existenz verdanken <i>(Turmbau zu Babel)</i>	Findet sich an Ufern von Flüssen, manchmal auch mit Kindern drin <i>(Schiff)</i>	Er wurde vor allem durch seine Experimente mit Schafwolle und Tau bekannt <i>(Gideon)</i>	Bekannter Prediger, dessen Vater während der Schwangerschaft nichts zu sagen hatte <i>(Johannes der Täufer)</i>	Erste gelungene Simultanübersetzung, die irrtümlicherweise für die Folge einer Weinprobe gehalten wurde <i>(Pfingstpredigt)</i>
40	In 5156m Höhe gelegener Hafen, Umschlagplatz für Tiertransporte aller Art <i>(Ararat)</i>	10 Episoden langes Lehrstück, um übertriebene Ausländerfreundlichkeit zunichte zu machen <i>(10 Plagen)</i>	Kleines Tier, das einen Propheten maßlos ärgerte und ihn der prallen Sonne auslieferte <i>(Wurm)</i>	Geheimnisvolle Massenversorgung während eines Open-Air-Festivals <i>(Speisung der 500)</i>	Afrikanischer Politiker mit einem Faible für Jesaja <i>(Kämmerer aus Äthiopien)</i>
60	Schwägerin Abrahams, die es auch lila verpackt gibt <i>(Milka)</i>	Tragbares Nationalheiligtum mit prunkvoller Ausstattung <i>(Bundeslade, Stiftshütte)</i>	Schatzüchter, der sich auch mit Heuschrecken, Feuer, Bleilot, reifem Obst und dem Gericht Gottes beschäftigt <i>(Amos)</i>	Ein auch ohne Fundbüro wiedergefundenes, wertvolles Familienstück <i>(Verlorener Sohn)</i>	Sympatischer Ex-Fischer und die unbestrittene Nr. 1 unter den Papsten <i>(Petrus)</i>
80	Antiker Yuppie, der zuerst einmal in den Brunnen fiel <i>(Josef)</i>	Erprobtes Verkehrsleitsystem für Wüstenwanderungen <i>(Wolken- und Feuersäule)</i>	Er könnte nicht in Zoos arbeiten, da er noch nicht einmal als Raubtierfutter zu gebrauchen ist <i>(Daniel)</i>	Feminine Antwort auf Petrus, Andreas, Philippus und Co. <i>(Jüngerinnen)</i>	Apostolischer Newcomer, der vom Losverfahren bei der Stellenvergabe profitierte <i>(Matthias)</i>
100	Teuerster Freizeitpark der Welt, hatte nur zwei Besucher <i>(Garten Eden)</i>	Glänzender Metallkumpen, der in anderer Form auch noch heute angebetet wird <i>(Goldenes Kalb)</i>	Königliche Allroundwaffe, um vorlaute Riesen zur Vernunft oder besser zu Boden zu bringen <i>(Steinschleuder)</i>	Statthalter mit ständig nassen Händen <i>(Pilate)</i>	Flugreise, die nicht bei El Al gebucht wurde <i>(Himmelfahrt)</i>
120	Tragisches Beispiel, wohin massenhaftes Auftreten von Sex, Drugs, Crime & Rock'n'Roll führen kann <i>(Sodom und Gomorra)</i>	Vorlaute Schwester Moses, die sieben Tage Kururlaub zum Nachdenken bekam <i>(Mirjam)</i>	Rätselfreudige Monarchin, deren Mitbringsel jedem Finanzminister Freude bereiten würden <i>(Königin von Saba)</i>	Eine wahrscheinlich nicht EG-Richtlinien entsprechende Art der Lebensmittelverarbeitung <i>(Wasser zu Wein)</i>	Paulinische Dienstreisen, die sich nicht von der Steuer absetzen ließen <i>(Missionsreisen)</i>



Fahnen und Flaggen – Zeichen der Menschen und Völker (Teil 2)

Ablauf des Abends

1. Einstieg: „Staatsempfang“

Es wird angekündigt, daß man heute einen prominenten Gast („Hohes Tier“) empfangen dürfe. Es werden dazu Papierfähnchen (siehe letztes Heft) ausgeteilt und ein Spalier wird gebildet.

Exotisch verkleidet erscheint der *Emir von Bahrain* und wird mit Klatschen und Fähnchenschwenken . . . begrüßt. Er stellt die Frage: „Welches eurer Fähnchen ist meine Landesflagge?“

Raten, klären, an Tisch setzen, Ankündigung:

Ja, es ist schon wichtig, wenn man weiß, WER da kommt (Staatsgast, Fahnen am Grandhotel, Seeschiff im Urlaub . . .); man sieht das an der FLAGGE und mit ihr wollen wir uns heute beschäftigen!

