

Dieses Heft bringt:

- 1** „Das nimmt ja gar kein Ende!“ Seite 4
Eine Bibelarbeit zur Jahreslosung 1996 von Rainer Kiess, Stuttgart

- 2** „Meine Güte!“ Seite 11
Ein Entwurf für einen Gottesdienst zur Jahreslosung in Form eines politischen Morgen- oder Nachtgebets von Iris Scheuer, Urbach und Steffen Kaltenbach, Stuttgart

- 3** Eskimo-Abend Seite 19
Wahre und erdachte Eskimo-Spiele für einen Spielabend entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Joe Pfeifer, Pliezhausen

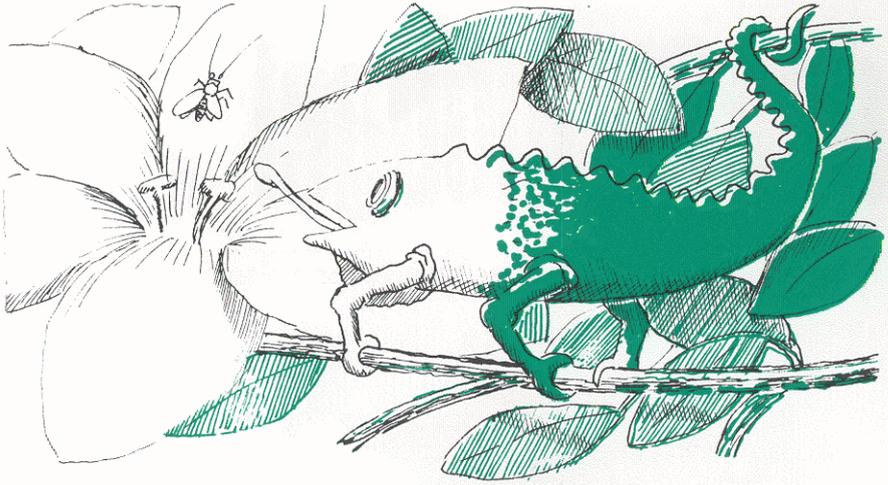
- 4** Jäger des Spotts Seite 26
Eine spannende Vorlesegeschichte von Siegfried Lenz, die auch beim „Eskimo-Abend“ (s. o.) eingesetzt werden kann

- 5** Das Große Zauberlabyrinth Seite 35
Mit diesem Spiel lernt man nicht nur einander, sondern auch Haus und Gelände kennen verspricht Sybille Kalmbach, Ludwigsburg

- 6** Hilfe, die Zeit verrinnt! Seite 41
Zahlreiche Ideen in Form von Bausteinen für einen Gruppenabend zu Beginn des neuen Jahres und wann immer die Zeit zum Thema wird, von Gert Presch, Gomaringen

- 7** Im Müll erstickt?! Seite 49
Ein Planspiel, das zur Kooperation in Sachen Problemlösungen anregt, wurde im heimischen CVJM entdeckt und für den Steigbügel aufgeschrieben von Thomas Volz, Kirchheim/Teck

- 8** Im Makroblickwinkel – Teil 2 Seite 51
Alltagsgegenstände aus ungewohnter Perspektive aufgenommen von Walter Engel, Rottenburg (vgl. Stgb. Nr. 272, S. 48)



Farbwechsel

Farbwechsel

Farbwechsel – für das Chamäleon ist er überlebensnotwendig. Für Modebewußte eine Frage des guten Geschmacks. Für manche Politiker und Verantwortungsträger scheint er der verzweifelte Versuch, sich Macht und Einfluß zu erhalten. Und immer mehr Zeitgenossen meinen, daß Farbwechsel im Sinne von Anpassung als eine zukunftssichernde Eigenschaft zu trainieren und auszubauen sei.

Farbwechsel – ob er dem Chamäleon Spaß macht? Die meisten betroffenen Menschen jedenfalls würden viel darum geben, wenn er ihnen erspart bliebe. Nicht nur jene, die sich dadurch den Erhalt von Einfluß und Macht erhoffen. Auch jene, die darunter leiden, daß die roten Ohren oder der rote Kopf verraten, was eigentlich verborgen bleiben sollte: die Verlegenheit, die Wut, die Betroffenheit, die innersten Gefühle.

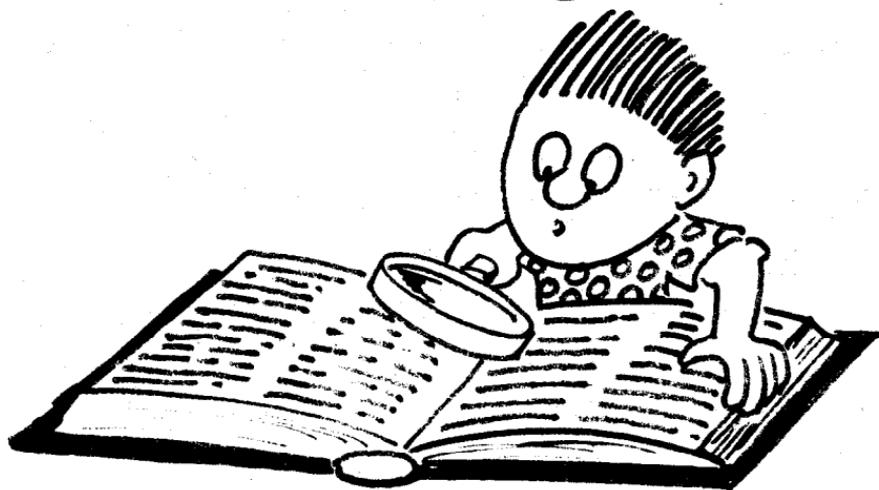
Farbwechsel – das ist auch ein Thema der Bibel. Gott sagt durch den Propheten Jesaja: „Wenn eure Sünde auch blutrot ist, soll sie doch schneeweiß werden.“ (Jes 1, 18). Gott will den Farbwechsel, den Wechsel von der Schuld zur Vergebung. Er hat viel, ja sein ein und alles, seinen Sohn dafür gegeben.
Sagen wir es weiter: Dieser Farbwechsel ist nötig und möglich.

In diesem Sinne ein gesegnetes Jahr 1996 wünscht
Ihr/Euer

Helmut Häubler

PS: Sicher ist es den aufmerksamen Leserinnen und Lesern bereits aufgefallen, daß es auch im Steigbügel einen Farbwechsel gab. Die Tatsache, daß „unser“ Papier nicht mehr hergestellt wird, hat ihn nötig gemacht.

