

der Steigbügel 257

Mai
Juni
1993

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Gewußt wo

Vor Jahren hörte ich eine Anekdote, deren Pointe mir in Erinnerung geblieben ist: Ein Handlungsreisender war mit seinem PKW liegengeblieben. Im nahen Dorf suchte er Hilfe und fand sie in der Person des Dorfschmieds. Statt Werkstattwagen und Spezialwerkzeugen nahm dieser nur seinen Hammer mit. Zum Erstaunen des Hilfesuchenden genügte ein Schlag, und der Wagen lief. Erstaunen rief aber auch der Preis und dessen Erklärung hervor: „**Gewußt wo**“ kostet 80,- DM, erklärte der gewitzte Schmied.

„**Gewußt wo**“ heißt es für viele, wenn jetzt die Freizeit- und Ferienplanung in die heiße Phase kommt. Wo finde ich ein pfißiges Geländespiel? Wo gibt es Anregungen für ein Regenprogramm? Wo finde ich neue Ideen für Hobbygruppen? ... Steigbügelleser wissen: Statt unzählige Bücher zu wälzen und sich das Hirn zu zermartern, hilft ein Blick in die grünen Seiten.

„**Gewußt wo**“ heißt es nicht nur bei Reparaturen oder bei der Programmplanung. Auf Freizeiten begegnen uns Jugendliche, die nach Antworten auf ihre Lebensfragen suchen. Oft sind wir überfordert. Schnelle, schlagwortartige Antworten sind wenig hilfreich. Dann ist es gut, wenn wir wissen und es sagen, wohin wir uns selbst mit unseren Fragen wenden. Wir wissen es, weil der Adressat es uns selbst gesagt hat (vgl. S. 4 ff).

In diesem Sinne „**Gewußt wo**“
wünscht
Ihr/Euer

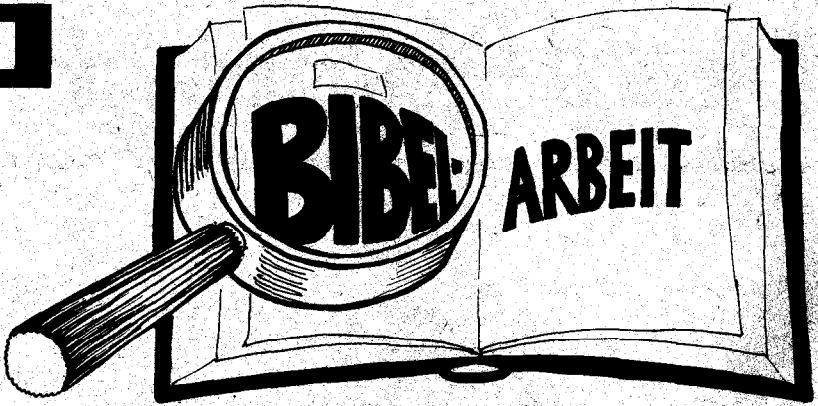
Helmut Häußer

Helmut Häußer

Dieses Heft bringt:

- | | | |
|----------|--|--|
| 1 | Anleitung zum Beten
Neue Zugänge zu dem altbekannten Text aus Matthäus 6,5-15 (Vaterunser) verschafft uns Sigrid Zumbach, Bad Schönborn | Seite 4 |
| 2 | Time is money
Ein Geländespiel ums liebe Geld, ausgedacht und ausprobiert von Markus Efers, Köln; überarbeitet von Roland Micol, Mönshheim | Seite 13 |
| 3 | Ein Abend um das Feuer
Einen spielerischen Zugang zum ältesten Kulturgut der Menschheit vermittelt Paul Fischer, Stuttgart | Seite 17 |
| 4 | Spiele spielend aus dem Koffer
Nicht nur wenn das Wetter einen Strich durch die tollsten Vorhaben macht, ist man sicher dankbar für diese Tips von Roland Micol, Mönshheim | Seite 26 |
| 5 | Foto-Grafik
„Wir zeichnen mit Licht“ heißt es bei dieser etwas anderen Hobbygruppe auf der Sommerfreizeit. Ausgedacht und vorgestellt von Walter Engel, Rottenburg | Seite 31 |
| 6 | Spieleturnier
Wenn's draußen regnet und die Stimmung sinkt, dann wird es Zeit, diesen „Trumpf“ aus dem Ärmel zu ziehen. Wie's geht erklärt Walter Engel, Rottenburg | Seite 37 |
| 7 | Der Selfmade-Chronometer
Eine Bastelanleitung für eine Uhr mit ganz persönlicher Note liefert Gert Presch, Gomaringen | Seite 40 |
| 8 | Vorleseandachten
– <i>Vom Mauernspringen</i> – eine Andacht zu Psalm 18,30 von Andreas Lämmle, Stuttgart
– <i>„Komm und sieh“</i> – eine Andacht zu Johannes 1,46 von Gert Presch, Gomaringen | Seite 43

Seite 45 |
| 9 | Könntest Du helfen?
Anregungen und Informationen zum Thema Erste Hilfe liefert, in Form eines Fragebogens, Uwe Schult, Esslingen | Seite 47 |



Anleitung zum Beten

Bibelarbeit zu Matthäus 6, 5-15

1. Ausgangspunkt und Ziel

*„Ein interessanter Abend! Wir haben engagiert über Gott diskutiert. Die Zeit rannte uns geradezu davon. Zum Abschluß beteten wir noch **schnell** das Vaterunser.“*

Wer kennt solche Situationen nicht? Wir haben uns sehr viel *über* Gott zu erzählen: Was wir über ihn denken, wo wir ihn und sein Wort nicht verstehen. Wenn wir aber *mit* ihm reden – beten – fällt uns oft erstaunlich wenig ein. Also ziehen wir noch *schnell* das Vaterunser ran. Das kann ja nicht falsch sein.

Aber haben wir verstanden, warum Jesus es seinen Jüngern und damit auch uns anvertraut hat? Er fordert auf, nicht nur über Gott, sondern angemessen *mit* Gott zu reden. Das Vaterunser ist ein Leitfaden für unser Gebetsleben.

2. Der Text im Kontext der Bergpredigt

Die Bergpredigt ist eine Sammlung der Reden Jesu. In erster Linie galt sie denen, die sich von Jesus in seine Nachfolge rufen ließen (Mt 5, 1).

Jesus unterweist, lehrt seine Jünger. Er zeigt ihnen, was Gottes Wille ist, um ihren Glauben fest zu machen.

Menschen, die ihr Leben Jesus Christus anvertraut haben, erhalten von ihm die Anweisung, wie sie als Nachfolger in dieser Welt leben können. Und das heißt: Gottes Handeln Raum geben, seinem Wirken und seiner Fürsorge trauen, seiner Liebe und Vergebung zum Durchbruch verhelfen. Kurz: Die Bergpredigt will zu einem Leben anleiten, das Gott selbst sichtbar, transparent macht.

Wie kann deutlich werden, daß ich ganz zu Gott gehöre?

In Mt 6, 1-18 sind drei Ausdrucksformen genannt:

1. das Almosengeben (Fürsorge für die Armen)

2. das Beten

3. das Fasten

Im Judentum galten sie als die drei wichtigsten Taten derer, die sich ganz zu Gott hielten. Falsch war dieses Handeln bestimmt nicht! Wer Gott wirklich von ganzem Herzen liebt, der möchte dies doch zeigen. Wie kann man das besser, als wenn man tut, was Gott gefällt! Allerdings können diese Taten – und damit stehen sie stellvertretend für alle guten Taten der Christen – auch ihr Ziel verfehlen: Nämlich dann, wenn ihr Motiv nicht mehr die Liebe und Dankbarkeit gegenüber Gott ist, sondern der Wunsch, von Menschen gesehen zu werden und vor ihnen zu glänzen.

Jesus deckt die Hintergründe des menschlichen Verhaltens schonungslos auf. Gleichzeitig zeigt er, wie wir als Nachfolger Jesu das tun können, was Gott will und was ihm gefällt.

3. Anleitung zum Gebet: Theologische und seelsorgerliche Überlegungen

Wie können wir angemessen mit Gott reden?

Jesus lehrt uns das Beten, indem er uns einen kleinen Gebetskatechismus an die Hand gibt. Vor der „Anleitung“ (V. 9-13) korrigiert er falsche Motive (V. 5-8). Diese Zurechtweisung ist nötig, denn gerade durch sie werden wir von vielen Unsicherheiten im Umgang mit Gott und vom „Gebetsdruck“ befreit.

Verse 5 u. 6 – Beten, um vor Menschen und vor Gott gut dazustehen

Es war vorbildlich, wie ernst die Menschen zur Zeit Jesu das Gebet nahmen: Mit Hilfe liturgisch festgelegter Gebete und mit selbstformulierten Gebeten sprachen sie mit Gott – sowohl gemeinsam im Tempel als auch jeder für sich alleine. Feste Gebetszeiten, angekündigt durch Hornsignale, erinnerten daran, die Arbeit ruhen zu lassen und die Gedanken ganz auf Gott zu richten.

Die Kritik Jesu gilt nicht dem Gebet, sondern der Einstellung, aus der heraus man betete: Ich muß gut und oft beten, um vor Gott gut dazustehen. Wenn mich die Leute bewundern, dann muß mich doch auch Gott bewundern?!

Jesus zeigt auf: Wer aus dem Gebet eine Schau macht, konzentriert sich nicht auf Gott. Er schaut nicht den Gesprächspartner an, sondern blickt auf die Zuschauer, erhofft deren Beifall und Anerkennung. In den Augen Jesu sind solche Beter „Schauspieler“, die nicht nur vor anderen, sondern auch vor sich selbst die „fromme Show“ abziehen.

„Zieh dich zurück in dein Kämmerlein, wenn du betest“ – dort bist du „unter Ausschluß der Öffentlichkeit“. Dort mußt du dich nicht „in Szene setzen“. Dort sollst du lernen, den anzuschauen, mit dem du redest!

Das Kämmerlein war eine Vorratskammer oder ein Geräteschuppen, der einzig verschließbare Raum im israelitischen Haus. Es hatte keine Fenster, d. h. man wurde von niemandem gesehen und konnte in der Dunkelheit noch nicht einmal sich selbst sehen. Diesen „alltäglichen“, einfachen Raum – nicht den Tempel – empfiehlt Jesus denjenigen, die ganz persönlich mit Gott reden wollen.

Verse 7 u. 8 – Beten als „Mittel zum Zweck“

Hinter dem Gebet derer, die den einen Gott, den Vater Jesu Christi, nicht kannten, steckte eine große Not: Angst vor mächtigen Göttern, die zwar kein Interesse an den Menschen hatten, von deren Gunst sie aber lebten. Was tun, um sich Gnade und Gehör bei den Göttern zu verschaffen? Man versuchte, sie mit vielen Worten zu beschwören und zu nötigen, solange, bis sie das Geschwätz, „Plappern“, der Beter satt hatten. Solche Gebete waren anstrengend und voller Ungewißheit. Zu den Göttern beten hieß immer: Mit Fäusten gegen verschlossene Türen schlagen.

Jesus aber sagt: Ihr braucht vor Gott keine Angst zu haben. Ihr müßt euch nicht durch viele Worte bei ihm Gehör verschaffen oder gar die Tür zu ihm einschlagen. Die Tür zu ihm ist offen. Gott will euer „Vater“ sein. Im Glauben an mich, den Sohn, seid ihr seine Kinder. Nicht Mißtrauen gegenüber Gott, sondern Vertrauen zu Gott, dem Vater, soll den Umgang zwischen ihm und euch prägen.

Aber: Ist es dann nicht völlig o. k., wenn wir „ganz kurz“ und „ganz schnell“ beten? Im Gegenteil! Wir wissen, daß Jesus oft nächtelang gebetet hat (Mk 1,35) und Paulus uns zum anhaltenden Gebet aufruft (Röm 12,12). Warum? Weil der Vater mit seinen Kindern ganz persönlich in Kontakt sein will. Und alles, was wir zum Leben brauchen, erhalten wir aus dieser intensiven und intimen Gemeinschaft mit diesem liebenden Vater.

Wie entlastend ist es doch zu wissen: Bevor wir zu denken beginnen, hat Gott schon an uns gedacht. Noch bevor wir uns für ihn interessiert haben, war er an uns interessiert (vgl. Jes 65,24).

Wenn das Beten nur so einfach wäre . . .

Jeder von uns kennt die Eintönigkeit, Lustlosigkeit, Müdigkeit und Sprachlosigkeit, die unser Gebetsleben so schnell müde macht. Wenn wir beten, dann häufig unter „Zeitdruck“. So viele andere Dinge beschäftigen uns, bzw. mich. Und überhaupt, wie oft kreise ich in meinen Gebeten nur um mich: Was mir alles fehlt, was mich bedrückt, was ich brauche – mit meinen vielen „Ich-Bitten“ falle ich Gott ins Haus

und hoffe, daß er wie die Feuerwehr meinen „inneren Brand“ löscht. Und das andere: Sind unsere Gebete nicht auch häufig „Selbstgespräche“? Sind sie wirklich an Gott, unseren Vater, gerichtet? Erwarten und glauben wir wirklich immer, daß er als unser Gegenüber uns hört? Oder reden wir, um unsere Seele zu beruhigen? Wie sieht es aus in unserern Gebetsgemeinschaften? Wer hat da nicht immer wieder das Bedürfnis, „gut“ zu beten, um von den anderen bewundert zu werden: „Toll, wie der/die betet!“ Und bietet sich hier nicht die einmalige Gelegenheit, den anderen zu sagen, was ich von „uns“ bzw. von „ihnen“ halte und was mir nicht gefällt? Wie oft leiden wir darunter, daß unser Gebet „erstarrt“: Mir/uns fallen nur noch die alten Floskeln ein; alles dreht sich um das, worum es sich schon immer gedreht hat. Jeder hat so seine Anliegen und gibt sie immer wieder zum besten.

Wenn wir die Gebete, ob allein oder in der Gruppe, nüchtern betrachten, dann stellen wir fest: Das Beten müssen wir immer wieder neu lernen. Wir haben das Gebetsexamen nicht in der Tasche. Und Lernen hat mit Denken/Nachdenken zu tun. Allein und miteinander! Was wir deshalb brauchen ist eine Denkhilfe, eine Anleitung. Jesus gibt sie uns! Er will uns das Gespräch mit seinem und unserem Vater erleichtern.



Verse 9-13 – Ein Gebetsleitfaden: Das Vaterunser

- V. 9-10+13b der Ausgangs- und der Endpunkt: DU
- V. 11-13a Umhüllt vom DU: WIR

Jesus hat uns nicht jede Menge vorformulierter Gebete hinterlassen. Als seine Kinder dürfen wir mit ihm reden, wie uns „der Schnabel gewachsen“ ist. Nach Lukas 1,11 gibt er den Jüngern dieses Gebet auf deren ausdrückliche Bitte hin: „Herr, lehre uns beten“.

