

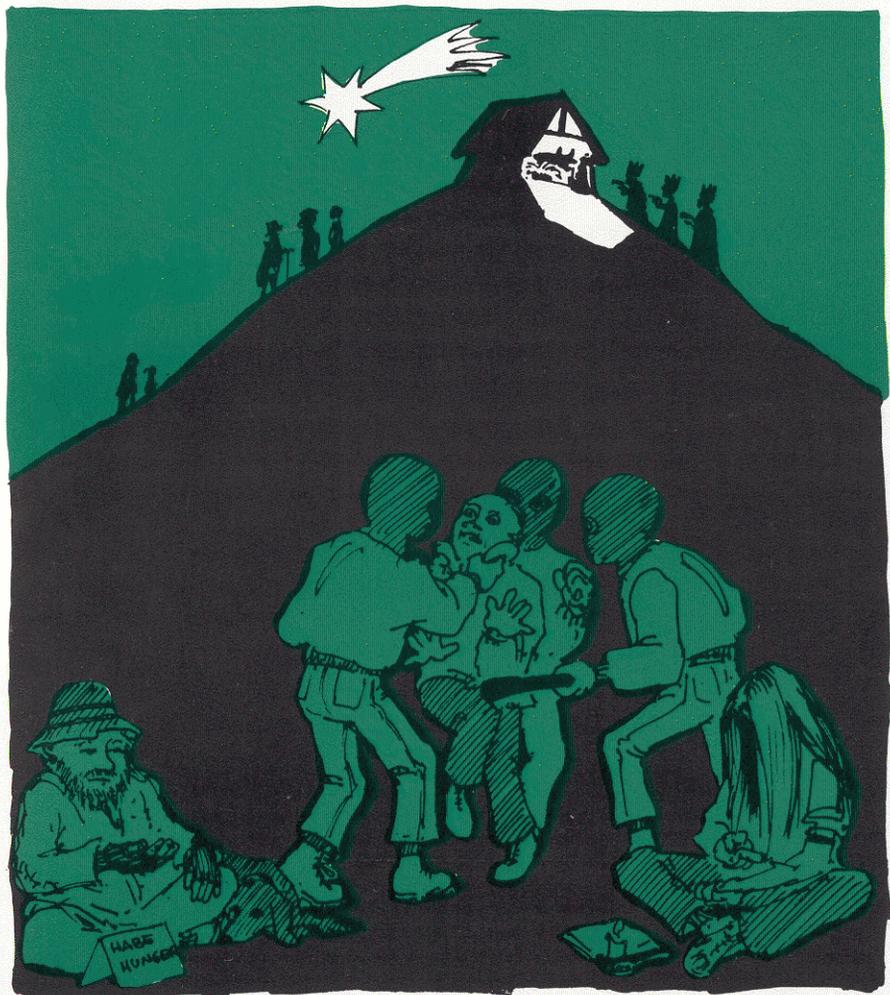
der Steigbügel

266

November
Dezember
1994

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Heilig? - Für ein paar Stunden vielleicht, für ein paar Tage die Augen verschließen: am Heiligen Abend, in der Heiligen Nacht, an den Weihnachtstagen. Der Sehnsucht Raum geben, der Sehnsucht nach Liebe, Geborgenheit, Friede und Heil.

Heil? - Heil sagen und Unheil bringen: Eine leidvolle, bedrängende Geschichte, unsere Geschichte. Vor 50 Jahren ging sie zu Ende, und doch wird sie weltweit jeden Tag neu geschrieben.

Heil in der Heiligen Nacht? - Eine alte Geschichte in alter Zeit. Statt Liebe und Friede regieren Soldatenstiefel und Befehlsgewalt. Heil sagen sie und Unheil bringen sie. - Gerade dort, mitten drin und doch am Rande, unscheinbar und doch vom Licht beschienen, beginnt Gottes neue Geschichte, seine Heilsgeschichte!

Er macht heil! - Nicht, indem er vor dem Unheil die Augen verschließt, sondern indem er es beim Namen nennt und es durch seinen Opfertod am Kreuz überwindet. Er stellt sich so auf die Seite jener, die das Heil nicht mehr von Menschen sondern nur noch von ihm erwarten.

Heil in der Heiligen Nacht. - Eine neue Geschichte. Eine Geschichte über den Tag und die Weihnachtstage hinaus.

Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- | | | |
|-----------|--|----------|
| 1 | An(ge)dacht Zwei Andachten zu Wochensprüchen im Dezember von Gottfried Heinzmann, Rosengarten | Seite 4 |
| 2 | Wer's blickt, der ist's Ein adventliches Stadtspiel entwickelt, ausprobiert und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Stuttgart | Seite 8 |
| 3 | Weihnachten in anderen Ländern Interessante Informationen und Spielvorschläge für einen Gruppenabend in der Adventszeit von Gert Presch, Gomaringen | Seite 11 |
| 4 | Der blinkende Weihnachtsbaum Ein Bastelvorschlag nicht nur für Technikbegeisterte von Fred Jürgen Bulach, Ebingen | Seite 17 |
| 5 | Frau Wedemann von 207 Eine ernste Vorlesegeschichte von Gert Presch, Gomaringen | Seite 19 |
| 6 | Kampf der Salzbarone Ein spannendes und interessantes Spiel rund ums Salz. Ausgedacht und erprobt von Bernfried Heizmann und Michael Lehrer, Röttenberg; für den Steigbügel überarbeitet von Gert Presch, Gomaringen | Seite 21 |
| 7 | Besser salz als soft Eine Vorleseandacht mit methodischen Tips ausgearbeitet von Ulrich Kirschmann, Sulz/N. | Seite 29 |
| 8 | Mensch ärgere dich nicht Ein Spielabend, bei dem an Stationen teils klassische, teils neue Kleinspiele eingesetzt werden, wurde entwickelt, ausprobiert und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Stuttgart | Seite 31 |
| 9 | Der Große Preis zur Weihnachtszeit Ein Quizabend nach bewährtem Muster mit interessanten Fragen ausgearbeitet und erprobt von Reinhild Trommer, Laichingen | Seite 37 |
| 10 | Mini-Boccia und Pendel-Kegel Zwei Bastelvorschläge für Spiele, die in der Kleingruppe gebaut und gespielt werden können von Andreas Lämmle, Stuttgart | Seite 45 |
| 11 | Die häßlichen Weißen Gedanken zu einem afrikanischen Weihnachtsbild von Gert Presch, Gomaringen | Seite 49 |
| | ➤ <i>Steigbügel in eigener Sache</i> | Seite 44 |
| | ➤ <i>Hinweis „Werkbuch Jugendandachten 2“</i> | Seite 52 |

1

AN *ge* DACHT.



Vorleseandacht

zum ersten Wochenspruch im Dezember (Sacharja 9,9/
Matthäus 21,9)

„Wenn ich König von Deutschland wär’...“

Vor einigen Jahren gab es einmal einen Hit mit dem Titel „König von Deutschland“. Mit diesem Lied ist Rio Reiser in der Weltrekord-Hitparade „Top 2000 D“ auf Platz 215 gelandet. In den Top 1000 XL reichte es immerhin noch zu Platz 594. Vielleicht habt ihr noch den Refrain im Ohr: „Das alles, und noch viel mehr würd’ ich machen, wenn ich König von Deutschland wär!“ In den Liedstrophen beschreibt Rio Reiser, wie er als König regieren würde. Doch bei manchen Maßnahmen drängt sich der Eindruck auf, daß König Rio einen guten Berater gebrauchen könnte. Z. B.: „Im Fernsehen gäb’ es nur noch ein Programm: Robert Lembke vierundzwanzig Stunden lang.“ Am besten, wir greifen König Rio hilfreich unter die Arme und stellen eine Liste zusammen nach dem Motto: „Das alles, und noch viel mehr würd’ ich machen, wenn ich König von Deutschland wär’.“

→ Was würdest du machen, wenn du König von Deutschland wärst?
(Antworten zusammentragen, Mitarbeiter überlegt sich auch eine Antwort).

„Was würdest du machen, wenn du König von Israel wärst?“ Diese Frage hätten die Leute gerne an Jesus gerichtet. Und in Gedanken malten sie sich dann aus, daß Jesus die Steuerlasten gerecht verteilen, die Römer vertreiben und die Mitläufer verurteilen würde. „Hosianna, dem Sohn Davids, Hosianna, dem König von Israel!“, so jubelten sie ihm zu, als er auf einem Eselsfohlen in Jerusalem einzog. Zweige und Kleider legten sie auf die Straße, damit er wie auf einem Teppich einreiten konnte, die Bibelkundigen erinnerten sich an einen Vers aus Sacharja 9,9: „Freue dich, Jerusalem, dein König kommt zu dir, ein Gerechter und ein Helfer!“ Und einige träumten schon davon, was sich verändern würde, wenn Jesus König wäre.

Doch dann kam alles anders, und die Enttäuschung war groß. Der Titel „König“ taugte am Ende gerade noch dafür, Jesus zu verspotten. Eine Dornenkrone setzten sie ihm auf, einen Purpurmantel hängten sie ihm um, und für alle sichtbar spottete die Inschrift am Kreuz: „Jesus von Nazareth, König der Juden“.

„Siehe, dein König kommt zu dir!“ – Im nachhinein klingt dieser Vers wie der Spott der Römer über Jerusalem. „Siehe, dein König kommt – gekommen ist er ja, aber wie!“ Die Jünger Jesu waren enttäuscht und entmutigt; doch nicht nur sie, auch alle anderen, die gehofft hatten, daß Jesus die Verhältnisse ändern und die Macht ergreifen würde.

Und wir? Sind wir nicht auch enttäuscht? Enttäuscht und entmutigt, weil sich nichts ändert und alles beim alten bleibt? Bis heute warten wir darauf, daß die Botschaft Jesu sich durchsetzt, daß Leid und Kriege endlich aufhören, daß die Ungerechtigkeit in der Welt und die Zerstörung der Schöpfung ein Ende nimmt. Ist der christliche Glaube nicht genauso am Ende wie Jesus am Kreuz geendet hat? „Siehe, dein König kommt zu dir!“ – Warum vergessen wir den alten Vers nicht einfach?

Weil Gott diesen Vers nicht vergessen hat. Er sorgt dafür, daß dieser Vers wahr wird. Gott selbst sorgt dafür, daß Jesus Christus als König kommt.

„Siehe, dein König kommt!“ Angefangen hat es damit, daß Jesus Christus nicht im Grab geblieben, sondern auferstanden ist: Jesus Christus, der König, der den Tod besiegt hat.

„Siehe, dein König kommt zu dir!“ Weiter geht es damit, daß Jesus Christus zu mir kommt und ich an ihn glaube. Jesus Christus, der König, dem ich vertraue und nachfolge.

„Siehe, dein König kommt zu dir, ein Gerechter und ein Helfer!“ Darauf hoffen wir noch, daß Jesus Christus sichtbar wiederkommt und in Gerechtigkeit und Frieden regiert. Jesus Christus, der König der ganzen Welt.

Weil wir darauf hoffen, daß das Reich dieses Königs sichtbar und real erfahrbar kommen wird, beten wir immer wieder im Vaterunser: „Dein Reich komme!“

→ Das wollen wir jetzt gemeinsam tun: „Vater unser im Himmel ...“

Vorleseandacht

zum vierten Wochenspruch im Dezember (Philipper 4, 4.5)

Apokalypse now! – Be happy?



Die folgende Andacht ist zweimal durch Fragen unterbrochen, die zu einem Gespräch anregen sollen. Falls die Gruppe oder die Situation kein Gespräch zulassen, kann die Andacht auch ohne Fragen am Stück gelesen bzw. gehalten werden.

Frage 1: „Apokalypse now“ – wer kann etwas mit diesem Begriff anfangen? (Antworten sammeln, miteinander ins Gespräch kommen)

„Apokalypse now“ – hinter diesem Begriff verbirgt sich ein Kriegsfilm, in dem Weltuntergangsstimmung herrscht. Apokalyptische Filme gibt es auch noch andere: solche mit Atombombenexplosionen, Flammeninferno und Strahlenkatastrophe. Doch beliebt sind sie nicht. Wahrscheinlich deshalb, weil sie uns zu sehr an die Realität erinnern.

„Apokalypse now“ – damit wir uns vorstellen können, wie die Welt untergeht, brauchen wir keinen Spielfilm. Dazu haben wir Nachrichtensendungen.

Frage 2: Welche Katastrophenmeldungen fallen euch zum Stichwort „Weltuntergang“ ein? (Antworten sammeln, miteinander ins Gespräch kommen)

Bürgerkriege in Bosnien und Ruanda, ölverseuchte Meere, Algenpest, Ozonloch, Abschmelzen der Polkappen, Erwärmung der Erdatmosphäre, Organhandel, Genmanipulation usw. Auf dem Hintergrund dieser Meldungen lese ich euch einen Vers aus der Bibel vor. (Wer möchte, kann jetzt direkt aus der Bibel vorlesen. Damit auch optisch deutlich wird: Dieser Vers stammt nicht aus dem Steigbügel, sondern aus der Bibel.)

„Freut euch in dem Herrn allewege, und abermals sage ich: Freut euch! Der Herr ist nahe!“ (Philipper 4, 4.5)

Soweit der Apostel Paulus zum Thema „Apokalypse now“. „Freut euch!“ – Was soll das? Ist das die Aufforderung, „Tagesschau“ oder „heute“ anzusehen, dabei den

Ton abzdrehen und Bobby Mc Ferrin zu hören? – „Don't worry, be happy“. „Freut euch!“ – ist das der alte Slogan der Römer? – „Laßt uns essen und trinken, denn morgen sind wir tot“. Zukunft gibt es sowieso nicht, deshalb lieber heute einen drauf machen?

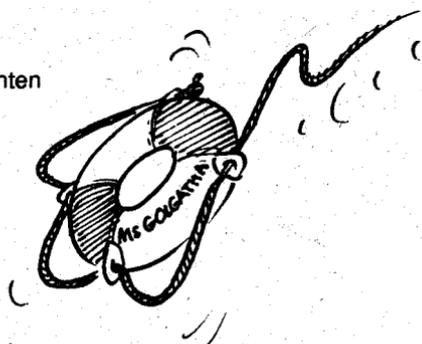
„Freut euch! Der Herr ist nahe!“ – auf diesen kleinen Satz kommt es an. Dieser Zusatz ist der Grund, daß die Freude nicht zu einem „Easy living“ und „Happy feeling“ verflacht. Paulus ist froh darüber, daß er sein Leben nicht allein bestehen muß. Er freut sich, daß er nicht alleine in eine unsichere Zukunft gehen muß. Deshalb kann er auch andere trösten: „Freut euch! Der Herr ist nahe!“

Und außerdem hofft er auf etwas, das wir leider aus den Augen verloren haben. Er hofft darauf, daß Jesus Christus wiederkommt. Nicht irgendwann, sondern bald. Nicht irgendwie, sondern real erfahrbar. Darauf freut er sich, und deshalb sagt er es auch heute zu uns: „Freut euch! Der Herr ist nahe!“ Als Zusammenfassung lese ich euch eine Meditation zu diesem Vers aus Philiper 4 vor:

wenn du dich fragst
was auf dich zukommt
in den nächsten monaten, jahren, jahrzehnten
gewalt, verstrahlung, vergiftung
wenn angst in dir hochsteigt
verzweiflung dich lähmt
sagt jesus christus
ICH LASSE DICH NICHT IM STICH
ICH BIN BEI DIR.

wenn du dich fragst
was auf die welt zukommt
in den nächsten monaten, jahren, jahrzehnten
überbevölkerung, verteilungskriege, zerstörung der erdatmosphäre
wenn angst in dir hochsteigt
verzweiflung dich lähmt
sagt jesus christus
ICH LASSE DIE WELT NICHT IM STICH
ICH KOMME WIEDER.