1 Bibelarbeit



„Das nimmt ja gar kein Ende ...“

Jahreslosung 1996: Klagelieder 3,22

Trümmerlandschaften

Familie A. sitzt im trauten Heim. Während die Kinder Chips knabbern und Mutter strickt, läuft das Fernsehgerät. Bilder von zerbombten Städten, brennenden Häusern in Sarajewo oder Groszny flimmern über den Bildschirm. Gestern erst waren Bilder aus einem Erdbebengebiet aus Ägypten zu sehen. Gebäude sind wie Kartenhäuser zusammengefallen. Menschen stehen hilflos vor den Trümmern und Rettungsmannschaften suchen nach Überlebenden. „2000 Menschen sind obdachlos geworden“ teilt die Nachrichtensprecherin sachlich mit.

Kann sich Familie A. das in ihren heilen 4 Wänden bei Chips und Limo überhaupt vorstellen, was das heißt? Auf der Straße stehen und nicht mehr als die eigenen Kleider auf dem Leib tragen. Nicht wissen, wo man die Nacht verbringen soll, ohne Schutz, ohne Geborgenheit, ohne Orientierung.

Trümmerlandschaften bieten ein Bild des Elends. Darüber kann die heimelige Fernsehatmosfera nicht im geringsten hinwegtäuschen.

Da ist mehr in die Brüche gegangen

Die Jahreslosung 1996 ist auf dem Hintergrund einer Trümmerlandschaft ausgesprochen worden. Im August des Jahres 587 vor Christus konnte

Nebukadnezar mit seinen Truppen Jerusalem einnehmen. Bereits 1 1/2 Jahre davor war er mit seinem Heer angerückt und hatte die Stadt, die erneut von ihm abgefallen war, belagert. Mit grausamer Schärfe schleiften die babylonischen Eroberer die Stadt. Die Häuser der Bürger wurden zerstört, der Königspalast und der Tempel ausgeraubt und angezündet, die Stadtmauern niedergerissen. Auch die Bundeslade, Zeichen der Gegenwart Gottes, ging in den Flammen auf.

Was noch an führenden und bedeutenden Leuten da war, wird nach Babylon verschleppt. Was das für eine Entfernung war, kann man sich am besten anhand der Karten in einer Bibel deutlich machen. Nur die kleinen Leute mit geringem Besitz bleiben zurück. Die Stadt bietet ein Bild des Grauens und des Schreckens.

Bei Jeremia (besonders Kapitel 39 und 52) werden die geschichtlichen Vorgänge geschildert, in den Klageliedern wird das Geschehen poetisch zum Ausdruck gebracht. Um einen Eindruck davon zu bekommen, empfiehlt es sich, einmal Klagelieder 2 zu lesen.

Mit der Zerstörung Jerusalems waren nicht nur Häuser und Steine in die Brüche gegangen. Der Zion, der Berg Gottes, auf dem der Tempel stand, die Wohnung Gottes war zerstört. War nun Gott selbst obdachlos geworden? War er ausgewandert? Der Gedanke daran könnte naheliegen. Aber es war viel schlimmer: Gott selbst hatte sein Haus zerstört. „Er hat sein eigenes Zelt zerwühlt wie einen Garten und seine Wohnung vernichtet. Der Herr hat seinen Altar verworfen und sein Heiligtum entweiht. Er hat die Mauern ihrer Paläste in des Feindes Hände gegeben, daß sie im Hause des Herrn Geschrei erhoben haben wie an einem Feiertag.“ (Klgl 2,6-8). Muß einem dieser Gott nicht geradezu unheimlich sein? Wie kann er so etwas tun? Aber selbst wenn die Antwort darauf gefunden wird (s. u. Klgl), kann doch am Ende nur die bittere Erkenntnis stehen: „Es ist aus. Wir sind am Ende. Gott hat mit uns Schluß gemacht. Fertig – aus!“ Oder gibt es doch noch einen Funken Hoffnung?



Klagelieder

Dicht am Geschehen beschreibt das Buch Klagelieder die Eindrücke der zerstörten Stadt. Liedermacher, die wir nicht näher kennen (erst in späterer Zeit wurden die Klagelieder Jeremia zugeschrieben) setzen sich in fünf Dichtungen mit ihrer Situation und mit dem Gott Israels auseinander. Liest man die Klagelieder einmal nacheinander durch, entdeckt man, daß ein Weg zurückgelegt wird: von der Klage in Kapitel 1 bis zur erneuten Hinkehr und Bitte um Umkehr in Kapitel 5 (5,21). Die Liedermacher suchen nach einem Sinn, nach einer Erklärung und kommen zur Erkenntnis: Nicht Gott hat die Schuld an dieser Misere, etwa weil er zu schwach war oder die Götter Babylons stärker gewesen wären. Wir sind schuld an diesem Unglück. Wir haben auf die falschen Propheten gehört (2,14) und die unbequemen

Warnungen der wahren Propheten in den Wind geschlagen. Gott hat Gericht gehalten, weil wir nicht auf ihn gehört hatten. Wir selbst haben die Katastrophe herbeigezogen.

Die Klagelieder sind keine Jammerlitanei, sondern gedichtete und verdichtete Erkenntnis der Schuld und ihrer Folgen, der Klage über das, was zerbrochen ist und der Umkehr zu dem Gott, der allein einen neuen Anfang schenken und wieder Neues bauen kann.

In der hebräischen Bibel gehören sie zu den fünf Fest-Texten. Im jüdischen Gottesdienst werden sie im Juli/August als Erinnerung an die Zerstörung des Tempels noch heute gelesen.

Das Herzstück läßt hoffen

Dem unbekanntem Liedermacher in Kapitel 3 geht die Sache unter die Haut (3,4) und an die Nieren (3,13). Aber er bleibt nicht in der Klage über seine bitteren Erfahrungen stecken. Mitten in seinem Leiden geht ihm etwas auf. Das Herzstück der Klagelieder steht in der Mitte und läßt hoffen: „Die Güte des Herrn ist's, daß wir nicht gar aus sind und seine Barmherzigkeit hat kein Ende.“ (3,22). Wie eine Blüte in der Asche, wie eine Perle im Schlamm, wie ein Edelstein unter Trümmern taucht dieses Wort auf. Ein Lichtblick im Dunkel, ein Ausweg aus der Depression tut sich auf.

Wie dem Liedermacher dieses Licht aufgegangen ist, wird uns nicht erzählt. Aber wie auch immer das geschehen ist: Er kann über den Trümmerhaufen hinausblicken und neu Hoffnung schöpfen. Es ist nicht alles aus, weil es mit Gottes Güte nicht aus ist. Wörtlich steht für Güte die Mehrzahl. Also die „Guttaten“ Gottes sind nicht ausverkauft. Das Wort meint in seinem ursprünglichen Sinn soviel wie Bundestreue und fast so etwas wie Kameradschaft. Der Liedermacher denkt zurück an das, was Gott seinem Volk bisher an Gutem getan hatte, wie er es immer wieder gerettet und ihm seine Treue erwiesen hatte.

