

der Steigbügel 267

Januar
Februar
1995

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





Erwartungen

Erwartungen - wer hat sie nicht? Zumindest am Anfang eines neuen Jahres. Angeregt von den vielen guten Wünschen und dem Vorhaben, aus den Fehlern des vergangenen Jahres zu lernen, und es in diesem Jahr besser zu machen. Bleibt die nagende Frage: Werden sich die Erwartungen erfüllen?

An Erwartungen festhalten kann nur, wer warten kann. Erwartungen kann sich auf Dauer nur leisten, wer eine begründete Hoffnung hat. Warten kann man lernen. Doch wie entsteht Hoffnung?

Erwartungen machen aber auch angst. Dort, wo wir nicht wissen, ob wir den Erwartungen, die wir selbst und andere an uns haben, gerecht werden: in einer Beziehung, in der Schule oder am Arbeitsplatz, als Gruppenleiter ... Wie diese Angst überwinden?

ER wartet. ER wartet auf uns. Wie der Vater auf den verlorenen Sohn. ER läßt sich auch durch unser Versagen nicht davon abbringen. Zu IHM können wir kommen, mit unseren Erwartungen. ER schafft Hoffnung. ER kann unsere Versagensangst überwinden.

Den Mut, Großes im Jahr 1995 zu erwarten, wünscht

Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler

Dieses Heft bringt:

- 1** **Wendet euch zu mir, so werdet ihr gerettet . . .** Seite 4
Grundsätzliches und Anregendes zur Jahreslosung 1995 von Michael Henze, Ermsleben und Friedbert Reinert, Stadtroda
 - 2** **Nur keine Hektik** Seite 9
Ein Spielabend für Gruppen im Raum mit Outdoor-Einlagen erprobt und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Stuttgart
 - 3** **Das Team-Kennenlernspiel** Seite 17
Bei diesem Spiel bekommen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einer Freizeit im Vorfeld die Möglichkeit, sich kennenzulernen. Autoren dieses Spieles sind Matthias Reuting und Helmut Demmelhuber, Freiburg
 - 4** **Die Macht der Worte** Seite 22
„Wer spricht hier?“ – heißt es bei diesem Quiz. Stimmen von Prominenten aus über 100 Jahren Tonaufzeichnungen wurden aufgenommen und dem Steigbügel zur Verfügung gestellt von Walter Engel, Rottenburg
 - 5** **Langlauf- oder Abfahrts Glaube?** Seite 33
Anregungen und Ideen für eine Andacht bei Skifreizeiten lieferte uns Sybille Kalmbach, Hallwangen
 - 6** **der Steigbügel – oder wie die Theorie zur Praxis wird** Seite 35
Wie mit dem Steigbügel gearbeitet werden kann und wie das ganz praktisch aussehen kann erklärt Günther Fischer, Albstadt-Ebingen
 - 7** **Geld oder Liebe** Seite 41
Eine Spielshow für Teenager nach einer Idee der gleichnamigen Fernsehshow ausgearbeitet, erprobt und aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Hallwangen
 - 8** **Zeitreise in die Vergangenheit** Seite 47
„Wir befinden uns im Jahre 2037. Mit Hilfe einer Zeitmaschine können wir die Reise in die Vergangenheit antreten . . .“ – Ein interessanter Spielabend von Michael Mestmacher, München
- ➔ **Handreichung zur Jahreslosung 1995** Seite 8
 - ➔ **Steigbügel in eigener Sache** Seite 16

1**Jahreslosung 1995***Jesaja 45,22*

Grundsätzliches

Das Trostbuch – so werden die Kapitel 40-55 des Jesajabuches genannt. Die Worte sind an das Volk Israel gerichtet, das nach Babylon verschleppt wurde. Der Prophet Jesaja hatte zuvor das Volk vor dem Gericht gewarnt (1-39), doch Israel hörte nicht auf Gott, sondern lief anderen Göttern nach und hielt sich nicht an die Gebote Gottes (vgl. Hosea 6,6).

Das Gericht Gottes ist eingetroffen, so wie es der Prophet vorausgesagt hatte. Die Babylonier eroberten das Land, das Gott seinem Volk Israel gegeben hatte und nahmen einen Großteil der Israeliten gefangen. Nun saßen sie in Babylon, weit weg von der Heimat. Die Gottesdienste im Tempel konnten nicht mehr gefeiert werden. Die Israeliten konnten nur noch klagen, davon zeugt der Psalm 137. Wo war Gott, so fragten sie sich. Waren die Götter der Babylonier stärker als ihr Gott?

Gott läßt sein Volk nicht allein. Er beauftragt seinen Propheten, der seinem Volk die Vergebung der Schuld und den Neuanfang verkünden sollte.

Wendet euch zu mir, so werdet ihr gerettet, aller Welt Enden; denn ich bin Gott und sonst keiner mehr.

Gott ist einzigartig!

Die Frage des Volkes Israel nach der Stärke der Götter nimmt Gott auf. Nach antiker Vorstellung waren die Götter der siegreichen Völker mächtiger als die Götter der besiegten. Der geschlagene und aus der Geschichte ausgeschiedene Gott kann in einem Vergleich mit den siegreichen Göttern den Anspruch erheben, dennoch Herr der Geschichte zu sein.

In solch einen Vergleich tritt der Gott Israels, um den Menschen deutlich zu machen, daß er der Herr der Welt ist. Zwei Argumente werden vorgebracht:

1. Gott ist es, der die kommende Wende in der Geschichte herbeiführt, indem er den Perserkönig Kyros erweckt (44, 24-28).
2. Gott ist Schöpfer der Welt (45, 18-19). Deshalb ist er der einzige Gott und die anderen Götter sind „ein Nichts“ (44, 9-17).

Im Kapitel 45 (Vers 20ff) werden die Entronnenen der Heiden vor das Gericht gerufen. Es klingt wie ein Schlußplädoyer mit der Urteilsverkündung. Statt dem Todesurteil steht in Vers 22 das Lebensurteil! Gott will die Menschen retten, wenn sie zu ihm umkehren. Denn er ist der einzige und wahre Gott.

Laßt euch retten

Gottes Rettung für sein Volk bestand darin, daß er es in das Land seiner Väter zurückgeführt hatte. Die Rettung wird ausgedehnt auf die ganze Welt. Durch den Sündenfall (1. Mose 3) ist die Schöpfung Gottes durch Leid, Tod, Unrecht und Chaos getrübt. Paulus beschreibt im ersten Kapitel des Römerbriefes die Situation des Menschen ausführlich. Es gibt andere Lebensinhalte als Gott und sein Wort. Die Menschen machen sich vergängliche Bilder, die sie anbeten und von denen sie Hilfe erwarten. Die Schöpfung Gottes ist durcheinander gekommen.

In diese Situation kommt die Aktion Gottes. Er sieht nicht zu, wie sich die Menschen selbst ins Verderben stürzen, sondern er will sie retten. Gott will den ursprünglichen Zustand wieder herstellen und das Urteil aufheben (Jes 49, 6b). Gott kündigt das Kommen von Heil und Frieden schon im Alten Testament an (Jes 9, 5; 53, 4f; 62, 11).

Die Tat zur Rettung der Menschheit ist in Jesus Christus geschehen. Jesus wurde Mensch, damit Israel errettet wird (Mt 1, 21) und die ganze Welt (Joh 3, 17). Die Rettung der Welt ist und bleibt eine Tat Gottes. Es lohnt sich, die theologische Abhandlung über Gottes Rettungsplan für die Welt bei Paulus nachzulesen (Röm 3, 21-8, 39).



Hinwenden zu Gott

„Umkehren“ wird in der Bibel in zweifacher Weise gebraucht. Zum einen beschreibt „Umkehren“ eine Bewegung auf ein Ziel hin. Zum anderen hat das Wort eine besondere Bedeutung im Sinne einer Änderung der Lebenshaltung, im Sinne der Hinwendung zu Gott.

Die Bibel ist voll mit Aufforderungen zur Umkehr hin zu Gott. So rufen die Propheten das Volk Israel zu dieser Umkehr auf. Folgt das Volk dieser Aufforderung, erlebt es Gottes Rettung und neues Leben unter seiner Barmherzigkeit (Jes 55,7).

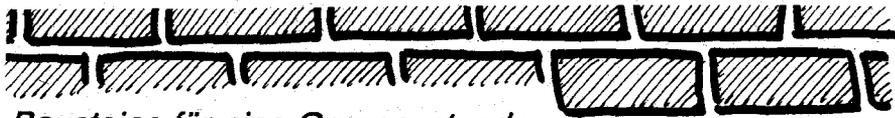
Im Neuen Testament ist die Rede von der „Buße“ (Mt 3,2; 4,17; Mk 3,15; Apg 3,19; 26,20). Buße und Umkehr sind zwei verschiedene Worte, aber sie beschreiben beide den Vorgang der Hinwendung zu Gott. Durch diese Hinwendung zu Gott geschieht ein Machtwechsel im Herzen des Menschen. Die Herrschaft des Bösen wird abgelöst durch die Herrschaft Gottes und damit kommt der Mensch aus der Finsternis ins Licht (Eph 2,2ff; 5,8). Bei diesem Herrschaftswechsel werden alle Bereiche des Lebens mit erfaßt.

In der Apostelgeschichte (Kap 2,38) finden sich vier Elemente der Umkehr:

a) Buße b) Taufe c) Vergebung d) Geistesempfang

Umkehr ist aber nicht nur der Anfang des Christseins, sondern die ständige Lebenshaltung eines Christen. In dem Gleichnis vom „Verlorenen Sohn“ (Lk 15,11-24) wird die Hinwendung zu Gott und das Angenommenwerden ohne Vorleistung beschrieben.

Gottes Rettungsangebot besteht zwar schon seit langer Zeit; es hat aber im Lauf der Jahre nichts an Aktualität eingebüßt. In unserer gesellschaftlichen Situation, wo materielle Werte zum Lebensinhalt werden, wo immer mehr verschiedene Religionsangebote zu finden sind und wo Menschen doch innerlich immer unsicherer und haltloser werden, ist Gottes Rettungsangebot nötiger denn je.



Bausteine für eine Gruppenstunde

Thema: Gibt's noch was zu retten?

Einstieg

Es gibt verschiedene Möglichkeiten:

a) Antworten aus der Umfrage (s. Kasten) vorspielen.

Dann die Fragen in den Raum stellen:

- Warum meinen viele, daß sie Gott näher kommen könnten (und müßten), tun aber kaum etwas dafür?
- Was könnten die Leute (bzw. du) tun, um Gott näher zu kommen?

Die Umfrage kann in einer vorangegangenen Gruppenstunde oder auch außerhalb der Gruppenstunde (z. B. sonntags) gemacht werden. Entsprechend des Ortes der Umfrage müssen dann die Fragen formuliert werden.
Vor der Kirchentür: Was bringt ihnen ihr Glaube an Gott?

Auf der Straße: Die Jahreslosung der evangelischen Kirche für dieses Jahr lautet: . . . Sind sie der Meinung, daß es ihnen was bringt, wenn sie sich Gott zuwenden bzw. mehr zuwenden?

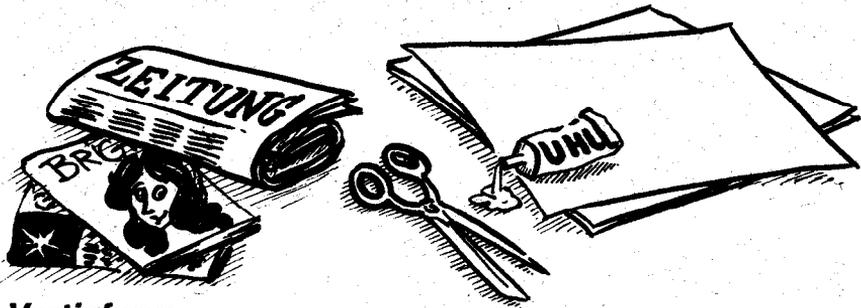
b) Gruppenarbeit

Einstieg: Stell dir vor, du bist in der Regierung der Vereinigten Erde im Jahre 2057. Die Umweltzerstörung hat auf unserem Planeten ein Ausmaß angenommen, das sich 1995 noch kein Mensch vorstellen konnte. Die Regierung hat erkannt, daß nur radikale Maßnahmen den Tod der gesamten Menschheit verhindern können. Setze dich mit einer Gruppe von drei bis fünf Personen zusammen, um drei Gesetze zu verfassen, mit denen die Umweltzerstörung aufgehalten werden kann.

Überlegung, mit der ins Gespräch in der Großgruppe übergeleitet werden kann: Die Situation der Umwelt ist heute schon besorgniserregend. Das wissen die meisten Menschen. Woran liegt es, daß trotzdem nur wenige sich gegen Umweltzerstörung engagieren?

c) Collage

In Gruppen zu zwei bis vier Jugendlichen eine Collage gestalten. Thema: Gott in unserer modernen Gesellschaft.



Vertiefung

Im Verhältnis zu Gott hat sich bei vielen Menschen Gleichgültigkeit breitgemacht (vgl. a) und c). Manche können nicht mehr aus den eingefahrenen Geleisen ihres Lebens heraus, manche wollen es auch nicht.

Beim Umweltbewußtsein (vgl. b)) hat sich in vielen Bereichen Resignation eingeschlichen. Viele Menschen denken – wenn überhaupt: „Was kann ich kleines Licht schon ändern?“ Und ändern ihr Verhalten nicht.

Es liegt also am Werteverständnis eines Menschen und an seinem Bewußtsein, ob und wofür er sich engagiert. Solange die Menschheit auf technische Möglichkeiten hofft, um so ihre Probleme zu lösen, wird sie weiter die Erde gefährden. Allein die Einsicht: wir müssen uns freiwillig beschränken, kann auf Dauer eine Verbesserung der Lage bringen.