Lied: „Wenn die Last der Welt dir zu schaffen macht“ (Fontäne in blau 364)
(Vorschlag zur Gestaltung: Lied einmal durchsingen. Danach noch einmal und nach jedem Vers eine Pause, in der jeder für sich beten kann.)





Wer's blickt, der ist's

Ein adventliches Stadtspiel

1. Spielidee und Spielablauf

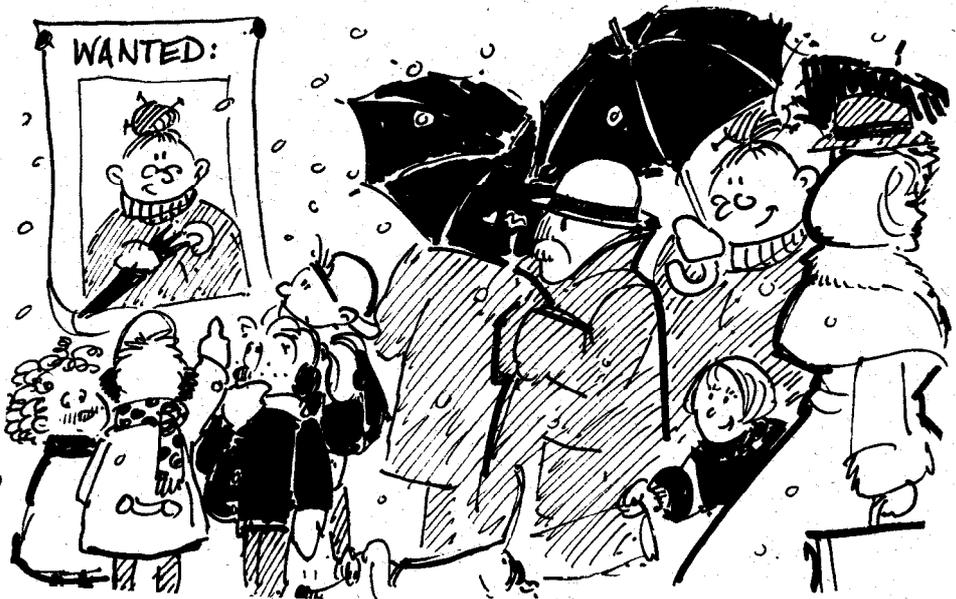
Die Spieler sollen aus einer Vielzahl von möglichen Personen eine bestimmte, ihnen unbekannt Person herausfinden. Hierzu werden Kleingruppen von ca. zwei bis höchstens vier Spielern gebildet. Das Spiel sollte in einer Fußgängerzone oder auf einem Marktplatz, auf dem sich viele Fußgänger bewegen, stattfinden. Die gesuchte Person kann nur gefunden werden, indem möglichst viele Passanten mit einer bestimmten Frage angesprochen werden, auf die dann (nur) die vorher vom Spielleiter ausgesuchte Person mit einem bestimmten, den Spielern als „Schlüsselsatz“ bekannten Satz antworten. Zunächst ist den Spielern nur der „Schlüsselsatz“ bekannt. Nach jeweils zehn Minuten erhalten die Spieler vom Spielleiter ein äußeres Kennzeichen der gesuchten Person mitgeteilt. Sieger ist die Gruppe, die die gesuchte Person als erste entdeckt und dem Spielleiter mitteilt.

Den „Adventsbezug“ erhält das Spiel dadurch, daß den Passanten die Frage: „Warum kam Jesus auf die Welt?“, gestellt wird. Die vom Spielleiter ausgesuchte Person antwortet hierauf mit dem „Schlüsselwort“ aus Mt 1, 22 „auf daß erfüllt würde, was der HERR durch den Propheten gesagt hat“. Das Spiel hilft den Spielern, sich selbst neu die Frage zu stellen, warum Jesus eigentlich auf diese Welt kommen mußte. Es führt auf spielerische Weise zum adventlichen Nachdenken und Innehalten.

II. Praktische Hinweise und Beispiele zur Durchführung

Der Verfasser hat dieses Spiel auf einem Teilbereich des Stuttgarter Weihnachtsmarkts mit der Ev. Stiftsjungenschaft ausprobiert und durchgeführt. Dabei waren sowohl die Vielzahl der anwesenden Passanten als auch die präzise räumliche Abgrenzung sehr von Vorteil. In halbleeren, verschlafenen Gassen läßt sich das Spiel nicht durchführen. Bereits die Umgebung sollte „adventlich“ sein. Sofern vor Ort in ländlichen Gegenden keine Fußgängerzonen o. ä. vorhanden sind, wird angeregt, das Spiel in einer benachbarten Stadt durchzuführen.

Ganz wichtig ist, daß die gesuchte Person allen Spielern fremd ist und dies auch vorher gesagt wird. Andernfalls besteht die Gefahr, daß nur nach bekannten Personen gesucht wird.



Der Spielleiter oder die Spielleiterin sollte sich während des gesamten Spiels an einer bestimmten Stelle aufhalten, um dort als Ansprechpartner/-partnerin für im Spielverlauf weiter bekanntzugebende Kennzeichen zur Verfügung zu stehen. Diese Kennzeichen sollten insgesamt so umfassend sein, daß gegen Ende des Spiels die gesuchte Person auch aufgrund der bekannten Kennzeichen entdeckt und herausgefunden werden kann. Zum Beispiel: (nach 10 Minuten) Alter, (nach 20 Minuten) Farbe der Jacke, (nach 30 Minuten) Brille ja/nein, Farbe des Lippenstifts, Bart ja/nein o. ä., (nach 40 Minuten) bestimmtes, auffälliges Accessoire, z. B. bestimmte Kopfbedeckung, Gepäckstück o. ä.

Als Spieldauer wird eine Zeitspanne von ca. 50 bis 60 Minuten empfohlen. Bei entsprechenden Witterungsverhältnissen kann die Spieldauer auch verkürzt werden.

Bei dem Spiel geht es nicht darum, daß Leuten ein evangelisches Gespräch aufgezwungen wird. Gerade dazu wären die meisten Jugendlichen weder bereit noch darauf vorbereitet. Es geht vielmehr darum, daß die eine „einfache“ Frage gestellt und die spontane Reaktion abgewartet wird. Die Spieler müssen nur (bitte freundlich!) etwa so fragen: „Guten Abend, wir machen gerade ein Adventsspiel. An Weihnachten feiern wir die Geburt Jesu. Warum kam eigentlich Jesus auf die Welt?“ Wenn sich dann nach der Antwort unversehrt ein kurzes Gespräch ergibt, wird dies die Spieler nicht überfordern.

Der christliche Akzent des Spiels sollte den Spielern vor Spielbeginn kurz erläutert werden. Dies hilft, den ganzheitlichen Charakter des Spiels zu erkennen: Es geht um gelebtes, unverkrampftes Christsein!



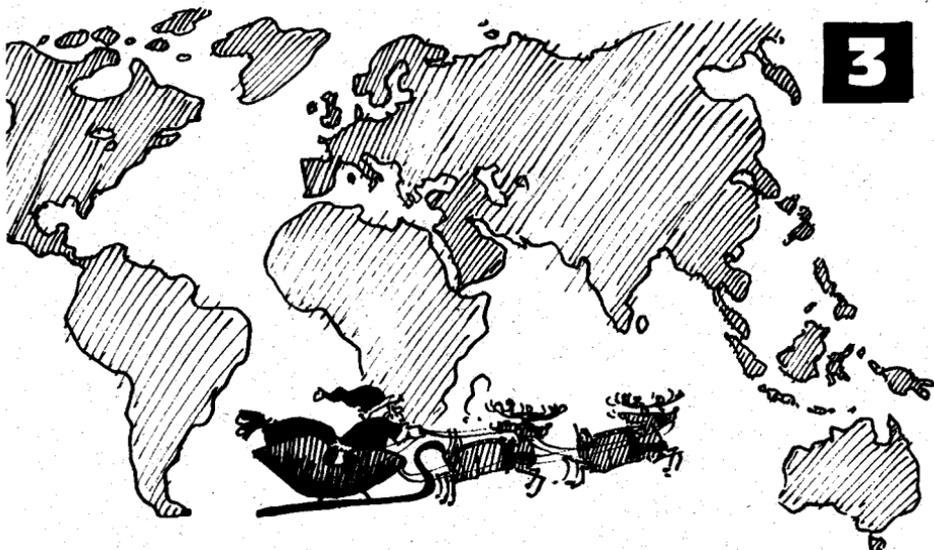
III. Anregungen zur Verkündigung

Zunächst sollte nach Spielende, wenn sich alle Kleingruppen wieder gesammelt haben, ein kurzer Austausch über Erfahrungen und Erlebnisse erfolgen. Keiner muß, jeder darf etwas sagen. Gerade hierin besteht eine Chance der Ermutigung und Verfestigung wertvoller Erfahrungen.

Anschließend bietet es sich an, in einer Schlußandacht das „Schlüsselwort“ aufzugreifen und die Andacht zu diesem Text zu halten. Es bieten sich hierzu -stichwortartig- z. B. folgende Leitgedanken an:

- Das Kommen Jesu im ewigen Plan Gottes (dabei kann vor allem auf die Bedeutung der Menschwerdung Gottes in Jesu eingegangen werden)
- Alttestamentliche Verheißungen und neutestamentliche Erfüllung der Geburt Jesu (dabei kann vor allem anhand vieler Parallelstellen aufgezeigt werden, wie verlässlich Gottes Wort ist)

Der Bezug zum vorangegangenen Spiel kann noch erhöht werden, wenn die gesuchte -dann gefundene- Person die Schlußandacht hält und gegebenenfalls sogar noch zeugnishaft berichtet, was ihr persönlich das Kommen Jesu bedeutet.



Weihnachten in anderen Ländern

Einführung

Wenn wir an Weihnachten denken, verbinden wir damit in der Regel gleich bestimmte Bräuche und Gegenstände wie Weihnachtsbaum, Kerzen, Geschenke, Schnee, Tannenzweige etc. Wir übersehen dabei, daß auch in anderen Ländern und Kontinenten Weihnachten gefeiert wird. Mit den folgenden Spielen, Infos und Vorschlägen zum leiblichen Wohl, wollen wir unseren Horizont etwas erweitern.

Je nachdem, unter welchen Rahmenbedingungen wir dies tun, kann daraus ein kompletter Abend entstehen oder es werden nur einzelne Elemente übernommen. Man kann diese ja auch auf mehrere Abende der Adventszeit verteilen.

Auf jeden Fall sollte auch überlegt werden, inwieweit wir ausländische Jugendliche, Nachbarn oder Kollegen dazu einladen könnten, um so ganz praktisch die vielleicht bestehenden Hemmungen oder Vorurteile zu überwinden.

Durchführung

Weihnachten in der orthodoxen Kirche

In der Ostkirche beginnt die Weihnachtszeit bereits am 14. November mit einer sechswöchigen Fastenzeit. In **Serbien** wird allerdings am 13. November noch



einmal kräftig zugelangt mit einem großen Gelage mit Lagerfeuer und Lamm oder Spanferkel am Spieß sowie Musik und Tanz.

In der früheren **CSSR** geht die Weihnachtszeit vom 6. Dezember (Nikolaustag – Svatej Nikulas) bis zum 6. Januar (Dreikönigstag – Tri kalu). Als Belohnung für das Fasten gibt es zu Weihnachten (6. 1.) ein Spanferkel.

„Slava“ – Nikolaustag in der orthodoxen Kirche

In der orthodoxen Kirche ist Nikolaus der Schutzpatron der Fischer und Seefahrer. Am 6. Dezember feiert man die „Slava“. Jede Familie hat ihre eigene Slava, ihren Schutzheiligen, dessen Ikone im Haus hängt. Am Vorabend lädt man durch Boten ein. Diese bringen als Symbol einen Apfel mit. Der Geladene bringt dann am nächsten Tag ebenfalls einen Apfel als Gastgeschenk mit. Im Mittelpunkt des Abends steht das Anzünden des Lichtes zu Ehren des Heiligen.

SPIEL: „Slava“-Staffel

Wir bilden zwei Mannschaften. Diese teilen sich wieder in je zwei Gruppen, die sich in einiger Entfernung gegenüber sitzen. In einer Staffel muß ein Spieler von der einen Seite einen Apfel zwischen die Knie klemmen und möglichst schnell zur anderen Seite laufen. Der Mitspieler übernimmt den Apfel und muß zusätzlich in jede Hand ein Streichholz nehmen und auf der Stirn die Streichholzschachtel tragen und dieselbe Strecke zurücklaufen und dort beide Streichhölzer anzünden. Gewonnen hat die Mannschaft, bei der zuerst alle Spieler einmal gelaufen sind.



Nach Ablauf der Fastenzeit gibt es in **Bulgarien** eine vielseitige **Weihnachtstafel** mit Weihnachtsbroten, Bohnen oder Erbsen, gefüllte Weinblätter, gefüllte Krautwickel oder Paprikaschoten sowie Honig, Nüsse, Knoblauch und Kompott aus getrocknetem Obst.

In Bulgarien, Albanien, Serbien, Kroatien und Slowenien gibt es den Brauch um den **Weihnachtsklotz**. Dabei wird ein ca. 1 Meter langer Holzklotz aus dem Stamm einer Eiche am Weihnachtsabend ins Feuer gelegt. Er soll die ganze Nacht hindurch brennen. Aus der Brenndauer wurde auf die Fruchtbarkeit des Viehs im kommenden Jahr geschlossen.

SPIEL: Weihnachtsklotz

Wir besorgen uns extra große Streichhölzer (ca. 10 cm). Die Spieler müssen eines davon anzünden. Gewonnen hat der, dessen Streichholz am längsten brennt.