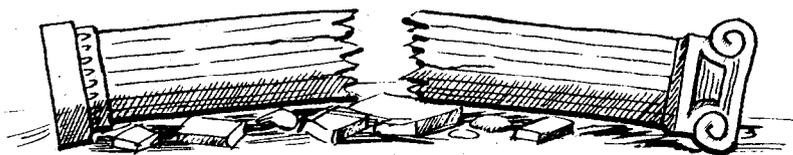
Ganz konkrete Ereignisse können im Hintergrund seiner Erinnerung stehen:

- Wie Jakob staunt, daß Gott ihn bisher begleitet und geführt hatte in der Fremde (1. Mose 32,11)
- Wie Gott sein Volk aus Ägypten, aus der Schinderei und Sklaverei herausgeführt und durch das Schilfmeer hindurchgeführt hatte (2. Mose 14).
- Wie Gott mit seinem Volk am Sinai einen Bund geschlossen und ihm versprochen hatte: *Ich will euer Gott sein und ihr sollt mein Volk sein* (5. Mose 26,12).
- Wie Gott seinem Volk Anweisungen zum Leben gegeben hatte, die 10 Gebote (2. Mose 20).

Diese Ereignisse sind nicht einfach Vergangenheit, und die Erinnerung daran ist nicht nostalgische Sehnsucht. Was Gott seinem Volk in früheren Tagen getan hat, das wird sich immer wieder neu und auch in Zukunft ereignen.

Der Grund dafür liegt in Gottes unermeßlicher Barmherzigkeit. Das hebräische Wort für Barmherzigkeit leitet sich vom Begriff Mutterschoß ab. Es läßt an die Einverleibung des Lebens denken und an die enge Beziehung einer Mutter zu ihrem Baby. Nicht von ungefähr heißt es bei Jesaja: „Kann auch eine Frau ihr Baby vergessen, daß sie sich nicht über den Sohn ihres Leibes erbarme? Und selbst wenn sie ihn vergäße, so will ich dich doch nicht vergessen.“ (Jes 49,15). Gottes Barmherzigkeit übersteigt jedes menschliche Maß der Liebe.

Auch wenn es so aussieht, als ob alles aus sei, so haben doch Gottes Güte und Barmherzigkeit kein Ende. Darin findet der Liedermacher seinen Halt und festen Boden unter den Füßen inmitten der Trümmerlandschaft, die ihn umgibt.



Vor den Trümmern des eigenen Lebens stehen: seelsorgerliche Überlegungen

Auch wo die eigenen 4 Wände noch gut dastehen, kann man vor einem Trümmerhaufen stehen. Ohne Geborgenheit, ohne einen schützenden Raum tragender Beziehungen wird die Seele obdachlos.

Wo erleben Jugendliche, daß etwas in die Brüche geht und etwas abgebrochen, weggebrochen und zerbrochen ist? Welche Trümmererfahrungen bringen sie mit?

- Ist es die Freundschaft, die in die Brüche ging?
- Ist es die Scheidung der Eltern, die sie in ungeahnte Entscheidungskonflikte treibt?
- Ist es die Bewerbung um einen Ausbildungsplatz, die wieder einmal umsonst war und mit Sprüchen quittiert wird wie: „Wer arbeiten will, findet auch Arbeit.“
- Ist es der soziale Abstieg, der sich nicht länger verstecken läßt, weil Vater oder Mutter keine Arbeit finden und die Familie sich nicht mehr alles leisten kann, der Schullandheimaufenthalt gestrichen wird?
- Sind es die bösen Folgen eines fahrlässigen Unfalls, die sich nicht so schnell wegwischen lassen?
- Oder sind es die Umfeld- und Umweltwahrnehmungen, die an Jugendlichen nicht spurlos vorbeigehen: Abbau von Arbeitsplätzen, die größer werdende Schere zwischen Arm und Reich, sich verschlechternde Klimabedingungen, Bevölkerungsexplosion usw.

Die Brocken können ganz verschieden sein, die Jugendliche mit sich schleppen. Die Jahreslosung kann eine Chance sein, diese seelsorgerlichen Fragen aufzugreifen und darüber ins Gespräch zu kommen.

Entdeckungen im Trümmerhaufen: Die Jahreslosung erleben

Hinweise zur Gestaltung:

Material:

- Plastikfolie
- ein Haufen Bauschutt
- große(!) Rolle rote Schnur oder Wolle, möglichst auf einer leicht laufenden Rolle
- Karton, Papier für Kärtchen und Bilder
- Kerze

Vorbereitungen:

Die Schnur oder Wolle im Trümmerhaufen verstecken und dafür sorgen, daß sie leicht abgerollt werden kann. Die Kärtchen obenauf legen – die Kartons oder Bilder ebenfalls so unter dem Trümmerhaufen verstecken, daß sie nicht gesehen werden, aber ohne größere Mühe „ausgegraben“ werden können.

Ausführung:

In der Mitte liegt auf einer Ebene ein Haufen Bauschutt: zerbrochene Steine, Dachplatten, Eisenriegel usw. Die Gruppe sitzt im Kreis um diesen Trümmerhaufen. Gruppenleiter/Gruppenleiterin: „Da ist ein Haus abgebrochen worden. Das ist ein Teil vom Trümmerhaufen. Aber nicht nur Häuser können zerbrechen. Es kann auch sonst viel in die Brüche gehen ...“

Nun werden einzelne aus der Gruppe gebeten, jeweils eines der oben auf dem Trümmerhaufen liegenden Kärtchen wegzunehmen und vorzulesen.

Die Kärtchen sind zuvor vom Gruppenleiter/Gruppenleiterin mit einer kleinen „ Fallschilderung“ (s. Seelsorgerliche Überlegungen) beschriftet worden.

