

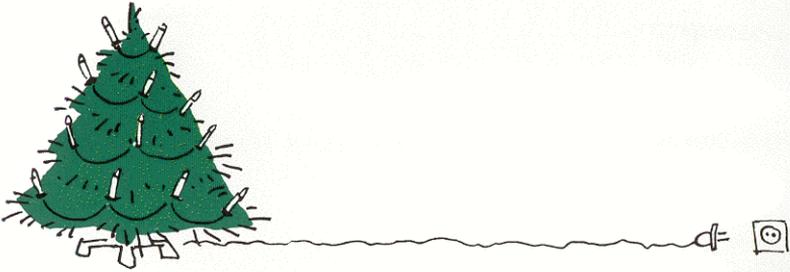
# der Steigbügel 260

November  
Dezember  
1993

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





**Angesteckt?!** – Hoffentlich nicht! Die Grippeviren sollen die Besitzer für sich behalten; eine Triefnase steht mir nicht.

**Angesteckt?** – von dem ewigen Genörgel, der Schwarzseherei, dem „Wie-geht-es-uns-schlecht-Geschwätz?“ – Und wie! Doch ich habe die Nase davon voll. Ich will anderes sehen: etwas, was hoffen läßt, was Mut macht, was neue Perspektiven schenkt.

**Anstecken** – will ich darum Kerzen, elektrische und solche aus Wachs – als Zeichen der Hoffnung. Licht mitten im Dunkel und in der Kälte: die Kerzen am Adventskranz und die am Christbaum. Sie sind Lichtblicke, Symbole für das Dennoch Gottes und darum Grund zur Freude.

**Angesteckt von Freude?** – Ob sich das bei mir und dir in der Advents- und Weihnachtszeit ereignet? Schön wär's! Dann könnten wir manches wegstecken – zum Beispiel die Triefnase. Und wir könnten andere anstecken:

**Anstecken mit Freude!**

Eine solche **Ansteckung wünscht**  
Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

# Dieses Heft bringt:

---

- 1** **Männer und Frauen in der Bibel: Saul** Seite 4  
Eine Bibelarbeit über den ersten König Israels von Hermann Kiedaisch, Neuffen
- 2** **Das Mandarinenkplott** Seite 11  
Ein piffiger Spielnachmittag oder -abend mit Quiz, Theater und natürlich vielen Spielen, ausgedacht und erprobt von Matthias Ritter, München
- 3** **Lichtblicke – eine Bildmeditation** Seite 18  
Einen Meditationstext und Anregungen für dazu passende Bilder liefert Walter Engel, Rottenburg
- 4** **Spiele aus dem Sack** Seite 25  
Zahlreiche Spiele und Tips für einen (vor-)weihnachtlichen Spielabend aus der Praxis für die Praxis von Andreas Lämmle, Stuttgart
- 5** **Vorleseandachten** Seite 33  
*Von Düften und Gerüchen* – eine Andacht zu 2. Korinther 2, 14-16 von Gert Presch, Gomaringen  
*Gott reißt's raus!* – *Mit Gott über Mauern springen* – zwei Andachten zu Psalm 18 von Helmut Häußler, Stetten
- 6** **Gondeljagd** Seite 37  
Ein Spiel (nicht nur) für verregnete Skifreizeitstage entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Marion Käser, Plüderhausen
- 7** **Drei Tage nach Weihnachten** Seite 39  
Eine ernste Vorlesegeschichte von William Saroyan
- 8** **Es werde Licht – ein Bastelvorschlag** Seite 47  
Wie man aus defekten Glühbirnen Öllämpchen basteln kann, erklärt Andreas Lämmle, Stuttgart
- 9** **der Steigbügel in eigener Sache** Seite 51  
– Infos zum Steigbügel-Spiel '94  
– Steigbügel auf Diskette
- Der Steigbügel-Tip** Seite 52  
Start in den Tag 1994



## Saul

### I. Sauls Lebensgeschichte

„Und es war niemand unter den Israeliten so schön wie er, eines Hauptes länger als alles Volk“ – was für ein Mann!

„Als nun Saul sah, daß David alles so gut gelang, graute es ihm vor David“ – was für ein Mann?

In der Tat zählt Saul zu den biblischen Männergestalten, die am widersprüchlichsten erscheinen, die am meisten Rätsel und Fragen aufgeben, und die man nicht anders denn als tragische Figuren bezeichnen kann. – Die Saul-Geschichten finden sich in 1. Samuel Kapitel 9-31.

### Die Verhältnisse bis zur Zeit Sauls

Nach der Einwanderung der Israeliten in Kanaan gab es zunächst keine staatliche Organisation in Israel. Der Verband der zwölf Stämme wurde vor allem durch seinen Glauben an Gott (Jahwe) und das gemeinsame Recht zusammengehalten. Für die Rechtsprechung sorgten die Richter (z. B. Ri 12,8-15).

Ansonsten ging es aber häufig drunter und drüber. Verfielen die Israeliten der Versuchung, die kanaanistischen Gottheiten zu verehren, so zog das jeweils schlimme Folgen nach sich: Ohne das einigende Band des Glaubens wurden sie

eine leichte Beute feindlicher Stämme. Sie wurden von den Nachbarvölkern unterdrückt und ausgeraubt. Wandten sich die Israeliten daraufhin wieder Gott zu, dann „erweckte der HERR ihnen einen Retter“. Er wurde erfüllt vom Geist Gottes und konnte so die israelischen Krieger sammeln und zum Sieg über die Feinde führen. Trat der Retter ab, dann ging die Geschichte häufig wieder von vorne los. Nachzulesen ist dieser sich fast regelmäßige wiederholende Vorgang in Ri 3, 7-12.

Im Lauf der Jahrzehnte erkennt Israel immer schmerzlicher, daß die fehlende kontinuierliche Staatsmacht die Ursache für die instabile Lage in Israel ist. So wird unter dem Druck der Verhältnisse der Ruf immer lauter, der in der Aufforderung an Samuel gipfelt: „So setze nun einen König über uns ein.“ (1. Sam. 8, 5) . . . „daß wir seien wie alle Heiden, daß uns unser König richte und vor uns her ausziehe und unsere Kriege führe!“ (8, 20). Samuel ist zunächst dagegen, da er am Ideal der Königsherrschaft Gottes festhält. Doch auf Gottes Geheiß gibt er dem Volk nach und wird zum Königsmacher.

### ***Saul wird König (1. Sam 9-11)***

Nun schlägt Sauls Stunde. Auf ihn, der eine stattliche Erscheinung gewesen sein muß, fällt Gottes Wahl. Es hört sich fast an wie im Märchen: Er zieht aus, um Eselinnen zu suchen – und findet ein Königreich.

Anschaulich und spannend wird erzählt, wie Saul bei Samuel landet und von diesem zum König gesalbt wird. Aufschlußreich ist, welche Verheißungen Saul bei seiner Salbung bekommt: „Der Geist des Herrn wird über dich kommen . . . da wirst du umgewandelt und ein anderer Mensch werden“ (10. .6) – und dann die Erfüllung: Gott gab ihm ein anderes Herz . . . und der Geist Gottes geriet über ihn (10, 9f). Gott steht also eindeutig hinter dem Königtum Sauls.

Anschließend wird Sauls Königtum durch Los öffentlich bestätigt. Neider gibt's natürlich auch. Und dann ist Saul wieder zu Hause, als ob nichts geschehen wäre.

Doch die erste Bewährungsprobe läßt nicht lange auf sich warten. Die Stadt Jabesch im Ostjordanland wird von den Ammonitern angegriffen. Saul ist gerade beim Pflügen, als er davon hört. Bisher ist er also noch ein Gelegenheitskönig. Wie einst bei den von Gott erweckten Rettern kommt nun der Geist Gottes über ihn. Er sammelt den Heerbann Israels und bringt den Ammonitern eine verheerende Niederlage bei. Jetzt wird er allgemein als König anerkannt. Samuel kann – mit vielen guten und mahnenden Worten an König und Volk – abtreten (Kapitel 12).

### ***Höhe- und Tiefpunkte (1. Sam 13-15)***

Einen weiteren Feind hat Israel im Westen: die Philister. Dieser überlegen bewaffnete Volksstamm war weit in israelitisches Gebiet eingedrungen und hatte die Frechheit besessen, Besatzungsposten einzurichten. Unter diesen Verhältnissen konnte Saul nicht mehr an den Pflug zurückkehren. Er richtete eine stehende Truppe ein und organisierte den Widerstand.

Ein kühner Angriff seines Sohnes Jonathan auf einen solchen Besatzungsposten war das Signal zum Aufstand Israels gegen die Philister. Saul kommt in eine prekäre Lage. Um sich des Beistandes Gottes zu versichern, bringt er (statt des unpünktlichen Samuel) ein Opfer dar – und maßt sich damit priesterliche Befugnisse an. Der Konflikt mit dem alten Königsgegner Samuel ist damit erneut aufgebrochen.

Dennoch erringt Saul mit Gottes Hilfe einen glänzenden Sieg über die Philister. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände (wozu auch eigene seltsame Befehle gehören) kann aber Saul den Sieg nicht voll auskosten. Damit deutet sich schon etwas von seiner späteren Glücklosigkeit an. Die Bedrohung durch die Philister bleibt bestehen. Kann der Sammelbericht in Kapitel 14, 47 ff. vermerken, daß Saul gegen viele feindliche Nachbarvölker kämpft, „und wo er sich hinwandte, da gewann er den Sieg“ – so vergißt er doch nicht hinzuzufügen: „Es war aber der Krieg gegen die Philister schwer, solange Saul lebte.“

Von einem der vielen Kriege wird besonders ausführlich erzählt. Weil er nämlich der Anfang von Sauls Ende ist. Saul bekommt den Auftrag, den Amalekitern den Todesstoß zu versetzen. Er soll an ihnen den Bann vollstrecken. Das heißt: Er muß sie mit Stumpf und Stiel ausrotten. Kein Mensch und kein Tier soll übrigbleiben. Beute wird nicht gemacht, sondern vernichtet.

Dieser für uns unfabliche Vorgang gehört zur Vorstellung vom „Heiligen Krieg“: Gott selber ist der Kriegsherr. Alle Menschen, Tiere und Sachwerte des besiegten Volkes gehören ihm. Hintergrund ist wohl das Bestreben, Israel vor fremden Einflüssen zu schützen, die seinem Glauben gefährlich werden könnten. Oft genug war das ja tatsächlich der Fall.

Saul vollstreckt den Bann nach seinem Sieg gegen die Amalekiter tatsächlich – aber nicht vollständig. Den König schont er. Und das Volk versteht offenbar nicht, warum es auch die schönen Tiere vernichten soll. Saul läßt sie gewähren und findet dem zornigen Samuel gegenüber die Erklärung: Man hatte vor, die Tiere für ein Dankopfer aufzuheben. Für Samuel aber ist „Gehorsam besser als Opfer“. Und er verkündet: „Weil du des HERRN Wort verworfen hast, hat er dich auch verworfen, daß du nicht mehr König seist“ (15, 23).

Von nun an geht's mit Saul bergab.

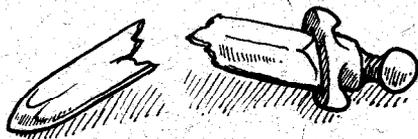
### ***Sauls Niedergang und Untergang (1. Sam 16-31)***

Saul ist nur noch König auf Zeit – bis der neue so weit ist, die Regierung zu übernehmen. Der Hirtenbub David wurde nämlich inzwischen zum König gesalbt. Der Geist Gottes kommt auf ihn (16, 13), von Saul weicht er. Dafür kommt „ein böser Geist vom HERRN“ über ihn, der ihn ängstigt (16, 14). In unserer säkularen Sprache ausgedrückt: Er fällt in tiefe Depression. Seine Berater wissen etwas vom therapeutischen Wert der Musik. Auf diese Weise kommt David, der schon als begnadeter Harfenspieler bekannt ist, an den Hof Sauls. Er erweist sich nicht nur als liebenswürdig und schön, sondern auch als klug und tapfer. Deshalb „gewann Saul ihn sehr lieb, und er wurde sein Waffenträger“ (16, 21).

Unter diesen Umständen ist Davids weiterer Aufstieg unausweichlich. Er besiegt Goliath (Kap. 17). Nach weiteren glänzenden Erfolgen wendet sich die Gunst des Volkes ihm zu (Kap. 18, 5-7). Und zwangsläufig wird aus Sauls Zuneigung zu David erst ein „scheel“ Sehen (18,9), dann Grauen und Furcht – daran ändert auch nichts, daß David Sauls Schwiegersohn wird (18, 12. 15). Sauls Depression steigert sich zum Verfolgungswahn, und er versucht David umzubringen. Als es auf indirekte Weise „durch die Hand der Philister“ (18, 17) nicht klappt, probiert es Saul mit eigener Hand. Aber David kann dem Speiß ausweichen (19, 10). Doch seine Flucht wird unausweichlich.

Nun beginnt ein erschütterndes Katz-und-Maus-Spiel, in das auch Sauls Sohn und Davids Freund Jonatan einbezogen wird (20, 24 ff). Die Geschichten von der Verfolgungsjagd erzählen uns, wie Saul zum Mörder an unschuldigen Priestern wird (22, 6 ff), wie David ihn selber zweimal großmütig verschont (24, 4-7; 26, 7-12), wie Saul seinen Unsinn erkennt und zugibt (24, 17 ff; 16, 21. 25), aber nur schwer von ihm loskommt (26, 1 f).

Fassungslos vernehmen wir, wie der Fall Sauls immer tiefer geht. Bei einem erneuten Aufmarsch der Philister sucht er – weil die Verbindung mit Gott abgebrochen ist – gesetzeswidrig die Hilfe einer Totenbeschwörerin (28). Samuel kündigt Saul ein letztes Mal das Gericht an, das alsbald auch eintrifft. Bei einer verheerenden Niederlage gegen die Philister wird Saul schwer verwundet. Um nicht durch die Hand von Heiden zu fallen, stürzt sich Saul selber ins Schwert (31). David stimmt eine erschütternde Totenklage über ihn an (2. Sam 1, 17 ff).



## **II. Aus Sauls Geschichte lernen**

Sauls Geschick geht uns nahe. Die Tragik seines Lebens ruft Mitleid in uns hervor. Selbst Samuel trug Leid um ihn (1. Sam 16, 1). Was hat er denn falsch gemacht? Alles hat so gut begonnen! Warum muß er so enden?

**1.** Wir können Sauls Tragik unter menschlichen Gesichtspunkten nachzuvollziehen versuchen. Hatte er nicht ausgesprochen schwierige Startbedingungen? Erster König von Israel sollte er werden. Aber wie hatte ein Königtum auszusehen in einem Volk, das eigentlich nur Gott als König kannte? Wie sollte ein Bauer, der wußte, wie man mit Eseln umging, plötzlich mit einem Heer umgehen können? Wie sollte ein Mann, der den Pflug führen konnte, plötzlich einen Staat führen können?

