

der Steigbügel 263

Mai
Juni
1994

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Was bringt's?

Was bringt's? fragst du dich und denkst an die letzte verkorkste Gruppenstunde und gibst dir selbst die Antwort: Streß und Frust. Was bringt's, wenn wir Woche für Woche eine Gruppe vorbereiten und durchziehen? Lohnt es sich, in Beziehungen zu investieren, die doch meist flüchtig und oberflächlich bleiben?

Was bringt's? fragen Jugendliche, vergleichen unsere Angebote mit anderen und meinen: "Wenn nichts abgeht, dann kannst du den Laden vergessen! Action und Fun muß sein. Wohlfühlen muß man sich können. Gute Kumpels sollten die Leiter sein. Es muß sich lohnen."

Was bleibt?! Streß und Frust sind meist vorübergehende Erfahrungen. Fun und Action sind Forderungen, hinter denen sich oft die Sehnsucht nach mehr Lebensqualität verbirgt. Wenn Jugendliche Vertrauen fassen, uns nach unserer Meinung fragen, bereit sind, sich mit neuen Gedanken auseinanderzusetzen und Neues zu wagen - ob dann nichts bleibt?

Was bleibt, was nachwirkt und sich im Leben "unserer" Jugendlichen auf welche Weise auswirkt - wir wissen es letztlich nicht. Wenn wir dennoch in Beziehungen investieren, mit unserer Meinung und unserem Glauben nicht hinterm Berg halten, dann doch darum, weil wir meinen, daß davon etwas bleibt.

Das bringt's, was bleibt!

Ihr/Euer

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- 1 Männer und Frauen in der Bibel – Talita kum** Seite 4
„Mädchen, steh auf!“ fordert Jesus von der Tochter des Jairus. Wie es dazu kam und was das für uns heute bedeuten kann erklärt Gabriele Mayer, Metzingen
- 2 Goldrausch** Seite 9
Ein Geländespiel für Strände und sandige Böden entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Paul Fischer, Stuttgart
- 3 Politquiz** Seite 12
Ein Nachtrag zum Artikel „Die Qual mit der Wahl“ in Steigbügel 262, von Thomas Volz, Kirchheim
- 4 Survival mit Jungenschaftlern** Seite 13
Wie eine Survival-Wanderung in der deutschen Wildnis aussehen kann, erklärt Martin Wegner, Gummersbach
- 5 Wo sind all die Indianer hin?** Seite 17
Anregungen und Stoff für ein Gruppengespräch über den Hit der Gruppe PUR liefert Gert Presch, Gomaringen
- 6 Quizreise durch die USA** Seite 21
Daß man mit Hilfe eines Quiz das Land der Fußball-WM besser kennenlernen kann, beweist Walter Engel, Rottenburg
- 7 Schatzsuche verkehrt** Seite 31
Stoff und Ideen für mehrere spannende Geländespiele sowie Anregungen für eine situationsgemäße Verkündigung von Andreas Lämmle, Stuttgart
- 8 Neptunfest** Seite 40
Für Leute, die eine Freizeit am Wasser planen, Ideen und Anregungen von Silvia Grabs, Mühlhausen/Thür. steigbügelgerecht aufbereitet von Walter Engel, Rottenburg
- 9 Chef – Vize** Seite 45
Ein tierisch gutes Spiel für viele Gelegenheiten, ausprobiert und aufgeschrieben von Sibylle Kalmbach, Hallwangen
- 10 Filmtips** Seite 47
Geeignete Kurzfilme als Einstieg in aktuelle Themen, vorgestellt von Hans Veit und Helmut Häußler, Stetten
- 11 Bau eines Hochrades** Seite 49
Die Idee, wie man aus alten aber stabilen Drahteseln ein echtes Hochrad basteln kann, stammt von Bernd Fliege, Lüneburg; steigbügelgerecht aufgeschrieben hat sie Martin Birkenmaier, Kirchheim



Talita kum — *Mädchen, steh auf!*

1. Vorbemerkung

Geprägt von einer traditionellen Verkündigung sind uns vermutlich wenig biblische Texte im Ohr, in denen Mädchen oder Frauen eine Rolle spielen. In der Mädchenarbeit sind wir am Aufspüren von solchen verschütteten Geschichten, die uns neue, aufregende Aspekte über uns und Gott erschließen:

2. Erzählung – Mk 5, 22-43

Jairus war bekannt und angesehen. Schließlich hatte er die wichtige Aufgabe des Synagogenvorstehers inne und war dafür verantwortlich, daß sich das gottesdienstliche Leben in geordneten Bahnen abspielte. Jairus **besaß** eine Tochter. Nach damaligem Verständnis gehörte sie tatsächlich zu seinem Besitz. Ungewöhnlich, daß von ihr in einer neutestamentlichen Erzählung die Rede ist. Aber durch Jesus kam manches Geregeltete aus der Bahn und wurde Neues möglich. Jairus' Tochter war 12 Jahre alt. Sie war also an der Schwelle von der Kindheit zum Erwachsenwerden – so wie die uns anvertrauten Jugendlichen. Erwachsen zu werden, selbstständig zu werden, auf eigenen Füßen stehen lernen ist schwer. Jairus' Tochter konnte das nicht, auf eigenen Füßen stehen: Sie lag im Bett, schwerkrank. Ihr Wille zum eigenen Leben war am Verlöschen. Sie konnte nicht einmal für Hilfe sorgen. Ihre Eltern taten das.

Der Vater nahm den Weg unter seine Füße und suchte Jesus auf. Er sorgte sich um das Leben seiner Tochter, wie es so viele fürsorgende Eltern tun. Liegt darin eine Gefahr, eigenes Leben-wollen zu behindern?

Jairus kommt zu Jesus und bittet ihn dringend:

„Meine Tochter . . . liegt in den letzten Zügen, komm doch und lege deine Hände auf sie, damit sie gesund wird und lebt.“ (V 23)

Wir wissen nichts über die nähere familiäre Situation. Wir wissen nichts über das Verhältnis des Vaters zu seiner Tochter. Wir kennen auch die Hintergründe nicht, die zu diesem Gekränktheit und Kranksein der Tochter geführt haben.

Allerdings können wir aus dem fehlenden Eigennamen der Tochter vermuten, daß sie noch keine eigene Person, kein eigenes Ansehen (in heutiger Sprache: keine eigene Identität) hatte. Sie war noch ganz in die Abhängigkeit des Vaters eingebunden.

Selbst wenn dies ein sehr liebevoller und besorgter Vater ist, stellt sich die Frage nach eigenen Wachstumsmöglichkeiten und Aufstiegschritten.

Jairus hat also Jesus dringend um Hilfe gebeten. Und Jesus wird aufgehalten durch eine große Menschenmenge – und durch eine kranke Frau, die seit 12 Jahren keine regelmäßige Blutung mehr kennt. In ihrer Verzweiflung hatte sie Grenzen überschritten und sich selbst bei Jesus Hilfe geholt. Wertvolle Zeit vergeht, in der die Verfassung der 12jährigen Tochter immer schlechter wird. Schließlich scheint es zu spät zu sein. Jairus bekommt von zu Hause die Meldung: *„Laß es! Deine Tochter ist gestorben. Was bemühst du den Meister weiter?“* (Vers 35)



Wir glauben, daß in Jesus Gott ganz nahe gekommen ist. Und so ist es vielleicht auch nicht weiter erstaunlich, daß in dieser verzweifelten Situation für Jesus noch längst nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft sind. „Fürchte dich nicht, vertrau nur“, hört Jairus Jesus sagen.

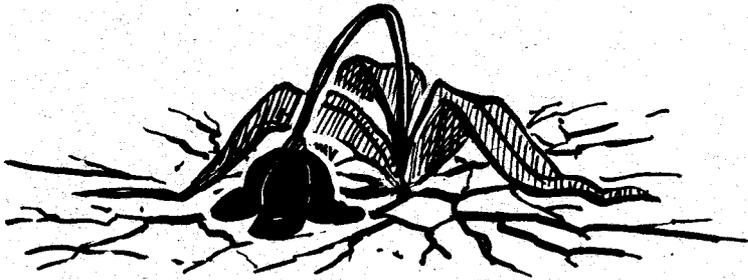
Kurz zuvor hatte er gehört, wie Jesus zur „blutflüssigen Frau“ gesagt hatte: „Dein Glaube hat dir geholfen.“ Ob es ihm gelang, sich davon ermutigen zu lassen, vom Glauben dieser Frau, der zur Heilung geführt hatte?

Nun setzen sie also ihren Weg fort und gehen trotzdem zu Jairus' Haus, das inzwischen zum Klagehaus geworden war: Viele Menschen weinten und klagten, daß die 12jährige Tochter verstorben war. Menschen im Orient vermögen ihrer Trauer stärkeren Ausdruck zu verleihen, als wir das im Abendland gewohnt sind. In dieses Lärmen, Weinen, Klagen hinein sagt Jesus: „Das Kind ist nicht gestorben, sondern es schläft.“ (Vers 39)

Menschen, Jugendliche, Mädchen, die noch nicht (oder nicht mehr) auf eigenen Füßen stehen können, die gekränkt, totkrank am Boden liegen, wo der Lebenswille entschwunden ist – bezeichnet Jesus hier als schlafend. Sie sind in einer anderen Welt. Sie nehmen die Wirklichkeit gar nicht mehr wahr. Das kann auch sehr erleichternd und entlastend sein: den täglichen Pflichten und der Verantwortung entfliehen, nicht wahrnehmen, was um einen herum passiert und wo eigene Antworten gefordert wären.

Liegen und schlafen wie ein Säugling. Und nicht selber leben. Mir kam die Frage: Hat das Aufstehenkönnen mit dem Aufwachen zu tun? Müssen Menschen erst aufgeweckt werden, damit sie selber leben können?

Für viele Mädchen und Frauen trifft das jedenfalls zu: Ehe das eigene Leben entdeckt und selbstverantwortlich gestaltet werden kann, ist ein Aufwach-Prozeß dran.



Dann geht Jesus mit nur drei Jüngern und den Eltern zu der Totgegläubten. Die anderen schickt er raus. Zuschauer sind unerwünscht. Aufwachprozesse sind ungeeignet fürs Schaufenster. Jesus, von dem wir glauben, daß Gott uns in ihm ganz nahe gekommen ist, geht auf die am Boden Liegende zu. In welcher Haltung wohl? Auch als starker, fürsorgender, übermächtiger Mann und Gott? Fürsorge kann ja auch sehr erdrücken und klein machen, klein halten.

Markus erzählt:

„Jesus ergriff das Kind an der (rechten) Hand und sprach zu ihm: *Talita kum*“ (Mädchen, ich sage dir, stehe auf, Vers 41).

Jesus spricht sie an. Wieviel mag schon über sie geredet worden sein? Jesus spricht sie an, nimmt sie damit als Gegenüber wahr und ernst. Und er zieht sie nicht hoch oder setzt sie in einen Rollstuhl, damit sie in Zukunft durchs Leben gefahren werden kann. Nein, Jesus spricht sie an: „Steh auf!“ Sie kommt zu sich, sie ist als eigene Person angesprochen, gefragt, und Jesus traut ihr zu, selbst aufzustehen. Er zieht sie nicht hoch. Sie ist gefragt, selbst aufzustehen. Ihren Beinen wird Stehvermögen zugetraut – und sie kann es tun: „Sogleich stand das Mädchen auf und ging umher.“

In Jesus ist ihr Gott begegnet, dessen Zu-Wendung zum eigenen Aufstehen ermächtigt, die Totgeglaubte zum eigenständigen „Auf-eigenen-Füßen-stehen“ befähigt. Sogar eigene Schritte, ohne vorgegebene Richtung, werden da möglich. (Vers 41)

Und dann ist da noch Jesu Realitätssinn: „... und sagte zu ihnen, sie sollten ihr zu essen geben“. Ein Gott, der das Nächst-Notwendige sieht und wieder die Stärkung, die Entwicklung, das Wachstum des Mädchens will. **Talita kum – Steh auf!**



3. Methodische Möglichkeiten

- **Geschichte** erzählen mit Egli-Figuren
Im Mittelpunkt die 12jährige Tochter, auf grauen Tüchern liegend. Buntes gesticktes Band läuft aus der Bildmitte weg, symbolisiert die neue Perspektive, den eigenen Lebensweg des Mädchens nach der Auferweckung durch Jesus.
- Eine **Aufstehübung** nach der Erzählung
(Hat sich im Rahmen eines Gottesdienstes mit verschiedenen liturgischen Bausteinen als vertiefende Aktion bewährt. Allerdings ist eine konzentrierte und aufmerksame Atmosphäre zuvor wichtig.)

→ Leise Musik läuft im Hintergrund. Alle werden gebeten, die Augen zu schließen. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die zwischen den Jugendlichen sitzen, stehen auf, berühren dann je eine(n) Jugendliche(n), fassen ihre rechte Hand und wiederholen den Vorgang des Aufstehens aus der biblischen Erzählung.