Für die Freundschaft, die in die Brüche ging, könnte das Beispiel so lauten: „Ich bin Jens. Vor zwei Wochen hat meine Freundin mit mir Schluß gemacht. Als ich sie fragte: „Warum willst Du nicht mehr mit mir?“ hat sie mir gesagt: „Das kann ich Dir nicht sagen.“ Sie hat es mir bis heute nicht gesagt. Ich komme mir total blöd vor. Irgenwie macht das alles keinen Sinn mehr.“

Nachdem alle Kärtchen vorgelesen worden sind, gibt der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin eine kurze Situationsschilderung: „Vor ca. zweieinhalbtausend Jahren saßen Menschen in einem großen Trümmerfeld. Ihre Häuser waren zerstört und verbrannt (s. o. „da ist mehr in die Brüche gegangen“). Alles war öde und kaputt. Es gibt ein paar Lieder aus dieser Zeit, die davon erzählen. Wir nennen sie Klage- lieder. Die Liedermacher der Klagelieder haben ihre Eindrücke hautnah festgehalten. Sie nehmen kein Blatt vor den Mund, um zu beschreiben, wie tristlos ihre Situation ist. Aber in einem der Lieder gibt es eine Entdeckung mitten im Trümmerhaufen. Mal sehen, ob wir in diesem Trümmerhaufen auch eine Entdeckung machen ...“

Aus dem Trümmerhaufen schaut der Anfang der roten Schnur heraus. Der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin gibt das Anfangsstück einem der Teilnehmer in

die Hand mit der Aufforderung: „Zieh die Schnur heraus!“ Nun heißt es, auf die Kommentare zu achten. Bestimmt kommt irgendetwas die Äußerung: „Das hört ja gar nicht auf“ oder „das nimmt ja gar kein Ende“. Natürlich muß die Schnur dann auch entsprechend lang sein.

An dieser Stelle bricht der Gruppenleiter die Aufwickelaktion ab und sagt: „Genau das war die Entdeckung. Das nimmt ja gar kein Ende mit Gottes Güte und Barmherzigkeit.“ Die Jahreslosung wird dann noch einmal miteinander gesprochen.

Was meint der Liedermacher wohl damit? Er hat bestimmte Bilder vor sich, Bilder aus vergangenen Tagen, die ihm farbig vor Augen stehen. Er hatte diese Dinge nicht selbst erlebt, aber schon als kleiner Kerl davon gehört. Wir suchen nach diesen Bildern ... Nun werden einzelne aus der Gruppe aufgefordert, im Trümmerhaufen nach 4 Plakaten zu suchen. Die Plakate sind mit folgenden Worten oder Zeichnungen versehen: Ägypten (Zeichnung: Schilfmeer), Berg Sinai (Zeichnung: Berg), Jakob (Zeichnung: Ferse, Fuß: Jakob hatte seinen Bruder Esau bei der Geburt an der Ferse festgehalten), Gebote (Zeichnung: zwei Gesetzes tafeln).



Was ist das Gute, die Güte bei diesen Ereignissen?

Der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin kommt mit der Gruppe über diese Bilder ins Gespräch. Stichworte können sein: Befreiung, Rettung, Verbündung, Schutz, Orientierung. Nicht alle Einzelheiten sind wichtig, sondern die Summe davon: Gott hat seinem Volk immer wieder geholfen. Er hat ihm seine Güte erwiesen.

Außer diesen 4 Bildern kann ein fünftes Bild ausgegraben werden, ein Foto/Poster, das eine Mutter mit Baby zeigt: Dazu die Fragen: „Welche Gefühle, welche Gedanken löst diese Bild bei euch aus? Was sagt das Bild über die zwischenmenschlichen Beziehungen aus? Was hat das mit Barmherzigkeit zu tun?“ An

dieses Gespräch kann dann der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin eine Erklärung des biblischen Verständnisses von Barmherzigkeit anfügen (s. o. „Das Herzstück läßt hoffen“).

Das waren Bilder, die der Liedermacher damals entdeckte. Welche Bilder können wir heute entdecken? Gibt es auch Gütezeichen Gottes, die in unserem Leben gelten, auch wenn wir uns nicht an sie selbst erinnern können oder nicht mit dabei waren, als sie entstanden sind? Wo zeigt uns denn Gott, daß er zu uns steht und uns nicht im Stich läßt?

Der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin malt auf die Rückseite der Bilder Symbole:

- Wasser: für die Taufe (Rückseite Schilfmeer)
- Brot und Wein: für das Abendmahl (Rückseite Berg/Bundesschluß)
- Ein Buch: für die Bibel (Rückseite Gesetzstafel)
- Einen Mund/ein Ohr: für das Gebet (Rückseite/Ferse)

Die Gruppe soll raten, an welche Ereignisse diese Symbole sie erinnern. Der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin stellt die Frage, was das mit der Jahreslosung zu tun hat und warum sich in Taufe, Abendmahl, Bibel und Gebet die Güte und Barmherzigkeit Gottes widerspiegelt?

Gut ist, wenn der Leiter/die Leiterin selbst erzählen können, was sie mit diesem Gütezeichen Gottes verbinden.

Andernfalls können an dieser Stelle auch andere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter erzählen, was für sie diese Gütezeichen Gottes bedeuten und warum sie ihnen wichtig sind. Wenn dies „live“ nicht möglich ist, können Interviews mit Zeuginnen und Zeugen aus der Gemeinde oder Nachbargemeinde „eingespielt“ werden.

An dieser Stelle könnte ein Licht auf den Trümmerhaufen gesteckt werden – zum Zeichen, daß uns in allen Trümmererfahrungen ein Licht der Güte Gottes aufgehen will.

Der Abend kann mit einem Gebet eines unbekanntes afrikanischen Christen abgeschlossen werden. „Du erstaunst mich, Gott, erfüllst mich mit Bewunderung. Wenn ich auf eine Kobra trete, beißt sie mich. Wenn ich eine Biene berühre, sticht sie mich. Wenn ich eine Wespe reize, wird sie nicht mit mir spielen.

Ein stechendes Insekt zertrete ich. Eine Schlange, die zu nahe kommt, töte ich. Eine Ameise, die sticht, lasse ich nicht leben.

Aber wenn wir dich beißen, schlägst du uns nicht weg, noch zertrittst du uns. Du bläst Kühlung auf uns, wenn wir dich beißen. Du hegst uns bei allen Wunden, die entstehen, wenn wir dich beißen. Du erstaunst mich, Gott, verwunderst mich. Wenn ich es wäre, würde ich die Welt zerstören.“

(Verfasser unbekannt)

2

„Meine Güte!“

Ein Entwurf für einen Gottesdienst in Form eines Politischen Morgen- oder Nachtgebets

Grundsätzliches

Je nach Tageszeit kann ein Morgen- oder Nachtgebet gestaltet werden. Leitgedanke ist der alt- wie neutestamentliche unauflösbare Zusammenhang von Zuspruch und Anspruch. Gottes Güte und Barmherzigkeit ist uns Menschen geschenkt; davon leben wir. Gerade als solchen gilt dann aber auch die Verheißung: „Selig sind die Barmherzigen, denn sie werden Barmherzigkeit erlangen“ (Mt 5, 7). Darum soll der Gottesdienst in eine Tat der Barmherzigkeit münden, die im Vorbereitungskreis vorüberlegt und gegebenenfalls in einem Treffen nach dem Gottesdienst verabredet werden kann.