Aber vermutlich wird diese Einsicht ausbleiben. Denn: „Das Dichten und Trachten des menschlichen Herzens ist böse von Jugend auf“ (1. Mose 8,21). (Evtl. kann man hier die Darstellung der Ereignisse nach dem Sündenfall noch anführen: Trennung von Gott → Vertreibung aus dem Paradies – Neid, Mißgunst, Mord sind die Folgen bei Kain). Das ist eine traurige Bilanz. Doch unsere heute sieht kaum besser aus.

- Wie kann sich hier etwas ändern?
- Indem sich die Menschen ändern!
- Aus eigener Kraft geht das sehr schwer. (Schulheftsyndrom: Immer wenn ich ein neues Schulheft angefangen hatte, nahm ich mir vor, in diesem Heft sauber zu schreiben . . . spätestens auf der zweiten Seite sah alles aus wie immer).
- Wo ist der Ausweg? → Jahreslosung: Wendet euch zu mir, so werdet ihr gerettet aller Welt Erden.*

An den Schluß der Ausführungen und Überlegungen wird eine kurze Zusammenfassung des ersten Teils dieses Artikels gestellt.

Der oben stehende Artikel wurde aus der **Handreichung zur Jahreslosung** entnommen und für den Steigbügel überarbeitet.

In dieser Arbeitshilfe finden sich weitere Anregungen und Ideen für den Einsatz der Jahreslosung in der Jugendgruppe.

Die Handreichung zur Jahreslosung wird herausgegeben vom Jugendausschuß des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e. V., Im Druseltal 8, 34131 Kassel.

Die Handreichung 1995 wurde von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Ev. Jungmännerwerkes Thüringen/CVJM Thüringen e. V. und des CVJM LV Sachsen erarbeitet und kann bei den Mitgliedern des CVJM-Gesamtverbandes oder direkt in Kassel bezogen werden.



Nur keine Hektik!

Spielabend für Gruppen im Raum mit Outdoor-Einlagen

I. Spielidee und Spielablauf

Die Spielidee knüpft an die heute weitverbreiteten Zeitplansysteme an, die mittlerweile nicht nur für streßgeplagte Spitzenmanager, sondern auch für Otto Normalverbraucher wie Hausfrauen, Schüler und Studenten angeboten und empfohlen werden. Gewöhnlich ist in den Kalendern für jeden Tag eine „To do“-Liste enthalten; in der alle zu erledigenden Sachen so eingetragen sind, daß sie rasch und zügig nacheinander abgearbeitet werden können.

Entsprechend ist der Spielplan (Anlage 1) gestaltet. Er besteht aus 25 Feldern (A1 bis E5), bei denen jeweils eine Aufgabe (Anlage 2) zu lösen ist. Jede Gruppe bekommt bei Spielbeginn ein Startfeld zugewiesen. Den Gruppen wird sodann vom Spielleiter die dort zu lösende Aufgabe jeweils mitgeteilt. Sobald eine Gruppe die Aufgabe gelöst hat, darf sie ein beliebiges Nachbarfeld „anwählen“, in dem sie mit einem großen Schaumstoffwürfel der Reihe nach die zwischen den beiden Feldern im Spielplan verzeichneten Ziffern würfelt (z. B. 1346: Die Gruppe würfelt solange bis sie eine „1“ gewürfelt hat, dann würfelt sie solange weiter bis sie eine „3“ gewürfelt hat, usw.). Sobald sie auf dem nächsten Spielfeld angelangt ist, wird ihr vom Spielleiter die dort zu lösende Aufgabe mitgeteilt.

II. Spielziel und Wertung

Ziel des Spiels ist, innerhalb der Spielzeit möglichst viele Felder zu erledigen. Sieger des Spiels ist die Gruppe, die die meisten Aufgaben innerhalb der Spielzeit lösen konnte.

III. Praktische Tips zur Durchführung

1. Den Spielplan (Seite 51) am besten auf DIN A2 hochkopieren oder auf ein entsprechend großes Plakat zeichnen und im Spielraum (ZENTRALE) aufhängen. Jede Gruppe erhält einen farbigen Sticker, der auf das Feld gesteckt wird, auf dem sich die Gruppe gerade befindet. Wenn eine Gruppe eine Aufgabe gelöst hat, wird auf dem entsprechenden Feld dies mit einem farbigen Stift (Farbe der Gruppe) festgehalten (z. B. mit einem dicken Punkt). Die Wertung kann dann bei Spielende sofort aus dem Spielplan abgelesen werden.

2. Bei Spielbeginn erhalten alle Gruppen gleichzeitig ihre erste Aufgabe. Die Gruppen benötigen in der Regel eine unterschiedliche Zeit zum Lösen der ihnen gestellten Aufgabe. Dadurch entzerrt sich das Spiel. Erfahrungsgemäß sind höchstens ein bis zwei Gruppen gleichzeitig beim Spielleiter um die Lösung zu zeigen, das nächste Feld anzuwählen und die neue Aufgabe zu erfahren. Das Spiel kann daher von einem Spielleiter alleine durchgeführt werden (Prädikat: „Einzelkämpfer-Gruppenleiter“-tauglich). Eine in der ZENTRALE ankommende Gruppe muß gegebenenfalls dort solange warten, bis die vorherige Gruppe fertig ist. Sofern mehrere Spielleiter zur Verfügung stehen, können die Aufgaben in der ZENTRALE verteilt werden, was – vor allem bei großen Gruppen – zu einem beschleunigten Spielablauf führt.

3. Die einzelnen Aufgaben sind fünf Kategorien zugeordnet. Jeweils fünf Spielfelder haben daher eine ähnliche Aufgabenstellung. Dies erleichtert, vor allem im fortgeschrittenen Spielverlauf, das Erklären der Aufgaben.

Übersicht:

	1	2	3	4	5
A	Denksport	Geduld	Joker	Sache	Bibel
B	Bibel	Sache	Geduld	Denksport	Joker
C	Joker	Bibel	Denksport	Geduld	Sache
D	Geduld	Joker	Sache	Bibel	Denksport
E	Sache	Denksport	Bibel	Joker	Geduld

Geduld: Es ist jeweils eine Aufgabe zu erfüllen, die vor allem Geduld, Finger-spitzengefühl und Geschicklichkeit erfordert. Der Spielleiter sollte die erforderlichen Materialien (vgl. Anlage 2) in der ZENTRALE bereit halten und aushändigen. Die Aufgabe ist zweckmäßigerweise dann in der Nähe der ZENTRALE zu lösen, damit der Spielleiter problemlos das Ergebnis abnehmen kann.

Denksport: Es ist jeweils eine Denksportaufgabe zu lösen. Beispiele sind in Anlage 3 abgedruckt. Erforderlichenfalls sucht der Spielleiter den Möglichkeiten seiner Gruppe entsprechende andere Denksportaufgaben aus. Die Denksportaufgaben können in einem Nebenraum gelöst werden, in dem es ruhiger ist. Dann geht es auch in der ZENTRALE ruhiger zu.

Bibel: Bei dieser Kategorie geht es darum, möglichst schnell einen bestimmten Begriff in der Bibel zu finden. Es geht weniger um das Abfragen von Wissen als vielmehr um das gezielte Durchblättern ganzer Bibelteile. In manchen Gruppen wird es geboten sein, mit der Aufgabenstellung einen die Lösung erleichternden Hinweis (z. B. AT oder NT) auszugeben.

Sache: Hierbei handelt es sich um Outdoor-Einlagen die das Spiel auflockern. Die Gruppe muß dabei – auf welche Weise auch immer – eine bestimmte Sache besorgen.

JOKER: Bei einem JOKER-Feld muß keine Aufgabe gelöst werden. Die Gruppe darf sofort das nächste Feld anwählen. Kommen andere Gruppen nachher auf dasselbe JOKER-Feld, so erhalten diese für dieses Feld keinen Punkt mehr.

4. Grundsätzlich darf eine Gruppe erst das nächste Feld anwählen, wenn sie die zum vorigen Feld gehörende Aufgabe erfolgreich gelöst hat. Um unbillige Härten zu vermeiden, kann der Spielleiter gestatten, daß eine Gruppe sich längstens 10 Minuten an einer Aufgabe versuchen muß. Hat sie nach dieser Zeit die Aufgabe nicht erfüllt, darf sie trotzdem das nächste Feld anwählen. Sie erhält in diesem Fall für dieses Feld keinen Punkt.

5 Material

allgemein:

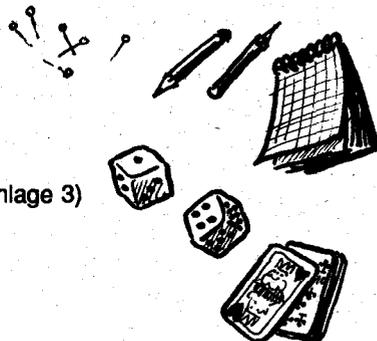
- Spielplan (Anlage 1) vergrößert
- farbige Stecknadeln / Farbstifte
- Würfel / großer Schaumstoffwürfel

Denksport:

- 5 Zettel mit Denksportaufgaben (Anlage 3) oder eigene Aufgaben
- Konzeptpapier / Schreibzeug

Geduld:

- Zeitungen
- großes Kartenspiel (52 Blatt)



- Streichhölzer (3 Schachteln)
- Soma-Würfel / hilfsweise Puzzle-Spiel
- 10-20 Nähnadeln / Faden

6. Zeit

Begrüßung / Einführung / Erklären des Spiels /
 Gruppeneinteilung
 Spieldauer (Lösen der Aufgaben)
 Auswertung / Abschluß
 Summe

10 Minuten
60-70 Minuten
10 Minuten
<hr/> ca. 1 1/2 Stunden



IV. Hinweise zur Verkündigung

Das Spiel lebt davon, daß alles schnell gehen muß. Während des Spiels kommt keiner zur Ruhe. Nur wer rast, ohne zu rasten, kann gewinnen. Zum Ausruhen und Entspannen bleibt keine Zeit.

Am Ende dieses Spielabends bietet es sich daher an, über unseren Umgang mit der Zeit nachzudenken.

- Nach dem aufregenden, hektischen Spielabend zunächst einige Minuten Stille zum Nachdenken über die Fragen: „Wie gehe ich mit meiner Zeit um? Wozu habe ich genug Zeit? Wozu fehlt mir die Zeit? Wie setze ich Prioritäten?“
- Kurzes Zeugnis eines Mitarbeiters über seine persönlichen Erlebnisse und Erfahrungen (möglichst praktisch mit ermutigenden Beispielen).
- Abschluß mit langsamem Vorlesen von Psalm 90.

Anlage 2

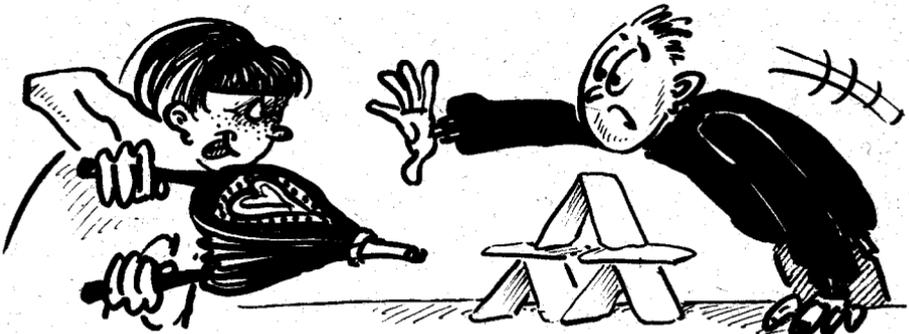
Aufgaben zu den einzelnen Spielfeldern (müssen entsprechend den örtlichen Gegebenheiten und der Jahreszeit variiert werden)

A 1: Denksport: Pfennigdreieck

A 2: Aus einer Zeitungsseite Schlange von mindestens 10 m Länge reißen

A 3: JOKER

- A 4:** 1 Seite einer Tageszeitung von heute bringen
- A 5:** Bibelstelle, in der der Name „Bileam“ vorkommt (4. Mose 22)
- B 1:** Bibelstelle, in der die Stadt „Laodizea“ vorkommt (Offb 3)
- B 2:** Eine Scheibe Wurst oder Käse bringen.
- B 3:** Kartenhaus mit mindestens vier Stockwerken bauen
- B 4:** Denksport: Fünfkornbrot
- B 5:** JOKER
- C 1:** JOKER
- C 2:** Bibelstelle, in der das Tier „Adler“ vorkommt (Jes 40)
- C 3:** Denksport: Ahnenforschung
- C 4:** Streichholzturm mit mindestens 10 cm Höhe bauen
- C 5:** Eichenlaub bringen
- D 1:** Soma-Würfel zusammensetzen.
- D 2:** JOKER
- D 3:** 1 Pfennig-Münze mit Prägejahr „1991“ bringen.
- D 4:** Bibelstelle, in der die Pflanze „Lilie“ vorkommt (Mt 6)
- D 5:** Denksport: Startgeld
- E 1:** VVS-Einzelfahrschein bringen
- E 2:** Denksport: Alle fünf
- E 3:** Bibelstelle, in der der Beruf „Kämmerer“ vorkommt (Apg 8)
- E 4:** JOKER
- E 5:** Bindfaden in ca. 10 bis 20 Nähnadeln einfädeln

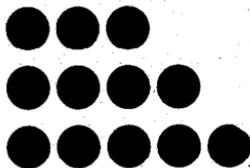


Denksport (A 1)

Pfennigdreieck

Herr Tüftler hat eine Handvoll Pfennige und gerade sehr viel Zeit. Er beginnt, mit den Pfennigen ein gleichseitiges Dreieck auszulegen. Erst eine Unterseite, dann darüber, „auf Lücke gelegt“, die nächste Pfennigreihe, und so weiter. Jede Reihe enthält dabei einen Pfennig weniger als die Reihe, auf der sie aufbaute. Und natürlich besteht dieses Dreieck aus soviel Reihen, wie in der ersten Reihe Pfennige lagen. Und Herr Tüftler hat Glück: Seine Pfennige reichen aus, ein komplettes Dreieck zu legen. Jetzt wird er neugierig: Er nimmt noch einmal genau soviel Pfennige, wie er bisher ausgelegt hatte. Er legt sie so zu beiden Seiten des Dreiecks an, daß ein „Quadrat“ daraus wird. Also: Unterreihe wie bisher, die Reihe darüber ebenfalls wie bisher (also einen Pfennig weniger), die dritte Reihe ergänzt wie die Unterreihe, die vierte wie die zweite, und immer so weiter. Zum Schluß hat Herr Tüftler noch 15 Pfennige übrig. Die Frage nun: Wieviel hatte er ursprünglich im Dreieck verbaut?