Dazu zunächst mal ein passendes

Lied: *Wenn die bunten Fahnen wehen* (Fahrtenliederbuch Nr. 162)

2. Anreißen der Thematik: „Um was geht es denn?“

Es wird an ein paar Szenen im Fernsehen erinnert, die jeder in der einen oder anderen Form kennt und die für unser Thema aufschlußreich sind:

- aufgebrachte, fanatisierte Iraker verbrennen eine US-Flagge, sie wollen damit die Amerikaner reizen und beleidigen;
- Skinheads randalieren an der Grenze zu Polen und tragen dabei die Kriegsflagge von Wilhelm II. mit sich herum – warum und wozu?

– mal wieder Chaoten-Randale in der Hamburger Hafenstraße, groß im Bild die „rote Fahne der Weltrevolution“.

Bei diesen Ereignissen spielt die Fahne eine unersetzliche Rolle, ihr „Dabeisein“ gibt dem ganzen eine verstärkte Bedeutung – warum?

Ermindert sei auch an den Flaggenschmuck bei Olympischen Spielen oder an die Bilder von Fußballstadien bei Endspielen!

3. Gedankenspiel: „Mehr als ein Fetzen Tuch?“

Offensichtlich sind Fahnen und Flaggen mehr als nur ein Mittel zum festlichen Ausschmücken von Marktplätzen und Tagungsorten. Um der Bedeutung des Sinnbildes „Fahne“ auf die Spur zu kommen, spielen wir zunächst in Gedanken ein Experiment durch.

Schritt 1 Man kauft sich im Kaufhaus ein Halstuch und schlingt es um den Hals; Ergebnis: der Hals ist warm.

Schritt 2 Eine Reiseleiterin in Verona (wie gesehen!) oder anderswo bindet ihr Halstuch an den Stockschirm und wedelt damit in der Luft herum, auf daß ihre Schäflein beisammenbleiben – das Halstuch wird zum Zeichen; Aussage: „Hier sammelt sich die Gruppe A“.

Schritt 3 Als Halstuch hat man sich vom Motiv her eine „Schweizerflagge“ ausgesucht; das ist soweit ok.
Man hüte sich aber, damit öffentlich erkennbar Unfug zu treiben, es z. B. auf dem Züricher Hbf. zu verbrennen – große Empörung bei den Passanten wäre die Folge!

Das Tuch ist hier durch seinen Inhalt über das praktische Gebrauchsgut hinaus zu einem Symbol (= Sinnbild) geworden, mit dem sich bestimmte Menschen identifizieren; für sie steht es für „mein Land, meine Heimat, meine Lebensweise“.

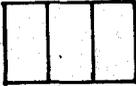
4. Flaggen und Fahnen weltweit (Stand '91)

Spiel der 100 Möglichkeiten

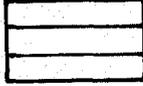
Angenommen, wir bekämen von der UNO die Aufgabe, für alle z. Z. bestehenden rund 180 Staaten unterschiedliche Fahnen zu erfinden, würden wir das schaffen? Machen wir einen Versuch!

3 Gruppen am Tisch, jede erhält 3 Farbstifte (rot, blau, grün) und einen Papierbogen DIN A4 (kariert oder besser mit vorgezeichneten Fahnenfeldern, fotokopiert)

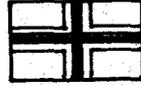
Aufgabe: mit 3 Farben und weiß (leeres Feld) möglichst viele Zusammenstellungen in beliebiger Reihenfolge (bis max. 3 Felder) finden nach den folgenden Grundmustern:



Gruppe 1



Gruppe 2



Gruppe 3

Nach ca. 10 Min. Blätter abgeben und gemeinsam auswerten.
Sieger ist, wer die meisten Möglichkeiten gefunden hat.

Systematische Lösung:

rot	blau	grün	weiß
rot – blau – grün	blau – rot – grün	usw.	usw.
rot – blau – weiß	blau – rot – weiß		
rot – grün – blau			
rot – grün – weiß	usw.		
rot – weiß – blau			
rot – weiß – grün			

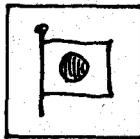
Und natürlich gibt es noch andere Muster und Anordnungen – auf jeden Fall reicht es für ein Flaggen-Memorie!