In der orthodoxen Kirche ist der **6. Januar** (Erscheinungsfest, Epiphania) der eigentliche **Weihnachtstag**. Zum Abschluß der Fastenzeit gibt es „kutjá“ – in Honig gekochte Reis- und andere Körner. Diese Speisen gibt es sonst bei der Geburt oder dem Tod eines Menschen. Sie erinnern an die Geburt und den Tod Jesu. In Süd- und Westrußland beginnt um zwei Uhr nachts der Weihnachtsgottesdienst, der sich bis zum Morgen hinzieht.

Weihnachtsbräuche in südlichen Ländern

In **Italien** heißt das Weihnachtsfest „Buon natale“ – d. h. „ein gutes Geburtstagsfest“ und erinnert somit an den Anlaß des Festes – die Geburt Jesu. Das Jesuskind heißt auf italienisch „bambino Gesù“ oder auch „bambinello“.

Auch in Italien gibt es den (katholischen) Brauch, die 24 Stunden vor Heiligabend streng zu **fasten**. Ein Kanonenschuß auf dem Kastell St. Angelo in Rom eröffnet bei Sonnenuntergang die „heilige Zeit“. Um 21.00 Uhr finden die Gottesdienste statt. Aber auch hier ist das eigentliche Weihnachtsfest am 6. Januar.

Ebenso in **Spanien**. Dort wird auf die Weisen aus dem Morgenland hingewiesen, indem die Kinder am Vorabend nicht nur ihre Schuhe auf den Balkon stellen, sondern auch Heu für die Kamele der Sterndeuter danebenlegen.

Zwei Tage vor Weihnachten gibt es eine Weihnachtslotterie. Dabei werden Gesamtgewinne in Höhe mehrerer Millionen Mark verlost. Die Verlosung wird in allen Medien übertragen.

Wie in Spanien, so gibt es auch in **Portugal** und vielen Ländern **Südamerikas** – ähnlich wie am Karneval – Festumzüge und Feuerwerke an Weihnachten.

SPIEL: Feuerwerk

Ein Spieler der Mannschaft zündet eine Wunderkerze an. Solange diese brennt, versuchen die anderen Mitspieler in Form einer Polonaise eine möglichst große Strecke auf einem Hindernisparcours (Stühle, Wippen etc.) zurückzulegen.

Außerdem finden an Weihnachten oftmals Stierkämpfe statt.

SPIEL: Stierkampf

Dem ersten Spieler (Stier) werden mit einem Band oder Tuch an den Handgelenken die Arme mit den Fußgelenken verbunden, daß er sich soweit bücken muß, daß der Oberkörper etwa waagrecht ist. Der Stier greift nun mit gesenkten Hörnern den zweiten Spieler (Stierkämpfer) an, der mit seitlich ausgestreckten Armen ein Tuch hält. Jedesmal, wenn der Stier das Tuch berührt, erhält er einen Punkt.

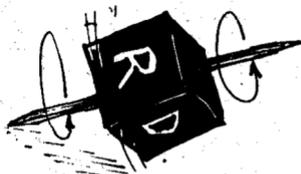


SPIEL: Nüsse-Kreisel

Als Spielgerät brauchen wir einen kleinen, viereckigen Kreisel aus Holz. Dieser kann leicht aus einem Stück weichem Holz geschnitzt werden. Diese Aufgabe kann ja im Vorfeld einem Gruppenteilnehmer übertragen werden. Die vier Seiten werden mit den Buchstaben

- R – rafa (alles)
- D – deixa (nichts)
- T – tira (eine nehmen)
- F – foe (eine geben)

beschriftet.



Jeder Spieler erhält zwei Nüsse. In der Mitte liegen etwa zehn Nüsse. Jeder Spieler dreht den Kreisel. Je nachdem welche Seite des Kreisels am Schluß nach oben zeigt, bekommt der Spieler alles (rafa) oder nichts (deixa), bzw. muß eine Nuß nehmen (tira) oder eine geben (foe). Gewonnen hat, wer nach einer vorher festgelegten Zeit die meisten Nüsse hamstern konnte.

Als typische Weihnachtsspeise aus Portugal bieten sich die „**Rabanadas**“ an:

- $\frac{3}{4}$ Tasse Wasser
- 1 EL Zucker
- 1 EL Honig
- 1 Löffelspitze Zimt
- geriebene Schale einer Zitrone
- 1 kleines Gläschen Portwein
- 2 Eier
- Öl zum Braten
- Mischung aus je 1 EL Zucker und Zimt
- mehrere Broteischnen

Wasser erhitzen. Zucker, Honig, Zimt, Zitronenschale und Portwein zugeben. Das Ganze in einen Suppenteller geben und die Broteischnen darin einweichen.

In einem weiteren Suppenteller die Eier verrühren und Broteischnen darin wenden. Öl in der Pfanne erhitzen und Broteischnen darin anbraten. Anschließend mit Zucker-/Zimtmischung bestreuen.



In anderen Kontinenten

In **Japan** sind zwar nur etwa 0,7% der Bevölkerung Christen. Dennoch gibt es zumindest eine abendländische (Un-)Sitte an Weihnachten: Den Kaufrausch. Amerikanische Werbung wird dabei mit deutschen Weihnachtsliedern kombiniert.

In **Indien** gibt es statt Weihnachtsbäumen häufig Reisstrohbindel, die mit Lehm überzogen und mit grünen Ästen besteckt und dann geschmückt werden.

Bei den etwa 1,5 Millionen Christen auf **Sri Lanka** (früher Ceylon) werden am Heiligabend zum Teil riesige Freudenfeuer entzündet. Hinzu kommen auch hier Umzüge mit Laternen und Fackeln sowie Feuerwerke.

Am Weihnachtsmorgen hängen für die Kinder Weihnachtsgeschenke am Bambusbaum vor der Hütte. Doch statt Computer oder Ski-Ausrüstung gibt es kleinere Geschenke wie Haarspangen oder einen Kugelschreiber.

Wenn die Leute dort an Weihnachten zur Kirche gehen, ziehen sie ihre ältesten Kleider an. Viele haben überhaupt kaum etwas an. Sie wollen Jesus ganz demütig und arm die Ehre erweisen.

SPIEL: Umkleidestaffel

Ähnlich wie das Spiel „Slava“-Staffel. Hier müssen allerdings verschiedene Kleidungsstücke angezogen und am anderen Ende der Strecke ausgezogen und an den nächsten Spieler übergeben werden.



Ein einfaches Gericht aus Sri Lanka: **Kiribat-Würfel**

- $\frac{1}{2}$ Tasse Reis
- $2\frac{1}{2}$ Tassen Wasser
- $\frac{1}{2}$ Tasse Kokosraspeln
- 1 Eßlöffel Zucker
- Honig

Reis und Wasser in einem Topf bei großer Hitze aufkochen und anschließend 15 Minuten bei kleiner Hitze garen lassen.

Kokosraspeln und Zucker zugeben und bei kleiner Hitze zu einem Brei rühren und einige Zeit köcheln lassen. Das Ganze in eine rechteckige Form (oder eine Eiswürfelschale) gießen. Gut abkühlen lassen. Dann herausnehmen, in Würfel schneiden und mit Honig bestreichen.

Ein Großteil der Informationen entstammen den Büchern „Weihnachtsbräuche in aller Welt“ von Rüdiger Vossen, Verlag Christians und „Ein Fest wie Weihnachten“, das UNICEF-Weihnachtsbuch, Jutta Radef, ARENA-Verlag.

Den Abschluß könnte die Bildbetrachtung „Die häßlichen Weisen“ (Artikel Nr. 11 in diesem Heft) bilden.



Der blinkende Weihnachtsbaum

Ein Bastelvorschlag für Technikbegeisterte

Bastelanleitung

Der erste Schritt beim Basteln des Weihnachtsbäumchens besteht darin, den eigentlichen Baum entweder aus Pappe auszuschneiden oder als Laubsägearbeit aus Holz auszusägen.

Dann werden an den Stellen, an denen später die Blink-Leuchtdioden durchgesteckt werden sollen Löcher mit einem Durchmesser von 5 mm gebohrt. Bei einem Bäumchen in der Größe 130 mm hoch und 100 mm breit sollten etwa 10 Löcher gebohrt werden.

Nun folgt das Bemalen des Bäumchens. Hier kann jeder seine eigene Kreativität unter Beweis stellen. Es ist z. B. auch möglich, kleine Perlen als Weihnachtskugeln anzubringen.

Nun folgt der etwas schwierigere Teil. Zuerst werden die Blink-Leuchtdioden in die vorgesehenen Löcher gesteckt. Sie haben wie alle anderen Leuchtdioden auch zwei Anschlußdrähte. Der eine Draht (die Anode) ist ca. 1 mm länger als der andere. Nun müssen zunächst alle Anoden untereinander verbunden werden. Dazu kürzen wir

die Anschlußdrähte (nur der längere Draht der Blink-Leuchtdiode) auf etwa 1 cm. Dann wird ein isolierter Draht an die Anschlußdrähte gelötet. Danach sollte noch ein Isolierschlauch über den Anschlußdraht gesteckt werden. Das andere Ende wird mit den anderen Drähten zusammen in eine Lüsterklemme gesteckt. (Möglichst zur Kennzeichnung einen roten Draht nehmen, da dieser nachher an den positiven Anschluß der Batterie angeschlossen wird).

Nun verfahren wir gleich mit der Kathode der Blink-Leuchtdioden. Auch hier muß, nachdem der Anschlußdraht entsprechend gekürzt wurde, ein isolierter Draht (schwarz oder blau) angelötet werden und ein Isolierschlauch über den Anschlußdraht gezogen werden. Auf der anderen Seite muß der Draht zusammen mit den anderen in eine zweite Lüsterklemme gesteckt werden. Nun muß nur noch eine Batterie oder ein Netzgerät (3-10 Volt) angeschlossen werden, und das Bäumchen beginnt zu blinken.

Materialbedarf

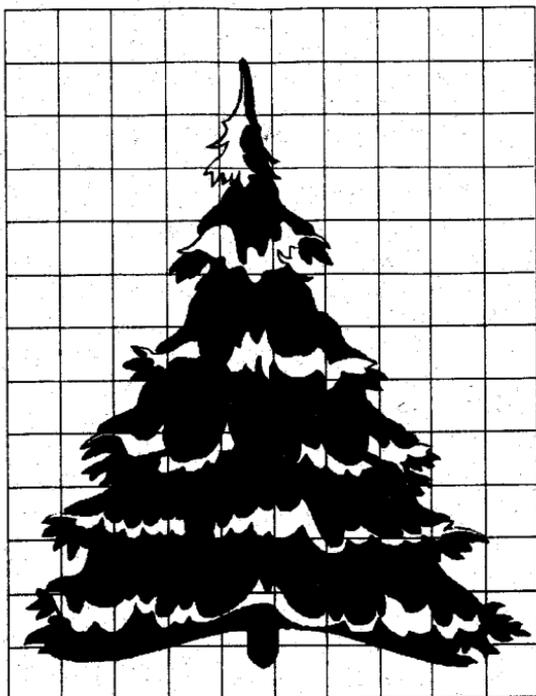
- Sperrholz oder Pappe
- Blink-Leuchtdioden (5 mm)
die gibt's in Rot, Grün oder Gelb
im Elektronikbastelladen
- Isolierter Draht
Litze wie z. B. für Eisenbahn-
anlagen üblich
- Isolierschläuche
zum Isolieren der Anschlußdrähte
- Lüsterklemmen
zwei pro Bäumchen

- Batterie
eine 4,5 Volt-Blockbatterie
oder ein Steckernetzteil

Sonstiges zum schmücken des Bäum-
chens

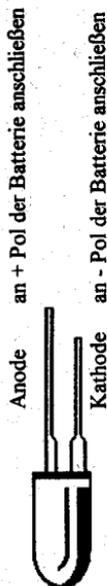
Werkzeug

- Laubsägen oder Scheren
(je nach Ausführung)
- Seitenschneider
- LötKolben
- Lötzinn

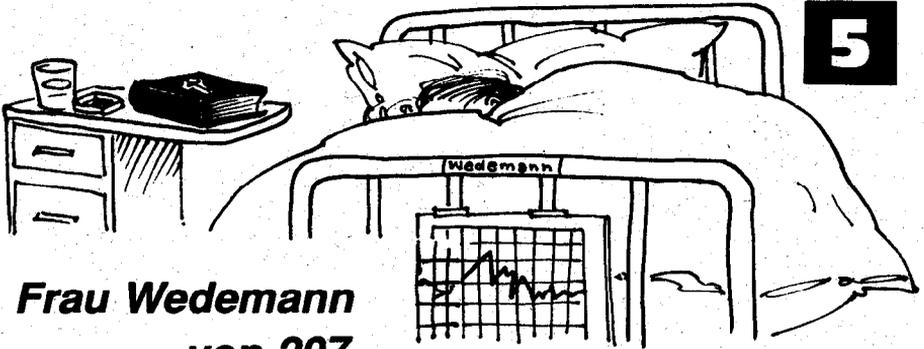


Layout für den Weihnachtsbaum

Er kann natürlich jederzeit im Maßstab vergrößert werden.



Anschlußbild einer Diode



Frau Wedemann von 207

Es ist kurz vor Mitternacht. Der Nieselregen verwandelt die dünne Schneedecke in braunen Matsch. Marco sitzt gedankenverloren unter dem Dach der Bushaltestelle. Aber nicht nur das Verschwinden des letzten Restes Schnee ist es, was ihn grübeln läßt. Dieser Heiligabend ist so anders als all die Jahre vorher. Es ist eine Mischung aus Erleichterung und innerem Antrieb auf der einen und Ungewißheit auf der anderen Seite.

Er war noch nie ein Freund einer gekünstelten Weihnachtsromantik gewesen. Dieses „Friede-Freude-Eierkuchen-Getue“ hatte ihn schon immer genervt. Jedes Jahr dasselbe Ritual. Die ganze Verwandtschaft traf sich bei Oma Hilde in der guten Stube. Die weiße Tischdecke mit den aufgestickten Tannenzweigen wurde aufgelegt. Pünktlich ab sechs Uhr ertönten Weihnachtslieder aus der Stereoanlage. Immerhin waren die Kratzgeräusche der alten Schallplatten weg, seit Oma Hilde letztes Jahr einen CD-Player geschenkt bekommen hatte.

Doch dieses Jahr hatte er damit Schluß gemacht. Es hatte sich ganz geschick

arrangieren lassen. Im November hatte er seinen Zivildienst im Marienhospital begonnen. Und da hatte er sich freiwillig für den Dienst am Heiligabend gemeldet. Seine Zivi-Kollegen waren froh darüber.

Überhaupt lag er seit einiger Zeit mit seiner Familie im Clinch. Sein Vater war der Meinung, daß er nur aus Bequemlichkeit den Wehrdienst verweigerte. Aber seit er ins Zivi-Wohnheim gezogen war, obwohl er von seiner Dienststelle aus daheim hätte wohnen bleiben können, seither stieß er auch bei seiner Mutter auf Granit. Selbst Schwesterchen Tanja verweigerte ihm da die Solidarität. Und wie bei Neumeiers üblich, war das nicht ohne mehrere lautstarke Auseinandersetzungen über die Bühne gegangen.

