

# der Steigbügel 262

März  
April  
1994

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





**Gewählt?** – Wir wählen täglich die passende Kleidung, den Brotaufstrich, die erfolgversprechende Arbeitsmethode . . . In größeren Abständen wählen wir das Urlaubsziel, einen fahrbaren Untersatz, eine Partei. Einmalig sind die ‚Wahlen für’s Leben‘: die Partnerwahl, die Berufswahl. Wählen bedeutet, sich festzulegen, sich zu entscheiden. Wählen heißt, zu einem Angebot JA und zu den vielen anderen NEIN zu sagen.

**Verwählt?** – Das merken wir erst hinterher. Bei der täglichen Kleidung ist das allenfalls peinlich, beim Brotaufstrich belanglos, in Sachen Urlaub oder Auto ärgerlich. Und wenn die Partei nicht hält, was sie verspricht, bleiben Wut und Enttäuschung. Fatal, wenn wir uns bei den ‚Wahlen für’s Leben‘ vertan haben. Wahlmüdigkeit greift um sich – begründet durch das Risiko, sich zu verwählen?

**Wählt!** – Schafft klare Verhältnisse! Sagt JA und sagt NEIN. Wahlverweigerung ist keine Alternative. Leben ohne Entscheidungen und das damit verbundene Risiko ist nicht möglich.

**ER-wählt!** Christus sagt: „Nicht ihr habt mich erwählt, sondern ich habe euch erwählt . . .“ (Joh 15, 16). Von dieser Zusage leben Christen. Das macht gelassen und hoffnungsvoll. Das ist die Basis, auf der Christen das Risiko der kleinen und großen Wahlen eingehen können.

Mut zu den kleinen und großen Wahlen wünscht

Ihr/Euer

*Helmut Häußler*

Helmut Häußler

# Dieses Heft bringt:

---

- 1 Männer und Frauen in der Bibel: Sara** **Seite 4**  
Sara – berufen, „Mutter eines Volkes“ zu sein, in einer Bibelarbeit vorgestellt von Helga Hansis, Trächtelfingen
- 2 World Cup '94 USA** **Seite 11**  
Informationen, Anregungen für die Gruppenarbeit während der WM und eine Idee zum WM-Wettkönig von Walter Engel, Rottenburg
- 3 Die Qual mit der Wahl** **Seite 17**  
Anregungen für einen Diskussionsabend lieferte Gerhard Berner, Stuttgart; einen Politquiz entwickelte Thomas Volz, Kirchheim
- 4 Regierungswahlen auf dem Hühnerhof** **Seite 24**  
Ein Spiel rund ums Ei entwickelt und vorgestellt von Uli Marstaller, Oberkochen
- 5 Rund um den Wald** **Seite 29**  
Tips und Anregungen für einen spannenden und informativen Waldstationenlauf von Jörn Gattermann, Eggenstein
- 6 Maienpfeifchen** **Seite 34**  
Wie man aus Haselnußholz lustige Pfeifchen herstellen kann, erklärt Roland Micol, Mönshheim
- 7 Der City-Drogendeal** **Seite 35**  
Die Idee zu diesem spannenden Stadtspiel lieferte uns Andreas Losch, Essen; überarbeitet von Arne Meyer-Haake, Birkach
- 8 McNepp & Co.** **Seite 38**  
Ein schottischer Spielabend, bei dem mit Ideen nicht gegeizt wird, von Gert Presch, Gomaringen
- 9 Die Nacht am Paß von Killiecrankie** **Seite 47**  
Eine schottische Gruselgeschichte zum Vorlesen aufgeschrieben von Gert Presch, Gomaringen
- 10 Schottische Rezepte** **Seite 50**  
Ob schottische Tomatensuppe oder Erdbeer-Dessert, er zeigt, wie's geht: Gert Presch, Gomaringen
- Steigbügel in eigener Sache** **Seite 34**



## **Sara – berufen, „Mutter eines Volkes“ zu sein**

*„Jeder kennt ihn, Abraham, den Stammvater des Volkes Israel, das Vorbild im Glauben. Er war gar nicht mehr so jung, als er den Ruf gehört hat, der sein ganzes Leben umkrempelte. 75 Jahre alt war er; ich war 10 Jahre jünger, – und wir hatten keine Kinder.*

*Immer wird von ihm erzählt, – und dabei war **sein** Weg ja auch **mein** Weg! Doch was wißt ihr von mir? Vielleicht kennt ihr meinen Namen: Sara. Es kann sein, daß euch auch die Geschichte einfällt, wo ich lachen mußte, als Gäste meinten, übers Jahr hätten wir ein Kind. Mehr wißt ihr wohl kaum. Dabei habe ich ja meinen Platz in den Abrahamsgeschichten. – sogar da, wo ich gar nicht ausdrücklich genannt werde.*

*Habt ihr Lust, mich kennenzulernen? Ich war nicht so im Rampenlicht wie Abraham. Das könnte aber gerade interessant sein für euch, weil mein Leben näher beim Normalfall verlaufen ist.“*

So könnte Sara uns einladen, der Geschichte Gottes mit ihrem Leben auf die Spur zu kommen. Da gibt es mehr zu entdecken als den meisten bewußt ist!

## **Lebenslauf (aus 1. Mose 12 bis 23)**



\* Sarai lebte zunächst in Ur in Chaldäa am Euphrat. Dort heiratete sie Abram. Sie war „unfruchtbar und hatte kein Kind“ (Kap. 11, 30). Danach zog sie mit der ganzen Großfamilie ihres Schwiegervaters Terach stromaufwärts. In Haran siedelten sie sich an.

\* Mit Abram und dem ganzen Hab und Gut machte sie sich wieder auf den Weg (12, 5), als Gott zu ihm sagt: „Geh . . . in ein Land, das ich dir zeigen will. Und ich will dich zum großen Volk machen . . .“ (12, 1 + 2). Abram ist zu diesem Zeitpunkt 75 Jahre alt (12, 4), Sarei (nach 17, 17) zehn Jahre jünger. Als Fremde lassen sie sich zunächst in Kanaan nieder.

\* Dürre und Mißernten bringen eine Hungersnot über das Land. Abram entschließt sich, mit seinen Herden und seinen Leuten nach Ägypten zu ziehen. Wieder sind sie Fremde in einem fremden Land und in einer ganz anderen Kultur. Weil Sarai eine sehr schöne, attraktive Frau ist, befürchtet Abram, daß die Ägypter die Frau besitzen und deshalb den Ehemann beseitigen wollen. Sarai soll sich darum als seine Schwester ausgeben.

Es kommt, wie es kommen mußte. Sarai wird so gerühmt, daß der Pharao sie in sein Haus holen läßt und den Abram um ihretwillen reich mit Tieren und Sklaven beschenkt. „Aber der HERR plagt den Pharao und sein Haus mit großen Plagen um Sarais, Abrams Frau willen“, so daß der Pharao den Abram zur Rechenschaft zieht und ihn dann mit vielen Geschenken aus dem Land komplimentiert. (12, 10 - 10)

\* Wieder zurück am alten Ort, trennen sich Abram und sein Neffe Lot. – Gott wiederholt sein Versprechen, Abram und seinen Nachkommen dieses ganze Land zu geben (13, 14 - 18). Kurz danach mischt sich Abram in eine kriegerische Auseinandersetzung ein, weil sein Neffe Lot mit allem, was ihm gehört, verschleppt worden war. (14, 1 - 16)

\* Nachkommen sind zwar versprochen, aber sie kündigen sich immer noch nicht an. Abram fürchtet, daß er seinem Sklaven seinen Besitz überlassen müssen, und er fragt, woran er denn merken soll, daß Gott das zugesagte Land tatsächlich geben wird. Gott geht darauf ein und gibt dem Abram eine Antwort, mit der er weiter glauben kann. (15, 1 - 20)

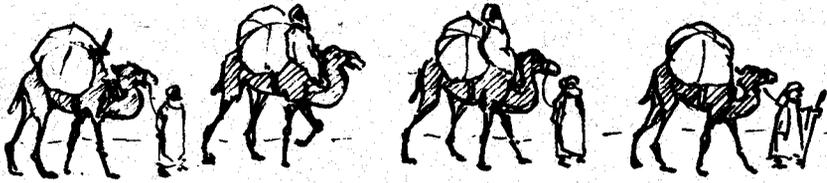
\* Sarei hat mit den gleichen Fragen zu kämpfen, – und sie ergreift eines Tages die Initiative. Sie spricht mit Abram ab, daß er ihr mit ihrer ägyptischen Sklavin Hagar ein Kind schenkt. Als Hagar darauf hin schwanger wird, fühlt sie sich erhaben über Sarai und läßt sie das spüren. Sarai beklagt sich bei Abram und er stellt es ihr frei, mit der Sklavin nach eigenem Gutdünken zu verfahren. Hagar entzieht sich einer Demütigung und flieht in die Wüste. Der Engel des Herrn schickt sie wieder zurück. Ihr Kind Ismael wird geboren, als Abram 86 Jahre alt ist. (16,1-16)

\* Noch einmal bekräftigt Gott dem Abram gegenüber seine Pläne und schließt mit ihm einen Bund. Bei dieser Gelegenheit bekommt Abram einen neuen Namen: „Abraham soll dein Name sein; denn ich habe dich gemacht zum Vater vieler Völker“ (17,5). Und weiter sagt Gott: „Du sollst Sarai, deine Frau, nicht mehr Sarai nennen, sondern Sara (das ist „Fürstin“) soll ihr Name sein. Denn ich will sie segnen und auch von ihr will ich dir einen Sohn geben . . .“ (17,15+16). Abraham kann es nicht fassen; er lacht und fragt: Soll mir mit 100 Jahren ein Kind geboren werden und soll Sara, 90 Jahre alt, gebären? (17,17)

\* Eines Tages kommen in der Mittagsglut drei Männer vorbei. Abraham lädt sie ein zu rasten, und Sara bäckt und kocht für sie. Vom Zelt aus hört sie, daß die Fremden sich nach ihr erkundigen. Einer von ihnen sagt: „Ich will wieder zu dir kommen übers Jahr; siehe, dann soll Sāra, deine Frau, einen Sohn haben“. Da lacht Sara – wie zuvor Abraham –: „Jetzt, wo ich alt bin, soll ich noch der Liebe pflegen, und mein Herr ist auch alt!“ (18,1-15)



Die Fremden brechen auf, Abraham gibt ihnen noch das Geleit. Er erfährt vom bevorstehenden Untergang von Sodom und Gomorrha und setzt sich für Lot und seine Familie ein: (18,16-33)



\* Noch ein mal zieht Sara mit Abraham weiter südwärts mit allen Menschen, die zu ihnen gehören. Noch einmal hat Abraham die gleichen Sorgen wie in Ägypten und gibt Sara als seine Schwester aus. (20,1-18)

\* Sara wird schwanger, und um die Zeit, von der die Rede war, wird Isaak geboren. Sara kann es kaum fassen: „Gott hat mir ein Lachen zugerichtet; denn wer es hören wird, wird über mich lachen. Wer hätte wohl von Abraham gesagt, daß Sara Kinder stille! . . .“ (21,1-7)

Als es dann Schwierigkeiten mit Ismael, Hagars Sohn, gibt, verlangt Sara, daß Abraham diese Frau mit ihrem Sohn vertreibt. Abraham will ihn aber gerne bei sich behalten. Erst als Gott selber ihm sagt, er solle auf Sara hören, tut er es.

\* Noch einmal eine schwere Probe entsteht, als Abraham versucht wird, seinen Sohn zu opfern. Im letzten Augenblick wird er daran gehindert. Sara ist nicht mit auf diesem Weg. Vermutlich weiß sie nicht, wozu die beiden unterwegs sind. Vielleicht hat sie dunkle Ahnungen. (Kap.22)

\* Im Alter von 127 Jahren stirbt Sara. Abraham, der Fremde, erwirbt einen Acker mit einer Höhle, die für die Bestattung geeignet ist, zum Erbbegräbnis. (Kap.23)

## ***Saras Leben – Gottes Geschichte***

Den „äußeren“ Daten dieses Lebens entspricht ein innerer Weg. So wenig wie Abram/Abraham immer der glaubensstarke Mann war, dem keine Bedenken gekommen wären, so wenig war Sarai/Sara ohne Zweifel und Probleme. Wenn man sich die verschiedenen Stationen und Einschnitte vor Augen führt, wird das unmittelbar einleuchtend.

Beispielhaft soll das an drei Stichworten deutlich werden.

\* **Als Fremde unterwegs** leben, das war ein Merkmal dieses Lebens. Es gab zwar Zeiten der Selbsthaftigkeit, aber bis zuletzt gab es immer wieder auch das Unterwegs-Sein, und es gab nie das eigene Land (erst beim Begräbnis!). Immer war die Familie darauf angewiesen, daß man sie duldete und ihr einen Platz überließ. Einige Stellen deuten etwas davon an, daß das nicht selbstverständlich war.

Der Aufbruch, der Auszug, das Zurücklassen von Vertrautem, – das war nicht nur der Anfang; das war ein Grundzug dieses Lebens mit Gott. Sara konnte sich mit Abraham nicht festsetzen und darin Halt und Sicherheit finden. Ihr Halt war ein Versprechen. Beständig war allein die immer wieder gegebene Zusage: Ich will dir dieses Land geben; – will dich zum großen Volk machen; – ich will dich segnen. Das war das einzige Beständige, und es hat dann sehr lange gedauert, bis davon etwas sichtbar wurde.



Und so waren Sara und Abraham wohl auch in einem anderen Sinn Fremde. Menschen, die so leben, sind bis heute „Fremde“. Sie leben anders. Nicht das feste Haus, der abgegrenzte Besitz, der gesicherte Lebensraum sind ihr Halt. Ihr „Halt“ ist die Offenheit auf Gott hin; im Raum seines Wollens sind sie zu Hause; sie trauen seiner Nähe und sind frei zu empfangen und loszulassen.

