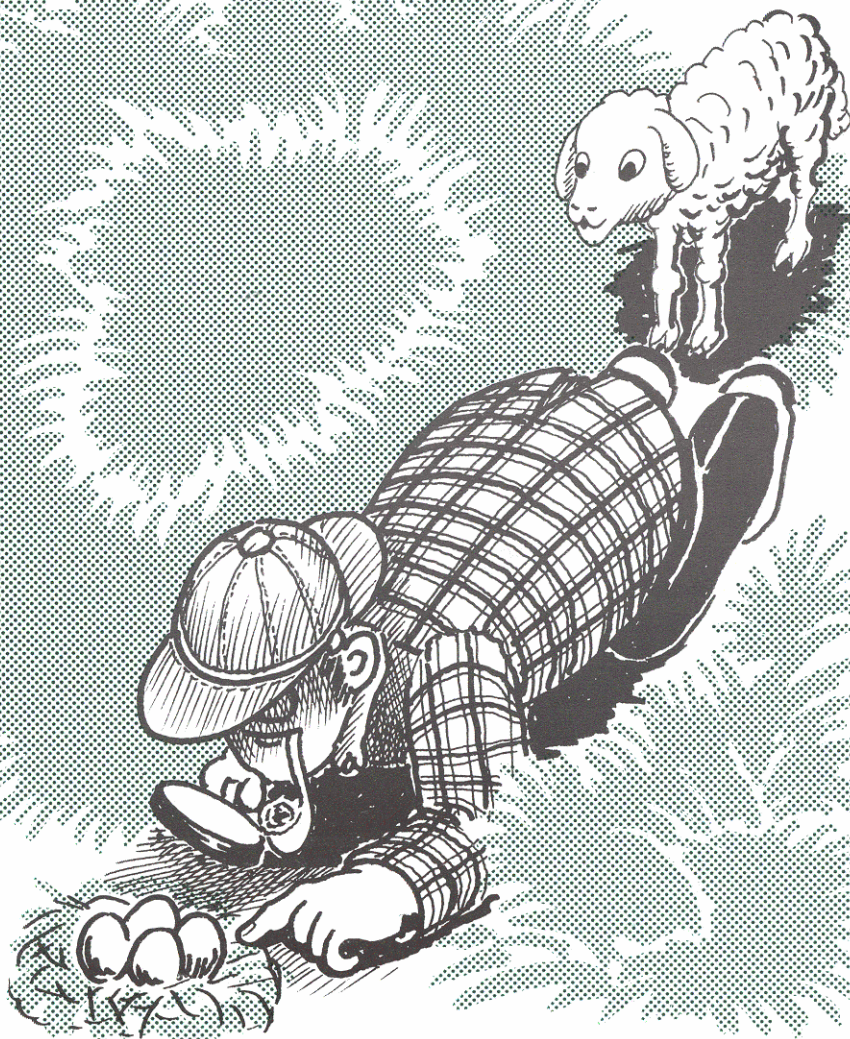


# der Steigbügel 268

März  
April  
1995

E 5489 F

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung





## **Leidenschaft**

Millionen von Toten - auf Schlachtfeldern, fern der Heimat, unter Trümmern verglühter Städte, in Massengräbern der Vernichtungslager; Menschen, oft gesichts- und namenlos, geopfert in einem sinnlosen, menschenverachtenden Krieg. 50 Jahre ist es her. Seither wissen wir, was Leiden schafft.

Wo ein Menschen vergottet und Gott verspottet wird, wird das Recht mit Füßen getreten, der Mensch klassifiziert, zu einer Nummer, nur noch das wert, was er leistet - da beginnt das Leiden, damals und heute.

Seit Auschwitz kann es schwerfallen, vom "lieben Gott" zu reden. Wir haben keine Antwort auf die Frage nach dem Warum. Seit Golgatha müssen wir vom "leidenschaftlichen Gott" reden. Gottes Antwort auf menschliche Sinn- und Zielverfehlung ist sein Leiden und Sterben.

Der Mensch, die Leidenschaft Gottes! - Am Kreuz auf Golgatha zeigt uns Gott, was wir ihm wert sind. Das leere Grab, von dem am Ostermorgen berichtet wird, gibt Hoffnung und Zuversicht - auch nach Auschwitz. Aus Gottes Leidenschaft entsteht Leben, durch den Tod hindurch! Das kann nur ER.

Ihr Euer

Helmut Häußler

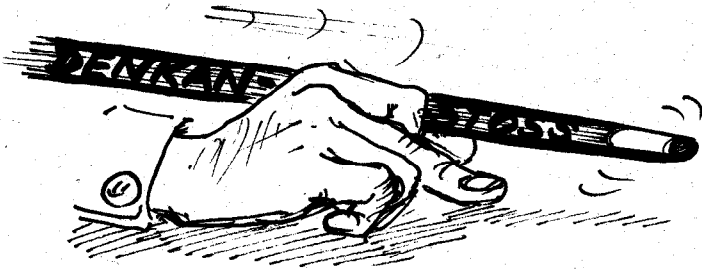
# Dieses Heft bringt:

---

- |          |                                                                                                                                                                                                               |          |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>An(ge)dacht</b><br>Zwei Andachten zu Wochensprüchen im März und April von Rainer Oberländer, Herrenberg                                                                                                    | Seite 4  |
| <b>2</b> | <b>Osternacht</b><br>Ein Gestaltungsvorschlag für die Nacht von Ostersonntag auf Ostersonntag von Kurt Hilsenbeck, Winnenden                                                                                  | Seite 9  |
| <b>3</b> | <b>Jagd der Lichtergiganten</b><br>Ein feuriges Nacht-, Stadt- oder Geländespiel mit Wunderkerzen ausgedacht, erprobt und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Stuttgart                                        | Seite 13 |
| <b>4</b> | <b>Das große VIP-Spiel</b><br>„Wer ergattert die meisten Autogramme?“ heißt es bei dem Spiel, das entwickelt, erprobt und für den Steigbügel aufgeschrieben wurde von Sybille Kalmbach, Hallwangen            | Seite 18 |
| <b>5</b> | <b>Spiele mit Papier und Bleistift</b><br>Diese Spiele rund um Papier und Bleistift sind besonders geeignet für kleine Gruppen. Zusammengestellt und erprobt wurden sie von Thomas Volz, Kirchheim            | Seite 23 |
| <b>6</b> | <b>Ein Meter ist sooo lang!</b><br>Ums Messen und Vergleichen geht es bei diesem informativen und gehaltvollen Spielabend. Entwickelt und zusammengestellt wurde er von Manfred Pohl, Schlat                  | Seite 29 |
| <b>7</b> | <b>Riskier was!</b><br>Ein spannendes Quiz – nicht nur für kleine Gruppen – ausgedacht und aufgeschrieben von Thomas Volz, Kirchheim                                                                          | Seite 35 |
| <b>8</b> | <b>Krimi-Abend</b><br>Mit vergiftetem Tee fängt alles an . . . Dieser Spielvorschlag, bei dem Kombinationsvermögen und eine Spürnase nötig sind, wurde aufgeschrieben und eingesandt von Andreas Losch, Essen | Seite 41 |
| <b>9</b> | <b>Spiel mit der Farbe</b><br>Dieses Spiel fördert die Kooperation und somit den Gruppenprozeß. Erprobt und aufgeschrieben wurde es von Johannes Kuhnert-Kohlmayer                                            | Seite 49 |
|          | → <b>Steigbügel</b> in eigener Sache                                                                                                                                                                          | Seite 50 |
|          | → <b>Hinweis auf die 3. Auflage des Fahrtenliederbuches</b>                                                                                                                                                   | Seite 52 |

**1**

# AN <sup>ge</sup>DACHT.



## **Andacht**

**zum vierten Wochenspruch im März (Johannes 12,24)**

## **Gewagt!**

Der Einstieg in die Andacht erfolgte mit Hilfe einer Kartoffel und mit der Frage: „Was fange ich mit dieser Kartoffel an, wenn ich nicht nur eine, sondern mindestens fünf Kartoffeln haben möchte?“

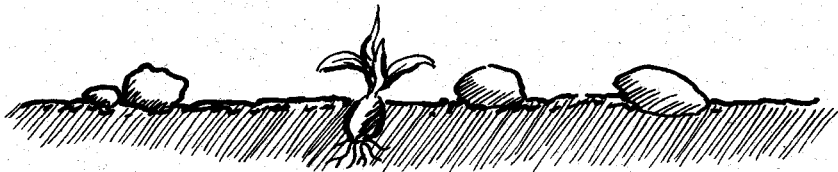
Die Jugendlichen haben sicher interessante Antworten parat, einige kommen vielleicht auch auf die Idee, die Kartoffel als Saatgut zu verwenden. Daran knüpft ihr dann folgende Andacht:

Als Kind habe ich öfters meinem Vater zugeschaut, wie er Saatkartoffeln in die Erde legte und die Erde darauf sorgsam anhäuften. In den folgenden Wochen und Monaten konnte ich das Wachsen der Kartoffel nur an dem Kraut erkennen, das aus der angehäuften Erde sproß. Doch, ob wirklich neue Kartoffeln daraus wurden, erfuhr man erst bei der Ernte im Herbst. Ein spannender Augenblick war das, wenn mein Vater das Kraut wegnahm und die Kartoffeln freilegte. Es grenzt doch beinahe an ein Wunder, wenn man die alte Mutterkartoffel findet und sich vorstellt, daß aus dem, was in ihr steckte, die neuen Kartoffeln hervorgegangen sind. Dabei bleibt es ein Wagnis, die guten Saatkartoffeln zu vergraben. Zu viel Regen, zu viel Trockenheit oder Schädlinge können nicht nur die Ernte, sondern auch noch den Einsatz zunichte machen.

Ein Bauer, der vor 2000 Jahren ohne Dünge- und Spritzmitteleinsatz arbeitete, könnte uns ein Lied davon singen, was es hieß, Saatgut vom Mund abzusparen, um dann auf eine gute Ernte zu hoffen. Es war ein Wagnis, dennoch war dieses Lebensprinzip klar: Damit neues Leben werden kann, muß altes sterben.

Diese Erkenntnis konnte Jesus bei seinen Zuhörern als bekannt voraussetzen, als er zu ihnen sagte: „Wenn das Weizenkorn nicht in die Erde fällt und erstirbt, bleibt es allein; wenn es aber erstirbt, bringt es viel Frucht.“ Daß dieses Lebensprinzip aber auf ihn selbst gemünzt war, damit haben sich die Leute schwer getan. Niemals hätten sie gefragt, warum man ein Saatkorn in die Erde steckt, aber sie fragten sich: „Warum mußte dieser Jesus von Nazareth sterben, wo er doch königlich gefeiert wurde, als er in Jerusalem einzog?“

Der Sohn Gottes mußte sterben. Habt ihr euch nicht auch schon mal gefragt, ob es nicht andere Wege gegeben hätte, um die Menschheit zu Gott zurückzubringen? Also ich habe mich das schon öfter gefragt. Als Kind habe ich aber auch gefragt, warum mein Vater die Kartoffeln in die Erde legte, bis ich eben den Zusammenhang verstanden hatte und mich zunkünftig über das freute, was dabei rauskam.



**„Wenn das Weizenkorn nicht in die Erde fällt und erstirbt, bleibt es allein; wenn es aber erstirbt, bringt es viel Frucht.“**

Es ist wie bei dem Staatsgut, das seine bisherige Existenzform verliert, ja kaputtgeht, damit die in ihm enthaltene Lebenskraft neue Frucht bringen kann. Selbst Jesus hat eine Weile gebraucht, bis er verstanden hatte, daß das der Weg war, den Gott mit ihm gehen wollte. Er hat es jedoch gewagt, Gottes Weg mitzugehen bis zur letzten Konsequenz. Seine Auferstehung war dann aber auch der Durchbruch zu neuem Leben mit einer neuen Qualität.

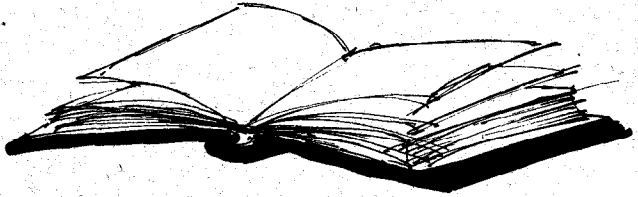
Es ist ein Wagnis, Gottes Weg mitzugehen, das verheimlicht Jesus seinen Jüngern nicht. Er lädt sie ein, lädt uns ein, sich darauf einzulassen. Sich darauf einzulassen heißt: Ich kann mich ab sofort auf das durch Jesus geschaffene Gottesverhältnis berufen. Durch Jesu Sterben ist es neu geworden. Jetzt bin ich nicht mehr von Schuld und Vergänglichkeit bestimmt, sondern vom JA Gottes. Ich bin Gottes Kind! Jesus lebt! Mit ihm auch ich.

Sich darauf einzulassen heißt: Ich will zu den Leuten gehören die mutig genug sind, ihr Staatsgut, sich selbst einzubringen, damit Neues entsteht und Gottes Reich weiter wächst. Gewiß wird auch einiges sterben, doch vielleicht sind es ja die Seiten an uns, die wir selbst nicht so toll finden, zum Beispiel Egoismus oder Neid. Ganz sicher kommt aber viel Neues, Wertvolles dazu.

(Saatkartoffeln austeilen)

Nehmt eine von den Kartoffeln mit nach Hause, und legt sie in die Erde. Ihr könnt sicher sein, sie wird Frucht bringen.

**Anmerkung:** Der Anschaulichkeit halber und wegen meiner persönlichen Erfahrungen habe ich eine Kartoffel als Saatgut gewählt. Ihr könnt natürlich ebenso ein Samenkorn (Weizenkorn) nehmen, was sogar näher am Text wäre.



## ***Vorleseandacht zum ersten Wochenspruch im April (Matthäus 20,28)***

### ***Prinz Sunu von Mbabundi***

Sunu, der Prinz von Mbabundi war gespannt auf die nächsten Monate. In dem kleinen afrikanischen Land, das sein Vater regierte, war es eine jahrhundertelange Tradition, daß der künftige Herrscher sich für einige Zeit unter die gewöhnliche Bevölkerung mischte. Er sollte dabei die Leute, ihre Sorgen und Nöte und die Art wie sie lebten, kennenlernen, ja, er sollte sein Volk verstehen lernen. Sunu hatte schon einiges von der Geschichte seines Landes und von den Eigenarten seines Volkes gehört, aber nur selten erlebt. Als Kind hatte er sich doch meist im Königspalast aufgehalten. Man war eben um die Sicherheit des Thronfolgers besorgt. Die letzten zwölf Jahre hatte er im Ausland auf Internaten und mit Studieren verbracht. Ob hier oder dort, mit einfachen Leuten hatte er kaum Kontakt, denn er war eben der zukünftige König von Mbabundi. Somit kannte ihn in Mbabundi auch kaum jemand.

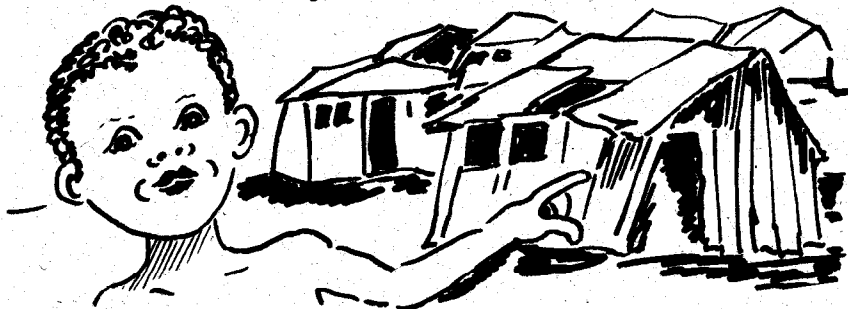
Das sollte nun alles anders werden. Sunus Aufgabe war es, sich für einige Zeit so durchs Leben zu schlagen, wie es seine Landsleute auch tun mußten. Dabei sollte er die Möglichkeit nutzen, Ungerechtigkeit aufzudecken und für das gerechte Regiment seines Vaters zu werben.