Flaggenmemorie

Wir suchen zunächst gemeinsam aus unseren Entwürfen (s. o.) gültige Länderflaggen heraus und kreuzen sie an; in Zweifelsfällen benutzen wir ein Lexikon, das Flaggentafeln enthält oder ein Fachbuch (siehe letztes Heft). Diese Flaggen zeichnen wir je 2x auf vorbereitete Kärtchen (Kartonkärtchen DIN A7 aus dem Papiergeschäft), als Muster zeigen wir ein Memoriespiel!

Die Flaggen müssen eindeutig orientiert sein, da die Kärtchen ja beliebig liegen können (siehe Skizze). Wir ergänzen unsere Sammlung noch durch weitere gültige Fahnen, so daß zuletzt je Spielgruppe ca. 40 Kärtchen (mit 2x20 Flaggen) vorhanden sind.

Sind genügend Kärtchen fabriziert, spielen wir in Gruppen 3-4 Runden „Flaggen-Memorie“.



5. Inforunde: „Historischer Hintergrund“

Es gibt also heute allein ca. 180 Staatsflaggen (Lexikon auf Tisch legen, Flaggentafeln usw. aufhängen oder auf Tisch legen).

Dazu kommen unzählige Flaggen von Provinzen, Bundesländern, Städten und Organisationen.

Frage: Welche Fahne führt CVJM, Jugendwerk, evangelische Kirche?

All diese Fahnen und Flaggen (der Unterschied wird nachher erklärt!) sind ZEICHEN für etwas, und solche ZEICHEN gibt es schon lange:

Häuptlinge hatten ihre Herrscherstäbe, Anführer im Kampf ihre Feldzeichen, Moses richtet eine bronzene Schlange auf (4. Mose 21, 4-8). Zunächst waren diese Zeichen Tierschädel oder Götterbilder auf Stangen; die Römer hatten als heilig angesehene Feldzeichen ihre Legionsadler und Truppenzeichen (Signum), ihre Reiter trugen am Speer ein kleines Quertuch (Vorläufer der Kirchenfahnen alter Art); sie brachten als erste System in die Sache.

Karl der Große erhielt 800 n. Chr. als Zeichen seiner Kaiserwürde vom Papst eine kleine Fahne, ebenso Wilhelm der Eroberer (1060) eine als Talisman.

Die richtigen, großen und weitleuchtenden Fahnen aber sind in China entstanden. Die dort erfundene Seide war leicht und gut zu färben; so erhielten die Truppenteile zur weit sichtbaren Kennzeichnung große Seidenfahnen in den Farben weiß, schwarz, rot, gelb oder blau. Zusammen mit der Seide kam diese Idee ins Abendland, und zusammen mit den in den Kreuzzügen entstandenen WAPPEN hatte man nun ein

tolles Mittel, sich ins rechte Licht zu setzen (ab ca. 1150). Es müssen prächtige Bilder gewesen sein, wenn die Ritter zum Turnier einritten! Aber auch im blutigen Kampf benützte man die Fahnen als Orientierungshilfe; aus der Schlacht bei Tannenberg (oder Grunwald, 1410) sind uns die von den Polen eroberten Deutschordens-Fahnen überliefert. Sie hingen lange im Dom zu Krakau und wurden in einer noch erhaltenen Chronik abgemalt. Und erst die Landsknechtszeit (1500-1600) läßt sich ohne wehende Fahnen kaum denken – die letzten Zeugen davon sind die Fahnen Schwinger der Schweiz.

Diese FAHNEN waren persönliche oder kommunale Herrschaftszeichen, noch nicht FLAGGE eines Staatsvolkes:

- die **Adlerfahne** war Zeichen des Kaisers
- die **Reichssturmfahne**, getragen von den Grafen von Württemberg, war das Sammelzeichen des Reichsheeres
- die österreichische „**Bindenflagge**“ (rot-weiß-rot) war ursprünglich das Wappen Herzog Leopolds von Österreich; nach der Wappensage soll sein blutgetränkter Rittermantel, bei dem nur der gürtelbedeckte Streifen weiß geblieben war, das Vorbild abgegeben haben
- der französische König führte das **Lilienbanner**, das er, mit Beizeichen versehen, auch an Vasallen weitergab.

Nur zur See benötigte man im ewigen Kampf aller gegen alle klare Unter-

scheidungszeichen. Dort traten ab 1580 einheitlich Nationalitätsflaggen auf, so z. B. das rote Sankt-Georgs-Kreuz von England oder die rot (orange)-weiß-blaue Streifenflagge der aufständischen Niederländer. Erst als sich nach der Französischen Revolution und den Kriegen Napoleons in Europa Staaten mit einheitlichem Staatsvolk bildeten, suchte man ein alle verbindendes Zeichen und schuf im Rückgriff auf alte Traditionen neue **Nationalflaggen**.