\* „Unfruchtbar“ wurde Sara genannt. Sie bekam keine Kinder. Daß das etwas war, das ihr Leben schmerzhaft prägte, merkt man daran, daß davon gleich die Rede ist, als Sara zum ersten Mal erwähnt wird. Wie viel es ihr zu schaffen machte, wissen wir nicht. Jedenfalls hat sie es nicht einfach hingenommen. Sie hat einen Weg gesucht. Ihre Idee war für ihre Zeit nicht ungewöhnlich: Die Sklavin, ihr Eigentum, sollte ihr ein Kind zur Welt bringen. Doch was sie sich als „Heilmittel“ ausgedacht hatte, brachte ihr erst recht ihren eigenen Mangel zum Bewußtsein. Die Sklavin triumphierte und ließ Sara ihre Überlegenheit spüren.

Anders war es bei Abraham. Er hielt zu ihr. Es gibt überhaupt keine Anzeichen dafür, daß er seine Frau drum angesehen hätte, daß sie ihm keine Kinder schenkt.

Unfruchtbar, verschlossen kann ein Leben unter verschiedenen Blickpunkten sein. Wenn ich „dicht“ mache und nichts an mich heranlasse, weil ich anderen nicht traue, dann „vertrocknet“ mein Leben. Wenn mich nichts berühren darf, weil ich Angst habe vor zu viel Nähe, vor Beunruhigung, vor Verletzung, erreicht mich auch keine Freude oder eine Quelle, aus der Leben kommt. Wenn ich in falscher Bescheidenheit zufrieden bin mit dem, wie es ist, weil alles andere zu anstrengend oder zu risikoreich erscheint, dann bleibe ich in mir selber stecken. Unfruchtbar wird mein Leben, wenn ich mich begrenze auf meine kleine Welt und keine Offenheit habe für das Leiden und die Freuden anderer. Dann bin ich nicht empfänglich, und es kann kein neues Leben entstehen und wachsen.

\* „Verfügbar“ sein gehörte für Sara zur Lebenshaltung. Es sieht so aus, als ob es dazu kaum ein Gegengewicht oder gar eine Gegenwehr gegeben hätte. Mit ihrem Mann zusammen war sie für Gott „verfügbar“. Der Ruf, den Abraham hörte, traf ihr Leben genauso. Ihr ganzer Weg wurde davon bestimmt.

Zugleich war sie ihrem Mann verfügbar – bis hin zu seinem Wunsch, sie solle sich als seine Schwester ausgeben, damit es ihm wohlgehe und er am Leben bleibe um ihretwillen. Das hatte dann in diesem Fall zur Folge, daß sie dem Pharaon als seine „Frau“ zur Verfügung sein mußte. – Dabei war Sara, wie man an anderen Stellen sieht, eine eigenständige Frau, die wußte, was sie wollte: ihrem Mann unbedingt zur Verfügung stehen. Es gibt keine Anzeichen dafür, daß sie sich gewehrt hätte. Es wird auch nichts erzählt, daß sie dem Abraham Vorwürfe gemacht hätte. Als er bei einer anderen Gelegenheit das gleiche „Muster“ praktiziert, tut sie wieder mit.

Willenloses Verfügbar-Sein ist nicht das, was Abraham und Sara Gott gegenüber erlebt haben. So meint auch Gott die Beziehung nicht. Er hat uns zu seinen Kindern, nicht zu seinen Sklaven gemacht. Ihm liegt an unserem Vertrauen, das frei und willig zustimmt und mittut.

### **„Ich will sie segnen“ (17, 16)**

Die ganzen Geschichten sind sehr zurückhaltend, etwas darüber zu erzählen, wie es Sara (und Abraham) auf dem Weg der Geschichte Gottes ging. Nur gelegentlich schimmert etwas davon durch, daß sie nicht alles fraglos und selbstverständlich hinnehmen konnte. Wenn man sich in die Situation hineinversetzt, dann kann man davon einiges entdecken. Dann merkt man auch, daß Sara ihren eigenen Weg finden und gehen mußte. Bei aller Verbundenheit mit Abraham, konnte er das nicht stellvertretend tun.

Die eigene Geschichte bejahen – als Gottes Geschichte mit mir –, darin liegt Segen. Dazu gehören alle meine Erfahrungen, die angenehmen und die mühevollen, die Höhepunkte und die Niederlagen, die Verwundungen und die Wunder. Das ist mir alles gegeben, – ist „Gabe“, die entdeckt, entfaltet und eingesetzt werden will. Wenn ich in dieser Weise den eigenen Weg annehme, kann ich und können andere entdecken: Er ist eine Segensspur.



# **Mit der Gruppe Sara kennenlernen**

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit einer Gruppe zu entdecken, wie das Leben der Sara verlief und was sie geprägt hat. Voraussetzung ist jeweils eine eigene intensive Begegnung mit dieser Frau und ihrer Geschichte.

## **1. Den Lebenslauf aus den Texten herausarbeiten**

Dazu kann man in kleinen Gruppen aus einzelnen Abschnitten (anhand von Fragen) Einzelheiten herausfinden und dann zusammenstellen.

## **2. 1. Mose 12-23 in verschiedenen Auszügen aus dem Blickwinkel der Sara (evtl. mit einer Spielfigur) erzählen.**

## **3. Sich einzelne Situationen vergegenwärtigen (auch von der Erlebnisseite her), indem man eine entsprechende Szene spielt oder/und indem man Parallelen aus dem eigenen Erleben sucht.**

### **„Als Fremde unterwegs“**

Wo bin ich schon einmal in der Situation gewesen, fremd zu sein?  
Sind Christen automatisch Fremde?

### **„Unfruchtbar“**

Was gelingt mir nicht? Wo leide ich an meinem Unvermögen? Wie gehe ich mit Versagen um?  
Wo mache ich wie „dicht“?

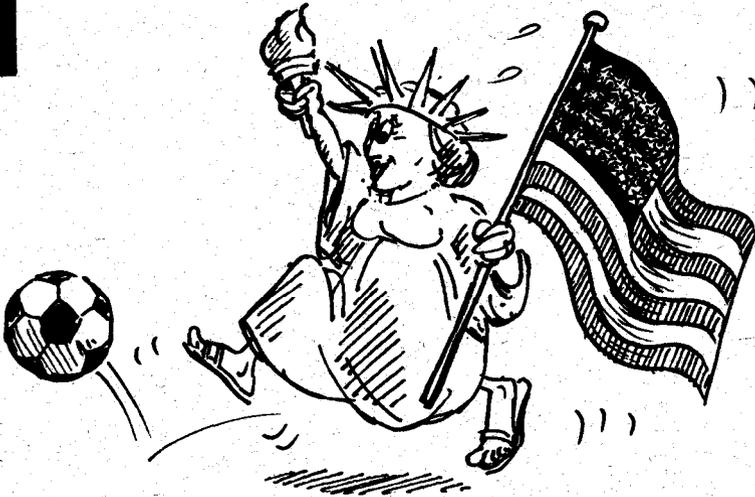
### **„Verfügbar sein“**

Was empfinde ich, wenn andere über mich bestimmen wollen?  
Wem räume ich das Recht ein, über mich zu bestimmen?  
Bin ich für Gott verfügbar?

## **4. Die lange Reise**

Mit Hilfe einer Landkarte und der Reiseroute vergegenwärtigen wir uns die Reise und den Weg Saras.

**Aufgabe an die Gruppenteilnehmer:** *Versucht einmal, die „Reise eures Lebens“ nachzuzeichnen. Welche Rolle hat Gott dabei gespielt?*



## World Cup '94 USA

### Zur Terminplanung bei Gruppenabenden und Freizeiten

Wieder steht uns in diesem Sommer vom 17. Juni bis 17. Juli 1994 das weltumfassende – auch uns und unsere Gruppen nicht schonende – Medienereignis „Fußballweltmeisterschaft“ ins Haus.

Die Gruppenabende werden von den Übertragungen der Spiele nur am Rande berührt, da die Spiele alle abends und vor allem spätabends übertragen werden. Für die Planung von Abendprogrammen während der Sommerfreizeiten sollten den Freizeitverantwortlichen zumindest die Termine der Spiele bekannt sein. Genaue Uhrzeiten für die Fernsehübertragungen liegen noch nicht vor; im Vorfeld der Fußball-WM werden die Uhrzeiten jedoch in den Programmzeitschriften genannt. Spiele mit (ab 2. 7. möglicher) Beteiligung der deutschen Nationalmannschaft sind **fett gedruckt**:

### Gruppenspiele der Vorrunde:

Datum/Tag	Gruppe	Spiel	Ort
17. Juni/Fr	C	<b>Deutschland – Bolivien</b>	21.00 Uhr MEZ Chicago
	C	Spanien – Südkorea	Dallas
18. Juni/Sa	A	USA – Schweiz	Detroit
	A	Kolumbien – Rumänien	Los Angeles
	E	Italien – Irland	New York

19. Juni/So	B	Kamerun – Schweden	Los Angeles
	E	Norwegen – Mexiko	Washington
	F	Belgien – Marokko	Orlando
20. Juni/Mo	B	Brasilien – Rußland	San Francisco
	F	Niederlande – Saudi-Arabien	Washington
21. Juni/Di	C	<b>Deutschland – Spanien</b>	Chicago
	D	Argentinien – Griechenland	Boston
	D	Nigeria – Bulgarien	Dallas
22. Juni/Mi	A	USA – Kolumbien	Los Angeles
	A	Rumänien – Schweiz	Detroit
23. Juni/Do	C	Südkorea – Bolivien	Boston
	E	Italien – Norwegen	New York
24. Juni/Fr	B	Brasilien – Kamerun	San Francisco
	B	Schweden – Rußland	Detroit
	E	Mexiko – Irland	Orlando
25. Juni/Sa	D	Argentinien – Nigeria	Boston
	F	Saudi-Arabien – Marokko	New York
	F	Belgien – Niederlande	Orlando
26. Juni/So	A	USA – Rumänien	Los Angeles
	A	Schweiz – Kolumbien	San Francisco
	D	Bulgarien – Griechenland	Chicago
27. Juni/Mo	C	Bolivien – Spanien	Chicago
	C	<b>Deutschland – Südkorea</b>	Dallas
28. Juni/Di	B	Rußland – Kamerun	San Francisco
	B	Brasilien – Schweden	Detroit
	E	Irland – Norwegen	New York
	E	Italien – Mexiko	Washington
29. Juni/Mi	F	Marokko – Niederlande	Orlando
	F	Belgien – Saudi-Arabien	Washington
30. Juni/Do	D	Griechenland – Nigeria	Boston
	D	Argentinien – Bulgarien	Dallas

### **Achtelfinale:**

Datum/Tag	Nr.	Spiel	Ort
2. Juli/Sa	A 1	<b>Sieger C – Dritter A/B/F</b>	Chicago
	A 2	<b>Zweiter C – Zweiter A</b>	Washington
3. Juli/So	A 3	<b>Sieger A – Dritter C/D/E</b>	Los Angeles
	A 4	Zweiter F – Zweiter B	Dallas
4. Juli/Mo	A 5	<b>Sieger B – Dritter A/C/C</b>	San Francisco
	A 6	Sieger F – Zweiter E	Orlando
5. Juli/Di	A 7	Sieger D – Dritter B/E/F	Boston
	A 8	Sieger E – Zweiter D	New York

## **Viertelfinale: (Ab jetzt könnte theoretisch jedes Spiel mit deutscher Beteiligung laufen)**

9. Juli/Sa	V 1	Sieger A 7 – Sieger A 2	Boston
	V 2	Sieger A 6 – Sieger A 5	Dallas
10. Juli/So	V 3	Sieger A 3 – Sieger A 4	San Francisco
	V 4	Sieger A 8 – Sieger A 1	New York

## **Halbfinale:**

13. Juli/Mi	H 1	Sieger V 3 – Sieger V 2	Los Angeles
	H 2	Sieger V 4 – Sieger V 1	New York

## **Spiel um Platz 3:**

16. Juli/Sa	Verlierer H 1 – Verlierer H 2	Los Angeles
-------------	-------------------------------	-------------

## **Endspiel:**

17. Juli/So	Sieger H 1 – Sieger H 2	Los Angeles
-------------	-------------------------	-------------

Wie wir das Thema Fußballweltmeisterschaft in unseren Gruppen thematisieren können, zeigt uns der folgende Beitrag „WM-Wettkönig“ oder der in Heft 263 erscheinende Quizabend „Reise durch die USA“. Verwiesen sei noch auf die Steigbügel Nr. 214 (WM '86), 238 und 239 (WM '90).

### **Bitte beachten:**

Die Informationen und Quizfragen aus alten Steigbügeln müssen ggf. aktualisiert werden! Unter Umständen läßt sich auch nicht mehr alles verwenden!

## **WM-Wettkönig**

**WM-Wette auf der Sommerfreizeit bzw. in der Jugendgruppe**

**Idee:** Die Jugendgruppe bzw. die Freizeiteilnehmer/innen wetten, wer Fußballweltmeister wird. Da privat initiierte, öffentliche Glücksspiele gesetzlich verboten sind, dürfen wir nicht mit Geldeinsatz wetten. Dafür erhält jede/r ein Konto von 100 Punkten.



Den Siegern winken vorher festgesetzte Gewinne, je nachdem, wieviel Punkte jemand am Ende ergattert! (Den Kassier, der die Preise aus der Gruppen-, Lager- und CVJM-Kasse bezahlen muß, sollten wir vorher möglichst von dieser Idee überzeugen!)