Ziel der Übung ist es, daß die Zuhörerinnen und Zuhörer durch das bewußte eigene Aufstehen noch deutlicher **am eigenen Körper das Aufstehen wahrnehmen**. Z. B. als Mitarbeiterin bzw. Mitarbeiter kann ich zum Ausdruck bringen (ohne Worte): „Du bist gemeint. Dir wende ich mich jetzt zu. Ich ziehe dich aber nicht einfach vom Platz hoch, sondern erwarte deine Reaktion, so daß die Kraft meines Arms und die Kraft deiner Beine beim Aufstehen zusammenkommen.“

- **Lied:** Ich steige in das Leben . . .
- **Gebet:** (nach Anton Rotzetter aus „Gott, der mich atmen läßt“)
*Wir waren am Boden –
und einer richtet uns auf.
Unsere Augen waren blicklos –
und einer nimmt uns wahr.
Wir waren ohne Mut –
und einer gibt uns eine Chance.
Der nächste Schritt ist uns schwer –
Gott geht mit uns.*

(Tatsächlich aufstehen zum Beten, einige Momente Zeit lassen, um bequem hinstehen zu können)

Stehen

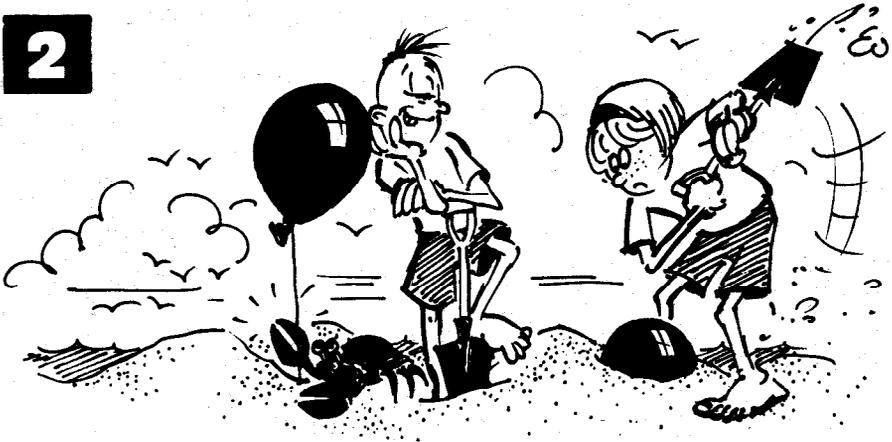
*Ich stehe Gott vor dir
gebunden an die Erde,
die du liebst.*

*Ich stehe Gott vor dir
ausgestreckt zum Himmel,
den du versprichst.*

*Ich stehe Gott vor dir
als Tochter/Sohn des Himmels
und der Erde.*

*Ich stehe Gott vor dir
der Erde treu und offen für Dich.*





Goldrausch

ein Geländespiel für Strände und sandige Böden

Spielidee

Bei diesem Spiel geht es um die Auffindung von Bodenschätzen. Es können beliebig viele Personen mitspielen, mindestens sollten jedoch zwei Mannschaften mit je zwei Spielern antreten. Darüber hinaus werden je nach der Zahl der Spieler drei bis vier Spielleiter benötigt.

Es geht das Gerücht um („ondit . . .“), daß in einem einsamen Strandabschnitt unermeßliche Bodenschätze verborgen sind. Daraufhin bricht ein Goldrausch aus. Ganze Völkerscharen brechen auf, um den Reichtum zu heben. Auch wir beteiligen uns an der Jagd nach dem Glück . . .

Nachdem die Mannschaften gebildet sind, begeben wir uns in die „Goldgründe“, d. h. jede Mannschaft versucht, möglichst viele der Claims zu kaufen, die zuvor von der Bergbaubehörde (Spielleitung) abgesteckt wurden. Natürlich ist die wichtigste Arbeit, die Claims auszubeuten!

Benötigtes Material

Zeltheringe (je nach Spielflächengröße 50 bis 80 Stück)
Korken (Goldnuggets), pro Claim 3 bis 5 Stück
Kohle 1 bis 2 Sack Holzkohle

Luftballons pro Claim ca. 4 Stück. Sie sind zur Hälfte mit Wasser (= Erdöl) und zur Hälfte mit Luft (= Erdgas) gefüllt

Eine Währung entweder Spielgeld oder einzeln verpackte Bonbons

Lageplan der Claims mit genauer Bezeichnung (durchnummeriert)

Schürfrechtsurkunden, das sind Zettel mit den Claimnummern, in doppelter Ausführung

evtl. **Spaten** und andere Grabwerkzeuge



Spielvorbereitung

Es wird für die Absteckung der Claims ein Platz mit weichem Untergrund benötigt. Am besten geeignet ist ein Sandplatz, z. B. ein großer Spielplatz oder ein **Sandstrand**. Auch ein unbenutzter Acker oder ein anderer weicher Boden könnte die Voraussetzungen erfüllen.

Das **Spielareal** sollte etwa 150 bis 250 m² groß sein.

Hierauf werden die Claims von der Spielleitung abgesteckt. Ein Claim wird mit 4 bis 6 m² die richtige Größe haben.

Wenn an dem Spiel vier Mannschaften teilnehmen und die Spielzeit etwa zwei Stunden betragen soll, werden rund 40 Claims benötigt.

In die mit Zeltheringen o. ä. abgesteckten, mit der ersten Ausführung der Schürfrechtsurkunden (Claimcards) versehenen Claims (die Claimcard wird am besten auf einen Zelthering gesteckt), vergraben nun die Spielleiter die „Bodenschätze“. Es sollte aber darauf geachtet werden, daß dies nicht zu tief geschieht! Eine Erd- bzw. Sandüberdeckung von 10 cm ist durchaus hinreichend und angemessen. Jeder Claim muß etwa gleich viel Bodenschätze enthalten, wobei der Gegenwert der Bodenschätze in Spielwährung etwas über dem Wert eines Claims liegen muß, da sonst der Kauf eines weiteren Claims unmöglich ist.

Neben den so vorbereiteten und mit den Claimcards durchnummerierten Claims ist noch die Errichtung eines **Grundbuchamtes** und einer **Bank** erforderlich. Beide sollten ihren Standort nicht allzu weit entfernt vom Claimareal haben.

Spielablauf

Jede Gruppe erhält am Spielbeginn einen Claim zugewiesen, indem ihr eine Claimcard (Zettel mit Claimnummer) übergeben wird (zweite Ausführung der Claimcard oder Schürfrechtsurkunde). Gegebenenfalls bekommen die Gruppen auch noch je einen Spaten (im Sand nicht nötig).

Auf ein akustisches Signal hin beginnen die Mannschaften, in ihrem Claim zu schürfen. Dabei ist äußerste Vorsicht geboten, da die Luftballons platzen können, wenn man unvorsichtig ist oder gar darauf tritt! Es werden nur intakte Luftballons

gewertet. Am besten geht man nicht durch die Claimmitte, sondern entlang der Claimgrenzen.

Die gefundenen Bodenschätze werden zur Bank gebracht und dort „versilbert“, d. h. verkauft. Mit dem Gelderlös geht die Mannschaft zum Grundbuchamt und erwirbt einen weiteren Claim, mit dem dann so verfahren wird wie beim ersten.

Ein bis zwei Sheriffs müssen den Spielablauf überwachen und Unregelmäßigkeiten verhindern, insbesondere das Schürfen in fremden Claims. Als Ausweis für das Schürfrecht dient die Claimcard oder Schürfrechtsurkunde.

Möglicherweise können die Sheriffs aber auch bestechlich sein und ihre Kontrollfunktion vernachlässigen! Also Holzauge sei wachsam und zeige Verfehlungen selbst beim Grundbuchamt an – die Strafe folgt dann auf dem Fuße!

Aufgabe der Bank

Die Bank kauft die Bodenschätze auf (gegen Spielgeld). Richtpreise werden vor Spielbeginn festgelegt, was aber nicht bedeutet, daß der Warenwert nicht den „Weltmarktpreisen“ angepaßt werden kann, d. h. daß die Mannschaften auf der Bank handeln können, um möglichst teuer zu verkaufen.

Aufgabe des Grundbuchamtes

Das Grundbuchamt verkauft die Schürfrechte, d. h. hier sind die Schürfrechtsurkunden (Claimcards) zu erwerben. Die Preise sind Festpreise, doch können sie gesenkt oder angehoben werden, um das Spiel zu verkürzen oder zu verlängern. (Bei niedrigeren Bodenpreisen kann man eventuell gleichzeitig mehr Claims erwerben und ausbeuten!)

Bei der Ausgabe der Claimcards kann der Lageplan nützlich sein: Hier wird vermerkt, welche Gebiete an die einzelnen Gruppen vergeben werden, und man kann einer Gruppe ein zusammenhängendes Areal geben.



Ziel und Ende des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, am Ende möglichst viel Geld zu haben. Nichtveräußerte Claims oder Bodenschätze werden nicht mehr aufgekauft und zählen deshalb bei der Wertung nicht.

Das Spiel endet entweder 10 Minuten nach dem Verkauf der letzten Claimcard oder nach einer vorher festgelegten Frist (zu einer bestimmten Uhrzeit). Das Spielende wird wie der Spielbeginn durch ein akustisches Signal angezeigt.

„Die Qual mit der Wahl“ – vgl. Steigbügel 262, Seite 17 ff

Regierungsorgan, das aus dem Kanzler und seinen Ministern besteht (Kabinett)	8
Bündnis zwischen zwei oder mehreren Parteien (Koalition)	9
Die Staatsgewalt ist auf mehrere, sich gegenseitig kontrollierende Organe verteilt (Konstitutionalismus)	19
Hiervon sind drei nötig, ehe ein Gesetz verabschiedet wird (Lesung)	6
Der Auftrag, den der Abgeordnete vom Wähler bekommen hat (Mandat)	6
Aus dem Lateinischen übersetzt soviel wie „Diener“ (gelegentlich auch (Be-)diener) (Minister)	8
Staatsform, in der eine Einzelperson Kraft ihrer Herkunft regiert (Monarchie)	9
Ergänzender Nachtrag zu einem Gesetz (Novelle)	7
Sprachliche Zusammenfassung aller Parteien, die nicht an der Regierung beteiligt sind (Opposition)	10
Das mildeste Disziplinarittel gegen Abgeordnete bei Verstößen (Ordnungsstrafe)	11
Schriftliche Bitte oder Beschwerde an die zuständigen Stellen (Petition)	8
Verteilung der Entscheidungsmacht entsprechend dem Verhältnis der Wähler- stimmen (Proporz)	7
Genehmigung eines durch die Regierung ausgehandelten Vertrages mit dem Ausland (Ratifikation)	12
Staatsform, in der sich mehrere Personen die staatliche Macht teilen (Republik)	8
Zuständigkeitsbereich eines Ministers (Ressort)	7
„Kanzler“ und „Minister“ der Opposition (Schattenkabinett)	16
Andere Bezeichnung für die „Fünf-Prozent-Hürde“ (Sperrklausel)	12
Bezeichnung dafür, daß eine Partei in einem Bundesland mehr Direktmandate erzielt, als ihr im Verhältnis der Zweitstimmen Sitze im Bundestag zustehen würden. (Überhangmandat)	14
Das Salz in der parlamentarischen „Debattensuppe“ (Zwischenrufe)	12



Survival mit Jungenschaftlern

Die Idee

Einmal etwas ganz Neues ausprobieren, einmal etwas Verrücktes auf die Beine stellen, was es so bei uns noch nicht gegeben hat: das war die Idee, die am Anfang stand. So kam es dann, daß zwei Mitarbeiter sich immer wieder die Nächte um die Ohren schlugen, sich die Köpfe heiß redeten, ungezählte Flaschen Mineralwasser leer machten und sich mit immer mehr und immer besseren Ideen gegenseitig übertrafen.

Schließlich stand es da: **Das Konzept für die Survival-Wanderung**. Es sollte eine Freizeit werden, bei der wir auf alles Entbehrliche verzichten wollten. Ohne überflüssigen Ballast wollten wir uns durch die dichten Wälder des wilden Sauerlandes schlagen. Eine kleine Herausforderung für alle, eine Stück Abenteuer sollte es werden – mehr als wir das von üblichen Wanderfreizeiten oder Waldläufer-Programmen her kannten.

Wir hatten uns vorgenommen:

- Fünf Tage lang machen wir uns (soweit das in Deutschland eben geht) unabhängig von der Zivilisation
- Insbesondere kaufen wir zwischendurch nichts ein
- Soviel wie möglich bleibt zu Hause
- Wir vermeiden Städte und größere Straßen
- Bis auf unvermeidliche Ausnahmen benutzen wir keine Brücken

Das Programm

Von „Programm“ zu sprechen ist vielleicht etwas übertrieben, denn einen festen, durchorganisierten Tagesablauf – wie bei anderen Freizeiten – kann es kaum geben. Naturgemäß besteht das „Programm“ bei einer Wanderung eben aus laufen, laufen, nochmals laufen und zwischendurch auch mal essen (was schon eine ganze Menge ist).

Aber das Ganze wäre ja keine „Survival-“Wanderung, wenn es nicht auch immer wieder ganz besondere Höhepunkte gäbe. Hier sind eigentlich der Phantasie kaum Grenzen gesetzt, und inzwischen gibt es ja auch einige Bücher zu diesem Thema mit ganz brauchbaren Anregungen.

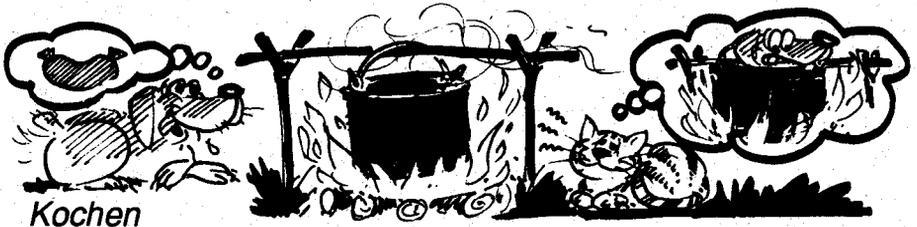
Eininge praxiserprobte Ideen will ich kurz vorstellen. Für eine ausführliche Beschreibung fehlt hier leider der Platz – bei einigen Punkten (Klettern, Feuer-machen, Kompaßlauf . . .) ist es vielleicht am einfachsten, sich die Sache von Leuten mit Erfahrung zeigen zu lassen.

Übernachtung ohne Zelt

Ein Zelt ist nicht nur teuer, sondern es wiegt auch seine zwei bis vier Kilo, die getragen werden müssen. Für echte Survivor geht es auch ohne. Um nicht naß zu werden besorgt sich jeder Teilnehmer ein Stück Siloplane (2,5 x 3 m, gibt's bei der Genossenschaft) oder etwas Ähnliches. Zeltartig zwischen zwei Bäumen auf-gespannt reicht es ohne Probleme für eine Person und Gepäck. Wenn man will, kann man sich auch aus mehreren Planen und etwas Phantasie einen großen Schlafplatz für die ganze Gruppe bauen.

Als besonderen Höhepunkt gibt es schließlich irgendwann eine Nacht, wo auch die Planen im Gepäck bleiben. Jeder baut sich jetzt seinen Unterschlupf mit Zweigen, großen Blättern und was er sonst im Wald findet. Geschickte Survivor nutzen dabei windgeschützte Stellen hinter großen Steinen oder umgestürzten Bäumen, Mulden unter dichten Fichten und ähnliches aus.





