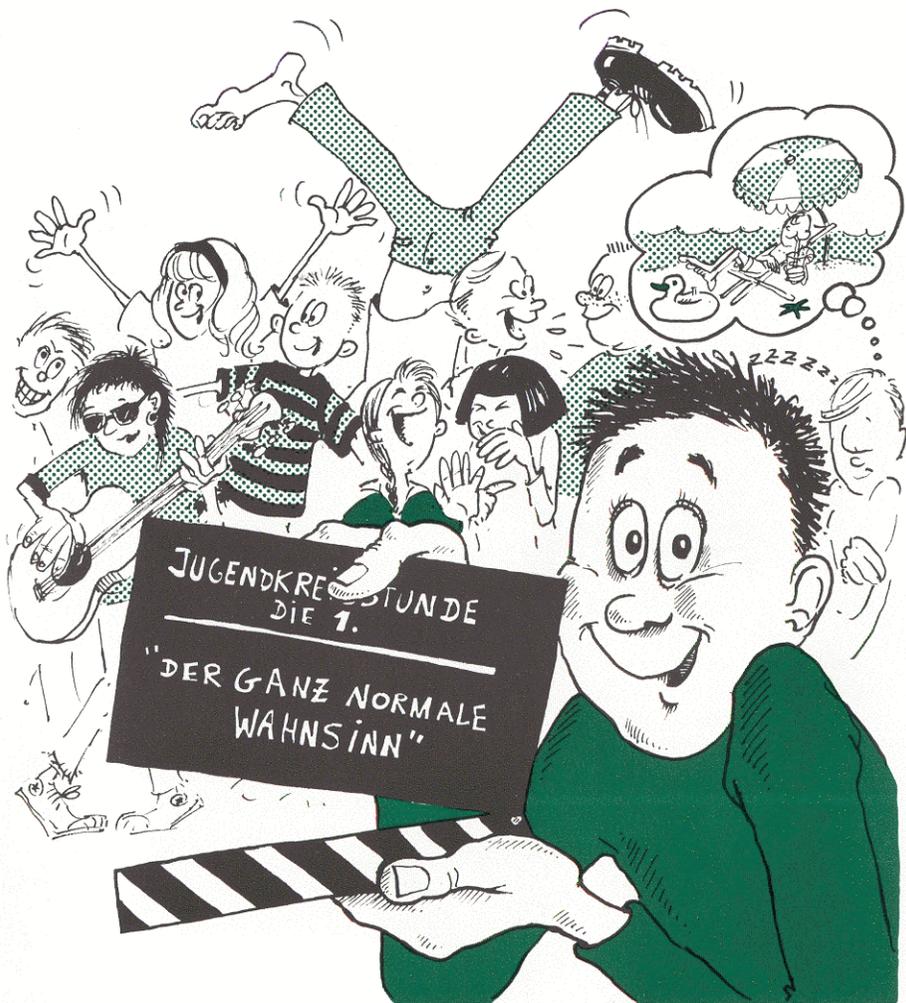


der Steigbügel

259 September
Oktober
1993

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Durchblicken statt schwarzsehen oder träumen

„Ich seh' schwarz“, meinte der Mitarbeiter, als er die Jungs seiner Zeltgruppe genauer unter die Lupe genommen hatte. Aggressiv, aufmüßig, die Verkündigung ablehnend – hoffnungslose Fälle. Täglich, ja fast stündlich schienen sie sein Urteil zu bestätigen.

„Ich seh' rosarot“, schien für jenen Mitarbeiter zuzutreffen, der nach den ersten zwei Freizeittagen von „seinen Jungs“ hellauf begeistert war. Die Jungs waren begeisterungsfähig, zuvorkommend, offen für Gespräche über den Glauben . . . – einfach traumhaft!

„Ich blick' durch“, das machte Jesus deutlich, als er die Menschen ansah. Er beurteilte sie nicht danach, wie sie sich verhielten oder äußerten, sondern nach dem, was sie brauchten. Er ließ sich nicht blenden. Für ihn waren sie „wie Schafe ohne Hirte . . .“ (Mt 9,35-38), Menschen, die ohne ihn verloren gehen.

Während unserer Sommerfreizeiten ist es wieder deutlich geworden: Im Umgang mit Jugendlichen hilft weder Schwarzsehen noch der Blick durch die rosarote Brille. Was wir brauchen ist der Durchblick, der Blick hinter die Kulissen, der Blick ins Herz. Wenn wir mit den Augen Jesu sehen, bekommen wir Hoffnung für hoffnungslose Fälle. Und wir lassen uns nicht blenden von einer oberflächlichen, frommen Schau.

Diesen Durchblick wünscht
Ihr/Euer

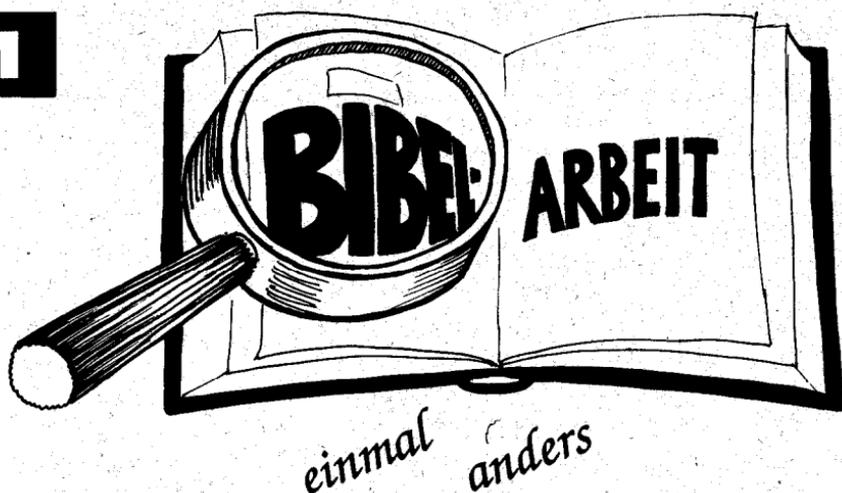
Helmut Häußler

Helmut Häußler

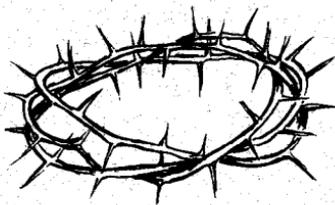
Dieses Heft bringt:

- 1** **Wer ist Jesus?** Seite 4
Eine etwas andere Bibelarbeit angeregt von Jürgen Kehrberger, Wuppertal; für den Steigbügel ausgearbeitet von Gert Presch, Gomaringen
- 2** **Was gehört alles zum Christsein?** Seite 11
Ein Anspiel für fünf Personen im Konfirmandenalter von Jörg Wiegand, Seeheim
- 3** **Wort – Spiele** Seite 15
Ein wortreicher Spielabend wurde entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Stuttgart
- 4** **Von Baby-Leicht bis Bären-Stark** Seite 24
Wie 25 fetzige Quizspiele zu einem spannenden Quizabend werden, erklärt Volker Hammel, Otterberg
- 5** **Alkohol – Sucht aus Sehnsucht?** Seite 29
Fundierte Informationen und Anregungen zu einem Gesprächsabend liefert Horst Haar, Tübingen
- 6** **Richtiges treffen und Falsches vermeiden** Seite 37
Ein hektisch-unterhaltsames Ratespiel ausgedacht, erprobt und aufgeschrieben von Rainer Rudl, Oberhausen
- 7** **Ein Fest zur Begrüßung des Sonntags** Seite 45
Anregungen für ein Samstagabendprogramm auf einer Wochenendfreizeit gibt Christian Wahl, Halle/Westfalen
- 8** **Strohsterne basteln? – Kein Problem!** Seite 48
Ein Basteltip aus der Steigbügel-Redaktion
- 9** **Shovelboard** Seite 49
Wie man dieses „handfeste“ Spiel spielt und wie man es bastelt erklärt Thomas Volz, Kirchheim
-  **Neue Spiele im Steigbügel** Seite 28
Steigbügelleser suchen das Spiel des Jahres 1994

1



Wer ist Jesus?



Grundüberlegungen

Immer wieder stellt sich die Frage, warum dieser Jesus so berühmt wurde, und warum sich Menschen heute immer noch mit ihm beschäftigen. Auch unsere Gruppenteilnehmer treibt diese Frage immer wieder um. Der folgende Vorschlag soll dafür Material bieten. Er kann für einen oder zwei Abende geplant werden – je nachdem, wie man ihn aufzieht bzw. wie man mit der Gruppe vorankommt. Insbesondere auf Freizeiten kann er auf zwei Einheiten verteilt werden.

Der Einstieg ins Thema

Wir bilden Zweiergruppen, rüsten diese mit Kassettenrecorder und Mikrofon aus und schicken sie los, um Interviews durchzuführen. Interviewpartner können sein: andere Gruppen oder Einzelpersonen, die zur gleichen Zeit im Haus sind, Passanten auf der Straße, irgendwelche Bekannten oder Besucher in einer Gaststätte.

Hauptfrage ist: „Wer ist Jesus für Sie/Dich persönlich?“

Die Frage kann auch folgendermaßen aufgegliedert bzw. konkretisiert werden:

1. Nenne (n Sie) 3 Wunder Jesu
2. Nenne (n Sie) 3 Gleichnisse Jesu
3. Welche besonders auffälligen Taten oder Aussagen von Jesus fallen Dir/Ihnen ein?
4. Welche Bezeichnungen oder Namen für Jesus kennst Du (kennen Sie)
(Antwort könnte lauten: Menschensohn, Erlöser, Messias)

„Gesucht: Jesus Christus“

Die Gruppen bekommen den gefälschten Steckbrief und müssen die unrichtigen Stellen herausfinden und korrigieren.

(Kopieren u. zusammen mit einigen Stiften austeilen).

Schon bevor ich geboren wurde, hat mich ein Engel meinem Vater angekündigt. Ich bin in Nazareth geboren. Meine Mutter Maria hatte sich den Namen „Jesus“ für mich ausgesucht. Mein Vater hieß Joseph, war von Beruf Fischer und nahm mich später in diese Berufsarbeit hinein.

Von meiner Jugendzeit wurden von Matthäus, Markus, Lukas und Johannes jede Menge Geschichten aufgeschrieben. Am bekanntesten ist die Geschichte, als ich mit 17 Jahren in Jericho mit dabei und vom Festplatz nicht mehr wegzubekommen war.

In der Öffentlichkeit fiel ich erstmals richtig auf, als ich am See Genezareth getauft wurde, und es vom Himmel donnerte.

Bekannt wurde ich aber vor allem durch meine Reden und Wundertaten. Sie sind sogar so bekannt, daß ihr sicher auswendig fünf Sätze wißt, die ich einmal gesagt habe und fünf Wunder, die ich getan habe.

Große Verwunderung hat ausgelöst, daß ich nie das Haus eines Zöllners betrat.

Man hat mir im Laufe meines Lebens verschiedene Titel gegeben: Gottessohn, Menschenknecht, Helfer der Menschheit, Messias, Herzog der Juden. Einmal habe ich die Leute interviewt und sie gefragt: „Was meint Ihr, wer ich sei?“ Viele Antworten kamen zusammen. Eure Antwort: Jesus ist . . .

Die Lösung

Falsch:

Meine Mutter hatte sich
den Namen Jesus ausgesucht

von Beruf Fischer

jede Menge Geschichten

als ich mit 17 Jahren

Jericho

Festplatz

am See Genezareth

vom Himmel donnerte

daß ich nie das Haus
eines Zöllners betrat

Titel Menschenknecht ...

Herzog der Juden

Richtig:

Name wurde vom Engel
mitgeteilt

Zimmermann

nur eine Geschichte

12 Jahren

Jerusalem

Tempel

am Jordan getauft

der Geist Gottes kam wie eine weiße
Tauben vom Himmel herab

öfters

gibt es nicht

König der Juden

Die „Jesus-Geschichte“ in Etappen erzählt

Der Gruppenleiter erzählt das Leben Jesu anhand einiger Ereignisse. Dabei handelt es sich um Bibelstellen, die aus den Evangelien bekannt sind. Allerdings werden sie teilweise aus etwas anderen Perspektiven erzählt.

Die nachfolgenden Stellen können entweder vorgelesen oder in ähnlicher Weise frei erzählt werden. Zwischen den einzelnen Absätzen sollte eine kurze Denkpause gelassen werden.

Da steht er und ruft: „Ich habe einen Traum. Ich träume davon, daß die, die ohne Hoffnung und ohne Zukunftsperspektive sind, wieder neue Hoffnung und Zukunftsperspektive haben werden.

Und dies nicht durch neue Finanzierungshilfen und neue Programme, sondern durch den neuen Mann.

Es kommt einer, der ist Herr und wird auch so genannt werden.

Mit ihm wird der Frieden kein Ende nehmen. Recht und Gerechtigkeit wird er herstellen mitten in aller Ungerechtigkeit.“

Dieser Traum war nicht nur Schaum, als er vom Propheten Jesaja so ums Jahr 750 ausgesprochen wurde.

Es war eine selten sternklare Nacht, dafür aber umso kälter. Die, die unter diesem freien Himmel standen unterhielten sich über alles mögliche. Natürlich auch über die Kälte, und sie gaben die bewährten Tips weiter, was alles gegen Kälte hilft . . .

Einer von ihnen sagte: „Ja, gegen die äußere Kälte kann man sich schützen, aber was mache ich, was machen wir gegen die innere Kälte?“

Nicht jene Kälte meinte er, die mit einem Schnaps zu beseitigen wäre, sondern er meinte jene Kälte, die das Leben brutal werden läßt.