Er hatte – im Gegensatz zu seinem Nachfolger David – keine Zeit und Gelegenheit, sich darauf vorzubereiten. Es gab keine Vorgänge, auf die er zurückgreifen konnte. Konnte das überhaupt gut gehen? Mußte er nicht zwangsläufig Fehler machen, aus denen seine Nachfolger dann lernen konnten? Konnte Saul überhaupt mehr als ein Übergangskönig sein? Gleichsam eine Brücke vom einen zum anderen Ufer? Und wenn man drüben ist und die Brücke nicht mehr gebraucht wird, weil es kein Zurück gibt, dann wird sie abgebrochen?

Vielleicht ist an dieser menschlichen Sicht einiges richtig. Sauls Fehler ist dann gewesen, daß er mehr leisten wollte als er konnte. Daß er zu seinen Grenzen nicht stand und sich immer mehr in seinem glücklosen Königtum festkrallte. Daß er zu seiner Übergangsrolle nicht ja sagen konnte und deshalb seinen designierten Nachfolger zu seinem Feind erklären mußte. Es ist wirklich eine Tragik, wie er sich immer mehr in den Strudel hineinmanövrierte, der ihn nach unten zog.

### ***Wann lernen wir, mit unseren Grenzen zu leben?***

**2.** Aber das kann nur eine Sicht der Dinge sein. Es gibt auch geistliche Gesichtspunkte. Da hieß es doch anfangs ausdrücklich: Gott hat ihn erwählt, sein Geist war über ihn gekommen, es wurde ein anderer Mensch aus ihm. Warum ging es trotzdem so schief?

Wir kennen das. Bei uns hatte es auch einmal gut angefangen. Wir spürten eines Tages: „Gott mag mich; er hat nach mir gegriffen. Und ich war von ihm ergriffen. Ich wollte ihm nachfolgen. Ich ließ mir eine Aufgabe übertragen und war überzeugt: Das ist das Richtige für mich. – Aber heute? Da schleppt sich alles so dahin. Von der Anfangsfreude ist nicht mehr viel übrig. Meine Aufgabe macht mir keinen Spaß mehr. Und alle Bemühungen, die Sache in den Griff zu kriegen, schlagen fehl.“

Ja, es hatte gut angefangen mit Saul. Der Geist des HERRN hatte ihn ergriffen – wie einst die Richter (vgl. 1. Sam 11 mit Ri 3,7-10). Aber Saul konnte nach einer gewonnenen Schlacht nicht abtreten. Er brauchte Kontinuität. Er mußte sich über seine Kompetenzen als König klar werden. Er mußte sich der Zustimmung der Leute gewiß sein. Er wollte nicht warten, bis der Geist wieder kam, er brauchte sozusagen institutionellen Zugriff auf den Beistand Gottes.

Genau an der Stelle kommt es zum Knick in Sauls Weg. Als es brenzlig wird, will er sich aus Unsicherheit und Angst vor der Reaktion des Volkes durch ein Opfer die gnädige Gegenwart Gottes sichern. (1. Sam 13,7-13). Damit überschreitet er seine Kompetenz. Später stellt er erneut die Staatsraison und das Hören auf die Stimme des Volkes über das Gebot Gottes (Kap. 15,2.7-9.11). Er vollzieht den Bann nur halbherzig.

Das sieht der Schreiber des 1. Samuelbuches wohl als Hauptursache für Sauls Scheitern: daß er in den ja nicht gelegneten Anfangsschwierigkeiten zu wenig auf Gott hört. Im Volk Gottes gilt nicht der als ein guter Mann, der sich auch in Schwierigkeiten durchbeißt und tut, was er für recht hält oder wovon er sich den

Beifall der Leute versprechen kann. Im Volk Gottes gilt: „Gesegnet ist der Mann, der sich auf den HERRN verläßt und dessen Zuversicht der HERR ist“ (Jer 17, 7). Mag Saul seinen eigenen Mann stehen oder ein Mann des Volkes sein wollen, ein Mann nach dem Herzen Gottes ist er mit dieser Einstellung jedenfalls nicht. Gott muß sich einen neuen „Mann nach seinem Herzen“ suchen (13, 14).

Laßt uns das auch in unseren eigenen Schwierigkeiten täglich üben: Das Bitten um seinen Geist, das Hören auf ihn, das Verlassen auf seine Zusagen, den Glauben an seine Liebe.

***Wann lernen wir, Gott über alle Dinge zu fürchten, zu lieben und ihm zu vertrauen?***

**3.** Aber – so fragen wir – warum mußte Gott Saul so hart anfassen? Warum gibt's für ihn keine Vergebung? Oder wenigstens mildernde Umstände? Hat sich denn David nicht mindestens gleich großer Vergehen schuldig gemacht? Warum geht er als Idealkönig in die Geschichte ein, Saul aber als der Verworfenene?

Hier kommen wir wohl an das Tiefste, was uns die Bibel an der Gestalt Sauls sagen will: Die Geschichte Gottes geht nicht nach menschlichen Berechnungen auf. Sie läßt sich nicht mit unseren Maßstäben messen. Was bei uns vernünftig und human erscheint, muß es bei ihm noch lange nicht sein. Gott ist Gott, und manchmal sind seine Gerichte unbegreiflich und seine Wege unerforschlich (Röm 11, 33). Aber Israel hat sich unter diese Unergründlichkeit des Handelns Gottes gebeugt – und mit ihm den Weg durch die Jahrtausende bestanden!

Im übrigen hat derselbe Saul (alias Paulus), der die Unbegreiflichkeit der Gerichte Gottes preist, auch die Unbegreiflichkeit seiner Gnade gepriesen. Seit in Jesus der neue Erwählte Gottes auf die Welt gekommen ist, kann Paulus sagen: „Denn Gott hat sie alle eingeschlossen in den Ungehorsam, damit er sich aller erbarme“ (Röm 11, 32). Um Jesu willen muß keiner von uns in der Angst vergehen, daß Gott ihn für immer verworfen hätte. Um seinetwillen dürfen wir auf die Zusage vertrauen: „Selig ist der Mann, dem der Herr die Sünde nicht zurechnet“ (Röm 4, 8).

***Sind wir bereit, aus der unbegreiflichen Gnade Gottes zu leben?***

### **III. Methodisches**

Wer gerne kreativ arbeitet, kann gelben Plakatkarton mitbringen. Jeder bastelt eine Krone. Ein Stuhl wird zum „Thron“ erklärt. Einige Teilnehmer werden nacheinander draufgesetzt und befragt. „Stell dir vor, du bist König von Israel (Württemberg . . .). Wie wirst du regieren?“ Der zweite: „Wenn nicht alles klappt, was du dir vorgenommen hast, was tust du?“ Der dritte: „Könnte deine Regierung etwas mit Gott zu tun haben?“ Der vierte: . . .

## So können die Teilnehmer motiviert werden,

1. die Geschichte von Saul zu hören (oder selber zusammenzutragen oder abschnittsweise zu lesen);
2. die im letzten Teil angesprochenen drei Fragenkreise im Blick auf das eigene Leben zu besprechen:
  - a) *Was kann ich für mein Leben? Was kann ich selber gestalten? Wo sind meine Grenzen?*
    - Den eigenen Platz erkennen – ihn gestalten und zu den eigenen Grenzen ja sagen.
  - b) *Von Gott erwählt und geliebt – und es läuft doch nicht?*
    - Es nicht selber erzwingen wollen – Vertrauen einüben.
  - c) *Handelt Gott nicht manchmal arg seltsam, auch mit mir?*
    - Gott recht geben – er macht's recht, auch mit mir.

Natürlich kann man auch ohne die kreative Motivationsphase gleich a) – c) entsprechend Impulsfragen stellen.



## Weitere methodische Möglichkeiten

Um Jugendliche an die Geschichte Sauls heranzuführen, bietet es sich an, einzelne Szenen nachspielen zu lassen. Immer 3-4 Teilnehmer erarbeiten eine Szene und spielen sie danach in der Großgruppe vor. Die verbindenden Texte liest oder erzählt eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter. Für die Gruppenarbeit empfiehlt es sich, den Jugendlichen mindestens 30 Minuten Zeit zu geben.

### Texte:

1. Samuel 9,2-14; 10,17-27; 15,13-35.

Nach der Vorführung kann dann auf eine oder mehrere der oben gestellten Fragen eingegangen werden.

2



EIN PFIFTIGER SPIELNACHMITTAG ODER -ABEND

### Idee

Eine spannende Geschichte um vier verfeindete Familien und ein Mandarinenbäumchen stehen am Anfang. Daraus ergibt sich ein Wettbewerb mit Geschichten, Quiz, Theater und natürlich vielen Spielen. Einzusetzen ist dieser Spielvorschlag als Nachmittags- oder Abendprogramm (ca. 3 Stunden) auf einer Freizeit oder in der Kurzfassung (Spiele 1, 2, 3, 6 und 9 - ca. 1,5 Stunden) an einem Gruppenabend.

Zur Werbung und zum Einstimmen empfiehlt es sich, beidseitig bedrucktes orangefarbenes Tonpapier in Mandarinenform rechtzeitig vorher zu verteilen.

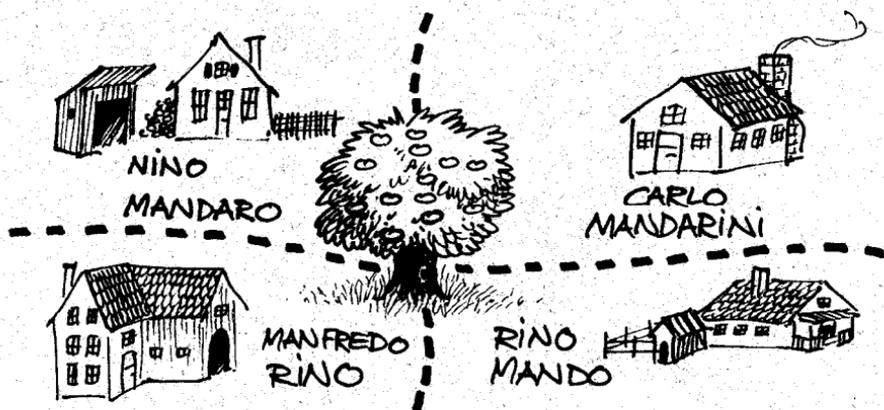
VORDERSEITE:

EINE UNBEGREIFLICHE  
 VERSCHWÖRUNG IST IM GANGE! PLÖTZLICH  
 TÄUCHEN SIE AUF!! WOLLEN SIE ETWA DIE  
 MACHT DES MANDARINENIMPERIUMS MIT  
 ALLEN MITTELEN AN SICH REISSEN?  
 SETZT KOMMEN SIE AUCH  
 ZU UNS...

RÜCKSEITE:

DAS MANDARINENKOMPLOTT  
 IN DER JUGENDGRUPPE .....  
 AM ....., DEN .....  
 UM ..... IN .....  
 EINTRITT: DM 1,99

Als Dekoration kann eine Landkarte von San Mandarino aufgehängt werden (siehe unten).



## Die Geschichte

Vier italienische Familien, in denen scheinbar alles stimmt. Scheinbar! . . . Untereinander sind sie sich spinnefeind, denn – ihre vier Grundstücke berühren sich dort, wo seit unzähligen Generationen gleichzeitig die Hauptertragsquelle und der Hauptstreitpunkt steht: **Das Mandarinenbäumchen**. Jeden Herbst zur Erntezeit wird die Luft ziemlich holzhaltig. Knüppel und Giftpfeile sind dabei noch harmlose Bestandteile.

Doch wie das Leben so spielt, verliert der Zusammenhalt in den einzelnen Familien bald seine Stärke. **Maria**, die schöne Tochter des Gutsbesitzers **Carlo Mandarini**, verliebt sich über alles in **Rino Mandos** Sohn **Guiseppe**, der davon allerdings nichts wissen will und seinerseits an die wunderhübsche **Monica** zu gelangen versucht. Dies möchte ihr Vater **Manfredo Rinos** natürlich im Keim ersticken. Noch entsetzter ist er, als er von Liebesabsichten seiner Tochter gegenüber **Giovanni** erfährt, dem Sohn seines Widersachers **Nino Mandaro**. Mandaros Junior läßt das wiederum unbeeindruckt, hat er doch eine viel größere Sehnsucht nach seiner **Maria**. **Maria – Guiseppe – Monica – Giovanni**: Eine unglückliche jugendliche Vierecksbeziehung, die die jahrhundertelange Familienfehde der Mandarinis, Rinos, Mandos und Mandaros untergräbt. Die Verschwörung hat begonnen . . .



## **Spielablauf**

Zu Beginn wird die Geschichte vorgelesen oder erzählt. Dann werden entsprechend den vier Clans vier Gruppen gebildet: Carlo Mandarinini, Rino Mando, Manfredino Rinos und Nino Mandaro.

Vor jeder Spielrunde wird eine **Ereigniskarte** vorgelesen.

**Ziel des Spiels** ist es, daß die Gruppen einen möglichst großen Gebietsanteil um das Mandarinenbäumchen bekommen. Der Gebietsanteil wird gekennzeichnet durch die Anzahl der überhängenden Mandarinen.

**Wertung:** Pro gewonnenem Spiel wird das Gebiet um 3 Mandarinen vergrößert. Für den zweiten Platz gibt es 2, für den dritten Platz 1 und für den vierten Platz 0 Mandarinen. Außerdem hat jede Gruppe einen Joker (=Mandarine), der vor Beginn des jeweiligen Spiels (1-8) zum Spielleiter geworfen werden muß. Die Folge: Die Anzahl der gewonnenen Mandarinen dieser Runde verdoppelt sich.

## **Ereigniskarten (DIN-A6-Karton) und die dazugehörigen Spiele**

Eines Nachts hat Nino Mandaro einen wunderschönen Traum:  
Er sieht Rino Mando hilflos am Boden liegen, nachdem er von Mandarini Spezialknüppeln getroffen wurde. Sofort stürzt er auf ihn zu, greift an seine Nase, drückt und zieht so lange, bis sich Mando völlig ergibt und die zwei Quadratmeter seines Mandarinenbäumchens abtritt.

Erst als Mandaro aufwacht und die orangefarbene Flüssigkeit an seinem Arm hinablaufen sieht, wird ihm klar, in was er hineingegriffen hat.

**1. Spiel:** *Wer preßt aus 2 Mandarinen in einer Minute mit bloßen Händen möglichst viel Saft aus?*

(Achtung: Saft muß durch Sieb laufen)

**Material:** 8 Mandarinen, 4 Siebe, 4 Schüsseln, Lappen, Uhr

Giovanni hat es geschafft: Nachdem er gekonnt über die Stacheldrahtmauer gestiegen ist und das Tretminnenfeld hinter sich gelassen hat, steht er jetzt kurz vor dem Fenster seiner geliebten Maria Mandarinini. Als er das angelehnte Fenster von außen einen Spalt öffnet, hört er Marias Vater Carlo eine schauerliche Geschichte erzählen . . .

## 2. Spiel: Wer erzählt die beste Reizwortgeschichte? (Jeweils ein Freiwilliger)

Die Wörter Mandarine, Stilles Kämmerchen und Strohalm sind vorgegeben, im Laufe des Erzählens kommen Messer, Schale, Kopf und Blut dazu.