Sunu wurde eingekleidet. „Das dürfte passen“, sagte der Hofschneider zu Sunu schmunzelnd und präsentierte ihm eine verwaschene Jeans und eine passende Jacke. „He, klasse, solche Klamotten durfte ich bislang kaum einmal tragen“,

entgegnete Sunu und trat stolz vor den Spiegel. Am Nachmittag war Sunu bereits auf der Straße, allein auf sich gestellt, mit ein wenig Geld und einer Telefonnummer – für den Notfall – ausgestattet.

„Erst mal Richtung Stadtzentrum und dann raus aufs Land“, dachte sich Sunu, als er auf einen vollbesetzten klapprigen Bus aufsprang. Es dauerte nicht lange, bis er sich an seinen Auftrag erinnerte, denn er sah viel Elend in den Armenvierteln der Stadt. Bettler, verdreckte Kinder, Frauen, die ihren Körper verkauften, damit sie überleben konnten, hoffnungslose Gesichter, – eine düstere Atmosphäre. „Ob ich diesen Leuten von dem Regiment meines Vaters erzählen kann?“, ging es Sunu durch den Kopf. „Nein, an meinem Vater kann es nicht liegen, dieses Elend“, dachte er. Er hatte seinen Vater anders kennengelernt, und er wußte, daß ihm nichts so wichtig war wie das Wohl seines Volkes. Das hatte er ihm immer wieder eingeblut: „Sunu, du bist der Diener deines Volkes, es geht um das Wohl unserer Landsleute.“

Sunu verbrachte einige Tage in diesem elenden Stadtviertel bei einer Familie, die ihn, den Herumtreiber, wie sie ihn nannten, freundlich aufgenommen hatte. Als er auf die Ungerechtigkeiten im Staat zu sprechen kam, mußte er sich einiges anhören. Seine Botschaft von dem gerechten Regiment seines Vaters kam kaum an. „Warum verteidigst du dieses Regime?“, fragten einige junge Männer, die etwa so alt waren wie er. „Es muß sich etwas ändern! Wir sind bereit, dafür zu kämpfen, bis zum Tod!“ Sunu erschrak über die Konsequenz seiner jungen Landsleute, verließ sie dann aber traurig und dachte nach.



„Diese Menschen waren von anderen Menschen in dieses Elend gebracht worden. Sie wurden ausgenutzt und mißbraucht von Leuten, die Macht und Herrschaft anders verstanden als sein Vater“, das wurde ihm klar. „Dagegen muß ich angehen“, entschloß er sich und sammelte in den folgenden Tagen und Wochen einige Leute um sich, die Gefallen an ihm fanden und gespannt darauf waren, wie er vorgehen wollte. Die kleine Gruppe setzte sich aus allen möglichen Leuten zusammen, einige hatten auch Kontakte zur Unterwelt.

„Für diese Leute will ich mich einsetzen, für die Armen, die verdreckten Kinder, die Huren, die Verachteten und Mißbrauchten und für alle anderen. Sie brauchen mich“, dachte Sunu und plante sein weiteres Vorgehen. Er beabsichtigte, mit seinen

Leuten ins Regierungsviertel zu ziehen und die maßgeblichen Leute zur Verantwortung zu rufen. Doch was er dort antraf, ernüchterte ihn: Korruption, Amtsmissbrauch, Leute, die ihren Einfluß ausnutzten, um sich selbst zu bereichern. Seine Botschaft und sein Anliegen drangen hier überhaupt nicht durch. Er wurde als anmaßend und aufrührerisch abgetan.

Schon bald hatte er dann auch einige Anklagen am Hals, denn einer seiner Gefolgsleute wurde des Dealens und einiger anderer krimineller Machenschaften bezichtigt. Sunu wurde kurzerhand als Rädelsführer einer kriminellen Gruppe verhaftet und verhört. Das, was er den Leuten zu sagen hatte, stieß bei den Beamten auf blanken Hohn. „Daß er für eine bessere Gesellschaft kämpfte und mehr Gerechtigkeit und daß er dem Staat damit dienen wollte und sie doch auch Staatsdiener wären“, alles das traf auf verschlossene Ohren. Im Gegenteil, Sunu wurde des Hochverrats angeklagt und darauf stand nun mal die Todesstrafe.

Sunu hatte viel in Bewegung gebracht. Einige Menschen hatten neuen Mut geschöpft, doch nun schien auch er gescheitert am eigenen Staatsapparat beziehungsweise an dem, was einige Leute daraus gemacht hatten. Es stand ihm frei, sich auf seinen Vater zu berufen, doch was würde er damit ändern, dachte er bei sich und entschloß sich, bei seinem Vater Rat zu holen in dieser kritischen Situation. Er kramte die Telefonnummer aus seiner Tasche und forderte ein einziges Telefongespräch. Dies wurde ihm schließlich nach einigem Hin und Her gewährt. Es dauerte eine Weile, bis er zu seinem Vater durchdrang und er ihm sein Problem schildern konnte. Sein Vater hörte aufmerksam zu. Sie redeten einige Zeit miteinander, bis der König von Mbabundi seinem Sohn mit ruhiger Stimme folgenden Rat gab:

„Mein lieber Sohn, ich glaube, du erweist deinem Volk den größten Dienst, wenn du ihm beweist, daß du mit aller Konsequenz um sein Wohl, um Gerechtigkeit kämpfst. Sie werden irgendwann verstehen, warum du das getan hast und werden wieder Vertrauen zu mir gewinnen. Bringe zu Ende, was du begonnen hast.“

So grausam kann doch kein Vater sein. Nein, ich glaube nicht, daß ein Herrscher eines Staates, der seinen Sohn lieb hat, so handeln würde. Mir ist in der Geschichte zumindest keiner bekannt. Das heißt, einen Fall kenne ich, der ziemlich genau so abgelaufen ist. Ich glaube, daß Gott aus Liebe zu seinem Volk, letztlich zu dir und mir, so gehandelt hat und Jesus Christus, entsprechend dem Prinzen von Mbabundi, mit der Hingabe seines Lebens uns einen unendlich großen Dienst getan hat.

*„Der Menschensohn ist nicht gekommen, daß er sich dienen lasse, sondern daß er diene und gebe sein Leben zu einer Erlösung für viele.“*





## **Osternacht**

*Ein Gestaltungsvorschlag für die Nacht von Ostersonntag auf Ostersonntag*

Ausgehend von der Frage, wie man mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen Ostern erleben könnte, entstand die sogenannte liturgische Osternacht. Kurz skizziert heißt das:

Ab 22.30 Uhr treffen sich alle Interessierten im Chorraum der Kirche. Nachdem alle einen Platz, zumeist auf dem Boden, gefunden haben und sich mit ihren Kerzen, Gebetsschemeln oder Sitzkissen und Decken eingerichtet haben, werden der Ablauf erklärt und einige Lieder angesungen. Um 23.00 Uhr beginnt die erste der sieben Einheiten, die jeweils ca. 45 Minuten dauern und in verschiedene Elemente untergliedert sind. Insgesamt sind wir also sieben Stunden in der Kirche und erleben die Passions- und Ostergeschichte wie die Jünger am Ölberg, zu denen Jesus gesagt hat, sie sollen mit ihm beten. Doch wollen wir versuchen wach zu bleiben. Dies ist auch gar nicht so schwer. In der letzten Stunde von 6.00 Uhr bis 7.00 Uhr feiern wir dann gemeinsam ein Auferstehungsmahl.

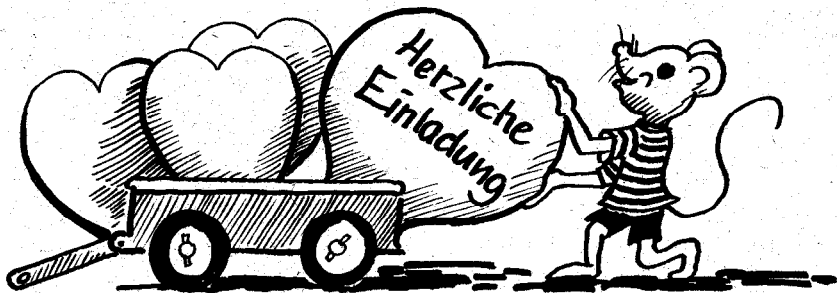
Die Erfahrung zeigt, daß es gut ist, wenn man anschließend in ein anderes Gebäude gehen kann, um dort miteinander kräftig zu frühstücken.

## **Vorbereitungsteam**

Sinnvoll ist es, wenn sich mindestens sieben Personen an der Vorbereitung beteiligen. Dies könnte z. B. ein Hauskreis oder eine Jugendgruppe sein. Jeder ist später für den Ablauf einer Stunde verantwortlich. Für die Feier des Abendmahls kann man sicher den Pfarrer gewinnen.

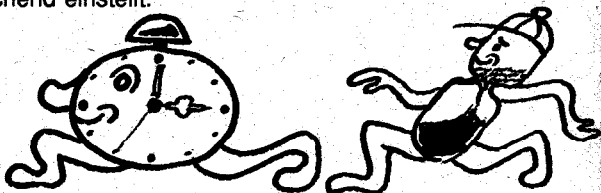
## Einladung

Es empfiehlt sich, neben den Hinweisen in Presse und auf Plakaten, einen Handzettel zu verteilen, auf dem das Vorhaben etwas genauer beschrieben ist. Wichtig ist dabei der Hinweis, daß man eine dicke Kerze, bequeme warme Kleidung, einen Gebetsschemel oder ein Sitzkissen und eine Thermoskanne mit Tee mitbringen soll. Gut geeignet zum Sitzen ist z. B. auch ein Schafsfell.



## Raum

Als Raum bietet sich der Chorraum einer Kirche an. Den Altar gestalten wir so, daß wir ihn von der Rückseite her sehen und er den Chor zum Kirchenschiff etwas abgrenzt. In der Mitte des Raumes liegt ein Holzkreuz auf das wir lange brennende Teelichter stellen. Wichtig ist, daß jemand mit der Heizungstechnik der Kirche vertraut ist und sie entsprechend einstellt.



## Stundenablauf

Die Stunden sind aufgeteilt in verschiedene immer wiederkehrende Einheiten. Das könnte z. B. so aussehen:

Minuten!

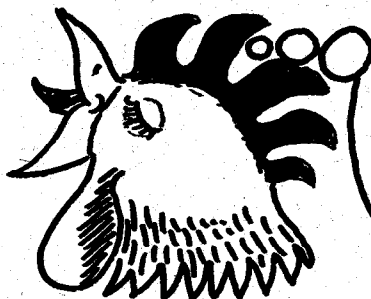
- 00' Nachdem die Turmglocke geschlagen hat (nur wenn sie nachts auch programmiert ist) läuten wir mit einem kleinen Glöckchen. Es folgt eine kurze Stille, um sich zu sammeln.  
Chorus: „Bei Gott bin ich geborgen“ oder „Ubi caritas“ oder „Bleibet hier und wachet mit mir“
- 05' Bibeltext wird gelesen (vielleicht zweimal mit einer kurzen Pause dazwischen/verschiedene Leser und unterschiedliche Übersetzungen).
- 12' Auslegung / Gedanken / Impuls oder ähnliches (ca. 10 Minuten)

anschließend folgt eine Stille zum Nachdenken und Beten.

- 30' Instrumentalstück (live oder aus der Konserve)
- 35' Gebet von dem, der die 'Auslegung gemacht hat.  
(Vielleicht auch freie Gebete)  
Anschließend folgen ein immer wiederkehrender Kanon oder Chorus.
- 45' Pause – hier ist Gelegenheit, einmal aufzustehen, seine Glieder zu strecken, und etwas Tee zu trinken. Es sollte aber darauf geachtet werden, daß es trotzdem ruhig bleibt. In der Stunde von 3.00 Uhr auf 4.00 Uhr machen wir die Pause meist etwas länger und verbinden sie mit einem Spaziergang um die Kirche.
- 50' In die Pause blenden wir etwas ruhige, meditative Musik ein.
- 58' Wir schalten die Musik wieder aus. Dies ist das Zeichen, daß man sich wieder an die Plätze begibt.



## Inhalte



Warum ich die Augen zu laß?  
Weil ich's auswendig kann!

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Bibeltexte für die einzelnen Stunden zu wählen. Auf jeden Fall sollten sie in sich eine logische Gliederung haben und einen Weg skizzieren, der auf die Erlösungstat Jesu Christi durch Tod und Auferstehung hinweist. Am Ende sollte man den Eindruck haben: Durch die Auferstehung Jesu sind wir gerettet. Wir dürfen an der Auferstehung und an dem neuen Leben teilhaben.

Als Text für die einzelnen Stunden empfehlen sich:

1. Stunde	Zusammenfassung von Passion und Kreuzigung	nach Lukas
2. Stunde	Das leere Grab	Joh 20,1-10
3. Stunde	Begegnungen mit dem Auferstandenen	Joh 20,11-18
4. Stunde	Jesus offenbart sich	Lk 24,13-35
5. Stunde	Die Zweifel	Joh 20,24-30
6. Stunde	Vollmacht und Sendung	Mk 16,9-20
7. Stunde	Der wiederkommende Herr (mit Abendmahl)	Off 22,6-21



## Abendmahl

In der letzten Stunde bietet sich das Feiern eines Auferstehungsmahles an. Brot, Wein bzw. Saft und Kelche werden auf dem Altar hergerichtet. Derjenige, der das Abendmahl austellt, erscheint mit dem Ostergruß: „**Der Herr ist auferstanden**“ und wir antworten: „**Er ist wahrhaftig auferstanden.**“

## Frühstück

Nach dem Abendmahl räumen wir kurz zusammen und gehen gemeinsam zum Frühstück. Nach Möglichkeit lassen wir es von jemandem herrichten. Wir haben das Frühstück aber auch schon mal am Samstagabend hergerichtet und mit der Zeitschaltuhr Kaffee gekocht. Toll ist es, wenn man sich auch hier Mühe macht und mit Phantasie ein österliches Frühstück deckt.

## Sonstiges

Um Überraschungen vorzubeugen ist es sinnvoll, wenn man das Ordnungsamt der Stadt und die Polizei von der Unternehmung unterrichtet. Meist reicht ein Anruf. Wichtig ist auch, daß das Ganze mit der Kirchengemeinde abgesprochen ist, da man zum einen den Schlüssel zur Kirche braucht und zum anderen am Sonntag früh wieder Gottesdienst ist. Schließlich ist noch ein Liedblatt herzustellen, das auch bei Kerzenlicht lesbar ist. Hierzu kann ja jeder, der eine Stunde übernimmt einen passenden Liedtext für seine Einheit vorschlagen. Darüber hinaus sollten aber noch weitere Lieder abgedruckt sein.

So, nun wünsche ich euch viel Spaß bei der Vorbereitung. Und in der Nacht vom 15. auf den 16. April sind wir miteinander verbunden.

„**Der Herr ist auferstanden, ja, er ist wahrhaftig auferstanden!**“





## Jagd der Lichtergiganten

Nacht-, Stadt- oder Geländespiel

### I. Spielidee und Spielablauf

Fünf Feuerwerkskonzerne, die Firmen

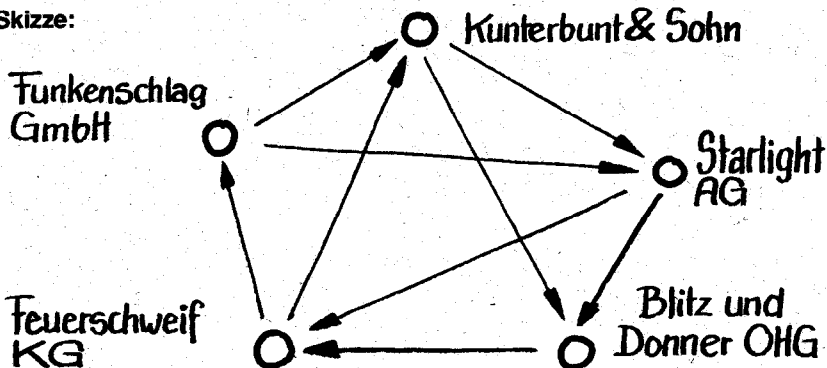
- **Kunterbunt & Sohn**
- **Blitz und Donner OHG**
- **Starlight AG**
- **Funkenschlag GmbH**
- **Feuerschweif KG**

versuchen, Neuentwicklungen („Wunderkerzen“) der Konkurrenz abzufragen.

