

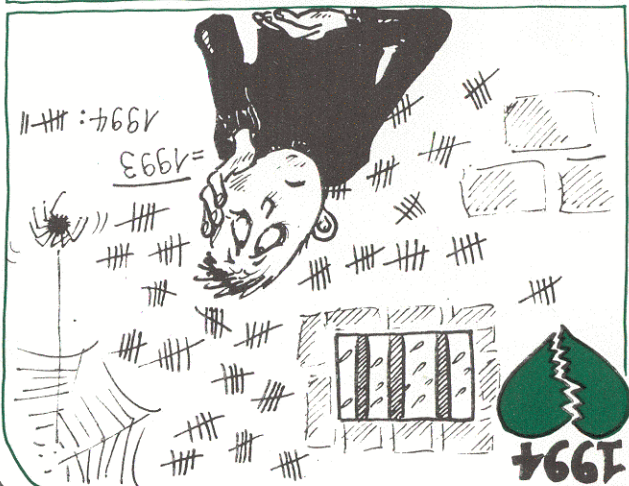
der Steigbügel 261

Januar
Februar
1994

E 5489 F

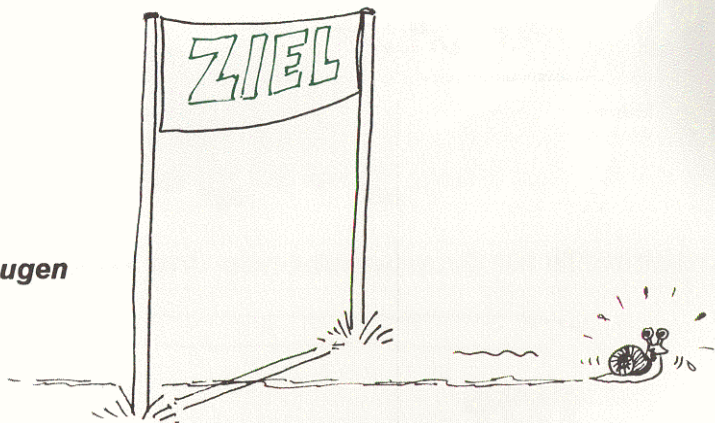
Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung

1994



Das Ziel

vor Augen



Das Ziel vor Augen? - Auf jeden Fall, meinen die anderen. Denn ein Ziel kann nur erreichen, wer eines hat. Generalziel, Teilziele und Schritte zum Ziel sind das Erfolgsrezept. Strategen sind am Zug. Zeitplanbücher und Prioritätenlisten haben Hochkonjunktur und diktieren den Alltag.

Das Ziel vor Augen? - "Wenn ich nur dich habe, dann frage ich nichts nach Himmel und Erde" meint der Beter des 73. Psalmes. - Eine Herausforderung für den, der ängstlich in der Sackgasse steckt; eine Zumutung für den Zielstrategen. Auf das Ziel kommt es an! Vergessen wir nicht: Bei Gott sein, ist unser Ziel.

Das Ziel vor Augen - lassen wir uns helfen und helfen wir andern, indem wir uns einander an dieses Ziel erinnern. Die Ängstlichen genauso wie die selbstsicheren Strategen. Dann bekommen wir Mut, Ziele zu formulieren: für uns persönlich, für unsere Gruppe, für unsere Gemeinde ...

Ein zielorientiertes Jahr 1994 wünscht
Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- | | | |
|--|--|-----------------|
| 1 | Männer und Frauen in der Bibel: Mose
Was kommt auf mich zu? ist die Leitfrage für diese Bibelarbeit von
Gottfried Heinzmann, Uttenhofen | Seite 4 |
| 2 | Christus ist unser Friede - Anregungen zur Jahreslosung
Streitend Frieden schaffen - wie eine liturgische Nacht ablaufen
kann, erklärt Anna-Lena Frey, Tübingen | Seite 9 |
| 3 | Fort JU
Ein Spiel in Anlehnung an die Abenteuershow Fort Boyard wurde
entwickelt und aufgeschrieben von Andreas Losch, Essen | Seite 15 |
| 4 | Die Dinos kommen
Spannend und informativ ist dieser Gruppenstundenentwurf. Unter
Mithilfe von Teilnehmern des Herbstrüsters Treffens für JU-Mitarbeiter
im ejw, recherchiert und zusammengestellt von Manfred Pohl, Schlat | Seite 19 |
| 5 | Auf die Wiese, fertig, los
Ein Ball- und Laufspiel für zwei Mannschaften nach einer Idee von
Theo Eißler, weiterentwickelt und aufgeschrieben von Andreas
Lämmle, Stuttgart | Seite 26 |
| 6 | Altes Quiz? - Neues Spiel
Anregungen, wie man die bekannten Quizformen neu verpacken
kann, lieferte uns Karsten Storck, Burbach; überarbeitet von Arne
Meyer-Haake, Birkach | Seite 30 |
| 7 | Das Vermächtnis des Miraculix
Ein Geländespiel, bei dem es um die Geschichte des Zauberspruchs
geht, beschreibt und erklärt Klaus-Michael Krell, Mönchingen | Seite 33 |
| 8 | Leuchtfener
Ein Nachtgeländespiel, bei dem es mit Sicherheit spannend wird,
hat für uns entwickelt und aufgeschrieben Andreas Lämmle, Stuttgart | Seite 37 |
| 9 | Mit dem Latein am Ende
Eine Vorleseandacht von Gert Presch, Gomaringen | Seite 43 |
| 10 | Banko-Banko
Ein afrikanisches Würfelspiel, das sich vor allem für große Gruppen
eignet, aber auch auf Freizeiten sicher viel Spaß bereitet, entdeckte
und beschrieb Thomas Volz, Kirchheim | Seite 45 |
| 11 | Ein Clown weint nicht - Eine Vorlesegeschichte von Helmut Hochrain | Seite 48 |
| 12 | Steigbügel-Spiel
Sackfußball ist das Spiel Januar/Februar '94
Die Idee und die Ausarbeitung kam von Philipp Schön, Göglingen | Spiel 51 |
|  | Steigbügel in eigener Sache (Preiserhöhung) | Seite 32 |
|  | Steigbügel Spiel '94 - mitmachen lohnt sich | Seite 47 |
|  | Lied zur Jahreslosung | Seite 52 |



Was kommt auf mich zu?

– Ein Abend mit Mose –

I. Was kommt auf mich zu?

In diesem ersten Teil des Abends sollen die Jugendlichen über ihre spezielle Situation als Heranwachsende nachdenken.

Als Hilfestellung dazu kann ein Blatt mit Fragen ausgeteilt werden:

Mein Leben in den nächsten fünf Jahren ...

Welche Aufgaben werde ich übernehmen?

Welche Prüfungen kommen auf mich zu?

Welche Entscheidungen muß ich fällen?

Das macht mich angst:

Das macht mich unsicher:

Jeder denkt einzeln über diese Fragen nach und schreibt die Antworten auf. Die Jugendlichen verteilen sich im Raum. Leise Hintergrundmusik kann helfen, sich auf die Fragen einzulassen.

Vorbereitungen: Fragen aufschreiben und kopieren, Stifte mitbringen, Raum vorbereiten (Tische so aufstellen, daß jeder für sich nachdenken und schreiben kann). Kassettenrecorder und Kassette mit ruhiger Musik bereitstellen.

II. Was kommt auf Mose zu?

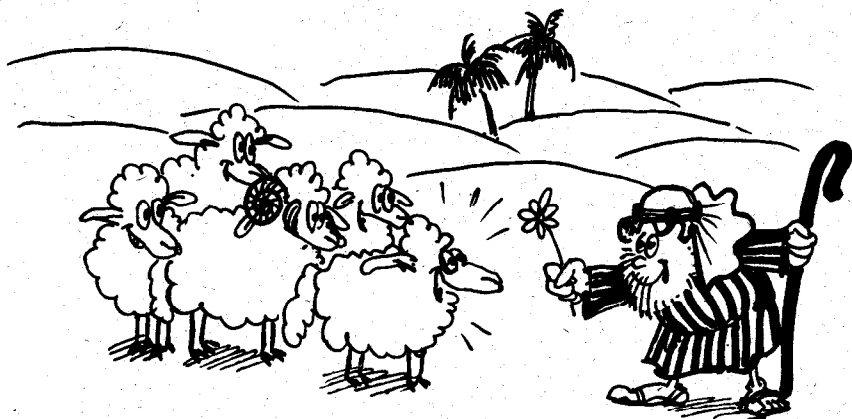
Die Gruppe kommt wieder zusammen und setzt sich im Kreis.

Lied: When Israel was in Egypt's land (Fahrtenliederbuch Nr. 142)

a) Erzählung der Vorgeschichte

Das Lied beschreibt eine Situation, in der die Israeliten als Minderheit in Ägypten lebten. Am Anfang, als Josef noch da war, ging es ihnen recht gut. Doch dann bestieg ein neuer Pharao den Thron, und damit begann die Unterdrückung der Israeliten. Der Pharao machte sie zu Sklaven. Und mit diesen billigen Arbeitskräften baute er prächtige Städte.

Mose war kein Sklave wie die anderen Israeliten. Er hatte das Glück, als Adoptivsohn der Tochter des Pharao aufzuwachsen. Deshalb bekam er auch lange Zeit nichts davon mit, wie die Israeliten gequält wurden. Doch eines Tages geht er über eine Baustelle und sieht, wie ein ägyptischer Aufseher einen israelitischen Arbeiter schlägt. Aus Zorn über diese Ungerechtigkeit schlägt auch er zu. So lange, bis der Ägypter tot ist. Obwohl er den Toten im Sand verscharrt und die Spuren so gut es geht verwischt, bleibt dieser Mord nicht geheim.



Mose flieht in die Wüste. An einer Oase trifft er auf Nomaden, hilft den Töchtern eines Priesters, die Schafe zu tränken und beschützt sie gegen andere Hirten. Als Dank dafür nimmt ihn der Priester auf. Nach einiger Zeit heiratet er eine der Töchter des Priesters und gründet eine Familie. Mose wird Nomade und zieht mit seiner Familie und seinen Schafen von Wasserstelle zu Wasserstelle. Mit der Zeit gewöhnt er sich an das neue Leben. Er denkt immer seltener an die Zeit am Hof des Pharao und an die versklavten Israeliten. Die Entscheidungen in seinem Leben sind gefallen. Die Weichen für sein Leben sind gestellt: Mose ist Schafzüchter.

Nun ereignet sich etwas im Leben des Mose, das wir uns genauer anschauen: Moses Berufung.

Mose hütet wie jeden Tag die Schafe seines Schwiegervaters. Dabei kommt er über die Steppe hinaus zum Berg Horeb. In der Ferne sieht er ein Feuer. Als er etwas näherkommt, erkennt er einen brennenden Dornbusch. Als er noch näherkommt sieht er, daß der Dornbusch zwar brennt, aber seine Zweige und Äste völlig unversehrt sind. Diese Sache will er genauer untersuchen.

Vorbereitung: Liederbücher und Gitarre. Die Vorgeschichte kennen und das Erzählen üben (Vorlage kann ausgeschmückt werden).

b) Exodus 3,4-4,17 in Auszügen

Der hier abgedruckte Text kann vergrößert und auf DIN A 3 kopiert werden. Dann für alle sichtbar an die Wand heften. (Andere Möglichkeiten: Tageslichtprojektor). Zuerst wird der Text gelesen.

Gott: *Mose, Mose!*

Mose: *Hier bin ich!*

Gott: *Tritt nicht herzu, zieh deine Schuhe von deinen Füßen; denn der Ort, darauf du stehst, ist heiliges Land!*

Ich bin der Gott deines Vaters, der Gott Abrahams, der Gott Isaaks und der Gott Jakobs.

Ich habe das Elend meines Volkes in Ägypten gesehen . . . Ich will sie retten und in ein Land führen, in dem Milch und Honig fließt.

So geh nun hin, ich will dich zum Pharao senden, damit du mein Volk, die Israeliten, aus Ägypten führst.

Mose: *Wer bin ich, daß ich zum Pharao gehe und führe die Israeliten aus Ägypten?*

Gott: *Ich will mit dir sein.*

Mose: *Wenn ich zu den Israeliten komme und spreche zu ihnen: Der Gott eurer Väter hat mich zu euch gesandt und sie mich fragen werden: Wie ist sein Name? Was soll ich ihnen dann sagen?*

Gott: *Ich werde sein, der ich sein werde (Übersetzung von Jahwe). So sollst du zu den Israeliten sagen: Ich werde sein, der hat mich zu euch gesandt.*

Mose: *Siehe, sie werden mir nicht glauben und nicht auf mich hören, sondern werden sagen: Der Herr ist dir nicht erschienen.*

Gott wirkt drei Wunder (Verwandlung Stab in Schlange, gesunde Hand in aus-sätzliche Hand, Wasser in Blut). Gott verspricht Mose, diese Wunder zu wiederholen, damit ihm die Israeliten glauben.

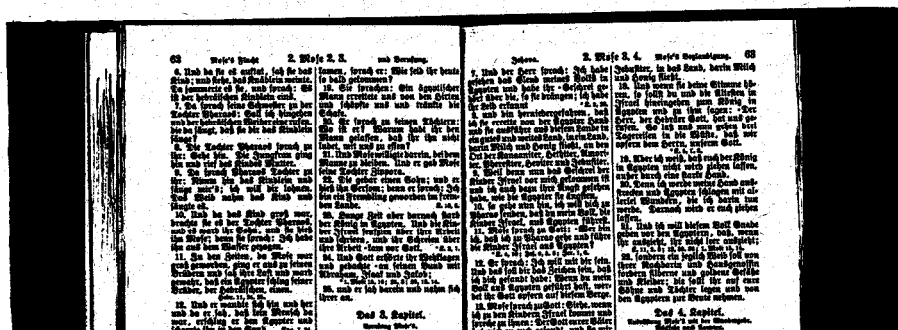
Mose: *Ach mein Herr, ich bin noch nie redegewandt gewesen, auch jetzt nicht, seitdem du mit deinem Knecht redest; denn ich hab eine schwere Sprache und eine schwere Zunge.*

Gott: *Ich will mit deinem Munde sein und dich lehren, was du sagen sollst.*

Mose: *Mein Herr, sende, wen du senden willst.*

Gott: *Weiß ich denn nicht, daß dein Bruder Aaron aus dem Stamm Levi redege-wandt ist? Du sollst zu ihm reden und die Worte in seinen Mund legen. Und er soll für dich zum Volk reden.*

Vorbereitung: Den Bibeltext vergrößern und kopieren. So aufhängen, daß ihn alle sehen können.



c) Textarbeit

In der Gruppe werden verschiedene Fragen besprochen, die den Text betreffen. Die betreffenden Textstellen werden unterstrichen.

1. Welche Aufgabe erhält Mose? (gelb unterstreichen)
2. Welche Zusagen macht Gott Mose? (rot)
3. Welche Zweifel melden sich bei Mose? (grün)
4. Was ist das wichtigste Versprechen Gottes? (rot umkreisen)

Das Wichtigste, was Gott Mose verspricht: **„Ich will mit dir sein!“** Diese Zusage zeigt sich in dem Namen Gottes, den Mose den Israeliten sagen soll. Denn dieser Name kann auch so übersetzt werden: **„Ich bin wirklich da, und ich bin für euch da.“**

„Ich will mit dir sein!“ Diese Zusage macht Gott. **„Ich will mit dir sein!“**

– Das sagt Gott auch zu uns. Er kennt die Aufgaben, Prüfungen und Entscheidungen, die vor uns liegen. Er kennt unsere Bedenken, einer Aufgabe nicht gewachsen zu sein. Er kennt unsere Zweifel, eine Prüfung nicht zu schaffen. Er kennt unsere Angst davor, eine falsche Entscheidung zu fällen, die dann unser ganzes Leben bestimmt. Doch für uns wie für Mose damals gilt: Gott will mit dir sein.