Die Geschichte darf höchstens zwei Minuten dauern und muß alle Reizwörter beinhalten. Die Story wird von der Jury nach Originalität und Schauerlichkeit bewertet. (Reizwörter werden vom Spielleiter per Karte nach und nach aufgedeckt)

**Material:** 7 Reizwortkarten

18.30 Uhr – in der Gegend von San Mandarino wird es nach dem geräuschvollen Nachmittag auf einmal merkwürdig leise. Schmatzgeräusche erfüllen die Luft. Wir riskieren einen Blick durch das Schlüsselloch und schauen Familie Rinos beim Abendessen zu.

## 3. Spiel: Kompottessen – jeweils zwei Freiwillige

Das Kompott aus Spiel 1 wird jetzt verfüttert, und zwar vom blinden Opa (Augenbinde) an den blinden Sohn (wasserdichte Augenbinde u. Latz).

**Ziel:** Möglichst schnell, möglichst wenig daneben.

**Material:** 4 Lätze, 8 Augenbinden, 4 Löffel

Als es Nacht geworden ist, wagt sich Monica in die kalte Finsternis. Sie möchte gerade durch das Schlupfloch der Absperrungsbarrikaden ihres Nachbarn Nino Mandaro steigen, um dessen Sohn Giovanni aufzusuchen, da passiert ihr etwas sehr, sehr Dummes: Sie bleibt mit ihrem Nachthemd am stahlverstärkten Stacheldraht hängen! Schlagartig wird ihr klar: Wenn ihr Vater Manfredo das Malheur zu Augen bekommt, muß sie ihm Rede und Antwort stehen!

## 4. Spiel: Quiz für alle Fälle

Der Spielleiter stellt eine Frage, wer zuerst eine Mandarine in eine Schüssel in der Mitte legt, darf antworten.

### Fragen:

- a) Nenne drei Anbauggebiete für Mandarinen (*Mittelmeerraum, Japan, China, USA, Südamerika*)
- b) Was ist ein Mandarin? (*Chinesischer Staatsbeamter*)
- c) Nenne eine Mandarinenart (*Tangerine, Satsuma, Klementine, Tangelo*)
- d) Welche Form haben die Blätter eines Mandarinenbäumchens? (*lanzenförmig*)
- e) Welche Farbe haben die Blüten eines Mandarinenbäumchens? (*weiß*)
- f) Welchen Umfang hat diese Mandarine an der breitesten Stelle? (*messen*)

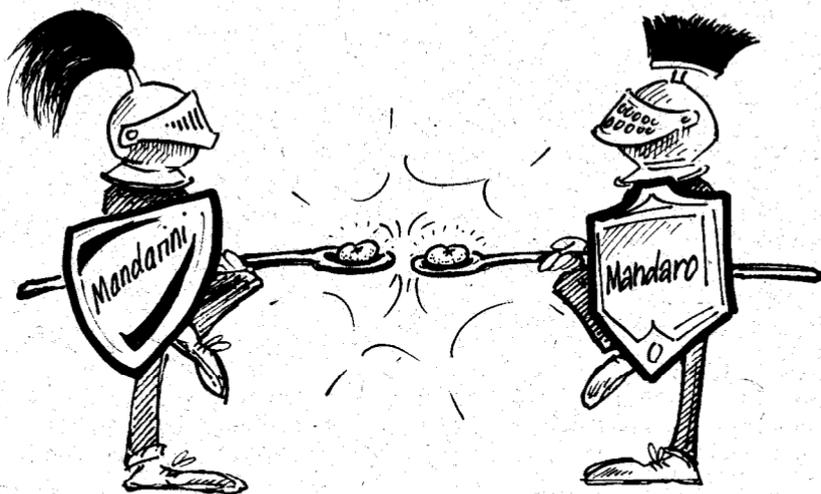
- g) Wieviele Schnitze hat diese Mandarine? (zählen)  
 h) In welchen Kreisen spricht man mandarin? (Chinesischen Beamtenkreisen)  
 i) Wobei spielt der Mandarin heute noch eine entscheidende Rolle? (Mikado)

**Material:** 5 Mandarinen, Schüssel, Maßband

Mama Mandaro ist bestürzt, als sie Monica, die Verehrerin ihres Sohnes Giovanni, dabei ertappt, ihn nachts aufzusuchen. Sie greift zur gefürchtetsten Waffe weit und breit, ihrem Edelmahagonikochlöffel. Mutig schreitet sie zum allseits bekannten und berüchtigten Kochlöffelduell von San Mandarino.

**5. Spiel:** Ein Freiwilliger mit Löffel und Mandarine darauf tritt seinem Gegner auf einem schmalen Balken (oder Tesakreppstreifen) entgegen, um ihm die Mandarine vom Löffel zu schlagen; (der nicht gebrauchte Arm ist hinter dem Rücken, eventuell Erschwerung: nur ein Bein).

**Material:** 2 Kochlöffel, 2 Mandarinen, Balken oder Tesakrepp



High noon in San Mandarino . . .  
 Die 4 Familienväter Carlo, Rino, Manfredo und Nino treffen sich in einer Spelunke, um sich einmal tatkräftig die Meinung sagen zu können. Dabei wird gemunkelt, daß sie sich wesentlich mehr um die Köpfe schlagen werden als nur ihre Mandarinen.

**6. Spiel:** Zusammengefaßte Wertung für jeweils zwei Gruppen: Mandarini/Mando gegen Rinos/Mandaro. Der Saal wird in der Mitte durch ein Tesakreppband in zwei Spielfelder eingeteilt. Keiner darf ins gegnerische Spielfeld treten. Die Turbomandarine kommt ins Spiel (Luftballon). Sie muß an die Wand des Gegners geschlagen werden (nur Frontseite). Anzahl der Treffer innerhalb von 5 Minuten zählen.

**Material:** Tesakrepp, 3 orangefarbene Luftballons

Eines Tages ist es geschehen: Am Mandarinenmarkt von San Mandarino sind sämtliche Stände überfallen und ausgeraubt worden.

Wo werden die edlen Früchte hingelangen? Der größte Schmuggel der italienischen Mandarinenindustrie hat begonnen . . .

**7. Spiel:** Ein Freiwilliger steht in der Mitte, der Rest sitzt im Kreis, Hände hinten: „Wer hat die Mandarine?“

Der Spielleiter zählt 5 Minuten lang, wieviele Personen jeder Gruppe in der Mitte gestanden sind.

**Material:** Mandarine

Der italienische Mandarinenminister hat wegen akuter Nahrungsmittelknappheit den dringenden Befehl erlassen, alle Mandarinen des Landes mindestens 5mal zu gebrauchen, bevor sie verspeist werden dürfen.

Darüber hinaus wird eine Prämie für denjenigen Bürger ausgesetzt, der für seine Mandarinen das universellste Einsatzgebiet findet.

Der Wettbewerb mit dem Titel „Leute, laßt uns nicht verzagen – wir wolln's mit Mandarinen wagen“ hat begonnen. Klar, daß ganz San Mandarino auf den Beinen ist.

## 8. Spiel: Theater

Jede Gruppe sendet einen Pantomimen aus, der vom Spielleiter einen bestimmten Gegenstand genannt bekommt, den er mit einer Mandarine als Ersatz schauspielerisch handhaben soll (z. B. „Schraubenzieher“ – Mandarine drehen)

**Begriffe:** Streichholz – Glühbirne – Hantel – Seife – Hammer – Telefon – Kleber – Tischtennisschläger – Verband – Dusche

**Material:** 4 Mandarinen, 4 Listen



San Mandarino, 24 Uhr: Der letzte Schlag vom Kirchturm ist noch nicht verklungen, als vier dunkle Gestalten auftauchen.

Diesmal geht das Mandarinenkomploit aufs Ganze: Mit speziellen Wurfmandarinen schlagen sie die übrigen Mandarininen vom Baum. Sie wollen ihren Familien ein Schnippchen schlagen, sacken die Früchte ein und suchen das Weite.

Ob es für immer sein wird?



### 9. Spiel: Mandarinengekn

Mandarinen oder Tennisbälle müssen möglichst viele Kegel (= leere Klopapierrollen) umschlagen. Ein Versuch pro Person.

Diesmal gilt spannungshalber eine Spezialwertung: Man kann vorher maximal so viele Mandarininen aufs Spiel setzen, wie man laut Wertungstabelle hat. Wird man erster/zweiter, gewinnt man die gesetzten Mandarininen dazu. Wird man dritter oder vierter, verliert man sie (Risiko).

**Material:** 9 leere Klopapierrollen, 3 Mandarininen/Tennisbälle

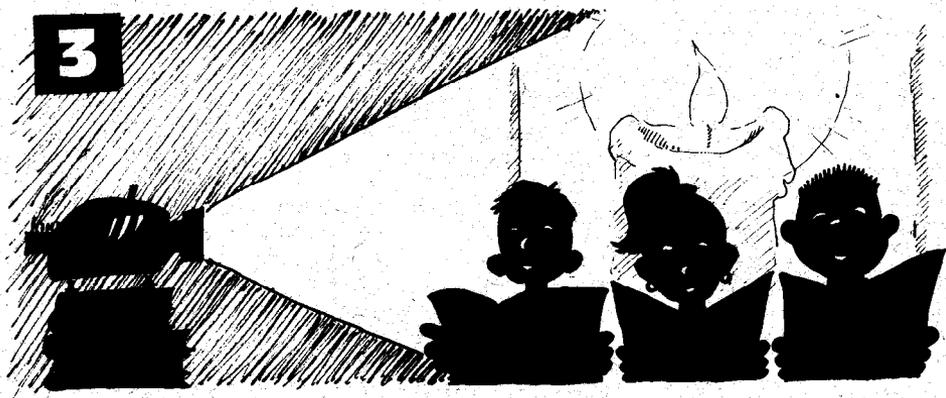
### Preisverleihung

Für die erfolgreichste Mandarininenfamilie wird zur Ehre der Geschichte die goldene Mandarine am Bande verliehen.

Alle anderen erhalten normale Mandarininen.

**Material:** 1 Goldband, 4 Mandarininen





## Lichtblicke

### *Bildmeditation für die Adventszeit*

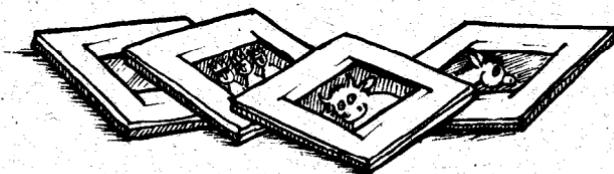
Wohl zu keiner anderen Zeit des Jahres besteht ein so hoher Bedarf an Medien für Andachten und Bibelarbeiten wie in der Advents- und Weihnachtszeit. Die meisten Medienangebote der Verleiher kennen wir aber vielleicht schon – warum nicht also einmal selbst – eventuell zusammen mit den Gruppenmitgliedern – eine Bildmeditation zusammenstellen?

Die meisten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verfügen über ein Diaarchiv mit vielen guten Bildern. Einige davon können wir für die benötigte Bilderserie sicher verwenden. Was an Bildern fehlt, kann normalerweise schnell und ohne großen Aufwand noch fotografiert werden.

### **Bilder**

1. **Bild:** Weihnachtsbeleuchtung in Stadt oder Dorf, gegebenenfalls mit Christbaum
2. **Bild:** Nahaufnahme einer Kerzenflamme
3. **Bild:** Das Thema Licht soll dargestellt werden! Es soll Licht zu sehen sein, aber nichts Gegenständliches.  
**Tip:** Mehrfachbelichtung eines Feuerwerks aus der Hand, also ohne Stativ. Wir verwackeln die Aufnahme mit Absicht! Auch ein überbelichteter Sonnenaufgang bzw. -untergang der nichts Konkretes zur Ansicht bietet, kann hier dienen.

- 4. Bild:** Sonne (z. B. durch Wolken etwas abgedunkelt)
- 5. Bild:** Mond, evtl. über Meer oder See
- 6. Bild:** Sternenhimmel  
**Tip:** Kamera auf Stativ setzen und auf sternenreiches Himmelsgebiet richten. Blende ganz öffnen. Entfernung unendlich. Etwa 45 Sekunden belichten.
- 7. Bild:** Wie 3. Bild
- 8. Bild:** Wiederkommender Christus  
**Tip:** In Kirchen finden wir dieses Motiv zum Beispiel im Christusfenster, aber auch in Gemälden und Plastiken
- 9. Bild:** Porträtaufnahme mit seitlicher Belichtung; Schatten im hellen Gesichtsteil  
**Tip:** Gesicht von der Seite beleuchten; Licht dringt durch ein Papiergitter, so daß die Gitterstäbe als Schatten auf der beleuchteten Gesichtshälfte zu sehen sind.  
 Knapp belichten, damit die Schatten schwarz erscheinen!
- 10. Bild:** Wie 2. Bild
- 11. Bild:** Sonnenaufgang (im Hochgebirge); Sonne ist noch nicht voll zu sehen
- 12. Bild:** Weihnachtsbild eines „alten Meisters“ (z. B. Rubens), auf dem vom Jesuskind Licht ausgeht.  
**Tip:** Aus einem Kunstband abfotografieren; schräg beleuchten, damit es keine Reflexionen gibt.
- 13. Bild:** Siebenarmiger Leuchter (Menora) mit brennenden Kerzen oder Altar mit brennenden Kerzen
- 14. Bild:** Morgendämmerung
- 15. Bild:** Noch einmal nicht konkretes Licht, ähnlich wie 3. Bild, aber nicht dasselbe.
- 16. Bild:** Chorraum einer Kirche mit Kruzifix und Christusfenster



# **Sprecherinnen und Sprecher**

Aus der Gruppe brauchen wir vier Personen für die Sprecherrollen, die verständlich und laut reden können.

Die Sprechertexte werden zuerst ohne die Bilder geübt, danach mit Bildern und Kerzenlicht.

## **Meditationstext**

Regieanweisungen

### **1. Bild**

#### **1. Sprecher:**

Es werden wohl zu keiner Zeit des Jahres so viele Kerzen und Lichter angezündet wie in der Advents- und Weihnachtszeit. Manchmal kann einem der Lichterglanz in den Städten beinahe zuviel werden.

#### **Kurze Pause**

Ist dadurch nicht schon so vieles vorweggenommen, was eigentlich erst zum Christfest leuchten sollte?

### **2. Bild**

Nehmen wir uns Zeit zur Besinnung – angesichts einer Kerze vielleicht?

#### **Ca. 15 Sekunden Pause**

#### **2. Sprecher:**

Licht ist ein uraltes Thema des Menschen! –  
Licht ist auch das erste Thema der Bibel.

### **3. Bild**

#### **3. Sprecher:**

Und Gott sprach: Es werde Licht! Und es ward Licht. (1. Mose 1,3)

#### **Pause**

### **4. Bild**

Und Gott machte zwei große Lichter: ein großes Licht, das den Tag regiere – **kleine Pause** . . .

### **5. Bild**

und ein kleines Licht, das die Nacht regiere – **kleine Pause** . . .