Dabei ist jeder Konzern an den Neuentwicklungen von zwei der vier anderen Konzernen interessiert („lukrative Unternehmen“).

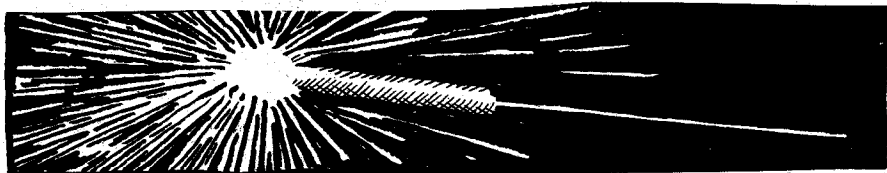
Der besondere Reiz dieses „einfachen Fangspiels“ besteht darin, daß jede Gruppe von zwei anderen Gruppen gefangen wird („defensive Taktik“) und andererseits gleichzeitig die zwei weiteren Gruppen fangen muß („offensive Taktik“). Die einzelnen Gruppen verfolgen sich „im Kreis herum“. Vgl. Skizze bzw. Anlage 1.

Skizze:



Zu Beginn des Spiels werden alle Spieler in fünf Gruppen („Konzerne“) aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Packung Wunderkerzen (10 Stück). Jeder Spieler erhält eine „Identity-Card“, vgl. Anlage 1, auf der sein Name, seine Firmenzugehörigkeit sowie die Firmen, die er fangen kann („lukrative Unternehmen“) und von denen er gefangen werden kann („gefährliche Konkurrenz“), vermerkt sind.

In einer **ersten Spielphase** verteilen die einzelnen Spieler eines Konzerns ihre (zehn) Wunderkerzen beliebig unter sich auf; allerdings muß jeder Spieler immer mindestens eine Wunderkerze mit sich führen. Die Spieler verteilen sich (wahlweise) alleine oder in Kleingruppen im Spielgebiet. Ab einem bestimmten, vom Spielleiter vorher festgelegten Zeitpunkt beginnt die Jagd. Wird ein Spieler von einem Spieler der „gefährlichen Konkurrenz“ abgeschlagen, muß er diesem eine seiner Wunderkerzen abgeben. Jeder Konzern muß versuchen, auf diese Weise möglichst viele Wunderkerzen den anderen Konzernen abzufragen, ohne selbst Wunderkerzen abgefragt zu bekommen. Die erste Spielphase endet zu einem vom Spielleiter vorher genannten Zeitpunkt oder durch ein bestimmtes Signal.

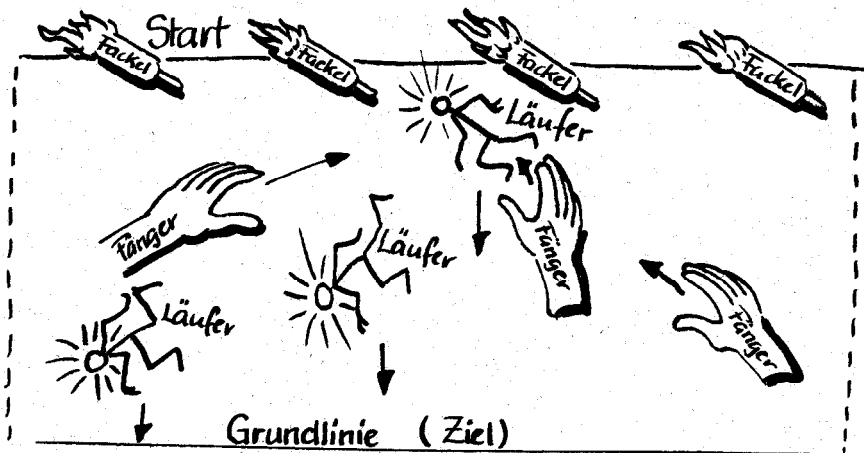


Nach der ersten Spielphase treffen sich alle Konzerne in einer **zweiten Spielphase** zu einem „spektakulären“ Abschlußwettbewerb, durch den der Endsieger ermittelt wird:

- Die einzelnen Konzerne stellen sich an der Längsseite eines ca. 100 Meter breiten und ca. 80 bis 100 Meter langen Spielfeldes auf.
- Jeder Konzern benennt einen Spieler, der sich während des Abschlußwettbewerbs als Fänger im Spielfeld aufhält.
- Die übrigen Spieler der Konzerne müssen nun jeweils eine Wunderkerze an einer entlang der ersten Grundlinie aufgestellten Fackeln entzünden und sodann diese (brennend) durch das Spielfeld hindurch bis zur zweiten Grundlinie transportieren.
- Wird ein Spieler im Spielfeld von einem Fänger abgeschlagen, so muß er seine Wunderkerze auf dem Spielfeld ablegen.
- Jede Wunderkerze, die brennend über die zweite Grundlinie getragen wird, bringt dem entsprechenden Konzern einen Wertungspunkt.
- Gespielt wird so lange, bis alle Konzerne ihre Wunderkerzen verbraucht haben.
- Gesamtsieger ist der Konzern, der die meisten Wunderkerzen „brennend“ ins Ziel gebracht hat.

Die zeitlich limitierte Brenndauer einer Wunderkerze einerseits sowie zahlreiche taktische Operationsmöglichkeiten andererseits (mehrere Spieler einer Gruppe starten gleichzeitig, ein Spieler läuft im Schatten eines fremden Spielers . . .) garantieren ein spannendes Spiel bis zur letzten Sekunde.

Skizze:



## II. Spielregeln und praktische Hinweise zur Durchführung

### 1. Spielgebiet

Das Spielgebiet sollte für die erste Phase deutlich (durch Straßenzüge, Wege . . .) abgegrenzt sein. Die Größe ist der Gesamtspielerzahl anzupassen. Einerseits müssen genügend Versteckmöglichkeiten vorhanden sein, andererseits dürfen sich die Spieler aber auch nicht in der Weite „verlaufen“. Bei einer Spielerzahl von etwa 20 Personen hat sich ein Spielgebiet von ca. 500 m x 500 m bewährt.

Das Spiel kann sehr gut als Stadtspiel gespielt werden. Um Behinderungen von Passanten zu vermeiden, sollte das Spiel jedoch nicht auf zu belebten Plätzen durchgeführt werden.

Der Abschluß kann in diesem Fall bei angemessener Kulisse auf dem Markt- oder Kirchplatz stattfinden. Eine Durchführung des Spiels im Wald ist gleichfalls möglich. Der Abschluß kann in diesem Falle auf einer Lichtung stattfinden. Bei einer Durchführung im Wald sind jedoch die beim Abschlußwettbewerb mit den brennenden Wunderkerzen bestehenden Brandgefahren zu beachten (nur bei feuchtem Untergrund spielen!).

### 2. Spielregeln

- 1. Phase:** – ein Spieler muß zunächst einen anderen Spieler abschlagen, bevor er den vorherigen zum zweitenmal abschlägt  
– wer keine Wunderkerze bei sich hat, darf auch keinen anderen Spieler jagen, sondern muß sich zunächst bei einem anderen Spieler seines Konzerns eine Wunderkerze beschaffen.

- 2. Phase:** – Wunderkerzen dürfen nur an der ersten Grundlinie gezündet werden, auf dem Spiel darf keine zweite Kerze an der brennenden Kerze entzündet werden
- die Fänger müssen sich mindestens 10 Meter von den beiden Grundlinien entfernt aufhalten
  - läuft ein Läufer über eine Seitenlinie, so ist der Versuch ungültig, die Wunderkerze muß liegengelassen werden.

### 3. Spielerzahl

Das Spiel eignet sich besonders für Gruppen mit ca. 15 bis 20 Personen. Für Kleingruppen bietet es sich an, nur drei Konzerne zu bilden. Jede Gruppe muß eine andere verfolgen und wird wiederum von der einen verbleibenden, dritten Gruppe verfolgt. In diesem Fall kann das Spiel auch schon in Kleingruppen von 6 Personen (3 Konzerne à 2 Spieler) gespielt werden.

### 4. Material

Identity-Card's (Anlage 1 kopieren und ausschneiden; für jeden Spieler eine)  
 5 x 10 Wunderkerzen  
 ca. 3 Fackeln  
 Feuerzeug, Streichhölzer

### 5. Zeitbedarf

- |                                                           |                       |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------|
| 1. Erklären des Spiels und Einführung                     | ca. 10 Minuten        |
| 2. erste Spielphase                                       | ca. 30 Minuten        |
| 3. zweite Spielphase (einschl. Sammeln, Aufbau, Erklären) | <u>ca. 20 Minuten</u> |
|                                                           | ca. 60 Minuten        |

Anlage 1

# Identity-Card

---

in Firma

**Kunterbunt & Sohn**

---

gefährliche Konkurrenz:

Feuerschweif KG  
 Funkenschlag GmbH

lukrative Unternehmen:

Starlight AG  
 Blitz und Donner OHG

---

Sichtvermerke:



# Identity-Card

<b>in Firma</b>	
<b>Funkenschlag GmbH</b>	
<b>gefährliche Konkurrenz:</b>	<b>lukrative Unternehmen:</b>
Blitz und Donner OHG Feuerschweif KG	Kunerbunt & Sohn Starlight AG
<b>Sichtvermerke:</b>	

# Identity-Card

<b>in Firma</b>	
<b>Feuerschweif KG</b>	
<b>gefährliche Konkurrenz:</b>	<b>lukrative Unternehmen:</b>
Starlight AG Blitz und Donner OHG	Funkenschlag GmbH Kunerbunt & Sohn
<b>Sichtvermerke:</b>	

# Identity-Card

<b>in Firma</b>	
<b>Blitz und Donner OHG</b>	
<b>gefährliche Konkurrenz:</b>	<b>lukrative Unternehmen:</b>
Kunerbunt & Sohn Starlight AG	Feuerschweif KG Funkenschlag GmbH
<b>Sichtvermerke:</b>	

# Identity-Card

<b>in Firma</b>	
<b>Starlight AG</b>	
<b>gefährliche Konkurrenz:</b>	<b>lukrative Unternehmen:</b>
Funkenschlag GmbH Kunerbunt & Sohn	Blitz und Donner OHG Feuerschweif KG
<b>Sichtvermerke:</b>	

4



## Das große VIP-Spiel

Das große VIP-Spiel für 2-5 Personen (erweiterbar auf 10 Personen, wenn immer zwei zusammenspielen).

Wer kennt sich aus bei den VIPs (VIP = Very Important Person) unserer Zeit, wer ergattert die meisten Autogramme?

Spieldauer: 15-20 Minuten

**Spielmaterial:** 5 Spielfiguren, VIP-Fragekärtchen, VIP-Chips, 1 Farbwürfel, 1 Zahlenwürfel, 1 Spielplan

**Spielplan** siehe Seite 51

## Spielregeln

**Spielverlauf:** Der älteste Spieler beginnt, würfelt mit dem Farbwürfel und zieht mit seiner Spielfigur auf das erste Feld der gewürfelten Farbe. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Es wird immer auf das nächste freie Feld der gewürfelten Farbe gesetzt. Besetzte Felder werden übersprungen. Die runden vielfarbigen Fragefelder sowie das Zielfeld sind mit jeder Farbe erreichbar. Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen, mit Ausnahme der erwähnten bunten Fragefelder.

**Bunte Fragefelder:** Hat ein Spieler ein Fragefeld erreicht, so wird ihm von einem anderen Spieler die Frage auf dem zuoberst liegenden Kärtchen vorgelesen, die er dann beantworten muß. Ist die Antwort richtig, bekommt er diese Karte, stimmt sie nicht, kommt die Karte wieder unter den Stapel.

Es gibt insgesamt vier Fragefelder zu unterschiedlichen Bereichen: TV-VIPs, Polit-VIPs, Musik-VIPs und Sport-VIPs. Von jedem Bereich benötigt man eine Karte.

Wenn eine Antwort falsch ist, muß dieser Spieler als Ersatz zwei VIP-Chips mehr ergattern.

**VIP-Chips:** Die Spieler müssen während des Spiels noch zwei VIP-Chips besorgen, was dem Gewähren eines Autogramms gleichkommt. Die VIPs haben allerdings nicht immer Lust, ein Autogramm zu geben. Wenn nun ein Spieler auf ein VIP-Feld kommt, würfelt er mit dem Zahlenwürfel. Bei 1, 2 und 5 wird ein Autogramm gewährt, d. h., der Spieler erhält einen VIP-Chip. Bei 2, 4 und 6 gibt's keinen VIP-Chip, da die VIP nicht in der Laune dazu ist.

Hat ein Spieler zwei VIP-Chips, darf er nicht noch mehr Chips anhäufen. Erst wenn er eine Frage nicht beantworten konnte, geht er wieder auf die Jagd – VIP-Chips auf Vorrat anzuhäufen ist also nicht möglich.

**Spielende:** Sieger ist, wer als erster mit den vier verschiedenen VIP-Fragekärtchen und zwei VIP-Chips ins Ziel einläuft. Er ist ein wahrer VIP-Kenner und Meister der VIP-Autogramm jagd.



## Spielvorbereitung

**1. Die Felder des Spielplans** farbig anmalen. Evtl. noch VIP-mäßig verschönern, in dem man auf die freien Flächen VIPs klebt, die man aus Illustrierten ausschneiden kann.

**2. Die VIP-Chips herstellen.** Aus Tonkarton 10 Pfennig-Stück-große Kreise ausschneiden und VIP draufschreiben. (ca. 25 Stück)

**3. Die VIP-Fragekärtchen herstellen.** Mindestens 20 spielkartengroße Kärtchen ausschneiden, je fünf in derselben Farbe. Auf der Rückseite jeweils die fünf gleichfarbigen beschriften mit „Sport-VIP“, „Musik-VIP“, „Polit-VIP“ und „TV-VIP“.

Auf die Vorderseite kommen nun passende Fragen, z. B.:

**Sport-VIP:** – Welches Deo benutzt Steffi Graf laut Werbung am liebsten? (Rexona)

- Wie heißt der Sohn von Boris Becker? (Noah Gabriel)
- Wie heißt der Trainer der Fußball-Nationalmannschaft? (Berti Vogts) . . .

- Musik-VIP:**
- Von welcher Gruppe ist das Lied „Wo sind all die Indianer hin?“ (PUR)
  - Wie heißt der blonde Volksmusiksänger, der nur mit Sonnenbrille auftritt? (Heino)
  - Wie heißt der Titel eines Liedes von den Crash Test Dummies, der sich so anhört, als ob sie sich nicht richtig artikulieren könnten? (Mmmh) . . .

- Polit-VIP:**
- Wie heißt die Frau von Helmut Kohl? (Hannelore)
  - Was ist das Lieblingsessen von Helmut Kohl? (Pfälzer Saumagen)
  - Wie hieß der letzte Außenminister? (Genscher) . . .

- TV-VIP:**
- Wer moderiert „Wetten, daß . . . ?“ (Gottschalk)
  - Wie heißt der große Bär aus der Sesamstraße? (Samson)
  - Wie heißt der Chef der Schwarzwaldklinik und wer spielt ihn? (Prof. Brinkmann / Wüßow) . . .

Die Fragen sollten im Schwierigkeitsgrad der Gruppe angepaßt werden. Ein kleiner Gag ist, wenn man zu jeder Frage ein passendes Bildchen aus Illustrierten drunterklebt, was aber natürlich ein erheblicher Mehraufwand ist – sieht aber professionell aus!

Das Spiel wurde mittlerweile schon von verschiedenen Jungenschafts-, Mädchenkreis- und Jugendgruppen ausgeliehen und jedesmal mit großer Begeisterung gespielt.

Man kann die Karten ja immer wieder auf den neuesten Stand bringen oder vielleicht auch mal ein Bibel-VIP-Spiel entwerfen.