Doch wenn Marco an die vergangenen neun Stunden zurückdachte, dann ist er froh, daß er sich durchgesetzt hat. Mittags um drei hatte seine Schicht begonnen. Außer ihm hatte Uli Hiller und „Böhnchen“ Dienst. „Böhnchen“ war voll okay. Eigentlich hieß sie Anette Bohnemann. Aber obwohl sie wohl schon Ende vierzig war, nannten sie

auch die Jüngerer nur „Böhnchen“. Es war also keine schlechte Besetzung in der Chirurgie an diesem Heiligabend. Sieben Patienten waren zu den Festtagen entlassen worden. Es war ruhig. Kritisch sah es allerdings bei Frau Wedemann in Zimmer 207 aus. Die Operation hatte sie mit ihren 68 Jahren doch sehr mitgenommen. Seit gestern erhielt sie wieder regelmäßig Infusionen. Seit heute morgen war Frau Wedemann allein im Zimmer. „Böhnchen“ hatte ihm Zimmer 207 anvertraut. Er merkte, wie sich immer wieder der Gedanke aufdrängte wie es sein würde, wenn er ins Zimmer käme und Frau Wedemann nicht mehr . . .

Er verdrängte den Gedanken. Im Lauf des Nachmittags schaute er mehrere Male nach ihr. Ihr Gesicht hatte einen fleckigen, gelblichen Ton angenommen. Der Atem war unregelmäßig und doch war ihr Gesichtsausdruck entspannt. In den Händen hielt Frau Wedemann ein kleines Kärtchen. Die beschriebene Seite zeigte nach unten.

Als er das Abendessen austeilte reagierte sie nicht. Später sammelte er die leeren Tablettts wieder ein. Das Essen von Frau Wedemann war unberührt.

Er setzte sich an ihre Bettkante. Ihre Augen waren leicht geöffnet. Und obwohl er nicht einschätzen konnte ob sie bei Bewußtsein war, hielt ihr Gesichtsausdruck ihn gefangen. Lange schaute er in dieses vom Leben gezeichnete Gesicht, das doch so viel Ausgeglichenheit ausstrahlte.

Gegen später schaute er nochmal nach Frau Wedemann. Das kleine Kärtchen lag am Boden. Keine Regung ging von ihrem Körper aus. Er hob das Kärtchen auf und las:

„Darin ist erschienen die Liebe Gottes unter uns, daß Gott seinen eingeborenen Sohn gesandt hat in die Welt, damit wir durch ihn leben sollten. Darin besteht die Liebe: nicht, daß wir Gott geliebt haben, sondern, daß er uns geliebt hat.“

Ihr Lieben, hat uns Gott so geliebt, so sollen wir uns auch untereinander lieben.“

1. Johannes 4,9-11

Er betätigte den Notrufknopf. „Böhnchen“ trat ins Zimmer. Er zeigte nur auf Frau Wedemann. „Böhnchen“ verstand auch ohne Worte. Sie konnte nur noch den Tod feststellen. Frau Wedemann war in Frieden aus dem Leben geschieden.

Es war halb zwölf. Marcos Dienst endete. Er lief zur Bushaltestelle.

„Ihr Lieben, hat uns Gott so geliebt, so sollen wir uns auch untereinander lieben.“

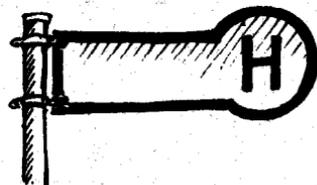
Dieser Satz von dem Kärtchen ließ ihn nicht mehr los.

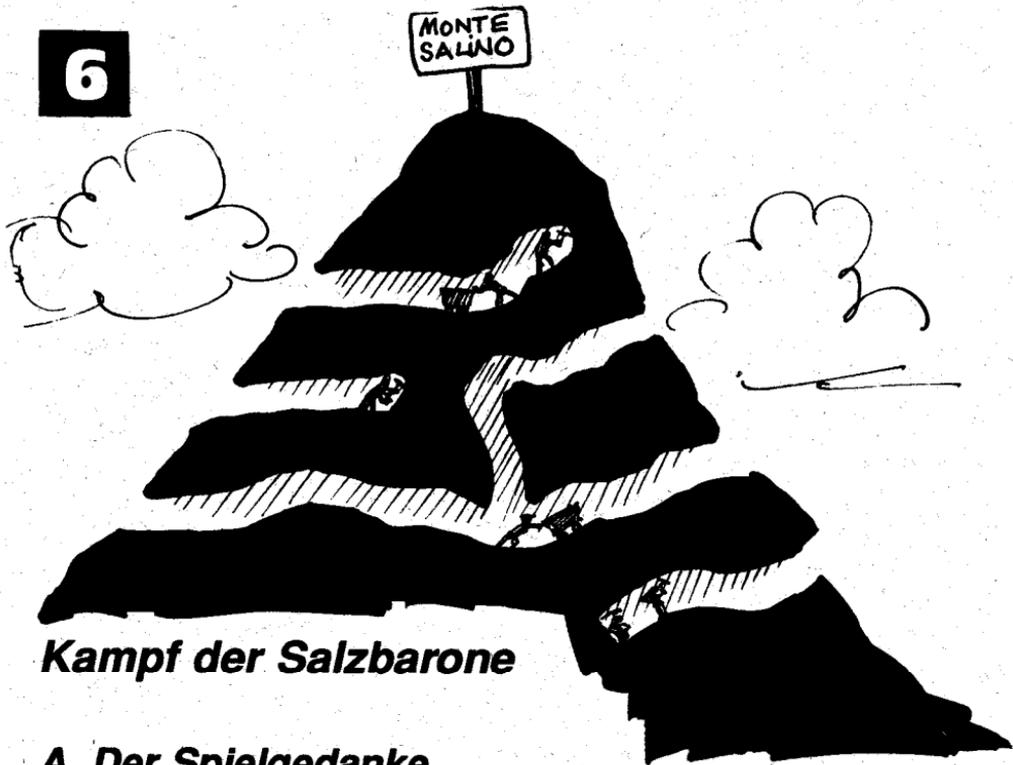
Bis er heimkommen würde, schliefen wohl alle schon. Während der Feiertage schlief er zu Hause.

Marco weiß noch nicht, wie er morgen mit ihnen ins Gespräch kommen wird. Aber er ist fest entschlossen dazu. Er will nicht heucheln oder „Süßholz ras-peln“.

Aber er muß mit ihnen reden. Und der Ton muß anders werden.

Der herankommende Bus unterbricht seine Gedanken . . .





Kampf der Salzbarone

A. Der Spielgedanke

Schauplatz des Spieles ist der 57,5 x 57,5 große Spielplan. Dieses Quadrat, das in 529 Quadrate von der Größe 2,5 cm x 2,5 cm unterteilt ist, stellt den Berg Monte Salino dar. Die Monte Salino-GmbH (der Spielleiter), Eigentümer dieses Berges, verpachtet diesen Berg an bis zu 8 Salzbarone. Diese Salzbarone werden durch Mitspieler dargestellt. Das Spiel eignet sich daher auch für kleinere Gruppen. Die Mitspieler haben die Aufgabe, innerhalb einer bestimmten Zeit einen oder mehrere Stollen in den Berg zu treiben, Salz abzubauen und am Ende das meiste Geld zu besitzen.

Das Spiel unterteilt sich in Spielmonate

Jeder Monat läuft wiederum in 4 Spielphasen ab:

1. Die Salzbarone stellen Arbeiter ein
2. Die Arbeiter bauen Salz ab
3. Das Salz wird auf dem Markt verkauft
4. Auszahlung von Arbeiterlöhnen, Stollensteuer und Witwenrenten

Jeder Monat beginnt in der ersten Spielphase. Eine Ausnahme bildet der Anfangsmonat, bei dem in der zweiten Phase begonnen wird.

B. Der Spielverlauf

1. Phase: Einstellen von Arbeitern

Salzbarone sind sich natürlich viel zu schade, um selbst im Bergwerk nach Salz zu graben. Darum haben sie die Möglichkeit, einen Arbeiter bei der Monte Salino-GmbH zu „leasen“. Die Gebühr beträgt pro Arbeiter 200 Salzmark im Monat. Diese müssen jeden Monat ausbezahlt werden (siehe Spielphase 4). Die Arbeiter werden durch Spielfiguren dargestellt, die auf dem Anfangspunkt oder mitten im Stollen stehen.

Am Anfang des Spieles hat jeder Baron einen Arbeiter. Er kann jedoch jeweils in der ersten Phase neue Arbeiter einstellen. Pro Monat einen Arbeiter. Ein Baron darf nie mehr als fünf Arbeiter gleichzeitig beschäftigen.

Die Arbeiter können bei finanziellen Engpässen entlassen werden. Es muß jedoch als Abfindung zusätzlich ein Monatsgehalt an die Monte Salino gezahlt werden.

2. Phase: Der Salzabbau

Jeder Baron fängt an seinem eingezeichneten Spielpunkt (Pfeil u. Kerben 1-8 am Spielfeldrand) an, einen Stollen zu errichten. Ein Arbeiter kann pro Monat ein Feld (Kärtchen) bearbeiten. Das Kärtchen wird umgedreht und vom Spielplan genommen. Die Stollen dürfen nur rechtwinklig getrieben werden, nie diagonal. Aus Gründen der Sicherheit dürfen nie vier Kärtchen nebeneinander im Quadrat frei sein. Es ist auch verboten, die Stollen anderer Barone anzugeben.

Die Kärtchen sind mit verschiedenen Symbolen gekennzeichnet:

1. Salzkristalle (1-6 Kristalle pro Karte)
2. Totenkopf (Wetterschlag)
3. Wassertropfen (Wassereinbruch)
4. Goldbarren
5. Fragezeichen (Ereigniskarten)

Symbolbedeutung

1. Jedes Salzkristall ist gleichbedeutend mit einer Tonne Salz. Dieses Salz kann auf dem Markt verkauft werden.
2. Der Totenkopf ist ein Symbol für einen Wetterschlag im Bergwerk. Ein Wetterschlag ist eine Explosion. Dieses Symbol bedeutet den Verlust eines Arbeiters. Dieser wird vom Spielfeld entfernt und steht dem Baron nicht mehr zur Verfügung. Als Rentenzahlung müssen für einen verunglückten Arbeiter einmalig 700 Salzmark an die Witwe (Monte Salino-GmbH) gezahlt werden.
3. Wassereinbruch. Wasser dringt in den Stollen ein. Jeder Arbeiter ist im nächsten Monat damit beschäftigt, das Wasser aus dem Stollen zu pumpen. Das heißt im

Klartext, im nächsten Monat kann kein Salz abgebaut werden und auch kein Geld verdient werden. Der Salzabbau im laufenden Monat ist von dem Wassereinbruch noch nicht betroffen. Ein neu eingestellter Arbeiter in der Phase des nächsten Monats muß sich ebenfalls mit dem Wasser beschäftigen und kann kein Salz abbauen.

4. Jeder Goldbarren kann am Markttag für 1000 Salzmark an die Monte Salino-GmbH verkauft werden.
5. Das Fragezeichen fordert den Mitspieler auf, eine Ereigniskarte zu ziehen.

3. Phase: Der Markttag

Der Spielleiter stellt zuallererst fest, wieviel Salz alle Barone zusammen in ihren Lagern haben. Danach zieht er eine Nachfragekarte. Dann ermittelt er die momentane Nachfrage an Salz, indem er den Prozentsatz mit der zum Verkauf stehenden Gesamtmenge multipliziert. Die Karte kommt anschließend wieder unter den Stapel.



Beispiel: Alle Barone haben zusammen 87 Tonnen Salz. Der Spielleiter zieht die Nachfragekarte auf der 70% steht, dann bedeutet dies, daß die Monte Salino-GmbH den Baronen 61 Tonnen Salz abkauft.

$$87t \times 70\% = 60,90t = 61t$$

Jeder Baron gibt nun mit Hilfe seiner Bietkarten ein Angebot ab, für wieviel Salzmark er sein Salz verkaufen würde. Er tut dies, indem er die Karte mit dem Angebot verdeckt vor sich hinlegt.

Wenn jeder seine Karte abgelegt hat, wird aufgedeckt.

Die GmbH fängt an, die Angebote zu prüfen. Sie fängt bei einem in der Reihe an. Im nächsten Monat verschiebt sich dann diese Reihenfolge um einen, so daß jeweils ein anderer den Vorteil des Erstgebotes hat. Die Monte Salino-GmbH kauft immer bei dem billigsten Anbieter. Kann der ihre Nachfrage nicht befriedigen, so geht sie zum nächsten, bis sie ihr Kontingent erreicht hat.

Beispiel:

Spieler A hat 10t Salz, sein Gebot dafür lautet 300 Salzmark/t
 Spieler B hat 27t Salz, sein Gebot dafür lautet 200 Salzmark/t
 Spieler C hat 7t Salz, sein Gebot dafür lautet 200 Salzmark/t
 Spieler D hat 9t Salz, sein Gebot dafür lautet 100 Salzmark/t
 Spieler E hat 1t Salz, sein Gebot dafür lautet 100 Salzmark/t

Zuerst verkauft Spieler D seine gesamten 9t, danach Spieler E sein gesamtes Salz. Der GmbH fehlen zur Deckung ihres Bedarfs noch 22t Salz. Sie kauft nun der Reihenfolge nach von A ausgehend, Spieler B, da er nun der Billigste ist, 22t Salz ab. Die restlichen nicht verkauften Salzkristalle bleiben bei Spieler B. Er kann sie, wie Spieler A und C, die leer ausgegangen sind, im nächsten Monat wieder verkaufen. Im nächsten Monat hat dann allerdings Spieler B das Erstgebotsrecht.

4. Phase: Der Zahltag

Für jeden Arbeiter müssen am Ende des Monats 200 Salzmark bezahlt werden. Für jedes umgedrehte Kärtchen werden 100,- DM als Stollensteuer fällig.

Außer bei einem Streik, muß immer Lohn an die Belegschaft gezahlt werden. Dies gilt auch für einen Wassereinbruch. Da entfällt allerdings die Stollensteuer, da auch nichts abgebaut wurde. Falls ein Arbeiter verschüttet worden ist, muß nun auch die Rentenzahlung von 700 Salzmark gezahlt werden.

Wenn alles bezahlt worden ist, beginnt man den nächsten Monat wieder mit Spielphase 1.