Stop: Wer meint, die Jugendlichen hätten jetzt genug, kann an dieser Stelle aufhören, evtl. ein Gebet sprechen und zum Abschluß das Lied „Von guten Mächten wunderbar geborgen“ singen lassen (Fahrtenlieder Nr. 76). Bei älteren und geübteren Gruppen kann sich noch ein weiterer Teil anschließen.

III. Wie ist Gott bei mir?

Daß mit diesem Versprechen Gottes noch nicht alle Probleme und Zweifel aus dem Weg geräumt sind, kann man bei Mose gut beobachten. Es war nicht einfach für ihn, vor den mächtigen Pharao zu treten und zu sagen: „Laß mein Volk ziehen!“. Es war nicht einfach für ihn, vor das Volk zu treten und zu sagen: „Gott hat zu mir gesprochen!“

Und auch später als das Volk unterwegs war, stand immer wieder alles auf dem Spiel. Als sie eingeklemmt waren zwischen dem Schilfmeer und dem Heer des Pharao, als es in der Wüste nichts zu essen und nichts zu trinken gab, als der Weg so unendlich lang wurde.

Doch Gottes Zusage wurde immer wieder an drei Punkten konkret:

1. **Gebet:** Gott hat mit Mose geredet und auf ihn gehört.
2. **Gemeinschaft:** Gott hat Mose Menschen zur Seite gestellt, die ihm halfen.
3. **Erfahrungen:** Gott hat so gewirkt, daß seine Hilfe spürbar und erfahrbar war

Wenn die Zusage Gottes auch für uns gelten soll, stellt sich die Frage:
Wie ist Gott bei mir? Wie wird die Zusage „Ich will mit dir sein!“ konkret?

Frage an die Gruppe: Vorher habt ihr Aufgaben, Prüfungen und Entscheidungen aufgeschrieben, die in den nächsten 5 Jahren auf euch zukommen. Wie kann Gottes Zusage da konkret werden?

(Im Gespräch können die drei Punkte 1) Gebet und Bibel, 2) Gemeinschaft, 3) Erfahrungen mit einfließen. Dadurch kann der Gefahr begegnet werden, daß nur auf Wunder abgehoben wird.)

Als Zeichen dafür, daß Gottes Zusage für dich ganz persönlich gilt, schreibt jeder den Satz mit einem roten Stift über sein Blatt:

Gott sagt zu mir: „Ich will mit dir sein.“

Lied: Von guten Mächten wunderbar geborgen (Fahrtenliederbuch Nr. 76)

2 "Christus ist unser Friede"

Epheser 2, 14

ANREGUNGEN FÜR DEN UMGANG MIT DER
Fahreslosung '94

Streitend Frieden schaffen
- eine Liturgische Nacht -

Liturgische Nacht - was kann das sein?

Der Grundgedanke ist, die von äußerem Lärm freie Nachtzeit zu nutzen, um auf meditative und kreative Weise sich einem Thema zu nähern.

Elemente wie liturgische Andacht, Gesprächsrunden, kreative Einheiten, Stille wechseln sich ab. Den Abschluß stellt eine Abendmahlsfeier mit anschließendem gemeinsamem Frühstück dar.

Gedanken zum Thema

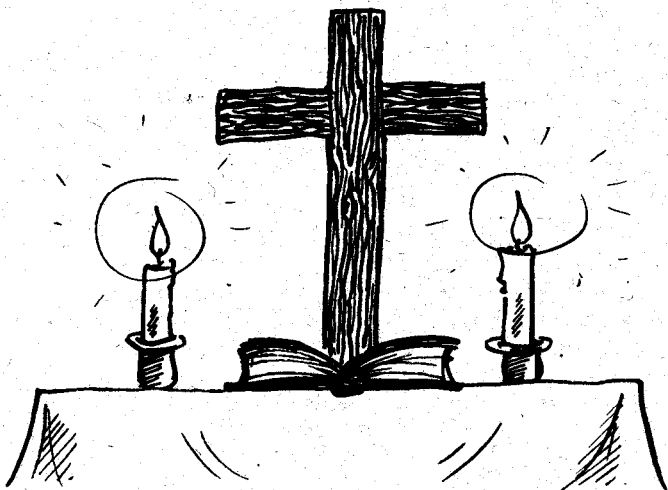
Streit und Frieden? Oberflächlich gehört, mag dies ein Widerspruch sein. Zumal, wenn wir an Streiterfahrungen in unseren Familien, Gruppen, Gremien denken. Es gibt aber auch Streit, der nicht Trennung bewirkt, sondern gerade dadurch, daß wir uns miteinander auseinandersetzen, die Basis für neue Gemeinschaft schaffen. Frieden, Gemeinschaft braucht Auseinandersetzung, sonst ist er "billiger" - und irgendwann vielleicht sogar "fauler" Friede.

Dies läßt sich an verschiedenen biblischen Texten zeigen: z.B. Konflikte in Korinth und die "Anweisungen" des Paulus (1. Kor 12); Streit in der Urgemeinde (Apg 6); Jakob und Esau (1. Mose 27-33) u.a. Der Friede, den Christus verheißt, hat nichts mit einfacher Harmonie zu tun, sondern immer auch mit Konfliktfähigkeit. Der Friede Christi fordert geradezu eine "neue Streitkultur".

Es ging uns in dieser Nacht darum, Streit zwischen Menschen, Aggressionen, auch Streit mit Gott nicht nur als friedensbedrohend zu sehen, sondern zumindest eine Ahnung zu vermitteln, daß er geradezu friedensstiftend wirken kann bzw. manchmal zur Voraussetzung eines neuen Friedens mit Gott und Menschen ist.

Äußere Bedingungen

Solch eine Veranstaltung braucht räumliche Vielfalt. Einen Andachtsraum (am besten den Chorraum einer Kirche), einen Gruppenraum, eine Möglichkeit zu essen, einen Raum, in den sich Leute evtl. zum Schlafen zurückziehen können. Zwischen Gottesdienstraum und Gruppenraum sollte keine zu große Distanz sein, so daß Einzelne sich auch immer wieder ohne großen Aufwand zur persönlichen Stille zurückziehen können. Für Mitternacht sollte ein Eintopf vorbereitet sein. Getränke, heiß und kalt, sollten zur Verfügung stehen.



Ablauf der Nacht



1. Einheit (Kapelle/Gottesdienstraum): Streiterfahrungen, erste Strategien

- **2-4 Lieder** (wir haben für die Liturgische Nacht einige Lieder extra zusammengestellt, vor allem Friedenslieder, Taizé-Lieder, Lieder zum Abendmahl)
- Kurze Einführung in den Sinn dieser Nacht und ins Thema
- **Rollenspiel:** es werden verschiedene Gruppen gebildet mit nur ganz kurzem situativem Impuls
 - a) Konflikt in der Familie;
 - b) zwei befreundete Paare im Urlaub;
 - c) Klassenfestvorbereitung;
 - d) ausländische Kinder spielen Fußball auf dem Marktplatz.Ca. 15-20 Minuten Vorbereitungszeit, die Gruppen spielen ihre Situation im Altarraum vor.

2. Einheit (Gruppenraum, Tee und Gebäck): Auswertung der Rollenspiele (Plenumsgespräch; auch Gespräch in Gruppen wäre möglich)

Impulsfragen: Wie ging es mir in meiner Rolle?

Streit im sakralen Raum?

Streit und Aggressionen, macht mir das eher Angst?

3. Einheit (Kapelle): Unfriede um uns herum - wir klagen (an)

Einleitung: Wir leben in einer Welt, in der wir mit vielerlei "Spielarten" von Unfriede konfrontiert sind. Unfriede in uns, Unfriede um uns herum. Wir leiden darunter, leiden um unserer selbst willen und um der anderen willen. Wir sind wütend, resigniert, fühlen uns ohnmächtig, haben Angst. Wir versuchen, Schritte des Friedens zu gehen, etwas zu verändern, uns zu verändern, manchmal gelingt es, aber so oft scheitern wir. Und Gott? Wo ist Gott? Was hat er damit zu tun?

Es gibt keine leichten Antworten auf diese Frage. Aber eines können wir auf jeden Fall von dem Volk Israel lernen; sie entlassen Gott nicht aus seiner Verantwortung. Sie ringen um eine Antwort, klagen und klagen an. Auch so - resigniert, wütend, enttäuscht, ohnmächtig - können sie vor Gott treten und mit ihm reden.

Laßt uns von diesen Menschen in ein solches Beten hineinnehmen!

Text: Ps 10, 1-13

Lied: Polnisches Friedenslied (Fontäne in blau Nr. 339)

Die TeilnehmerInnen erhalten Zettel und Stifte und werden aufgefordert, ihre Klagen zu formulieren und dann an der Wand zu befestigen.

Eine/r liest immer drei - vier Klagen, dazwischen singt die Gruppe ein KYRIE.

4. Einheit (Gruppenraum): Der Klage Gestalt verleihen:

Malen und Tönen bei ruhiger Musik

Alternativangebote: Stille in der Kapelle

Gespräche im 2. Gruppenraum

Mitternachtseintopf (ca. 0.30 Uhr)

5. Einheit (Kapelle): Der Kampf mit Gott (1. Mose 32, 23-33)

(geplant war eine Art Bibliodrama, die Zeit nach Mitternacht ließ jedoch nur eine Meditation zu)

2-3 Lieder

Nachspüren des Jakob-Konfliktes und seines Kampfes am Jabbok
entweder als Meditation (a) oder als "Bibliodrama" (b)

1. Hinführung zum Text - die Vorgeschichte des Kampfes am Jabbok
2. Text vorlesen
3. Jede/r wählt sich aus dem Bibeltext eine Person oder ein Ding/Wort (z.B. Fluß, Morgenröte, Hüftgelenk, usw.) mit der/dem er/sie sich identifiziert: "Suche dir einen Platz im Raum, finde eine Haltung, einen Ausdruck für die Person, das Wort und sei diese Person/Sache" (z.B. "Ich bin jetzt der Fluß, die Morgenröte, Jakob, Gott").
4. Interview: die TeilnehmerInnen werden als die dargestellte Person oder Sache interviewt. Fragen sind: Wer bist du? Wie heißt du? Was fühlst du? Wie geht es dir gerade? Was hast du von der Geschichte (Kampf) mitbekommen, die da gerade passiert ist? Was hältst du davon? Willst du zu jemandem etwas sagen? usw. Wichtig dabei ist, die "innere" Seite der Geschichte anzusprechen, die emotionale Ebene - um so den Bibeltext "persönlich" zu erschließen.
5. Auswertung:- Was habt ihr erlebt?- Wie habt ihr euch gefühlt?- Was ist euch an der Geschichte deutlich geworden?- Was ist euch klar geworden über Streit und Versöhnung?
6. Abschluß: Zum Schluß wird noch einmal der Text (1. Mose 32,23-33) von einem/r TeilnehmerIn vorgelesen.
7. Lied: Ich lobe meinen Gott



6. Einheit (Gruppenraum): Ein Kämpfer für den Frieden.

Videofilm: ROMERO (Leben und Kampf des Bischofs Oskar Romero), in Videotheken ausleihbar



7. Einheit (Nachtwanderung)

- Beginn mit 2 Liedern in der Kapelle
- wir gehen den Weg des Friedens, nehmen unsere Klagen und Anklagen mit und haben nochmal Zeit sie zu bedenken
- unterwegs einen Halt mit 5 Min. Stille
- an einem Feuerplatz entzünden wir ein Feuer, werfen unsere Klagen hinein und singen (auswendig) 2-3 Lieder (Der Himmel geht über allen auf, Ubi caritas ...)

8. Einheit Abendmahlsfeier:

Die einzelnen Schritte sollen nochmals nachgezeichnet und in einem Weg verdeutlicht werden. Es werden die einzelnen verwendeten Texte nochmals gelesen und mit einer kurzen Ein- bzw. Überleitung miteinander verbunden.

Lied: We shall overcome

Eröffnung: Einstimmung auf den Gottesdienst

Lied: Freunde, daß der Mandelzweig

Gebet: Psalm 10, 1-13.14-18

Lied: Unfriede herrscht auf der Erde

Text 1: 1. Mose 32,23 ff

Stille zum persönlichen Gebet: "Ich ringe mit Dir, Gott, um ..."

Lied: Herr, wir bitten,

Text 2: 1. Mose 33,1-4 - Versöhnung mit Esau

Stille: "Wo suche ich nach Versöhnung und Frieden?"

Abendmahl: Wir brauchen Kraft für diesen Weg des Friedens

Text 3: 1. Kor 11,23-26

Lied: Selig seid ihr

Austeilung von Brot und Wein (Hermhuter Form)

Lied: Wie ein Fest nach langer Trauer

Gebetsgemeinschaft: Sätze des Dankes

Segen (im Kreis stehend, die Hände durchgefaßt)



9. Einheit (Gruppenraum): Frühstück

WEITERE TIPS UND ANREGUNGEN ZUM UMGANG MIT DER JAHRESLOSUNG '94

Der Artikel "Streitend Frieden schaffen" wurde als Arbeitshilfe **"Er ist unser Friede - Material für Jugendgottesdienste 1994"** entnommen. Erschienen ist diese Arbeitshilfe im Evangelischen Landesjugendpfarramt, Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart.

Gegen Einsendung von DM 4,00 in Briefmarken kann sie dort bestellt werden.

Wie jedes Jahr hat auch dieses Jahr der Jugendausschuß des CVJM-Gesamtverbandes eine sogenannte **Handreichung zur Jahreslosung** herausgebracht.

Diese Handreichung enthält:

- Bibelarbeit und theologische Aspekte zu Epheser 2, 14
- Meditationen
- Spiele
- Gruppenabendentwürfe

Zu beziehen ist diese Handreichung bei den Landesverbänden oder direkt beim CVJM-Gesamtverband, Im Druseltal 8, 34131 Kassel-Wilhelmshöhe.

Weitere Anregungen und Aspekte zur Jahreslosung im Steigbügel:

Gottes Geist gibt Friede und Versöhnung	208:7
Krieg und Frieden	234:16
Der Schwan - eine Vorlesegeschichte	237:36
Wenn uns Haß und Gewalt begegnen - ein Gesprächsabend	237:46





Fort JU

- ein Spiel in Anlehnung an die Abenteurshow Fort Boyard -

Die Geschichte

Zu Beginn empfiehlt es sich, die Gruppe auf den Abend mit einer Rahmengeschichte einzustimmen; etwa so:

Wir befinden uns in der großen Gewölbehalle einer alten Festung, in der ein weiser Magier und seine Zauberehrlinge (Mitarbeiter) herrschen. An einem geheimen Ort liegt ein Schatz. Der Magier kennt den Ort. Er ist bereit, der tüchtigsten Mannschaft den Weg zum Schatz zu beschreiben...

Bevor der Magier den Weg zum Schatz verrät, teilt er die Gruppe in Zweiermannschaften ein. Dann beginnt der Wettstreit. Damit alle Gruppen auf dem Weg zum Schatz die gleichen Chancen haben, bekommen sie in verschiedenen Runden dieselben Aufgaben gestellt. Jede Zweiergruppe bekommt ein Stuhlpaar mit ihrer Teamnummer zugewiesen.