**Ablauf:** Zeitig vor Beginn der WM (ab Mitte Mai) können wir ein „Wettbüro“ für die Mitglieder unserer Jugendgruppe (aller örtlichen Jugendgruppen, CVJM-Mitglieder . . .) einrichten. Soll die Wette während der Freizeit durchgeführt werden, so erhalten alle Freizeiteilnehmer/innen rechtzeitig einen Wettschein:



## WM '94-Wette Jungenschaft X-Stadt

### Wer wird Fußballweltmeister 1994?

100 Punkte sind beliebig auf höchstens 3 Mannschaften zu verteilen:

Bitte hinter die Mannschaft die Punkte eintragen:

Argentinien.....	P	Belgien.....	P	Bolivien.....	P
Brasilien.....	P	Bulgarien.....	P	Deutschland.....	P
Griechenland.....	P	Irland.....	P	Italien.....	P
Kamerun.....	P	Kolumbien.....	P	Marokko.....	P
Mexiko.....	P	Niederlande.....	P	Nigeria.....	P
Norwegen.....	P	Rumänien.....	P	Rußland.....	P
S.-Arabien.....	P	Schweden.....	P	Schweiz.....	P
Spanien.....	P	Südkorea.....	P	USA.....	P

Name: \_\_\_\_\_

Spätester Abgabetermin:

Anschrift: \_\_\_\_\_

**9. Juni 1994**

\_\_\_\_\_

bei: (Adresse einsetzen)

Annahmedatum: \_\_\_\_\_

Unterschrift

Der Wettschein wird auf DIN-A5-Blätter kopiert. Jeder Teilnehmer erhält 2 Wettscheine. Das Original wird abgegeben, den Durchschlag erhalten die Wetter wieder zurück. Den Erhalt des Tippscheins quittiert der Gruppen- bzw. Freizeitleiter auf

Original und Durchschlag. Danach überträgt er die 3 Tips auf 3 Zettel im Karteikartenformat:

Name: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_ Punkte: \_\_\_\_\_

Das Original wandert in einen in 25 Teile eingeteilten Karteikasten (z. B. präparierten Schuhkarton) in die letzte, etwas größere Abteilung. Die Karteikarten werden an den für das jeweilige Land vorgesehenen Platz gesteckt.

Am ersten Gruppenabend nach Abgabeschluß (bzw. am ersten Tag der Sommerfreizeit) wird der Kasten feierlich versiegelt:

Deckel drauf – Schnur – Siegelack auf die Schnurenden – evtl. noch in Packpapier einpacken – noch einmal Schnur und Siegelack.

**Auswertung:** Bevor der Kasten versiegelt wird, müssen die Originalwettscheine alphabetisch sortiert und die Gesamt-Wettpunktzahl festgestellt werden. Dazu wird eine Liste nach folgendem Beispiel erstellt:

### **Wetteinsätze WM '94**

Land	Einsätze	Gesamteinsatz
Argentinien		
Belgien		
Bolivien		
Brasilien		
Bulgarien		
Deutschland		
usw.		
		<u>Gesamteinsatz</u>

**Berechnung der Gewinnquote:** Angenommen, es wurden 1700 Punkte verwettet. Brasilien wird Weltmeister. Auf Brasilien entfielen 340 Wettpunkte. Dann errechnet sich die Quote, indem die Gesamtpunkte durch die für Brasilien gewetteten Punkte dividiert werden:

$$\text{Quote} = \text{Gesamtpunkte} / \text{Wettpunkte}$$

In unserem Fall beträgt die Quote dann 5 : 1, d. h. auf jeden gewetteten Punkt gibt es nun 5 Punkte.

**Wer gewinnt?** Die Punkte, die die Gewinner auf den Weltmeister getippt haben, werden nun mit der Gewinnquote multipliziert:

40 Punkte auf Brasilien ergeben dann  $40 \times 5 = 200$  Gewinnpunkte.

**Sieger ist, wer am meisten Gewinnpunkte aufweist!**

**Chance:** Je weniger Wetter den richtigen Weltmeister tippen, desto höher ist natürlich die Quote. Wenn z. B. Kamerun Weltmeister wird, und nur 2 Tipper haben mit 20 bzw. 14 Punkten darauf gewettet, so teilen sich diese beiden den 1700-Punkte-Topf bei einer Quote von 50 : 1:

A erhält  $20 \times 50 = 1000$  Punkte

B erhält  $14 \times 50 = 700$  Punkte

Höchstpunktezahl ist immer die Anzahl der Teilnehmer  $\times 100$ , wenn nur ein Teilnehmer den richtigen Weltmeister getippt hat!

**Siegerehrung:** Natürlich schauen wir möglichst zusammen das Endspiel an (auf der Freizeit wohl kein Problem). Danach wird die versiegelte Schachtel feierlich geöffnet, die richtigen Wertscheine herausgenommen, um die Gewinnpunkte für die Sieger zu berechnen.

Die Sieger werden in der Reihenfolge der Punktezahl bekanntgegeben, der erste Sieger wird zum Schluß genannt. Die Sieger (erste 3) erhalten eine Urkunde und einen Gutschein für den Preis! Da die Gewinnpunktzahl eine Rolle spielt, können die Preise jetzt erst eingekauft werden, d. h. die zur Verfügung stehende Summe wird etwa entsprechend der Gewinnpunkte auf die Preise verteilt (Fußball, Bildband vom Freizeitort, Buch über die WM usw.).

**Wenn niemand den richtigen Weltmeister tippt, dann geht das vorgesehene Geld als Spende z. B. an ein Projekt des CVJM-Weltdienstes!**





## Die Qual mit der Wahl

19 Wahlen sollen stattfinden – was geht's mich und die Arbeit mit 13 bis 17jährigen an? Diese Frage ist durchaus berechtigt. Das Wahlalter liegt bei 18 Jahren, die Wahlen zum Gemeinderat, zum Landtag, zum Bundestag oder gar zum Europäischen Parlament tangieren allenfalls die Gruppenarbeit.

Ich möchte dennoch versuchen, Lust zu machen auf die Beschäftigung mit Fragen der Politik. Denn es ist gar nicht so langweilig oder weit weg, wie es auf den ersten Blick aussieht. Bestimmt gibt es in der Gruppe Mandatsträger unterschiedlichster Art: gewählte Klassensprecher oder Spielführer oder Jugendsprecher im Betriebsrat. Wann und wie ist in der Gruppe Gelegenheit, über deren Erlebnisse und Erfahrungen zu reden? Oder wann und wo kann über die Fragen in unserer Gesellschaft gesprochen werden, die auch die Jugendlichen betreffen? Ich nenne nur die „Wehrpflicht“, als „Wehrdienst“ oder „Zivildienst“, die Diskussion um die Einführung der allgemeinen Dienstpflicht, ein freiwilliges soziales oder ökologisches Jahr zu machen, die Renovierung zum Beispiel des Gruppenraumes, für den der Kirchengemeinderat kein Geld herausrücken will; die Diskussion um die „Ausländerschwemme“ und das Zusammensein mit Schulkameraden, deren Eltern aus anderen Ländern gekommen sind usw.

Es gibt also genügend Themen, Gelegenheiten und Ereignisse, bei denen über „Politik“ geredet werden kann. Genaugenommen sind alle Bereiche des Zusammenlebens von „Politik“ betroffen. Die Bildungspolitik (wie lange muß ich in die

Schule und was muß ich in den Fächern lernen), die Verkehrspolitik (muß die neue Straße wirklich sein), die Umweltpolitik (wohin mit dem Müll oder wie erst gar keiner entsteht), die Jugendpolitik (gibt es Geld für Freizeitleiter und gibt es auch in Zukunft ein soziales Jahr) usw.

Diese kleine Auswahl mag zeigen, daß es sich lohnt, sich mit politischen Themen zu befassen – und das Superwahljahr könnte ein Aufhänger dafür sein.

## **Was liegt an im Superwahljahr?**

**Kommunalwahlen**, also die Wahl der Gemeinderäte in:

Schleswig-Holstein, Sachsen, Mecklenburg-Vorpommern, Sachsen-Anhalt, Thüringen, Baden-Württemberg, Saarland und Rheinland-Pfalz.

**Landtagswahlen** in: Niedersachsen, Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen, Mecklenburg-Vorpommern, Brandenburg, Bayern und dem Saarland (evtl. erst. 1995).

Die **Bundestagswahl** wird im Oktober 1994 stattfinden und zwar am 16. 10. 94.

Die **Europawahl** am 12. Juni 1994 – zeitgleich in ganz Europa.

Die **Wahl des Bundespräsidenten** am 23. Mai in Berlin wird dabei nicht gezählt. Das Staatsoberhaupt der Deutschen wird nicht vom Volk, sondern von der Bundesversammlung gewählt. Deren 1324 Mitglieder sind zur Hälfte die Bundestagsabgeordneten, die andere Hälfte gewählte Vertreter der Länderparlamente.

## **Politik und Christsein**

„Politik sei ein schmutziges Geschäft“ hört man immer wieder. Kleine und größere „Affären“ zeigen der Öffentlichkeit, daß auch einzelne der vom Volk Gewählten immer wieder in die Kasse greifen, lügen und betrügen.

Das ist die eine Seite, warum viele von Politik und was damit zusammenhängt nichts mehr wissen wollen. Die andere Seite ist die, daß es vielen gleichgültig ist, was in den gewählten Organen – vom Gemeinderat bis zum Bundestag – geschieht, solange es sie persönlich nicht betrifft.

Diese Gleichgültigkeit ist es, die auf lange Sicht die demokratische Ordnung bedroht, weil sie „die da oben“ machen läßt, was sie wollen. Wer sich nicht einmisch und mitmisch hat letztlich auch kein Recht, nachher den Entrüsteten zu spielen und zu schimpfen.

Wie ist das nun mit dem Glauben und der Bibel?

Mit der Bibel kann man keinen Staat regieren, darin sind sich alle Richtungen der

Christen einig. Gleichwohl kann man sehr wohl mit den Leitlinien des Neuen Testaments in einem Staat agieren. Jesus will, daß Not, Unfreiheit und Ungerechtigkeit mit aller Macht bekämpft werden. Die Mittel dieses Kampfes sind Glaube, Liebe und Hoffnung. Die Grundlagen für Gerechtigkeit, Freiheit, Frieden und Bewahrung der Schöpfung werden auf staatlicher Ebene durch Gesetze gelegt.

Gott hat uns die Freiheit und die Verantwortung für diese Welt gegeben, für unser Leben und für unser Tun. „Verwaltet diese Erde, macht sie euch untertan“ (1. Mose 1, 28). Dabei ist die Gestaltung dieser Erde und des Zusammenlebens der Menschen mit ihren unterschiedlichen Interessen nicht das Ziel des Lebens, aber eine Aufgabe. Diese kann nur erfüllen, wer bereit ist, sich auszusetzen und eine eigene Meinung zu vertreten. Es ist nicht fair, Fragen zu stellen und zu kritisieren, ohne sich selbst zu stellen und eigene Wege aufzuzeigen.

# POLITQUIZ

In einer Runde werden nach der altbekannten Weise des „heißen Stuhls“ Fragen an alle Mitspieler gestellt. Derjenige, der als erster auf dem „heißen Stuhl“ Platz nimmt und die richtige Antwort weiß, bekommt ein „Direktmandat“. So werden die Hälfte der insgesamt im Parlament zur Verfügung stehenden Stimmen vergeben. (Die Gesamtzahl richtet sich nach der Anzahl der zur Verfügung stehenden Fragen). Siehe dazu Liste der Abkürzungen und ihrer Bedeutung im Anhang.

Die zweite Runde wird nach dem ebenfalls bekannten Strickmuster der alten Fernsehsendung „Auf los geht's los“ gespielt: Zu dem gefragten Begriff wird eine Umschreibung vorgelesen und für jeden Buchstaben ein Strich vorgegeben. Die Mitspieler dürfen nun der Reihe nach Buchstaben nennen, die dann, falls sie im Wort enthalten sind, an den entsprechenden Stellen vom Spielleiter eingetragen werden. Der Spieler, dem es gelingt, das gefragte Wort zu nennen, bekommt dafür Punkte nach folgender Berechnung: Pro Begriff gibt es maximal 2000 „Stimmen“. Für jeden geratenen Buchstaben (egal ob im gesuchten Begriff enthalten oder nicht) verringert sich diese Punktzahl um 100.

**Beispiel:** Ein Mitspieler errät den Begriff, nachdem 4 richtige und 8 falsche Buchstaben geraten wurden. Er bekommt dafür also  $2000 - 1200 = 800$  „Stimmen“ gutgeschrieben.

Zweckmäßigerweise hat der Spielleiter die Begriffe einzeln auf kleine Kärtchen notiert, damit er die Umschreibung, die Anzahl und (beim Raten) die Position der richtigen Buchstaben schnell parat hat. Diese Kärtchen kann er nun mit der entsprechenden „Stimmzahl“ versehen und dem Spieler aushändigen, der den Begriff erraten hat.

Sind alle Begriffe erraten, zählt jeder Mitspieler seine „Gesamtstimmen“ zusammen und nach dem d'Hondtschen Höchstzahlverfahren werden daraus für jeden Spieler die Anzahl der Sitze im Parlament errechnet. Dazu werden in der ersten Zeile die erzielten „Stimmzahlen“ notiert, in der zweiten diese durch zwei geteilt usw. Die größte vorkommende Zahl erhält den ersten Sitz, die nächst kleinere den zweiten usw. Dies könnte der Gruppe erklärt und anschließend gemeinsam durchgeführt werden.

Dazu hier ein gebräuchliches Beispiel zur Verteilung von 15 Sitzen.

	Spieler A	Spieler B	Spieler C
„Stimmzahl“	10 000 ( 1)	8 000 ( 2)	3 000 ( 6)
durch 2	5 000 ( 3)	4 000 ( 4)	1 500 (13)
durch 3	3 333 ( 5)	2 666 ( 7)	1 000
durch 4	2 500 ( 8)	2 000 ( 9)	750
durch 5	2 000 (10)	1 600 (12)	600
durch 6	1 666 (11)	1 333 (15)	500
durch 7	1 429 (14)	1 143	429
durch 8	1 250	1 000	375

Jeder bekommt nun die restlichen „Sitze“, die er in der zweiten Runde erzielt hat, gutgeschrieben, sofern die zweite Runde mehr Stimmen ergibt, als er bereits in der ersten erzielt hat. Andernfalls hat das spätere Parlament eine entsprechende Anzahl von „Überhangmandaten“. Zu guter Letzt scheiden die Spieler aus, die unter 5% liegen, und es wird die Sitzverteilung im Parlament errechnet und evtl. über Koalitionsverhandlungen“ die Regierung, die aber mehr als 50% der „Sitze“ benötigt, ermittelt.



