

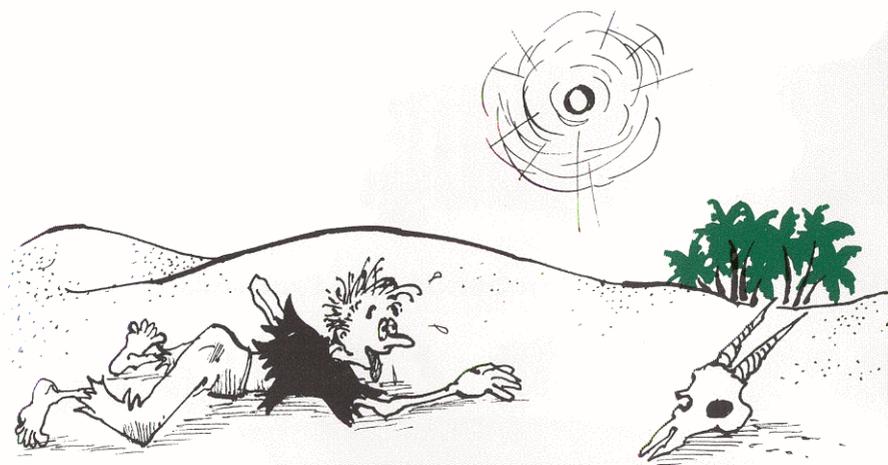
der Steigbügel

265 September
Oktober
1994

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Ausgetrocknet? - Nach Wochen hochsommerlichen Wetters für Feld und Wiesen nicht anders zu erwarten.

Ausgebrannt? - Nach Freizeittagen, in denen die Nächte zu Tagen wurden, für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter die logische Konsequenz.

Ausgetrocknet und Ausgebrannt? - Für die neue Jugendarbeitssaison ein denkbar schlechter Einstieg. Denn was wir jetzt brauchen sind neue, zündende Ideen. Was wir jetzt brauchen ist Begeisterung, die ansteckt und um sich greift. Wir brauchen Leidenschaft für unsere Jugendlichen, um sie mit Liebe und viel Phantasie aufsuchen und einladen zu können.

Auf die Füllung kommt es an! Nicht Minze oder Nougat, sondern Gottes Heiliger Geist ist uns versprochen. Er ist wie Wasser, das neues Leben schafft. Und er ist wie Feuer, das zündet und um sich greift. Ausgebrannten und Ausgetrockneten gilt in besonderer Weise die Verheißung: "Kommet her zu mir, die ihr mühselig und beladen seid; ich will euch erquicken" (Mt 11,28).

In diesem Sinne einen begeisterten Neuanfang in der Gruppenarbeit wünscht

Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- 1** **Männer und Frauen in der Bibel: Zachäus** **Seite 4**
Wie Zachäus vom Zuschauer zum Nachfolger wird und wie ein Gespräch, eine Andacht oder eine Bibelarbeit darüber aussehen kann, erklärt Peter Rostan, Stuttgart

- 2** **Fühlen, was Leben ist – Teil 2** **Seite 10**
Ein Abend, der am Lebensgefühl der Jugendlichen ansetzt und sie zum Nachdenken anregt, von Volker Hammel, Otterberg

- 3** **150 Jahre CVJM/YMCA** **Seite 13**
Einen Stationenlauf zum 150jährigen Bestehen der CVJM-Bewegung entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Walter Engel, Rottenburg

- 4** **Flaschen-Spiele** **Seite 23**
Ein bunter und spannender Spielabend ausgedacht und ausprobiert von Andreas Lämmle, Stuttgart

- 5** **In oder out?** **Seite 33**
Wie auf spielerische Weise dieses Thema in der Gruppe angegangen werden kann, erklärt Andreas Losch, Essen

- 6** **Ein Clochard bedankt sich** **Seite 37**
Eine hintersinnige Vorlesegeschichte von Helmut Hochrain

- 7** **Panikball** **Seite 39**
Das Steigbügel-Spiel für den Herbst von Andreas Losch, Essen

- 8** **Das Kabinett** **Seite 40**
Ein Planspiel rechtzeitig zur Bundestagswahl ausgedacht und erprobt von Matthias Ritter, München; für den Steigbügel überarbeitet von Thomas Volz, Kirchheim

- 9** **Leben hat man nie genug** **Seite 46**
Ein Vorschlag zu einem Gesprächsabend zum Thema Leben an Hand eines Liedes der Gruppe PUR von Gert Presch, Gomaringen



Zachäus – vom Zuschauer zum Nachfolger

1. Hinweise zum Verständnis

Es paßt zum Evangelisten Lukas, daß ausgerechnet er die Zachäus-Geschichte in sein Evangelium aufgenommen hat (Lk 19, 1-10). Immer wieder kreisen die Erzählungen des dritten Evangeliums um ein Thema: Gott kümmert sich in Jesus um die Gottlosen, er macht sich auf die Suche nach den Menschen. In Lk 15 werden gleich drei Gleichnisse hintereinander erzählt, die mit Verlorensein und Finden zu tun haben. Im Zachäus-Abschnitt wird dieses Thema sogar als Zusammenfassung des Auftrags Jesu angeführt: **Gott kam als Mensch, um uns verlorene Menschen zu finden.**

Das Stichwort „Männer und Frauen in der Bibel“ ist eigentlich irreführend. Letztlich geht es im Neuen Testament nicht um Personen, nicht um fromme Vorbilder, sondern um Gott selbst. Er will sich durch die Begegnungen mit Männern und Frauen zeigen, will offenbaren, wer er ist. Deshalb ist der zentrale Satz der Zachäuserzählung nicht die Antwort von Zachäus (V. 8), sondern die Aussage über Jesus (V. 10). An Zachäus sieht man, wie Jesus mit Menschen umgeht.

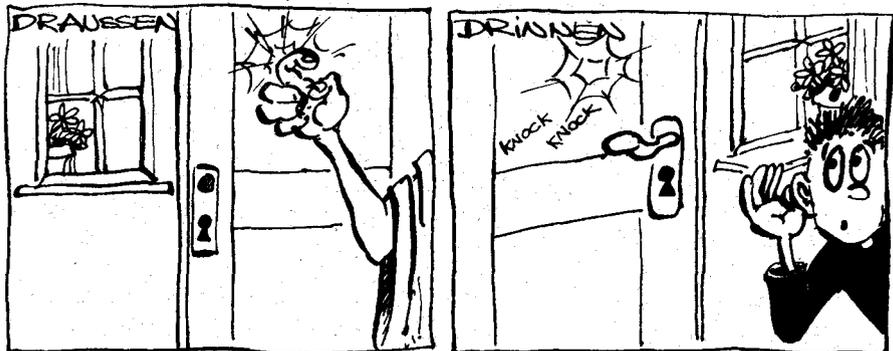
Der Begriff **Zöllner** (griech.: telones) im NT meint nicht im heutigen Sinn einen Beamten an einer Zollstation. Der telones war vielmehr ein Steuerpächter: Wohlhabende Geschäftsleute pachteten von der Provinzregierung für ein Dorf oder ein Gebiet das Recht, örtliche Steuern und Abgaben einzunehmen. Sie waren

sozusagen antike „Subunternehmer“ im Rahmen des Grundpachtsystems. Von einer direkten Kollaboration mit der römischen Besatzungsmacht kann wohl nicht die Rede sein. Die Zöllner galten aber insbesondere für die Pharisäer als örtliche Repräsentanten des hellenistisch geprägten, reichen Judentums (der Priesteradel der Sadduzäer und die upper class um König Herodes), das Gottes Willen mißachtet. Ihr Berufsstand war somit nicht nur – aus verständlichen Gründen – unbeliebt, sie galten vielmehr allgemein als Sünder (V. 7) und wurden von frommen Juden sozial geächtet (Mk 2, 16b, dort mit erklärendem „und“).

Die Bibel ist darin sehr eindeutig, daß Gottes Volk keine Gemeinschaft mit Sündern haben soll (Ps 1, 1; 3. Mose 19, 2). Die Leute haben deshalb gute Gründe, wenn sie sich gegen Jesus stellen (V. 7). Entweder verletzt Jesus tatsächlich einen wesentlichen Grundsatz des Alten Testaments – oder es geschieht das Unfaßbare: **Er macht aus Sündern Gerechte.** Von dieser Vollmacht Jesu, Sünden zu vergeben, spricht: Menschen, die draußen sind, wieder in die Gemeinschaft mit Gott aufzunehmen, erzählt unsere Geschichte (vgl. Mk 2, 5-7). Wir merken: Der Wechsel von der Gottlosigkeit zur Gottesgemeinschaft geschieht bei Zachäus nicht erst durch den guten Entschluß, für die Armen tätig zu werden (V. 8). Er wird bereits komplett durch Jesus vollzogen. Wenn Jesus sagt: „Ich will bei dir einkehren“, dann heißt das: „Du bist ab jetzt kein Sünder mehr. Ich habe die Vollmacht, Sünden zu vergeben“. Jesus hat nicht Tischgemeinschaft mit einem Sünder, er proklamiert vielmehr durch seine Tischgemeinschaft mit Zachäus, daß er kein Sünder mehr ist.

Das gilt auch uns. „Siehe, ich stehe vor der Tür und klopfe an“ (Offb 3, 20) heißt es an anderer Stelle. Wenn Jesus sagt: „Ich will mit dir essen“, dann heißt das: „Deine Sünden sind dir vergeben!“.

Bei Zachäus fällt auf, wie souverän sich Jesus einläßt. „Zachäus, steig eilend herunter!“. Ohne Wenn und Aber. Das erinnert an die Auferweckung von Lazarus. Dort sagte Jesus ähnlich souverän ins Grab hinein: „Lazarus, komm heraus!“. Wie Gott die Welt durch einen souveränen Befehl erschaffen hat, so überwindet Jesus den Tod von Lazarus und die Gottlosigkeit von Zachäus. „Steig eilend herunter“ – hier spricht der Schöpfer selbst! **Er hat das Recht, Sünden zu vergeben.**



Miteinander zu essen ist für einen antiken Menschen Gemeinschaft pur. Die gemeinsame Mahlzeit hat sogar Rechtscharakter: In manchen Nomadenstämmen ist es bis heute selbstverständlich, daß ein Mensch, mit dem man aus einem Teller gegessen hat, anschließend wie ein Familienmitglied vor Feinden beschützt wird. Selbst wenn sich später herausstellt, daß er ein gesuchter Mörder ist, wird er nicht ausgeliefert. Die Nomaden würden sogar ihr Leben für ihn aufs Spiel setzen – obwohl sie seine Tat nicht billigen. So verlässlich ist es, wenn Jesus mit uns Tischgemeinschaft sucht!

2. Neue Zugänge zu einer alten Geschichte

Die Begegnung von Jesus und Zachäus (Lk 19,1-10) gehört zu den Klassikern. Wer eine stillechte Jugendarbeits-Biographie hinter sich hat, wird vermutlich erst mal tief durchatmen, wenn er zum hundertsten Mal die Zachäus-Geschichte erzählt bekommt.

Aber manchmal ist das 101. Mal das entscheidende. Mich hat Zachäus irgendwann neu fasziniert. Weil er gleich auf mehreren Ebenen bestechend anschaulich ist. Drei verschiedene Zugänge zu Zachäus seien benannt:

➤ **Zachäus ist klein**

Körperliche Kraft und Größe waren in der Antike mindestens ebenso wichtig wie in der heutigen Arnold-Schwarzenegger-Epoche. Der Kletterakt auf den Maulbeerfeigenbaum muß geradezu lächerlich gewirkt haben. So etwas gehörte sich nicht für einen erwachsenen Menschen.

Nicht nur Kinder können sich in Zachäus wiederfinden. Klein kann auch die eigene Begabung, die eigene Ausstrahlung (alles schreit heute nach „Persönlichkeit“) oder das eigene Durchsetzungsvermögen sein.

„Laß dir an meiner Gnade genügen, denn meine Kraft ist in den Schwachen – und Kleinen – mächtig“ (2. Kor 12,9). Jesus will nicht Schwachheit und Kleinheit fördern. Je schwächer, desto besser ist sicher ein pseudofrommes Mißverständnis. Aber gerade an den Schwachen und Kleinen wird unmißverständlich deutlich, was vor Gott zählt: Seine Gnade. Sonst nichts.

➤ **Zachäus paßt nicht ins Bild des armen Sünders**

Obwohl er körperlich klein und von der jüdischen Gemeinde ausgeschlossen war, litt Zachäus vermutlich nicht an Einsamkeit. Er war als Steuerpächter Teil der gehobenen Gesellschaft Jerichos. Die Stadt war damals wirtschaftlich bedeutender und größer als Jerusalem, eine hellenistisch geprägte Metropole mit Pferderennbahn und Dampfbädern. In diesen Kreisen bewegte sich wohl auch Zachäus.

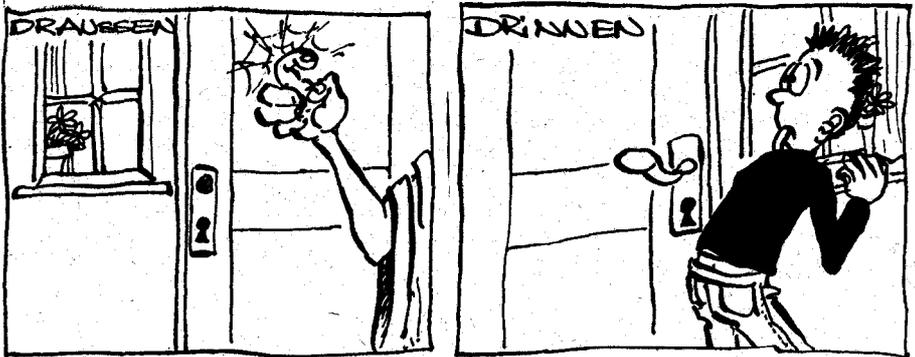
Ein gewagter Vegleich ist die „Bekehrung“ des Industriellen Oscar Schindler (im Spielberg-Film „Schindlers Liste“): Ein gesellschaftlich anerkannter

Lebemann wird zum Lebensretter. Jesus beruft nicht nur Menschen, die wie Bartimäus an der Straße betteln. Zachäus gehört zu den Erfolgreichen, zu denen, die eigentlich nicht von sich sagen können, sie bräuchten Hilfe. Wie der etablierte Jude Paulus vom Pferd gefallen ist, als er Jesus sah, so sprang der etablierte Steuerpächter Zachäus vom Baum.