### **6. Bild**

dazu auch die Sterne. (1. Mose 1,16)

## 2. Sprecher:

Der Apostel Paulus greift dieses Wort aus der Schöpfung in seinem zweiten Brief an die Korinther auf:

## 7. Bild

## 3. Sprecher:

Denn Gott, der da hieß das Licht aus der Finsternis hervorleuchten, der hat einen hellen Schein in unsere Herzen gegeben. (2. Kor 4, 6)

### Pause

## 1. Sprecher:

Licht erhellt

## 2. Sprecher:

Licht wärmt

## 3. Sprecher:

Licht heilt

## 1. Sprecher:

Licht ist wegweisend

## 4. Sprecher:

Ohne Licht kann nichts wachsen.

### Pause

Die Propheten des Alten Testaments weisen auf das Licht hin, das in die Welt kommen wird:

## 8. Bild

## 3. Sprecher:

Das Volk, das im Finstern wandelt, sieht ein großes Licht, und über denen, die da wohnen im finstern Lande, scheint es hell. (Jes 9, 1)

## 9. Bild

## 1. Sprecher:

Ob man hier Bert Brecht zitieren kann?

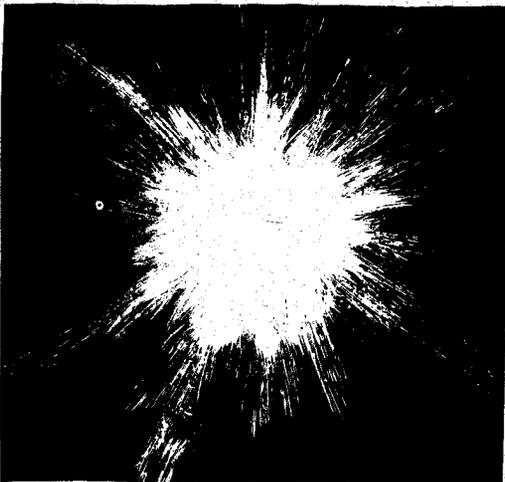
„Und die einen sind im Dunkeln, und die anderen sind im Licht.

Und man sieht nur die im Lichte, die im Dunkeln sieht man nicht.“

### Kleine Pause

## 4. Sprecher:

Der Prophet Micha spricht auch von einem Menschen, der ganz im Finstern sitzt:



### 3. Sprecher:

Ich werde wieder aufkommen, und so ich im Finstern sitze, so ist doch der Herr mein Licht. (Micha 7,8)

### 10. Bild

### 2. Sprecher:

Und wieder sagt uns Jesaja:

### 1. Sprecher:

Mache dich auf, werde licht; denn dein Licht kommt, und die Herrlichkeit des Herrn geht auf über dir. Denn siehe, Finsternis bedeckt das Erdreich und Dunkel die Völker;

### 11. Bild

aber über dir geht auf der Herr, und seine Herrlichkeit erscheint über dir.

### 4. Sprecher:

Die Erfüllung dieser prophetischen Worte hat Johannes in seinem Evangelium im 1. Kapitel niedergeschrieben:

### 12. Bild

### 3. Sprecher:

In allem Geschaffenen war er das Leben, und für die Menschen war er das Licht. Das Licht strahlt in der Finsternis, und die Finsternis hat es nicht auslöschen können.

### 1. Sprecher:

Das Licht kommt auf diesem Bild nicht von oben. Es glüht aus der Tiefe herauf wie eine Seerose, die auf einem dunklen Wasser ruht. Von unten, aus dem Geheimnis des Kindes, in dem Gott ist, kommt das Licht. Das Licht hat sich endgültig mit der Dunkelheit verbunden. Und in dieser Verbindung zwischen dem Licht und dem Dunkel der Erde werden Menschen durchschienen. Es entsteht eine Art Seelenraum, und in diesem Raum kommt das Kind, kommt das Licht zur Welt.

### 3. Sprecher:

Das war das wahrhaftige Licht, welches alle Menschen erleuchtet, die in diese Welt kommen. *Pause*

Jesus spricht: Ich bin das Licht der Welt, wer mir nachfolgt, der wird nicht wandeln in der Finsternis, sondern wird das Licht des Lebens haben.

### 13. Bild

In der Bergpredigt sagt Jesus: Ihr seid das Licht der Welt. Lasset euer Licht

leuchten vor den Leuten, daß sie eure guten Werke sehen und euren Vater im Himmel preisen.

#### **4. Sprecher:**

Mit voller Absicht wählten die ersten Christen für ihre Gottesdienste die Kerzen. Sie nahmen nicht die damals üblichen Lampen zur Erhellung ihrer Räume, sondern die Kerze, bei der es deutlich wird, wie diese sich im Brennen sichtbar verzehrt: Das Licht, das sich opfert im Dienst.

Hudson Taylor drückt das so aus: „Liebe gibt sich hin, ganz und völlig, wie eine Kerze, die, indem sie leuchtet, sich selbst verzehrt.“

#### **3. Sprecher:**

Wandelt wie die Kinder des Lichts. (Eph 5,9)

#### **1. Sprecher:**

Das Licht ist in die Welt gekommen. Jeder muß sich entscheiden, ob er im Licht der Nächstenliebe oder im Dunkel der Eigensucht wandeln will. Danach werden wir beurteilt. Die wichtigste und dringlichste Frage lautet daher: **WAS HAST DU FÜR ANDERE GETAN? Pause**

#### **14. Bild**

#### **3. Sprecher:**

Die Nacht ist vorgerückt, der Tag aber nahe herbeigekommen. So lasset uns ablegen die Werke der Finsternis. . . . **Bilderwechsel**

#### **15. Bild**

. . . und anlegen die Waffen des Lichtes. (Röm 13,12)

**Pause**

#### **2. Sprecher:**

So wie die Menschen zur Zeit des Alten Testaments auf den ihnen verheißenen Messias warteten . . . **Bilderwechsel**

#### **16. Bild**

. . . so warten wir auf Christus, der diesmal in Kraft und Herrlichkeit wiederkommen wird.

#### **3. Sprecher:**

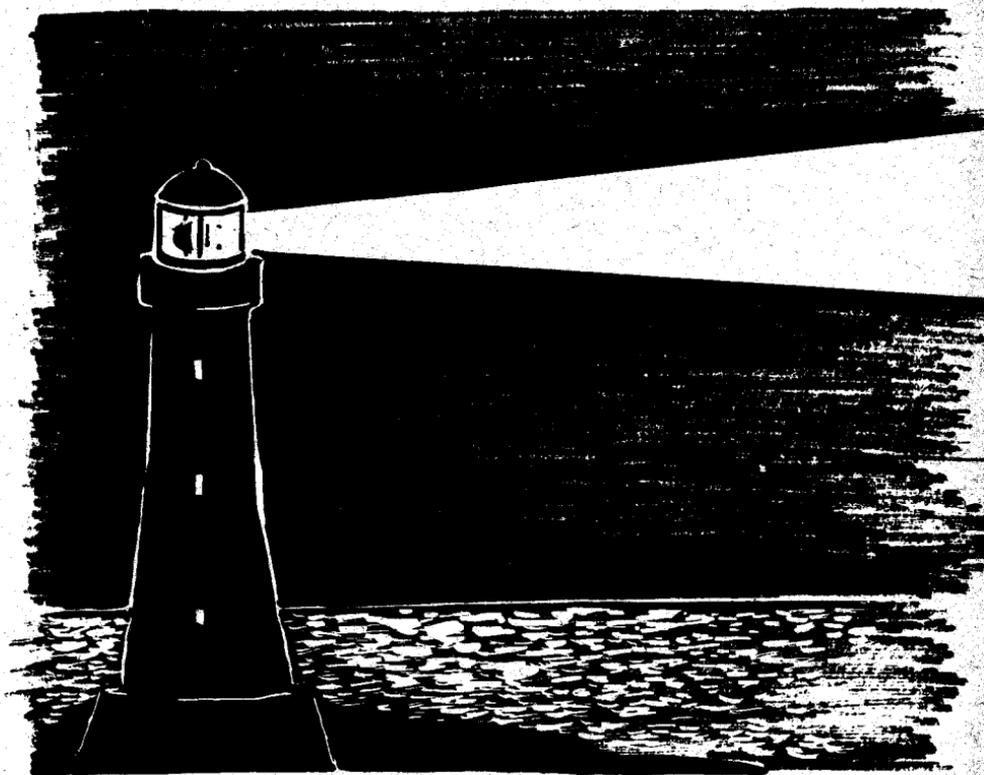
Und dann wird keine Nacht mehr da sein, und sie werden nicht bedürfen einer Leuchte oder des Lichts der Sonne, denn Gott der Herr wird sie erleuchten und sie werden regieren von Ewigkeit zu Ewigkeit. (Offb 22,5)

#### **4. Sprecher:**

*Wir warten dein, oh Gottessohn,  
und lieben dein Erscheinen.  
Wir wissen dich auf deinem Thron  
und nennen uns die Deinen.  
Wer an dich glaubt, erhebt sein Haupt  
und siehet dir entgegen;  
du kommst uns ja zum Segen.*

#### **2. Sprecher:**

*Wir warten dein, du kommst gewiß,  
die Zeit ist bald vergangen.  
Wir freuen uns schon überdies  
mit kindlichem Verlangen.  
Was wird geschehn, wenn wir dich sehn,  
wann du uns heim bringen wirst,  
wann wir dir ewig singen!*





## **Spiele aus dem Sack**

*Ein (vor-)weihnachtlicher Spielabend*

### **I. Spielidee und Spielablauf**

Zu Beginn des Spielabends erscheint ein als „Nikolaus“ verkleideter Mitarbeiter (Spielleiter) und bringt einen Sack mit. In dem Sack befinden sich verschiedene Päckchen, wobei in jedem Päckchen die Utensilien für ein bestimmtes Spiel (Spielvorschläge vgl. Ziff. III.) enthalten sind. Der „Nikolaus“ läßt jeweils einen Teilnehmer ein Päckchen aus dem Sack ziehen, dieser packt es dann – vor den Blicken der übrigen Teilnehmer – aus. Anschließend erklärt der „Nikolaus“ das betreffende Spiel und nimmt die noch erforderlichen Vorbereitungs-/Aufbaumaßnahmen vor.

### **II. Hinweise für den Spielleiter**

1. Der Spielabend kann zum einen in der Weise durchgeführt werden, daß zu Beginn vier Gruppen gebildet werden, und alle Spiele in eine Gesamtwertung einfließen.

*Vorschlag für Wertung:* Für jede Gruppe wird ein kleiner Sack oder ein Plastikstiefel aufgestellt. Entsprechend dem jeweiligen Spielergebnis steckt der „Nikolaus“ nach jedem Spiel mehr oder weniger Süßigkeiten (gut geeignet sind: Spekulatius-Kekse, Pfeffernüsse, Lebkuchen . . .) in die einzelnen Behältnisse.

Eine andere Möglichkeit ist es, nur für solche Spiele Gruppen zu bilden, bei denen dies erforderlich ist und im übrigen jeweils einzelne Spieler gegeneinander antreten zu lassen.

2. 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 empfiehlt es sich, die Anzahl der Gruppen (auf bis zu sechs Gruppen) zu erhöhen.

3. Der „Nikolaus“-Gedanke kann natürlich noch ausgebaut werden. Der „Nikolaus“ könnte beispielsweise mit einem „goldenen Buch“ erscheinen und dann in klassischer Manier einzelne Teilnehmer direkt durch ein Lob für eine besondere Leistung im vergangenen Jahr (z. B. häufigste Teilnahme an den Gruppenstunden, Gitarrenbegleitung beim gemeinsamen Singen, Schul-/Lehrabschluss . . .) ansprechen. Mit der nötigen Ironie läßt sich in geeigneten Fällen sicher auch ein kleiner Tadel (z. B. ständiges Zuspätkommen, dreckiges Fahrrad . . .) aussprechen. Der vom „Nikolaus“ angesprochene Teilnehmer darf dann das Päckchen ziehen. Auf diese Weise wird ein Bezug zu der Gruppe und den Teilnehmern hergestellt. Wichtig ist, daß der „Nikolaus“ keinen Teilnehmer vor den anderen bloßstellt!

4. Zwischen den einzelnen Spielen kann das gemeinsame Singen eines Liedes dazu beitragen, daß wieder Ruhe einkehrt und konzentriert weitergespielt werden kann.



### III. Spielvorschläge

#### 1. Lieder-Quiz

Jede Gruppe erhält ein Blatt, auf dem die Liedanfänge von zehn bekannten Advents- und Weihnachtsliedern (nur Noten!) abgedruckt sind. (Vgl. Druckvorlage, Anlage 1). Nunmehr müssen die Gruppen die passenden Texte – ohne Hilfsmittel – herausfinden. Zeit: ca. 5 Minuten.

- Lösungen:**
- (1) Lobt Gott, ihr Christen alle gleich (EKG 21)
  - (2) Vom Himmel hoch, da komm ich her (EKG 16)
  - (3) Macht hoch die Tür, die Tor macht weit (EKG 6)
  - (4) O du fröhliche, o du selige (EKG 406)
  - (5) Ich steh an deiner Krippen hier (EKG 28)
  - (6) Freuet euch, ihr Christen alle (EKG 25)
  - (7) Es ist ein Ros entsprungen (EKG 23)
  - (8) Die Nacht ist vorgedrungen (EKG 14)
  - (9) Wie soll ich dich empfangen (EKG 10)
  - (10) Fröhlich soll mein Herze springen (EKG 27)

**Material:** 4 Liedblätter – Anlage 1 kopieren; 4 Stifte

## 2. Adventskalender plündern (A)

31 Behälter sind jeweils mit einem Tag zwischen dem 24. November und dem 24. Dezember (je einschließlich) beschriftet. In ihnen befinden sich eine Anzahl von Haselnüssen, Mandeln (oder etwas Ähnlichem) nach Maßgabe der folgenden Tabelle:

November								Dezember							
24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.		01.	02.	03.	04.	05.	06.	07.	08.
(2)	(2)	(2)	(3)	(3)	(4)	(5)		(6)	(6)	(6)	(5)	(5)	(2)	(3)	(4)
09.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.
(4)	(6)	(8)	(9)	(9)	(8)	(7)	(6)	(5)	(4)	(5)	(6)	(5)	(4)	(3)	(2)

Der Spielleiter teilt Liederbücher aus und weist darauf hin, daß die Lösung des Spiels in einem Zusammenhang zu dem Lied „Es kommt ein Schiff geladen“ (EKG 4) steht. Das Lied kann einmal gemeinsam gesungen werden. Aufgabe ist es, die Struktur der logischen Reihen zu erkennen und (durch logisches Nachdenken oder Glück) möglichst viele Nüsse aufzudecken.

Nun darf reihum jede Gruppe bzw. jeder Teilnehmer einen beliebigen „Tag“ öffnen.

**Lösung:** Jeder Tag entspricht einer der 31 Noten des Liedes. Entsprechend der Tonhöhe in der C-Dur-Tonleiter (d . . . (2), e . . . (3), f . . . (4), c . . . (8), d . . . (9)) befinden sich Nüsse in den Behältern.