Wie beim Politischen Nachtgebet auf den Kirchentagen sind Gäste als Interviewpartner ein besonderer Bestandteil dieses Jugendgottesdienstes. Eine exemplarische, beklagenswerte Lebenssituation soll zu Wort kommen. Wege zur Überwindung sollen gemeinsam gesucht und angegangen werden.

Ablauf

Vor Beginn des Gottesdienstes:
nach Möglichkeit

gemeinsames Frühstück/Abendessen

Instrumentalmusik

Begrüßung

Vorstellung der Jahreslosung. (Persönliche Begrüßung)

„Die Güte des Herrn ist's, daß wir nicht gar aus sind; seine Barmherzigkeit hat noch kein Ende“. Kgl 3, 22.



Konfrontation

Der liebe Gott wurde vielen von uns mit in die Wiege gelegt: wir haben uns daran gewöhnt, von Gottes Barmherzigkeit und Güte zu sprechen. Doch wie sieht es aus mit dieser Güte, wenn wir die Augen öffnen für Gewalt, Härte, Kälte und Leid?

Vorstellung des Gastes

Wir haben heute einen Menschen unter uns, den wir befragen dürfen nach seinem / ihrem Leben. Vielleicht wird es uns in Konfrontation mit diesem Leben schwer fallen, von der Barmherzigkeit Gottes zu reden. (Vorstellung).

Lied (alternative Vorschläge)

Morgen:

All Morgen ist ganz frisch und neu; Er weckt mich alle Morgen; Gottes Liebe ist wie die Sonne; Meine Zeit steht in deinen Händen; Danke für diesen guten Morgen.

Abend:

Weil Gott in tiefster Nacht erschienen; Herr, bleibe bei uns (Kanon); Meine Hoffnung und meine Freude.

Gebet

(Zwei Sprecher/innen):

*Gott, ganz unterschiedlich sind die Gefühle,
die jedes einzelne heute Morgen/Abend bewegen.*

(Auf die Situation eingehend formulieren)

Gott, wir danken dir für diesen Morgen/Abend und bitten dich:

öffne unsere Augen, daß wir das Leben sehen lernen, wie es ist;

öffne uns die Ohren, daß wir hören, wie es Menschen unter uns geht;

öffne uns die Herzen, daß wir wahrnehmen, was du dir von uns erhoffst;

öffne unsere Gedanken, damit wir nachdenken können, was zu tun ist;

*öffne uns schließlich auch Arme und Hände, damit wir miteinander
Kontakt aufnehmen und versuchen, etwas in Bewegung zu bringen.*

Amen.



Lesung und Textgespräch

(Drei Jugendliche – wir nennen sie nach der von ihnen zitierten Bibelübersetzung Z, E, G – sitzen im Halbkreis; sie halten je eine Bibel in der Hand (eingelegt eine Kopie dieses Gesprächs); ein Stuhl bleibt leer.

Ein(e) Jugendliche(r) – L – steht am Lesepult und spricht):

Wir wollen heute ja über die Jahreslosung nachdenken. Sie steht in den Klageliedern, Kapitel 3, Vers 22 (die anderen schlagen ihre Bibel auf, blättern.

L liest nach einer kurzen Pause):

L: Die Güte des Herrn ist's, daß wir nicht gar aus sind: seine Barmherzigkeit hat noch kein Ende.

E: Moment mal! Bei mir steht das aber anders!

- Z:** Unterbrich sie/ihn nicht; du weißt doch, wie aufgeregt sie/er ist.
- L:** Nein, du unterbrichst mich nicht. Ich war schon fertig.
Aber wieso steht bei dir etwas anderes?
(Setzt sich auf den freien Stuhl und blickt in die Bibel von E).
- E:** In meiner Bibel steht: Die Huld des Herrn ist nicht erschöpft;
sein Erbarmen ist nicht zu Ende.
- Z:** Meine Güte, das sind ein paar andere Wörter,
die versteht sowieso kaum ein Mensch!
- E:** Wörter hin oder her; nein, bei mir hört sich das ganz anders an.
(Blickt zu L): Lies doch nochmal!
- L:** Die Güte des Herrn ist's, daß wir nicht gar aus sind;
seine Barmherzigkeit hat noch kein Ende.
So heißt die Jahreslosung; das ist die offizielle Lutherübersetzung!
- E:** Aber hört ihr denn das nicht: seine Barmherzigkeit hat noch kein Ende.
- Z:** Ach, du meinst dieses „noch“! In meiner Zürcher Bibel
steht das zweimal: Die Guttaten des Herrn sind noch nicht aus;
ja, sie sind noch nicht zu Ende.
- G:** Das klingt wie ein Ultimatum. In meiner Guten Nachricht auch:
Durch Gottes Güte sind wir noch am Leben,
denn seine Liebe hört niemals auf.
- E:** Genau! Das habe ich gemeint. Das klingt bedrohlich.
Findet ihr nicht, daß Gott in meiner Jahreslosung viel freundlicher wirkt?
Die Huld des Herrn ist nicht erschöpft; sein Erbarmen ist nicht zu Ende.
Da ist keine Rede von einem Ultimatum, von einer zeitlichen Begrenzung.
Huld oder Güte, Erbarmen oder Barmherzigkeit hin oder her.
Bei mir bleibt Gottes Liebe bestehen. Ohne Ende!
- L:** Eigentlich sind wir ja die Mehrheit; aber ich will doch noch unsere/n
Pfarrer/in fragen, ob da jetzt dieses „noch“ einmal oder zweimal steht.
(Geht auf den Pfarrer/die Pfarrerin zu):
Welche Übersetzung hat denn nun recht?



Pfarrer/in: Im Hebräischen steht kein „noch“ in unserer Jahreslosung.
Im Grunde müßte es heißen: Die Guttaten des Herrn hören nicht auf;
sein Erbarmen hat kein Ende.

G: Ein für allemal?

Pfarrer/in: Ja, ein für allemal schenkt uns Gott seine Liebe.

Die Übersetzer, die dieses „noch“ eingefügt haben, gehen wohl vom Zusammenhang der Klagelieder aus. Da ist ein junger Mann mit den Nerven am Ende. Brutal geplagt hat man ihn, einsam und verlassen, ja, von Gott verlassen und verbittert klagt er sein Leid. Ich will euch ein paar Sätze vorlesen, die mir sehr zu schaffen machen:
(Klagelieder 3,1-19 lesen – ggf. übertragen)

Z: Da wundert es einen, wie der die Jahreslosung aussprechen kann:
Seine Barmherzigkeit hat kein Ende! Das klingt ja wie der pure Hohn!