Lösung: 55 Pfennige



Denksport (B 4)

Fünfkornbrot

Auf das neue Rezept vom Bio-Lädle ist Thomas unheimlich stolz. Das nach einer speziellen Mischung im eigenen Ofen gebackene Fünfkornbrot schmeckt allen Freunden und Bekannten hervorragend. Nach der Zusammensetzung befragt, antwortet Thomas:

Es ist doppelt so viel Dinkelmehl in der Mischung wie Grünkernschrot.

Weizenmehl ist doppelt so viel zu nehmen wie Dinkel- und Roggenmehl zusammen.

Vom Roggenmehl wiederum ist die doppelte Menge enthalten wie von Grünkernschrot und Haferflocken zusammen.

Grünkernschrot ist dann dreimal so viel wie Hafer drin.

Zusammen mit 20g Hefe wiegen alle Zutaten genau 1400 Gramm.

Wieviel Weizenmehl ist in der Teigmischung enthalten?

Lösung:

- 840g Weizen
- (240g Roggen)
- (180g Dinkel)
- (90g Grünkern)
- (30g Hafer)



Denksport (C 3)

Ahnenforschung

Ahnenforschung ist wieder in Mode, und so macht sich Michaela daran, ihren Stammbaum zu zeichnen. Leider sind die Auskünfte, die sie von ihrer betagten Großtante Helene bekommt, etwas unvollständig und rätselhaft:

Elisabeth ist die Nichte von Susanne.

Die Mutter von Hanna ist eine Tochter von Margarete.

Die Tochter von Maria ist die Mutter von Susanne.

Alexandra ist die Tante von Hanna.

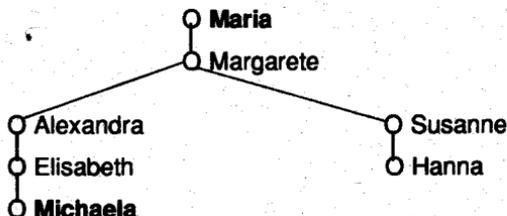
Die Großmutter von Elisabeth ist die Tochter von Maria.

Die Großmutter von Hanna ist die Mutter von Susanne.

Die Tochter von Alexandra ist eine Enkelin von Margarete.

In welchem verwandtschaftlichen Verhältnis steht Michaela, die eine Enkelin Alexandras ist, zu Maria?

Lösung: Michaela ist die Ururenkelin von Maria



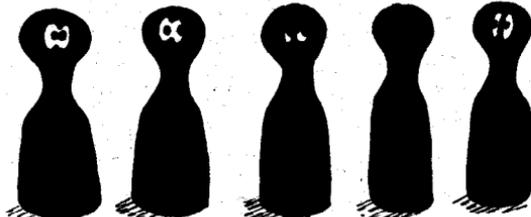
Denksport (D 5)

Startgeld

Der Sportverein in Kleinkleckersdorf veranstaltet sein erstes Sportfest. Von allen Athleten, die zum Wettkampf antreten, wird ein Startgeld von 10 DM erhoben. Nach Anmeldeschluß fragt der Vereinsvorstand den Kassier, wie hoch die Gesamteinnahmen sind. Dieser antwortet: „Jede Athletin, die sich angemeldet hat, hat 13 mal so viele Konkurrenten wie Konkurrentinnen. Und jeder Athlet, der sich angemeldet hat, hat 11 mal so viele Konkurrenten wie Konkurrentinnen. Jetzt können sie sich selbst ausrechnen, wie hoch unsere Gesamteinnahmen sind.“

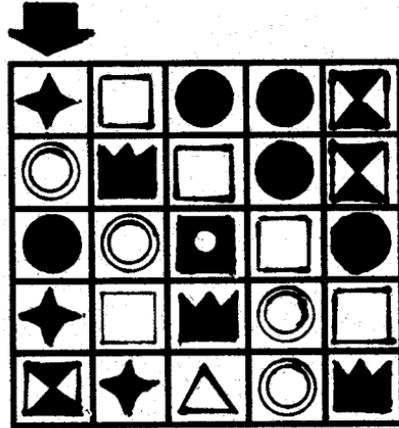
Lösung: DM 850.-

85 Teilnehmer
(7 Frauen, 78 Männer)



Denksport (E 2)

Alle fünfe



In diesem Rätsel sind Buchstaben durch Symbole ersetzt. Gleiche Buchstaben haben immer gleiche Symbole. Bei richtiger Entschlüsselung ergibt die Serikrechteile (Pfeil) ein Lösungswort.

1. Gewichtmaß, 2. Heiligenbild der Ostkirche, 3. ehemaliger US-Präsident, 4. Hauptstadt eines asiatischen Landes, 5. Sittlichkeitslehre.

Lösung:

T ONNE
I KONE
N IXON
T OKIO
E THIK

der Steigbügel in eigener Sache

Im Artikel „Der große Preis der Weihnachtszeit“ wurden in der Redaktion leider zwei sachliche Fehler übersehen. Wir bitten um Entschuldigung und danken allen, die uns in der Zwischenzeit darauf aufmerksam gemacht haben.

Die Frage 40 unter der Überschrift „Um die Krippe“ ist falsch. Richtig müßte sie heißen: „Warum sind auf vielen Darstellungen der Weihnachtsgeschichte Ochs und Esel zu sehen?“ Unter der Überschrift „Weihnachtslieder“ 40 gilt, daß wohl J. S. Bach der Komponist aber nicht der Dichter ist. Dichter dieses Liedes ist Paul Gerhardt. Richtig ist natürlich: Weihnachtsoratorium.



Das Team-Kennenlernspiel für die Freizeitvorbereitung

Manchmal kommt es vor, daß sich die Betreuerinnen und Betreuer für eine Freizeit noch nicht alle kennen. Mit dem nachfolgend vorgestellten Spiel gehört dieser Zustand schnell der Vergangenheit an. Dieses Spiel, bei dem der Spielplan zu Beginn gemeinsam mit den Teilnehmern gestaltet wird, eignet sich aber auch für solche Teams, in denen jeder jeden zu kennen glaubt.

Material

- DIN-A-3- oder DIN-A-2-(Ton-)Papier
- Stifte
- vorbereitete Fragekärtchen
- Würfel



Spielanweisung

Man legt das Blatt Papier in die Mitte und gibt jedem Spieler einen Stift. Jeder Spieler kann nun 5 (bei 8 bis 10 Spielern) 2-Mark-Stück große Kreise beliebig verteilt auf das Papier einzeichnen. Bei 6-7 Spielern je 9 Kreise, bei 4-5 Spielern je 13 Kreise. Nun dürfen je 5 von 7 Feldern beliebig mit einem der folgenden Buchstaben beschriftet werden: A, K, PB, HIA, E. Also z. B.: bei 47 Feldern werden davon jeweils ca. 7 mit einem A, einem K etc. beschriftet. 12 Felder bleiben frei. Jetzt malt der Spielleiter an irgendeine Stelle des Papiers „Start“ und an eine andere „Ziel“. Die einzelnen Kreise werden dann zwischen Start und Ziel untereinander mit einer Linie verbunden.

Variante: Man kann es einfacher machen, indem jeder Spieler einfach 5 Kreise aufzeichnet, die Felder entsprechend anteilmäßig beschriftet werden und das Start- und Zielfeld miteinander verbunden wird, so daß ein in sich geschlossener Spielkreis entsteht.

Zur Erklärung der beschrifteten Felder.

A: Zu diesem Feld „Action“ gibt es keine Kärtchen. Der Spieler, der auf dieses Feld kommt, muß ein Lied, ein Spiel, einen Witz oder ähnliches vorstellen, das dann in der Runde kurz angesungen bzw. angespielt wird.

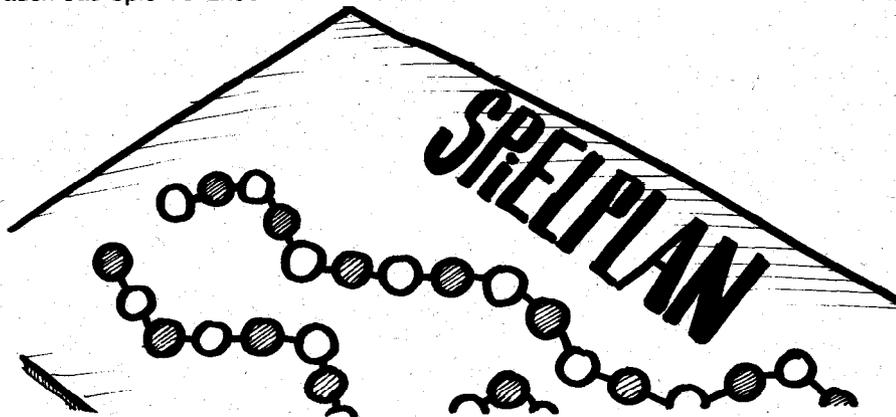
K: Bedeutet Kreativität und zielt auf Vorschläge für die Freizeitgestaltung.

PB: Hier soll der „Perfekte Betreuer“ mit mehr oder weniger ernsten aber möglichen Problemen einer Freizeit konfrontiert werden.

HIA: „Here I am“. Der Betreuer bzw. die Betreuerin stellen sich vor.

E: Bei diesen Fragen sollen verschiedenste Erwartungen zum Ausdruck gebracht werden.

Als Spielsteine sucht sich jede/jeder etwas, was er/sie bei sich trägt: Schlüssel, Ohrring, Ring o. ä. Und nun kann's losgehen. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl rückt man mit seinem Spielgegenstand auf den Feldern vor. Falls man auf ein beschriftetes Feld kommt, ist eine entsprechende Karte zu ziehen bzw. ist bei „A“ eine Aktion angesagt. Beantwortete Fragekärtchen werden unter den jeweiligen Stapel zurückgelegt. „Sieger“ ist, wer als erster im Ziel ankommt. Damit wäre dann auch das Spiel zu Ende.

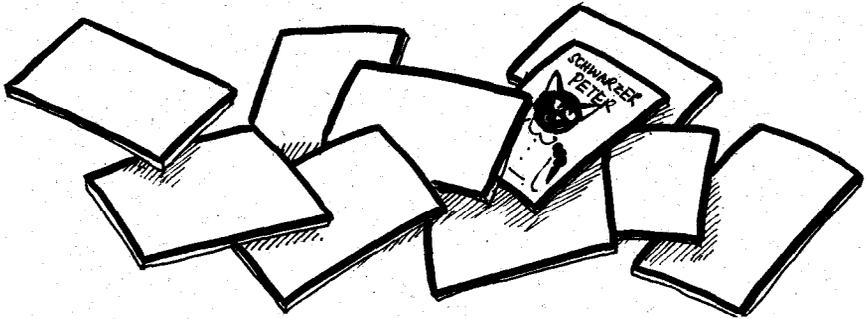


Mögliche Vorschläge für die Fragekärtchen

Kreativ (K):

- Stell dir vor, du sollst dein Gegenüber auf einer Schönheitskonkurrenz anpreisen!
- Wen von uns könntest du dir am ehesten als Bundespräsidenten vorstellen?

- Wer hier in der Runde ist wohl am verspieltesten?
- Erzähle uns deinen besten Witz!
- Was könntest du dir als Motto für unsere Freizeit vorstellen?
- Wer von uns hat Probleme mit dem Aufstehen?
- Verteile Ministerposten für heute erfundene Ministerien. Wen würdest du welchem Ministerium zuordnen?
- Eigentlich wollten wir heute eine Stadtrallye machen. Es schüttet wolkenbruchartig. Was machen wir?
- Erzähle ein Märchen, das folgende Worte beinhaltet: Gruppenleiter, Wolf, Bravo, Zahnpasta, Eier.
- Deine beiden Nachbarn sollen jeweils einzeln in Konkurrenz mit dir innerhalb von 2 Minuten so viele Wörter wie möglich aus den Buchstaben, die in „Sommerfreizeit“ vorkommen, bilden.
- Male eine Karikatur deines linken Nachbarn.
- Nenne drei Gruppenspiele.
- Dichte einen Vierzeiler mit den Worten: Kids, Toilettenpapier, affengeil, Durchfall.
- Was könnte man mit Kindern/Jugendlichen während einer langen Busfahrt gegen die Langeweile tun?
- Wir planen eine Spielolympiade. Mache drei Vorschläge dazu.
- Welche vier Spiele im Wald könntest du dir vorstellen?
- Was für eine Bastelaktion könnten wir starten?



Erwartungen (E):

- Wie stellst du dir den Ablauf einer Betuerrunde vor?
- Wie stellst du dir das Lagervortreffen mit den Kindern/Jugendlichen und Eltern vor?
- Was befürchtest du von den Kindern/Jugendlichen?
- Was erhoffst du dir von den Kindern/Jugendlichen?
- Wie sollten Konflikte unter den Betreuerinnen und Betreuern gelöst werden?
- Wie wünschst du dir die Beziehung zwischen Lagerleitung und Betreuersteam?
- Was wäre für dich das Schlimmste, was während des Lagers passieren könnte?
- Wie stellst du dir einen möglichen Tagesablauf fürs Lager vor?
- Welche Regeln hältst du für den Umgang mit Kindern/Jugendlichen für unumgänglich?