Kochen

Wer das erste Mal ein Essen auf offenem Feuer improvisiert hat, wer einmal einen Pfannkuchen aus Milchpulver, Eipulver, Mehl und Zucker oder einen Schokopudding mit Mehl und Kakao statt Puddingpulver hingekriegt hat, kann es bestätigen: Es ist tatsächlich ein besonderes Erlebnis, einmal selbst (ohne die Mutter) sein Essen zu brutzeln.

Der Höhepunkt ist irgendwann mal ein „echtes“ Survival-Essen. Eine Suppe mit dem, was man in der Natur findet: Löwenzahn, Gänseblümchen, Sauerampfer, Brennnesseln, Sauerkelee (alles essbar!) und so weiter. Für die ganz „Harten“ kommen außerdem – als Fleischbeilage – noch ein paar Regenwürmer mit in die Suppe.

Wer sich in unseren Breiten à la Buffalo Bill von Fallenstellen und der Jagd ernähren möchte, dürfte leider auf ziemliche Schwierigkeiten stoßen. Was aber möglich ist, ist z. B. ein Kaninchen einmal zu häuten, zu zerlegen und zu braten. Am besten läßt man das Tier von einem „Fachmann“ schlachten, der vielleicht auch gleich die nötigen Handgriffe zum Häuten zeigen kann. Wenn es ausgenommen ist, hält sich das Kaninchen an einem kühlen Ort ohne weiteres ein paar Tage. Da man es schlecht auf der ganzen Wanderung mitschleppen kann, sollte irgendein netter Mensch es den „Survivern“ zu einem verabredeten Ort bringen.

Feuerstellen

Schon ein ganz normales Lagerfeuer kann einen vor ungeahnte Schwierigkeiten stellen. Vor allem, wenn die Witterung etwas feucht ist und man zum Anzünden nicht eine ganze Schachtel Streichhölzer verschwenden will. Es ist also nicht verkehrt, vorher etwas geübt zu haben.

Noch mehr Übung braucht man, wenn man auf die Streichhölzer ganz verzichten will. Zugegeben: Ich selbst habe es bis heute nicht geschafft, mit zwei Stöcken Feuer zu reiben. Aber es gibt ein paar einfache Tricks, die tatsächlich funktionieren:

- „Zufällig“ befinden sich in der Rucksackapotheke vielleicht Glycerin (gegen trockene Haut) und Kaliumpermanganat (als Wasserdessinfektionsmittel). Damit gelingt ein einfacher chemischer Versuch: Gießt man etwas Glycerin auf das Kaliumpermanganat, entzündet sich das Gemisch von ganz alleine.
- Wer mit dem Auto liegenbleibt, hat meistens noch elektrischen Strom zur Verfügung. Feuer bekommt man ganz einfach, wenn man die beiden Batteriepole mit Stahlwolle überbrückt. (Natürlich tut's auch ein 9-V-Batterieblock anstelle der Autobatterie.)

● Wenn man noch Asche, aber kein Feuer mehr hat, hilft folgender Trick: Man rollt etwas Watte mit der Asche (am besten Zigarettenasche) zu einer fingerdicken „Zigarre“. Diese wird dann mit einem kleinen Brett solange mit kräftigem Druck auf dem Boden hin und her gerollt, bis sich Glut bildet.

Das Versteck im Baum

Von den Trappern Nordamerikas stammt die Idee, sich Lebensmitteldepots in der Wildnis anzulegen. Das kann auch für die Wanderung ganz praktisch sein, weil man so nicht alles mitschleppen muß.

Wenn das Depot dann noch auf einem hohen Baum mit glattem Stamm liegt, kann man bei der Gelegenheit gleich das Aufseilen mit sogenannten Prusikschlingen und das Abseilen üben. (Von erfahrenem Kletterer zeigen lassen, wie's funktioniert.)

Gewässerdurchquerung

Wer in der Wildnis überleben will, muß z. B. einen kleinen See oder einen Talsperrenarm auch ohne Brücke überqueren können. Das bedeutet: schwimmen, selbst wenn das Wasser vielleicht kälter ist, als die Badewanne zu Hause. Etwas schwierig wird es mit dem Gepäck. Wenn man sich zwei wasserdichte Packsäcke (gibt's z. B. bei Globetrotter-Versandhäusern) besorgt, kann man diese aufblasen, als Schwimmkörper berfüllen und so die Rucksäcke transportieren, die vorher gut in die Siloplanen eingewickelt wurden.

Notfalls muß das Gepäck eben unter irgendeinem Vorwand doch auf dem Landweg transportiert werden.

Nächtlicher Aufbruch

Völlig unvorbereitet werden mitten in der Nacht alle geweckt: In aller Eile werden die Sachen gepackt, das Camp wird abgebrochen und es geht weiter.

Querfeldeinmarsch

Auch auf einer Survivalwanderung wird man sich im Normalfall praktischerweise an Wald- und Feldwege halten und sich an einer Landkarte orientieren. Für einen halben Tag kann man aber auch einmal darauf verzichten, vorausgesetzt, man kann mit einem Kompaß umgehen.

Wenn man weiß, in welcher Richtung das Ziel liegt (d. h. die Gradzahl auf der Kompaßrose muß bekannt sein), kann man querfeldein laufen und sich nur nach dem Kompaß richten. Mit etwas Übung funktioniert das erstaunlich gut. Wichtig ist dabei, immer wieder markante Zwischenziele anzupeilen, die möglichst genau in Marschrichtung liegen.





Wo sind all die Indianer hin?

Gedanken zu einem Lied der Band PUR

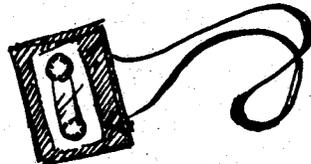
Abdruck des Liedtextes mit freundlicher Genehmigung Nobile-Verlag, Stuttgart

Das Lied „Wo sind all die Indianer hin?“ erscheint auf der CD „Seiltänzertraum“ der Gruppe „PUR“, die zur gleichnamigen Tournee 1993/94 herauskam.

Wir hören das Lied abschnittsweise an. Es ist als aufrüttelnder und selbstkritischer Appell an die Gruppe gedacht. Vieles davon spricht das Lebensgefühl von Jugendlichen an: Sie kommen aus ihrer naiven Kinderwelt, wollen schon erwachsen sein und können die ernüchternde Realität noch nicht ertragen. Häufig kritisieren sie andere und übersehen dabei, daß auch sie selbst ihren hochgesteckten Zielen oft nicht gerecht werden.

Der Abend kann mit der Frage und dem Gebet am Schluß einfach aufhören. Die Gruppenteilnehmer sollen die Fragen mit sich nach Hause nehmen. Es muß nicht zwingend ein geistlicher Bezug hergestellt werden. Im Anhang wird allerdings auf einige Bibelstellen verwiesen. Je nach Gruppe kann der Text aber auch einfach als Aufhänger für ein Gruppengespräch benutzt werden.

*Wo sind all die Indianer hin,
wann verlor das große Ziel den Sinn?*



*Dieses alte Bild aus der Kinderzeit
zeigt alle Brüder vom Stamm der Gerechtigkeit.
Wir waren bunt bemalt und mit wildem Schrei
stand jeder stolze Krieger den Schwachen bei.*



*Unser Ehrenwort war heilig,
nur ein Bleichgesicht betrog,
und es waren gute Jahre,
bis der erste sich belog.*

Kennst du das? – Hast du dich als Kind auch einmal mit deinen engsten Freunden zusammengeschlossen? Wart ihr auch „Brüder vom Stamm der Gerechtigkeit“? Stets bereit, als „stolzer Krieger den Schwachen beizustehen“? Und jeder setzt sich für das Gute ein? „Euer Ehrenwort war heilig“ – „Ein Mann, ein Wort“ und so?

Doch nun erwachst du aus einem Kindertraum. Deine heile und wunderbare Welt bricht in sich zusammen. Ideale von gestern haben ihren Glanz verloren. Ganz fest hast du eine Sache oder an einen Menschen geglaubt. Doch im Lauf der Zeit verliert die Schminke ihren Glanz. Ihr seid älter geworden. Habt euch verändert. Mußtet euch dem Leben stellen. Ist da nicht vieles auf der Strecke geblieben?



*Wo sind all die Indianer hin,
wann verlor das große Ziel den Sinn,
so wie Chingachgook für das Gute stehn,
als letzter Mohikaner unter Geiern nach dem Rechten sehn.*

*Der „Kleine Büffel“ spielt heute Boss,
er zog mit Papis Firma das große Los.
„Geschmeidige Natter“ sortiert die Post,
und in seiner Freizeit sagt er meistens „Prost“.*



An welchen Stellen ist eure Freundschaft eingeknickt? Wer von euch ist ganz zielstrebig seine Karriereleiter hochgeklettert – und hat dabei die großen sozialen Ziele von einst „über Bord geworfen“? Wer hat den „Stamm der Gerechtigkeit“ verlassen, um für sich selbst das große Los zu ziehen.

Und welcher stolze Krieger von früher hat sich – scheinbar – mit seinem Alltagstrott zufriedengegeben und muß doch seinen Frust mit einem „Prost“ ersäufen (und merkt, daß dies nicht funktioniert)?

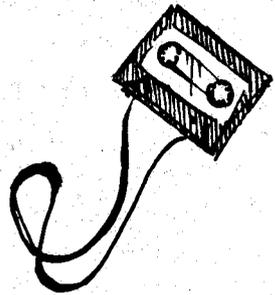
Und was ist aus dir selber geworden?

– Ist **dein** „Indianer-Ehrenwort“ noch heilig? Oder hast du es auch schon relativiert und Gegebenheiten angepaßt?

- Hast **du** dich nicht auch mal ganz stark gemacht für die Nöte in der Welt? Wolltest **du** dein Taschengeld nicht mit den Armen teilen? Und nun „brauchst“ du es selber für den Sprit in deinem Mofa?
- Wolltest **du** den Politikern „da oben“ nicht auch mal „Dampf machen“? Doch nach der ersten Demo in der Schule war „die Luft bei dir schon draußen“?
- Wolltest **du** nicht dem „Neuen“ in deiner Lehrwerkstatt unter die Arme greifen? Und nun bist du zu ihm genauso gleichgültig wie die anderen?
- Gilt für **dich** auch: „Was geht mich heute noch mein Geschwätz von gestern an“?

*Und die Friedenspfeife baumelt überm Videogerät,
wieviel Träume dürfen platzen,
ohne daß man sich verrät.*

*Wo sind all die Indianer hin,
wann verlor das große Ziel den Sinn,
so wie Chingachgook für das Gute stehn,
als letzter Mohikaner unter Geiern nach dem Rechten seh'n.*



Und doch wünschst du dir solche Dinge wie Geradlinigkeit, Ehrlichkeit, konsequentes Verhalten, Menschen mit Rückgrat, Verlässlichkeit, Solidarität.

Geht das überhaupt? Ist die Welt nicht tatsächlich viel zu kompliziert? Passen diese Idealbilder aus der Mottenkiste der Indianerromantik noch in unsere Zeit?



*Es gibt noch ein paar wenige vom Stamme der Schoschonen,
die finden sich, erkennen sich am Blick,
und deren gute Taten kann man nur durch Freundschaft belohnen,
sie nehmen ein Versprechen nie zurück.*

Seien wir doch ehrlich! Der Wilde Westen war ja auch nicht gerade nur romantisch. Die Welt war weder damals noch heute nur gut oder nur schlecht. Und von nichts kommt nichts.

Es kommt darauf an, wie der einzelne sich verhält. Jeder ist für sein Tun verantwortlich. Und auch für das, was er unterläßt. Vom bequemen Sofa aus wurde die Welt noch selten verbessert. Jeder hat die Aufgabe, sich da einzubringen, wo es ihm möglich ist.

Ein altes afrikanisches Sprichwort meint:

Wenn viele kleine Menschen
an vielen kleinen Orten
viele kleine Schritte tun
verändert sich die Welt.

Welchen ersten, kleinen Schritt kannst du morgen tun?

Gebet:

Der großen Weltideologien
wirst Du, lieber Herr, müde;
aber nie verachtetest Du
die kleinen Liebestaten!

Hinweis für den Mitarbeiter

Wer noch ein paar **geistliche Impulse** einbringen will, kann u. a. auf folgende Bibelstellen zurückgreifen:

- „Sind wir untreu, so bleibt er (Gott) doch treu“ (2. Timotheus 2,13)
- „Lasset uns laufen mit Geduld in dem Kampf, der uns verordnet ist und aufsehen zu Jesus, dem Anfänger und Vollender unseres Glaubens“ (Hebräer 12,1+2)
- „Lasset uns nicht lieben mit Worten noch mit der Zunge, sondern mit der Tat und mit der Wahrheit“ (1. Johannes 3,18)
- „Seid aber Täter des Worts und nicht Hörer allein, wodurch ihr euch selbst betrügt“ (Jakobus 1,22)
- „Lasset uns nicht müde werden, das Gute zu tun“ (Galater 6,9)
- „Ihr aber, Brüder, werdet nicht müde, Gutes zu tun“ (2. Thessalonicher 3,13)
- „Wer also das Gute tun kann und es nicht tut, der sündigt“ (Jakobus 4,17)





Quizreise durch die USA

Wir lernen das Land der Fußball-WM kennen

Für den Mitarbeiter

Diese Auswahl von Quizfragen ist nicht unbedingt dazu gedacht, vom Gruppenleiter an einem Gruppenabend durchgezogen zu werden. Vielmehr sollen dem Gruppenleiter Quizfragen an die Hand gegeben werden, von denen er einen Teil für einen Quizabend zum Thema USA auswählen kann. Daß die Fußball-WM dieses Jahr in den USA stattfindet (vgl. Steigbügel 262) kann als „Aufhänger“ genutzt werden.

Welche Möglichkeiten es gibt, Quizabende interessant zu gestalten, ist ausführlich im **Steigbügel 250** aufgeführt!