**Hinweis:** Die allerwenigsten Teilnehmer werden von sich aus im Verlauf des Spiels die Struktur erkennen, da diese vom Aufbau her von derjenigen der sonst geläufigen mathematischen Reihe erheblich abweicht. Gerade dies macht aber das Spiel spannend und letztlich zum (für jedermann mit gleichen Chancen spielbaren) Glücksspiel. Der Spielleiter kann anregen, daß sich die Teilnehmer den Inhalt der aufgedeckten Behälter notieren und die ausgeteilten Liederbücher verwenden.

**Material:** 31 beschriftete Behälter (z. B. Plastikdosen, in denen Filme verkauft werden – im Fotogeschäft nachfragen!), 149 Haselnüsse/Mandeln o. ä. (vorher einfüllen!), Liederbücher/Liedblätter.

## 3. Nachtwächter-Rallye

Überall im Raum verteilt (auf dem Boden, auf Schränken, in Regalen . . .) stehen Kerzen (oder Teelichter). Ein Spieler muß nun möglichst schnell alle Kerzen anzünden. Ein zweiter Spieler muß anschließend dann möglichst schnell alle Kerzen wieder ausblasen. Es zählt die Gesamtzeit beider Spieler.

**Material:** 10 Kerzen (oder Teelichter), Streichhölzer (oder Feuerzeug), Stoppuhr.

## 4. Eins, zwei oder drei

Bei diesem **Quizspiel** geht es in jeder Runde um einen Begriff – dieser befindet sich als Anknüpfungspunkt gegenständlich im Päckchen – zu dem dann mehrere Fragen mit jeweils drei möglichen Antworten genannt werden. *An der Wand oder auf dem Fußboden werden Plakate mit den Ziffern (1), (2) und (3) befestigt.* Nachdem die Fragen und Antworten vom Spielleiter vorgelesen wurden, muß sich jeder Spieler für eine Antwort entscheiden und sich zu dem entsprechenden Plakat stellen. Nach einiger Zeit (z. B. wenn Musik aufhört) darf sich niemand mehr bewegen. Wer auf dem richtigen Feld steht, darf weiterspielen, alle anderen scheiden aus. (Das Spiel kann auch entschärft werden, indem jeder zwei „Leben“ bekommt.)

### **Beispiele für Begriffe, Fragen und Antworten:**

(Die richtige Antwort ist *kursiv* gedruckt!)

Erläuterung (erst mit der Lösung bekanntgeben!)



► Die Gestalt des im Morgen- wie im Abendland verehrten legendären **heiligen Nikolaus** knüpft an zwei historische Persönlichkeiten an. **Zu welcher der nachfolgenden Personen besteht auf jeden Fall kein Bezug?**

- (1) Nikolaus von Myra
- (2) Nikolaus von Sion
- (3) *Nikolaus von Kues*

– Die beiden ersten lebten im 4. bzw. 6. Jh. in Lykien (Kleinasien), letzterer war ein spätmittelalterlicher Theologe und Philosoph. –

► **Nikolaus ist u. a. der Patron welcher Personengruppen?**

- (1) Feuerwehrleute
- (2) *Kaufleute*
- (3) Winzer

– Daneben ist er auch noch als Patron der Schiffer, Bäcker und Schüler bekannt. –

► **Seit wann ist der Brauch bezeugt, für die Kinder Schuhe vor die Haustür zu stellen, in die der Nikolaus nachts seine Gaben einlegt?**

- (1) seit dem 6. Jh.
- (2) *seit dem 16. Jh.*
- (3) seit dem 19. Jh.

► **Wie nennt man die Kopfbedeckung des hl. Nikolaus, mit der er vor allem in den mittelalterlichen Legendenszenen abgebildet ist?**

- (1) Spitzhut
- (2) Purpurhaupt
- (3) *Mitra*

– Bezeichnung der Kopfbedeckung von Bischöfen –

► **Was bedeutet der Name „Nikolaus“?**

- (1) *Sieg und Volk*
- (2) der gute Mann
- (3) Gott ist gnädig

– griechisch nikos „Sieg“, laos „Volk“ –



► **Wie nennt man die ranghöchsten Engel?**

- (1) Hauptengel
- (2) *Erzengel*
- (3) Cherubim

► **Was bedeutet das Wort „Engel“?**

- (1) *Bote*
- (2) Helfer
- (3) Lobpreisender

– griechisch angelos „Bote“ –

► **Welches Brot wird auch als Engelsbrot bezeichnet?**

- (1) besonders feiner Christstollen
- (2) *Manna*
- (3) Hostie beim Abendmahl

► **In welcher der folgenden Geschichten des Neuen Testaments ist von Engeln die Rede?**

- (1) *Jesu Versuchung*
- (2) Fischzug des Petrus
- (3) Hauptmann von Kapernaum

► **An welcher Stelle ist in der Bibel erstmals ein Engel erwähnt?**

- (1) *Vertreibung aus dem Paradies*
- (2) Hagar flieht mit Ismael
- (3) Abrahams Versuchung/Opferung Isaaks

**Material:** 1 Nikolaus (z. B. aus Schokolade), 1 Engel (z. B. Christbaumschmuck), 3 Plakate mit (1), (2) und (3) beschriftet.

## 5. Action-Workshop

Zwei Teilnehmer sitzen sich an einem Tisch gegenüber und haben jeweils zwei brennende Kerzen, ein Stück Stoff, einen Knopf sowie Nadel und Faden vor sich liegen. Jeder muß nun versuchen, möglichst schnell den Faden einzufädeln und den Knopf fest an das Stück Stoff anzunähen. Wenn der gegnerische Spieler eine der beiden Kerzen ausbläst, muß zunächst die ausgeblasene Kerze mit der noch brennenden wieder angezündet werden. Nur wenn beide eigenen Kerzen brennen, darf weitergearbeitet oder eine der Kerzen des Gegners ausgeblasen werden. Wer die einzige noch brennende Kerze seines Gegners ausbläst, hat verloren.

**Material:** 4 Kerzen, 2 Nadeln, 2 Stoffstücke, 2 Knöpfe, Faden.

## 6. Nußknacker-Staffel

Am einen Ende des Raumes liegen auf einem Tisch – getrennt für jede Gruppe – Walnüsse und je ein Nußknacker. Nun muß jeweils ein Spieler zum Tisch laufen, dort eine Walnuß möglichst vorsichtig knacken und anschließend zum Start zurücklaufen. Gespielt wird solange, bis die erste Gruppe alle ihre Walnüsse geknackt hat. Sieger ist die Gruppe mit den meisten unbeschädigten Walnußhälften.

**Material:** ca. 50 Walnüsse, 4 Nußknacker (wenn nur 2 Nußknacker zur Verfügung stehen: jeweils nur 2 Gruppen gegeneinander antreten lassen).



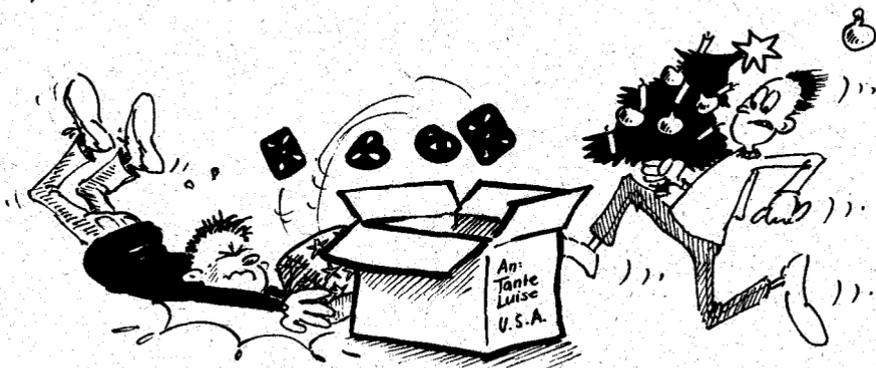
## 7. Adventskalender plündern (B)

Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine „1“ würfelt, darf das Türchen „1. Dezember“ öffnen. Wer danach zuerst eine „2“ würfelt, das Türchen „2. Dezember“ ... Es gelten folgende Spielregeln:

- Es darf beliebig oft gewürfelt werden. Als gewürfelte Zahl gilt die Summe der einzelnen Würfe. Spätestens ab dem „7. Dezember“ muß also mehrmals gewürfelt werden.
- Wer eine höhere Zahl würfelt als die dem als nächstes zu öffnenden Türchens entspricht, muß als Strafe für seine „Ungeduld“ in der nächsten Runde aussetzen.

**Beispiel:** Nächstes Türchen: „15. Dezember“. Gewürfelt wurde bereits einmal „5“ und zweimal „4“. Würfelt der Spieler nun eine „2“, so darf er das Türchen öffnen ( $5+4+4+2=15$ ), würfelt er eine „3“ oder höher, muß er in der nächsten Runde aussetzen. Würfelt er eine „1“, kann er entweder aufhören oder weiterwürfeln.

**Material:** Adventskalender (im Lebensmittelladen – ab Mitte Dezember sogar zu Dumping-Preisen – erhältlich), Würfel (am besten einen großen Schaumstoffwürfel).



## 8. Weitere Spielvorschläge:

### ► Päckchen packen

Story: Weihnachtspäckchen für Tante Luise muß schnell gepackt werden, damit es rechtzeitig in Amerika ankommt.

Spiel: irgendeines der allgemein bekannten „Verpackungsprobleme“.

### ► „Weihnachts“-Maler

Nach den Regeln des bekannten Montagsmalerspiels weihnachtliche Begriffe, Personen, Lieder... von einem Teilnehmer zeichnen und von den anderen raten lassen.

### ► Aufgepaßt – genau hinhören

Die Weihnachtsgeschichte (Lukas 2, 1-20) mit kleinen Veränderungen („Fehlern“) vorlesen. Beispiele: V. 1 „Kaiser Quirinius“ statt „Kaiser Augustus“, V 2 „Judäa“ statt „Syrien“...

Wer entdeckt zuerst den (bei Fehler rufen) oder insgesamt die meisten (Fehler auf Blatt notieren) Fehler?

## Weitere Anregungen und Ideen für Spiele

Weihnachtsrallye im Gemeindehaus – Steigbügel 205:40

Weihnachtstest (Spiele) – Steigbügel 248:12





# ANDACHTEN

zum Vorlesen ←  
oder Nacherzählen . . .

## Von Düften und Gerüchen

### Eine Andacht zu 2. Korinther 2, 14-16

Zum Thema „Duft“ oder „Geruch“ kann einem ja vieles einfallen:

- der eine denkt sofort an Knoblauchzehen und Zwiebeln und die damit verbundenen Ausdünstungen
- der andere denkt ans Tierreich. Da gibt es ja eine Sorte, der man ausdrücklich den Namen „Stink-tier“ gegeben hat. Und für manch einen war das so eindrücklich, daß er einen Mitmenschen schon mit dem gleichen Namen versehen hat
- dem nächsten fällt ein, daß sein Hund sein Revier markiert, indem er den Fuß hebt und seine Duftmarke an irgendeinem Laternenmasten hinterläßt
- Biologiespezialisten fallen noch weitere Beispiele aus dem Tierreich ein, wie das jeweilige Männchen oder Weibchen durch Ausdünstungen und Duftstoffe dem anderen sehr deutlich zeigen will „Ich mag dich“ oder „Der/die gehört mir! Pfoten bzw. Hufe weg!“.
- Auch die Menschen haben diese Rituale übernommen, indem sie einen ganzen Industriezweig unter dem Namen „Kosmetik“ erfunden haben. Die Palette reicht vom Deo bis zum Rasierwasser, vom Duschgel bis zum Parfüm. Die Duftnoten erstrecken sich von „männlich herb“ bis „verführerisch weiblich“. Geworben wird dafür mit Slogans wie „Ein Hauch von Männlichkeit“ oder „Der Duft, der Frauen provoziert“. Und mancher oder manche hat ja die reinste Duftwolke um sich herum.

- Und dann gibt es kleine weiße Stengel, die neben Rauch auch einen Geruch verbreiten, der für die einen „der Duft der großen weiten Welt“ ist oder den „Geschmack von Freiheit und Abenteuer“ darstellt. Andere dagegen meinen „da liegt was in der Luft“ oder „das stinkt ja zum Himmel!“ oder „jetzt stinkt's mir aber!“, und sie können den anderen dann plötzlich nicht mehr riechen, weil ihnen „was in die Nase gestiegen ist“.

Wir sehen also: Jeder bringt seinen jeweiligen „Stallgeruch“ mit, gibt seinen jeweiligen Duft ab. Und das hat Auswirkungen. Gerüche haben eine große Symbolwirkung.

Diese Erkenntnis hatte wohl auch Paulus vor Augen, als er bereits vor 2000 Jahren der Gemeinde in der Hafen- und Handelsstadt Korinth schrieb (2. Kor 2, 14-16, Einheitsübersetzung):

*„<sup>14</sup> Dank sei Gott, der uns stets im Siegeszug Christi mitführt und durch uns **den Duft der Erkenntnis Christi** an allen Orten verbreitet. <sup>15</sup> Denn wir sind **Christi Wohlgeruch** für Gott unter denen, die gerettet werden, wie unter denen, die verlorengehen. <sup>16</sup> Den einen sind wir **Todesgeruch**, der Tod bringt; den anderen **Lebensduft**, der Leben verheißt.“*

Fest steht also: Wir dünsten in jedem Fall eine Art geistlichen Geruch aus. Wir wirken auf unsere Umwelt.

Mag sein, daß dies den einen stinkt. Anderen ist unser Geruch vielleicht nicht eindeutig genug. Für manche mag auch immer noch alles was mit Kirche, Glaube, Bibel oder Gott zu tun hat, einen widerlichen Modergeruch ausströmen.

Für Paulus kommt jedoch durch Christen nach wie vor „der Duft der Erkenntnis Christi“ in diese Welt. Sie sind Gottes „Wohlgeruch“ und „Lebensduft“ für die Menschen. Das ist doch wie eine frische und angenehme Brise. Wie ein Zimmer, das nach langer Zeit wieder einmal gelüftet wird. So soll durch Christen ein frischer Wind in diese Welt und in die Herzen von Menschen gelangen. Gute, unverbrauchte Luft, die jeder braucht zum Atmen – zum Leben. Um es noch einmal mit Paulus zu sagen: „Lebensduft, der Leben verheißt“.

Diesen „Stallgeruch“ sollten wir nicht ablegen oder durch andere Gerüche überdecken.

## **Gott reißt's raus**

*Er führte mich hinaus ins Weite, er riß mich heraus; denn er hatte Lust zu mir.*

*Psalm 18,20*

Kennst du das? – In deiner Clique geht nichts mehr; für diese Woche ist die Schule durch die Fünf in Mathe gelaufen; deine „neue Flamme“ hat dir auf der Party die kalte Schulter gezeit; die Stimmung in der Familie ist unter die Frostgrenze gesunken. Und du stellst dir die Frage: Wer oder was reißt's jetzt noch raus? Vielleicht ein Spaßmacher, der die Stimmung in der Clique wieder in Schwung bringt? Eine gute Note zum Ausgleich? Ein anderes nettes Mädchen? Eine „gute Tat“, die Mutter wieder hoffen läßt? Doch reißt's das wirklich raus? Sind das nicht nur Trostpflaster? Die Sprachlosigkeit in deiner Clique wird durch einen „Spaßmacher“ allenfalls überspielt. Deine Wissenslücke in Mathe ist nicht gefüllt. Die zurückgewiesene Annäherung nagt weiterhin an deinem Selbstbewußtsein. Der familiäre Waffenstillstand schlägt beim kleinsten Anlaß wieder in Streit um.