Verse 9 u. 10 – Wie wir Gottes Anliegen zu unseren Anliegen machen können: DU – BITTEN

An erster Stelle des Gebetes sollen nicht wir, sondern soll Gott stehen, denn: Wenn seine Anliegen in dieser Welt Wirklichkeit werden, dann ist das Leben für alle Menschen lebenswert. Die ersten drei Bitten sind deshalb ganz darauf ausgerichtet, daß das Herr-Sein Gottes sich durchsetzt im gesamten Kosmos (Phil 2, 10-11). Wie weit ist dabei die Dimension unserer Gebete: **Welt-bewegend!** Wer diese Bitten zu den seinen macht, der trachtet wirklich zuerst nach dem Reich Gottes (Mt 6,33).

Unser Vater im Himmel – Jesus erlaubt uns, Gott so anzusprechen! Aus Ehrfurcht und aus Angst, den heiligen Namen Gottes zu mißbrauchen, hat man im Judentum den Gottesnamen nicht ausgesprochen. Im Glauben an Jesus Christus aber dürfen wir ganz vertraut mit Gott reden: Abba – lieber Vater, Papa, „Väterchen“. Jesus nimmt uns hinein in sein liebevolles, zärtliches und ungehemmtes Verhältnis, das er zu seinem Vater hatte. Wie nahe kommt doch Gott uns Menschen: Der Schöpfer des Himmels und der Erde, der Erhalter und Richter der Menschheit, der allmächtige Gott will von uns mit „Vater“ angesprochen werden. Durch Jesus Christus haben wir diesen Vater kennengelernt und erfahren, daß er uns ganz zugewandt ist, daß er in Beziehung zu allen Menschen leben will. Gerade deshalb muß es unsere Bitte sein, daß

sein Name geheiligt wird, d. h., daß er von aller Welt und aller Kreatur als der Herr erkannt und angebetet wird. Mit unserem Gebet, durch das wir uns unter seine Herrschaft stellen, machen wir den Anfang.

Das Reich Gottes ist in Jesus Christus selbst in diese Welt gekommen – nicht pompös, mit Pauken oder Trompeten, sondern klein, aber wirksam (vgl. Gleichnis vom Senfkorn Mt 13,31-32). Er hat uns Menschen beauftragt, am Bau seines Reiches mitzuarbeiten. Indem wir ihn verkündigen, bekennen und in seinem Auftrag handeln, ist er selbst wirksam, bis er wiederkommt und das begonnene Werk vollendet (Offb 21,3-4).

Wenn wir also beten: „Dein Wille geschehe“ – so bitten wir Gott darum, daß er unser Leben für sich öffnet und uns befähigt, nach seinem Willen Verantwortung zu übernehmen. Gott selbst soll handeln: an uns – und durch uns in dieser Welt.

Verse 11-13a – Unsere Anliegen: WIR – BITTEN

Wir sollen und dürfen nun darum bitten, daß Gott auch unsere Anliegen zu den seinen macht. Dazu gehört, daß Gott uns jeden Tag neu gibt, was wir zum Leben brauchen:

Unser tägliches Brot! Er ist der Herr über unsere „Lebensmittel“ und Lebensmöglichkeiten.

Gott freut sich, wenn wir gerade auch die äußerlichen Dinge von ihm erwarten und sie dankend aus seiner Hand empfangen. Dies bewahrt uns vor der Sorge, zu kurz zu kommen und vor der Habgier, die alles an sich rafft und nie genug bekommt.

Gottes Gaben sind Gaben an **seine Gemeinde** – er versorgt uns; das heißt auch, daß diejenigen, die mehr zur Verfügung haben, an die abgeben, die Not leiden. Es soll nicht so sein, daß einzelne unbekümmert im Überfluß leben, sondern alle ohne Sorgen heute schlafen gehen können, weil für den kommenden Tag vorgesorgt ist. Von diesem Teilen sind wir aber leider heute oft weit entfernt!

Wer also ums „tägliche Brot“ bittet, der weiß: Wenn Gott gibt, dann können wir überleben. Von ihm allein sind wir Menschen abhängig. In Joh 6, 1-13+35 wird deutlich: Jesus gibt, was wir zum Leben brauchen – gleichzeitig ist er das, was wir zum Leben brauchen.

Vergib uns unsere Schuld

Ebenso leben wir davon, daß Gott uns unsere Schuld vergibt. Er selbst hat in Jesus Christus die Beziehung zu uns hergestellt. Aber das tägliche Versagen, Gott und Menschen gegenüber, stört die Gemeinschaft mit ihm, schiebt sich wie ein Keil zwischen uns und ihn.

Jesus sagt: Ihr sollt um Vergebung bitten!

Gott ist bereit, alles Versagen ihm gegenüber zu vergessen, wenn wir ihn darum bitten – weil eben die Tür zu ihm für uns offen ist!

Allerdings wird deutlich: Gottes Vergebung können wir nur dann recht empfangen und auch behalten, wenn wir bereit sind, sie auch anderen zukommen zu lassen. Das heißt, Menschen die mir gegenüber versagt haben, sollen Gottes Liebe erleben, indem ich ihnen vergebe. Die eine Vergebung bedingt die andere. Jesus betont in V. 14-15, wie ernst Gott unseren Willen zur Vergebung nimmt. Unser Lebensprinzip soll nicht heißen: „Wie du mir, so ich dir“ – sondern „Wie Gott mir, so ich dir“. Welche Folgen es für den hat, der Gottes Vergebung für sich in Anspruch nimmt, selbst aber nicht bereit ist, seinem Mitmenschen die verhältnismäßig kleine Schuld zu vergeben, zeigt Jesus im Gleichnis vom Schalksknecht auf (Mt 18,21-35).

Führe uns nicht in Versuchung, sondern erlöse uns von dem Bösen

Da soll es Menschen gegeben haben, die Gott um Gelegenheiten (Versuchungen) baten, in denen sich ihr Glaube bewähren konnte.

Wer weiß, daß er kein „frommer Superstar“ ist, der wird Gott eher darum bitten, nicht in Situationen zu kommen, in denen der Glaube auf die Probe gestellt wird. Tatsache ist: Solange wir in dieser Welt leben, wird „der Böse“, der Widersacher Gottes, immer wieder an unserem Leben und Glauben „zerren“. Gott läßt diese Zeiten der Anfechtung zu. Auch wenn wir heute zu ihm gehören, müssen wir dem Bösen endgültig entrissen werden.

Gott hat uns kein Leben ohne Probleme, in Harmonie und Sicherheit versprochen. Aber er hat uns gezeigt, wie wir in Zeiten der Anfechtung beten können: Erlöse uns von dem Bösen. Das heißt, er selbst wird uns helfen und uns nicht im Stich lassen. Wenn wir uns ganz auf ihn verlassen, gilt uns die Zusage: „Nichts und niemand soll sie aus meiner Hand reißen“ (Joh 10,28).

Vers 13 – Der Schlußton unseres Gebetes: DU

Alle Bitten kommen zum Ziel im Lobpreis und in der Anbetung Gottes. Der Schluß des Vaterunsers macht noch einmal deutlich, daß wir wirklich alles von Gott erwarten können. Im Grunde ist dieser Abschluß des Gebetes ein Glaubensbekenntnis! Es soll uns ermutigen, Gott immer wieder zu sagen, wer er für uns ist und ihm zu danken, ihm gegenüber unser Vertrauen auszusprechen.

Jesus zeigt uns: Wir können ihn jetzt schon loben für alles, was er tun wird.

Deshalb: Wer lobt, sieht weiter und kreist nicht nur um die eigenen kleinen oder größeren Probleme.

4. Methodische Hinweise

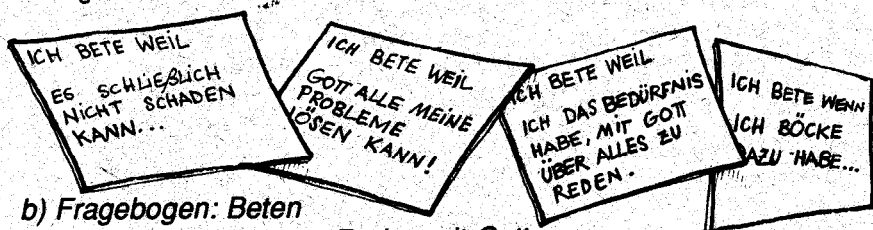
I. Möglichkeiten zum Einstieg

a) *Kleine Zettel in zwei Farben liegen bereit.* Die Jugendlichen schreiben auf

z. B. blaue Zettel: *Ich bete, weil . . .*

z. B. rote Zettel: *Das Beten fällt mir manchmal schwer, weil . . .*

Die Zettel werden in einer Kiste gesammelt und danach neu ausgeteilt, um die Ergebnisse vorzulesen.



b) *Fragebogen: Beten*

Ich bete meistens, . . . = *Reden mit Gott*

- ☐ wenn es mir gut geht
- ☐ wenn ich gerade in der Stimmung dazu bin
- ☐ wenn ich irgendwie durchhänge, unzufrieden bin
- ☐ wenn ich Angst und Sorgen habe
- ☐ . . .

Wenn ich bete, dann meistens für . . .

- ☐ mich und meine persönlichen Anliegen
- ☐ meine Familie
- ☐ meine Freunde
- ☐ Menschen, die mir zusetzen
- ☐ Menschen in den Notgebieten dieser Welt
- ☐ alle Menschen, daß sie Gott finden
- ☐ diese Welt und ihre Bewahrung
- ☐ . . .

Wenn ich bete, . . .

- ☐ bin ich sicher, daß Gott mein Gebet hört
- ☐ bin ich manchmal mißtrauisch, ob Gott mein Gebet erhört
- ☐ meine ich manchmal, Gott durch viele Argumente, gekoppelt mit guten Taten, überzeugen zu müssen
- ☐ schießen mir tausend Sachen durch den Kopf, so daß ich kaum zur Ruhe komme
- ☐ fallen mir viele Bitten, aber wenig Dank und Lob ein
- ☐ hätte ich gerne, daß Gott mir alle Wünsche sofort erfüllt
- ☐ bin ich unsicher, ob es Gott gefällt, was ich bete
- ☐ fällt mir oft nichts ein
- ☐ habe ich meistens wenig Zeit
- ☐ . . .

In der Gebetsgemeinschaft . . .

- ☐ faszinieren mich die Leute, die ganz toll beten können
- ☐ bin ich oft/immer sprachlos, weil mir nichts einfällt
- ☐ bin ich oft/immer sprachlos, weil ich Angst habe, mich nicht so gut ausdrücken zu können
- ☐ will ich gut/interessant beten. Es ist mir auch wichtig, daß mein Gebet bei den anderen ankommt
- ☐ will ich mich nicht blamieren. deshalb überlege ich schon vorher, was ich beten könnte
- ☐ ist mir total egal, was die anderen denken! Schließlich rede ich mit meinem Herrn persönlich

Den Fragebogen ausfüllen, und sich anschließend über die Antworten austauschen.

II. Gespräch über den Bibeltext Mt 6,5-15

(Hilfe zum Gespräch siehe „Theologische und seelsorgerliche Überlegungen“)

Was würde Jesus zu unseren Antworten sowohl auf den farbigen Zetteln als auch auf den Fragebogen sagen?

- An welchen Stellen würde er uns ermutigen bzw. auch zurechtweisen?
- Was verhindert bei uns heute das Gespräch mit Gott?

III. Das Vaterunser – Jesus gibt uns eine Anleitung, wie wir beten sollen

a) Gespräch über die Bitten

- Welches ist wohl die schwerste, welches die leichteste Bitte? Warum?
- Jesus gibt nur die Überschriften, das Thema der Bitten an. Was bedeuten sie im einzelnen konkret?

b) Wir gestalten eine Gebetswand nach dem Aufbau des Vaterunsers
– Gottes Anliegen: DU-BITTEN

*Dein Name werde
geheiligt*

*Dein Reich
komme*

*Dein Wille
geschehe*

– Unsere Anliegen: WIR-BITTEN

*Unser tägliches
Brot gib uns heute.*

*Vergib uns unsere
Schuld wie auch wir
vergeben unseren
Schuldigern.*

*Und führe uns nicht
in Versuchung, sondern
erlöse uns von dem
Bösen.*

– Der Lobpreis: Wir sagen Gott, wer er für uns ist und wofür wir ihn loben und ihm danken wollen.

*Denn dein ist das Reich
und die Kraft und die Herr-
lichkeit in Ewigkeit.*

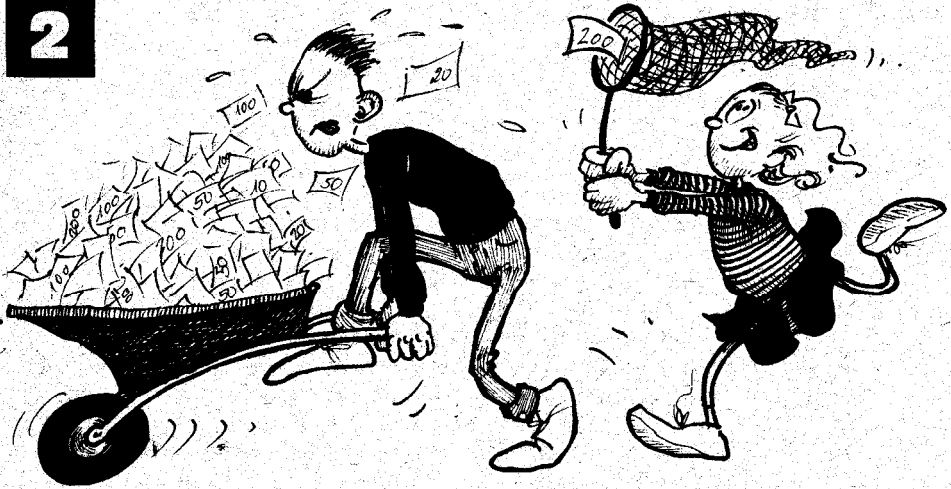
- **Wir formulieren Gebete**, die das Thema der einzelnen Bitten entfalten und für uns heute konkretisieren (auf die Plakate schreiben).
- **Wir ordnen formulierte Gebete** (z. B. aus Gebetsliturgien) den einzelnen Themen zu.

Diese Gebetstexte können immer wieder neu die **Gebete in der Gruppe bereichern**. Als Anregung sollten sie deshalb über längere Zeit im Gruppenraum hängenbleiben.

IV. Nacharbeit

Die Gebete an der Gebetswand sollten immer wieder ergänzt und aktualisiert werden.





Time is money

Ein Geländespiel ums liebe Geld

Um was es geht

„Time is money“ ist ein Spiel, in dem Elemente eines Stationenlaufes mit denen eines Schatzsuche-Spiels kombiniert sind. Sieger ist die Gruppe, der es gelingt, das größte Geldvermögen zu erarbeiten.