So entstanden damals die Nationalflaggen von

- **POLEN**, man griff auf die alten Wappenfarben zurück (weißer Adler auf rot)
- **DEUTSCHLAND**: die Studenten wählten schwarz-rot-gold, da dies die Farben in der kaiserlichen Adlerfahne waren; eine andere Deutung gibt das Lied „schwarz ist das Pulver, rot ist das Blut, und golden lodert die Flamme.“

Nach einigen dramatischen Änderungen ist **SCHWARZ-ROT-GOLD** wieder die Flagge von ganz Deutschland.

- **ITALIEN, BELGIEN** u. a. wählten sich, mit zum Teil willkürlich geänderten Farben, ihre Flaggen nach dem Muster der Französischen Revolution.

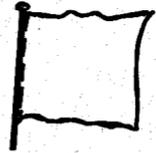
Und heute sehen wir im Umbruch Osteuropas alte Fahnen und Flaggen ehemals selbständiger Regionen wieder auftauchen – das Gelb-Grün-Rot von Litauen, das Blau-Gelb der Ukraine und nun das Weiß-Blau-Rot von Rußland, einst eingeführt von Zar Peter d. Gr. nach holländischem Vorbild.

Doch auch erfolgreiche Freiheitsbewegungen schaffen neue Staatssymbole, siehe **NAMIBIA**. So sind Fahnen und

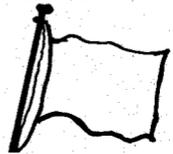
Flaggen ungebrochen in Blüte, im Kommen und Vergehen.

Übrigens wird es nun höchste Zeit, die wechselweise benutzten Begriffe Fahnen und Flaggen zu klären!

FAHNE: Das Fahnentuch ist fest an der Stange befestigt; die Fahne ist ein Einzelstück (Reichsbanner, Regimentsfahne, Vereinsfahne) und wird bis zum totalen Verschleiß sorgfältig aufbewahrt. Poetische Bezeichnung „Banner“; bis in die frühe Neuzeit herein gab es nur Fahnen!



FLAGGE: Sie entstand in der Seefahrt, und sie ist auswechselbar; wenn sie durch längeren Gebrauch unkenntlich wird, wird sie sang- und klanglos durch ein gleichartiges Stück ersetzt. Außerdem wird sie an einem Seil befestigt und am Mast hochgezogen (gehißt).



SIGNALFLAGGEN sind eine Spezialität der Seefahrt, mit ihnen können Nachrichten von Schiff zu Schiff übermittelt werden, siehe letztes Heft. Bei Schiffen herrschen überhaupt strengere Regeln beim Flaggengebrauch, siehe Regelbeflaggung (letztes Steigbügel-Heft).

Mit diesem neugewonnenen Wissen sind unsere Chancen gestiegen für das nächste Spiel, das Struktur in die Menge der Flaggen bringen soll.

6. Spiel: „Ordnung ist das halbe Leben“

Aufgabe: Die Memoriekärtchen sollten in verwandte Gruppen („Flaggen-Familien“) eingeteilt werden; dazu werden sie in Form eines der bekannten „Anlegespiele“ auf dem Tisch ausgelegt.

2-3 Gruppen, jede erhält einen Satz Memoriekärtchen und teilt sie verdeckt an die Spieler aus; die letzte Karte kommt auf den Tisch. Reihum legt jeder solange Karten an, wie er passende hat. Wer ist zuerst fertig? Regeln ausprobieren, damit es klappt! Spielregeln z. B. wie „CONTACT“; z. B. senkrecht anlegen „gleiche Form“, waagrecht „gleiche Farbe“.

Ausgelegte Flaggen liegen lassen, angucken – steckt da etwas dahinter? Wir haben durch ein recht oberflächliches, einfaches Ordnungssystem Flaggenfamilien gefunden, die nicht von ungefähr zusammengehören! Da gibt es:

a) Kreuzflaggen

Sie stammen im wesentlichen aus dem skandinavischen Bereich und gehen zurück auf die dänische Flagge, den DANEBROG, eine der ältesten heute noch gültigen Flaggen. Nach der Sage sei sie in der Schlacht bei Lindanaes (1219) vom Himmel gefallen und habe den Dänen zum Sieg gegen die heidnischen Esten verholfen. In Wirklichkeit entstand sie unter dem Einfluß der Reichssturmflagge des „Heiligen Römischen Reiches“, einer roten Fahne mit weißem Kreuz; auch die Schweiz führt ihre Flaggen zurück auf eine den Urkantonen als Zeichen der Reichsunmittelbarkeit verliehenen Reichssturmflagge (13. Jh.).
Länder: Norwegen, Schweden, Island, Finnland.