► *Zachäus ist hochaktuell*

Er steigt auf den Baum, um besser zu sehen, aber auch, um selbst nicht gesehen zu werden. Hinter den Blättern läßt sich Jesus gut beobachten – mit angemessener Distanz.

Ein freches Bild: Zachäus als religiöser Voyeur? Über die Typen mit ihren Ferngläsern kann man nur lachen oder Mitleid empfinden. Aber Voyeure gibt es auch in anderen Gebieten. Zuschauen, dabei sein wollen – aber bitte schön mit gehörigem Abstand. Reality-Shows im Fernsehen sind auch eine Art Voyeurismus. Und in Sachen Religion? Mal ehrlich. „Ich bin ja interessiert, aber komm mir bloß nicht zu nah“ so könnte manches Gebet zusammengefaßt werden. Christsein als Zuschauer, den Kontakt zur Gemeinde und zum Jugendkreis nicht abreißen lassen, aber immer schön unverbindlich bleiben. „Die Situation des modernen Menschen ist die des interessierten und bestens informierten – Zuschauers“, hat mal ein kluger Kopf gesagt.



Zachäus springt vom Baum herunter. Und damit über seinen eigenen Schatten. Sein Herabsteigen ist zugleich ein sozialer Abstieg. Aber er kann nicht anders. Weil Jesus durch die Blätter hindurch ihn entdeckt (V. 5). Der religiöse Voyeur wird enttarnt – zu seinen eigenen Gunsten. Aus dem Zuschauer wird ein Nachfolger. Eine Lebensbeziehung entsteht.



METHODISCHE HINWEISE

- Die drei verschiedenen Zugänge zu Zachäus entsprechen unterschiedlichen Typen von Jugendlichen. Wenn man „nur“ eine Andacht halten möchte, sollte man sich bewußt auf einen Impuls beschränken. Eine Andacht ist wie ein Stand bei der Kirmes: Man hat einen Hammer in der Hand und maximal drei Schläge. Danach muß der Nagel sitzen, wenn man eine Flasche Wein gewinnen will. Bei uns sind die drei Schläge maximal fünf Minuten. Aber es geht hier wie dort um einen (!) Nagel, auf den man schlägt. Man sollte bei der Andacht nicht den Zuhörern die Köpfe einschlagen, sondern den Nagelkopf des Textes treffen. Wenn er sitzt, gewinnt man als Gruppenleiter zwar keine Flasche Wein, dafür aber das eine oder andere Gespräch mit den Jugendlichen. Und noch ein Tip: Je mehr man von sich selbst in die Andacht hineinnimmt, desto leichter ergeben sich im Anschluß Gespräche. Das müssen keine vollmundigen Bekenntnisse sein. Ein Hier-weiß-ich-auch-nicht-Weiter ist oft hilfreich. Andachten eignen sich nicht zum Dozieren!
- Eine Gruppe, die größtenteils aus ehemaligen Kindergottesdienstlern und Jungscharlern besteht, kann die Zachäus-Geschichte zum Anlaß nehmen, über scheinbar selbstverständliche Verstehens-Schienen ins Gespräch zu kommen.
Dazu hilft am Anfang die Aufgabe, jeweils zu dritt oder viert eine „Foto-Story“ mit lebenden Standbildern (= Pantomime ohne Bewegung) zu überlegen. Die einzige Vorgabe: Es dürfen nicht mehr als vier Bilder entstehen.
Dennoch muß die Story alles Wesentliche enthalten (einschließlich Vorstellung von Personen). Die Kleingruppen können dann nacheinander ihr Ergebnis so vorstellen, daß zusätzlich zu den beteiligten „Schauspielern“ (Zachäus, Jesus . . .) jeweils einer den Bildausschnitt beschreibt, der auf dem Foto zu sehen ist. Hilfreich sind zwei markante Kleidungsstücke, die in allen Foto-Story-Versionen Jesus und Zachäus kennzeichnen.



An die „Vorführung“ schließt sich ein Rundgespräch an: Wie stelle ich mir Zachäus vor? Was ist der Höhepunkt des Geschehens? Wo ist ein Überblickfoto, wo ein Detailbild angebracht?

Der Gruppenleiter kann die oben geschilderten drei Zugänge zur Geschichte ins Gespräch bringen und in einer dritten Gesprächsphase (wenn es paßt!) die Frage stellen: „Jeder Mensch lebt mit einem großen Schrank voll Bildern und Verstehenshilfen. Auch bekannte Bibeltexte verstehe ich zunächst so, wie sie mir einmal als Kind nahegebracht wurden. Wie erlebe ich eigentlich heute diese Bilder? Was hat mich geprägt? Wo will ich befreit werden für neue Zugänge?“

- Anstelle eines Gesprächs ist in manchen Gruppen auch ein meditativer, nachdenklicher Impuls möglich (evtl. mit Musik).
Vorsicht! Oft geraten solche Impulse zu lang!

Wir sitzen auf dem Fußboden. In der Mitte des Kreises liegen einige Blätter, die ein Blatt Papier verdecken.

Jemand liest die Zachäus-Geschichte bis V. 4.

Der Gruppenleiter liest daraufhin mit deutlichen Pausen folgenden Text:

„Klettern, sitzen und warten. Und das seit Jahren. Nicht dabei sein, aber zusehen.
Immerhin, ich laß' mir den neugierigen Blick auf Jesus etwas kosten. Andere bemühen sich nicht einmal. Sie bleiben zu Hause und drehen sich nicht einmal um nach diesem Jesus. Ich bin ein Kletterer, der wartet. Ewige Suche.
Nur, will ich finden? Oder sogar gefunden werden?
Hinter Blättern. Versteckt sitze ich hier und warte. Ich sehe, ohne selbst gesehen zu werden. Ich suche, und will mich nicht finden lassen. Bloß die Blätter nicht bewegen. Damit niemand sieht, daß ich hier sitze.
Hinter Blättern“.

V. 5-10 lesen. Pause. Die zweite Hälfte des abgedruckten Textes nochmal lesen. Daraufhin können die Blätter einzeln benannt und beiseite genommen werden. Was sind das eigentlich für Blätter, hinter denen ich mich verstecke? Der Gruppenleiter macht den Anfang und benennt einige Blätter (Beispiel: Angst vor Verbindlichkeit / meine intellektuellen Vorbehalte / mein Image / mein Ehrgeiz / mein Perfektionismus / meine Trägheit, nichts Neues anfangen zu wollen / meine festen Zunkunftspläne / meine Angst vor festen Plänen . . .). Man kann auch wortlos Blätter wegnehmen.
Unter den Blättern kommt der Satz zum Vorschein: „Heute ist diesem Haus Heil widerfahren“.

2

Fühlen, was Leben ist – Teil 2

Im Steigbügel Nr. 252 war der erste Teil von „Fühlen, was Leben ist“ abgedruckt. In vielen Gruppen wurde dieser Abend mit großem Erfolg durchgeführt. Für den zweiten Teil, der hier vorliegt, ist es wichtig, sich die Vorbemerkungen im Steigbügel Nr. 252 genau durchzulesen. Damit der Abend gelingt, ist es nötig, daß der Leiter/ die Leiterin sich vorher gut vorbereitet. Die Darstellungen und die Einführungen in die jeweiligen Abschnitte müssen nachvollziehbar und gut erklärt sein.

Die Andacht

... könnte sich durch den ganzen Abend ziehen. Denn nach jeder Einheit kann gefragt werden, an welche biblische Geschichte oder an welches Bibelwort dieses Teilthema/diese Darstellung erinnert bzw. wo Menschen in der Bibel so etwas erlebt haben. Dadurch könnte „Fühlen, was Leben ist II“ zu einem echten „Bibelerlebnis“ werden. Sind die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht so bibelkundig, müßte der eine oder andere Beitrag vom Leiter oder der Leiterin kommen.



Die Musik

... sollte vorher gut ausgewählt sein. Viele Jugendliche sind dabei wesentlich „besser drauf“ als ihre Gruppenleiter oder -leiterinnen. Warum sollte der Zusammchnitt deshalb nicht von zwei Gruppenmitgliedern gemacht werden?! Ein Musikzusammchnitt kann gegen Portoersatz auch ausgeliehen werden bei: Volker Hammel, Am Schorlenberg 3, 67722 Langmeil. Aber: die Mühe lohnt sich, den Abend selbst musikalisch zu gestalten!

Nr.	Thema	Darstellung/Ausdruck	Musik	Zeit in Min.
1	<ul style="list-style-type: none"> - den anderen in den Blick bekommen - aufeinander zugehen 	Rücken an Rücken sitzend/ langsam aufstehen, auseinandergehen, springen im Raum, den Partner im Blick haben und nicht aus dem Auge verlieren	erst ruhig dann lebhaft	2
2	ich werde hineingeboren ins Leben	als Embryo zusammengerollt auf dem Boden liegen; langsam sich bewegen und die eigene Geburt erleben; herausbrechen/herausdringen ins Leben	erst leise, dann immer lauter	1
3	ich werde in der Welt empfangen	sich vorstellen, die Wände des Raumes sind die Schaufenster, die Fußgängerzone, die Werbung. Entspannt herumlaufen, herumschauend, sich berieseln lassen	Coca-Cola-Werbemusik oder eine andere	2
4	das Leben ist ein Trott	schlafen, aufstehen, Zähne putzen, Frühstück, Straßenbahn, Arbeitsplatz (Computer, Werkbank etc.) nach Hause (Straßenbahn), feiern (tanzen, fernsehen), umfallen ins Bett / schlafen	ruhige Musik, langsam, hektisch, immer lauter, dann wieder ruhig (sehr gut: „J. Robot“ von Alan Parcon)	6
5	das Leben ist – Streiten und – Versöhnen	auf dem Boden sitzend; erst nacheinander sich auf jede Zehe konzentrieren – sie einzeln spüren. Die beiden Füße sind ein Ehepaar, das sich gern hat – es gibt Streit / sie gehen auseinander, bis einer auf den andern wieder zugeht / Versöhnung praktiziert	erst harmonisch, dann aggressive, dann melodische Musik	3

Nr.	Thema	Darstellung/ Ausdruck	Musik	Zeit in Min.
6	das Leben ist lieben und hassen	die Gruppe teilt sich in 2 Parteien; solche, die sich im Raum bewegen und wenn sie sich treffen, umarmen sie sich. Die andere Gruppe bewegt sich ebenfalls im Raum, begegnet sich aber mit ablehnenden und aggressiven Gestiken, ohne sich zu berühren (Wechsel nach 1,5 Min.)	melodische und aggressive Musik gleichzeitig	3
7	das Leben ist trauern und trösten	paarweise: 1 Jugendlicher ist der Trauernde/Weinende, der andere der Trostspendende/Helfende (Wechsel nach 1,5 Min.)	ruhige Musik	3
8	das Leben ist Hunger und Überfluß genießen	die Gruppe teilt sich in 2 Parteien, die sich aber durcheinander im Raum bewegen: die eine kriechend, magenknurrend und hungrig, die anderen feiernd, überflußgenießend trinken/essen/den dicken Bauch reibend (Wechsel nach 1,5 Min.)	fröhliche Musik („Freut Euch des Lebens . . .“)	3
9	das Leben ist mehr	einzeln nimmt jede/r eine Haltung ein: Warten Hören Hoffen Fragen	leise, ruhig, gespannte Musik	2
10	das Leben kann neu beginnen	jede(r) stellt sich als eine Pflanze vor, die langsam nach dem Winter im Frühling aufgeht und am Schluß strahlend-frisch-blühend zur Entfaltung kommt	ganz leise, dann lauter werdende Instrumentalmusik (evtl. klassische Musik)	2
11	wir feiern das Leben die Schöpfung den Herrn	fröhlicher Tanz / ob irischer Art / oder Pop-mäßig / alle durcheinander und am Schluß klatschend im Kreis	je nach Gruppe und Geschmack	4-6 oder länger

3



150 Jahre YMCA/CVJM

ein Stationenlauf zum 150jährigen Bestehen der CVJM-Bewegung

Idee

Am 6. Juni 1844 wurde in London von George Williams der erste CVJM gegründet. Die wichtigsten Ereignisse aus 150 Jahre CVJM werden in einem Stationenlauf vorgestellt.

Material: 20 Stationstafeln mit den Kopien der einzelnen Stationen dieses Artikels.

20 Kartons, in die die einzelnen Gruppen an den Stationen ihre Antworten ablegen können. Die mit (x) bezeichnete Antwort ist die richtige. (x) vor dem Kopieren auslacken!

20 Hinweise an den Stationen, wo die nächste Station zu finden ist. Mindestens eine, besser für jede Gruppe eine Stoppuhr.

Ablauf: Der Stationenlauf kann während eines Gruppenabends im Freien stattfinden. Die Gruppe wird in Kleingruppen zu drei oder vier Personen aufgeteilt. Einige Mitarbeiter prüfen stichprobenartig auf der Strecke, daß die Gruppen ihre Antwortkarten gleich an der entsprechenden Station einwerfen. Ein Zurücklaufen ist nicht gestattet! (An einigen Folgestationen wird an Antworten auf vorangegangene Fragen angeknüpft).

Die Gruppen starten im Abstand von 5 Minuten.

Im Ausnahmefall kann der Stationenlauf auch in einem Gebäude stattfinden (z. B. Gemeindehaus); dieses muß aber groß genug für 20 Stationen sein!!