Vorbereitungen

- Je nach Stärke der Jugendgruppe werden Teams zu zwei, drei oder mehreren Teilnehmern gebildet. Ein Schatz wird versteckt, über dessen Lage im Gelände Skizzen angefertigt werden.
- Diese Skizzen werden in vier oder fünf Teile zerschnitten. Es sind mindestens so viele Pläne wie Gruppen vorhanden. Nun werden die Spielstationen eingerichtet. Anzahl mindestens entsprechend der Anzahl der Spielteams, damit es nicht zu Wartezeiten kommt.
- Zu guter Letzt wird noch eine Spielbank gegründet, in der die Spieler ihre Finanzen aufbessern und Kartenteile erwerben können.
- Im Gelände versteckte Geldscheine oder Schatzkartenteile erhöhen den Reiz des Spieles.

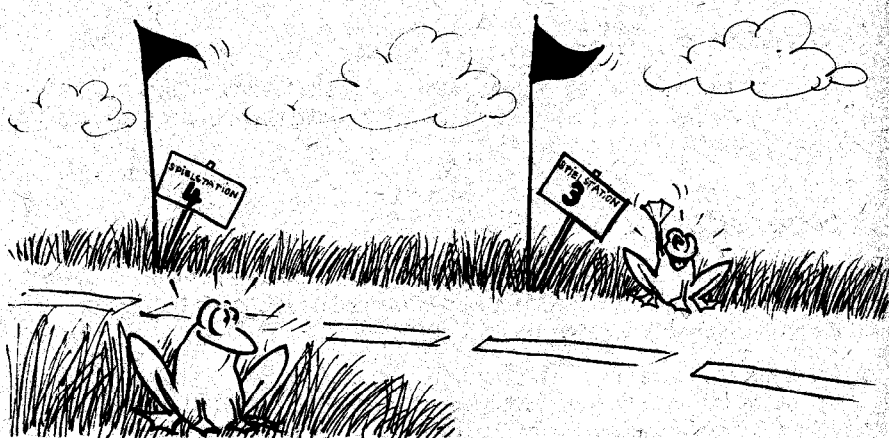
Dauer des Spieles

Das Spiel endet, wenn der Schatz gehoben wird. Spätestens aber nach der vorher vereinbarten Maximalspielzeit.

Ablauf

- Die Standorte der Stationen und der Bank in einem genau abgegrenzten Gelände sind bekannt. Am besten legt man sie entlang einem Weg an.
- Jede Gruppe beginnt an einer anderen Station. Die Reihenfolge ist durch den Laufzettel vorgegeben. Es können mehrere Durchgänge gemacht werden.
- Zwischen zwei Stationen darf die Spielbank aufgesucht werden. Dort kann durch Glücksspiele zusätzlich Geld verdient werden. Gegen Barzahlung können Schatzkartenteile gekauft werden. Begegnen sich zwei Gruppen unterwegs, so wird gegeneinander gewürfelt. Wer zweimal höher würfelt, erhält von der anderen Gruppe 50,- DM. Nach dem Würfelkampf können Kartenteile ge- und verkauft oder getauscht werden.
- Sieger des Spieles ist die Gruppe mit dem höchsten Geldvermögen. Vorhandene Kartenteile werden ebenfalls gewertet.

Spielstationen



1. Kniebeugen

Die ganze Gruppe macht eine Minute lang Kniebeugen. Je 1,- DM.

2. Wurfpeil

Jeder hat 3 Würfe. Je Punkt 1,- DM

3. Speerweitwurf

Der beste Wurf zählt. Je Meter 1,- DM

4. Wasserschöpfen

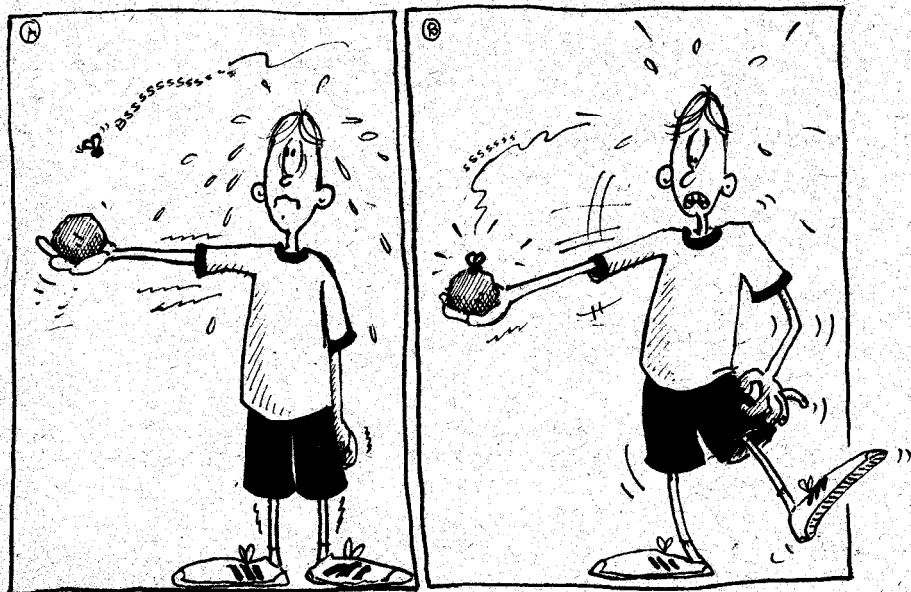
Mit einem Löffel wird Wasser über eine bestimmte Strecke getragen. Dauer eine Minute. Je Millimeter Wasser im Eimer 1,- DM.

5. Knielauf

Oberhalb der Knie werden die Beine der Teilnehmer einzeln zusammengebunden. Wer schafft in 30 Sekunden die weiteste Strecke? Jeder Meter 1,- DM.

6. Steinheben

Ein Stein wird bei ausgestrecktem Arm möglichst lange gehalten. Für den Ausdauersten wird pro Sekunde 1,- DM ausbezahlt.



7. Sachensuche

Es sollen vorher bestimmte Naturgegenstände (z. B. Eicheln, Blätter usw.) innerhalb einer Minute vorgelegt werden. DM 10,- für jeden richtigen Gegenstand.

8. Tarzanseil

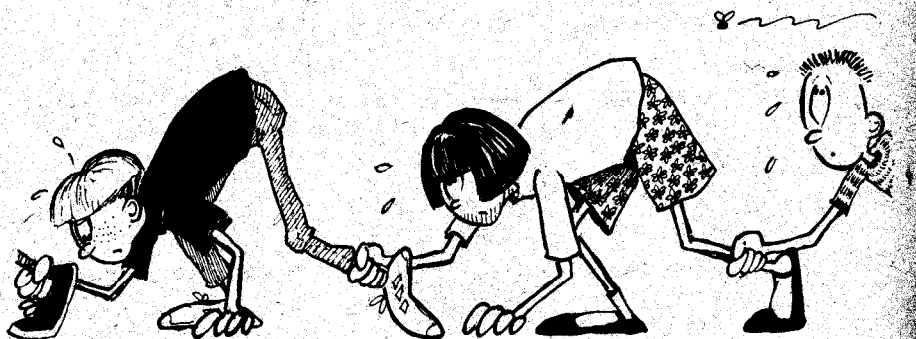
Der weiteste Sprung wird gewertet. Jeder angefangene Meter DM 10,-.

9. Hinkelstein

Die Gruppe muß einen schweren Stein innerhalb einer Minute fortbewegen (rollen, schieben). Jeder angefangene Meter DM 10,-.

10. Läufer

Die Mannschaft stellt sich in einer Reihe auf. Der Hintermann faßt den Vordermann am rechten Fuß. Auf diese Weise soll in 30 Sekunden eine bestimmte Strecke zurückgelegt werden. (Gilt nur bei geschlossener Kette). Je Meter DM 1,-.



Spiele bei der Bank

a. Raten

Der Spielbankleiter schreibt eine Zahl zwischen 1 und 20 auf. Jeder der Gruppe nennt eine Zahl. Ist die Zahl dabei, erhält die Gruppe DM 100,-.

b. Lotterie

Der Leiter schreibt 6 Zahlen zwischen 1 und 20 auf. Die Gruppe nennt ebenfalls 6 Zahlen. Für 6 Richtige erhält die Gruppe 80,-, für 5 Richtige 60,-, für 4 Richtige 30,-, für 3 Richtige 20,- DM.

c. Sooft es eine Gruppe schafft, die Zahl zu würfeln, die der Leiter vorher gewürfelt hat, erhält sie DM 20,-. Maximal 5 Würfe. Es darf jeweils nur ein Spiel gewählt werden!

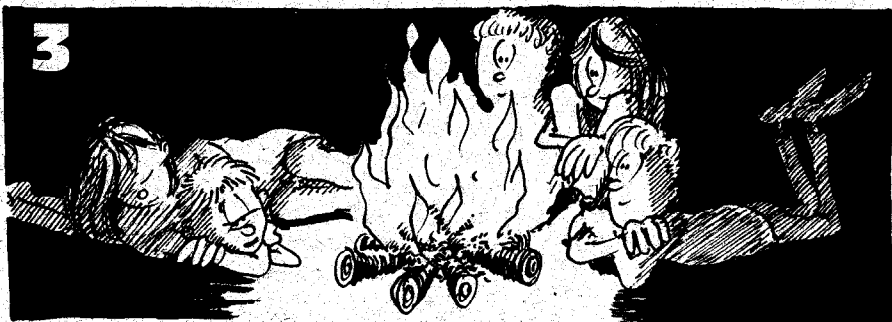
Wertung

- 1 Kartenteil DM 200,-
- Schatz DM 1000,-

Material

- Spielgeld
- Schatzkarten
- Würfel für jede Gruppe
- Laufzettel
- Stifte
- Spielstationen





Ein Abend um das Feuer

Vorbereitung des Abends

Wir bilden in unserer Gruppe verschiedene Spielgruppen (2 bis 5). Für jede dieser Spielgruppen legen wir

- zwei bis vier Holzscheite aus Nadelholz
- ein scharf geschliffenes Holzbeil
- eine Schachtel mit Streichhölzern
- Bleistift und Papier zur Lösung der Quizfragen (aber nicht zum Anzünden des Feuers (!) bereit und
- außerdem einen Feuerlöscher zur Sicherheit und Stoppuhren (gute Armbanduhrn mit Sekundenzeiger tun es auch)

Liedvorschläge:

<i>Es brennt vor uns die Flamme . . .</i>	Fahrtenlieder Nr. 182
<i>Saßen vier beisammen . . .</i>	Fahrtenlieder Nr. 184
<i>Kameraden, jagt die Pferde . . .</i>	Fahrtenlieder Nr. 185
<i>Zelte sah ich, Pferde, Fahnen . . .</i>	Fahrtenlieder Nr. 188
<i>Wir haben unser Reich . . .</i>	Fahrtenlieder Nr. 189

Durchführung des Abends

1. Einleitung

In Schillers Glocke lesen wir:

*Wohltätig ist des Feuers Macht,
wenn sie der Mensch bezähmt, bewacht,
und was er bildet, was er schafft,
das dankt er dieser Himmelsmacht.*

Wir singen „Wir haben unser Reich in die Wälder gebaut . . .“

Wenn es brennt und die Feuerwehr mit Tüt-tata durch den Ort rast, dann springen die Leute zum Brandherd – um zu gaffen! Denn: Feuer, das ist auch heute noch etwas Faszinierendes, Unheimliches, Magisches, etwas, das eine Saite ganz tief im Inneren des Menschen zum Klingen bringt. Auch der weihnachtliche Lichterglanz – und die Lichterketten in unseren Städten reden mit uns auf eigenartige und tiefgründige Weise. Und wer erinnert sich nicht an Nächte am Lagerfeuer, prasselndes Kaminfeuer in einer Hütte oder gar an das glotzende Feuer in einer Kote! Es ist sicher wahr:

Das Feuer ist das älteste Kulturgut der Menschheit.

Wir lesen in Schillers *Glocke* (bekannte Kurzfassung: „Loch in Erde, Bronze rin, Glocke fertig: bim-bim-bim.“) *„Wohltätig ist des Feuers Macht . . .“* (s. oben). Der griechischen Sage nach soll einst in grauer Vorzeit Prometheus das Feuer den Göttern auf dem Olymp gestohlen und zu den Menschen auf die Erde gebracht haben. Sicher ist, daß schon der Pekingmensch (*Sinanthropus pekinensis*) vor 400 000 Jahren das Feuer kannte, wenn er es auch noch nicht selbst erzeugen konnte. Er holte das Feuer wahrscheinlich von Bränden, die durch Blitzschlag entstanden, und trug es in seine Behausung (Höhle), wo es dann als heiliges Gut sorgsam gehütet wurde.

Feuer selbst zu erzeugen lernte der Mensch erst sehr viel später, in der Altsteinzeit.

Damals wurde das Feuer mit Hilfe von Zunder und Feuerstein gezündet. Die Zundermethode blieb auf lange Zeit die einzige Art des Feueranzündens (bis ins 17. Jahrhundert zur Erfindung der Streichhölzer).

2. Ein kleines Quiz ums Feuer

Wir singen „Saßen vier beisammen . . .“

Dann bilden wir die eingangs erwähnten Spielgruppen. Jede Gruppe erhält zur Beantwortung der Quizfragen Bleistift und Papier.

- 1. Wer holte das Feuer vom Olymp? (*Prometheus*)**
- 2. Ergänze das Sprichwort: Eigner . . . ist Goldes wert, (*Herd*)**
- 3. Wie heiß ist Rotglut? (*400 bis 600°C*)**
- 4. Wie heiß ist Weißglut? (*über 1000°C*)**
- 5. Wie heißt der Anfang des Verses . . . roten Rauch am Horizont?
(*Zelte sah ich, Pferde, Fahnen*)**
- 6. Was ist eine Esse? (*Schmiedefeuer, Rauchabzug*)**

7. Wie heißen die Städte, auf die es (in der Bibel) Feuer regnete?
(Sodom und Gomorra)

8. Wie kann man ein (heißes) Motorrad auch nennen? (Feuerstuhl)

9. Was meint das Neue Testament mit „Feuertaufe“? (Ausgießung des Heiligen Geistes)

10. Welche Glut ist heißer, die von Nadelholz oder die von Hartholz?
(Hartholz: Buche und Eiche)

11. Nenne Wärmekraftmaschinen (Dampfmaschine, Benzinmotor, Dieselmotor)

12. Was sind im klassischen Altertum die vier Elemente?
(Erde, Wasser, Luft und Feuer)

3. Ein praktischer Wettbewerb mit denselben Spielgruppen

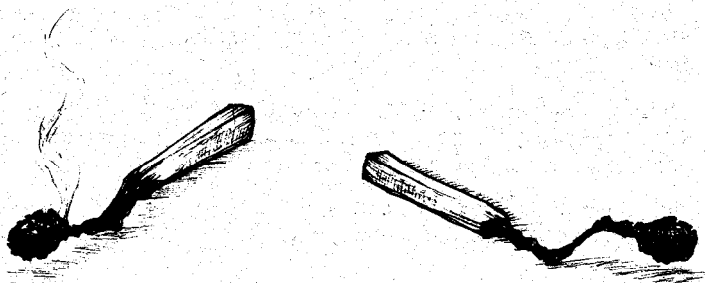
Wir singen „Es brennt vor uns die Flamme . . .“

Für jede Spielgruppe müssen ein scharfes Holzbeil, zwei bis vier Nadelholzscheite (sie lassen sich gut spanen), eine Schachtel mit Streichhölzer und ein Feuerplatz (feuerfeste Unterlage, evtl. im Hof oder auf einer Wiese) vorhanden sein. Zur Sicherheit stellen wir noch einen Feuerlöscher und einen Eimer mit Wasser in Reichweite auf!