Pfarrer/in: Das haben die Übersetzer wohl auch so empfunden; deshalb haben sie dieses „noch“ eingefügt; wohl nicht als ein Ultimatum Gottes, sondern eher, weil sie den trotzigsten Rest Hoffnung dieses jungen Mannes zum Ausdruck bringen wollten.

E: Ja, so kann ich es auch verstehen: Gottes Barmherzigkeit kennt keine, auch keine zeitlichen Grenzen; aber sag das mal einem Menschen, der so übel dran ist wie dieser junge Mann aus den Klageliedern!

L: Das wäre ja lieblos, ihm das so ins Gesicht zu sagen.

Z: Darum finde ich es auch wichtig, daß kein anderer diesem armen Kerl die Hoffnung eintrichern will, daß Gott auch zu ihm gut ist.

G: Genau, das fasziniert mich auch: er kommt selber auf sein früheres Gottvertrauen zurück. Er muß doch früher einmal Gott vertraut haben, wenn er jetzt noch beten kann! Er muß also schon einmal gute Erfahrungen mit Gott gemacht haben.

L: (mit Blick auf die Pfarrerin/den Pfarrer): Jetzt möchte ich doch nochmal die Jahreslosung hören, wie sie sie übersetzen würden.

Pfarrer/in: Die Guttaten des Herrn hören nicht auf; sein Erbarmen – oder seine Barmherzigkeit – hat kein Ende.

E: Jetzt fällt mir auf, daß da von uns gar nicht gesprochen wird. Gott will ohne Ende gut sein; nicht nur zu uns, sondern zu jedem Lebewesen, zu allem, was er gemacht hat.

Z: Dann kommt es aber auch auf uns an, wie wir mit unseren Mitmenschen und mit Tieren und Pflanzen umgehen.

G: Mit der ganzen Welt!

L: Das gehört doch zusammen: Weil Gott zu seiner Welt barmherzig ist, sollen auch wir barmherzig miteinander umgehen.

E: Barmherzig, das heißt doch: ein Herz für die Armen, Unglücklichen haben. Wer hat das schon? Und selbst, wenn einer ein gutes Herz hat, was kann man schon machen, wenn es anderen schlecht geht?

G: Darüber müssen wir nachdenken!

Z: Und dann etwas tun!

Kanon:

Ubi caritas et amor, oder:

Gospel: He's got the whole world in his hand, oder

Lied: Ich möcht', daß einer mit mir geht.



Interview 1

(mit einem „betroffenen“ Menschen in schwieriger Lebenssituation; Ziel: sie/er soll erzählen können, wie es ihr/ihm geht. Evtl. kurze Erhellung der Hintergründe. Dieses kurze Gespräch kann auch das einzige Interview sein).

Instrumentalmusik

(kurz)

Interview 2

(mit einem „helfenden“ Menschen: Unterstützungsmöglichkeiten nennen).

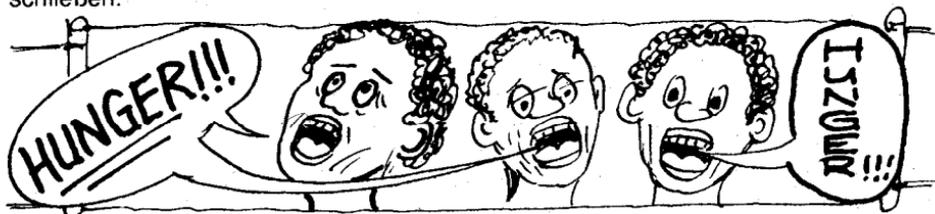
Regieanweisung

Während der folgenden Musik haben wir ein paar Minuten Zeit, Wünsche und Forderungen zu formulieren, die die Situation, wie sie uns jetzt vor Augen ist, wenigstens etwas lindern können. Unsere Forderungen sollen die leeren Transparente füllen, die wir hier vorn vorbereitet haben und die wir nach dem Gottesdienst vor die Kirche/das Gemeindehaus tragen wollen. Am besten finden sich immer ein paar von uns zusammen. Bitte tut euch zusammen, greift euch Farbe und Pinsel und verleiht euren Gedanken Ausdruck! Hier liegt alles bereit! (Lädt gestisch zur Aktion ein).

Instrumentalmusik

(lange, zeitgebende Improvisation, Lied einer Band oder „Konserve“; aktiv, frisch, kämpferisch).

Transparente werden beschrieben und lesbar aufgestellt; in einer überschaubaren Gruppe Jugendlicher kann sich eine kurze Diskussion der Forderungen anschließen.



Klagegebet & Fürbitten

Im Vorbereitungskreis formuliert; wo möglich in Anlehnung an einzelne Transparente frei ergänzt.

Dazwischen: **Lied**

Vaterunser

Lied

Das könnte den Herren der Welt ja so passen, oder: We shall overcome, oder: Ich lobe meinen Gott, der aus der Tiefe mich holt, oder: Kleines Senfkorn Hoffnung.

Regieanweisung/Abkündigungen

Teilnehmer/innen holen die Transparente zu sich an den Platz; Ankündigungen einer Folge-Aktion; Opferzweck; Im Anschluß an den Segen: Hinaustragen der Transparente (werden sichtbar vor der Kirche aufgestellt).

Segen

Geht mit der Einsicht, daß wir als Christen Verantwortung tragen für alle Menschen.

Ja, Amen.

Geht mit der Absicht, in Wort und Tat einzustehen für Gerechtigkeit, Liebe und Frieden.

Ja, Amen.

Geht mit der Aussicht, daß der Herr euch begegnet, wenn ihr dem geringsten seiner Brüder Gutes tut.

Ja, Amen.

Es segne euch der barmherzige Vater, der Sohn und der Heilige Geist.
Amen.

Tips & Anregungen

Alte Menschen unter uns Jungen

Aktionsvorschlag: Adressen im Pfarramt erfragen; Besuche machen (evtl. Ausweis vom Pfarramt für mehr Sicherheit der alten Menschen; ggf. im Gemeindebrief Besuche ankündigen); gebrechliche Menschen abholen zu Gemeindeveranstaltungen; ein Ständchen singen; evtl. für jemanden einkaufen, Rasen mähen ... Im Gemeindebrief oder in einer Zeitung über einsame alte Menschen informieren (Interview).