Perfekte Betreuer (PB):

- Würdest du ein Kind/einen Jugendlichen nach Hause schicken?
- Im Salat findest du eine Schnecke. Wie reagierst du?
- Die Kinder/Jugendlichen plündern einen Kirschbaum. Der Bauer kommt dir entgegen. Die Kinder sind schneller weggelaufen als du . . .
- Das Schwimmbad macht erst in einer halben Stunde auf. Wie beruhigst du die quengelnden Kinder / nervigen Jugendlichen?
- Der 9jährige Marc kommt laut jammernd aus der Toilette und krümmt sich. Auf Nachfragen erfährst du, daß er sich eine extrem empfindliche Körperstelle im Reißverschluß seiner Hose eingeklemmt hat. Was machst du?
- In einem Zimmer wird eine Uhr vermißt. Der Verdacht auf Diebstahl wird geäußert. Wie reagierst du?
- Inwieweit sollten die Kinder/Jugendlichen das Programm mitbestimmen können?
- Welche „Manieren“ hältst du beim Essen für unerlässlich?
- Die vier Mädchen von Zimmer 3 schlagen um 23.00 Uhr immer noch Krach. Was ist zu tun?
- Um 6 Uhr morgens trainieren vier Jungen auf dem Gang für die Fußball-WM. Welche Reaktion hältst du für angemessen?
- Ein Kind/Jugendlicher hat Heimweh. Was tust du?
- Fünf Kinder/Jugendliche wollen auf keinen Fall am Geländespiel teilnehmen. Sollten wir sie dazu verpflichten?
- Was hältst du von Strafen?
- Ein Kind/Jugendlicher fügt sich beim Schnitzen eines Grillspießes eine Schnittwunde zu. Was ist zu tun?
- Du merkst, daß in einem Zimmer heimlich geraucht wird, obwohl strengstes Rauchverbot abgemacht war. Wie reagierst du?
- Drei 12- und 14jährige wollen alleine ins Dorf gehen. Kannst du sie gehen lassen?





Here I am (HIA):

- Ist unsere Erde noch zu retten?
- Ist Glaube für dich wichtig?
- Wenn du mit deiner Ausbildung/Studium/Schule fertig bist . . .
- Stell dir vor, in 5 Minuten kommt Helmut Kohl zu Besuch, um uns bei der Vorbereitungsrunde zu unterstützen. Entwerfe spontan eine Begrüßungsrede.
- Wenn ich total genervt bin . . .
- Wenn ich mich mal richtig entspannen möchte . . .
- Ich habe eine Schwäche für . . .
- Drei Dinge, die ich besonders gut kann:
- In meiner Freizeit . . .
- An Kindern fasziniert mich am meisten . . .
- Was ich bei Kindern/Jugendlichen überhaupt nicht ausstehen kann . . .
- Halte eine Lobrede auf dich selbst!
- Mein Traumreiseziel ist . . .
- Eines meiner Vorbilder ist:
- Stell dir vor, du hättest drei Wünsche frei:
- Wenn ich fröhlich bin . . .
- Mein schönstes Erlebnis war . . .
- Meine beste Erfahrung mit Kindern/Jugendlichen:
- Nicht ausstehen kann ich . . .

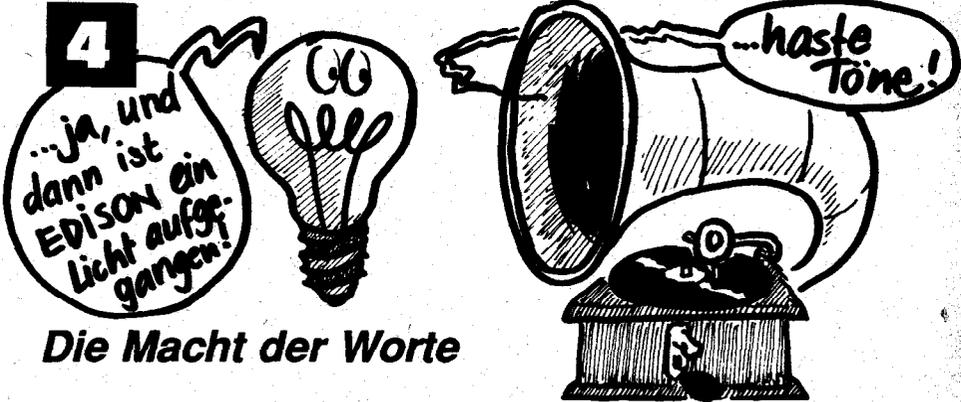
Die Fragekärtchen können auch mit zwei **Jokerkarten** pro Bereich aufgelockert werden. Vorschläge:

- Anti-Streß-Karte: Du bist übermüdet. Lehn dich zurück und genieße das Spiel.
- Heute ist dein freier Tag. Entspann dich und denk an was Schönes!
- Du hast verschlafen! Geh 4 Felder zurück, ohne dort eine Frage zu beantworten.
- Dir ist ein super Spiel eingefallen. Würfle gleich noch einmal. Falls dort ein Fragefeld ist, brauchst du keine Karte zu ziehen.

Das Spiel sollte insgesamt nicht zu lange dauern (max. 90 Minuten). Gegebenenfalls kann man es ja auch früher abbrechen.

Viel Spaß beim Spielen!



4

Die Macht der Worte

Voraussetzung: Audiokassette, die von der Steigbügelredaktion, Danneckerstraße 19a, 70182 Stuttgart, gegen Einsendung von 4,- DM in Briefmarken leihweise zur Verfügung gestellt wird. Guter Kassettenrekorder ist erforderlich!

Die Audiokassette enthält über 100 Aufnahmen von Politikern, Wissenschaftlern, Künstlern und Sportlern ab 1877, darunter auch die **allererste Tonaufnahme der Welt, die Thomas Alva Edison am 18. Juli 1877 aufzeichnete.**

Wahrscheinlich sind diese mehr als 100 Aufnahmen für einen Gruppenabend zuviel! Es sollte daher eine Auswahl der Tondokumente getroffen werden, angepaßt an die Gruppe.

Durchführung: Die Gruppe kann in mehrere kleinere Rateteams aufgeteilt werden – mindestens 2-3 Personen pro Gruppe. Es geht darum zu erraten, wer hier zu hören ist – kleine Hilfen werden für diejenigen gegeben, die es nicht auf Anhieb erraten.

Um die Sache nicht langweilig werden zu lassen, sollte der Gruppenleiter verschiedene Quizformen einsetzen (schriftliche, mündliche Antworten; nur eine/aus der Gruppe antwortet; Würfel zeigt Punktzahl an. (Vgl. Steigbügel 250/ab Seite 15; Teil A, Punkt 5). **Auch für kleinere Gruppen geeignet!**

Wertung: Solange das Band läuft, können die Quizteilnehmer raten. Danach wird die Kassette angehalten; die Gruppenmitglieder erhalten die Zusatzinformation. Für eine sofort erkannte Person gibt es – je nach Modus – doppelt so viele Punkte wie für eine richtige Antwort nach der Zusatzinformation.

Wichtig: Die Tondokumente sollten nicht von dazwischenrufenden Gruppenmitgliedern gestört werden! Jeder sollte den Inhalt (soweit verständlich) mitbekommen! Wenn die Lösung nicht aufgeschrieben wird, müssen sich die Quizteilnehmer melden – wer dies zuerst tut, darf nach Ende der Wiedergabe auch zuerst antworten. Wer dazwischenruft bekommt Minuspunkte.

I. Das Wort der Mächtigen:



Nr.	Zusatzinformation	Lösung	Zeit
1	Europäischer Monarch im Jahre 1900 angesichts eines Tonaufzeichnungsapparates	Kaiser Franz-Josef I. von Österreich	0:10
2	Gesprochen am 1. 8. 1914 zum Beginn des I. Weltkrieges	Kaiser Wilhelm II.	1:09
3	Deutscher General des I. Weltkrieges; später Reichspräsident. Aufnahme vom 31. 8. 1914	Paul von Hindenburg	0:25
4	Er rief am 9. November 1918 in Deutschland die Republik aus	Philipp Scheidemann	0:30
5	Der wohl bekannteste Revolutionär der Welt 1919	W. I. Lenin	0:08
6	Gesprochen im Februar 1919 vor der Deutschen Nationalversammlung in Weimar	Friedrich Ebert	0:50
7	Reichskanzler 1923; bekannt bis heute als Außenminister der Weimarer Republik (1923-29)	Gustav Stresemann	0:20
8	Mit seinem Abgang begann der Anfang vom Ende der Weimarer Republik; letzte Rede als Reichskanzler 12. 5. 1932	Heinrich Brüning	0:35
9	Schon in den 30er Jahren erbitterter Gegner der Nationalsozialisten; Rede von 1932 im Reichstag; später „Gründervater“ der Bundesrepublik	Kurt Schumacher	0:25
10	Am 30. 1. 1933 gibt der Chefdemagoge der Nazis seinen pathetischen Kommentar	J. Goebbels	0:20
11	Außergewöhnlich ruhige Rede des wohl größten Verbrechers der Menschheitsgeschichte; Februar 1933 vor Arbeitern	A. Hitler	0:25

12	Nicht zum Raten: Berliner Kommentare zum 30. 1. 1933		0:35
13	Letzte freie Rede im Deutschen Reichstag am 23. 3. 1933	Otto Wels	1:05
14	Aufruf an die Rote Armee im Januar 1943, Stanlingrad zu halten	J. W. Stalin	0:25
15	Britischer Premierminister während des II. Weltkrieges	Winston Churchill	0:15
16	Worte zum Eintritt der USA in den II. Weltkrieg Dez. 1941	F. D. Roosevelt	0:20
17	Späterer Kriegsverbündeter Hitlers 1938	B. Mussolini	0:20
18	Menschenverachtende Äußerungen eines Nazi-Ministers 1943	H. Göring	0:20
19	Wann strahlte der „Großdeutsche Rundfunk“ diese Meldung aus?	30. 4. 1945	0:25
20	Bekanntgabe der Verabschiedung des Grundgesetzes am 23. Mai 1949	Konrad Adenauer	1:20
21	Er sprach es zu seiner Wahl am 12. September 1949	Theodor Heuss	0:27
22	Er sprach es während der Wiederbewaffnungsdebatte 1952 vor dem Bundestag; gestorben 1988	F. J. Strauß	0:40
23	Er brachte seine Partei Ende der 50er Jahre auf einen neuen Weg; 30. Juni 1958	Herbert Wehner	0:40
24	Hier log er den Journalisten am 15. 6. 1961 offen ins Gesicht	Walter Ulbricht	0:25
25	Großkundgebung in Westberlin am 13. August 1961, dem Tag des Mauerbaus	Willy Brandt	0:45
26	Bisher nie gehörte Worte aus dem Munde eines französischen Staatspräsidenten; 1962	Charles de Gaulle	0:45
27	Im Oktober 1962 stand die Welt an der Schwelle zum Atomkrieg – diese Worte machten die Krise + weltweit bekannt.		
28	Derselbe Politiker in einer viel beachteten Rede in Deutschland am 26. Juli 1963	John F. Kennedy	0:45
29	Er mußte im Dezember 1966 zurücktreten; 25. 3. 1966	Ludwig Erhard	0:20
30	Hier würdigt er das Lebenswerk Konrad Adenauers; 25. 4. 1967	K. G. Kiesinger	1:15

- | | | | |
|----|---|------------------|------|
| 31 | Er folgte Kennedy im Amt des US-Präsidenten;
25. 4. 67 | L. B. Johnson | 0:50 |
| 32 | Deutscher Bundespräsident, der sich bei Reden
gern verhaspelte; 19. 4. 1947 | H. Lübcke | 0:40 |
| 33 | Israelischer Kommentar zum Tod Adenauers
19. 4. 1967 | David Ben Gurion | 0:10 |
| 34 | Er fordert, das Volk des Vorredners „ins Meer
zu werfen“; gesprochen im Mai 1966 bevor
es zum Krieg kam | G. A. Nasser | 0:10 |
| 35 | Im Gespräch mit Kosmonauten im Oktober 1964,
unmittelbar nachdem er seinen Vorgänger
gestürzt hatte | L. I. Breschnew | 0:10 |
| 36 | Er gehört inzwischen zu den dienstältesten
Staatsführern der Welt; Aufnahme von 1968 | Fidel Castro | 0:25 |
| 37 | Der Deutsche Bundestag hört ihm hier als erstes
Parlament zu, vor dem er in seinem neuen Amt
sprach; Februar 1968 | Richard Nixon | 0:25 |
| 38 | Ein ehemaliger CVJM-Vorsitzender schwört hier am
1. Juli 1969 den Amtseid auf das Grundgesetz | Gustav Heinemann | 0:20 |



- | | | | |
|----|---|----------------|------|
| 39 | Der Bundesaußenminister und spätere Bundes-
präsident am 23. Februar 1972 zu den sogenannten
„Ostverträgen“ | Walter Scheel | 0:25 |
| 40 | Schwedischer Sozialdemokrat im November 1970;
er fiel später einem Attentat zum Opfer | Olof Palme | 0:15 |
| 41 | SPD-Politiker, der von 1969 bis 1982 der Bundes-
regierung angehörte; hier 1971 als Verteidigungs-
minister | Helmut Schmidt | 0:20 |

