

der Steigbügel 258

Juli
August
1993

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung



SOMMERZEIT-RALLYEZEIT: S. 23!



*Spontan, treffend, witzig, originell . . . – Markenzeichen für gute Sprüche.
Sprüche, die ankommen: der Spruch des Tages, der Spruch einer Gruppe, der
Freizeitspruch . . .*

*Sprüche, die die Lacher auf ihrer Seite haben, die peinliche Situationen über-
spielen, die scheinbar stark machen und ein Wir-Gefühl vermitteln. Wer solche
Sprüche auf Lager hat, kann landen.*

*„Laß die frommen Sprüche . . . !“ fordern die sonst so sprüchebegeisterten
Jugendlichen. Statt Spruchlandung Bruchlandung. – Fehlt es unserer Verkündigung
an Spontanität, an Realitätsbezug, an Witz, an Originalität . . . ?*

*Wo es um Leben und Tod geht sind nicht Sprüche, sondern unser glaubwürdiges
Zeugnis gefragt. Glaubwürdig werden wir dann, wenn wir aufhören uns hinter
Sprüchen – auch den frommen – zu verstecken. Glaubwürdig sind wir dort, wo wir
nicht nur von unseren Siegen, sondern auch von unseren Niederlagen reden. Und
was hindert uns daran, dies spontan, treffend, witzig und originell zu tun?*

Herzlichst
Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- 1** **Neue Maßstäbe für Gottes Reich** Seite 4
Einen der bekanntesten Abschnitte der Bergpredigt stellt uns in einer Bibelarbeit zu Matthäus 5, 1-12 vor: Martin Birkhold, Schorndorf
- 2** **Kennung – ein Nachtgeländespiel** Seite 10
Mystische Laute und Lichtblitze durchdringen die Dunkelheit . . .
Die Idee für dieses Spiel lieferte Marcus Eifers, Köln; für den Steigbügel bearbeitet von Thomas Volz, Kirchheim
- 3** **Fahrten, Freizeiten . . . und danach?** Seite 15
Warum wir Freizeiten nicht nur gut vorbereiten sondern auch noch gut nachbereiten müssen, erklärt Gerhard Wagner, Aldingen
- 4** **Vollwertkost, Naturkost – . . .** Seite 19
ist alles andere als ein „Arme-Leute-Essen“, erklärt mit leckeren Rezepten Herbert Brandmaier, Pfullingen
- 5** **Sommerzeit – Rallyezeit** Seite 23
Rallye mit Fahrrad oder Schubkarre? – Ein pfiffiger Parcours und schlüssige Spielregeln garantieren den Erfolg, meint Andreas Lämmle, Stuttgart
- 6** **Leeres Stroh oder eine volle Ernte einfahren** Seite 34
Ein spannendes Waldspiel zum Gleichnis vom Sämann, entwickelt und ausprobiert von Heinz Merz, Kernen; überarbeitet von Gerhard Arnold, Ötisheim
- 7** **Musik für einen Gast** Seite 41
Ab Herbst kann es wieder losgehen mit dem Gast des Monats. Neue Ideen und Anregungen schickte uns Christian Wahl, Bad Berleburg
- 8** **Evangelische Jugendarbeit im Dritten Reich** Seite 43
Wie das damals war und was das für uns heute bedeuten kann erklärt Peter Meiners, Herford
- 9** **Airport** Seite 47
Ein Spielabend zum Thema „Flughafen“, ausgedacht und ausprobiert von Gert Presch, Gomaringen



Neue Maßstäbe für Gottes Reich

Matthäus 5, Vers 1-12

1. Ausgangspunkt und Ziel

Was ist eine Seligpreisung? Dieser Begriff ist uns fremd. Jedenfalls hat dieses Wort nichts mit der „ewigen Seligkeit“ zu tun. „Selig“ könnte man auch mit „glücklich“ übersetzen.

Es geht um das „wahre Glück“ des Menschen, das mehr ist als „glücklich sein“ oder „Glück haben“. Wir meinen oft, Glück könnte es nur dann geben, wenn es keine Probleme gibt und wenn unsere Fragen gelöst sind. Wir meinen, Glück und Leid schließen sich gegenseitig aus. Wer kann schon Glück empfinden, wenn er Leid erfährt? Die Seligpreisungen aber bringen beides zusammen. Glück ist nicht mehr abhängig von unserer alltäglichen und oft sehr problematischen Erfahrung. Vielmehr geht es in die Seligpreisungen um das Glück, das in Gott tief verwurzelt ist, so wie ein Baum, der aus der Tiefe Wasser und Kraft schöpft. Diese Quelle bleibt, auch wenn Stürme die Zweige und Äste des Baumes abreißen.

Glücklich sind dann nicht die, die auf der Sonnenseite des Lebens stehen, bei denen alles glatt läuft und die alles haben. Glücklich sind dann die, die diese Quelle haben und damit auch die Schattenseiten des Lebens bewältigen können.

2. Der Text im biblischen Zusammenhang

Mit den Seligpreisungen beginnt Jesus seine Bergpredigt und über diese Predigt wird man sich aufregen, ja sogar entsetzen (Mt 7, 28). Sie wird vielen Menschen gegen den Strich gehen, denn damit setzt Jesus neue Maßstäbe für das Reich Gottes. Jesus stellt sich gegen die damaligen Vorstellungen, als könne nur zu Gott kommen, wer die Gesetze und Rituale einhält. Und diese waren so kompliziert und anspruchsvoll, daß die meisten überhaupt keine Chance hatten. Nun stellt sich Jesus gerade auf die Seite dieser Menschen. Er stellt sich zu den Benachteiligten, den Armen, den Traurigen, den Leidenden und Machtlosen. Er stellt sich zu denen, die unterdrückt und ignoriert werden. Er stellt sich auf die Seite der Schwachen, die nichts sind und nichts haben und die sich ihrer Unfähigkeit bewußt sind. „Gott nötig haben ist des Menschen höchste Vollkommenheit“ hat Kierkegaard einmal gesagt. Genau das ist der Inhalt der Seligpreisungen. Jedem sei gratuliert, der sich nur noch an Gott halten kann, der sich bewußt ist, ganz von Gott abhängig zu sein.

Eine solche Aussage gibt es nicht ohne Konflikte. Das ist eine Provokation für die damaligen Verhältnisse und auch für unsere heute, weil wir immer noch meinen, ohne Gott auskommen zu können.



3. Zum Text

Die ersten vier Seligpreisungen sind bestimmt von der Hoffnung auf eine neue und gerechte Welt. In Jesus ist Gott schon da und damit hat diese neue und gerechte Welt schon angefangen. Gottes Reich ist da, aber immer noch verborgen unter seinem Gegenteil. Tatsächlich aber hat sich mit Jesus die Situation verändert. Jesus ist einer von ihnen geworden, nämlich arm, leidend, sanftmütig und nach Gerechtigkeit hungernd.

... selig sind die geistlich Armen, denn ihnen gehört das Himmelreich

Wörtlich übersetzt heißt es: selig sind die, die arm am Geiste sind; d. h. deren Geist arm ist. Einfacher gesagt: Glückliche sind die, die ratlos sind und nicht mehr wissen, wie man alles macht. Olaf Hansen sagte einmal: „Erst wenn der Mensch am Ende seiner Pläne ist, wird er offen sein für Gott“.

Unsere heutigen Fragen und Probleme werden immer komplizierter und nehmen oft Ausmaße an, denen wir uns nicht mehr gewachsen fühlen. Immer öfter sind wir am Ende unserer Möglichkeiten. Auch der Glaube an die Wissenschaft, Technik und Politik wird brüchig.

. . . selig sind die Leidtragenden, denn sie sollen getröstet werden

Ein solcher Satz dürfte eigentlich nicht kommen in einer Zeit von Krankheit, Hunger, Krieg und Haß. Sollen etwa diejenigen glücklich sein, die tagtäglich Leid erfahren?

Trotzdem werden hier zwei Dinge festgestellt:

- a. Es wird in dieser Welt immer Leid geben. Wer meint, er könne das Leid aus der Welt schaffen, der ist im Irrtum.
- b. Gott nimmt uns nicht heraus aus dem Leid, er verschont uns nicht davor, sondern verspricht uns Trost im Leid.

Weil wir in unserer Gesellschaft das Leid ständig verdrängen, haben wir immer noch nicht gelernt, damit umzugehen. Immer noch meinen wir, wir könnten das Problem des Leidens in den Griff bekommen. Das aber ist ein Traum, aus dem wir nicht geweckt werden wollen. Hinzu kommt, daß wir nicht einfach einteilen können in unglückliche Arme und glückliche Reiche. Es gibt durchaus Arme und Leidende, denen so etwas wie Glück abzuspüren ist. Und es gibt andere, die alles haben, denen aber eine unglückliche Leere aus den Augen spricht.

Wörtlich übersetzt heißt es: . . . selig sind, die das Leid tragen, die Trauernden. Glücklich sind also die, die das Leid annehmen und sich von Gott trösten lassen. Indem Jesus das Leid angenommen hat, sein persönliches Leid bis zum Tod, hat er den Trost Gottes erfahren und das Leben neu gewonnen.

. . . selig sind die Sanftmütigen, denn sie werden das Erdreich besitzen

Sanftmut bedeutet nicht Schwachheit. Es geht eher um die Fähigkeit, sich in gegebene Situationen einzufügen, nicht mit aller Gewalt die Welt umzukrempeln, lieber nachzugeben als auf sein Recht zu pochen und nicht die eigenen Vorstellungen durchzuboxen. Solchen Menschen wird das ganze Erdreich versprochen.

Wieder soll deutlich werden, daß es letztlich nur in Gottes Hand liegt, was mit dieser Welt geschieht. Nur Gott kann die Menschheitsprobleme lösen. Das aber erkennen nicht die Starken, sondern die Schwachen. Das erkennen nicht die Wortführer. Das erkennen nur die, die an ihren eigenen Grenzen angekommen sind.

. . . selig sind, die Hunger und Durst haben nach Gerechtigkeit, denn sie sollen satt werden

Wer hat nicht diese Sehnsucht nach einer „heilen und gerechten Welt“? Jeder versucht doch, für sich selbst ein Stück dieser heilen Welt einzurichten. Jeder versucht auf seine ganz persönliche Art und Weise glücklich zu werden. Letztlich aber gibt es erst in Gottes neuer Welt die vollkommene Gerechtigkeit. Die Seh-

sucht und Erwartung nach einer heilen Welt ist also keineswegs hoffnungslos. Gottes Ziel ist es, eine solche heile und gerechte Welt zu schaffen.

... selig sind die Barmherzigen, denn sie werden Barmherzigkeit erlangen

Ob ich Barmherzigkeit erlebe ist abhängig davon, ob ich selbst barmherzig bin. Jesus selbst hat an anderer Stelle ein Gleichnis dazu erzählt. Da wird einem Menschen die Barmherzigkeit entzogen, weil er zu seinem Bruder unbarmherzig war (Mt 18, 21-35). Man kann sich die Barmherzigkeit Gottes auch verbauen!

Das Evangelium aber ist kein Gesetz, sondern Einladung. Es will in unserem Leben Gestalt gewinnen und konkret werden. So auch in der Frage des Umgangs mit anderen Menschen.

Tagtäglich gehen wir unbarmherzig miteinander um. Angefangen im Straßenverkehr bis hin zum Betrieb und in der Schule. Ein barmherziger Umgang miteinander aber verändert Situationen und verbessert das Klima untereinander.

Freilich kann unsere Barmherzigkeit auch ausgenutzt werden. Doch auch Gott läßt sich in seiner Barmherzigkeit ausnutzen.

... selig sind, die reinen Herzens sind, denn sie werden Gott schauen

„Herz“ ist in der Bibel der Begriff für die Mitte der Person. Von hier aus wird unser Leben gesteuert. Hier ist unser Willenszentrum. Ein „reines Herz“ hat nichts mit schlechten Gedanken zu tun. Wir könnten eher so formulieren: „Selig sind, die ein ungeteiltes Herz haben“.

Wir werden ständig von vielen Einflüssen bestimmt, von vielen Bindungen festgehalten und blockiert. Unser Herz ist nicht ungeteilt. „Rein“ könnte man auch als „ganz“ bezeichnen. Rein ist unser Herz dort, wo wir uns ganz und gar auf Gott einlassen; wo uns nichts abhalten kann, Gott zu vertrauen und mit ihm zu rechnen. Wo das geschieht, werden wir Gott erleben und spüren. Wir werden ihn „schauen“.

... selig sind die Friedfertigen, denn sie werden Gottes Kinder heißen

Konflikte müssen angesprochen und verarbeitet werden. Wer Konflikte nur unterdrückt, wird keinen wirklichen Frieden haben. Die Frage aber ist, ob wir versuchen, auch andere zu verstehen oder ob wir nur unsere eigene Position stärken wollen. Tragen wir dazu bei, Konflikte abzubauen oder bauen wir sie erst recht auf?

Zum echten Frieden beitragen kann letztlich nur der, der mit Gott Frieden geschlossen hat und persönlich sagen kann: ich gehöre zu Gott – ich bin Gottes Kind. Und Frieden schaffen können wir nur, wenn wir andere in ihrer Andersartigkeit annehmen, so wie Gott uns auch in unserer Andersartigkeit angenommen hat.

. . . selig sind, die um Gerechtigkeit willen verfolgt werden, denn ihrer ist das Himmelreich

Dies ist eine besonders schwer zu verstehende Seligpreisung. Glücklich ist, wer verfolgt wird. Wer soll so eine Aussage verstehen?

Es sieht fast so aus, als würde die Verfolgung unweigerlich zur Gerechtigkeit dazu gehören, als gäbe es gar keinen Kampf um Gerechtigkeit ohne Verfolgung. Freilich können wir uns nicht damit abfinden, daß Menschen verfolgt werden. Aber vielleicht liegt ein „geheimer geistlicher Segen über der Verfolgung“, wie es einmal einer gesagt hat.

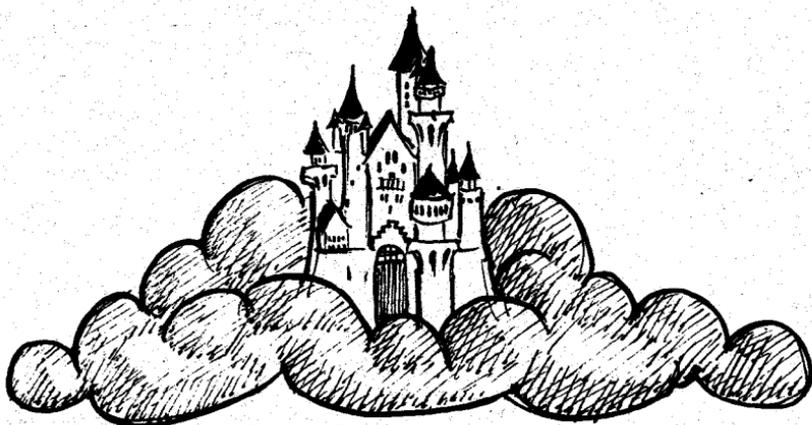
Verfolgung bedeutet für uns heute vielleicht auch, daß der Ruf von Menschen kaputtgemacht wird, daß Gerüchte in die Welt gesetzt werden, daß wir Vorurteile fällen.