Auf ein Zeichen des Magiers hin begibt sich jedes Team in eines der angrenzenden Gelasse oder Gewölbe (möglichst auch tatsächlich voneinander getrennt), um dort eine Aufgabe zu lösen.

Wer wohin soll, wird natürlich vor dem Start eingeteilt:

Aufgabenrunden

Nun bleiben vier Minuten Zeit, eine der folgenden Aufgaben zu lösen:

1. **Gegenstand im Raum suchen** (Hinweis auf Aufbewahrungsort)
2. **Puzzle** (maximal 50 Teile) zusammensetzen (Endbild zeigen)

3. Kreuzworträtsel mit Lösungswort lösen (Hinweis zum Lösungswort)

4. Geduldsspiel lösen (Lösungshinweis)

5. Origami nach Zeichnung falten (Faltvorlage)

6. Musikquiz: Fünf von zehn Titeln angeben (zwei Titel angeben). (Wichtig: Die Titel am Anfang der Kassette aufnehmen, um schnell den Beginn zu finden!)

Zum Spielverlauf

Die Gruppe kann im Zentralraum ein Hilfsmittel beantragen, dieses ist in Klammern verzeichnet (hinter den Fragen). Eine Aufgabenbeschreibung hängt an jeder Station.

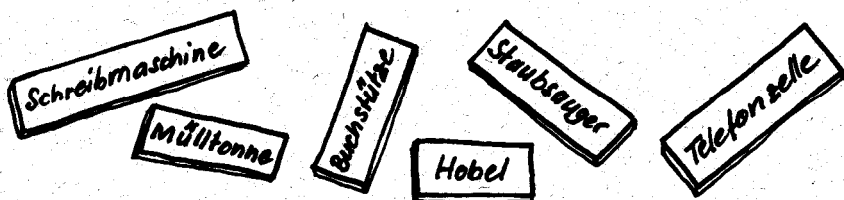
Auf ein neues Signal hin verlassen die Gruppen die Stationen und lassen ihre Ergebnisse deutlich sichtbar liegen. Sie müssen so schnell wie möglich zurück in die Gewölbehalle und setzen sich dort zuerst auf ihre Stühle. Die Gruppe, die zuletzt sitzt, kassiert einen Minuspunkt.

Die Zauberlehrlinge kontrollieren nun die Ergebnisse. Jede vollständig gelöste Aufgabe gibt drei Punkte; wurde ein Hilfsmittel eingesetzt, nur zwei Punkte. Alle Stationen werden in die Ausgangslage zurückversetzt. Währenddessen geht es in dem zentralen Raum für alle gemeinsam mit einem Zwischenspiel weiter, zum Beispiel mit einem der folgenden:

Aufgaben für die Zwischenrunde

1. Montagsmaler

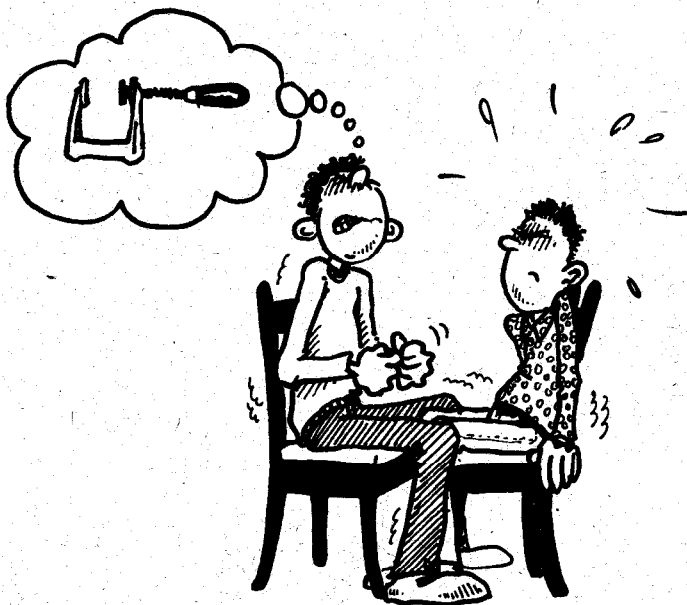
Jede Gruppe stellt einmal einen Maler; die Begriffe sind vorgegeben, maximal 30 Sek. stehen zur Verfügung. Wird der Begriff geraten, erhält die erratende Gruppe einen Punkt; wird er nicht erraten, erhält die Gruppe des Malers einen Minuspunkt. Sprichwörter nehmen!



 **Tip:** ANREGUNGEN IN STEIGBÜGEL 221:39

2. Knie drücken

Jeweils zwei Teams kämpfen gegeneinander. Sie sitzen einander gegenüber, einer stellt die Füße zusammen, der andere umklammert dessen Beine mit seinen Knien, er muß seine Füße aber an die Füße des Inneren stellen. Der Äußere muß in 5 Sek. die Knie des Inneren zusammendrücken, sonst gewinnt der Innere. Dann wird Innen und Außen gewechselt. Das Siegerteam kommt weiter. Sieger ist das Team, das als letztes übrigbleibt. Die Sieger erhalten drei Punkte, die Zweiten zwei und die Dritten einen Punkt.



3. Pantomime

Wie Montagsmaler, gleiche Zeit.

Mögliche Begriffe:

a) aus dem Sport

- Diskuswerfen
- Bobfahren
- Radrennen
- Eishockey

b) gegenstandslos

- Schadenfreude
- Mitleid
- Eitelkeit
- Hilflosigkeit

!!!Weitere Ideen in Steigbügel 222:12!!!

4. Teelichterkampf

Je zwei Teams kämpfen gegeneinander. Es werden im Raum fünf Stationen mit je zwei Teelichtern aufgestellt. Das Rechte gehört jeweils der ersten Gruppe, das Linke der Zweiten. Pro Gruppe startet nur ein Spieler. Nach 30 Sek. wird gezählt, wer die meisten Lichter entzündet hat. K.O.-System.
Bewertung siehe 2.

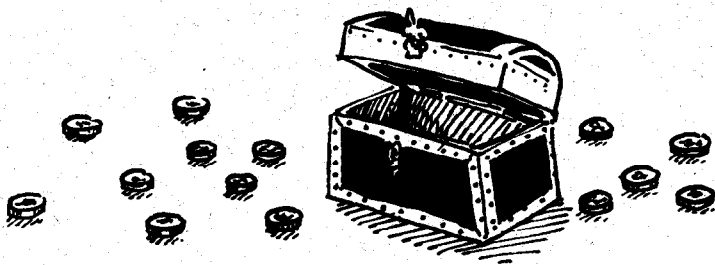
5. Gesucht wird...

In einer angegebenen Gegend (wo nicht viel kaputt gehen kann) werden drei Gegenstände versteckt. Alle starten mit der Suche gleichzeitig. Jeder Gegenstand gibt zwei Punkte. Kein gewaltsames Abnehmen der Gegenstände!

Nach dem Zwischenspiel folgt die nächste Aufgabenrunde, nun mit neuen Stationen für jede Gruppe.

Nach der sechsten Runde werden die Punkte der Gruppen ausgezählt. Jetzt kommt der Showdown, der letztlich entscheidet, wer gewonnen hat. Wichtig dabei ist, daß die vorher gesammelten Punkte einen Chancenvorteil geben.

Eine einfache Möglichkeit ist zum Beispiel, in einem Raum Mengen von Goldtalern zu verstecken, die die Teams zusammentreffen und zu ihrem Platz bringen sollen. Das Team mit den meisten Punkten beginnt, die anderen folgen in Abständen von drei Sekunden.

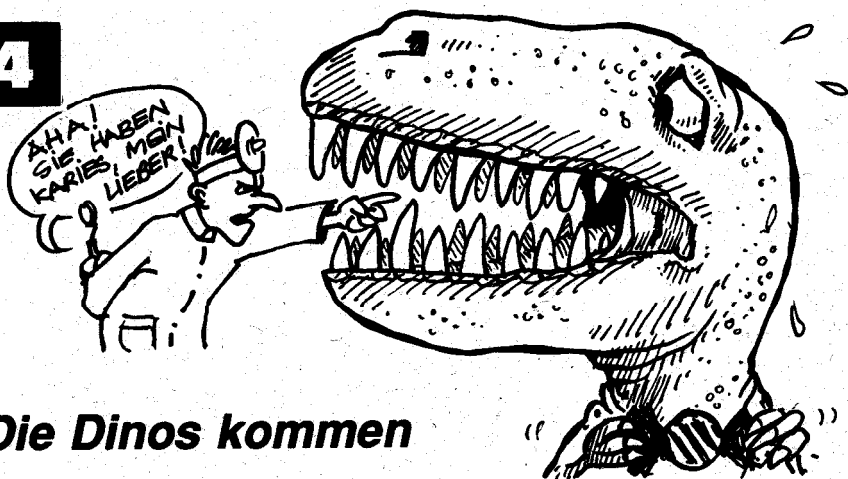


Hinweise für den Leiter:

Bei den hier genannten Zahlen wurde von einer Teilnehmerzahl von 12 Personen ausgegangen.

Allgemein gilt: So viel Aufgabengruppen wie Kleingruppen (auch Einzel- oder Dreierreteams), die Anzahl der Zwischenrunden ist um eins kleiner.

Die Spiele und Aufgaben können natürlich beliebig variieren.



Die Dinos kommen

Vorbemerkung

„Überall Dinosaurier“. Saurier als Radiergummi und auf Schulheften, die Spielzeugindustrie fährt voll auf dem Dino-Boom ab. Der Film „Jurassic Park“ von Steven Spielberg zieht die Menschen in die Kinos. Warum die Saurier auch noch in den Jugendgruppen? Wir wollen den Jugendlichen einen abwechslungsreichen und spannenden Abend anbieten, der ihnen hoffentlich Spaß macht. Damit sie aber auch – wenigstens ansatzweise – lernen, eine gesellschaftliche Erscheinung kritisch zu befragen, sollte der Leiter auf den Block „Diskussionsrunde“ nicht verzichten.

Vorbereitung

Es wäre schön, wenn der Gruppenraum mit Saurierpostern dekoriert wäre. Einige kleine Spielzeugsaurier ausstellen und am Ende des Abends als Preise vergeben. Nach passendem Musikstück schauen (z. B. „Die Saurier werden immer trauriger“ oder Titelmusik von „Jurassic Park“).





Information

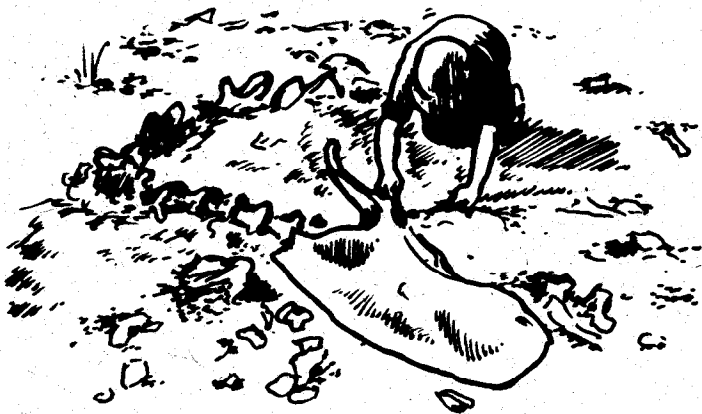
Die Dinosaurier bevölkerten die Erde mehr als 150 Millionen Jahre lang. Sie lebten im Erdzeitalter des Mesozoikums (Erdmittelalter), das die drei Perioden **Trias** (ca. 225-190 Millionen Jahre), **Jura** (190-135 Millionen Jahre) und **Kreide** (135-65 Millionen Jahre) umfaßte. In der Trias herrschten Nadelbäume, Palmfame und Schachtelhalme vor. Im Jura kamen Bärlappgewächse dazu. In der Kreidezeit entstanden die Blütenpflanzen, darunter die heutigen Laubbäume und Gräser. In der Juraperiode begann das aus einem einzigen zusammenhängenden Stück bestehende Festland der Erde (Pangäa genannt) auseinanderzubrechen. Die Kreidezeit erlebte die Hochblüte der Dinosaurier (z. B. Tyrannosaurus, Triceratops, Iguanodon).

Die Dinosaurier sind Reptilien, die ihre Eier an Land gelegt haben. Es ist noch unklar, ob alle Saurier Kaltblüter waren (die Sonne mußte die Körperwärme erhöhen) oder ob bereits Warmblüter darunter waren (alle Säugetiere sind Warmblüter). Häufig werden die Dinosaurier in drei Gruppen eingeteilt: **Raubsaurier** (oder Theropoden), **Elefantenfüßer** (oder Sauropoden) und **Vogelbeckensaurier**.

Daneben gibt es dann noch die Flugsaurier (Flügelspannweite bis 9 Meter), die Ichtyosaurier (Meeressaurier) und die Plesiosaurier. Diese drei Arten werden in der Regel nicht zu den Dinosauriern gezählt. Die Raubsaurier lebten fast ausschließlich von Fleisch oder Aas. Sie besaßen das Echsenbecken und liefen auf zwei Beinen. Der Tyrannosaurus rex („König der tyrannischen Echsen“) war etwa 6 Meter hoch und 15 Meter lang. Es ist umstritten, daß er beim Jagen eine Geschwindigkeit bis zu 75 Stundenkilometern erreicht hat. Er gilt als die „gefährlichste Freßmaschine aller Zeiten“.

Weitere bekannte Raubsaurier waren: Velociraptor (kommt in der Schlußszene von „Jurassic Park“ vor), Gorgosaurus („schreckliches Reptil“), Deinonychus („Schreckensklaue“, 3 Meter lang und 1,2 Meter hoch), Oviraptor („Eierdieb“) und der Allosaurus. Die „Elefantenfüßer“ waren reine Pflanzenfresser und hatten auch das Echsenbecken. Sie liefen auf vier säulenförmigen Füßen und besaßen einen langen, beweglichen Schwanz, den sie zur Verteidigung wie eine Peitsche einsetzten. Der Brachiosaurus war ca. 30 Meter lang, 12 Meter hoch und wog 80 Tonnen. Neuere Forschungen besagen, daß ein Seismosaurus noch größer und noch schwerer gewesen sei (Skelettfund 1985 in Neu-Mexiko). Der Triceratops („Der mit drei Hörnern“) wurde bis zu 6 Meter lang und 6 Tonnen schwer. Mit seinen drei Hörnern konnte er sich wie ein lebender Bulldozer sogar gegen die großen Raubsaurier wehren. Die Hadrosaurier waren hochentwickelte Tiere, die vermutlich in Herden lebten, sich durch ein Lautsystem verständigten und ihre Jungen pflegten.

Auch die Vogelbeckensaurier waren vorwiegend Pflanzenfresser. Der Iguanodon (= Leguanzahn) trug eine spitze Hornkralle als Daumen. Auf der Weltausstellung 1851 in London wurde ein Iguanodonskelett fälschlicherweise so dargestellt, daß sich dieser Stachel auf der Nase befand (wie bei einem Nashorn). Zu den Vogelbeckensauriern gehörten auch die Panzerdinosaurier. Ein Stegosaurier besaß auf dem Rücken zwei Reihen von Knochenplatten (waren von Blutgefäßen durchzogen und dienten vermutlich zur Wärmeregulierung) und am Schwanzende gefährliche Knochendornen.



