

der Steigbügel

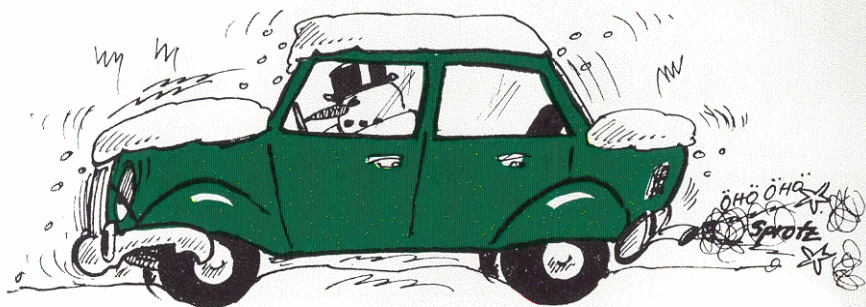
255

Januar
Februar
1993

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Fehlstart

Ein Kaltstart wird zum Fehlstart. Dies trifft in diesen Wochen vor allem Laternenparker. Nach zahllosen Startversuchen ist die Batterie am Ende und die Erkenntnis am Anfang: Mit etwas Fingerspitzengefühl und Planung wäre diese Situation zu vermeiden gewesen. Und mancher clevere Fahrzeuglenker nimmt fortan die Batterie in die warme Stube und verpaßt dem Motor eine wärmende Decke.

Und wenn der Start ins neue Jahr zum Fehlstart wird? Wenn die guten Vorsätze, in diesem Jahr alles anders zu machen, sich als illusorisch erweisen? Wenn die geplante Auswertungsrunde ausgefallen und die Planung fürs Zukünftige zu kurz gekommen ist; wenn die lang angestrebte Versöhnung mangels Mut nicht stattgefunden hat, ist dann eigentlich nicht alles gelaufen? Wird alles beim alten bleiben und statt Veränderung und Neuanfang höchstens ein wenig Oberflächenkosmetik übrigbleiben?

Es muß nicht zwangsweise zum Fehlstart ins neue Jahr kommen! Es muß nicht bei den guten Vorsätzen bleiben. Veränderung ist möglich, wenn wir uns dem Wohlwollen unseres Gottes aussetzen. Seine Verheißung: „Ich will mit dir sein . .“ hat er nicht nur Isaak gegeben. Sie gilt uns. Er will uns nicht unserer Ernüchterung und unserer erkaltenden Begeisterung und Liebe überlassen. Resignation hat in seiner Nähe keinen Platz. Er lädt uns ein, daß wir uns von seinem Wohlwollen tragen, von seiner Liebe prägen und von seiner Hoffnung bestimmen lassen.

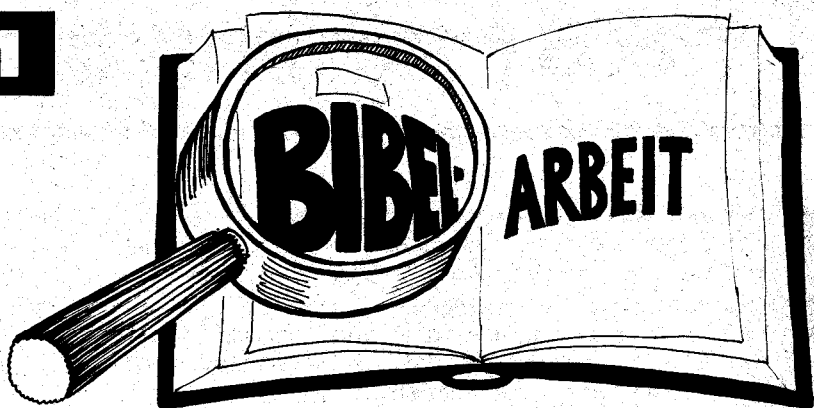
Einen guten Start ins neue Jahr wünscht

Helmut Häußer

Helmut Häußer

Dieses Heft bringt:

- | | | |
|--|---|-----------------|
| 1 | Man muß Gott mehr gehorchen als den Menschen | Seite 4 |
| | Anregungen, wie man mit Jugendlichen mit der Jahreslosung arbeiten kann, gibt Rainer Kiess, Stuttgart | |
| 2 | Das Börsenspiel im Jugendclub | Seite 11 |
| | Wenn der eigene Aktienkurs auf der Börse einbricht, dann wird es spannend. Was sonst noch passiert beschreibt Jürgen Dietermann, Trabentrarbach | |
| 3 | Lichterzirkel – ein Spiel fürs Freie | Seite 17 |
| | Dunkle Winterabende eignen sich für diese Aktion am besten, meint Andreas Lämmle, Stuttgart | |
| 4 | Vorleseandacht | Seite 21 |
| | Zu Versen aus Jesaja 45 eine Andacht schrieb und erprobte Andreas Lämmle, Stuttgart | |
| 5 | Wett-Lauf | Seite 23 |
| | Ein Spiel, bei dem nicht nur Wetten abgeschlossen, sondern auch „ausgelaufen“ werden, entwickelte und erprobte Wolfgang Knapp, Ulm | |
| 6 | Sprücheklopper | Seite 27 |
| | Diesen interessanten und vielseitigen Spielabend auf Baukastenbasis lieferten uns Daniela und Dietmar Stadler, Dürrenzimmern | |
| 7 | Lebensbild | Seite 37 |
| | Das Leben des Liederdichters Paul Gerhardt beschreibt unser „Lebensbildexperte“ Gert Presch, Gomaringen | |
| 8 | Becher – Becherer – am Bechersten | Seite 45 |
| | Diesen lustigen Spielabend um Becher und Dosen von Günther Fischer, Balingen bearbeitete Walter Engel, Rottenburg | |
| 9 | Vorleseandacht | Seite 49 |
| | Eine Vorleseandacht zu Lukas 10, 38-42 schrieb Manfred Pohl, Schlat | |
| 10 | Kassettenregal – Bastelanleitung | Seite 50 |
| | Wie man schnell Ordnung in seine Kassetten bekommt indem man ein einfaches Regal bastelt, erklärt Ralf Kurth, Pivitsheide | |
|  | Lied zur Jahreslosung | Seite 52 |
| | Autoren gesucht | Seite 48 |



Man muß Gott mehr gehorchen als den Menschen

Apg 5, 29

Bibelarbeit zur Jahreslosung

1. Erste Eindrücke zulassen

Manchmal tut es gut, spontane erste Eindrücke beim Hören oder Lesen eines Wortes festzuhalten. Es ist aufschlußreich, diese spontanen Eindrücke mit dem tatsächlichen Befund zu vergleichen und dann zu entdecken, was sich bestätigt oder ganz anders ist, als ich es im ersten Moment vermutet hatte. Nicht auszuschließen, daß diese „Aha“-Erlebnisse auch bei anderen Hörern so oder ähnlich auftauchen.

Fragen wir also und notieren es am besten schriftlich:

- *Welche Personen, Erlebnisse, Sätze fallen mir bei diesem Wort ein?*
- *Wer könnte so sprechen – wer könnte so gesprochen haben?*
- *Was löst dieser Satz bei mir aus? Kann ich ihm zustimmen oder wirkt er eher abstoßend auf mich?*
- *Verbinde ich gute oder schlechte Erfahrungen mit ihm?*

II. Sich auf den Text einlassen

a) Was vorausgeht

Inhalt der Apostelgeschichte sind die Wirkungen der Christus-Botschaft und die Taten der Apostel. Lukas berichtet, wie sich das Evangelium von Jesus Christus ausbreitet von Jerusalem bis Rom. Der auferstandene Herr hatte es seinen Jüngern vor seiner Himmelfahrt zugesagt: „Ihr werdet die Kraft des Heiligen Geistes empfangen, der auf euch kommen wird, und werdet meine Zeugen sein in Jerusalem und in Judäa und Samarien und bis an das Ende der Erde“ (Apg 1, 8). Lukas entfaltet in der Apostelgeschichte, wie sich diese Zusage Jesu erfüllt, wie sie im Leben der Jünger, im Wachstum der Gemeinde und in der Ausbreitung des Evangeliums Schritt für Schritt verwirklicht wurde.

Beim jüdischen Wochenfest – es war eine Art Erntedankfest – geschieht die überraschende Wende. Gott gibt seinen Heiligen Geist. Darum feiern die Christen Pfingsten (Apg 2, 1-13). Die bisher sprachlosen Jünger reden in anderen Sprachen. Die große Menschenmenge, aus verschiedenen Ländern zu diesem Festtag zusammengeströmt, hört sich trotz Sprachverschiedenheit in ihrer eigenen Sprache reden. Vielen ist noch unklar, was das zu bedeuten hat. Petrus aber redet als Sprecher aller eindeutig und freimütig (Apg 2, 29). Er bindet das Geschehen mit den Verheißungen aus dem Alten Testament zusammen.

Kein Blatt nimmt er vor den Mund, den „Männern von Israel“ (Apg 2, 22), seinen „lieben Brüdern“ (Apg 2, 29) ihre Schuld am Tod Jesu bewußt zu machen. Doch dies ist nur die eine Seite. Petrus hat mehr zu sagen. Er tritt als Zeuge auf. Er bezeugt mit den Aposteln, daß Gott Jesus von den Toten auferweckt und zum Herrn und Christus gemacht hat (Apg 2, 32 u. 36).

Diese eindeutige Rede hinterläßt Spuren in den Herzen der Zuhörer. Dem Aufruf zur Umkehr („Tut Buße . . .“) und der Einladung zur Taufe folgen viele Menschen (Lukas erzählt von 3000). Die erste Gemeinde war geboren – in Jerusalem. Lukas nennt ihre wesentlichen Kennzeichen in Apg 2, 42-47.

Aber bald begannen auch die Auseinandersetzungen. Solange sich die Apostel zurückgehalten und nicht in der Öffentlichkeit aufgetreten waren, gab es keine Anfeindungen. Jetzt aber wird es anders. Nach der Heilung eines Gelähmten vor der Tür des Tempels predigt Petrus öffentlich von Jesus, den Gott gesandt hat „daß ein jeder sich bekehre“ (Apg 3, 26). Das schafft Ärger. Die religiöse Führungsriege läßt Petrus und Johannes verhaften und aus dem Verkehr ziehen. Sie werden dem höchsten Entscheidungsgremium, dem Hohen Rat, vorgeführt und vernommen. Die erste Frage aus dem Verhör hätte gar nicht besser gestellt werden können. Die hohen Herren fragen die beiden Apostel: „Aus welcher Kraft oder in welchem Namen habt ihr das getan?“ (Apg 4, 7). Damit haben sie Petrus eine Brücke gebaut, wieder von Jesus zu verkündigen. Der Hohe Rat weiß auf solches freimütige Reden einfacher, rhetorisch nicht gebildeter Leute nichts zu sagen (Apg 4, 13 f.). Sie ent-

schließen sich – um die Jesus-Sache nicht weiter einreißen zu lassen – zu einer Verwarnung: Die Jünger sollen unter keinen Umständen mehr reden oder lehren im Namen Jesu.

Das aber nehmen Petrus und Johannes keinesfalls hin. Schon in diesem ersten Verhör berufen sie sich auf den Grundsatz, der inhaltlich mit der Jahreslosung identisch ist: „Urteilt selbst, ob es vor Gott recht ist, daß wir euch mehr gehorchen als Gott“. (Apg 4, 19). Unmittelbar daran anschließend gibt Petrus die Begründung, warum die Forderung des Hohen Rats für sie unannehmbar ist: Zeugen müssen reden. Zeugen können es nicht lassen, von dem zu sagen, was sie gesehen und gehört haben. Zu tief ist ihr Leben dadurch verändert worden, daß sie so tun könnten, als ob nichts geschehen wäre. Auch an anderer Stelle (vgl. 1. Joh 1, 1 u. 3; Apg 22, 15) wird dieser Maßstab des Hörens und Sehens als unauslöschbare Motivation für die Verkündigung genannt.

b) Was noch im Zusammenhang steht

Petrus und Johannes kommen frei. Die Gemeinde bringt ihre Lage der Bedrohung durch die Gegnerschaft Jesu im Gebet vor Gott. Sie finden sich mit ihrer Bedrängnis in den Worten des Psalms 2 wieder – eines messianischen Psalms, der im Blick auf Jesus in der christlichen Kirche eine besondere Bedeutung bekommen hat (vgl. Ps 2, 7 mit Apg 13, 33; Hebr 1, 5; 5, 5).

Die Gemeinde bittet aber nicht um ein Aufhören der Verfolgung; sie bittet: „Gib deinen Knechten, mit allem Freimut zu reden dein Wort.“ Sie weiß, daß das offene Bekenntnis zu Jesus in der feindlich gesinnten Öffentlichkeit keine Frage des guten Willens oder der Charakterstärke ist, sondern eine Gabe Gottes und eine Wirkung des Heiligen Geistes.

Die Gemeinde breitet sich aus und zieht viele Menschen aus Jerusalem und Umgebung an. Zeichen und Wunder geschehen, Kranke werden geheilt (Apg 5, 12-16).

Die Mitglieder des Hohen Rates sind neidisch auf den Zulauf und die erfolgreiche Wirksamkeit der Apostel. Erneut lassen sie diese verhaften. Das zweite Verhör (Apg 5, 17-33) hat große Ähnlichkeit mit dem bereits geschilderten Verhör in Apg 4, 1-22. Noch deutlicher aber kommt diesmal die Machtlosigkeit der Mächtigen zum Vorschein, da die Apostel von einem Engel aus dem Gefängnis befreit wurden und schon wieder im Tempel das Volk lehrten. Eine gewisse Komik schwingt wohl auch mit, wenn die Mächtigen mit ihrem Machtapparat es nicht schaffen, ein paar kleine Leute in Gewahrsam zu halten und erst noch von anderen darauf aufmerksam gemacht werden müssen, daß die beiden gar nicht mehr im Gefängnis sind.