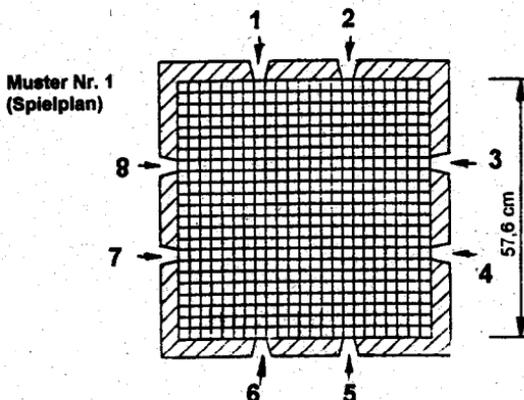
Ende des Spieles:

1. Wenn ein Baron keinen Stollen mehr bauen kann.
2. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Anzahl von Monaten oder
3. nach Ablauf einer vorher festgelegten Spieldauer.

C. Das Spielmaterial

1. Spielplan

Auf einem Karton wird ein 57,5 cm x 57,5 cm großes Quadrat gezeichnet. Dieses Quadrat wird nun in 529 Quadrate (23 x 23) eingeteilt. Die einzelnen Quadrate sind 2,5 x 2,5 cm groß. An den Seiten befinden sich die 8 Anfangspunkte für die Arbeiter. Die weitere Gestaltung kann man dann Muster Nr. 1 entnehmen.

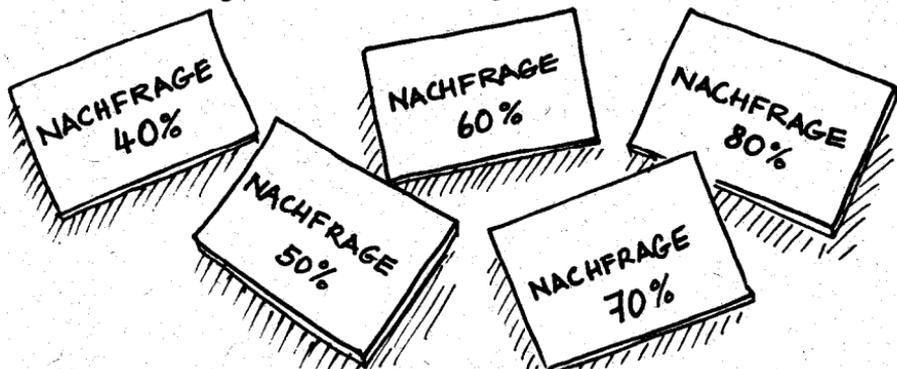


2. Stollenkarten

Für die Stollen muß die Kopiervorlage A fünfmal auf Karton kopiert werden (=540 Karten). Danach schneidet man die einzelnen Karten aus und legt sie gemischt und verdeckt auf den Spielplan. Es sind 11 Stück mehr als man benötigt, diese können aber als Ersatz dienen, falls ein paar verlorengehen.

3. Nachfragekarten und Bietkarten

Es sind 45 gleichgroße Karten nötig: Fünf davon sind die Nachfragekarten, die der Spielleiter am Markttag zieht. Sie enthalten folgende Aufschriften:



Die 40 anderen Karten sind die Bietkarten, die für die Mitspieler bestimmt sind. Jeder bekommt fünf verschiedene mit den Werten 100 Salzmark, 200 Salzmark, 300 Salzmark, 400 Salzmark, 500 Salzmark.

4. Ereigniskarten

Die Kopiervorlage B + C einmal auf Karton kopieren und die einzelnen Karten ausschneiden.

5. Spielfiguren

Diese kann man aus einer Spielesammlung entnehmen.

6. Spielgeld

Ebenfalls einer Spielesammlung (z. B. Monopoly) zu entnehmen.

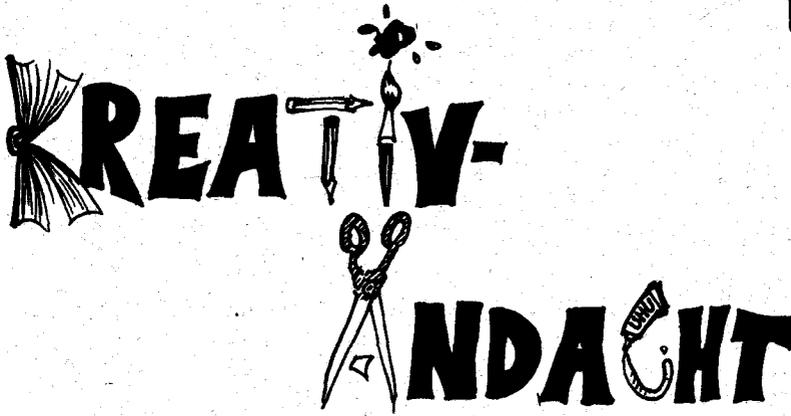
Vor dem Spielbeginn müssen nun noch alle 529 Felder auf dem Spielfeld mit Stollenkarten bedeckt sein.

Als Startkapital erhält jeder Spieler 2000 Salzmark.

Kopiervorlage B (Stollenkarten) 5 x kopieren.

Kopiervorlage C (Ereigniskarten) 1 x auf Karton kopieren

| | |
|---|---|
| <p>EREIGNISKARTE Ihre Arbeiter sind hoch motiviert. Deshalb können sie im nächsten Monat doppelt soviel Stollen graben.</p> | <p>EREIGNISKARTE Theo Salzgel braucht dringend Geld in seinen Salzstreuern. Die Stollensteuer wird ab sofort auf das Doppelte erhöht.</p> |
| <p>EREIGNISKARTE Steuerprüfung Da haben Sie doch tatsächlich geglaubt es genüge, die Steuern zu zahlen. Sofort 100 Salzmark an das Finanzamt als Schmiergeld zahlen.</p> | <p>EREIGNISKARTE Einer Ihrer Arbeiter ist nicht ganz ehrlich. Er hat für seine hungernde Familie die Hälfte des in diesem Monat geförderten Salzes abgezweigt. Entweder entlassen zu den üblichen Bedingungen oder Verlust in Kauf nehmen.</p> |
| <p>EREIGNISKARTE Steuerermäßigung Sie müssen als treuer Staatsbürger im nächsten Monat keine Stollensteuer zahlen</p> | <p>EREIGNISKARTE Eine Runde aussetzen (einfach so, ohne Kommentar).</p> |
| <p>EREIGNISKARTE Grubenunglück Die Hälfte Ihrer Arbeiter kommt ums Leben. (Es wird immer aufgerundet, also bei 3 Arbeiter werden 2 verschüttet).</p> | <p>EREIGNISKARTE Urlaub! Urlaub? Sie hören richtig. Auch ein ausgenutzter Bergarbeiter braucht mal Urlaub. Schließen sie Ihren Betrieb für einen Monat.</p> |
| <p>EREIGNISKARTE Monte Salino-Fest Sie als Salzbaron vom Monte Salino geben ein Fest für die anderen Salzbarone. Das kostet natürlich was, nämlich 500 Salzmark.</p> | <p>EREIGNISKARTE Gute Beziehungen zum Chef des Salzmarktes. Er nimmt Ihnen ihre ganze Ladung Salz zum Höchstpreis ab. Natürlich nur solange, bis das Kontingent erreicht ist.</p> |
| <p>EREIGNISKARTE Zoffkarte Verklagen Sie einen Konkurrenten auf 500 Salzmark, weil seine Worte zu sehr mit Salz gewürzt waren.</p> | <p>EREIGNISKARTE Wassereinbruch!!! Nicht erschrecken, nicht bei Ihnen, sondern bei einem Ihrer Mitspieler. Bei welchem? Ihre Entscheidung.</p> |
| <p>EREIGNISKARTE Streik der Arbeiter Ihre Arbeiter gehen in den Streik. Für die nächsten 2 Monate kann nichts mehr gefördert werden.</p> | <p>EREIGNISKARTE Zahlen Sie an die Monte Salino-GmbH einen Betrag von 700 Salzmark.</p> |
| <p>EREIGNISKARTE Goldkarte Dieses Ereignisfeld verwandelt sich wie durch Zauberhand in einen Goldbarren.</p> | <p>EREIGNISKARTE Zahlen Sie für die Verbesserung des Arbeitsklimas 300 Salzmark. Dafür werden überall in den Stollen die Wände grün-gelb gestrichen. Das soll anscheinend beruhigen.</p> |



KREATIV- ANDACHT

"besser salz als soft"

Eine Andacht zum Vorlesen oder als Grundlage für eine eigene Ausarbeitung

Methodischer Hinweis:

Im Supermarkt das billigste Päckchen Salz besorgen und auf den Tisch stellen. Dann die Andacht halten. Vielleicht kann man auch zusätzlich noch ein kleines Salzhäufchen auf den Tisch schütten.

Die Andacht

Ein Päckchen Salz bekommt man schon für 39 Pfennige - in der billigsten Ausführung. Mit Spezialzusatz muß man schon mal 99 Pfennige hinlegen. Aber das sind ja alles keine Beträge. Salz ist Billigware im Supermarkt, ist in die Bedeutungslosigkeit abgeschoben. Man braucht es halt, es ist etwas Alltägliches.

Salz war heilig

-wegen seiner Reinigungs- und Konservierungskraft wurde es in vielen Religionen den Opfertagen beigegeben.

Salz war wertvoll

-durch die Gewinnung von Salz erlangten Städte im Mittelalter große Macht und wirtschaftliche Bedeutung, z. B. in Schwäbisch Hall.

Salz ist wichtig

-doch das merkt man erst, wenn es fehlt. Menschen und Tiere sind darauf angewiesen. Ein Essen ohne Salz schmeckt fad und öde. Möchte ich etwas haltbar machen, kann ich es in Salz einlegen.

Salz wird unterschätzt, weil es alltäglich ist, aber es ist wichtig im Alltag. So unscheinbar es ist, hat es doch eine große Wirkung. "Ihr seid das Salz der Erde" - so sagte Jesus zu seinen Jüngern. Ihr seid das Salz der Erde - dies gilt allen, die sich auch heute noch an Jesus Christus halten. Damit mißt uns Jesus unseren Stellenwert und unsere Aufgaben in dieser Welt zu:

Ihr seid wichtig für diese Welt! Ihr seid wichtig für eure Umgebung! Auch wenn ihr euch unbedeutend und unbeachtet vorkommt, so gilt doch diese Zusage und Beauftragung Jesu für euch:

Ihr seid mir heilig - d. h. ihr gehört zu mir. Ich stehe zu euch. Auf mich könnt ihr euch verlassen!

Ihr seid mir wertvoll - ich weiß um eure Gaben und Grenzen. Ihr seid mir kostbarer als alle Salze und Edelmetalle der Welt. Wenn ihr für euer Leben keinen Pfifferling mehr geben wollt, ich gebe dafür mein Leben. So wertvoll seid ihr mir!

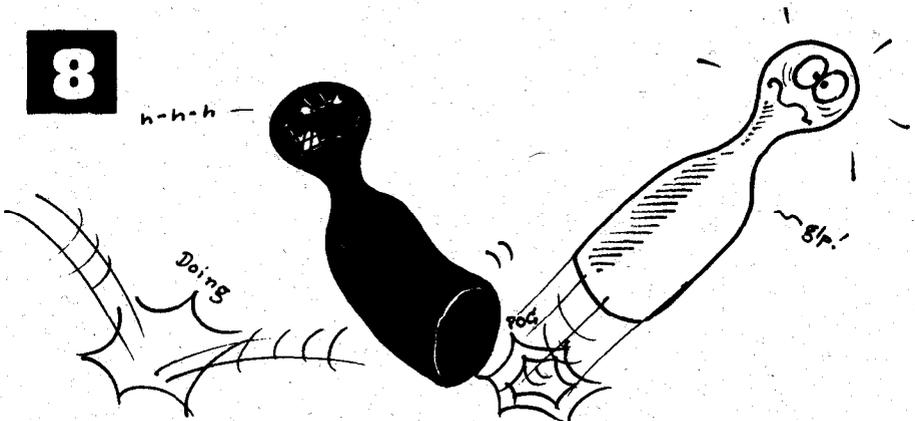
Ihr seid mir wichtig - mit euch will ich das Angesicht dieser Erde verändern. Mit euch will ich den Menschen Sinn und ein neues Ziel vor Augen stellen. Mit euch und durch euch soll sich in und bei den Menschen etwas ändern.

Vielleicht geschieht dies alles ganz im kleinen und stillen, aber es hat Wirkung, wie das Salz. Dazu fordert uns Jesus auf und befähigt uns dazu: Seid Salz in eurer Umgebung! Wer seinem Worten traut, der wird merken, daß Jesus zu seinen Worten steht! Er gibt Kraft und Mut dazu, "besser Salz als soft" zu leben!

Gebet:

Herr, manchmal zweifle ich an meinem Wert. Manchmal verzweifle ich an meinem Christsein. Es zeigt so wenig Auswirkung. Aber Du zeigst mir, daß ich wertvoll bin. Du zeigst mir, daß ich wichtig bin. Ich möchte in meiner Umgebung, wie das Salz, in aller Stille verändernd wirken. Danke, daß Du mir die Kraft dazu gibst. Amen.





Mensch ärgere dich nicht!

I. Vorbemerkung und Spielidee

Bei dem vorliegenden Spielabend werden zum einen an verschiedenen Stationen Kleinspiele, teils „klassische“, teils neue (vgl. Spielvorschläge Ziffer III.) gespielt. Dazu werden zunächst vier Gruppen gebildet, die jeweils mit einer Farbe des „Mensch-ärgere-dich-nicht“-Spiels bezeichnet werden. Die Spieler versuchen nun, einzeln an den verschiedenen Stationen die dort jeweils gestellte Aufgabe möglichst schnell zu lösen. Sobald die Aufgabe erfüllt ist, erhält der Spieler einen Punkt (Bon, Marke . . .)

Parallel zu den Spielstationen findet an einem zentralen Ort (z. B. Gruppenraum, Foyer . . .) als Wertungsspiel ein Mega-„Mensch-ärgere-dich-nicht“-Spiel statt. Dazu wird auf dem Tisch ein gewöhnliches „Mensch-ärgere-dich-nicht“-Spiel aufgebaut. Sobald ein Spieler an einer Spielstation einen Punkt gewonnen hat, begibt er sich an den Spieltisch und darf sodann einmal würfeln und die Spielfiguren seiner Gruppe entsprechend den bekannten „Mensch-ärgere-dich-nicht“-Spielregeln bewegen. Anschließend geht der Spieler wieder zu einer der Spielstationen.