## **Andacht zum „GROSSEN VIP-SPIEL“**

**Bibeltext:** Joh 12,12-19

Nun hat es sich ja gezeigt, wer von euch der absolute VIP-Spezialist ist. VIPs sind schon etwas Besonderes. Wen würde es sonst wohl interessieren, welches Deo Steffi Graff benutzt, was das Lieblingsessen von Helmut Kohl ist, wie die neueste CD von PUR heißt oder wie das TV-Dino-Baby seinen Vater nennt?

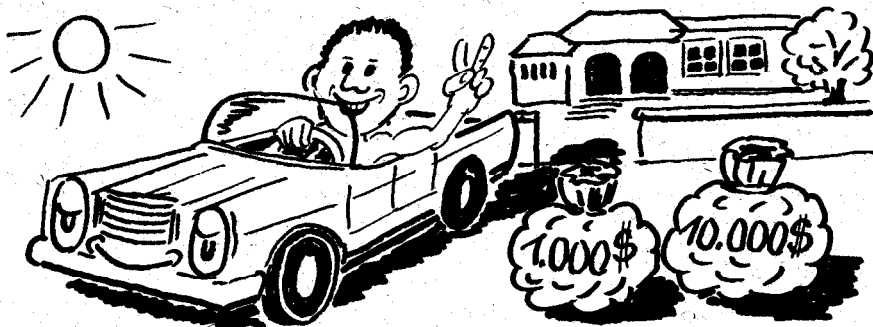
Um VIPs wird auch immer ein ziemlicher Trubel gemacht – kommt Phil Collins in eine Stadt, stehen die Fans vor dem Hotel Schlange, in der Hoffnung, einen Blick oder sogar noch ein Autogramm zu erhaschen.

VIPs haben es natürlich auch nicht immer einfach. Ständig im Blickpunkt der Öffentlichkeit. Boris Becker kann nicht Vater werden, ohne daß es durch die Weltpresse geht. Rita Süßmuth kann ihrem Mann nicht eben mal schnell die Nobelkarosse ausleihen, ohne daß die Öffentlichkeit Wind davon bekommt. Berti Vogts darf nicht in Ruhe nachdenken und traurig sein über die Leistungen der Nationalmannschaft bei der Fußball-WM – er muß Rechenschaft ablegen in Talk-Shows, warum's nicht zum Endspiel gereicht hat.

Die VIPs haben's also nicht immer leicht. Andererseits genießen sie es natürlich auch, so bekannt zu sein. Und die Macht, die sie dadurch haben, lassen sie den Fan auch manchmal spüren. Mal gewähren sie einem einen Blick oder sogar ein Autogramm, ein anderes Mal haben sie keine Lust dazu.

Da gibt es auch eine Very Important Person, die gab sich gerne eher einfach, mehr so auf dem Öko-Trip. Nahm keine Luxus-Limousinen wie Rita Süßmuth in Anspruch, hatte viele Fans wie Phil Collins und auch einige Gegner und Spötter wie Berti Vogts.

Diese Very Important Person war Jesus. Wenn er aufkreuzte, war High-Life angesagt, die Fans standen Schlange. Jubel, Trubel, Heiterkeit, Begeisterung, Freudengesang.



Allerdings unterscheidet sich Jesus von den anderen VIPs. Die genießen den Ruhm um ihrer selbst willen. Jesus macht es zur Ehre Gottes. Er kommt nicht, um sich zu produzieren, sondern um einzuladen in Gottes Reich.

Die anderen VIPs geben sich in ganz seltenen Fällen herab, um sich dem Fan zuzuwenden, ihn anzuschauen oder sogar zu berühren. Wenn sie gut drauf sind, nehmen sie ein Bad in der Menge, geben Autogramme. Es kann aber auch sein, daß sie die Fans keines Blickes würdigen, daß der Fan Luft für sie ist, daß sie keine Lust haben, ein Autogramm zu geben. Alles hängt von der Laune der VIPs ab. Wie enttäuscht ist da so mancher, wenn er stundenlang umsonst für ein Autogramm angestanden ist.

Jesus ist da anders. Dem, der sein Fan ist, wendet er sich ganz zu – immer. Er freut sich über jeden einzelnen Fan, kennt jeden. Er macht keine Unterschiede, ist nicht so hochmütig wie manch andere VIPs.

Dafür erwartet Jesus aber auch ein bißchen mehr als nur eine kurze Begeisterung eines Fans, der im einen Moment voll auf „New Kids on the Block“ abfährt und kurze Zeit später schnell die Poster wieder abhängt und kräftig mitlästert.

Jesus will keinen falschen Enthusiasmus, er will uns ganz und mit einem Ja, das von Herzen kommt und für immer gilt – auch wenn ich mit Leuten zusammen bin, die denken, Jesus wäre out.

Für viele ist es das Allergrößte, einer VIP näherzukommen, ein Autogramm von Harald Schmidt zu ergattern. Dabeigewesen zu sein, als der VFB Meister wurde. Den gleichen Badeanzug wie Franz van Almsick zu tragen. Versuchen, so nah wie möglich an eine VIP ranzukommen. Das ist nicht einfach und kostet ganz schön viel Anstrengung.

Und was ist, wenn Gott jetzt auf einmal den Spieß umdreht? Wenn er zu uns kommt? Wie würden wir reagieren, wenn es ganz groß in der Presse angekündigt wird, daß Jesus in unsere Stadt kommt? Bilden wir Sprechchöre, machen die La ola – Welle und hängen Transparente auf?

Was würde ich tun? Würde ich mich dazustellen zu der jubelnden Menge, würde ich mitschreien?

Johannes berichtet in Joh 12,12-19, wie Jesus nach Jerusalem kommt und von einer begeisterten und johlenden Menge empfangen wird. Sie haben ja auch allen Grund, ihr Idol so zu feiern. Wunder hat er vollbracht, Wasser zu Wein gemacht, Kranke geheilt, sogar Tote auferweckt. Reden hat er gehalten, die die Weltpolitik beeinflussen.

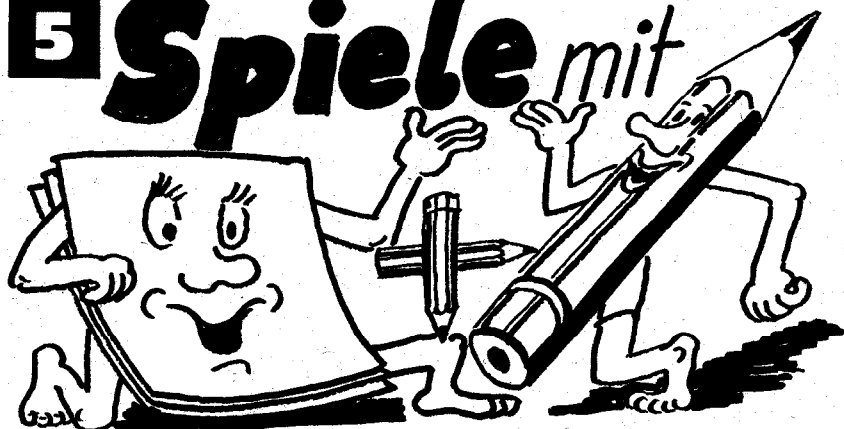
Bloß komisch, daß er da auf einem so mickrigen Esel einreitet. Und überhaupt – der angekündigte König ist kein Kriegsheld und Revolutionär, der gegen die Herrschenden intrigiert. Er ist ein einfacher Mann, der auf einem Esel einreitet und sich mit den Ärmsten der Armen abgibt. Kein Chauffeur, keine High-Society um sich rum – nur einfache, arme Leute, mit denen er tagtäglich zusammen ist. Das hat er doch eigentlich nicht nötig, oder?

Trotzdem – oder vielleicht gerade deshalb? – schreit die begeisterte Menge lauthals „Hosianna. Herr, hilf du uns. Wir loben und preisen dich.“

Rufe ich heute auch Hosianna? Herr, hilf du mir. Ich brauche dich. Ich traue dir zu, daß du mir helfen kannst. Hosianna!



# 5 Spiele mit



## Spiele mit Papier und Bleistift

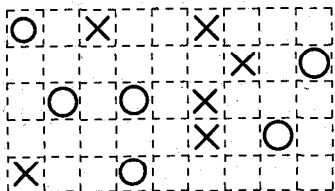
Alle nachfolgend vorgestellten Spiele werden lediglich mit zwei Spielern gespielt. Ferner werden verschiedenfarbige Stifte und kariertes Papier benötigt. Als Gruppenabend haben wir ein Turnier gespielt, bei dem jeder gegen jeden spielt, wobei in jeder Runde neu ausgelost wurde, wer welches der vorgestellten Spiele gegen wen spielt. Dazu wurden alle Spiele anhand eines kurzen Beispiels vorab erklärt.

### 1. Bakterienspiel

**Spielvorbereitung:** Eine beliebige Fläche entlang der Karolinien umgrenzen.

**Spielregel:** Man markiert abwechselnd in je einem Feld eine Kolonie der eigenen Bakterien. Dabei muß in alle Richtungen (gerade und diagonal) mindestens ein Kästchen Abstand zu gegnerischen Bakterien sein; eigene Kolonien dürfen aneinander angrenzen. Gewonnen hat, wer als letzter eine Kolonie plazieren kann.

**Beispiel:**

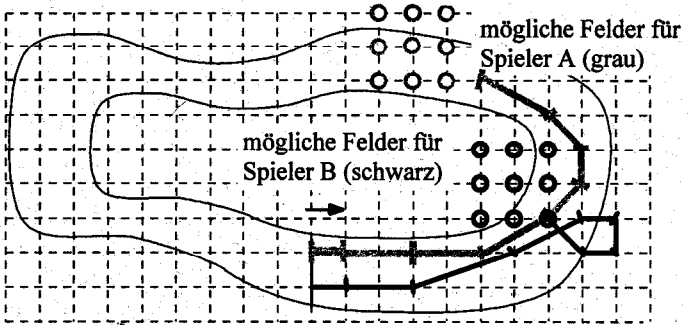


### 2. Autorennen

**Spielvorbereitung:** Einen beliebigen Rundkurs zeichnen. Die Fahrbahn ist durch zwei Linien begrenzt. Dazu eine Start- und Ziellinie, auf der beide Spieler mit verschiedenfarbigen Punkten ihr „Auto“ markieren, und los geht's.

**Spielregel:** Um zu ermitteln, wohin der nächste Zug führen kann, wird der jeweils vorige vom aktuellen Standpunkt aus wiederholt. Dieser Punkt und die 8 direkt benachbarten Punkte sind die 9 Möglichkeiten für den aktuellen Zug. Einzige Einschränkung: Die aktuelle Position des gegnerischen „Autos“ darf niemals befahren werden. Wird beim Fahren die Fahrbahn verlassen, muß gebremst und gewendet werden, so daß die Fahrbahn in Fahrtrichtung gesehen weiter hinten wieder betreten wird.

**Beispiel:**

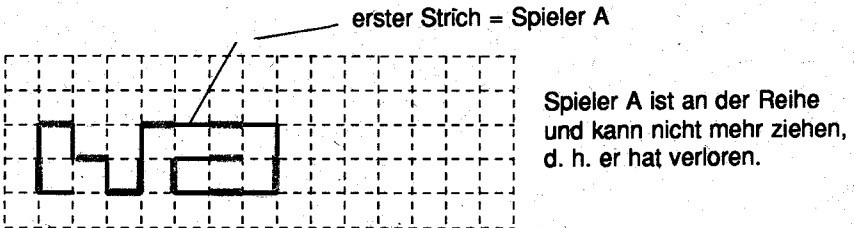


**3. Bandwurm**

**Spielvorbereitung:** Eine beliebige Fläche entlang der Karolinien umgrenzen.

**Spielregel:** Einer verbindet zwei Karopunkte mit einem geraden Strich, schräge sind unzulässig. Nun wird an dieser Linie (egal an welchem Ende) abwechselnd je ein Strich angehängt. Wer nur noch auf einen Randpunkt oder einen bereits befahrenen Punkt ziehen kann, hat verloren.

**Beispiel:**



**Variante:** Man kann auch schräge Linien zulassen.

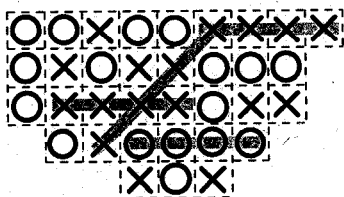


## 4. „Vier gewinnt“

**Spielvorbereitung:** Einen (fast) beliebigen „Behälter“ entlang der Karolinien zeichnen. Einzige Bedingung: Er darf nach oben höchstens breiter, aber nie schmaler werden und sollte eine gerade Anzahl Kästchen beinhalten.

**Spielregel:** Die Spieler markieren abwechselnd jeweils ein Karo. Dazu stellt man sich vor, jeweils von oben Kugeln in eine Spalte hineinzwerfen. Sie fallen also immer so tief wie möglich, evtl. auf bereits liegende Kugeln obendrauf. Wenn alle Felder gefüllt sind, wird gezählt, wer gewonnen hat: Alle Viererreihen, also vier senkrecht, waagrecht oder diagonal benachbarte gleichfarbige Kugeln, ergeben je einen Punkt.

**Beispiel:**



Spieler A (Kreuze) hat 3 Viererreihen und gewinnt damit.

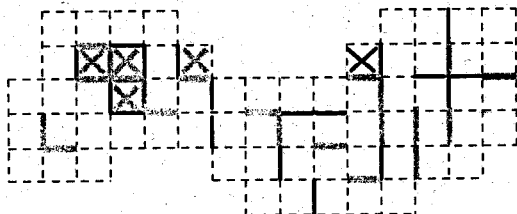
Spieler B (Kreise) hat nur eine Viererreihe

## 5. Käsekästchen

**Spielvorbereitung:** Eine beliebige Fläche entlang der Karolinien umgrenzen.

**Spielregel:** Abwechselnd werden zwei benachbarte Karopunkte mit geraden Linien verbunden. Wer dabei das letzte der vier Strichchen malt, die ein Kästchen umranden, darf es in seiner Farbe markieren und MUSS noch einen weiteren Strich machen. Gelingt es dabei wieder, ein weiteres Feld zu gewinnen, ist noch ein weiterer Strich nötig usw. Man ist verpflichtet, bei längeren Ketten auch alle möglichen Kästchen zu markieren.

**Beispiel:**

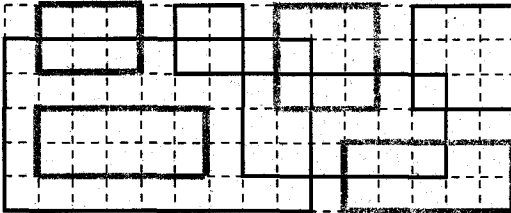


## 6. Claims I

**Spielvorbereitung:** Eine beliebige Fläche entlang der Karolinien umgrenzen.

**Spielregel:** Abwechselnd umfahren die Spieler ein Rechteck entlang der Karolinien, das mindestens einen freien Punkt enthalten muß. Die Linien dürfen bestehende kreuzen, aber nicht aufeinanderliegen. Wer den letzten Claim markiert, ist Sieger.

**Beispiel:**



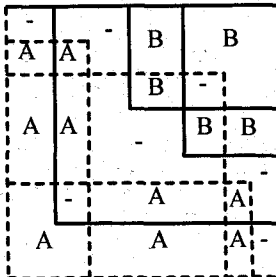
Spieler A (gestrichelte Linie) ist an der Reihe, kann aber nicht mehr ziehen, Spieler B gewinnt.

## 7. Claims II

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler zeichnet zwei aneinandergrenzende Seiten eines Quadrates in seiner Farbe.

**Spielregel:** Abwechselnd zeichnen die Spieler jeweils eine gerade Linie mit einem 90° Knick, die an einer der beiden eigenen Quadratseiten beginnt und an der anderen endet. Die Linien müssen nicht auf den Karolinien verlaufen, dürfen sich kreuzen, aber nicht aufeinanderliegen. Nachdem jeder Spieler drei solche Linien gezeichnet hat, wird ausgewertet. Bei den entstandenen Feldern wird gezählt, welcher Spieler mehr Teilstriche der Feldumrandung gezeichnet hat. Dieser Spieler bekommt das entsprechende Feld. Bei Gleichstand bekommt keiner dieses Feld. Der Spieler, dem nach Ende der Abrechnung die meisten Felder gehören, gewinnt das Spiel.