Er meinte die Kälte in den Beziehungen.

Er meinte den Kalten Krieg im Alltag.

Welches Unheil diese innere Kälte bei ihm und anderen auslöste. Er erschrak darüber.

Mitten in diesen Gedanken hören sie eine Stimme sagen: „Euch ist heute der Heiland geboren.“

„Unheil – Heiland“ – war das etwas für sie? Für sein Volk, für die ganze Welt? Das mußten sie sehen, die Hirten auf dem Feld von Bethlehem.



Geburtskarten wurden nicht verschickt, und doch sind die Hirten nicht allein-geblieben. Die Weisen aus dem Morgenland – vom Ende der damaligen Welt – kamen. Zusammen knien sie nieder, beten dieses Kind an.

So zeichnet sich bei der Geburt schon ab, was diese kleine Gemeinde erlebt: Einmal werden sich beugen alle Knie vor diesem Herrn.

Jetzt war das noch verborgen, jetzt glaubten es nur wenige, daß dieses Kind das ist, welches die Welt und jeden von uns von der Schuld befreit.

Gott wird Mensch in unserer Zeit, in unserer Geschichte und damit ver-wechselbar.

Jesus wächst heran, wie andere Kinder auch.

Mit seinem Vater arbeitet er zusammen.

Ständig mußten und durften seine Eltern das Geheimnis ihres Sohnes hüten.

Eines Tages sagt Christus dann zu seinem Vater: „Du Vater, ich muß jetzt gehen.“ – Sein Vater sagt nichts mehr, denn er weiß um das Geheimnis seines Sohnes. Christus geht zu seiner Mutter und verabschiedet sich von ihr; auch sie weiß, daß sie ihn jetzt gehen lassen muß . . .

Jesus geht an den Jordan und begegnet Johannes.

„Da kommt er!“ ruft Johannes. Er wird den Jammer der Welt tragen. – Deinen Jammer! Zuerst will Johannes Jesus nicht taufen. Aber dann tauft er ihn doch. Noch ist an diesem Jesus für viele nichts Besonderes zu bemerken, eingetaucht in den Jordan wie viele in dieser Zeit. Er bleibt unverwechselbar.

Jesus geht in die Wüste, um zu hungern. Keiner von uns kann das wahrscheinlich so richtig nachvollziehen, weil wir nicht wissen, was Hunger ist. Als Jesus Hunger hatte, da tritt der Versucher an ihn heran und sagt: „Lös doch die Brotfrage für diese Welt. Ein für allemal. Sprich zu diesen Steinen, daß sie Brot werden.“

Wer diese Steinwüsten in Israel schon einmal gesehen hat, der weiß, was diés bedeuten würde.

Mit einem Wort könnte Christus das Hungerproblem in den Griff bekommen. Aber Christus antwortet: „Der Mensch lebt nicht vom Brot allein, sondern von jedem Wort, das aus dem Mund Gottes geht.“

Von was lebst du?

Stillst du nur den Hunger nach Brot oder auch den wirklichen Hunger, den Hunger nach Gott.

Der Versucher unternimmt einen zweiten Anlauf.

Er stellt ihn auf die Zinne des Tempels und sagt: „Wirf dich hinunter, zeig, was du kannst, zeig aller Welt, wer du bist, denn die Menschen brauchen Sensationen.“

Christus sagt ihm: „Gott ist nicht dazu da, daß wir ihn für unsere Ziele einspannen. Gott ist kein Automatengott.“

Der Versucher versucht es ein drittes Mal.

Er zeigt Christus alle Reiche der Welt und alle Herrlichkeit dieser Welt.

„Alle Reiche, das heißt alle Macht will ich dir geben.

Alle Menschen werden unter deiner Macht leben. Wenn alle Menschen unter deiner Macht leben, dann kannst du alles mit ihnen machen.

Du mußt nur mich anbeten.“

Weg mit dir: „Du sollst anbeten den Herrn, deinen Gott, und ihm allein dienen.“

Ihm allein, – wem gehört dein Leben?

Mit wem teilst du dein Leben?

Mit ihm allein?

Aus der Stille der Wüste geht Christus nun an den See Genezareth.

Aus der Stille heraus hat er Wesentliches und Weltveränderndes zu sagen.

Christus fordert junge Menschen heraus, ihm nachzuzugeln.

Und einige spüren: Der verwechselbare Jesus von Nazareth hat ein Geheimnis in sich.

Es ist, als käme mit ihm die Ewigkeit in die Zeit.

Die jungen Menschen begreifen: Hier ist einer, der nicht nach dem „Echo-Prinzip“ lebt. – Wie du mir, so ich dir.

Er lebt das, wovon er spricht, die Nächsten- und Feindesliebe.

Bei ihm finden die Mühseligen und Beladenen eine neue Heimat.

An dieser Stelle lesen wir Lukas 4, 14-22.

Hier macht Jesus klar: Ich bin nicht irgendeiner – nicht einer der vielen Religionsstifter und Gurus.



Und doch wird immer wieder gefragt: „Jesus von Nazareth, wer bist du?“

Einmal kniet einer vor ihm nieder und sagt: „Was soll ich tun, daß ich ewiges Leben habe?“

Einer der spürt, daß mit Christus die Ewigkeit in die Zeit gekommen ist.

Mitten in allem Vergänglichen bleibt einer ewig.

Bei Christus fragten die Menschen damals und heute nach dem Sinn des Lebens.

Jesus von Nazareth, bist du wirklich der Fixpunkt dieser Welt?

Kann es denn sein, daß der ganze Kosmos, jeder Stern, jeder Gedanke den ich denke, jeder Atemzug einen Fluchtpunkt in dieser Welt hat, der Jesus von Nazareth heißt?

Kann es denn sein, daß die ganze Weltgeschichte, die, die schon war und die, die noch kommt, an diesem Jesus hängt und sich an ihm entscheidet?

Kann es denn sein, daß all die Milliarden Menschen an diesem Jesus hängen? Jesus, wer bist du?

Gethsemane – Die Jünger, die ihm nachfolgten, sind müde geworden: Jesus redet mit seinem Vater: „Vater, gibst es keinen anderen Weg als den, das zu tragen, was du mir zu tragen gibst?“

„Nein, wenn du es nicht trägst, wenn du die Schuld der Menschen nicht aufhebst, dann wird nie ein Mensch frei sein können.“

Und was tut er?

Den Verräter nennt er Freund. – Jesus, wer bist du?

Zu den Mördern sagt er: „Vater, vergib ihnen.“ – Jesus, wer bist du?

Als er stirbt, ruft er: „Es ist vollbracht!“

Seit diesem Ausruf – „Es ist vollbracht“ – seit Ostern gibt es ein Leben, das nicht mehr vom Tod bedroht ist.

Seit diesem Ausruf ist das Leben dem Tod entzogen.

Deine und meine Aufmüpfigkeit und Rebellion gegen Gott zählen nicht mehr. Jetzt wird nicht mehr ausbezahlt, was jeder verdient, nämlich Tod; jetzt wird geschenkt, was keiner von uns sich verdienen kann:

Leben, nicht mehr vom Tod bedroht.

Jetzt gilt nicht mehr: „Tot ist tot.“

Denkst du auch manchmal so? Es ist ja noch keiner zurückgekommen.

Ja, der Tod bedroht unser Leben an allen Ecken und Enden. Er macht unser Leben hektisch, und am Schluß mußt du feststellen: Das, was du Leben nanntest, war kein Leben, es war nur ein Vorspiel des Todes.

Tot ist nicht tot.

Einer ist zurückgekommen. – Christus, er ist der Spitzenreiter der neuen Menschheit.

Dieses Leben mit dem Spitzenreiter der neuen Menschheit beginnt dort, wo du sagst und glaubst, daß Christus dein Herr und Gott ist.

Für viele bleibt Jesus verwechselbar, austauschbar – einer der vielen Heilsanbieter.

Aber: Er war der Verheißene. Er erfüllte die Schrift. Er verlangte nicht Opfer – er gab sich selbst als Opfer.

Mit diesem Ereignis wurde eine Tatsache geschaffen, Jesus sprengt die Macht des Todes – für die ganze Welt und für dich ganz persönlich. Darin ist er einzigartig.

Du kannst es jetzt machen wie der reiche Jüngling und traurig weggehen. Du kannst aber auch – wie die Jünger – Christus nachfolgen. Dazu möchte ich dich einladen.

Die „Jesus-Geschichte“ im Bild

Die persönliche Nacherzählung der „Jesus-Geschichte“ kann sehr gut ergänzt werden durch die Dia-Serie „Er war einer von uns“. In stimmungsvollen und aussagekräftigen Bildern werden Stationen dieses Lebens nachgezeichnet.

Die Serie kann ausgeliehen werden bei der
Katholischen Medienzentrale
Sonnenbergstr. 15
70184 Stuttgart
Tel. 0711/2195-225

Für größere CVJMs, Bezirksjugendwerk oder ähnliche Einrichtungen lohnt es sich auch, diese Serie für ca. 150,- DM anzuschaffen.

2



ZUM CHRISTSEIN ?

Aufbau: Der erste Konfirmandenunterricht; große Tafel;
4 Konfirmanden sitzen der Tafel schräg gegenüber

Personen: Pfarrer (P), Konfirmanden (1-4)

Regieanweisungen in (Klammern)

(Zwei Konfirmanden warten bereits, zwei kommen dazu, der Pfarrer fehlt noch, die Konfirmanden begrüßen sich kurz)

1: (zu 2)
Sag mal, hast du eine Ahnung, was uns der Pfarrer hier wohl erzählen wird?

2: (zu 1)
Ehrlich gesagt nein, aber ich habe gehört, daß man einiges auswendig lernen muß und so. Aber ich glaub', da kommt er gerade.

(Pfarrer kommt herein, Konfirmanden setzen sich)

P: *Einen schönen guten Tag wünsche ich euch allen!*

Alle: Guten Tag, Herr Pfarrer!

P: *Ich freue mich, daß ihr heute zur ersten Konfirmandenstunde gekommen seid. Wahrscheinlich haben sich einige von euch schon Gedanken darüber gemacht, was sie hier wohl erwartet. Um euch gleich am Anfang deutlich zu machen, worauf es beim Christsein im allgemeinen und bei der Konfirmation im besonderen ankommt, möchte ich euch heute eine Frage stellen.*

(P schreibt mit großen Buchstaben auf die Tafel:
Was gehört zu einem Christen?)

P: *Was gehört zu einem Christen?*

3: (Nach einigem Zögern)
Na, also ein Christ geht natürlich sonntags in die Kirche.

4: (fällt 3 fast ins Wort)
Und viele Christen tragen ein goldenes Kreuz um den Hals.

1: (spöttisch)
Möglichst echt Gold und mit Diamanten besetzt.

P: *Langsam, langsam. Laßt mich das erst einmal aufschreiben.*
(schreibt Stichwörter auf die Tafel)
Fällt euch noch etwas ein?

2: Christen denken auch an andere Menschen und setzen sich für den Frieden ein.

3: Ich finde, dazu muß ich kein Christ sein. Einsatz für andere sollte doch selbstverständlich sein. Ich kenne da Leute, die nichts mit dem lieben Gott am Hut haben, aber vielleicht christlicher handeln als so mancher, der jeden Sonntag in die Kirche rennt.

P: *Ich denke, du hast da schon recht. Einen Christen sollte man auch an seinem Handeln erkennen. Aber das ist mit Sicherheit nicht alles.*

4: Christen beten und sollen sich immer an die zehn Gebote halten.
(P schreibt)

1: Christen werden getauft und konfirmiert.
(P schreibt)

2: Du meinst wohl die Vierrad-Christen.

1: Vierrad-Christen? Was ist denn das?

2: Na, mit dem Kinderwagen zur Taufe, mit dem Auto zur Konfirmation, mit der Limousine zur Hochzeit und mit dem Leichenwagen zur Beerdigung.

P: *Das sind alles alte christliche Traditionen, die ihre Berechtigung haben.*

Leider wird oft der Inhalt vergessen. Fällt euch noch mehr ein?

3: Christen haben eine Bibel.

4: Und die verstaubt im Schrank.

(P schreibt)

1: Für Christen ist Familie wichtig.

2: Ja, und Christen sind besonders umweltfreundlich, weil sie die Schöpfung bewahren sollen.

P: (P schreibt)

Damit haben wir ja schon eine ganze Reihe von Merkmalen und viel Platz ist auch nicht mehr auf der Tafel.

Aber ich glaube, es fehlt noch etwas Entscheidendes. Wenn ich mir so anschau, was da bis jetzt so von euch genannt wurde, fällt mir etwas auf:

(P deutet auf die jeweiligen Begriffe)

Goldenes Kreuz, hat eine Bibel, denkt an die Familie, ist getauft und konfirmiert, ist umweltfreundlich, geht in die Kirche, setzt sich für andere ein.

Glaubt ihr denn, daß jeder, der ein goldenes Kreuz trägt, ein Christ ist? Oder daß jeder, der eine Bibel hat und sich für andere einsetzt, ein Christ sein muß?

Oder sind etwa alle Umweltschützer Christen?

3: Also mein Onkel, der hat auch so ein Kreuz um den Hals baumeln und eine Bibel zu Hause im Schrank stehen. Den hab' ich mal gefragt, ob er denn auch an Gott glaubt.