Woher stammen die Kenntnisse über Dinosaurier? Im Jahre 1810 fand ein elfjähriges Mädchen in den Klippen an der südgriechischen Küste das Skelett eines Meeressauriers. 1822 fand der englische Arzt Dr. Mantell Knochen und Zähne, die er einem Leguan (Eidechsenart) zuordnete und so den Namen „Iguanodon“ wählte. Der Naturwissenschaftler Sir Richard Owen untersuchte viele Skelette und gab den geheimnisvollen Tieren den Namen Dinosaurier, das heißt „Schreckensechsen“. Um 1850 brach in England ein richtiges Dinosauriefieber aus. 322 Meter unter Tage fanden Grubenarbeiter in Bernissart (Belgien) an einer Stelle 31 Skelette von Iguanodons. In Colorado und Wyoming (USA) lieferten sich zwei Suchtrupps im Jahre 1877 erbitterte Kämpfe um Grabplätze für Saurierskelette. Der eine Trupp wurde von dem Forscher Edward Cope geleitet, der andere von Charles Marsh. Sogar der legendäre Buffalo Bill gehörte zu einem der Trupps. Die Auseinandersetzungen bezeichnet man als „Saurierkrieg“. Cope und Marsh haben 136 neue Dinosaurierarten gefunden. Bei den Skeletten waren Knochen, die ein einzelner Mann nicht tragen konnte.

In Deutschland kann man z. B. Saurier besichtigen:

- Institut und Museum für Geologie in Tübingen
- Landesmuseum für Naturgeschichte in Stuttgart
- Bayerische Landesanstalt für Paläontologie in München
- Naturgeschichtliches Museum der Humboldt-Universität in Berlin

Wie stellt man sich das Ende der Dinosaurier vor?

Es gibt zwei vorherrschende Theorien:

- a) Ein Meteorit schlug auf der Erde ein, verursachte Vulkanausbrüche, die für lange Zeit die Sonne verdunkelten, so daß Pflanzen und Tiere starben. Dadurch verschwanden die Lebensgrundlagen der Saurier.
- b) Am Ende der Kreidezeit drifteten die Kontinente auseinander. Hohe Gebirge entstanden, verbunden mit Vulkanausbrüchen. Die großen Flachmeere wurden zu trockenem Land. Klimaveränderungen traten ein, die wiederum Pflanzen- und Tierwelt veränderten. Diesen Änderungen seien die Saurier nicht gewachsen gewesen.

Literatur:

- Tiere der Urzeit, Loewe-Verlag
- Das große Buch der Saurier, Ravensburger-Verlag
- Den Dinosauriern auf der Spur, Arena-Verlag
- „Dinosaurier“, Tessloff-Verlag

Spiele



Dinosaurierschwanz jagen

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jeder Spieler einer Gruppe hält seinen Vordermann an der Hüfte fest, so daß eine Schlange entsteht. Bei der letzten Person ist am Gürtel ein Taschentuch befestigt. Der „Kopf“ muß versuchen, bei der gegnerischen Schlange am „Schwanz“ das Taschentuch zu erwischen.

Vorsicht beim Mobilfär: Es geht rund.

Dino-Puzzle

Für jede Gruppe hat der Leiter eine DIN A3 Kopie eines Sauriers in ca. 20 Teile zerschnitten und in ein Kuvert gesteckt. Wer hat zuerst den Dino beieinander?

Nicht ins Erdloch fallen

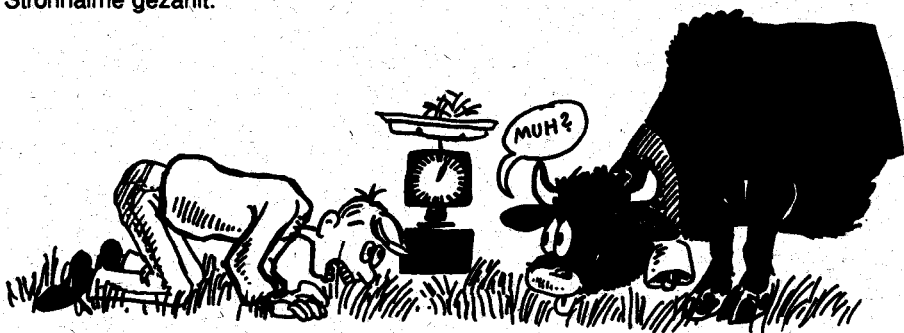
Ein Dinosaurier wird durch drei Spieler gebildet. Bei allen sind die Augen verbunden. Durch Zurufe aus der eigenen Gruppe muß der Saurier an einem Erdloch (mit Tesakrepp am Boden markiert) vorbei dirigiert werden. Zeit nehmen!

Dinos jagen

Auf einem Stück Tapete ist ein Saurier gemalt. Mit selbstgebastelten Wurfspießen (Streichhölzer mit Knetmasse) wird versucht, den Saurier zu treffen.

Grastransport

Echtes Gras (oder Strohhalme) liegen auf Zeitungspapier. Die pflanzenfressenden Saurier nehmen mit dem Mund das Gras auf und transportieren es auf allen Vieren auf einen Zielplatz. Es steht allen Spielern eine bestimmte Zeit zur Verfügung (etwa eine Minute). Dann wird das transportierte Gras gewogen (Briefwaage) oder die Strohhalme gezählt.



Meteoriteneinschlag

Im Freien kann folgendes Spiel durchgeführt werden. Wie bei „Jägerball“ oder „Völkerball“ stehen sich in zwei Feldern die Mannschaften gegenüber. Statt eines Balles wird eine Wasserbombe (Luftballon mit Wasser) geworfen.



Dinosaurier-Quiz

1. Wie hieß der gefährlichste Raubsaurier? (Tyrannosaurus rex)
2. Vor wieviel Millionen Jahren endete die Epoche der Saurier? (6,5, 65 (x), 650 Millionen Jahre)
3. Was bedeutet das Wort „Dinosaurier“? (Schreckensechse)
4. Wie schwer war der Brachiosaurus? (80 Tonnen)
5. Welche zwei Theorien gibt es zum Aussterben der Saurier? (Meteoriteneinschlag und Klimaänderung durch Kontinentalverschiebung)
6. Wo fand der sogenannte „Saurierkrieg“ statt? (USA)
7. Was heißt „Triceratops“? (Der mit den drei Hörnern)
8. Welche Spannweite erreicht ein Flugsaurier? (9 Meter)
9. Wie heißt der Regisseur des neuen Saurier-Films „Jurassic-Park“? (Steven Spielberg)
10. War der größte und schwerste Saurier, der Brachiosaurus, ein Pflanzen- oder Fleischfresser? (Pflanzenfresser)

Diskussionsrunde

Auf diesen Teil des Vorschlags sollte der Leiter nicht verzichten. Es geht nicht darum, den Jugendlichen den Spaß zu vermiesen. Aber sie sollten ansatzweise lernen, kritisch zu überlegen, was an der „Saurierwelle“ nur Profitinteressen dient und was einen selbst an den Sauriern so fasziniert.

Einstieg:

Jeder schreibt einen Satz zu den Thesen:

- „Mir gefallen Saurier, weil . . .“
- „Ich bin gegen den Saurierrummel, weil . . .“

Gespräch über die Antworten.

Weitere Fragen:

- Warum sind Saurier bei Kindern und Jugendlichen so beliebt? Verbindet sich mit ihnen eine heile Welt, in der Menschen noch nicht in die Schöpfung eingegriffen haben? Wird hier Aggressivität (z. B. „Jurassic Park“ oder Raubsaurier) als „erlaubt“ erfahren, da sie sich in der Tierwelt abspielt?
- Welche Ängste, welche Sehnsüchte projiziere ich in diese Riesenviecher hinein?
- Der Film „Jurassic Park“ ist mit viel Kosten gedreht und mit riesigem Werbeetat angepriesen worden. Soll man sich einen solchen Film trotzdem anschauen? Wie sind die Gewaltszenen in diesem Film zu bewerten?

Spiel: Dinos basteln

Aus Knetmasse (Fimo) werden nach eigener Phantasie Saurier geformt. Auch Streichhölzer können zu solchen Figuren verklebt werden.



Weitere Spielideen:

- „Saurierkampf“ wie „Hahnenkampf“
- Einen Saurierkopf basteln aus Pappmaché und mit Ringen darauf werfen
- Geländespiel: Die Pflanzenfresser (P) müssen in ein Gebiet gelangen, wo es viel Futter gibt. Dieses Gebiet wird von den Fleischfressern (F) umgeben, die die Pflanzenfresser abschlagen können.



ANDACHT

zum Vorlesen ←
oder Nacherzählen ...

Die Welt ist in Gottes Hand

Der preußische König Friedrich II., der berühmte Feldherr, den das Volk respektvoll den „Alten Fritz“ nannte, besuchte eines Tages eine Schule in Berlin. Dort unterrichtete für ein mageres Gehalt ein ehemaliger Feldwebel, so daß der König nicht viel an Wissen erwartete. Der König fragte einen kleinen Jungen: „Wo liegt Berlin?“ – „In Preußen.“ „Wo liegt Preußen?“ – „In Europa.“ „Wo liegt Europa?“ – „In der Welt.“ „Wo liegt die Welt?“ – „In Gottes Hand.“

Das ist die Kernaussage des biblischen Schöpfungsberichtes: Die Welt liegt in Gottes Hand. Alles, was geschaffen wurde, hat seinen Ursprung und sein Ziel in Gott. In Psalm 90 wird dies so ausgedrückt:

*„Herr, Gott, du bist unsere Zuflucht für und für.
Ehe denn die Berge wurden und die Erde und die
Welt geschaffen wurden, bist du, Gott, von Ewigkeit
zu Ewigkeit.“*

Gott war, ehe die Dinosaurier auf der Erde lebten. Er war, ehe die Alpen und die Rocky Mountains entstanden. Er schuf die Sonnensysteme und die Atombombe. Und alles ruht in seiner gütigen Hand. Dieser unfäßbare und unbegreifliche Gott steht der Welt und uns Menschen nicht gleichgültig gegenüber. Unser Wohlergehen ist ihm wichtig. Er sorgt sich um uns. Seit dem Verschwinden der Saurier sind Millionen von Jahren vergangen. Hat alles Leben in der Natur überhaupt einen Sinn? Ist es nicht völlig gleichgültig, ob wir und wie wir gelebt haben? Ist das Universum nicht grausam und kalt? Der französische Biologe Jacques Monod war der Meinung, daß der Mensch allein und verlassen sei in einem teilnahmslosen Universum. Das Gegenteil trifft zu. Der Schöpfer von allem, was ist, hält die Welt und uns in seiner Hand. Und das ist gut so.

Gebet

*Herr, unser Gott. Du hast uns beauftragt, die Schöpfung zu bewahren.
Laß nicht Geldgier und Macht dazu führen, daß Dein gutes
Werk zerstört wird. Laß uns erkennen, wie herrlich Du alles
geschaffen hast.*

*Herr, die Welt liegt in Deiner Hand. Wir sind nicht verloren
in einem kalten Universum, sondern Du bist da, hörst uns,
hilfst uns und schenkst uns die Hoffnung auf die Vollendung in
Deinem Reich. Schenke uns den Glauben an Deine Güte.*

Amen



Auf die Wiese, fertig, los!

Ball- und Laufspiel für zwei Mannschaften

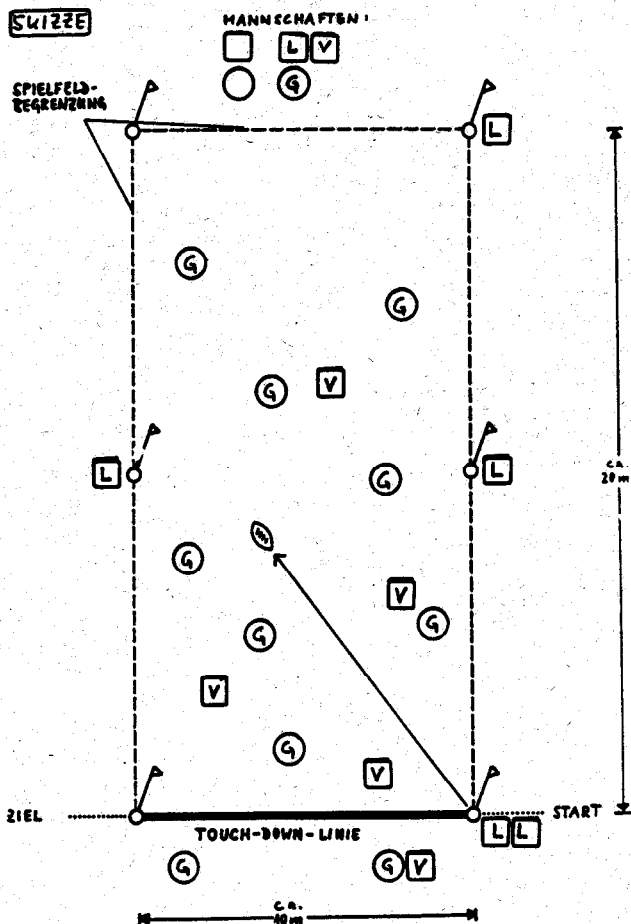
1. Spielidee und Spielablauf

Das vorliegende Spiel verbindet Elemente aus zwei klassischen Ballspielen: Baseball einerseits und Rugby andererseits. Die eine Mannschaft wird aufgeteilt in Läufer (5 Spieler) – in der Skizze mit „L“ bezeichnet – und Verteidiger (die restlichen Spieler) – in der Skizze mit „V“ bezeichnet –. Die Spieler der anderen, gegnerischen Mannschaft – in der Skizze mit „G“ bezeichnet – haben eine einheitliche Aufgabe. Gespielt wird auf einer ebenen Wiese mit einem Rugbyei.

Zu Beginn des Spiels befinden sich alle „L“ am Start, die übrigen Spieler „G“ und „V“ verteilen sich im Spielfeld. Ein „L“ wirft oder kickt nun ein Rugbyei vom „Start“ aus in das Spielfeld. Die „G“ müssen nun versuchen, das Rugbyei möglichst schnell auf der „Touch-down-Linie“ abzulegen. Nur die „G“ dürfen das Rugbyei tragen, werfen oder kicken. Wenn der „G“, der das Rugbyei gerade in Händen hat, von einem „V“ durch Berühren abgeschlagen wird, muß er sofort abspielen. Auf diese Weise können die „V“ erreichen, daß das Rugbyei von den „G“ möglichst lange nicht auf der „Touch-down-Linie“ abgelegt werden kann. Währenddessen das Rugbyei im Spiel ist, muß der „L“ versuchen, vom Start aus um das Spielfeld herum ins Ziel zu laufen. Gelingt ihm dies („Home-run“), erhält seine Mannschaft zwei Punkte. Wird das Rugbyei von den „G“ auf der „Touch-down-Linie“ abgelegt, solange er noch läuft, ist er „verbrannt“ und muß (punktlos) zurück zum Start. Steht der „L“ zu diesem Zeitpunkt jedoch an einer der vier zwischen Start und Ziel auf der Spielfeldbegrenzung stehenden Fahnen, kann er seinen Lauf fortsetzen, nachdem der nächste „L“ das Rugbyei wieder ins Spiel gebracht hat. In diesem Fall erhält seine Gruppe dann einen Punkt, wenn er „unverbrannt“ das Ziel erreicht.

Gespielt wird solange, bis jeder „L“ dreimal das Rugbyei vom Start aus ins Spiel gebracht hat. Befindet sich kein „L“ mehr, der noch einen Einwurf guthat, am Start, ist der Durchgang ebenfalls beendet.