### Mögliche Fragen:

1. Runde („Direktmandate“): Abkürzungen und ihre Bedeutung

BAföG ..... Bundes-Ausbildungsförderungs-Gesetz

BND ..... Bundesnachrichtendienst

BSP .....	Bruttosozialprodukt
CDU .....	Christlich Demokratische Union
CSU .....	Christlich Soziale Union
DGB .....	Deutscher Gewerkschaftsbund
ECU .....	European Currency Unit (Europäische Währungseinheit)
EG .....	Europäische Gemeinschaft
EWG .....	Europäische Wirtschaftsgemeinschaft
FDP .....	Freie Demokratische Partei
GATT .....	General Agreement on Tariffs and Trade (Allgemeines Zoll und Handelsabkommen)

## 2. Runde („Listenplätze“): Begriffe aus der Politik und ihre Bedeutung:

Hier können Abgeordnete Fragen an die Bundesregierung stellen	(Aktuelle Stunde).....	14
Gremium, das die Tagesordnung des Bundestages festlegt	(Ältestenrat).....	11
Die Staatsgewalt geht von einer Person aus, die keiner Kontrolle unterliegt	(Autokratie).....	10
Innerhalb dieses Gebiets sind keine Versammlungen zulässig	(Bannmeile).....	9
Größtes Gremium, das nur einmal in fünf Jahren tagt	(Bundesversammlung) .....	17
Entschädigung der Parlamentarier	(Diäten) .....	6
Gremium, das besonders schwierige und umfassende Themen untersucht	(Enquete-Kommission) .....	17
Hierbei wird die Geschlechterverteilung geregelt	(Frauenquote) .....	11
Aufteilung in Legislative, Exekutive und Judikative	(Gewaltenteilung) .....	15
Bei diesem Stimmauszählungsverfahren im Bundestag verlassen die Abgeordneten den Saal und betreten ihn mit „Ja“ „Nein“ oder „Enthaltung“ bezeichnete Türen wieder, wobei sie gezählt werden.	(Hammelsprung).....	12
Anhörung von Sachverständigen vor dem Bundestag	((Hearing).....	7
Parlamentarisches „Fußvolk“ ohne besonderes Parlaments- oder Regierungsamt	(Hinterbänkler).....	13
Mehr oder weniger zutreffende Abschätzung des Wahlergebnisses	(Hochrechnung) .....	12
Durch diesen Schutz darf ohne Zustimmung des Bundestages gegen keinen Abgeordneten während dessen Amtszeit ein Strafverfahren eröffnet werden.	(Immunität).....	9

Weitere Fragen in Steigbügel 263

## **Weitere Praxisvorschläge**

Besuch einer „**Wahlveranstaltung**“. Vorher ein paar Fragen überlegen und mitdiskutieren. Wer redet sonst noch, wer hat die überzeugendsten Antworten. Hinterher eine Skala erstellen, wer wieviele Stimmen erhalten wird.

„**Wahlprognose**“. Vor der Wahl ein paar Fragen zu Themen des Wahlkampfes überlegen und Zweierteams mit Kassettenrecorder oder Camcorder losschicken und die Bevölkerung befragen. Das Ergebnis gemeinsam anschauen und auswerten. Was für Meinungen wurden geäußert; was denkt die Gruppe?

**Einladung eines Politikers**, einer Politikerin in die Gruppe. Vorstellen dessen, was die Gruppe so macht und Gespräch über den Wahlkampf, seine (ihre) Ziele in der Politik, Stellenwert der Jugendarbeit usw. Die Fragen müssen vorher in der Gruppe erarbeitet werden.

**Wer die Wahl hat, hat die Qual**. Ein Abend im Vorfeld der Bundestagswahl. Ein Vorschlag im Steigbügel 241 Seite 30.

Siehe auch „**Regierungswahl auf dem Hühnerhof**“ Seite 24

## **Literatur**

**Schülerduden**, Politik und Gesellschaft. Ein Lexikon zur politischen Bildung.

**Grundkurs Politik**, Hrsg. Landeszentrale für Politische Bildung, Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz, Staffenbergstr. 38, 70184 Stuttgart



## **Zur Verkündigung**

„**Suchet der Stadt Bestes . . .**“

Die Israeliten sind weggeschafft in die Gefangenschaft nach Babel. Von Jerusalem aus schreibt Jeremia einen Brief, in dem er die Deportierten ermutigt, nicht aufzugeben und durchzuhalten bis zu dem Tag, an dem sie wieder nach Jerusalem zurückkehren können. Trotz der fremden Umgebung und inmitten von Anders- und Ungläubigen fordert Jeremia sie auf:

„**Suchet der Stadt Bestes und betet für sie zum Herrn; denn wenn's ihr wohlergeht, so geht's auch euch wohl.**“ (Jeremia 29,7)

Eine Aufgabe für jede Kirchengemeinde. Die Pflicht eines jeden gewählten Gemeinderats, das Beste für die Stadt zu wollen, sich um die Belange der Einwohner zu kümmern und die gemeinsamen Aufgaben zu ordnen.

Jetzt werdet ihr weder wählen – noch gewählt werden können. Trotzdem seid ihr mitverantwortlich. Wenn es um Fragen für Jugendliche oder um die Zukunft geht, seid ihr als Betroffene aufgerufen, euch zu äußern und eure Meinung zu sagen. Zu hoffen, daß sich die Wünsche und Erwartungen von selbst erfüllen werden, ist geradezu dümmlich.

Dies gilt nicht nur für die Stadt und ihre gewählten Organe. Dies gilt genauso für die Kirchengemeinde und ihren gewählten Kirchengemeinderat; für den CVJM und den gewählten Vorstand oder Ausschuß; für den Klassensprecher und die Schülermitverantwortung wie den gewählten Spielführer in einer Mannschaft.

Wer sich von anderen für eine Aufgabe wählen läßt, übernimmt Verantwortung für die ganze Sache und für die Menschen, die ihm ihr Vertrauen geschenkt haben. Der Glaube an Jesus Christus ist dabei eine große Hilfe. Er ist nicht nur für uns da, wenn es um den persönlichen Glauben und die persönlichen Fragen geht, sondern auch dann, wenn ich für andere sprechen und entscheiden soll. In seinem Namen kann ich mich bemühen, es richtig zu machen – und wenn es schief gelaufen ist, weist er Wege aus der Sackgasse und verhilft den Beteiligten zu neuen Möglichkeiten.

Suchet der Stadt Bestes – nicht nur als Gewählte, sondern auch als Noch-Nicht-Wähler oder Schon-Wähler. Mit dem Heben der Hand oder dem Malen eines Kreuzes auf einen Stimmzettel ist zwar das Mandat auf einen Menschen übertragen, die Verantwortung für die Stadt, die Gruppe, die Gemeinde, die Klasse, die Mannschaft – die bleibt bei jedem persönlich.

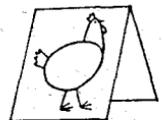




## Regierungswahlen auf dem Hühnerhof

### Ein Spiel rund ums Ei

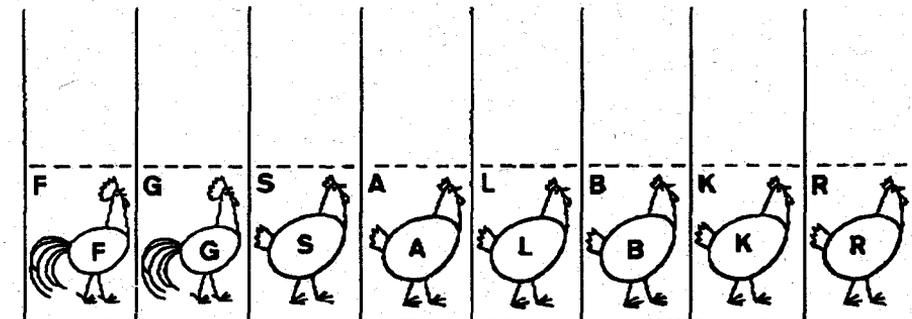
- Spielidee:** Auf einem Hühnerhof stehen wieder „Wahlen“ an. Die zwei Hähne des Hofes bemühen sich in einem spannenden Wahlkampf um die Gunst ihrer sechs Hühner. In überzeugenden Wahlreden erklären die Hähne, wie sie die Probleme des Hühnerhofes lösen möchten. Abgestimmt wird, wie kann es anders auch sein, in Form von „Eiern“.
- Ziel des Spiels:** Die Hühner entscheiden, welcher Hahn die nächsten vier Jahre auf dem Hof regiert. Der Hahn, der die meisten Eier erhält, hat die Wahl gewonnen.
- Spielerzahl:** Bis zu acht Mitspieler (bei Doppelbesetzung einer Spielfigur können es dann bis zu 16 Spieler sein).
- Spielverlauf:** Es wird mit einem Würfel reihum gewürfelt. Bei einer „6“ kann nicht wiederholt werden.
- Spielmaterial:** Spielplan auf DIN A3 vergrößern und auf Karton kopieren. Die Spielfiguren und Spielkarten ebenfalls auf Karton kopieren.
- Spielfiguren:** Jeder Spieler schneidet sich seine Spielfigur aus, knickt sie in der Mitte ab und ergänzt den Anfangsbuchstaben mit seinem oder einem Phantasienamen.



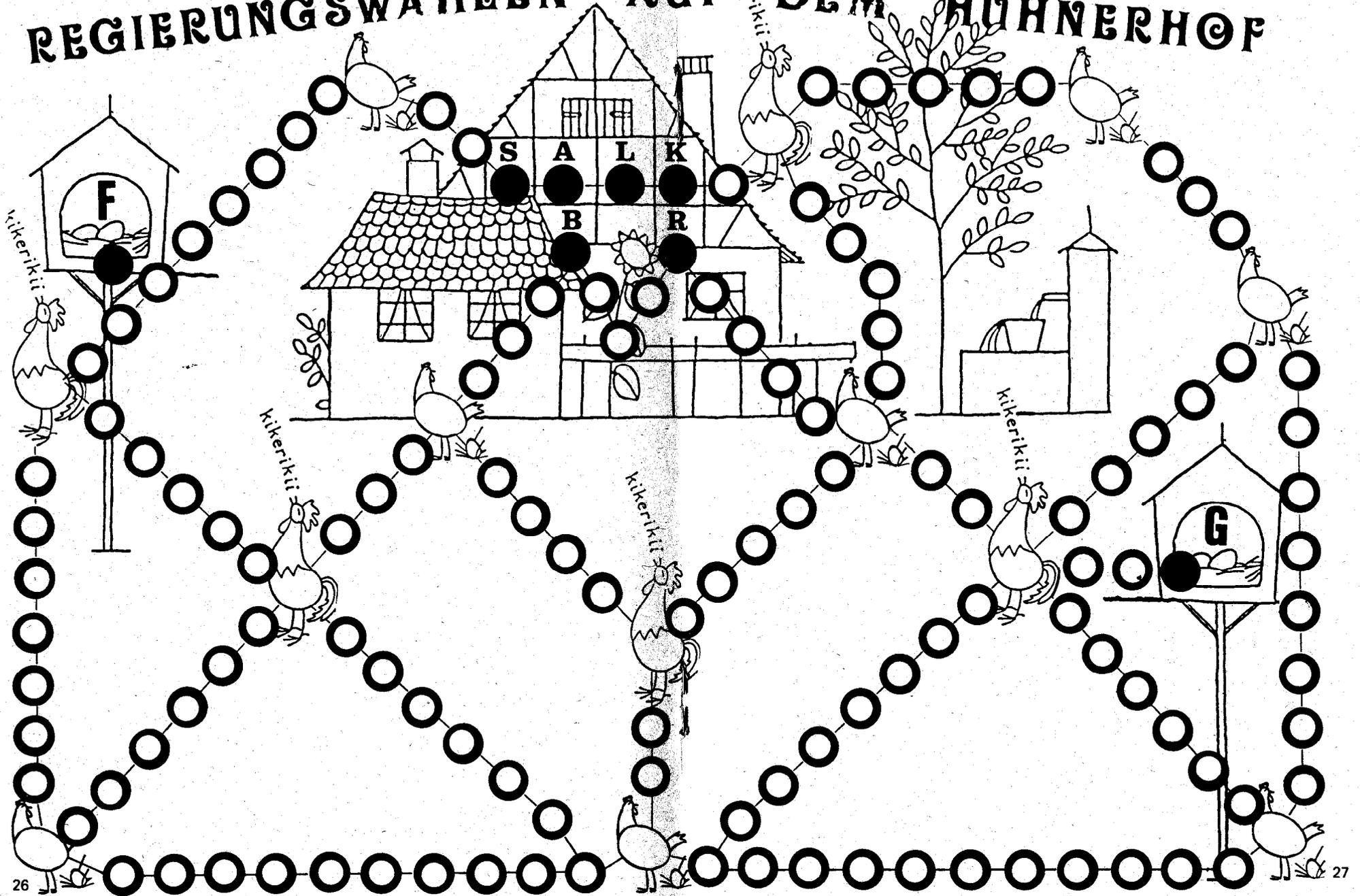
- Hühner:** Die sechs Hühner beginnen das Spiel im Hühnerstall. Sie können sich beliebig auf dem Spielfeld bewegen.
- Hahn:** Die zwei Hähne beginnen im Hahn-Häusle. Der Hahn F darf sich nur mit den Zahlen 2, 4, 6 bewegen. Der Hahn G nur mit den Zahlen 1, 3, 5.
- Eier:** Zur Abstimmung sind ausreichend viele Eier notwendig, die Hühner und Hähne dann erhalten. Es bleibt der Phantasie überlassen, was ihr dafür verwendet, z. B. kleine Zuckereier, Rosinen, Haselnüsse, Bonbons, Gummibärle usw.
- Hühnerfeld:** Kommt ein Huhn auf ein Hühnerfeld, legt es ein Ei und bekommt dadurch ein solches! Bei drei gelegten Eiern gibt es Futter in Form einer Körner-Karte. Trifft ein Hahn auf ein Hühnerfeld, so bekommt er nur dann ein Ei, wenn auf dem Feld auch ein Huhn sitzt.
- Körnerkarten:** Bei drei gelegten Hühnereiern wird eine Körnerkarte gezogen. Diese Körnerkarte beschreibt die Situation auf dem Hühnerhof und gibt den Hähnen Argumente für Ihren „Wahlkampf“.
- Hahnfeld:** Kommt ein Huhn auf ein Hahnfeld, kann es seine Stimme (Eier) an die zwei Hähne abgeben. Das Huhn entscheidet je nach Anerkennung oder Ablehnung wie viele Eier es abgibt. Jeder Hahn muß aber mindestens ein Ei bekommen. Ein Hahn darf nur eine „Wahrede“ halten, wenn er auf ein Hahnfeld kommt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Hahn 30 Eier erhalten hat und somit zum neuen Regierungs-Chef gewählt ist.