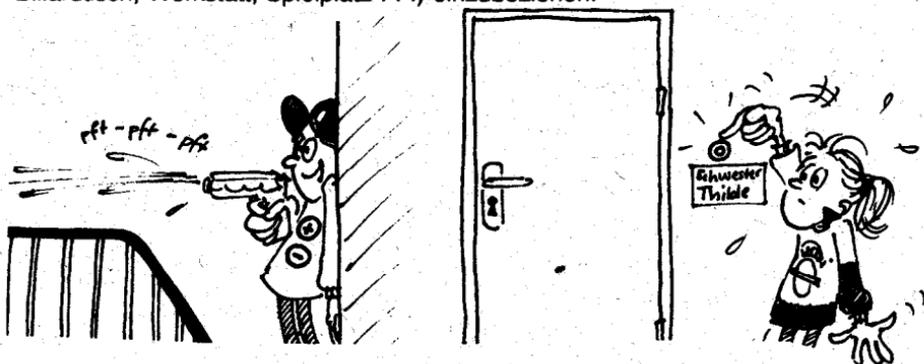
Abweichend von der bekannten Spielregel ist Sieger des Spiels die Gruppe, die bis zum Spielende die meisten Spielfiguren ins Ziel bringen konnte. Das Spiel endet daher nicht bereits dann, wenn die erste Gruppe vier Spielfiguren auf ihre Zielfelder bringen konnte. Sobald eine Spielfigur ins Ziel gelangt, wird jeweils eine weitere Spielfigur der betreffenden Farbe in den entsprechenden Startbereich der Gruppe gestellt. Es sind somit jeweils vier Figuren einer Farbe im Spiel bzw. im Wartebereich am Start. Falls nicht mehr als vier Spielfiguren einer jeden Farbe vorhanden sind, können die im Ziel angelangten Figuren durch andere Gegenstände (z. B. Mühlsteine, Münzen, Bohnen . . .) ersetzt werden.

II. Hinweise für den Spielleiter

1. Der Spielabend erfordert keine besonderen räumlichen Voraussetzungen. Da auch nur sehr wenig Material benötigt wird, eignet sich der Spielabend insbesondere auch als Programmpunkt auf Fahrten oder als kurzfristig einsetzbares Ersatzprogramm. Wenn etwas Unvorhergesehenes die Programmplanung auf den Kopf stellt, gibt der Verfasser deshalb folgenden Tip: „Mensch-(Jugendgruppenleiter)-ärgere-dich-nicht“!

2. Die Spielvorschläge (Ziffer III.) wurden vom Verfasser bewußt aus den Bereichen Geduld und Geschicklichkeit gewählt. Auf diese Weise wird auch an den Spielstationen ein gewisser Bezug zum Gesamtspiel hergestellt. Gerade wenn der vorliegende Spielabend als Ersatzprogramm verwendet wird, kann durch diese Art von Spielen und Aufgaben am besten dazu beigetragen werden, daß die Teilnehmer stimmungsmäßig nicht noch mehr „aufdrehen“ und den Abend zum Kippen bringen.

3. Die Spielvorschläge können vom Spielleiter durch weitere Stationen ergänzt werden. Insbesondere bietet es sich an, vor Ort vorhandene Einrichtungen (z. B. Billardtisch, Werkstatt, Spielplatz . . .) einzubeziehen.



4. Die Spielvorschläge (Ziffer III.) sind so ausgestaltet, daß die Aufgabe von jedem Spieler nach einer mehr oder weniger langen Zeit (Soll-Zeit ca. 2-5 Minuten) erfüllt werden kann. „Gute“ Gruppen erlangen deshalb nur insoweit einen Vorteil, als sie bei schneller Erledigung der Aufgabe insgesamt mehr Stationen besuchen und damit öfters beim Wertungsspiel würfeln können. Erfüllt ein Spieler trotz mehrerer Versuche an einer Station nicht die Norm, so hilft der Mitarbeiter bzw. erhält er trotzdem nach einer gewissen Zeit einen Punkt.

5. Der Spielleiter teilt die Spielvorschläge vorher auf verschiedene Stationen auf. Jede Station wird von einem Mitarbeiter betreut, der mit den einzelnen Spielern jeweils unterschiedliche Spiele durchführt. Auf diese Weise kann ein Mitarbeiter gleichzeitig mehrere Spieler betreuen. Gegebenenfalls müssen neuankommende Spieler warten, bis an der Station wieder Kapazitäten frei sind.

6. Die Spieler sollen im Laufe des Spiels möglichst viele unterschiedliche Stationen absolvieren. Jeder Spieler darf eine Station erst dann ein zweites Mal besuchen bzw. ein Spiel ein zweites Mal spielen, wenn er zuvor alle anderen Stationen einmal besucht hat. Auf diese Weise verteilen sich dann auch die einzelnen Spieler im ganzen Haus, was zu einem Minimum von Wartezeiten führt. Die Spieler müssen den gewonnenen Punkt sofort beim Wertungsspiel verwerfen. Ein „Horten“ von Punkten ist unzulässig. Gegebenenfalls Überwachung durch einen „Laufzettel“.

7. Die Spannung kann am Schluß gesteigert werden, wenn nach Ablauf der Spielzeit (an den einzelnen Stationen) das Wertungsspiel gestoppt wird, bis alle Spieler ihre Station beendet haben und sich um das „Mensch-ärgere-dich-nicht“-Spiel versammelt haben. Anschließend dürfen die einzelnen Gruppen reihum – vor den Augen aller Teilnehmer – ihre letzten Züge ziehen.

8. 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 muß jedoch sichergestellt werden, daß an den Spielstationen genügend Kapazitäten für alle Spieler bestehen.

9. Zeitplan

| | |
|--|------------|
| Einführung (einschließlich Hinweis auf die Lage der einzelnen Stationen. | 10 Minuten |
| Spielzeit (an den einzelnen Stationen) | 60 Minuten |
| Abschluß des Wertungsspiels (einschließlich Auswertung) | 10 Minuten |
| Andacht (mit Liedern und Gebet) | 10 Minuten |

Summe:

ca. 1 1/2 Std.

III. Spielvorschläge für die einzelnen Stationen

Hinweis: Das jeweils benötigte Material ergibt sich aus der Aufgabenstellung. Eventuell selbst noch eine (individuelle) Materialliste erstellen.

1. Mit Tischtennisschläger Ball 20 mal in die Luft schlagen, ohne daß der Ball dazwischen den Boden berührt.
2. Faden durch 5 Nähnadeln einfädeln.



3. Solitärspiel – erfüllt, wenn höchstens drei Stifte übrigbleiben.
4. Kegelbahn mit Dosen aufbauen. Mit Tennisbällen alle Kegel in höchstens drei Versuchen zum Umfallen bringen.
5. Mit Bierdeckeln oder Spielkarten ein dreistöckiges Gebäude errichten.
6. Aus einer Zeitungsseite eine mindestens 5 Meter lange Schlange reißen.



7. Puzzle zusammensetzen. Gegebenenfalls Kalenderbild in etwa 20-30 Stücke zerschneiden
8. Mit zwei Holzstäbchen (eventuell im China-Restaurant besorgen) ungekochten Reis (auch Erbsen, Bohnen . . . möglich) von einem Schälchen in ein anderes umfüllen.
9. Sperrholzstück so mit Säge und /oder Feile bearbeiten, daß es durch einen Ring mit Innendurchmesser 30 mm paßt, nicht jedoch durch einen Ring mit Innendurchmesser 27 mm (auch mit Ringen in anderen Maßen möglich, Differenz sollte jedoch ca. 3 mm betragen).
10. Skatkartenspiel (32 Blatt) so aufgefächert in einer Hand halten, daß von jeder Karte mindestens ein Ecksymbol vollständig sichtbar ist.
11. Plastikteller mindestens 30 Sekunden auf dem Kopf balancieren.
12. Mindestens 2 Minuten frei auf einem Bein stehen.
13. Ca. 40 Streichhölzer (eine Schachtel) zu einem Turm aufeinanderlegen (2 Streichhölzer parallel hinlegen, dann zwei weitere senkrecht dazu darüber legen, usw.).

14. Besenstiel auf der offenen Hand mindestens 30 Sekunden balancieren.



15. Mit zwei Würfeln einen Sechser-Pasch würfeln.
16. In den Psalmen einen bestimmten Begriff suchen. (z. B.: Straße, Ps 23,3, Hirsch, Ps 42,2, Schatten, Ps 91,1, Schemel, Ps 110,1).
17. Mit Dart-Pfeilen auf Zielscheibe werfen bis ins „Schwarze“ getroffen wird.
18. Möglichst schnell ein Blatt eines bestimmten Baumes (auch ein sonstiger Gegenstand möglich, z. B. Fahrradluftpumpe, Kaktus . . .) holen.
19. Papierfetzen aus einem Schälchen durch Ansaugen mit einem Trinkhalm in ein anderes transportieren.
20. Von einem Baumstamm eine Scheibe absägen.

Weitere Ideen:

Auf einen Abdruck wird aus Platzgründen verzichtet, auf einschlägige Spielbücher wird verwiesen –

Geduldspiele, Denksportaufgaben, Streichholzprobleme, Legespiele (Tangram), Vexiere . . .

IV. Zur Verkündung

– Vorleseandacht zu Lk 5,1-11 –

Text „Der Fischzug des Petrus“ – vorlesen

„Mensch, Petrus, ärgere dich nicht“, mit diesen Worten hätte der erfahrene Fischermeister vom See Genezareth den Null-Komma-nichts-Fang der vergangenen Nacht ad acta legen können. Wäre da nicht sein leerer Magen, der nach Nahrung verlangt. Wäre da nicht seine Vernunft, die durch das nächtliche Debakel aus der Angel gehoben wurde. Läge da nicht eine kräfteraubende Nachtschicht

hinter ihm, bei der er sich mehr als nur den Schlaf um die Ohren geschlagen hat. Nein, Petrus spielt nicht den coolen, lässigen Typ, der jede Niederlage und Enttäuschung unter den Teppich kehrt. Ganz andere Gedanken schwirren in diesem schweren Augenblick in seinem Hirn herum: „Alles vergeblich!“ „Alles umsonst!“ „Nichts gewesen!“

Eigentlich hätte doch alles klappen müssen: ein solides Boot, sauber geknotete Netze, jahrelange Berufserfahrung. Von Sonnenuntergang bis zum Sonnenaufgang haben die beiden keine einzige Sekunde verpennt. Doch die Jungs haben nichts in ihren Netzen. Müde, frustriert, enttäuscht, deprimiert hängen sie am Strand herum. „Alles vergeblich!“ „Alles umsonst!“ „Nichts gewesen!“

Kennst du diese Situationen? „Alles vergeblich!“ denkst du und läßt den Kopf herunter. „Alles umsonst!“ spukt es in deiner Birne, und resigniert liegst du in deiner Bude auf dem Bett.

„Nichts gewesen!“, mußt du verbittert feststellen und läufst den ganzen Tag verdattert durch die Gegend.

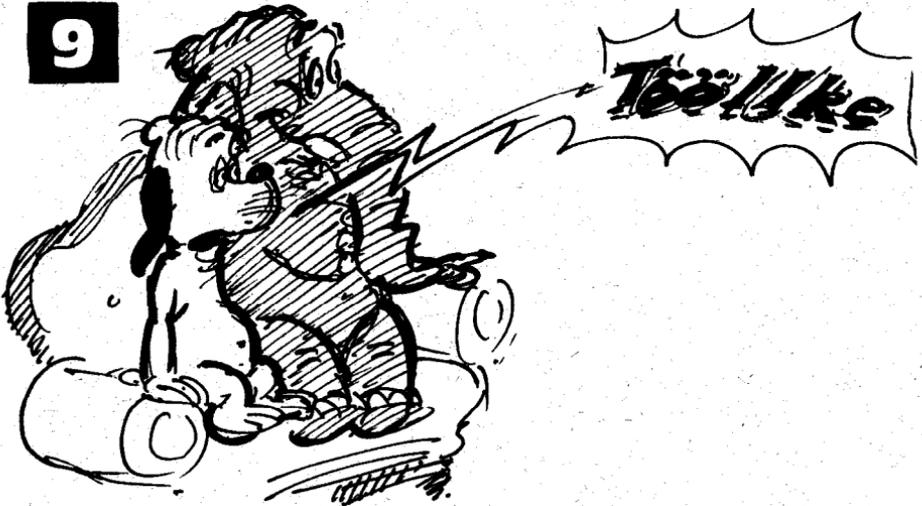
Eigentlich hätte doch alles klappen müssen. Vor der Klassenarbeit habe ich doch fleißig gelernt und alles gewußt, doch plötzlich ist in meinen grauen Zellen Sendepause. Vor dem Wettkampf habe ich doch hart trainiert und reichlich Sportlernahrung gefuttert, doch plötzlich ist in meinen Muskeln nur Pudding. Vor dem Urlaub habe ich doch alles exakt geplant und generalstabsmäßig ausgetüfelt, doch plötzlich läuft alles schief, und die Urlaubsfreude ist weg.

Sich einfach „Mensch . . . (einzelne Namen von Teilnehmern einsetzen), ärgere dich nicht“ zu sagen, hilft dir nicht aus dem Schlamassel. Doch was hilft dann? *Erinnern* wir uns an Petrus & Co.: Plötzlich änderte sich alles schlagartig. Jesus tauchte auf und sagte den beiden, was sie tun sollten. Petrus überlegte nicht lange. Als er Jesu Worte hörte, sagte er sich nur noch eines: „Mensch, Petrus, ergebe dich!“ Petrus hat sofort begriffen, daß er sich selbst nichts geben kann. Petrus sieht nur noch die eine Chance: *Sich Jesus mit Haut und Haaren ergeben, damit ER geben kann.* Das war und ist die einzige Rettung! „Mensch, ergebe dich!“

Jesus ist kein Fischer – und trotzdem versteht er vom Fischen mehr als alle Fischfangprofis und Hobbyangler zusammen. Jesus ist kein Lehrer – und trotzdem hat er von Schule mehr Ahnung als das gesamte Paukerkollegium. Jesus ist kein Sporttrainer – und trotzdem blickt er es auch im Wettkampf mehr als jeder Nationaltrainer. Jesus ist kein Fremdenführer – und trotzdem kann er dich im Urlaub besser führen als der beste Diplom-Fremdenführer. Denn Jesus ist Gottes Sohn, der dich kennt, der deine Situation kennt und der den Weg aus deiner verfahrenen und verworrenen Situation heraus kennt.

„Alles vergeblich!“ „Alles umsonst!“ „Nichts gewesen!“, bei Petrus waren dies nicht die letzten Worte. Auch in deinem Leben müssen diese Worte nicht die letzten Worte bleiben. Weil jeder von uns letztlich immer mit leeren Händen dasteht, hilft dir nur eines: „Mensch, ergebe dich!“ Ergebe dich Jesus, damit ER dir alles geben kann!





Der Große Preis zur Weihnachtszeit

Auf was es ankommt

- * Ähnliche Spielregeln wie beim Ratespiel „Der Große Preis“, jedoch ohne Joker und Glückstragen. Die Frage wird bei Nichtwissen auch nicht weitergegeben.
- * Es werden immer alle drei Antwortmöglichkeiten vorgelesen, wobei eine, zwei oder auch mal alle drei Antworten richtig sein können.
- * Die Punktzahl kann pro Gruppe notiert werden; bei falschem Raten wird die Punktzahl abgezogen. Jedoch soll es kein strenges Spiel sein, denn es kommt mehr auf die Informationen und das „Aha“-Erlebnis von weihnachtlichen Daten und Bräuchen an.
Vielleicht sollte deshalb auch kein Preis ausgesetzt werden.