Wertung: Für jede richtig beantwortete Frage gibt es einen Punkt. Für die wortgetreue Formulierung der Pariser Basis gibt es fünf Punkte, für die inhaltlich richtige Formulierung bis zu vier Punkte (im Ermessen der Schiedsrichter). Eventuell kann eine Richtzeit festgesetzt werden, innerhalb der die Stationen zu durchlaufen sind (relativ knappe Zeit!). Für jede Minute, die die Gruppe unter der Richtzeit am Ziel eintrifft, gibt es einen weiteren Punkt. Überholt eine Gruppe eine andere, dann erhält sie einen Sonderpunkt. Die Startreihenfolge der Gruppen wird vorher ausgelost.



Die Stationen

Station 1:



Im England des 19. Jahrhunderts kamen durch die beginnende Industrialisierung immer mehr junge Männer vom Land in die großen Städte. So trat auch der 20jährige Farmersohn George Williams als Handlungsgehilfe in die Londoner Teppichhandlung Hitchcock & Rogers ein. Zusammen mit 140 anderen Handlungsgehilfen lebte George in großer Einfachheit. Der sittliche Zustand der Handlungsgehilfen war auf tiefer Stufe. George fand unter den Kollegen einen, mit dem er diese Not vor Gott bringen konnte. Viele der jungen Männer entschieden sich für Gott, und zu den Gebetsversammlungen erschienen immer mehr junge Männer. Nach drei Jahren war das ganze Handlungshaus vom Chef bis zum Lehrling umgewandelt.

Nun war die Frage: Was tun wir für die anderen Handlungsgehilfen Londons? In einer Gebetsversammlung, zu der George Williams eingeladen hatte, schlossen sich am 6. Juni 1844 einige junge Männer als Christlicher Verein Junger Männer (Young Men's Christian Association) zusammen.

Wieviele Junge Männer waren es genau? 12 x 15 19

Station 2:

Schnell wuchs der Londoner YMCA; auch in anderen Städten Englands entstanden Vereine. Englische Studenten brachten die YMCA-Idee nach Paris. In Genf predigte 1846 ein 18jähriger jeden Sonntag im Gefängnis St. Antoine. Ein Jahr darauf traf sich der junge Mann jeden Donnerstag mit Freunden, um in der Bibel zu lesen.

1852 übernahm diese „Donnerstag-Vereinigung“ den Namen UCJG (Union Chretienne des Jeunes Gens) vom eben gegründeten Pariser Verein.

Wer war dieser junge Mann? Henri Dunant x Frederik Monnier Abel Stevens

Station 3:

Auch im übrigen Europa fand die YMCA-Idee rasch Freunde, und 1851 schaffte sie auch den Sprung über den Atlantik in die USA.

In welcher Stadt wurde der erste US-CVJM gegründet?

Boston x New York Philadelphia

Station 4:

Henri Dunant, der Gründer des Genfer CVJM und spätere Begründer des Roten Kreuzes, förderte durch seine Briefe in alle Welt das Wachsen der CVJM-Bewegung. Auf seine Anregung hin trafen sich am Rande der Pariser Weltausstellung am **22. August 1855** Delegierte aus 9 Ländern, 99 meist junge Männer, darunter auch ein Pastor – Gerhard Dürselen aus Ronsdorf in Westfalen. Sie gründeten zusammen den **Weltbund der CVJM**. Als Statut genügte ein Satz, wie er im Original unten abgebildet ist – **die Pariser Basis**.

*Alliance of Evangelical Students
des Jeunes Gens
Union Chretienne des Jeunes Gens.*

*Les Unions Chretiennes de France
des Jeunes Gens & d'Amérique, réunies en conférence à
Paris le 22 Aout 1855.*

*Les Allemands de l'Allemagne
reconnurent que les unions chretiennes
necessaires à une union entre les unions chretiennes
pouvoit de Paris de manifester cette union
toute en conservant dans l'organisation une complete
independance*

*Les Allemands
(y compris les Allemands de l'Allemagne)
sont unis par un lien commun
qui est le lien de la fraternite
et de la charite. C'est le lien qui
nous unit tous ensemble.*

*Le premier de nos devoirs est de servir
en conformite avec les principes fondamentaux:*

- * Le Union Chretienne d'Allemagne de France
et d'Amérique se sont unies pour servir Dieu
et leur prochain par la priere et le travail
- * Le Union Chretienne de France, d'Allemagne et d'Amérique
sont unies par un lien commun qui est le lien de la fraternite
et de la charite. C'est le lien qui nous unit tous ensemble.
- * Le Union Chretienne de France, d'Allemagne et d'Amérique
sont unies par un lien commun qui est le lien de la fraternite
et de la charite. C'est le lien qui nous unit tous ensemble.

*Les Unions Chretiennes de France, d'Allemagne et d'Amérique
sont unies par un lien commun qui est le lien de la fraternite
et de la charite. C'est le lien qui nous unit tous ensemble.*

Schreibt auf, was diese Pariser Basis dem Inhalt nach besagt! Wer sie auswendig kann, schreibt den genauen Text auf! (Lösung im Anhang)

Station 5:

Auch in den USA breitete sich die CVJM-Bewegung sehr schnell aus. Von Anfang an gehörte Sport zum CVJM-Angebot in den USA. So überlegte der Sportsekretär des Springfield YMCA in Massachusetts, **Luther Halsey Gulick**, wie man den Auftrag des CVJM auch nach außen hin sichtbar machen könnte. So entwarf er das auf der Spitze stehende gleichseitige Dreieck, das dann 1890/91 vom Springfield YMCA als Vereinselement übernommen wurde – heute weltweit bekannt als **CVJM-Dreieck**.

Was wollte Gulick mit diesem Dreieck ausdrücken?
(Lösung im Anhang)



Station 6:



Noch einmal Springfield/Massachusetts:
Zur selben Zeit, als Gulick das CVJM-Dreieck entwarf, entwickelte einer seiner Schüler – **James A. Naismith** – ein Ballspiel, das zwar den sportlichen Kampf beinhaltete, aber jede körperliche Härte ausschloß. 1891 wurde im CVJM Springfield die erste Meisterschaft ausgetragen. Dann breitete es sich weltweit zum wohl international beliebtesten Ballspiel aus.

Weiches Spiel erfand Naismith?

Volleyball

Baseball

Basketball x

Station 7:

Vom Erfolg des Basketballspiels angeregt, machte sich ein anderer Schüler von Luther Halsey Gulick – **Henry F. Morgan** – daran, ein weiteres, heute nicht minder erfolgreiches Ballspiel zu entwickeln. **1895 spielten Sportler des Holyoke CVJM erstmals Volleyball.**

Wann wurde das erste olympische Volleyballturnier ausgetragen?

1952

1964 x

1972

Station 8:

Viele Neuerungen und Ideen zur Verbreitung des CVJM in der Welt nahmen ihren Ausgangspunkt in den USA, so auch die **Idee der Bruderschaftssekretäre**. 1891 beschloß der Nationalverband der USA, Bruderschaftssekretäre auszusenden. Als erster wurde **Myron Clark** in eine südamerikanische Stadt geschickt, wo er 1893 den ersten CVJM Südamerikas gründete.

In welcher Stadt arbeitete Myron Clark?

Buenos Aires

Rio de Janeiro x

Sao Paulo

Station 9:

Zurück nach Europa – und das von Amerika aus:

Friedrich von Schlümbach aus Württemberg war nach Amerika ausgewandert, nahm dort am Bürgerkrieg teil, wurde verwundet und fand als Schwerverwundeter den Weg zu Gott. Er fand als Prediger zum YMCA und wurde schließlich dessen Generalsekretär.



FRIEDRICH
VON SCHLÜMBACH

* 27. Juni 1842

† 21. Mai 1901

1881 traf er auf der 9. CVJM-Weltkonferenz in London Freunde aus Deutschland, die ihm eine Einladung in sein Vaterland verschafften. Schlümbach konnte nicht verstehen, daß in Deutschland die regionalen Jünglingsbünde noch immer ohne Nationalverband waren. So reiste er durch Deutschland und drängte die führenden Köpfe der Jünglingsbünde zum Zusammenschluß. Vom 23. bis 25. September 1882 fand dann ein großes Fest am Hermannsdenkmal im Teutoburger Wald statt, aus dem dann (endlich) die Nationalvereinigung der evangelischen Jünglingsbünde in Deutschland hervorging.

Ein Jahr später gründete von Schlümbach in Deutschland den ersten Verein mit dem Namen CVJM.

In welcher Stadt war das?

Berlin x

Bremen

Stuttgart

Station 10:

Wie die CVJM in Südamerika so wurden auch im ostasiatischen Raum noch im letzten Jahrhundert die ersten CVJM durch amerikanische Bruderschaftssekretäre gegründet; einer der ersten in Japan. Heute arbeiten zwischen 80 und 90 Vereine in japanischen Großstädten. In der Chronik einer dieser Vereine ist zu lesen: „Am 24. Dezember jenes Jahres (1945) fand der Weihnachtsgottesdienst in einer improvisierten Baracke statt. Ohne Unterlaß beteten die restlichen Mitglieder für einen Wiederaufbau des CVJM . . . Durch Spenden von australischen und amerikanischen CVJM konnten nach und nach wieder Versammlungsräume geschaffen werden.

. . . „Aber Dank der Unterstützung der Bevölkerung und den Segnungen unseres himmlischen Vaters durfte der CVJM nach einer finsternen Zeit wieder das Licht des Tages sehen.“

Aus der Chronik welches CVJM stammen diese Sätze?

Hiroshima x

Tokio

Kyoto

Station 11:

Es sieht nach den bisherigen Stationen so aus, als ob sich die CVJM-Bewegung nur durch Aktivitäten des US-CVJM ausbreitete; das stimmt so nicht. Vor allem von England aus, aber auch von Holland aus wurden in den damaligen Kolonien dieser Länder, in Afrika und Asien, CVJM gegründet. Schon 1854 gab es den ersten CVJM in Asien.

In welchem Land?

China

Indien x

Korea



Station 12:

In Afrika gibt es heute den CVJM in rund 20 Ländern. Die meisten Gründungen gehen auf die britische Kolonialzeit zurück. Doch nur in einem Land wurde schon im ausgehenden 19. Jahrhundert (1890) die CVJM-Arbeit etabliert.

Wo?

Ghana x

Nigeria

Zimbabwe

Station 13:

Der 6. November 1905 war ein trauriger Tag für den CVJM London – sein Gründer **George Williams starb im Alter von 84 Jahren**. Elf Jahre zuvor – zum 50jährigen Jubiläum des CVJM London – wurde er von Königin Victoria in den Adelsstand erhoben. Seinem Tagebuch vertraute er knapp an: „Großer Tag in Windsor. Nach dem Essen machte die Königin einen Ritter aus mir. Küßte der Königin die Hand.“ Am Tag des Begräbnisses blockierte der Trauerzug fast 2 Stunden den Verkehr in der Londoner Innenstadt. Für die Trauerfeier mußten 2600 Eintrittskarten ausgegeben werden.

Wo liegt Sir George Williams begraben?

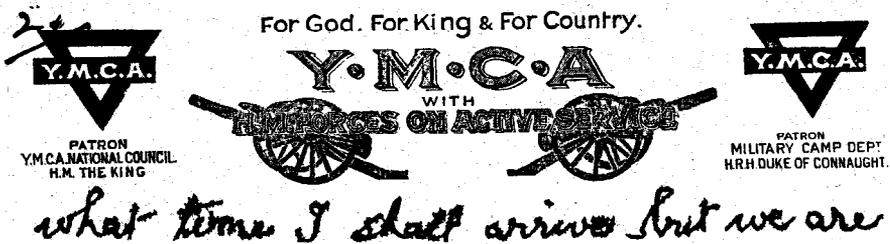
St. Paul's Cathedral x

Southwark Cathedral

Westminster Abbey

Station 14:

Entsprechend des Auftrags, für den ganzen Menschen da zu sein tat der CVJM in den englischsprachigen Ländern auch im Ersten Weltkrieg unter den Soldaten seinen Dienst:



Die Abbildung zeigt einen Ausschnitt aus einer Feldpostkarte des Englischen YMCA, wie sie unter den Soldaten verteilt wurden.

Wer ist traditionsgemäß Schirmherr/in des englischen YMCA?

Der/die König/in x

Britischer Premierminister

Herzog von Edinburgh

Station 15:

Der Weltbund der CVJM engagierte sich während des Ersten Weltkrieges in der Kriegsgefangenenhilfe; Soldaten aller am Krieg beteiligten Nationen wurde geholfen. Das Nationalkomitee des US-YMCA steuerte dazu vor allem die finanziellen Mittel bei. Neben der Versorgung der Kriegsgefangenenlager kümmerte sich der CVJM auch um die persönlichen Anliegen der Gefangenen.

Wer war der Initiator dieser Kriegsgefangenenhilfe?

Dr. John Mott
(Mitglied des Nationalkomitees des US-YMCA)

Christian Phildius x
(erster und bisher einziger deutscher Generalsekretär des Weltbundes der CVJM)

Pastor Harte/New York



Station 16:



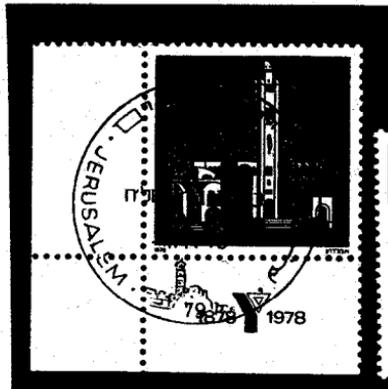
Wenn heute ein größeres CVJM-Jubiläum zu feiern ist, so wird dies in aller Welt auch oft von der Herausgabe einer Briefmarke durch die entsprechende Postverwaltung begleitet. So gibt es heute etwa 30 Briefmarkenausgaben aus aller Welt, die den CVJM zum Thema haben. Als zum erstenmal in der holländischen Kolonie Niederländisch-Indien (heute Indonesien) das CVJM-Dreieck auf einer Briefmarke erschien, war das kein Jubiläum, sondern die Würdigung der Arbeit des CVJM in Bandung.