**Beispiel:**



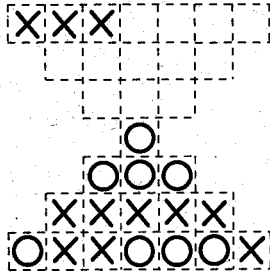
Spieler A (gestrichelte Linien) gewinnt das Spiel mit 9 : 5 Punkten

## 8. Sanduhr

**Spielvorbereitung:** Als Spielfeld wird die Form einer beliebig großen Sanduhr umrandet.

**Spielregel:** Jeder markiert abwechselnd in einer waagrechten Reihe so viele Kästchen wie er mag, maximal die ganze Reihe. Wer das letzte Kästchen markieren muß, hat verloren.

**Beispiel:**



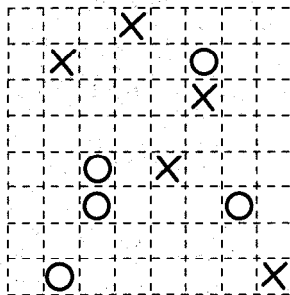
*Nun noch zwei Spiele für Strategiespezialisten*

## 9. Die magische Drei

**Spielvorbereitung:** Ein Quadrat umranden.

**Spielregel:** Jeder markiert abwechselnd ein Feld. Einzige Bedingung dabei ist, daß in jeder geraden und jeder schrägen Reihe insgesamt maximal drei Felder markiert werden dürfen. Wer das letzte Feld markieren kann, hat gewonnen.

**Beispiel:**



# 10. Vier-Felder-Wirtschaft

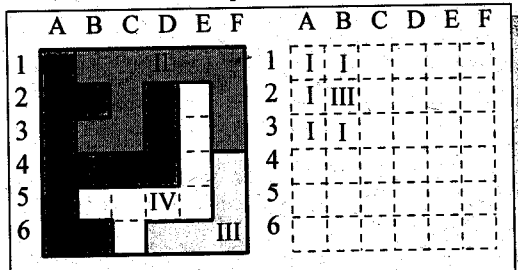
**Spielvorbereitung:** Jeder zeichnet sich auf einem eigenen Blatt zwei Quadrate auf. Sie liegen zweckmäßigerweise zwischen 6 x 6 und 10 x 10 Feldern, je nach vorhandener Zeit. Die Reihen werden mit Zahlen, die Spalten mit Buchstaben bezeichnet.

**Spielregel:** Jeder legt in einem seiner Quadrate vier Bereiche fest, die mit Linien entlang der Karolinien getrennt sind. Die Felder müssen mindestens 2 Kästchen groß sein und werden mit I, II, III, IV bezeichnet.

**Spielregel:** Jeder Spieler fragt abwechselnd seinen Gegner nach einem 2 x 2 Teilquadrat, z. B. BC 23. Der Gegner schaut in seinem Plan nach und antwortet z. B. 1 x I, 2 x III, 1 x IV. Danach fragt der andere. Aus den Antworten muß dann der Grenzverlauf der vier Felder des Gegners ermittelt werden. Wer als erster meint, das gegnerische Feld zu kennen, beendet das Spiel. Stimmt sein Ergebnis, hat er gewonnen, sonst verloren.

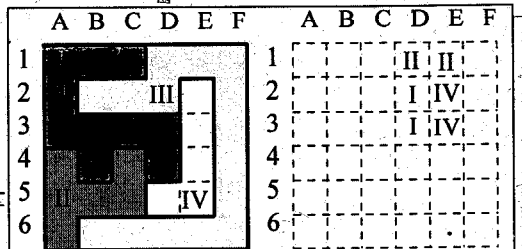
## Beispiel:

Spieler A



AB12 3xI 1xIII  
 BC12 2xI 2xIII  
 AB23 3xI 1xIII

Spieler B



CD34 1xII 3xI  
 DE12 2xII 1xI 1xIV  
 DE23 2xI 2xIV

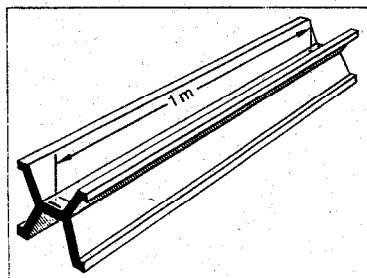


## Ein Meter ist sooo lang!

### Einleitung

1995 ist das 120jährige Jubiläum der „Internationalen Meter-Konvention“. Am 20. Mai 1875 unterschrieben 17 verschiedene Staaten einen Vertrag, der die Längeneinheit „1 Meter“ festlegte. Als Grundlage wollte man keine zufällige Größe wie „Fuß“ oder „Elle“, also Längen von Körperteilen nehmen, sondern eine Naturkonstante. Das Meter sollte der vierzigmillionste Teil des Erdumfangs (genauer des durch Paris verlaufenden Erdmeridian) sein (Länge des Äquators

ca. 40 000 km = 40 000 000 m). Ein Maßstab dieser neuen Längeneinheit wurde aus kostbarem Material hergestellt: aus 90% Platin und 10% Iridium. Dieser Körper wurde „Urmeter“ oder „Meterprototyp“ genannt und in einem Museum in Paris aufbewahrt. 1795 hatte sich bereits die Französische Nationalversammlung nach der Französischen Revolution auf die Einheit „Meter“ festgelegt. „Die Längeneinheit 1 Meter ist der Abstand zwischen zwei Strichmarken auf dem Urmeter“.



Urmeter (Meterprototyp)

Da diese Festlegung sich für Messungen im atomaren Bereich als viel zu grob herausstellte (die Dicke der Striche war im Bereich von Zehntelmillimeter), wurde 1960 eine neue Festlegung des Meters auf der Grundlage der Wellenlänge einer bestimmten Lichtsorte beschlossen:

„Das Meter ist das 1 650 763,73fache der Wellenlänge der von Atomen des Edelgases Krypton ausgesandten Strahlung.“

**Messen heißt vergleichen.** Dies ist ein wichtiger Satz aus der Physik. Er bedeutet, daß eine Länge verglichen wird mit der Länge eines Maßstabes. Früher wurde die durchschnittliche Breite eines Daumens (1 inch = 1 Zoll = 2,54 cm) oder die Länge des Fußes (= 0,3048 m) als Längenmaß gewählt. 1871 galten in Deutschland noch über 100 verschiedene Ellenmaße. Daß dies zu Schwierigkeiten führte, ist klar. In der Zwischenzeit verwenden 85% der Weltbevölkerung das Meter zur Längenmessung. In Großbritannien und in den USA sind noch die Maße Meile, yard, Fuß und inch üblich.

## *Spiele*

### ► **Spiel: Das Zimmer ist 40 Stock lang**

„Messen heißt vergleichen“. Für jede Gruppe ist als Längenmaßstab ein 20 cm langer Stock abgesägt worden (Teil von einem alten Besenstiel oder einer Latte). Die Aufgabe besteht darin, die Länge des Gruppenraumes mit der Einheit „1 Stock“ zu messen. Dazu wird der Stock am Fußboden so lange aneinandergereiht, bis die Gesamtlänge erreicht ist. Die Jugendlichen kennen die Stocklänge zunächst nicht. Auch ein Meterstab (Zollstock) wird nicht verwendet.

Gewonnen hat die Gruppe, die das Ergebnis am exaktesten ermittelt. Zur Kontrolle mißt der Leiter am Schluß mit einem Meterstab oder einem Bandmaß und teilt dann die Meterzahl durch die Länge des Stockes, dann erhält man das Ergebnis in der Einheit „1 Stock“. Wenn z. B. die Länge 7,5 m beträgt: 7,5 m geteilt durch 0,20 m ergibt 37,5 Stock.

Hinweis: Auch Bleistifte mit gleicher Länge können verwendet werden.

Es kann jede Mannschaft vorher einen Tip abgeben. Gewertet wird dann z. B. das genaueste Ergebnis mit 10 Punkten und der beste Tip mit 3 Punkten.

### ► **Spiel: Wie oft dreht sich der Tischtennisball?**

Jede Gruppe muß beraten und dann einen Tip abgeben: Wie oft dreht sich ein Tischtennisball, bis er eine Strecke von 2 Metern zurückgelegt hat.

Am Fußboden kann mit Büchern eine „Laufrinne“ von 2 m Länge ausgelegt werden. Ein TT-Ball bekommt mit einem Farbstift eine Markierung und wird leicht angestoßen, so daß man die Umdrehungen mitzählen kann.

Entscheidend ist das gerechnete Ergebnis: Ein TT-Ball hat einen Durchmesser von 3,8 cm und einen Umfang von 11,9 cm (Umfang = Durchmesser mal der Zahl  $\pi = 3,14$ ). Nun muß man  $2\text{ m} = 200\text{ cm}$  durch den Umfang teilen und erhält 16,8. Ergebnis: Der TT-Ball dreht sich etwa 17 mal.



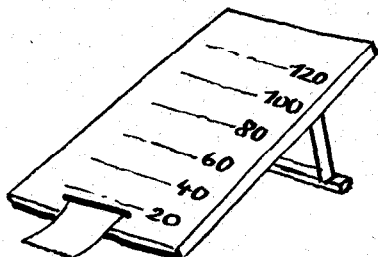
### ► **Spiel: Wie hoch springt der Ball?**

Ein Tischtennisball wird aus verschiedenen Höhen fallengelassen. Jede Mannschaft muß raten, wie hoch der Ball wieder zurückspringt. Z. B. wird der Ball aus 2 m Höhe fallengelassen. Ein „Schiedsrichter“ markiert mit der Hand auf dem Meterstab die erreichte Höhe. Gewonnen hat, wer das Ergebnis am besten geschätzt hat.

Zur Physik dieses Spieles: Wenn keine Energie verloren gehen würde, dann würde sich die Lageenergie des Balles in Bewegungsenergie, beim Aufprall dann in Spannenergie und dann wieder zurück in Bewegungsenergie und zuletzt in Lageenergie mit der gleichen Höhe verwandeln. Bei 2 m Fallhöhe wird der Ball auf Keramikbelag ca. 1,20 m hochgeschleudert.

### ► **Spiel: Die schiefe Ebene hoch**

Wenn nur zwei Mannschaften im Spiel sind, dann kann sich jede Gruppe ihre schiefe Ebene selbst bauen. Bei einem Klapptisch sind auf der einen Seite die Tischfüße ausgeklappt. Auf der Tischfläche ist mit Kreide oder auf Papier eine Längenskala angebracht. Ein TT-Ball muß von einer Marke aus so angestoßen werden, daß er die schiefe Ebene möglichst weit hochläuft, jedoch nicht oben wieder über die Tischkante fällt. Gewertet wird die Summe aller erreichten Höhen.



*Einen dünnen Karton mit Tesa befestigen als Überbrückung, Boden-Tischfläche*

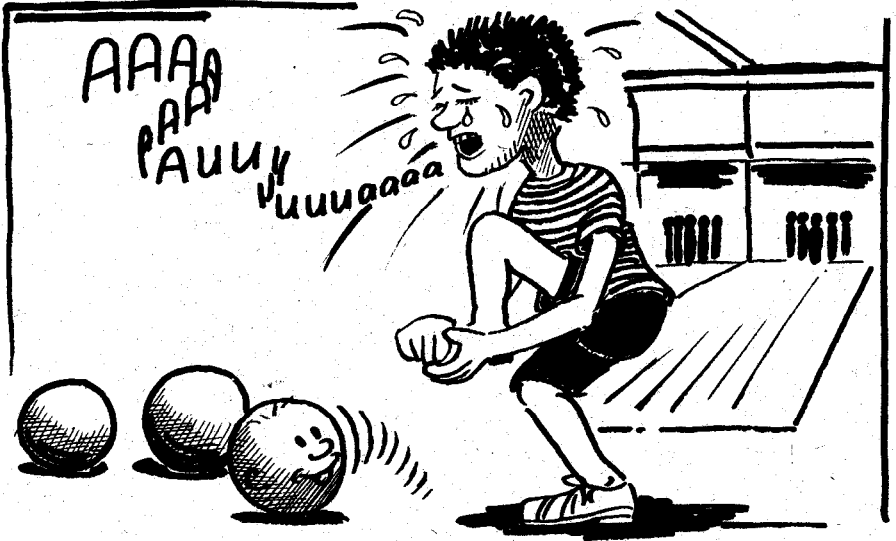
### ► **Spiel: Der höchste Streichholzturm**

Innerhalb von 3 Minuten muß jede Mannschaft auf einer Flaschenöffnung einen möglichst hohen Turm aus Streichhölzern bauen. Der Leiter stellt jeder Mannschaft genügend Streichhölzer zur Verfügung. Mitbauen müssen alle, nicht nur die Spezialisten.



### ➤ **Spiel: Wer kommt am nächsten?**

Auf einem Teppich oder einem Teppichbodenrest liegt eine Kugel. Es muß versucht werden, die Kugel möglichst nahe an die gesetzte Kugel zu bringen, wobei diese nicht getroffen werden darf. Es können Kugeln aus Glas (Spielwarengeschäft!) oder Holz oder Stahl verwendet werden. Gewonnen hat die Mannschaft, von der die am nächsten liegende Kugel stammt.



### ➤ **Spiel: Wir schätzen Längen**

Kein Spieler verfügt über einen Meterstab oder ähnliches. Nach jeder Frage notiert sich die Mannschaft die Antwort. Am Schluß wird ausgewertet.

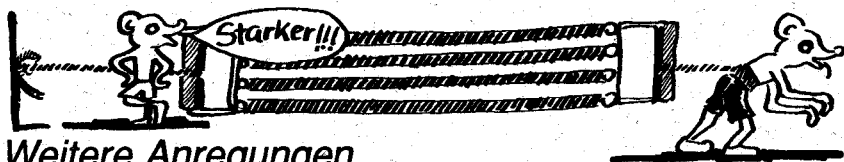
1. Wie dick ist durchschnittlich ein Haar? 0,1 mm
2. Wie dick ist ein Stück Schreibmaschinenpapier? 0,1 mm
3. Wie viele Tennisbälle muß man nebeneinanderlegen, um eine Länge von 1 Meter zu erhalten? 100 cm : 6,5 cm = 15,4  
ca. 15 Bälle
4. Wie viele Fahrtenliederbücher muß man aufeinanderstapeln, um die Höhe des Ulmer Münsters (161 m) zu erhalten? 161 m : 0,014 m = 11 500
5. Wie viele Streichhölzer muß man aufeinanderlegen, um 1 Meter Höhe zu erhalten? 100 cm : 0,2 cm = 500
6. Wie viele Pfennigstücke muß man aufeinanderlegen, um 1 Meter Höhe zu erreichen? 100 cm : 0,14 cm = 714



????????????

## Quiz

- |                                                                   |                                                     |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1. Wie lang ist eine Seemeile?                                    | 1852 m                                              |
| 2. Wieviele mm sind ein km?                                       | 1 km = 1 000 000 mm                                 |
| 3. Bei welchem Längenmeßgerät gibt es den Nonius?                 | Schieblehre                                         |
| 4. Aus welchen Stoffen wurde das Urmeter hergestellt?             | Platin und Iridium                                  |
| 5. Wie hoch ist die Zugspitze?                                    | 2963 m                                              |
| 6. Wann wurde die Einheit „Meter“ international festgelegt?       | 1875                                                |
| 7. Was bedeutet die Einheit „Mikrometer“?                         | 1 millionstel Meter                                 |
| 8. Der wievielte Teil des Erdumfangs ist 1 Meter?                 | Vierzigmillionste Teil                              |
| 9. Wie hoch ist ein Fußballtor?                                   | 2,44 m                                              |
| 10. Wie lang ist der Nil?                                         | 6671 km                                             |
| 11. Welche Maximalstrecke legt der Golfstrom an einem Tag zurück? | 200 km                                              |
| 12. Was ist ein Lichtjahr?                                        | Entfernung, die das Licht in einem Jahr zurücklegt. |
| 13. Welche Strecke legt das Licht in einer Sekunde zurück?        | 300 000 km                                          |
| 14. Welche genormte Länge hat ein DIN-A4-Blatt?                   | 29,7 cm                                             |



## Weitere Anregungen

1. Fuchsen: Wer wirft eine Münze so, daß sie möglichst nahe bei der Wand liegt?
2. Expander ziehen: Mit einer Tischklemme einen Expander befestigen. Wer zieht den Expander am weitesten auseinander?
3. Meßübungen durchführen: Mit Geodreieck oder Meterstab oder Schieblehre oder Mikrometerschraube Längen messen lassen: Dicke eines Haares, Höhe des Raumes, Körpergröße, Dicke eines Geldscheines, Dicke eines Drahtes usw.
4. Wer baut den höchsten Turm aus Bierdeckeln?
5. In eine Röhre einen TT-Ball legen. Wer bläst den Ball am weitesten.