Er hat mir geantwortet, der liebe Gott wäre etwas für kleine Kinder und alte Omas und Opas. Das Kreuz hat er nur getragen, weil er es zur Konfirmation geschenkt bekommen hat, und eine Bibel hat doch fast jeder zu Hause.

4: Nach dem, was da an der Tafel steht, wäre ja beinahe jeder ein Christ, der so etwas wie ein guter Mensch ist, manchmal in die Kirche geht und sich an die Gebote hält.

So einfach kann das doch auch nicht sein.

P: *Da hast du vollkommen recht. Christsein bedeutet wesentlich mehr als einfach ein guter Mensch zu sein.*

Überlegt doch mal, warum die Christen eigentlich Christen heißen?

(Nach kurzem Zögern)

1: Christen heißen doch deshalb Christen, weil sie an Jesus Christus glauben. Also gehört es zu einem Christen, daß er an Jesus und an Gott glaubt.

2: (zu 1)

Aber es gibt doch auch viele Menschen, die zwar schon glauben, daß es Gott gibt und Jesus gelebt hat. Aber die in ihrem Leben mit Kirche und Christsein nichts anfangen können. Allein zu glauben, daß es einen Gott gibt und Jesus gelebt hat, macht den Menschen nicht zum Christen.

P: *Ich glaube, ihr seid genau auf dem richtigen Weg. Nicht jeder, der freundlich und nett ist, sich für andere einsetzt, an die Existenz Gottes glaubt, ist ein Christ.*

3: Vielleicht sind Christen einfach Menschen, für die Jesus und Gott eine wichtige Rolle in ihrem Leben spielen.

4: Christen sind dann also Menschen, die von Jesus nicht nur im Konfi- und Reliunterricht etwas gehört haben, sondern die ihn heute kennen und erleben.

P: *Das trifft das, worauf ich hinaus wollte.*

(P schreibt: „Christen kennen Jesus“ in die Mitte der Tafel)

Christen sind Menschen, die Jesus kennen, die eine persönliche Beziehung zu Gott haben.

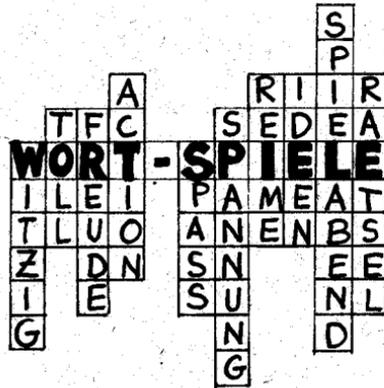
Christen sind einerseits auch Menschen, die sich aus ihrem Glauben heraus für andere Menschen und für den Frieden einsetzen, die Schöpfung bewahren wollen und vieles mehr. Andererseits sind Christen Menschen, die in der Gemeinschaft ihren Glauben erleben, in der Bibel Gott kennenlernen und im Gebet mit ihm reden.

Die Basis all dieser Merkmale ist aber der Glaube an einen lebendigen Gott, einen Gott, der erfahrbar sein will im Leben derer, die an ihn glauben.

Und weil Christen Menschen sind, die Jesus kennen, möchte ich euch in der nächsten Zeit die Gelegenheit geben, diesen Jesus kennenzulernen.

(Alle verlassen die Bühne)





WORT – SPIELE

Spielabend für Gruppen im Raum

I. Vorbemerkung und Spielidee

Bei dem vorliegenden Spielabend werden in einer ersten Spielrunde verschiedene Wortspiele, teils „klassische“, teils neue, gespielt. Dazu werden zunächst vier Gruppen gebildet, die jeweils an einem Tisch sitzen. In der ersten Spielgruppe können die Gruppen, je nach ihrem Ergebnis bei den einzelnen Spielen, Buchstabenkärtchen (Anlage 1) gewinnen.

Mit den während der ersten Spielrunde gewonnenen Buchstabenkärtchen wird dann zum Schluß in einer zweiten Spielrunde in einem Wertungsspiel der Gesamtsieger ermittelt. Bei dem Wertungsspiel haben die Gruppen zwar umso bessere Chancen, je mehr Buchstabenkärtchen sie in der ersten Spielrunde erzielen konnten, letztlich behalten jedoch alle Gruppen bis zuletzt die Möglichkeit, Gesamtsieger zu werden.

II. Hinweise für den Spielleiter

1. Der Spielabend erfordert **keine besonderen räumlichen Voraussetzungen**. Da auch nur sehr wenig Material benötigt wird, eignet sich der Spielabend insbesondere auch als Programmpunkt auf Fahrten oder als kurzfristig einsetzbares Ersatzprogramm.
2. Soweit die **WORT-SPIELE als Ersatzprogramm** in Betracht kommen, wird angeregt, die Buchstabenkärtchen bereits auf Vorrat herzustellen sowie das Material ebenfalls bereits vorher zusammenzusuchen und in einem Umschlag

bis zum Einsatz gesammelt aufzubewahren. Im Fall der Fälle hat man dann in fünf Minuten alles im Griff!

3. Der Spielabend eignet sich am besten für **Gruppen mit bis zu 20 Teilnehmern**. Er kann aber auch mit größeren Gruppen durchgeführt werden. In diesem Fall wird empfohlen, die Anzahl der Gruppen (auf bis zu sechs Gruppen) zu erhöhen.
4. **Herstellung und Einsatz der Buchstabenkärtchen:**
Die Druckvorlage (Anlage 1) fünffach auf festes Papier kopieren und dann ausschneiden. Soll das Spiel mit mehr als vier Gruppen gespielt werden oder sollen in der ersten Spielrunde mehr als sieben Spiele durchgeführt werden, müssen entsprechend mehr Buchstabenkärtchen angefertigt werden. Die Kärtchen werden verdeckt ausgeteilt, so daß es offen bleibt, welche Buchstaben einer Gruppe zur Verfügung stehen!
5. **Zeitplan:**

Einführung	5 Minuten
erste Spielrunde (ca. 6 Spiele à ca. 10 Minuten jeweils einschließlich Erklären und Auswertung)	60 Minuten
zweite Spielrunde (10-Minuten zuzüglich je 5 Minuten für Erklären und Auswertung)	<u>20 Minuten</u>
	Insgesamt ca. 1 1/2 Stunden
6. In Ziff. III. sind mehr **Spielvorschläge** enthalten als gewöhnlich bei einem Spielabend zum Einsatz kommen können. Der Spielleiter wählt daher fünf bis sieben Spiele aus, die er für seine Gruppe konkret am geeignetsten hält. Auf diese Weise kann der Spielabend für unterschiedliche Gruppen und Altersstufen angepaßt werden.

III. Erste Spielrunde – Spielvorschläge

1. REIM – WORT

Von jeder Gruppe tritt jeweils ein Spieler an. Der Spielleiter nennt ein Wort. Die Gruppe, deren Spielleiter zuerst ein anderes Wort nennt, das sich auf das genannte reimt, hat gewonnen. Insgesamt werden zehn Worte genannt:

- | | |
|----------|-------------------------------------|
| GEWINN | (z. B. Sinn, Zinn, drin) |
| BUTTER | (z. B. Futter, Mutter) |
| MARIANNE | (z. B. Kanne, Tanne, Wanne, Pfanne) |
| KREIS | (z. B. heiß, weiß, Schweiß) |

RUNDE	(z. B. Kunde, Pfunde, Hunde)
BAHN	(z. B. Kahn, Wahn, Zahn, Schwan)
REIM	(z. B. Schleim, Keim, Heim)
BAUM	(z. B. Traum, kaum, Schaum, Saum)
HUND	(z. B. bunt, Mund, Pfund, Bund)
HAND	(z. B. Band, Wand, Sand, Pfand)

Wertung: je Wort für den jeweiligen Sieger drei Buchstabenkärtchen.

2. FREMD – WORT

Die erste Gruppe erhält ein Fremdwörterlexikon und muß sich daraus einen beliebigen Begriff aussuchen. Nachdem sie ihn genannt hat, muß sie ihn erklären. Dabei kann sie wählen, ob sie die tatsächliche Bedeutung sagt oder eine Erklärung erfindet. Anschließend müssen die anderen Gruppen reihum sagen, ob die Erklärung richtig oder falsch war. Da es bei diesem Spiel entscheidend darauf ankommt, inwieweit die jeweilige Gruppe die anderen täuschen kann, ist ein eigener Fremdwortschatz nur von nachgeordneter Bedeutung. Insgesamt werden zwei Durchgänge gespielt, d. h. jede Gruppe erklärt zwei Begriffe.

Wertung: (fragende Gruppe) jeweils ein Buchstabenkärtchen, wenn eine andere Gruppe anstatt „falsch“ „richtig“ vermutet hat bzw. umgekehrt;
 (andere Gruppen) jeweils ein Buchstabenkärtchen, wenn zutreffend „richtig“ oder „falsch“ geantwortet wurde.

Material: Fremdwörterlexikon



3. BASTEL – WORT

Jede Gruppe soll aus den Buchstaben eines vorgegebenen Wortes möglichst viele neue Worte „basteln“. Die neuen Worte können weniger Buchstaben als das vorgegebene Wort haben. Jeder Buchstabe darf aber in jedem neuen Wort nur so oft wie im vorgegebenen Wort vorkommen. Die Spieldauer beträgt 5 Minuten.

Beispiel: JUNGENSCHAFT (neu, Schaf, gut, Tag, Nacht, Chef . . .)

Wertung: je richtiges Wort 1/2 Buchstabenkärtchen

Material: Papier, Schreibzeug

4. SUCH – WORT

Jede Gruppe erhält eine Zeitungsseite. Der Spielleiter nennt nun ein Wort, das auf dieser Seite abgedruckt ist. Die Gruppen müssen versuchen, dieses Wort möglichst schnell zu finden. Insgesamt werden fünf Durchgänge gespielt.

Wertung: erste Gruppe erhält (jeweils) drei Buchstabenkärtchen,
zweite Gruppe erhält (jeweils) zwei Buchstabenkärtchen,
dritte Gruppe erhält (jeweils) ein Buchstabenkärtchen.

Material: vier identische Zeitungsseiten
(TIP: beim Zusammenstellen des Materials bei Nachbarn fragen, die dieselbe Tageszeitung lesen!)

5. SIGNAL – WORT

Von jeder Gruppe tritt jeweils ein Spieler an. Diese vier Spieler stellen sich nebeneinander entlang einer Linie ca. 5 Meter von einem leeren Stuhl entfernt auf. Der Spielleiter liest nun einen Text (z. B. eine Kurzgeschichte, einen Zeitungsartikel) vor. Sobald ein Wort vorgelesen wird, das mit dem Buchstaben „V“ beginnt, müssen die Spieler versuchen, sich möglichst schnell auf den leeren Stuhl zu setzen. Insgesamt werden etwa zehn Durchgänge gespielt.

Wertung: die Gruppe, deren Spieler gewinnt, erhält jeweils drei Buchstabenkärtchen; wenn zwei Spieler gleichzeitig nebeneinander Platz nehmen, erhalten beide jeweils zwei Buchstabenkärtchen; bei einem Fehlstart müssen die betreffenden Gruppen zwei Buchstabenkärtchen als Strafe zurückgeben.

Material: Text (Kurzgeschichte/Zeitungsartikel)

6. KURZ – WORT

Es wird jeweils ein Buchstabe vom Spielleiter genannt. Die Gruppen müssen nun versuchen, innerhalb von jeweils zwei bis drei Minuten möglichst viele Begriffe zu finden die (nur) durch diesen Buchstaben abgekürzt werden. Insgesamt zwei bis drei Durchgänge.

Beispiele: N/n N: Newton (physikalische Einheit), Stickstoff (chemisches Element), Nürnberg, Norwegen, Niederösterreich (je Kfz-Kennzeichen), Norden (Himmelsrichtung);
n: natürliche Zahl (mathematisch), Nario (Vorsilbe für 1/1.000.000.000, Neutron)

H/h H: Henry (physikalische Einheit), Wasserstoff (chemisches Element), Hannover, Ungarn (je Kfz-Kennzeichen), Hoch (Wetter);

h: Stunde (hora, 12 h), Hekto (Vorsilbe für 100), Plancksches Wirkungsquantum (physikalische Konstante)

T/t T: Tara (Verpackungsgewicht), Taxkurs (geschätzter Wertpapierkurs), Tief (Wetter), absolute Temperatur (physikalische), Tera (Vorsilbe für 1 Billion), Tesla (physikalische Einheit), Tonika (Prim einer Tonleiter, musik.), Tritium (chemisches Element), Testament (AT/NT), Tirol, Thailand (je Kfz-Kennzeichen);

t: Tempus/Zeit (physikalisches Formelzeichen), Tonne (physikalische Einheit)

Wertung: Je richtiger Begriff $\frac{1}{4}$, falls der Begriff von keiner anderen Gruppe erraten wurde $\frac{1}{2}$ Buchstabenkärtchen.

Material: Papier, Schreibzeug

7. FÜLL – WORT („Gefüllte Kalbsbrust“)

Jede Gruppe erhält ein Blatt Papier, auf dem links von oben nach unten und parallel dazu rechts von unten nach oben das Wort „KALBSBRUST“ geschrieben ist. Die Gruppen müssen nun versuchen, möglichst schnell in jeder Zeile ein Wort zu finden, das mit dem linken Buchstaben beginnt und mit dem rechten Buchstaben endet.

(TIP: Neuer Zusatz für die „klassische“ KALBSBRUST: es gibt Bonuspunkte, wenn weniger als 25 Buchstaben „eingefüllt“ werden.)