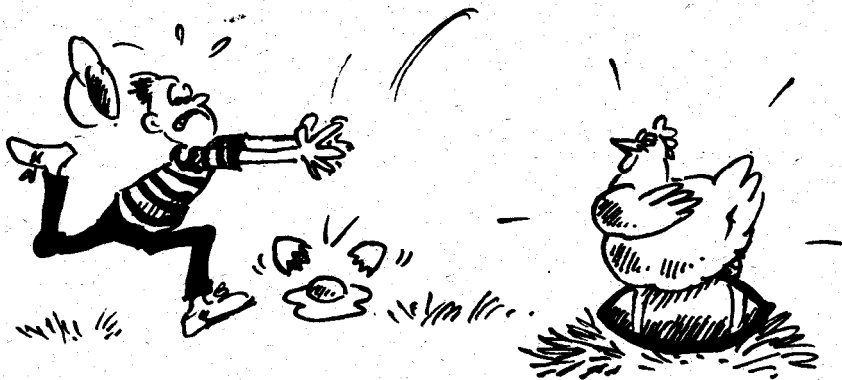
Anschließend werden die Rollen der Mannschaften gewechselt. Die bisherigen „L“ und „V“ werden zu den neuen „G“. Fünf Spieler der bisherigen „G“ werden zu den neuen „L“, die anderen sind die neuen „V“.



II. Hinweise für den Spielleiter – ergänzende Spielregeln

Das Spiel wird von einem Oberschiedsrichter, dem mindestens ein, besser zwei oder drei Seitenschiedsrichter zur Seite stehen, geleitet. Der Oberschiedsrichter überwacht das Spiel zwischen „G“ und „V“ und pfeift, wenn das Rugbyei ordnungsgemäß auf der „Touch-down-Linie“ abgelegt wurde. Die Seitenschiedsrichter entscheiden, ob das Rugbyei nach dem Einwurf zunächst den Boden oder einen Spieler innerhalb des Spielfeldes berührt hat sowie ob ein „L“ „verbrannt“ ist. Einer der Seitenschiedsrichter überwacht weiter, daß durch keinen „L“ mehr als drei Einwürfe erfolgen und zählt die von den „L“ erzielten Punkte.

Dem Spiel sind bewußt die „körperintensiven“ Elemente des Rugby-Spiels entnommen. Das Spiel kann daher auch mit Spielern gespielt werden, die unterschiedliche körperliche Voraussetzungen haben. Es ist unbedingt darauf zu achten, daß die „V“ lediglich die „G“ durch Berühren abschlagen. Die „V“ dürfen weder das Rugbyei wegwerfen oder kicken, noch die „G“ behindern oder festhalten. Andererseits müssen die „G“ das Rugbyei sofort abspielen, wenn sie abgeschlagen werden. Bei wiederholten Regelverstößen oder in schwerwiegenden Fällen wird der Oberschiedsrichter die betreffenden Spieler verwarnen oder (zeitlich befristet) vom Spiel ausschließen.



Das Rugbyei muß nach dem Einwurf zunächst den Boden oder einen Spieler innerhalb des Spielfeldes berühren. Andernfalls ist der Einwurf ungültig. Der betreffende „L“ hat dann seinen Versuch verwirkt. Die anderen „L“ müssen an den Punkt zurückgehen, an dem sie sich vor dem ungültigen Einwurf befanden. Während des Spiels dürfen sich die „G“ und „V“ sowie das Rugbyei auch außerhalb des Spielfeldes, insbesondere auch hinter der „Touch-down-Linie“ befinden.

Sieger ist die Mannschaft, die mehr Punkte erzielt hat. Wenn nach den ersten zwei Durchgängen nochmals zwei weitere durchgeführt werden, können auch die Spieler, die noch nicht „V“ bzw. „L“ waren, einmal diese Rolle einnehmen.

III. Praktische Hinweise zur Durchführung

Zeit:

Je Durchgang circa 10-15 Minuten, das heißt für ein Spiel mit zweimal zwei Durchgängen circa 45-60 Minuten.
Alternativvorschlag, wenn nur weniger Zeit zur Verfügung steht:
Jeder „L“ hat nur zwei Einwürfe.

Material:

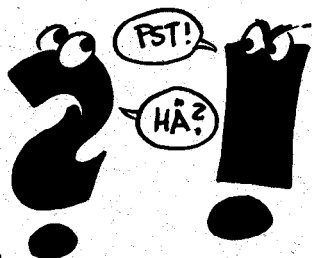
Rugbyei (ist schwieriger zu spielen), hilfsweise kann jedoch auch ein anderer Ball oder eine Frisbeescheibe verwendet werden.
Fahnen auch an Start und Ziel sowie an der Spielfeldbegrenzung.
„Touch-down-Linie“: Trassierband oder dickes Tau.

„Outfit“ und Dekoration:

Die Stimmung kann durch einfache Maßnahmen enorm angehoben werden.

- ➔ **Schildmützen** in zwei Farben organisieren (viele Unternehmen geben solche als Werbegeschenke) – auf diese Weise können die Schiedsrichter auch leichter die Mannschaften unterscheiden
- ➔ **Fähnchen am Spielfeldrand** (Emblem der Gruppe, Gemeinde . . . auf farbiges Papier kopieren und an den Stangen oben ankleben)
- ➔ **Spiel nicht fern ab vom Schuß**, sondern an einem zentralen Ort spielen – begeisterte Zuschauer sind in diesem Fall garantiert
- ➔ **einen prächtigen Pokal** („Super-Bowl“) für den Sieger aussetzen (z. B. alte Vase mit Alupapier überziehen und mit Bonbons „Diamanten“ besetzen), der bereits während des Spiels neben dem Spielfeld auf einem Tischchen steht und anschließend der Siegermannschaft feierlich (z. B. mit Hymne . . .) überreicht wird.





Altes Quiz? – Neues Spiel!

Eine Gruppe, in der noch kein Quizabend durchgeführt wurde, gibt es wohl kaum. In verschiedenen Formen ist das Schema „Frage-Antwort-Punkte“ als Spiel bekannt, zum Beispiel als „Großer Preis“ oder auch als „Ja-Nein-Spiel“. Hier nun die Anregung zum Weiterdenken und Ausfeilen für eine ganz andere Art der Durchführung.

Das Spielprinzip:

Durch Würfeln ziehen die Spieler ihre Figuren über die Felder eines Spielplans. Auf bestimmten markierten Feldern werden Aufgaben gestellt, für deren Ausführung der Spieler Punkte erhält.

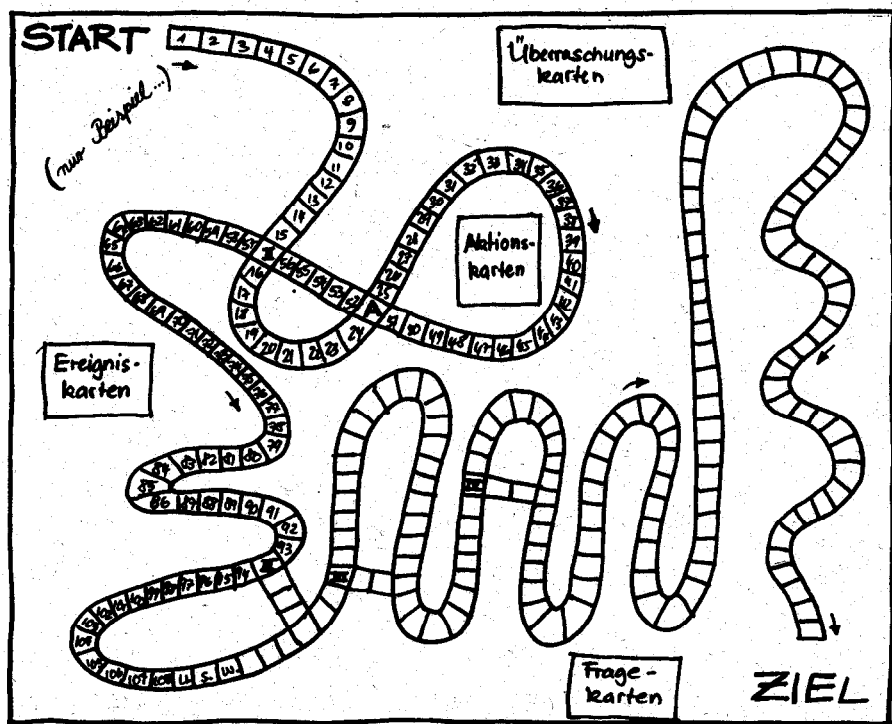
Das Wichtigste – der Spielplan

Der Spielplan besteht aus gut 150-200 Feldern, die der Reihe nach durchnummeriert werden. Das Band der Felder windet und schlängelt sich über den Plan und zwar so, daß optisch schon einzelne Aufgabenbereiche voneinander getrennt sind.

Durch „Einbau“ von verschiedenen Überschneidungen, Abkürzungen und einer Schleife können jedesmal die Länge und der Schwierigkeitsgrad des Spieles geändert werden. Abkürzungen bestehen aus einigen Feldern, die mit römischen Zahlen durchnummeriert sind. Eine Schleife erhält die Buchstaben A bis Z und kann evtl. mehrfach durchlaufen werden.

Innerhalb eines jeden Bereiches werden die Frage- und Aufgabenfelder mit einer eigenen Farbe gekennzeichnet. Am Rand werden Leisten mit Feldern für die Punktekarten eingezeichnet, die sich noch in der „Bank“ befinden.

Für das Gelingen des Spieles sind nicht allein die Regeln wichtig, sondern auch die Atmosphäre und die Stimmung. Der Spielplan sollte also auch optisch etwas her-



machen. Dazu wird alles sehr sorgfältig eingezeichnet, und damit der Untergund nicht langweilig aussieht, wird er mit Mustern verziert.

Bei der Anfertigung des Spielplans sollte man bedenken, daß er zur mehrfachen* Verwendung gedacht ist. Aufwand und Mühe werden sich lohnen. Auf eine gewisse Haltbarkeit ist Acht zu geben.

Für die Herstellung wird folgendes benötigt:

- Pappe (weiß) in DIN A-1
- Münzen zum Einzeichnen der Felder
- Bleistift
- Folienmarker/dünner Filzstift (schwarz) zum Nachziehen der Feldumrandungen und für die Muster
- pro Aufgabenbereich ein Farbstift
- selbstklebende Buchfolie, um den Spielplan zu überziehen
- Karteikarten als Punkte- und Fragekarten

Unter Umständen kann die Gruppe an der Erstellung des Spielplanes beteiligt werden, was den Reiz am Spiel sicherlich erhöht.

Die Aufgaben

Gelangt die Figur eines Spielers durch Würfeln auf ein farbiges Feld, so zieht der Spieler eine Aufgabenkarte des betreffenden Bereichs. Hierfür müssen also entsprechende Karteikarten der nötigen Anzahl erstellt werden. Für die richtige Lösung erhält der Spieler aus der Bank eine Punktekarte. Nach Werten geordnet liegt dort jeweils ein Stoß Karten auf einem eigenen Feld.

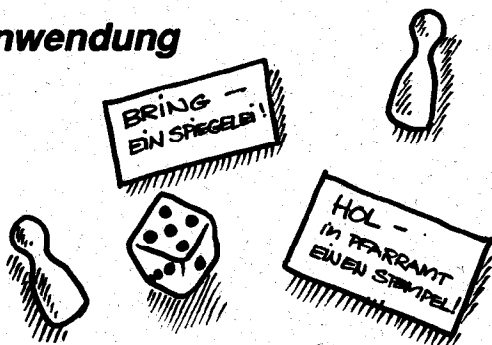
Wegen der Chancengleichheit wird nur eine Punktezahl pro Aufgabenbereich verteilt, wenn es lediglich darum geht, die richtige Antwort auf eine Frage zu finden. Es kann auch schon eine geringe Mindestpunktzahl dafür geben, daß man überhaupt ein Aufgabenfeld erreicht hat.

In der Schleife (A-Z) werden jedoch grundsätzlich Aktionsaufgaben gestellt. Hier kann man nun in einem bestimmten Rahmen die Bewertung je nach dem schwanken lassen, wie gut die Aufgabe gelöst wurde.

Durchführung und Anwendung

Zum Spiel werden also benötigt:

- Spielplan
- Aufgabenkarten
- Punktekarten
- Würfel
- Spielfiguren



Das Spiel selbst läßt sich in sehr verschiedenen Gruppen anwenden, da sich der Schwierigkeitsgrad durch Austauschen der Aufgabenkarten beliebig ändern läßt, ebenso die Spieldauer, indem einfach durch Benutzung von Abkürzungen die „Spielstrecke“ in der Länge variiert werden kann.

Steigbügel-Preiserhöhung

Auf Grund der Portoerhöhung können wir eine Preiserhöhung nicht mehr vermeiden. Ab 1. Januar 1994 kostet das Steigbügel-Abo DM 19,80. Das Einzelheft (ohne Zustellung) kostet weiterhin DM 2,60. Wir bitten um Verständnis.

Redaktion und Verlag



Das Vermächtnis des Miraculix

Ein spannendes Nacht-Geländespiel

In einer alten Legende wird erzählt, . . .

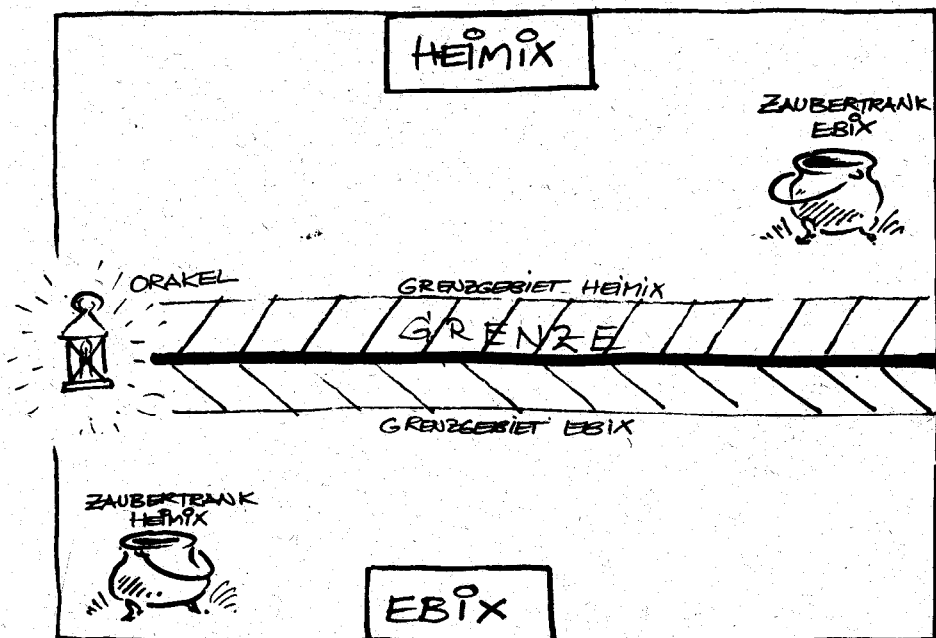
daß Miraculix, der Druide des gallischen Dorfes, auf einer seiner vielen Reisen in unserer Gegend vorbeigekommen ist. Er hat den damals noch existierenden Dörfern Ebix und Heimix, deren Bewohner ihr heute abend seid, jeweils eine große Menge Zaubertrank vermacht, damit die beiden bei Streitigkeiten gleich stark sind. Dieser Zaubertrank wurde aber von Miraculix sicher versteckt und das Geheimnis, wie man an den Zaubertrank kommt, gab er den Dorfbewohnern weiter. Diese haben über Jahrhunderte das Geheimnis streng gehütet.

Nun ist aber bekanntgeworden, daß zufällig zur gleichen Zeit in Ebix und Heimix ein geldgieriger Verräter, der im Besitz des Geheimnisses ist, dieses Geheimnis um den Lageplan des Zaubertranks gegen Geld an das andere Dorf verkauft.