Die Quizfragen sind in 9 Fachgebieten unterteilt, die bausteinartig aneinandergereiht werden können. Entsprechend der Zusammensetzung der Gruppe erfolgt die Auswahl der Fragen durch den Gruppenleiter.

Bei den meisten Quizfragen sind 3 mögliche Antworten angegeben, von denen die richtige **fett** gedruckt ist. Bei Fragestellungen die dies nicht zulassen, ist eine Zeitbeschränkung vom Gruppenleiter zu wählen!

Material: Für jede Gruppe Bleistift und Notizpapier, Stoppuhr, Kopien der Abbildungen im Anhang, Atlas oder gute Landkarte der USA.

Ein angemessener Preis für die Siegergruppe bzw. den Einzelsieger darf nicht fehlen – zum Thema USA gibt es ja gerade genügend Möglichkeiten!

Die Quizfragen

I. Geschichte

1. Welche 13 Staaten erklärten sich damals von der britischen Krone unabhängig?
(Zeitbeschränkung – Vorschlag 1 Minute)

Connecticut, Delaware, Georgia, Maryland, Massachusetts, New Hampshire, New Jersey, New York, North Carolina, Pennsylvania, Rhode Island, South Carolina, Virginia.

2. In welcher Stadt wurde die Unabhängigkeitserklärung verlesen?
New York **Philadelphia** Boston

3. Die Unterschriften aller US-Präsidenten bis 1989 sind hier aufgeführt. Welche könnt ihr entziffern?

Siehe Abbildung 1 im Anhang

(Zeitbeschränkung – Vorschlag: 3 Minuten)

George Washington	1789	Franklin Pierce	1853	Thomas Woodrow Wilson	1913
John Adams	1797	James Buchanan	1857	Warren G. Harding	1921
Thomas Jefferson	1801	Abraham Lincoln	1861	Calvin Coolidge	1923
James Madison	1809	Andrew Johnson	1865	Herbert C. Hoover	1929
James Monroe	1817	Ulysses S. Grant	1869	Franklin D. Roosevelt	1933
John Quincy Adams	1825	Rutherford B. Hayes	1877	Harry S. Truman	1945
Andrew Jackson	1829	James A. Garfield	1881	Dwight D. Eisenhower	1953
Martin van Buren	1837	Chester A. Arthur	1881	John F. Kennedy	1961
William H. Harrison	1841	St. Grover Cleveland	1885+1893	Lyndon B. Johnson	1963
John Tyler	1841	Benjamin Harrison	1889	Richard M. Nixon	1969
James K. Polk	1845	William McKinley	1897	Gerald Ford	1974
Zachary Tyler	1849	Theodore Roosevelt	1901	James E. Carter	1977
Millard Fillmore	1850	William Howard Taft	1909	Ronald Reagan	1981

4. Benenne die in der Karte eingetragenen 48 Bundesstaaten! Welche Bundesstaaten sind nicht in die Karte eingetragen?

Siehe Abbildung 2 im Anhang

(Zeitbeschränkung – Vorschlag: 5 Minuten, gegebenenfalls Liste der Staaten austeilen, dann muß nur noch zugeordnet werden)

Maine	1	Virginia	11	Michigan	21
New Hampshire	2	North Carolina	12	Indiana	22
Vermont	3	South Carolina	13	Mississippi	23
Massachusetts	4	Georgia	14	Wisconsin	24
Rhode Island	5	Florida	15	Illinois	25
Connecticut	6	Ohio	16	Missouri	26
New York	7	West-Virginia	17	Arkansas	27
New Jersey	8	Kentucky	18	Louisiana	28
Delaware	9	Tennessee	19	Minnesota	29
Maryland	10	Alabama	20	Iowa	30

Kansas	31	Colorado	37	Idaho	43
Oklahoma	32	New Mexico	38	Nevada	44
Texas	33	Montana	39	California	45
North Dakota	34	Wyoming	40	Washington	46
South Dakota	35	Utah	41	Oregon	47
Nebraska	36	Arizona	42	Pennsylvania	48

Es fehlen Alaska und Hawai

5. Wieviele amtierende US-Präsidenten wurden bisher ermordet?
 2 4 6 (Lincoln, Garfield, McKinley, Kennedy)
6. Welches Schriftstück beginnt mit den Worten: „Wir, die Völker der Vereinten Nationen, entschlossen, folgende Generationen vor der Geißel des Krieges zu bewahren ...“?
 Erklärung der Menschenrechte **Charta der UN** UN-Resolution Nr. 1
7. Wo wurden die Vereinten Nationen am 26. April 1945 gegründet?
San Francisco New York Washington D. C.



II. Wissenschaft und Technik

Hier werden keine 3 Auswahlantworten gegeben. Einzelne aus den Gruppen raten gegeneinander!

1. Welcher auch in der Politik tätige Amerikaner erfand den Blitzableiter?
Benjamin Franklin
2. Welchen Namen hatte das Vehikel, mit dem am 20. Juli 1969 die beiden amerikanischen Astronauten Armstrong und Aldrin als erste Menschen auf dem Mond landeten?
Eagle/Adler
3. Was ist Americium?
Chemisches Element
4. Vor noch nicht allzulanger Zeit erschütterte wieder einmal ein Erdbeben Los Angeles. Wie heißt die Linie, entlang der sich die Erdkruste in Kalifornien verschiebt und von der deshalb diese Erdbeben ausgehen?
St. Andreas-Graben

5. Wo liegt das Kennedy-Raumfahrtzentrum?
Cape Canaveral

6. Wer nahm 1877 erstmals die menschliche Stimme auf einen Tonträger auf?
T. A. Edison

7. Auf welchem Fluß fuhr das erste Dampfschiff, das der Amerikaner

Robert Fulton erfunden hatte?
Hudson River

8. Welche beiden Städte verband die erste transkontinentale Eisenbahnlinie der USA?
New York – San Francisco

III. Zitate über die USA

Wer sagte:

1. „Ist ein Land dazu begabt, das industrielle Monopol an sich zu reißen, so ist es Amerika.“ 1845
Karl Marx

2. „In Bayern ist die Demokratie älter als in Amerika die weißen Menschen.“ 1953
Franz-Joseph Strauß

3. „Kinder, Betrunkene und die Vereinigten Staaten von Amerika haben einen Schutzengel.“ Ende 19. Jahrhundert
Otto von Bismarck

4. „Und daß die Herrschaft des Volkes durch das Volk und für das Volk auf dieser Erde nicht erlösche.“ 1863
Abraham Lincoln

5. „Meine Mitbürger auf der ganzen Welt, fragt nicht, was Amerika für Sie tun wird, sondern was wir zusammen für die Freiheit der Menschen tun können!“ 1961
John F. Kennedy

6. „Ich habe einen Traum, daß meine vier kleinen Kinder nicht nach ihrer Hautfarbe, sondern nach ihrem Charakter beurteilt werden.“ 1963
Martin Luther King

7. „Für jeden Amerikaner muß dies der stolzeste Tag seines Lebens sein. Und ich bin sicher, daß alle Menschen auf der Erde mit uns übereinstimmen, was für eine unermeßliche Errungenschaft dies ist.“ 1969
Richard Nixon

zu Neil Armstrong, nachdem dieser als erster Mensch am 20. Juli 1969 den Mond betreten hatte. (21. 7. MEZ)

8. „Am ersten Jahrestag der Öffnung der Berliner Mauer schließt sich das amerikanische Volk dem deutschen Volk bei der Feier der Verwirklichung von Träumen an . . . Die Vereinigten Staaten sind stolz darauf, zu diesem historischen Erfolg beigetragen zu haben.“ 1990
George Bush



IV. Wichtige Daten

1. Wann genau wurde die Unabhängigkeitserklärung der USA abgegeben? (Dieser Tag ist heute der Nationalfeiertag der USA!)
4. Juli 1776 12. Oktober 1773 30. April 1789
2. In welchem Jahr starb Präsident Lincoln durch ein Attentat? 1861 1863 1865
3. Welchen Schritt unternahmen die USA am 6. April 1917 – folgenschwer für Europa!
Kriegserklärung an Deutschland
4. 1861 begann der amerikanische Bürgerkrieg mit der Abspaltung der Südstaaten von der Union. Wie lange dauerte er? 2 3 4 Jahre
5. Was geschah am 6. August 1945?
Atombomben-test in Nevada -**abwurf auf Hiroshima** -abwurf auf Nagasaki
6. Am 22. November 1963 wurde die Welt durch eine Meldung aus den USA aufgeschreckt. Was war geschehen?
US-Aufklärer fotografieren **Ermordung Präsident** USA tritt in den
Angriffsraketen auf Kuba **Kennedys** Vietnamkrieg ein
7. 1968 erreichte die Attentatsserie in den USA einen Höhepunkt. Wer wurde im April 1968 ermordet?
Martin Luther King Robert Kennedy Al Capone
8. Alle 4 Jahre findet am 20. Januar auf den Stufen des Capitols in Washington eine besondere Zeremonie statt. Welche?
Ehrung von Veteranen Ernennung des obersten US-Richters
Amtseinführung des Präsidenten



V. Die Landschaft der USA

1. Schreibt innerhalb einer Minute so viel Flüsse und Ströme der USA wie möglich auf!
(vgl. Atlas)
2. Wie heißt die Großstadt in der Nähe der Mississippi-Mündung?
Baton Rouge New Orleans St. Louis

3. Wie heißen die 5 New Yorker Stadtteile? (Zeit 30 Sekunden)
Staten Island bzw. Richmond, Manhattan, Queens, Brooklyn, Bronx
4. Welches ist der Fläche nach der größte US-Staat?
 Alaska Kalifornien **Texas**
5. Wie heißt der mit 6195 m höchste Berg der USA?
 Mt. Rainer Mt. St. Helens **Mt. McKinley**
6. Wie heißt die Hauptstadt des Staates Massachusetts?
Boston Concord Hartford
7. Schreibt in einer Minute so viele US-Großstädte wie möglich auf!
 (vgl. Atlas)
8. In welcher Stadt liegt der Central-Park?
 Los Angeles San Francisco **New York**

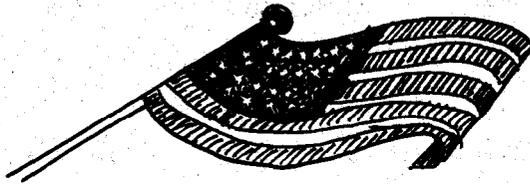


VI. Bauwerke und Institutionen

1. In welcher Stadt steht die Golden Gate Bridge?
 Miami San Diego **San Francisco**
2. Schreibt in 30 Sekunden die drei höchsten Bauwerke (buildings) der USA in der richtigen Reihenfolge auf!
Sears Tower **World Trade Center** **Empire State Building**
 Chicago New York New York
3. Wie heißt das Parlamentsgebäude der USA in Washington?
Capitol Independence Hall Weißes Haus
4. In welcher US-Stadt befindet sich der größte Flughafen der Welt?
Chicago Los Angeles New York
5. In welcher Straße steht die berühmte Börse von New York?
 Broadway **Wall Street** Whitehall Street
6. 1851 wurde in den USA der erste YMCA/CVJM gegründet. In welcher Stadt?
Boston New York Baltimore
7. Nachdem die US-Regierung 1790 beschlossen hatte, eine neue Hauptstadt zu bauen, wurde am 18. September 1793 der Grundstein zum ersten Capitol gelegt. Wer legte diesen Grundstein?
 Benjamin Franklin Thomas Jefferson **George Washington**
8. Was ist das Wahrzeichen der USA?
Freiheitsstatue Capitol Skyline von New York

VII. Politik

1. Jeder US-Staat entsendet in den Senat gleich viele Abgeordnete; wieviele?
2 3 4
2. Wer ist der Oberbefehlshaber der US-Streitkräfte?
der Chef des Generalstabes **der Präsident** der Verteidigungsminister
3. Wie lange kann ein Politiker höchstens das Amt des US-Präsidenten einnehmen?
4 8 **10 Jahre**
(Erklärung: Die Verfassung schreibt eine Amtszeit von 4 Jahren vor; einmalige Wiederwahl ist möglich! Wurde jemand durch den Tod des Vorgängers mitten in der Legislaturperiode Präsident, so kann er sich 2mal wiederwählen lassen, wenn er vor der ersten Wahl nicht länger als 2 Jahre im Amt war. → 4 + 4 + 2 = 10 Jahre)
4. Wieviele Abgeordnete bilden das Repräsentantenhaus (Parlament) der USA?
410 **435** 455
5. Wieviele Präsidenten sind nicht in den USA begraben?
2 4 **6** (Nixon, Ford, Carter, Reagan, Bush, Clinton leben noch!)
6. Welchem US-Präsidenten wird der Vietnamkrieg angelastet?
Kennedy Johnson Nixon
7. Auch in der US-Demokratie ist die Staatsgewalt auf drei Organe verteilt – die Gesetzgebung, (Legislative), die Rechtsprechung (Judikative) und ausführende Gewalt (Exekutive). Wer bildet in den USA die Exekutive?
Der Präsident allein
die Regierung (= Präsident und Minister)
die Regierung und die Unterstaatssekretäre
8. Um ihre Präsidentschaftskandidaten zu ermitteln veranstalten die US-Parteien Vorwahlen. Wie werden diese Vorwahlen in den USA genannt?
pre-elections **primaries** presidential runs



VIII. Amerikanische Abkürzungen

1. Alle US-Staaten haben offizielle Abkürzungen. Wie wird „Massachusetts“ abgekürzt?
Ma. Mac. **Mass.**
2. Welche Abkürzungen führt das Bundeskriminalamt der USA?
CIA **FBI** CBS

3. Welche Abkürzung steht auf allen Tachometern der in den USA laufenden Kraftfahrzeuge? m mh **mph**
4. Welche Abkürzung führt die Luftwaffe der Vereinigten Staaten?
AF USF **USAF** (United States Air Force)
5. Welche Abkürzung steht für Hauptpostamt?
G.P. **G.P.O.** (General Post Office) M.P.O.
6. Welche Abkürzung findet man auf Radios für Mittelwelle?
A.M. (amplitude modulation) F.M. S.W.
7. Was bedeutet bei Zeitangaben MT?
Rocky-Mountains-Zeit (mountain-time) Mitteleuropäische Zeit Ostküstenzeit
8. Wie kürzen die Amerikaner Interpol ab?
ICPC (International Criminal Police Commission) IP IPO