Menschen, die sich konsequent für Recht und Gerechtigkeit einsetzen, haben es auch in unserem „freien Staat“ nicht leicht.

4. Durchführung einer Bibelarbeit

a. Wie würdest du „Glück“ malen?

Jeder malt ein Bild auf ein großes Stück Papier, am besten mit Wachsmalstiften. Dabei könnten zwei Aspekte hilfreich sein: zum einen das Glück für mich persönlich, zum anderen das Glück für die ganze Welt.



b. Gesprächsrunde in der Gruppe

Jeder, der will, erklärt sein Bild. Dabei können Rückfragen gestellt werden, damit auch ein Gespräch zustande kommt.

c. Bibeltext Mt 5, 1-10 vorlesen

Dabei das Wort „selig“ gleich mit „glücklich“ übersetzen.

d. Kurze Einführung des Gruppenleiters über die Seligpreisungen (s. Punkt 1: Ausgangspunkt und Ziel).

e. Kleingruppe (3-4 Leute)

Jede Kleingruppe wählt eine Seligpreisung aus und überlegt sich, wie sie dazu ein Standbild darstellen würde. Ein Standbild ist wie ein Denkmal mit Personen, bei dem mit Gestik und Körperhaltung etwas ausgedrückt wird.

f. Darstellung und eventuell kurze Erläuterung der einzelnen Standbilder

g. Abschluß mit einem afrikanischen Märchen (s. Anlage)

Anlage

Durch eine Oase ging ein finsterner Mann, Ben Sadok. Er war so gallig in seinem Charakter, daß er nichts Gesundes und Schönes sehen konnte, ohne es zu verderben.

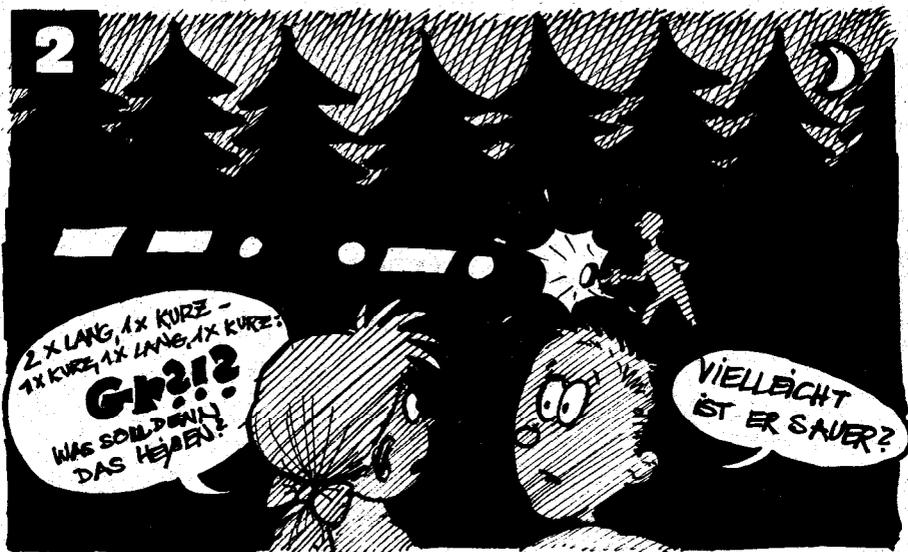
Am Rand der Oase stand ein junger Palmbaum im besten Wachstum. Der stach dem finsternen Araber in die Augen. Da nahm er einen schweren Stein und legte ihn der jungen Palme mitten in die Krone. Mit einem bösen Lachen ging er nach dieser Heldentat weiter.

Die junge Palme schüttelte sich und bog sich und versuchte, die Last abzuschütteln. Vergebens. Zu fest saß der Stein in ihrer Krone.

Da krallte sich der junge Baum tiefer in den Boden und stemmte sich gegen die steinerne Last. Er senkte seine Wurzeln so tief, daß sie die verborgene Wasserader der Oase erreichten, und stemmte den Stein so hoch, daß die Krone über jeden Schatten hinausreichte. Wasser aus der Tiefe und Sonnenglut aus der Höhe machten eine königliche Palme aus dem jungen Baum.

Nach Jahren kam Ben Sadok wieder, um sich an dem Krüppelbaum zu freuen, den er verdorben. Er suchte vergebens. Da senkte die stolzeste Palme ihre Krone, zeigte den Stein und sagte: „Ben Sadok, ich muß dir danken, deine Last hat mich stark gemacht.“





Kennung

– ein Nachtgeländespiel rund ums Morsen –

Tiefe Nacht liegt über dem Wald. Die Natur hat sich bereits schlafen gelegt. Plötzlich lassen Lichtblitze und mystische Laute die Dunkelheit lebendig werden. Fünf Guppen sind auf der Jagd nach Korken (oder ähnlichen Gegenständen). Es gibt für sie vier Möglichkeiten, Korken zu bekommen:

① **Aufsuchen des Mitarbeiters mit der gesuchten Kennung**

Jeder der fünf Mitarbeiter hat einen ganz bestimmten Buchstaben als Kennung, den er immer wieder morst (z. B. durch Pfeifen, Lichtblitze oder auch durch Rufen). Dabei soll er sich im gesamten Spielgebiet (ca. 300 m x 300 m) frei bewegen. Jede Kleingruppe (mindestens zwei Personen) erhält zu Beginn ein Kärtchen mit ihrer Gruppennummer, auf dem ein Buchstabe vermerkt ist. Sie soll nun den Mitarbeiter aufsuchen, der diesen Buchstaben morst. Wenn sie ihn gefunden hat bekommt sie einen Korken und ein Kärtchen, mit einem neuen Buchstaben. Dabei gilt folgende Reihenfolge:

Gruppe	Start bei	Mitarbeiter	d	g	k	r	w
		schickt sie					
1	d	nach	g	w	r	Mampfer	k
2	g	nach	r	k	d	w	Mampfer
3	k	nach	Mampfer	w	r	g	d
4	r	nach	g	Mampfer	d	w	k
5	w	nach	r	k	Mampfer	g	d

Wer dieses Schema auf andere Gruppengrößen abändern will, schreibt die Mitarbeiter dreimal nebeneinander:

d g k r w d g k r w d g k r w

Unter den mittleren Block kommen die Gruppen und werden in der nächsten Zeile um eins nach rechts, dann um zwei nach links, drei nach rechts verschoben usw.

	d	g	k	r	w	d	g	k	r	w	d	g	k	r	w
Start bei						1	2	3	4	5					
2. Ziel							1	2	3	4	5				
3. Ziel					1	2	3	4	5						
4. Ziel								1	2	3	4	5			
5. Ziel				1	2	3	4	5							

Nun muß man noch heraussuchen, welche Kärtchen welcher Mitarbeiter bekommt. Der Mitarbeiter „d“ bekommt folgende Kärtchen:



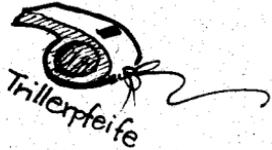


Mit diesem System bleiben Koalitionen nur kurz bestehen.
Bei Erweiterung auf 6 oder mehr Gruppen ist dies unbedingt zu beachten!

Auszug aus dem Morsealphabet:

d: - . .
g: - . .
k: - . -
r: . . .
w: . - -
m: - -
u: . . -

"ZEKHEGEBER"



② Überfall einer anderen Gruppe nach der Bildung einer Koalition

Suchen zwei Gruppen zufällig die gleiche Kennung (den gleichen Mitarbeiter), so können sie eine Koalition bilden. Wenn so eine Koalition zusammen eine dritte Gruppe überfällt (Abschlagen eines Gruppenteilnehmers), so müssen sie überprüfen, welche Kennung diese Gruppe sucht. Ist es auch die gleiche, so können sie

eine Dreier-Koalition bilden. Ist es eine andere, muß die überfallene Gruppe jeder der „Räuber“-Gruppen einen Korken als Beute geben. Hat die abgeschlagene Gruppe zu wenig Korken, gilt der Angriff als gescheitert. (Natürlich sind Dreier-Koalitionen stärker als Zweier-Koalitionen).

③ **Besuch beim „Mampfer“**

Der Mampfer hat zwei verschiedene Buchstaben als Kennung:

Er morst 5 Minuten lang die eine Kennung („m“) und kann während dieser Zeit Gruppen abschlagen und ihnen jeweils einen Korken abnehmen.

Daraufhin morst er 2 Minuten lang die andere Kennung („u“). Während dieser Zeit kann er von Gruppen abgeschlagen werden und muß ihnen dafür einen Korken geben.

Der Mampfer muß diese Zeiten möglichst genau einhalten. Mitten in einer Verfolgungsjagd können sich somit plötzlich die Rollen vertauschen.



④ **Zieleinlauf**

Vom letzten Mitarbeiter bekommen die Gruppen das Kärtchen „Mampfer“. Damit können sie den „Mampfer“ unabhängig von dessen momentaner Kennung aufsuchen. Der „Mampfer“ vermerkt die Reihenfolge des Einlaufs der Gruppen und gibt der letzten Gruppe noch einen Korken, der vorletzten zwei und den anderen jeweils einen mehr. (Die ersten bekommen also bei 5 Gruppen 6 Korken).

Die Gruppen behalten dieses letzte Kärtchen, mit dem sie immun sind gegen Angriffe, und begeben sich zurück zum Ausgangspunkt, wo das Spiel endet.

Startausstattung

Die Mitarbeiter bekommen die entsprechenden Kärtchen, mit denen sie die Gruppen weiterleiten und eine entsprechende Anzahl an Korken. Selbstverständlich müssen die Mitarbeiter ihre Kennung wissen und diesen Buchstaben auch morsen können.

Die Gruppen erhalten jeweils ein Morsealphabet und ihr erstes Kärtchen mit der zu suchenden Kennung. Dazu noch zwei Korke je Gruppe für den Fall frühzeitiger Koalitionen und Überfälle.

Der „Mampfer“ braucht genügend Korke und eine Pfeife oder Tröte. Er läßt den übrigen Mitarbeitern etwas Vorsprung im abgegrenzten Waldgebiet und gibt dann das Startsignal. Dieses gilt später auch als Schlußsignal, falls das Spiel zu lange dauert. Eine Minute später greift er aktiv ins Spielgeschehen ein. Der „Mampfer“ sollte seine Kennung häufig (fast ständig) zu erkennen geben. Auch der „Mampfer“ kann sich wie die anderen Mitarbeiter im gesamten Spielgebiet frei bewegen.



Anlage: Morsealphabet

a: . -	b: - . . .	c: - . . -	d: - . .	e: .	f: . . . -	g: - -
h:	i: . .	j: . . . -	k: - - -	l:	m: - -	n: - .
o: - - -	p:	q: - . . -	r: . . .	s: . . .	t: -	u: . . -
v: . . . -	w: - . -	x: - . . .	y: - . . . -	z: -		

1: . - - - -	2: . . - - -	3: . . . - -	4: -	5:
6: -	7: - - . . .	8: -	9: -	0: -



Fahrten, Freizeiten . . . und danach?

Tips und Anregungen zur Freizeit – Nacharbeit

Es ist eine Selbstverständlichkeit, daß gewissenhaft durchgeführte Freizeiten und Fahrten ein hohes Maß an Vorbereitung erfordern. Ausfahrten, die auf spezifische Gruppen abgestimmt sind, erfordern oft noch mehr Vorbereitungsaufwand von den Verantwortlichen.

Leider ist vielen Freizeitleitern und -mitarbeitern zu wenig bewußt, daß eine durchgeführte Freizeit oder Fahrt nach ihrem eigentlichen Ende noch lange nicht abgeschlossen ist.

Schon bei der Vorbereitung einer Freizeit oder Ausfahrt sollte die Nachbereitung mit einbezogen werden. Auf alle Fälle müssen sich die Verantwortlichen darüber im klaren sein, daß nach einer durchgeführten Unternehmung noch eine ganze Menge Arbeit auf sie zukommt. Daß natürlich eine Kilometerstein-Wanderung einer siebenköpfigen Jungenschaft nicht so viel Nacharbeit erfordert wie ein Sommerlager mit einigen hundert Teilnehmern, ist verständlich. Grundsätzlich gelten aber für alle Unternehmungen die im folgenden genannten Punkte.

Material

Für die Durchführung von Fahrten und Freizeiten sind Ausrüstungsgegenstände von oft erheblichen materiellen Werten notwendig. Aber auch in **Sport- und Spielgegenständen** stecken oft hohe finanzielle Aufwendungen. Um diese Dinge

in Ordnung zu halten und ihren Wert nicht mehr als durch den ordnungsgemäßen Gebrauch zu mindern, sollte der Zustand der benützten **Freizeit- und Fahrtausrüstung** nach jeder Veranstaltung überprüft werden. Festgestellte Mängel müssen beseitigt, aufgetretene Schäden repariert und verschmutzte Gegenstände gereinigt werden. Ausgeliehene Ausrüstungsgegenstände sind unter allen Umständen in gutem Zustand zurückzugeben. Dem Verleiher werden Mängel und verursachte Schäden mitgeteilt. Das Freizeitmaterial wird nach der Überprüfung in sauberem und geordnetem Zustand gelagert, damit es für den nächsten Verwendungszweck wieder griffbereit zur Verfügung steht.

Die Freizeit- oder Fahrtenkasse ist möglichst bald nach Ende der Unternehmung abzurechnen. Dabei ist auf eine korrekte Führung des Kassenbuchs mit einem ordentlichen Rechnungsabschluß zu achten. Die Ausgaben vor, während und nach der Fahrt müssen durch Belege oder Eintragungen in das Kassenbuch nachgewiesen werden können. Unter Umständen muß die Kasse entsprechenden Stellen oder Personen zur Prüfung oder Entlastung vorgelegt werden.

An dieser Stelle sei auch auf die **Nachbestellung von Fotos** hingewiesen. Es ist selbstverständlich, daß auf einer Freizeit Bilder entstehen, die für die Teilnehmer nette Erinnerungstücke sind. Es sollte ebenso selbstverständlich sein, daß diese Fotos von Interessenten nachbestellt werden können und daß die Vervielfältigung zügig abgewickelt wird.