Wann war das?

1928

1933 x

1942



Station 17:

In den USA sah man nach dem Ersten Weltkrieg die Notwendigkeit, dem YMCA für seine Aufgaben Hilfen zu leisten, z. B. Geldgeber zu finden. So wurde ein Dienstclub für den YMCA gegründet der „Y's Men's Club“. Heute gibt es den „Y's Men's Club“ in fast allen englischsprachigen Ländern, in Europa vor allem in Skandinavien; einige Clubs gibt es seit etwa 20 Jahren auch in Norddeutschland.

Wann wurde der erste dieser Clubs gegründet? 1919 1922 x 1925

Station 18:

Viele CVJM in den heutigen Entwicklungsländern wurden zwischen den Weltkriegen gegründet. Viele CVJM setzten sich – vor allem in Afrika und Asien – auch im politischen Leben ein. Auch Deutschland brachte einen Politiker hervor, der dem CVJM in schwerer Zeit diente. So war der spätere Bundespräsident Gustav Heinemann von 1937 bis 1950 Vorsitzender eines großen CVJM im Ruhrgebiet.



Welchem CVJM stand Heinemann vor?

Düsseldorf

Dortmund

Essen x

Station 19:

Paris 1955: 8000 Delegierte aus 70 Ländern trafen sich am Gründungsort des Weltbundes des CVJM, um dessen 100jähriges Bestehen im Rahmen einer Weltkonferenz zu feiern. Einmütig wurde die „Pariser Basis“ durch die Unterschriften der Delegationsleiter noch einmal bestätigt. Zum erstenmal wurde in der Geschichte des Weltbundes ein Farbiger zum Präsidenten gewählt: Der Liberianer Dr. Charles Sherman. Die Abschlußkungebung fand vor 14 000 Menschen statt unter der ebenfalls schon 1855 erwähnten Losung des Weltbundes.

Wie heißt diese Losung aus dem Johannesevangelium?
(Lösung im Anhang)

Station 20:

Von 1955 bis heute widmete der CVJM-Weltbund seine Kraft vor allem der Flüchtlingsarbeit. Die Aufbauarbeit in jungen CVJM der „Dritten Welt“ wurde vom Weltbund an die Nationalvereinigungen der Industriestaaten delegiert. Ein kleinerer, besser arbeitsfähiger Weltrat löste die immer größer werdenden Weltkonferenzen im Jahre 1955 ab.

Wo fand die letzte Tagung des CVJM-Weltrates 1991 statt?

Aruba

Südkorea x

USA

Anhang

Lösung zu Station 4:

Die Christlichen Vereine Junger Männer haben den Zweck, solche jungen Männer miteinander zu verbinden, welche Jesum Christum nach der Heiligen Schrift als ihren Gott und Heiland anerkennen, in ihrem Glauben und Leben seine Jünger sein und gemeinsam danach trachten wollen, das Reich ihres Meisters unter den jungen Männern auszubreiten.

(Da dies ein historischer Text ist bleibt er so – in den Vereinssatzungen wird meist darauf hingewiesen, daß dieser Text sinngemäß nun auch für Mädchen- und Frauenarbeit gilt!)

Lösung zu Station 5:

Gulick wollte durch die drei Balken ausdrücken, daß der CVJM dem Menschen als Ganzes dienen will, daß er für „Leib, Seele und Geist“ da ist, kurz, für alle Bedürfnisse des Menschen. Gulick verweist auf Paulus (vgl. 1. Kor 6,15) und auf das Gebot, daß man Gott von ganzem Herzen, von ganzem Gemüte und ganzer Seele und allen Kräften lieben müsse.

Lösung zu Station 19:

Auf daß sie alle eins seien, damit die Welt glaube, du habest mich gesandt.
(Joh 17,21)

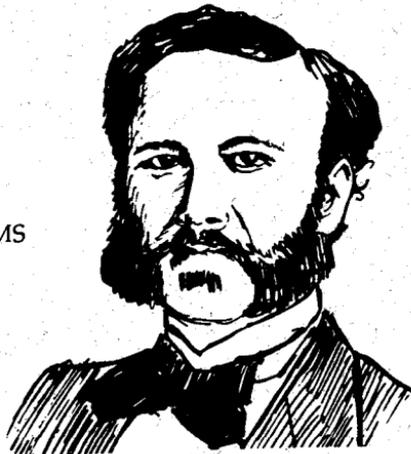
Bei Station 1 mitkopieren:



GEORGE WILLIAMS

* 11. Oktober 1821
† 6. November 1905

Bei Station 2 mitkopieren:





Flaschen-Spiele

I. Vorbemerkung und Spielidee

Bei dem vorliegenden Spielabend werden in einer ersten Spielrunde verschiedene Spiele mit Flaschen gespielt. Dazu werden zunächst drei oder vier Gruppen gebildet. (In jeder Gruppe sollten mindestens drei, höchstens fünf Spieler sein), die jeweils an einem Tisch sitzen. In der ersten Spielrunde können die Gruppen, je nach ihrem Ergebnis bei den einzelnen Spielen, Wertungswasser (evtl. zur Unterscheidung und besseren Sichtbarkeit einfärben) gewinnen.

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

II. Hinweise für den Spielleiter

1. Da auch mit Wasser gespielt wird, sollte der Spielabend nur in Räumen stattfinden, in denen der Boden nässeunempfindlich ist. Die „Wasserspiele“ können jedoch alle so gespielt werden – und dazu sind die Teilnehmer nachhaltig anzuhalten! –, daß kein Wasser verschüttet werden muß.

Im Sommer kann der Spielabend auch im Freien durchgeführt werden.

2. Der Materialbedarf für die Flaschenspiele ist insgesamt gering. Neben den bei den einzelnen Spielvorschlägen angegebenen Materialien werden für den Spielabend allgemein folgende Utensilien benötigt:

– je eine Kiste mit 12 leeren 0,7-Liter Sprudel- oder 1-Liter Saftflaschen für jede Gruppe

- je ein 10-Liter Kanister (hilfsweise auch einen Eimer) für jede Gruppe zum Einfüllen des Wertungswassers während der ersten Spielrunde (dient gleichzeitig als Spielstandanzeige)
- bei Durchführung im Raum: je eine große Plastikwanne/-schüssel für jede Gruppe, in der die „nassen“ Spiele durchgeführt werden können
- je einen Trichter für jede Gruppe
- Stoppuhr
- Meßbecher (zum Abmessen des jeweils einzufüllenden Wertungswassers)
- Lappen, Eimer zum Aufwischen bereithalten!

3. Der Spielabend eignet sich am besten für Gruppen mit bis zu 20 Teilnehmern. Er kann aber auch mit größeren Gruppen durchgeführt werden. In diesem Fall wird empfohlen, die Anzahl der Gruppen (auf bis zu sechs Gruppen) zu erhöhen.

4. Zeitplan:

Einführung

erste Spielrunde (ca. 6 Spiele à ca. 10 Minuten,
jeweils einschließlich Erklären und Auswertung)

60 Minuten

zweite Spielrunde (15 Minuten, zuzügl. je 5 Minuten
für Erklären und Auswertung)

25 Minuten

Summe:

ca. 1 $\frac{1}{2}$ Stunden

5. In Ziff. III. sind mehr Spielvorschläge enthalten als gewöhnlich bei einem Spielabend zum Einsatz kommen können. Soweit nicht ausnahmsweise mehr als 1 $\frac{1}{2}$ Stunden Zeit ausgefüllt werden sollen, wählt der Spielleiter daher etwa fünf bis sieben Spiele aus, die er für seine Gruppe am geeignetsten hält. Auf diese Weise kann der Spielabend unterschiedlichen Gruppen und Altersstufen angepaßt werden.

III. Erste Spielrunde – Spielvorschläge

1. Flaschen – Kopf

In der Mitte des Raumes steht eine Flasche (mit möglichst großem Öffnungsdurchmesser). Reihum muß nun von jeder Gruppe jeweils ein Spieler ein Holzstäbchen auf den Flaschenrand (bzw. die bereits darauf liegenden Stäbchen) legen. Sieger ist die Gruppe, die als letzte ein Stäbchen hinlegen konnte, ohne daß ein Stäbchen herunterfällt. Mehrere Durchgänge. Verlierergruppe darf jeweils beim nächsten Mal anfangen.

Wertung: Siegergruppe jeweils 0,2 Liter Wertungswasser

Material: Flasche (mit mindestens 2-3 cm Öffnungsdurchmesser), ca. 20-30 Holzstäbchen

2. Flaschen – Test

Von jeder Gruppe nimmt ein Spieler an einem „Sprudel-Test“ teil. Auf einem Karton sind die Etiketten von fünf Sprudelsorten aufgeklebt. Die Spieler bekommen nun in einem Glas jeweils einen Schluck einer jeden Sprudelsorte. Anschließend müssen sie die einzelnen Proben (1, 2, . . . , 5) den einzelnen Etiketten zuordnen. Wenn die Zuordnung schriftlich erfolgt, können alle Spieler gleichzeitig spielen.

Hinweis: Darauf achten, daß sich die Sprudelsorten möglichst deutlich unterscheiden (z. B. stilles Wasser, stark kohlesäurehaltiges Wasser, schwefelhaltiges Wasser, salzreiches Wasser verwenden)

Wertung: Je richtige Zuordnung 0,2 Liter Wertungswasser

Material: 5 verschiedene Sprudelflaschen
Karton mit aufgeklebten Etiketten
Gläser
Schreibzeug, Papier zum Aufschreiben der Lösung



3. Flaschen – Größe

In der Mitte des Raumes werden etwa 8-10 Flaschen unterschiedlicher Form und Größe aufgestellt. Die Flaschen sind jeweils mit einer Nummer (oder einem Buchstaben) gekennzeichnet. Die Gruppen müssen nun den Inhalt der einzelnen Flaschen möglichst genau schätzen.

Hinweis: Volumen der Flaschen vorher bereits messen und notieren

Wertung: Je richtige Schätzung (sofern Abweichung geringer als 10% gilt Antwort als richtig) 0,1 Liter Wertungswasser

Material: 8-10 möglichst unterschiedliche Flaschen (je verschiedener die Formen sind, umso spannender und schwieriger ist das Raten)

Alternativ-Version: Die Flaschen der Größe nach sortieren lassen (größte Flasche . . . kleinste Flasche)

4. Flaschen – Post

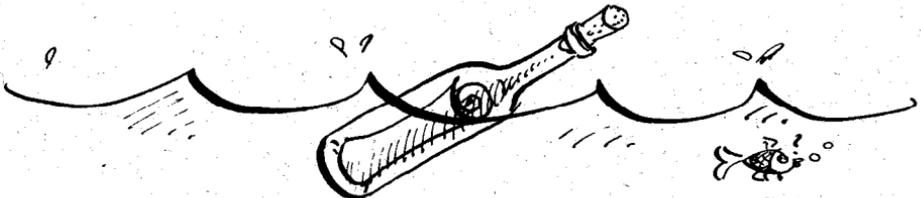
Jede Gruppe erhält eine Flasche, in der sich ein Zettel mit einem fremdsprachlichen Text befindet. Die Gruppe muß nun möglichst schnell herausfinden, um welche Sprache es sich handelt. Sobald sie die richtige Antwort gefunden hat, bringt ein Spieler die Flasche zum Spielleiter und erhält eine andere Flasche, in der sich ein anderssprachiger Zettel befindet. Bei einer falschen Antwort muß der Spieler zu seiner Gruppe zurück. Ein weiterer Antwortversuch kann nur durch einen anderen Spieler der Gruppe erfolgen. Insgesamt 5-8 verschiedene Flaschen. Sieger ist die Gruppe, die zuerst alle Sprachen herausgefunden hat.

Hinweis: Als Texte können beispielsweise die „Hinweise in anderen Sprachen“ aus dem Telefonbuch verwendet werden.

Wertung: Erste Gruppe erhält 1,0 Liter Wertungswasser
Zweite Gruppe erhält 0,8 Liter Wertungswasser
Dritte Gruppe erhält 0,6 Liter Wertungswasser
Vierte Gruppe erhält 0,4 Liter Wertungswasser

Material: Je zwei Flaschen pro Gruppe (die dann jeweils mit ausgewechseltem Inhalt zwischen Spielleiter und Gruppe pendeln)
Kopien mit den fremdsprachigen Texten

Alternativ-Version: Anstelle fremdsprachiger Texte befindet sich auf den einzelnen Texten jeweils ein (bekannter) Vers aus einem der neutestamentlichen Briefe. Die Gruppen müssen nun (Bibeln dürfen zur Hilfe genommen werden) herausfinden, aus welchem Brief der Vers stammt.

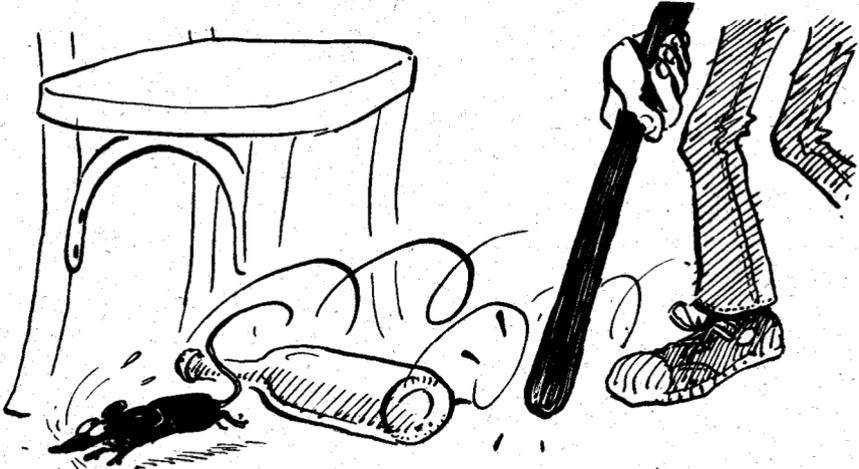


5. Flaschen – Dressur

Von jeder Gruppe tritt jeweils ein Spieler an. Auf dem Boden wird mit Stühlen, Tischen, weiteren Flaschen ein Hindernisparcours aufgebaut. Am Start liegt eine leere Flasche. Der Spieler muß nun diese Flasche mit Hilfe eines Stabes (Besenstiel) möglichst schnell durch den Parcours bewegen. Bei Berührung mit einem Hindernis gibt es jeweils eine Strafzeit.