Nochmals werden die Apostel verwärnt und an den Gerichtsbeschluß aus dem ersten Verhör erinnert. Verbunden ist diese Verwarnung mit einem Vorwurf: In ganz Jerusalem sollen sie die neue Lehre verbreitet haben. Dem Vorwurf folgt eine Unterstellung: Durch das ständige Weitersagen von Jesus wollten sie ein Strafge-

richt über das ganze Volk herbeiführen und den Tod Jesu rächen (Apg 5, 28). Petrus antwortet als Sprecher aller Apostel. Er wiederholt, was er bereits beim ersten Predigtverbot mit Johannes gesagt hatte. Es bleibt also dabei: Man muß Gott mehr gehorchen als den Menschen. Petrus formuliert dies als allgemeingültigen Grundsatz, der für alle verbindlich ist. Auch für die Gegner der Apostel gilt er; jedoch lassen diese sich mehr von ihrem Neid als vom Gehorsam zu Gott bestimmen. Was das für ein Gott ist, dem man gehorchen muß, führt Petrus anschließend an diesem Grundsatz weiter aus. Er begründet ihn mit der Auferweckung Jesu von Nazareth. Gott hat ihn, den Retter, auferweckt, um Israel Umkehr und Vergebung der Sünden zu geben. Ihm sind die Apostel begegnet (vgl. Lk 24, 48). Er hat sie als seine Zeugen eingesetzt, und auch der Heilige Geist steht ihnen als Zeuge zur Seite. Ihm gehorchen sie, und auch die Mitglieder des Hohen Rats sind – ohne daß dies direkt erwähnt wird – zu diesem Gehorsam aufgefordert.

c) Was auch im Hintergrund steht

Apg 5, 29 hat eine berühmte Vorgeschichte in der Antike. Der berühmte Philosoph Sokrates beugte sich weder vor dem Volk noch vor den Regierenden. Er widerstand allen Forderungen, die Ungerechtes verlangten oder dem Gesetz widersprachen. Auch Angebote, die ihm nach seiner Verhaftung eine Freilassung versprachen, wenn er sich nur den Auflagen beugte, lehnte er konsequent ab. Den Richtern Athens sagt er: „Wenn ihr nun, wie ich sagte, mich unter diesen Bedingungen freiließet, müßte ich euch sagen: Ich verehere euch, ihr Männer von Athen, und liebe (euch), aber gehorchen werde ich mehr dem Gott als euch. Und solange ich atme und dazu imstande bin, werde ich nicht aufhören, Philosophie zu treiben . . .“ (Zitiert nach: Texte zum Neuen Testament Deutsch, hrsg. K. Berger und U. C. Colpe, Göttingen, 1987). Dieser von Sokrates genannte Grundsatz war wohl allgemein zur Zeit der Apostel bekannt und auch anerkannt.

III. Die Wirkungen des Textes erfassen

Apg 5, 29 hat nicht nur eine Vorgeschichte, sondern auch eine vielfältige Nachgeschichte. Märtyrer beriefen sich auf dieses Wort und zogen es vor, zu sterben anstatt dem christlichen Glauben abzusagen. Gegen die Sittenlosigkeit wurde es schon im 2. Jh. n. Chr. ins Feld geführt. Im aufkommenden Mönchtum wurde es als Parole zur Entsagung von der Welt herangezogen. Päpste verwendeten es im Kampf mit dem Kaisertum, um die Vorrangstellung ihrer Macht festzuschreiben und forderten Papstgehorsam als Gottgehorsam. Für ganz unterschiedliche Sichtweisen und in den verschiedensten Lagen wurde das Petruswort angeführt.

Eine wichtige Rolle bekommt Apg 5, 25 in der Reformationszeit. Luther setzt den Gehorsam gegenüber Gott höher an als den Gehorsam gegenüber Kirche und Staat. Natürlich konnte man das Wort auch nach dem eigenen Ermessen drehen

und wenden, wie die Geschichte auch zeigt. Revolutionäre und diktatorische Interessen wurden damit zu untermauern versucht.

Im 19. Jh. wurde es kaum noch beachtet, weil viele hofften, die Gesellschaften würden christlicher. Das 20. Jh. hat das Gegenteil gezeigt. Im Widerstand gegen die nationalsozialistische und marxistische Diktatur gewann dieses Wort wieder etwas von seiner alten Schärfe zurück.

IV. Theologische und seelsorgerliche Überlegungen

Menschliches Zusammenleben in Familie, Gruppen und Gesellschaft ist ohne Gehorsam nicht denkbar. Gehorsam ist im sozialen Beziehungsgeflecht die Befolgung der Anordnung einer anderen Autorität (Eltern, Lehrer, Gruppenleiter, Staat usw.).

Grundlegend ist dabei die Frage, an wem sich der Gehorsam orientiert, nach welchen Leitlinien und Wertmaßstäben er sich richtet. Gehorsam ist keine Eigenschaft des Menschen an sich. Er geschieht in einer Beziehung. Nach christlicher Überzeugung gründet sich der Gehorsam im Hören auf Gottes Wort und dem Anspruch, der den Hörenden daraus trifft.

Gott gehorchen – den Menschen gehorchen: Damit ist ein Spannungsfeld angezeigt. Es kann wichtig und richtig sein, Menschen zu gehorchen, aber die Anforderungen müssen immer geprüft werden, sie müssen hinterfragt werden können. Ein absolut gesetzter Gehorsam (blinder Gehorsam, Kadavergehorsam) ist nicht haltbar und hat in der Geschichte zu schlimmen Entartungen geführt (z. B. im Nazionalsozialismus). Gott mehr gehorchen als den Menschen räumt dem Willen Gottes Priorität ein. Aus der Orientierung an seinem Wort und seinen Geboten wächst ein kritisches Bewußtsein und Freiheit gegenüber menschlichen Maßstäben und Zielsetzungen, die damit nicht im Einklang stehen.

Im Blick auf den Wertewandel und die Vielfalt und Individualisierung von Wertüberzeugungen ist die Jahreslosung 1993 eine wichtige Orientierungs- und Entscheidungshilfe. Sie ist keine kleinkarierte Einengung oder Bevormundung, sondern eröffnet einen weiten Raum, in dem „alles geprüft und das Gute behalten werden soll“ (1. Thess 5, 21; Röm 12, 2). Was aber das Gute ist, kann für Christen nur im Vergleich mit dem Wort Gottes gewonnen werden.

Ein Brennpunkt im Bereich des Wertewandels ist die Frage, was Freiheit ist, wie sie zur Zeit in unserer Gesellschaft verstanden oder mißverstanden wird und was die „Freiheit eines Christenmenschen“ ist.

Dabei ist der Kontext, in dem die Jahreslosung steht, nicht zu vergessen. Christen sind zuerst Zeugen Gottes, die einladen zum Glauben an ihn. Sie sind nicht in

erster Linie Hüter der Moral. Als Zeugen haben sie ihre Stimme einzubringen in das Forum dieser Welt und Widerspruch zu erheben, wo deren Forderungen gottlos und maßlos, schöpferfeindlich und unmenschlich sind.

Petrus ist ein mutiger Zeuge Jesu Christi geworden. Aus sich heraus schaffte er es nicht, seinen Herrn zu bekennen. Aber Gottes Geist kann Menschen verändern, Kleinmütige mutig, Verleugner zu Bekennern machen.

Gehorchen ist kein unproblematischer Begriff. Pädagogisch ist er zum Teil schlimm mißbraucht und ausgenutzt worden (z. B. im Struwwelpeter). Für Jugendliche in der Pubertät kann „Gehorchen“ ein Reizwort sein, da sie in der Phase der Ablösung in der Regel ein kritisches Verhältnis zu Autoritäten haben. Andererseits kann die Jahreslosung zu einer Klärung helfen, was wahrer und falscher Gehorsam ist und den Standort christlicher Freiheit aufzeigen. In der Person des Petrus kann sie auch angepaßte und ängstliche Jugendliche ermutigen, mit der verändernden Kraft des Heiligen Geistes zu rechnen. Gottes Geist gibt uns den Mut zum Zeugnis und die richtigen Worte – nicht im voraus, sondern zu der Stunde, wo wir es nötig haben (vgl. Lk 12, 11 u. 12).



V. Methodische Anregungen

In ihrer allgemeinen Formulierung fordert die Jahreslosung geradezu heraus, Vermutungen nach ihrem Ursprung und Autor anzustellen.

Als Einstieg in die Gruppenstunde ist eine **Fragerunde** im Sinne der unter I genannten Ausführungen denkbar (ohne Bibel-Stellen-Angabe Apg 5, 29). In einer Auswertung können die verschiedenen Vermutungen mit den entsprechenden Begründungen im Plenum genannt werden (Gesprächsrunde/Wandzeitung/stumme Diskussion). Anschließend **erzählt** der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin, wer in welcher Situation dieses Wort ausgesprochen hat (eine Beschränkung auf Apg 5, 17-33 ist sinnvoll, wenn zuvor die Ausbreitung der Gemeinde kurz erzählt wird).

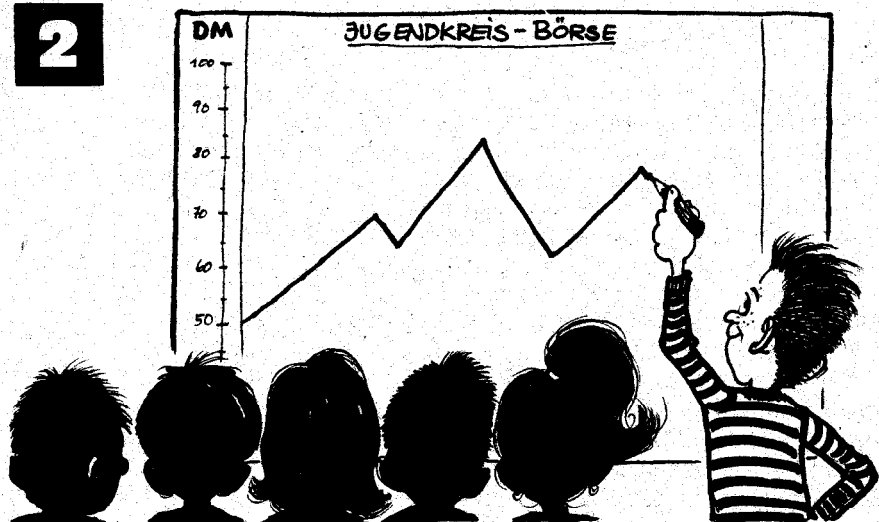
An der Person des Petrus könnte ein **Vergleich** aufgestellt werden (Petrus vor Ostern – Petrus seit Pfingsten) und gefragt werden, welche Schlüsse diese Veränderung zuläßt.

Entsprechend der großen Wirkungsgeschichte der Jahreslosung (s. o. III) kann anhand von **Lebensbildern** (z. B. Florence Nightingale, Gustav Werner, Dietrich Bonhoeffer, Martin Luther-King [25jähriger Todestag] u. a.) anschaulich gemacht werden, wie Gottes Wort Menschen in der Geschichte der Kirche zum Ungehorsam gegenüber falschen menschlichen Forderungen und zum Gehorsam gegenüber ihm angestiftet hat. In Vorlesebüchern kann unter dem Stichwort „Bekennen“ manche hilfreiche Geschichte gefunden werden. Außer Büchern können (Ton)-Diaserien, Filme und Videos (Katalog der Evang. Medienstellen und Filmzentralen beim Pfarramt entleihen!) eingesetzt werden.

Ein Gespräch über aktuelle Auseinandersetzungen Jugendlicher mit der Gehorsams-Frage könnte durch **Kärtchen** in Gang gebracht werden, die vom Gruppenleiter/der Gruppenleiterin vorbereitet oder in der Gruppe in Einzelarbeit zusammengestellt werden. Auf die Kärtchen wird mit einem Satz eine Situation oder eine Wertvorstellung geschrieben, in der Gehorsam sinnvoll oder verhängnisvoll ist. Es sollen möglichst kontroverse Themen zur Sprache kommen (z. B. Anordnungen von Eltern und Lehrern, Wahrheit sagen – Verschweigen von Wahrheit, Fremde unter uns, Zivildienst – Wehrdienst, Schutz des ungeborenen Lebens usw.). Die Kärtchen werden eingesammelt, gemischt und auf einen Stapel gelegt. In einem Kreisgespräch zieht jeder ein Kärtchen. Er liest den Text und nennt seine Position. Danach bezieht der Verfasser des Kärtchens Position. Die Meinungen werden in Beziehung zur Jahreslosung gesetzt.

Weitere Vorschläge:

- Foto-Assoziationen (ausdruckstarke Bilder aus Zeitungen, Illustrierten, Bildkarteien), die einen Impuls geben für ein Gespräch, was es heißt, in der dargestellten Situation Gott zu gehorchen.
- Ein Rollenspiel über einen Werte-Konflikt
- Halbsätze zum Weiterschreiben bilden:
Wer immer gehorcht, wird . . .
Wer keinem Menschen gehorcht, wird . . .
Wer Gott nicht gehorcht, wird . . .
- Vergleiche anstellen: Gehorchen ist wie . . .
- Umfragen mit dem Kassetten-Rekorder machen:
„An welche Situation denken sie bei dem Wort: Man muß Gott mehr gehorchen als den Menschen.“



Das Börsenspiel im Jugendclub

A. Vorüberlegungen

Welche Musik, welche Literatur, welche Zeitschriften sind bei den Jugendlichen unsres Jugendclubs „in“? Um dies zu erfahren, haben wir ein „Börsenspiel“ durchgeführt. Darüber hinaus hatten wir das Ziel, mit „unseren Jugendlichen“ über das Thema „Stars und Idole“ ins Gespräch zu kommen. Die Grundidee für das Spiel stammt aus Steigbügel 235, Seite 23 ff.

Anmerkungen der Redaktion: Zum Thema „Stars, Idole und Vorbilder“ gibt es in Steigbügel 250 einen hervorragenden Gruppenabendentwurf mit zahlreichen Ideen und Anregungen.

B. Die Ausgangssituation

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bilden Teams mit zwei bis drei Personen. Diese Teams (Firmen) können Aktien kaufen und verkaufen und so ihr Firmenvermögen vermehren. Der Kurs der eigenen Aktien steigt oder fällt nach jeder Spielrunde.

Wichtig: Das Börsenspiel erstreckt sich über 2 (!) Gruppenabende, weil einige Aufgaben erst zu Hause gelöst werden können.

C. Der Spielablauf

Jede Mannschaft sucht sich einen Firmennamen und erhält DM 3 000,- Startkapital.

- Die erste Firma zieht eine Aufgabe, die der Börsenleiter vorliest.
- Jetzt können von den anderen Firmen Aktien der spielenden Firma gekauft oder verkauft werden. **Die Bank gibt die Aktien aus und kassiert das Geld dafür.**
- Die Firma muß nun die gestellte Aufgabe lösen.
- Je nachdem wie gut sie ihre Aufgabe löst, sinkt oder steigt ihr Kurs.
- Der Kursverlauf wird in eine Tabelle eingetragen.
- Die nächste Firma zieht eine Aufgabe.

Achtung: Einige Aufgaben können mehrmals (allerdings von verschiedenen Firmen) gezogen werden.

Die Aktien: Von jeder Firma gibt es 30 Aktien. Die Aktien haben einen Ausgangskurs von DM 50,-. Der Kurs steigt oder fällt mit der Lösung der Aufgabe. Für die Lösung der Aufgabe gibt es ein Punktraster von 1-20. Bei 10 Punkten bleibt der Kurs der Aktien, bei 0-9 fällt er um die entsprechende Differenz zu 10. Bei 11-20 steigt er um die entsprechende Differenz zu 10.

Ein Beispiel: Eine Firma hat vor Beginn ihrer Aufgabe den Kurs von 55. Sie erreicht 8 Punkte. Ihr Kurs fällt um 2 Punkte auf 53.