## Vorleseandacht

### **Gott ist das Maß aller Dinge**

In einem Physikbuch wird der alte Satz zitiert: „Der Mensch ist das Maß aller Dinge.“ Anschließend wird die durchschnittliche Körpergröße des Menschen mit dem kleinsten Durchmesser des Milchstraßensystems (10 hoch 20 Meter; dies ist eine Zahl mit 20 Nullen!) und mit dem Durchmesser eines Atoms (10 hoch minus 10 Meter; ein Bruch mit dem Zähler 1 und im Nenner 10 000 000 000) verglichen. Der Mensch ist nicht das Maß aller Dinge!

Im Kolosserbrief steht ein herrlicher Satz:

*In Christus ist alles geschaffen, was im Himmel und auf Erden ist, das Sichtbare und das Unsichtbare; es seien Throne oder Herrschaften oder Gewalten; es ist alles durch ihn und zu ihm geschaffen (Kol 1,16).*

Gott hat alles, was ist, die Menschen, die Tiere, die Pflanzen, die Galaxien und die Elementarteilchen auf Jesus Christus hin erschaffen. Er ist die Vollendung der Schöpfung. In ihm kommt alles zum Ziel. In Jesus Christus wird deutlich, wie Gott es mit uns und seiner Schöpfung meint: er meint es gut.

### **Gebet**

*Herr, unser Gott.*

*Du hast alles wunderbar geschaffen.*

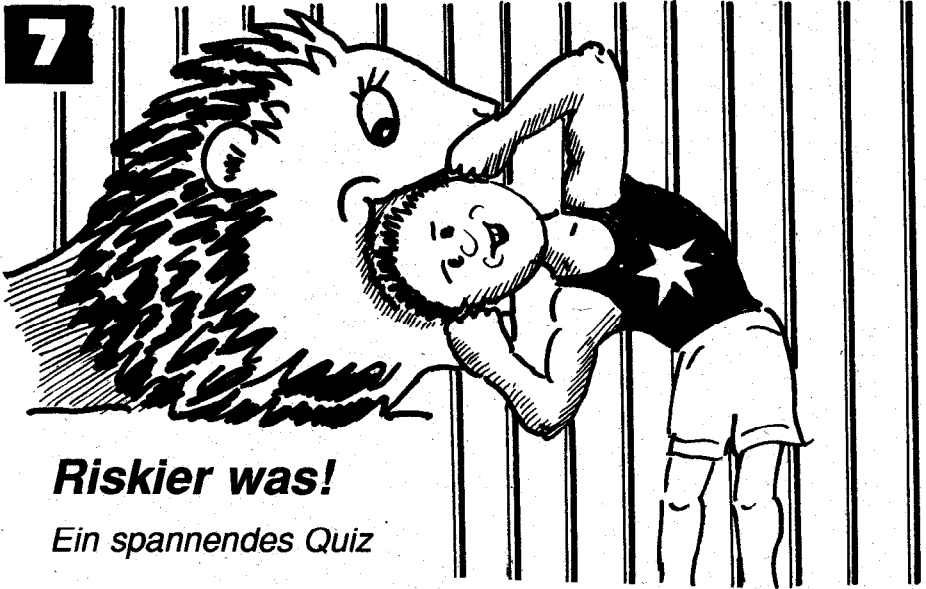
*Wir freuen uns an den Bergen, den Bäumen, den Farben.*

*Wir freuen uns an unseren Mitmenschen. Sie sind keine Konkurrenten und Feinde für uns. Du hast uns an sie gewiesen. Daß wir einander hilfreich sind. So, wie wir es von Deinem Sohn Jesus Christus erfahren durften.*

*Er, der vor uns war und der nach uns sein wird. In seiner Liebe sind wir gehalten. Er ist der Beweis dafür, daß Du es gut mit uns meinst.*

*Dafür danken wir Dir.*

*Amen.*



## ***Riskier was!***

*Ein spannendes Quiz*

Die Spielregeln für dieses Quiz sind an die gleichnamige Fernsehsendung angelehnt:

- Die Gruppe wird durch Los in Rateteams zu je drei Personen aufgeteilt. In jeder Runde spielt je ein Rateteam, die anderen sind Zuschauer. Alternativ dazu kann die Gruppe in drei Gruppen unterteilt werden, die dann dauernd alle spielen.
- In jeder Runde wird eine Frage gestellt, zu der 16 Antworten auf Kärtchen sichtbar vorgegeben sind. Jeweils vier der Antworten sind falsch.
- Da das Verhältnis richtige zu falschen Antworten immer ungünstiger wird, ergibt die erste richtig aufgelöste Antwort 50 Punkte, die zweite 100 usw. Die letzte richtige Antwort ergibt also 800 Punkte. Diese Wertung ist unabhängig vom Spieler, d. h. der Spieler, der die letzte richtige Antwort gibt, bekommt diese 800 Punkte.
- Ein Spieler beginnt und nennt eine Antwort. Ist sie richtig, bekommt er seine Punkte und darf weitermachen, solange er richtige Antworten gibt. Er kann aber auch an den nächsten Spieler weitergeben, wenn er unsicher ist. Dies geht aber nur, wenn mindestens eine Antwort gegeben wurde. Bei jeder falschen Antwort verfallen dem betreffenden Spieler alle Punkte, die er in dieser Runde bereits erzielt hat, während das Ergebnis am Ende einer Runde in der nächsten Runde nicht mehr verfallen kann.

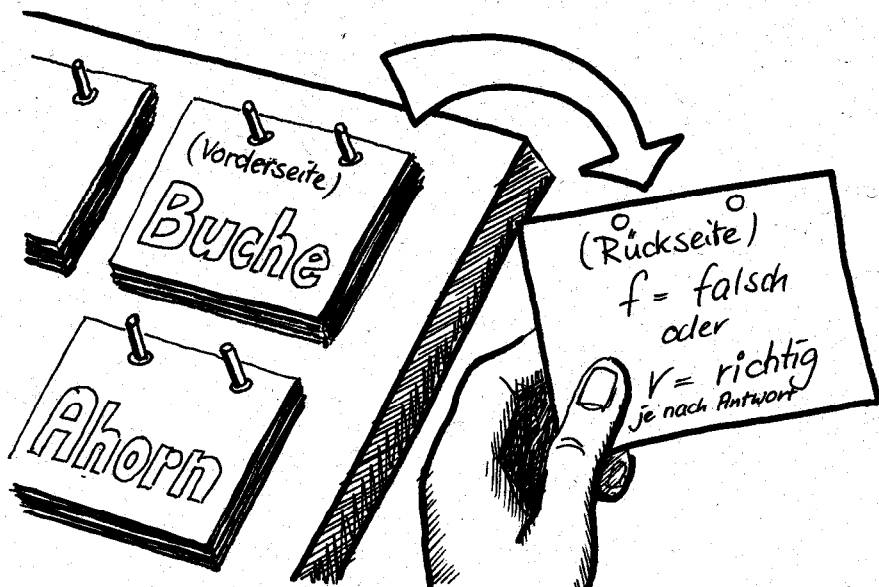
### ***Reizvolle Variante bei mehr Zeit oder kleineren Gruppen***

Man verwendet Fragen mit 12 Antworten mit acht richtigen. In Rateteams zu je zwei Personen gibt jeder (nachdem die Frage gestellt und die Antworten aufgedeckt

wurden) einen Tip ab, wieviel der acht richtigen Antworten er sicher geben kann. Dabei kann im Bietverfahren gesteigert werden. Der Spieler mit der höheren Zahl bekommt den Zuschlag und muß die entsprechende Anzahl Antworten auflösen. Gibt er dabei eine einzige falsche Antwort, so gewinnt der Gegner, sonst gewinnt er. Hier sollten drei Runden mit dem gleichen Rateteam absolviert werden, bevor die Rateteams wechseln.

## Vorbereitung

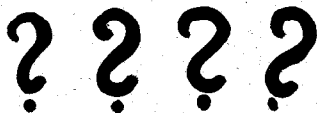
Zur praktischen Ausführung dieses Abends haben wir alle 16 Antworten zu jeder Frage auf je ein Kärtchen im DIN-A5-Format geschrieben. Diese wurden zum Aufhängen gelocht. Auf der Rückseite der Kärtchen war mit einem roten oder grünen Stift vermerkt, ob die Antwort richtig oder falsch ist. An einer rasch gefertigten Wandtafel (70 x 50 cm) waren im entsprechenden Abstand für alle 16 Kärtchen je zwei Nägel vorgesehen.



Um Zeit zu sparen, waren bereits vor Beginn des Abends sämtliche Antwortkärtchen an der Tafel aufgehängt. Während des Spiels wurde bei jeder Antwort das entsprechende Kärtchen abgehängt. Damit keine Verwirrung entsteht, wurden zwei verschiedenfarbige Papiere zur Herstellung der Kärtchen gewählt, wobei die Farbe nach jedem Satz Antworten wechselte.

**Anmerkung:** Die nachfolgend vorgestellten 20 Fragen sind für 90 Minuten Spielzeit ausreichend.

## Fragen



A: 16 Antworten mit 12 richtigen

### 1. In welchen Ländern wurden (ausgenommen USA 1994) seit 1930 Fußballweltmeisterschaften ausgetragen?

Argentinien (1978), Brasilien (1950), Chile (1962), Deutschland (1974), England (1966), Frankreich (1938), HOLLAND, Italien (1934 +1990), Mexiko (1970 +1986), PORTUGAL, Schweden (1958), Schweiz (1954), Spanien (1982), TSCHECHOSLOWAKEI, UNGARN, Uruguay (1930)



### 2. Welche Namen gehören zu Inselgruppen, welche haben sich nur eingeschlichen?

Azoren, Balearen, BENGALLEN (Landschaft in Indien), Hebriden, KARAWANKEN (Gebirge Österreich/Jugoslawien), Komoren, KORDILLEREN (Gebirge = Anden), Kurilen, Kykladen, Lakkadiven, Lofoten, Malediven, Molukken, Seychellen, Sporaden, TAMILLEN (Volksstamm in Indien)

### 3. Welche dieser Personen stammen aus dem Alten Testament?

Abraham, BARNABAS, Daniel, David, Deborah, Esau, HERODES, Hesekiel, Hiob, Isaak, Jesaja, Mose, NIKODEMUS; Noah, RUTH, Silas

### 4. Welche Personen stammen aus dem Neuen Testament?

Augustus, Jakobus, Johannes, JOSUA, Maria, Martha, NEHEMIA, Paulus, Petrus, Philemon, Pilatus, RAHEL, SALOMON, Titus, Timotheus, Zebedäus

### 5. Welche dieser Erfindungen kannte Otto Graf von Bismarck (gestorben 1897)?

ASPIRIN (1899), Dieselmotor (1893), Dreifarbdruck (1710), Dynamit (1867), Dynamo (1866), elektr. Aufzug (1880), elektr. Lokomotive (1879), ELEKTRONENRÖHRE (1904), Glühbirne (1891), Luftreifen (1888), Röntgenstrahlen (1835),

Segelflugzeug (1891), Telefon (1876), U-Boot (1885), WANKELMOTOR (1957), ZEPPELIN (1900)

### **6. Welche Mannschaften spielen in der 2. Bundesliga Fußball?**

Chemnitz, DARMSTADT, Düsseldorf, Homburg, KASSEL, Fortuna Köln, Leipzig, Mainz, Meppen, Nürnberg, STGT. KICKERS, St. Pauli, ULM, Rostock, Wolfsburg, Zwickau

### **7. Welche dieser Flüsse fließen in den Rhein?**

Ahr, BRIGACH, Dreisam, EMS, Erft, ISAR, Kinzig, Lahn, Lippe, Main, Mosel, Neckar, Sauerbach, Sieg, Thur, WERRA

### **8. Welche Sportarten sind olympische Disziplinen (evtl. ab nächster Olympiade)?**

BASEBALL, Beach-Volleyball, Bobfahren, Degenfechten, Eistanz, GOLF, Hammerwerfen, Hockey, Judo, KARATE, Marathonlauf, Segeln, Tennis, TRIATHLON, Trickskifahren, Wildwasserfahren



### **9. Welche Zahlen sind Primzahlen?**

101, 103, 107, 109, 113, 119 (durch 7 teilbar), 127, 129 (durch 3 teilbar), 131, 133 (durch 7 teilbar), 137, 139, 143 (durch 11 teilbar), 149, 151, 157

### **10. Welche Säugetiere haben kürzere „Tragezeiten“ als der Mensch (270 Tage)?**

Bär (240), Dachs (150), ELEFANT (660), GIRAFFE (420), Hamster (20), Igel (50), Känguruh (39), Kaninchen (28), Katze (60), KUH (285), Löwe (105), PFERD (336), Schaf (159), Schwein (115), Wolf (63), Ziege (159)

### **11. Welche Stoffe sind bei 1500° C flüssig?**

Aluminium (658° C), Blei (327° C), Bronze (910° C), CHROM (1800° C), EISEN (1530° C), Glas (700° C), Gold (1063° C), GRAPHIT (3830° C), Kochsalz (802° C), Kupfer (1083° C), Marmor (1290° C), Messing (900° C), Nickel (1452° C), PLATIN (1770° C), Quarz (1400° C), Stahl (1450° C)

## **12. Welche Pflanzen sind nach Deutschland „eingewandert“?**

APFEL, ERDEBEERE, Gurke (Indien), HAFER, HIRSE, Kartoffel (Peru), Kürbis (Amerika), Mais (Amerika), Pflaume (Kaukasus), Quitte (Kreta), Rose (Orient), Sauerkirsche (Kleinasien), Tabak (Amerika), Tomate (Peru), Wein (Nordeuropa), Weizen (Asien)

## **13. Welche Persönlichkeiten arbeiteten unter Pseudonym?**

Franz von Assisi (Giovanni Francesco Bernardone), Abraham a Santa Clara (Hans Ulrich Mengerle), ALEXANDRE DUMAS, Maxim Gorki (Alexei Maximowitsch Peschkow), ERNEST HEMINGWAY, Jack London (John Griffith), Gerhardus Mercator (Gerhard Kremer), Molière (Jean Baptiste Poquelin), George Orwell (Eric Arthur Blair), Philippus Aureolus Paracelsus (Theophrastus Bombastus von Hohenheim), Joachim Ringelnatz (Hans Bötticher), Erasmus von Rotterdam (Gerhard Gerhards), ROBERT LOUIS STEVENSON, KURT TUCHOLSKY, Mark Twain (Samuel Laghorne Clemens), Voltaire (Francois-Maire Arouet)

**B: 12 Antworten mit 8 richtigen**

## **14. Welche Städte liegen mehr als 4000 km Flugentfernung von Berlin entfernt?**

ANKARA (2851 km), Bombay (6239 km), Honolulu (8471 km), Kalkutta (7543 km), MADRID (1423 km), MOSKAU (2054 km), Nairobi (6391 km), New York (6189 km), Peking (8206 km), Rio de Janeiro (9726 km), Singapur (8578 km), TEHERAN (3913 km)

## **15. Welche Gebäude passen zu den Städten (vier stehen anderswo)?**

Akropolis/Athen, FRAUENKIRCHE/AUGSBURG (München), Römer/Frankfurt, ATOMIUM/GENF (Brüssel), Michl/Hamburg, Big Ben/London, SEARS TOWER/NEW YORK (Chicago), Kreml/Moskau, Eiffelturm/Paris, Petersdom/Rom, STEFANSDOM/SALZBURG (Wien), Markusplatz/Venedig