Arbeitslose Jugendliche

Sie sind fast schon Normalität in unseren Gemeinden. Gerade gegen den Gewöhnungseffekt könnte ein politisches Morgen- oder Nachtgebet Zeichen setzen. Auskünfte gibt's bei den Gewerkschaften, beim Arbeitsamt und bei den wenigen Industriefarrämtern.

Aktionsvorschlag: Befragung eines Personalchefs/einer Personalschefin, wie es mit Ausbildungsplätzen und mit einer Weiterbeschäftigungsgarantie oder auch mit Neueinstellungen im Betrieb aussieht. Öffentlichkeitswirksame befristete Beschäftigungsmaßnahme (Gartenarbeiten ...) im Gemeindehausgarten ... als demonstrativer „zweiter Arbeitsmarkt“.

Jugendliche Asylsuchende/Flüchtlinge

In sehr vielen Gemeinden gibt es – zum Teil seit einigen Jahren sehr isoliert lebende Asylsuchende. Adressen kann die Gemeindeverwaltung nennen. Mancherorts sind große Sammellager entstanden. Dort gibt es Sozialdienste vor Ort.

Themen könnten sein: Ausbildung; Isolation; Anfeindungen.

Aktionsvorschlag: Begegnung mit Asylsuchenden; gemeinsames Spielen; Sport; gemeinsames Essen; evtl. Einrichtung eines regelmäßigen „Café“ Asyl; Befragung des Sozialamts zur Wohnsituation, Ausbildung und Integration Asylsuchender. Diskriminierenden Äußerungen (evtl. auch in Leserbriefen) begegnen.

Chronisch schwerkranke Jugendliche

Hier kann vielleicht auch das Pfarramt Kontakt vermitteln (viele Pfarrer/innen machen Klinikbesuche).

Aktionsvorschlag: Bestehende Kontakte intensivieren; Brieffreundschaften vermitteln und selbst pflegen; mit Spielen im Gepäck Klinikbesuche unternehmen. Musikwünsche im Radio unterzubringen versuchen.

Junge Menschen in der „Dritten Welt“

Kontakte und Materialien bei Brot für die Welt, Postfach 101142, 70184 Stuttgart, Telefon (07 11) 2 15 90.

Aktionsvorschlag: Welt-Laden-Verkauf im Anschluß an den Gottesdienst organisieren (falls nicht schon geschehen; ggf. Zusammenarbeit mit dem Welt-Laden im Ort); Spendenaktionen; Leserbriefe gegen das Vergessen; Info- und Verkaufsstand auf dem Wochenmarkt, in der Fußgängerzone usw.

(Jugendliche) Obdachlose

Pfarrer/in und Sozialamt, bzw. das Jugendamt informieren über (jugendliche) Obdachlose im Ort. Einfühlsam und engagiert berichten die Tonbildschau: „Hier endet Deutschland“ (45 Minuten, zu haben bei der Zentralen Beratungsstelle für Wohnungslose, Hauptstätter Straße 87, 70178 Stuttgart, Tel.: 07 11/64 96 80; dort auch weitere Infos) oder das Buch von M. E. Neumann/W. Schraffenberger: Platte machen. Vom Leben und Sterben auf der Straße – Portraits. Freiburg/Basel/Wien 1994.

Themen: Scham, Verlust des Selbstwertgefühls; Resignation; Armut; Einsamkeit; Im Hintergrund: Behinderung, Krankheit; Alkohol ...

Aktionsvorschlag: Statt wegschauen, aufeinander zugehen; anreden; einladen (z. B. zu Kaffee oder Vešper in den Jugendkreis). (Zu einer spektakulären Aktion inspiriert das Eine-Welt Zentrum in Ehningen bei Böblingen im Sommer 1995: eine Nacht leben wie die Straßenkinder, oder die Nacht der Wohnungslosen vom Juni 1993: nicht im Bett, sondern im Karton auf offener Straße übernachten).

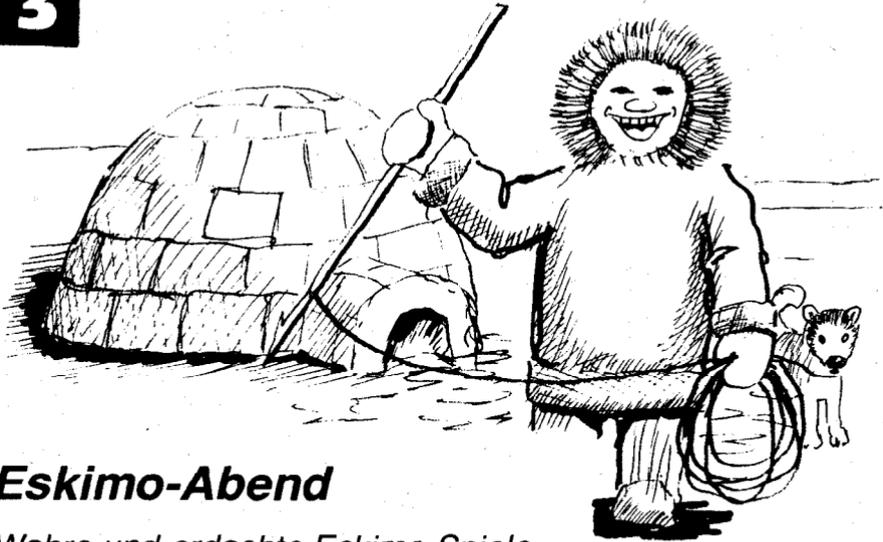
(Jugendliche) Strafgefängene

Da mancherorts Ausgangsmöglichkeiten für inhaftierte Jugendliche bestehen, ist eine Begegnung mit einer/einem jugendlichen Gefangenen gar nicht so abwegig. Mögliche Themen: Hintergründe der Straftat; Knasterfahrung; eingesperrt sein (Kgl 3.5-9); Zukunftstängste; drohende Obdachlosigkeit.

Aktionsvorschlag: Kontaktmöglichkeiten vor Ort erheben; Mitgestaltung eines Gottesdienstes im Knast (Gefängnisseelsorger/in fragen); Brieffreundschaften/Partnerschaften einer Gruppe mit einer/einem Gefangenen. Musikwünsche im Radio unterzubringen versuchen.

Der Gottesdienstentwurf „Meine Güte“ wurde der Arbeitshilfe „Jugend-Gottesdienst-Material zur Jahreslosung '96“ entnommen und für den Steigbügel leicht überarbeitet. Die Arbeitshilfe enthält noch zahlreiche weitere Anregungen zur Umsetzung der Jahreslosung '96 in der Gruppe und in der Gemeinde. Herausgegeben wurde die Arbeitshilfe vom Evang. Landesjugendpfarramt in Württemberg.