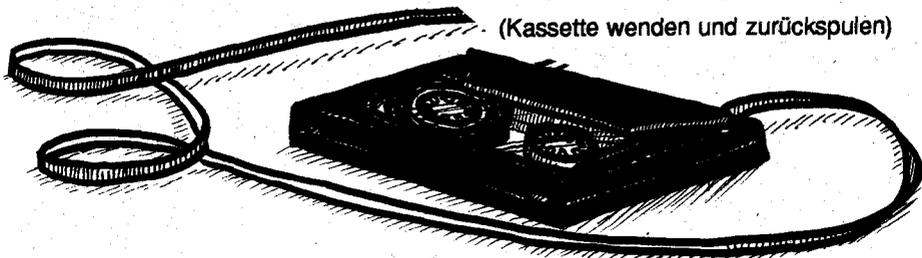
- | | | | |
|----|---|--------------------|------|
| 42 | Er folgte dem hier Angesprochenen im Amt nach;
1971 | E. Honecker | 0:25 |
| 43 | Hier kam er einer repräsentativen Pflicht beim
CVJM nach; Pfingsten 1982 | Karl Carstens | 1:05 |
| 44 | Hier nimmt er Stellung zu einem Ereignis von
1954 (danach einige Sekunden Pause) | Helmut Kohl | 0:25 |
| 45 | Diese lapidaren Bemerkungen während einer
Pressekonferenz am 9. 11. 1989 veränderten
die Welt | Günther Schabowski | 0:25 |
| 46 | Er nimmt hier Stellung zu den Auswirkungen
der Worte des Vorredners; 9. 11. 1989 | Walter Momper | 0:25 |
| 47 | Er bezeichnete dies als den bewegendsten
Augenblick seines Lebens; 30. 9. 1989 in Prag | H. D. Genscher | 0:15 |
| 48 | Er veränderte die Welt; hier Worte an Journalisten,
die sofort übersetzt werden am 7. 10. 1989 | M. S. Gorbatschow | 1:00 |



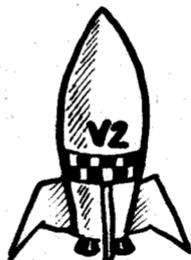
- | | | | |
|----|--|--------------|------|
| 49 | Er versuchte sich hier, vor seinem Parlament zu
rechtfertigen; November 1989 | Erich Mielke | 0:12 |
| 50 | Er hatte wohl eine der kürzesten Amtszeiten als
Staatschef – 6 Wochen; November 1989 | Egon Krenz | 0:12 |
| 51 | Auch er war nur ein paar Monate Regierungschef;
heute ist er Mitglied des Bundestages;
Anfang 1990 | Hans Modrow | 0:10 |

52	Er war zwar frei gewählt, doch sein Ziel war es, seinen Staat aufzulösen – und damit auch sein Amt abzuschaffen, so daß auch er nur gut 6 Monate regierte	L. de Maizière	0:10
53	Das waren die ersten (öffentlichen) Worte eines Politikers im vereinten Deutschland; 3. Oktober 1990, 0.00 Uhr	R. v. Weizsäcker	0:25
54	Er dachte wohl nicht, daß seine Forderung von 1987 nach 2 Jahren erfüllt sein würde	Ronald Reagan	0:10
55	Vor 5 Jahren kannte ihn noch keiner, heute ist er weltbekannt; da, wo er im Juli 1994 sprach, konnten seine Vorgänger noch nicht reden – vor dem Brandenburger Tor	Bill Clinton	0:20
56	Auch hier legt einer seinen Amtseid ab; diesmal in Berlin am 1. Juli 1994	Roman Herzog	0:20
57	Bemerkungen eines Staatsoberhauptes eines Deutschland benachbarten Staates zu Staatsoberhäuptern	Königin Margarethe von Dänemark	0:18
58	Wegen ihm mußte ein Bundeskanzler zurücktreten; 1994 sprach er darüber im Fernsehen	Günther Guillaume	0:19
59	Er war der Chef seines Vorredners; früher sprach er nicht mit Journalisten; 1994	Markus Wolf	0:08
60	Der Chef einer Weltorganisation forderte im Januar 1993 den Einsatz der Deutschen (Bundeswehr).	Bouthros-Gali	0:05
61	Ein deutscher Ministerpräsident widerspricht im Oktober 1993 Bundeskanzler Kohl	Oskar Lafontaine	0:10
62	Parteitage Rede vom November 1993	Rudolf Scharping	0:10
63	Bayerischer Parteichef und Bundesminister im August 1993 zu europäischen Finanzangelegenheiten	Theo Waigel	1:15

(Kassette wenden und zurückspulen)



II. Wissenschaft und Technik melden sich zu Wort



- | | | | |
|----|--|--------------------------------|------|
| 1 | Das ist die erhalten gebliebene, historische erste Tonaufnahme vom 18. Juli 1877: „Mary had a little lamb, ha ha ha ha“ | T. A. Edison | 0:07 |
| 2 | Er gilt als der Vater des Rundfunks; hier spricht er im Dezember 1924 zu Bedeutung des Rundfunks | Hans Bredow | 0:30 |
| 3 | Als Kapitän der Zeppelin-Luftschiffe beschreibt er hier am 2. 9. 1925 einen Amerika-Flug | Dr. Hugo Eckener | 0:30 |
| 4 | Interview mit dem „Vater des Fernsehens“ im Jahre 1930 | Paul Nipkow | 1:00 |
| 5 | Hier spricht einer der größten Naturwissenschaftler aller Zeiten auf der 7. Funkausstellung in Berlin am 22. August 1930 | Albert Einstein | 0:40 |
| 6 | Er darf noch einmal sprechen – wir hören den größten Erfinder aller Zeiten in einer Aufnahme von 1908 | T. A. Edison | 0:10 |
| 7 | Auch er vollbrachte 1927 eine technische Meisterleistung, erstmals allein; Aufnahme von 1930 | Charles Lindbergh | 0:10 |
| 8 | Schon als kleiner Junge träumte er davon, zum Mond zu fliegen; seine Arbeiten ließen 1969 den Traum wahr werden | Wernher von Braun | 0:25 |
| 9 | Auch das sind historische Worte, gesprochen am 12. April 1961 unmittelbar bevor er die Erde für 108 Minuten verließ | Juri A. Gagarin | 0:10 |
| 10 | Und noch einmal historische Worte; gesprochen am 20/21. Juli 1969, 384 000km von der Erde entfernt | Neil Armstrong | 0:40 |
| 11 | Auch dazu führte die Wissenschaft: Rundfunkmeldung der BBC vom 6. August 1945: Was war geschehen? | Atombombenabwurf auf Hiroshima | 0:15 |

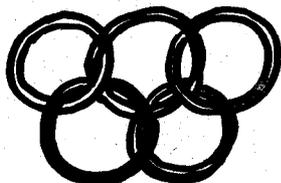
III. Die Künstler kommen zu Wort

- | | | |
|---|-------------------|------|
| 1 Sie steht als Unterhaltungskünstlerin seit über 50 Jahren auf der Bühne; Aufnahme von 1954 | Caterina Valente | 0:17 |
| 2 Großer deutscher Bühnen- und Filmschauspieler, hier in einer Goethe-Rolle 1954 | Gustaf Gründgens | 0:22 |
| 3 Deutscher Literatur-Nobelpreisträger bei einer Rede über Goethe am 18. 3. 1932 in Berlin | Thomas Mann | 0:50 |
| 4 Auch er erhielt den Literatur-Nobelpreis; hier spricht er zum 40jährigen Bestehen der Berliner Volksbühne am 21. 9. 1930 | Gerhart Hauptmann | 0:31 |
| 5 Berühmter deutscher Filmschauspieler der 30er und 40er Jahre am 29. 8. 1930 in der Rolle des Götz von Berlichingen; Vater eines nicht minder berühmten Sohnes | Heinrich George | 0:50 |
| 6 Er begründete in der Musik eine neue Ära; hier beschwert er sich am 22. 3. 1931, daß seine Musik nicht so oft im Rundfunk gespielt wird | Arnold Schönberg | 1:15 |
| 7 Münchner Komiker während des Dritten Reiches; saß bei den Nazis öfters wegen seiner Nazi-Witze im Gefängnis | Weiß Ferdl | 0:40 |
| 8 Hier singt der wohl bekannteste Tenor in einer Aufnahme von 1902 aus „Tosca“ von Puccini | Enrico Caruso | 0:20 |
| 9 Interview mit den Mitgliedern einer der bekanntesten Pop-Gruppen in Hamburg 1961 – Welche Gruppe? | The Beatles | 0:17 |
| 10 Bekannter englischer Schauspieler zum 75. Jubiläum der Deutschen Grammophon-Gesellschaft am 18. 9. 1975 | Peter Ustinov | 0:10 |



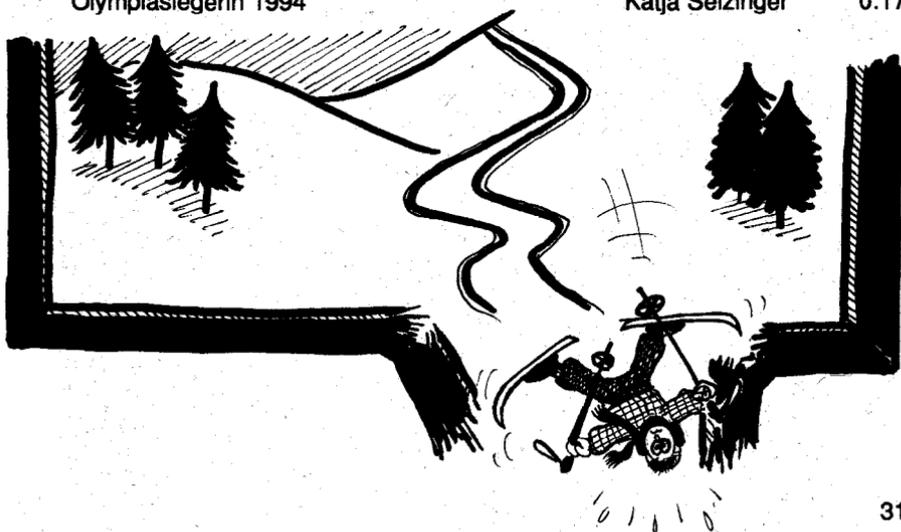
- | | | | |
|----|--|----------------------|------|
| 11 | Der Komponist einer sehr bekannten Märchenoperette spricht hier 1899 über Kompositionsregeln | Engelbert Humperdink | 0:13 |
| 12 | Letztes Interview eines beliebten französischen Komikers 1970 kurz vor seinem Tod | Fernandel | 0:12 |

IV. Der Sport hat das Wort



- | | | | |
|---|--|----------------------------|------|
| 1 | Obwohl er schon 1930 Weltmeister wurde, gehört er auch heute noch zu den bekanntesten deutschen Sportlern | Max Schmeling | 0:15 |
| 2 | Er war Anfang der 50er Jahre einer der bekanntesten Fußballspieler der Welt; Kapitän der ungarischen Nationalmannschaft; 1994 | Ferenc Puskas | 0:07 |
| 3 | Bekanntester und beliebtester deutscher Fußballlehrer spricht 1955 über seine Arbeit | Sepp Herberger | 0:19 |
| 4 | Er schoß im WM-Endspiel von 1954 für Deutschland ein Tor; Aufnahme von 1994, kurz vor seinem Tod | Max Morlock | 0:24 |
| 5 | Bekanntester deutscher Sportreporter der 50er Jahre beim Kommentar der letzten Spielminute des WM-Finales vom 4. Juli 1954 in Bern | Herbert Zimmermann | 0:40 |
| 6 | Ehrenspielführer der deutschen Fußball-Nationalmannschaft | Fritz Walter | 0:25 |
| 7 | Er ist wohl der erfolgreichste deutsche Fußballspieler | F. Beckenbauer | 0:33 |
| 8 | Bevor er im Februar 1964 Weltmeister aller Klassen wurde, errang er schon als 18-jähriger in Rom olympisches Silber | Cassius Clay, Muhammed Ali | 0:08 |
| 9 | Er schraubte als DDR-Sportler bei den Olympischen Spielen 1980 in Moskau den Hochsprung-Weltrekord auf 2,36 m | Gerd Wessing | 0:12 |

- | | | | |
|----|---|-------------------|------|
| 10 | Er war beim Weltrekord Vorgänger, beim Olympiasieg Nachfolger seines Vorredners | Dietmar Mögenburg | 0:17 |
| 11 | Zur Zeit eine der erfolgreichsten deutschen Kurzstreckenläuferinnen | Melanie Paschke | 0:12 |
| 12 | Er läuft schneller als er redet; Olympiasieger von Barcelona | Dieter Baumann | 0:31 |
| 13 | Am Tag dieses Statements lief er in die Weltelite der 10 000 m-Läufer; WM-Vierter am 22. 8. 93 in Stuttgart | Stephane Franke | 0:22 |
| 14 | Mitglied im IOC; Nachfolger von Willi Daume als Präsident des Deutschen Nationalen Olympischen Komitees | Walter Tröger | 0:32 |
| 15 | Ganz oben auf dem Treppchen stand sie noch nie, obwohl sie ihr Wurferät über 65 m schleudern kann | Karen Forkel | 0:17 |
| 16 | Man nennt in auch den „Herrn der Ringe“ | Antonio Samaranch | 0:05 |
| 17 | Einer der weltbesten Skilangläufer; mehrfach Olympiasieger | Björn Daehli | 0:09 |
| 18 | Mehrfacher Olympiasieger aus Oberwiesenthal | Jens Weisflog | 0:06 |
| 19 | Er gewann nur 2 Riesenslalom: Mit dem Sieg wurde er 1985 Weltmeister, mit dem anderen 1994 Olympiasieger | Markus Wasmaier | 0:14 |
| 20 | Ihre Sportart erlernte sie im Winterurlaub; Olympiasiegerin 1994 | Katja Seizinger | 0:17 |



V. Das Wort auf den Weg



Worte – einige berühmt gewordene haben wir heute gehört; Worte – wieviele wären besser ungesagt geblieben?! Worte – wie oft konnten Menschen aufgrund tröstender Worte wieder neuen Mut fassen?! Worte – machen wir selbst nicht oft zuviel davon? Worte – schweigen wir nicht zu oft, wenn wir eigentlich etwas sagen müßten? Worte können entscheidend sein für Krieg und Frieden, für Liebe und Haß, für Glück und Verderben. Wie stark hängt doch unser Leben von Worten ab, Worte, auf die man sich verlassen kann – oder sind wir verlassen und machen deshalb große Worte?