Wertung: Wie Spiel Ziff. 4.

Material: Flasche, Besenstiel, Stühle, Tische, weitere Flaschen



6. Flaschen – Drehen

In der Mitte des Raumes liegt auf dem Boden eine Flasche. Alle Spieler sitzen im Kreis drumherum. Der Spielleiter dreht die Flasche. Sobald die Flasche zum Stillstand gekommen ist, darf jeder einen Begriff einer bestimmten Kategorie (wird vorher vom Spielleiter angegeben, z. B. Obstsorte, Stadt, Land, Politiker) nennen, der mit demselben Buchstaben beginnt wie der (Vor-) Name des Spielers, auf den der Flaschenhals zeigt. Mehrere Durchgänge.

Wertung: Je richtiger Begriff 0,1 Liter Wertungswasser

Material: Flasche



7. Flaschen – Etiketten

Der Spielleiter hat mehrere Flaschenetiketten abgelöst, jeweils auf einen Karton aufgeklebt und in ca. 15-20 (Puzzle-) Teile zerschnitten. Jede Gruppe bekommt nun eines der Puzzles und muß dies möglichst schnell zusammensetzen. Sobald dies gelungen ist, nimmt der Spielleiter das Puzzle und gibt der Gruppe ein anderes Puzzle. Sieger ist die Gruppe, die zuerst alle Puzzle zusammengesetzt hat.

Hinweis: Um Überschneidungen zu vermeiden, kann es – vor allem, wenn mehr als drei Gruppen gebildet werden – zweckmäßig sein, jedes Puzzle mehrfach herzustellen.

Wertung: Wie Spiel Ziff. 4.

Material: 5-7 Flaschen-Etiketten (jeweils auf einen Karton aufkleben und in ca. 15-20 Teile zerschneiden).

Alternativ-Version: Zu jedem Etikett wird eine Frage gestellt (z. B. welcher Alkoholgehalt ?, wieviel Gramm Zucker pro 100 ml ?, wieviel Großbuchstaben ?). Das nächste Puzzle wird jeweils dann ausgegeben, wenn die Fragen richtig beantwortet wurden.

8. Flaschen – Orgel

Jede Gruppe erhält eine Kiste mit leeren Flaschen, einen Eimer Wasser, einen Trichter sowie eine Plastikwanne/-schüssel. Die Gruppen müssen nun versuchen, die Flaschen in der Weise mit Wasser zu füllen, daß mit ihnen (durch Anschlagen mit einem Metallgegenstand, z. B. Messer, Löffel) eine Tonleiter gespielt werden kann. Zeit: 5-10 Minuten.



Wertung: Nach Ermessen des Spielleiters 0,2 Liter Wertungswasser (je nachdem, aus wievielen Tönen die Tonleiter besteht und wie genau die Flaschen gestimmt sind)

Material: Wie Spielbeschreibung

9. Flaschen – Orgel II

Mit den hergestellten Flaschen-Organen sollen die Gruppen nun ein kurzes Stück komponieren und anschließend im Plenum vorspielen. Dabei sollen alle Spieler mitwirken (jeder ist für zwei bis drei Flaschen verantwortlich).

Wertung: Nach Ermessen des Spielleiters 0,2 Liter Wertungswasser

Material: Wie Spiel Ziff. 8.



10. Flaschen – Angeln

In der Mitte des Raumes steht eine Flasche. Von jeder Gruppe tritt jeweils ein Spieler an. Diesem wird an seinem Gürtel hinten eine ca. 50-70 cm lange Schnur befestigt, an deren anderem Ende ein Bleistift hängt. Der Spieler muß nun versuchen, möglichst schnell mit dem Stift – ohne Hände – den Flaschenhals zu treffen.

Wertung: Wie Spiel Ziff. 4.

Material: Flasche, Schnur mit Bleistift

Alternativ-Version: Der Bleistift wird in der Mitte einer ca. 3 Meter langen Schnur befestigt. Zwei Spieler einer Gruppe, die in einer Entfernung von ca. 3 Metern zueinander stehen, halten jeweils ein Ende der Schnur und müssen nun versuchen, möglichst schnell mit dem Stift den Hals der zwischen ihnen stehenden Flasche zu treffen. Wichtig: Die Spieler dürfen sich nicht von der Stelle bewegen!

11. Flaschen – Karussell

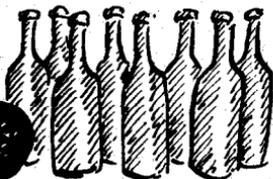
In der Mitte des Raumes stehen auf einer drehbaren Tortenplatte 3-5 (gleiche) Flaschen. Eine davon ist (z. B. am Boden) markiert. Die markierte Flasche wird allen Spielern gezeigt. Nunmehr läßt der Spielleiter die Tortenplatte drehen, hin und wieder wechselt er Geschwindigkeit und Richtung. Nach einer gewissen Zeit wird das Karussell gestoppt, und die Gruppen müssen raten, welches die markierte Flasche ist. Mehrere Durchgänge.

Hinweis: Je nachdem, wie schnell der Spielleiter die Platte rotieren läßt, kann das

Spiel vom Beobachtungsspiel zum Glücksspiel werden. Der Spielleiter sollte diese Steuerungsmöglichkeit ggf. am Ende des Spielabends gezielt einsetzen, um auch „schwächeren“ Gruppen noch zu einem Erfolg zu verhelfen.

Wertung: Bei richtigem Tip 0,2 Liter Wertungswasser

Material: Flaschen, drehbare Tortenplatte



12. Flaschen – Kegeln



Kegeln verkehrt. Am Ende eines ca. 1 Meter breiten Korridors (z. B. im Flur spielen oder Tische gekippt als Bande aufstellen) stehen vor einer Wand mehrere Flaschen. Die Spieler müssen nun versuchen, aus ca. 3-5 Metern Entfernung Tischtennisbälle in der Weise gegen die Wand zu rollen, daß diese möglichst keine Kegel (Flaschen) berühren. Je Gruppe mehrere Versuche, z. B. jeder Spieler drei Versuche.

Wertung: Wenn TT-Ball Wand ohne Flaschenberührung erreicht 0,2 Liter Wertungswasser, bei einer Berührung 0,1 Liter Wertungswasser, ansonsten kein Wertungswasser

Material: Flaschen, Tischtennisbälle (ca. 10 Stück)



13. Flaschen – Zug



Von jeder Gruppe muß ein Spieler möglichst schnell eine Baby-Trinkflasche („Schoppen“) leertrinken.

Wertung: Wie Spiel Ziff. 4.

Material: Babyflaschen (entweder bei Familien mit Kleinkindern ausleihen oder auf der Säuglingsstation im Krankenhaus nach gebrauchten Flaschen fragen), Milch

Alternativ-Version: – steigert die ohnehin schon vorhandene Gaudi noch mehr –. Ein anderer Spieler hält den „Säugling“ in seinen Armen und hält ihm die Flasche an den Mund.

IV. Zweite Spielrunde – Wertungsspiel

Flaschen – Poker

Die einzelnen Gruppen bekommen jeweils eine Kiste mit leeren Flaschen und dürfen nun (verdeckt) das von ihnen in der ersten Spielrunde gewonnene Wertungswasser beliebig auf die 12 Flaschen verteilen. Es dürfen auch Flaschen vollständig leer bleiben.

Anschließend stellt jede Gruppe jeweils eine beliebige ihrer Flaschen verdeckt (z. B. mit einem Tuch) in die Mitte des Raumes. Wenn jede Gruppe ihre Flasche herausgestellt hat, werden die Flaschen enthüllt. Die Gruppe, in deren Flasche sich die meiste Flüssigkeit befindet, hat alle Flaschen dieser Runde (endgültig) gewonnen. Es wird entsprechend weitergespielt, bis alle 12 Flaschen ausgespielt sind.

Gesamtsieger ist die Gruppe, die beim Flaschen-Poker die meisten Flaschen gewonnen hat.

Hinweise: Der Spielleiter sollte das Spiel insgesamt erklären, bevor die Gruppen, ihr Wertungswasser (Taktik !) auf die einzelnen Flaschen verteilen. Nach Ende des Verteilens darf kein Wasser mehr von einer Flasche in eine andere umgefüllt werden.



V. Anregungen zur Verkündigung – Zum Wohl, Du Flasche!

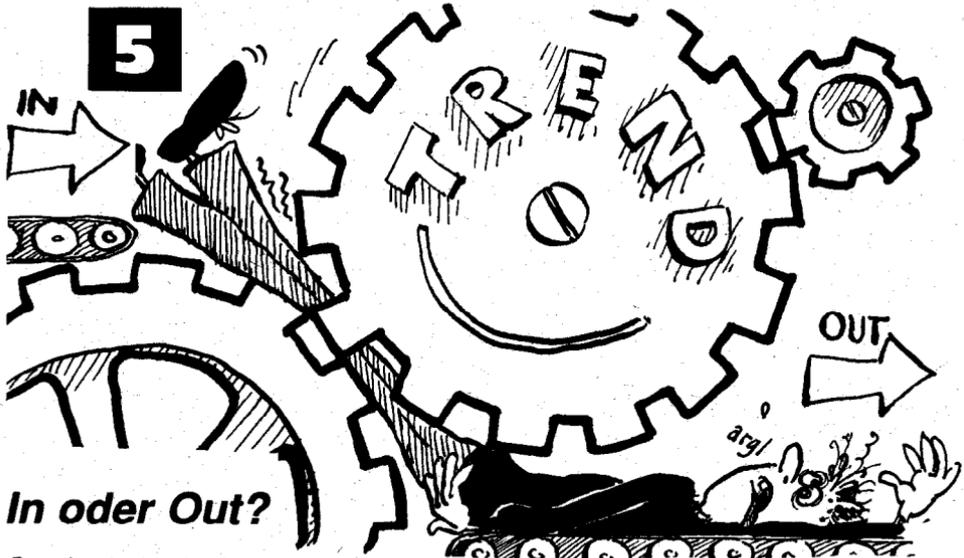
Ob Du nun eine Flasche bist oder nicht, wie eine Flasche bist Du auf jeden Fall. Eine leere Flasche gibt keinen Sinn. Und genauso hat das Leben eines jeden Menschen keinen Sinn, solange es unausgefüllt ist. – *Leere, edle Weinflasche auf den Tisch stellen.* – Keiner will ein Typ sein, der „hohl!“ ist, und so buttert jeder in sein Leben rein, was gerade reinpaßt: Action, Fun, Cash, Erfolg, Karriere, Freundin, Nobelkarosse, Musik, Sport, Fitneß, und, und, und, immer mehr, mehr, mehr. Hauptsache voll, randvoll, immer randvoll. – *Jeweils verschiedene Flüssigkeiten schluckweise einfüllen, so daß sich eine trübe Brühe ergibt, nach einiger Zeit darf die Flasche ruhig überlaufen.* – Glaubst Du, daß diese Flasche glücklich ist? Glaubst Du, daß die Flasche nicht nur gefüllt, sondern auch erfüllt ist? Hauptsache voll, randvoll, immer randvoll? Sieh mal auf ihr Etikett! – *Etikett vorlesen.* – Ich glaube nicht, daß diese Flasche glücklich ist. Wer für so einen edlen Tropfen bestimmt ist, – *auf Etikett zeigen* – findet doch eine solche Brühe buchstäblich zum Kotzen! – *Auf die trübe Brühe in der Flasche zeigen.* – Ob die Flasche es weiß oder nicht, ob sie es sich wünscht oder nicht, ob sie gerade daran denkt oder nicht, eine Weinflasche ohne Wein ist genauso sinnlos wie eine Steckdose ohne Strom, ein Swimming-Pool ohne Wasser oder das Leben eines Menschen ohne Gott. Der alte Kirchenvater Augustinus hat bereits erkannt: „Du, Herr, hast zu dir hin geschaffen und ruhelos ist unser Herz solange, bis es ausruhen kann in dir.“ (Confessiones, „Bekenntnisse“, I. 1.)

Doch wie kommt unsere Weinflasche zum Wein? Trotz vorbildlicher Haltung – *Flasche „aufrecht“ auf den Tisch stellen* – bleibt die Brühe trüb, trotz heftigster Anstrengungen – *Flasche kräftig schütteln* – bleibt alles wie es war, trotz vieler Besserungsgelübde – *schluckweise etwas von der trüben Brühe ausschütten* – bleibt der Wein aus. Die Weinflasche kann sich keinen einzigen Tropfen Wein aus ihrer gläsernen Haut saugen. Die Flasche ist darauf angewiesen, daß sie vom Kellermeister wortwörtlich „ergriffen“ – *Flasche fest in der Hand halten* – und gefüllt wird. Wie geht das ? Ganz einfach: Zuerst umkehren – *Flasche umdrehen, so daß die trübe Brühe ausläuft* – dann reinigen – *Flasche mit klarem Wasser ausspülen* – und schließlich einfüllen. – *Wein aus einem (alten, stilvollen Holz-) Faß oder Krug einfüllen* – So einfach ist das: Alles macht der Kellermeister. Die Flasche darf nur eines nicht machen: sich verschließen.