IX. USA querdurch

1. Schreibt innerhalb einer Minute alle US-Städte auf, in denen bisher Olympische Spiele stattgefunden haben bzw. stattfinden werden; möglichst mit Jahreszahl!
St. Louis 1908; Lake Placid 1932 + 1980; Los Angeles 1932 + 1984; Squaw Valley 1960; Atlanta 1996
2. Wessen Kopf ist auf der 1-Cent-Münze abgebildet?
Franklin Jefferson **Washington**
3. Für welche Zeit ernennt der US-Präsident die obersten Richter der USA?
4 Jahre 8 Jahre **auf Lebenszeit**
4. Am 3. Montag im Januar ist in den USA Feiertag. Zu Ehren welcher Persönlichkeit?
Abraham Lincoln **Martin Luther King** George Washington
5. Jedes Jahr im September findet in New York ein Umzug statt, der von deutschstämmigen Amerikanern veranstaltet wird. Wie heißt diese Parade?
German Parade **Steuben-Parade** Oktoberfest
6. Schreibt in einer Minute alle Orte auf, in denen 1994 Fußball-WM-Spiele stattfinden!
Boston, Chicago, Dallas, Detroit, Los Angeles, New York, Orlando, San Francisco, Washington
7. Was versteht man in den USA unter „corn“?
Getreide **Mais** Getreideflocken
8. „E PLURIBUS UNUM“ steht im Großsiegel der USA sowie auf allen Münzen und Geldscheinen. Was bedeuten diese lateinischen Worte?
Aus vielen eins (geworden) = out of many – one

Abbildung 1

George Washington	U. S. Grant	Neyland Johnson
John Adams	R. B. Hayes	
E. Jefferson	James A. Garfield	Richard Nixon
	Charles A. Sumner	Gerald R. Ford
James Madison	James Cleveland	Jimmy Carter
James Monroe	Benjamin Harrison	Ronald Reagan
John Quincy Adams	William McKinley	
Andrew Jackson	Theodore Roosevelt	
Marshall B. Runyon	Franklin D. Roosevelt	
W. H. Harrison	Woodrow Wilson	
John Tyler	Warren G. Harding	
James M. Smith	Calvin Coolidge	
J. Taylor	Herbert Hoover	
Millard Fillmore	Franklin D. Roosevelt	
Franklin Pierce	Lyndon B. Johnson	
James Buchanan	Dwight D. Eisenhower	
Abraham Lincoln	John F. Kennedy	
Andrew Johnson		



Schatzsuche verkehrt

Geländespiel in verschiedenen Variationen

I. Vorbemerkung

Nachfolgende Geländespiele gehen von einer einheitlichen Grundidee („Leiteffekt“) aus. Diese Idee wird in verschiedenen Spielvariationen so verwendet, daß das jeweilige Geländespiel einen eigenen inhaltlichen Schwerpunkt erhält. Die Überlegungen sollen gleichzeitig Möglichkeiten aufzeigen, wie ein vorliegendes Geländespiel durch gezieltes Abändern den Bedürfnissen des Anwenders angepaßt werden kann.

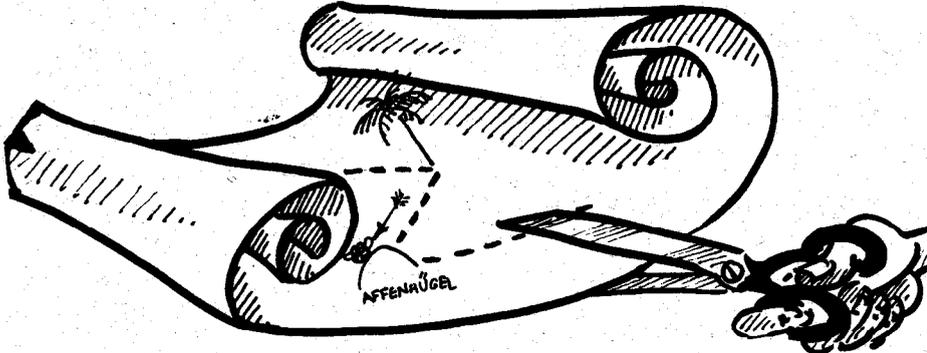
II. Grundidee

Viele Geländespiele führen zum Schluß zu einem Schatz. Für eine Schatzsuche lassen sich die Teilnehmer immer wieder neu begeistern. Während jedoch üblicherweise im Verlauf des Spiels nach und nach immer mehr Informationen darüber gesammelt werden können, wo sich der Schatz befindet (am Waldrand/nördlich eines großen Turms/30 cm über dem Boden/ . . .), gibt es bei der **Schatzsuche verkehrt** nur Hinweise darüber, wo sich der Schatz **nicht** befindet. (Logiker wenden natürlich zu Recht ein, durch hinreichend viele Negativaussagen werde letztlich auch eine bestimmte positive Aussage über die Lage des Schatzes gemacht).

Ein Kartenausschnitt (ca. Maßstab 1:10 000) wird im DIN-A4-Format kopiert und anschließend in etwa 20 Teile (unterschiedliche Formen, aber jeweils etwa gleiche Größe) zerschnitten. Eines dieser Teile (möglichst eines aus der Kartenmitte) wird weggenommen. In diesem Gebiet wird vom Spielleiter der Schatz versteckt. Die übrigen Teile werden jeweils auf einen Karton geklebt. Die Teilnehmer erhalten zu Beginn des Spiels (je Gruppe) eine weitere, unzerschnittene Kopie des Kartenausschnitts sowie einen Stift und ein Lineal.

Die Teilnehmer können (bei jeder Variation auf unterschiedliche Weise) Kenntnis von den aufgeklebten Kartenausschnitten erlangen und die entsprechenden Flächen auf ihrer Kartenausschnittskopie markieren. Sobald eine Gruppe sämtliche im Spiel befindlichen Kartenteile (wo der Schatz **nicht** liegt) gesehen hat, kann sie sich anhand ihrer Aufzeichnungen gezielt auf die Schatzsuche begeben.

Zweckmäßigerweise sollte sich das Spielgebiet, in dem das Geländespiel in der ersten Phase stattfindet, außerhalb des Kartenausschnitts, zumindest aber in gewisser Entfernung zum Schatz befinden. Andernfalls besteht die Gefahr, daß die Gruppen bereits vorzeitig mit der Schatzsuche beginnen.



Wichtig ist, daß die Gruppen während des Spiels die erlangten Informationen sorgfältig in ihre Kartenkopie übertragen (Tip: Eckpunkte der Kartenteilchen auf der Kopie einzeichnen und anschließend mit dem Lineal verbinden). In jeder Gruppe sollte wenigstens ein Teilnehmer dabei sein, der hierfür ein Geschick hat. Andernfalls bringt der Plan für die Schatzsuche nichts!

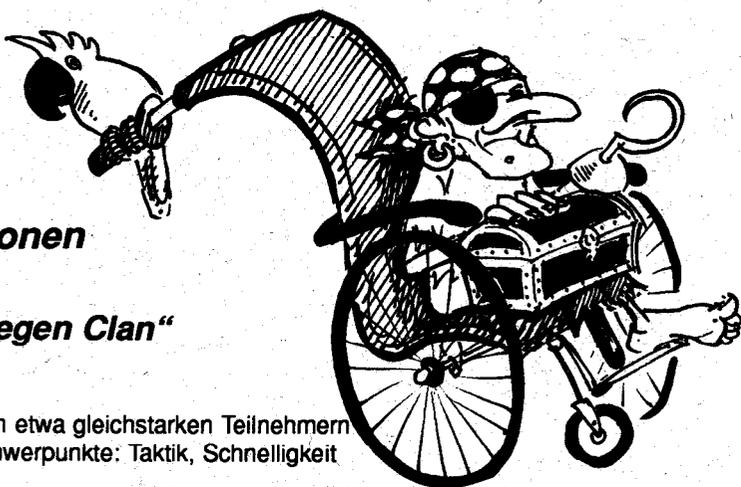
Das Spiel kann an dieser Stelle gegebenenfalls wie folgt vereinfacht werden:

- a) Auf die ausgegebenen Kartenkopie werden vom Spielleiter bereits vorher die Grenzlinien eingezeichnet. Die Gruppen müssen dann jeweils nur noch den entsprechenden Kartenausschnitt auf der Kartenkopie suchen und „abhaken“.
- b) Die Kartenausschnitte werden fortlaufend durchnummeriert. Die Gruppen können dadurch schneller feststellen, ob sie alle Kartenausschnitte gefunden haben.

Sieger ist die Gruppe, die den Schatz zuerst findet. Falls alle Gruppen, auch die erst später am Ort des Verstecks angelangten, etwas vom Schatz bekommen sollen, bieten sich folgende Möglichkeiten an:

a) In dem Suchgebiet wird für jede Gruppe ein Schatz versteckt. Wenn der Spielleiter zu Beginn nur von „einem“ Schatz spricht, wird die erste Gruppe mit dem Suchen aufhören, nachdem sie einen der Schätze gefunden hat. Bei der Ankunft der nachkommenden Gruppen ist dann jeweils noch ein Schatz da. Gegebenenfalls kann auch ein Mitarbeiter überwachen, daß nur jeweils ein Schatz pro Gruppe gesucht wird.

b) Als Schatz wird ein verschlossenes Behältnis (z. B. Kiste mit Vorhängeschloß, abschließbarer Aktenkoffer) verwendet. Der Schlüssel befindet sich beim Spielleiter. Der Schatz wird erst geöffnet, wenn alle Gruppen am Ziel angekommen sind. Der Siegergruppe kann dann ein „Recht der ersten Wahl“ eingeräumt werden.



III. Variationen

A. „Clan gegen Clan“

Eignung

- Gruppen mit in etwa gleichstarken Teilnehmern
- inhaltliche Schwerpunkte: Taktik, Schnelligkeit

Story

Eine große Mafia-Familie war im Besitz eines Schatzplans. Um eine unbefugte Verwendung durch Dritte auszuschließen, hat man die Karte in verschiedene Teile zerschnitten. Für den Fall der Fälle wurde noch zusätzlich vorgesorgt: *Das Kartenteilchen, auf dem der Lageort des Schatzes eingezeichnet war, wurde sicherheitshalber vernichtet.*

Nun kam es zum Streit. Die große Familie spaltete sich in verschiedene Clans auf. Jeder Clan konnte gerade noch ein paar der Schatzplanteile bei der Familientrennung ergattern. Da jeder Clan den Schatz unbedingt für sich sichern möchte, versucht jeder Clan, ihm fehlende Schatzkartenteile aus den gut bewachten Zentralen der übrigen Clans zu entwenden. Als „Lösegeld für alle Fälle“ haben die angreifenden Clan-Mitglieder stets einen Kartenausschnitt bei sich, um sich notfalls sofort wieder freizukaufen.

Spiel

Es werden ca. 3 bis 4 Gruppen (Clans) gebildet. Jede Gruppe baut sich zunächst im Wald eine Zentrale, indem sie mit Baumstämmen und Ästen einen Kreis legt (Durchmesser etwa 5 bis 10 Meter). In jeder Zentrale befindet sich ein Mitarbeiter (wehrloser „Clan-Opä“), der jedem fremden Eindringling ein Schatzkartenteilchen aushändigt. Die Clans müssen nun einerseits versuchen, möglichst oft in eine fremde Zentrale zu gelangen, um andere Schatzkartenteilchen zu erhalten (offensive Taktik). Andererseits müssen sie versuchen, das Eindringen der anderen Clans zu verhindern, indem sie diese außerhalb der Zentrale abschlagen (defensive Taktik). Gelingt dies, muß der abgeschlagene Angreifer seine „Lösegeld“-Karte abgeben und sich unverrichteter Dinge in seine eigene Zentrale zurückziehen.

Hinweis

Der Reiz dieser Variante besteht darin, daß nur eine ausgewogene Mischung von offensiver und defensiver Taktik letztlich zum Erfolg führt. Weiter kommt es darauf an, unter den (mehreren) gegnerischen Zentralen diejenige anzugreifen, die gerade am ehesten erfolgreich überfallen werden kann. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, daß sich mehrere Clans kurzfristig zu einer „Koalition“ zusammenschließen oder gezielte Ablenkungsmanöver eingeplant werden.

Da die Schatzkartenteilchen immer hin und her wandern, kann es vorkommen, daß ein Clan ein ihm bereits bekanntes Teilchen erhält. Das ist beabsichtigt (nicht jeder Coup ist ein Erfolgscoup!).

Bei größeren Gruppen können auch die Teilchen in doppelter Ausfertigung in den Umlauf gebracht werden. Dadurch kann weitgehend ausgeschlossen werden, daß einem Clan-Opä die Teilchen ausgehen.

B. „Weiße Zettel unter schwarzem Himmel“

Eignung

- Nachtgeländespiel
- inhaltliche Schwerpunkte: Suchen, Beobachten

Story

Gustav Goldfaß ist als einer der reichsten Männer in der Gegend bekannt. Da ihm sein Safe im Keller seiner Villa nicht sicher genug erschien, versteckte er sein Geld an einer geheimen Stelle im Wald. Angesichts seiner zunehmenden Vergeblichkeit, hat er vorsorglich einen Schatzplan gezeichnet. Als er eines Abends in seiner Villa von Gangstern überfallen wird, gelingt ihm die Flucht. Unterwegs (auf Waldwegen) zerreißt er den Plan und wirft die Teile weg. Passanten finden die Teile und heften sie in Unwissenheit an Bäume entlang des Weges. Das Kartenteilchen, auf dem der Lageort seines Geldes eingezeichnet ist, ist er auf. Später wird der umherirrende

G. Goldfaß von Passanten gefunden. Ihnen erzählt er seine Geschichte. Schnell wird sie von Rundfunk und Fernsehen verbreitet. Noch am Abend macht sich die Bevölkerung auf den Weg, um nach den Kartenteilchen zu suchen, nachdem Wissenschaftler berechnet haben, daß der Abstand zwischen den Kartenteilchen nicht mehr als 250 Meter betragen kann.