Das Gesamtergebnis einer Firma:

$$\boxed{\text{Wert der gekauften Aktien}} + \boxed{\text{eigenes Kapital}} + \boxed{\text{eigener Kurs mal 100}}$$

D. Spielvorbereitung

- Aktien herstellen
 - für jede Mannschaft Zettel und Bleistifte
 - Spielgeld (Monopoly)
 - Kasse
 - Firmen-Namen überlegen
 - Plakate für Übersichten und Tabellen
 - evtl. Tafel und Kreide
 - Material für einzelne Aufgaben
 - numerierte Karten für die Aufgaben (Elferraus-Karten)
 - Taschenrechner (noch besser: Rechner mit Ausdruck)
- Tip:** Wie wäre es, wenn der Börsenleiter in Anzug und Krawatte erschiene?

E. Die Aufgabe

1. Geldwert errechnen

In einem Umschlag stecken verschiedene **Geldscheine** ausländischer Währungen und ein Zeitungsausschnitt der Devisenkurse vom Tage. Die Firma hat 5 Minuten Zeit, auszurechnen, wieviel dieses Geld in DM wert ist.

In unserem Fall: 5 US-Dollar (= 8,884 DM)

1 Irisches Pfund (= 2,63 DM)

1000 Lire (l) (= 1,349 DM)

100 griechische Drachmen (= 1,1087 DM)

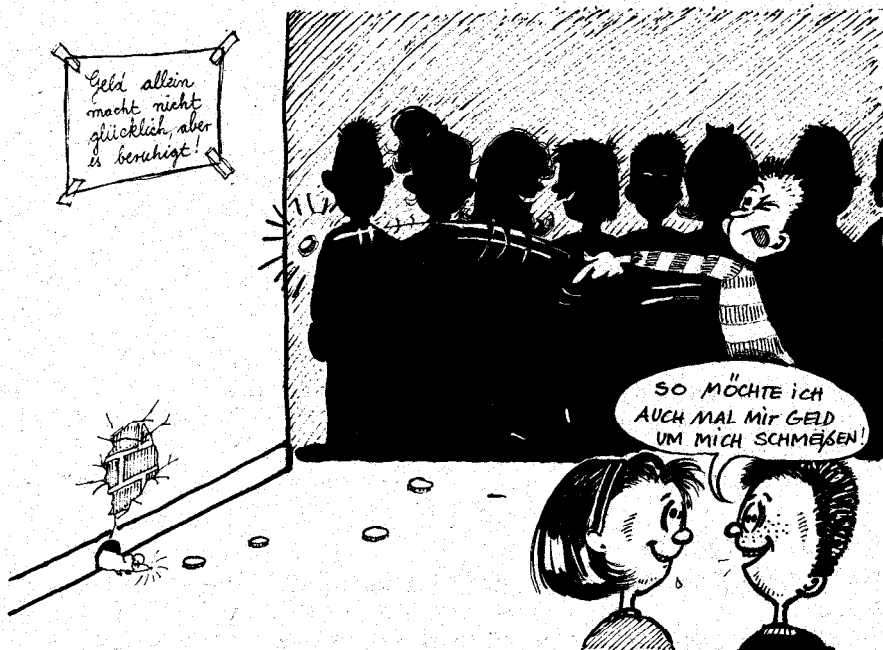
20 öS (= 2,8366 DM)

Gesamtsumme: 16,8083 DM

Für jeden richtigen Einzelbetrag (2 Stellen) gibt es 2 Punkte, für das richtige Endergebnis 10 Punkte (= 20).

2. Münzen an die Wand werfen

Wurfentfernung 5 Meter. Je näher die Münzen an der Wand liegen bleiben, desto besser. 5 Würfe, der beste zählt. 40 cm = 0 Punkte, 38 cm = 1 Punkt ... 10 cm = 20 Punkte.



3. Nennt 10 Werbesprüche,

die ihr aus Radio/Fernsehen kennt (2 Minuten).

4. Aus Puzzleteilen Starposter erkennen

In unserem Fall (aus Popcorn):

- Milli Vanilli
- Martika
- Peter Maffay
- Robin Beck
- Münchner Freiheit
- Janet Jackson

(Pro richtigem Poster 3 Punkte, wenn alle richtig sind 2 Zusatzpunkte = 20).

5. Welches sind die Freizeitziele,

die unser CVJM/unsere Kirchengemeinde 1993 anbietet und für welche Altersgruppen sind diese Freizeiten?

6. Fremdwörter-Quiz

- Querulant = Nörgler, Quengler
- Florentiner = Damenhut, Gebäck
- Accessoire = modisches Zubehör
- Boykott = etwas ignorieren oder nicht in Anspruch nehmen
- Majorität = Stimmenmehrheit
- Maisonette = zweistöckige Wohnung
- Moräne = vom Gletscher bewegter und abgelagerter Schutt
- Perigramm = durch Kreisausschnitte bewirkte diagrammartige Darstellung statistischer Größenverhältnisse
- Repressalie = Druckmittel, Vergeltungsmaßnahme
- Residenz = Wohnsitz, Hauptstadt

7. Dingsda

Einer erklärt einen Begriff, der Rest der Mannschaft muß raten:

- Gehirn
- Heimatabend
- Bruttosozialprodukt

8. Der richtige Tip

Tippt die richtige Reihenfolge der aktuellen Hitparade (die 10 meistverkauften Singles).

(Quelle: Bravo, Hitparade von MEDIA control ermittelt nach den meistverkauften Singles)

9. Fragebogenaktion

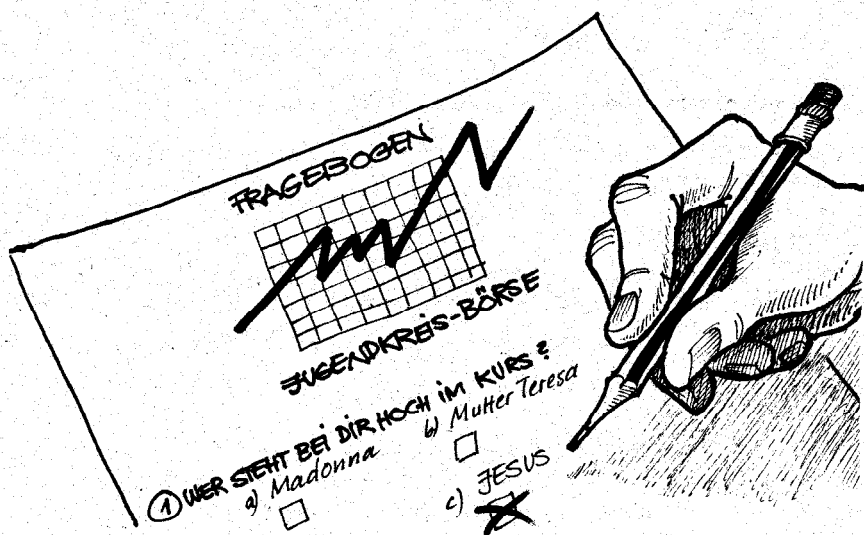
Die spielende Firma zieht einen ausgefüllten Fragebogen und rät, von wem dieser Fragebogen ausgefüllt wurde. Je nach Anzahl der Mitspielerinnen und Mitspieler erfolgt die Wertung. Bei drei Versuchen könnte die Staffellung so aussehen: Wer beim ersten Versuch die Person errät erhält 20 Punkte, beim zweiten Versuch 14 Punkte beim dritten 7 Punkte. Die Firma, die es mit drei Versuchen nicht schafft bekommt 0 - Punkte!

Zum Fragebogen:

Wenn die erste Firma diese Aufgabe gezogen hat, müssen alle Mitspieler einen Fragebogen ausfüllen (einschließlich der Akteure der aktiven Firma). Die Fragebogen werden eingesammelt. Aus der Menge der Fragebogen (allerdings ohne die eigenen) greift ein Spieler einen Bogen heraus.

Der Fragebogen könnte folgende Fragen enthalten:

Lieblingsschauspieler/-spielerin; Lieblingssänger/-sängerin; Musikrichtung; Lieblings-LP/CD; regelmäßig gelesenes Magazin; was würdest du dir kaufen, wenn du DM 1 000,- geschenkt bekämost . . .



12. Starkim

Eine Minute lang werden (nur für die „Firmenmitglieder“ sichtbar) Bilder von TV-Stars gezeigt. Je erkanntem Star gibt es zwei Punkte.

Wenn das Team gemeinsam „schaut“, gibt es je erkanntem Star nur einen Punkt.

Nachteil: Um dieses Spiel dann mit den anderen Firmen wiederholen zu können, benötigt man sehr viele Star-Bilder.

13. Liegestützen

Je Liegestütze bekommt die Firma einen Punkt. Eine interessante Variante könnte sein, daß das ganze Team gleichzeitig (und im Takt) Liegestützen machen muß. Dann würden je Liegestütze 2 Punkte gezählt.

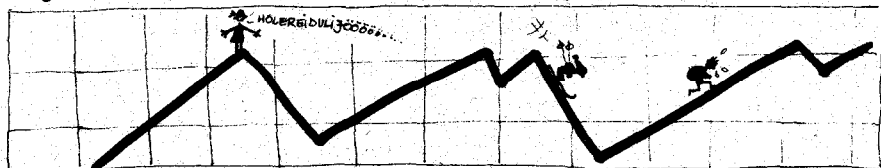
14. Weitsprung aus dem Stand

Auch hier muß der Spielleiter zwischen zwei Varianten entscheiden: Entweder es springt eine bzw. einer aus der Gruppe oder die Weiten des Teams werden zusammengezählt.

Wir haben es so gemacht:

2,00 Meter = 20 Punkte; 1,90 Meter = 18 Punkte; 1,80 Meter = 16 Punkte; 1,70 Meter = 14 Punkte; 1,60 Meter = 12 Punkte.

Tip: Am besten selbst ausprobieren, was angemessen ist. Eine Mannschaftswertung verhindert, daß einzelne zu stark in den Vordergrund rücken.



D. Spiele für den zweiten Abend

Am Ende des Abends bekommen die Teams für die nächste Gruppenstunde folgende Aufgaben mit nach Hause:

13. Gruppen-Witz-Hit

Jeder bringt zur nächsten Gruppenstunde ein witziges Lied auf Kassette mit. Die Firmen geben dann den Tip ab, welches Lied der Gruppen-Witz-Hit wird.

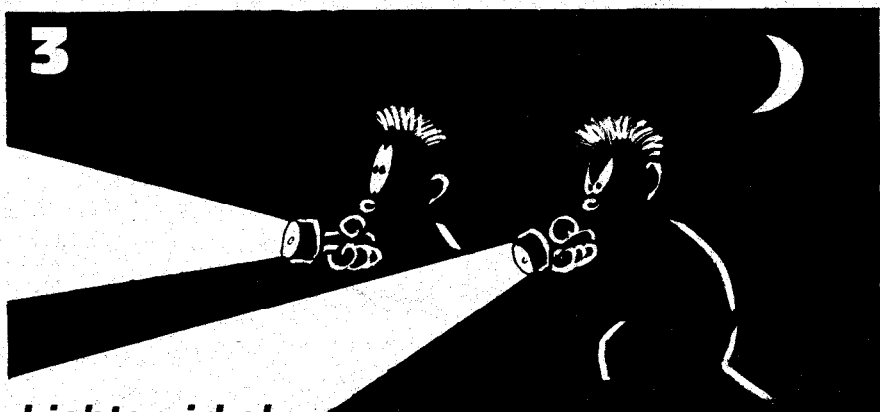
14. Hitparade

Jeder bringt seinen Lieblingssong mit. (Verfahren wie 13.)

15.–16. Die Herausforderung

Jedes Team bereitet zwei Aufgaben vor, die es einer anderen Firma stellt. Mit der Aufgabe geben die Herausforderer einen Tip ab. Die Herausgeforderten geben ihrerseits einen Tip ab. Der Mittelwert zwischen beiden Tips ist 10 = neutral.

Zum Beispiel: Die Herausforderer verlangen, daß einer aus dem Team die Luft anhält und behauptet, derjenige schaffe allenfalls 60 Sekunden. Die Herausgeforderten beraten und sagen: Ihr Akteur könne die Luft 90 Sekunden anhalten. Wenn der Akteur 75 Sekunden die Luft anhält, dann bleibt für beide Teams der Kurs ihrer Aktien gleich (10 Punkte = neutral). – Schafft der Spieler es aber, länger die Luft anzuhalten, dann bekommt sein Team Pluspunkte (d. h. die Aktien steigen), das Herausfordererteam aber muß einen Kurseinbruch hinnehmen.



Lichterzirkel

I. Spielgedanke

Lichterzirkel ist ein Spiel im Freien für Gruppen von 15 bis 25 Personen an dunklen Winterabenden.

Die einzelnen Spieler sollen möglichst oft einen Rundkurs mit vier Stationen durchlaufen. An den einzelnen Stationen treten jeweils zwei Spieler gegeneinander zu einem Lichterspiel an. Der Sieger darf zur nächsten Station weitergehen, während der Verlierer erneut an derselben Station – allerdings gegen einen anderen Spieler – antritt.

Wenn ein Spieler wieder an seine Ausgangsstation kommt, erhält er dort nach jeder vollendeten Runde eine Wunderkerze.

In einer zweiten Spielphase wird in einem Wertungsspiel mit den während der ersten Spielphase gewonnenen Wunderkerzen der Gesamtsieger ermittelt (vergleiche IV.).

II. Spielablauf

Es werden auf einem überschaubaren Rundkurs vier Stationen (Spielvorschläge vergleiche V.) im Abstand von jeweils 100 bis 200 Metern eingerichtet. Die Stationen werden jeweils von einem Mitarbeiter betreut.

Die Spieler werden in vier Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe beginnt an einer (Ausgangs-)Station.

Ausnahme: Ein Spieler jeder Gruppe darf bereits vor Spielbeginn zur nächsten Station weitergehen. An den einzelnen Stationen treten jeweils zwei Spieler

gegeneinander an. Die Reihenfolge der Spieler richtet sich nach der Reihenfolge ihrer Ankunft an der Station. Ausnahme: Zwei Spieler derselben Gruppe dürfen solange nicht gegeneinander antreten, wie sich ein Spieler einer anderen Gruppe unter den Wartenden befindet.

Wenn ein Spieler an einer Station dreimal verloren hat, darf auch er zur nächsten Station weitergehen. In diesem Fall kommen zwei neue, wartende Spieler an dieser Station zum Zuge. Im übrigen vergleiche I.

III. Hinweise zur Planung und Durchführung

Die Lage der einzelnen Stationen muß individuell nach den jeweiligen örtlichen Verhältnissen festgelegt werden. Die Stationen, an denen mit offenem Licht gespielt wird, sollten an möglichst windgeschützten Stellen durchgeführt werden. Gut geeignet sind verkehrsberuhigte Bereiche im Stadt-/Ortskern oder öffentliche Gärten (Parks, Anlagen). Hier finden sich zum einen windgeschützte Plätze (für die Stationen 1, 2 und 4 – vergleiche V.), zum anderen dunkle Winkel (unbeleuchtete Höfe oder ähnliches für die Station 4 – vergleiche V.).