Gruppe

So wichtig die sorgfältige Nacharbeit am Freizeitmaterial auch sein mag, noch **wichtiger ist die Nacharbeit mit der Freizeitgruppe**. Bei Bergwanderungen, Radtouren, Kanu-Ausfahrten oder anderen Aktivitäten entstehen Beziehungen, wie sie im Alltag nie zustande kämen. Bei Andachten, Bibelarbeiten und in persönlichen Gesprächen werden Probleme angeschnitten und Fragen aufgeworfen.

Wenn junge Menschen auf einer Freizeit den Anstoß zum persönlichen Glauben an Gott erhalten haben, sollten die Verantwortlichen es damit nicht bewenden lassen. Eine Weiterführung und Vertiefung in der Nachfolge tut not. Am naheliegendsten ist der **persönliche Kontakt** eines Mitarbeiters zu dem oder den entsprechenden Teilnehmern. Vielleicht ist es auch möglich, **eine Freizeitgruppe zu bilden**, die sich regelmäßig trifft. **Briefliche Kontakte** sollten nicht gering bewertet werden. Auf alle Fälle sollten die Teilnehmer in eine entsprechende Jugendgruppe integriert oder in einer solchen **zur aktiven Mitarbeit angeregt** werden. Dazu ist es meist gut, wenn Freizeitmitarbeiter auf Gruppenleiter zugehen, um diese auf die entsprechenden jungen Leute aufmerksam zu machen.

Freizeiten und Fahrten bieten unglaubliche Möglichkeiten, das Evangelium weiterzugeben. Es wäre geradezu unverantwortlich, wenn auf einer Freizeit gekeimter Glaube durch mangelnde Nacharbeit und fehlendes Engagement der Freizeitmitarbeiter wieder erstickt würde.

Zur Nachbereitung der Gruppe gehört selbstverständlich auch ein Rückblick auf die gemeinsamen Tage. Beim Rekapitulieren der einzelnen Situationen und Begebenheiten sollte jeder die Möglichkeit haben, das aufzuzeigen, was ihm nicht gefallen hat, aber auch das zu benennen, was ihm positiv in Erinnerung ist. So können oft im nachhinein Ungereimtheiten und Mißverständnisse aus dem Weg geräumt und Leitern und Mitarbeitern nützliche Hinweise für weitere ähnliche Aktivitäten gegeben werden.

Öffentlichkeit

Wir dürfen mit unserer Arbeit nicht hinter dem Berg halten, denn **wir sind die Bibel, die die Welt liest**. Wenn eine Freizeit durchgeführt wurde, sollte das auch bekannt werden. Es ist nicht nur unsere Aufgabe, die Öffentlichkeit zu informieren, sondern unsere Pflicht, dies zu tun. Die Informationen über den Verlauf einer Freizeit können auf vielerlei Wegen verbreitet werden.

Für eine Gruppe bietet sich nach den abgeschlossenen Nacharbeiten einer Fahrt **die Vorbereitung eines Elternabends** an, der unter dem Freizeitthema steht. Die Eltern können dabei über die Urlaubsaktivitäten ihrer Sprößlinge informiert werden, wir können den Kontakt zum Elternhaus stärken, die Basis unserer Arbeit klarlegen und zudem gezielt einen Personenkreis in unserer Gemeinde ansprechen, der oftmals keinen Kontakt zum kirchlichen Leben hat.

Ein Recht auf Information über unsere Freizeitarbeiten hat auch die Gemeinde. Sie ist es, die oft ohne unser Wissen unsere Aktivitäten mitträgt und begleitet. Wir sollten deshalb nicht versäumen, unserer **Kirchengemeinde etwas von unserer Arbeit zu berichten**. Dazu eignet sich der Gemeindebrief oder das Mitteilungsblatt, in dem wir zum gegebenen Zeitpunkt einige Worte über Fahrten und Freizeiten verlieren sollten. Nicht nur die Werbung für derartige Aktionen ist wichtig. Was aus den angebotenen Freizeiten geworden ist, interessiert ebenfalls.

Nicht zuletzt sollte **ein Bericht in der Tageszeitung** in Erwägung gezogen werden. Auch Leute, die sich nicht direkt für unsere Aktivitäten interessieren, dürfen ruhig erfahren, was bei uns los ist. Ein Artikel, vielleicht sogar mit Bild, der in knappen Sätzen die Kajakfahrt von Ulm bis Wien beschreibt, der von unserer Radtour quer durch Holland berichtet oder von der Schwarzwaldwanderung der Jungenschaft erzählt, kommt nicht nur gut an, sondern setzt auch die Gruppe in der Öffentlichkeit ins rechte Bild.

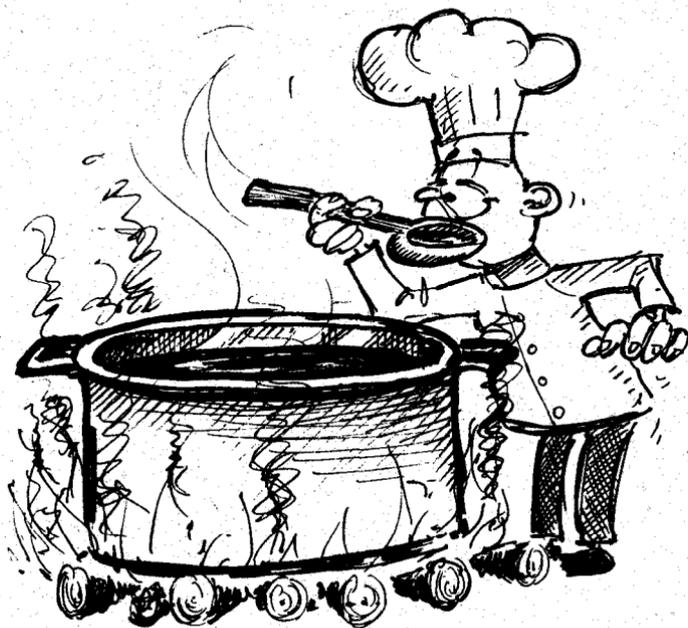
Mitarbeiter

Die aufgeführten Punkte zeigen, daß die Freizeitnachbereitung von den Mitarbeitern noch viel Einsatz erfordert. Die Bereitschaft dazu sollte bei allen, die sich für eine Ausfahrt oder Freizeit verantwortlich fühlen, grundsätzlich vorhanden sein, denn es geht nicht an, mit einer kurzfristigen Urlaubsaktivität etwas vom Zaum zu brechen, um es nachher wirkungslos verpuffen zu lassen.

Zu einer sinnvollen Nacharbeit müssen sich deshalb die Freizeitmitarbeiter auch noch nach der Freizeit einige Male treffen. Dabei sollte die Nacharbeit mit der Freizeitgruppe koordiniert und gezielt weitere Schritte ins Auge gefaßt werden.

Wichtig ist aber auch die **Nachbereitung im Mitarbeiterteam**. Es gibt wohl keine Freizeit oder Fahrt, bei der alles reibungslos vonstatten geht. Bei einer gemeinsamen Rückkopplung ist die Manöverkritik am Programm ebenso wichtig und nützlich wie die Aufarbeitung persönlicher Probleme im Mitarbeiterkreis. Viele Dinge lassen sich nach der Freizeit mit dem nötigen Abstand zur Sache leicht abklären und aus der Welt schaffen. Dies erspart vermeidbare Komplikationen, die sich sonst oft lange hinziehen.





„Vollwertkost – Naturkost – Arme-Leute-Essen?“

Die etwas anderen Kochrezepte – auch für Fahrt und Lager

Die einfachen Leute vergangener Zeiten konnten sich nur sehr selten ein Essen mit Fleisch leisten. Es gab meist Suppen, Gemüse, Brei aus Getreide, viel später dann Kartoffelgerichte. Ohne große Raffinesse zubereitet, mit frischen oder getrockneten Kräutern gewürzt, wurden als Hauptbestandteile unbehandelte Naturprodukte verwendet.

Heute verzichten wir immer mehr aus den verschiedensten Gründen auf das „tägliche Stück Fleisch“ und ziehen frische Salate, Rohkost und Gemüse vor. (Daß auch eine Ernährung mit Gemüse zu guter Kondition und gutem Aussehen verhelfen können, ist im 1. Kapitel des Buches Daniel in der Bibel nachzulesen).

Die aufgeführten und erprobten Rezepte kommen meist mit wenigen Zutaten aus, langes Zerkochen ist nicht nötig. Rohkost schmeckt immer besser, als es sich „Big-Mac“- und „Pommes und Ketchup“-Fans vorstellen können. Allerdings setzen die neuen Geschmackserlebnisse eine gewisse Lust am Neuen und Ungewohnten voraus.

1. Einfache Brennsuppe aus den Bergen

Zutaten für 4 Personen:

3 Eßlöffel Schwarzbrotmehl (Type 1050) oder Vollkornmehl, 40g Butter, 1 $\frac{1}{4}$ Liter kaltes Wasser, Salz und Kümmel.

Das Mehl mit der Butter kräftig anbräunen, mit dem Wasser ablöschen, aufkochen lassen und mit Salz und Kümmel würzen.

Die Suppe kann mit einem Schuß Sahne noch verfeinert werden.

2. Getreide-Gemüse-Topf

Zutaten für 4 Personen:

200g Karotten, 50g Sellerieknolle, 3 Frühlingszwiebeln, 1 Stange Lauch, 1 Stange Staudensellerie, 1 Zweig Liebstöckel, 120g frisch grobgeschrotetes Getreide (Gerste, Weizen, Hafer, Dinkel, Roggen), 1 $\frac{1}{2}$ Liter Gemüsebrühe, 150g Zuckerschoten oder frische grüne Erbsen, Salz, Pfeffer, Majoran, Oregano und glatte Petersilie.

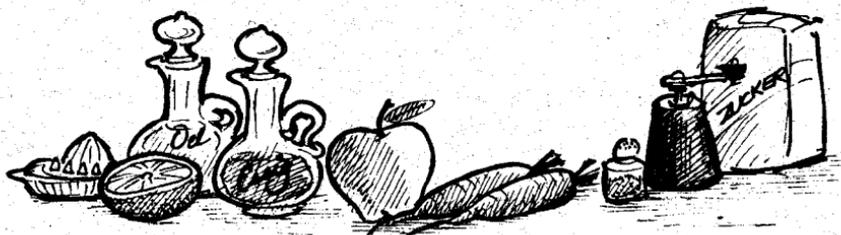
Karotten schaben, Sellerieknolle schälen. In Scheiben oder Stifte schneiden. Frühlingszwiebeln, Lauch und Selleriestange in Ringe schneiden. Liebstöckel hacken. Das Getreide bzw. den groben Schrot in einem Topf ohne Fett unter ständigem Rühren kurz anrösten. Nicht bräunen. Mit der Brühe ablöschen, Gemüse, Zuckerschoten und Liebstöckel zugeben. Würzen und zugedeckt ca. 20 Minuten köcheln lassen. Mit Petersilie bestreuen.

3. Rote Bete – Rohkost „Stefanie“

Zutaten für 4 Personen:

2-3 Rote Bete (Rote Rüben), 2 Äpfel, 2 kleine Möhren, Essig, Öl, Orangensaft, Salz, Zucker, Pfeffer, 50g Sonnenblumenkerne.

Alle Gemüse fein raspeln, würzen und mit den anderen Zutaten mischen. Zuletzt werden die in der trockenen Pfanne gerösteten Sonnenblumenkerne darübergestreut.



4. Blumenkohlrohkost

Zutaten für 4 Personen:

1 kleiner Blumenkohl, 250g Möhren, 2 große Äpfel, $\frac{1}{2}$ Zitrone, $\frac{1}{2}$ Teelöffel Salz, Pfeffer, Zucker, 2 Eßlöffel Öl.

Blumenkohl putzen, waschen und in kleine Röschen teilen. Möhren waschen, schälen, raspeln. Äpfel waschen und mit der Schale in dünne Scheiben schneiden. Joghurt mit Zitronensaft, Salz, Pfeffer, Zucker und Öl verrühren und die Rohkost damit anmachen. Ziehen lassen.

5. Buchweizenpfannkuchen

Zutaten für 4 Personen:

200g Buchweizenmehl, 50g Weizenvollkornmehl, $\frac{1}{2}$ Teelöffel Trockenhefe, $\frac{1}{4}$ Liter lauwarme Milch, 3 Eier, $\frac{1}{2}$ Teelöffel Salz, Pflanzenfett zum Braten.

Die Zutaten zu einem dünnflüssigen Teig verarbeiten und 20 Minuten stehen lassen. (Zugfrei, lauwarm und zugedeckt).

Fett in der Pfanne erhitzen und nacheinander 4 große, dünne Pfannkuchen backen.

Sehr lecker schmeckt dazu Preiselbeerkompott und Honigquark.

Honigquark

125g Quark (20% Fett), $\frac{1}{2}$ Tasse Milch, 2 Eßlöffel Honig, Zitronensaft.

Alles gut verrühren und auf die zusammengeklappten Pfannkuchen verteilen, darüber jeweils 1 Eßlöffel Preiselbeeren streuen. (Oder andere Beeren.)

6. Grünkern-Frikadellen

Zutaten für 4 Personen:

130g Grünkern, geschrotet, $\frac{1}{2}$ l Wasser, 1 Zwiebel, 1 Lorbeerblatt, 1 Ei, 50g Vollkornbrösel oder feine Haferflocken, Pfeffer, Salz, Petersilie, Majoran, 20-30g Fett.

Grünkern ohne Fett anrösten, Zwiebeln zugeben und ohne Fett mitrösten, mit dem Wasser ablöschen. Das Lorbeerblatt zugeben und zugedeckt auf kleinster Hitze quellen lassen. Ab und zu umrühren. Lorbeerblatt entfernen und Gewürze, Ei, Brösel oder Haferflocken untermischen und gut durcharbeiten. Die Masse sollte eher zu weich als zu fest sein. Mit Wasser bzw. Bröseln ausgleichen. Mit feuchten Händen kleine, flache Frikadellen formen, und von beiden Seiten goldgelb braten. Besonders delikater mit Kräuterquark.

7. Buchweizengrütze mit Zwiebeln und Pilzen „Kascha“

Zutaten für 6 Personen:

1 Tasse grobe Buchweizengrütze, 1 Ei, 1 Teelöffel Salz, 125g Butter, ca. $\frac{3}{4}$ Liter kochendes Wasser, 300g feingehackte Zwiebeln, 250g frische Champignons (bzw. Waldpilze wenn man sie kennt, wie Steinpilze, Pfifferlinge, Butterpilze, Rotkappen, Parasole).