Beispiel:

K . . . T	K	al	T
A . . . S	A	a	S
L . . . U	L	a	U
B . . . R	B	a	R
S . . . B	S	ie	B
B . . . S	B	u	S
R . . . B	R	au	B
U . . . L	U	renke	L
S . . . A	S	amb	A
T . . . K	T	an	K

Wertung: die Gruppe, die die Kalbsbrust zuerst gefüllt hat, bekommt acht Buchstabenkärtchen; die Gruppe, die als zweite fertig ist, bekommt sechs Buchstabenkärtchen, die dritte vier, die vierte zwei; bei Zusatz: jede Gruppe, die die Bonusvoraussetzung erfüllt hat, bekommt zusätzlich fünf Buchstabenkärtchen.

Material: 4 Papierblätter (jeweils mit KALBSBRUST wie oben beschriftet), Schreibzeug

8. DOPPEL – WORT („Wort-Domino“)

Jede Gruppe sucht sich ein beliebiges Substantiv aus. Anschließend bildet sie mit diesem und einem beliebigen anderen Substantiv ein zusammengesetztes Wort. Dieses zweite Substantiv ist sodann das erste Wort des nächsten zusammengesetzten Worts. Innerhalb von 5 Minuten soll auf diese Weise eine möglichst lange Doppel-Wort-Kette gebildet werden.

Beispiel: HAUS – BRAND – HERD – PLATTEN – SPIELER – PASS –
WORT – . . .

Wertung: je zusammengesetztes Wort $\frac{1}{2}$ Buchstabenkärtchen

Material: Papier, Schreibzeug

9. CODE – WORT

Die Gruppen sollen möglichst schnell ein aus vier bis sechs Buchstaben bestehendes Code-Wort knacken. Mitgeteilt wird die Anzahl der Buchstaben, daß kein Buchstabe doppelt vorkommt sowie daß es sich bei dem Wort um den Namen einer Stadt handelt. Die erste Gruppe beginnt mit dem Raten. Die Antwort wird auf eine Tafel/ein Plakat geschrieben. Der Spielleiter vergleicht nun die Buchstaben dieses Wortes mit denen des gesuchten. Für jeden Buchstaben, der in beiden Worten (übereinstimmend) vorkommt, markiert er daneben ein +. Für jeden in beiden Worten vorkommenden Buchstaben, der zudem noch an der richtigen Stelle steht, wird jeweils eines der + in ein * verwandelt. Anschließend ist jeweils die nächste Gruppe mit Raten dran, solange, bis das Code-Wort geknackt ist. Insgesamt drei bis fünf Durchgänge.

Beispiel: CODE – WORT: PARIS

1. Antwort: BASEL * + (* für A; + für S)
2. Antwort: TUNIS ** (* für I; * für S)
3. Antwort: VADUZ * (* für A)

Vorschläge für Städte (jeweils ohne doppelte Buchstaben):

- 4er: METZ, GRAZ, LINZ, GENF, BERN, CHUR, PRAG, WIEN, WEIL, LIMA, LYON
- 5er: SPLIT, GENUA, TURIN, MAINZ, KAIRO, STADE (im übrigen Beispiele oben)
- 6er: BERLIN, LUGANO, PEKING, MADRID, MOSKAU, DUBLIN, WEIMAR, LINDAU

Wertung: die Gruppe, die ein Code-Wort errät, erhält sechs Buchstaben-kärtchen

Material: Tafel (oder große Plakate), Kreide/dicker Filzstift

Anlage 1

(Häufigkeit und Wertigkeit der Buchstaben in Anlehnung an Letramix)

A ₁	B ₃	B ₃	C ₂				
C ₂	C ₂	D ₁	D ₁	D ₁	E ₁	E ₁	E ₁
E ₁	F ₃	F ₃					
G ₂	G ₂	G ₂	H ₂	H ₂	H ₂	H ₂	I ₁
I ₁	J ₅	K ₃	K ₃				
L ₂	L ₂	L ₂	M ₃	M ₃	M ₃	N ₁	N ₁
N ₁	N ₁	N ₁	N ₁	O ₂	O ₂	P ₄	Q ₇
R ₁	S ₁	S ₁	S ₁				
S ₁	S ₁	T ₂	T ₂	U ₂	U ₂	U ₂	V ₄
W ₃	W ₃	X ₆	X ₆	Y ₇	Y ₇	Z ₅	Z ₅

IV. Zweite Spielrunde

Wertungsspiel KREUZ – WORT

Die einzelnen Gruppen haben nun die Aufgabe, mit ihren Buchstabenkärtchen ein möglichst großes Kreuzwortnetz zusammenzulegen. Verschiedene Worte können, müssen aber nicht durch ein Leerfeld getrennt sein. Namen und Fremdwörter dürfen nicht gelegt werden. Die Spieldauer beträgt 10 Minuten.

Gesamtwertung: Für jedes gelegte Wort bekommt die Gruppe soviel Punkte wie die Summe der Zahlen (rechts unten) auf den entsprechenden Buchstabenkärtchen. Gehört ein Buchstabenkärtchen sowohl senkrecht als auch waagrecht zu einem Wort, wird es doppelt gezählt.
Gesamtsieger ist die Gruppe, die am meisten Punkte erzielt.

TIP: Nicht verwendete Buchstabenkärtchen sollten auf keinen Fall negativ bewertet werden, da sonst die Gefahr besteht, daß die vom Spielleiter hergestellten und evtl. für einen weiteren Gebrauch vorgesehenen Buchstabenkärtchen „beiseite geschafft“ werden!



V. Kurzandacht „SCHLAG – WORT“

Schlagworte sollen in Kurzform den Blick aufs Wesentliche richten. Weil es oft an Zeit, Konzentration oder Ausdauer fehlt, muß ein knappes Schlagwort her. Aber Schlagworte sollen nicht nur kurz und prägnant sein. Ein gutes Schlagwort bleibt dauernd im Gedächtnis hängen.

Der Lehrer schreibt das Wesentliche seines Unterrichts für seine Schüler mit Kreide auf die Tafel. Doch kaum ist der Pausengong verhallt, werden seine Schlagworte mit dem Schwamm abgewischt.

Der Quertreiber schreibt das Wesentliche seiner Parolen, für jedermann ersichtlich, mit Farbspray an die nächstbeste Hauswand. Doch oft schon kurz darauf rückt das Stadtreinigungsamt an, und die aufgetragene Säure löst seine Schlagworte genauso restlos auf wie zwei kauende Backenzähne ein Gummibärchen.

Gott hat dir auch etwas Wesentliches zu sagen, ja, er will dich das Wesentliche überhaupt wissen lassen: „*Ich liebe dich!*“

„*Ich liebe dich!*“ – Diese wenigen Worte können wir auch dann noch fassen, wenn es uns im Alltag an Zeit, Konzentration, Ausdauer oder Kraft mangelt.

„*Ich liebe dich!*“ – Diese schlagwortartige Zusage soll dich dein ganzes Leben lang begleiten.

Doch Kreide und Graffiti sind für Gott keine geeigneten Schreibwerkzeuge. Er möchte nicht, daß dieses Schlagwort „Ich liebe dich!“ nur gestern, heute, morgen und vielleicht noch übermorgen gilt. Nein, dieses Schlagwort soll bis in alle Ewigkeit gelten und dir vor Augen stehen. Weil Kreide und Graffiti im Nu verblichen sind, schreibt Gott sein Schlagwort mit Schlagbuchstaben:

„Ich liebe dich!“ – Diese Worte setzt Gott nicht in eine Zeitungsglosse, die am nächsten Tag in der grünen Tonne landet. Dieses Schlagwort steht in Gottes Wort, in der Bibel, seit zweitausend Jahren, gültig bis in alle Ewigkeit.

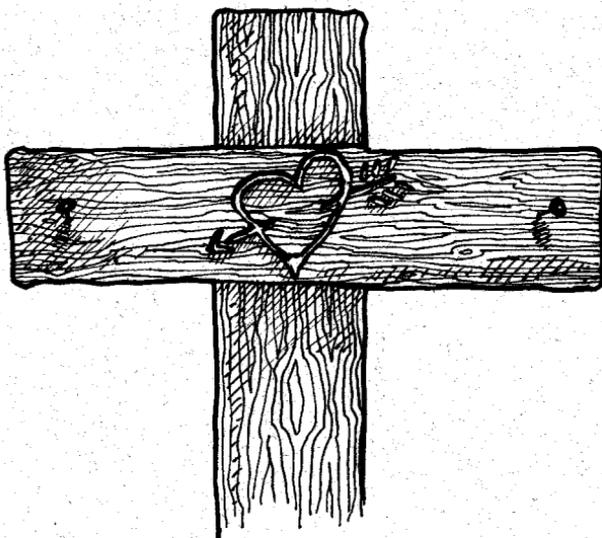
„Ich liebe dich!“ – Diese Worte schreibt Gott auch in dein Leben. Gott läßt dich immer wieder seine Liebe ganz konkret in verschiedensten Situationen erleben. Auch wenn du es oft übersiehst, seine Liebe zu dir ist für dich tagtäglich erlebbar. Und das Erfahren der Liebe Gottes prägt dein Leben wie Schlagbuchstaben eine Metallplatte. Gottes Spuren in deinem Leben kann keiner wegwischen oder ablaugen.

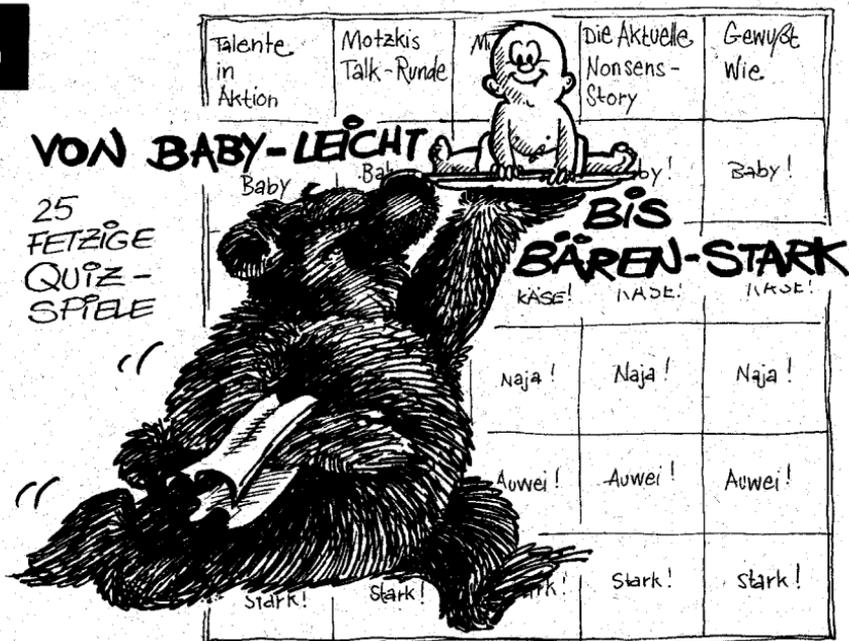
„Ich liebe dich!“, dieses Schlagwort Gottes soll bei dir einschlagen. Damit dieses Schlagwort bei dir einschlagen kann, hat Gott seinen eigenen Sohn an das Kreuz schlagen lassen. Und weil Jesus am Kreuz auch für dich zer schlagen wurde, hast du die Möglichkeit, einen neuen Weg einzuschlagen. Denn die Schlagzeile der Weltgeschichte steht fest:

„Also sehr hat Gott die Welt geliebt, daß er seinen einzigen Sohn dahingab, damit alle, die an ihn glauben, nicht verlorengehen, sondern das ewige Leben haben.“ (Joh 3,16).

„So sehr liebe ich dich!“ –

Nimm dieses Schlagwort Gottes schlagwortwörtlich!





I. Zur Spielidee

Beim Spielbau stand „Der große Preis“ Pate. Allerdings nicht mit Fragen/Antworten, sondern mit Spielen, Talk-Runden und mit allerlei jugendgemäßer Aktion. Die Spiele sind alle in kurzer Zeit durchführbar, dennoch sind 2 Stunden schnell ausgefüllt . . .

Die einzelnen Bereiche fordern die Kreativität, Geschicklichkeit und Redegewandtheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

II. Zur Spielbewertung

Wie wär's mal, nicht mit Punkten, sondern mit Gummibärchen oder Pop-Corn oder . . .

Dann gib'ts für eine Baby-Aufgabe halt nur 1 Gummibärchen und für die „starke“ Aufgabe eine ganze Packung (Mini-Packung)!

Wichtig ist, daß die Spiele nicht zu kritisch als gelöst oder nicht gelöst bewertet werden. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen ermuntert werden, sich einzubringen, mitzumachen, etwas zu wagen. Dieses Bemühen sollte honoriert werden.

III. Zu den 5 Bereichen

Der Spielleiter bzw. die Spielleiterin sollte am Anfang die 5 Bereiche vorstellen:

Talente in Aktion

– Hier geht's um Geschicklichkeit –

Motzkis Talk-Runde

– Hier ist der Spielleiter bzw. die Spielleiterin gefragt. Er/sie stellt eine Behauptung auf, und die Mannschaft muß in einer heftigen Diskussion dagegen halten –

Musik ist Trumpf

– Hier geht's um Pop, Rock . . . eben rund um die Musik-Szene –

Gewußt wie

– Alltägliche Handgriffe, Erfindungsgabe und Geschick sind gefragt –

Die aktuelle Nonsens-Story

– Es wird ein Bild gezeigt oder mit dem Overhead-Projektor an die Leinwand projiziert. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen sich in die zu sehende Person hineinversetzen und eine Minute lang erfinderisch erzählen, was diese denkt, fühlt, sagen könnte.