Falls das Spiel mit einer größeren Personenzahl durchgeführt werden soll, wird empfohlen, die Stationen doppelt zu besetzen. Dann können jeweils zwei Wettkämpfe gleichzeitig ausgetragen werden. Eine Erweiterung durch Erhöhung der Anzahl der Stationen ist nicht sinnvoll, da in diesem Fall die Spieler viel mehr Zeit benötigen, um eine Wunderkerze zu gewinnen. Dies hemmt die Motivation der Spieler.

Achtung:

Beim Umgang mit offenem Feuer müssen die Verantwortlichen besondere Umsicht und Vorsicht walten lassen.

In diesem Zusammenhang sei auf ein Buch hingewiesen, das Jede(r) haben sollte:

Recht gut informiert sein; Wolfgang Wilka;
Schriftenniederlage des ejw; Preis: DM 14,80

IV. Wertung – Wertungsspiel

Alle Spieler finden sich an einem zentralen Ort ein. Die Spieler der einzelnen Gruppen stellen sich zusammen und sammeln die von ihnen gewonnenen Wunderkerzen. Der Spielleiter entzündet nun – gleichzeitig – von jeder Gruppe eine Wunderkerze. Jede Gruppe muß jetzt versuchen jeweils die nächste Wunderkerze an der gerade brennenden anzuzünden, bevor diese erlischt. Gesamtsieger ist die Gruppe, die zuletzt noch über eine brennende Wunderkerze verfügt.

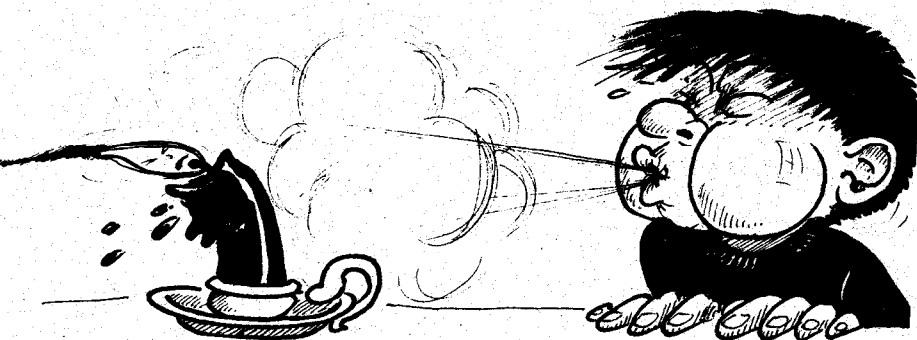
Dieses Wertungsspiel hält die Spannung bis zum Schluß aufrecht. Eine Gruppe, die in der ersten Spielphase erfolgreich war, kann noch verlieren, wenn die Feuerübergabe von einer Wunderkerze auf die nächste nicht gelingt. Andererseits kann eine Gruppe mit weniger Wunderkerzen mit geschicktem Handeln dennoch eine lange Gesamtbrenndauer erreichen und sich damit noch verbessern.

Darüber hinaus bildet das Feuerwerk einen „würdigen“, eindrucksvollen Abschluß des Spielabends.

V. Stationen Spielvorschläge

1. Puste-power

Zwei Kerzen werden angezündet und in ca. 1,50 m Entfernung abgestellt. Beide Spieler versuchen, die Kerzen auszublasen. Gelingt dies keinem, wird die Entfernung um jeweils 10 cm bis 20 cm verkürzt, bis ein Spieler seine Kerze ausgeblasen hat. Sieger ist derjenige, dessen Kerze zuerst erlischt. Erlöschen beide Kerzen gleichzeitig, werden sie erneut angezündet und die Entfernung um ca. 20 cm erhöht. Der Spielleiter muß darauf achten, daß die Spieler jeweils gleichzeitig nach der Entfernungsänderung mit dem Blasen beginnen.



2. Es werde Licht!

Auf einer Bank oder Treppe stehen für jeden Spieler 12 Teelichter. Jeder Spieler erhält eine gefüllte Streichholzschachtel und versucht, seine Teelichter möglichst schnell anzuzünden. Sieger ist derjenige, dessen Teelichter zuerst vollzählig brennen.

3. Kaum zu sehen!

In ca. 10 m Entfernung befindet sich ein weißes Papier, auf dem ein Wort geschrieben ist. Der ältere Spieler bekommt eine Taschenlampe und läuft langsam in

Richtung Papier. Sobald er das Wort lesen kann, bleibt er stehen. Anschließend bekommt der jüngere Spieler die Taschenlampe und läuft entsprechend los. Sieger ist derjenige, der das Wort aus der größeren Entfernung richtig lesen kann. Bei gleicher Entfernung, oder wenn beide Spieler ein falsches Wort nennen, erfolgt eine Wiederholung mit einem neuen Wort.

4. Olympisches Feuer

Jeder Spieler erhält eine angezündete Haushaltskerze. Die Spieler starten gleichzeitig und laufen zu einer Wendemarke in ca. 10 m Entfernung und zurück. Die Kerze muß mit ausgestrecktem Arm getragen werden. Wenn die Flamme erlischt, muß am Start Feuer geholt werden. Sieger ist derjenige, der zuerst im Ziel mit brennender Kerze ankommt.

VI. Material

Allgemein:

- Wunderkerzen (je Spieler ca. 3-5 Stück)
- Feuerzeug, Streichhölzer

Station 1: 2 Kerzen mit Ständer

Station 2: 24 Teelichter

Station 3: DIN-A4-Papier, jeweils mit Wörtern beschriftet und Taschenlampe

Station 4: 2 (lange) Haushaltskerzen

VII. Zeitplan

Erklärung des Spiels/Einführung ca. $\frac{1}{4}$ Stunde

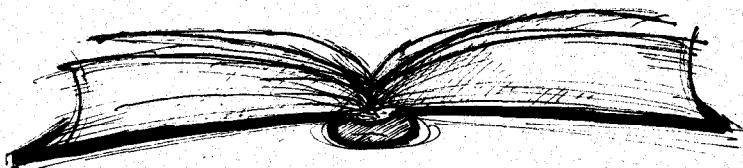
Stationenlauf (Spielphase 1) ca. 1 Stunde

Wertungsspiel (Spielphase 2) ca. $\frac{1}{4}$ Stunde

Insgesamt ca. $1\frac{1}{2}$ Stunden

VIII. Hinweise zur Verkündigung

Beim „Lichterzirkel“ erleben die Spieler zum einen das faszinierende, freudige, helle Licht, zum anderen die Finsternis, die dunkle Nacht. Diese Stichworte können auf vielfältige Weise in einer abschließenden Andacht aufgegriffen werden. Eine Möglichkeit, das Thema des Abends in der Verkündigung aufzugreifen, bietet die vom Verfasser entworfene und nachfolgend abgedruckte Andacht zu Jesaja 45, V. 6 + 7.



Ich bin der Herr und sonst keiner mehr, der ich das Licht mache und schaffe die Finsternis, der ich Frieden gebe und schaffe Unheil. Ich bin der Herr, der dies alles tut.
Jesaja 45, 6 u. 7

„Ich bin der Herr“ – so heißt es unüberhörbar in unserem heutigen Text. „Ich bin der Herr“, mit diesen klaren Worten klärt der Erlöser Israels alle Unklarheiten auf. „Ich bin der Herr“, diese Feststellung soll keine Zweifel aufkommen lassen, daß es Gott irgendwo und irgendwann an Kraft und Macht fehle. Gott schenkt dem mächtigen Perserkönig Kyros klaren Wein ein. Gott zeigt ihm, woher seine Kraft kommt. Und er zeigt ihm, daß er in all seiner Kraft und Macht Werkzeug Gottes ist. Gott stellt sich so vor, wie wir ihn uns leicht vorstellen können: Alle Macht, alle Kraft, alles ist in ihm vereint.

Doch dann tauchen im Text Worte auf, die nicht in unser Schema passen: „... *der ich das Licht mache und schaffe die Finsternis*“. Gott, ein Gott der Licht schafft. Na klar! Doch wie kommt Gott dazu, auch die Finsternis zu schaffen? „... *der ich Frieden gebe und schaffe Unheil*“. Gott, ein Gott des Friedens, so gefällt er uns. Na klar! Doch was treibt Gott dazu, auch das Unheil zu schaffen? „Ich bin der Herr, der dies alles tut.“

Viele Menschen sind an dieser Spannung zerbrochen. Viele Köpfe sind durch diese Worte zum Rauchen gekommen. Viele Gelehrte haben zu allen Zeiten gemeint, diese Worte korrigieren und relativieren zu müssen. Denn: Es kann doch nicht sein, daß Gott Finsternis und Unheil schafft! In Persien, dort wo Kyros seinerzeit herrschte, konnte man sich Gott denken, „*der dies alles tut*“, und so dachte man sich ein Modell aus, das paßte: Zwei Mächte, das Licht und die Finsternis, ringen miteinander. Beide Mächte sind gleich stark. Der Mensch steht dazwischen, und wird zwischen beiden und von beiden hin- und hergeworfen. Der Ausgang dieses tragischen Spiels ist ungewiß. Doch Gott stellt fest: So nicht! „Ich bin der Herr, der dies alles tut.“

Freunde, es fällt mir schwer, mir vorzustellen, daß Gott Finsternis und Licht, Unheil und Frieden schafft. Freunde, ich bringe es auf keinen gemeinsamen Nenner, warum es uns so gut und anderen so schlecht geht, warum wir in jedem Jahr

Weihnachten in festlich geschmückten Kirchen und Häusern erleben können, während Millionen anderer Menschen diese Festtage in Baracken, Zelten, Turnhallen oder Kellern verbringen müssen. Freunde, ich kann es nicht begreifen, warum der eine einen Erfolgschoup nach dem anderen landet, während der andere von einem Fettnäpfchen ins nächste tappt. Und ich verstehe nicht, warum der eine noch mit 84 im Gebirge bei kräfteaubenden Bergtouren mit Freude schwindelerregende Höhen erklimmen kann, während bei einem anderen mit 14 bereits bei kleinsten Anstrengungen die Pumpe versagt. Freunde, ich kann mir nicht erklären, warum Gott so ist, wie er sich uns hier zeigt und vorstellt.

Aber Freunde, – und das ist der Lichtschimmer, der uns durch alle Fragen hindurch erreicht –, die frohe Botschaft ist doch, daß Gott allein umfassende Macht hat. Es ist doch nicht offen, wer den Kampf zwischen Licht und Finsternis, zwischen Frieden und Unheil gewinnt. Ganz im Gegenteil: aller Finsternis und allem Unheil sind Grenzen aufgezeigt und Schranken gesetzt.

Gott hat die Fäden in der Hand, auch wenn der Teufel daran zupft. Gott hat die Pfeife schon im Mund, um allen dunklen Mächten den Schlußpiff ins Ohr zu pfeifen. Es steht doch schon fest, wer am Ende als Sieger auf dem Platz steht und wer als Verlierer in die Kabine geschickt wird.

Spürst du die Geborgenheit, die uns trotz Unheil und vielerlei Finsternis begleitet? Immer und überall bist du im Machtbereich Gottes. Immer und überall bist du in der Reichweite seiner Hände.

Gott hat uns und unsere Welt fest im Griff. Keiner kann sie ihm entreißen. Denn: *„Ich bin der Herr und sonst keiner mehr: Ich bin der Herr, der dies alles tut.“*

Anmerkung der Redaktion:

Diese Andacht wurde ganz bewußt im vorliegenden O-Ton belassen. Der Autor hat diese Andacht so „seinen Jungen“ vorgetragen. Dabel scheint gerade die Art der persönlichen Anrede nachahmenswert. Denn gerade bei Jugendlichen stehn wir vor der Herausforderung, möglichst persönlich von und über Gott zu reden. Wer diese Andacht in seiner Gruppe vorlesen will, muß selbstverständlich die für seine Gruppe passende Anrede wählen.



WETT-LAUF



Vorbemerkungen

Jeder Anfang ist schwer. Ganz besonders trifft dies bei Wochenenden und Kurzfreizeiten für Jugendliche zu. Die Ziele der ersten Stunden sind meist klar: Berührungängste abbauen, Umgebung kennenlernen, Offenheit und Erwartungen wecken . . . Doch wie kann man dies erreichen?

Wir haben es mit dem „Wett – Lauf“ probiert und können ihn für ähnliche Gelegenheiten empfehlen. Entgegen dem, was der Name vermuten läßt, geht es beim Wett – Lauf nicht in erster Linie um Schnelligkeit; es ist ein gemütlicher Spaziergang mit der Gruppe, der auch Zeit bietet, miteinander ins Gespräch zu kommen.

Ablauf

Vor dem Abmarsch haben die Teilnehmer 5 Kleingruppen (also je ca. 5 Personen) gebildet. Die Kleingruppen werden immer bei den 5 Stationen, die es während des Spazierganges gibt, interessant. Denn jetzt gilt es, sich zu beraten und gemeinsam zu entscheiden.

Bei jeder Station wiederholt sich dann folgende Vorgehensweise:

1. Ein Mitarbeiter stellt die Aufgabe vor und beantwortet gleich Rückfragen.
2. Drei Kleingruppen können an jeder Station mitspielen. Die Teams müssen also entscheiden, ob sie lieber aussetzen wollen oder sich stark genug fühlen, im

Wettstreit mit zwei anderen Teams eine gute Platzierung zu erreichen. Für die Gruppen kann an dieser Stelle die Frage, wie sie zu Entscheidungen kommen und ob sie sich und die anderen richtig einschätzen können, ausschlaggebend sein. Wie dieser Entscheidungsprozeß abläuft, kann den Mitarbeitern interessante Hinweise auf die „innere Struktur“ des jeweiligen Teams geben.

Die Punktwertung (s. u.) stellt einen hohen Anreiz dar, an den Stationen mitzuspielen. Deshalb stehen die Kleingruppen unter Zeitdruck bei ihrer Entscheidung, denn mitmachen können nur die, die sich zuerst melden.

3. Alle 5 Kleingruppen wetten dann auf den Ausgang des Wettbewerbes an dieser Station (deshalb: „Wett – Lauf“). Innerhalb des Teams einigen sie sich auf einen „Tip“, wie sich die drei Spielgruppen platzieren werden, notieren dies auf einem Zettel, den die Mitarbeiter bis zur Auswertung verwahren.
4. Dann versuchen die Spielgruppen die Aufgaben zu lösen. Ihre Platzierung wird festgestellt, die Spielpunkte vergeben.
5. Zuletzt werden die „Tips“ der 5 Teams mit der tatsächlichen Platzierung verglichen und die Wettunkte vergeben.

Wertung

Mit folgender Punktwertung haben wir gute Erfahrungen gemacht; sie reizt zu taktischen Überlegungen, denn auch schlechte Spielgruppen haben durch gute Wettergebnisse Chancen auf den Sieg.

a. Spielpunkte

An jeder Station werden 12 Punkte vergeben. Hat nur eine Mannschaft den Mut, an den Start zu gehen, bekommt sie alle Punkte, wenn sie die Aufgabe löst. Bei zwei Spielgruppen erhält der Sieger 7 Punkte, die anderen 5. Bei drei Spielgruppen ist die Punktstaffelung 6, 4, 2.

b. Wettunkte

Die einfache Wertung sieht pro richtig platzierter Mannschaft auf dem Tipzettel 2 Punkte vor; jedes Team kann – bei den Spielgruppen wird addiert – maximal 6 Wettunkte erhalten.