## Spielfiguren



# REGIERUNGSWAHLEN AUF DEM HÜHNERHOF



<p>Ein Huhn vom Nachbarhof hat erzählt, daß bald alle Eier aus dem Ausland kommen und Hühner deshalb überflüssig sind. Rücke zum Trost auf das nächste Hühnerfeld vor.</p>	<p>Du hast den Schnabel voll von der jahrelangen Hahn-Regierung. Hühner an die Macht. Ab sofort hast Du als Vorsitzender der „UHP“ (unabhängige Hühnerpartei), die gleiche Rolle wie ein Hahn. (Male das Parteizeichen auf Deine Spielfigur).</p>	<p>Damit die Hühner länger in ihrem Nest bleiben und mehr Eier legen, wurde eine Videoanlage im Hühnerstall aufgestellt. Die kleinen Küken sind ganz begeistert und wollen nicht mehr ins Freie hinaus. Setze eine Runde aus.</p>
<p>Die Hühner möchten auch auf dem Hühnerhof mitbestimmen. Sie fordern Gleichberechtigung zwischen Hahn und Henne. Du darfst einen Hahn auf ein beliebig anderes Feld stellen.</p>	<p>Das Hühnerfutter wurde in den letzten Jahren immer mehr durch chemische Zusätze angereichert. Die Eier werden größer, aber im Geschmack immer fader.</p>	<p>Ab nächstem Jahr soll für alle Hühnchen die Schulpflicht wieder abgeschafft werden, da sie eh nur unnötiges Zeug lernen. Die Hähne möchten, daß die Hühnchen möglichst bald mit dem Eierlegen beginnen.</p>
<p>Durch „faulige“ Eier aus Holland kauft der Mensch keine Eier mehr. Du wirst entlassen und bist arbeitslos. Du darfst dreimal nur mit einer „1“ fahren.</p>	<p>Mitglieder der Gruppe „Ohne Legestreß leben“ machen einen Legestreik im Hühnerstall. Die Hähne bestrafen die Hühner durch Futterentzug. Du darfst in der nächsten Runde keine Körnerkarte ziehen.</p>	<p>Von einem fremden Hof tauchen plötzlich unbekannte Hühner auf, die hier um „Asyl“ und Unterkunft bitten. Im Hühnerstall ist aber kein Platz. Was tun? Die Hähne müssen entscheiden und dürfen deshalb zweimal würfeln.</p>
<p>Der Streß beim Eierlegen wird immer größer. Der Akkord liegt bei 10 Eiern am Tag. Das schaffst Du nicht und mußt zwei Runden aussetzen.</p>	<p>Zur besseren Absatzlage wurde die Ostereierproduktion verstärkt. Du bekommst zusätzlich drei Eier.</p>	<p>Die Hühner haben gehört, wie die 2 Hähne mit dem Bauern vereinbart haben, daß sie dafür sorgen, daß die Hühner noch mehr Eier legen. Beide Hähne setzen eine Runde aus.</p>



## **Rund um den Wald**

*Tips und Anregungen für einen spannenden und informativen Waldstationenlauf*

### **Vorüberlegungen**

Was der Mensch kennen und lieben gelernt hat, das will er nur ungern verlieren.

Im Steigbügel Nr. 241, S. 39 ff haben wir versucht, durch Planspiele und eine kurze Diskussion unseren Gruppenteilnehmern und -teilnehmerinnen einen kleinen Einblick zu geben, wie es zur Umweltverschmutzung kommt (welche handfesten Gründe – meist ökonomische – die Industrie trotz besseren Wissens dazu veranlaßt) und was wir tun können. Hier nun ein Waldstationenlauf.

Wichtig ist es, daß wir ein passendes Gelände zur Durchführung finden. Wie wäre es mit einem Waldspielplatz oder einem Grillplatz als Ausgangsort? Es empfiehlt sich, mindestens drei Gruppen zu bilden.

Was wir vorher wissen müssen: Welche Baumarten gibt es in der näheren Umgebung? (Wir müssen nicht alle kennen, aber doch wenigstens einige!); gibt es Brombeer- oder Himbeerhecken in der Nähe?

## Ablauf

Am Spieltag heften wir nun an acht verschiedenen Orten „gefüllte“ Briefumschläge an gut sichtbaren Stellen fest. Die Briefumschläge enthalten die jeweilige Aufgabenstellung. Dabei sollen unsere Teilnehmerinnen und Teilnehmer ruhig eine gewisse Wegstrecke zurücklegen, bis sie den nächsten Umschlag finden. Je mehr sie sich in der Natur aufhalten, desto mehr können sie auch Positives erleben.

Jede Station enthält eine genaue Beschreibung, wie man die nächste Station findet (folgt den Holzpfeilen, vor euch in Richtung des Jägerstandes . . .). An der letzten Station gibt es eine Beschreibung, wie man die erste findet; außerdem selbstverständlich jeweils eine Aufgabenbeschreibung. Dazu im folgenden einige Vorschläge, es sei euch jedoch unbenommen, auch eigene Ideen einfließen zu lassen und die eine oder andere Station neu zu gestalten.

## Aufgaben

### 1. Vom Blatt zum Baum



Ihr habt zehn Minuten Zeit, um Blätter von verschiedenen Bäumen zu sammeln. Wer die meisten Bäume kennt, gewinnt.

Der Mitarbeiter stoppt die Zeit. Außerdem kontrolliert er, ob die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Bäume richtig bestimmt haben.

Bäume sind noch relativ einfach zu bestimmen, schwerer wird es dann bei Kräutern und Gräsern. Beschränkt man sich auf Laubbäume, so vereinfacht sich die Sache wiederum, noch einfacher hat man es, wenn man die Blattformen von einigen Bäumen, die man schon vorher (als man die Sache vorbereitet hat) bestimmt hat, auf ein Papier malt und dann die Zeit stoppt, bis die Teilnehmerinnen und Teilnehmer alle gefunden haben. In diesem Fall gewinnt die Gruppe, die am schnellsten war. Der Lerneffekt ist bei der ersten Variante größer!

**TIP:** | Unkundigen Mitarbeitern empfehle ich, sich Kosmos-Naturführer oder Pareys-Naturführer zu leihen, ein ganz tolles, einfaches Buch ist auch: G. Amann, Bäume und Sträucher des Waldes, Naturbuchverlag, Augsburg, das man sich vielleicht schenken lassen könnte.

## 2. Vom Blatt zum Tee



Die Gruppe erhält 3 Minuten Zeit, um möglichst viele Brombeer- oder Himbeerblätter zu sammeln. Die Blätter sollten in ein Geschirrtuch eingewickelt, dann mit Wasser beträufelt und schließlich in einen Plastiksack gesteckt werden. Schwitzen lassen! Nachher kann am Lagerfeuer Tee gekocht werden. Mitarbeiter, die etwas kundiger sind, können auch Kräuter wie Spitzwegerich, Hirtentäschel, Löwenzahn und Ackerschachtelhalm oder Pflanzen wie Heckenrosen, Wacholder, Mistel, Ehrenpreis, Linde, Holunder, Brennessel, Hopfen und Pfefferminze sammeln lassen. Es gibt noch viele weitere Möglichkeiten, oben sind nur einige genannt. Bei der Mischung muß man allerdings vorsichtig sein, will man einen guten Geschmack erzeugen. Dieser wird nachher am Lagerfeuer bewertet! Welcher Tee schmeckte besser?

**TIP:** Für alle Tees sammeln wir in der Regel die Blätter. Sie können frisch aufgebrüht werden, oder man läßt sie erst trocknen. Besonders gut schmeckt Brombeertee, der mehrere Tage im Plastikbeutel geschwitzt hat! Beim Löwenzahn sollte man den milchig-weißen Saft möglichst nicht in den Tee werfen, er wird sonst sehr schnell bitter (ungiftig, keine Angst!), man kann hier die Hauptblattader heraustrennen.

## 3. Textet ein Lied

mit vier Strophen zum Thema „lieber Baum“!  
Das beste gewinnt!



## 4. Quiz

Beantwortet die Fragen durch Ankreuzen oder Ausfüllen. Manchmal sind mehrere Antworten richtig, einmal sind auch alle Antworten falsch! Nur vollständig richtig beantwortete Fragen erhalten einen Punkt!

- 4.1. Was versteht man unter dem pH-Wert des Bodens?  
a. die Wasserhärte   b. den Säuregrad   c. die Feuchtigkeit  
(b. ist richtig)

4.2 Können Ameisen fliegen?

a. Ja! die Arbeiterinnen im Frühjahr b. Nein! c. Die Königin kann immer fliegen.

(keine Antwort ist richtig, die Königin kann nur im Frühjahr fliegen)

4.3. Woher kommt die grüne Farbe der Blätter?

a. Die Blattpigmente (u. a. Chlorophylle) reflektieren grünes Licht b. Grünes Licht wird von den Blattpigmenten besonders gut aufgenommen. c. Licht anderer Wellenlängen wird im sichtbaren Bereich absorbiert (aufgenommen).

(a. und c. richtig)

4.4. Warum darf der Boden nicht zu sauer sein, warum schadet der saure Regen?

a. Die Ionen in unmittelbarer Wurzelnähe werden verdrängt. b. Die Makroelemente liegen jetzt zum Teil in nicht aufnehmbaren Molekülen vor. c. Die Säure zerstört bestimmte räumliche Vernetzungen organischer Verbindungen.

(b. und c. richtig)

4.5. Muß die Pflanze für den Wassertransport Energie bereitstellen?

a. Ja! Es wird physikalische Arbeit geleistet! b. Nein! Das Wasser verdunstet auf der Blattunterseite und zieht so Wasser nach!

(b. ist richtig)

4.6. Wo werden die Zucker transportiert? (Hilfe: Wo findet man besonders viele Schädlinge, Blattläuse, Käfer?)

a. im Bast b. im Holz c. auf der Blattoberseite d. Blattunterseite

(a. und d. richtig)

4.7. Ihr sollt das Heilige nicht den . . . geben, und eure Perlen sollt ihr nicht vor die . . . werfen. Zitat aus der Bibel bitte vervollständigen (Tiere)!

(Hunden, Säue)

4.8. Siehe, dein König kommt zu dir, sanftmütig und reitet auf einem . . .

Zitat aus der Bibel, bitte entsprechendes Tier einsetzen! (Esel)

4.9. Welche Spinne spinnt nicht?

a. Speispinne b. Baldachinspinne c. Springspinne d. Radnetzspinne

(a, c)

4.10. Warum werden im Herbst die Blätter rötlich?

a. Es wird rote Farbe eingelagert. b. Die grünen Farbstoffe werden als erstes abgebaut, andere treten in den Vordergrund. c. Die entstehenden Abbauprodukte sind nicht grün.

(b. und c. richtig)

## **5. Architektur aus Natur!**

Ihr bekommt 5 Minuten Zeit, um einen möglichst hohen Turm zu bauen. Mitarbeiter mißt mit Zollstock! Es dürfen nur bewegliche Dinge verwendet werden. Äste, die ein einzelner nicht tragen kann, dürfen nicht benutzt werden! Bitte zerstört nichts!

## **6. Balanceakt**

Zwischen zwei Bäumen wird ein Seil gespannt, so daß es bis knapp über dem Boden durchhängt. Es dient als Schaukel. Jeder/jede muß nun bei drei Versuchen probieren, einen Tannenzapfen in einen nahegelegenen Eimer zu werfen, wie oft wird insgesamt getroffen?



## **7. Ökosammeln**

Jeder/jede bekommt einen Müllbeutel, welche Gruppe trägt nach 3 Minuten am meisten Müll zusammen?

## **8. Holz sammeln und Lagerfeuer anzünden**

Wasser kocht nach wieviel Minuten? Mitarbeiter stoppt die Zeit!

Alle kommen am Lagerfeuer wieder zusammen, man trinkt den Tee (Bewertung, Zucker und Becher nicht vergessen!), singt noch, verteilt Preise . . .

## **Als Andacht eignen sich einige Lieder aus der christlichen Szene:**

Thunfisch von Arno und Andreas

U- U- U- Umwelt verschmutzt aus der Fontäne

Löwenzahn von Martin Lampeitl

Konsumblues von Markus Betz

Graue Stadt von Band 153

Alles muß klein beginnen von G. Schöne (Musicbox)

Und sollte morgen, die Welt untergehn . . . M. Siebald



## Maienpfeifchen

Wenn im Frühjahr die Haselnußsträucher ausschlagen und voll im Saft stehen, kann man mit wenig Aufwand lustige Pfeifchen aus dem frischen Haselnußholz herstellen.

Haselnußsträucher sieht man bei jeder Fahrt oder Wanderung am Wegrand. Als Werkzeug benötigt man lediglich ein Taschenmesser – und schön kann es losgehen.

Am besten eignen sich daumendicke Triebe, möglichst ohne störende Ästchen. Zunächst werden Stücke von ca 20-30 cm zugeschnitten.

Um Töne erzeugen zu können, muß die Rinde vom Kern entfernt werden. Dazu klopft man mit dem Schaft des Taschenmessers ringsherum solange auf das Holzstück, bis sich die Rinde durch leichtes Drehen vollständig lösen läßt. (Achtung, die Rinde kann dabei leicht aufplatzen.)