Die Aufgaben

Talente in Aktion

Baby: Ihr müßt einen Riesenluftballon 30 Sekunden in der Luft halten.

Käse: Ihr müßt alle 2 Minuten auf einem Bein stehen.

Naja: 3 Begriffe müssen in 2 Minuten gezeichnet und erraten werden;
1 Person steht in der Ecke und ruft zu: „2 Striche quer, Kreis usw., der andere Mitspieler zeichnet das Gehörte, die restlichen Mitspieler raten (z. B. Traktor, Flugzeug . . .)

Auwei: Bierdeckel-Zielwerfen (jeder 20 Stück) in Eimer.
Mindesttrefferquote festlegen.

Stark: 3 Handstände – 3 Hilfestellungen und nacheinander 3 Witze erzählen, von denen, die im Handstand stehen.

Motzkis Talk-Runde

Baby: „Heutige Jugendliche sind faul, alles Softies; keiner hat Bock, sich zu engagieren!“

Käse: „Politiker sind die wahren Vorbilder für die junge Generation!“

Naja: „Eine frauenfreundliche Sprache bringt nur Unordnung in unser Gesellschaftssystem!“

Auwei: „Ausländer nehmen uns nur unsere Arbeitsplätze weg!“

Stark: „Die heutigen Jugendlichen sind nicht treu. Sie wechseln die Partner wie Erwachsene die Hemden!“

Musik ist Trumpf

Baby: Wer singt dieses Lied? (Kassettenmusik)

Käse: Aus welchem Lied ist diese Zeile? (Einen Satz aus einem Lied vorspielen)

Naja: Ihr müßt einen Oldi pantomimisch darstellen (z. B. Marmor, Stein und Eisen bricht); die Gesamtgruppe muß den Titel erraten.

Auwei: Wie lauten die 3 ersten Plätze von Media-Control von dieser Woche (im Zeitschriftenladen kurz die „Bravo“ aufschlagen und nachschauen).

Stark: Es läuft jetzt 4 Minuten lang Musik; in dieser Zeit müßt ihr alle anderen zum Mittanzen bewegen. Phantasie wird von der Gesamtgruppe belohnt!



Gewußt wie

- Baby:** Hier habt ihr Bürste, 3 Gummiringe und Spray. in 2 Minuten muß eine/einer von euch eine neue, originale Frisur haben!
- Käse:** Vor euch liegen 3 Paar schmutzige Schuhe. Daneben Schuhputzzeug. In einer Minute müssen alle 6 Schuhe glänzen wie neu!
- Naja:** Vor euch steht ein Vorderrad eines Fahrrads. Montiert in 2 Minuten den Schlauch runter, bringt ihn wieder drauf und pumpt den Reifen auf.
- Auwei:** Schneidet 3 Knöpfe bei 3 Mitspielern ab und näht sie fachmännisch wieder an (verschiedene Garne u. Nadeln!)
- Stark:** In einer Wanne schwimmen jede Menge Sachen; ihr müßt sie, ohne die Hände zu benutzen, alle rausholen; inklusive der Erbsen auf dem Boden!

Die aktuelle Nonsens-Story

Bildvorschläge





Neue Spiele im Steigbügel

Neue Spiele – gibt es sie?! Oder haben jene recht, die mit dem Prediger Salomo meinen: „Es gibt nichts Neues unter der Sonne“?

Im Steigbügel-Redaktionskreis sind wir der Meinung, daß kreative Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter wieder neue Spiele kreieren und mit Erfolg durchführen. Um diese an die „Steigbügel-Öffentlichkeit“ zu bringen, haben wir uns zu einem einjährigen Wettbewerb unter dem Motto „Neue Spiele im Steigbügel“ entschlossen.

Aus allen Einsendungen, die mindestens neun Wochen vor Erscheinen der nächsten Nummer bei uns eingehen, wählt das Redaktionsteam „Das neue Spiel“ aus. Die Leserinnen und Leser wählen dann Ende 1994 das „Steigbügel-Spiel des Jahres '94“ aus. Für alle veröffentlichten Spiele erhalten die Einsender einen Sachpreis und ein Anerkennungshonorar.

Was das „Neue Spiel“ ausmacht: – Einzelspiel (keinen Gruppenstundenentwurf)
– ein neues Spiel, frei von Rechtsansprüchen Dritter
– Umfang: Eine DIN-A4-Schreibmaschinenseite

Einsendungen für „Neue Spiele im Steigbügel“ im Heft 261 (Januar/Februar 1994) bitte bis 28. Oktober 1993 an: „Neue Spiele im Steigbügel“, Helmut Häußler, Danneckerstraße 19a, 70182 Stuttgart.

5



Alkohol

Sucht aus Sehnsucht? –

A. Vorbemerkungen

Alle Menschen, selbst die, die es sich nicht anmerken lassen, haben eine Sehnsucht nach Leben und Liebe, nach einem festen Platz, an dem sie akzeptiert sind und eine Chance haben; Sehnsucht nach Geborgenheit, nach einem Zuhause. Wir Menschen sind Wesen, die nach Erlösung suchen. Im Suchen nach einer Veränderung unseres Unlustzustandes, nach einem totalen Befriedigtsein, „Sein wie Gott“, gehen wir Menschen verschiedene Wege der Befriedigung. Zwei Suchtformen machten den paradiesischen Zuständen nach den Berichten des 1. Buches Mose den Garaus: Habsucht und Sehnsucht. Die Geschichte von der ungezügelten Begehrlichkeit von Adam und Eva setzte sich fort. So war in der antiken Welt und der Welt der Bibel der Alkohol das wichtigste Rauschmittel. Der weise König Salomo hat dies eindrucksvoll beschrieben. Nachzulesen in Sprüche 23, 29-35.

Mittlerweile wissen wir, daß sich im Laufe der Menschheitsgeschichte ein fast unüberschaubares Gestrüpp von Süchten entwickelt hat: Arbeits-, Freß-, Fernseh-, Medikamenten-, Spiel-, Rock-, Lese-, Sexsucht, Videomanie . . . und viele andere mehr.

Von uns selber wissen wir: Mehr oder weniger süchteln wir alle.

Die Grenze zwischen gutem Gebrauch und Mißbrauch ist fließend. Jeder von uns muß sich immer wieder, täglich neu, entscheiden, wie er mit dem ihm Anvertrauten umgeht.

B. Für den Gruppenleiter persönlich

Im Gegensatz zu den Erwachsenen sind die Jugendlichen durch eine oftmals ausschließlich stoffliche Aufklärung bzw. Abschreckung übersättigt (Biologie-/Religions-/Gemeinschaftskundeunterricht in der Schule) im Blick auf unser Thema.

Es ist deshalb empfehlenswert zu versuchen, beim Lebensalltag der Gruppenmitglieder einzusteigen (tägliche Gewohnheiten).

Eltern und Gruppenleiter dagegen haben ein anderes Informationsbedürfnis. Sie wollen Informationen und Möglichkeiten der konkreten Hilfe.

Bevor wir das Thema mit unseren Jugendlichen besprechen, müssen wir bei uns Gruppenleitern anfangen, uns mit den ganz kleinen legalen Früchten beschäftigen, die an den Verästelungen unseres „Lebensbaumes“ hängen.

Bei näherem Hinsehen wird jeder bald bei sich feststellen, daß es ihm selber schwerfällt, von der einen oder der anderen „lieben Gewohnheit“ zu lassen. Oftmals konsumieren wir gedankenlos und sind uns unserer eigenen Verhaltensweise nicht bewußt.

Bevor ich also das Thema mit der Gruppe bespreche, komme ich wie bei jeder Andachtsvorbereitung nicht umhin, zunächst einmal mich zu befragen – getreu dem Motto: „Was will der Text mir sagen?“ – „Was hat das Thema mit mir zu tun?“

Dieser Weg der eigenen Reflexion ist oftmals schwer – aber wer ihn für sich zuvor selber geht lernt sich selber besser kennen. Ich schlage deshalb vor, Papier und einen Stift zur Hand zu nehmen, sich eine stille halbe Stunde zu verschaffen und zu versuchen, folgende Fragen für sich zu beantworten:

- *Bin ich derzeit mit meinem Leben zufrieden?*
- *Was belastet mich derzeit in meinem Leben am meisten?*
- *Wie verbringe ich meine Freizeit (mit wem, mit welcher Beschäftigung)?*
- *Mit wem bespreche ich persönliche Probleme?*
- *Wie lange hocke ich vor dem Fernseher?*
- *Wie viele Süßigkeiten esse ich?*
- *Wieviel Kaffee trinke ich?*
- *Wie viele Zigaretten rauche ich und in welcher Situation?*
- *Wie alt war ich, als ich das erste Mal Alkohol getrunken habe?*
- *In welchem Alter hatte ich zum ersten Mal einen Rausch?*
- *Wieviel Alkohol trinke ich und wann, bei welchen Gelegenheiten?*
- *Ist die Menge, die ich an alkoholischen Getränken pro Woche zu mir nehme, viel – normal – wenig?*
- *Habe ich bei mir alkoholische Getränke vorrätig?*
- *Warum trinke ich Alkohol?*
- *Möchte ich, muß ich mein Trinkverhalten ändern?*
- *Wie sehen mich die Gruppenmitglieder in meinem Trinkverhalten?*

Dieser Schritt war notwendig. Er führt unter anderem dazu, daß ich mein eigenes Verhalten in Beziehung zu einigen Lebenssüchten beleuchte. Nun gehe ich vorbereiteter in die Gruppenstunde und kann in der Diskussion nicht nur angelesenes Wissen weitergeben, sondern habe dieses Wissen mit meinem Lebensalltag schon einmal in Beziehung gebracht.

So vorbereitet könnte der Gruppenabend etwa so gestaltet werden:

C. Gruppenstunde

a. Fragebogen für die Jugendlichen

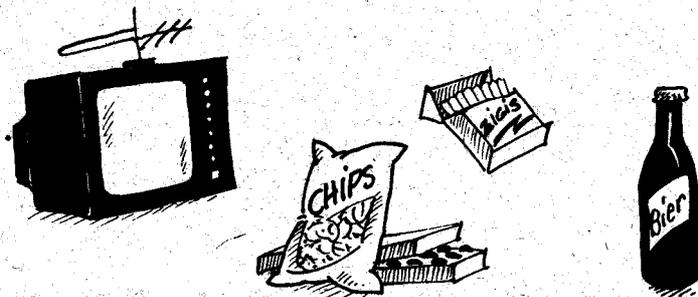
1. Wie hat mein heutiger Tag ausgesehen? (Aufstehen, Schule, Beruf, Beziehung zu meinen Eltern, Geschwistern, Lehrern, Ausbildern). Jeden kurz berichten lassen, was er so erlebt hat.
2. Was hat mir an diesem Tag gefallen, was lief schief?
3. Wie und mit was bewältige ich meinen täglichen Frust?

Es soll im Gespräch deutlich werden, daß wir alle Wünsche, Träume, Sehnsüchte haben und wollen, daß diese in Erfüllung gehen.

Jeder Mensch braucht Geborgenheit. Jeder füllt seine innere Leere mit etwas auf.

b. Collage zum Thema

Mit was befriedigen Menschen ihre Sehnsüchte/Wünsche?



c. Spiele

Die labile Flasche

Die Gruppenmitglieder bilden einen Kreis (Hände fassen), in dessen Mitte eine leere Flasche gestellt wird. Durch Ziehen und Stoßen versucht nun jeder, die anderen Spieler zu veranlassen, die Flasche umzuwerfen. Jede umgeworfene Flasche bedeutet einen Minuspunkt.

Variation: Es kann auch eine Gruppe gegen eine andere spielen.

Flaschentanz

Verschieden geformte Flaschen liegen auf dem Boden. Die Spieler haben die Aufgabe, im Sitzen die Flaschen mit den Füßen, also ohne Zuhilfenahme der Hände, aufzustellen.

Variation: Flaschen aufstellen im Stehen. Alle Flaschen in einer Reihe aufstellen.



d. Fragebogen zum Alkoholkonsum der Jugendlichen

- Bin ich derzeit mit meinem Leben zufrieden?
- Was empfinde ich derzeit an meinem Leben am belastendsten?
- Wie verbringe ich meine Freizeit (mit wem, mit welcher Beschäftigung)?
- Mit wem bespreche ich persönliche Probleme?
- Wie alt war ich, als ich das erste Mal Alkohol getrunken habe?
- Habe ich schon einmal ausprobiert, wie viel Alkohol ich vertrage?
- Ist die Menge, die ich an alkoholischen Getränken pro Woche zu mir nehme, viel – normal – wenig?
- Kenne ich die Folgen der Alkoholsucht?

Fragen ausgeben und im Gespräch beantworten anhand der nachfolgenden fachlichen Informationen – oder nach dem Spiel.

e. Rundgespräch zum Thema: Warum trinkt man?

f. Lied von Herbert Grönemeyer „Alkohol“

g. Film oder Tonbildreihe zum Thema Suchtverlauf

D. Infos zu oft gestellten Fragen von Jugendlichen

1. Einige Zahlen/Fakten

30% der alkoholisierten Unfallbeteiligten sind zwischen 18 und 25 Jahre alt. Jährlich verunglücken über 8000 Jugendliche im Alter von 16-25 Jahren in der Nacht von Samstag auf Sonntag. Die meisten zwischen 22 Uhr und 4 Uhr morgens. Wer zum Beispiel mit 0,6 Promille ein Auto schrottet, muß den Schaden höchstwahrscheinlich selber bezahlen.