Die Grütze mit dem Ei in einer Schüssel verrühren, bis die einzelnen Körner mit Ei überzogen sind. In einer Pfanne bei mittlerer Hitze unter ständigem Rühren trocknen bzw. leicht anbräunen lassen. Das Salz, 45g Butter und $\frac{1}{2}$ Liter kochendes Wasser zugeben und gut vermischen. Pfanne zudecken und bei niedriger Hitze 20 Minuten köcheln lassen. Wenn die Grütze zu diesem Zeitpunkt noch nicht weich und trocken wirkt, $\frac{1}{4}$ Liter kochendes Wasser einrühren und weitere 10 Minuten kochen, bis das Wasser aufgesogen ist und die Körner locker nebeneinander liegen. Die Pfanne vom Feuer nehmen und 10 Minuten ruhen lassen. Inzwischen 45g Butter in der Pfanne zerlassen und die gehackten Zwiebeln unter Rühren in 5 Minuten bei mittlerer Hitze gelblich dünsten. Zwiebeln in die Kascha rühren. Restliche Butter bei starker Hitze in der Pfanne zerlassen und die Pilze in 3 Minuten garen. Anschließend die Flüssigkeit verdampfen lassen und die Pilze ebenfalls in die Grütze rühren.

Dieses aus Rußland stammende Gericht schmeckt unwahrscheinlich gut. Wer es einmal probiert, möchte sich immer wieder daran erfreuen.

8. Kartoffelpuffer – Reibekuchen

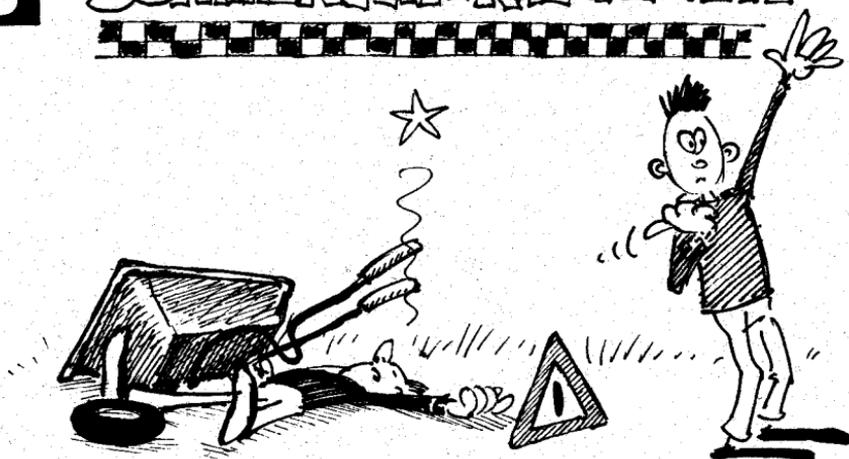
Zutaten für 4 Personen:

1 kg Kartoffeln, 2 Eier, 1 geriebene Zwiebel, ca. 50g Grieß oder Mehl, Salz, Pflanzenfett zum Ausbacken.

Die rohen, geschälten Kartoffeln reiben, abtropfen lassen und sofort mit den übrigen Zutaten zu einem Brei verarbeiten. Fett in der Pfanne erhitzen, aus dem Teig mit einem Löffel dünne Plätzchen formen und im heißen Fett knusprig, goldgelb backen. Sofort auf den Tisch bringen.

Reibekuchen mit Apfelmus oder Kompott sind von der Nordsee bis in die Alpen beliebt. (Sie haben mir schon in einer Alpenvereinshütte in der Silvretta in über 2000m Höhe köstlich gemundet.)





A. Vorbemerkung

Rallyes draußen sind eine beliebte Abwechslung zu Gruppenprogrammepunkten, die überwiegend im Raum stattfinden. Ab und zu, vor allem in der wärmeren Jahreszeit, sollte ins Programm eine „Outdoor-Aktion“ eingeplant werden.

Bei einer Rallye haben die Teilnehmer an verschiedenen Stationen mit ihren „Fahrzeugen“ unterschiedliche Aufgaben zu lösen. Nachfolgend werden zwei Rallyes mit jeweils unterschiedlichen Fahrzeugen vorgestellt:

Version CLASSIC – Fahrrad-Rallye

Version SPEZIAL – Schubkarren-Rallye

Die Version CLASSIC (Fahrrad-Rallye) ermöglicht den Teilnehmern, das ihnen bekannte Sportgerät „Fahrrad“ noch besser kennen und beherrschen zu lernen. Während sonst vor allem auf längeren Radtouren Kraft und Ausdauer („Power“ und „Puste“) gefragt sind, kann hier die ebenfalls wichtige Geschicklichkeit auf dem Fahrrad („Präzision“) unter Beweis gestellt werden. Die Fahrrad-Rallye eignet sich ganz besonders auch als Programmpunkt vor gemeinsamen Radtouren. Da die Teilnehmer ihre eigenen Fahrräder mitbringen, kann sich der Jugendgruppenleiter zugleich einen guten Überblick über den Zustand der einzelnen Fahrräder machen und gegebenenfalls noch „Auflagen“ erteilen.

Die Version SPEZIAL (Schubkarren-Rallye) ermöglicht den meisten Teilnehmern den Umgang mit einem – zumindest in städtischen Gegenden – „exotischen“ Gefährt. Manch einer wird zu seiner eigenen Überraschung erleben, daß das kontrollierte Bewegen eines Schubkarrens – insbesondere im beladenen Zustand – weit schwieriger ist als es oft aussieht. Außerdem ist es ein riesiges Gemeinschaftserlebnis, wenn die ganze Gruppe mit mehreren Schubkarren inmitten der Stadt oder des Orts – teilweise sicher auch vor den Augen gespannter Zuschauer – diese Rallye durchführt. Eine solche Aktion wird nicht so schnell vergessen!

B. Organisatorischer Ablauf

1. Die Teilnehmer werden zunächst in verschiedene Gruppen mit jeweils drei bis vier Personen aufgeteilt.
Bei der Fahrrad-Rallye besteht die Möglichkeit, eine Mannschaftswertung durchzuführen. In diesem Fall bildet dann jede Gruppe eine Mannschaft. Vorteil dieser Lösung ist vor allem, daß die schwächeren Teilnehmer besser eingebunden werden können. Bei Einzelwertung absolviert jeder Teilnehmer die einzelnen Stationen „für sich“. Die Gruppen sind dann dazu da, daß die Teilnehmer nicht einzeln, sondern in Kleingruppen von Station zu Station fahren. Welche Lösung gewählt wird, muß im Einzelfall vom Spielleiter entschieden werden.
Bei der Schubkarren-Rallye bildet jede Gruppe eine Mannschaft. Jede Mannschaft hat einen Mannschafts-Schubkarren.
2. Die Rallyes sind als Stationenlauf aufgebaut. Jede Station wird von einem Mitarbeiter betreut. Da regelmäßig weniger Mitarbeiter zur Verfügung stehen als Stationen vorgesehen sind, bietet es sich an, einen Rundkurs anzulegen. Auf diese Weise kann ein Mitarbeiter nacheinander zwei Stationen an demselben Ort betreuen, indem er – nachdem alle Gruppen zum ersten Mal an seiner Station waren – beim zweiten Mal eine neue Aufgabe stellt.
Die Abstände zwischen den einzelnen Stationen sollten bei der Fahrrad-Rallye zwischen 600 m und 1,0 km, bei der Schubkarren-Rallye zwischen 200 m und 300 m betragen. Zu kurze Abstände führen dazu, daß die Gruppen ständig an irgendeiner Station sind und das „Fahren“ zu kurz kommt. Zu lange Abstände wiederum kosten viel Zeit. Wichtig ist, daß die Stationen einfach zu finden sind. Die Mitarbeiter erklären jeweils kurz den Weg zur nächsten Station.
3. Nachdem alle Gruppen alle Stationen absolviert haben, trifft man sich an einem möglichst zentral gelegenen Platz zum FINALE. Dabei wird ein „Abschlußrennen“ durchgeführt. Während an den einzelnen Stationen kein direkter Vergleich stattfinden kann, treten beim FINALE alle Gruppen unmittelbar gegeneinander an. Auf diese Weise wird die Idee der Rallye als gemeinsame Aktion nochmals besonders deutlich. Zugleich kann nach dem FINALE als Höhepunkt der Rallye unmittelbar danach der gemeinsame Abschluß stattfinden.

4. Wertung

Gewertet wird nur die Leistung an den einzelnen Stationen, nicht jedoch die „Fahrzeit“ zwischen den Stationen. Darauf sollte am Anfang ausdrücklich hingewiesen werden. Ein unkontrolliertes Rennen wäre – zumal wenn es auf öffentlichen Verkehrsflächen stattfindet – zu gefährlich und unverantwortlich. Die Teilnehmer sollen sich geordnet, mit „normaler“ Geschwindigkeit und rücksichtsvoll von Station zu Station bewegen.

Das FINALE wird wie eine der anderen Stationen gewertet, d. h. der Sieger des FINALES muß nicht unbedingt auch der Gesamtsieger der Rallye sein.

Die jeweils beste Leistung an den einzelnen Stationen ergibt 100 Punkte. Für geringere Leistungen ergibt es jeweils abgestuft entsprechend weniger Punkte. Die Tabelle kann vom jeweiligen Mitarbeiter dann nach eigenem Ermessen erstellt werden. Anschließend kann er dann auch bereits die einzelnen Punktzahlen ermitteln. Der Gesamtsieger kann dann nach dem FINALE recht schnell vollends ermittelt werden. Um auch schwächeren Teilnehmern einen gewissen Erfolg zu bescheren, sollte die Tabelle so angelegt werden, daß es für die schlechteste Leistung immer noch etwa 30 bis 40 Punkte gibt.

Soweit bei der Fahrrad-Rallye eine Mannschaftswertung durchgeführt wird, absolviert jeder Teilnehmer jede Station. Gewertet werden dann die beiden (oder die drei) besten Ergebnisse der Mannschaft.

Gesamtsieger ist diejenige Gruppe (bzw. derjenige Teilnehmer), der an den Stationen und im Finale in der Summe die höchste Punktzahl erzielt hat.

5. Zeit

Die einzelnen Stationen erfordern jeweils (pro Gruppe) 5-7 Minuten (einschl. Erklären). Rechnet man für die Zeit zwischen den einzelnen Stationen nochmals 3-5 Minuten, so ergibt sich folgender Zeitplan:

Begrüßung/Einführung/Fahrt zum Start	ca. 1/4 Std.
ca. 6-7 Stationen	ca. 1 1/4 Std.
Finale	ca. 1/4 Std.
gemeinsamer Abschluß	<u>ca. 1/4 Std.</u>
Summe:	ca. 2 Std.

Tip: Bei den Stationen kann zu Beginn Zeit gespart werden, wenn jede Gruppe an einer anderen Station beginnt. Bei einem Rundkurs fährt einfach mit jedem Mitarbeiter eine Gruppe mit zu seiner Station. Bei normalem Spielverlauf haben dann alle Gruppen in etwa gleichzeitig alle vorgesehenen Stationen absolviert.

6. Material

Das für die einzelnen Stationen benötigte Material ist jeweils bei den Stationenbeschreibungen vermerkt. Darüber hinaus sollte jeder Mitarbeiter folgendes bei

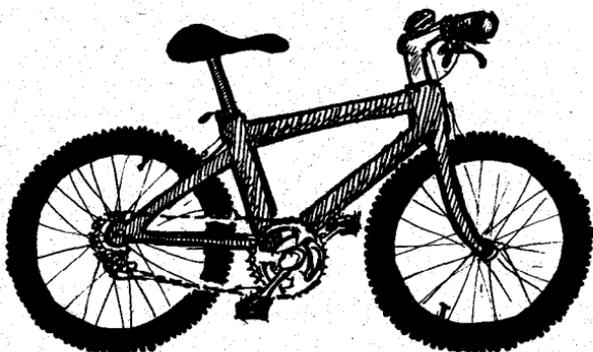
sich haben:

- Stoppuhr
- Schreibzeug (zum Notieren der Ergebnisse)
- Verbandszeug
- eine Karte, auf der die einzelnen Stationen eingezeichnet sind, falls sich eine Gruppe wider Erwarten verfährt

7. Besonderer Tip

Beide Rallyes eignen sich auch als überörtliche Veranstaltung. Dann wird die ganze Sache noch mehr zum Mega-Ereignis. Warum eigentlich nicht einmal die Nachbarjungenschaften/-jugendkreise zur „1. offiziellen Hintertupfinger Schubkarren-Rallye“ einladen?

C. Version CLASSIC – Fahrrad-Rallye



1. Station „Slalom“

Aufbau/Ort: Auf einem geteerten Platz oder breiten Weg einen Parcours von ca. 10 Kegeln im Abstand von jeweils ca. 5 m stellen.

Aufgabe: Fahrer muß jeweils mit dem Vorderrad links und mit dem Hinterrad rechts bzw. umgekehrt am Kegel vorbeifahren. D. h. die Verbindungslinie Vorderrad-Hinterrad streicht jeweils über den Kegel hinweg. Bei Umfallen eines Kegels wird der Kegel vom Mitarbeiter sofort an derselben Stelle wieder aufgestellt, dieser Kegel muß dann erneut „überfahren“ werden.

Material: Kreide (zum Markieren der einzelnen Punkte sowie von Start und Ziel), 10 Kegel (ggf. auch Dosen oder Flaschen)

2. Station „Radball“

Aufbau/Ort: Auf einem geteerten Platz oder breiten Weg ein ca. 1m breites Tor aufbauen.

- | | |
|--|--|
| 3. Welche Teile sind im Rahmen gelagert? | <i>Vorderradgabel mit Lenkstange, Tretlager, Hinterrad</i>
(je richtige Antwort 1 Punkt) |
| 4. In welchem Jahr fand die erste „Tour de France“ statt? | 1903
(1900-1905 = 2 Punkte;
1890-1910 = 1 Punkt) |
| 5. In welchem Jahr startete die „Tour de France“ in Berlin? | 1987
(1986-1988 = 2 Punkte;
1985-1990 = 1 Punkt) |
| 6. Wie überprüft man, ob die Sattelhöhe optimal eingestellt ist? | <i>Ferse muß bei gestrecktem Bein auf dem Pedal stehen</i>
(bei richtiger Antwort 2 Punkte) |
| 7. Wie lang ist die Radfahrstrecke beim Iron-man-Triathlon? | 180 km
(180 km = 2 Punkte;
170-190 km = 1 Punkt) |
| 8. a) Welcher Radfahrer stellte im Januar 1984 zwei Stundenweltrekorde auf? | <i>Francesco Moser</i>
(bei richtiger Antwort 2 Punkte) |
| b) Mit welchen Geschwindigkeiten? (schätzen) | 50,808 km/h / 51,151 km/h
(48-52 km/h = 2 Punkte;
45-55 km/h = 1 Punkt) |
| 9. Welcher Radfahrer gewann in den Jahren 1969 bis 1972 die Tour de France und in den Jahren 1972 bis 1974 den Giro d' Italia? | <i>Eddy Merckx</i>
(bei richtiger Antwort 2 Punkte) |



5. Station „Ran an die Pulle“

Aufbau/Ort: Auf einem Tisch oder auch einer Mauer am Wegesrand steht eine gefüllte 0,5-Liter-Fahrradgetränkflasche.