Jetzt hat man zwei Teile und kann durch das Verschieben des Innenstücks im „Rindenrohr“ unterschiedliche Töne erzeugen. Zum Blasen setzt man das „Instrument“ so an, als wölte man einer Flasche Töne entlocken. Dem Freizeit- oder Lagerkonzert steht nun nichts mehr im Wege. Viel Spaß!

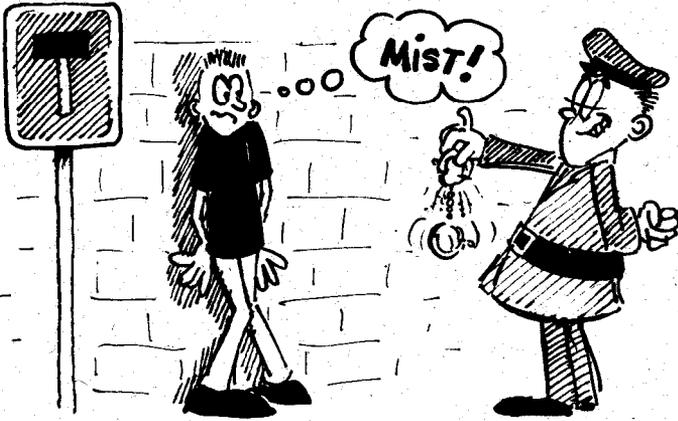


## Steigbügel in eigener Sache

Es tut uns leid, daß sich im letzten Heft einige Fehler eingeschlichen haben. Beim Umbruch in der Druckerei ging der erste Abschnitt der Seite 2 verloren. Bei der Andacht **Die Welt in Gottes Hand** (Seite 25) muß es natürlich heißen: „Er schuf die Sonnensysteme und die Atome.“ – Hier war wohl im wahrsten Sinne des Wortes der Fehlerteufel am Werk.

An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön allen Leserinnen und Lesern, die durch Anrufe und Briefe ihre Verbundenheit mit dem Steigbügel deutlich machen. Dank auch an alle, die uns Artikel einsenden. Das ist ganz im Sinne unserer Arbeitshilfe. Leider sind die Einsendungen zum „Steigbügelspiel“ ins Stocken geraten (vgl. Stgb. 260:51).

Im Heft 260 haben wir um Erfahrungen in Sachen Inhaltsverzeichnis auf PC gebeten. Einiges ist in der Zwischenzeit eingegangen. Eine abschließende Bewertung und eine Entscheidung ist noch nicht möglich. Diesem Heft ist daher das Inhaltsverzeichnis der Nr. 251 bis 261 in herkömmlicher Weise beigelegt.



## Der City-Drogendeal

Mike sieht sich nervös um. Es ist langer Donnerstag, und die Fußgängerzone ist sehr belebt. In einiger Entfernung hat er in der Menge einen bekannten Dealer entdeckt, dem er möglichst gewinnbringend sein Drogenpaket verkaufen will. Doch der Deal ist gefährlich, er darf nicht auffallen, denn die Polizei ist ständig auf Streife. Mikes Job bringt zwar die große Kohle, aber Kriminelle leben gefährlich!

So läuft der City-Drogendeal ab. Als reines Innenstadtspiel bekommt er durch das Umfeld das Flair eines echten Geschehens.

## Die Mitspieler

Jeder Mitspieler erhält eine zugeklappte Identitätskarte, die ihn als Drogenbeschaffer, Dealer oder Polizisten ausweist.

Die drei Gruppen sollten etwa gleich stark sein, im Zweifelsfall vergrößert man die Anzahl der Polizisten.

Jeder Drogenbeschaffer oder Dealer erhält 20 000 DM Startkapital, das er sich aber erst bei einem seiner Posten abholen muß. (Zeichen in die ID-Karte!).



## Die Mitarbeiter



Je zwei Mitarbeiter beziehen ihren Posten als **Importeure** beziehungsweise **Konsumenten** an vorher festgelegten Plätzen/in Passagen/. . .  
Diese Örtlichkeiten sind in den jeweiligen Identitätskarten verzeichnet (d. h. die Drogenbeschaffer wissen den Aufenthaltsort der Importeure, die Dealer den der Konsumenten), bei den Polizisten steht jeweils nur eine der vier Örtlichkeiten. Die Polizisten können auch teilweise falsche Angaben bekommen, wenn deutlich wird, daß es sich bei den Angaben nur um „Vermutungen“ über die Aufenthaltsorte handelt.

Nach Ablauf der ersten Hälfte der Spielzeit treffen sich alle Posten an einem zentralen Ort und tauschen Drogen und Geld, dann nehmen sie den Platz des anderen Postens derselben Sorte ein.

## Der Spielverlauf

Die Drogenbeschaffer müssen ihren „Stoff“ bei den Importeuren kaufen. Ein Päckchen kostet 1000 - 6000 DM (würfeln), nach Festlegung des Preises muß auch gekauft werden. Großpakete können zum doppelten Preis eingekauft werden; sie sind ertragreicher, aber auch auffälliger.

Nun müssen die Drogenbeschaffer nach den Dealern suchen, mit ihnen einen Preis aushandeln und mit möglichst hohem Gewinn ihr Päckchen weiterverkaufen. Die Dealer ihrerseits müssen nun die Drogen an einen der beiden Konsumenten weiterverkaufen.

Diese zahlen 2000 - 12000 DM pro Päckchen (zweimal würfeln), auch hier muß für einen einmal ermittelten Preis verkauft werden.

Großpakete bringen jetzt das **Dreifache** ein!

(Wichtig: Der Größenunterschied muß wirklich erheblich sein, sonst lohnen sich die kleinen Pakete kaum).

Die Polizei versucht, den Drogendeal zu verhindern, dabei müssen aber unbedingt folgende Regeln befolgt werden:

- ca. 10 Meter um die Posten darf kein Polizist Spieler aufhalten oder verhaften;
- berührt ein Polizist einen anderen Spieler, muß dieser auf Verlangen seine Identitätskarte zeigen und muß sich einmal von oben bis unten durchsuchen lassen, aber nicht länger als drei Minuten;

- findet der Polizist keine Drogen, muß er den Spieler laufen lassen
- findet der Polizist Drogen, kann er diese einkassieren und den Spieler festnehmen, d. h. dieser darf sich für maximal fünf Minuten nicht vom Polizisten entfernen.

Zu einer festgesetzten Uhrzeit trifft man sich wieder. Das Kapital der einzelnen Gruppen wird ausgezählt. Regelwidrigkeiten werden mit Strafgeldern belegt. Für die Polizei zählt jedes Drogenpäckchen 7000 bzw. 21000 DM.

## Das Material

Für bis zu 30 Spieler werden benötigt:

60 kleine Drogenpäckchen

40 große Drogenpäckchen

1,5 Millionen DM Spielgeld (350 x 1000 DM, 130 x 5000 DM, 5 x 10 000 DM)

3 x 10 ID-Karten

4 Stifte

6 Würfel



## Zum Weiterdenken

*Auf keinen Fall darf durch dieses Spiel das Drogenproblem heruntergespielt werden. Es versteht sich von selbst, daß für Gruppen, in denen Jugendliche Drogenprobleme haben, dieses Spiel ungeeignet ist. Aber auch beim Einsatz in „ganz normalen Gruppen“ sollte die Problematik im Blick sein. Am Ende des Spieles muß unsere Position deutlich werden: **Keine Macht den Drogen!** Als Anregung und Hilfestellung kann der Steigbügel-Artikel „Alkohol – Sucht aus Sehnsucht“ (Steigbügel Nr. 250) dienen. Das Phänomen Sucht wird dort wesentlich weiter gefaßt.*



## McNepp & Co.

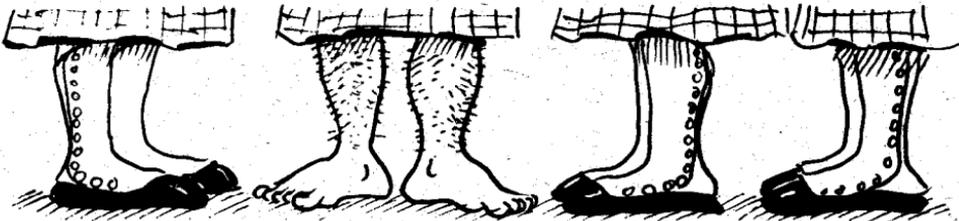
### Ein schottischer Spielabend



### Der äußere Rahmen

Ein solcher Abend erhält sein besonderes Gepräge durch die äußere Aufmachung. Daher sollten sowohl die Mitarbeiter als auch die Teilnehmer in folgender Aufmachung erscheinen (rechtzeitig vorher ankündigen):

Schottenrock, Lederbeutel (um den Bauch, evtl. Gürteltasche), Barett, feste Halbschuhe, karierte Kniestrümpfe, karierte Schärpe.



Während des ganzen Abends sollte **Dudelsackmusik** laufen (in jedem anspruchsvollen Musikgeschäft erhältlich). Wer selber einen Dudelsack hat oder besorgen kann, soll ihn unbedingt mitbringen.

Für die Spiele können sich die Mannschaften oder die Spieler schottische **Namen** zulegen: McDonalds, Glenlyon, Stewart, Campell, O'Connery, McNepp, McLoyd, McLeroy, Maclan (sprich „Mäklän“), MacDonell, McNeill (sprich „MäkNiel“), McEnroe, McLean.

Über den Abend verteilt können immer wieder **Schottenwitze** eingestreut werden. Dasselbe gilt für die **Information zu Land und Leuten**.

Zum Abschluß des Abends könnte es noch etwas zu essen geben. Je nach Anlaß und Gelegenheit kann dies z. B. sein: Fish und Chips (Fischstäbchen – alternativ Rollmops) und salzige Chips, Schwarztee mit Milch, Honig-Met, Whisky(-Ersatz).

## **Spiele**

Die Schotten sind ein sportliches Volk. Daraus lassen sich viele Spiele übernehmen oder ableiten.

### **I. Spiele im Freien**

#### **A. DISZIPLINEN DER HIGHLAND GAMES:**



##### **1. Golf**

Im Gelände werden mit einfachsten Mitteln kleine Hindernisse aufgebaut (Wippe, Löcher, Kegel/Flaschen, Zick-Zack-Kurs). Mit einem Hockeyschläger muß ein Tennisball an diesen Hindernissen vorbei bis in einen Eimer bewegt werden.



McNepp schreibt an das Finanzamt: „Ich habe soeben erfahren, daß man außergewöhnliche Belastungen und Sonderausgaben von der Steuer absetzen kann. Ich habe eine Frau, die mir eine außergewöhnliche Belastung ist und ständig Sonderausgaben macht. Kann ich sie einfach bei Ihnen am Finanzamt absetzen oder muß es eine bestimmte Stelle sein?“

##### **2. Baumstammweitwurf**

Ursprünglich handelt es sich dabei um einen schweren Kiefernstamm, der etwa 5 Meter lang ist und in einem Halbkreis so geworfen werden muß, daß er beim Auftreffen genau in Richtung des Werfers zeigt. Bis zum Jahre 1985 ist das angeblich erst drei Werfern gelungen. Bei uns entscheidet jedoch die geworfene Weite. Achtung: Genügend Abstand von Menschen und Gebäuden halten!

„Wenn wir essen gehen, essen wir immer à la carte“, erzählt McNepp ganz stolz seinem Freund. Darauf dieser: „Ist das denn nicht sehr teuer?“  
„Nein, im Gegenteil. Ich mische immer kräftig, dann darf jeder ziehen, und wer die höchste Karte hat, darf sich etwas bestellen!“



### 3. Hammerweitwurf

Bekannt als „throwing the hammer“ (schon seit 900 Jahren). Dabei kann entweder das übliche Sportgerät der Hammerwerfer (in der Schule ausleihen) verwendet werden oder tatsächlich ein echter Hammer (Fäustling). In beiden Fällen muß unbedingt ausreichend Abstand zu Gebäuden und Menschen gehalten werden!



„Glauben Sie mir“ erklärt Frau McNepp einem Staubsaugervertreter, „ich brauche bestimmt keinen. Aber gehn Sie mal rüber zu meinen Nachbarn. Der Staubsauger, den ich bei diesen knickigen Geizkragen immer ausleihe, ist ein uraltes Modell!“

## B. MENSCHEN UND TIERE

### 4. Reiten

Hindernisparcours für Pferd und Reiter (im Huckepackverfahren)



Ein schottischer Arzt ist ein begeisterter Jäger. Nach der Jagd fragt ihn ein Freund: „Na, hattest Du Erfolg?“ „Na und ob! Wild habe ich zwar keins erlegt. Aber seit der Treibjagd habe ich fünf Patienten mehr!“

### 5. Hangabtrieb

Im Herbst müssen die Schafe wieder eingefangen und allesamt in einen Pferch gebracht werden. Dabei bindet der Schafhirte ein dickes Seil um die Hammelherde (die anderen Spieler) und zieht diese möglichst schnell über die vorgegebene Strecke.