Auf ein Wort ist immer Verlaß; auf das Wort Gottes, so wie wir es in der Bibel nachlesen können:

Im Anfang war das Wort, und das Wort war bei Gott, und Gott war das Wort (Joh 1, 1) heißt es zu Beginn des Johannesevangeliums.

Damit beschreibt der Evangelist kurz und knapp das Wirken Gottes in dieser Welt: Ein Wort Gottes genügt für die Erschaffung der Welt. Worte Gottes, die er als Zusagen an Noah, Abraham, Isaak, Jakob, an Mose und an viele andere Menschen des Alten Testaments gibt werden ohne Wenn und Aber eingehalten, selbst wenn diese Menschen Worte zu finden versuchen, sich Gottes Wort zu entwinden. Gott läßt seinen Worten Taten folgen: Noah wird mit seiner Familie in der Arche gerettet, Abraham wird zum Urvater eines großen Volks, und Mose darf dieses Volk aus der Knechtschaft führen. Der Evangelist setzt daher dieses Macht-Wort Gott selbst gleich! Gott geht noch weiter: In Jesus Christus wird Gott selbst Mensch, um die Menschen, die von seinem Wort immer noch nicht überzeugt waren, zu sich zu rufen. Der Evangelist beschreibt das so:

Und das Wort ward Fleisch und wohnte unter uns, und wir sahen seine Herrlichkeit. (Joh 1, 14)

Als Gottes Volk seinen Sohn nicht als Messias anerkennt, sondern ihn ans Kreuz schlagen läßt, macht Gott die Wende zu allen Völkern hin – zu jedem einzelnen Menschen. Mit Hilfe von Menschen wie Petrus und Paulus – letzteren wendet Gottes Wort erstmal um 180° – erreicht Gottes Wort auch diejenigen, die es bekämpfen, wie z. B. die damaligen römischen Kaiser. Gott findet trotzdem immer wieder Menschen, die sein Wort durch die Jahrhunderte weitertragen und bezeugen. Und so erreicht auch uns Gottes Wort. Wir werden vor die Frage gestellt, wie wir es mit diesem Wort halten wollen; wollen wir ihm vertrauen und nachfolgen oder wollen wir uns lieber mit unseren eigenen aufgeblasenen Worten durchs Leben kämpfen – um dann hinterher festzustellen, „das bringt's auch nicht“. Oder merken wir, daß auf Gottes Wort Verlaß ist, daß wir uns ihm anvertrauen können?! Mit unseren dünnen menschlichen Worten dürfen wir Gott bitten, uns Offenheit für sein Wort zu schenken, uns Ohren, Herz und Verstand dafür zu öffnen. Dann öffnet sich dieser allmächtige Gott auch unseren menschlichen Nöten und Sorgen, geht mit uns durch unser Leben und läßt uns an seiner Herrlichkeit teilhaben – wenn wir ihn bei seinem göttlichen Wort nehmen. Probier's mal!

5

LANGLAUF



oder

**Abfahrts- oder Langlaufglaube?**

Beim *Langlauf* muß ich nicht viel überlegen, die Spur ist vorgegeben. In ihr muß ich bleiben. Ich kann höchstens noch entscheiden, ob ich die Loipe mit der Länge von 5 oder 10 km nehme.

Beim *Abfahrtslauf* darf ich Weg und Ziel selbst aussuchen. Ich habe oft sogar die Freiheit, mir auszusuchen, wo ich am Fuße des Berges ankommen will. Und ich kann entscheiden, ob ich in vielen Kurven runterfahre oder im Schuß geradeaus. *Langlauf heißt*, daß ich die Geschwindigkeit bergabwärts nicht regeln kann. Ich kann zwar noch durch Stockeinsatz mehr Tempo machen oder stoppen, indem ich mich mehr oder weniger elegant auf den Hintern fallen lasse – aber im großen und ganzen habe ich die Geschwindigkeit nicht im Griff.

Abfahrt bedeutet, ich kann selbst bestimmen, wie schnell ich fahren will. Schon durch geringen Druck und durch die Stellung meiner Ski bestimme ich, wie schnell ich fahre.

Bei der *Langlaufausrüstung* scheint es zunächst so, als hätte ich viel Bewegungsfreiheit. Ich trage bequeme Schuhe aus Leder, und die Langlaufschuhe sind an den Spitzen mit dem Ski verbunden. Es ist fast so, als wäre man gar nicht „gebunden“. Die *Ausrüstung für Abfahrtsläufer* mag anfangs als beengend empfunden werden. Die Schuhe sind aus hartem Plastik. Sie sind mit der ganzen Sohle am Ski festgemacht, doch dies dient der Sicherheit.

Wenn man sich das Skifahren unter diesen Aspekten anschaut, entdeckt man so manche Parallelen zum Glauben. – Ist unser Glaube nicht vergleichbar mit einem Abfahrtslauf? – Ich darf meinen Weg zu Jesus selbst bestimmen. Ich kann

selbst entscheiden, ob es für mich wichtig ist, daß ich jeden Sonntag in die Kirche gehe. Ich kann selbst entscheiden, wie oft ich am Tag bete. – Wenn ich mich für Jesus entscheide, dann verläuft mein Leben ab diesem Zeitpunkt eben nicht in einer bestimmten Spur. Ich muß selbst überlegen, was mir wichtig ist. Ich muß selbst das Ziel vor Augen haben und darf den Weg selbst wählen. Eigentlich ganz schön mutig von Gott und ganz schön gefährlich für ihn. Er hätte es ja ohne Probleme auch eher „langlaufmäßig“ einrichten können, ohne große Entscheidungsfreiheit für uns. Aber das ist ja das tolle an Gott, daß er keine Marionetten will. Er will, daß wir aus freien Stücken zu ihm kommen.

Entscheidend für mein Leben sind die „Schuhe“. Entweder, ich bilde mir ein, ich hätte meine Freiheit, weil ich mich – vergleichbar mit dem Fuß im Langlaufschuh – relativ frei bewegen kann. Aber wenn ich genauer hinschaue, habe ich nirgends einen richtigen Halt in meinem Leben. Es verläuft trotz allem ziemlich langweilig und ohne innere Zufriedenheit wie eine Langlaufloipe. Ich lebe, wie die Spur, die große Masse, es mir vorgibt. Oder ich stehe fest in meinen Schuhen, stehe fest im Glauben, und spüre, da ist etwas, das mich hält, mir Sicherheit gibt. Auch wenn ich mal auf die Nase falle, ist es ein Schutz für mich. Ich bin mit der ganzen Sohle (meiner ganzen Person) fest verankert in der Bindung (in Jesus), die mich verbindet mit dem Ski (mit Gott).

Beim Skifahren begreift man, wie wichtig es ist, die Angst zu überwinden und auch etwas zu wagen – um dann zu erleben, was für ein irres Gefühl es ist, ins Tal zu brausen. Ähnlich ist es mit dem Glauben an Jesus Christus. Wer nur immer in der Spur der Masse bleiben will, wer nichts wagen will, wer sich hinter seinen Bedenken und Befürchtungen versteckt, wird nie erfahren, wie toll es ist, mit Jesus Christus zu leben.



6

der Steigbügel

Steigbügel

Steigbügel

der Steigbügel

– oder wie Theorie zur Praxis wird

Ziel der Arbeitshilfe „der Steigbügel“ ist es, den einzelnen Mitarbeitern mühevollens Sammeln von Material zu ersparen, Vorbereitungszeit zu verkürzen und den Geldbeutel zu schonen.

Vergleichbar mit dem Ausritt auf einem Pferd. Das Pferd wurde bereits vom Stallmeister gesattelt. Mit Hilfe des Steigbügels kann jeder aufsteigen und losreiten. Aber aufsteigen, reiten und den richtigen Weg finden und planen muß der Reiter selbst!

Jede Mitarbeiterin und jeder Mitarbeiter sollte für seine Gruppe einen Programmplan aufstellen (Monats-, Halbjahres- oder einen Ganzjahresplan). Siehe auch Steigbügel Nr. 241 : 47 „Programmplanung leicht gemacht“ sowie Nr. 264 „Was ist los im Herbst und Winter“. Es sollte ein abwechslungsreiches, interessantes und informatives Programm sein.

Jedoch sollte den Gruppenmitgliedern genügend Zeit für das persönliche Gespräch und die Diskussion untereinander sowie mit den Mitarbeitern bleiben.

Jede Mitarbeiterin und jeder Mitarbeiter sollte sich Ziele setzen, wie und was in der Jugendgruppe vermittelt werden soll.

Die Ideen für ein Jahresprogramm können aus dem Steigbügel kommen.

Vor allem jüngere Mitarbeiter fragen sich immer wieder: „Wie bekomme ich ein Programm für meine Gruppe?“

Oder: „Wie kann ich einen Programmplan aufstellen?“

Für Nachwuchsmitarbeiter gibt es Abende wie „Nachwuchsmitarbeiter haben freie Fahrt“ – Steigbügel Nr 184 : 5 oder Steigbügel 186 : 6.

Diese Abende lassen sich wie abgedruckt durchführen.

Grundsätzliche Informationen über die praktische Gruppenarbeit sind im Steigbügel Nr. 250 zu finden.

Wie bekomme ich ein Programm?

1. Ideen sammeln

- Inhaltsverzeichnis der vorhandenen Steigbügel lesen und Interessantes zur Seite legen.
- Die interessanten Artikel grob durchlesen und erneut sondieren.

2. Aufbereitung der Ideen

Überlegungen anstellen zur Durchführbarkeit

- Macht da meine Gruppe mit?
- Kann ICH es durchführen?
- Kann mir jemand den ich kenne weiterhelfen?
- Welchen Aufwand habe ich?
- Wie lange brauche ich zum Vorbereiten?
- Komme ich an das benötigte Material heran?
- Muß ich einen anderen Gruppenraum benutzen?
- Muß ich Termine abstimmen?
- Reicht mir eine Gruppenstunde für das geplante Programm, oder wird es ein Programm für mehrere Gruppenabende?
- Fällt mir selber etwas zum Thema ein?
- Was würde ich anders machen?
z. B. die Spielregeln / Preise
- Sollte etwas Aktuelles eingebunden werden?

3. Vorbereitung

Jeder einzelne Programmpunkt sollte, auch wenn er aus einer anderen Feder stammt, wie von einem selbst sein.

Deshalb Steigbügelprogramm lesen und sich anschließend Gedanken dazu machen:

Ein DIN-A-4-Blatt nehmen und sich dieses Blatt einteilen. Z. B. in die obere linke Ecke den Gruppennamen, den Termin des Abends und das Thema schreiben. Auf die linke Seite das Material. So ist das Blatt gleich für die persönliche Sammlung vorbereitet und erleichtert später die Suche.

Unter dem Material wird Sonstiges notiert, z. B. Termine, Absprachen usw.

Gruppe:

Material:

Datum:

Thema:

Sonstiges:

Nun werden die Ideen bzw. das übernommene Programm aus dem Steigbügel zu Papier gebracht. Die Reihenfolge, wie der Abend wirklich ablaufen soll, wird erst am Schluß festgelegt.

Es empfiehlt sich auch, übernommene Programmpunkte nicht nur abzuschreiben, sondern in eigene Worte zu fassen. Spätestens hier merkt man, ob alles verstanden wurde, bzw. kann man dann das Programm auf die Bedürfnisse der Gruppe zuschneiden. (Siehe Beispiel im Anhang).

Immer wenn Material gebraucht wird, schreiben wir es in die rechte obere Ecke unseres Blattes. Ebenfalls alles was unter Sonstiges gehört. (Vgl. Beispiel)

4. Durchführung

Kurz vor der Gruppenstunde sollte das bereits hergerichtete Material (das steht ja auf unserem Blatt rechts oben) kontrolliert werden.

Das Programm durchlesen und nochmals Gedanken dazu anstellen. Die Reihenfolge der einzelnen Programmpunkte wird nun festgelegt.

Den ganzen Abend gedanklich durchspielen.

Sich selber motivieren!

In die Gruppenstunde gehen und es durchführen. Lange Wartezeiten zwischen den einzelnen Programmpunkten sollten vermieden werden. Die Gruppenmitglieder werden sonst unruhig oder fangen zu albern an.

Bei der Durchführung immer flexibel bleiben und Programmpunkte die gut laufen zusätzlich durch Varianten verschönern. Dinge die nicht so gut ankommen kürzen.

Nach dem Abend Selbstkritik üben: Was war gut? Was war schlecht? Was mache ich nächstes Mal besser?

Nicht jeder Abend wird ein Erfolg! Selten liegt es am Programm, meist an all dem was vor der Gruppenstunde passiert ist (schlechte Noten, Ärger mit den Eltern usw.).

Außerdem: Spaß haben! Das wollen die Gruppenmitglieder und die Mitarbeiter!

5. Zusammenfassung (Fahrplan)

Steigbügel zur Hand nehmen – Inhaltsverzeichnisse ansehen – Interessantes auswählen und zur Seite legen – Auswählen – Programmplan erstellen – Aufbereitung – Ausführung – Kritik – Steigbügel zur Hand nehmen – ...

Viel Spaß bei der Suche und Auswahl von Programmen aus dem Steigbügel.