Was du brauchst, ist eine neue Perspektive, ein neuer Anfang. Du brauchst Mut und Bestätigung. In der Clique braucht es eine neue Sichtweise für die anderen. Du brauchst die Befreiung von der Angst – nicht nur in Mathe. Du brauchst Vertrauen in deine Rolle als Mann, als Frau. Für dein Gespräch mit deinen Eltern wäre es gut, ihr könntet einander vergeben. Ich meine, mit Trostpflaster ist es nicht getan. Gibt es eine andere Möglichkeit, aus diesem Schlamassel herauszukommen? Gibt es jemanden, der dich da herausreißen kann?

„Er führte mich hinaus ins Weite, er riß mich heraus; denn er hatte Lust zu mir“, behauptete einer vor fast 3000 Jahren. Ist es darum Schnee von gestern? – Er hat's erlebt. Und wenn ich mir's recht überlege, ich auch. Gott reißt's raus. Mehr noch, er reißt mich heraus. Wer das zuläßt, kann es erleben: was einengt und fertig macht, verliert an Macht. Vor Stimmungen und Launen bin ich immer noch nicht sicher. Aber sie sind nicht mehr das Letzte. Sie werden überwunden. Beim Gebet und in der Gemeinschaft mit Christen habe ich erfahren, daß mein Selbstwert nicht von Schulnoten und von meinem „Ankommen“ abhängt. Und ich kam in die Lage, andere um Verzeihung zu bitten. So wurde ein Neuanfang möglich.

Gott reißt mich raus. Gott will jede(n) herausreißen. Warum? Weil er „Bock“ auf uns hat. Dazu ist ihm kein Opfer zu groß. Jesus ist der Beweis dafür.

---

## **Mit Gott über Mauern springen**

*Denn mit dir kann ich Kriegsvolk zerschlagen und mit meinem Gott über Mauern springen.*

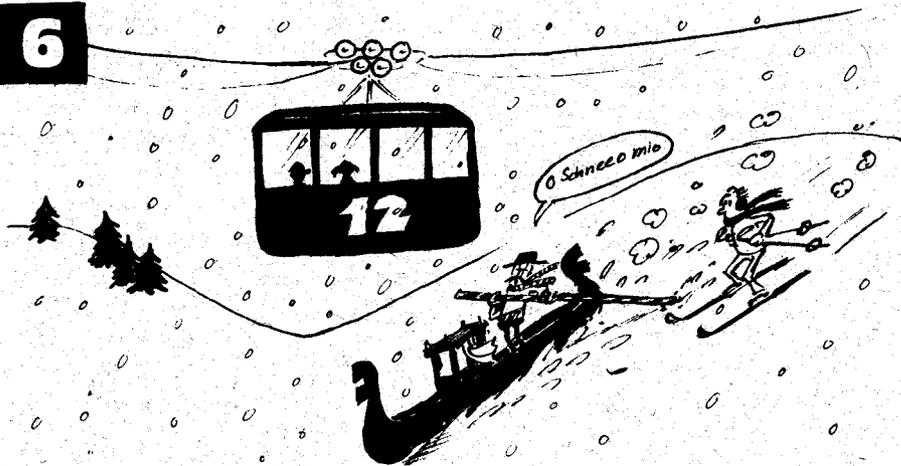
*Psalm 18, 30*

Der Mond wirft sein fahles Licht auf das schwarze Fensterloch. Die dicken Eisenstäbe heben deutlich ab. Plötzlich geht alles blitzschnell. Pferd und Reiter kommen ins Bild. Ein unterdrückter Ruf. Hinter den Stäben wird ein Kopf sichtbar. In Sekundenschnelle wird das Lasso an den Stäben befestigt, die einen Mann von der Freiheit des Wilden Westens trennen. Zwei Anläufe. Das Gitter bricht aus der Mauer. Der Befreite schwingt sich zu seinem Befreier aufs Pferd. Dann galoppieren sie hinaus in die Nacht.

Eine Szene, wie sie Westernfans schon dutzendemale gesehen haben. Unrealistisch, wie so vieles in Western. Als ob mit einem PS Mauern zu durchbrechen wären! An Mauern beißen wir uns die Zähne aus. 30 Jahre hat die Mauer zwischen Ost- und West gehalten. Oft halten sich die Mauern in den Köpfen und Herzen ein Leben lang. Dort, wo wir uns eingesperrt fühlen durch unsere ganz persönliche Geschichte. Dort, wo wir auf all das sehen, was andere aber nicht wir selbst haben. Dort, wo wir nicht fertig werden mit dem, was wir auch an Begrenzungen in unsere Wiege gelegt bekamen. Aber auch dort, wo wir Haß und Neid auf jene pflegen, die es scheinbar besser haben als wir.

Wer so eingemauert ist, blickt nicht durch. Oft bleibt nicht einmal ein Fensterloch. Von dem Reiter, der in Windeseile das Problem klärt, fehlt jede Spur. Und selbst wenn es ihn gäbe, wäre er nicht viel zu schwach? Vom Durchbrechen spricht der Beter des 18. Psalms nicht. Er spricht vom Drüberspringen. Gott hilft ihm, über Mauern zu springen. Was er uns damit wohl sagen will? Vielleicht dies: Gott ist kein Aus- und Einbrecher. Mit ihm holen wir uns keinen blutigen Kopf, weil wir nicht mit Gewalt aus unserem selbstgemachten Gefängnis ausbrechen müssen. Mit Gott Mauern zu überwinden ist keine Nacht- und Nebelaktion. Das Bild, das er uns vorstellt, sagt vielmehr: Gott befähigt uns, daß wir springen können. Und das, was uns nach unten zieht, was uns bisher auf der Seele gelegen hat, was uns am Springen gehindert hat, das nimmt er weg. Wenn er uns an der Hand nimmt, können wir unser Herz vorauswerfen. Darum können wir selbst in solchen Augenblicken zuversichtlich leben, wo wir nur noch Mauern und Grenzen sehen.





## Gondeljagd

ein Spiel (nicht nur) für verregnete Skifreizeittage

### Idee

Es regnete in Strömen. An Skifahren war nicht zu denken. Die Stimmung war unterm Nullpunkt. Was war zu tun?

Da wir noch gültige Liftkarten hatten und die Gondelbahn fuhr, entwickelten wir ein Spiel mit dem es uns gelang, die Teilnehmer trotz Regen zu begeistern.

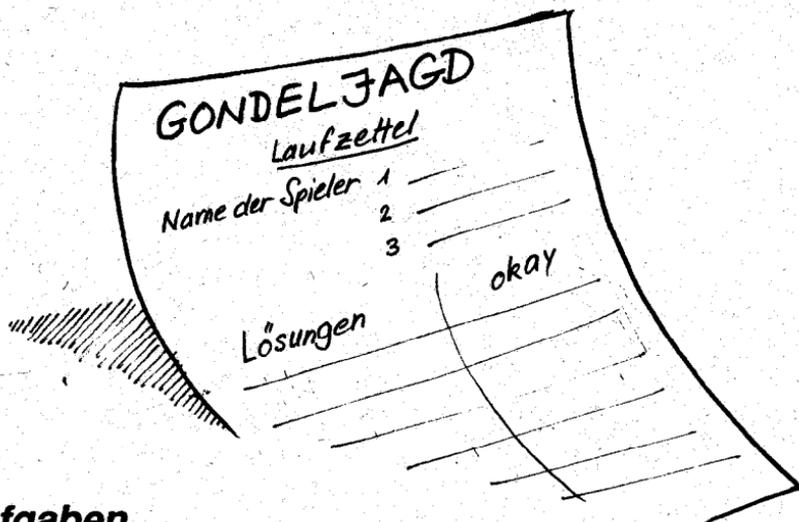
Doch wer dieses Spiel auf einer Skifreizeit einsetzen will, muß nicht zuerst auf den großen Regen warten. Ein skifreier Tag oder Nachmittag tut spätestens ab dem vierten Freizeittag sicher allen gut.

### Ablauf

Die Teilnehmer werden in Gruppen zu je 4 bis 5 Personen eingeteilt und mit einer Laufkarte ausgestattet (s. Skizze). Zwei Mitarbeiter(innen) sind stationär eingesetzt: an der Talstation und an der Bergstation.

Die Gruppen starten mit einem zeitlichen Abstand von 5 Minuten und bekommen vom Mitarbeiter oder der Mitarbeiterin an der Talstation die erste Aufgabe. Die Lösung dieser Aufgabe muß bei der Mitarbeiterin oder dem Mitarbeiter der Bergstation vorgelegt und durch Unterschrift bestätigt werden. Diese Mitarbeiterin bzw. dieser Mitarbeiter erteilt eine Aufgabe, und die Fahrt geht wieder nach unten, wo

die Lösung an der Talstation abgegeben werden muß. Je nach Aufgabenstellung können die Aufgaben auch während des Fahrens erledigt werden. Als zusätzlichen Knüller können noch zwei sogenannte Joker eingesetzt werden. Das sind Mitarbeiter, die ständig Gondel fahren. Wenn diese Joker von den Spielteilnehmern erkannt werden, erhalten sie Zusatzaufgaben, die direkt bei den Jokern gelöst und von ihnen gewertet werden.



## Aufgaben

Ein paar Anregungen für Aufgaben und Fragen (die natürlich auf die örtlichen Verhältnisse und die Situation abgestimmt werden müssen):

- nennt die Skimarken der Mitarbeiter(innen)
- zählt die Speisen, die es bisher auf der Freizeit gegeben hat
- dichtet einen Vierzeiler (Wort vorgegeben)
- bringt einen Schneemann mit
- singt dem Liftboy einen Kanon vor
- wie hoch ist der höchste Berg in unserem Skigebiet
- bringt Rotwildlösung (Kot von Rehen) mit
- ...



# 7

## Drei Tage nach Weihnachten

*Eine Vorlesegeschichte von William Saroyan*

© Langewiesche – Brandt, Ebenhausen (Isartal)

Donald Efaw, sechs Jahre und drei Monate alt, stand an der Ecke der dritten Avenue und der siebenunddreißigsten Straße; sein ärgerlicher Vater Harry hatte ihm vor einer Stunde befohlen, eine Minute hier zu warten, während er in den Laden ging, um eine Arznei für Alice zu holen, die hustend und weinend krank zu Bett lag. Alice war drei und hatte sie alle die ganze Nacht wachgehalten. Donalds nervöser Vater Harry haßte den Lärm und gab Mutter die Schuld. Mutter hieß Mabelle. «Mabelle Louisa Atkins Fernandez, ehe ich Harry Efaw heiratete», hatte der Junge seine Mutter einmal zu einem Mann sagen hören, der das zerbrochene Fenster in der Küche reparieren sollte. «Mein Mann hat von seiner Mutter etwas Indianerblut, und ich habe von meinem Vater etwas Indianerblut. Fernandez klingt mehr mexikanisch oder spanisch als indianisch, aber mein Vater hatte trotzdem einen Schuß indianisches Blut. Allerdings haben wir nie unter Indianern gelebt, wie manche Mischlinge. Wir haben immer in Städten gewohnt.»

Der Junge trug Überziehhosen und ein altes kariertes Jackett, das sein Vater abgetragen hatte; wenn es nicht so schlecht gesessen hätte, dann hätte es einen Mantel für das Kind abgeben können. Die Ärmel waren abgeschnitten, damit sie ihm paßten, das war alles.

Die Taschen saßen außer Reichweite, und der Junge mußte sich die Hände reiben, um sie warm zu halten. Es war jetzt vormittags gegen elf Uhr.

Donalds Vater war in den Laden gegangen. Nun würde er sicher bald herauskommen; und dann gingen sie heim, und dann gab Mutter Alice etwas von dem Zeug – Milch und Medizin –, und dann hörte Alice auf zu weinen und zu husten, und die Eltern hörten auf zu streiten.

Der Laden war Haggertys Bar. Sie hatte einen Eingang an der Ecke und einen anderen an der Seitenstraße. Harry Efaw hatte den Ausgang nach der 37. Straße benutzt, fünf Minuten nachdem er hineingegangen war. Er hatte den Jungen auf der Straße nicht *vergessen*, er wollte nur eine Weile weg von ihm, und auch weg von den andern. Er hatte einen kleinen Schuß Korn getrunken, der zu viel gekostet hatte, das war alles. Er hatte einen Vierteldollar gekostet, und das war zu viel für einen Schuß Korn. Er hatte das Getränk hinuntergekippert und war aus dem Lokal gelaufen und weggegangen; er wollte nach ein paar Minuten zurückkommen und den Jungen abholen und dann Lebensmittel und Medizin kaufen und nach Hause gehen, um zu sehen, ob etwas gegen die Krankheit des kleinen Mädchens zu tun sei, aber irgendwie war er einfach immer weitergegangen.

Endlich trat Donald in den Laden und merkte, daß er anders war als jeder andere Laden, den er gesehen hatte. Der Mann in der weißen Jacke sah ihn an und sagte: «Du darfst nicht hier herein. Geh nach Hause.»

«Wo ist mein Vater?»

«Ist der Vater dieses Jungen hier im Hause?» rief der Mann, und alle Leute im Lokal, es waren sieben Männer, drehten sich um und sahen Donald an. Sie sahen ihn nur einen Augenblick an, dann fuhren sie fort zu trinken und zu reden.

«Wer auch dein Vater ist», sagte der Mann, «hier ist er nicht.»

«Harry», sagte Donald. «Harry Efaw»

«Ich kenne niemand, der Harry Efaw heißt. Los, geh nach Hause!»

«Er sagte mir, ich soll draußen eine Minute warten.»

«Ja, ich weiß. Na ja, hier kommen viele Leute her, die bloß ein Glas trinken und dann gehen. Ich glaube, er hat's auch so gemacht. Wenn er dir gesagt hat, du sollst draußen warten, dann tu's lieber. Du kannst nicht hier drin bleiben.»

«Draußen ist es kalt.»

«Ich weiß, daß es draußen kalt ist», sagte der Barkellner. «Aber du kannst hier nicht bleiben. Warte draußen, wie's dir dein Vater gesagt hat, oder geh nach Hause.»

«Ich weiß nicht wie», sagte der Junge.

«Weißt du die Adresse?»

Offenbar verstand der Junge den Sinn der Frage nicht, und so versuchte es der Barkellner auf andere Art.

«Weißt du die Nummer von eurem Haus, und den Namen der Straße?»

«Nein. Wir kamen zu Fuß. Um Medizinien für Alice zu holen.»