Aufgabe: Fahrer muß aus ca. 10 m Entfernung zum Getränkestand fahren, die Flasche während der Fahrt in seine Hand nehmen und anschließend – ohne anzuhalten oder den Boden zu berühren – beim Fahren möglichst schnell leert trinken. (Zeit zählt vom Start bis die leere Flasche dem Mitarbeiter übergeben wird, bei Bodenkontakt gibt es Strafzeiten nach Ermessen des Mitarbeiters).

Material: Kanister/Faß mit Getränken (mind. 0,5 Liter pro Teilnehmer), mehrere Getränkeflaschen (gegebenenfalls können auch die jeweils eigenen Flaschen der Teilnehmer verwendet werden), evtl. Wasser zum Spülen.

6. Station „*Sprint*“ / „*Bergwertung*“

Aufbau/Ort: Breiter, freier, wenig genutzter Weg, Länge ca. 200-300 m.

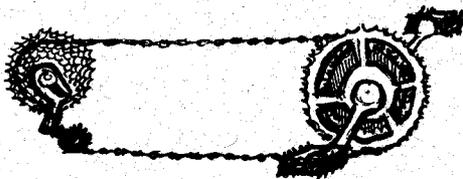
Aufgabe: Immer zwei Fahrer befahren diese Strecke gegeneinander auf Zeit. Die Fahrer starten aus dem Stand.

Material: Kreide zum Markieren von Start- und Ziellinie, 2 Stoppuhren

Wichtiger Hinweis: Die Fahrer müssen vorher zu einer disziplinierten Fahrweise ermahnt werden, insbesondere unbedingt in der eigenen Spur bleiben! Erst starten, wenn eine Gefährdung von und durch andere Personen ausgeschlossen ist.

Alternativvorschlag (falls dem Spielleiter ein Rennen in der Ebene mit seiner Gruppe zu gefährlich erscheint):

Rennen auf einer ansteigenden Strecke durchführen (Bergwertung), dann entfällt die durch eine hohe Geschwindigkeit verbundene Gefahr.



7. Station „*Reparatur-Service*“

Aufbau/Ort: Am besten ein Ort mit Sitzgelegenheit.

Aufgabe: Eine zerlegte Fahrradklingel muß möglichst schnell zusammengesetzt und an einen Stab / eine Stange montiert werden. (Zeit wird gestoppt, wenn die Klingel fest montiert ist und eine volle Funktionsfähigkeit vorliegt).

Material: Fahrradklingel, Holzstab / Metallstab, Schraubendreher, (jeweils mehrfach, dann können mehrere Teilnehmer zur gleichen Zeit beschäftigt werden).

8. FINALE „*Schneckentemporennen*“

Aufbau/Ort: Großer Platz (z. B. Marktplatz, Hartplatz, Parkplatz), mit Kreide ca. 50 cm breite und 15-20 m lange Bahnen markieren.

Aufgabe: Fahrer muß möglichst langsam fahren. Wer die seitliche Begrenzungslinien überfährt oder Bodenkontakt hat, scheidet aus (mildere Lösung: bekommt jeweils eine Strafzeit angerechnet). Alle Fahrer starten gleichzeitig. Ggf. bei zu vielen Teilnehmern oder wenig Platz mehrere Startgruppen bilden.

Material: Kreide

D. Version SPEZIAL – Schubkarren-Rallye



Zusatz: Die „Gaudi“ steigt enorm, wenn auf der Fahrt von Station zu Station jeweils ein Teilnehmer der Gruppe im Schubkarren sitzen muß.

1. Station „Gestrichen voll“

Aufbau/Ort: Sandkasten (z. B. auf einem Spielplatz)

Aufgabe: Der Schubkarren muß mit einer Schaufel möglichst schnell mit Sand gefüllt werden. Nach jedem Wurf muß reihum gewechselt werden. (Zeit wird genommen, wenn der Schubkarren „gestrichen voll“ ist).

Material: Schaufel

2. Station „Bergstemmen“

Aufbau/Ort: Steiler Weg oder Böschung

Aufgabe: Der Schubkarren wird mit einem schweren Gegenstand beladen und muß dann ohne Anlauf möglichst weit hinaufgeschoben werden. (Jeder Teilnehmer der Gruppe hat zwei Versuche. Der beste Versuch der Gruppe wird gewertet).

Material: Schwerer Gegenstand (gefüllter Wasserkanister, Sandsack o. ä.), Maßband

3. Station „Brücken-Parcours“

Aufbau/Ort: Ideal ist ein Park mit einem kanalisierten Bach oder ein nicht zu breiter Graben (Breite ca. 1-1,5 m). Falls diese Voraussetzungen fehlen, kann man sich auch mit einigen Holzpaletten (o. ä.) behelfen. Geeignet sind auch sonstige stabile „Erhöhungen“ (z. B. Steinquader), soweit diese eine mindestens 1 m² große, ebene Oberfläche haben und höchstens 1-1,5 m voneinander entfernt sind.

Dann wird eine Strecke markiert, bei der der (künstliche oder natürliche) Graben ca. 5-7 mal überquert werden muß.

Aufgabe: Der Parcours muß möglichst schnell durchfahren werden. Dabei schiebt ein Teilnehmer den Schubkarren, ein anderer sitzt im Schubkarren und ein dritter Teilnehmer legt ein stabiles, ca. 2 m langes und 20-30 cm breites Brett jeweils über den nächsten Übergang. Nach der Überfahrt nimmt er es wieder weg, um es über den nächsten Übergang zu legen. Bis die „Brücke“ gebaut ist, müssen die beiden anderen auf der „Insel“ warten.

Material: Holzbrett, die oben genannten weiteren Materialien

4. Station „Luftballon-Transport“

Aufbau/Ort: Windgeschützter Ort (z. B. in einem Innenhof, im Windschatten einer Wand)

Aufgabe: In den Schubkarren werden zehn (nicht zu voll) aufgeblasene Luftballone gelegt. Drei Teilnehmer müssen nacheinander mit dem „gefüllten“ Schubkarren eine festgelegte Strecke von ca. 50 m hin- und zurückfahren, ohne daß ein Luftballon aus dem Schubkarren fällt. (Zeit wird genommen, wenn der dritte Teilnehmer am Ziel ist. Wenn ein Luftballon herausfällt, muß sofort angehalten und der Luftballon wieder aufgeladen werden).

Material: Luftballone (ca. 20-30 Stück – einschl. Ersatz –).

5. Station „Blind-Slalom“

Aufbau/Ort: Auf einer ebenen Fläche wird mit etwa 10 Gegenständen ein Slalom ausgesteckt.

Aufgabe: Parcours muß möglichst schnell durchlaufen werden. Dabei halten zwei Teilnehmer, denen die Augen verbunden sind, jeweils einen Griff des Schubkarrens, während der dritte Teilnehmer die beiden durch Zurufen führt. (Wenn einer der Gegenstände umfällt, gibt es jeweils eine Strafzeit).

Material: 10 Gegenstände (z. B. Kegel, Dosen o. ä.)

6. Station „Schubkarren-Styling“

Aufbau/Ort: Am besten Ort mit Sitzgelegenheit

Aufgabe: Die Gruppe erhält mehrere zusammenhängende Papierbogen, die an der Außenseite des Schubkarrens befestigt werden können. Diese „Verkleidung“ soll in ca. 5 Minuten auf möglichst originelle Weise (für das FINALE) „gestylt“ werden.

Material: Papierbogen (ca. 4 DIN-A3-Bogen an der Schmalseite aneinanderkleben), Farbe (am besten dicke Filzstifte oder Wachskreide), Klebeband (zum Befestigen), noch weiteres „Styling-Material“ (z. B. Krepppapier, Fähnchen, Girlanden, Zweige – der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt).

Wichtiger Hinweis: Unbedingt die Gruppe vor dem „Stylen“ darauf hinweisen, daß der Schubkarren beim FINALE fahrtüchtig sein muß!
Bewertung nach Ermessen der Mitarbeiter.

7. FINALE „Gib Gas!“/„Vorwärts, aber rückwärts!“

Aufbau/Ort: Auf einer großen ebenen Wiese wird eine Startlinie markiert sowie für jede Gruppe in ca. 100 m Entfernung eine Wendemarke aufgestellt. Die Abstände der einzelnen Wendemarken sollten mindestens 4 m betragen, damit die Bahnen breit genug sind.

Aufgabe: Ein Teilnehmer der Gruppe sitzt im Schubkarren, ein anderer schiebt den Schubkarren möglichst schnell bis zur Wendemarke, um diese herum und wieder zurück zur Startlinie. Nach jeder Runde wird der Fahrer und der Mitfahrer gewechselt. (Insgesamt 2-3 Durchgänge. Gewertet wird die benötigte Gesamtzeit. Wenn der Mitfahrer aus dem Schubkarren herausfällt, muß der Fahrer sofort anhalten und der Mitfahrer auf der Stelle wieder einsteigen).

Wichtiger Hinweis: Der Mitfahrer darf sich nicht am Schubkarren festhalten, da sonst beim Kippen eine erhöhte Gefahr besteht, daß seine Hand bei einem Sturz eingeklemmt wird. Wenn der Untergrund weich genug ist (saftige Wiese!) ist im übrigen die Verletzungsgefahr gering.

Alternativvorschlag (falls dem Spielleiter ein Rennen mit einem Mitfahrer „an Bord“ zu gefährlich erscheint):

Jeweils ein Teilnehmer steht mit dem Rücken in Laufrichtung und schiebt den (leeren) Schubkarren vorwärts, indem er möglichst schnell rückwärts läuft. Er darf sich umdrehen, um seinen Kurs zu bestimmen; er darf jedoch nicht die Griffe loslassen. Im übrigen entsprechend den Ausführungen zu „Gib Gas!“

E. Vorleseandacht (zu Lukas 13, 29)



Wir haben eine spannende Rallye hinter uns und dabei viel erlebt. An einer Rallye teilzunehmen, ist eine tolle Sache. Vielleicht träumt der eine oder andere schon davon, einmal bei einer richtigen, traditionellen, langen, internationalen, ja sogar interkontinentalen Rallye dabeizusein. Dieser Wunsch muß für dich nicht länger lediglich ein Zukunftstraum sein. Du bist eingeladen, an der ältesten und längsten „Rallye“ der Welt teilzunehmen, einer „Rallye“, die keine Kontinente ausläßt, einer „Rallye“, die sowohl im hintersten Urwald wie in den zivilisiertesten Städten, aber auch in einsamen Bergdörfern in den südamerikanischen Anden und in den Wäldern Sibiriens stattfindet. Das ist doch etwas! Deine Startnummer für diese „Rallye“ liegt bereit. Es liegt allein an dir, ob du an den Start gehst oder diese exklusive Gelegenheit verpennst!

Es geht nicht um die Rallye Monte Carlo, dem seit 1911 alljährlichen, in dem Kleinstaat am Mittelmeer stattfindenden Großereignis, der laut Guinnessbuch ältesten Rallye der Welt.

Es geht auch nicht um die Rallye Paris-Dakar, einem jährlich durchgeführten und bis zu 15 000 km langen Rennen vom Herzen Frankreichs in die afrikanische Wüste, das unter Motorsportfans als längste, regelmäßig stattfindende Konkurrenz bekannte Spektakel.

Und es geht erst recht nicht um die London-Sydney-Rallye, die im Sommer 1977 über 31 107 km vom Covent Garden in London in sechs Wochen zum Opera House in Sydney führte. Alle Medien berichteten von diesem Rennen, das durch mehr als ein Dutzend Länder und mehrere Kontinente führte.

Es geht um die „Rallye“, von der das Buch der Bücher berichtet. Jesus selbst spricht von dieser „Rallye“, der Evangelist Lukas hat es für uns notiert:

„Es werden kommen von Osten und von Westen, von Norden und von Süden, die zu Tisch sitzen werden im Reich Gottes.“ (Lk 13, 29)

Auch wenn Jesus das Wort „Rallye“ nicht in seinen Mund genommen hat, so spricht er doch genau von dem, was dieses moderne, aus der französischen und englischen Sprache stammende Wort im ursprünglichen Sinne bedeutet.

Eine Rallye ist eine Sternfahrt. Aus allen Himmelsrichtungen fahren sie an und treffen sich an einem zentralen Ort. Das französische Verb „rallier“ heißt schlicht „wieder (ver-) sammeln“. Genau darum geht es bei der „Rallye“, zu der Jesus einlädt. Menschen, die seit dem Sündenfall aus dem Paradies, der guten Stube Gottes, ausgeschlossen sind, sollen einmal wieder an Gottes reich gedecktem Tisch sitzen. Menschen, die seit Kains Brudermord in dieser Welt vogelfrei sind und deshalb ihr ganzes Leben lang vom Tode bedroht sind, sollen in Gottes Reich wieder ewigen Schutz finden. Menschen, die seit dem Turmbau zu Babel über den ganzen Globus verstreut sind und tausende verschiedene Sprachen sprechen, sollen sich in Gottes ewigem Haus wieder versammeln und ihn und sich loben. Zu dieser „Rallye“ bist du herzlichst eingeladen!

Die „Rallye“ des Lebens hat begonnen, auch wenn du es bisher noch gar nicht bemerkt hast. Gott ist dabei, an allen Ecken und Enden dieser Erde seine Leute zu sammeln und Menschen einzuladen. Es lohnt sich, in seiner Mannschaft zu sein und auf der „offiziellen“ Strecke, an Jesus, zu bleiben. Es mag sein, daß die „Rallye“ für dich noch manch eine harte Prüfung, den einen oder anderen Crash und viele Jahre anstrengender Fahrt – oft auch durch einsame und dürre Gegenden – mit sich bringt. Aber auch wenn das Ziel noch nicht in Sicht ist, so steht deine Ankunft nicht in den Sternen. Ist es nicht großartig, in der Verheißung los- und weiterzufahren, einmal „live“, lebendig dabeizusein, wenn sich auf der Zielgeraden in Gottes Reich Menschen, Brüder und Schwestern, aus Ost und West, Nord und Süd wieder versammeln und mit Gott zu Tisch sitzen?



Leeres Stroh oder eine volle Ernte einfahren

– ein Waldspiel zum Gleichnis vom Sämann nach Matthäus 13, 18-23 –

Vorbemerkungen

Der im folgenden dargestellte Spielvorschlag wurde im Sommer vergangenen Jahres mehrfach erprobt und erfolgreich durchgeführt. Er soll nicht nur den jugendlichen Spieltrieb befriedigen, sondern gleichzeitig ein Stück weit die Bedeutung des von Gott geschenkten Lebens vermitteln.