Und wie kommt der durstige Mensch zum Erfülltsein mit Gott? Der unfafßbare Gott kann vom Menschen weder durch eine vorbildliche Haltung, noch eine heftige Anstrengung, noch viele Besserungsgelübde, noch irgendeiner sonstigen Leistung oder Handlung faßbar gemacht werden. „So liegt es nun nicht an jemandes Wollen oder Laufen, sondern an Gottes Erbarmen“, schreibt Paulus (Rö 9, 16). Wir haben nur dann eine Chance, wenn wir von Gott ergriffen werden und er unser Leben durch das Blut seines Sohnes reinigt. „Das Blut Jesu, seines Sohnes, macht uns rein von aller Sünde. (1. Joh 1, 7). Ohne Gott, ohne das Blut Jesu kriegt keiner das Nicht-Gott, Nicht-Jesus, genau das ist ja Sünde, aus sich heraus. Wenn das aber geschehen ist, dann kann er Gott leben und Christus einziehen. Dann beginnt nicht nur ein „christlicher“ Lebenswandel, sondern dann ist er und sein Leben von Christus pur gefüllt und erfüllt: „Ich lebe, doch nun nicht ich, sondern Christus lebt in mir“, bekennt der Apostel weiter (Gal 2, 20). Ja, so einfach und gerade, deshalb so unbegreiflich ist das: alles macht Gott. Auch über deinem Leben gilt das alles. Du darfst nur eines nicht machen: dich Gottes Erbarmen verschließen.

Augustinus hatte Recht. Auch an deinem Leben hängt ein hoffnungsvolles Etikett, das du nie abschütteln kannst: „Zu Gott, dem Vater unseres Herrn Jesus Christus, hin geschaffen!“ Ein „Etikettenschwindel“ mag eine kurze Zeit spannend, spaßig und aufregend sein, doch früher oder später fliegt die Sache auf. Erst wenn die Füllung stimmt – *gefüllte Weinflasche in die Hand nehmen* – bist du richtig, restlos ausgefüllt und wirklich erfüllt. Dann kann man dir von Herzen sagen: „Zum Wohl!“ – *Flasche leicht anheben* –





In oder Out?

Grundgedanke des Abends ist es, auf spielerische Weise in ein Gespräch über Verhaltensweisen der Jugendlichen zu kommen. Der Abend läuft auf das im Steigbügel 248 vorgestellte „Jugend Pur“ hinaus. Da unsere Gruppe solche persönlichen Fragen aber nicht gewöhnt ist, haben wir uns einige Spiele ausgedacht, die, ansetzend bei den allgemeinen Trends unter Jugendlichen, immer persönlicher werden.

Die Räumlichkeiten sollten einigermaßen gemütlich sein, so daß eine offene Atmosphäre für Gespräche entstehen kann.

Gut wäre es, wenn Knabbereien und Getränke bereitstehen würden.

Die zur Abstimmung stehenden oder zu erratenden Begriffe sollten natürlich der Situation der Gruppe angepaßt werden. Um „up to date“ zu sein, empfiehlt sich auch ein Blick auf die Themen von BRAVO etc.

1. Spiel (Aufmacher)

Allgemeine Trends werden mit einem Begriff vorgestellt. Die Teilnehmer sollen versuchen, die Meinung der Gruppe zu treffen. Der Trendbegriff wird gesagt, und jeder legt verdeckt entweder die Karte IN oder die Karte OUT. Die Mehrheit entscheidet und jeder, der zur Mehrheit gehört, bekommt jeweils einen Punkt, d. h. ein Bonbon.

Begriffe: Fußball, Die Simpsons, Punkbands, Deos, Fantasy-Rollenspiele, Bungee springen, Computer, Muskel-Shirts, Diebels Alt, Videos, Fußpilz, Alf, Mensch ärgere Dich nicht, Trolle

2. Spiel (Die Teilnehmer werden aktiv)

Mit Hilfe des Spiels PERFORMANCE kann man ein spannendes Pantomime-Spiel machen. Die Teilnehmer nehmen je eine Karte mit dem Schwierigkeitsgrad 1-4 und stecken diese in ein Fach der Zeitklappe von PERFORMANCE ihrer Wahl. Zu erraten sind Trendsetter. Wird der Begriff erraten, gibt das für den Darsteller und den Rater dieselbe Punktzahl. Die Punkte entsprechen dem Schwierigkeitsgrad plus einem Bonus. Hat ein Teilnehmer die Karte in das rechte Fach gesteckt, gibt das keinen Bonus, für jedes weiter links liegende Fach aber einen Extrapunkt (+1 bis +3), weil ja weniger Zeit bleibt. Es muß der genaue Begriff erraten werden, Geräusche sind nicht erlaubt.

DIE NEUESTE MASCHKE: STREETBALL



Begriffe und Punktzahlen: Baseballmützen (1), Bowlen (1), Baseball (1), Joggen (1), Billard (1), Hip-Hop (2), Schlumpf-Fußball (2), Camcorder (2), Swatchuhren (2), Gemeindehaus (2), Manta fahren (2), Cool (3), Yellows (3), Zug fahren (3), Arbeitslosigkeit (4), Studieren (4), Vollwertkost (4), Cinemax (Kinozentrum) (4).

Wer das Spiel PERFORMANCE nicht besitzt (dessen Anschaffung ich nur empfehlen kann), kann die Zeit natürlich auch ganz normal stoppen. Die Zeitvergabe kann dann zwischen 15, 30, 45 und 60 Sekunden ausgewählt werden.

3. Spiel

Dies entspricht im wesentlichen dem ersten Spiel, jedoch sind die vorgestellten Begriffe ernsthafter. Außerdem bekommt jeder Teilnehmer eine Karte MEGA-IN und eine Karte MEGA-OUT zusätzlich. Bei der Meinungsfindung werden diese Karten wie normale IN-bzw. OUT-Karten bewertet. Wer eine MEGA-Karte legt, bekommt allerdings nur dann Punkte, wenn die Mehrheit dieselbe MEGA-Karte legt, dafür aber gleich drei.

Begriff: Skateboard fahren, Karneval, Chucks, Aldi, Parteien, Fahrrad fahren, Bill Clinton, Lesen, Der Grüne Punkt, cool sein, Schule, Energie sparen, TEN SING, Die Bibel.

4. Spiel (Erstes Kennenlernen)

Die Teilnehmer sind nacheinander an der Reihe und schreiben auf einen Zettel einen Spruch, in dem sie sich gut wiederfinden können, z. B. „Schule ist scheiße“, „Ich bin mein eigenes Vorbild“ oder auch „Ohne Gott will ich nicht leben“.

Die anderen Teilnehmer können nacheinander eine Frage dazu stellen, aus welchem Bereich der Spruch stammt, die der „Erfinder“ des Spruchs mit JA oder NEIN beantworten muß. Ist die Antwort JA, kann weitergefragt werden; ist sie NEIN, ist der nächste an der Reihe, und der Kandidat bekommt einen NEIN-Stein.

Eine andere Möglichkeit ist, nach Buchstaben aus dem Spruch zu fragen. Ist der Buchstabe ein- oder mehrfach vorhanden, wird er eingetragen, und es kann weitergefragt werden. Ansonsten ist der nächste Teilnehmer an der Reihe, und der Kandidat bekommt einen NEIN-Stein.

Wird der Begriff geraten, bekommt der Rater fünf Punkte. Wird er nach zehn negativen Antworten nicht erraten, bekommt der Kandidat drei Punkte.

Der erste Frager wechselt bei jedem Kandidaten.



5. Spiel (Kern des Abends)

Dieses Spiel ist das wichtigste Spiel des Abends. Notfalls läßt man ein vorhergehendes Spiel ausfallen, um dieses machen zu können.

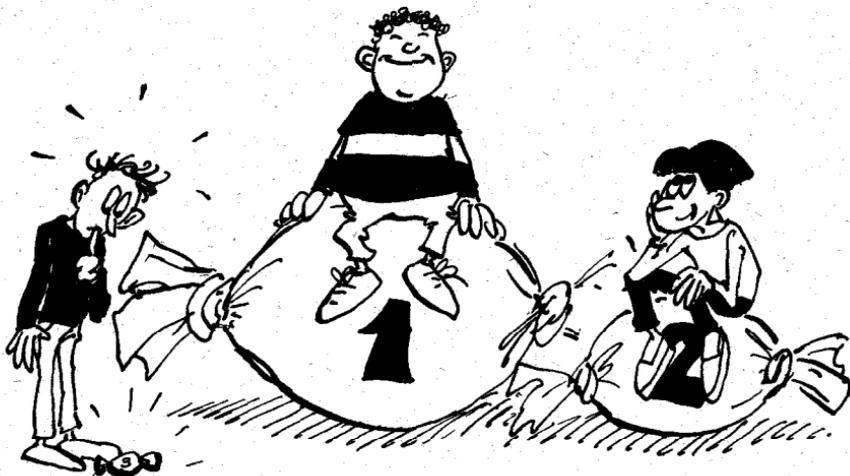
Die Regeln entsprechen den Angaben im Steigbügel 248.

Die Teilnehmer werden in Gruppen zu 4-5 Personen eingeteilt, notfalls spielen die Spielleiter mit, um diese Gruppenstärke zu erreichen. Das Spiel ist zu Ende, sobald der erste Teilnehmer keine Karte mehr hat. Dieser bekommt 7 Punkte, alle anderen so viele, wie sie Karten losgeworden sind.

Trotzdem kann natürlich weitergespielt werden, und dazu sollten die Mitarbeiter die Teilnehmer auch ermuntern. Und wenn's gerade interessant wird, obwohl eigentlich Schluß wäre, sind's halt mehr als 7 Punkte, die gebraucht werden . . .

Sieger

. . . ist der Teilnehmer mit den meisten Bonbons. Aber eigentlich der, der nicht nur nachplappert und nachmacht, was andere sagen, und wenn's auch die Leiter sind – auch im Glauben geht's nicht darum, nachzuplappern, was im CVJM anscheinend alle sagen, sondern eine echte eigene Meinung zum Thema zu finden.



Material

Tafel, Performance (oder Stoppuhr), Antwortkarten, IN- und OUT-Karten, Bonbons, Pantomimekarten, Fragekarten, Kreide.



Ein Clochard bedankt sich

Eine Geschichte von Helmut Hochrain

Als der Mann das Geschäft betrat, faßte Monsieur Duval mit der Hand nach dem Alarmknopf.

„Sie wünschen?“ fragte er gepreßt und versicherte sich mit einem schnellen Blick, daß die Sprühdose mit dem Tränengas an dem gewohnten Platz stand.

„Ich möchte einen Schmuck kaufen“, sagte der Mann und legte seinen verbüllten, speckigen Hut auf den Ladentisch. Er hatte brandrote Haare, sein Gesicht war von Falten zerfurcht wie ein Sturzacker.

Der Juwelier schluckte mit trockener Kehle. „Einen Schmuck? Gewiß, mein Herr.“ Monsieur Duval war der erste Juwelier des Arrondissements und galt als Musterbeispiel eines Grandseigneurs alter Schule. Er verbeugte sich höflich vor seinem seltsamen Kunden.

„Sie haben schöne Sachen hier“, sagte der Mann und deutete auf die ausgelegten Geschmeide. Seine Jacke war an den Ellenbogen durchgestoßen. Er trug trotz der schneidenden Kälte keinen Mantel; das Hemd wurde am Hals von einem Schnürsenkel zusammengehalten.

„Ich führe nur besonders erlesene Stücke“, sagte Monsieur Duval betont und kam vorsichtig hinter seinem Pult her-

vor. „An was haben Sie gedacht, mein Herr?“

Der andere kratzte sich den Stoppelbart. Er roch ungebadet und nach Flußwasser und Teer.

„Etwas besonders Hübsches und außergewöhnlich Apartes muß es sein“, sagte er bedächtig. „Es ist für eine junge Dame“. Er sah Monsieur an; er hatte dunkle, wie Jett schimmernde Augen. „Meine Kenntnisse von diesen Dingen“, er machte eine ausholende Geste nach den Vitrinen, „meine Kenntnisse davon sind gering. Ich muß mich auf Ihren Rat verlassen.“ Durchdringend und nicht ohne Mißtrauen betrachtete er den Juwelier.

Abermals dienerte Monsieur Duval: „Dieses Geschäft ist eines der ältesten seiner Art in Paris. Zu seinen Kunden zählten Fürsten und Könige.“

Der Mann kramte in den Hosentaschen und förderte eine Handvoll Banknoten zutage. „Sehen Sie zu, was sich daraus machen läßt“, grinste er verlegen und legte das Geld auf den Tisch. Die Scheine waren vielmals gefaltet, sie waren abgegriffen und schmutzig.

„Mehr habe ich nicht“, meinte er und zuckte mit den Schultern. Er stand ein wenig zusammengesunken vor dem Juwelier, seine Augen hingen erwar-

tungsvoll an dessen Mund.

„Würde ein Modeschmuck, in Simili etwa, nicht für Ihre Zwecke . . .?“

„Nichts da“, der Mann wischte den Vorschlag vom Tisch wie eine lästige Fliege. „Echt muß er sein. Zählen Sie?“

Monsieur Duval sortierte das Geld. „Es ist ein hübscher, runder Betrag“, sagte er schließlich und lächelte liebenswürdig.

„Nicht wahr“, meinte der Mann. „Es ist viel Geld. Sehr viel Geld“. Seine Augen streichelten die Scheine.



Einen Augenblick bedachte sich Monsieur Duval, dann ging er in das Comptoir und schloß den Tresor auf. Er entnahm dem Safe ein Etui und breitete einen Schmuck vor seinem Kunden aus. Es war ein Halsgeschmeide aus mattem, gleichsam patinierten Silber. Beste Handwerksarbeit, spitzenart wie Filigran. Dazu legte er ein Paar Ohrringe aus demselben Material und von der gleichen Machart. Der Mann nahm den Schmuck vorsichtig zwischen seine ungefügen Finger. „Wie die feinste aller Spitzen ist das“, mumelte er. „Es wird sie königlich kleiden.“

„In der Tat“, bestätigte Monsieur Duval. „Diese Garnitur ist ein subtiles Stück bester Silberschmiedekunst. Zeitlos und keiner Mode unterworfen . . .“

„Wird es reichen?“ unterbrach ihn der andere und deutete auf das Häufchen Banknoten.