Etwas komplizierter ist die Variante mit „Jackpot“. Bei 5 Teams, die drei Tips zu je 2 Punkten abgeben, sind insgesamt 30 Wettunkte im Spiel. Für jede falsch platzierte Spielgruppe gehen bei jedem Tipzettel 2 Punkte in den Jackpot. Die Hälfte des Jackpots wird an der nächsten Station zu den Spielpunkten (12 + Jackpot-Hälfte) addiert und kommen gestaffelt zur Verteilung. Die andere Hälfte geht an das Team (oder die Teams zu gleichen Teilen), das einen komplett richtigen Tipzettel abgibt – oder bleibt im Jackpot.

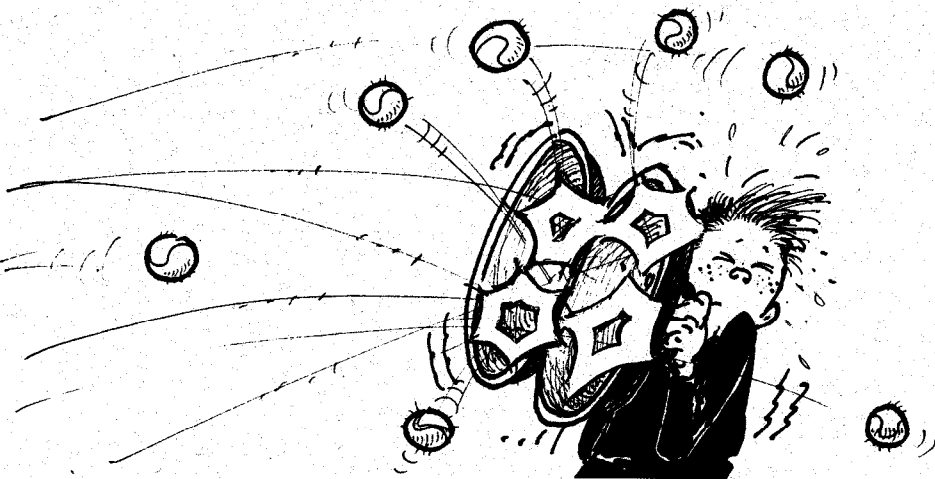
Hinweis: Bei drei Spielgruppen ergibt es sich, daß normalerweise ein Tip entweder total richtig ist (6 Pkt.) oder nur eine Mannschaft korrekt platziert wird (2 Pkt.). 4 Punkte werden nur dann vergeben, wenn es z. B. zweimal einen zweiten Platz durch Punktegleichheit der Spielgruppen gibt.

Stationen

Für die Stationen haben wir uns folgendes einfallen lassen:

Erste Station:

Ein Seil wird zwischen 2 Bäume (nicht zu hoch!) gespannt. Alle aus dem jeweiligen Team sollen sich von einem Startpunkt aus einige Meter bis zum Ziel über einen imaginären reißenden Fluß hangeln. Der, der sich am fittesten fühlt, nimmt noch einen Rucksack mit. Die Mannschaft, die die meisten Personen hinüberschaft, ist Sieger (Zeitwertung bei Gleichstand). Wer 'abstürzt' scheidet aus – das ist humaner, als wenn ein Unsportlicher zur Belustigung aller mehrfach kläglich scheitert.



Zweite Station:

Jede Spielgruppe wählt einen 'Verteidiger' aus, der sich auf eine kleine Erhebung oder notfalls eine markierte Stelle begibt. Er bekommt zwei große alte Topfdeckel als 'Schutzschirme'. Die beiden gegnerischen Teams stellen sich im Halbkreis auf und versuchen, ihn mit Softbällen zu treffen, die er mit den Deckeln abwehren kann. Die Linie, ab der geworfen werden darf, wird mit einem Seil markiert. Die Mitarbeiter zählen, wie oft er innerhalb von 2 Minuten getroffen wird. Sieger ist die Mannschaft des Spielers, der am wenigsten Treffer verbuchte.

Dritte Station:

Die drei Spielgruppen starten zum ersten Teil gemeinsam: Einer des Teams hat sich das Knie verrenkt, und sie sollen es mit (von den Mitarbeitern bereitgehaltenen) breiten Gürteln und zusammengesuchten Stöcken ruhigstellen. Hier zählt nicht die Zeit, sondern die Stabilität des Verbandes (könnte mit alten Handtüchern statt Gürteln noch amüsanter sein!).

Dann kommt der Rücktransport: Das Team trägt den ‚Verletzten‘ durch einen abgesteckten Parcours, wobei ein Mitspieler das verletzte Bein auf einem Kissen trägt. Mitarbeiter achten darauf, wie oft das Bein irgendwo anstößt oder den Kontakt zum Kissen verliert. Das gibt jedesmal 5 Sekunden Zuschlag zur Zeitmessung.

Vierte Station:

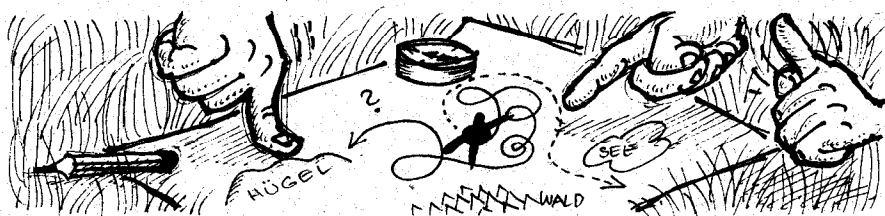
Weil es doch recht kühl ist, wäre es gut, man hätte einen Pullover dabei. Was nicht ist, das kann noch werden – aber aller Anfang ist schwer! Deshalb sollen aus den Spielgruppen jeweils zwei aktiv werden: Sie bekommen Stricknadeln und Wolle. Der erste soll nun mit 20 Maschen den Anfang zu einem Pullover beitragen, der zweite strickt die Bahn zurück. Welche Mannschaft ist zuerst fertig?

Fünfte Station:

Hier ist Orientierungssinn gefragt! Vor jeder Spielgruppe liegt ein Blatt auf dem Boden mit einem Punkt in der Mitte: Das ist unser Standort. Wo liegt von hier aus gesehen das Freizeitheim, unser Wohnort, usw.? Die Gruppen tragen die Richtung, die sie meinen, als Pfeil ein. Die Auswertung mit Kompaß und Landkarte bewertet, wer sich am besten orientieren konnte.

Besonders viel Spaß macht Wett – Lauf, wenn die Wege zwischen den Stationen nicht zu kurz, aber auch keinesfalls zu lang sind. Die genannten fünf Stationen haben wir in einen Spaziergang eingebaut, der für sich alleine nicht ganz eine Stunde gedauert hätte.

Wer möchte, kann natürlich noch viel mehr Stationen in eine ‚richtige‘ Wanderung einbetten oder die Stationen thematisch aufeinander abstimmen (eine tolle Sache wäre es bestimmt, so die Wüstenwanderung des Volkes Israel erlebbar zu machen).





Sprücheklopper –

oder: Ein schlauer Kopf weiß immer einen flotten Spruch

1. Spielidee

Es handelt sich um einen Spielabend „Marke Baukasten“, der die sprachliche Kreativität fördert. Jeder Spielleiter sollte sich seinen Spielabend speziell für seine Gruppensituation aus den angebotenen Bausteinen und eigenen Ideen selbst zusammen„bauen“. Dies ist so gewollt und im Sinne des Erfinders.

2. Spielmaterial/Spielvorbereitung

Das benötigte Material ist davon abhängig, welche Spiele gespielt werden sollen (siehe 4.). Grundsätzlich wird ein Spielplan benötigt, wie er bei den meisten Quizspielen (z. B. Pursuit, Wissen & Würfeln, Wissensspektrum etc.) vorkommt. Zusätzlich werden noch zwei Spielfiguren, zwei Würfel und Wertsteine in sechs verschiedenen Farben (z. B. Würfel, Ringe, Steine etc.) benötigt. Die Anzahl der Wertsteine richtet sich nach den von den beiden Gruppen zu erfüllenden Aufgaben. Außerdem braucht der Spielleiter noch eine Stoppuhr, Schreibzeug und Papier. Es sollte auch ein Preis für die siegreiche Mannschaft beschafft werden.

3. Spielablauf

Das Spiel ist ideal für zwei Gruppen, ansonsten braucht der Spielleiter einen Gehilfen.

Die zwei Gruppen ziehen ihre Spielfiguren entsprechend der Würfelzahl über den Spielplan. Dann versuchen sie, die ihnen gestellte Aufgabe zu meistern, worauf sie als Anerkennung einen der Aufgabe farblich entsprechenden Wertstein erhalten. Die Gruppe, welche zuerst eine bestimmte, festgelegte Anzahl Wertsteine besitzt (z. B. 2 Steine pro Farbe), hat gewonnen.

Der Spielleiter legt zunächst fest, welche Farbe welche Aufgabe(n) bedeutet. Z. B.:

Gelb = Outburst (+ Zitate-Quiz)

Rot = Wortschätzchen (+ Scharade)

Lila = Scharade (+ Nehmen Sie's wörtlich)

Blau = Sprichwörter-Cocktail (+ Wortschätzchen)

Grün = Nehmen Sie's wörtlich (+ Outburst)

Rosa = Buchstabensalat (+ 20 Questions)

Einer Farbe können durchaus auch, wie oben gezeigt, verschiedene Aufgaben zugeordnet werden. Dies kann man vor allem dann tun, wenn man auf ein bestimmtes Spiel nicht verzichten will, aber nicht genügend Einzelaufgaben hat. Manche Spielpläne von handelsüblichen Quizspielen weisen auch Jokerfelder auf (z. B. goldene). Hier könnte man der Gruppe eine freie Auswahl geben. Ansonsten sind die Felder gleich zu behandeln, d. h. es gibt keine Felder mit „doppelter Chance“.



4. Spielmöglichkeiten

a) Outburst

Zu einem Oberbegriff muß die Gruppe innerhalb einer bestimmten Zeit (z. B. eine Minute) möglichst viele der (vom Spielleiter zuvor) festgelegten 10 Unterbegriffe herausbekommen. Werden mehr als die Hälfte, also 6 Begriffe, genannt, hat die Gruppe die Aufgabe erfüllt.

Beispiele:

1. Wörter mit Mann: Eismann, Feuerwehrmann, Hermann, Ehemann, Hausmann, Kameramann, Kaufmann, Buhmann, Sandmann, Weihnachtsmann

2. Berufe, die mit „D“ beginnen: Dompteur, Detektiv, Diplomat, Dichter, Dachdecker, Drucker, Drogist, Designer, Dirigent, Dolmetscher

3. Berühmte Barträger: Abraham Lincoln, Dürer, Jesus, Karl Marx, Sigmund Freud, Barbarossa, Kaiser Wilhelm II, der Nikolaus, König Drosselbart, Lenin

4. Russische Männernamen: Boris, Michail, Igor, Sascha, Nikita, Vladimir, Leonid, Pawel, Ilja, Iwan

5. Mädchennamen, die mit „M“ beginnen: Monika, Maria, Michaela, Martina, Miriam, Marianne, Margarethe, Manuela, Melanie

6. Bauwerke: Empire State Building, Eiffelturm, Chinesische Mauer, Golden Gate Bridge, Peterskirche (Rom), Berliner Mauer, Freiheitsstatue, Cheopspyramide, Versailler Schloß, Kreml

7. Weihnachtslieder: Stille Nacht; O du fröhliche; Ihr Kinderlein kommet; Süßer die Glocken nie klingen; Jingle Bells; Schneeflockchen, Weißbröckchen; O Tannenbaum; Leise rieselt der Schnee; Morgen Kinder wird's was geben; Alle Jahre wieder

8. Autoreifenmarken: Pirelli, Goodyear, Michelin, Bridgestone, Dunlop, Uniroyal, Firestone, Fulda, Continental

9. Blumen: Rose, Tulpe, Nelke, Aster, Narzisse, Orchidee, Dahlie, Hyazinthe, Chrysantheme, Sonnenblume

10. Musicals: Anatevka, Cats, Starlight Express, Hair, Evita, A Chorus Line, West Side Story, Kiss me Kate, My fair Lady, Jesus Christ Superstar

11. Städte, die mit „B“ beginnen: Bonn, Brüssel, Belgrad, Birmingham, Brasilia, Berlin, Barcelona, Bologna, Boston, Baden-Baden

- 12. An den Füßen gibt's:** Strümpfe, Fußpilz, Schuhe, Warzen, Hornhaut, Hühneraugen, Blasen, Nägel, Fußkettchen, Flossen
- 13. Zugvögel:** Nachtigall, Wildente, Schwalbe, Fink, Drossel, Lerche, Kukuck, Kranich, Storch, Star
- 14. Figuren aus Kinderbüchern:** Heidi, Bambi, Pumuckl, Biene Maja, Suppenkaspar, Struwwelpeter, Rote Zora, Pippi Langstrumpf, Zappelphilipp, Hanni (+ Nanni)
- 15. Doppelte Körperteile:** Hände, Augen, Füße, Ohren, Nasenlöcher, Lippen, Brustwarzen, Beine, Mandeln, Knie
- 16. Manche haben Angst vor:** Höhe, Dunkelheit, Tod, Fliegen, Wasser, Feuer, Zunkunft, Schlangen, Mäusen, Prüfungen
- 17. Dinge aus Automaten:** Kaugummi, Zigaretten, Fahrkarten, Blumen, Süßes, Briefmarken, Kondome, Paßbilder, Getränke, Geld
- 18. Alkoholfreie Getränke:** Coca-Cola, Pepsi-Cola, Seven Up, Schweppes, Sprite, Valensina, Clausthaler, Appolinaris, Sinalco, Fanta
- 19. Kalifornien:** Pazifik, Hollywood, Goldrausch, San Francisco, Los Angeles, Golden-Gate-Bridge, Surfen, Flower Power, Disneyland, Silicon-Valley
- 20. Dinge, die „weiß“ sind:** Tischtennisball, Arztkittel, Hochzeitskleid, Tenniskleidung, Eiweiß, Milch, Schnee, Zucker, Weste, Papier

b) Wortschätzchen

Je nach Größe der einzelnen Gruppen verlassen ein oder zwei Jungenschaftler den Raum. Der Rest der Gruppe bekommt nun (ähnlich wie bei Outburst) einen Oberbegriff und muß nun hierzu 6 Unterbegriffe nennen, die ihrer Meinung nach vom Außenstehenden bei Bekanntgabe des Oberbegriffes genannt werden. Der/die Außenstehende/n werden hereingerufen und müssen nun in Form einer Geschichte möglichst die Begriffe treffen.