b) Dreifarb (= deutsche Bezeichnung von 1848 für eine längsgestreifte Flagge)
Vorbild ist die Aufstandsflagge der Niederländer; von Zar Peter 1697 nach Rußland exportiert; von den Revolutionären von 1848 für die neu entstehenden Nationalstaaten übernommen.
Länder: Niederlande, Luxemburg, Deutschland, Ungarn, baltische Staaten (1920)

c) Trikolore (dreifarbig quergestreift)

Flagge der Französischen Revolution (1789), abgeleitet von der niederländischen „Aufstandsflagge“; übernommen von den neuen Nationalstaaten im Einflußbereich von Frankreich und Napoleon.
Länder: Frankreich, Belgien, Italien, Mexiko . . .

d) Panslawische Farben

Flaggen nach b) oder c), als Farben aber nur blau-weiß-rot, entsprechend der alten russischen Flagge von Zar Peter.
Länder: Serbien, Kroatien, CSFR

e) Panarabische Farben

Die seit ca. 1920 entstandenen arabischen Einzelstaaten benützen die Farben der historischen islamischen Dynastien: grün (Fatamiden) – schwarz (Abbasiden) – weiß (Omajaden) und das Rot der Scherifen von Mekka; als typische Zeichen z. T. auch Halbmond und Stern.

Länder: Ägypten, Syrien, Jordanien, Irak, Saudiarabien . . .

f) Panafrikanische Farben

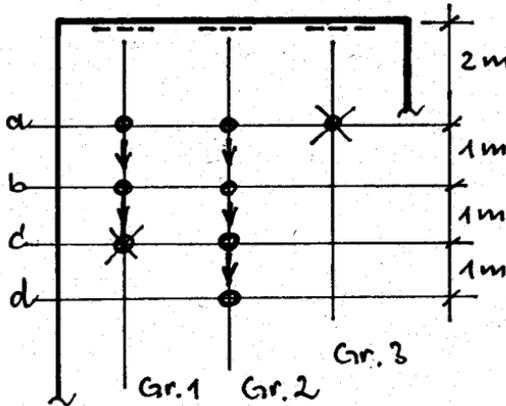
abgeleitet über Umwege von der Flagge Äthiopiens als der ältesten Flagge/Fahne in Afrika. Farben: rot-grün-gelb in unterschiedlicher Kombination.

7. Spiel: „Sehtest“

(kann bei Zeitmangel entfallen und durch Kurz-Info ersetzt werden!)

a) je ein Vertreter der Spielgruppen stellt sich 2 Meter vor einer Wand auf (siehe Spielskizze); vor jedem werden 3 verschiedene Flaggenkärtchen an die Wand „gepinnt“. Nacheinander abfragen, als Antwort gilt sowohl Angabe des Landes („Spanien“) wie der Farben („Grün-weiß-rot“); wer eine falsche Antwort gibt, scheidet aus!

Spielplan „Sehtest“



b) wer alles richtig beantwortet hat, tritt 1 Meter zurück; 3 neue Kärtchen vor jeden; neue Antworten . . .

c) alles solange wiederholen, bis nur noch ein Spieler übrig ist.
Welche Entfernung hat er geschafft? Mit welchen Flaggen?

ERKENNTNIS:

Am deutlichsten sind zu erkennen, insbesondere auf größere Entfernung – und sehen auch am schönsten aus – Flaggen, die den **Regeln der Heraldik** entsprechen; diese lauten:

Nur klare Grundfarben (rot, blau, grün und schwarz) benützen; diese sind immer getrennt durch sogenannte Metalle (silber = weiß und gold = gelb)!

Doch gibt es auch Fahnen, die regelwidrig und doch schön sind, z. B. Portugal; auch die Flagge Deutschlands entspricht nicht den Regeln der Heraldik.