Aufgabe

„Ihr müßt versuchen jeweils von eurem Dorf (das euch nachher von einem Mitarbeiter gezeigt wird), so schnell wie möglich genügend Geld unerkannt ins andere Dorf zu bringen. Der Verräter sagt euch dann, immer wenn er 5000 DM von euch bekommen hat, einen Buchstaben des Zauberwortes. Diesen Buchstaben gebt ihr dann, sobald ihr wieder in eurem Dorf seid, an euren Häuptling, (den ihr nachher wählt) weiter“.

Nun ist es ja klar, daß jedes Dorf zu verhindern versucht, daß das Geld zum Verräter kommt. Und dies geschieht so: Jedes Dorf darf bis zu 10 Grenzer bestimmen, die innerhalb ihres Grenzstreifens versuchen, die Geldtransporteure abzufangen (dazu reicht Abklatschen). Wird ein Schmuggler von einem Grenzer abgefangen, muß er das Geld herausgeben. Hat es dann trotzdem ein Dorf geschafft, das Zauberwort herauszubekommen, muß es zum Orakel gehen (welches durch eine Lampe gekennzeichnet ist). An diesem Orakel muß die Gruppe das Zauberwort laut rufen. Wenn das Zauberwort richtig ist, wird das Orakel den Lageplan des Zaubertranks preisgeben. Wird der Lageplan vom Orakel preisgegeben, so sagt die Legende, wird dies für alle hörbar werden. Nun muß das Dorf so schnell wie möglich den Zaubertrank finden und heben.



Ist der Zaubertrank gehoben, muß von ihm so schnell wie möglich und soviel wie möglich ins eigene Dorf gebracht werden. Dies ist natürlich beim gegnerischen Dorf zu verhindern. Sobald der Zaubertrank ins Grenzgebiet kommt, ist es erlaubt, ihn zu zerstören, um damit dem eigenen Dorf noch die Chance zu geben, ebenfalls den Trank zu finden. Ist der Trank im Dorf eingetroffen, wird dies durch ein Signal (Pfeife) bekanntgegeben, und unser Spiel wird durch ein Fest am Lagerfeuer gemeinsam beendet.

Personen pro Dorf

Häuptling: ist verantwortlich dafür, wieviel Grenzer eingesetzt werden, welchen Buchstaben des Zauberspruches die Schmuggler erstehen sollen, wann und von wem das Orakel befragt wird.

Grenzer: Es können bis zu 10 Grenzer eingesetzt werden, es dürfen aber auch weniger sein. Sie haben die Aufgabe, die Schmuggler, nur in ihrem Grenzstreifen, abzuschlagen und ihnen dabei das Geld abzunehmen. Das abgenommene Geld wird später dem Häuptling übergeben.

Schmuggler: sind alle anderen. Sie müssen versuchen, jeweils einen Geldschein, der ihnen durch eine Sicherheitsnadel auf den Rücken geheftet wird, unbemerkt über die Grenzen zum Verräter ins andere Dorf zu bringen, um dort den vom Häuptling gewünschten Buchstaben zu erfragen. Ist der Zauberspruch gehoben, fällt den Schmugglern die Aufgabe zu, so viel wie möglich davon ins eigene Dorf zu bringen.



Zu beachten:

Gelände: Es sollte ein klar begrenztes Baumwiesengebiet sein. Besonders die Grenze muß deutlich sein (Weg). Die Ortschaften und das Orakel sollten durch eine Lampe gekennzeichnet sein.

Falls die Grenze sehr undurchlässig ist, sollte nach einiger Zeit eine Inflation einsetzen und es schon für weniger Geld Buchstaben geben.

Gruppen: Die Gruppen sollten gut gemischt sein, besonders wenn es verschiedene Jungenschaften sind. Unser Zauberspruch war „Nacht ohne Ende im Bezirk“. Wie das Zauberspruch heißt, ist aber egal. Durch die Anzahl der Buchstaben wird die Länge des Spiels variiert.

Bei diesem Nachtgeländespiel bietet es sich an, anschließend gemeinsam zu übernachten und die Aktion mit dem Frühstück und einer Andacht zu beenden.

Ablauf in Stichworten

1. Besichtigung des Spielgebietes
2. Geld schmuggeln
3. Zauberwort herausfinden
4. Orakel befragen
5. Zaubertrank heben
6. Zaubertrank ins Dorf bringen
7. Spielende und Fest am Lagerfeuer



Mitarbeiter

2 Verräter: Sammeln Geld ein und geben Buchstaben des Zauberwortes aus. Bleiben im Dorf.

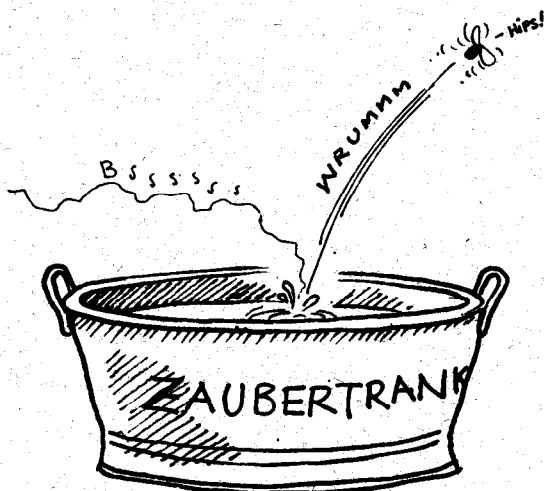
2 Geldgeber: Geben Geldscheine aus und unterstützen den Häuptling.

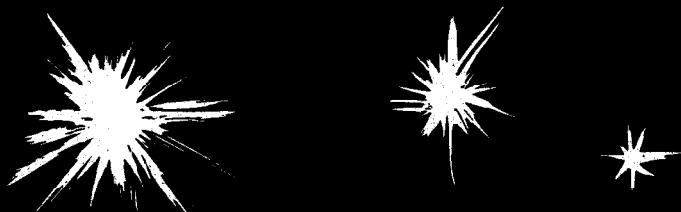
1. Orakel: Sitzt auf einem Baum, versucht möglichst unbemerkt den Lageplan fallen zu lassen, läßt dann einige Kracher los.

Restliche Mitarbeiter: Kontrollieren Spielgebiet, besonders die Grenze.

Material

- Lampen
- Rakete
- Kracher
- Feuerzeug
- Kanister
- Zaubertrank
- Lösungswort
- Sicherheitsnadeln
- Geldscheine
- Kennzeichnungen
- Taschenlampe
- Markierungsband
- Lageplan
- Stifte
- Trillerpfeife





Leuchtf Feuer

Nachtgeländespiel mit Schwerpunkt „Beobachtung“

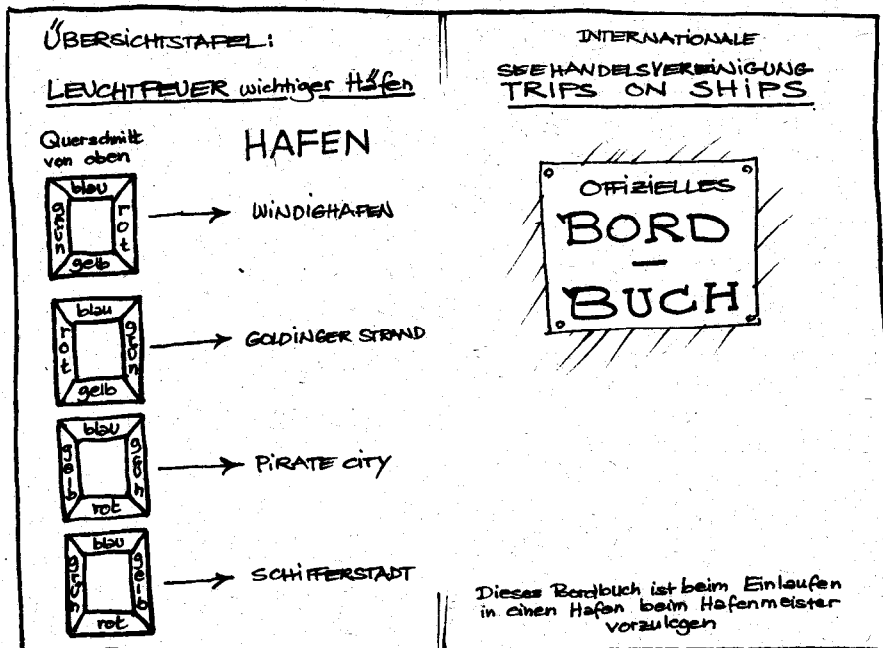
1. Spielidee und Spielablauf

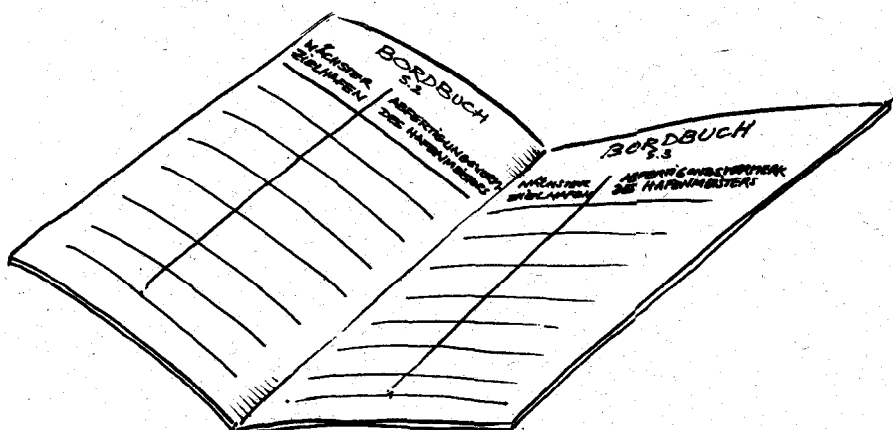
- 1. Die Teilnehmer** werden zunächst in fünf Gruppen mit je drei bis fünf Teilnehmer aufgeteilt. Jede Gruppe stellt eine Schiffsbesatzung dar und erhält ein „Bord-Buch“ (vgl. Druckvorlage, Anlage 1).
- 2. Spielgebiet** ist eine große Waldlichtung, die einen Ozean darstellt. Die Schiffsbesatzungen müssen versuchen, jeweils möglichst schnell den in ihrem „Bord-Buch“ verzeichneten nächsten Zielhafen anzulaufen, um dort dann einen neuen Fahrauftrag zu erhalten.
- 3. Die Zielhäfen** („Windighafen“, „Goldinger Strand“, „Pirate City“, „Schifferstadt“, gegebenenfalls auch noch „Sturmburg“ und „Wellenhorn“, vgl. Ziffer. II.2.) befinden sich jeweils in den Randbereichen des an die Lichtung angrenzenden Waldes. Jeder Hafen ist durch einen Mitarbeiter als Hafenmeister besetzt und durch ein bestimmtes Leuchtf Feuer (vgl. unten Ziff. II.), das von diesem langsam gedreht wird, erkenntlich. Da eine stürmische See schlecht simuliert werden kann, wird derselbe Effekt spiegelbildlich dadurch erreicht, daß sich die Lage der Zielhäfen ständig ändert, indem die Mitarbeiter mit ihren „Leuchttürmen“ laufend ihre Position ändern.
- 4. Die Schiffsbesatzungen** halten sich in der Mitte der Lichtung, auf hoher See, auf und halten nach den sich jeweils langsam drehenden Leuchtf Feuer Ausschau. Sehen sie am Horizont ein solches, überprüfen sie, ob es sich bei dem Leuchtf Feuer um dasjenige ihres nächsten Zielhafens handelt. Sobald sie auf diese Weise die Lage ihres nächsten Zielhafens entdeckt hat, steuert die Schiffsbesatzung diesen an. Die Schiffsbesatzungen müssen stets beieinander bleiben.

5. Sofern sie den richtigen Zielhafen angesteuert hat, vermerkt der Hafenmeister in dem **Bord-Buch** der Schiffsbesatzung einen neuen Zielhafen. Die Schiffsbesatzung begibt sich sodann wieder auf hohe See und hält nach diesem Hafen Ausschau.

6. Steuert eine Gruppe einen **falschen Hafen** an oder hält sie sich sonst anstatt auf hoher See im Küstengewässer, am Rand der Lichtung oder sogar im angrenzenden Wald auf, muß die Schiffsbesatzung an diesem Hafen bzw. dem nächstgelegenen einen Zwangsaufenthalt von zwei Minuten einlegen.

7. Zur **Auflockerung** des Spiels gibt es ab und zu (ca. 2-3 mal) einen See-Alarm, indem ein Mitarbeiter mit einer Trillerpfeife ein SOS-Signal (dreimal kurz, dreimal Lang, dreimal kurz) sendet. Sobald ein solches Signal ertönt, müssen alle Schiffsbesatzungen versuchen, möglichst schnell einen (beliebigen) Hafen anzulaufen. Jeder Hafen kann jeweils nur einem Schiff Schutz bieten. Da die Anzahl der Schiffe über derjenigen der Häfen liegt, geht zumindest ein Schiff leer aus. Bei diesen Schiffen entfallen bei der Wertung die für das rechtzeitige Einlaufen gewährten See-Alarm-Bonuspunkte (vgl. Ziff. III. 7.)





II. Spielvorbereitung

1. Der Spielleiter wählt ein geeignetes **Spielgelände** aus. Die Lichtung sollte eine Länge und Breite jeweils zwischen 100 Meter und 200 Meter haben. Der angrenzende Wald sollte nicht zu dicht sein.

2. Weiter sind vor dem Spielbeginn die einzelnen **Leuchtf Feuer** herzustellen. Hierzu werden aus einem Eimer, aus einer Schachtel, einem großen Plastikblumentopf oder einem ähnlichen Gegenstand jeweils vier Fenster (Größe ca. 15 cm x 15 cm) herausgeschnitten und mit farbigem Transparentpapier entsprechend der Übersichtstafel auf der Rückseite des Bord-Buchs (vgl. Anlage 1) beklebt.

Also – jeweils im Uhrzeigersinn von oben betrachtet:

Leuchtf Feuer „Windighafen“:	blau-rot-gelb-grün
Leuchtf Feuer „Goldinger Strand“:	blau-grün-gelb-rot
Leuchtf Feuer „Pirate City“:	blau-grün-rot-gelb
Leuchtf Feuer „Schifferstadt“:	blau-gelb-rot-grün
Gegebenenfalls Leuchtf Feuer „Sturmberg“:	blau-gelb-grün-rot
und Leuchtf Feuer „Wellenhorn“:	blau-rot-grün-gelb

(vgl. unten Ziff. III.2.)

Anschließend wird im Innern jeweils eine Kerze sowie am oberen Rand eine Schnur, an der das Leuchtf Feuer getragen und gedreht werden kann, befestigt.

3. In der Mitte der Lichtung wird ein Licht (z. B. Gaslampe, Windlicht) – der „Vollmond“ – aufgestellt. Da die Schiffsbesatzungen die einzelnen Leuchtf Feuer nur dann richtig orten können, wenn sie die Farbfolge mit der Übersichtstafel vergleichen, sind diese jeweils gezwungen, nach dem Auslaufen aus einem Hafen wieder auf den Ozean hinauszufahren und nicht in Küstennähe zu verweilen.

4. Material:

- 4 Leuchtfeuer (vgl. oben Ziff. 2)
- Gaslampe/Windlicht (als „Vollmond“)
- je Gruppe ein Bord-Buch (vgl. Anlage 1)
- Streichhölzer und Schreibgerät (für jeden Mitarbeiter)
- Trillerpfeife (um das SOS-Signal zu senden, vgl. oben Ziff. I.7.)
- Gegebenenfalls je Gruppe ein Feldbett (o. ä. als „Schiff“, vgl. unten Ziff III.5.)