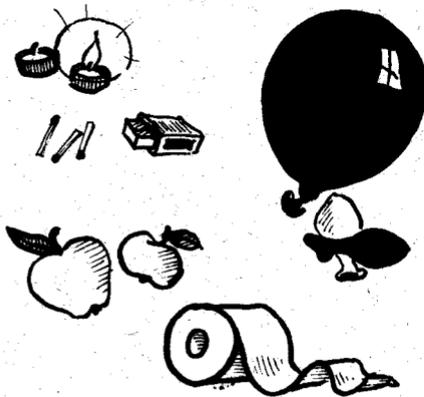
Beispiel

Gruppe: E X K O 88 – Bonhoeffer
Datum: 20. 4. 1993

Material:

- 2 Teelichter
- Schnur
- Streichhölzer
- Kreide
- 2 Lumpen
- 2 Bibeln
- 20 Joghurtbecher
- 2 große Schlafanzüge
- 40 Luftballons (klein)
- 2 große Schüsseln
- 4-8 Äpfel
- 2 Joghurtbecher (voll)
- 2 kleine Löffel
- 2 Rollen Toilettenpapier
- 2 Pappkartons
- 1 nasses Tuch
- Chips

Spielabend „FEZ-FACTORY“



Spielregeln

Es spielen zwei Gruppen gegeneinander. Jede Gruppe versucht, möglichst viele Punkte zu erlangen.

Gewinner ist die Gruppe mit der höchsten Punktzahl.

Verteilung der Punktzahl liegt bei den Spielern.

Preis: Chips o. ä.

1. Kerzen aus

Von jeder Gruppe benötigt man zwei Personen. Ihnen wird ein Korken, der an einer Schnur hängt (ca. 30 cm lang), am Hosengürtel hinten befestigt.

Die Kerzen werden auf dem Boden angezündet (auf Pappe stellen).

Aufgabe: Quer durch den Raum rennen (evtl. Parcours), über die Kerze stehen und, ohne die Hände zu benutzen, mit dem Korken, der an der Hose hängt, die Kerze auslöschten. ACHTUNG: Wenn der Korken brennt, mit nassem Tuch löschen!

Gewinner: 5 Punkte

2. Liegestützenkampf

Alle Gruppenteilnehmer gehen in die Liegestütze und versuchen, auf das Signal eines Mitarbeiters ihrem Gegenüber die Hände wegzuziehen, um diesen zu Fall zu bringen.

Wer übrig bleibt bekommt 5 Punkte.

Eventuell Kampf der Giganten → die letzten 4 Kämpfer gegeneinander. Die anderen Gruppenteilnehmer feuern ihre Kämpfer an.



3. Becherträger

Einem Gruppenmitglied werden auf „los“ soviel Joghurtbecher wie nur möglich auf alle möglichen und unmöglichen Körperteile gestellt. Er darf nur keine Becher mit den Händen greifen. Becher mit dem Mund tragen ist erlaubt.

4. Apfelfischen

Zwei große Schüsseln mit Wasser füllen und zwei Äpfel hineinlegen. Auf „los“ dürfen zwei Personen eventuell einen Parcours durchlaufen und müssen, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen, den Apfel aus der Schüssel fischen.

Variante für die Ermittlung der Punktzahl:

100 - Zeit in Sekunden = Punktzahl.



5. Joghurtessen

Zwei Teilnehmer je Gruppe. Einer hat den Löffel, der zweite den Joghurt. Der Teilnehmer mit dem Löffel muß seinen Partner füttern. Wer hat den Joghurt als erster leer?

Punkte: 100 – gestoppte Zeit.

6. Einrollen

Die Gruppen haben die Aufgabe, eines ihrer Gruppenmitglieder mit einer Rolle Toilettenpapier einzuwickeln. Es sollte nichts mehr von ihm zu sehen sein.

Punkte: 200 – Zeit in Sekunden.

7. Bibellesen

Beide Gruppen stehen weit weg von zwei Stühlen. Auf den Stühlen liegt eine Bibel. Auf „los“ versuchen beide Gruppen, sich gegenseitig daran zu hindern, an die Bibel zu kommen. Wer es dennoch schafft liest eine vorgegebene Bibelstelle laut vor.

Welche Gruppe kann den Text möglichst genau wieder zu Papier bringen?

Dieses Spiel kann auch als Übergang zur Andacht dienen.

8. Siegerehrung

Der Sieger darf aus den Teilnehmern der Verlierer eine Skulptur bauen. Er stellt diese in Pose übereinander oder nebeneinander bis niemand mehr übrig ist.

(FOTO!)



7

DU - EGON
IST VERLIEBT!

AU - DAS
WIRD TEUER...



Geld oder Liebe

Auf einer Teeniefreizeit für 15-18jährige führten wir die folgende „Spielshow“ durch, die von den Teilnehmern der Freizeit später als Höhepunkt der Freizeit betitelt wurde. Grundlage der Idee ist die Fernsehshow „Geld oder Liebe“ mit Jürgen von der Lippe.

Voraussetzungen

Kandidaten: 3 Mädchen, 3 Jungs

Moderatoren: 1-2

Assistenten: 3 „international erfahrene . . .“ (auch in Anlehnung an die TV-Show)

Material: Augenbinden / leere Flaschen / ausreichend rote, gelbe und blaue Papierherzchen in jeweils gleicher Anzahl / Liedertitel auf Papierstreifen / Schimpfwörter auf Papierstreifen / Tafel oder Plakat, auf dem eingetragen wird, wer wieviel Geld eingespielt hat / Tafel oder Plakat, auf dem die Kennzahl der einzelnen Paare verzeichnet sind / Titelmelodie von „Geld oder Liebe“ / Büchse mit klapperndem Münzgeld / 6 Täfelchen, auf deren eine Seite man Geld, auf der anderen ein Herz sehen kann / Auswertungskärtchen, auf denen die Zuschauer die Kennzahl ihres Wunschpaars vermerken / Schokoriegel / Gutschein für ein gemeinsames Abendessen o. ä.

Raumgestaltung: Zuschauerreihen mit Stühlen, ausreichend große „Bühne“ mit gemütlichen Sitzgelegenheiten für Kandidaten und Moderatoren (wenn möglich Sofas, wirkt optisch gut!) und kleines Tischchen.
Raum geschmückt mit großen und kleinen Papierherzen, Schleifen, etc.



Ablauf

1. „Geld oder Liebe – Melodie“ (von der TV-Sendung aufgenommen) läuft, Moderatoren treten ein, Begrüßung.

2. Kandidaten werden einzeln hereingerufen und vorgestellt, dann auf die Sofas gebeten.

3. Eigentums – Zuordnung

Jedes der drei Mädchen hatte vor dem Spiel einen persönlichen Gegenstand abgegeben (z. B. Haarspange, kleines Kuscheltier o. ä.), der den Jungen nicht bekannt ist. Diese drei Gegenstände liegen nun auf dem Tischchen, und jeder Junge sucht sich spontan einen Gegenstand aus. Dadurch ergeben sich die ersten „Paarungen“ – jeder Junge setzt sich zu dem Mädchen, dem der gewählte Gegenstand gehört.

4. Kandidatengeheimnis A

Vor dem Spiel wurde von jedem Kandidaten eine Besonderheit notiert, z. B. ein außergewöhnliches Hobby, ein besonderes Erlebnis, eine besondere Abneigung, etwas, was der Kandidat angestellt hat, eine außergewöhnliche Begabung o. ä. – allerdings sollte dieses „Geheimnis“ keinem der anderen Mitspieler bekannt sein. Die Moderatoren erfinden dann jeweils 2 Geheimnisse dazu, die nicht stimmen. Z. B. ist das Geheimnis von Kandidat A, daß er als Kind einmal seinem Zahnarzt in den Finger gebissen hat. Nun fragt der Moderator:

„Hat A als Kind seinem Lehrer einen Reißnagel auf den Stuhl gelegt, so daß dieser besagte Lehrer wegen Schmerzen im Hinterteil 3 Tage lang krankgeschrieben wurde; oder hat er als Kind seinen Zahnarzt so übel in den Finger gebissen, so daß dieser sich fortan weigerte, dieses Kind zu behandeln und die Mutter einen neuen Zahnarzt suchen mußte; oder hat er als Kind mit Papas Rasierapparat seiner kleinen Schwester einen Irokesenschnitt verpaßt, worüber seine Mutter natürlich nicht gerade in großes Entzücken ausgebrochen ist – er hatte die Schwester übrigens so zugerichtet, daß sie trotz erheblicher Bemühungen des Friseurs erst nach einem halben Jahr wieder einigermaßen normal aussah . . .“

7. Kandidatengeheimnis B siehe wie 4

8. Spontanes Spiel

Zuerst müssen sich neue Paare finden, da man mit jedem Partner nur zwei Spiele macht. Jeder sucht sich einen neuen Partner.

Zwei Paare werden mit den drei international erfahrenen Hinausbegleitern in ein Nebenzimmer gebracht. Das erste Paar bekommt folgende Geschichte erzählt: Stellt euch vor, ihr habt bei dem Spiel „Geld oder Liebe“ Liebe gewählt und gewonnen. Ihr habt euch näher kennengelernt, seid jetzt wieder von der Freizeit daheim und trefft euch auch dort regelmäßig. Ihr seid auf dem Zimmer des Mädchens, das Mädchen sitzt dem Jungen auf dem Schoß, und plötzlich kommen die Eltern des Mädchens hereingestürmt. Wie reagiert ihr? Das Paar muß sich, wie erzählt, hinsetzen und bekommt keine Zeit, sich abzusprechen, da die zwei Moderatoren herbeistürmen und die empörten Eltern spielen.

Einer der drei international erfahrenen Zeitstopper stoppt eine Minute ab, dann wird das spontane Spiel abgebrochen. Mit den anderen zwei Paaren wird genauso verfahren. Zum Schluß darf das Publikum durch Applaus abstimmen, welches Paar am besten reagiert, argumentiert oder am originellsten gehandelt hat.

9. Kandidatengeheimnis C

10. Tierlaute – Zuschauerspiel

Unter jedem Stuhl der Zuschauer wurde vor Spielbeginn ein Herzchen angebracht in Rot, Gelb oder Blau, jede Farbe ist gleich oft vertreten. Die Zuschauer werden nun aufgefordert, unter dem Stuhl nachzuschauen, welche Farbe ihr Herz hat. Das allerdings soll kleben bleiben. Jedes der drei Paare bekommt nun eine der drei Farben zugewiesen. Den Zuschauern wird dann erklärt, daß alle „roten“ Zuschauer beim Startpfeiff „Kikeriki“ rufen sollen, alle „blauen“ „i-aaah“ und alle „gelben“ „miau“. Jedes Paar muß dann die Herzchen „seiner Farbe“ einsammeln, indem es auf die Tierlaute hört und dann die Herzchen unter dem Stuhl abmacht. Die Zeitdauer richtet sich nach der Anzahl des Publikums. Wir gaben bei 56 Zuschauern 1 Minute Zeit. Gewonnen hat das Paar, welches die meisten Herzchen seiner Farbe besorgt hat.

11. Kandidatengeheimnis D



12. Showteil

Zur Auflockerung zwischendurch folgt ein Showteil, den bei uns ein Teilnehmer gestaltet hat, der Akkordeon spielen konnte und entsprechend damit Stimmung machte.

13. Kandidatengeheimnis E

14. Zuschauerpantomime

Zum letzten Mal formieren sich drei neue Paare, jeder sucht sich den Partner, mit dem er noch nicht gespielt hat.

Es wird verfahren wie bei 6., nur handelt es sich diesmal um Schimpfwörter, die erraten werden müssen, und die können natürlich nicht gesummt werden, sondern werden von den Zuschauern pantomimisch vorgespielt.

Mögliche Schimpfwörter: Dickschädel / Affenhirn / Stinkstiefel / Grasdackel / Rotznase / Hornochse / Halsabschneider / Angsthase . . .



15. Kandidatengeheimnis F

16. Geldbekanntgabe

Es wird in die vorbereitete Tafel eingetragen, wer wieviel „Geld“ eingespielt hat. Dies geschieht so, daß die Punktzahl mit 10 multipliziert wird, damit es sich besser anhört. Hat Kandidat A also z. B. 4 Punkte, so hat er „40 DM“ eingespielt.

17. Abstimmungssystem

Der Moderator erklärt folgende Abstimmungstafel, durch die die Kennzahl der einzelnen Paare herausgefunden werden kann:

Geld oder Liebe	A	B	C
D	1	2	3
E	4	5	6
F	7	8	9

Die Zuschauer bekommen nun durch die drei international anerkannten Austeiler Stifte und einen Zettel, auf dem sie die Kennzahl ihres favorisierten Paares eintragen. Ist es z. B. Kandidat A mit Kandidatin D (bei der Durchführung des Abends werden natürlich die richtigen Namen eingetragen), so ergibt dies die Kennzahl 1. Ist es Kandidat B mit Kandidatin F, so ergibt dies die Kennzahl 8 etc. Während die Zuschauer auf ihr Kärtchen die jeweilige Kennzahl ihres favorisierten Paares schreiben, die drei international anerkannten Einsammler und Auswerter die Kärtchen einsammeln und auswerten, folgt nochmal ein Showblock.

18. Showblock

Um die Zeit der Auswertung zu überbrücken, bietet sich hier nochmals ein Showblock an. Bei uns waren es 4 Freizeitteilnehmer, die sich zu einer Band formiert hatten und „Marmor, Stein und Eisen bricht“ vorspielten.

19. Geld oder Liebe???

Bevor das Abstimmungsergebnis bekanntgegeben wird, muß sich jeder einzelne Kandidat entscheiden, ob er Geld oder Liebe wählt. – Wählt er Geld, so wird er seine erspielte Geldsumme in Balistos (oder Bonbons, oder Kaugummis . . .) ausgezahlt bekommen. Wenn er einer der beiden ist, die vom Publikum zum „Geld oder Liebe – Paar“ gewählt wurden, verdoppelt sich seine erspielte Summe.

Wählt er Liebe, und er wurde von den Zuschauern nicht gewählt, bekommt er gar nichts. Wurde er jedoch gewählt, so gewinnt er ein gemeinsames Abendessen (oder etwas anderes Reizvolles) mit seinem „Traumpartner“ laut Zuschauerabstimmung.