Hinweis: Zur Abrundung eines Gruppenabends im Advent empfiehlt es sich, zusätzlich zum Quiz noch eine Geschichte vorzulesen (siehe Steigbügel Nr. 254, 260 sowie in der vorliegenden Nummer).

Verwendete Literatur

- Wolfgang Heiner: „Bekannte Lieder“, 1979
- Andreas Benda: „Werkbuch Weihnachten“, 1982
- Otto Schlißke: „Apfel, Nuß und Mandelkern“, 1975



Der Große Preis zur Weihnachtszeit

| Advent | Nikolaus | Weihnachts- schmuck | Weihnachts- termine | Um die Krippe | Weihnachts- lieder |
|--------|----------|------------------------|------------------------|------------------|-----------------------|
| 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |
| 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |

Advent

(Symbol)

100 Was bedeutet der Adventskranz?

Der Kranz ist das Zeichen des Sieges

Der runde Kranz weist hin auf ein rundes, volles Jahr

Die grünen Tannenzweige sind ein Ausdruck der immerwährenden Hoffnung



80 Seit wann gibt es den Adventskranz?

Martin Luther hat ihn 1525, in seinem Hochzeitsjahr, eingeführt

Während der Zeit des 30jährigen Krieges haben ihn die Schweden bei uns eingeführt

Johann Wichern in Hamburg hat ihn um 1840 im Rauhen Haus eingeführt, einem Heim für schwer erziehbare Jungen.

60 Wie lange dauert eigentlich die Adventszeit in der (alten) christlichen Kirche? (Fastentage)

24 Tage

40 Tage (vom 25. 11. – 6. 1.)

26 Tage

40 Was bedeuten die vier Adventskerzen?

Je mehr Kerzen brennen, desto näher ist das Weihnachtsfest gerückt

4 Adventssonntage

Es wird immer heller: Jesus, das Licht, kommt

20 Wozu ist der Adventskalender da?

Er soll nicht nur das Warten erleichtern, sondern auch zur rechten Weihnachtsstimmung führen

*Er soll den kleinen Kindern beim Zählen der Tage auf Weihnachten helfen
Er soll die dunklen, langen Wintertage versüßen.*



Nikolaus

100 Warum werden zu seiner Ehre Spekulatien gebacken?

Weil sie so gut riechen und an Weihrauch erinnern

Weil früher der Bischof „Spekulatius“ = Aufseher genannt wurde

Weil auf den kleinen Kuchen die ganze Geschichte vom Nikolaus dargestellt wird

80 Warum beschenkt Nikolaus gerade Kinder?

Weil er sie nach einer alten Legende vor den Seeräubern gerettet hat

Weil er selber keine Kinder hatte

Weil er heimlich armen Kindern half

60 Der Heilige Nikolaus lebte wirklich. Wann?

Im 1. Jahrhundert in Jerusalem

Im 4. Jahrhundert in Myra

Im 6. Jahrhundert in Rom

40 Warum kommt der Nikolaus am 6. Dezember?

Weil da das erste Viertel der Adventszeit vorbei ist.

Weil der 6. 12. sein Geburtstag ist

Weil der 6. 12. sein Todestag ist

20 Was war der Heilige Nikolaus von Beruf?

Ein Fischer

Ein Bischof

Ein Kaufmann



Weihnachtsschmuck

100 Wo und wann gab es den ersten Weihnachtsbaum?

1539 in Straßburg (urkundlich)

1233 in Rom

134 in Jerusalem

80 Woran sollen Äpfel am Weihnachtsbaum erinnern?

An die Frucht der Bäume im Herbst

An Adam und Eva und den Sündenfall

Rote Äpfel sollen an Gottes Liebe erinnern



60 Welchen Sinn ergeben Nüsse?

In scheinbar wertloser Schale liegt ein süßer Kern

Auch Gottes Wort muß man knacken, d. h. versuchen, es zu verstehen

Braune Nüsse erinnern an die Steinwüste um Bethlehem

40 Was besagen glitzernde Glaskugeln?

Die runde Form deutet auf den Erdball

Die Weisen brachten auch Gold dem Kind in der Krippe mit

Dem Kind in der Krippe gehören die größten Geschenke der Welt: Gold, Silber und Edelsteine

20 Warum Tannenzweige als Schmuck?

Die immergrünen Nadeln bedeuten Leben, auch im winterlichen Boden

Tannenzweige sind die einzigen grünen „Blätter“ im Winter

Jedes Tannenzweiglein bildet die Form eines kleinen Kreuzes, denn Krippe und Kreuz gehören zusammen



Weihnachts-Termine

100 Wann erscheint das Weihnachtsfest offiziell zum ersten Mal in einem Kalender?

Im Jahre 64 im jüdischen Kalender

Im Jahre 354 im römischen Kalender

Im Jahre 1274 im Mönchskalender der Benediktiner

80 Wann wird das Weihnachtsfest = die Geburt Jesu in der Ostkirche gefeiert?

Am 25. 12.

Am 28. 12

Am 6. 1.

60 Warum wurde die Geburt Jesu auf die Nacht vom 24./25. Dezember festgelegt?

Weil da Jesus wirklich geboren wurde, jüdische Urkunden beweisen das
Weil man Jesu Geburt mit der Schöpfung des Lichtes als Trennung von der Finsternis verglich, die am 4. Tag nach der Tag- und Nachtgleiche geschehen mußte

Weil das Fest des Sonnengottes in Rom mit der Wintersonnwende gefeiert wurde

40 Welcher römische Kaiser war wohl an der Festlegung des Geburtstagstermins Jesu beteiligt?

Kaiser Konstantin

Kaiser Nero

Kaiser Augustus

20 Warum wurde das Weihnachtsfest als Geburtstag Jesu so spät eingeführt?

Weil man es nicht so genau wußte

Weil das Christentum erst um 333 zur Staatsreligion wurde

Weil man vorher bei Christen nur der Steirbetage gedachte



Um die Krippe

100 Was war der Stern von Bethlehem?

Eine Erscheinung, die nur Gläubige sahen

Ein völlig neuer Stern am Himmel

Ein dreimaliges Zusammentreffen von Jupiter und Saturn innerhalb eines Jahres

80 Wie werden die Gäste aus dem Morgenland im Matthäus-Evangelium beschrieben?

Als drei Heilige Könige aus dem Morgenland
Als Weise mit den Geschenken Gold, Weihrauch und Myrrhe
Als drei Könige mit Namen Caspar, Melchior und Balthasar

60 Warum berichtet der Evangelist Lukas von den Hirten als den ersten Besuchern?

Weil Hirten damals keine Bedeutung hatten. Sie waren nicht einmal als Zeugen vor Gericht zugelassen
Weil sonst nachts niemand wach war
Weil die Hirten die Schafe hüteten, und Jesus als das Lamm Gottes bezeichnet wird

40 Warum erwähnt Lukas Ochs und Esel?

Weil diese Tiere im Winter im Stall sind und wärmen
Weil Esel damals die häufigsten Reittiere waren
Weil schon der Prophet Jesaja Ochs und Esel erwähnt (als Beispiel, daß sie ihren Herrn besser kennen als das Volk Israel)

20 Warum wurde Jesus in eine Krippe gelegt?

Weil es damals noch keine Wiegen gab
Weil das Jesuskind so vor Mäusen und Ratten im Stroh sicher war
Weil Gott zeigen wollte, daß sein Sohn für alle Menschen da ist, gerade auch für die Armen



Weihnachtslieder

100 Wo wurde das Lied „Stille Nacht“ zum ersten Mal gesungen?

Im Jahre 1818 in Oberndorf im Salzburger Land (Österreich)

Im Jahre 1833 in Leipzig in der Stadtkirche

Im Jahre 1855 in Josephstal im Allgäu

80 Zu welchem Zweck wurde ursprünglich das Lied „O du fröhliche“ von Daniel Falk gedichtet?

Um ein einfaches Lied für den Auszug aus der Kirche in der Heiligen Nacht zu haben

Um ein Weihnachtslied schnell auswendig lernen zu können

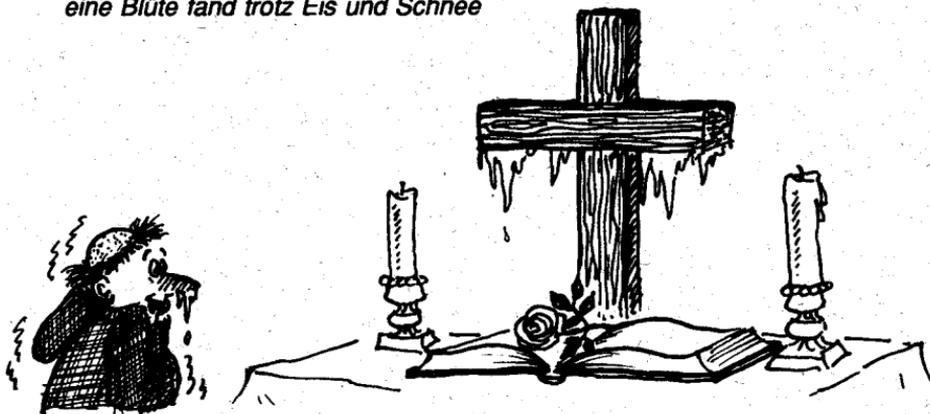
Um Waisenkindern die christlichen Feste Weihnachten, Ostern und Pfingsten nahe zu bringen

60 An was soll das Lied „Es ist ein Ros entsprungen“ erinnern?

An die Christrose, die als einzige Blüte im Dezember trotz der Kälte blüht

An das Wort aus Jesaja: „Es wird ein Reis aufgehen aus dem Stamm Isaia“

An ein Erlebnis des Mönchs Bernhardus im Kloster zu Corvey, der am Altar eine Blüte fand trotz Eis und Schnee



40 Johann Sebastian Bach dichtete und komponierte „Ich steh' an deiner Krippen hier“ und zwar im Rahmen des

*Weihnachtsoratoriums
der Matthäus-Passion
des Magnifikats*

20 Wer dichtete das Lied: „Vom Himmel hoch, da komm ich her“?

Martin Luther
Paul Gerhardt
Matthias Claudius



der Steigbügel in eigener Sache

Bei der Überarbeitung des Artikels „Das Kabinett“ ist uns ein kleiner aber entscheidender Fehler unterlaufen. In der Erklärung werden die Ressorts mit AB, IS, VH . . . und die Lebensqualität mit I., II., III. usw. bezeichnet. Bei den Ereigniskarten ist leider die ursprüngliche Bezeichnung erhalten geblieben. Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen.

Das im Steigbügel 260 angeregte **Steigbügelspiel** hat leider nicht das erwartete Echo gefunden. Eine Fortsetzung scheint uns daher wenig sinnvoll. Wir danken allen, die bisher daran teilgenommen haben. Sie werden in den nächsten Wochen einen kleinen Preis erhalten.

In den letzten Monaten haben uns wiederholt Anfragen nach Spielen und Gruppenabend-Entwürfen für kleine Gruppen erreicht. Im Redaktionskreis werden wir versuchen, diesem Wunsch nachzukommen. Dabei ist allerdings klar, daß wir auf die Mithilfe unserer Leserinnen und Leser angewiesen sind. Wer einen erprobten Vorschlag hat – nichts wie einsenden an:

Steigbügelredaktion, Helmut Häußler
Danneckerstraße 19a, 70182 Stuttgart
ab April 1995: Haerberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart

Übringens: Die Bastel- und Spielideen auf Seite 45 eignen sich hervorragend für kleine Gruppen.



Mini-Boccia

Bastel- und Spielidee

I. Bastelanleitung

Man nimmt ein flaches Brett (Länge ca. 100 cm, Breite ca. 20 cm) und befestigt an den beiden Längsseiten sowie an einer Stirnseite jeweils eine Leiste (Breite ca. 3 cm). Anschließend wird das Brett glatt geschliffen und erforderlichenfalls noch lackiert. Etwa 5 bis 10 cm hinter der zweiten (offenen) Stirnseite wird eine Startlinie markiert. Wer möchte, kann dem ganzen Spiel noch einen fetzigen Anstrich verpassen.

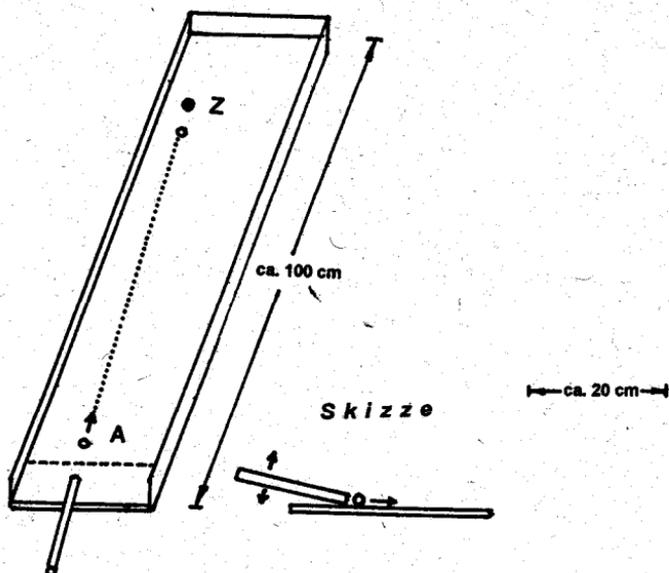
Zum Spiel wird nun nur noch ein Metallrohr (Durchmesser ca. 1,5 bis 2 cm, Länge ca. 25 bis 30 cm), eine ebene Unterlage, auf die das Spielbrett gelegt werden kann (z. B. Tisch, Fußboden) sowie farbige Glaskugeln (Murmeln) oder Perlen (Durchmesser mindestens 0,2 cm kleiner als der der Zielkugeln, jeweils 3 Glaskugeln für jeden Spieler - für jeden Spieler in einer anderen Farbe, zusätzlich eine neutrale Glaskugel als Zielkugel) benötigt.

II. Spielablauf und Spielregeln

1. Jeder Spieler erhält 3 Glaskugeln einer Farbe. Der erste Spieler legt die neutrale Zielkugel (Z) an eine beliebige Stelle im hinteren Teil des Spielfeldes. Er muß nun versuchen, mit seiner ersten Glaskugel möglichst nah an die Zielkugel heranzutreffen, in dem er das Metallrohr in seiner Hand hält, es im Startbereich auf das Spielbrett aufsetzt und sodann die Glaskugel am anderen Ende in das Metallrohr einwirft.