Auf das Startzeichen hin versucht jede Spielgruppe mit dem vorhandenen Material ein Feuer zu entfachen:

- Die Holzscheite werden gespalten, zwei bis drei werden ganz fein gespart.
- Diese Späne sollten nicht viel stärker sein als die Streichhölzer.
- Die Spaltprodukte werden gut aufgeschichtet, die feinen Späne unten, aber so, daß Luft von unten an die Späne kommt.
- Mit einem Streichholz die Späne anzünden. Viel Glück, das Feuer brennt (ohne Papier!).

Gewertet wird: 1. Die Zeit bis zum Brand,
2. der Kehrwert der verbrauchten Streichhölzer.



4. Feuerarten

Wir singen „Zelte sah ich, Pferde, Fahnen . . .“

Bevor wir draußen in der Natur ein Feuer anzünden, bereiten wir der Umwelt zuliebe den Untergrund vor: Soweit es sich um eine Wiese oder Weide handelt, heben wir den Rasen in handlichen Stücken, sogenannten Rasensoden, mit einem Spaten ungefähr 15 cm tief aus und lagern diese mit der Grasnarbe nach unten neben dem Feuerplatz so, daß sie möglichst nicht zertrampelt werden. Wenn man vorsichtig zu Werke geht, kann man die Soden später wieder vollständig einsetzen, festtreten und mit Wasser begießen, so daß man in kurzer Zeit von der Feuerstelle kaum mehr etwas sieht. (In den Skizzen ist der Einfachheit halber der Rasenaushub nicht gezeichnet.)

Und nun zum Feuer selbst:

Je trockener das Brennholz ist, desto besser wird das Feuer brennen. Wenn man kein trockenes Holz finden kann, versucht man das Anfeuern mit trockenen Rindenstücken (Kiefernrinde) und ganz dünnen dünnen Zweigen. Überhaupt verwendet man nur dörres und nie grünes Holz, denn grünes Holz brennt nicht, weil in ihm noch der Saft des Baumes steckt. Zudem ist es ein Waldfrevel, grünes Holz zu verwenden.

In südlichen Ländern ist Eukalyptusholz ein hervorragender Brennstoff, in unseren Breiten eignen sich dürre Wacholderstauden bestens zum Anzünden.

Wenn du ein Feuer machen willst, dann bedenke:

Ein Feuer brennt von selbst, wenn die notwendige Entzündungstemperatur des Brennstoffes überschritten ist und wenn im Inneren des Brennmaterials diese Temperatur auf Dauer erhalten bleibt, oder einfacher gesagt: Wenn die notwendige Glut vorhanden ist, brennt ein Feuer. Diese Glut muß möglichst schnell erzeugt werden.

Für alle Feuer gemeinsam gilt:

- Das Brennmaterial muß so geschichtet sein, daß der Sauerstoff der Luft leicht an das Holz gelangen und der aufsteigende heiße Luftstrom es zum Brennen bringt.
- Zum Anzünden werden dünne Späne aus Nadelholz, dürre Zweige oder Wacholderzweige unten im Holzstoß kreuzweise aufgeschichtet und darüber immer stärkere Hölzer aufgehäuft.
- Das Feuer brennt entsprechend dem aufsteigenden heißen Luftstrom von unten nach oben. Deshalb zündet man den Holzstoß an der tiefsten Stelle an.

- Der Luftstrom muß durch richtig gewählte Schichtdicken so stark sein, daß weder durch zu große Luftkanäle eine zu große Abkühlung noch durch zu enge Luftzüge eine zu schwache Verbrennung eintritt.
- Wenn ein Feuer nicht recht brennen will, so ist entsprechende Abhilfe notwendig (vorausgesetzt das Holz ist trocken):
Zu große Löcher im Holzstoß müssen mit weiteren Scheiten ausgestopft werden; in einen zu dichten Holzstoß müssen Luftkanäle gerissen werden.
- Zum Anzünden und für ein Lagerfeuer nimmt man am besten Nadelholz, da es schnell brennt, vor allem, wenn es harzreich ist. Für Kochfeuer ist Buchen- oder Eichenholz geeignet, da es eine höhere Brenntemperatur entwickelt und deshalb die Suppe im Topf rascher zum Kochen kommt.

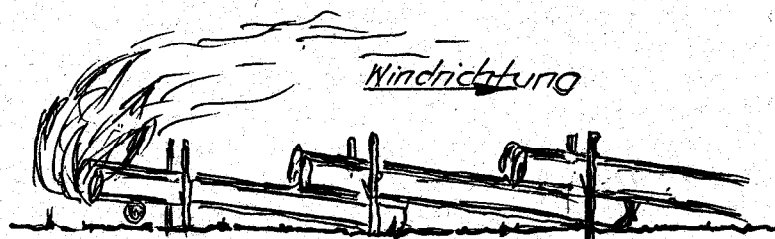
Im folgenden werden einige **Feuerarten im Detail** vorgestellt. (Am besten probiert ihr diese bei nächster Gelegenheit der Reihe nach aus.)

Wie schon erwähnt, ist in den Skizzen der Rasenaushub der Einfachheit halber nicht gezeichnet, was aber sicher nicht bedeutet, daß ihr ihn nicht machen sollt, denn die Umwelt läßt grüßen.

a) Das Sternfeuer ist ein kleines Feuer. Es wird im Zentrum eines flach auf dem Boden liegenden Holzsternes entzündet. Die sternförmig liegenden Holzscheite werden entsprechend dem Brandfortschritt nach innen geschoben.

Das Sternfeuer kann man als Initialfeuer für größere Feuer verwenden, oder man benützt es als Wachtfeuer oder als kleines Kochfeuer.

b) Das Raupen- oder Wachtfeuer ist wie gezeichnet raupenförmig aufgeschichtet. Dabei sollen die seitlichen Pflöcke das Wegrollen der Raupenholzscheite verhindern. Als Zündung kann ein Sternfeuer verwendet werden. Das Raupenfeuer brennt, einmal angezündet, ohne weiteres Zutun lange Zeit der Raupe entlang. Deshalb wird es gerne auf Nachtwache benützt.

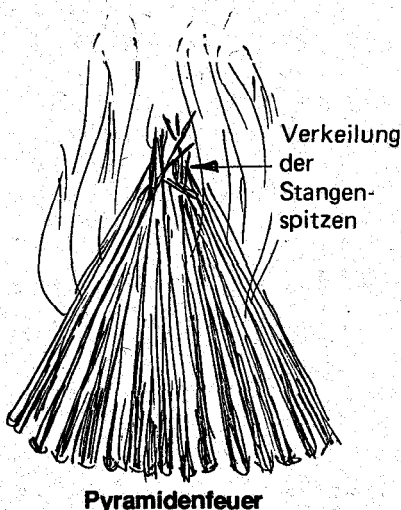
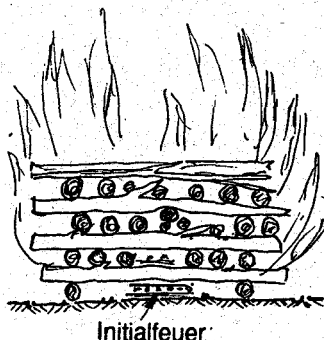


c) Das Lagerfeuer kann auf zweierlei Weise aufgeschichtet werden: als **Blockfeuer** oder als **Pyramidenfeuer**.

c 1) Das Blockfeuer wird als blockförmiger Holzstapel aufgeschichtet. Die Holzscheite, Äste oder Stangen sind alle zwei bis drei Meter lang und liegen in horizontalen Lagen rechtwinklig übereinander. Das Mittelfeuer wird aus dünnen Holzspänen und Zweigen unten im Blockinneren aufgeschichtet, und hier wird das Blockfeuer auch entzündet.

Das Blockfeuer brennt gut und anhaltend bis zum Schluß, ohne seine Form zu verlieren. Es entwickelt eine relativ breite Flamme, entsprechend der Breite des Holzstapels.

Blockfeuer



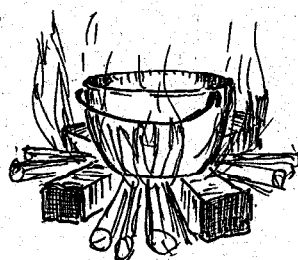
c 2) Das Pyramidenfeuer wird pyramidenförmig (wie ein Rundzelt) aus langen Holzstangen aufgestellt. Beim Aufstellen muß man darauf achten, daß die Stangenspitzen ineinander verkeilt werden (z. B. mit Astgabeln). Sonst besteht die Gefahr, daß die Pyramide beim Abbrennen gleich umfällt und die ganze Feuerherrlichkeit unansehnlich wird. Damit das Feuer gut brennt, muß der Hohlraum in der Pyramide gut mit Holz ausgefüllt sein. Ganz unten im Inneren wird auch das Initialfeuer (Späne und feine Zweige) deponiert. Das Pyramidenfeuer brennt rascher ab als das Blockfeuer, ist aber instabiler (Vorsicht, wenn die Pyramide umfällt!). Es hat eine höhere Flamme als das Blockfeuer.

(Unter vorgehaltener Hand noch ein Tip eines alten Zündlers: Wenn das Feuer bei nassem Wetter gar nicht brennen will (weil die erforderliche Gluthitze nicht zustande kommen will) und man zu etwas fragwürdigen technischen Mitteln greift, dann aber auf keinen Fall zu Benzin oder gar Spiritus. Diese Stoffe

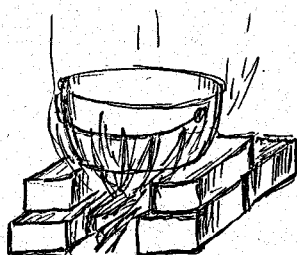
entwickeln zwar eine momentane Hitze, verpuffen aber sehr rasch, ohne daß Glut entstehen kann. Wenn schon in dieser Richtung verfahren werden soll, dann opfere man vorsichtig den Inhalt einer Petroleumlampe dem Feuergott! Sehr gute Dienste leistet auch eine brennende Fackel, die man unten in den Holzstoß steckt.)

Ist das Lagerfeuer niedergebrannt, verkriechen wir uns auf keinen Fall alle müde in die Schlafsäcke. Bei jedem offenen Feuer muß eine Feuerwache zurückbleiben, bis die Glut in der Asche erstickt ist. Man kann natürlich ein niedergebranntes Feuer auch löschen, doch die verkohlten Überreste verzerren die Landschaft nicht unbedingt und ihre endgültige Beseitigung ist bestimmt aufwendiger als das Zudecken eines Häufchens weißer Asche!

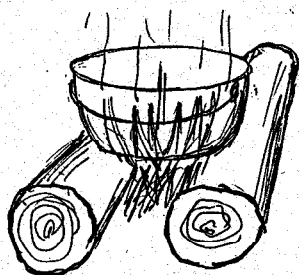
d) Kochfeuer d. h. Feuer, die zum (Wurst-)Grillen, Braten und Kochen dienen, gibt es in vielen Variationen und die folgende Aufzählung ist bestimmt nicht vollständig.



Sternfeuer
als Kochfeuer



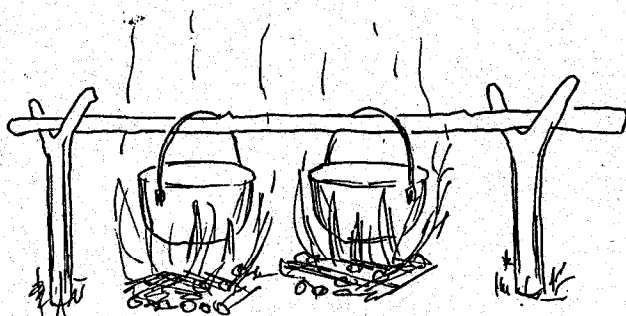
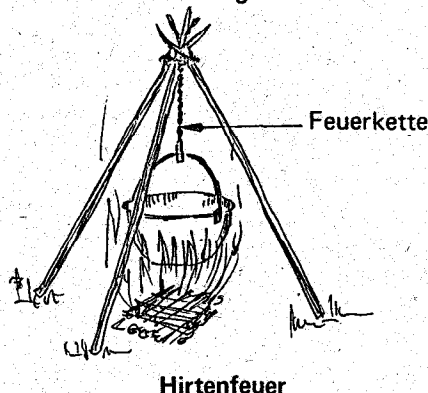
Kleiner Steinherd



Jägerfeuer

Im einfachsten Fall wird ein **Sternfeuer** zum Kochfeuer, wenn man zwischen die Holzscheite einige Feldsteine oder auch starke Stammstücke legt, die dem Kochtopf als Auflage dienen.

Man kann den Topf auch an einem Äste-Dreibein (Stativ) mittels einer **Feuerkette** aufhängen und hat dann ein **Hirtenfeuer**. Eine Verbesserung ist, wenn man den oder die Töpfe an einem starken Astholz aufhängt, das man beiderseits auf Astgabeln lagert, die man in den Untergrund eingerammt hat. Hat man das Astholz an einem Ende angespitzt, so kann man darauf Hähnchen, Spanferkel oder weiß was aufspießen und über dem Feuer drehend grillen.



Grillen sollte man allerdings erst, wenn die Flammen niedergebrannt sind und nur die rotglühende Holzkohle das Grillgut wärmt. Wenn ein Feuer niedergebrannt ist, kann man an jedem Feuer grillen.

Hervorragend ist, wenn man dann einen **Grillrost** hat, den man auf die heiße Glut legen kann.

Zurück zum Hirtenfeuer: Man könnte den Kochkessel mit der Feuerkette auch an einem starken Baumast aufhängen, doch muß man Sorge tragen, daß der Baum nicht durch Rauch, heiße Abgase oder gar durch Flammen geschädigt wird.