Eine deutsche Reisegruppe besucht das schottische Hochland. Der Reiseführer zeigt ihnen unter anderem „McNepp's cave“ und kommentiert dazu: „Dies ist eine der faszinierendsten Höhlen von ganz Schottland!“

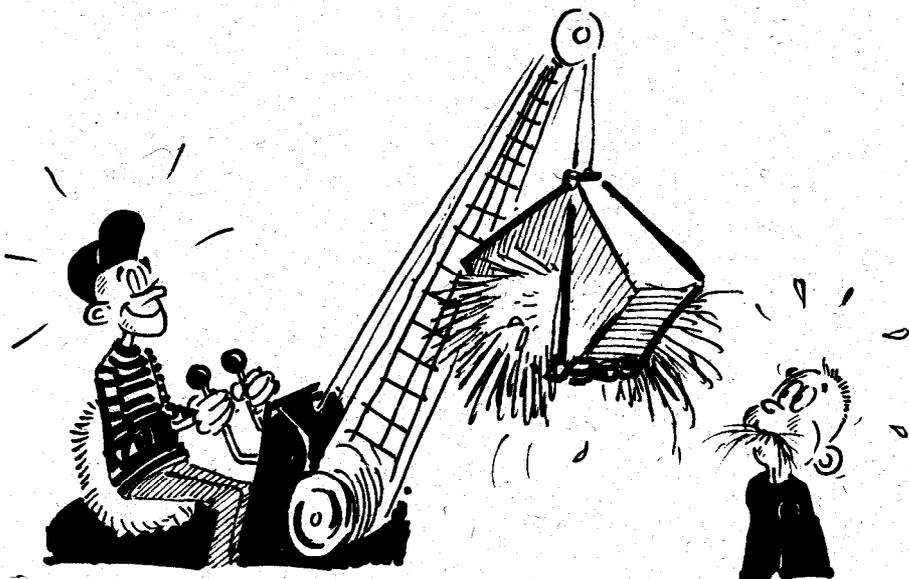
Darauf einer aus der Gruppe: „Na ja, ich weiß ja nicht, was daran so besonders sein soll. Die ist ja gerade mal drei Meter lang und kaum zwei Meter hoch.“

Der Reiseführer: „Das stimmt schon. Aber wenn man bedenkt, daß es ursprünglich nur ein Mauseloch war – so lange, bis McNepp ein Pennystück hineinfiel!“



## 6. *Ins Gras beißen*

Hier muß Gras über eine vorgegebene Strecke transportiert werden. Am einen Ende befindet sich eine Schubkarre mit einem kräftigen Haufen Gras (im Sommer schöne, lange Grashalme verwenden). Die Spieler müssen das Gras möglichst schnell bündelweise im Mund zum anderen Ende transportieren.



McNepp im Reisebüro. „Wieso suchen Sie sich bloß so ein langweiliges Nest als Urlaubziel aus?“

„Ja wissen Sie, ich habe nur fünf Tage Urlaub, da soll es mir wenigstens so lange wie möglich vorkommen!“

## II. Spiele im Raum

### 7. Curling

Auf den Boden wird mit Kreide ein Kreis gemalt. Die Spieler versuchen nun, mit einem Kochtopf als „Eisstock“ den Kreis zu treffen.



McNepp sitzt im Zug. Plötzlich kommt ein Maskierter herein: „Geld oder Leben!“  
McNepp: „Ich habe nichts und kann Ihnen nichts geben.“  
„Ist ja schon okay, Mann, aber warum zittern Sie dann so?“  
„Ich dachte schon, es sei der Schaffner!“

### 8. Aufnahme in den „Mäh“-Club

In den Club der Schafzüchter kann nur aufgenommen werden, wer selber laut „mähen“ kann. Dazu brauchen wir also einen Freiwilligen. Er muß versuchen, gegen die ganze Mannschaft „anzumähen“. Auf Kommando blöken also er und seine Gegenspieler. Natürlich kommt er gegen diese nicht an. Er bekommt anfeuernde Worte und darf es nochmals versuchen. Wieder wird die Menge lauter sein als er. Erneut wird er angespornt. Beim dritten Versuch holen wieder alle Luft. Aber während der Kandidat nun noch einmal alle Kräfte mobilisiert, blöken die anderen diesmal nicht. Man hört allein das „Mähen“ des „schwarzen Schafes“.

Da dieses Spiel auf Kosten des Kandidaten ausgeht, sollte dieser nicht allzu sensibel sein.

McNepp geht mit seiner Frau an einer Würstchenbude vorbei.  
Darauf sagt sie: „Oh, wie das toll duftet!“  
McNepp: „Liebling, wenn Du möchtest, laufen wir gern nochmal dran vorbei.“



### 9. Geld-Spiele

Die Schotten sind ja für ihre angebliche übertriebene Sparsamkeit bekannt. Daher ein paar Spiele zum Umgang mit Geld.

- Schätzen, welchen Gesamtwert ein auf dem Tisch liegender Haufen Pfennigstücke hat
- Wieviel Pfennige ist ein Penny wert? (Tageskurs siehe Bank oder Tageszeitungen; Stand Herbst 1993: 1 Penny = 2,35 Pfennige)

- Wieviel wiegt ein schottisches Pfund in Pfennigen? Das heißt, ein schottisches Pfund sind ca. 2,35 Mark (= 235 Pfennige mal . . . Gramm je Pfennigstück). Zur Anschauung können auf der Bank die entsprechende Anzahl Pfennig-Münzen eingetauscht und auf einer Küchenwaage gewogen werden
- Pfennig-Fußball
- Penny-Tower

Solange einen möglichst hohen Turm aus Pfennigstücken bauen bis er umfällt

## 10. Dudelsackwettpeifen

McNepp trifft einen Freund und wundert sich: „Du stotterst ja gar nicht mehr.“  
„Ja weiß Du, ich bereite mich auf mein Ferngespräch nach Amerika vor.“



## Quizfragen

- Nennt mindestens zwei bekannte, schottische Städte: **Edinburgh, Glasgow, Aberdeen**
- Wie heißen die berühmten schottischen Seen und Meeresarme: **Loch**
- Wie nennt man den berühmten Schottenrock? **Kilt**
- Welche der folgenden Inselgruppen befinden sich vor der schottischen Küste?
  - Balearen (nein)
  - Hebriden (ja)**
  - Shetlands (ja)**
  - Bermudas (nein)
  - Orkney-Inseln (ja)**
- Wieviel Einwohner hat Schottland?
  - a) 3,1 Millionen
  - b) 5,5 Millionen (richtig)**
  - c) 8,9 Millionen
- Ist es richtig, daß die Schotten eine eigene Währung haben, nämlich das schottische Pfund?
 

**Ja** (es ist gleichviel wert wie das englische Pfund und wird auch in England akzeptiert. Auf den Banknoten sind aber nur schottische Persönlichkeiten abgebildet).

- Wie heißen die Ureinwohner Schottlands?
  - a) **Kelten** (richtig)
  - b) Normannen
  - c) **Kaledonier** (auch richtig; so nannten sie die Römer)
- Welchen berühmten Schutzwall bauten die Römer zum Schutz gegen die in ihr Reich einfallenden Schotten? Den **Hadrianswall**
- Wie nennt man die Familiensippen, die sich in Schottland immer wieder blutig bekriegt? **Clans**
- Wie hieß die bekannt gewordene Königin von Schottland? **Maria Stuart**

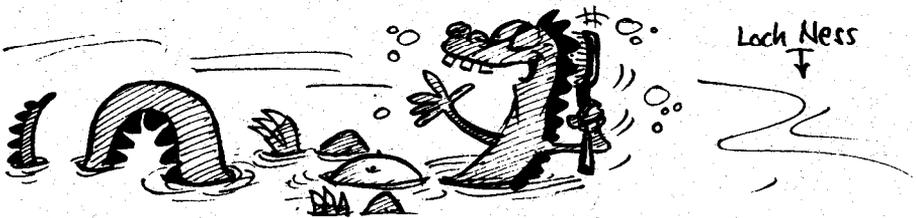
## **Wissenswertes**

- Viele schottische Familiennamen beginnen mit „**Mac**“ bzw. „**Mc**“ (z. B. John McEnroe). „Mac“ hieß im Gälischen nichts anderes als „Sohn“. Also heißt „MacDonald“ nichts anderes als „der Sohn von Donald“. Auch das Wort **Clan** kommt vom gälischen „Clann“ und bedeutet je nach Übersetzung „Kinder bzw. „Familie“. Viele Clans hatten ein eigenes Schloß oder sogar ein Museum. Die Clan-Chiefs (Stammeshäuptlinge) waren die absoluten Herrscher des Clans. Ihr Wort war Gesetz und konnte Leben oder Tod bedeuten. Es gibt unzählige Berichte über die blutigen Auseinandersetzungen der Clans untereinander und später gegen die Engländer (z. B. das Massaker von Glencoe). Dichtung und Wahrheit vermischen sich dabei oft.
- Das bekannte schottische Kleidungsstück ist der Schottenrock, der sogenannte **Kilt**. Er ist gekennzeichnet durch viele Falten und die individuellen Karomuster. Wie aus alten Steinreliefs hervorgeht, trugen die schottischen Hochlandbewohner („Highlander“) schon vor mehr als tausend Jahren dieses Kleidungsstück. Nach der fehlgeschlagenen Rebellion der Jakobiten unter „Bonnie Prince Charlie“ im Jahre 1745 wurde er verboten. Erst der Schriftsteller Sir Walter Scott konnte den englischen König Georg IV. dazu bewegen, bei seinem Schottlandbesuch über seine rosa Strumpfhose einen Kilt zu tragen. Seit diesem Tag ist er wieder erlaubt und freut sich größter Beliebtheit. Die alte Frage, ob überhaupt und was unter dem Kilt getragen wird, läßt sich nur in der persönlichen Begegnung mit einem Schotten klären.

Das Stricken und Weben wurde in Schottland zwar durch die Wikinger eingeführt, entwickelte sich jedoch bald zu einem eigenen, schottischen Heimindustriezweig. Die Tweed-Stoffe sind nach dem gleichnamigen Fluß im schottischen Grenzland benannt. Es wurde nur Wolle der heimischen Schafe verwendet. Das fertige Produkt wurde jedoch schon im 11. Jahrhundert von Mönchen exportiert. Es genießt noch heute den Ruf guter Qualität.

Das jeweilige Karomuster nennt man **Tartan**. Jeder Clan hatte ein eigenes Muster (ähnlich einem Familienwappen). Aus dem gleichen Muster wurden auch Umhängetücher/Scherpen (sogenannte Plaids) gefertigt. Bis zum 19. Jahrhundert wurden diese ausschließlich von den Hausfrauen in Eigenproduktion hergestellt. Seit dem 18. Jahrhundert wurden diese Tartans auch als Kennzeichen für die Hochlandregimenter eingesetzt. Für den Schottenverband sind daher sehr viel Stolz und Identifikation mit dem Kilt.

Ein weiterer Wirtschaftszweig war von jeher die **Schafzucht**. Übrigens: Es gibt in Schottland mehr Schafe als Menschen. Die meisten davon sind das Jahr über auf freien Weiden ohne Zäune.



- Mit der Vorstellung von Schottland verbindet sich unwillkürlich auch der **Dudelsack** (englisch: bagpipe). In früheren Zeiten war dies ein Solo-Instrument. Jeder Clan-Chief hatte seinen eigenen Dudelsackpfeifer. Später wurde er auch militärisch eingesetzt. Jedes Regiment hatte seine eigene Dudelsackkapelle. Für die Schlachten wurden viele Melodien komponiert – sogenannte „Pibrochs“.
- Großer Beliebtheit erfreuen sich in Schottland bis heute die **Hochlandtreffen** (Highland gatherings) und die **Hochlandspiele** (Highland games), die fast über den ganzen Sommer verteilt stattfinden. Bis heute treffen sich dort die Clans, präsentieren und messen sich in sportlichen Wettkämpfen, Volkstänzen, Dudelsackspielen und alten Bräuchen. Außerdem werden viele Festivals veranstaltet, bei denen Gaukler, Wahrsager, Zauberkünstler und Musiker auftreten und Barden alte gälische Gedichte und Lieder vortragen. Zum Teil werden auch noch alte Wikingerfeste gefeiert. Bei den „Common Ridings“ reitet die männliche Bevölkerung die Gemeindegrenze entlang und spielt zum Teil historische Ereignisse nach.
- Die schottische **Küche** ist besser als ihr Ruf. Sie unterscheidet sich stark von der englischen Küche und weist aus alten Tagen viele Verbindungen zur französischen Küche auf. Zu den Delikatessen gehören Wild (Fasan, Rebhuhn, Reh) und Hammelfleisch, Pasteten, Lachse und Forellen, allerlei Meerestiere sowie Honig, Konfitüren und Beerenobst. Bekanntheit erlangte unter anderem das „Aberdeen Angus“ – Rindfleisch von Spitzenqualität von den Eastern Highlands, einer speziellen Rasse von Hochlandrindern.

Das **Frühstück** ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig. Es besteht aus Muscheln und gebratenem Speck oder aber aus Porridge (Haferbrei), mürben Kuchen, Orangenmarmelade oder Bücklingen.

Eine ebenso eigenartige Spezialität ist **Haggis**: Dabei handelt es sich um eine Art Wurst, bei der verschiedene Innereien wie Leber, Lunge, Herz zusammen mit Mehl, Zwiebeln und Gewürzen in einem Schafsmagen gekocht werden. Die arme Bevölkerung nutzte so auch die letzten Teile des geschlachteten Schafes. Gegessen wird es übrigens zusammen mit Kartoffelpüree und Steckrüben.

Auch bei den **Getränken** kann sich Schottland sehen lassen. So gibt es mehrere Dutzend verschiedene Biersorten. Weit weniger bekannt ist allerdings, daß in Schottland sehr gerne Wein getrunken wird. Auch hier zeigt sich die Verwandtschaft zur französischen Küche. So führten auch die Schotten als erste Portwein und Sherry in Nordeuropa ein.

An dieser Stelle muß natürlich noch ein Wort zum **Whisky** gesagt werden. So ist für die älteren Jahrgänge wohl kaum eine Mahlzeit ohne dieses Malzgetränk denkbar. Die schottische Jugend macht sich jedoch nicht sehr viel daraus. In der gälischen Ursprache nennt man ihn übrigens „Uisge Beatha“ (sprich: „Uschka Baha“), was so viel wie „Lebenswasser“ bedeutet. Die Ursprünge der Whiskybrennerei gehen auf das 15. Jahrhundert zurück. Es gibt über 2 000 Sorten. Kenner trennen streng zwischen dem schottischen „Scotch“ und dem amerikanischen „Bourbon“ (dies drückt sich auch in der abweichenden Schreibweise „Whiskey“ aus). Um den scheinbar so unvergleichlichen Geschmack zu erreichen, muß das Gebräu nach der Destillation mindestens drei Jahre in Eichenfässern gelagert werden. Dabei verdunsten jedes Jahr 90 Millionen Liter. Entsprechend der deutschen Weinstraße gibt es in Schottland die 110 kilometerlange „Whiskystraße“.