Jeder fünfte Verkehrstote stirbt infolge eines alkoholisierten Unfallverursachers.



2. Einige Ursachen und Entstehungsbedingungen

Bei der Entstehung wirken 3 Bedingungen zusammen: der Alkohol, der Mensch (körperliche und psychische Verfassung), die Umgebung (Familie, Schule, Trinksitten, Konsumvorbilder . . .). Welche von diesen 3 Bedingungen die größte Rolle spielt, ist von Mensch zu Mensch verschieden.

An erster Stelle stehen nach einer Umfrage der Deutschen Angestellten-Krankenkasse gestörte Familienverhältnisse, dann inkonsequente Erziehung, entweder zu streng oder zu läsch, mangelnde Nestwärme, falsche Berufswahl, Jugendarbeitslosigkeit, Kontaktarmut, freizügiger Verkauf und Werbung für Alkohol, stille Billigung des Alkoholkonsums, Trinksitten, Angeberei, Nachahmung, Geltungssucht in der Gruppe oder um seelische Spannungen zu vermeiden. Nachahmung von Erwachsenen.

Oftmals führt eine zu frühe Überforderung bei fehlender Nestwärme, weil z. B. die Eltern fehlten und sie keine Möglichkeit hatten, ihr eigenes Leben zu finden, zu frühzeitigem Alkoholgenuss. In der Regel beginnt der Suchtmittelkonsum im Alter von 12/13 Jahren – sie fühlen sich dadurch cool/in, so, wie sie gerne sein möchten. Trügerische positive Gefühle und die scheinbare Überwindung von Unsicherheit stellen sich ein.

Durch diese „positiven Veränderungen“ ist die Gefahr der Wiederholung des Suchtmittelgebrauchs sehr groß.

Kontrollverlust und Abstinenzverlust (nicht mehr willentlich in der Lage, mit dem Trinken aufzuhören) setzen in der Regel früher ein als bei Jugendlichen, die in späteren Jahren zu trinken beginnen. Vielfach sind sie bereits körperlich abhängig mit 16/17 Jahren.

Alkohol kann fast alle Organsysteme schädigen. Die häufigsten Körperschädigungen sind: Leberschäden, Magenschleimhautentzündungen, Bauchspeicheldrüsenentzündungen, Hirnschädigung, bei schwangeren Frauen vor allem Schädigungen des Embryos (z. B. geringere Körper- und Schädelgröße).

3. Wann ist man abhängig?

Allgemein: Da der Begriff Sucht schwer zu definieren ist hat man beschlossen, im Bereich der Drogen von Abhängigkeit zu reden. In der Regel sind es die 2 Arten von Abhängigkeit, die psychische und die physische.

Psychische Abhängigkeit ist gekennzeichnet von einem unwiderstehlichen Verlangen nach einer weiteren periodischen oder dauernden Einnahme der Droge, um Lust zu erzeugen oder Mißbehagen zu vermeiden. Die physische Abhängigkeit ist gekennzeichnet durch eine Reihe von körperlichen und psychischen Begleiterscheinungen, die nach der Entziehung der Droge auftreten z. B. (Sehstörungen, Muskelschmerzen, Angst, Schweißausbrüche, Händezittern). Alkohol kann, muß aber nicht abhängig machen.

4. Wie wirkt sich der Alkohol aus und wie baut er sich ab?

Im Gegensatz zu Nährstoffen, die nicht direkt ins Blut übergehen, geht Alkohol direkt ins Blut über.

Der Abbau im Körper beginnt sofort nach dem Genuß von alkoholischen Getränken. Ca. 90% müssen von der Leber verarbeitet werden. Dies bedeutet, daß vor allem die Leber durch den Alkoholmißbrauch am stärksten gefährdet ist. In einer Stunde werden ca. 0,1 Promille Alkohol abgebaut. Der gesunde Organismus bei erwachsenen Menschen kann nicht mehr als 80 Gramm Alkohol, über den Tag getrunken, abbauen (4 Flaschen Bier oder 4 Whiskeys).

5. Welche Möglichkeiten der Hilfe gibt es für den Gruppenleiter?

Auf keinen Fall sollte man versuchen, einen Alkoholiker durch Drohungen vom Alkohol abzubringen. Man kann ihn sowenig überreden, mit dem Trinken aufzuhören, wie man einen Tuberkulosekranken veranlassen kann, das Husten einzustellen. Trinken ist Symptom einer Krankheit, vermeiden wir den erhobenen Zeigefinger und das Überlegenheitsgefühl. Stellen wir uns gedanklich darauf ein, daß der Süchtige in uns ein Gegenüber sieht, das ihm sein Suchtmittel fortnehmen will. Er wird stets versuchen, die besseren Argumente zu haben. Verlieren wir nie die Geduld, auch wenn nach dem ersten Gespräch keine Änderung erkennbar ist. Glauben wir nie den Beteuerungen/Versprechungen eines Alkoholabhängigen, aufzuhören. Nur das Nachweisbare ist zu werten. Der Einfluß Gleichaltriger ist bei Jugendlichen besonders stark, vor allem die in einer Gruppe wirkenden Gruppennormen. Allgemein kann gesagt werden, daß die Bewältigung der Alkoholabhängigkeit bei Jugendlichen ein zweitrangiges Problem ist. Entscheidend ist für die Jugendlichen die Gewinnung einer guten personalen Beziehung zu einem Menschen, der ihm glaubhaft erscheint. Das Vorbild des Gruppenleiters ist von prägender Bedeutung. Vor allem wie er mit Konflikten umgeht.



E. Wort auf den Weg

Manchmal gleicht unser Leben dem einer leeren Flasche: leer, abgestanden, auf die Seite gestellt, unbeachtet, Angst, weggeworfen zu werden; wenn's gut geht noch zum Recyceln in den Kasten zu den anderen gestellt, wo sie wenigstens nicht alleine ist. Wenn sie dagegen voll ist, wird sie beachtet, sie ist noch zu gebrauchen.

Wir Menschen wollen auch gern voll sein, voll befriedigender Lebensgefühle, womit wir unseren (und manchmal sogar anderer Menschen) Lebensdurst stillen können. Angesehen, beachtet und geachtet. Wer hat sich nicht schon bei dem Gedanken ertappt, der Größte, der Beste zu sein; wenigstens nur einmal.

Wer solche Gefühle und Sehnsüchte hat, ist normal.

Denn wir Menschen haben Hunger nach Leben und Durst nach Liebe. Uns verlangt nach Geborgenheit und Frieden, nach einer starken, guten Hand, die uns in unserer Schwachheit trägt, in Ängsten birgt, in Trauer tröstet, nach einem Vater, nach einer Mutter, nach einem Zuhause.

Jeder Mensch füllt sich auf (manche auch ab). Die Frage an mich: Mit was für einem der verschiedenen Lebenswasser fülle ich mich auf?

Jesus möchte unseren Lebensdurst wirklich stillen. In Johannes 6,35 ruft uns Jesus zu:

Ich bin das Brot des Lebens. Wer zu mir kommt, den wird nicht hungern; und wer an mich glaubt, den wird nimmermehr dürsten.

Er ruft uns dies zu, weil wir für ihn so unsagbar viel wert sind.

Damit sind nicht alle unsere Lebensprobleme weg. Aber er trägt unsere Lasten mit.

F. Hinweis

Sollte nach all diesen Informationen dem Gruppenleiter die Durchführung eines Abends nicht möglich sein (aus eigener Betroffenheit, er sich überfordert sieht oder der Gruppenabendvorschlag für ihn nicht übernehmbar ist . . .) ist ein Anruf bei einer Diakonischen Bezirksstelle (in jedem Kirchenbezirk gibt es eine) hilfreich. Dort kann er erfahren, wo die nächste Suchtberatungsstelle ist bzw. kann dort gesagt werden, wo die nächste Blaue-Kreuz-Gruppe ist. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sind in der Regel gerne bereit, über ihre Arbeit zu berichten.

G. Literatur

A. Krüger – Sucht: Ursachen, Wirkungen, Auswege; Hinweise für Pädagogen, Eltern und Jugendliche, Blaukreuz-Verlag Wuppertal

C. Gerber – Kind und Alkohol; sehr verständlich geschrieben mit Vorschlägen für die praktische Gruppengestaltung, Blaukreuz-Verlag Wuppertal

Steigbügel Nr. 156, 209, 215 – Die dort enthaltenen fachlichen Informationen haben auch noch heute ihre Gültigkeit.

W. Feuerlein – Wenn Alkohol zum Problem wird; Trias-Thieme Verlag. Dieses Buch ist so aufgebaut, daß zu circa 100 gestellten Fragen zum Themenkomplex Alkohol sehr kurze Antworten gegeben werden.

Die Kreisbildstellen verfügen über eine große Anzahl von Filmen und Diareihen zum Thema Alkoholismus.





Richtiges treffen und Falsches vermeiden

– ein hektisch-unterhaltsames Ratespiel –

Spielidee

Bei diesem Quiz geht es nicht nur um Abfragen von Wissen. Solche Quizstunden werden öfter durchgeführt und haben durchaus auch ihre Berechtigung. Allerdings sind dabei solche Jugendliche benachteiligt, die kein großes Wissen haben. Darum versucht dieses Quiz Spiel, Spaß, Geschicklichkeit und Kreativität zu betonen. Der Idee liegen 2 Gesellschaftsspiele zugrunde, die sehr gut sind und die sehr gerne gespielt werden: „Outburst“ und „Tabu“. Diese Gesellschaftsspiele bieten eine Fülle von Fragen und Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Das Spiel „Tabu“ ähnelt dabei sehr der bekannten Quizsendung „Ruck-Zuck“ von RTL.

Spielverlauf

Die Gruppe wird eingeteilt in kleine Teams von 3-4 Jugendlichen. Bekommt man 4 Teams zusammen, dann kann in jeder Quizrunde nach dem K.-o.-System gespielt werden, d. h. je 2 Teams spielen gegeneinander – die Sieger dieser Begegnungen bestreiten das Endspiel, die Verlierer spielen um Platz 3 und 4. Bekommt man weniger Teams zusammen, spielt jedes Team gegeneinander. – Jede Quizrunde sollte aber extra gewertet werden, damit in der nächsten Runde alle Teams eine neue Chance haben.

Quizrunde 1 – das Richtige treffen

Das spielende Team bekommt einen Oberbegriff, z. B.: „Garten-Geräte“. Zu diesem Oberbegriff gibt es nun 10 „richtige“ Antworten: 1. Hacke, 2. Gießkanne, 3. Rasenmäher, 4. Heckenschere, 5. Schubkarre, 6. Axt, 7. Rechen, 8. Harke, 9. Spaten, 10. Schlauch.

Die Spielzeit beträgt jeweils eine Minute. In dieser Zeit muß das Team zu dem Oberbegriff so viele Antworten wie möglich nennen. Mit Glück und Verstand trifft es viele der „richtigen“ Antworten. Nur für diese bekommt es natürlich Punkte. Für jeden richtigen Treffer gibt es einen Punkt. Und es gibt noch Sonderpunkte. Vor dem Raten wählt sich das Team eine Zahl von 1-10 aus, z. B. 5. Ist anschließend bei den Antworten der Begriff „Schubkarre“ dabei, bekommt das Team 3 Sonderpunkte, weil es die Antwortmöglichkeit 5 richtige getroffen hat.

Am besten beginnt man diese Runde mit leichteren Fragen und steigert allmählich den Schwierigkeitsgrad. Nachfolgend gibt es etliche Fragebeispiele. Weitere findet man in dem Spiel „Outburst“.

Allerdings sollten auch eigene Fragen ausgedacht werden, die etwas mit der Gruppe, den Mitarbeitern, dem Heimatort, dem Heimat-CVJM oder der Heimatgemeinde zu tun haben, z. B. „die letzte Sommerfreizeit“, „der Mitarbeiter Franz“ . . .