„Es reicht!“

„Gut, packen Sie ein“. Er schien plötzlich erregt. „Packen Sie ein und schicken Sie einen Boten damit ins Hotel BELVEDERE.“

Monsieur Duval hielt einen Notizblock in der Hand.

„Schreiben Sie: Für Mademoiselle Durand. Evelyn Durand. Haben Sie?“

„Sehr wohl, mein Herr. In wessen Auftrag soll der Schmuck überreicht werden?“

„Ach so, daran habe ich gar nicht gedacht.“ Der Mann kratzte sich unter der Achsel. Er überlegte. Schließlich meinte er: „Legen Sie eine Karte dazu und schreiben Sie darauf: Mit Dank von Marcel, dem Clochard.“

„Von Marcel, dem . . .“, Monsieur Duvals goldener Crayon schien sich bei dem Wort zu sträuben; aber dann schrieb er schließlich doch: Von Marcel, dem Clochard.

Der Mann stand vor dem Juwelier und plagte sich sichtlich mit einer Erklärung. Seine Finger malträtierten nervös die Krempe seines Hutes. „Sie ist schön wie eine Göttin“, sagte er kaum hörbar. „Ich habe sie in einem Film gesehen. Ein Engel ist sie. Gestern ging sie über den Pont Neuf, wo ich meinen Platz habe, und stellen Sie sich vor“, er senkte den Blick, „sie hat mir zugelächelt. Bedenken Sie: Die große Durand hat mich angelacht . . .“ Seine Stimme versickerte. „Ich kann mich darauf verlassen, daß Sie den Auftrag gewissenhaft erledigen?“ fragte er schnell.

Sie könnten ihn selbst nicht besser besorgen“, dienerte Monsieur und geleitete Marcel zur Tür.

Sinnend sah er dem Mann nach, wie er durch das Schneetreiben davonstapfte.

Zwei Tage später brachte der SOIR auf der ersten Seite ein Bild der Durand, wie sie sich nach der Premiere ihres

neuesten Films auf der Bühne verneigte. Sie trug einen außergewöhnlich schönen Silberschmuck von filigranter Zartheit.

In derselben Nummer, ganz hinten unter „Vermischte Nachrichten“, fand Monsieur Duval eine Zweizeilennotiz. Man hatte den Clochard Marcel unter dem Pont Neuf gefunden. Erfroren.

7

DAS „STEIGBÜGEL“ SPIEL

Panikball

Herbst '94

Idee dieses Spiels ist es, ein „normales“ Sportspiel urplötzlich durch kurze andere Spiele zu unterbrechen. Am Beispiel unserer Durchführung dürfte es eigentlich nicht schwerfallen, ein eigenes „Panikball“ zu entwickeln, das die örtlichen Möglichkeiten berücksichtigt.

Wir hatten die Möglichkeit, einen kombinierten Basketball- und Fußballplatz zu nutzen, der von Zäunen umgrenzt war.

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die z. B. Völkerball spielen. In bestimmten Zeitabständen (3-2-1-2-... Minuten) ruft der Spielleiter ein Codewort für ein neues Spiel aus. Die Codewörter sind während des Spiels nicht mehr einsichtig, werden jedoch vorher erklärt:

PANIK = Basketball bis zum ersten Korb

FANATIK = Fußball bis zum ersten Tor

HEKTIK = Hockey bis zum ersten Tor

AMOK = (Amok)lauf zu einem markanten Punkt, anschlagen und zurück

HYSTERIE = Flucht an den jeweils linken Zaun

WAHNSINN = Rugby bis zum ersten Touchdown (wer das Ei hat, muß stehen bleiben)

CHAOS = Rugby ohne Beschränkung bis zum ersten Touchdown

Jedes gewonnene Zwischenspiel, jedes Treffen des Spikkis und jeder am Ende des Spiels noch im eigenen Feld stehende Mann brachten einen Punkt. Die Spikkis durften bei den ersten drei Spielen auch Torwart sein.



Das Kabinett

– ein Planspiel –

Die Story

Bonn, 15.35: Bundeskanzler Herbert Pohl gibt überraschend die Auflösung der Regierung bekannt. Ursache sei, so das Bundeskanzleramt, das Auseinanderbrechen der ABC-IJK-XYZ-Koalition.

Köln, 16.00: Das Erste Deutsche Fernsehen (EDF) veröffentlicht geheime Pläne des Kanzlers, die von einer Journalistin in einem Stahltresor im Keller des Kanzleramtes mit dem Vermerk „streng geheim“ gefunden wurden. Nach diesen Unterlagen will Pohl das Kabinett derjenigen Partei anvertrauen, die bei der Bevölkerung das höchste Ansehen genießt und zugleich die höchsten Steuereinnahmen verbuchen kann.

Bonn, 16.22: In einer Erklärung des Bundeskanzleramtes läßt Pohl verlauten, er sei über die Veröffentlichung der Geheimpläne zutiefst entrüstet. Jetzt gebe es jedoch kein Zurück mehr. Deswegen werde um punkt 17.00 Uhr ein Wettbewerb starten, in dem die Parteien ihre Qualitäten zur Rettung unseres deutschen Vaterlandes, so der Kanzler, beweisen könnten. Es werde eine Satelliten-Direktübertragung in die Zentralen all der Parteien geben, die sich diesem Wettbewerb stellen wollen.

Bonn, 16.32: Die erste Bewerbung trifft im Bundeskanzleramt ein. Absender: DR (Die Radikalen). Gemäß einer Begleitnotiz dieser Partei seien radikale Situationen nur radikal zu lösen – mit Den Radikalen!

Bonn, 16.40: Fast alle bekannten Parteien gaben Erklärungen ab, daß sie an dem Wettbewerb nicht teilnehmen werden. Der Grund, so die Zentrale: Unlösbarkeit des Problems. Einzige Ausnahmen außer DR: Die RAP (Religiöse Arbeiter Partei) und die FPB (Freiheitliche Partei Bayerns).

München, 16.55: Die Parteizentralen schalten ihre Leitungen nach Bonn online. Der erste Test verläuft positiv.

Bonn, 17.00: DR, RAP oder FPB – Wer rettet unser Land?

Das Spiel

„Das Kabinett“ ist ein Planspiel. Zum einen soll versucht werden, das Thema „Politik“ an den Mann/die Frau zu bringen. Zum anderen sollen die Auswirkungen von bestimmten Entscheidungen verdeutlicht werden. „Welche Handlung bewirkt welche Folge?“ Gemäß der Einleitung empfiehlt sich eine große Aufmachung, z. B. Fernseh-/Computermonitor, auch wegen der Rechnerie, Mikrophone, Parteikärtchen . . .

Das Ziel

Gewonnen hat, wer am beliebtesten ist – denn diese Partei wird gewählt. Bei gleichen Beliebtheitssummen entscheidet die Höhe der Steuereinnahmen.

Dauer

So lange man will. Das Spiel kann nach jeder Runde abgebrochen werden. Zu empfehlen sind mindestens 80 Minuten.

Mitspieler

Am Anfang (oder bereits am Eingang) werden selbstgebastelte, verschiedenfarbige Fliegen verteilt. Die Farbe entspricht der Gruppe.

Bastelanleitung:

a) Goldpapier o. ä. falten b) rot/gelb/grüne Bänder mit Tesa ankleben c) an den Hals binden.

Ablauf

Jede Runde läuft nach dem gleichen Muster ab:

- Jede Partei verteilt von ihren bisherigen Punkten soviel sie will auf die sieben möglichen Ressorts. Dabei kann maximal die Summe aus Beliebtheitspunkten und Steuerpunkten ausgegeben werden.
(Anfang: Steuerpunkt 10; Beliebtheitspunkt 0)
- Die Ausgaben der sieben Ressorts verändern mehr oder weniger stark die Punkte der fünf Bereiche der Lebensqualität. Aus den neuen Punkten der Lebensqualität berechnen sich dann die neuen Steuerpunkte und die neuen Beliebtheitspunkte. (Genauerer siehe Berechnung)
- Ein beliebiger Spieler zieht eine Ereigniskarte. Dieses Ereignis sorgt für eine Veränderung der Situation und damit der Steuer- und/oder Beliebtheitspunkte einzelner oder aller Parteien. (Genauerer siehe Kapitel 7).

Berechnung

Es gibt die 7 Ressorts

- AB Außenwirtschaftliche Beziehungen
- IS Innere Sicherheit
- VH Verteidigung und humanitäre Hilfe
- W Wirtschaft
- BF Bildung und Forschung
- G Gesundheit
- V Verkehr

und die 5 Bereiche der Lebensqualität

- I Beschäftigung
- II Stabile Preise
- III Wirtschaftswachstum
- IV Beziehungen zum Ausland
- V Umweltbelastung

Die Punkte der fünf Bereiche der Lebensqualität errechnen sich folgendermaßen aus den Ausgaben der einzelnen Ressorts:

$$\begin{aligned} \text{neuer Wert} &= \text{alter Wert} + 0,2x (\text{ AB } + \text{ IS } + \text{ VH } + 2x\text{W} + \text{ BF } + 2x\text{G} + \text{ V}) \\ \text{für I} & \quad \text{für I} \\ \text{neuer Wert} &= \text{alter Wert} + 0,2x (\text{ AB } + \text{ W}) \\ \text{für II} & \quad \text{für II} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{neuer Wert} &= \text{alter Wert} + 0,2x (2xAB +IS +VH +2xW +2xBF +V) \\ \text{für III} & \quad \text{für III} \\ \text{neuer Wert} &= \text{alter Wert} + 0,2x (2xAB +IS +VH +W +BF +G +V) \\ \text{für IV} & \quad \text{für IV} \\ \text{neuer Wert} &= \text{alter Wert} + 0,2x (AB -IS +VS +2xW -BF -G -V) \\ \text{für V} & \quad \text{für V} \end{aligned}$$

Startwert ist in allen Bereichen jeweils 0

Die Ergebnisse werden alle auf ganze Zahlen gerundet, d. h. es gibt keine Kommazahlen.

Der Korrekturfaktor 0,2 ist nötig, damit die Zahlen nicht zu groß werden.

Aus diesen neuen Punkten der Lebensqualität errechnen sich dann die Punkte der Beliebtheit und der Steuern nach folgender Berechnung:

$$\begin{aligned} \text{neue} &= \text{alte} & +0,35x (& 2xI +II +III +IV -2xV) \\ \text{Beliebtheit} & \text{Beliebtheit} \\ \text{neue Steuern} &= \text{alte} & +0,35x (& 3xI +3xIII +IV +V) \\ & \text{Steuern} \end{aligned}$$

Bei den Steuern bitte beachten, daß von „alte Steuern“ zunächst die Ausgaben der einzelnen Ressorts abgezogen werden. Sind mehr Punkte in den Ressorts vergeben worden als Steuern vorhanden sind, muß der Rest der ausgegebenen Punkte bei „alte Beliebtheit“ abgezogen werden.

Startwert für die Steuern: 10; Startwert der Beliebtheit: 0

Auch hier werden die Ergebnisse auf ganze Zahlen gerundet und mit dem Korrekturfaktor 0,35 auf sinnvolle Größenordnungen begrenzt.

Diese Berechnungen werden entweder von Hand, mit einem programmierbaren Taschenrechner oder gleich mit einem PC für jede der drei Parteien getrennt berechnet. Die Ergebnisse werden dann für jede Partei einzeln in ein großes Tableau eingetragen:

FREIE PARTEI BAYERNS

1. RUNDE			2. RUNDE			3. RUNDE		
AUSGABEN	NO	FOLGEN	AUSGABEN	FOLGEN	AUSGABEN	FOLGEN		
①		A	①	A	①	A		
②		B	②	B	②	B		
③		C	③	C	③	C		
④		D	④	D	④	D		
⑤		E	⑤	E	⑤	E		
⑥			⑥		⑥			
⑦			⑦		⑦			
Beliebtheit:			Beliebtheit:			Beliebtheit:		
Steuern:			Steuern:			Steuern:		

Ereigniskarten

diese Karten können z. B. aus den Karten eines Skatspiels (7-8-9-10-B-D-K-A) simuliert werden.

- 7: Die Partei mit dem höchsten Stand an E (Umweltbelastung) muß mehr für die Forschung ausgeben. Investiere in der nächsten Runde mindestens 4 Einheiten für die Forschung (Ressort 5)!
 - 8: Kurzquiz: Wieviele Kabinettsmitglieder (+ Ressorts?) kennt ihr? 5 Minuten Zeit. Belohnung 5/3/1 zusätzliche Steuereinheiten.
 - 9: Eine weltweite Inflation verschont auch uns nicht. Zur Belohnung für stabile Preise erhält die Partei mit dem höchsten B einen Bonuspunkt in C (Wirtschaftswachstum) und eine Einheit mehr Steuern.
 - 10: Die militärischen Unruhen um uns herum nehmen zu. Die Partei mit dem schlechtesten D (Beziehungen zum Ausland) muß 3 Einheiten für das Verteidigungsressort (3.) investieren.
- B: Wir haben jahrelang eine falsche Wirtschaftsstrategie angewandt.
 – Unser bester Wirtschaftsführer rutscht auf den letzten Platz.

– Die Partei mit dem besten C-Wert tauscht ihre C-Einheiten mit denen der schlechtesten C-Wert-Partei.

D: Neue, umweltfreundliche Technologien haben sich durchgesetzt; Umweltsünder werden härter bestraft. – Die Partei mit dem höchsten E-Wert bekommt 2 Einheiten Abzug bei A (Lebensqualität/Beschäftigung).