8. Inforunde: Umgang mit Flaggen heute

Bei **staatlicher Repräsentation** und bei der **Marine** sind die Umgangsformen sehr exakt festgelegt:

- Hissen der Flagge am Morgen, Niederholen bei Sonnenuntergang
- Flaggengruß (Dippen der Flagge = kurz herunternehmen und wieder aufziehen)
- Halbmast (Trauerbeflagung; Flagge erst ganz aufziehen und dann zurück)
- Rang und Reihenfolge:
 - bei verschiedenen Staaten nebeneinander auf gleicher Höhe, von rechts nach links (vom Gebäude aus) in ABC-Reihenfolge nach den Ländernamen auf französisch (Olympiade, Fußball-WM, UNO, Nato . . .)
 - Es darf im Frieden nie eine Staatsflagge über einer anderen am gleichen Mast wehen! (Kapitulation, Niederlage!)
- gesetzliche Regelungen:
 - eine Bundesflagge darf nicht in der Dunkelheit wehen, es sei denn, sie wird angestrahlt
 - die Bundesdienstflagge (mit Adlerwappen) darf von Privatleuten nicht geführt werden, auch nicht von Fußballfans
 - die Verunglimpfung von Bundessymbolen ist strafbar. Bestraft wird, wer die Farben, die Flagge, das Wappen der Bundesrepublik Deutschland verunglimpft, eine öffentlich gezeigte Flagge entfernt, zerstört, beschädigt, unbrauchbar oder unkenntlich macht oder beschimpfenden Unfug daran verübt. Der Versuch ist strafbar.

9. Großes Abschluß-Quiz: „Alles oder nichts“

(bei Zeitmangel in Form von „JA-NEIN-Stuhl“)

In Gruppen zusammengefaßt spielen alle mit, in jeder Runde scheidet die Gruppe mit den wenigsten Punkten aus und erhält einen Trostpreis! Am Schluß stehen sich nur noch zwei Personen zum „Endkampf“ gegenüber, der Sieger erhält einen Preis (Größenordnung, „Schokoladetafeln“), den Titel „Meister der Flaggenkunde“ und

eine kleine Fahne. Entsprechende Spielart einmal im Fernsehen angucken (abgucken!).

1. Runde: einfache, bekannte Flaggen abfragen (je Gruppe ca. 6 gleichartige Flaggenkärtchen – siehe Memorie – in einem Kuvert, die Kuverts „ziehen“ lassen)

2. Runde: desgleichen mit weniger bekannten Flaggen, die man aber kennen sollte. usw. usw.

Letzte Runde: wenig bekannte oder ganz neue Flaggen, die aber im Laufe des Abends mal aufgetaucht sind.

HINWEIS: Das Ganze durchüberlegen oder proben, die TV-Art „parodieren“.

JA-NEIN-STUHL (wahlweise bei Zeitmangel), gespielt in 2 /2x2/ . . . Gruppen. Flaggenkärtchen hochheben: „Ist dies die Flagge von . . .“; der vorderste jeder Gruppe rennt los, wer als erster den richtigen Stuhl erreicht und zum Sitzen kommt, erhält das Kärtchen als „Punkt“ für seine Gruppe. Welche Gruppe sammelt die meisten Punkte?

10. Andacht: „Der Herr ist unser Panier“

Auf den alten Osterbildern haben die Maler den auferstandenen Christus oft mit einer Siegesfahne in der Hand dargestellt. Dies war ein Bild, das Menschen damals auf Anhieb verstanden haben. Ihnen war sofort klar, was damit gemeint war:

*„Er war ins Grab gesenket, der Feind trieb groß Geschrei;
eh er's vermeint und denket, ist Christus wieder frei
und ruft „Viktoria“, schwingt fröhlich hier und da
sein Fähnlein als ein Held, der Feld und Mut behält.“*

Der Dichter Paul Gerhardt (1607-1676) wußte, von was er sprach, ihm war dieses Bild aus eigener Anschauung (30jähriger Krieg!) vertraut – die unaufhaltbar vorwärtsgetragene Fahne bedeutet SIEG, und das auch für die, die ihr nachfolgen:

*„Ich hang und bleib auch hangen an Christus als ein Glied;
wo mein Haupt durch ist gangen, da nimmt er mich auch mit.
Er reißet durch den Tod, durch Welt, durch Sünd, durch Not;
er reißet durch die Höll, ich bin stets sein Gesell.“*

Auch für uns heute ist die alte Osteraussage noch gültig:

Mit seinem Leben und Sterben und mit seiner Auferstehung hat Jesus für alle, die ihm glauben und vertrauen, das Verhältnis zu Gott wieder in Ordnung gebracht und damit den Weg freigemacht für ein Leben in Vertrauen und Geborgenheit, trotz aller Zeitprobleme und Ängste.

Am Ende dieser Welt stehen nicht das Chaos und der Untergang, sondern das von Christus schon angefangene „Reich Gottes“, und uns will er dabei haben.