III. Hinweise für den Spielleiter

1. Der Verlauf des Spiels hängt sehr stark von den jeweiligen örtlichen Verhältnissen ab. Die Mitarbeiter müssen daher steuernd in den Spielverlauf einwirken, indem sie sich mehr oder weniger weit von der Lichtung entfernen, das Leuchtfeuer schneller oder langsamer drehen, usw. Das Spiel macht erfahrungsgemäß dann am meisten Spaß, wenn Erfolgserlebnisse nicht zu lange auf sich warten lassen. Andererseits dürfen die Aufgaben auch nicht zu einfach zu lösen sein. Anzustreben ist daher, daß die Schiffsbesatzungen durchschnittlich alle 3-5 Minuten ihren nächsten Zielhafen finden.

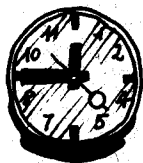
2. Das vorliegende Geländespiel kann auch mit einer Gruppe von mehr als 20-25 Teilnehmern gespielt werden. In diesem Fall wird empfohlen, die Anzahl der Gruppen zu erhöhen und soweit genügend Mitarbeiter vorhanden sind weitere Zielhäfen einzurichten (vgl. oben Ziff. II.2.). In letzterem Fall muß ein eigenes Bord-Buch mit den zusätzlichen Häfen entworfen werden.

3. Die Leuchtfeuer der einzelnen Zielhäfen sind sich zwar sehr ähnlich, können jedoch jeweils eindeutig aufgrund der Farbfolge erkannt werden. Dies gilt unabhängig davon, in welcher Richtung sich das Leuchtfeuer jeweils dreht, da die Drehrichtung selbst erkannt werden kann. Eine gewisse Vereinfachung kann dadurch erreicht werden, daß die Mitarbeiter sich vorher absprechen, die Leuchtfeuer nur in eine bestimmte Richtung (z. B. im Uhrzeigersinn von oben betrachtet) zu drehen.

4. Da das Ziel des Spiels ist, bestimmte Leuchtfeuer – und nicht bestimmte Mitarbeiter – zu erkennen, sollten die Mitarbeiter im Spielverlauf unbedingt öfter diese untereinander vertauschen. Um die Ortsveränderungen der „Leuchttürme“ (vgl. oben Ziff. I.3.) zu vertuschen, ist es zweckmäßig, wenn die Mitarbeiter zeitweise die Kerze ausblasen oder den „Leuchtturm“ so tragen, daß er von der Lichtung aus nicht gesehen werden kann.

5. Um die Story noch mehr zu veranschaulichen und zugleich zu erreichen, daß die Schiffsbesatzungen regelgerecht beieinander bleiben (vgl. oben Ziff. 1.4.), bietet sich folgender Zusatz an: Jede Gruppe bekommt zu Beginn ein „Schiff“ (z. B. Feldbett), das die Gruppe ständig mit sich führen und an dem sich die ganze Schiffsbesatzung – „um im Ozean nicht zu ertrinken“ – festhalten muß. Durch diesen Zusatz wird zugleich das Gemeinschaftsgefühl in den Gruppen gestärkt, weiter stehen die „Schiffe“ zugleich als Sitzgelegenheit für den Abschluß zur Verfügung.

6. Spieldauer: Das Spiel ist auf eine reine Spieldauer von ca. 45 Minuten angelegt. Sofern die Teilnehmer nach Ablauf dieser Zeit noch über Reserven verfügen, kann die Spielzeit unter Berücksichtigung der sonstigen Verhältnisse (vor allem Temperatur, Wetter) verlängert werden. Den Teilnehmern braucht eine bestimmte Spielzeit nicht bekanntgegeben zu werden („Schluß ist, wenn der Spielleiter abpfeift“).



7. Wertung: Je richtigem Zielhafen 1 Punkt.
Je See-Alarm, bei dem rechtzeitig ein Hafen angelaufen wurde, 2 (Bonus-) Punkte.



IV. Zur Verkündigung

Eine abenteuerliche, spannende Schiffsreise liegt hinter uns. Wir haben die rauhe See kennengelernt. Bei Seealarm gab es nur eines: Schnellstens einen sicheren Hafen. Das war nur ein harmloses Spiel. Doch in unserem Leben sind wir oft genug in kritischen Situationen, die einer ernsthaften Seenot in nichts nachstehen: Wellen der Angst umspülen uns, Enttäuschungen tauchen blitzartig auf, Stürme der Verfolgung oder Verachtung machen uns das Leben schwer, die Schule bricht mit einer überhohen Flut von hohen Anforderungen über euch herein, inmitten eines Ozeans von Problemen wird man buchstäblich (see-)krank. Die Liste der „Seenotfälle“ läßt sich noch weiter fortsetzen.

Sind wir in solchen Situationen schutzlos, treiben wir an schweren Tagen hilflos umher, gibt es überhaupt Hilfe, wenn wir es nicht mehr aushalten, wenn wir mit unserem Leben in „Seenot“ geraten? Gibt es irgendwo einen sicheren „Hafen“, in dem wir unser Leben geschützt leben können?

König David war in seinem Leben oft in einer solchen „Seenot“. Einen seiner hoffnungsvollen „SOS-Rufe“ finden wir im 71. Psalm:

„Sei mir ein starker Hort, zu dem ich immer fliehen kann, der du zugesagt hast, mir zu helfen; denn du bist mein Fels und meine Burg.“

(Ps. 71,3)

Dieser „SOS-Ruf“ hat uns in dreifacher Weise etwas zu sagen:

1. Es ist wichtig, daß du um den Fluchtort weißt.

Wie geht es uns, wenn wir aus unserem Konzept geworfen werden, wenn plötzlich alles anders als geplant verläuft, wenn unsere eigene Schutzvorsorge versagt?

Irren wir irritiert durch die Gegend oder bleiben wir ruhig und getrost, weil wir um einen sicheren Fluchtort wissen?

Wer – wie David – um Gott als Fluchtort weiß, erleidet, auch wenn er in „Seenot“ gerät, mit seinem Leben nicht „Schiffbruch“. David weiß von dem, zu dem er immer fliehen kann, er kennt Gott, der ihm Fels und Burg zugleich ist. Genauso wie die Menschen im Mittelalter bei einem feindlichen Angriff nur eine Chance hatten, wenn sie sich schnell in ihrer Burg verschanzten, so können auch wir heute in dieser Welt mit ihren vielfältigen Grausamkeiten, Enttäuschungen und Gefahren nur bestehen, wenn wir wissen, daß bei Gott Schutz zu finden ist.

Lassen wir es uns neu sagen: Gott, diese Burg und dieser Fels, ist der einzige letztlich sichere Fluchtort. Um diesen Fluchtort mußt du wissen!

2. Es ist wichtig, daß du den Fluchtweg kennst.

Allein das Wissen, daß es irgendwo einen Fluchtort gibt, genügt nicht. Was nützt es einem, wenn man weiß, „da war doch irgendwo irgendwas“, aber den Weg dorthin nicht kennt. Wenn die Bedrängnis da ist, fehlt oft die Zeit und Ruhe zum Nachdenken, dann muß alles wie im Schlaf gehen.

Im Flugzeug ist es vor jedem Abflug eine Selbstverständlichkeit, daß der Fluchtweg bis ins Detail den Passagieren erklärt wird. Zu jeder vernünftigen Seemannsausbildung gehört, daß die Fluchtwegpläne ganz fest im Gedächtnis sitzen.

Doch wie geht es uns? Finden wir auch im Fall der Fälle ohne Umwege den nächsten Fluchtweg zum Fluchtort?

David ist uns auch in diesem Punkt ein wertvolles Vorbild. Er überlegt nicht lange, ob er sich vielleicht doch auf andere Weise in Sicherheit bringen kann, er vertraut nicht darauf, sich selbst aus dem Schlamassel herauszuziehen. Nein, er schlägt sofort den nächsten Fluchtweg zum Fluchtort ein, indem er zuerst zu Gott ruft, wenn er in Not gerät. Allein das Gebet zu Gott ist wirkliche „Erste Hilfe“, weil es uns auf den Fluchtweg stellt und uns zum Fluchtort führt.

3. Es ist wichtig, daß du ein Fluchthelfer bist.

Auf einem Schiff braucht es Menschen, die das Rettungssystem anderen erklären können. Die wenigsten wissen, wie's geht. Genau das gleiche Bild zeigt sich uns in

der Welt im großen und in unserer Umgebung im kleinen.

Denken wir an die vielen Menschen um uns herum, die Gott als Fluchttort nicht wissen und das Gebet zu ihm als Fluchtweg nicht kennen? Haben wir die vielen Verzweifelten und Ratlosen um uns im Blick? Weisen wir unsere Freunde und Bekannten auch dann schon auf den Fluchttort Gott hin, solange deren „Lebenskahn“ noch weitgehend unbeschadet dahinschippert?

Für David war eine Selbstverständlichkeit, den Fluchttort und den Fluchtweg nicht als „Geheimrezept“ für sich zu behalten. Er war Fluchthelfer, indem er seine „SOS-Rufe“ und sonstigen Erfahrungen mit Gott in Wort und Ton unters Volk brachte. Mit seiner tiefen Freude eines Geretteten konnte es ihm nicht egal sein, ob andere den Fluchttort und Fluchtweg kennen oder nicht.

Vergessen wir es nicht: Die Menschen um uns herum brauchen dringend Fluchthelfer, die sie in verantwortlicher Liebe auf Gottes „Rettungssystem“ hinarbeiten. Sei ein Fluchthelfer!

9



Mit dem Latein am Ende

Eine Andacht zu 2. Chronik 20,12

Es war so weit. Sie waren mit ihrem Latein am Ende. Die Probleme stürzten über sie herein. Die Welt schien in sich zusammenzufallen. Alle zusammen waren sie ratlos: die Politiker wie die Militärs. Und die Bürger waren bestürzt.

Die Feinde Israels standen vor den Toren: die Moabiter, die Ammoniter und Teile der Meuniter (V.1). Der damalige König Joschafat saß in der Klemme.

Da besann er sich auf einen für Staatsmänner nicht gerade üblichen Weg: In 2. Chr 20 Vers 3 wird berichtet: „*Joschafat geriet in Furcht; er beschloß, den Herrn zu befragen . . .*“ und in Vers 12 wird dann zitiert: „*Wir sind machtlos vor dieser gewaltigen Menge, die gegen uns zieht, und wissen nicht, was wir tun sollen. Nur auf dich sind unsere Augen gerichtet.*“

Dieses Vorgehen erscheint uns vielleicht sehr komisch. Wie kann einer in so einer Situation beten? Da wäre doch Handeln gefragt! Verbündete suchen. Waffen organisieren und so weiter.

Aber im damaligen Volk Israel war das wohl nicht so abwegig. Es hatte eher Tradition. In Vers 9 besinnt sich Joschafat auf einen Grundsatz seiner Vorfahren:

„Wenn Unglück, Schwert, Überschwemmung, Pest oder Hunger über uns kommen, wollen wir vor dieses Haus (den Tempel) und vor dein Angesicht hinstreten; denn dein Name ist gegenwärtig in diesem Haus. Wir wollen in unserer Not zu dir rufen.“

Und nun frage ich: Was unterscheidet unsere heutige Situation denn von der damaligen?

„**Unglück**“ gibt es auch heute mehr als genug auf dieser Welt. Das „**Schwert**“ wurde ersetzt durch „Kalaschnikow“-Maschinengewehre, durch Brandsätze und moderne Artillerie. „**Überschwemmung**“ gibt es im wörtlichen Sinn (z. B. in Indien oder auf den Philippinen) oder im übertragenen Sinne in Form von Flüchtlingsströmen oder Müllbergen, denen die Politiker hilflos gegenüberstehen. Die „**Pest**“ hat heute eher den Namen AIDS erhalten. Und der „**Hunger**“ schließlich wird uns täglich per Bildschirm vor Augen gehalten.

Verfahrene Situation auch bei uns. Was tun?

Manche schreien wieder nach einem starken Führer. Doch das führte vor über 50 Jahren schon einmal ins Verderben.

Es sind scheinbar Situationen, in denen „nur noch Beten“ hilft. „Nur noch“ beten? Für Joschafat war es keine Frage! Für ihn war es nicht das einzige, sondern das **einzig Richtige**, zu Gott zu rufen! Er war mit dem Latein am Ende – aber mit dem Beten erst am Anfang!

Beten wir doch mit seinen Worten:

Herr und Gott der Welt, „wir sind machtlos vor dieser gewaltigen Menge (an Problemen) und wissen nicht, was wir tun sollen. Nur auf dich sind unsere Augen gerichtet“.

Und wir bitten dich auch für die Politiker und solche, die ebenfalls in der Verantwortung stehen: Laß sie den Mut nicht verlieren. Gib ihnen Kraft, die Probleme anzugehen. Zeige doch auch ihnen, daß du da bist. Laß auch sie wie Joschafat bitten: „Wir wollen in unsrer Not zu dir rufen“.

Herr, oft können wir „nur“ noch beten. Aber das wollen wir tun. Amen.

Hinweise für den Mitarbeiter:

- Ich empfehle, daß die Bibelverse möglichst aus der **Bibel selber** (und nicht aus diesem Artikel) vorgelesen werden, damit dieses für uns so wichtige Buch auch tatsächlich im Geschehen (und somit im Bewußtsein) vorkommt.
- Allgemein bewährt es sich auch immer wieder solche Zitate durch die (ansonsten) **Zuhörenden** vorlesen zu lassen, damit sie auch aktiv beteiligt sind.
- Die im Artikel zitierten Stellen sind der **Einheitsübersetzung** entnommen, da sie mir (v. a. V. 12) dort passender übersetzt schienen.



Banko-Banko

oder: Die Würfel sind gefallen

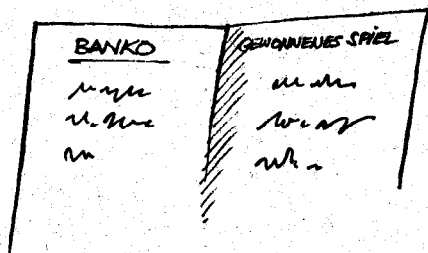
Was man wissen sollte

Banko-Banko ist ein afrikanisches Würfelspiel für jung und alt. Es eignet sich besonders für große Gruppen. Wenn ihr also mal eine andere Gruppe einladet oder auch sonst einen fetzigen Spielabend machen wollt, so ist Banko-Banko genau das richtige für euch.

So wird Banko-Banko gespielt:

1. Die Teilnehmerzahl muß durch vier teilbar sein.
2. Je vier Teilnehmer sitzen an einem Tisch. Die Tische sollten im Kreis oder Rechteck angeordnet stehen.
3. Jeweils zwei Spieler, die sich gegenüber sitzen, bilden eine Spielgruppe. (2 Spielgruppen an einem Tisch)
4. Jeweils einer von jeder Spielgruppe übernimmt für die nächste Runde das Amt des Schriftführers, der alle Punkte seiner Spielgruppe notiert. An einem Tisch gibt es also zwei Schriftführer.
5. Jeder Teilnehmer hat zwei Blatt Papier und etwas zum Schreiben. Ein Blatt Papier wird der Länge nach geknickt. Es entstehen zwei Hälften. In die linke

Hälfte schreibt jeder: "Banko". In die rechte Hälfte: "Gewonnenes Spiel". Das zweite Blatt Papier dient als Schmierzettel für den Schriftführer.