Das beste Kochfeuer ist natürlich der Herd, den man aus Feld- oder Ziegelsteinen baut, möglichst noch mit einem tollen Rauchabzug. Allerdings muß man genau auf die herrschende Windrichtung achten: Das Feuerloch muß dem Wind zugewandt sein, sonst ist der Herd nur Schrott wert!

Zum Schluß noch ein kleiner, aber sehr wichtiger Hinweis:

Jedes Feuer, ob Stern-, Raupen-, Lager-, oder Kochfeuer muß man immer an der dem Wind zugewandten Seite anzünden, wenn man dabei Erfolg haben will. Dann frißt sich die Flamme von selbst in den Holzstoß hinein; im umgekehrten Fall wird die Flamme aus dem Holzstoß hinausgeblasen!

5. Andacht

Wir singen „Kameraden, jagt die Pferde . . .“ (insbesondere Strophe 4).

Jesus sagt: „Ich bin gekommen, daß ich ein Feuer anzünde auf Erden; was wollte ich lieber, als es brennente schon!“ Luk 12, 49.

Es geht nicht nur beim Holzfeuer um die notwendige Glut; es geht auch bei jedem von uns um die notwendige Glut in unserem Herzen: die Glut, für Jesus zu brennen, die Glut der Nächstenliebe und der Seel-Sorge, die dir nur Jesus geben kann.

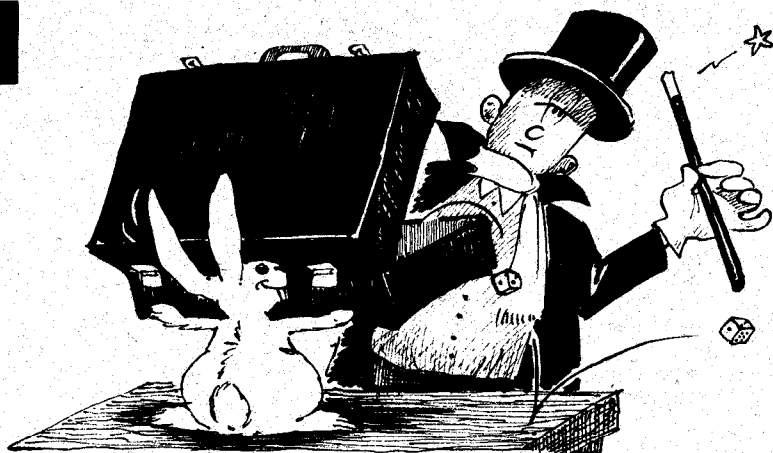
„Welt ging verloren, Christ ist geboren . . .“ singen wir an Weihnachten. Warum, wieso, weshalb geht die Welt ohne Jesus verloren? Du wirst es, denke ich, sicher wissen, denn du hast es schon oft und oft gehört. Dennoch will ich es nochmals wiederholen:

Die Welt ist böse, weil jeder nur an sich denkt und den anderen vergißt, ja noch mehr, bereit ist, ihn an die Wand zu drücken, über Leichen zu gehen. Man nennt das verschämt Existenzkampf, Wettbewerb, das Recht des Stärkeren – oder gar Freiheit. Aber Freiheit wird zur Willkür, wo ich mich nicht in Liebe im letztgültigen heiligen Gebot Gottes gehalten weiß.

Deshalb ist Christus Mensch geworden, daß du erfährst, daß der ewige Gott ganz anders ist als der erbarmungslose, egoistische Mensch. „Gott wird Mensch, dir Mensch zugute . . .“ und mit dem Blute Jesu Christi auf Golgatha ruft er dich zurück zur Liebe: Gott hat dich so lieb, willst du nicht diese Liebe mit deinem persönlichen Leben weitergeben! Laß dich von der Glut der Liebe Gottes übermannen und ausfüllen – und das in deinem ganzen, oft so grauen und tristen Alltag!

Diese Botschaft von der Liebe Gottes hat man einmal eine frohe Botschaft – Evangelium – genannt, und sie ist es auch! Trage die Liebe Gottes in eine lieblose, (fremden) haßerfüllte und finstere Welt hinein: „Nehmt die lodernd hellen Brände, reitet in die Welt hinein!“ Das ist unser Auftrag, heute mehr denn je!





Spiele spielend aus dem Koffer

Tips für alle Fälle

Wer kennt nicht diese *verflixte Situation*: Ein gut vorbereitetes Geländespiel oder ein spannendes Fußballmatch muß ausfallen, weil das Wetter alle Planungen über den Haufen wirft. Wohl dem, der dann gleich das Schlechtwetterprogramm aus dem Hut zaubern kann. **Ein Notnagel für solche Fälle ist der Spieleskoffer.** Er sollte immer fertig gepackt bereitliegen. Im **Steigbügel 239** findet sich hierfür eine Auflistung der allerwichtigsten Utensilien. Wer allerlei Spielideen im Kopf hat, findet hier das nötigste Zubehör. Für die diesjährige Lagernummer haben wir Superspiele aus alten Steigbügelnummern zusammengestellt. Eine Materialliste für den Spieleskoffer findet ihr im Anhang.

Zeitungskorbball

Zwei Spieler nehmen je eine *zusammengerollte Zeitung*. In der Mitte des Raumes wirft der Schiedsrichter einen aufgeblasenen *Luftballon* hoch. Die Spieler versuchen diesen mit der Zeitung in den gegnerischen Korb (*Eimer oder Hordentopf*) zu treiben. Nicht erlaubt ist das Berühren des Luftballons mit Füßen und Händen und das Zuschlagen mit der Zeitung.

Trinkhalmstaffel

Auf einem Tisch liegen zwei gleich lange, in *Einzelbuchstaben* auseinander-geschnittene *Zeitungsschlagzeilen*. Beide Mannschaften haben nun die Aufgabe,

die Buchstaben einzeln mit dem *Trinkhalm* anzusaugen und zum Tisch am anderen Ende des Gruppenraumes zu transportieren. Fällt ein Buchstabe unterwegs zu Boden, so muß er wieder aufgesaugt und dann zum Ziel gebracht werden. Jeder Buchstabe wird von einem anderen Spieler transportiert. Die Buchstaben müssen auf dem zweiten Tisch wieder in der richtigen Reihenfolge abgelegt werden, ohne daß dabei die Hände benützt werden.



***Tischtennisball* auffangen**

Es spielen immer gegnerische Spieler gegeneinander. Der erste wirft den *Tischtennisball* auf den Boden, so daß dieser über einen am Boden liegenden Tisch springt. Der zweite Spieler steht auf der anderen Seite des Tisches und versucht, den Ball mit einem *Trinkglas* (oder Becher) aufzufangen. Nach dem Überqueren des Tisches darf der Ball den Boden jedoch nicht mehr berühren. Für jede Mannschaft werden die aufgefangenen Bälle gezählt.

Tischtennis – Baseball

Bei jedem Durchgang sind drei Spieler beteiligt. Ein Werfer, ein Schläger und ein Fänger. Die Positionen jedes Spielers werden mit *Kreide* o. ä. markiert. Der Werfer wirft gefühlvoll einen *Tischtennisball* in Richtung des zweiten Spielers. Dieser muß versuchen, den im Flug befindlichen Ball mit dem *Stock* zu treffen. Ideal ist es, wenn er den Ball in Richtung Fänger schlagen kann. Jeder getroffene Ball ergibt einen Punkt. Fängt der dritte Spieler den Ball, dann gibt es für diese Mannschaft einen weiteren Punkt. Jede Besetzung sollte mehrere Versuche haben.

Die alte Schachtel fliegen lassen

Eine leere Streichholzschachtel wird so auf den Tisch gelegt, daß sie ein wenig über den Rand hinausragt. Mit den Fingerspitzen wird von unten dagegen geschnipst, so daß die Schachtel in die Luft fliegt und dann wieder auf dem Tisch landet. Eine flache Bauchlandung bringt 10 Punkte. Die Landung auf einer Reibefläche ist 20 Punkte wert. Bleibt die Schachtel gar hochkant stehen, so dürfen dafür 50 Punkte notiert werden.

Streichholzknobeln

Die Zahl der Teilnehmer kann zwei bis sieben betragen. Jeder erhält drei *Streichhölzer*. Für die erste Raterunde nimmt er nun so viele seiner Hölzchen wie er möchte in die Hand (0-3). Dies muß allerdings ohne Wissen der anderen, am besten unter dem Tisch, geschehen. Alle legen nun die Faust auf den Tisch. Die andere Hand bleibt unter dem Tisch. Nun geben alle nacheinander ihre Schätzung über die Summe aller in den Fäusten enthaltenen Streichhölzer ab. Wer richtig geraten hat, darf ein Streichholz weglegen. Damit ist die Gesamtsumme der Hölzer um eines gesunken. Nun wird erneut geraten. Wer zuletzt auf einem Hölzchen sitzenbleibt, hat verloren.

Drachenschwanz – Jagen

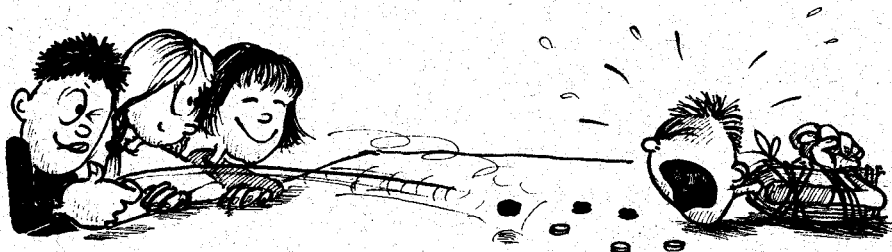
Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe bildet eine Schlange, indem ein Spieler seinem Vordermann um die Hüfte faßt. Dem letzten Spieler, dem „Schwanz“ des Drachens, wird mit einem *Bindfaden* ein *Tuch* um die Hüfte gebunden. Der Kopf jeder Gruppe muß versuchen, das Tuch bei der anderen Gruppe zu berühren. Dabei darf die Schlange nicht auseinanderreißen (Strafpunkt). Achtung, bei diesem Spiel geht es rund.



Mühlesteine vorsetzen („Nabomberles“)

Zunächst werden zwei Gruppen gebildet.

Zwei bis drei *Tische* werden zu einer Gleitfläche zusammengeschoben. Jeder Spieler erhält zwei *Mühlesteine*. Er muß nun versuchen, die Steine so über die Tische gleiten zu lassen, daß sie möglichst weit am Ende der Tischfläche liegenbleiben. Es ist auch erlaubt, gut platzierte Steine des Gegners vom Tisch zu schießen. Gewertet wird die Zahl der Steine einer Farbe, die vor einem Stein der anderen Gruppe liegen.



Hauruck

Alle Spieler sitzen um einen Tisch. Aus einem *Kartenspiel* (z. B. *Elfer raus*) sind so viele Quartette entnommen worden wie Mitspieler da sind. Die Karten werden gemischt, und jeder erhält vier Karten. Auf das Kommando „Hau ruck“ gibt jeder eine Karte an seinen rechten Mitspieler ab. Wenn ein Spieler ein Quartett auf der Hand hat, legt er seine Karten weg und nimmt sich eines der auf dem Tisch bereitliegenden *Streichhölzer*. Die Zahl der Streichhölzer ist um eins kleiner als die Zahl der Mitspieler. Wenn die anderen merken, daß einer sein Quartett ablegt, müssen sie rasch nach einem Streichholz greifen. Derjenige, der keines mehr erwischt, bekommt einen Strafpunkt.

Würfelspiel Mäxle

Beim Mäxle gilt folgende Wertung (von unten nach oben)

31 bis 32

41 bis 43

51 bis 54

61 bis 65

1 und 1 (Einer-Pasch)

2 und 2 (Zweier-Pasch) bis 6 und 6 (Sechser-Pasch)

2 und 1 Mäxle

Der erste Spieler würfelt mit *zwei Würfeln* in einem *Becher*, den er mit einem *Bierdeckel* o. ä. verdeckt. Er nennt die gewürfelte Zahl, z. B. 42. Der nächste Spieler muß auf alle Fälle eine höhere Zahl haben. Dies ist kein Problem, wenn er tatsächlich eine höhere Zahl würfelt, also z. B. 51 oder Einer-Pasch. Ist dies nicht der Fall, dann muß er mogeln und eine Zahl erfinden. Ansonsten hat er die Spielrunde verloren. Der nachfolgende Spieler kann die Zahl des Vorgängers anzweifeln und die Würfel aufdecken. Wenn er mit seiner Vermutung daneben liegt, hat er Pech und bekommt einen Minuspunkt. Hat er recht, dann hat der Vorgänger verloren. Nach dem Aufdecken wird immer neu begonnen. Sieger ist derjenige mit den wenigsten Punkten.

Inhalt des Spielekoffers:

- Einige Zeitungen
- Einige Packungen Luftballone
- Trinkhalme
- Schere
- Stifte und Schreibblock
- Tischtennisbälle
- Kreide
- Streichholzschachteln
- Stoffreste
- Bindfaden
- Spielsteine vom Dame- oder Mühlespiel
- Kartenspiel, z. B. Elfer raus
- Würfel mit Becher
- Bierdeckel



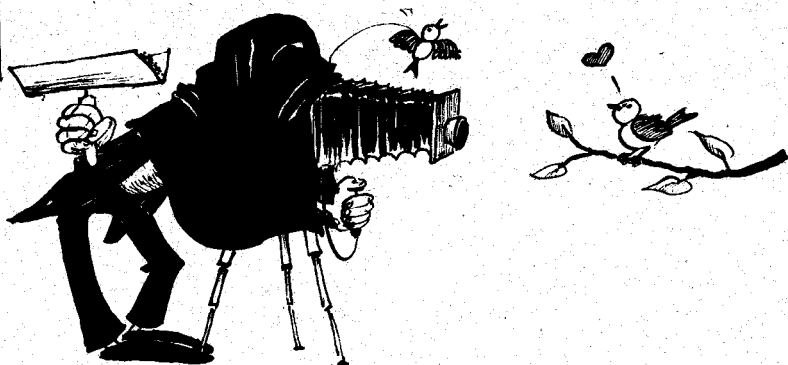


Foto-Grafik

Wir zeichnen mit Licht

Die etwas andere Hobbygruppe auf der Sommerfreizeit

Materialliste

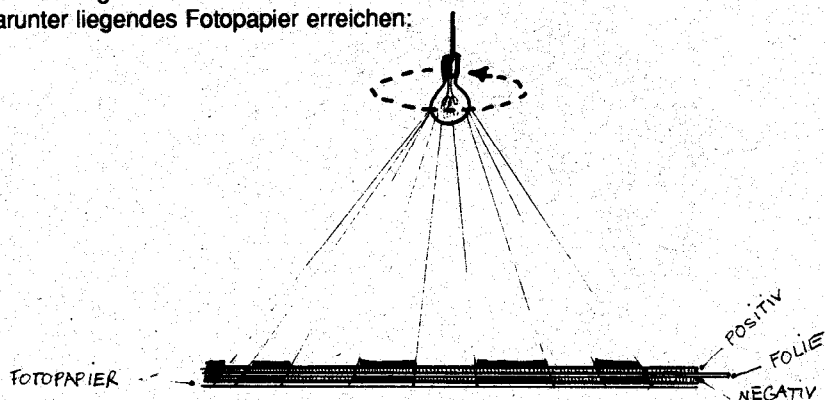
- Genügend Schwarzweißrollfilme; 15 – 21 DIN/25 – 100 ASA
- 2 Glasplatten mindestens 30 x 30 cm
- 1 Glühlampe (höchstens 25 Watt !!!)
- 1 Rotlichtlampe
- Absolut verdunkelbarer Raum/im Zelt gegebenenfalls bei Nacht kopieren
- SW-Fotopapier 9x13
- Entwicklerdose
- mindestens 6 Entwicklerschalen (für Fotopapier)
- Fotochemikalien: Entwickler, 3%ige Essigsäure (Stopper), Fixierer
- Genügend Wasser – einige Overhead-Folien
- Blitzlicht
- Rollfilm-Kamera
- einige Fotopapierhalter
- genügend Flaschen für Fotochemikalien

Eventuell kann man das Material auch über die Sommerferien an einer entsprechend ausgerüsteten Schule ausleihen!