Z. B. „Dschungel“ – genannt werden: Tarzan, Affe, Löwe, Liane, Kokosnuß, Kannibale. Der Außenstehende beginnt: „Neulich ging ich durch den Dschungel, da warf mir ein Affe eine Banane auf den Kopf. Ich schimpfte, da sprang ein Tiger aus dem Gebüsch . . .“ Werden innerhalb einer festgelegten Zeit (z. B. eine Minute) mehr als die Hälfte der Begriffe genannt, also vier, ist die Aufgabe erfüllt. Bei zwei Ratern ist nach der Hälfte der Zeit Wechsel beim Geschichteerzählen (also z. B. nach 30 Sekunden).

Beispiele: Dschungel, Märchen, einsame Insel, Zoo, was man im Haus verlegt, Weltreise, im Kino, was unternimmt man, um eine Unbekannte kennenzu-

lernen, gefährliche Berufe, was man alles in der Hosentasche hat, Einkauf im Supermarkt, Krimiserien (TV), was ist typisch deutsch, Karnevalskostüm, der Wilde Westen, worüber man mit Nachbarn streitet, am Fluß, London, Schule, Krankenhaus.

c) Scharade

Es werden „Sprichwörter“, „Redensarten“ etc. pantomimisch dargestellt von einem Mitspieler der Gruppe. Wird dies vom Rest der Gruppe innerhalb einer festgelegten Zeit (z. B. eine Minute) herausgefunden, ist die Aufgabe erfüllt.

- | | |
|--|--|
| - Jemanden fallenlassen wie eine heiße Kartoffel | - Mit einem lachenden und einem weinenden Auge |
| - Ins Fettnäpfchen treten | - Da lachen ja die Hühner |
| - Da beißt die Maus keinen Faden ab | - Jemandem einen Bären aufbinden |
| - Alles auf eine Karte setzen | - Das Wasser steht mir bis zum Hals |
| - Jemandem eine kalte Dusche verabreichen | - Sich ein Stück davon abschneiden |
| - Die Katze im Sack kaufen | - Etwas aus dem Ärmel schütteln |
| - Wo gehobelt wird, da fallen Späne | - Dastehen wie der Ochs vorm Berg |
| - Einen Affen haben | - Hals über Kopf |
| - Den letzten beißen die Hunde | - Einen Zacken aus der Krone brechen |
| - Das geht auf keine Kuhhaut | - Jemanden übers Ohr hauen |
| - Mir ist eine Laus über die Leber gelaufen | - Den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen |



d) Sprichwörter-Cocktail

Die Gruppe bekommt eine Frage gestellt und muß diese beantworten. Z. B. „Wen beißen die Hunde“? Antwort: „Den letzten“. Wenn die Gruppe auf 3 Fragen 2 korrekte Antworten geben kann, ist die Aufgabe erfüllt. Man sollte zum Nachdenken ein Zeitlimit geben. **Beispiele** (entnommen dem Buch: „Das neue Quizbuch über 555 Fragen und Antworten“):

- | | |
|---|---|
| 1. Wen oder was frißt der Teufel in der Not? | <i>Fliegen.</i> |
| 2. Was findet man manchmal in der Suppe? | <i>Ein Haar.</i> |
| 3. Wer hat die größten Kartoffeln? | <i>Der dümmste Bauer.</i> |
| 4. Was soll man nicht nach Athen tragen? | <i>Eulen.</i> |
| 5. Wer läßt das Mausen nicht? | <i>Die Katze.</i> |
| 6. Wie schallt es aus dem Wald? | <i>Wie man hineinruft.</i> |
| 7. Was füg' auch keinem andern zu? | <i>Was du nicht willst, daß man dir tu.</i> |
| 8. Wer ist oft der Vater des Gedankens? | <i>Der Wunsch.</i> |
| 9. Wen beißen die Hunde? | <i>Den letzten.</i> |
| 10. Wo fallen Späne? | <i>Wo gehobelt wird.</i> |
| 11. Was ist halb gewonnen? | <i>Frisch gewagt.</i> |
| 12. Was kann man getrost nach Hause tragen? | <i>Was man schwarz auf weiß besitzt.</i> |
| 13. Was macht mich nicht heiß? | <i>Was ich nicht weiß.</i> |
| 14. Wer verläßt das sinkende Schiff? | <i>Die Ratten.</i> |
| 15. Wem schaut man nicht ins Maul? | <i>Einem geschenkten Gaul.</i> |
| 16. Was zu werden ist nicht schwer,
zu sein aber sehr? | <i>Vater.</i> |

e) Nehmen Sie's wörtlich

Es geht dabei um Wörter, deren Bestandteile in einer „Erklärung“ umschrieben sind. Um die Sache schwieriger zu machen, sind die Begriffe nicht immer nach Duden (Silbentrennungsregeln) getrennt. Ein Beispiel soll dies verdeutlichen:
Erklärung: „Dringende Ermahnung an einen Klosteroberen zur Beschleunigung“
Lösung: „Abt, eile!“ = Abteile

Wenn die richtige Lösung innerhalb einer bestimmten Frist (z. B. 30 Sekunden oder eine Minute) gefunden wird, ist somit die Aufgabe erfüllt.

Beispiele:

- Verabschiedung einer Trinkstube (Ade, Bar = Adebar)
- Empfehlung eines Langschwanzpapageis (Ara, Rat = Ararat)
- Kühnheit eines Flächenmaßes (Ar, Mut = Armut)
- Verabschiedung eines Spielzeuges (Ball, Ade = Ballade)
- Vogelprodukt einer Rinderart (Büffel, Ei = Büffelei)
- Gewichtseinheit eines Kraftfahrzeuges (Auto, Gramm = Autogramm)
- Schwörende Schlange (Eid, Otter = Eidotter)

- Zahlungsmittel eines Fußteils (Fersengeld)
- Auerochse aus durchsichtigem Werkstoff (Glas, Ur = Glasur)
- Einer, der feststellt, wieviele Geigerspieler da sind (Geigerzähler)
- Schienentransportmittel für Glasbehälter (Flaschenzug)
- Zusage an den griechischen Hirtengott (Ja, Pan = Japan)
- Aufforderung an Labans Tochter, vokal zu musizieren (Lea, sing = Leasing)
- Durchorganisierte Wochenteile (Plan-Tage = Plantage)
- Futterplatz für sehr betrübtes Vieh (Trauerweide)
- Leibesübungen für Fischfett (Tran-Sport = Transport)
- An einem Aufgußgetränk Knabbernder (Tee-Nager = Teenager)
- Aufforderung an ein Leuchtmittel, sich zu entflammen (zünd Kerze = Zündkerze)
- Test fürs Tränenvergießen (Weinprobe)
- Feingefühl einer orientalischen Kopfbedeckung (Fes-Takt = Festakt)
- Befestigter Bau eines Noah-Sohns (Hamburg)
- Ein haltbarer Gewehrteil (Dauerlauf)
- Aufforderung an einen Stadtbewohner, bergan zu gehen (Bürgersteig)



f) Buchstaben-Salat

Der Gruppe wird ein verdrehtes Wort gegeben, d. h. ein Wort, dessen Buchstaben durcheinandergeschüttelt worden sind. Ihr wird ungefähr gesagt, was rauskommt (Tier, Pflanze, Land, Stadt). Kann die Gruppe nun innerhalb einer festgelegten Zeit (30-60 Sekunden) das richtige Wort erraten, ist die Aufgabe erfüllt.

Tier:

LEARD - Adler
 SIEMAE - Ameise
 TERUSA - Auster
 LIKENAP - Pelikan
 HACKRIN - Kranich

RIBBE - Biber
 NEHRGI - Hering
 NEIBE - Biene
 LEITRUFA - Faultier
 ISCHEEDE - Eidechse

Pflanzen:

RINGEAE - Geranie
ZINNEA - Enzian
HEIDECOR - Orchidee

TESLID - Distel
LEIMLAK - Kamille
LABESI - Salbei

Länder:

RANGUN – Ungarn
SUETINNE -Tunesien
GERWONNE - Norwegen
HADANILT - Thailand

HACKFIRREN - Frankreich
GRAUTPOL - Portugal
ONABLIN - Libanon
KUERIET - Türkei

Städte:

SACHURAW - Warschau
HAENGPONKE - Kopenhagen
TONNAGSHIW - Washington
KOLSCHMOT - Stockholm
PAUSBEDT - Budapest

LEINKHIS - Helsinki
RIETBUB - Beirut
RADDIM - Madrid
HARETEN - Teheran
SAMUKO - Moskau

g) Zitate-Quiz

Es werden Zitate zitiert – Wer tat den „glorreichen“ Ausspruch? Wird es genannt, ist die Aufgabe erfüllt (Zeitlimit beachten!).

Mögliche Zitate:

- Dann sollen sie doch Kuchen essen (Marie Antoinette – auf die Aussage, daß das Volk rebelliert, weil es kein Brot hat)
- Ich bin ein Berliner (J. F. Kennedy)
- Stell dir vor es ist Krieg, und keiner geht hin, dann kommt der Krieg zu euch (Bertolt Brecht)
- Der Staat bin ich! (Louis XIV)
- Zerstöre meine Kreise nicht! (Archimedes)
- Ich denke, also bin ich! (Descartes)
- Und sie dreht sich doch! (Galileo Galilei)
- Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben (M. Gorbatschow)
- Kam, sah, siegte (J. Cäsar)
- Dem Mann kann geholfen werden (Schiller „Die Räuber“)
- Aber heute rede **ich** (Mao Tse Tung)
- Denk ich an Deutschland in der Nacht, bin ich um den Schlaf gebracht (Heinrich Heine)
- Ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber ein großer für die Menschheit (Neil Armstrong)
- Und wenn ich wüßte, daß morgen die Welt unterginge, würde ich heute noch ein Apfelbäumchen pflanzen (Martin Luther)

- Ich wollte, es wäre Nacht oder die Preußen kämen. (Wellington)
- Hilf mir, es selbst zu tun (Maria Montessori)
- Mit Verlaub, sie sind ein Arschloch (Herbert Wehner im Bundestag)
- L . . . m . . . a. A . . . (Götz von Berlichingen lt. Goethe)
- Die spinnen, die Römer (Obelix)

h) 20 Questions

Ein bestimmter Begriff (Person, Ding, Ort) wird mit mehreren Umschreibungen erklärt, insgesamt ca. 20 verschiedene Dinge werden nacheinander verlesen. Die Gruppe, welche zuerst den gesuchten Begriff nennt, hat die Aufgabe erfüllt, also auch die, welche eigentlich gar nicht an der Reihe war (Glück gehabt). Wird der Begriff nach allen Umschreibungen nicht erraten, bekommt niemand einen Wertstein. (Nach dem gleichnamigen Brettspiel der Firma MB, dort auch weitere Beispiele).



3 Beispiele:

Sache

1. Ich bin ziemlich klein.
2. Meist bin ich aus Metall.
3. Ich werde auf Kissen aufbewahrt.
4. Ich habe meinen eigenen Kopf.
5. In der Scheune sucht man mich vergebens.
6. Wenn ich im Hemd bin, darf man mich nicht übersehen.
7. Ich bin viel länger als dick.
8. Für Größenvergleiche muß ich oft meinen Kopf hinhalten.
9. Ich halte zusammen.
10. Ich bin spitz.
11. Wenn du mich nicht magst, dann säume nicht.
12. Mit rotem Kopf zeige ich wichtige Stellen.
13. Vorsicht, ich kann stechen!
14. Sei bitte leise, wenn ich falle.
15. Kein Schneider schneidet mich.
16. Mich gibt's im Einzelhandel, aber niemals einzeln.
17. Ich arbeite in der Mode-Branche.
18. Meist ist meine Arbeit nur ein Provisorium.

Stecknadel

Ding

1. Ich kann mich gut erinnern.
2. Alles, was mir wichtig erscheint, bringe ich auf den Speicher.
3. Meine Sprachen werden nicht gesprochen.
4. Ich kann abstürzen.
5. Ich spielte in dem Film „2001“ mit.
6. Ich arbeite selten ohne Netz.
7. Ich werde von Jahr zu Jahr kleiner.
8. Ich bin ein Kind des 20. Jahrhunderts.
9. Ich bin schnell.
10. Manche Leute haben Angst vor mir.
11. Ich kann Musik machen.
12. Ich bin empfindlich gegen Viren.
13. Ich bin ein Artikel des täglichen Gebrauchs.
14. Ich kann Probleme lösen.
15. Ich habe neue kriminelle Neigungen erweckt.
16. Man kann mich sprechen lehren.
17. Ich reagiere nur auf Befehl.
18. Oft habe ich Personal vor mir.
19. Mein Ausdruck schindet Eindruck.

Computer

Ding

1. Ich kann echt oder unecht sein.
2. Manche mögen mich gedämpft.
3. Vorhin hast du mich gewählt.
4. Ich kann auch national sein.
5. Frauen legen mich auf.
6. Eine Illustrierte braucht vier von mir.
7. Eine Elf unterscheidet sich durch mich von der anderen.
8. Wenn ich auslaufe, schimpft die Hausfrau.
9. Wenn du krank bist, hast du wenig von mir.
10. Oft macht es bei mir die richtige Mischung.
11. Mich gibt es in Dosen.
12. Es gibt mich auch in Wasser und Öl.
13. Bei Regen gibt es mich gleich siebenfach.
14. Manche Menschen können mich nicht sehen.
15. Ich kann komplementär sein.
16. Ich bin eine Frage der Wellenlänge.
17. Wenn ich fehle, siehst du schwarz.
18. Wenn ich nicht trocken bin, dann laufe ich.

Farbe

7 LEBENSBLIDER



Du meine Seele, singe

Das Leben des Liederdichters Paul Gerhardt

I. Vorbemerkung

Allgemeines zum Thema **Lebensbilder/Biografien** findet sich im **Steigbügel Nr. 253**.

Beim Namen Paul Gerhardt denken sicher viele sofort: „Choräle – altes, 'verstaubtes' Liedgut – langweilig!“

Das Anliegen dieses Vorschlages für einen Gruppenabend ist, das Leben von Paul Gerhardt in seiner ganzen ergreifenden Dramatik darzustellen. So kann deutlich werden, was diesen Mann in Zeiten größten Elends trug und wie er gerade in diesen Zeiten dazu kam, Lob(!)lieder zu schreiben. Vielleicht kann diese Lebensgeschichte junge Leute dazu ermutigen, harte Zeiten in ihrem eigenen Leben durchzustehen.

Da die Lieder Paul Gerhardts aber nicht unbedingt auf der Wellenlänge junger Leute liegen, hat es sich sehr gut bewährt, die überarbeiteten Versionen von Dieter Falk im Synthesizer-Sound einzubauen. Ebenso kann die MC/CD/LP „Durchbruch“ mit Hans-Jürgen Hufeisen und David Plüss eingesetzt werden („O Haupt voll Blut und Wunden“, „Befiehl du deine Wege“, „Auf, auf, mein Herz, mit Freuden“, „Du meine Seele, singe“). Darüber hinaus sollten aber unbedingt auch Lieder gesungen werden. Dabei kann man getrost die Kirchenorgel gegen eine Gitarre austauschen und auch bei Rhythmus und Geschwindigkeit etwas zulegen.