## Andacht

Als Abschluß für den Abend könnten – in Anlehnung an die schottische Sparsamkeit – u. a. folgende **Bibelstellen** verwendet werden:

- Der reiche Kornbauer (Lukas 12, 16-21)
- Der reiche Jüngling (Matth 19, 16-26)
- Dem Mammon dienen (Matth 6, 24)
- Salbung in Bethanien (Joh 12, 1-11)
- Kostbare Perle (Matth 13, 45-46)

Hinweis: Ein bekanntgewordener Schotte ist **Eric Lyddell** (Leichtathlet, Steigbügel Nr. 227: „Der Mann, der am Sonntag nicht lief“).



## Die Nacht am Paß von Killiecrankie

### Eine schottische Gruselgeschichte

Es war im Herbst letzten Jahres während meines Ausfluges ins schottische Hochland. Ausgangspunkt meiner Unternehmungen war eine Herberge in Pittlochry. Ich nutzte die letzten warmen Herbsttage für eine Radtour. An diesem Tag war das Ziel meiner Exkursion der bekannte Paß von Killiecrankie. Ich war erst relativ spät aufgestanden und hatte tagsüber noch eine nahegelegene Schafzuchtfarm besichtigt. So startete ich erst im Verlauf des Nachmittags.

Die Straße zum Paß hinauf schlängelte sich in weit geschlungenen Bögen in die schon etwas kargen Regionen der „highlands“. Waren die Straßenränder weiter unten noch von den typischen Steinwällen links und rechts eingefast, so öffnete sich das Gelände nach oben hin immer mehr. Die von Hecken eingegrenzten Schafweiden wichen zusehends den kargen, moosbewachsenen Hügelketten.

Oben angekommen, eröffnete sich mir ein schier unbeschreiblicher Anblick. Das gleisende Licht des Abendhimmels tauchte die Täler ringsumher in ein einziges Farbenmeer. Wie Massen geschmolzenen und dahinfließenden Goldes ergoß es sich am Horizont.

Unmerklich sanken meine Lider, doch das Bild blieb vor meinem inneren Auge stehen. Daß mir das Fahrrad aus meinen Händen glitt und ins bereits feuchte Gras sank, bemerkte ich nur noch ganz am Rande.

Als ich wieder aus diesem Zustand der Entrückung zurückkehrte, stellte ich mit Entsetzen fest, daß es bereits völlig dunkel geworden war. In wilder Hast griff ich nach dem am Boden liegenden Fahrrad – fest entschlossen, so schnell wie nur irgend möglich mein Feriendomizil aufzusuchen.

Als ich jedoch meinen Tagesrucksack aufsetzte fiel mir ein, daß ich darin sowohl die Haus- und Zimmerschlüssel wie auch einige Sandwiches und ein warmes Regen-Cape hatte. In einer für mich ganz ungewohnten Spontanität entschloß ich mich, die Nacht hier oben zu verbringen. Schon seit längerem hatte ich immer wieder das Bedürfnis nach solcher Naturverbundenheit verspürt.

Ich suchte mir einen der größeren und einigermaßen glatten Felsblöcke aus, setzte mich und legte den Umhang über meine Schultern. Genußvoll atmete ich die kühle Nachtluft ein. Den Duft von

Ginster und Heidekraut nahm ich jetzt in der Dunkelheit noch viel bewußter wahr als zuvor. Mit meinen Sinnen war ich in einer ganz anderen Welt.

Da riß mich ein dumpfer Knall abrupt aus dieser verträumten Idylle. Unwillkürlich erinnerte er mich an Schießübungen auf einem Militärgelände.

Schon Sekunden später herrschte wieder Grabesstille. Ich schaute auf die Leuchtziffern meiner Uhr. Es war inzwischen zwei Uhr.

Ein seltsames Gefühl der Beklommenheit ergriff mich. Ich zog den Umhang enger um meine Schultern. Doch die Kälte und Feuchte schien *unter* dem Kleidungsstück zu sitzen. Verunsichert stierte ich auf die einzeln stehenden Pinien zwischen den Felsblöcken. Mit ihren schemenhaften Bewegungen warfen sie wirre Schatten im gespenstischen Licht des Mondscheins. Sie erweckten den Eindruck düsterer Gestalten, die hinter den Felsen kauern.

Vergeblich versuchte ich, klare Gedanken zu fassen. Jedes Geräusch zog meine Aufmerksamkeit sofort auf sich. Das Rauschen einiger Blätter, das entfernte Knacken eines Astes, das Summen eines Nachtinsekts – jedes noch so kleine Geräusch brandete in der Einsamkeit der Nacht wie eine Meereswoge an mein Ohr.

Ich versuchte, mich abzulenken, indem ich meine Blicke auf meine Fußspitzen lenkte und die Knöpfe meiner Jacke von oben nach unten und von unten nach oben abtastete.

Und dennoch. Die anfängliche Beklommenheit wandelte sich trotz aller Anstrengung mehr und mehr in pure

Angst. Ich spürte – nein, ich war mir sicher, daß hier etwas Abnormales passierte.

Da! . . .

Der Schrei einer Eule hatte mir das Blut in den Adern beinahe erstarren lassen. Ich versuchte mich zu beruhigen. Ich redete mir ein, daß es sich nur um Echo-Effekte handle und daß die Sinne im Stadium der Übermüdung überempfindlich reagierten. Dann ärgerte ich mich über mich selbst.

Doch da war es wieder – dieses Geräusch von Schußwaffen. Diesmal war es ganz sicher keine Täuschung.

Solange ich die Eindrücke noch einzuordnen suchte, sah ich eine Gestalt auf mich zurennen. Es war die Figur eines Highlanders. Sein wildes, schulterlanges Haar wehte im Nachtwind. Die Ränder seines Kilts wippten auf und ab. Die Schwertscheide an seiner Seite war leer. Sein Gesicht – kreidebleich. Die Augen – weit aufgerissen – stierten geradeaus an mir vorbei. Bei jedem seiner weit ausholenden Schritte hörte ich das Geräusch von Füßen, die auf losem Kies rennen, obwohl er auf der Straße lief, die ja asphaltiert, glatt und hart war.

Dann verließ er die Straße und rannte quer durch das Gelände, bis er hinter einer Gruppe von Geröllbrocken verschwand.

Solange ich noch versuchte, seine Gestalt im Dunkel der Nacht zu erkennen, hörte ich Trommeln, begleitet von Dudelsäcken und Querflöten. Aus der gleichen Richtung wie eben noch den Highlander, sah ich nun rot uniformierte Gestalten – Engländer. Ihre Waffen

glitzerten im fahlen Mondlicht. Angeführt wurden sie von einem berittenen Offizier. Hinter ihm die Musiker der Regimentskappelle, gefolgt von einer langen Reihe von bewaffnetem Fußvolk. Sie trugen alle dunkle Fellmützen. Die Musketen hatten sie geschultert. Ihr Blick war stur geradeaus gerichtet.

Auch sie kamen auf mich zu. Die Angst, von ihnen entdeckt zu werden, lähmte mich. Ich hörte mein Herz schlagen. Es schien sich dem Rhythmus der Regimentstrommeln und dem monotonen



Da stieß ich mit dem Fuß gegen einen scheinbar schweren, aber nicht allzu harten Gegenstand. Ich blickte nach unten. Es war der Körper eines Soldaten. In der Brust hatte er eine häßliche Fleischwunde. Neben ihm lagen weitere Soldaten. Dazwischen die Leichen von Highlandern und Pferden. Etliche davon verstümmelt. Noch heute ekelt es mich, wenn ich an diesen Moment zurückdenke . . .

Wieder zog die Esche meine Aufmerksamkeit auf sich. Eine Gestalt sprang

Stampfen der unzähligen Beinpaare anzupassen. Die Soldaten folgten dem Verlauf der alten Paßstraße. So kamen sie zwar unmittelbar an meinem Rastplatz vorbei, sahen mich jedoch nicht.

Ich dachte noch darüber nach, was sich eigentlich soeben zugetragen hatte, zwickte mich in den Unterarm, um endlich aus diesem wirren Traum zu erwachen. Da wurde ich auf eine Esche aufmerksam, die jenseits der Straße stand, sich im Wind wiegte und dabei ein seltsames Geräusch, eine Art Stöhnen, von sich gab. Wie von einer magischen Kraft angezogen, ging ich auf den Baum zu.

von den unteren Ästen herunter auf den Moosboden. Es war eine weibliche Gestalt, ein Highland-Girl.

Sie hatte volle, hübsche Gesichtszüge. Ihr rötliches, krauses Haar bedeckte ihre Schultern. In der Linken trug sie einen Weidenkorb. Die andere Hand umfaßte ein breites Schwert, dessen Klinge bedrohlich im Mondlicht blitzte.

Sie näherte sich einem der Soldaten, der vor ihr auf dem Boden lag – ein Offizier – und machte sich an seiner

Uniform zu schaffen. Nach einigen Sekunden zog sie einen glitzernden, baumelnden Gegenstand hervor. Offenbar eine Taschenuhr.

Tiefer und tiefer kauerte ich mich hinter meinem Felsblock in mich selbst zusammen.

Nun zerrte sie an der Hand des Offizier. Ihr Interesse galt wohl dem Ring. Er ließ sich scheinbar nicht vom Finger abziehen. Ihr Blick und ihre ruckartigen Bewegungen hinterließen einen unzweifelhaften Eindruck von Gier, Grausamkeit und Besessenheit. Das nun Folgende bestätigte diesen Eindruck auf bestialische Weise: Mit einem kurzen aber kräftigen Hieb mit dem Schwert trennte sie alle fünf Finger von der Hand. Und ohne zu zögern steckte sie den Ringfinger samt Ring in ihren Weidenkorb.

Ein Schrei des blanken Entsetzens entfuhr meiner Kehle.

Ich hatte mich verraten. Die Highlande-

rin hatte mich hinter meinem Felsblock entdeckt. Sie kam auf mich zu. Das Schwert mit beiden Händen über dem Kopf schwingend. Wilde Entschlossenheit blitzte in ihren Augen.

„Nein! Nicht! Nicht mich!“ wollte es aus mir herausbrechen. Aber das Grauen erstickte den Schrei in mir. Unsere Blicke konnten sich nicht voneinander losreißen. Das Schwert war zum Schlag erhoben. Meine Nerven hielten der Anspannung des Augenblicks nicht mehr stand . . .

Als ich wieder zu mir kam, war der Spuk vorbei. Keine Spur des nächtlichen Schlachtfeldes war mehr zu sehen.

Die Sonne kämpfte sich durch den Morgennebel. Vogelgezwitscher drang an mein Ohr. Ich bestieg mein Rad und fuhr die Paßstraße hinunter.

Nie mehr werde ich dieses Erlebnis vergessen.

Und nie mehr möchte ich es wieder erleben.

## 10

## Schottische Rezepte

### 1. Schottisches Fast food: Tomatensuppe

Man nehme einen roten Teller und gebe heißes Wasser hinzu. Fertig!

Good appetite!

### 2. Erdbeer-Dessert mit Whisky

Zutaten (für 4 Personen):

400 g	Erdbeeren
4 EL	Whisky
75 g	Hafermehl

150 ml	Schlagsahne
150 ml	Joghurt
1 gehäufter TL	Puderzucker
1	Eiweiß



### Zubereitung:

Erdbeeren in Stücke schneiden. Je Portion eine ganze Erdbeere aufbewahren. Geschnittene Stücke in eine Schüssel geben, und mit Zucker bestreuen. Whisky darübergeben und 30 Minuten einwirken lassen.

Mehl in einer Bratpfanne anbräunen. Anschließend abkühlen lassen.

Erdebeeren portionsgerecht in Glasschalen füllen. Dabei den Saft zurückbehalten. Sahne schlagen. Nach und nach Erdbeersaft untermischen.

Eiweiß in einem sauberen Behälter schlagen und unter den Erdbeer-Sahne-Mix rühren. Anschließend den Joghurt und das geröstete Mehl unterrühren.

Das Ganze über die Erdbeeren geben, mit je einer Erdbeere garnieren und bis kurz vor dem Servieren kühlstellen.

## 3. Huhn in Lauch



### Zutaten (für 4 Personen):

750 g	Lauch	1 kleines Huhn oder Hühnerschenkel	25 g	Butter
10-12	Backpflaumen (über Nacht einweichen)	2,5 l		Suppengewürz Hühnerbrühe

### Zubereitung:

Huhn bzw. Hühnerschenkel im Schnellkochtopf 30 Minuten mit Wasser und Suppengewürz kochen lassen.

Lauch waschen, schälen, in Stücke schneiden und in Butter andünsten. Backpflaumen dazugeben und 15 Minuten leicht kochen lassen.

Huhn herausnehmen, Fleisch von den Knochen lösen und kleinschneiden. Fleisch nochmals mit dem Lauch in den Topf geben, aufkochen lassen, abschmecken und servieren.

## 4. Gebackener Schellfisch mit Kartoffelsuppe

### Zutaten (für sechs Personen):

1	geräucherter Schellfisch	1	feingeschnittene Zwiebel
170 g			Kartoffelbrei
140 ml			Sahne
580 ml	Milch	2 EL	fein geschnittene Petersilie
	Petersiliestengel		Pfeffer
6	Pfefferkörner		

(Fortsetzung Seite 52)

## E 5489 F

Schriftenniederlage  
des Evang. Jugendwerks  
in Württemberg GmbH

### **Vertrieb:**

dsb Abo-Betreuung GmbH  
74168 Neckarsulm  
Tel.: 071 32/9 59-220

---

### **Zubereitung:**

Petersilie, Pfefferkörner und die halbe Zwiebel mit 850 ml Wasser in einen Topf geben und 45 Minuten köcheln lassen.

Fisch in eine Pfanne oder Topf geben. Mit Milch bedecken und leicht zum Kochen bringen. Dann vom Herd nehmen. Gräten entfernen.

Die andere halbe Zwiebel mit der Milch in einem Topf köcheln lassen. Dann Fischbrühe in den Topf geben.

Kartoffeln, Sahne und geschnittene Petersilie verquirlen und der Brühe beimischen. Das Ganze mit Pfeffer abschmecken, aufkochen lassen. Den Fisch zugeben und gleich servieren.



---

**der Steigbügel** Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen.  
Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Würt. GmbH, Stuttgart  
262 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 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