Anschließend nimmt der zweite Spieler seine erste Glaskugel und versucht dasselbe. Es geht entsprechend reihum weiter, bis der letzte Spieler seine letzte Glaskugel auf dem Spielfeld hat.

2. Sieger ist der Spieler, dessen Glaskugel bei Ende der Spielrunde am nächsten bei der Zielkugel liegt. Er bekommt einen Punkt. Möglich ist auch, daß für die nächstliegende Glaskugel 3 Punkte, die zweitnächste 2 Punkte und die drittnächste 1 Punkt vergeben werden. Es werden mehrere Runden gespielt. Gesamtsieger ist der Spieler mit der höchsten Punktsomme.
3. Die Haltung des Metallrohrs hat eine doppelte Bedeutung. Zum einen bestimmt sie die Bewegungsrichtung, zum anderen letztlich die von der Kugel zurückgelegte Entfernung. Wird das Metallrohr zu steil gehalten, bleibt die Kugel im Rohr hängen.
4. Es darf auch mit Bande gespielt werden. Die Glaskugeln anderer Spieler dürfen getroffen werden. Dadurch können einerseits fremde Kugeln aus einer günstigen Position weggeschoben werden, oftmals jedoch auch in eine solche gebracht werden.
5. Spielerzahl: mindestens 2, höchstens 6. Bei größeren Gruppen wird empfohlen, mehrere Spielgruppen zu bilden.
Spieldauer: je Runde ca. 3 bis 5 Minuten, je Spiel mit 5 Runden ca. 15 bis 25 Minuten.



Pendel-Kegel

Bastel- und Spielidee

I. Bastelanleitung

Auf einem flachen Brett (Länge ca. 35 cm, Breite ca. 15 cm) wird an einer Stirnseite senkrecht ein Vierkantholz (Länge ca. 30 cm, Kantenlänge ca. 3 bis 4 cm) befestigt. Anschließend wird am oberen Ende dieses Vierkantholzes parallel zu dem Brett eine kurze Latte (Länge ca. 25 cm, Breite = Kantenlänge des verwendeten Vierkantholzes, Tiefe ca. 0,5 bis 1 cm) befestigt. Schließlich wird am Ende dieser Latte von unter her eine Ringschraube (Durchmesser der Öse ca. 0,5 bis 1 cm) so montiert, daß die Öse parallel zu der Ebene Latte/Vierkantholz liegt.

Nun wird eine Glasperle (Durchmesser ca. 0,5 bis 0,8 cm) an einem Bindfaden (Länge ca. 60 cm) befestigt. Der Faden wird durch die Öse eingefädelt. Eventuell kann jetzt am anderen Ende des Bindfadens eine weitere Glasperle (als Griff/Haltehilfe) befestigt werden.

Zum Abschluß werden auf dem Brett neun Punkte markiert. Der mittlere liegt lotrecht unter der Ringschraube. Die anderen jeweils in Abständen von ca. 2 cm davor, dahinter bzw. daneben.

Für das Spiel werden nun nur noch neun Spielfiguren (Mini-Kegel) aus einem Brettspiel (z. B. Halma o. ä.) benötigt.

II. Spielablauf und Spielregeln

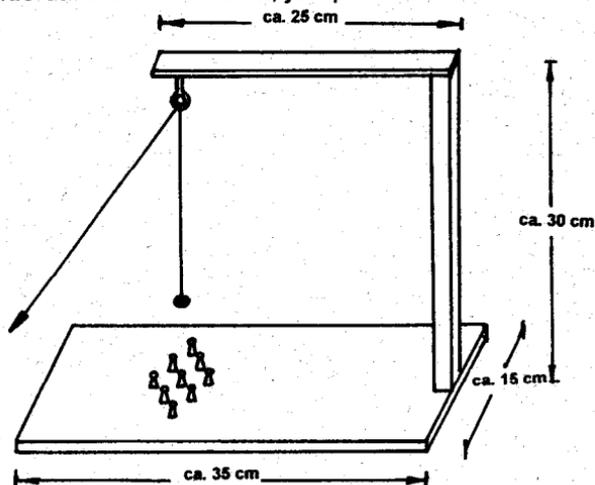
1. Auf jeden der neun markierten Punkte des Spielfeldes wird eine Spielfigur gestellt. Der erste Spieler nimmt nun den Bindfaden in die eine Hand und lenkt mit der anderen Hand das Pendel mit der Glaskugel. Er muß versuchen, möglichst viele Kegel umzuwerfen.

Mit dem Bindfaden kann zum einen die Pendellänge reguliert werden. Zum anderen kann jedoch auch die Schwungebene des Pendels verändert werden, wenn das andere Ende des Bindfadens bewegt wird. Nach einem Treffer verliert das Pendel regelmäßig an Schwung. Durch geschicktes rhythmisches Ziehen an dem Bindfaden kann das Pendel neu in Schwung gesetzt werden. Statt langer Worte hierzu nur noch eins: Ausprobieren!

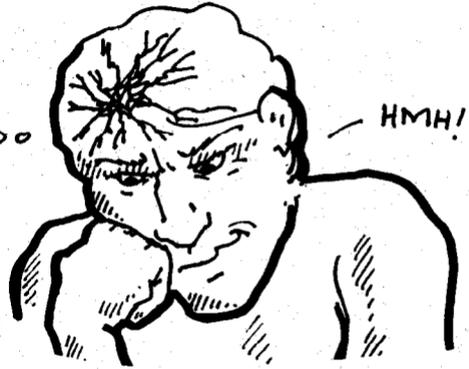
Der besondere Reiz dieses Spieles liegt darin, daß das Pendel während des Spiels gesteuert werden kann und unter Umständen bis zu 1 bis 2 Minuten lang in Bewegung ist, bis alle Kegel umgeworfen sind.

2. Die Spielrunde ist beendet, wenn das Pendel zur Ruhe gekommen ist, die Glaskugel den Boden berührt hat oder alle Kegel umgefallen sind.
3. Wertung: Sieger ist der Spieler, der am meisten Kegel zum Umfallen brachte. Haben mehrere Spieler alle oder gleich viele Kegel umgeworfen, so ist derjenige Sieger, der weniger Zeit benötigte. Wenn mehrere Runden gespielt werden, werden die in jeder Runde umgeworfenen Kegel notiert und am Ende die Summe gebildet.
4. Hinweis: Die Handhabung des Pendels, insbesondere die Richtungsänderung, Beschleunigung und Höheneinstellung, erfordert eine gewisse Übung. Es ist daher geboten, vor Spielbeginn jeden Spieler zunächst ein paar Freiversuche machen zu lassen.
5. Variante: Für geübtere Pendel-Kegler stellt folgende Variante eine besondere neue Herausforderung dar: Es muß so gespielt werden, daß der mittlere Kegel nicht umgeworfen wird, sondern - möglichst als einziger - stehen bleibt. Fällt der mittlere Kegel um, so erhält der Spieler in dieser Runde keinen Punkt.
6. Spielerzahl: mindestens 2, höchstens 6. Bei größeren Gruppen wird empfohlen, mehrere Spielgruppen zu bilden.
Spieldauer: je Runde ca. 3 bis 5 Minuten; je Spiel mit 5 Runden ca. 15 bis 22 Minuten.

Skizze



11



Die häßlichen Weißen

Gedanken zu einem afrikanischen Weihnachtsbild

Vorbemerkung

Advent, Weihnachten, Bethlehem – mit diesen Begriffen verbinden wir in der abendländischen Kultur automatisch bestimmte Bilder wie Ochse, Esel, Kerzen, Weihnachtsbaum und Lametta. Das Büchlein

„Für uns ein Kind geboren“

Weihnachtsbilder aus aller Welt

Verlag Ernst Kaufmann

zeigt 14 Weihnachtsbilder von Künstlern aus verschiedenen Ländern und Kulturen (Südafrika, Nicaragua, Bulgarien, Indien, Bali u. a.). Es wäre auch denkbar, über die Adventszeit verteilt mehrere solcher Bildbetrachtungen zu machen.

Wir betrachten den Linolschnitt „Die häßlichen Weißen“ des südafrikanischen Künstlers Azariah Mbatha. (Das Bild sollte jedem Anwesenden fotokopiert vorliegen). Zunächst soll jeder das Bild für sich einige Zeit betrachten. Dabei wollen wir versuchen, einzelne Inhalte zu erkennen und das Bild Stück für Stück zu beschreiben. Weichen wir also nicht zu schnell auf die nachfolgenden Zeilen aus. Sie brauchen gar nicht vorgelesen zu werden. Sie sind vor allem als Hilfe für den Mitarbeiter gedacht.

Beschreibung

Das Bild ist in mehrere Szenen aufgeteilt, die auch mehrere historische Situationen darstellen.

In der Mitte des Geschehens sieht man das **Christuskind**. Mit großen Kinderaugen schaut es in die Welt. Es ist das einzige Gesicht auf dem Bild, das keine ernsten Züge zeigt. Maria hält das Kind beschützend in ihren Armen. Mitten in einer brutalen, kalten und lebensfeindlichen Welt scheint das Kind geborgen.

Maria selbst macht ein sorgenvolles Gesicht. Und doch scheint sie alles hinzunehmen und zu dulden.

Josef steht hinter beiden. Er wirkt ruhig, wenngleich ernst. Er hat den Arm erhoben. Deutet er auf den schützenden Engel oder die heranrückenden Truppen?

Der **Engel** stellt sich zwischen die Soldaten und die heilige Familie. Der rechte Flügel bildet eine regelrechte Trennungslinie. Die erhobene Hand scheint zum Aufbruch zu mahnen.

Vom oberen Teil des Bildes, aus dem Hintergrund, aus der Ferne, kommen Scharen von **Gestalten**. Männer, wie es scheint. Uniformierte, mit **Speeren** bewaffnet. Bei denen, die von rechts her kommen, sieht man nur noch die **Waffen**.

Im Unterschied zu allen anderen Figuren sind es **Weißer**.

Der Anführer hat seinen Speer bereits auf die vordere Personengruppe aus Maria, Joseph, dem Kind und dem Engel gerichtet.

Die drei **Könige** räumen das Feld. Die Angst ist ihnen ins Gesicht geschrieben. Ihnen scheint es ziemlich mulmig in ihren Gewändern.

Die Bibel spricht zwar „nur“ von „**Weisen** aus dem Morgenland“ und nicht von Königen. Der Künstler stellt sie aber eindeutig als Könige dar. Doch sie haben offensichtlich keine Macht oder keine Absicht, der Familie beizustehen. Ist es Feigheit oder müssen sie sich einfach den realen Machtverhältnissen beugen?

Zwischen den heranrückenden Truppen und der heiligen Familie sieht man die Häuserzeilen einer **Stadt**. In den offenen Türen sind erhobene Hände zu sehen. Zeichen des Aufschreis. Der Befehl des Königs Herodes, alle männlichen Neugeborenen zu töten, versetzt die Stadt in Angst und Schrecken. Historisch gesehen ist es die Stadt Bethlehem. Im übertragenen Sinn könnte es jede Stadt sein, in der unschuldige Kinder bedroht sind: Durch ein menschenverachtendes Regime, durch Hunger, durch Krieg, durch Abtreibung . . .

Im rechten oberen Teil des Bildes sieht man **die heilige Familie unterwegs**. Auf der Flucht. Joseph geht mit ihren paar Habseligkeiten auf der Schulter voran. Auf dem Esel sitzt Maria. Wieder hat sie das Kind schützend in ihren Armen. Auch hier blickt das Kind mit großen, neugierigen Augen in die Welt.

Den **Eltern** sieht man jedoch die Last an, die sie mit diesem Kind – dem Heiland der Welt – haben. Durch dieses Kind sind sie hineingekommen in das große Weltgeschehen. Doch sie haben es akzeptiert, daß sich ihr Schicksal mit dem des Kindes verbunden hat.

Links unten im Eck ist bereits ein **Kreuz** über die Krippe gelegt. Der Weg des Heilandes ist vorgezeichnet – auch wenn das Kind der momentanen Bedrohung noch entkommt.

Der Künstler hat das Weihnachtsgeschehen an den Rassenkonflikt in seinem Land (Südafrika) gekoppelt. Er schafft so einen Bezug des damaligen Geschehens vor 2000 Jahren zum Heute. Die Szene steht aber auch stellvertretend für alle anderen Fälle von Unterdrückung, Diktatur oder religiöser Verfolgung.

Es ist kein harmonisches Weihnachtsbild. Da heißt es nicht „Leise rieselt der Schnee“ oder „Süßer die Glocken nie klingen“. Es zeigt vielmehr, daß dieser Jesus in einer Welt des Hasses, der Verfolgung und der Ungerechtigkeit zur Welt kam. Er ist mitten im Geschehen dieser Welt. Er kennt das Leid dieser Welt aus eigener Erfahrung. Sein Leben stand von Anfang an unter dem Vorzeichen der Bedrohung und der Lebensfeindlichkeit.

Und gerade deshalb war dieser Jesus Menschen zu allen Zeiten in ihrer Not ganz nahe. Er war und ist auch heute noch einer der ihnen.

Lieder

- * „Jesus ist kommen, Grund ewiger Freuden“, Fahrtenliederbuch Nr. 64,1-4
- * „Gott liebt diese Welt“, Fahrtenliederbuch Nr. 62,1 und 4-7



Linolschnitt von Azariah Mbatha

Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers abgedruckt!

E 5489 F

Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb:

dsb Abo-Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm
Tel.: 0 71 32/9 59-220

Werkbuch Jugendandachten 2

52 Entwürfe und Impulse, Brunnen Verlag Gießen, DM 14,80

52 Andachten – eine für jede Woche des Jahres. Spritzig und bunt, wie die Jugendlichen, für die sie geschrieben wurden. Die Methoden sind vielfältig: Vorleseandachten wechseln sich ab mit Andachten, in denen mit einem Anspiel, einer Geschichte oder einer Aktion der Einstieg gesucht wird. Allen Andachten gemeinsam ist das Anliegen: Junge Menschen in ihrer Lebenswelt zu erreichen und sie in die Nachfolge einzuladen. 52 Andachten, auf die Praktiker der Jugendarbeit nicht verzichten sollten.

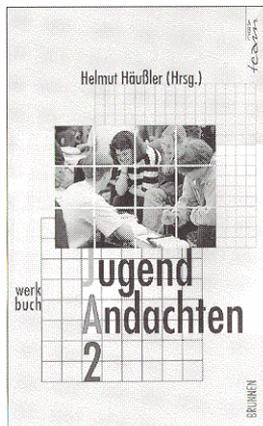
Herausgegeben von Helmut Häußler in Zusammenarbeit mit Angelika Böhm, Birgit Dabringhaus, Dieter Roll und Christoph Wolf im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes

Erhältlich bei der

Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH,
Danneckerstraße 19a, 70182 Stuttgart
Telefon: 07 11/21 30-110

ab Frühjahr 1995:

Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart



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

266 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

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