Ich selbst habe den Abend schon zweimal in Jungenschaftsgruppen mit Jungen im Alter von 15-16 durchgeführt. Er kam beide Male gut an. Gerade in dieser Gruppe habe ich die Erfahrung gemacht, daß man auch in solchen Gruppen ergänzend zum „normalen“ Liederbuch (z. B. Fahrtenliederbuch) das Kirchengesangbuch einsetzen kann. Dort kann man auch im Anhang nachschauen, was über einzelne Liederdichter steht. Also nur Mut!

Die Zitate und Liedverse können zum Beispiel von Gruppenteilnehmern vorgelesen werden.

Als Literatur benutzte ich das Buch „und lobten Gott um Mitternacht“ von W. Bautz, Verlag Goldene Worte. (Vergriffen).

II. Durchführung

Der Einstieg könnte so aussehen:

Wir lassen „Ich singe dir mit Herz und Mund“ in der Version von D. Falk ablaufen.

Danach fragen wir, ob nun klar sei, was heute Abend abgeht. Die Erfahrung zeigt, daß den Jugendlichen die Melodie irgendwie bekannt vorkommt, aber sie doch nicht so genau wissen, um welches Lied oder um was es sich überhaupt handelt.

Wir singen dieses Lied (Fahrtenliederbuch Nr. 111, EKG* 230)

* EKG = Evangelisches Kirchengesangbuch

A. Jugend und Zurüstung

1607 Geburt Paul Gerhards in Gräfenhainchen in der Nähe von Wittenberg. Sein Vater – ein ehemaliger Gastwirt – wurde von der Bevölkerung zum Bürgermeister gewählt. Die Mutter entstammte einem alten Pfarrersgeschlecht.

1619 Tod des Vaters (Paul war 13 Jahre)

1621 Tod der Mutter. Der 15jährige Paul ist Vollwaise. Es herrscht der 30jährige Krieg, und es gab keine Sozialhilfe oder Jugendpflege wie heute. Und dennoch kann er später dichten: „Er ist der Fremden Hütte, die Waisen nimmt er an, erfüllt der Witwen Bitte wird selbst ihr Trost und Mann.“ („Du meine Seele, singe“, 7. Strophe)

1622 Ein Jahr später tritt er ins **Augustinerkloster** in Grimmen ein. Er lebt dort in den strengen Regeln dieses Ordens: 5.00 Uhr aufstehen, 6.00 Uhr Gebet, 7.00 Uhr Morgenandacht und so weiter. Die Einweisung in die Gottesfurcht und die guten Sitten wurde sehr hoch gehalten. Es herrschte der Geist des strenggläubigen Luthertums. Nicht gerade einfach für einen 16jährigen Jugendlichen. Doch Paul Gerhardt war ein sehr fleißiger Schüler.

1628 Am 2. Januar Einschreibung als **Theologiestudent** an der Universität Wittenberg mit damals 3000 Studenten. Hier begegnet er Paul Röber, der beschrieben wird als „ein Mann der Bibel und der christlichen Mäßigung“, ein „Liebhaber des Gesanges und der Musik“. Er übte einen sehr starken Eindruck auf Paul Gerhardt aus und weckte vermutlich in ihm das Dichtertalent.

1642 Vermutlicher **Studienabschluß**

1643 Paul Gerhardt lebt nun in **Berlin**, Gründe für den Umzug sind nicht bekannt; ebenso wenig sein Beruf zu dieser Zeit. Berlin war durch den Krieg und die Pest von 14 000 auf 6 000 Einwohner geschrumpft. Es gab viele verlassene Häuser. Es herrschte totale Depression bei der Bevölkerung. Dies gab starke Impulse für Paul Gerhardts Glaubens- und Gemütsleben. In dieser Zeit hatte er enge Beziehungen zur Familie des Kammergerichtsadvokaten Andreas Berthold.

Daß Paul Gerhardt immer noch keine Pfarrstelle hat, liegt u. a. daran, daß viele Kirchen zerstört und die meisten Gemeinden verarmt waren; doch es ist zu vermuten, daß er immer noch auf seine Stelle wartete. So wurde dieses Jahr zu seiner fruchtbarsten künstlerischen Zeit. Das Gesangbuch enthält zu dieser Zeit bereits 18 seiner Lieder! Seine Lieder fanden Verbreitung durch **Johann Crüger**, der selbst 71 Chormelodien schrieb („Fröhlich soll mein Herze springen“, „Wie soll ich dich empfangen“, „Herzliebster Jesu“, „Nun danket alle Gott“, vgl. Anhang im Gesangbuch). Alle fünf Kinder aus Crügers erster Ehe und mehrere seiner Kinder aus zweiter Ehe starben!

Lied: *Du meine Seele, singe* (Fahrtenliederbuch Nr. 105, EKG 197)



B. Der 30jährige Krieg

1636-39 Verheerende Zerstörung Sachsens durch die Schweden. Von ehemals 3540 Häusern im Kurkreis 1033 abgebrannt und 1315 verwüstet und leer. Dem Krieg folgte ab

1637 die Pest von den Alpen bis zur Nordsee. Kurz vor Ostern 1637 fallen die Schweden auch über Gräfenhainchen her, fordern 3000 Gulden Kriegsteuer und brennen das Städtchen anschließend nieder. Dabei kommen auch Pauls Bruder Christian und dessen Tochter um.

1648 8. November: Verkündigung des Friedens

Dabei sollte man sich bewußt machen, was es heißt, 30 Jahre lang Krieg zu erleben. Das ist immerhin doppelt so lang wie das bisherige Leben eines Jugendlichen mit 15 Jahren. Das heißt, eine ganze Generation hat nur im Kriegszustand gelebt und nie Frieden gekannt. An dieser Stelle können zum Vergleich die Brutalitäten und das Leid durch aktuelle Kriege (z. B. Jugoslawien) herangezogen werden.

*8 Laß ferner dich erbitten,
o Vater, und bleib mitten
in unserm Kreuz und Leiden
ein Brunnen unsrer Freuden.*

*10 Schließ zu die Jammerpforten
und laß an allen Orten
auf so viel Blutvergießen
die Freudenströme fließen.*

Lied: *Nun laßt uns gehn und treten* (Kirchengesangbuch, Nr. 42, Verse 2-3, 6-10 + 12-13)



C. Beruflicher und privater Weitergang

1651 Erste **Probststelle** in Mittenwalde (südlich von Berlin). Paul Gerhardt ist immerhin schon 45 Jahre! Welche „Karriere“! Er verpflichtet sich auf die lutherischen Bekenntnisschriften einschließlich der Konkordienformel. Er bekannte, daß die in ihnen enthaltene Lehre auf den ganz klaren und zuverlässigen Grundlagen des prophetischen und apostolischen Wortes beruhe und versprach, daß er in dieser Lehre bis an sein Lebensende (!) mit Hilfe göttlicher Gnaden beharren wolle. Ein für später folgeschweres Gelübde!

Auch Mittenwalde litt schwer unter den Folgen des Krieges. Doch in dieser 700 bis 800-Seelen-Gemeinde war seine glücklichste und segensreichste Zeit. Es gab genug Möglichkeiten, aufzurichten und zu trösten; die Gemeinde war „reif“ für einen solchen Seelsorger.

- 1656 Heirat** mit Anna Maria Berthold, der Tochter des Kammergerichtadvokaten (er 50 Jahre – sie 33 Jahre alt!). Paul Gerhardt beschrieb sie als die „liebende, helfende Freundin und tröstende Priesterin . . . voll inniger Frömmigkeit, Liebe zum göttlichen Wort und ungewöhnlicher Gebetskraft . . . sie ging aus ihrem Hause nur, um die Predigt zu hören, Kranke und Arme zu besuchen oder Heimgegangene zur letzten Ruhe zu begleiten.“

19. Mai. **Geburt des ersten Kindes**, das jedoch 8 Monate später starb. Paul Gerhardt fand Trost in seinen früheren Gedichten.

- 1657** Ernennung zum dritten Diakon in St. Nicolai/Berlin. Damit erfüllte sich der Wunsch von beiden, wieder nach Berlin zurückkehren zu können. Dennoch fällt er diesen Beschluß, nach Berlin zu gehen, nicht leichtfertig. Er schreibt dem Berliner Kirchengemeinderat, er sei „nach fleißiger Anrufung des Namens Gottes und reifer Erwägung“ dessen gewiß geworden, „daß der liebe Gott in diesem Werke seine sonderbare Schickung und Regierung habe“. Darum wage er es nicht, „diesem großen und allgewaltigen Herrn zu widersprechen“. In dieser Zeit dichtet er

*Sollt ich meinem Gott nicht singen?
Sollt ich ihm nicht dankbar sein?
Denn ich seh in allen Dingen,
wie so gut er's mit mir meint.
Ist's doch nichts als lauter Lieben,
das sein treues Herze regt,
das ohn Ende hebt und trägt,
die in seinem Dienst sich üben.
Alles Ding währt seine Zeit,
Gottes Lieb in Ewigkeit.*



Paul Gerhardt hält in dieser Zeit fast täglich einen Gottesdienst.

- 1659** Die zweite Tochter Anna Katharina muß am 25. März im Alter von knapp einem Jahr beigesetzt werden.
- 1660** Der Sohn Andreas lebt nur wenige Stunden.
- 1662** Geburt des Sohnes Paul Friedrich (der überlebte)
- 1665** Das fünfte Kind starb nach 7 Monaten. Paul Gerhardt dichtet:

*„Du bist zwar mein und bleibest mein
wer will mir anders sagen?
Doch bist du nicht nur mein allein;
Der Herr von ew'gen Tagen,
der hat das meiste Recht an dir,*

*der fordert und erhebt von mir,
dich, o mein Sohn, mein Wille,
mein Herz und Wunsches Fülle."*

Zur persönlichen Situation von Paul Gerhardt sei noch erwähnt, daß er kein festes Gehalt bezog und daher von den Spenden der Bauern leben mußte, deren Zahl sich im Krieg von 1000 auf 250 reduziert hatte und die selbst nicht genug zum Essen hatten. Doch in dieser Not schrieb er die Zeilen



*Er weiß viel tausend Weisen,
zu retten aus dem Tod,
ernährt und gibet Speisen
zur Zeit der Hungersnot,
macht schöne rote Wangen
oft bei geringem Mahl . . .*

(Fahrtenliederbuch Nr. 105, 5, EKG 197)

Über 80 der 130 Lieder Paul Gerhardts entstanden in der Zeit des Krieges oder kurz danach. Er wußte, wovon er sprach und sang!

D. Amt, Gelübde und Gewissen

Diese Jahrzehnte waren geprägt von dogmatischen Auseinandersetzungen über die richtige Lehre und die richtige geistliche Strömung. Da zu dieser Zeit die Landesherren meist die offizielle Religion in ihrem Land bestimmten, war dies auch eine sehr politisch geprägte Auseinandersetzung.

- 1613** Kurfürst Johann Sigismund tritt, entgegen seiner Verpflichtung auf die lutherischen Bekenntnisschriften von 1593, zum „reformierten Bekenntnis“ über. Aufgrund des starken Protestes aus Kirche und Bevölkerung gewährt er den Untertanen jedoch die Möglichkeit, beim Augsburger Bekenntnis zu bleiben.
- 1640** gelangte der Kurfürst Friedrich Wilhelm an die Macht. Er war ein überzeugter Anhänger des reformierten Bekenntnisses.
- 1648** Im Friedensvertrag setzt er das lutherische und das reformierte Bekenntnis gleich. Es bestand Religionsfreiheit.
- 1662** Verordnung des Kurfürsten, „man solle den Gemeinden nichts vortragen, was nicht zur Erbauung diene, die Lehre Gottes mit den Worten Gottes vortragen, hoher philosophischer Disputationen vor der Gemeinde, besonders des unseligen Verdammens, Verketzerns, der Benennung und Verhöhnung der Personen oder Kirchenlehrer sich enthalten . . .“. Es folgte ein Verbot, in Wittenberg Theologie oder Philosophie zu studieren.

Obwohl Paul Gerhardt in diesem Streit sehr zurückhaltend, sanftmütig und sachlich war, wurde er doch persönlich in den (Predigtamts-)Streit miteinbezogen. Er weigerte sich, den Verpflichtungsschein des Kurfürsten zu unterschreiben. Es folgte die vorläufige Amtsenthebung. Hierauf wiederum reagierten die Stände, der Bürgermeister und der Magistrat und sprachen beim Kurfürsten vor. Doch da Paul Gerhardt sich auch nicht zu „eingeschränkten“ Predigten entschließen will, gibt er das Amt

1667 freiwillig zurück. Er bleibt drei Jahre ohne Amt.

An dieser Stelle kann ein Gespräch in der Gruppe einsetzen zum Thema „Christsein in Politik und Gesellschaft“ oder „Lebe ich auch, was ich glaube? Stehe ich noch zu meinem Glauben, wenn es um Beruf und Existenz geht?“

E. Ein neuer Lebensabschnitt

Im gleichen Jahr gibt Johann Georg Ebeling (ebenfalls ein kirchlicher Liederdichter) Paul Gerhardts gesamte Lieder heraus in: „Pauli Gerhardt's geistliche Andachten bestehend in 120 Liedern“.

1668 Tod Anna Marias. Schon seit 1662 hatte sich ein unheilbares Lungenleiden abgezeichnet:

Am Abend des 28. Februar stellte sich gegen Abend zum erstenmal ein Bluthusten ein. Am nächsten Nachmittag wiederholte sich dieser Anfall in verstärktem Maß. Sofort wurden die beiden tüchtigsten Ärzte der Stadt herbeigerufen. Es gelang ihnen wohl, das Blut zu stillen; aber sie vermochten nicht die schon vorgeschrittene Schwindsucht aufzuhalten.

In ihrer letzten Stunde bat Anna Maria ihren Mann, ihr aus Luthers Hauspostille die Predigt vom heiligen Abendmahl vorzulesen, ließ sich waschen und weiß ankleiden und versenkte sich andächtig in ihr Gebetsbuch. Sie legte ihrem Mann den sechsjährigen Sohn ans Herz und erzählte ihm auf seine Bitte, sie möge noch nicht sterben, von „den schönen Gärten, da die lieben Engelein und so viele Freunde wären“. So ging sie in Anwesenheit ihres kleinen Sohnes mit dem Thema „Tod“ um. Völlig gelöst starb sie.

Am 28. Oktober wurde Paul Gerhardt vom Magistrat von Lübben einstimmig zum Archidiakonus gewählt und erhielt so ein neues Amt.

1676 stirbt Paul Gerhardt. Seinem 13jährigen Sohn hinterläßt er ein Testament, das er folgendermaßen zusammenfaßte: „Bete fleißig, studiere was

Ehrliches, lebe friedlich, diene redlich und bleibe in deinem Glauben und Bekenntnis beständig, so wirst du einmal auch sterben und von dieser Welt scheiden willig, fröhlich und selig, Amen."