Spiel

Es werden Gruppen gebildet. Diese starten nacheinander mit zeitlichem Abstand. Sie müssen aufmerksam den Weg entlanggehen. Wenn ein Kartenteilchen entdeckt wird, darf dieses wiederum nur an Ort und Stelle in die mitgeführte Kopie übertragen werden. An Kreuzungen muß in alle Richtungen solange weitergesucht werden, bis (auf einem Weg) ein Kartenteilchen entdeckt wird.



Hinweis

Gegebenenfalls können Taschenlampen verwendet werden. Gewöhnlich genügt jedoch die natürliche Resthelligkeit.

Nachteil dieser Variation ist, daß nicht alle Gruppen gleichzeitig starten können. Ein Ausgleich kann dadurch geschaffen werden, daß sich die Startreihenfolge nach dem Ergebnis eines Qualifikationsspiels bestimmt.

(Vorschläge hierfür: Zeitungspuzzle / Wer findet in der Zeitung eine bestimmte Nachricht zuerst? / Wer stellt bei einem Radio zuerst einen bestimmten (Nachrichten-Sender ein?)

Falls sich die Gruppen auf dem Weg überholen, schadet dies gewöhnlich nicht. Denn Gruppen, die zu schnell gehen, werden eher Kartenteilchen übersehen und damit später bei der Schatzsuche entsprechende Nachteile erleiden.

Da immer damit gerechnet werden muß, daß das eine oder andere Kartenteilchen nicht entdeckt wird, kann ein Mitarbeiter am Ende der Strecke stehen und jeder Gruppe eine bestimmte Anzahl fehlender Flächen auf dem Plan (jokermäßig) einzeichnen.

C. „Eine Hand wäscht die andere“

Eignung

- keine besonderen Voraussetzungen bei den Teilnehmern, da die einzelnen Aufgaben jeweils individuell gestellt werden
- auch als Stadtspiel verwendbar
- inhaltliche Schwerpunkte: Suchen, Lösen von verschiedenen Aufgaben

Story

Einleitung ähnlich wie Variation A . . .

Einige Hehler sind im Besitz der Schatzkartenteilchen. Der Hehlerring selbst hat an dem Schatz kein Interesse. Die Hehler sind bereit, gegen Erledigung bestimmter „Aufträge“ den an dem Schatz interessierten Jugendbanden Einsicht in die Kartenteilchen zu geben.

Da die Hehler aus Sicherheitsgründen ständig im Untergrund leben, verlegen sie laufend ihren Aufenthaltsort.



Spiel

Es werden verschiedene Gruppen (Jugendbanden) gebildet. Die Schatzkartenteilchen werden gleichmäßig auf mehrere Mitarbeiter (Hehler) verteilt, die sich in einem bestimmten (Wald-/Stadt-)Gebiet bewegen bzw. sich zeitweise verstecken. Die Jugendbanden müssen nun versuchen, möglichst oft einen Hehler aufzuspüren. Wenn sie einen Hehler gefunden haben, erteilt dieser zunächst einen „Erledigungs- oder Beschaffungsauftrag“:

Beispiele für „Erledigungsaufträge“:

- „etwas aufbrechen“: herumliegenden Baumstamm absägen
- „Unterschrift fälschen“: Schrift nachmachen/-zeichnen
- „Farbeutel werfen“: mit sandgefüllter Tüte Ziel treffen
- „Schloß aufbrechen“: Knoten im Seil öffnen
- „Waffe bauen“: Pfeil und Bogen herstellen

Beispiele für „Beschaffungsaufträge“:

- bestimmten Gegenstand besorgen (z. B. roter Pullover, Eichenlaub, Hagebutte, vierblättriges Kleeblatt, Stempel von einer bestimmten Stelle . . .)

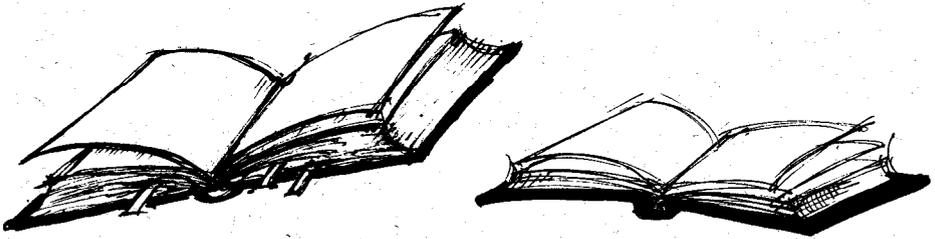
Bei den „Beschaffungsaufträgen“ besteht die zusätzliche Schwierigkeit, daß der Hehler während der Erledigung seinen Aufenthaltsort verändern kann und dann zuerst wieder gefunden werden muß. Wenn der Auftrag erfüllt wurde, zeigt der Hehler eines seiner Schatzkartenteilchen. Nachdem dieses von der Bande auf ihre Kartenkopie übertragen wurde, macht sie sich auf den Weg zum nächsten Hehler, bis sie alle Kartenteilchen einmal gesehen hat.

Hinweis

Hinsichtlich der Aufträge kommt es entscheidend auf die jeweiligen Möglichkeiten vor Ort an. Geeignete Aufträge unbedingt vorher überlegen und erforderliche Hilfsgegenstände den Mitarbeitern mitgeben.

Das Spiel kann so gespielt werden, daß alle Hehler mehrmals aufgesucht werden müssen. Wenn das zu zeitaufwendig sein sollte, bietet es sich an, daß die Hehler alle ihre Kartenteilchen zeigen. Dann muß jede Gruppe im Verlauf des Spiels nur einmal zu jedem Hehler.

Die Hehler können durch ihr Verhalten (sichtbar umherlaufen oder sich gut verstecken) den Spielverlauf maßgeblich steuern.



IV. Anregungen zur Verkündigung

Der Kaufvertrag deines Lebens

Es gibt Kaufverträge, die in die Geschichte eingegangen sind:

Ich denke zum Beispiel an einen Vertrag aus dem Jahre 1867. Für den damals sehr hohen Betrag von 7,2 Mio. Dollar kauften die USA ein 1,5 Mio. qkm großes Land, viermal so groß wie Deutschland, nämlich Alaska. Nie wurde sonst soviel Grund und Boden auf einmal verkauft. Oder ich denke an Auktionen, bei denen eine der heiß begehrten Mauritius-Briefmarken unter den Hammer kommt. Mit 7- bis 8-stelligen Geboten treiben die Interessenten den Preis in die Höhe. Nirgendwo sonst wird für so wenig Papier so viel bezahlt. Das sind Kaufverträge, die in die Weltgeschichte eingegangen sind. Solche Zahlen beeindruckend zwar, und man kann von solchen Dimensionen träumen, aber sie gehören nicht zum Alltag eines Teenagers. Ich möchte heute von einem Kaufvertrag sprechen, der dich betrifft und dennoch nach Inhalt, Umfang und Bedeutung die gerade von mir genannten gigantischen Kaufverträge bei weitem noch übertrifft:

Mt 13, 44-46 lesen:

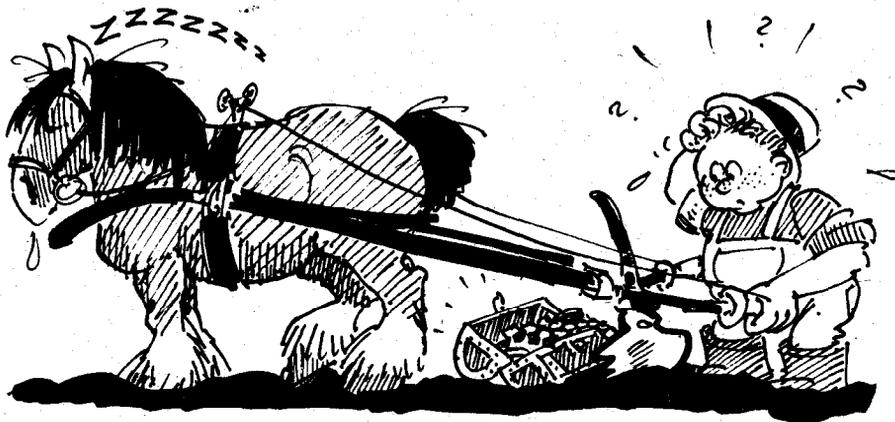
Das Himmelreich gleicht einem SCHATZ, verborgen im Acker, den ein Mensch fand und verbarg; und in seiner Freude ging er hin und verkaufte ALLES, was er hatte, und kaufte den Acker. Wiederum gleicht das Himmelreich einem Kaufmann, der gute Perlen suchte, und als er eine kostbare Perle fand, ging er hin und verkaufte ALLES, was er hatte, und kaufte sie.

Wenn ich vorher gesagt hätte, daß es heute um den wichtigsten Kaufvertrag deines Lebens geht, so hättest du sicher zuerst an dein Traumhaus mit Swimming-pool in sonniger Halbhöhenlage oder an deinen silberfarbenen Traumjaguar mit Schleudersitz und Bordkantine, allenfalls noch an einen Original-Rembrandt zur Vervollständigung deiner Privatgalerie gedacht. Der „Kaufvertrag“, von dem Jesus hier spricht, kommt dir sicher etwas ungewohnt vor. Deswegen möchte ich dir an den wesentlichen Punkten eines Kaufvertrags erklären, worum es hier geht.

1. Der Kaufgegenstand

Es geht um das Himmelreich, um den Weg zu Gott und das Leben in seiner Gegenwart. Es geht um Jesus, der dich erfüllt und dein Leben wertvoll macht, wenn du ihn findest. Ganz unterschiedlich entdecken der Händler und der Bauer den Kaufgegenstand. Der Händler sucht lange nach der kostbaren Perle, dem Bauer liegt der Schatz ganz unvorhergesehen und völlig überraschend zu seinen Füßen. Beide aber erkennen sofort nach der Entdeckung die Bedeutung des Fundes für ihr Leben. Beide freuen sich grenzenlos und lassen alles stehen und liegen, um den Kaufgegenstand möglichst schnell zu erwerben.

Jeder begegnet Jesus auf eine andere Weise. Doch bei allen geht es darum, sofort zuzugreifen und sich von ganzem Herzen zu freuen.



2. Der Kaufpreis

Die beiden, der Bauer und der Händler, gehen hin und verkaufen alles. Geht's nicht billiger? Warum genügen nicht zehn Prozent des Taschengelds plus fünf Stunden Jungenschaft/ . . . und Gottesdienst in der Woche? Warum gibt's keinen Familienrabatt, wenn der Clan schon seit Jahrhunderten fromm ist? Warum reicht am Anfang nicht eine kleine Anzahlung gegen Ansicht zur Probe? Gott weiß warum: Volle Freude gibt es nur bei vollem Einsatz. Halbe Sachen, halbe Hingabe, halbes Leben will Gott nicht.

Auch wenn dir der Preis zu hoch erscheint, so ist er eigentlich ein Super-Dumping-Preis. Das Geschäft deines Lebens wird von Gott massiv subventioniert. Jesus kostet dich NUR alles, muß es eigentlich heißen. Kennst du das Gefühl, mit Gelüsten auf eine Riesen-Eistüte in der prallen Sonne vor dem Kiosk zu stehen und plötzlich festzustellen, daß du zuwenig Geld in der Tasche hast? Nichts gewesen! Aus der Traum! Weiter in der Hitze schmoren! Genau so ginge es dir und mir, wenn Gott auf die Gleichwertigkeit von seiner Leistung zu deiner Gegenleistung achten würde. Nur weil Gott selber drauflegt, weil Gott Jesus für dich und mich dahingab, kannst du den Schatz, die Perle auch tatsächlich erwerben.

3. Der Besitzübergang

Der Zeitpunkt des Besitzübergangs kann dir bei keinem Kaufvertrag egal sein. Wenn du heute einen maßgefertigten S-Klasse-Mercedes im Autohaus kaufst, kannst du die nächsten beiden Jahre nur in Gedanken durch die Pampa düsen. Erst wenn der Wagen nach zwei Jahren endlich ausgeliefert wird, hast du etwas von dem Kaufgegenstand. Gott kennt keine Wartezeiten. Die kostbare Perle wird dem Händler sofort übergeben, der Bauer nimmt den Schatz sofort in Besitz. Ein Leben mit Jesus verändert dich sofort, auf die Freude mußt du nicht bis zum Jahre 2000-x warten. Gott erfüllt sein Versprechen sofort.

4. Die Gewährleistung

Der Verkäufer muß sich überlegen, ob er die Gewährleistung für den Kaufgegenstand übernehmen kann. Er wird dies nur tun, wenn er sich ganz sicher ist, daß die Sache keinen Mangel hat. Gott garantiert dir, daß seine Perle, sein Schatz, sein Angebot an dich keinen noch so kleinen Mangel oder Fehler aufweist. Genauso wie der Händler damals unter dem Röntgenapparat hätte feststellen können, daß die Perle lupenrein ist, genauso wie der Bauer den unermesslichen Wert des Schatzes gutachterlich hätte feststellen lassen können, kannst auch du heute in deinem Leben Tag für Tag erleben, daß ein Leben mit Jesus das beinhaltet, was er verspricht.

Was für ein Kaufvertrag

- Kaufgegenstand – das Himmelreich, ein Leben mit und in Gegenwart von Jesus, ein Weg zum lebendigen Gott und ewiges Leben!
- Kaufpreis – nicht mehr als du bezahlen kannst, NUR alles!
- Besitzübergang – sofort, auf die Freude über den Schatz mußt du nicht warten!
- Gewährleistung – wird gewährt, kein Trick dabei, Gott garantiert für sein Versprechen!

Gott hat heute noch genügend Kaufvertragstermine frei. Darf ich dir zum „Kauf deines Lebens“ gratulieren?





Neptunfest

– Spiele am Strand –

Die Freizeitmitarbeiterinnen und -mitarbeiter erscheinen zu diesem Spielabend kostümiert als Nixen und Neptun (ggf. Freizeitleiter) mit Gefolge (Mitarbeiter).