Gebet/Lied

Anhang (Zusatzinformationen, Material)

Passende Lieder:	Herr, laß deine Fahnen wehen . . .	(FI 128)
	Zelte sah ich, Pferde, Fahnen . . .	(FI 188)
	Fliegt der bunte Wimpel wieder . . .	(FI 183)
	Jauchzende Jungen . . .	(FI 159)
	Weit sind die Wege und weit ist die Fahrt . . .	(FI 131)
	Wir wollen nicht wanken noch weichen (4. Vers)	(FI 127)

Unterlagen und Material: siehe letztes Steigbügelheft

Farbnuancen, Maßverhältnisse:

● Bei unserem Abend haben wir alle Flaggen im gleichen Größenverhältnis gezeichnet; in Wirklichkeit sind die Verhältnisse (Höhe: Länge) per Flaggengesetz meist genau festgelegt, ganz deutlich z. B. bei Belgien: Nationalflagge 13:15 d. h. fast quadratisch, Handelsflagge (für die Seefahrt) dagegen 3:3

BRD: alle 3:5 Dänemark: alle 28:37 (!)

● auch die der Einfachheit halber benutzten Grundfarben können variieren:

bei Finnland ist das Kreuz hellblau

Irland benützt nicht rot, sondern orange

bei Luxemburg ist der blaue Streifen ein Hellblau

zum Unterschied vom Dunkelblau der Niederlande

Durchführung des Abends, Varianten:

- 1) Der vorliegende Vorschlag kann erweitert werden zu einem größeren Programm (Zeltlager, Freizeit, Sonntagsprogramm);
z. B. könnte eine Bastelgruppe alle skizzierten Feldzeichen und Fahnen im Maßstab 1:4 (2m = 50cm) anfertigen und zusammen mit Schautafeln und Texten zu einer kleinen Ausstellung aufbauen (Elternabend, Besuchstag),
- 2) man kann das Programm aber auch auf ca. 90 Min. kürzen, indem man auf zeitraubende Spiele (Memoriekärtchen!) und Gags verzichtet und sich im wesentlichen auf die „Infos“ beschränkt.

Vorschlag für eine Kurzfassung:

1. Kurz-Einstieg

Für die Gruppe ist „Sitzen am Tisch“ vorbereitet; auf dem Tisch steht eine Vase o. ä. mit Papierfähnchen, ein Bonbonglas mit den „Preisen“ (Bonbons, Nüsse, Backware . . .) und eine Schachtel mit runden Holzscheiben. Diese haben ein Loch in der Mitte, in das man die „Fahnenstange“ stecken kann, möglich sind bei kleinen Fähnchen (mit angespritztem Stab) auch Korkscheiben (siehe Skizze). Außerdem tragen die Scheiben Zettel mit den entsprechenden Ländernamen (Kurzform: Autokennzeichen wie D, GB, NL . . .).

Nach der Begrüßung setzt man sich in der Tischrunde, es wird die Aufgabe gestellt:
 Jeder nimmt sich ein Fähnchen und sucht den zugehörigen „Ständer“ (Scheibe) und stellt die Fahne vor sich auf; die ersten 3 richtigen Lösungen werden mit einem „Preis“ belohnt. (Zeigt Sie dem Leiter)

2. - 4. Anreißen der Thematik / Gedankenspiel / Spiel der 100 Möglichkeiten – unverändert / Flaggenmemorie entfällt.

5. *Inforunde*: unverändert

6. *Flaggen ordnen*: ein Mitarbeiter legt die Flaggen aus und weist hin auf die Zusammenhänge.

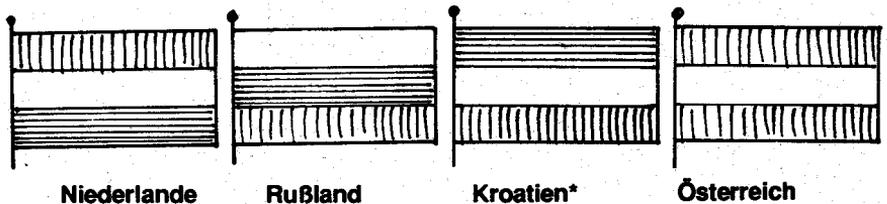
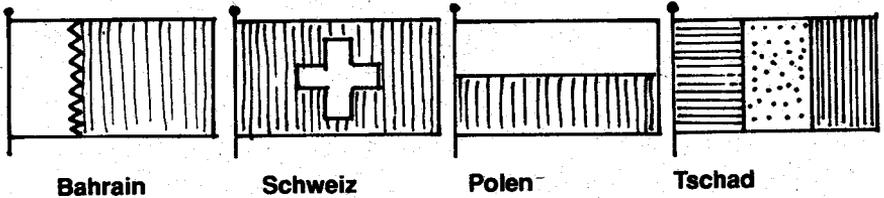
7. *Sehtest*: Mitarbeiter hält einige Flaggen hoch und fragt: „Welche erkennt man am besten?“ Danach Info wie vorgesehen.