Ziel des Spiels ist es deshalb, möglichst 100%ig Frucht zu bringen, was symbolisch durch 12 rote Punkte auf einer „Fruchtkarte“ (= Laufzettel) erreicht werden kann.

Für das ganze Spiel ist soviel Zeit einzuplanen, daß nach Spielende die Idee dieses Waldspiels noch in einer Bibelarbeit oder zumindest in einer ausführlichen Andacht aufgegriffen und vertieft werden kann.

Vorschläge zur Spielvorbereitung

Der Leiter wählt ein geeignetes Waldgebiet aus, das mehrere Wegkreuzungen enthält. Es ist darauf zu achten, daß mindestens 3 Kreuzungen vorhanden sind.

Einen Vorschlag für eine mögliche Strecke zeigt Anlage 1. Wichtig ist, das Forstamt rechtzeitig über das geplante Vorhaben zu informieren und die Erlaubnis für die Durchführung des Spiels und gegebenenfalls auch für das Befahren der Waldwege mit dem PKW einzuholen. Als Schiedsrichter und zur Beaufsichtigung der Teilnehmer im Start- und Zielbereich sowie an den einzelnen Stationen sind ca. 10 Mitarbeiter erforderlich, die sich sicher aus einem Kreis älterer Jugendlicher gewinnen lassen.

Zur Spielgestaltung gehören folgende Utensilien:

- für jeden Teilnehmer eine „Fruchtkarte“ (= Laufzettel)
- drei Schilder für die Hauptkreuzungen
- je ein Schild für „Start“, „Ziel“ und „Belohnungsbereich“
- sechs Schilder für die jeweiligen Aufgabenbereiche an den verschiedenen Stationen (s. Anlage 2 – Wegzeigerbeispiel)
- rote und grüne Filzstifte
- Schreibmaterial für Notizen
- genügend Gold-, Silber- und Bronze-Medaillen (Kartonscheiben) zum Aufkleben auf die „Fruchtkarten“
- verschiedene Gegenstände lt. den angeführten Aufgaben (s. unten)
- Süßigkeiten und Obst aus dem aktuellen Angebot der Jahreszeit (z. B. Trauben, Süßfrüchte, Pfirsiche, Äpfel . . .)



Spielverlauf

Jeder Spieler erhält am Start eine „Fruchtkarte“ (= Laufzettel) mit seinem Namen. Gestartet wird im Abstand von ca. 4 Minuten, die Reihenfolge wird vor Beginn des Spiels ausgelost. Um zu verhindern, daß es den später Startenden langweilig wird und sie auf dumme Gedanken kommen und zu blödeln beginnen, sollte sich der Leiter ein gutes Vor- bzw. Beiprogramm einfallen lassen, mit dem sich die Spieler, die noch nicht unterwegs oder schon wieder zurück sind, beschäftigen können.

Die zu durchlaufende Hauptstrecke hat drei Abzweigungen, von denen jede in für die Spieler unbekanntes Sackgassen endet. An jeder Hauptkreuzung (s. Streckenplan Anlage 1) werden zwei Wegweiser aufgestellt, auf denen deutlich lesbar die in verschiedene Richtungen führenden Straßennamen und die dort zu erledigenden Aufgaben aufgeschrieben sind. Es bleibt jedem Teilnehmer überlassen, welche Abzweigung er wählt, um seine Wunschaufgaben zu lösen.

Die Straßen, die als Sackgassen enden, heißen:

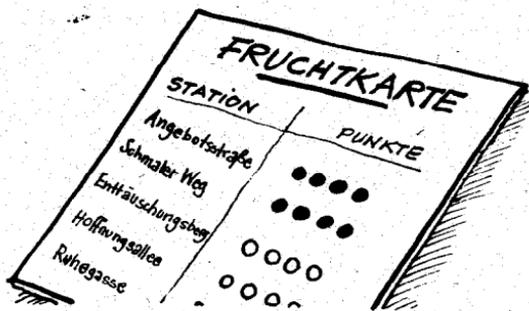
Angebotsstraße

Ruhegasse

Enttäuschungsberg

Am Ende der Sackgassen gibt es für jede dort ausgeführte Aufgabe – die erzielte Leistung spielt dabei keine Rolle – grüne, wertlose Punkte, über deren spätere Bedeutung die Spieler aber nicht informiert sind. Ist ein Teilnehmer mit seinen Aufgaben in der Sackgassenstation fertig, so muß er wieder die gleiche Strecke zurücklaufen bis zur ersten Hauptkreuzung, um von dort aus über den Schmalen Weg die zweite Hauptkreuzung zu erreichen, ohne dabei weitere Aufgaben zu lösen. An der zweiten Hauptkreuzung wählt er wieder neu seine weitere Wegstrecke aus. Entscheidend ist, daß für einen Streckenabschnitt nur bei einem Aufgabenfeld gepunktet werden kann. Wer z. B. auf der Angebotsstraße lief und dort 4 (grüne) Punkte erzielte, kann bei der Spielstation am Schmalen Weg keine Punkte mehr bekommen.

Der Hauptweg darf nur zur Lösung der gekennzeichneten Aufgaben verlassen werden oder wenn sich ein Spieler für eine der Sackgassen entscheidet. Rote bzw. grüne Punkte dürfen nur die Schiedsrichter auf den „Fruchtkarten“ (= Laufzettel) eintragen.



Gibt es an einer Station einen Stau, so führen die Spieler in der Reihenfolge ihres Eintreffens die Aufgaben aus. Da die spätere Laufzeit das Ergebnis nicht beeinflusst, steht niemand unter Zeitdruck; auch das Zuschauen anderer Mitspieler bei der Aufgabenlösung hat auf den Ausgang des Spiels keinerlei Auswirkungen.

Wer am Ende der Strecke durch das Ziel gelaufen ist, begibt sich in den **Belohnungsbereich**. Dort wird die „Fruchtkarte“ zur Bewertung abgegeben und je nach erreichter Punktzahl mit den vorbereiteten Gold-, Silber- oder Bronzemedailien beklebt. Ein Bewertungsmaßstab könnte z. B. so aussehen:

4 rote Punkte = 30% Frucht – Bronze

8 rote Punkte = 60% Frucht – Silber

12 rote Punkte = 100% Frucht – Gold

Erreicht ein Spieler überhaupt keinen roten Punkt, so wird er freundlich darauf hingewiesen, daß es auf das echte Verhalten ankommt. Als Belohnung für die Teilnahme erhält jeder Mitspieler, unabhängig von seiner erzielten Punktzahl, zum Schluß ein Eis.

Wer das Spiel beendet hat, begibt sich wieder ins Lager bzw. an den Startplatz zurück. Wenn die Strecke sehr lang ist, werden die Spieler gruppenweise von einem Mitarbeiter mit dem Auto zurückgefahren (vorher Genehmigung beim Forstamt einholen!).

Die Straßen mit ihren Aufgaben

Wie bereits beschrieben, entscheidet jeder Spieler an den Hauptkreuzungen selbst, in welche Richtung er weiterläuft.

Wer sich auf der **Angebotsstraße** profilieren will, kann dort 4 grüne Punkte erzielen, wenn er von den 7 angebotenen Möglichkeiten 4 Wunschaufgaben erfüllt:

- ein Gewicht heben
- drei Fragen beantworten
- auf eine Torwand schießen
- Pfeile werfen
- ein Bild malen
- Reaktionstest
- ein Glas Limo auf einen Zug mit einem Röhrchen austrinken.

Die jeweilige Leistung und auch die dafür benötigte Zeit ist unwichtig, sie dient nur zur Information für den Spieler.

Gehorsam ist das Thema des **Schmalen Weges (= Hauptstraße)**. Wer diesen (direkten) Weg wählt, kann dabei 4 rote Punkte erreichen. Auch hier sind von 7 angebotenen Möglichkeiten 4 Wunschaufgaben zu erfüllen:

- 2 Minuten lang im Wald Holz sammeln
- ein Lied vorsingen
- einen Verband anlegen
- auf einem Fahrrad eine schmale Bahn zurücklegen
- einen Zungenbrecher aufsagen
- ein Rätsel lösen
- den auf der Rückseite der „Fruchtkarte“ aufgeschriebenen Bibelvers vortragen

Zum Schluß erhält jeder, der diese Spielstation gewählt hat, eine der bereitgelegten Früchte als Symbol dafür, daß Jesus auch oft unerwartet Freude schenkt.

Genuß lautet das Motto der „**Ruhegasse**“, wo wieder 4 grüne Punkte zu vergeben sind. Diesmal hat der Spieler nicht die Möglichkeit, Wunschaufgaben zu wählen.

Alle 4 gestellten Aufgaben sollen gelöst werden:

- *sich ein Stück tragen oder fahren lassen*
- *etwas essen und trinken*
- *sich den Rücken mit wohlriechender Salbe/Öl einreiben lassen*
- *im Liegestuhl ausruhen, dazu in einer Sportzeitung oder Motorradzeitschrift (o. ä.) lesen.*

Wer dagegen den „**Überwindungsbereich**“ wählt, stellt sich dem Thema „**Anfechtung ertragen**“. Für die 4 zu lösenden Aufgaben können 4 rote Punkte erzielt werden. Hier darf der Schiedsrichter seine Hilfe anbieten, weil Jesus dem Glaubenden auch hilft.

Die 4 Aufgaben lauten:

- *innerhalb einer Minute ein schwieriges Puzzle zusammensetzen (z. B. ein in Einzelteile zerschnittenes Plakat)*
- *sich an einem Tau hochziehen, um oben eine Glocke zu läuten*
- *auf Rollsplitt oder anderem rauhen Boden barfuß eine Strecke von 50 Metern rennen*
- *die Schuhe des Leiters wechseln*

Auch hier gibt es wieder eine zusätzliche Belohnung, z. B. Schokolade.

Frust erlebt, wer in Richtung „**Enttäuschungsberg**“ weiterläuft, er erhält dafür 4 grüne Punkte.

Die Aufgaben, die Frust auslösen, sind:

- *einen Luftballon so stark aufblasen, daß er nicht mehr in eine vorgegebene Schablone paßt; da diese Schablone von unten her – nicht sichtbar von oben – mit einer kleinen Nadel versehen ist, platzt der Ballon sofort beim Probieren*
- *im Umkreis von 1 Meter einen 10-DM-Schein suchen; der Schein wird gefunden, muß aber abgegeben werden*
- *von einer Grundfläche von 10 cm x 10 cm ausgehend, soll ein Bierdeckelturm von 50 cm Höhe erstellt werden; nach 3 Versuchen darf aufgegeben werden*
- *innerhalb 1 Minute einen kurzen Satz in Spiegelschrift (ohne Verwendung eines Spiegels) aufschreiben*

An der Spielstation der „**Hoffungsallee**“ darf der Schiedsrichter beim Gewinn von 4 möglichen roten Punkten wieder mithelfen.

Zu lösen sind die folgenden Aufgaben:

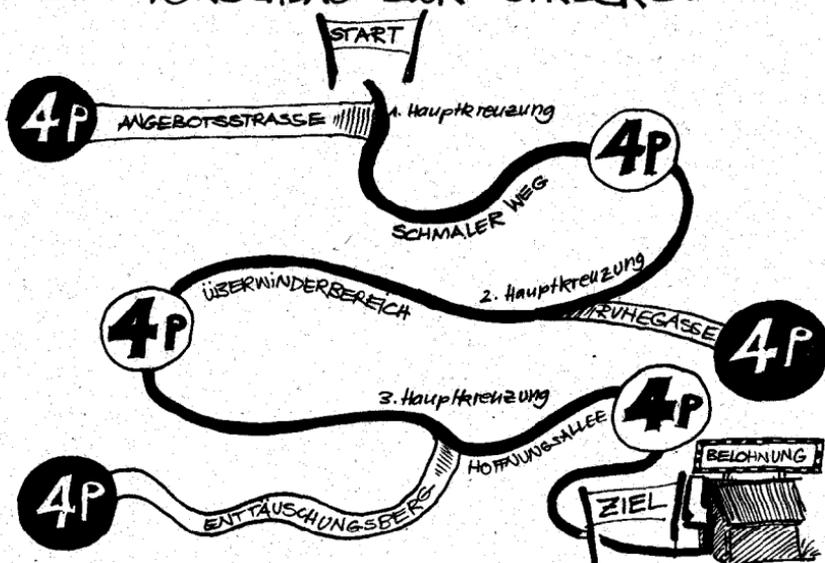
- *3 bekannte Persönlichkeiten mit ihren Aufgaben nennen*
- *einen Autoreifen in einer vorgegebenen Zeit über eine bestimmte Strecke rollen (die Zeit ist so zu bemessen, daß sie ohne weiteres erreicht wird)*
- *einen Spieß blind auf eine vorher gezeigte Scheibe stoßen (die Scheibe wird vom Leiter so bewegt, daß der Spieler trifft)*

- Bälle in einen mit Säcken oder alten Teppichen verhängten Kreis werfen (die Schiedsrichter können notfalls korrigieren).

Als Belohnung erhält jeder, der diese Spielstation gewählt hat, ein Lesezeichen. Eine Antwort zu den erzielten Leistungen bleibt der Schiedsrichter dem Spieler schuldig, schließlich wird vertraut und gehofft.

Von der „Hoffnungsallee“ aus laufen die Spieler noch eine kurze Strecke bis zum Ziel und geben ihre „Fruchtkarte“ im Belohnungsbereich zur Auswertung ab.

Anlage 1 EIN VORSCHLAG ZUR STRECKE:



Anlage 2



Nach Ende des Spiels treffen sich alle Mitglieder und Teilnehmer zu einer Bibelarbeit oder zumindest zu einer Andacht, in der Jesu Deutung des Gleichnisses vom vierfachen Ackerfeld (Matthäus 13, 18-23) im Mittelpunkt steht.