Material für die Kostümierung

- „Grünzeug“ wie Zweige, Blätter und Blüten zu Kränzen
- Bindfaden zum Zusammenbinden der Blätter, Algen und Blüten zu Kränzen (um den Hals hängen)
- Neptun wird mit grüner und blauer Fingerfarbe angemalt
- Neptuns Rock aus grünem und blauem Bast
- Neptuns Dreizack (ggf. große Fleischgabel aus der Küche)
- Neptuns Krone aus beliebigem Material

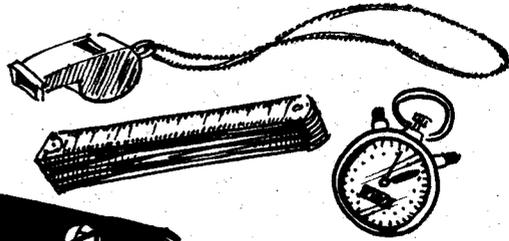
Bei der Kostümierung sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Die Freizeiteilnehmerinnen und Freizeiteilnehmer kommen in Badebekleidung, bringen sich aber noch andere (ggf. warme) Kleidung mit.

Material für die Spiele

- Pro Teilnehmer ca. 5 Luftballons in verschiedenen Farben
- Pro Spielgruppe je eine Stoppuhr
- Pro Spielgruppe 4 Müllsäcke

- Trillerpfeife
- Meterstab
- Volleyball
- Wasserwaage



Vorbereitungen

- Verliererurkunden mit lustigen Namen für die Verlierergruppen vorbereiten, z. B. „hinkendes Flußpferd“, „stinkende Miesmuschel“ usw.
- Begrüßungsrede Neptuns vorbereiten
- Tabellen zur Eintragung der Punktezahl
- Material für die Spiele zusammenpacken und zum Strand mitnehmen

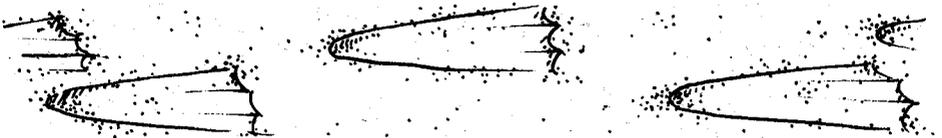
Hinweise

An heißen Tagen sollte das Neptunfest nicht zu früh beginnen! Es sollte aber auch daran gedacht werden, daß die Spiele bei einbrechender Dunkelheit beendet sein müssen.

Ausprobiert wurde das ganze im Sommer 1993 auf Korsika – und es war ein Freizeithöhepunkt, auch wenn das Einbuddeln und die Reiterkämpfe aus Zeitgründen entfallen mußten.

Ablauf

1. Die Freizeiteilnehmer/innen werden vor Beginn zu 5er-Gruppen ausgelost.
2. Neptun und sein Gefolge erscheinen; Neptun hält seine vorbereitete Rede.
3. Spielbeginn: Vor jedem Spiel erklärt Neptun die Spielregeln; ein Gefolgsmann oder eine Nixe führt die Wertungspunkte-Buchhaltung!
4. Zum Schluß werden die Sieger und Verlierer bekanntgegeben, wobei mit den Verlierern begonnen wird.
5. Die Verlierergruppen werden durch Neptuns Helfer einer Tauchprozedur unterzogen, d. h. sie werden ins Wasser geworfen!
6. Die Siegergruppe erhält einen ordentlichen Preis.



Wertung

Bei jedem Spiel erhält der Sieger einen Wertungspunkt weniger als Gruppen teilnehmen! (Beispiel: Bei 8 Gruppen erhält der Sieger 7 Wertungspunkte). Die Verlierergruppe geht jeweils leer aus.

Die Spiele

Luftballons aufblasen

Die Gruppen 1-4 beginnen den Wettkampf. Jeder Gruppe ist ein Schiedsrichter (Nixe bzw. ein Gefolgsmann Neptuns) zugeteilt.

Gegenüber jeder Gruppe steht ein Gruppenmitglied mit 2 Müllsäcken, ca. 10 m von der Gruppe entfernt.

Jeder Teilnehmer erhält 5 Luftballons. Auf das Kommando Neptuns beginnen alle, ihre Luftballons aufzublasen, bis die Schiedsrichter mit der Größe einverstanden sind. Dann gilt es die 10 m zu rennen, den Luftballon im Sack zu verstauen, um nun den nächsten Luftballon aufzublasen.

Welche Gruppe hat zuerst alle ihre Luftballons in den Müllsäcken verstaut?

Sind es mehr als 4 Gruppen, dann folgt ein zweiter Durchgang! Es muß in diesem Fall für jede Gruppe die Zeit gestoppt werden!



Luftballons fischen

Solange Neptun dieses Spiel erklärt, schwimmen einige Nixen mit den in den Müllsäcken verstauten Luftballons ca. 30 m ins Meer/in den See hinaus und öffnen die Müllsäcke in dem Moment, wenn Neptun für die Teilnehmer der Gruppen das Startsignal gibt.

Die Teilnehmer stellen sich am Ufer auf. Nach dem Pfiff Neptuns stürzen sich alle in die Fluten, um die draußen schwimmenden Luftballons aus dem Wasser zu fischen. Jede Gruppe bringt so viel Ballons wie möglich an den Strand zurück, um sie im

Müllsack ihres Schiedsrichters zu verstauen. Es darf so lange geschwommen werden, bis keine Ballons mehr auf dem Wasser herumschwimmen!

Welche Gruppe sammelt die meisten Luftballons?

Variante: Wenn verschiedenfarbige Luftballons verwendet werden, gibt es für rote, blaue, gelbe, grüne, orange usw. Ballons 1-5 Punkte, je nach Ballonfarbe. Die Gruppe mit der höchsten Ballonpunktzahl erhält nun die meisten Wertungspunkte.

Sandburgenbau

Welche Gruppe baut in 2 Minuten nur mit den Händen die höchste Sandburg?

Die Höhe der Burg über der Strandebene wird von Neptun und einem/r Helfer/in mit dem Meterstab gemessen. (Meterstab hinter die Burg halten, Neptun peilt über die Burgspitze zum Meterstab – wer es ganz genau wissen will setzt noch eine Wasserwaage ein!).

Einbuddeln

Welche Gruppe buddelt ein Gruppenmitglied am schnellsten so im Sand ein, daß nur noch der Kopf zu sehen ist?



Reiterkampf

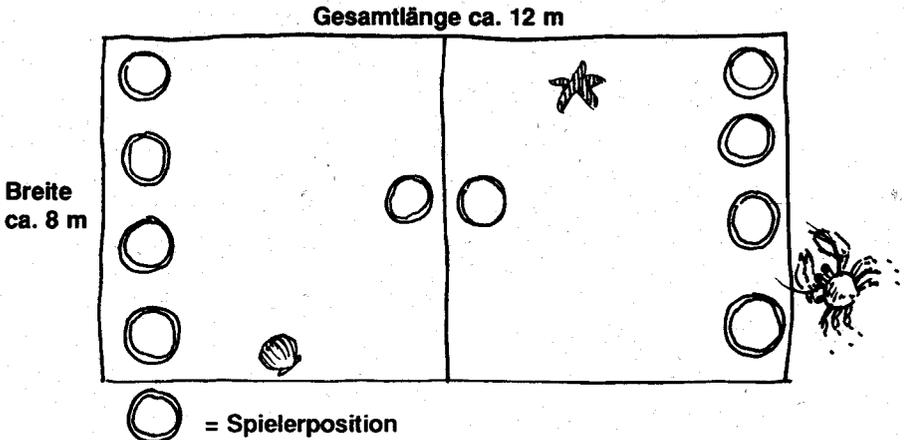
Je 1 Reiterpaar einer Gruppe kämpft gegen ein anderes Reiterpaar einer anderen Gruppe. Wer gegen wen kämpft, muß vorher schon ausgelost sein!

Die ersten 4 Kämpfe können gleichzeitig stattfinden. Es geht im K.o.-System weiter bis eine Rangfolge unter den Gruppen ermittelt ist. (Sieger gegen Sieger bzw. Verlierer gegen Verlierer)

Die Kämpfe finden im Wasser statt. Die Reiter versuchen sich gegenseitig vom „Pferd“ zu ziehen.

Sitzvolleyball

Zunächst wird ein Spielfeld mit folgenden Maßen im Sand markiert:



Die Spielerinnen und Spieler sitzen im Sand – sie dürfen nicht aufstehen; Aktionen, bei denen ein Spieler oder eine Spielerin nicht sitzt, zählen nicht!!
Gespielt wird 2x2,5 Minuten.

Der Ball wird vom Schiedsrichter entlang der Mittellinie eingeworfen. Die beiden Spieler bzw. Spielerinnen an der Mittellinie versuchen nun, den Ball durch Volleyballschläge in den Bereich hinter der gegnerischen Grundlinie zu befördern, was die davor sitzenden Verteidiger zu verhindern suchen; auch sie dürfen selbstverständlich versuchen, Punkte zu machen!

Wird der Ball zu hoch geschlagen, so zählt der Punkt nicht!

Hinter jeder Linie steht ein Punktrichter; nur regelgerecht erzielte Punkte werden zugelassen.

Gerät der Ball ins Seitenaus, so wird er vom Schiedsrichter wieder eingeworfen.

Dieses Spiel wird in Turnierform unter den Mannschaften ausgespielt, so daß wieder eine Rangfolge ergibt. (Je nach zur Verfügung stehender Zeit in Gruppenspielen jeder gegen jeden bzw. im K.o.-System)



Es ist vorteilhaft, wenn der Mitarbeiter anfangs den Elefanten spielt, da er immer beginnt und da versucht wird, den Elefanten zu „stürzen“, d. h. an seinen Platz zu gelangen.

Alle sitzen im Kreis, jeder stellt sein Tier mit Geräusch und Bewegung vor. Rechts neben dem Elefanten sitzt das Schwein.

Nach der Vorstellung der Tiere wird der Rhythmus geübt, dessen Geschwindigkeit immer der Elefant angibt:

➤ Alle schlagen gleichzeitig mit beiden Händen auf die Schenkel – alle klatschen in die Hände – alle schnipsen mit der rechten Hand neben ihrem rechten Ohr – alle schnipsen mit der linken Hand neben dem linken Ohr.

Dies wird so lange geübt, bis es einigermaßen zügig geht und sich jeder sicher ist. Dann beginnt wieder der Elefant. Während alle „Schenkel klatschen, Hände klatschen, links schnipsen, rechts schnipsen“ machen, macht er z. B. „Schenkel klatschen, Hände klatschen, töröö“ (mit „Elefantenrüssel“), „wauwau“ (Zeigefinger als Ohren wackeln lassen). Nun muß gleich beim nächsten Vorgang der Hund, der dadurch angesprochen wurde, reagieren, z. B. so: „Schenkel klatschen, Hände klatschen, wauwau“, „schschsch“ (mit Schlangenbewegung) . . .

➤ Alle klatschen also immer den gleichen Rhythmus, und nur das Tier, das beim vorigen Mal „gerufen“ wurde, macht dann immer zuerst sich selbst und dann ein anderes Tier.

Dabei bleibt es natürlich nicht aus, daß man sich verspricht, das falsche Zeichen macht, zu früh beginnt, o. ä. (was natürlich auch immer viel Anlaß zum Lachen bietet . . .). Bei einem Fehler wird gestoppt, und der, der den Fehler gemacht hat, wird zum Schwein. Er setzt sich nun auf den Platz des Schweins rechts neben den Elefanten, und alle rutschen einen Platz bis zu dem freigewordenen auf. (Dabei rutschen ja meistens nicht alle, nur die bis zu dem freigewordenen Stuhl). Dabei verlieren sie natürlich ihre Identität, sie übernehmen jetzt das Tier, das vorher auf diesem Stuhl saß.

➤ Man versucht, so wenig wie möglich Fehler zu machen und so nah wie möglich an den Elefanten heranzurutschen, denn nur wenn man links neben dem Elefanten sitzt und der einen Fehler macht, wird man ja selber zum Elefant. Der Elefant eröffnet immer jede neue Runde nach einem Fehler.

➤ Das Ganze hört sich vielleicht zu Beginn ein wenig verwirrend an, doch hat man die Regeln schnell begriffen und kann fast nicht mehr aufhören. Das Spiel lebt natürlich davon, daß man wirklich auch alle Tierbewegungen und -stimmen nachahmen muß, was oft verwechselt wird und zum Schluß meist in einem endlosen Gelächter endet.

Das Spiel ist übrigens auch für Jüngere geeignet, ich habe es auch schon mit meinen Jungscharlern gespielt, doch haben die natürlich erheblich größere Schwierigkeiten, alles zu koordinieren.

Film & Video

Filmtips

Wie kommen wir mit Jugendlichen über heikle Themen ins Gespräch? – Eine Frage, die wohl alle haben, die in ihrer Gruppe oder auf Freizeiten mit Jugendlichen mehr als nur Fun und Action bieten wollen.

Kurzfilme können einen Einstieg in ein Gespräch vermitteln. Nachfolgend werden daher ein paar geeignete Filme vorgestellt. Es gibt diese Filme zum Teil als Video und als 16-mm-Filme. Am besten man fragt danach in der nächsten Kreis- oder Landesbildstelle oder in einer Evangelischen Medienzentrale.

Die mit (*) gekennzeichneten Filme stammen von der Film- und Fernsehproduktion Heidi und Bernd Umbreit, Goethestraße 19, 71720 Oberstenfeld. Sollten diese Filme nicht in den Bildstellen und Medienzentralen vorliegen, kann man mit B. Umbreit Kontakt aufnehmen.

Helden für Deutschland

Eine Dokumentation, die unter die Haut geht: Wir erhalten einen Einblick in die politischen Vorstellungen der neonazistischen und rechtsextremen Parteien; uns begegnen Wortführer und Mitläufer der rechten Szene mit einer beängstigenden Offenheit; wir erleben den Auftritt einer rechtsextremen Rockgruppe. Es drängt sich die Frage auf, wie wir dieser Welle von Gewalt, Ideologie und Menschenverachtung begegnen.