● Kalte Länder/Gebiete

Island, Grönland, Norwegen, Finnland, Alaska, Sibirien, Arktis, Antarktis, Kanada, Tibet

● Begrüßungsgesten

Verbeugung, Umarmung, Kuß, Handschalg, Knicks, Handkuß, Kopfnicken, Hut ziehen, Winken, Präsentieren (Parade)

● Berühmte Schlachten

Trafalgar, Little Big Horn, Tobruk, Alamo, Waterloo, Austerlitz, Gettysburg, Teutoburger Wald, Issos, Stalingrad

● Klebriges

Tesafilm, Lutscher, Leim, Marmelade, Kaugummi, Honig, Briefmarken, frische Farbe, Uhu, schmutzige Kinderfinger

● Städte in Italien

Rom, Venedig, Florenz, Neapel, Mailand, Turin, Verona, Pisa, Palermo, Genua

● Wassersport-Arten

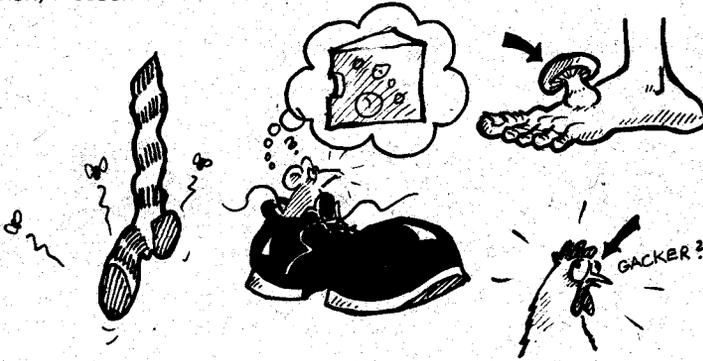
Wasserski, Wasserball, Schwimmen, Tauchen, Wellenreiten, Segeln, Rudern, Windsurfen, Wasserballfett, Turmspringen

● Im Kofferraum

Reserverad, Wagenheber, Schraubenschlüssel, Erste-Hilfe-Kasten, Regenschirm, Warndreieck, Taschenlampe, Lappen, Reservekanister, Handschuhe

● An den Füßen

Strümpfe, Fußpilz, Schuhe, Warzen, Hornhaut, Hühneraugen, Blasen, Nägel, Fußkettchen, Flossen



● Mädchennamen, die mit „M“ beginnen

Monika, Maria, Michaela, Marion, Martina, Miriam, Marianne, Margarethe, Manuela, Melanie

● Im Bahnhof

Züge, Bahnsteig, Kartenschalter, Gepäckaufgabe, Schließfächer, Fahrpläne, Lautsprecherdurchsage, Erfrischungsstände, Schaffner, Reisende

● Apostel

Judas Ischariot, Johannes, Petrus, Simon, Matthäus, Andreas, Bartholomäus, Judas Thaddäus, Thomas, Philippus

● Erfinder

Otto (Motor), Gutenberg (Buchdruck), Watt (Dampfmaschine), Dunlop (Luftreifen), Nobel (Dynamit), Sax (Saxophon), Wright (Motorflugzeuge), Bell (Thelephon), Edison (Glühlampe), Drais (Fahrrad)

● Fleischzubereitung

Kochen, braten, schmoren, grillen, backen, dörren, pöckeln, räuchern, fritieren, dampfgaren

● Fußball-Stars aller Zeiten

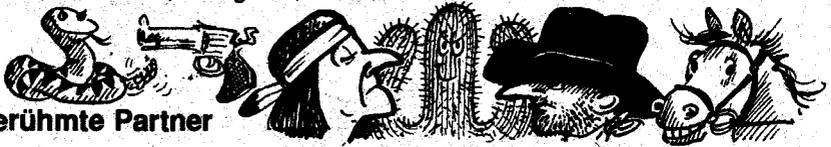
Beckenbauer, Maradona, Seeler, Eusebio, Rummenigge, Blochin, Gerd Müller, Bobby Moore, Platini

● Häufige deutsche Nachnamen

Müller, Meier, Schmidt, Weber, Becker, Schulz, Fischer, Schneider, Schäfer, Bauer

● Figuren aus dem „Wilden Westen“

Jesse James, Old Shatterhand, Billy the Kid, Doc Holliday, Lucky Luke, Wyatt Earp, Winnetou, Buffalo Bill, Sitting Bull, Geronimo



● Berühmte Partner

Ike & Tina Turner, Bonnie & Clyde, Romeo & Julia, Tom & Jerry, Simon & Garfunkel, Klaus & Klaus, Fix & Foxi, Dick & Doof, Sonny & Cher, Tünnes & Schäl

● Fast Food

Hamburger, Currywurst, Pizza, Hähnchen, Pommes frites, Hot Dog, Bratwurst, Fischbrötchen, Crêpes, Schaschlik

● Video-Recorder

Schneller Vorlauf, Rücklauf, Eject, Play, Stop, Bildsuchlauf, Power (Ein/Aus), Zählwerk, Standbild, Aufnahme (Record)

● James-Bond-Filme

Goldfinger; Liebesgrüße aus Moskau; 007 jagt Dr. No; Feuerball; Leben und Sterbenlassen; Du lebst nur zweimal; Sag niemals nie; 007 – Im Angesicht des Todes; Casino Royale; Im Geheimdienst ihrer Majestät

● Monster

Dracula, Frankenstein, Godzilla, Der Glöckner von Notre Dame, King Kong, Mr. Hyde, Nessie, Krümmelmonster, Gremlins, Werwolf

● Russische Frauennamen

Olga, Wera, Tatjana, Anastasia, Katinka, Tamara, Sonja, Katharina, Nina, Swetlana

● Andere Worte für „Dummkopf“

Depp, Idiot, Dussel, Esel, Trottel, Blödmann, Einfaltspinsel, Erbsenhirn, Schwachkopf, Holzkopf

● Wörter mit „Apfel“

Apfelsaft, Apfeln, Apfelbaum, Augapfel, Apfelmus, Apfelsine, Apfelschimmel, Pferdeapfel, Adamsapfel, Erdapfel

● Wörter mit „Feuer“

Feueralarm, Feuerschlucker, Feuertaufe, Feuerwehr, feuergefährlich, Feuerwerkskörper, Feuerversicherung, Feuersalamander, Feuerzeug, Feuerland

● Wörter mit „Licht“

Lichtblick, Lichtbild, Lichtjahr, Lichtschalter, Lichtgeschwindigkeit, Lichtmaschine, Lichtstärke, Lichtung, Lichtspielhaus, Lichtthupe

Quizrunde 2 – das Falsche vermeiden

Ein Spieler aus dem Team bekommt auf einem Zettel einen Begriff gezeigt, z. B. „Apfel“. Er versucht mit Worten diesen Begriff so gut zu beschreiben, daß seine Mitspieler ihn erraten können. Allerdings stehen auf dem Zettel auch noch andere Wörter. Diese Wörter darf der Spieler nicht benutzen, um seinen Begriff zu erklären, z. B.: Rot – Birne – Kuchen – Schneewittchen. Diese Begriffe muß er unbedingt vermeiden, denn sonst ist seine Spielzeit zu Ende.

Natürlich darf der zu beschreibende Begriff auch nicht gebraucht werden, auch nicht in einer abgewandelten Form. „Apfelsaft“ muß genauso vermieden werden wie „veräppeln“. Gestik und Mimik sind ebenfalls nicht erlaubt.

Der Spieler könnte aber z. B. sagen:

- Eva hat ihn genommen
- Tels Sohn hatte ihn auf dem Kopf (nicht auf der Birne)
- Pferde lassen ihn fallen

Für jeden richtig beschriebenen und geratenen Begriff gibt es einen Punkt. Hat ein Spieler einen Begriff beschrieben, ist der nächste dran. Ist ein Team durch, ist das nächste an der Reihe.

Damit alle anderen Teilnehmer das Spiel- und Rategeschehen gut verfolgen können, sollten die gesuchten Begriffe und die zu vermeidenden Wörter so groß geschrieben sein, daß alle sie lesen können (mit Ausnahme des Rateteams, versteht sich).

Auch hierfür gibt's nachfolgend wieder eine Reihe von Beispielen. Viele andere befinden sich im Spiel „Tabu“.

Auch bei dieser Runde sollten wieder Begriffe selbst ausgedacht werden, die etwas mit der Gruppen- und Heimatsituation zu tun haben.

● **Fahrrad**

Lenker – Sattel – Kette – Tandem – Speichen

● **Karate**

Japan – Boxen – Hand – Gürtel – Dan

● **Bodensee**

Schwäbisch – Teich – Lindau – Süden – Wasser

● **Tauschen**

Wechseln – Geben – Nehmen – Plätze – Briefmarken

● **Tennis**

Netz – Schläger – Boris Becker – Steffi Graf – Wimbledon

● **Witz**

Humor – Pointe – Lachen – Seite – Blatt

● **Schweiz**

Land – Tell – Kantone – Zürich – Käse

● **Universität**

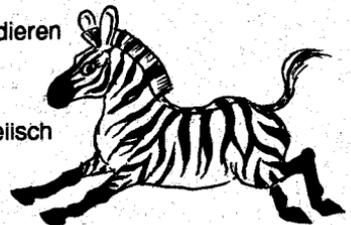
Hochschule – Professor – Fakultät – Dekan – Studieren

● **Schiedsrichter**

Pfeife – Schwarz – Entscheiden – Sport – Unparteiisch

● **Zebra**

Fußgänger – Kreuzung – Auto – Weiß – Tier



● **Pirat**

Holzbein – Entern – Schatz – Meer – Seeräuber

● **Scheune**

Bauernhof – Gebäude – Vieh – Tor – Heuboden

● **Adam**

Mensch – Paradies – Eva – Rippe – Apfel

● **Telefonzelle**

Anrufen – Nummer – Wählen – Tür – Münzen

● **Skateboard**

Rollen – Brett – Surfen – Straße – Räder

● **Komma**

Beistrich – Interpunktion – Satz – Zeichen – Punkt

● **Zeppelin**

Luftschiff – Fliegen – Gas – Wasserstoff – Fuji

● **Masern**

Windpocken – Rot – Flecken – Kinder – Bett

● **Freiheitsstatue**

Standbild – Statue – New York – Einwanderer – Fackel

● **Briefmarke**

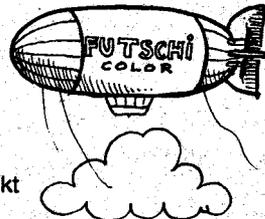
Freimachen – Lecken – Album – Post – Zähne

● **Pizza**

Italiener – Salami – Belag – Backen – Ofen

● **Sonnenbrand**

Rot – Haut – Entzündung – Schatten – Braun



● **Sauna**

Finnisch – Dampf – Heiß – Aufguß – Nackt

● **Gestern**

Vergangenheit – Tag – Heute – Morgen – Zeit

● **Schokolade**

Kakao – Plätzchen – Süß – Braun – Milch

● **Popcorn**

Tüte – Mais – Kirmes – Rummel – Essen



● **Junggeselle**

Mann – Single – Strohwitwer – Unverheiratet – Frau

● **Paris**

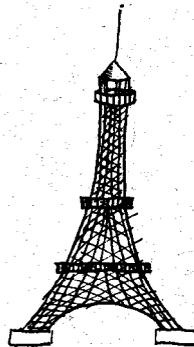
Frankreich – Hauptstadt – Seine – Notre-Dame – Eiffelturm

● **Erdbeere**

Obst – Früchte – Rot – Marmelade – Torte

● **Beckenbauer**

Fußball – Kaiser – Franz – Schau'n mer mal – Mannschaft





Ein Fest zur Begrüßung des Sonntags

*– ein Samstagabendprogramm
für eine Wochenendfreizeit –*

Wie es dazu kam

Mit diesem Abend hatten wir zwei Anliegen: zum einen wollten wir einen Einblick in die jüdische Kultur, besonders die Sabbatfeier, geben; zum anderen wollten wir eine Möglichkeit erproben, wie man neu einen Zugang zum Sonntag bekommt. Dabei kann der Sonntag zu einem Freizeithöhepunkt werden – ein Fest, das schon am Samstagabend beginnt. Ähnlich wie das Volk Israel am Freitagabend den Sabbat einläutet, wollten wir am Samstagabend den Sonntag begrüßen. Dies sollte in Form eines richtigen Festes geschehen. (Eigenen Ideen sind hierbei keine Grenzen gesetzt).

Zum Höhepunkt des Abends wurde ein gemeinsames Essen, bei dem zu Beginn Brot und Wein gereicht wird. (Bitte nicht mit einem Abendmahl verwechseln, denn es fehlten die Einsetzungsworte zum Abendmahl).

Vorbereitung

Zur Vorbereitung wurden die Freizeiteilnehmer in mehrere Gruppen aufgeteilt.

- Die Teilnehmer sollen sich festlich kleiden.
- Einige Teilnehmer überlegen sich ein Anspiel.
- Einige formulieren ein Dankgebet.
- Eine Gruppe sorgt für eine festliche Raumausstattung. (Dabei bedenken, daß die Sitzordnung das Gemeinschaftsempfinden fördern kann).
- Einige Teilnehmer zünden ein Licht des siebenarmigen Leuchters an und lesen dabei jeweils einen Bibelvers zum Thema Licht vor: z. B. Spr 20, 27; Ps 27, 1; Joh 8, 12; Ps 56, 14; Mt 5, 14-16; 1. Joh 1, 5; Ri 5, 31.
- Einige Teilnehmer helfen bei der Zubereitung des Abendessens

Folgendes Material benötigen wir:

Israelische Fahne; Israelische Musik; Kassettenrekorder; Platten mit Volkstänzen; die 10 Gebote auf Plakatkarton geschrieben; Kerzen; einen siebenarmigen Leuchter; Fladenbrot und Wein.



Möglicher Programmablauf

1 Israelische Musik

2 Lieder (Hineh ma tow; Zünde an dein Feuer)

3 Den siebenarmigen Leuchter anzünden

4 Kanon „Hevenu schalom aleichem“

5 Volkstanz

6 Quiz

- Was weißt du über Israel? (Städte, Flüsse, Ereignisse, Namen, Feste) – eine Minute Zeit – auf Blatt aufschreiben.
- Wann wurde der Staat Israel gegründet? (1948)
- Welches ist die Hauptstadt von Israel? (Jerusalem)
- 30 Sekunden Zeit – wie oft ist das Wort Israel in dem Kästchen zu finden?



I S L I S R A E L A
S R I I L I A L I L
R A E S S L E A L E
A I S R E A L E L A
E A A A R R A I L L
L E R E A R E R A E
L S A L S S A E S S
I S R I S R A E L I

- Wie spät ist es in Jerusalem, wenn bei uns Mitternacht ist?
(1.00 Uhr)
- Wie hieß der erste Ministerpräsident Israels 1948?
(Ben Gurion)
- Bildet fünf Wörter aus den Buchstaben J E R U S A L E M

7 Spiel

Israel ist ein Wüstenland, und oftmals muß Wasser zu entlegenen Gebieten transportiert werden. Spiel: Wassertransport mit undichten Bechern. In vier große Joghurtbecher werden mit einer Nadel jeweils am Boden vier Löcher eingestochen, aus denen das Wasser herausfließen kann. Jede Gruppe erhält einen Becher und muß nun als Staffellauf das Wasser von einem in den anderen Eimer befördern. Welche Gruppe transportiert innerhalb von drei Minuten das meiste Wasser?