Idee

Von einem Schwarzweiß-Negativ wird ein Schwarzweiß-Diapositiv hergestellt. Legt man beides, Negativ und Positiv, genau passend aufeinander, dann dringt kein

Licht mehr durch. Legt man jedoch eine Folie zwischen Positiv und Negativ, so kann schräg einfallendes Licht in schmalen Streifen durchscheinen und so ein darunter liegendes Fotopapier erreichen:



Der Hobbygruppenleiter muß die hier beschriebenen Aktivitäten unbedingt vorher selbst ausprobieren, um damit nicht „auf die Nase zu fallen“. **Eigene Erfahrungswerte sind wichtig!!**

1. Herstellung der Fotos

Zuerst müssen wir geeignete Objekte auf Schwarz-Weiß (sw)-Film (6x6 oder 8x6) fotografieren.

Theoretisch können auch Kleinbildfilme verwendet werden, doch erfordern diese beim Herstellen der Grafik-Vorlagen äußerst präzises Arbeiten!

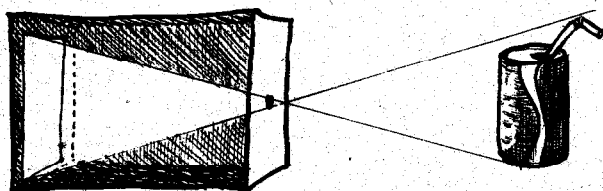
Geeignet sind vor allem Bilder mit viel Kontrast wie z. B. kahle Bäume gegen den Himmel, Fachwerkhäuser, Gittertore und -türen; gute Ergebnisse erzielt man auch mit Gebäudeaufnahmen, Stadt- oder Dorfpanoramen. Ansonsten gilt: Experimentieren ist Trumpf! Siehe auch Beispiele am Ende des Artikels.

Film bei völliger Dunkelheit (!!!) aus dem Fotoapparat nehmen und in die Entwicklerdose schieben! Eventuell vorher mit einem entwickelten Negativstreifen bei Licht üben!

Der Film wird entsprechend der Gebrauchsanweisung in der Entwicklerdose mit Hilfe von Fotochemikalien entwickelt. Entwickler, Stopper und Fixierer gibt es im Fotogeschäft, sowohl für Negativ- wie Positiventwicklung! Wenn die Gebrauchsanweisungen beachtet werden, die den Chemikalien beiliegen, dann kann eigentlich nichts schiefgehen!

1 a) Abwandlung: Wir arbeiten mit einer Camera obscura

Dazu ist einfach eine lichtdichte Schachtel notwendig, an deren Rückwand (bei völliger Dunkelheit) ein sw-Filmstreifen mit Klebeband befestigt wird. In den vorderen Deckel wird mit einer Nadel ein kleines Loch gestochen. Mit dieser einfachsten aller Kameras können wir in Langzeitaufnahmen (Belichtungszeiten ausprobieren – hängt von der Größe des Nadelstichs und von der Lichtintensität ab) unbewegte Gegenstände fotografieren. Je kleiner das Loch, desto schärfer werden die Bilder, aber desto länger müssen wir belichten (mind. $\frac{1}{2}$ Stunde; bis zu mehreren Stunden).



Bitte beachten: Eine Bauanleitung für eine „Camera obscura“ wurde abgedruckt im Steigbügel 209:42 unter dem Titel „Fotos aus der Kaffeedose“.

2. Herstellen der Dia-Positive

Bei absoluter Dunkelheit wird ein unbelichteter Rollfilm zwischen den beiden Glasplatten unter unseren entwickelten Negativfilm gelegt und von oben mit einem Blitzlicht (Blitzzeit möglichst sehr kurz wählen!!! $1/1000$) belichtet. Ist die Glasplatte für den ganzen Film zu klein, so müssen die Filme in entsprechend kleinere Streifen geschnitten werden! Es sollten aber mindestens 3 Bilder nebeneinander belassen werden!

Auch dieser Film wird in der Entwicklerdose entwickelt!

3. Vorbereitung der Grafik-Vorlagen

Sind Negativ und Positiv entwickelt, so werden die einzelnen Bilder abgeschnitten; alle Bildpaare sollten an derselben Seite einen Rand haben.

Nun werden aus der Overheadfolie Quadrate bzw. Rechtecke in der Größe der Bilder geschnitten. Mit Klebefolie wird die Folie auf dem unteren Filmstück (Negativ) fixiert.

Darüber legt man absolut passend – d. h. man darf bei direkter Draufsicht nicht mehr durchsehen – das Positiv und macht es dann mit einem Klebestreifen am Negativ fest (**ganz genau arbeiten!!!**)



Sind Negative und Diapositive etwa gleich belichtet, dann müßten die Grafik-Vorlagen bei der Durchsicht gleichmäßig dunkel sein – was meist aber nicht so ist. Manchmal dringt noch Licht durch Flächen, die nicht gleich belichtet wurden (vgl. Abb. 2). Das wirkt sich aber nur wenig störend auf die Ergebnisse aus.

4. Herstellen der Foto-Grafiken

Sind alle Grafik-Vorlagen vorbereitet, so passen (bei 6x6-Vorlagen) immer zwei davon auf ein Fotopapier. Je nach der Größe der Glasplatte können mehrere Grafik-Vorlagen auf Fotopapieren gleichzeitig belichtet werden:

Dazu werden Fotopapiere unter den Grafik-Vorlagen **bei Rotlicht** auf die untere Glasplatte gelegt; mit der anderen Glasplatte wird abgedeckt, damit alles eben liegt.

Nun wird das Ganze genau unter die schwingend aufgehängte Lampe gelegt, die Lampe wird in Kreisbewegungen versetzt und ca. 4 Sekunden eingeschaltet/ausprobieren!!). Die Lampe schwingt ca. 30 cm über der Glasplatte.

Gute Ergebnisse bringt auch folgendes Belichtungsverfahren:

Der Glasrahmen wird von 4 Seiten her jeweils für ca. eine Sekunde belichtet; der Lichteinfallswinkel beträgt zwischen 45° und 60°. Die Beispiel-Bilder wurden nach diesem Verfahren angefertigt!

Dadurch fällt durch alle Positiv-Negativ-Kombinationen an Stellen mit großen Kontrasten Licht, das die Kontrastgrenzen abbildet. So entsteht ein grafikartiges Bild, das sich ohne Probleme mit einem Kopierer noch vergrößern oder verkleinern läßt. So besteht auch die Möglichkeit, die Grafik auf farbigem Hintergrund herzustellen.

5. Entwickeln der Fotos

Beim Entwickeln die Anweisungen für die Fotochemikalien beachten!
(Verdünnungen, Zeiten usw.). **Nur Rotlicht einschalten!**

Das belichtete Fotopapier kann nun in die Entwicklerschale gegeben werden, wo es sich entwickelt. Den Entwicklungsprozeß kann man bei Rotlicht beobachten. Sind die Konturen genügend entwickelt, so wird das Bild in der nächsten Schale kurz gewässert, dann kommt das Bild ins Stopp-Bad, das den Entwicklungsprozeß beendet. Nach nochmaligem Wässern kommt das Foto ins Fixierbad. In einer letzten Wasserschale werden die Fixierreste abgespült; das Foto kann nun zum Trocknen aufgehängt werden – Wäscheleine!

Achtung:

Fotopapier darf nur bei Rotlicht aus der Schachtel bzw. aus der Tüte genommen werden! Nach jeder Entnahme muß die Schachtel wieder verschlossen werden!

Das Licht darf erst wieder angeschaltet werden, wenn alle Fotopapiere fixiert sind!

6. Für den Mitarbeiter

Wenn dies als Hobbygruppe auf der Sommerfreizeit angeboten wird, dann sollte der verantwortliche Mitarbeiter einige Ergebnisse mitbringen. Auch schon vorbereitete Grafik-Vorlagen eignen sich zum Anfang.

Bevor die Hobbygruppe beginnt, müssen die Gruppenmitglieder über das Verhalten beim Umgang mit Fotochemikalien belehrt werden! Das Kommando „Licht an!“ oder „Licht aus!“ gibt immer der Hobbygruppenleiter!

Ein bißchen diszipliniertes Verhalten von seiten der Teilnehmer muß schon vorausgesetzt werden, sollen die Fotografiken gelingen.

Bei der 2. oder 3. Hobbygruppenrunde können dann auch eigene Motive fotografiert und foto-grafisch verarbeitet werden.

Achtung:

Abfälle von Fotochemikalien werden in Plastikflaschen wieder mit nach Hause genommen – sie gehören zum Sondermüll!!!

Auf gar keinen Fall wird das Ganze nur den Ausguß runtergekippt!!

Beispiele

Folgende Bilder entstanden an einem Wintertag bei Schnee (Kontrast!):

Abb. 1:

Baum gegen den hellen Himmel
fotografiert – gutes Ergebnis

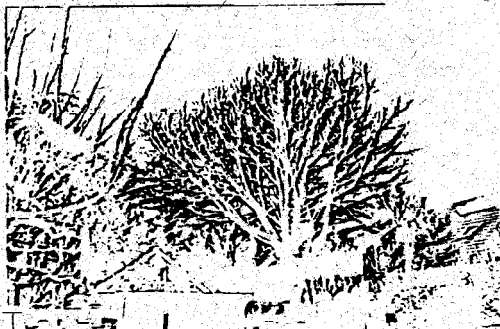


Abb. 2:

Hier wurden Positiv und Negativ nicht
gleich belichtet, der Grauschleier am
Himmel zeigt es!



Abb. 3:

Positiv und Negativ lagen hier nicht
passgenau aufeinander – das
zeigen die breiten schwarzen
Streifen an den Häusern! Die Dach-
plattenränder bilden sich als Kontrast
gut ab – auf den Dächern lag Schnee!

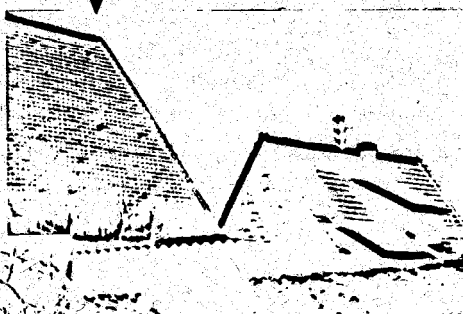


Abb. 4:

Zu viel Kontraste schaden: Blick durch
einen Garten mit Bäumen und Büschen
– zu viele Zweige ergeben ein
Durcheinander!





Spieleturnier

– die spannende Alternative bei Regen

Idee

Bei Regenwetter werden im Haus bzw. in verschiedenen Zelten möglichst viele Gesellschaftsspiele aufgebaut, bei denen mindestens 4 Personen mitspielen können.

Alle Freizeitteilnehmer bekommen einen Laufzettel, mit dem sie im Laufe eines Tages eine bestimmte Anzahl von Spielstationen anlaufen und dort je nach ihrem Abschneiden Punkte sammeln.

Material

- mindestens 15 Gesellschaftsspiele, auch Kartenspiele, für mindestens 4 Mitspieler
- gegebenenfalls Schachspiel
- Laufzettel für jeden Teilnehmer
- genügend Schreibstifte

Ablauf

Jede Spielstation ist mit einem Schiedsrichter (Mitarbeiter oder älterer Teilnehmer) besetzt.

Es spielen immer 4 Teilnehmer zusammen. Der Sieger eines Spiels erhält 4 Punkte, der zweite 3 Punkte, der dritte 2 Punkte und der letzte noch 1 Punkt in den Laufzettel eingetragen.

Bei Open-end-Spielen wie z. B. Monopoly wird der Spielstand nach einer Stunde gewertet.

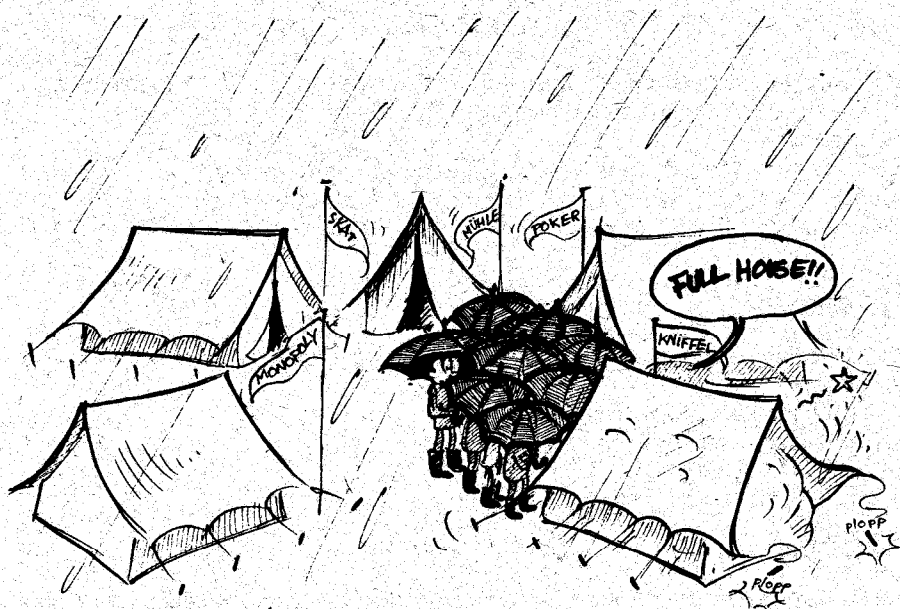
Wird Skat gespielt, so spielt man in einer Vierer-Runde. Wer aussetzt gibt! Ende nach spätestens einer Stunde.