6. Jeder Tisch hat drei Würfel, welche immer an demselben Tisch bleiben.

7. Spielverlauf:

In jeder Runde nennt der Spielleiter die Zahl, um die gewürfelt werden soll, z. B.: 

Die Spieler an einem Tisch würfeln nun im Uhrzeigersinn der Reihe nach. Würfelt ein Spieler dabei

eine 

so erhält seine Spielgruppe 1 Punkt

zwei 

so erhält seine Spielgruppe 5 Punkte

drei 

so erhält seine Spielgruppe 21 Punkte.

Dabei sind (egal welche Zahlen) drei gleiche immer ein Banko aber nur das Banko-Banko (hier 3 x 4) ergibt 21 Punkte für die Spielgruppe. Derjenige Spieler, der ein Banko würfelt, darf in der linken Spalte einen Strich machen, der Mitspieler profitiert höchstens von den Punkten.

8. Es muß schnell gespielt werden, denn die höchste Punktzahl gewinnt, und die Spielrunden sind meist sehr kurz. Sie enden, sobald am Hauptstisch eine Gruppe in der Summe mehr als 21 Punkte erzielt hat. Dann läutet der Spielleiter mit einer Glocke und alle Spieler müssen sofort mit dem Spielen aufhören.

9. Jeder Schriftführer zählt alle Punkte seiner Spielgruppe zusammen.

10. Beide Spieler, die mit der höheren Summe gewonnen haben, dürfen sich in die Spalte "Gewonnenes Spiel" einen Strich machen. An jedem Tisch gibt es also zwei Gewinner und zwei Verlierer. Bei Punktegleichstand entscheidet die höhere Augensumme eines Stichwürfels.

11. Die Gewinner gehen an den nächsten Tisch (im Uhrzeigersinn) weiter. Nur am Haupttisch wechseln die Verlierer einen Tisch weiter.
12. Dabei muß an allen Tischen darauf geachtet werden, daß die zwei, die in der letzten Runde eine Spielgruppe gebildet haben, nun gegeneinander spielen müssen. Das heißt, jeder Spieler bekommt in jeder Runde einen neuen Partner.
13. Nun beginnt die nächste Runde. Der Spielleiter würfelt mit einem Würfel und gibt die Zahl für die nächste Runde bekannt.
14. Das Spiel endet nach Ermessen des Spielleiters. Es hat derjenige gewonnen, der die meisten Bankos hat. Bei Gleichstand entscheidet die Zahl der gewonnenen Spiele.

Anmerkung: Um den Haupttisch hervorzuheben, könnten z. B. nur an diesem Tisch Kekse/Knabbersachen gedeckt werden.



Steigbügel-Spiel '94

- mitmachen lohnt sich! -

Wir haben die erste Auswahl getroffen und das Spiel für Januar/Februar gekürt (siehe Seite 51).

Wer auch mitmachen will - kein Problem! Voraussetzung ist allerdings, daß es

- ein Einzelspiel (kein Gruppenstundenentwurf) ist
- ein neues Spiel, frei von Rechtsansprüchen Dritter ist
- und den Umfang einer DIN-A-4 Schreibmaschinenseite nicht überschreitet.

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

Einsendungen für das Steigbügel-Spiel '94 an:
Steigbügelredaktion, Danneckerstraße 19a, 70182 Stuttgart



Ein Clown weint nicht

(Erzählung von Helmut Hochrain)

Ricardo war ein Junge wie tausend andere. Wenn er trotzdem bei seinen Freunden ein ganz besonderes Ansehen genoß, so lag das allein am Beruf seines Vaters. Ricardo der Ältere war weder Trambahnschaffner noch Werkzeugmacher, auch nicht Bäcker, Filialleiter, Ingenieur oder was immer Väter zu sein pflegen. Ricardos Papa war Clown. Ein richtiger Clown in einem richtigen Zirkus.

Gesehen hatten die Kinder den großen Ricardo freilich noch nicht. Der Zirkus, in dem er auftrat, war immer irgendwo unterwegs. "In Südamerika, in Norwegen oder in Hamburg", sagte Ricardo und reichte ein Bild herum, auf dem sein Vater zu sehen war. Mit einem spitzen Clownhut und breitgeschminktem Mund; mit weiten, über und über mit Flitterzeug übersäten Hosen, weißen Strümpfen und Lackschuhen. Man mußte lachen, wenn man das Bild nur ansah.

Ricardo wurde nicht müde zu erzählen: von dem großen Dreimastzelt, den Wohnwagen, den rassigen Pferden und störrischen Kamelen, der Musikkapelle und den todesmutigen Luftakrobaten. Und von Vater Ricardo natürlich. Denn

um den drehte sich alles in dem Riesenunternehmen; er war der Star, der Mann, dessentwegen Abend für Abend Tausende in den Zirkus strömten und dessen Name deshalb gleich unter dem des Direktors auf den bunten Plakaten stand.

Wie schade, daß Vater Ricardo nicht in die Stadt kam, in der sein Sohn bei den Großeltern lebte, und wo eine Klasse Schuljungen nichts heißer wünschte, als einmal, ach nur ein einziges Mal, seine großen Künste bewundern zu dürfen.

Doch eines Tages geschah es: "Vater kommt", rief Ricardo, als er morgens ins Klassenzimmer stürmte. "Der Zirkus wird hier gastieren und ihr seid alle eingeladen. Jeder bekommt ein Freibillet!"

Ricardos Freunde führten vor Freude wilde Indianertänze auf. Bis auf einen. "Ich habe nicht gehört, daß sich ein Zirkus gemeldet hätte", meinte der dicke Herbert übellaulig. Er war Klassen Sprecher und gönnte Ricardo die Sonderstellung nicht, die dieser ohne großes eigenes Zutun einnahm. Doch die anderen überschrien ihn: "Der Zirkus kommt! Ricardo hat uns eingeladen!" Bald wußte das ganze Stadtviertel um das bedeutende Ereignis.

Die Zeit bis zum Eintreffen des Zirkus dehnte sich endlos.

An einem schulfreien Nachmittag war es dann endlich soweit. "Ihr müßt mit der Tram bis zur Endhaltestelle fahren", hatte Ricardo gesagt. "In der Stadt fand sich kein Platz, der für den Zirkus groß genug gewesen wäre. Deshalb baute man ihn draußen auf."

"Seht ihr etwas von einem Zirkus", fragte Herbert hämisch, als sie aus der Straßenbahn stiegen. Was sie sahen, waren trostlose Schafweiden, wind-schiefe Baracken, eine Schuttgrube und ein Tanklager. Einer deutete ins Gelände, wo in einiger Entfernung ein paar Wohnwagen standen: "Dort muß es sein. Sie haben das Zelt nur noch nicht aufgerichtet." Die Buben setzten sich in Trab.

Was sie dann an dem Platz vorfanden, war freilich das erbärmlichste von einem Zirkus, das sich denken läßt. Genau besehen war es überhaupt kein richtiger Zirkus. Neben alten, von der Witterung böß zugerichteten Wohnwagen, hatte man um einen Rasenfleck ein Seil gespannt. Auf Pfähle genagelte, ungehobelte Bretter bildeten eine einzige, dürrtige Reihe Sitzbänke. Ein kreisrundes Stück Boden war mit Sägemehl bestreut. Von einem mäßig hohen Gerüst schaukelte ein Trapez.

An der Hand eines kleinen Mannes mit einem zerfurchten Sorgengesicht kam Ricardo die Treppe eines Wohnwagens herunter. "Ein großartiger Dreimastenzirkus ist das", rief der dicke Herbert und deutete in den Himmel. Die anderen schwiegen betreten.

"Hier sind meine Freunde, Papa", sagte Ricardo und tat, als habe er die böse Anspielung nicht gehört. "Und das ist mein Vater." Der Mann trug einen alten schabigen Anzug, er sah unsicher über

die Kinderschar und verschlang die Finger ineinander. Gleichsam entschuldigend hob er die Schultern. "Mit der großen Galavorstellung wird es heute leider nichts. Meine Kollegen, die anderen Artisten, sind in die Stadt gegangen. Sie haben diesen Nachmittag spielfrei." Er schaute den Jungen in die Augen, einem um den anderen, und er sah, wie sich helle Erwartung in graue Ernüchterung zu verwandeln anschickte. Da straffte sich seine kleine Gestalt. In seine Augen kam plötzlich Licht. "Da ihr nun schon einmal hier seid, könnte ich die Vorstellung übernehmen. Ich ganz allein. Das heißt - natürlich nur, wenn es euch angenehm ist."

Die Kinder waren bedrückt von der Armseligkeit des Unternehmens, sie waren enttäuscht, daß sie entgegen Ricardos Versprechungen weder Tiger noch Elefanten, keinen Trapezakt und auch keine dressierten Seelöwen sehen sollten. Doch sie nahmen die Umstände, wie sie nun einmal waren, sie setzten sich auf die schmalen Bänke und warteten, während Vater Ricardo sich umkleidete.

Sie klatschten heftig, als der Clown aus seinem Wagen sprang. Nun erkannten sie ihn erst. Jetzt sah er genauso aus wie auf dem Bild, das sie so oft betrachtet hatten: Den hohen, spitzen Hut mit den bunten Quasten auf dem Kopf, am Wams die riesigen Goldknöpfe und die weiten, flitter-glänzenden Hosen an den Beinen. Um den Hals trug er eine steif gestärkte Krause, sein Gesicht war weiß gepudert und der Mund von einem Ohr zum anderen grell geschminkt.

Prächtig sah er aus. Die Kinder jubelten. Vater Ricardo begann mit der Vor-

stellung. Er machte einen Kopfstand und lief auf den Händen, er schlug Purzelbäume, verlor seine Schuhe und



es bedurfe zwerchfellerschütternder Bemühungen, bis er sie wieder eingefangen hatte. Er kletterte auf das Trapez und fiel herunter. Zwei-, dreimal, immer wieder nahm er einen Anlauf. Doch es wollte nicht gelingen. Die Jungen sahen die trostlose Umgebung längst nicht mehr. Sie sahen auf den Clown, der ein wahres Feuerwerk an Späßen abbrannte. Er spielte auf einer handgroßen Geige, auf einer halbmeterlangen Mundharmonika und einem dicken Bombardon, das nicht funktionierte, weil, wie sich später herausstellte, ein weißes Kaninchen in der Öffnung saß. Sie klatschten und jubelten, sie sprangen von den Sitzen hoch, wenn es Vater Ricardo ganz toll trieb, und sie hielten sich die Seiten, weil ihnen vom Lachen der Atem zu kurz wurde. Es war ein Riesenspaß und der Clown, von der Begeisterung seiner Zuschauer mitgerissen, schlug immer verwegendere Kapriolen, sprang und

hüpfte, er rang nach Luft - und drückte verstohlen die Hand gegen das von der Anstrengung schmerzende Herz.

Viel zu schnell verflog die Zeit und als sich Vater Ricardo nach einem letzten, gewaltigen Luftsprung endlich verbeugte, prasselte Beifall auf ihn nieder, so viel Beifall, als habe er nicht vor einer einzigen Schulklasse, sondern vor tausend Zuschauern gespielt.

Zum guten Ende schenkte er jedem eine Postkarte mit seinem Bild. Sie reichten ihm zum Dank die Hand, sie machten tiefe Verbeugungen dabei und gingen, das großartige Erlebnis laut besprechend, schließlich hochbefriedigt davon.

Der Clown sah ihnen nach. Er nahm den Hut ab und wischte sich mit dem Taschentuch die Stirn. "Wie war ich? War ich gut?", stieß er den neben ihm stehenden Ricardo an. "Glaubst du, sie waren zufrieden? Oder werden sie dich morgen verhaßen, weil du den Mund zu voll nimmst?!"

"Du warst großartig, Vater", strahlte Ricardo. "Einmalig warst du. Du bist der größte, der allergrößte, der wunderbarste Clown!"

"Wirklich? Das freut mich!" Er freute sich wahrhaftig. Durch Puder und Schminke hindurch konnte man erkennen, wie er lachte. Ricardo griff nach seiner Hand und hielt sie fest. "Aber Vater", sagte er verwundert: "Warum weinst du, wenn du dich freust? Du lachst und weinst zu gleicher Zeit?"

"Ich weine? Nein! Du mußt dich geirrt haben, Junge. Ein Clown weint nicht!" Vater Ricardo wischte sich mit dem Handrücken schnell über die Augen. "Komm!" sagte er. Und er lief auf den Wohnwagen zu. So rasch, daß ihm Ricardo kaum zu folgen vermochte.

Sackfußball

- ein Spiel für lange Winterabende -

Grundsätzliches

"Sackfußball" ist eine Variante des unter dem Namen "Lumpenhockey" oder "Putzfrauenhockey" bekannten Spieles. Es hat gegenüber diesem Spiel mehrere

- Vorzüge:
1. Die Verletzungsgefahr ist wesentlich geringer
 2. Es bietet beim Spielverlauf viele lustige und begeisternde Situationen.

Voraussetzungen

1. einen relativ großen Gruppenraum
2. mindestens 4 Stühle zur Markierung der Tore
3. zwei Säcke, die so groß sein müssen, daß ein Spieler bequem hineinschlüpfen kann
4. einen Fuß- oder Tennisball
5. zwei gleichstarke Mannschaften

Spielverlauf

- ♦ Zuerst werden zwei Mannschaften gebildet.
- ♦ Dann wird ein Spielfeld aufgebaut. An den Stirnseiten werden mit je zwei Stühlen "Tore" gebaut. In der Mitte des Raumes wird der Anspielpunkt markiert. Dort werden neben dem Ball die Säcke plziert.
- ♦ An jeder der beiden Längsseiten wird für je eine Mannschaft eine Stuhlreihe gestellt. Nachdem alle Platz genommen haben, wird durchgezählt. Wenn festgelegt wurde, auf welches Tor welche Mannschaft spielt, kann das Spiel beginnen.
- ♦ Der Spielleiter ruft eine Nummer. Die beiden bezeichneten Spieler stürzen zur Mitte und schlüpfen in die Säcke. Jetzt wird versucht, den Ball nur mit den Füßen - die ja im Sack stecken - ins Tor zu befördern. Spätestens jetzt merken alle: das ist gar nicht so leicht... Der Spielleiter ruft in unregelmäßiger Reihenfolge immer weitere Nummern auf. Nach jedem Spiel werden die Säcke und der Ball an den Anspielpunkt zurückgebracht.
- ♦ Sieger ist die Mannschaft, die am meisten Tore schießt. - Viel Spaß!

E 5489 F

Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb:

dsb Abo-Betreuung GmbH

74168 Neckarsulm

Tel.: 0 71 32/9 59-220

Christus ist unser Friede · Lied zur Jahreslosung 1994 Epheser 2, 14

Christian Hähle 1992

Kommt mit und helft uns da- bei!

Wir Christen, die wir Christi Namen tragen - 3. Wir Christen, die wir Christi Namen tragen -
durch seinen Frieden sind wir frei, durch seinen Frieden sind wir frei,
die Hoffnung in die dunkle Welt zu tragen. die Liebe in die dunkle Welt zu tragen.
Kommt mit und helft uns dabei! Kommt mit und helft uns dabei!

(Zum gesungenen Gebrauch geschrieben; Kopieren erlaubt -
außer für kommerzielle Verwendung; Rechte beim Autor)

der Steigbügel Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen.
Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württ. GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM Gesamtverbandes in Deutschland e. V. - Schriftleitung: Helmut Häußler
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart, Tel. (0711) 213 01 10

Erscheinungsweise: alle 2 Monate.

Bezugspreis: jährlich (6 Hefte) DM 19,80 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