8. *Zermonien usw.*: unverändert

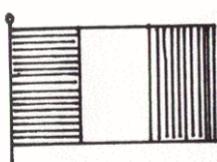
9. **JA-NEIN-STUHL**

10. *Andacht*

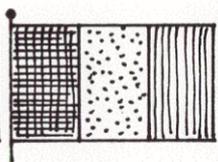
National- und Handelsflaggen



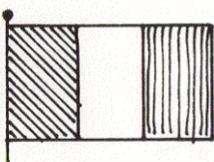
* jetzt
 Rot-weiß-
 blau + Wappen
 (1991/92)



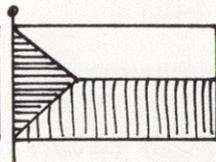
Frankreich



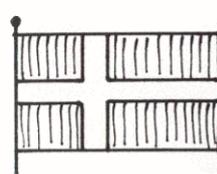
Belgien



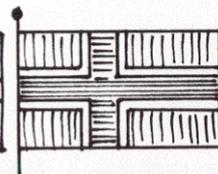
Italien



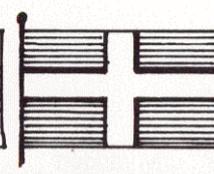
Tschechoslowakei



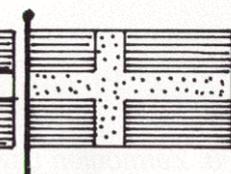
Dänemark



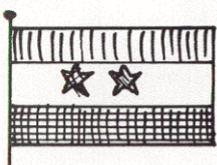
Norwegen



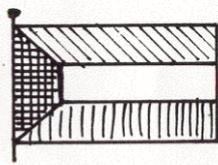
Griechenland



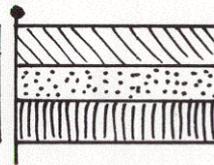
Schweden



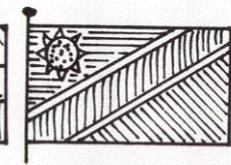
Syrien



Kuweit



Äthiopien



Namibia

Schraffuren:

Rot



Grün



Blau



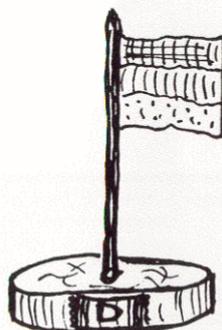
Gold



Schwarz

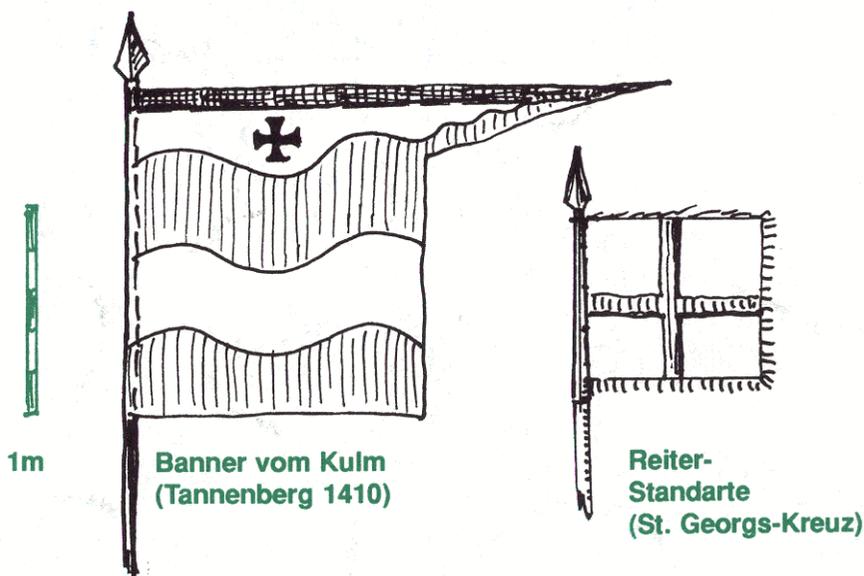


Weiß



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



der Steigbügel Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen.
Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württ. GmbH, Stuttgart
253 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