## **16. Welches Obst hat Kerne?**

DATTEL (Stein), Feigen, Granatapfel, Kiwi, Limonen, MANGO (Stein), Maracuja, Melone, MIRABELLE (Stein), Papaya, Quitte, RENEKLODEN (Stein)

## **17. Welche Berge sind höher als die Zugspitze (2962 m)?**

Ätna/Italien (3263 m), Ararat/Türkei (5165 m), Fudschijama/Japan (3776 m), KEBNEKAISE/SCHWEDEN (2111 m), Kilimandscharo/Tansania (5895 m),

Marmolada/Italien (3342 m), Matterhorn/Schweiz (4477 m), Montblanc/Frankreich (4807 m), MONTE CINTO/KORSIKA (2710 m), OLYMP/GRIECHENLAND (2911 m), Popocatépetel/Mexiko (5452 m), VESUV/ITALIEN (1277 m)

### **18. Welche Verstöße ergeben 3 oder mehr Punkte in der Flensburger Kartei?**

Betrunken fahren ohne Gefährdung anderer (4 Punkte), Drängelei, bei mehr als 80 km/h zu dicht aufgefahren (3 Punkte), (Mofa-) Fahren ohne Führerschein (6 Punkte), (FAHRRAD-) FAHREN OHNE LICHT (1 Punkt), Geschwindigkeit mehr als 25 km/h überschritten (3 Punkte), Kennzeichenmißbrauch (6 Punkte), mangelhafte Reifen (3 Punkte), Mißachtung einer roten Ampel (mit dem Fahrrad) (3 Punkte), PARKEN AUF DER AUTOBAHN (2 Punkte), TÜV MEHR ALS 2 MONATE ABGELAUFEN (2 Punkte), ÜBERMÄSSIGER KRACH ODER GESTANK (1 Punkt), Wenden auf der Autobahn (4 Punkte)

### **19. Schweinerei: Welches Land hatte 1973 weniger Schweine als die BRD (20 Millionen)?**

Australien (3,3 Mio.), BRASILIEN (33,0 Mio.), CHINA (235,8 Mio.), Frankreich (11,4 Mio.), Großbritannien (8,9 Mio.), Indien (4,8 Mio.), Italien (8,0 Mio.), SOWJETUNION (66,5 Mio.), Spanien (8,5 Mio.), Mexiko (12,9 Mio.), Ungarn (7,0 Mio.), USA (59,2 Mio.)

### **20. Rotbuche ist ein relativ hartes Holz (Dichte 0,68); welche Hölzer sind „weicher“?**

**Anmerkung:** Eine der Holzarten geht sogar im Wasser unter (Dichte > 1,0)

Balsa (0,15), Birke (0,61), EBENHOLZ (1,08), Erle (0,49), ESCHE (0,75), Kirschbaum (0,66), LÄRCHE (0,69), Linde (0,53), Limba (0,58), MAHAGONI (0,7), Tanne (0,41), Teak (0,67)

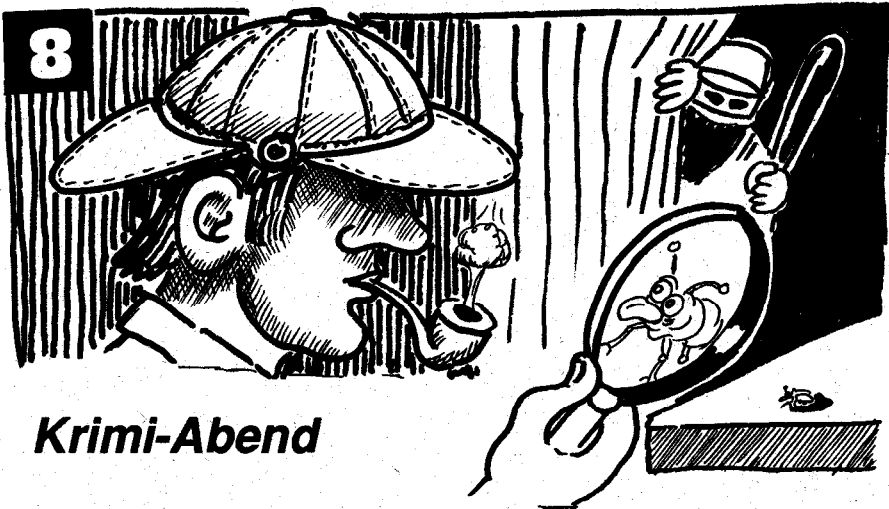
### **Tip:**

Es können natürlich beliebige Erweiterungen auch mit Lokalbezug vorgenommen werden:

**Beispiel:** Gemeinden, die zu unserem Landkreis gehören

- Spieler in der heimischen Fußballmannschaft
- Städte, die niedriger/höher als die Heimatstadt liegen oder mehr/weniger Einwohner haben
- Mitglieder des Kirchengemeinderates
- Was bekommt man für unter 5,- DM in unseren Läden
- Welche Autokennzeichen stammen aus Baden-Württemberg:
- 12 Titel aus den Top 20 der Single-Charts . . .





## Krimi-Abend

### Vorbemerkung

Dieser Abend wurde auf einer Sommerfreizeit durchgeführt. Die Rollenanweisungen (s. Anhang) sind für 20 Teilnehmer ausgelegt. Wenn mehr Mitspieler vorhanden sind, müssen die Rollen mehrfach besetzt oder neue erfunden werden. Sind weniger Spieler vorhanden, genügt es, entsprechend oft die Motivhinweise von zwei Personen auf eine Person zusammenzufassen. Eine veränderte Teilnehmerzahl muß auch in der Gruppenbildung berücksichtigt werden. Zusätzlich zu den 20 Teilnehmern gibt es noch fünf Verdächtige sowie Mitarbeiter, die als Informanten und zwecks der Aufsichtspflicht unterwegs sind.

### Zum Ablauf

Der Abend verläuft in drei Phasen

1. Aufmacher, 2. Einstieg/Erkundungen, 3. Folgerungen/Motivsuche

### 1. Aufmacher

Zum Ende des Abendessens bekommt ein Mitarbeiter „vergifteten“ Tee (heißes Wasser mit Lebensmittelfarbe), probiert ihn und rennt würgend aus dem Raum Richtung Toilette (bei anderen Gelegenheiten diese Szene theatralisch nachstellen). In die allgemeine Aufregung hinein kommt ein als „Sherlock“ verkleideter Mitarbeiter und zieht seine Schlußfolgerungen:

*„Ich beobachte: Eine Person verläßt würgend den Raum. Was ist geschehen? Ha! (Riecht am Tee.) Gift im Tee! Kombiniere! . . . (Name) sollte umgebracht werden! Aber wer kann das wollen? Meine Herren, ich muß diesem Fall auf den Grund gehen. Wenn Sie mir dabei helfen wollen,*

*versammeln sie sich bitte um . . . (Uhrzeit) im großen Saal. Gemeinsam werden wir den Attentäter dingfest machen! Es kann nicht angehen, daß die Londoner Gesellschaft sich in Unsicherheit und Ängsten wännen muß. Am Ausgang erwartet sie mein Freund Watson und wird ihnen eine Einladung überreichen. Ich bitte sie, diese anzunehmen. Meine Herren, schärfen sie ihre Sinne und seien sie pünktlich. So, den Tee muß ich beschlagnahmen. Guten Appetit allerseits.“*

Am Ausgang bekommt jeder eine Einladung, auf der sein Name für dieses Spiel und das Wissen der fiktiven Person steht. Erst später werden die Teilnehmer etwas mit diesem Wissen anfangen können. Bis dahin sollten sie es geheim halten. – Einladung siehe Anhang.

## **2. Einstieg/Erkundungen**

Zur abgesprochenen Uhrzeit versammelt man sich im großen Saal an 5 Tischen mit je 4 Plätzen. An den Plätzen stehen Namensschilder. Somit sind fünf Vierergruppen eingeteilt (die Zahlen auf den Einladungen und Namensschildern entsprechen der Tisch-/Gruppennummer).

Das Spiel beginnt damit, daß Sherlock bekanntgeben muß, daß die Person, die vergiftet werden sollte, Mr. Badluck, leider verschollen ist. Es deutet alles darauf hin, daß er in der Zwischenzeit doch noch umgebracht worden ist. Seine leere Brieftasche wurde auf einer Straße gefunden.

Die Polizei tappt im dunkeln. Noch weiß man nicht **wie, wo** und **von wem** Mr. Badluck umgebracht wurde. Nur soviel ist klar: Der Coup mit dem Tee war ein geschicktes Ablenkungsmanöver. Es gilt nun um so mehr, den Täter ausfindig zu machen und seine Beweggründe ans Licht zu bringen.

Fünf verschiedene **Orte** könnte Mr. Badluck nach dem ersten Anschlag aufgesucht haben:

**Kirche, Post, Laden, Wald oder Park** (ist den Örtlichkeiten anzupassen).

Fünf verschiedene **Personen**, die dem Opfer bekannt waren, hielten sich zur möglichen Tatzeit in der Nähe dieser Orte auf:

**Mr. Buthead, Mr. Smalhart, Mr. Goddfellow, Mr. Pennymaker und Mr. Kilyu.**

Fünf Gegenstände wurden gefunden, die als **Tatwaffe** hätten gebraucht werden können:

**Seil, Giftspritze, Knüppel, Messer und Pistole.**

Es gilt herauszufinden, welcher der Verdächtigen mit welchem Gegenstand und an welchem Ort das Opfer umgebracht hat. Um die möglichen Tatorte aufzusuchen und weitere Details zu erfahren, bleibt eine Stunde Zeit.

An diesen Tatorten können Fragen gestellt werden, ob eine bestimmte Person, ein

bestimmtes Objekt und der jeweilige Tatort an dem Verbrechen „beteiligt“ waren. Als Antwort wird nur bekanntgegeben, wieviele dieser drei Faktoren richtig waren, nicht welche.

Als besonderes Handicap darf jeweils nur die Frage

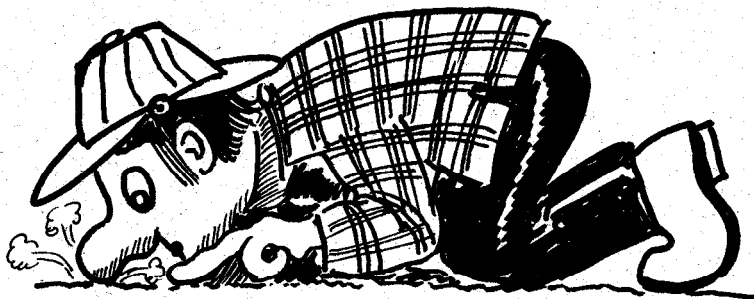
- nach dem Tatort, an dem man sich befindet
  - nach der Person, die sich gerade dort befindet
  - nach der Tatwaffe, die im Besitz der Gruppe ist
- gestellt werden. Dazu erhält jede Gruppe eines der möglichen Tatwerkzeuge (in obiger Reihenfolge an die Gruppen 1-5).

Die Gruppen können untereinander während der ganzen Zeit im gegenseitigen Einvernehmen ihre Infos tauschen. Die verdächtigen Personen wechseln allerdings ca. alle 10 Minuten den Tatort und zwar in folgendem Kreislauf . . . (was örtlich benachbart ist).

Nach genau einer Stunde geht es am Ausgangspunkt (Gruppenraum etc.) weiter. Verdächtigungen können erst dann ausgesprochen werden. Bis dahin wäre es auch ratsam, sich über mögliche Motive Gedanken zu machen und dazu das Wissen der einzelnen hier Anwesenden auszutauschen.

### **Lösung: Mr. Goddfellow – Seil – Wald**

Die Posten sollten vorher die Tatorte aufgesucht haben und über die richtige Lösungskombination unterrichtet worden sein. Evtl. sollten die Posten alle 10 Minuten mit Autos zum nächsten Tatort gebracht werden (in der den Spielern bekanntgegebenen Reihenfolge), falls der Weg zu Fuß zu weit ist.



### **3. Folgerungen/Motivsuche**

Eine Stunde später (genaue Uhrzeit festlegen) versammeln sich alle Gruppen wieder an ihren Tischen. Eine Gruppe kann das Spiel am ehesten als Sieger beenden, wenn sie nicht nur die richtige Täter-Tatort-Tatwaffen-Kombination bekanntgibt, sondern auch gleich das Motiv mitliefert. Die komplett richtige Motivantwort müßte lauten:

*Mr. Badluck benötigte Geld, weil seine Firma Zahlungsschwierigkeiten hatte. Er begab sich deshalb in letzter Zeit recht häufig in den Old Men's Club, einen Pub in der Nähe seiner Wohnung, zum Pokerspielen. Dort spielte er wohl auch gegen den Inhaber dieses Etablissements, Mr. Goddfellow, sammelte jedoch nur Spielschulden bei diesem. Darüber hinaus muß er sich wohl an die Tänzerin in diesem Lokal „rangemacht“ haben, obwohl Mr. Goddfellow sie für sich beanspruchte (was bei seinem Ruf nicht verwunderlich war). Dieses war dann auch der Auslöser für einen handfesten Streit zwischen den beiden, wobei Mr. Badluck höchstwahrscheinlich über das Ziel hinausgeschossen ist. Sein impulsives Verhalten ist ja bekannt. Mr. Goddfellow wollte den Drohungen seines Kontrahenten zuvorkommen und brachte ihn deswegen um – nicht ohne die ausstehenden Schulden durch Ausräumen der Brieftasche des Opfers zu verringern.*

Das Motiv ist natürlich nicht gerade simpel konstruiert. Deshalb geht es für die Gruppen nun noch einmal darum, möglichst viele Elemente des Motivs zusammenzustellen. Auf jeden Fall sollte den Spielern mitgeteilt werden, daß sie die Informationen auf ihren Einladungen natürlich untereinander austauschen können; spätestens jedenfalls, wenn die ersten Gruppen von Phase 2 zum Haus zurückkehren. Um aber allen Gruppen auf jeden Falle alle Informationen zugänglich zu machen, sollten sich vielleicht noch einige Mitarbeiter im Haus verteilen, die die Informationen auch herausgeben können. Darauf wird aufmerksam gemacht, wenn alle Gruppen da sind.



**Tip:**

Sinnvoll wäre es, wenn bei jedem Mitarbeiter nur ein bestimmter Teil der Informationen erhältlich wäre. Außerdem sollte dafür eine kleine Aufgabe bewältigt werden, allerdings von einem einzelnen, nicht von einer Gruppe. Z. B. eine bestimmte Zahl mit Dartwerfen erreichen oder ein Schloß öffnen, für das ein Dutzend Schlüssel vorhanden sind etc. Wenn die Aufgabe nicht erfüllt wurde, kann man es wieder versuchen, muß aber andere Wartende erst vorlassen (hinten anstellen).

Nach 30 bis 45 Minuten ist das Spiel definitiv zu Ende. Jetzt reichen die Gruppen schriftlich ihre Lösungsvorschläge ein.

#### **Die Vorschläge werden wie folgt bewertet:**

3 Punkte für jedes richtige Grundelement (Täter, Tatwaffe, Tatort)

1 Punkt für jedes richtige Motivelement

Für jedes falsche Motivelement wird ein Punkt abgezogen!

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt, nachdem in dramatischer Weise die richtige Lösung Schritt für Schritt bekanntgegeben (oder vielleicht sogar vorgespielt) wurde.

## Anhang – Einladung

1. Sehr geehrter Mr. Bones,  
es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.  
Hochachtungsvoll Sherlock  
Du weißt: Mr. Butthead ist Prokurist in einer Werttransportfirma.

2. Sehr geehrter Mr. Egghead,  
es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.  
Hochachtungsvoll Sherlock  
Du weißt: In der Werttransportbranche hat sich in der letzten Zeit ein verstärkter Wettbewerb entwickelt.

3. Sehr geehrter Mr. Pound,  
es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.  
Hochachtungsvoll Sherlock  
Du weißt: Das Opfer hatte die Absicht, seiner Firma den Einstieg in das Werttransportgeschäft vorzuschlagen.