«Ja, ich weiß», sagte der Mann geduldig. «Und ich weiß auch, daß es draußen kalt ist, aber es ist besser, du gehst trotzdem hier heraus. Ich darf keine kleinen Jungens in dies Lokal kommen lassen.»

Ein schwächerer Mann von etwa sechzig, der mehr als halbbetrunken und halbtot war, stand von seinem Tisch auf und ging auf den Barkellner zu.

«Ich würde den Jungen gern nach Hause bringen, wenn er mir den Weg zeigt.»

«Setzen Sie sich wieder», sagte der Barkellner. «Der Junge weiß den Weg nicht.»

«Vielleicht doch», sagte der Mann. «Ich habe selbst Kinder gehabt, und die Straße ist kein Platz für kleine Jungen. Ich bringe ihn wirklich gern nach Hause zu seiner Mutter.»

«Ich weiß», sagte der Barkellner. «Aber setzen Sie sich nur hin.»

«Ich bringe dich heim, Jungchen», sagte der alte Mann.

«Setzen Sie sich hin.» Der Barkellner schrie es fast, und der alte Mann drehte sich erstaunt um.

«Für was halten Sie mich überhaupt?» fragte er leise. «Der Junge hat Angst bekommen und friert und braucht seine Mutter.»

«Wollen Sie sich bitte hinsetzen?» sagte der Barkellner. «Ich weiß alles von dem Jungen. Und Sie sind schon

gar nicht der Mann, um ihn nach Hause zu seiner Mutter zu bringen.»

«Jemand muß ihn doch nach Hause zu seiner Mutter bringen», sagte der alte Mann leise, dann rülpste er. Er steckte in abgetragener und derber Kleidung von der Art, die man – das wußte der Barkellner – von Wohlfahrtsverbänden bekommt. Er besaß vermutlich noch dreißig oder vierzig Cents für Bier, Geld, das er sich höchstwahrscheinlich erbettelt hatte.



«Es ist der dritte Tag nach Weihnachten», fuhr der alte Mann fort. «Es ist noch nicht lange nach Weihnachten; keiner von uns hat das Recht, einfach zu vergessen, daß man so einem kleinen Burschen nach Hause helfen muß!»

«He, was ist eigentlich los?» fragte ein anderer Trinker von seinem Platz her.

«Nichts ist los», sagte der Barkellner. »Der Vater dieses Jungen hat zu ihm

gesagt, er soll draußen auf ihn warten – das ist alles.» Der Mann wandte sich an Donald Efav. «Wenn du nicht weißt, wie du nach Hause kommst, dann warte eben draußen, wie's dir dein Vater gesagt hat; sicher kommt er bald zurück und nimmt dich mit nach Hause. Nun mach voran – geh raus!»

Der Junge verließ das Lokal und begab sich wieder dorthin, wo er schon über eine Stunde gestanden hatte. Der alte Mann ging dem Jungen nach. Der Barkellner schwang sich über die Bar, griff vor der Schwingtür den Alten bei den Schultern, drehte ihn herum und führte ihn zurück zu seinem Stuhl.

«Jetzt setzen Sie sich», sagte er sanft. «Es steht Ihnen nicht zu, sich Gedanken über den Jungen zu machen. Kümmern Sie sich um sich selbst. Ich werde dafür sorgen, daß ihm nichts passiert.»

«Für was halten Sie mich überhaupt?» sagte der alte Mann wieder.

Mit einem kurzen Blick die Straße auf und nieder wandte sich der Barkellner, ein kleiner, gedrungener Ire, Anfang der Fünfzig, an der Schwingtür um und sagte: «Haben Sie in letzter Zeit einmal in den Spiegel gesehen? Sie würden nicht bis zur nächsten Ecke kommen, mit dem kleinen Jungen an der Hand.»

«Warum nicht?» fragte der alte Mann.

«Weil Sie nicht wie der Vater irgend eines kleinen Jungen aussehen oder wie ein Großvater oder Freund oder sowas.»

«Ich habe selbst Kinder gehabt», sagte der Alte leise.

«Ich weiß», sagte der Barkellner. «Aber

sitzen Sie bloß still. Manche Leute dürfen eben nett zu Kindern sein, und manche nicht. Das ist alles.»

Er brachte eine Flasche Bier zum Tisch des alten Mannes und stellte sie neben sein leeres Glas.

«Hier ist eine Flasche auf meine Rechnung», sagte er. «Ich darf zu alten Leuten, wie Sie einer sind, gelegentlich nett sein, und Sie dürfen gelegentlich zu Barkellnern, wie ich einer bin, nett sein. Aber Sie dürfen nicht nett sein zu einem kleinen Burschen, dessen Vater wahrscheinlich in einem Lokal hier in der Nähe ist. Sitzen Sie lieber still und trinken Sie Ihr Bier.»

«Ich brauche Ihr dreckiges Bier nicht», sagte der alte Mann. «Und Sie können mich nicht gefangen halten in Ihrer dreckigen Bar.»

«Bleiben Sie bloß still sitzen, bis der Vater des Jungen kommt und ihn nach Hause bringt, dann können Sie so schnell Sie wollen hier heraus.»

«Ich will aber *jetzt* hier raus», sagte der alte Mann. «Ich brauche von niemanden in der ganzen Welt Schimpfworte einzustecken. Wenn ich Ihnen mal was darüber erzählte, wer ich bin, ich glaube, dann würden Sie nicht so zu mir sprechen, wie Sie gesprochen haben.»

«Gut, gut», sagte der Barkellner. Er wollte nicht, daß ihm die Sache aus der Hand glitt, er wollte keinen Krach, und er spürte, daß er den Alten im Guten davon abbringen konnte, dem Jungen durchaus helfen zu wollen. «Erzählen Sie mir was darüber, wer Sie sind, und vielleicht sprech ich dann ganz anders zu Ihnen, nicht so wie jetzt.»

«Das würden Sie sicher, sag ich Ihnen!» sagte der alte Mann.

Der Barkellner war froh, als er sah, daß der Alte sich Bier in sein Glas goß. Er beobachtete, wie er das erste Drittel des Glases austrank, und dann sagte der alte Mann: «Mein Name ist Algayler, ja, das ist mein Name.»

Er trank noch etwas Bier, und der Barkellner wartete, daß er weiterspräche. Er stand jetzt am Ende der Theke, so daß er ein Auge auf den Jungen auf der Straße haben konnte. Das Kind rieb die Hände aneinander, aber sonst fehlte ihm offenbar nichts. Es war ein Junge, der durch Härten aller Art zäh geworden war, und das Warten auf der Straße, bis der Vater käme, würde ihm nicht übermäßig viel anhaben können.

«Algayler», sagte der alte Mann wieder, und er sprach leise weiter. Der Barkellner konnte nicht hören, was er dann sagte, aber das machte nichts, denn er wußte, daß der Alte von jetzt an in Ordnung war. Er hatte wieder völlig zu sich selbst zurückgefunden.

Eine Frau, die schon etwa eine Woche jeden Tag um Mittag in die Bar kam, trat ein mit einem Foxterrier an der Leine und sagte: «Draußen steht ein kleiner Junge vor der Tür – in der Kälte! Zu wem gehört er denn?»

Die Frau biß die falschen Zähne zusammen, als sie die Trinker musterte, und der Hund tanzte um ihre Füße, um sich an die Wärme des Lokals zu gewöhnen.

«Ihm fehlt nichts», sagte der Barkellner. «Sein Vater macht eine Besorgung. Er wird jede Minute zurückkommen.»

«Er täte gut daran, in einer Minute zurückzukommen», sagte die Frau. «Wenn ich etwas nicht ausstehen kann, dann ist es ein Vater, der seinen Jungen auf der Straße rumstehen läßt!»

«Algayler.» Der alte Mann drehte sich um und sprach mit sehr lauter Stimme.

«Was sagen Sie zu mir, Sie betrunkenere alter Stroich?» sagte die Frau. Der Hund ging auf den alten Mann zu, strammte die Leine und bellte ein paar Mal.

«Es ist nichts Schlimmes», sagte der Barkellner höflich, «Er hat nur seinen Namen gesagt.»

«Na, dann ist es ja in Ordnung, wenn er nichts anderes gesagt hat», meinte die Frau und biß ihre falschen Zähne wieder zusammen.

Auch der Hund beruhigte sich ein wenig, mußte aber immer noch wegen der Wärme herumtanzen. Er trug eine kleine Schabracke, die sie ihm bei kaltem Wetter immer anzog, aber die nützte seinen Pfoten nichts, und seine Pfoten waren es, die die Kälte am meisten spürten.

Der Barkellner goß Bier für die Frau in ein Glas, und sie begann, an der Bar stehend, zu trinken. Schließlich kletterte sie auf einen Barstuhl, um sich's gemütlich zu machen, und der Hund hörte auf zu tanzen, um herumzuschneffeln.

Der Barkellner brachte Algayler eine weitere Flasche Freibier, und ohne ein Wort, ja ohne einen Blick waren beide übereingekommen, auf dieser Basis Frieden zu halten.

Ein Mann von etwa fünfunddreißig, dessen Gesicht und sauber geschnittenes Bärtchen irgendwie bekannt schien, trat von der Tür zur siebenunddreißigsten Straße her ein und forderte einen Schluck Bourbon; der Barkellner schenkte ein und fragte darauf so leise, daß kein anderer ihn hören konnte: «Das ist doch sicher nicht Ihr Sohn, der da draußen steht, nicht wahr?»

Der Mann hatte das kleine Glas an die Lippen gehoben und dabei angeschaut, aber nun, nachdem er die Frage gehört hatte, sah er vom Glas auf zum



Barkellner, schluckte schnell hinunter und ging wortlos zum Fenster, um einen Blick auf den Jungen zu werfen. Schließlich wandte er sich nach dem Barkellner um und schüttelte den Kopf. Er forderte noch ein Glas und trank es aus, dann ging er hinaus und an dem Jungen vorbei, ihn kaum beachtend.

Nachdem Algayler seine zweite Flasche Freibier ausgetrunken hatte, begann er auf seinem Stuhl vor sich hinzudösen, und die Frau mit dem Foxterrier fing an, dem Barkellner etwas von ihrem Hund zu erzählen.

«Ich habe Tippy seit er lebt», sagte sie, «und wir sind die ganze Zeit zusammen gewesen. Jede Minute!»

Ein Mann unter Dreißig in ziemlich guter Kleidung kam um Viertel nach zwölf herein und bestellte sich einen Johnny Walker, Schwarzes Etikett, auf Eis und mit einem Glas Wasser, entschied sich dann rasch für Rotes Etikett, und als er ausgetrunken hatte, fragte er: «Wo ist der Fernseh-Apparat?»

«Wir haben keinen.»

«Keinen Fernsehapparat?» fragte der Mann aufgeräumt. «Ja, was ist denn das für'n Laden? Ich wußte nicht, daß es in ganz New York 'ne Bar gibt, die keinen Fernsehapparat hat. Was sehen sich die Leute denn hier drin an?»

«Wir haben bloß einen Musikautomaten.»

«Gut, also okay», sagte der Mann. «Wenn das alles ist, was Sie haben, dann ist es eben alles. Was möchten Sie gern hören?»

«Ganz nach Ihrem Belieben.»

Der Mann studierte die Titel der ver-

schiedenen Platten, die im Automaten waren, und sagte dann: «Wie wär's mit Benny Goodman – ‚Jingle Bells‘?»

«Wie Sie wünschen», sagte der Barkellner.

«Okay», sagte der Mann und streckte einen Nickel in den Schlitz, «also, ‚Jingle Bells‘.»

Der Automat lief an, während sich der Mann wieder an die Bar setzte und der Barkellner ihm noch ein Glas Rotes Etikett über Eis mischte. Die Musik begann, und nachdem der Mann einen Augenblick zugehört hatte, sagte er: «Das ist nicht ‚Jingle Bells‘, das ist etwas anderes.»

«Sie haben auf die falsche Nummer gedrückt.»

«Na», sagte der Mann freundlich, «spielt keine Rolle. Spielt keine Rolle. Das da ist auch keine schlechte Nummer.»

Der Junge kam wieder herein, aber der Musikautomat machte zu viel Lärm – der Barkellner konnte ihm nicht sagen, er solle hinausgehen, ohne ihn anzuschreien, und so ging er hinüber zu dem Jungen und führte ihn hinaus auf die Straße.

«Wo ist mein Vater?» sagte Donald Efaw.

«Er wird jede Minute zurück sein. Warte nur hier draußen!»

So ging es weiter bis halb drei, als es anfang zu schneien. Der Barkellner paßte einen geeigneten Augenblick ab, um hinauszugehen und den Jungen hereinzuholen. Er machte kleine Abstecher in die Küche und holte dem Kind etwas zu essen. Der Junge saß

auf einer Kiste hinter der Theke, so daß ihn niemand sehen konnte, und aß von dem Deckel einer zweiten Kiste.

Nachdem er gegessen hatte, wurde er schläfrig, und nun machte ihm der Barkellner ein Lager auf ein paar leeren Bierkästen, wo er sich ausstrecken konnte; er benutzte seinen Mantel als Matratze und drei alte Schürzen aus dem Wäschebeutel und sein Jackett als Decke. Sie hatten beide kein Wort gesprochen, er und der Junge, seit er ihn hereingebracht hatte, und als das Kind sich jetzt ausstreckte und am Einschlafen war, lächelte und weinte es beinahe gleichzeitig.

Die morgendlichen Trinker waren weggegangen, mit ihnen Algayler und die Frau mit den falschen Zähnen und dem Foxterrier, und das einkehrende Publikum wechselte ein weiteres Mal während der Junge immer noch schlief.

Es war Viertel vor fünf, als er sich aufrichtete. Er erinnerte sich schnell an den Barkellner, aber sie sprachen wieder nicht. Er setzte sich auf, als wäre er zu Hause in seinem Bett, träumte zehn Minuten mit offenen Augen und stieg dann herunter.

Jetzt war es draußen dunkel, und es schneite so heftig wie bei einem Unwetter. Der Junge betrachtete einen Augenblick den Schnee, dann wandte er sich um und sah zu dem Barkellner auf.

«Ist mein Vater zurückgekommen?» fragte er.

«Noch nicht», sagte der Barkellner.

Er kniete sich zu dem Jungen, um mit ihm zu sprechen.

«In ein paar Minuten bin ich mit meiner Arbeit fertig, und wenn du mir euer Haus zeigen kannst, wenn du's siehst, werde ich versuchen, dich nach Hause zu bringen.»

«Ist denn mein Vater nicht gekommen?»

«Nein, er ist nicht gekommen. Vielleicht hat er vergessen, wo er dich stehen ließ.»

«Er ließ mich doch hier», sagte der Junge, als wäre das etwas, was man unmöglich vergessen kann. «Direkt vor der Tür.»

«Ich weiß.»

Der Barkellner vom Nachtdienst kam in seiner weißen Jacke aus der Küche und sah den Jungen.



«Wer ist denn das, John? Eins von deinen Kindern?»

«Hmmm ja», sagte der Barkellner, der keine Lust hatte, dem anderen auseinanderzusetzen, was geschehen war.

«Wo hat er denn den Rock her?»