Lied: *Lobet den Herren alle, die ihn ehren* (Fahrtenliederbuch Nr. 5, 1-3; EKG 347)



Schlußgebet:

Die Verse 4 + 5 von „Lobet den Herren“

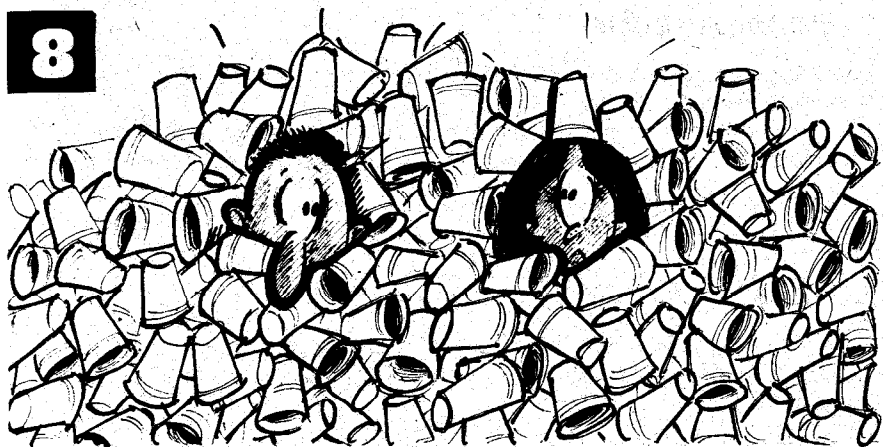
Weitere Anregungen:

- * Im Anschluß ist eventuell (je nach Stimmungslage der Gruppe) ein Gespräch über das Gehörte, den Bezug zu heute sowie unser Verhältnis zu alten Kirchenliedern sinnvoll.
- * Denkbar ist auch ein weiterführendes Gespräch zum Thema „Leid“
- * Zum Lied „Geh aus, mein Herz“ ließe sich ein Gespräch zum Thema „Schöpfung/Natur“ anregen.

Weitere Paul-Gerhardt-Lieder im Fahrtenliederbuch

- 8 *Die güldne Sonne* (EKG 346)
- 19 *Wie soll ich dich empfangen* (EKG 10)
- 22 *Ich steh an deiner Krippen hier* (EKG 28)
- 23 *Kommt und laßt uns Christum ehren* (EKG 29)
- 29 *O Haupt voll Blut und Wunden* (EKG 63)
- 34 *Auf, auf, mein Herz, mit Freuden* (EKG 86)
- 75 *Befiehl du deine Wege* (EKG 294)
- 116 *Geh aus, mein Herz, und suche Freud* (EKG 371)





Becher – Becherer – am Bechersten

ein lustiger Spielabend um Becher und Dosen

Materialliste

- möglichst viele leere Joghurt- und Plastikbecher
- möglichst viele leere Konservendosen
- pro Gruppe 2 gleiche Eierbecher
- pro Gruppe 1 Tischtennisball
- Schnur
- Schere
- pro Gruppe 1 Notizblock + Bleistift
- 1 Tennisball
- 10 schwierige Wörter auf Zettel notiert (für den Gruppenleiter!)
- 1 Stoppuhr
- 1 Meterstab

Je nach Teilnehmerzahl werden Spielgruppen mit je etwa 5 Mitspielern gebildet.

1. Becherturm

Welche Gruppe kann in zwei Minuten aus den vorhandenen Bechern und Dosen den höchsten Turm bauen?

Pro 10 cm Höhe gibt es 1 Punkt!

2. Bechertelefon

Jede Gruppe baut aus zwei gleichen Plastikbechern ein Schnurtelefon. Abstand der Becher mindestens 5 Meter!

Jede Gruppe bestimmt einen Telefonisten. Der Gruppenleiter gibt durch das Schnurtelefon 10 schwierige Wörter durch, die der Telefonist zu notieren hat.

Pro richtig notiertem Wort gibt es 1 Punkt!

3. Dosenwerfen

Aus 7 Konservendosen wird eine Pyramide gebaut. Jedes Gruppenmitglied hat einen Wurf mit dem Tennisball. Erst wenn alle Dosen abgeräumt sind wird wieder neu aufgebaut.

Pro abgeräumter Dose $\frac{1}{2}$ Punkt!

4. Dosenlauf

Jede Gruppe benennt ein Mitglied für den Dosenlauf. Es ist eine 3 Meter lange Strecke auf Dosen zurückzulegen:

2 Dosen werden hintereinander aufgestellt, der Dosenläufer stellt sich darauf. Er darf so viele Dosen wie er tragen kann mit sich führen. Jetzt wird Dose vor Dose gestellt und darauf vorwärts gegangen. Wer keine Dosen mehr hat, darf auf den Dosen zurückgehen und sich neue Dosen holen. Wer Dosen verliert darf diese nicht mehr verwenden. Pro Bodenberührung gibt es 10 Strafsekunden.

Es wird die Zeit gestoppt.

Bei 4 Gruppen gibt es z. B. 9, 6, 3 oder 0 Punkte (schnellste bis langsamste Gruppe)!

5. Becherweitwurf

Jedes Gruppenmitglied darf mit einem leichten Plastikbecher einen Weitwurfversuch unternehmen. Es zählt nur das weiteste Ergebnis für jede Gruppe.

Pro angefangene 50 cm gibt es 1 Punkt!

6. Becherfakir

Jede Gruppe wählt einen Fakir aus. Innerhalb 2 Minuten werden dem Fakir möglichst viele Becher auf Kopf, Arme, Hände, Beine, Bauch oder Rücken gestellt.

Hat eine Gruppe den Fakir schneller ausgestattet, so wird der Gruppenleiter informiert – 10 Sekunden muß der Fakir die Becher balancieren. Halten ist nicht erlaubt!

1 Punkt für jeden Becher, der den Balanceakt übersteht!



7. Becherträger

Jede Gruppe wählt einen Becherträger aus. Dem Becherträger werden am Körper (unter die Arme, zwischen die Beine klemmen, im Hemdkragen, unter den Hosenträgern, am Hosenbund usw.) möglichst viele Becher festgemacht. Wer trägt nach 2 Minuten die meisten Becher?

Pro festgemachtem Becher 1 Punkt!

8. Becherblasen

Jede Gruppe erhält 2 gleiche Eierbecher und 1 TT-Ball. Die Gruppenmitglieder sitzen nebeneinander. Der erste bläst den TT-Ball von einem Eierbecher in den anderen, dann gibt er die Eierbecher weiter. Der nächste Spieler bläst den TT-Ball wieder in den anderen Eierbecher zurück usw. Welche Gruppe ist zuerst fertig. Fällt

den TT-Ball hinunter bzw. berührt ihn ein Mitspieler mit der Hand, wird noch einmal von vorne begonnen.

Wertung wie beim Spiel Dosenlauf!

9. Bechertanz

Die Mitspieler aller Gruppen fassen sich an der Hand und bilden einen Kreis. Keiner darf anfangs ein eigenes Gruppenmitglied zum Nachbarn haben. Etwa 30 – 50 cm vom Spielerkreis entfernt werden (innerhalb des Kreises) kleine Bechertürme gebaut.

Es muß nun versucht werden, ein Mitglied der anderen Gruppe zu veranlassen durch Drücken und Schubsen einen Becherturm umzustößen. Wer einen Becherturm umstößt scheidet aus.

Jede Gruppe bekommt so viele Punkte wie sie nach 3 Minuten Mitspieler im Kreis hat!

10. Becherfakir Teil 2

Pro Gruppe stellt sich ein Mitspieler zur Verfügung. Unter Fersen, Becken und Schulterblätter bekommt jeder 2 Dosen gestellt. Der Fakir muß möglichst lange liegen bleiben. Wer berührt zuletzt den Boden?

Wertung wie beim Spiel Dosenlauf!

der Steigbügel in eigener Sache:

Gute Ideen sind rar. Das gilt auch für die Gruppenarbeit. – Wir im Steigbügel-Redaktionsteam sind froh, daß immer wieder Praktiker der Jugendarbeit ihre guten Ideen an uns weitergeben. So ist **der Steigbügel** das, was er immer sein wollte: ein Umschlagplatz guter Ideen und Inspirationsstelle für Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter.

Wer also mit Erfolg einen neuen **Gruppenabend**, ein **Geländespiel** oder einen **Bastelabend** durchgeführt hat, sollte die Ausarbeitung an die Redaktion schicken.

Übrigens: Einsenderinnen und Einsender, deren Artikel im Steigbügel abgedruckt werden, erhalten ein kleines Anerkennungshonorar.

So wird es gemacht: Manuskript mit der Schreibmaschine eineinhalbzeilig, gut gegliedert schreiben und schicken an: **Steigbügel-Redaktion, Danneckerstraße 19a, 7000 Stuttgart 1.**

Wir sind gespannt, was kommt. Schon jetzt herzlichen Dank!

Helmut Häußler
Schriftleiter



Eine Vorleseandacht zu Lukas 10, 38-42

Vieles braucht der Mensch. Das hämmert uns die Werbung ein. Die Medien zeigen uns, was wir alles brauchen. „Einen neuen Kassettenrekorder sollte ich dringend haben“, überlegt Bernd. „Ich brauche demnächst unbedingt neue Nike-Turnschuhe“, das steht für Jochen fest. „Hoffentlich kann ich mir im Sommer die Schweden-Freizeit leisten“, grübelt Sabine über ihre finanzielle Lage nach.

Vieles brauchen wir, wenn wir in der heutigen Zeit glücklich sein wollen! „**Wenig braucht der Mensch**“, das sagen die Klugen unter uns. Ein Philosoph aus Tübingen hat erklärt, daß einige wenige Grundentscheidungen im Leben eines Menschen für seine Zufriedenheit maßgebend sind. Da zählt sicher die Berufswahl dazu und sicher auch die Frage, mit welchem Menschen werde ich einmal eine gute Ehe führen können.

Wenig braucht der Mensch, um zufrieden sein zu können.

„**Nur eines braucht der Mensch**“. Diese radikale Position nimmt dieser Jesus Christus ein. Er sagt nicht, daß wir viel haben müssen und viel erreichen sollten, damit wir im Reich Gottes dabei sein können. Er reduziert unser Verhältnis zu Gott auch nicht auf einige bedeutsame Grundentscheidungen. Auf eines kommt es an, sagt er. Was ist dieses eine?

In Lukas 10 wird erzählt, wie Jesus zu Gast ist bei einer Frau mit Namen Martha. Diese macht sich viel Mühe mit der Bewirtung der Gäste und versorgt alle hervorragend. Ihre Schwester Maria dagegen setzt sich einfach zu Jesu Füßen und hört ihm zu. Als sich Martha bei Jesus beklagt, daß Maria nicht mithilft bei der Bewirtung, sagt der Mann aus Nazareth nur knapp:

„Eins aber ist nötig. Maria hat das gute Teil erwählt, und das soll ihr nicht weggenommen werden.“

„**Nur eines ist notwendig**“. Was? Daß wir diesen Mann Jesus Christus hören. Mehr nicht! In seinem befreienden Wort erfahren wir alles, was wir zum Leben brauchen. Warum ist das so? Weil er und nur er uns sagen kann, wer wir sind und wer Gott ist. Daß alles bei uns zweitrangig ist im Vergleich zu der Tatsache, daß Gott sich uns zuwendet. Der Gott, der der Ursprung und das Ziel unseres Lebens ist.

Vieles braucht der Mensch – das ist nicht wahr. Die Werbung lügt.

Wenig braucht der Mensch – die Philosophen sehen schon etwas klarer.

Nur eines ist notwendig. Mit den Augen Gottes gesehen ist nur dieser Satz richtig. Nur Gott und seine Nachricht an uns ist wichtig. Und diese Nachricht erfahren wir in diesem Jesus Christus. Deshalb halten wir uns an ihn!



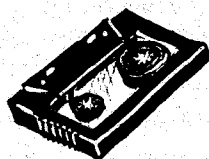
Kassettenregal – Bauanleitung

Hier handelt es sich um ein einfaches Kassettenregal, das für 42 Kassetten Platz bietet.

1. Erforderliches Material (je Regal)

1.1 Holz

- Zwei Bretter 400 mm x 60 mm x 12 mm
- Drei Bretter 250 mm x 60 mm x 12 mm

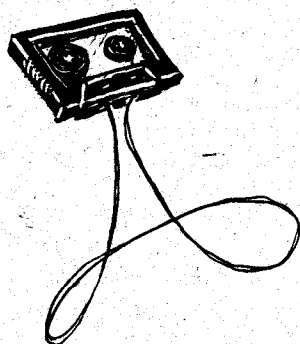


1.2 Verbindungsmittel

- Gestauchte Nägel 20 mm lang
- Etwas Weißleim (PVAC-Leim) z. B. Ponal, Jowat

1.3 Werkzeug

- Hammer (250g) ca. 5 St.
- Feinsägen ca. 3 St.
- Stechisen schmal (10 mm breit) ca. 3 St.
- Stechisen breit (20 mm breit) ca. 3 St.
- Schraubzwingen (200 mm lang) ca. 3 St.
- Schneidladen ca. 3 St.
- Kneifzange
- Senkstift
- Winkel
- Zollstöcke
- Angespitzte Bleistifte
- Schleifklötze ca. 5 St.
- Schleifpapier mit 120er Körnung



Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb: dsb Abo-Betreuung

Postfach 11 63 GmbH.

7107 Neckarsulm

Tel.: 07132/38 52 38

Lied zur Jahreslosung 1993 (Apg 5,29)

Christian Hähle 1991

2. Wir gestalten unser Leben nicht, wie Gott es von uns will.
Wie die Menschen um uns rum, so ist auch unser Lebensstil.
Geld und Reichtum, Macht und Ansehen sind für uns erstrebenswert.
Auch ein bißchen Religion darf sein. Das ist doch nie verkehrt!?
 3. Wir beenden unser Leben nicht, wie Gott es von uns will.
Unser Ende wird verdrängt. Wer ist denn heute vor Gott noch still?
Lieber lenken wir uns ab und hetzen mit den andern mit.
Auch ein bißchen Religion darf sein. Doch, Gott macht da nicht mit!?
- (zum gesegneten Gebrauch geschrieben; kopieren erlaubt -
außer für kommerzielle Verwendung; Rechte beim Autor)

(G7) C d

R. Man muß Gott mehr ge- hor- chen als den Men-chen,

das sagt uns Gott in sei- nem Wort.

Man muß Gott mehr ge- hor- chen als den Men-chen,

das sagt uns Gott in sei- nem Wort.

1. Wir be- gin- nen un- ser Le- ben nicht, wie Gott es von uns will.

Ein- fach so wird man ge- bo- ren. Kaum noch ei- ner kennt sein Ziel.

Wie die El- tern, Nach- barn, Freun- de, ja so lebt man halt gut mit.

Auch ein biß- chen Re- li- gion darf sein. Da macht man ein- fach mit!?

der Steigbügel Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen.

Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Würt. GmbH, Stuttgart

255 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: S. Stegbauer, H. Giebler (beratend) - Gesamtherstellung: Omnitypie, Stuttgart