4. Sehr geehrter Mr. Thames,  
es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.  
Hochachtungsvoll Sherlock  
Du weißt: Die Tresorfirma, für die das Opfer gearbeitet hat, steckt in Geldschwierigkeiten und kann dringend erforderliche Investitionen nicht tätigen.

5. Sehr geehrter Mr. Ford,  
es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.  
Hochachtungsvoll Sherlock  
Du weißt: Mr. Pennymaker ist Stammgast des „Old Men's Club“.

1. Sehr geehrter Mr. Rips,  
es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.  
Hochachtungsvoll Sherlock  
Du weißt: Im „Old Men's Club“ trifft man sich zu Small talk und Poker.

2. *Sehr geehrter Mr. Pigsuite,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
Du weißt: Das Opfer wurde in letzter Zeit recht häufig im „Old Men's Club“ gesehen.

3. *Sehr geehrter Mr. Bunk,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
Du weißt: Das Opfer soll vor ein par Monaten noch häufig in Gesellschaft von Lady Morgenthau gesehen worden sein.

4. *Sehr geehrter Mr. Rhine,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
Du weißt: Mr. Smalhart ist als „Casanova“ bekannt.

5. *Sehr geehrter Mr. Gibson,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
Du weißt: Das Opfer steckte in Geldschwierigkeiten, weil seine Firma das Gehalt kürzen mußte.

1. *Sehr geehrter Mr. Grave,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
Du weißt: Lady Morgenthau ist verwitwet, seit ihr Mann, Geschäftsführer bei Harrod's, verstorben ist.

2. *Sehr geehrter Mr. Chick,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
Du weißt: Lady Morgenthau ist dafür bekannt, keinem „Casanova“ widerstehen zu können.

3. *Sehr geehrter Mr. Gould,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*

*Hochachtungsvoll Sherlock*

Du weißt: Das Opfer ist dafür bekannt, manchmal recht impulsiv reagiert und auch Sachen gesagt zu haben, die sicherlich nicht so zu verstehen waren.

4. *Sehr geehrter Mr. Channel,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*

*Hochachtungsvoll Sherlock*

Du weißt: Mr. Kilyu hat eine asiatische Kampfsportschule in London, Picadilly Circus, eröffnet.

5. *Sehr geehrter Mr. Lincoln,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*

*Hochachtungsvoll Sherlock*

Du weißt: Das Opfer hat einmal davon gesprochen, man müsse doch „diese schmarotzenden Gelbhäute ein für allemal aus England verjagen“, denn „woher sonst entstehe die zunehmende Gewalt und Kriminalität?“

1. *Sehr geehrter Mr. Dadnow,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*

*Hochachtungsvoll Sherlock*

Du weißt: Das Opfer wohnt in London, unweit des bekannten „Picadilly Circus“.

2. *Sehr geehrter Mr. McMeal,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*

*Hochachtungsvoll Sherlock*

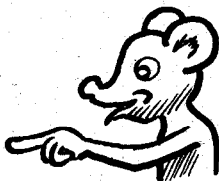
Du weißt: Mr. Goddfellow ist in einschlägigen Gesellschaftskreisen als „Glücksritter“ bekannt, sowohl was Frauen als auch was Poker angeht.

3. *Sehr geehrter Mr. Yeng,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*

*Hochachtungsvoll Sherlock*

Du weißt: Mr. Godfellow ist Inhaber des „Old Men's Club“, eines Pubs in der Nähe von Picadilly Circus.

4. *Sehr geehrter Mr. Northee,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und*  
*sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
 Du weißt: Das Opfer soll Spielschulden gehabt haben.
5. *Sehr geehrter Mr. Wayne,*  
*es wäre mir eine große Ehre, wenn Sie meiner Einladung folgen würden und*  
*sich um . . . Uhr an Ihrem Tisch im großen Saal einfinden würden.*  
*Hochachtungsvoll Sherlock*  
 Du weißt: Das Opfer soll in letzter Zeit ein Auge auf die Tänzerin in seinem  
 Stammlokal geworfen haben – sehr zum Ärger des Lokalinhabers, der ihr wohl  
 sehr nahe steht. Es soll zu wüsten Beschimpfungen gekommen sein.



Namensschilder müssen mit folgenden Texten erstellt werden:

Mr. BONES (Tisch 1)

Mr. LINCOLN (Tisch 5)

Mr. EGGHEAD (Tisch 2)

Mr. DADNOW (Tisch 1)

Mr. POUND (Tisch 3)

Mr. McMEAL (Tisch 2)

Mr THAMES (Tisch 4)

Mr. YENG (Tisch 3)

Mr. FORD. (Tisch 5)

Mr. NORTHEE (Tisch 4)

Mr. RIPS (Tisch 1)

Mr. WAYNE (Tisch 5)

Mr. PIGSUITE (Tisch 2)

Mr. BUNK (Tisch 3)

Mr. RHINE (Tisch 4)

Mr. GIBSON (Tisch 5)

Mr. GRAVE (Tisch 1)

Mr CHICK (Tisch 2)

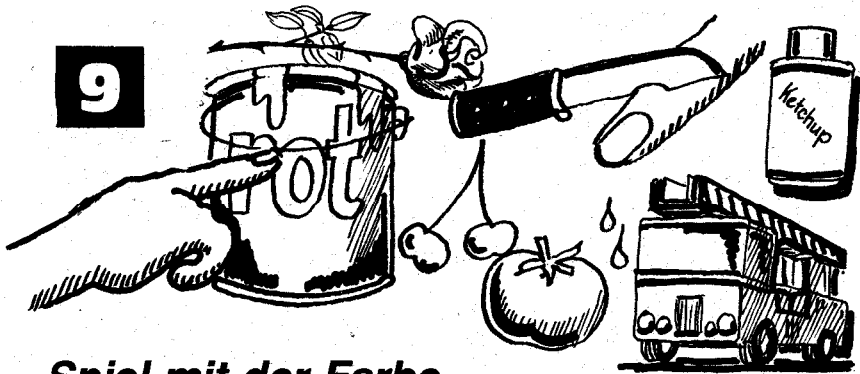
Mr GOULD (Tisch 3)

Mr. CHANNEL (Tisch 4)





9



## Spiel mit der Farbe

Aus der Gesamtgruppe werden zunächst Kleingruppen, bestehend aus jeweils 4-6 Teilnehmern, gebildet. Dabei muß darauf geachtet werden, daß die Zusammensetzung nicht beliebig ist. Vielmehr sollten sich möglichst jene zu einer Gruppe zusammenfinden, die sich nicht oder nur flüchtig kennen.

### Ablauf

1. Im Plenum wird jeder Gruppe die Aufgabe gestellt, sich eine Farbe auszusuchen. Dabei sollte es sich um eine Farbe handeln, zu der man mehrere Gegenstände benennen kann.
2. Ein Mitglied jeder Gruppe erhält einen Stift, mehrere Zettel und eine Schreibunterlage. Die Aufgabe besteht nun darin, daß alle Gruppenmitglieder gemeinsam (Kooperation herausheben) 20 Begriffe notieren, die weitestgehend mit der Farbe zu tun haben, die sie ausgewählt haben (z. B. für weiß: Schnee, Eis, Blumen etc.). Wenn den Gruppenmitgliedern keine passenden Begriffe mehr einfallen, so sollen x-beliebige aufgeschrieben werden. Allerdings nicht mehr als die vorgegebenen 20 Wörter. Anschließend begeben sich alle Gruppen in unterschiedliche Gruppenräume.
3. Nun besteht die Aufgabe darin, aus den vorgegebenen Wörtern eine Geschichte zu schreiben, wobei diese möglichst originell bzw. lustig sein sollte. Falls eine Gruppe hierzu nicht im Stande ist, kann auch eine Aufzählung mehrerer Sätze mit den vorgegebenen Begriffen erfolgen.

### Wichtig:

Diese Aufgabe darf erst erteilt werden, wenn alle Gruppen ihre Begriffe notiert haben. Der Spielleiter oder Mitarbeiter sollte stets in den Gruppen auf Kooperation achten und die Gruppenmitglieder dazu anhalten.

**4.** Der Spielleiter teilt den Gruppen in ihren Räumen mit, daß die Aufgabe nun darin besteht, die Geschichte nach einer 15- bis 20minütigen Vorbereitungszeit den anderen Gruppen im Plenum vorzuspielen. Es können für die Präsentation Utensilien von den Gruppenmitgliedern benutzt werden. Während einer Freizeit gibt es da kaum Probleme, und bei einem Gruppenabend im Gemeindehaus finden sich sicher auch genügend Requisiten.

**5.** Jede Gruppe stellt nun ihre Geschichte im Plenum vor. Diese Vorstellung ist freiwillig und wird nicht bewertet. Gruppen ohne Rollenspiel oder Präsentation lesen ihre Geschichte einfach vor.

### **Beobachtungen und Konsequenzen:**

Bei Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren kann es passieren, daß Vulgärausdrücke benutzt werden oder die Präsentation albern wirkt. Hier sollte auf keinen Fall abgebrochen oder beeinflusst werden, weil die eigenen Erfahrungen mit der Umsetzung der Geschichte sehr wichtig sind und auch die damit ausgelösten Zuschauerreaktionen. Da Kooperation bei diesem Spiel von entscheidender Bedeutung ist, wird der Gruppenprozeß nachhaltig positiv beeinflusst.

**Dauer:** ca. 1<sup>1</sup>/<sub>2</sub> bis 2 Stunden.

## **der Steigbügel** in eigener Sache

Aufmerksamen Leserinnen und Lesern ist es vielleicht schon aufgefallen: Die graphische Gestaltung ist etwas anders geworden. Die vorliegende Nummer wurde von Joe Pfeifer illustriert. Er selbst wird sich dann in Nummer 269 vorstellen.

Stefanie Stegbauer, die seit Nummer 254 durch ihre Illustrationen den Steigbügelleserinnen und -lesern beim Lesen so manches Schmunzeln hervorgerufen hat, kann auf Grund beruflicher Belastung leider nicht weitermachen. In den nächsten Nummern wird sie uns allerdings noch als Beraterin zur Seite stehen.

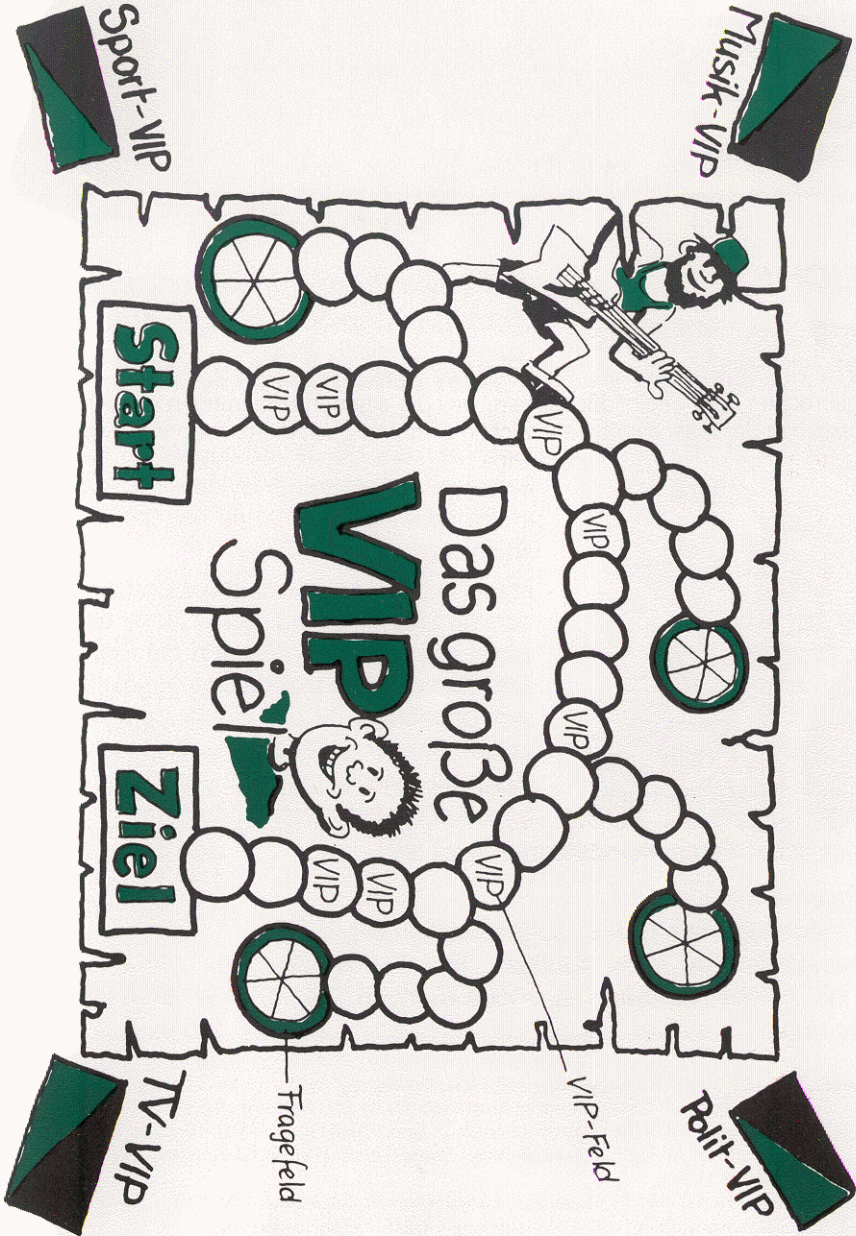
Für ihr Engagement ein ganz herzliches Dankeschön. Es hat Spaß gemacht, mit ihr zusammenzuarbeiten. Für ihren beruflichen Weiterweg wünschen wir ihr viele gute Ideen und Gottes Geleit.

Joe Pfeifer ein herzliches „Grüß Gott“! Wir freuen uns auf eine kreative und konstruktive Zusammenarbeit.

Für Verlag und Redaktion

Helmut Häußler  
Schriftleiter

Spielplan „VIP-Spiel“ (vgl. Seiten 18-22)



**E 5489 F**

Schriftenniederlage  
des Evang. Jugendwerks  
in Württemberg GmbH

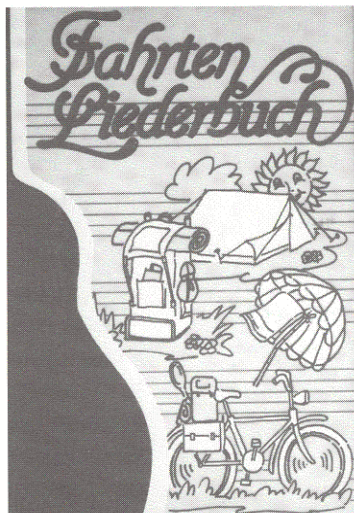
**Vertrieb:**

dsb Abo-Betreuung GmbH

**74168 Neckarsulm**

**Tel.: 0 71 32/9 59-220**

**ENDLICH!**



*Auf vielfachen Wunsch erscheint  
demnächst in **3. Auflage:** Das  
**Fahrtenliederbuch***

Unsere Kunden haben uns überredet: Nachdem die zweite Auflage des „Falibu“ seit zwei Jahren vergriffen ist, erscheint im Frühjahr 1995 aufgrund der großen Nachfrage die 3. Auflage.

Handlich, robust, abwaschbar und die richtige Liedmischung, vom Choral bis zum Lagerschlager, das sind die Eigenschaften dieses Liederbuchs. Es eignet sich besonders für den Einsatz auf Freizeiten, Fahrten und Lagern, aber auch für Gruppen- und Gemeindeveranstaltungen. Am besten gleich vorbestellen!

Voraussichtlicher Erscheinungstermin: April '95

ca. DM 14,80

Bestellungen an:

Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks GmbH

Danneckerstraße 19a, 70182 Stuttgart, Tel.: 0711/21 30 - 110

ab April '95: Haebelinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Tel.: 0711/97 81 - 110

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

Herausgeber und Verlag: Schriftenniederlage des Evang. Jugendwerks in Würt. GmbH, Stuttgart  
im Auftrag des CVJM Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – Schriftleitung: Helmut Häußler  
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Danneckerstr. 19a, 70182 Stuttgart, Tel. (0711) 2 13 01 10

268

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