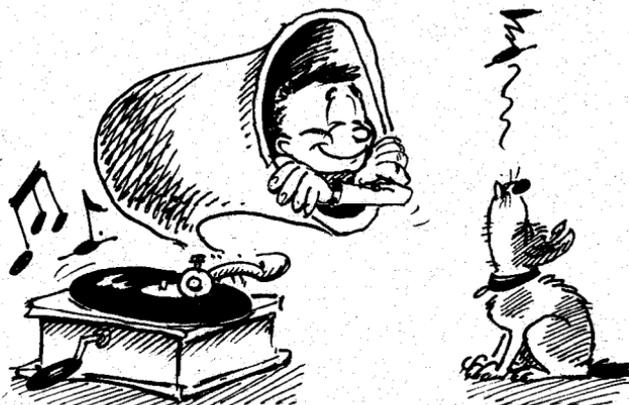


Das Thema könnte z. B. lauten:

Mit Jesus auf der richtigen Spur

Dazu im folgenden einige inhaltliche Gedankensplitter, die der Leiter in seiner Vorbereitung zu einem lebendigen Mosaik zusammenstellen soll:

- Spielverlauf und -ergebnis werden aufgegriffen, Herausstellung der überraschenden Wendung bei der Auswertung.
- Hinweis auf Jesu Gleichnis vom Sämann (bzw. vom vierfachen Ackerfeld), erzählen nach Matthäus 13, 3-9.
- Jesu Deutung dieses Gleichnisses (Matthäus 13, 18-23) vorlesen.
- Parallelen zum Spiel aufgreifen:
Angebotsstraße, Ruhegasse, Enttäuschungsberg entsprechen dem auf den Weg, auf das Steinige und unter die Dornen fallenden Samen; der Schmale Weg, der Überwindungsbereich und die Hoffnungsallee dagegen dem, was Jesus mit gutem Land umschreibt.
- Der Sämann (Jesus) vertraut in verschwenderischer Fülle den Samen dem Boden an, ungeachtet des Umfeldes streut er die Samenkörner aus in Erwartung einer reichen Ernte.
- Die Enttäuschung des Sämanns:
nicht jedes Samenkorn keimt oder bildet sich zu einem ertereifen Getreidehalm aus.
- Gründe für den Mißerfolg aufzählen:
mangelnde Konzentration beim Hören auf Gottes Wort; mangelnde Aufnahmebereitschaft; gedankliche Abschweifungen; Genußsucht; Oberflächlichkeit beim Hören; Zweifel und Existenzängste; Anpassungsbereitschaft; Wege des geringsten Widerstandes; Angst vor den Konsequenzen der Nachfolge Jesu . . .
- Fruchtbringende Zeichen herausarbeiten, z. B.: Bereitschaft zum Hören; Umsetzung des Gehörten in die Tat; Unterordnung des eigenen Willens dem Willen Gottes; konsequent den Weg der Nachfolge gehen; das eigene Leben vertrauensvoll in Gottes Hand legen (= glauben); sich der Gerechtigkeit Gottes anvertrauen; auch beim eigenen Erfolg Gott die Ehre geben; Bereitschaft zum Bekenntnis auch in kritischen Situationen . . .



Musik für einen Gast

Eine etwas andere Art, einmal einen Gast des Monats einzuladen und zu befragen. Wir baten unseren Gast, einige seiner Lieblingstitel (ca. 10 Titel) auf Kassette aufzunehmen. Zu zweit wurde er dann interviewt und zwischendurch wurde immer mal wieder ein Lied seiner Wahl eingespielt. Diese Lieder hatten meist einen ganz besonderen Bezug zu seinem Leben und stammten auch aus unterschiedlicher Zeit. So kam das Gespräch immer wieder auf die Songs und von da aus auf sein eigenes Leben. Der Abend war insgesamt recht bunt und interessant. Zwischen- durch wurde auch mal ein Lied mit der Gruppe gesungen.

Am besten eignet sich ein „Kreuzfeuerinterview“. Dabei fragen zwei Personen jeweils abwechselnd den Gast. Natürlich dürfen sich auch die Zuschauer mit Fragen beteiligen.

Mögliche Fragenkomplexe:

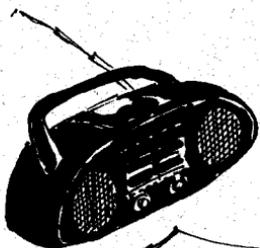
- Schulzeit, wie erlebt?
- Wie kamen sie zu ihrem Beruf?
- Was ist das Wichtigste in ihrem Leben?
- Wie haben sie ihre Frau/ihren Mann kennengelernt?
- Wie kamen sie zum Glauben?
- Was würden sie machen, wenn sie sechs Richtige im Lotto hätten?
(Aus Jux hatten wir damals einen Lottoschein auf den Namen des Gastes ausgefüllt und diesen ihm überreicht.)

Weitere Inhalte des Abends:

- Einige Blumen auf die Tische der Zuhörer stellen und diese eine geeignete Blume für unseren Gast auswählen lassen. (Brennessel, Löwenzahn, Rose . . .)
Die Zuhörer müssen ihre Wahl begründen.
- Den Gast während eines Musikstücks ein kurzes Liebesgedicht (an seine Frau) schreiben lassen.
- Den Gast während eines Musikstücks ein Porträt von sich zeichnen lassen.
- Den Gast gegebenenfalls ein Musikinstrument spielen lassen.
- Eine Umfrage bei den Zuschauern etliche Tage vorher machen zur Frage:
Was fällt euch spontan zu ‚Name des Gastes‘ ein?
- Der Gast muß spontan Sätze ergänzen, z. B.:
Die schönste Stadt der Welt ist . . .
Meine Lieblingsfarbe ist . . .
Wenn ich heute Bundeskanzler würde, würde ich als erstes . . .
Ich wollte schon immer mal wissen . . .
Wenn ich ein Vöglein wär' und ich zwei Flüglein hätt, flög ich . . .
Wenn morgen die Welt unterginge, dann . . .
An den Frauen/Männern schätze ich am meisten . . .
Christen sollten vor allem . . .

Material:

- Einen guten Kassettenrekorder oder eine kleine Stereoanlage
- Papier, Schreibmaterial
- Tafel oder Overheadprojektor für eine Zeichnung
- Vom Gast ausgesuchte Lieder
- Blumen, Kerzen zur Raumdekoration
- Salzgebäck für die Zuschauer





Evangelische Jugendarbeit im Dritten Reich

1. Das hat 'nen Bart – und umwickelt uns!

Jugendliche haben eher selten ein ausgeprägtes Geschichtsbewußtsein. Und der Kenntnisstand der Mitarbeiter über die Geschichte ihres eigenen Werkes ist meistens auch nicht besonders hoch. Schließlich ist die praktische Jugendarbeit gegenwartsorientiert. Es geht um die nächste Gruppenstunde und die nächste Freizeit. Was interessiert dabei die Vergangenheit? Nun, vordergründig scheint das richtig. Aber wir merken ja gerade in den Ereignissen der letzten Monate, wie die Vergangenheit vehement und unverdaut wieder ans Tageslicht tritt. Es nützt nichts, sie zu verdrängen, wir müssen sie verarbeiten. Das betrifft uns zunächst als Mitarbeiter, aber das könnte und sollte auch Niederschlag im Gruppenprogramm finden. Dabei geht es nicht nur um das Füllen von Kenntnislücken. Wir müssen aus der Geschichte lernen, und wir können daraus viel lernen. Unsere Gegenwart können wir nur verstehen, wenn wir auch unsere Vergangenheit verstehen. Wir sind viel stärker geprägt von der Vergangenheit, als wir es oft wahrhaben. Wer geschichtslos lebt, ist sehr ideologieanfällig.

Auch ermutigt uns das Neue Testament, auf die „Väter im Glauben“ zu schauen (z. B. Hebr 12, 1; 13, 7). Wir können aus ihrer Geschichte lernen, wie Gott mit seinen Leuten zum Ziel kommt, durch alle Irrungen und Wirren hindurch. Ich bin tief überzeugt, daß uns die Beschäftigung mit der Geschichte unseres Werkes großen geistlichen Reichtum bringt.

Im Folgenden will ich zunächst ein paar Denkanstöße für Mitarbeiter geben, wie Erfahrungen der Geschichte für unsere heutige Jugendarbeit von Bedeutung werden können. Anschließend will ich ein paar Möglichkeiten der praktischen Umsetzung von Geschichte im Gruppenprogramm aufzeigen.

2. Fragen von damals

Aus der Beschäftigung mit der Geschichte des CVJM-Westbundes im Dritten Reich möchte ich ein paar Anfragen an unsere heutige Arbeit formulieren:

- Im Dritten Reich erhob die Hitlerjugend einen Alleinvertretungsanspruch auf alle Jugendarbeit. Manche Mitarbeiter überlegten ernstlich, ob sie nicht ihre bisherige Jugendarbeit in der HJ weiterführen konnten. In unserem Werk mußte daher geklärt werden, was das Unaufgebbare und Besondere an der eigenen Arbeit war. Was konnte auf keinen Fall von anderer Seite übernommen werden? Auch heute ist diese Besinnung unter ganz anderen Verhältnissen notwendig. Warum sind wir CVJM und nicht irgendeine andere Gruppe? Oder können wir unsere Arbeit auch ohne weiteres unter einem anderen „Firmenzeichen“ tun? Es geht im Kern nicht um die Bezeichnung, sondern um die geistliche Ausrichtung unserer Arbeit. Tun wir diese Jugendarbeit im Auftrag des Herrn Jesus Christus, dann können wir sie nicht lassen. Dann können wir auch nicht die gesegneten Formen aufgeben, in denen diese Arbeit geschieht.
- Die Hitlerjugend wandte im Angriff auf die christliche Jugendarbeit zunächst eine Salamtaktik an. Sie beanspruchte vielfach nur einzelne Tätigkeiten wie Sport und Wandern für sich allein, um damit die christliche Jugendarbeit unattraktiv werden zu lassen. Im-CVJM war neben der Besinnung auf das geistliche Zentrum der Arbeit auch die Überlegung nötig, ob man sich auf die Andacht beschränken könne. Es wurde deutlich, daß die Durchführung einer ganzheitlichen Jugendarbeit unaufgebbar war. Auch in unserer heutigen Arbeit stellt sich die Frage, ob wir unsere Jungenschaftler in ihrer Ganzheitlichkeit ernst nehmen. Oder sind Sport und Spiel Selbstzweck, und ist die Andacht nur der „fromme Schwanz“? Oder ist andersherum das Spieleprogramm nur der Köder, damit die Jungen auch die Andacht anhören?
- In Zeiten der Bedrängnis wird deutlich, was für einen Glauben wir haben und verkündigen. Man sollte sich einmal vorstellen, was es für die eigene Gruppenarbeit bedeuten würde, wenn die Jungenschaftler in der Schule unter Druck gesetzt, in der Staatsjugend lächerlich gemacht und auf dem Heimweg von der Gruppenstunde vielleicht verprügelt würden. Würden unsere Jungen noch kommen? Würden wir selbst noch weitermachen? Es geht hier im Kern um die Frage nach unserer Verkündigung. Verkünden wir einen seichten Glauben, der Jesus nur als Erfüller unserer Wünsche ansieht, oder einen Glauben, der tief in dem gekreuzigten Herrn verwurzelt ist und auch um die Stürme und Anfechtungen weiß?
- Das bedeutet im tiefsten eine Anfrage an unseren eigenen Glauben. Sind wir überhaupt noch leidensbereit, oder lenkt der Applaus der Öffentlichkeit, der Jungen, der Eltern unsere Tätigkeit? Was ist, wenn es gegen den Strom geht? Wir dürfen dankbar für die Glaubensfreiheit hier sein, müssen jedoch wissen, daß das Evangelium nie zeitgemäß ist.

3. Gruppenstundenentwurf: Hitlerjugend und christliche Jugend

Vorbereitend sollte man im informellen Gespräch mit den Jungen klären, wieweit sie Vorkenntnisse haben, wie sie emotional auf dieses Thema reagieren, welche Einstellungen sie haben. Auch ist zu beachten, wieweit sie in einem Gespräch diese Thematik aufarbeiten können. Es sollen nicht nur ein paar „Klugredner“ das Feld beherrschen.

Die im Folgenden beschriebene Gruppenstunde habe ich in Münster durchgeführt. Die Beschreibung ist als Anregung gedacht, die für die jeweilige Gruppensituation angepaßt werden muß.

Von der Landesbildstelle Westfalen in Münster habe ich mir den Film „Unsere Jungen“ besorgt. Das ist ein Propagandafilm aus dem Jahre 1939, der das Leben in nationalpolitischen Erziehungsanstalten zeigt. Diese Anstalten dienten als Eliteschulen der Erziehung im Sinne der Nationalsozialisten. Der Film zeigt ein „zackiges“ Schulleben, das vor allem durch Kameradschaft, technische Ausbildung und Sport geprägt ist, ferner Sommerlager, Ernte- und Industrieinsätze. Auf Jungen, die Herausforderungen lieben, wirkt der Film durchaus faszinierend.

Diese Faszination muß im anschließenden Gespräch aufgearbeitet werden. Vom Ende des Dritten Reiches her kann man deutlich machen, wie an sich positive Dinge in die Zwecke eines Regimes eingespannt wurden, das diese Jungen letztlich bedenkenlos und sinnlos opferte. Auch kann die pharisäische Haltung des „Wie konnten die damals nur?“ vermieden werden, wenn Jungen sich in die Faszination dieser Dinge hineindenken können.

Auf diesem Hintergrund kann den Jungen dann auch verdeutlicht werden, was es damals bedeutete, als Mitglied einer christlichen Jugendgruppe gegen den Strom zu schwimmen. Ich habe das durch Erzählen von Einzelschicksalen deutlich gemacht. Da meine Jungen nicht allzuviel Sitzfleisch haben, fiel dieser Teil kürzer aus, damit noch Zeit zum Austoben war. Je nach Resonanz kann man daraus aber noch eine weitere thematische Gruppenstunde machen.

4. Einzeltips

Man kann sich bei den Kreis- oder Landesbildstellen erkundigen, ob dieser Film vorhanden ist; man kann auch einen anderen nehmen. Es gibt mehrere Filme über die Hitlerjugend; allerdings sind die meisten nur eine Gesamtdarstellung mit Wertung aus heutiger Sicht. Es ist dann nicht ganz so leicht, sich in die damalige Zeit hineinzudenken. Auch muß man aufpassen, daß diese Filme nicht schon von der Schule her bekannt sind.

Die Situation der christlichen Jugendarbeit damals ist nicht so leicht zu vermitteln. Man kann aus Büchern einzelne Passagen vorlesen, die die Situation veran-

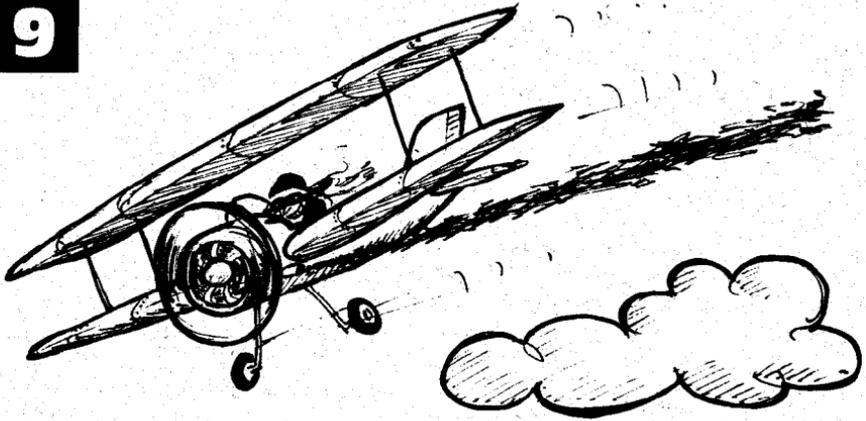
schaulichen. Besser ist es, wenn man noch einen Zeitzeugen ausfindig macht, der diese Zeit als Jugendlicher erlebt hat, und der spannend erzählen kann. Hier können vielleicht auch Vereinsvorsitzende oder Pastoren Tips geben. Noch bessere Erfahrungen haben wir damit gemacht, solche Zeitzeugen während einer Freizeit oder eines Zeltlagers zu einem Abend einzuladen. Die Konzentrationsfähigkeit ist dann im allgemeinen höher als während einer Gruppenstunde. Man ist zeitlich auch nicht so gebunden.