Themen: Gewalt, Rechtsradikalismus, politische Verantwortung.
Geeignet ab 15 Jahren, 45 Minuten.

Blind mit Vollgas

Das Lebensgefühl Jugendlicher und junger Erwachsener vermittelt dieser Spielfilm in humorvoller Weise. Bernd hat den Ehrgeiz, immer und überall der Beste zu sein: im elterlichen Betrieb, in seinem Hobby als Rallyefahrer und natürlich im Blick auf das andere Geschlecht. Daß ausgerechnet eine Frau ihn bloßstellt, trifft ihn hart. Flotte und urige Szenen in Clique und Familie wechseln mit frechen Sprüchen in den zahlreichen kurzen Dialogen. Ein Film, der die Lebenswelt Jugendlicher wahrnimmt.

Themen: Identität, Lebensgefühle, Familie, Leistung.
Geeignet ab 15 Jahren; 30 Minuten.

Die Riders

Patte und Ralf sind Freunde und auf der Suche nach neuen Abenteuern. Bei den Riders, einer Jugendbande, müssen sie zuerst einmal ihren Mut unter Beweis stellen. Diebstahl im Kaufladen, Schlägerei im Jugendclub und schließlich ein gefährliches Abenteuer auf einer Baustelle reißen die Freunde auseinander. Erst die Gefährdung des Freundes bringt die beiden wieder zusammen. Spannende Szenen aus den Lebenswelten jüngerer Jugendlicher. Themen: Freundschaft, Abenteuer, Lebensgefühle, Neid, Rache, Demütigung. Geeignet ab 12 Jahren (Konfirmandenkreise), 30 Minuten.

Der Sieger

Zwischen zwei Gruppen von Skateboard-Freaks entbrennt eine heftige Rivalität. Die Anführer streiten zuletzt um den Meistertitel. Mit unfairen Mitteln kämpft ein Rivale, sein Gegner verletzt sich und verliert den Wettkampf. Am Ende gibt der Sieger seinen Pokal an den Verlierer ab, und Wege der Versöhnung werden geöffnet. Die Gags und flotten Sprüche, Actionszenen auf dem Skateboard machen den Film für jüngere Jugendliche interessant. Themen: Freundschaft, Liebe, Versöhnung, Gewissen, Lebensgefühle. Geeignet ab 10 Jahren (Konfirmandenkreise), 24 Minuten.

Asphaltkreuze – Schicksale auf unseren Straßen (*)

Allenfalls ein Kreuz am Rande der Straße, ein Asphaltkreuz, mahnt: Hier starb ein Mensch. Dieser Film erzählt auf eindrückliche Weise von Menschen, die ihr Leben auf der Straße verloren haben. Die Lebensgeschichte der Toten, der Schmerz der Angehörigen, die quälende Ruhelosigkeit der Verursacher . . . dieser Film bringt sie uns näher. Aus Zuschauern werden Betroffene. (29 Min.)

Freizeitblau (*)

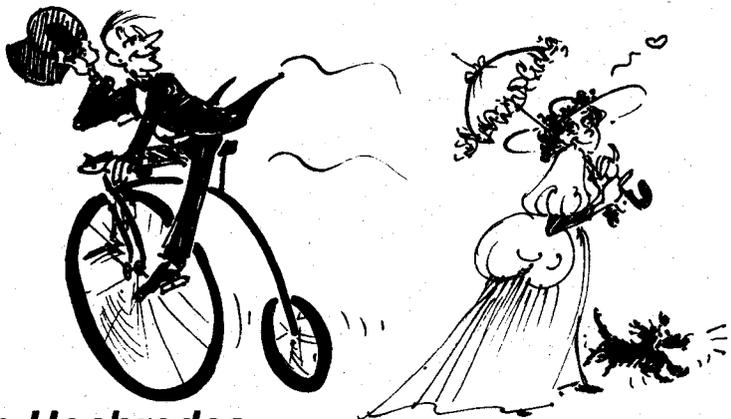
Ein Film über den Umgang mit der Natur in unserer freien Zeit. Freizeitverhalten und die sich daraus ergebenden Schäden für die Natur, Flucht aus dem Alltag sind die Themen dieses Filmes. Ziel ist es, neues Sehen und Empfinden zu vermitteln und anzuregen, Freizeit anders zu gestalten. (27 Minuten)

Ich will wieder leben (*)

Dieser Film berichtet von jungen Menschen, die sich den Tod geben wollten, um Ruhe vor dem Leben zu haben. Es ist ihnen nicht gelungen. Wie es weiterging und wie sie neuen Mut gefunden haben, ihr verpfushtes Leben anzupacken, wird von Betroffenen selbst geschildert. (28 Minuten)

Wenn du zurückschaust, wirst du sterben (*)

Anatol Feid, Dominikanerpater und Autor zahlreicher Jugendbücher, setzt all seine Kraft für gefährdete Jugendliche im Frankfurter Bahnhofsviertel ein. Im Spiegel der dokumentarischen Aussagen junger Drogenabhängiger werden Mangel an Geborgenheit und die ausbleibende Antwort auf die Frage nach dem Sinn des Lebens zum eigentlichen Motiv für den ersten und letzten „Schuß“. (28 Minuten)



Bau eines Hochrades

Daß das Fahrrad in den letzten Jahren wieder „gesellschaftsfähig“ wurde, fällt jedem auf, der in die Schaufenster der Fahrradgeschäfte blickt. Mit ständig neuen Konstruktionen wird dem Kunden der Kauf eines Drahtesels schmackhaft gemacht. Warum sollte man sich dann nicht einmal daranmachen, mit der Jugendgruppe das „klassische Fahrrad“ phantasievoll umzubauen.

Vorbemerkung

Als Ausgangsmaterial dienen alte Fahrräder, die vielleicht bei den Gruppenteilnehmern zu Hause herumstehen oder die man beim Sperrmüll findet. Bei Versteigerungen des Fundamtes kann man ebenfalls für ein paar Mark Fahrräder erwerben. Dabei kommt es weniger auf das Aussehen des Fahrrads als auf einen stabilen Rahmen an, den man vor allem bei den „guten alten“ Fahrrädern und nur selten bei billigen Kaufhaus-Rädern findet. Ein Blick auf **Skizze 1**, wo die verschiedenen Teile eines Fahrradrahmens bezeichnet sind, lohnt sich. Diese Bezeichnungen tauchen auch in der Bauanleitung wieder auf.

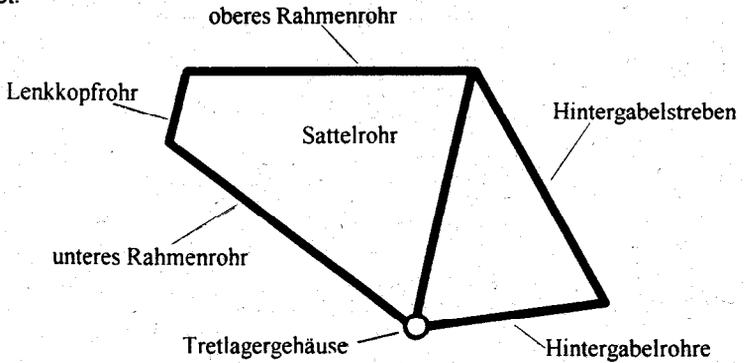
Wenn an einem Fahrradrahmen geschweißt werden muß, dann ist es am schlechtesten, dies mit einem Elektroden-Schweißgerät zu tun, denn dann besteht die Gefahr, daß das Rahmenrohr spröde wird. Besser sind schutzgasgeschweißte Verbindungen. Idealerweise sollte am Fahrrad jedoch autogen, also mit der Flamme des Schweißbrenners, geschweißt werden.

Bauanleitung

Zunächst werden an einem alten Herren-Fahrrad alle Teile entfernt (auch Lenk- und Tretlager), so daß schließlich der „nackte“ Rahmen übrigbleibt.

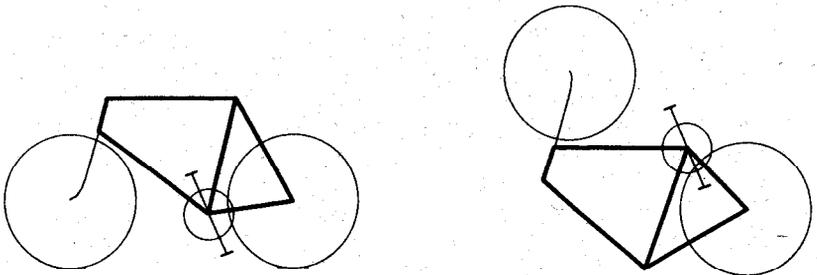
Der Grundgedanke dieses Hochrades besteht dann darin, daß der Fahrradrahmen

so auf den Kopf gestellt wird, daß sich das untere Rahmenrohr waagrecht an der Oberseite befindet (**Skizze 2**). Es ist dann relativ einfach, die Gabel umgekehrt im Lenkkopfrohr wieder einzubauen, so daß das Vorderrad bereits in der gewünschten Position ist.



Skizze 1:

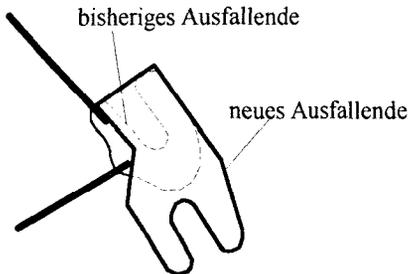
Bezeichnung der verschiedenen Rohre an einem Herren-Tourenrahmen



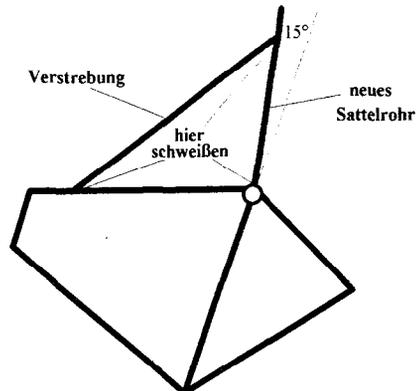
Skizze 2: Der Fahrradrahmen wird einfach umgedreht

Beim Hinterrad ist der Aufwand etwas größer, da es einerseits Ausfallenden gibt, die nach der Drehung nach oben zeigen, so daß das Hinterrad herausrutschen könnte, andererseits befindet sich die ehemalige Sitzkopfmuffe auch zu nahe am Boden. Man fertigt also aus etwa 4 mm starkem Stahlblech zwei Teile nach **Skizze 3** und schweißt sie so an das Ausfallende, daß der Schlitz für die Achse mit dem Tretlager in einer Linie liegt. Damit kann später durch Verschieben des Hinterrades die Kette gespannt werden. Die Länge des neuen Ausfallendes muß so gewählt werden, daß der Abstand des Rahmens zum Boden bei eingebautem Hinterrad nicht zu klein wird.

Ein Rohrstück, das etwa so lang wie das Sattelrohr des Rahmens sein sollte, dient als neues Sattelrohr. Steht ein zweiter Fahrradrahmen zur Verfügung, so kann dessen Sattelrohr zu diesem Zweck verwendet werden. Beim Zersägen verbleibt dann die Sitzkopfmuffe am Rohr, so daß am Hochrad einfach und schnell ein Sattel montiert werden kann. Dieses neue Sattelrohr wird dann am Tretlagergehäuse festgeschweißt. Aus **Skizze 4** ist ersichtlich, daß der Winkel zwischen altem und neuem Sattelrohr 15° beträgt. Eine Strebe aus einem weiteren Rohrstück gibt dem Sattelrohr die nötige Stabilität. Die Enden dieses Rohres werden vor dem Verschweißen so angefeilt, daß der Rand an den beiden anderen Rohren anliegt.



Skizze 3: Das neue Ausfallende aus Stahblech wird auf das alte geschweißt



Skizze 4: So wird das neue Sattelrohr samt Verstrebung angeschweißt

Durch die erhöhte Sitzposition muß natürlich auch der Lenker um etwa 45 cm höher gelegt werden. Am einfachsten geschieht dies mit einem hohen Lenkervorbau in Verbindung mit einem „Bonanza-Lenker“. Ein hoher Lenker kann auch aus einem Rohr gebogen und am Vorbau verschweißt werden. Auf alle Fälle ist jedoch zu berücksichtigen, daß ein derart hoher Lenker bei den Kräften, die während der Fahrt auftreten, relativ labil ist. Es empfiehlt sich daher eine Verstrebung, wie sie in **Skizze 5** dargestellt ist.

E 5489 F

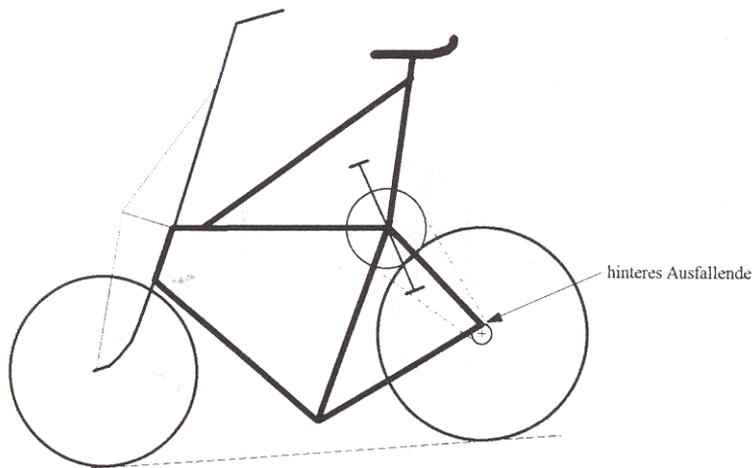
Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb:

dsb Abo-Betreuung GmbH

74168 Neckarsulm

Tel.: 0 71 32/9 59 - 220



Skizze 5: Das fertige Hochrad mit kleinerem Vorderrad und Verstrebung für den Lenker

Achtung:

Es macht zwar Spaß mit diesem Hochrad zu fahren, wir müssen uns aber darüber im klaren sein, daß es nicht den Anforderungen der Straßenverkehrsordnung entspricht und deshalb nicht im Straßenverkehr eingesetzt werden darf.

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. (07 11) 2 13 01 10

263

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: (0 71 32) 9 59 - 220 – Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes.

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