Der Junge zuckte zusammen und sah zu Boden.

«Es ist ein alter Rock von mir», sagte der Barkellner. «Er hat natürlich einen

eigenen, aber er will durchaus gerade diesen alten Rock tragen.»

Der Junge blickte mit einem Mal zu dem Barkellner auf, überrascht.

«Ja, ja, John, so ist es nun einmal mit Kindern», sagte der vom Nachtdienst, «immer wollen sie gerne so sein wie der Vater.»

«Das stimmt», sagte der Barkellner.

Er legte seinen weißen Kittel ab und zog sein Straßenjackett und seinen Mantel an und nahm den Jungen bei der Hand.

«Gute Nacht», sagte er, und sein Kollege wünschte ihm auch Gute Nacht und sah ihm nach, wie er mit dem Jungen auf die Straße trat.

Schweigend gingen sie drei Blocks weiter, dann traten sie in einen Drugstore und setzten sich an den Ladentisch.

«Schokolade oder Vanille?»

«Ich weiß nicht.»

«Ein Schokoladen- und ein Vanille-Eiscreme-Soda» sagte der Barkellner zu dem Soda-Jungen, und als die Gläser auf der Theke standen, machte sich der Barkellner an das Vanille-Eis. Der Junge ließ sich das andere schmecken, und dann gingen sie wieder zusammen hinaus in den Schnee.

«So, nun versuch dich mal zu erinnern, in welcher Richtung du wohnst. Kannst du das wohl?»

«Ich weiß die Richtung nicht.»

Der Barkellner stand im Schnee und versuchte sich klarzumachen, was er tun sollte, aber das war schwer und er kam nicht weit.

«Also», sagte er schließlich, «was meinst du – willst du die Nacht zu

Hause bei mir und meinen Kindern bleiben? Ich habe zwei Jungen und ein kleines Mädchel. Wir machen dir ein Lager, wo du schlafen kannst, und morgen kommt dein Vater und holt dich ab.»

«Kommt er?»

«Na sicher!»

Sie gingen weiter im lautosen Schneetreiben, und dann hörte der Barkellner, wie der Junge leise zu weinen anfang. Er versuchte nicht, ihn zu trösten, weil er wußte, daß es für ihn keinen Trost gab. Aber der Junge ließ sich nicht gehen, er weinte nur ganz leise und ging mit seinem Freund weiter. Er hatte von Fremden gehört und er hatte von Feinden gehört, und war zu der Meinung gekommen, daß sie ein und dasselbe seien, aber hier war nun jemand, den er nie zuvor gesehen hatte, und der doch weder ein Fremder noch ein Feind war. Trotzdem war es schrecklich einsam ohne seinen ewig gereizten Vater.

Sie fingen an, ein paar Stufen hinaufzusteigen, die mit Schnee bedeckt waren, und der Freund des Jungen sagte: «Siehst du, hier wohnen wir. Jetzt bekommen wir etwas Warmes zu essen, und dann kannst du dich schlafen legen, bis morgen, wenn dein Vater dich abholen kommt.»

«Wann wird er kommen?» fragte der Junge.

«Morgen früh», sagte sein Freund.

Als sie in das beleuchtete Haus traten, sah der Barkellner, daß der Junge nicht mehr weinte – vielleicht würde er nie mehr weinen müssen.



## ***Es werde Licht –***

*oder wie aus defekten Glühbirnen Öllämpchen werden*

### ***I. Vorbemerkungen***

Nachfolgende Bastelanleitung zeichnet sich dadurch aus, daß in verhältnismäßig kurzer Zeit (30 Minuten genügen für die Herstellung) und mit einfachen Mitteln ein brauchbares Ergebnis erzielt wird. Die sonst nach Bastelprogrammen eintretende Enttäuschung über viele halbfertige oder stehengelassene Bastelarbeiten bleibt deswegen aus, zumal sich das hergestellte Öllämpchen auch sehr gut als originelles Geschenk eignet.

Der Verfasser hat die Bastelarbeit als Programmpunkt auf einer (Hütten-)Skifreizeit eingesetzt. In diesem Rahmen kommen die „gesammelten Werke“ der Gruppe bei den anschließenden Abenden in besonderer Weise zum Einsatz.

### ***II. Bastelanleitung***

#### ***Material***

- Glühlampe oder Reflektorlampe mit E 27-Fassung
- (saugfähiges) Aufwisch Tuch (z. B. 60% Baumwolle, 20% Viskose, 20% Polyester)
- Schraubdeckel einer Sprudelflasche
- (Duft-) Petroleum

- Holzplatte (ca. 75 mm x 75 mm x 24 mm) mit einer eingebohrten Vertiefung (Tiefe ca. 15 mm, Durchmesser ca. 40 mm) als Ständer
- evtl. Klarlack, Klebeband

## Werkzeug

- Metallsäge (kleine Bügelsäge mit Metallsägeblatt genügt)
- Körner oder sonstiger spitzer Metallgegenstand
- Isolierzange
- Sandpapier
- Schere
- evtl. Hilfsvorrichtung bestehend aus einer in einen Schraubstock eingespannten Holzplatte
- evtl. Pinsel



## Herstellung

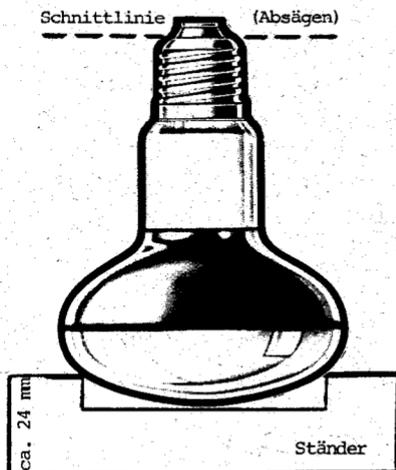
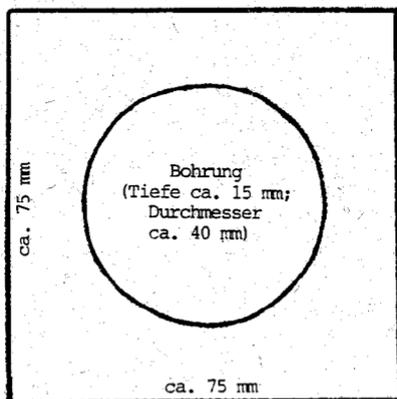
- Zunächst wird die Fassung möglichst weit am äußeren Ende abgesägt. Das verbleibende Metallgewinde der Lampe soll noch eine Breite von ca. 18 bis 20 mm haben. Beim Absägen ist die Lampe sorgfältig zu behandeln, andernfalls besteht die Gefahr, daß die Lampe beim Absägen zerstört wird. Diese Gefahr kann durch eine einfache Vorrichtung erheblich verringert werden: In eine Holzplatte (Stärke ca. 18 bis 20 mm) wird ein Loch (Durchmesser ca. 26 mm) gebohrt. Die Holzplatte wird sodann in den Schraubstock eingespannt. Die Lampe kann nun mit ihrer Fassung in das Loch eingedreht und das Sägeblatt beim Absägen exakt entlang der Holzplatte geführt werden.
- In einem nächsten Arbeitsschritt ist nun vorsichtig mit dem Körner oder der Isolierzange der Quetschfuß mit gläsernem Träger, Traggerüst und Glühwendel zu entfernen. Man muß durch ein ca. 8 bis 10 mm großes Loch in das Innere des Glaskolbens blicken können.
- Mit der Metallfeile wird die durch das Absägen entstandene Kante der Fassung entschärft.
- Sodann ist mit dem Körner der Sprudelflaschendeckel zu durchstechen/-bohren (Durchmesser ca. 4 bis 5 mm). Der Deckel muß sich auf die abgesägte Fassung aufschrauben/-stecken lassen. Erforderlichenfalls kann durch Umwickeln der Fassung ein besserer Sitz des Deckels erreicht werden.
- Der vorbereitete Ständer wird mit dem Sandpapier entgratet und abgerundet, eventuell auch noch lackiert.

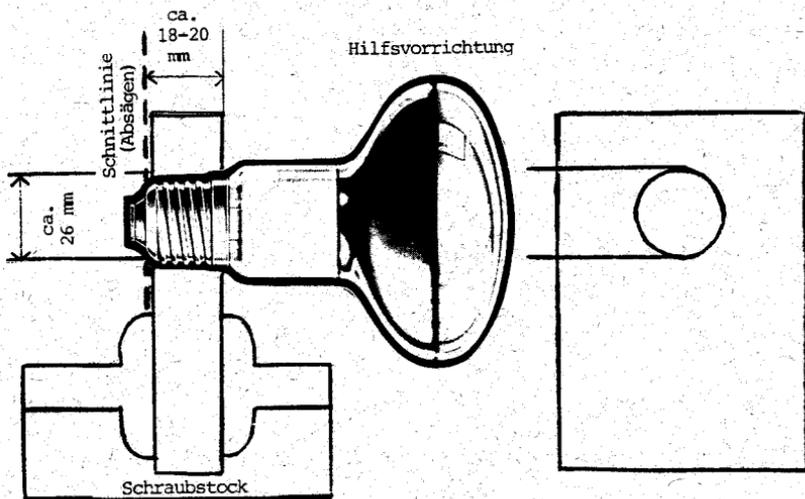
- Aus dem Aufwisch Tuch wird ein ca. 5 bis 7 mm breiter Streifen als Docht abgeschnitten. Die Länge richtet sich nach der Größe der Lampe, er sollte etwa doppelt so lang wie die Lampe hoch sein. Der Docht wird auf der einen Seite in den Glaskolben gesteckt, auf der anderen Seite so durch das Loch im Schraubdeckel, daß der Docht ca. 10 mm nach außen ragt.
- Nun kann das (Duft-) Petroleum in den Glaskolben eingefüllt und der Deckel aufgeschraubt/-gesteckt werden. Es genügt, wenn das eingefüllte Petroleum am tiefen Punkt einen Pegel von ca. 8 bis 10 mm hat. Ein leichtes Schütteln beschleunigt das Durchdringen des Dochts mit dem (Duft-) Petroleum.
- Das Öllämpchen kann nun angezündet werden. Die Größe der Flamme kann durch die Menge des eingefüllten Petroleums bzw. durch die Breite des Dochts reguliert werden.

## Hinweise

- Das Öllämpchen nie unbeaufsichtigt brennen lassen (offenes Feuer!).
- Vor einem Transport stets sämtliches Petroleum verbrennen lassen. Ein Rückfüllen des Petroleums in eine Flasche ist kaum möglich.
- Unbedingt darauf achten, daß der (getränkte Docht) nicht mit Kleidungsstücken in Berührung kommt, da es sonst an der Kleidung zu Petroleumflecken kommen kann.

Skizzen:





### III. Tips zur Vorbereitung

Da bei der Herstellung immer wieder Glühbirnen zerbrechen, sollten genügend Glühbirnen vorhanden sein. Also: rechtzeitig mit dem Sammeln beginnen, evtl. einen Hausmeister, die Stadtwerke oder ein Elektrogeschäft um Unterstützung beim Sammeln bitten.

Um Spannung bei den Teilnehmern aufzubauen, kann dies durch folgende Ankündigung geschehen: „Bringt bitte am . . . möglichst viele Glühbirnen mit. Die Glühbirnen können ruhig defekt sein, wir bringen sie trotzdem zum Leuchten.“

Sofern die Vorbereitung des Holzständers Schwierigkeiten bereitet, kann hilfsweise als Ständer ein von einem Metall- oder Plastikrohr ( $\varnothing$  ca. 40 mm) parallel abgesägter Ring (Höhe ca. 10mm bis 15 mm) dienen.





# der Steigbügel

*in eigener  
Sache*

## **Steigbügel-Spiel '94**

### *Neue Spiele im Steigbügel*

Neue Spiele braucht die Gruppe! – Woche für Woche stellen sich Tausende von Steigbügelleser und -leserinnen dieser Aufgabe. Faszinierend Neues und Altbewährtes in neuer Aufmachung kommt dabei heraus.

Warum nicht anderen die Spielidee zugänglich machen und dabei weit über die Ortsgrenzen hinaus bekannt werden? „**der Steigbügel**“ hilft dabei.

Im Redaktionskreis haben wir uns darum zu einem einjährigen Wettbewerb unter dem Motto „Steigbügel-Spiel '94“ 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 '94“.

Für veröffentlichte Spiele erhalten die Einsender ein wertvolles Schreibset und einen Ehrenplatz in der Liste der Steigbügelautoren.

Was das „Neue Spiel“ ausmacht:

- Einzelspiel (kein Gruppenstundenentwurf)
- ein neues Spiel, frei von Rechtsansprüchen Dritter
- Umfang: Eine DIN-A4-Schreibmaschinenseite

Einsendungen für „Steigbügel-Spiel '94“ an  
Helmut Häußler, Danneckerstraße 19 a, 70182 Stuttgart.

## **Steigbügel – Inhaltsverzeichnis auf Diskette?**

Gesucht sind Steigbügelleserinnen und -leser, die das Steigbügel-Inhaltsverzeichnis mit dem PC verwalten. Welche Erfahrungen habt ihr gemacht? Mit welchen Programmen arbeitet ihr? Hat jemand ein Programm geschrieben, das sich für alle PC-Anwender unter den Leserinnen und Lesern anbietet?

Ziel ist es, zukünftig das Inhaltsverzeichnis (incl. Kriterien, Stichwortverzeichnis) für die Leserinnen und Leser auf Diskette liefern zu können.

Infos und Angebote (einschließlich Honorarvorstellung) an Helmut Häußler, Danneckerstraße 19 a, 70182 Stuttgart, Telefon 07 11/21 30-115.

## E 5489 F

Schriftenniederlage  
des Evang. Jugendwerks  
in Württemberg GmbH

**Vertrieb:**

dsb Abo-Betreuung GmbH

74168 Neckarsulm

Tel.: 0 71 32/9 59-220

### **„Start in den Tag“ Bibellese für junge Leute 1994**

Mit „Start in den Tag“ wird Bibellesen für junge Leute zum Erlebnis.

„Start in den Tag“ bringt neben theologischen Informationen anregende Bilder, treffende Karikaturen, Meditationen, kurze Geschichten und Zettel für die Pinnwand.

„Start in den Tag“ ist das ideale Weihnachtsgeschenk für jedes Gruppenmitglied.

Zu beziehen ist die Bibellese bei den CVJM-Geschäftsstellen, in evangelischen Buchhandlungen und bei der Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württemberg GmbH, Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart.

Start in den Tag kostet DM 5.40.



der Steigbügel Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen.  
Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württ. GmbH, Stuttgart  
260 im Auftrag des CVJM Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – Schriftleitung: Helmut Häußler  
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart, Tel. (0711) 2 13 01 10  
Erscheinungsweise: alle 2 Monate.  
Bezugspreis: jährlich (6 Hefte) DM 18,60 einschl. Zustellgebühren. Einzelpreis DM 2,60 + Porto  
Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm,  
Telefon: (071 32) 9 59-220 – Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes.  
Graphische Gestaltung: Stefanie Stegbauer, Filderstadt – Gesamtherstellung: Omnitypie, Stuttgart