8 Volkstanz

9 Kanon: „Shalom Chaverim“

10 Anspiel zu einer biblischen Geschichte (ggf. zum Thema der Freizeit)

11 Geschichte zur Tradition des Sabbats **vorlesen:**

Mögliche Literatur: S. Ph. de Vries, Jüdische Riten und Symbole, Fourier Verlag, Wiesbaden. 1984³⁾

12 Psalm 92 lesen

13 Friedensgruß – man wünscht sich gegenseitig Gottes Frieden
(Der Friede Gottes sei mit dir – Und auch mit dir)

14 Gemeinschaftsmahl mit Brot und Wein (mögliche Einleitung: Wir wollen nun den Sonntag begrüßen, den Tag des Herrn. So, wie die vielen Körner des Feldes gesammelt und zu einem Brot verbacken wurden; so, wie die vielen Trauben des Weinberges gelesen und zu einem Wein gekeltert wurden, so hat uns auch Gott zu einer Gemeinschaft-zusammengestellt, um füreinander da zu sein und ihm die Ehre zu geben. Als Zeichen der Gemeinschaft laßt uns miteinander Brot essen und Wein trinken . . .); Dankgebet (von Teilnehmern formuliert); Austeilung von Brot und Wein.

15 Abendessen

16 Lied

17 Volkstanz

18 Geschichte vorlesen (z. B. von Ephraim Kishon)



8

Strohsterne basteln? – Kein Problem!

Mit Jugendlichen Strohsterne basteln? – Das ist doch etwas für Frauen- und Familienkreise! Denn um Strohsterne zu basteln braucht man viel Fingerspitzengefühl und noch mehr Geduld. Beides ist bei Jugendlichen oft Mangelware. Also ist so eine Bastelei für den Steigbügel kein Thema. So habe ich gedacht, bis ich das nachfolgend vorgestellte Bastelset in den Händen hielt.

Das Bastelset

Das Bastelset besteht im wesentlichen aus einem sogenannten „Strohspalter“ und verschiedenen Legeformen sowie einer verständlichen und ausführlichen Anleitung. Der Vorteil: Es gibt keine zeitaufwendigen Vorbereitungen wie Einweichen und Bügeln der Halme. Die Strohhalme werden einfach in den Strohspalter geschoben, der die Halme in sechs gleichmäßige Teile spaltet. Diese Teile können sofort weiterverarbeitet werden.

Und so wird's gemacht:

1. Strohhalme werden durch den Strohspalter geschoben;
2. anschließend werden die Teile in die Legeform gelegt;
3. wenn die Sternform komplett ist, wird sie mit einem Klemmring gesichert;
4. jetzt kann in aller Ruhe der Stern mit einem Faden umwickelt und damit fixiert werden – fertig ist der Stern!

Weitere Informationen zu diesem Bastelset mit Strohspalter, Legeformen und Gebrauchsanweisung erhält man bei:

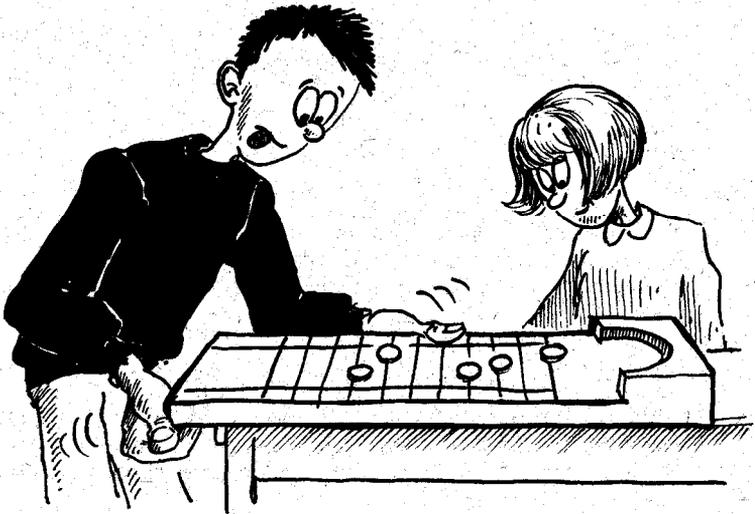
*Andreas Dietz (Bastel-Verlag)
Königsberger Straße 45/1
69412 Ebersbach
Tel.: 0 62 71/52 65*

Strohsternebasteln an einem Gruppenabend

Um Jugendliche für diese Idee zu begeistern, muß zuerst das Ziel klar sein! Basteln wir für einen Weihnachtsbasar, zum Verschenken . . . ? Ebenfalls sollte vorher klar sein, wieviele Teilnehmer an diesem Abend für was gebraucht werden. Zum Beispiel: Vier bis sechs legen die Sterne; zwei malen Preisschilder und eventuell Spruchkärtchen; zwei schweißen die fertigen Produkte ein usw.

Weitere Möglichkeiten wären:

- Weihnachtskarten herstellen
- einen Verkaufsstand entwerfen
- den schönsten Stern prämiieren



Shovelboard

– ein „handfestes“ Spiel für zwei Personen –

Manchem Englandbegeisterten wird dieses Spiel aus den Pubs bekannt sein. Dieses Spiel hat dort, nachdem es fast in Vergessenheit geraten war, ein Comeback gefeiert und wird heute auch auf organisierten Turnieren in den Pubs gespielt.

Als Ausrüstung braucht man nur das unten als Bastelanleitung vorgestellte Spielbrett und für beide Spieler jeweils 5 Münzen mit etwa 3 cm Durchmesser (Beispiel: 10 Pence, England, 5.– DM, 5 France oder 100 Lire). Zunächst sollen kurz die Spielregeln vorgestellt werden.

Das Ziel ist, in jeden der neun markierten Sektoren jeweils dreimal eine Münze genau zu plazieren. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

Spielregeln

1. Die zwei Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Dabei spielt einer die Münzen mit „Kopf“ nach oben, der andere mit „Zahl“ nach oben.

2. Dazu wird eine Münze so an den vorderen Rand des Brettes gelegt, daß sie etwas über den Rand hinausragt. Dann schießt man sie mit dem Handballen aufs Spielfeld.
3. Bleibt sie ganz vor der ersten Linie liegen, darf der Spieler seinen Schuß wiederholen.
4. Münzen, die ganz hinter der Linie liegenbleiben oder mehr als halb die äußeren Zählfelder abdecken, werden sofort als „tot“ vom Spielfeld genommen. Allerdings dürfen die Münzen auch an der hinteren Bande abprallen und zählen, wenn sie ins Spielfeld zurückkommen.
5. Für die restlichen Münzen gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Entweder bleiben sie so zwischen zwei Linien liegen, daß sie keine von beiden berühren, dann bekommt der Spieler in seinem entsprechenden Zählfeld einen Punkt. Die betreffende Münze wird anschließend auch wieder vom Brett genommen.
 - Oder sie bleiben so liegen, daß sie eine Linie teilweise abdecken, dann gibt es eben keinen Punkt, dafür bleibt die Münze auf dem Spielbrett liegen.
6. Mit den folgenden Münzen können auch Münzen, die bereits auf dem Spielbrett liegen, in eine vorteilhaftere Position geschossen werden. Das heißt, daß man so auch gegnerische Münzen aus dem Spielfeld hinausbugsieren kann. Nach jedem Schuß werden also alle Münzen, die sich bewegt haben, überprüft, ob sie eventuell gewertet werden können, vom Brett genommen werden müssen oder ob sie liegenbleiben. Liegen zufällig zwei Münzen aufeinander, kann keine gewertet werden; sie bleiben so liegen.
7. Bugsiert ein Spieler versehentlich eine gegnerische Münze zwischen zwei Linien, bekommt der Gegner natürlich trotzdem den Punkt.
9. Hat einer der Spieler in einem Sektor einen Punkt erzielt, in dem er bereits drei Punkte hat, geht dieser Punkt an den Gegner. Dies gilt allerdings nicht für den allerletzten Punkt; diesen muß der betreffende Spieler schon selbst erzielen.
10. Die Reihenfolge, in der die Punkte erzielt werden, ist unwichtig.

Spieldauer pro Spiel: ca. 10 Minuten



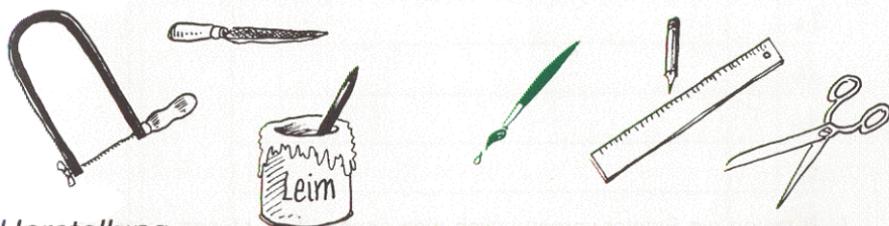
Bastelanleitung

Material für ein Brett

- Grundplatte: Sperrholz 43 x 65 x 1,5 cm
- hintere Bande: Sperrholz 43 x 11 x 1,5 cm
- Leiste: Vierkanteleiste 43 x 3,0 x 2,0 cm
- 3 Holzschrauben 4,0 cm lang
- Holzbeize
- Boden- oder Möbelwachs
- Tischtennisplattenlack oder entsprechende Abziehfolie, auf der mit Kreide geschrieben und das Geschriebene wieder abgewaschen werden kann.

Werkzeug

Laubsäge, Raspel, Bohrer, Schleifpapier, Holzleim, Schraubzwingen, Schraubendreher, Lineal, Filzstift, Klebeband, Pinsel und Schere



Herstellung

Auf das Brett für die hintere Bande die gezeigte Form entsprechend übertragen und aussägen. Mit der Raspel und Schleifpapier glätten, und oben alle Kanten und Flächen gut verschleifen. Auf das Grundbrett aufleimen. Am anderen Ende auf der Unterseite die Leiste mit Schraubzwingen befestigen und drei Löcher bohren. Achtung: die Leiste muß ganz durchgebohrt, die Grundplatte darf nur angebohrt werden. Anschließend wird auch die Leiste aufgeleimt und verschraubt. Damit ist nur noch das Spielfeld herzustellen.

Entsprechend der Skizze alle Linien mit der scharfen Kante eines Schraubendrehers so nachziehen, daß feine Einschnitte entstehen. Das Brett nun nach Wunsch beizen, und die Linien mit einem Filzstift tönen. Zum Schluß noch die Zählfelder auflackieren oder mit Abziehfolie aufkleben. Die Spielfläche kann nun zum besseren Gleiten noch mit Boden- oder Möbelwachs eingerieben und poliert werden.

E 5489 F

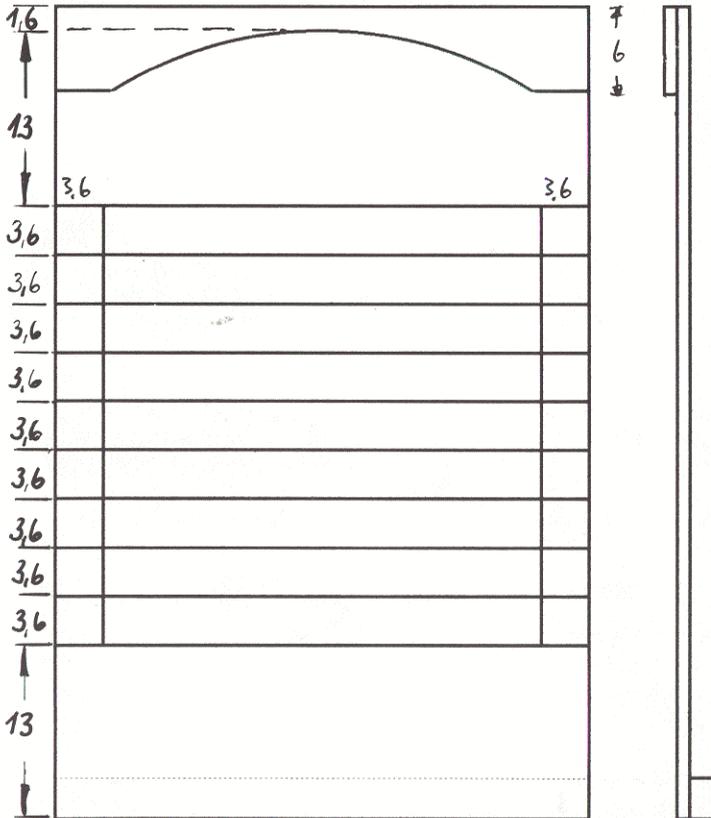
Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb: dsb Abo-Betreuung

Postfach 1163 GmbH

74148 Neckarsulm

Tel.: 0 71 32/9 59-220



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

Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Würt. GmbH, Stuttgart
259 Vertrieb und Abonnementverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH, Postfach 1163, 74148 Neckarsulm
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart, Tel. (07 11) 2 13 01 10

Erscheinungsweise: alle 2 Monate.

Bezugspreis: jährlich (6 Hefte) DM 18,60 einschl. Zustellgebühren. Einzelpreis DM 2,60 + Porto
Vertrieb und Abonnementverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH, Postfach 1163, 74148 Neckarsulm,
Telefon: (07 11) 32 9 59-220 – Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes.

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