In unseren Freizeiten und Lagern hat sich der „Zeuge des Tages“ bewährt, eine kurze, fünfminütige Erzählung eines Lebensbildes vor dem Abendessen. Die Jungen können dadurch sehen, wie der Glaube in einer konkreten Person Gestalt gewinnt und gelebt wird. Dies hat sich als gute Ergänzung zu den morgendlichen Bibelarbeiten erwiesen. Man sollte sich beim Erzählen auf einen Hauptgedanken oder ein Hauptereignis beschränken.

5. Materialhinweis:

- Walter Stursberg, Glauben – wagen – handeln, Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks i. Württ. GmbH, Danneckerstr. 19 a, 7000 Stuttgart 1. (Geschichte der CVJM-Bewegung in Deutschland, mit vielen kurzgefaßten Lebensbildern)
- Heinrich Riedel, Kampf um die Jugend. Claudius-Verlag * (Umfassende Beschreibung der evangelischen Jugendarbeit im Dritten Reich, aus bayrischer Sicht)
- Manfred Müller, Jugend in der Zerreißprobe. Quell-Verlag * (Ergänzungen zum Buch von Riedel aus württembergischer Sicht)
- Arno Pagel, Sie wiesen auf Jesus. Francke-Verlag (Lebensbild-Entwürfe)
- Viele leider vergriffene Bücher, z. B. Wilhelm Busch, Johannes Busch; * Ulrich Parzany, Im Einsatz für Jesus (über W. Busch); Lebensbilder von Oskar Schnetter; vielleicht bei älteren Mitarbeitern oder in der Vereinsbibliothek auszuleihen.

* Leider vergriffen



Airport

Ein Spielabend zum Thema Flughafen

Zur Entstehungsgeschichte

Dieser Vorschlag entstand als Eröffnungsabend eines neu gegründeten Kreises für junge Erwachsene. Er kann aber auch genauso als „normaler“ Abend in einer Jugendgruppe oder als bunter Abend auf einer Konfirmandenfreizeit oder einem Mitarbeiterwochenende eingesetzt werden. Er ist so aufgebaut, daß verschiedenste Fähigkeiten (Gruppengeist, Kreativität, Geschick, Köpfchen) zum Einsatz kommen. Je nachdem können einzelne Elemente weggelassen oder ausgebaut werden. Mit den beschriebenen Elementen müssen ca. zwei bis drei Stunden eingeplant werden.

Zur Vorbereitung

Der Abend kann dadurch aufgewertet werden, daß die Mitarbeiter sich als Flugpersonal kleiden und entsprechende Rollen (Flugkapitän, Co-Pilot, Steward/Stewardess) zugeteilt bekommen. Vielleicht kann man auch Poster mit entsprechenden Motiven von einem Flugsportverein oder einem kommerziellen Flughafen erhalten. Je nachdem, in welchem Rahmen der Abend abläuft, sollte man sich den Aufwand für das Drumherum (z. B. den Begrüßungscocktail oder den Pausenimbiß, viele Spielgegenstände) zumuten – er gibt dem Abend „das gewisse Etwas“.

Der Ablauf

Musik während des „Eintrudelns“ der Teilnehmer und in der Pause: zum Beispiel „Über den Wolken“, „Ikarus“ (beides Reinhard Mey), „Angst vor'm Fliege“ (Wolle Kriwanek, CD „Hot Wolle“).

1. Check-in

Auf dem Flughafen erhält jeder zunächst sein Ticket. Dabei werden Aufklebeetiketten (diese können fotokopiert werden) vorbereitet und ausgeteilt. Sie sollten die Platznummer (wichtig für die Gruppeneinteilung) sowie Platz für den eigenen Namen (vor allem wichtig bei Teilnehmern, die sich noch nicht kennen) und einen allgemeinen Rahmen oder Aufdruck (Flugzeug, Flughafenmotiv oder etwas, was mit der Gruppe zu tun hat) haben.

Außerdem kann ein Begrüßungscocktail gereicht werden → Ideen siehe Steigbügel 209, S. 8ff und das darin erwähnte Buch „Alkoholfreie Mix-Getränke“ von Manfred Donderski, Blaukreuz-Verlag, Wuppertal.

2. Begrüßung

Der Flugkapitän (Mitarbeiter und Moderator des Abends) stellt das „Flugziel“ des heutigen Abends sowie die Besatzung vor (evtl. über Mikrofon und Verstärker):

Sehr geehrte Gäste,

ich heiße Sie herzlich willkommen.

Wir befinden uns im Moment in einer Flughöhe von ca. 2 Metern über dem Erdboden¹. Tendenz: steigend. Die voraussichtliche Flugzeit beträgt 1 Stunde und 57 Minuten².

Unser Flugziel ist ein gelungener Abend. Wir überqueren dabei die Gebiete der Unterhaltung, der Begegnung, des Humors, machen eine Zwischenlandung im Lande der kulinarischen Genüsse und dringen vor in die Regionen des Handwerklichen, des „Kopf-werklichen“ und der Spielerei.

Zu eventuellen Nebenwirkungen lesen Sie bitte die Packungsbeilage oder fragen Ihren Arzt oder Apotheker.

Unser Flugpersonal ist stets bemüht, Ihnen den Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten. An dieser Stelle möchte sich die Besatzung kurz vorstellen: . . .

Ich danke für Ihre Aufmerksamkeit und wünsche einen guten Flug.

Für die Spiele bilden wir anhand der Nummern auf den Tickets Gruppen zu ca. 4-6 Personen.

¹ = tatsächliche Lage des Raumes, z. B. 1. Stock

² = Dauer des Abends

3. Spiel: *Kofferpacken*

Die Gruppen sitzen je in einem Kreis. Verschiedene Reisegegenstände (Zahnbürste, Zahnpasta, Sonnenmilchflasche, Badehose, Regen-Cape, Sonnenbrille(n), Handtuch, Buch, Plastikball, Schwimm-Utensilien, Käppi, Deo-Pumpspray, Filmdose, Badeschlappen/Espandriils, Brustbeutel, Taucherbrille etc. liegen in der Mitte auf dem Boden um einen kleinen Reisekoffer herum. Diese müssen möglichst schnell mit den Füßen in den Koffer gepackt werden.

4. Spiel: *Kofferförderband*

Nun muß dieser Koffer verschlossen und in einer Stuhlreihe sitzend von Fuß zu Fuß weitergegeben und möglichst schnell dreimal im Kreis herumgereicht werden (Förderband).



5. Lied:

„Heute hier, morgen dort“. (Fahrtenliederbuch Nr. 164)

6. Spiel: *Flieger basteln*

Wir benötigen eine Art „Silvesterrakete“, die durch Elektrozünder, Drähte und eine Batterie ferngezündet wird; erhältlich z. B. bei

Fa. OPITEC Handel GmbH
Postfach 20 bzw. Hohlweg 1
8701 Giebelstadt-Sulzdorf

Tel. 093 34/94 11-11
FAX: 093 34/94 11-94

Ein Treibsatz kostet zwischen 1,70 und 2,30 DM. Teststart unbedingt vorher zu Hause probieren!! An dem Treibsatz werden Tragflächen etc. (Pappe, Kleber, mit Farbstiften bemalt) befestigt. Die Gruppe kann hier Bastelfähigkeit und Kreativität beweisen. Start im Freien → . Eine Jury bewertet Aussehen, Flugzeit, -weite, -bahn.

7. Sketsch

des schweizer Komikers Emil Steinberger: „Im Cockpit“ von der Kassette abspielen lassen.

8. Computerspiel: *Microsoft Flugsimulator*

Auf einem mitgebrachten Personal Computer laufen lassen (kann auch in der Pause stattfinden).

9. Pause unter dem Motto „Zwischenlandung mit Imbiß“

Imbiß: zum Beispiel Häppchen mit Pumpernickel, Laugenbrezeln¹ gefüllt mit Fleischsalat, Gurken, Cracker mit Käse, Schinkenhörnchen, dazu Fruchtsäfte, garniert mit Früchten (Zitronen- oder Orangenschnitze, Ananas, Kirschen etc.)

Pausenmusik

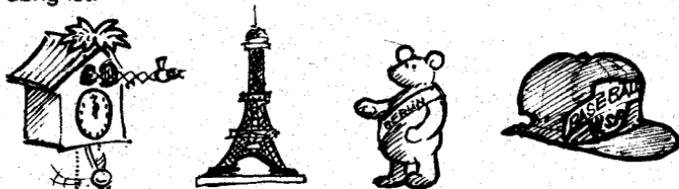
¹ schwäbische Spezialität

10. Spiel: „Maier sucht Maier“

Suchspiel: Nach der Zwischenlandung müssen die Fluggäste wieder ihre richtige Maschine (= richtige Spielgruppe) und ihre Sitzplätze finden. Dazu bekommt jeder ein Schild mit seinem Flugziel (Moskau, Nassau, Malediven, Hawaii, Shanghai, New York, etc.; ähnlich klingende Namen erschweren die Suche) und versucht, Fluggäste mit dem gleichen Ziel zu finden, indem er dieses laufend nennt, bis sich z. B. alle Gäste mit dem Ziel Malediven gefunden haben → . Dadurch neue Gruppenbildung für den zweiten Teil des Abends. (→ Es sitzen nicht immer dieselben beieinander).

11. Spiel: *Souvenirsuche*

in den Ecken des Raumes befinden sich Souvenirstände (Zettel mit je ca. 10 Gegenständen bzw. die Gegenstände selber). Die Spieler laufen im Raum umher. Der Spielleiter nennt einen Begriff (z. B. Kuckucksuhr oder Eiffelturm). Die Spieler müssen möglichst schnell den entsprechenden Souvenirstand finden und sich dort anstellen. Wer zuletzt kommt, scheidet aus. Dies wiederholt sich so oft, bis nur noch ein Spieler übrig ist.



12. Lied: „Guck, Guck, i han a UFO g’seh“ (Fahrtenliederbuch Nr. 222)

13. Spiel: Blindflug

Radar und Autopilot sind ausgefallen. Der Pilot muß auf Anweisung der Flugsicherung die Strecke finden: Einem Spieler werden die Augen verbunden. Er muß einen Parcours mit Hindernissen (Wippe, aufgestellte Flaschen, Stühle etc.) durchlaufen und wird dabei nur durch die Zurufe seiner Mitspieler geleitet. Eventuell kann er ja auch durch andere Funkgespräche (irreleitende Zurufe von den anderen Mannschaften) gestört werden.

Variation: Der Pilot selber sieht und wird von den anderen „blinden“ Mitspielern auf einem Stuhl getragen und muß diese entsprechend anweisen.

14 Spiel: Landeanflug im Gewitter

Fortsetzung des vorhergegangenen Spiels: Auch auf dem Flughafen ist die Beleuchtung ausgefallen. Der Pilot kann sich nur immer wieder kurz – solange es blitzt – orientieren. Der Raum wird verdunkelt. Die Mitspieler verteilen sich irgendwo im Raum und halten entweder Gegenstände oder Tafeln mit Hinweisen hoch. Im Abstand von einigen Sekunden löst ein anderer Mitarbeiter immer wieder einen Foto-Blitz aus. Die Spieler müssen in diesen Sekundenbruchteilen versuchen, die Gegenstände (oder Hinweise) zu erkennen und zu nennen.



Weitere Anregungen:

- * Die altbekannte **Chinesen-Staffel** kann zur Stewardessen-Staffel abgewandelt werden (Stewardess muß Kaffeebecher, Teller mit Imbiß, Zeitungen, Spucktüte und anderes zwischen die Beine klemmen, über dem Kopf tragen etc. und dabei möglichst schnell eine bestimmte Strecke zurücklegen).
- * Sich ein Spiel zum Thema **Paßkontrolle** oder **Schmuggel** überlegen.
- * Spiel für Gruppen, bei denen sich die Teilnehmer noch nicht so gut kennen: Die Pässe kamen während der Kontrolle durcheinander. Jeder schreibt eine Art **Steckbrief** zu seiner Person. Dieser wird eingesammelt, gemischt und vorgelesen. Die anderen müssen erraten, zu wem der jeweilige Steckbrief paßt.

15. Lied: „Über den Wolken“ . . . (Fahrtenliederbuch Nr. 218)

E 5489 F

Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb: dsb Abo-Betreuung

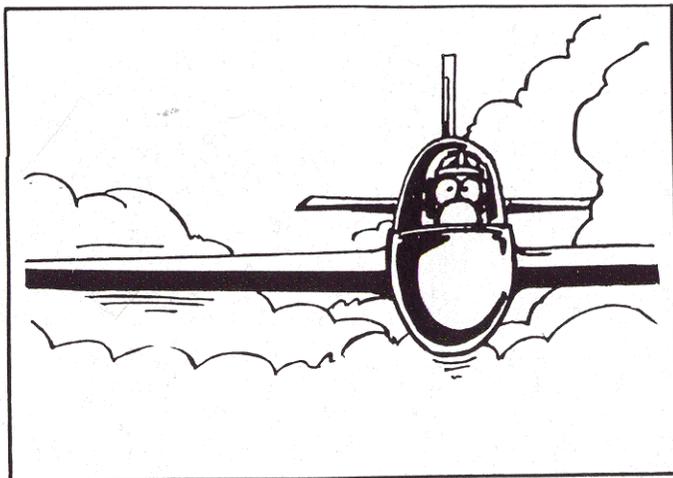
Postfach 11 63 GmbH

74148 Neckarsulm

Tel.: 0 71 32/9 59-100

Druckvorlage

Ticket



der Steigbügel Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen.
Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Würt. GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – Schriftleitung: Helmut Häußler
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart 1, Tel. (07 11) 2 13 01 10

258

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, 74148 Neckarsulm,
Telefon: (0 71 32) 9 59-100 – Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes.

Graphische Gestaltung: Stefanie Stegbauer, Filderstadt – Gesamtherstellung: Omnitypic, Stuttgart