Alternativ zu einem anderen Spiel können Schachspieler auch eine Schachpartie austragen – der Unterlegene erhält immerhin 3 Punkte! Dauert das Spiel bis zu einer Stunde wird abgebrochen und entsprechend den Schachregeln gewertet.

Vor jedem Spiel erklärt der Schiedsrichter die Spielregeln; Entscheidungen des Schiedsrichters sind zu akzeptieren.

Bei 12-15 aufgebauten Spielen sollten 10-12 Spielstationen absolviert werden. Meist sind irgendwelche Spielstationen frei; 4 Spieler lassen sich in der Regel innerhalb weniger Minuten finden.

Gegen Ende kann es zu Engpässen kommen – wenn es gar nicht anders geht, dann spielt ein an anderer Stelle „arbeitslos“ gewordener Schiedsrichter außer Konkurrenz mit.

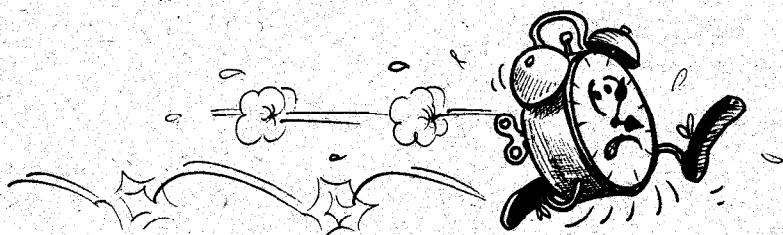


Laufzettel

Sommerfreizeit CVJM Spielstadt

Name: _____

Nr.	Spiel	Punkte	Unterschrift Schiedsrichter
1	<i>Mensch ärgere Dich nicht</i>		
2	<i>Fang den Hut</i>		
3	<i>Monopoly</i>		
4	<i>Das verrückte Labyrinth</i>		
5	<i>Scotland Yard</i>		
6	<i>Mad-Spiel</i>		
7	<i>Elfer-Raus</i>		
8	<i>Skat</i>		
9	<i>Schach</i>		
10	<i>Dampfroß</i>		
11	<i>Auf Achse</i>		
12	<i>Collector</i>		
13	<i>Barbarossa</i>		
14	<i>Hexentanz</i>		
15	<i>Eisenbahn-Quartett</i>		
Punktzahl nach 12 Spielen:			



Der Selfmade-Chronometer

– die Uhr zum Selberbauen

Dies ist eine Bastelanleitung für selbstgebaute Uhren. Dabei wird das Uhrwerk gekauft, das Gehäuse bzw. sonstige Trägermaterial wird aber selbst gebaut und phantasievoll gestaltet. Dabei können die verschiedensten Formen, Materialien und Ideen zum Tragen kommen. Das Endprodukt kann man entweder in der eigenen Bude einsetzen oder z. B. bei einem Bazar verkaufen.

Anmerkung: Dieser Bastelvorschlag braucht einiges an Material (vor allem Werkzeug). Der Einsatz lohnt sich aber. Und: Vieles davon hat man sowieso daheim.

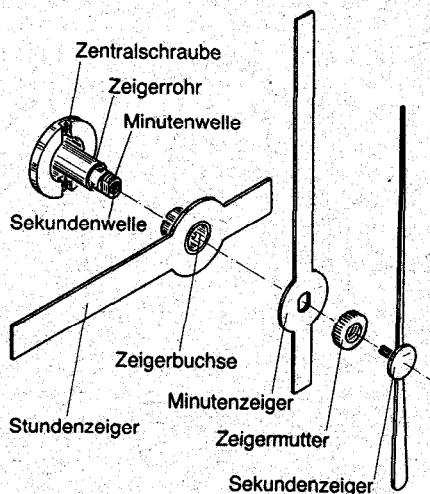
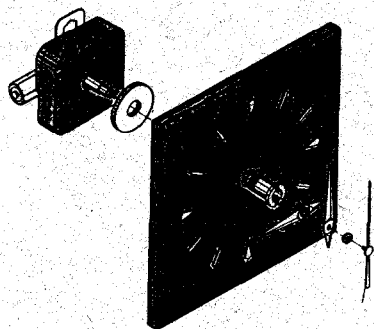
Der Einbau des Uhrwerks wird auf einer vom Werk mitgelieferten Anleitung erklärt.

Der Vorschlag wurde im Rahmen einer Sommerfreizeit an einem Nachmittag (ca. 3 Stunden) durchgeführt. Er kann genauso als Sonntagsnachmittags-Beschäftigung oder an zwei Gruppenabenden durchgeführt werden.

Sinnvoll ist es, wenn der/die Mitarbeiter zuerst einmal eines oder mehrere Exemplare für sich selbst bauen, um die Technik kennenzulernen und um ein Vorführmodell zu haben.



Montage der Zeiger



Material

Die Liste bezieht sich auf die ganze Bandbreite an Ausführungen und Variationen und ist deswegen sehr umfangreich.

Trägermaterial

- Platten aus Plexiglas (Restbestände aus einer Firma für Werbeartikel, Beschriftungstechnik etc.)
- Leere Getränkedosen (z. B. Cola)
- Schrottgegenstände
- Holzplatten, Wurzeln, starke Äste
- Pyramide aus Preßspanplatten (bunt bemalen oder bekleben)
- Schieferplatten, Quarzgestein (mit Klarlack streichen)

Elektrische Geräte

- Bohrmaschine mit Ständer
- dazu Video-Bohrer u. HSS-Bohrer (10 mm Durchmesser)
- Verlängerungskabel
- elektrische Stichsäge

Werkzeug zum Formen

- Holzraspeln rund und halbrund
- Feilen rund und halbrund
- Meißel, Hammer

- Stecheisen
- kleine Eisensäge (Puk-Säge)
- große Eisensäge (Bügelsäge)
- Taschenmesser
- Schraubendreher
- Zentralschraubenschlüssel (zur Befestigung der Zeigerachse)
- Beißzange
- Wasserpumpenzange
- Kupferrohr, Maße: 12 x 1 cm (als Abstandhalter bei dünnen Hintergrundwerkstoffen wie z. B. Plexiglas)
- Rohrab Schneider
- Entgrater

Oberflächenbehandlung

- Pinsel, Verdünnung/Terpentin
- Klarlack
- Eddingstifte (wasserfest)
- Scheren, Tapeziermesser (Cutter)
- Klebstoff
- Folien, Zahlen auf Folie
- Lineal, Geo-Dreieck, Meterstab

Uhren

Uhr, Zeiger, 1 Batterie

Erhältlich bei:

Fa. SELVA Technik

Karl Christian Schlenker KG

Christian-Messner-Str. 29, Postfach 1560

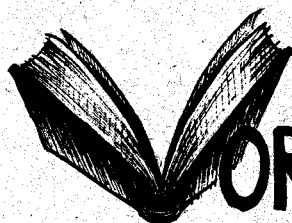
7218 Trossingen

Tel. 0 74 25/2 26-0; Fax: 0 74 52/53 54

ab 1.-7. 93: Tel. 0 74 52/93 03 00; Fax: 0 74 52/93 04 00

Preis je **Uhrwerk**: ca. 8,00-10,00 DM + 3,00-5,00 DM für die **Zeiger**. Zusammen mit dem sonstigen Material kommt man also auf rund **15,00 DM**.

Der Katalog der Firma SELVA kann kostenlos bestellt werden (man erhält dann allerdings vierteljährlich eine neue Ausgabe). Er enthält die unterschiedlichsten Uhrwerke, Zeiger und verschiedenes Werkzeug. Außerdem kommen darin weitere Bastelideen (Gießtechniken, Reliefs, Patinieren, Glasritzen, -schneiden, -schleifen). Die genannten Preise beziehen sich auf die einfachen Ausführungen. Nach oben sind keine Grenzen gesetzt.



VORLESEANDACHTEN

Vom Mauernspringen

Vorleseandacht zu Psalm 18, 30

Springen, das bringt's. Ein Sprung in die Freiheit, davon träumen viele. Raus aus den Verhältnissen, die einen bedrücken, danach sehnen sich andere. Einmal den oft so beschwerlichen Boden der Tatsachen verlassen, dann müßten sich doch viele Probleme in Luft auflösen.

Springen, das bringt's. Sprungunternehmen haben Hochkonjunktur. Springfreudige stehen Schlange. Springsüchtige fiebern einem Sprung nach dem anderen entgegen.

Ich denke zum Beispiel an Fallschirmspringer. Man fliegt in luftige Höhen. Die Klappe öffnet sich, und man stürzt sich in die Tiefe. Von oben sieht der Erdboden wie eine sorgenfreie Spielzeuglandschaft aus. Doch die Zeit vergeht buchstäblich wie im Fluge. Nach wenigen Minuten Freiheit im freien Fall muß die Leine gezogen werden. Der Fallschirm bäumt sich auf und geleitet den Springer sanft zurück auf den Erdboden. Der Sprung endet genau dort, wo er seinen Anfang genommen hat. Ein unbeschreibliches Erlebnis mag bleiben, doch tatsächlich geändert hat sich nichts.

Oder ich denke beispielsweise an Brückenspringer – auf neudeutsch heißt das „Bungee Jumping“ – . Man steht in der Mitte einer schier schwindelerregenden hohen Brücke. An den Beinen werden einige genau abgemessene Gummiseile befestigt. Nach einem letzten Check-up stürzt sich der Springer kopfüber in die Tiefe. Dabei ist dieser so sehr mit Spannung geladen, daß er alles andere für einen Augenblick vergißt. Kurz vor dem Erdboden bremst das Gummiseil ab. Wenige Sekunden später pendelt der Springer aus, kommt in der Luft zum Stillstand und wird an dem Seil zurück zum Startpunkt gezogen. Auch dieser Sprung endet genau dort, wo er begonnen hat. Eine atemberaubende Erinnerung mag bleiben, doch tatsächlich geändert hat sich auch hier nichts.

Freunde, ich nehme es jedem ab, wenn er trotzdem sagt: Springen, das bringt's. Doch dann bringt's eine Sprungdisziplin, die neben unbeschreiblichen Erlebnissen und atemberaubenden Erinnerungen auch noch unsere tatsächliche Situation ändert, die uns voranbringt, statt uns in unseren alten Verhältnissen hilflos und machtlos stehen zu lassen, erst recht.

Du bist eingeladen zu einer Sprungdisziplin, die uns im Leben weiterbringt. Zu einer Sprungdisziplin, die viel älter ist als Fallschirm- oder Brückenspringen. Zu einer Sprungdisziplin, die nicht heute „in“ und morgen „out“ ist. Du bist eingeladen zum Mauernspringen!

König David stellt uns diese Sprungdisziplin im 18. Psalm vor:
„Mit meinem Gott kann ich über Mauern springen.“ (Ps. 18,30)

David erzählt davor und danach von unzähligen Mauern in seinem Leben: ausweglose Situationen, bedrohliche Gefahren, abgrundtiefe Ängste, schwierigste Probleme, niederschmetternde Gedanken, innere und äußere Nöte. Und David bezeugt in seinen Psalmen, wie er mit Gott diese Mauern überwinden konnte.

Mauernspringen ist nicht nur für David ein Rezept für besonders schwierige Zeiten. Mauernspringen soll auch nicht erst als allerletzter Versuch erhalten, wenn es einmal ganz dumm läuft. Mauernspringen ist etwas für jeden Tag. In Situationen, so oder ähnlich wie David sie erlebt hat, gelangen wir doch laufend. Gefahren, Ängste, Probleme, Nöte sind doch für keinen von uns Fremdwörter. Jeder hat mit solchen Mauern, die sich oft über Nacht vor einem aufbäumen, in seinem Leben zu kämpfen. Mauernspringen ist etwas für dich!

Fallschirmspringer brauchen einen Fallschirm, sonst kommt's zu einer Bruchlandung. Nur wer einen Fallschirm hat, kann springen. Brückenspringer brauchen ein Gummiseil, sonst zerschellen sie in der Tiefe der Schlucht. Nur wer ein Gummiseil hat, kann springen. Und Mauernspringer brauchen Gott, sonst stehen sie nach dem Sprung genauso wie vorher zerbrochen und niedergeschlagen vor der Mauer.

Gott verspricht keinem einen mauerfreien Lebensweg bis ins Paradies. Aber Gott läßt keinen vor einer Mauer stehen, wenn er sie mit ihm überspringen will. Dir ist kein Leben ohne Schwierigkeiten verheißen, aber du bist eingeladen, alle Schwierigkeiten mit Gott zu bewältigen.

Mit Gott über Mauern zu springen bringt mehr als ein „heißes feeling“ oder eine „bärenstarke Stimmung“. Wer mit Gott über Mauern springt – Gelegenheiten dazu gibt's am laufenden Meter – erfährt, daß Schwierigkeiten nicht Sackgassen unserer Hoffnung, sondern allenfalls Meßlaten der Sprungkraft Gottes sind. Mit Gott zu leben ist ein Sprung in die Freiheit, weil uns Schwierigkeiten, Mauern nicht mehr hindern können, Tag für Tag, in guten und in schlechten Zeiten, seiner Herrlichkeit entgegenzuschreiten.

Springen, das bringt's! Mauernspringen, das bringt's erst recht! Springst du mit?

Gebet:

Lieber Herr, ich danke dir, daß du um die Schwierigkeiten, die jeden einzelnen von uns bedrücken und belasten, weißt. Öffne du uns unsere Augen. Laß uns nicht vor diesen Mauern wie eine Maus am Ende eines Labyrinths auf und ab gehen, sondern gib du uns allen den Mut, sich dir anzuvertrauen und es zu wagen, mit dir über die Mauern zu springen. Ich danke dir, daß wir an deiner Hand Mauern springen lernen und einüben dürfen. Ich lobe dich über den unbeschreiblichen Mauersprungerlebnissen, die du unter uns schon geschenkt hast und noch schenken wirst. Amen.

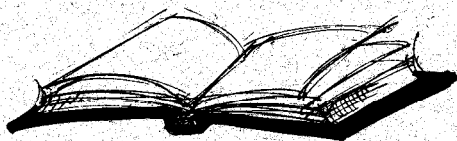
Lied:

Mit meinem Gott kann ich Wälle zerschlagen, mit meinem Gott über Mauern springen! . . .

(© Präsenz-Verlag der Jesus-Bruderschaft, Gnadenthal)

Hinweis:

Das Lied ist leider nicht im Fahrtenliederbuch abgedruckt. Es ist aber in den ebenfalls bekannten Liederbüchern „Mosaik III“ und „Sein Ruhm, unsere Freude“ abgedruckt.



„Komm und sieh“

Von Zweifeln und Vor-Urteilen – Eine Vorleseandacht zu Joh 1,46

Was? Ein Hauptschüler für diese Stelle? Der blickt das doch nie!

Wie? Ein Türke auf unserer Party? Da stinkt doch die ganze Bude nach Knoblauch!