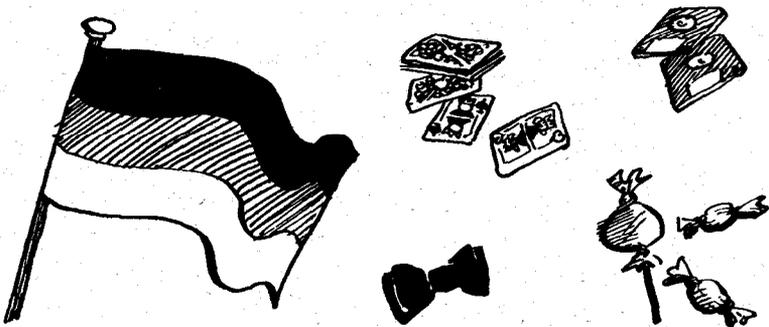
K: Die Partei mit der niedrigsten Lebensqualität (A) muß in der nächsten Runde mindestens 3 Einheiten für 6. (Gesundheit) ausgeben.

A: Im Land eines Rohstofflieferanten fand ein Militärputsch statt, der alle Verbindungen zu uns unterbindet. Die Partei mit dem höchsten D.-Wert verliert 3 Steuereinheiten.

Nun werden die Veränderungen in die Tafel eingetragen und in den PC getippt.

Material

- PC/Programmierbarer Rechner/Rechenschema (15fach)
- evtl. Software
- 3 große (DIN-A3)-Tableaus für die aktuellen Stände
- 1 großes (DIN-A3)-Tableau für die Auswirkungslinien und die Legende der Ressorts und Bereiche
- Pro Partei 1 Kärtchen (DR/FPB/RAP)
- Skatkartenset
- Deko: Deutschland-Banner, Bundesadler o. ä.
- Pro Person eine Fliege
- Preise





Leben hat man nie genug

Ein Gesprächsabend zum Thema „Leben“ und zu einem Lied der Gruppe PUR

Der Einstieg: „Nie genug“

Als Einstieg hören wir uns das Lied „Nie genug“ der Gruppe PUR (auf der CD „Seiltänzertraum“) an. Es empfiehlt sich, den Text auf Folie zu kopieren und per Tageslichtprojektor an die Wand zu projizieren. Aus Kostengründen verzichten wir auf den Abdruck des Textes.

Zerpflückt und „aufgedrösel“

Was sagt das Lied aus? Welche Haltungen, Stimmungen vermittelt es? Die Frage zuerst allgemein an die Gruppe richten. Danach machen wir unsere Beobachtungen an Begriffen im Lied fest. Entweder mit verschiedenen Farben auf der Folie unterstreichen oder auf einer leeren Folie oder Plakat in Gruppen zusammenschreiben:

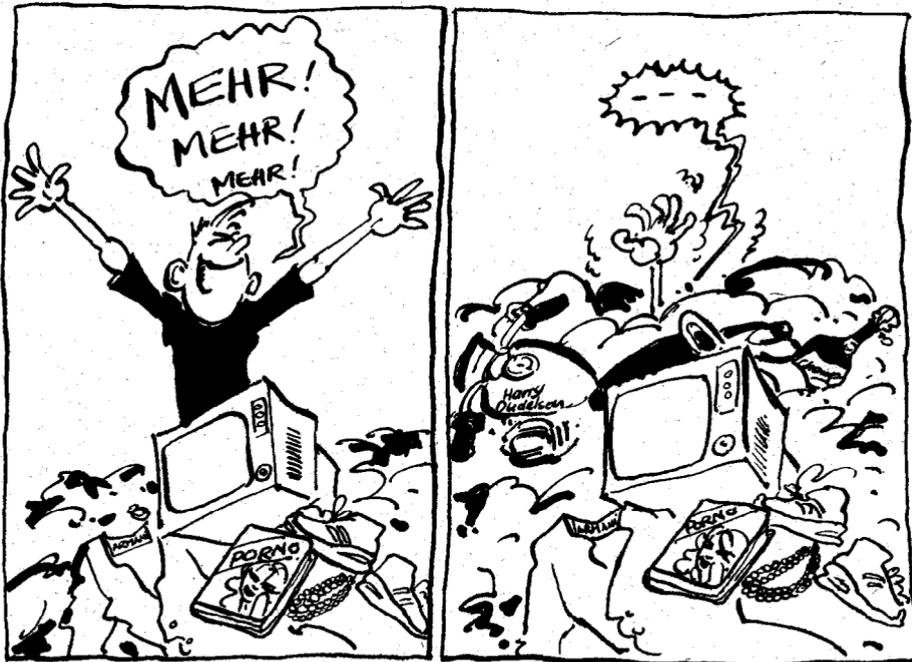
- Leere Formeln, getarnt, Wunderglaube, auf Regeln beschränkt
- Thronen unfehlbar, alte Männer in Rom, Reichtum an Macht, gehorsame Schäflein, verbannen
- Vom Lachen und Lieben und Leben entfernt
- die Freude gelähmt, Lebenslust gezähmt, Angst vor der Sünde

- Triste Mienen, Dunkel
- unartig, Ohrfeige, Tränen, den Boden küssen
- Onanie¹, Kondom, Angst vor Frauen

¹ Erklärung.: Sexuelle Selbstbefriedigung, z. T. werden hier völlig ungerechtfertigte Gerüchte verbreitet, Selbstbefriedigung würde gesundheitliche Risiken bis hin zu Rückenmarksschädigungen u. ä. hervorrufen.

Dem steht gegenüber:

- Phantasie, Lust, Frauen, Vertrauen, Lachen, Leben, Lieben
- Musik, Melodie, Idee, Bild, wahres Wort, Kuß, Kraft, Umarmung, durchgeföhlte Nacht
- unbändige, göttliche Lebenslust, ich küß' lieber dich
- nie genug, ich brauch, mehr als genug, mehr, mehr, mehr



Die Begriffe der oberen Gruppen drücken Negatives aus, Einschränkungen, Formalismus, Bestimmtwerden durch andere, durch solche, die scheinbar dem Leben fernstehen. Die Institution Kirche wird kritisiert. Machtmißbrauch wird beklagt.

Dem werden Begriffe entgegengehalten, die „echtes Leben“ beschreiben sollen, das der Individualität Freiraum läßt. Dabei kommt viel Emotionales zum Ausdruck.

Wie sieht das bei mir/bei dir aus?

Was heißt für mich Leben? Wie sehe ich den Glauben? Die eigenen Erfahrungen der Gruppenmitglieder und der Mitarbeiter sollten möglichst offen ausgetauscht werden. Negative Äußerungen dürfen nicht unterdrückt werden.

Aber: Oberflächliche und vordergründige Nörgeleien entlarven und abweisen.

Und: Es sollte keine reine Motz- und Jammerrunde werden. Es sollte auch dazu angeregt werden, zu überlegen – und zu äußern – wo man tatsächlich positive Erlebnisse hatte.



Leben pur

Christsein darf kein „Miesepeter-Dasein“ werden! Das wäre nicht biblisch und nicht christlich. Christus selbst sagt:

„Ich bin gekommen,
daß sie das Leben haben
und es in Fülle haben.“¹
(Johannes 10,10)

Jesus kam, damit wir volles Leben haben.

Paulus ergänzt und mahnt im Galaterbrief:

„Zur Freiheit hat uns Christus befreit.
Bleibt daher fest und laßt euch nicht von
neuem das Joch der Knechtschaft
auferlegen!“
(Galater 5,1)

Glaube an Gott ist keine Gängelung. Auch die zehn Gebote sind keine Schikane. Sie sind sinnvolle Leitlinien in unserem Leben. Immer wieder haben Menschen erfahren, daß sich ein Leben mit Gott lohnt: Leben mit Gott – das bringt's voll.

¹ Formulierung der Einheitsübersetzung

Die Bibel berichtet uns z. B. von David, der schon als Hirtenjunge seinen Mann stehen mußte. Später, als König von Israel, durchlebte er politisch und persönlich viele Hochs und Tiefs. Sein Leben mit Gott beschreibt er als ehemaliger Schafhirte mit den bekannten Worten:

Der Herr ist mein Hirte,
mir wird nichts fehlen.
Er weidet mich auf einer grünen Aue
und führt mich zum frischen Wasser.
(Psalm 23, 1-2)

Stellen wir uns das vor: Statt ein paar kargen, dornigen Zweigen in der Wüste grünes, fettes Gras und dazu kühles, frisches Wasser. So einem Schaf geht's dann „tierisch gut“. Es fühlt sich doch „sauwohl“. Das ist dann wirklich „mehr als genug“.

David hat dieses „Von-Gott-versorgt-und-beschützt-Sein“ konkret in seinem oft harten Leben erfahren. Das ist etwas anderes, ist mehr als „eine Melodie, die mir Gänsehaut verpaßt“ oder „eine durchgeföhite Nacht“. Jede noch so romantische Nacht ist einmal vorüber. Jesus sagt aber:

„Ich bin bei euch alle Tage
bis zum Ende dieser Welt“.
(Matthäus 28,20)

Das ist mehr als ein momentan gutes Gefühl. Das ist eine verlässliche Zusage, die nicht von einem Gemütszustand abhängig ist.



Handeln statt motzen

Das Lied äußert viel Kritik an der Kirche und ihren Praktiken. Was können wir tun?

- Wir sollten unser Urteil nicht vorschnell und nicht von außen fällen.
- Es reicht nicht aus zu kritisieren. Statt dessen sollten wir uns selbst in unsere Gemeinde einbringen.

Wie könnte das konkret aussehen?

- Kennen wir von unserem Pfarrer (unserem Kirchengemeinderat, dem CVJM-Vorstand etc.) eigentlich mehr als den Namen? Wissen wir etwas von seinem Leben? Laden wir ihn doch einmal in unsere Gruppe ein. Dabei können wir ihn im Gespräch aus erster Hand kennenlernen. Keine falsche Scheu!
- Sind Gottesdienste tatsächlich so gähnend langweilig, wie immer gesagt wird? Wann war ich das letzte Mal in einem Gottesdienst? Ging ich ohne Vor-Urteile dort hin?
Wir könnten doch einmal als Gruppe gemeinsam einen Gottesdienst besuchen. Vielleicht treffen wir uns vorher beim Mitarbeiter zu Hause oder im Gemeindehaus/CVJM-Heim zu einem gemeinsamen Frühstück.
- Gibt es Jugendgottesdienste?
- Wir können uns aktiv am Gemeindeleben beteiligen: Vielleicht machen wir beim nächsten Gemeindegottesdienst das Spielprogramm oder die Versorgung mit Hot dogs oder Gyros. Oder wir führen eine Altpapiersammlung oder Christbaum-Abholaktion durch . . .
- Beten wir für unsere Gemeinde?
- Wie sieht unser persönliches Christsein aus? Nehme ich Gottes Zusage und Angebot an?

Zum Abschluß

Am Ende des Abends könnten wir Kärtchen verteilen und die Gedanken und Gebete verschiedener Menschen vorlesen.

Ich lasse mir von niemandem mehr die Freiheit nehmen, die mir Jesus geschenkt hat.

Ich lasse mir von niemandem ein schlechtes Gewissen machen, das Jesus mir entlastet hat.

Ich lasse mir nicht neue Voraussetzungen einreden, seit Jesus mich voraussetzungslos liebt.

Ich lasse mir nicht noch einmal alles in Frage stellen, seit er mir die Antwort gegeben hat und die gilt: Du bist mein Kind.

(Hermann Traub zu Galater 5,1-6)

Rede zu uns, Herr, wir möchten hören. Menschen können wohl Worte machen, du aber erfüllst sie mit Geist. Menschen lehren den Buchstaben, du aber öffnest den Sinn. Laß nicht zu, daß uns dein Wort dadurch zum Gericht wird, daß wir es hören, aber nicht tun; daß wir es glauben, aber ihm nicht gehorchen.

(Thomas von Kempen, Kirchenvater, 1390-1471)

Mein Herr und mein Gott, mich verlangt nach dir, und wo du bist, da ist der Himmel. Du allein kannst Hunger und Durst meines Herzens stillen, denn du hast es geschaffen – für keinen anderen als für dich. Tritt du ein und regiere für immer.

(Sadhu Sundar Singh, indischer Wanderprediger¹)

¹ Biografie siehe Steigbügel 213

Wir bitten dich, Herr, für alle Prediger des Evangeliums: Lehre sie, deine Botschaft gehorsam auszurichten. Gib ihnen den Mut, niemandem nach dem Munde zu reden. Mache sie fähig, den Glauben der Gemeinde zu stärken.

(Aus dem Losungsheft der Herrnhuter Brüdergemeine)

Wie eine Blume im Sonnenschein erwacht
und sich im Licht entfaltet
zu ihrer vollen Pracht
so strahlt dein Licht in mein Leben tief hinein,
mein Denken, Wollen und Fühlen,
alles, Jesus, ist dein.
Ich will ganz offen vor dir sein.
Herr Jesus, komm, zieh bei mir ein.
Ich will dich loben allezeit,
ich bete dich an voll Dankbarkeit.

(Liedtext)

E 5489 F

Schriftenniedertage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb:

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

Herr, ich danke dir auch für die Fehler unserer Pfarrer. Vollkommene Menschen ertragen nur schwer die Schwächen der anderen, und stets gesunde Menschen verachten gerne die schwächlichen Naturen. Du aber, Herr, hast es besser verstanden als wir.
(Aus dem Französischen)

Lieder:

Fahrtenliederbuch

Nr. 79 Ich sage ja zu dir . . .

Nr. 47 Du gibst das Leben . . .

Nr. 45 Nie mehr wirst du von uns weichen . . .

Nr. 58 Such, wer da will, ein ander Ziel . . .

Weitere Andachten oder Diskussionsbeiträge zu Liedern siehe in Steigbügel

Nr. 242 Another day in Paradise (Ph. Collins)

Nr. 251 The show must go on (Queen)

Nr. 256 DISCUSSION gegen Rechts (Frankfurter Festival gegen Rechts)

Nr. 263 Wo sind all die Indianer hin (PUR)

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

265 Herausgeber und Verlag: Schriftenniedertage des Evang. Jugendwerks in Württ. GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – Schriftleitung: Helmut Häußler
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart, Tel. (0711) 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: Omnitypic, Stuttgart