Jeder Kandidat bekommt nun ein Täfelchen, auf dessen einer Seite Geld zu sehen ist und auf der anderen Seite ein Herz. Auf die Frage der Moderatoren: „Geld oder Liebe?“ hält nun jeder das Täfelchen hoch und zeigt mit der entsprechenden Seite seine Wahl an.

20. Preisvergabe

Zum Schluß werden die Abstimmungsergebnisse durch die drei international erfahrenen Abstimmungsbekanntgeber bekanntgegeben und die entsprechenden Preise verteilt.

21. Abschluß

Zum Schluß verabschieden sich die Moderatoren, und mit der „Geld oder Liebe – Melodie“ verlassen Kandidaten und Moderatoren das Zimmer.

Fine



Zeitreise in die Vergangenheit

Story:

Wir befinden uns im Jahre 2037 n. Chr. Vor wenigen Monaten ist nach langen Bemühungen eine Zeitmaschine erfunden worden, mit der man beliebig in die Zukunft und Vergangenheit reisen kann. Dank dieser Erfindung hat unsere Jugendgruppe jetzt die Möglichkeit, eine Reise in die Vergangenheit anzutreten, die einer wichtigen Mission dient:

Tragische Ereignisse der Weltgeschichte sollen verhindert werden, indem sich zwei Teams der Jugendgruppe, mit Hilfe der Zeitmaschine, an die Handlungsorte begeben und zwar so, daß sie einige Tage vor dem tragischen Ereignis eintreffen.

Die Regierung des Jahres 2037 erhofft sich mit dieser Aktion, daß sich die gegenwärtige Situation positiv verändern könnte. Es ist ein einmaliges Experiment, bei dem ihr dabei sein könnt!!

Die Aufgabe der Teams ist es, die Menschen, die in der Vergangenheit leben, so anzuleiten, daß sie aus eigener Kraft und Einsicht die tragischen Ereignisse abwenden können.

Beide Teams stehen im Wettbewerb zueinander – sie sollen die Bewohner der Vergangenheit möglichst gut schulen – , denn auf das bessere Team wartet nach seiner Rückkehr eine großzügige Belohnung.

Wir blenden uns nun ein. Wird es uns gelingen, die schrecklichen Ereignisse abzuwenden?

1. Spiel: „Hannibal ante Portas“ (211 v. Chr.)

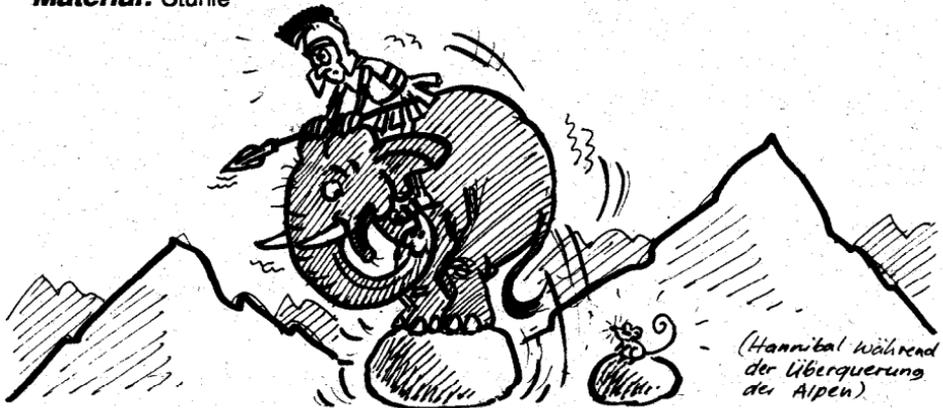
Story: Es geht darum, die römische Armee zu warnen, damit sie vor Hannibal die wichtigsten strategischen Punkte an den Alpenübergängen erreichen kann. So soll das Römische Reich vor den Karthagern gerettet werden. Welches Team schafft das am zuverlässigsten?

Methode: Kreisspiel: „Concentration now begins!“ als Gruppenspiel (beide Teams im Wettbewerb) d. h.: Der Spielleiter lost aus, welche Gruppe den 1., 3., 5. . . . und welche Gruppe den 2., 4., 6. . . . Platz besetzen darf.

Die Gruppen setzen sich dann abwechselnd auf die Stühle des 3/4 Kreises. Ziel des Spieles ist es, die Mitglieder der eigenen Gruppe auf möglichst „gute“ Plätze (= niedrige Nummer) zu bringen.

„Gewertet“ wird nach einer zuvor festgelegten Zeit.

Material: Stühle



2. Spiel: „Die Ermordung Cäsars“ (44 v. Chr.)

Story: Kann die Leibwache Cäsars von unseren Teams so geschult werden, daß sie die in den Senat geschmuggelten Dolche aufspüren wird?

Kann so Cäsar vor der Ermordung geschützt werden?

Auf, an die Arbeit!

Methode: 10-15 Streichhölzer werden von einem Team im Gruppenraum versteckt, während die andere Gruppe derweil vor die Tür geschickt wird. Sind alle Streichhölzer versteckt, wird das zweite Team wieder in den Gruppenraum geholt. Die Teammitglieder haben jetzt 4-5 Minuten Zeit, möglichst viele der versteckten Streichhölzer aufzustöbern. Die gefundenen Streichhölzer ergeben die Wertung. Jetzt werden die beiden Gruppen ausgetauscht, und die Prozedur wiederholt sich.

Sonderregel: Um zu verhindern, daß die erste Gruppe ihre Streichhölzer zu gut versteckt („Versteckergruppe“ findet die eigenen Streichhölzer nicht mehr, oder findet sie dann „zufällig“ im zweiten Durchgang) muß die Gruppe, die gerade am Verstecken war, alle nicht gefundenen Streichhölzer an die Spielleitung zurückgeben. Jedes nicht zurückgegebene Streichholz zählt als Minuspunkt.

Material: Streichhölzer

3. Spiel: „Die Verteidigung Konstantinopels“ (1453)

Story: Die Wucht der türkischen Angriffsreihen soll, durch gezieltes Geschützfeuer aus der belagerten Stadt heraus, durchbrochen werden.

Unsere Teams haben die Aufgabe, die Bewohner im Umgang mit den neuartigen (von den Teams mitgebrachten) Geschützen einzuüben.

Methode: Es geht darum, brennende Kerzen, die in zwei Reihen hintereinander angeordnet sind, mit Hilfe eines dicken Plastikhalms auszublasen (jeweils ein Spieler pro Team tritt an/nacheinander/es können mehrere Durchgänge gemacht werden).

Das Zeitlimit richtet sich nach der Schwierigkeit der Kerzenstellung.

Material: 10 Kerzen, Packung Plastikhalme



4. Spiel: „Kolumbus entdeckt Amerika“ (1492)

Story: Christopher Kolumbus ist mit seinen drei Schiffen – Nina, Pinta und Santa Maria – unterwegs, um den Seeweg nach Indien zu entdecken. Mit dieser Entdeckungsfahrt fing aber das Leiden vieler indianischer Völker an, und noch heute sind die Wunden dieser Zeit nicht verheilt.

Unsere Teams haben nun den Auftrag, die Entdeckung Amerikas zu verhindern. Sie sollen die spanischen Galeeren versenken.

Methode: Im Prinzip geht das Spiel so ähnlich wie „Schiffe versenken“: Der Spielleiter erstellt vier Koordinaten (fünf auf fünf Kästchen) zwei Pläne sollten

groß (DINA4), zwei Pläne klein (z. B. DINA6) sein. Die kleinen Pläne werden von jeweils einem Team mit Schiffen besetzt (1 mal vier Kästchen = Pinta, 1 mal 3 Kästchen = Santa Maria, 1 mal zwei Kästchen = Nina) und dann dem Spielleiter übergeben.

Die großen Pläne werden, für alle sichtbar, aufgehängt.

Jetzt geben beide Teams abwechselnd ihre „Schüsse“ auf die Flotte des anderen Teams ab.

Gewonnen hat, wer zuerst die Schiffe des anderen Teams versenkt hat.

Material: Papier, Stifte

Sonderaufgabe:

Story: Die Sonderaufgabe ist ein Training für die Teams. Ziel: Wenn man sich auf einer Zeitreise mal verirrt hat, ist es lebenswichtig zu wissen, in welcher Zeit man gelandet ist, denn nur so ist es möglich, die Rückreise anzutreten.

Methode: Jedes Team bekommt einen Briefumschlag mit „halben“ Figuren, die im Stile einer bestimmten Zeit gekleidet sind, und mit Kärtchen, auf denen Jahreszahlen stehen.

Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten richtigen Paare herausfindet.

Material: Kuverts mit Figuren und Kärtchen (siehe Seite 51)

5. Spiel: „Erfindung des Dynamits“ (1867)

Story: Das Dynamit ist bekanntlich dafür verantwortlich, daß Kriege immer größere Ausmaße annehmen konnten.

Unsere Teams werden versuchen zu verhindern, daß die Bestandteile des Dynamits (Kieselerde und Nitroglycerin) jemals miteinander in Berührung kommen und so ihre tödliche Wirkung entfalten können.

Methode: Reis und Dinkel (abgezählt) in einem Teller gemischt, den Teams vorlegen. Aufgabe ist nun, beides um die Wette auseinanderzusortieren.

Material: Reis und Dinkel (oder andere Gegenstände in ähnlicher Größe)

6. Spiel: „Ausbruch des I. Weltkriegs“ (1914)

Story: Mit der Ermordung von Erzherzog Ferdinand von Österreich in Sarajevo begann der I. Weltkrieg.

Unsere Teams haben die Aufgabe, die Sicherheitsbeamten des Erzherzogs so zu schulen, daß sie dessen Ermordung verhindern können.

Wir trainieren die Reaktionssicherheit/-geschwindigkeit!

Methode: Spiel: „Handklopfen“

Vorbereitung: Die Teams setzen sich um einen Tisch (sie sitzen abwechselnd: A B A B A B A . . .). Jeder legt nun beide Hände auf den Tisch, und zwar so, daß jeder zwischen seinen eigenen Händen die linke Hand des rechten Nachbarn und die rechte Hand des linken Nachbarn liegen hat („von rechts nach links“: eigene r. H., l. H. des r. N., r. H. des l. N., eigene l. H.).

Spielablauf: Das Spiel beginnt, indem einer (vom Leiter bestimmt) mit der Hand auf den Tisch schlägt, dann die Hand, die im Uhrzeigersinn die nächste ist usw. Es ist auch erlaubt, mit der Hand zweimal kurz nacheinander auf den Tisch zu schlagen, dann ändert sich die Umlaufrichtung.

Wer zu langsam ist oder verschläft, muß die betreffende Hand aus dem Spiel nehmen.

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch zwei Hände übriggeblieben sind.

Wertung: Die erste ausgeschiedene Hand gibt einen Punkt, die nächste ausgeschiedene Hand gibt zwei Punkt usw. Die letzten fünf Hände bringen jeweils 5 Punkte mehr (Anreizsteigerung), die letzten beiden Hände bringen gleich viele Punkte!

Material: Tisch

Mitgeliefertes Material: Kuverts mit Material für die Sonderaufgabe



1468

1908

1680

1616

1802

1749



Lösung

① = 1680

② = 1616

③ = 1468

④ = 1908

⑤ = 1802

⑥ = 1749

E 5489 F

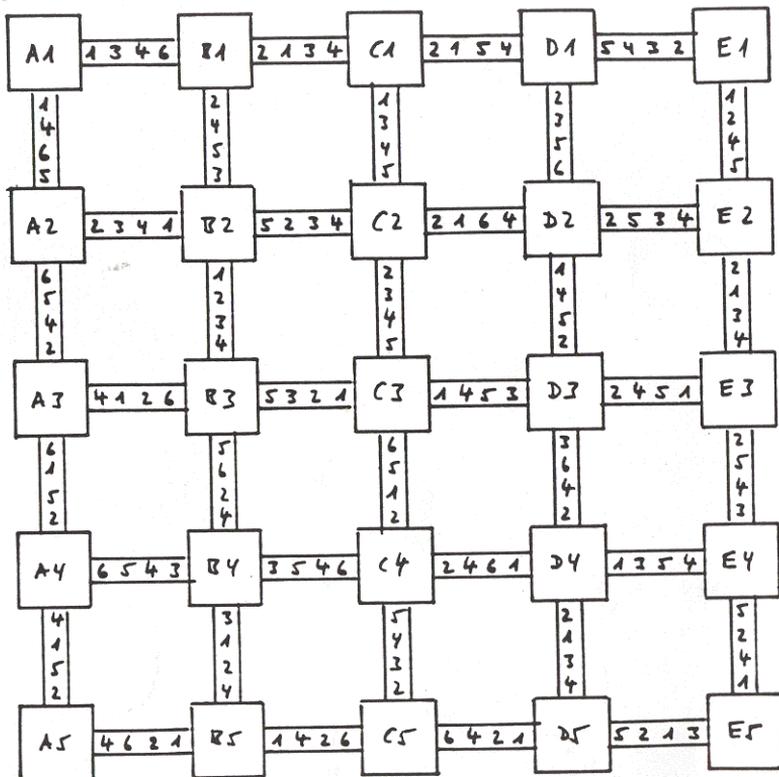
Schriftenniederlage
des Evang. Jugendwerks
in Württemberg GmbH

Vertrieb:

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

Nur keine Hektik –

ANLAGE 1



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

267

Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Württ. GmbH, Stuttgart
im Auftrag des CVJM Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – Schriftleitung: Helmut Häußler
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart, Tel. (0711) 213 01 10

Erscheinungsweise: alle 2 Monate.

Bezugspreis: jährlich (6 Hefte) DM 19,80 einschl. Zustellgebühren. Einzelpreis DM 2,60 + Porto

Vertrieb und Abonnementverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm,

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

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