Ach? Ein Gymnasiast als Ferienarbeiter beim Bau? Der trifft doch fünfmal seinen Daumen, bevor er einmal den Nagel trifft!

Was? Der trägt Springerstiefel? Der ist wohl rechtsradikal!

Wie bitte? Eine Frau, bei uns in der Schlosserei? Die feilt doch höchstens ihre Nägel aber kein Stück Eisen!

Was? Der kommt aus Bayern? Der versteht doch nur „Bier“ und „Weißwurst“!

Wie war das? Ein Junge, der strickt? Der ist wohl „falsch gepolt“.

Was? Der kommt aus Nazareth? Von da kann ja nichts Gutes kommen!

So begehrte er auf, dieser Nathanael. Dabei hatte er gar nichts gegen Nazareth an sich. Die Nazarener hatten auch keine andere Hautfarbe. Sie sprachen auch keinen besonderen Dialekt. Sie hatten sich nichts zu schulden kommen lassen.

Aber sein Freund Philippus hatte ihn ganz groß angekündigt, war „ganz aus dem Häuschen“ gewesen: „Wir haben den gefunden, von dem Mose im Gesetz und die Propheten geschrieben haben, Jesus, Josefs Sohn, aus Nazareth“ (Johannes 1 Vers 45). Sein Freund hatte vom Messias gesprochen. Die große Erwartung der Juden schlechthin. Der, der alles Heil bringen sollte. Der sie von der Besatzungsmacht der Römer befreien sollte. Und, und, und.

Und der sollte aus Nazareth kommen?

Dieses kleine Kaff war nirgends bei den Propheten erwähnt. Wenn es Jerusalem wäre, die heilige Stadt! Oder wenigstens Bethlehem. Das war auch nur so ein kleines Dorf, aber immerhin im Großraum Jerusalem gelegen. Und schon der Prophet Micha verwies auf „den Ort, wo David war“ (Micha 5, 1 und Joh 7, 42). Das hatte königliche Tradition. Aber Nazareth – das war ja wohl das letzte!

Nathanael, der bibelfeste Israelit, war schlichtweg entsetzt. Das paßte nicht in sein Weltbild, das konnte nicht sein! Eine Zumutung so was!

Für Philippus war klar: Da halfen keine Beteuerungen und kein Diskutieren. Er sagte nur eines: „Komm und sieh“ (Vers 46).

Wer glauben will darf seine Zweifel nicht unter den Teppich kehren. Überzeugen statt Überreden gilt. Laß dich nicht über den Tisch ziehen. Begnüg' dich aber auch nicht mit deinen eigenen Vor-Urteilen. Schau dir diesen Jesus einmal aus der Nähe an. Gib dich nicht mit Oberflächlichem zufrieden.

Oder um es mit der Bibel zu sagen: „Komm und sieh“

Gebet:

Jesus, du läßt zu, daß wir kommen und sehen.

Ja, du willst sogar, daß wir zu dir kommen.

Daß wir uns nicht mit einem flüchtigen Blick aus der Ferne begnügen.

Du, Herr, stellst dich unserem prüfenden Blick.

Und du willst unsere Nähe zu dir,

du willst den Blickkontakt.

Ich danke dir, daß du echt bist.

Amen



DER TIP:

Pfiffige Andachten zum Vorlesen oder Nachzählen finden sich auch im Werkbuch Jugendandachten, Brunnen-Verlag/Bestelladresse: Schriftenniederlage d. Evang. Jugendwerks in Württemberg GmbH, Danneckerstr. 19a), 7000 Stuttgart 1



Könntest Du helfen?

Was ist zu tun, wenn ein Freizeitteilnehmer verletzt am Boden liegt? – Ein Erster Hilfskurs ist für Verantwortliche ein Muß. Doch auch Teilnehmer müssen nicht unvorbereitet sein. Darum empfehlen wir, mit den nachfolgenden Fragen im Rahmen der Gruppenstunde oder zu Freizeitbeginn ein kleines Quiz durchzuführen.

Bei den Fragen können mehrere Antworten richtig sein. Zutreffende Antworten sind anzukreuzen.

Der Gruppenleiter sollte sich dazu sachkundig machen. Eventuell kann auch ein Vertreter vom Roten Kreuz oder von anderen Hilfsdiensten eingeladen werden.

1 Ist man zur Ersten Hilfe verpflichtet?		
a)	Nein, nur wenn ich in Erster Hilfe ausgebildet bin!	
b)	Ja, aus sittlichen und rechtlichen Gründen (§ 323c StGB)!	
c)	Ja, wenn ich einen Führerschein besitze!	
d)	Nein, wenn ich mich einer erheblichen eigenen Gefahr aussetze!	

2 Bei einem Ausflug ist einer von eurer Gruppe von einem Baum gefallen. Euer Gruppenleiter gibt dir den Auftrag, den Unfall über die Notrufnummer 110 (112) zu melden. Was gehört zu einem allgemeinen Notruf?		
a)	Wo geschah es, was geschah?	
b)	Wieviel Uhr ist es?	
c)	Warten auf Rückfragen!	
d)	Wieviel Verletzte, was für Verletzungen?	
e)	Wer ist schuld und wer hatte die Aufsicht?	

3	Wie ist der korrekte Ablauf der Rettungskette?	
a)	<i>Notruf – Erste Hilfe – Rettungsdienst – Krankenhaus – Sofortmaßnahmen</i>	
b)	<i>Erste Hilfe – Notruf – Rettungsdienst – Sofortmaßnahmen – Krankenhaus</i>	
c)	<i>Sofortmaßnahmen – Notruf – Erste Hilfe – Rettungsdienst – Krankenhaus</i>	
d)	<i>Notruf – Rettungsdienst – Erste Hilfe – Krankenhaus – Sofortmaßnahmen</i>	

4	Michael reißt sich an einem Stacheldraht seinen Arm auf. Die Wunde blutet nur leicht. Du kommst dazu, wie kannst du helfen?	
a)	<i>Du desinfizierst die Wunde und machst einen Salbenverband!</i>	
b)	<i>Du legst einen sterilen Verband an und gehst mit ihm zum Arzt!</i>	
c)	<i>Du drückst deinen Finger auf die Wunde, um die Blutung zu stillen!</i>	
d)	<i>Du versuchst die Wunde auszuspülen, dann besteht keine Gefahr!</i>	

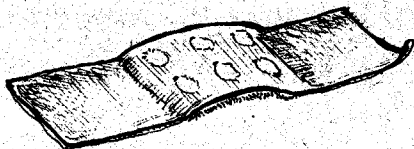
5	Wie erkennst du einen Schock?	
a)	<i>An kalter, schweißiger und blasser Haut!</i>	
b)	<i>An kräftigem Puls und hochrotem Kopf!</i>	
c)	<i>An schwachem, schnellem und kaum mehr tastbarem Puls!</i>	
d)	<i>Der Patient ist meist wach und immer voll ansprechbar!</i>	

6	Du triffst auf eine Person mit den dir bekannten Schockzeichen. Du möchtest helfen! Wie hilfst du richtig?	
a)	<i>Du bringst die Person in Schocklage und betreust sie.</i>	
b)	<i>Du versuchst den Patienten aufzurichten, um den Kreislauf anzuregen!</i>	
c)	<i>Die Schocklage muß auf jeden Fall bei Knochenbrüchen, Schädel- und Wirbelsäulenverletzungen durchgeführt werden!</i>	
d)	<i>Mit ständiger Kontrolle von Bewußtsein, Atmung und Puls!</i>	

7 Bei einer Bergtour mit der Jugendgruppe wollen deine Freunde und du eine Abkürzung zum Gipfel nehmen. Auf Geröll rutscht ein Freund aus und klagt, auf der Erde liegend, über starke Schmerzen im Fuß. Hat er einen Knochenbruch? Wie erkennst du das?		
a)	An der abnormalen Stellung des Fußes mit sichtbarer, starker Schwellung!	
b)	Wenn der Fuß bewegungsunfähig oder bewegungseingeschränkt ist!	
c)	Wenn eine starke Schürfwunde zu sehen ist!	
d)	Bei einem Knochenbruch liegen die Bruchstellen immer frei!	

8 Du bist mit deiner Schwester allein zu Hause. Da du längere Zeit nichts mehr von ihr gehört hast, gehst du sie suchen. Du siehst, wie sie gerade Spülmittel in den Mund nimmt. Wie handelst du richtig?		
a)	Du gibst ihr viel Sprudel zu trinken, um den Mund zu säubern!	
b)	Du startest einen Notruf und überprüfst die Vitalfunktionen (Trinkverbot)!	
c)	Du versuchst deine Schwester mit Salzlösung zum Erbrechen zu bringen!	
d)	Du legst sie ins Bett und wartest, bis deine Eltern nach Hause kommen!	

9 Wie kannst du bei Augenverätzungen helfen?		
a)	Du drehst den Kopf auf die verletzte Seite und spülst das verletzte Auge mit Wasser!	
b)	Die Augenspülung darf nur durch einen Arzt durchgeführt werden!	
c)	Du verbindest beide Augen keimfrei und tätigst einen Notruf!	
d)	Du versuchst die Säure mit einem Wattetupfer zu entfernen!	



10	Du findest eine bewußtlose Person. Welche Maßnahmen triffst du?	
a)	<i>Ich überprüfe die Vitalfunktionen. Sind diese o. k. dann Seitenlage!</i>	
b)	<i>Ich versuche dem Bewußtlosen etwas zu trinken zu geben, damit er zu Kräften kommt!</i>	
c)	<i>Eine Seitenlage ist nicht nötig, da sonst keine Kontrollen der Vitalfunktionen möglich sind!</i>	
d)	<i>Ich bringe den Bewußtlosen auf jeden Fall in die Schocklage!</i>	

11	Peter versucht mit seinem Messer an einem Stock zu schnitzen. Er rutscht aus und sticht sich mit dem Messer in den Oberschenkel. Welche Maßnahmen triffst du?	
a)	<i>Ich ziehe das Messer heraus, um einen Druckverband anlegen zu können!</i>	
b)	<i>Du umpolsterst das Messer, fixierst es ggf. mit Pflaster und legst einen sterilen Verband an!</i>	
c)	<i>Du versuchst das Bein ruhig zu halten, um weitere Verletzungen auszuschließen!</i>	
d)	<i>Die Wunde reinigt sich selbst, du brauchst also keinen Arzt aufsuchen!</i>	

12	Ein Zelnachbar kocht auf einem Campingkocher gerade Teewasser. Auf dem abschüssigen Gelände fällt der Kocher um. Das auslaufende, kochende Wasser verbrüht seinen Oberschenkel. Wie kannst du helfen?	
a)	<i>Man darf die Kleidung nicht entfernen, da der Patient sonst unterkühlt werden könnte!</i>	
b)	<i>Du beruhigst den Patienten, machst Wärmeerhaltung und bringst ihn in die Schocklage!</i>	
c)	<i>Man braucht keinen keimfreien Verband anlegen, da die Wunde schon steril ist!</i>	
d)	<i>Du entfernst die durchtränkte Kleidung und kühlst das Bein mit kaltem Wasser mindestens 15 Minuten lang!</i>	

13	Wie hilfst du bei Nasenbluten?	
a)	<i>Du beugst den Kopf nach hinten und kühlst Nacken und Stirn!</i>	
b)	<i>Du beugst den Kopf nach vorne, in die Hände des Patienten stützend, und kühlst den Nacken!</i>	
c)	<i>Du preßt die Nasenflügel zusammen und bringst den Patienten in die Schocklage!</i>	

14	An einem heißen Sommertag seid ihr im Freibad. Zum Trocknen legt ihr euch in die Sonne. Gabi, die eingeschlafen ist, erwacht mit einem starken Sonnenbrand und klagt über Kopfschmerzen und Übelkeit. Sie scheint auch leicht benommen zu sein. Wie kannst du helfen?	
a)	<i>Ihr bringt Gabi in den Schatten, kühlt den Kopf und gebt ihr einige Kopfwehtabletten!</i>	
b)	<i>Ihr braucht euch keine Sorgen zu machen, da so etwas öfters vorkommt!</i>	
c)	<i>Ihr bringt Gabi sofort in den Schatten und kühlt Kopf und Sonnenbrand!</i>	
d)	<i>Ihr überwacht auf jeden Fall die Vitalfunktionen und macht einen Notruf!</i>	

15	Was ist bei einem Insektenstich im Mundraum zu tun?	
a)	<i>Den Gestochenen Eis lutschen lassen und den Hals kühlen!</i>	
b)	<i>Versuchen den Stachel zu entfernen!</i>	
c)	<i>Überprüfung der Vitalfunktionen, Notruf ggf. Atemspende!</i>	
d)	<i>Ich beruhige den Gestochenen und gebe ihm etwas Warmes zu trinken!</i>	

16	Was darf man bei Ertrinkungsunfällen nicht tun?	
a)	<i>Versuchen das Wasser aus Magen und Lunge zu drücken!</i>	
b)	<i>Überprüfen der Vitalfunktionen, bei Atem- bzw. Kreislaufversagen HLW!</i>	
c)	<i>Versuchen den Bewußtlosen zum Erbrechen zu bringen, ggf. Atemspende!</i>	
d)	<i>Notruf</i>	

Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb: dsb Abo-Betreuung
Postfach 11 63 GmbH.
7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/38 52 38

17	Was darfst Du bei bedrohlichen Blutungen an Armen und Beinen nicht tun?	
a)	<i>Du hältst die betroffenen Körperteile nach oben (außer bei Brüchen) und versuchst abzurücken!</i>	
b)	<i>Du legst einen Druckverband an, ggf. Aufpressen von keim-freiem Material!</i>	
c)	<i>Überprüfen der Vitalfunktionen, Beruhigen des Patienten, ggf. Schocklage!</i>	
d)	<i>Du bindest den Arm oder das Bein sofort ab und bringst den Patienten in die Seitenlage!</i>	

Auflösung

- | | | |
|-------------|-----------|-----------|
| 1. b) d) | 7. a) b) | 13. b) |
| 2. a) c) d) | 8. b) | 14. c) d) |
| 3. c) | 9. a) c) | 15. a) c) |
| 4. b) | 10. a) | 16. a) c) |
| 5. a) c) | 11. b) c) | 17. d) |
| 6. a) d) | 12. b) d) | |

Buchtip:

Recht – gut informiert sein
ejw-Praxis-Hilfen 3

Zu beziehen:
Schriftenniederlage des ejw
Danneckerstraße 19a, 7000 Stuttgart 1

der Steigbügel Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17-jährigen.
Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württ. GmbH, Stuttgart
527 Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH, Postfach 1163, 7107 Neckarsulm,
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
Telefon: (071 32) 38 52 38 – Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes.
Graphische Gestaltung: Stefanie Stegbauer, Filderstadt – Gesamtherstellung: Omnitypie, Stuttgart