Bestelladresse: Evang. Landesjugendpfarramt in Württemberg
Postfach 800327
70503 Stuttgart



Eskimo-Abend

Wahre und erdachte Eskimo-Spiele

Grundsätzliches

Wenn draußen der kalte Wind pfeift, Bäche, Pfützen und Seen zugefroren sind und vielleicht sogar ein wenig Schnee liegt, dann paßt der „Eskimo-Abend“ ins Programm.

Als Einstieg bietet sich ein kleines Quiz an: „Jeder schreibt möglichst viele Begriffe auf, die aus der Eskimosprache stammen!“

Beispiel: Kajak, Anorak, Iglu

Zwischendurch kann ja noch ein kleiner Imbiß gerreicht werden.

Gruppeneinteilung

Jeder Spieler darf sich beim Eintritt in den Raum einen Fisch angeln, auf dem der Name seiner Gruppe steht.

Material: Angeln aus Haselnußbruten o. ä., ca. 1,80 Meter lang. Statt des Angelhakens einen kleinen Magneten befestigen. Fische ausschneiden, mit den Namen der Eskimostämme beschriften und mit einer Büroklammer versehen. Das Ganze kommt in eine große Waschwanne.

Man kann die „Fische“ auch mit Drahtösen versehen und mit einem richtigen Haken angeln, das ist aber wesentlich schwerer.

Namen von Eskimostämmen:

Okvik, Iputak, Thule, Dorset, Sarqaq, Iunqsuk, Birmirk.

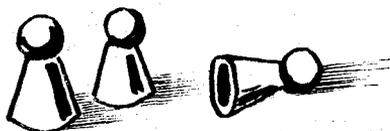
(Entnommen aus dem Buch „Eskimo“ von Wally Herbert, ein Arena Sachbuch 6,90 DM)

Nach dem jeder geangelt hat und zu seinem Stammesnamen gekommen ist, setzt er sich zu seiner Gruppe.

Jeder Stamm hat einen Platz, z. B. Iglu (angedeutet).

Spiele

Jagdübung



Ein Original-Eskimospiel

Es besteht aus einem Stück ausgehöhltem Röhrenknochen und einem dünneren Knochen, die im Original mit einem ca. 70 cm langen Lederriemen verbunden sind. Mit dem dünnen Knochen wird dann versucht, den Röhrenknochen aufzuspießen. Man kann sich bei einem Schlachter die entsprechenden Teile holen und dann entsprechend herrichten. Das sieht natürlich supergut aus.

Material: (wenn man auf Knochen verzichten will):

Man malt auf ein Stück Karton einen Halbkreis, Radius 15 cm, schneidet das Teil aus und rollt dieses Kartonstück zu einer Spitztüte. Gut festkleben. Dazu noch ein Stück Schnur ca. 70 cm lang und ein aus einem Leistchen (Haselnußstock) geschnitztes Holzmesser. Siehe Abbildung.



Das funktioniert auch sehr gut.

Wettbewerb:

Von jeder Gruppe wird ein Spieler/eine Spielerin ausgewählt. Jetzt kommt es darauf an, in 90 Sekunden möglichst oft mit dem Holzmesser die Spitztüte zu treffen. Pro Treffer einen Punkt.

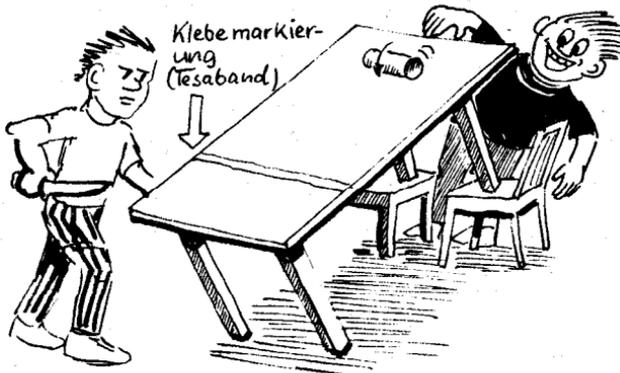
„Als der Hunger sehr groß wurde“

Einleitende Geschichte:

Der Winter geht dem Ende zu. Die Situation ist gespannt. Im ganzen Dorf gibt es keine Munition mehr für die Gewehre. Der Hunger ist riesengroß. Es geht ums Überleben. Da machen sich die Jäger auf und gehen einzeln auf die Jagd. Ein Jäger hat sich hinter einem Schneehaufen versteckt und will ein vorbeilaufendes Karibu (Rentierart) mit dem Messer abstechen. Er hat es lange mit dem Jagdspiel

geübt. Aber jetzt ist es ernst. Das Überleben der Dorfbewohner hängt von seinem Jagdglück ab.

Material: 1 Tisch, Kreide (Tesakrepp), Papprollen in ca. 10 cm Länge mit verschiedenen Durchmessern. Z.B. Kloppapierrollen, in ca. 10 cm Länge gesägte Posterrollen ... Der Tisch wird mit den zwei Beinen einer Längsseite auf zwei Stühle gestellt, so entsteht eine schräge Ebene.



Wettbewerb:

Ein Mitarbeiter läßt die Rollen den Tisch runterrollen. Unten steht der „Eskimo“ und versucht, mit einem aus Holz gebastelten Messer (Klingenlänge ca. 25-30 cm) die herabrollenden Rollen mit dem Messer seitlich aufzuspießen. Die Schwierigkeit: Er darf nur zustoßen, wenn die Rolle sich zwischen Klebeband und Tischkante befindet; nicht vorher.

Die verschiedenen Durchmesser ergeben unterschiedliche Punkte.

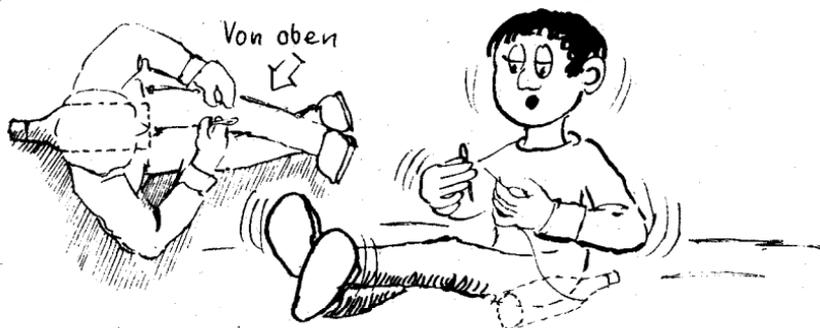
Einfädeln

Einleitende Geschichte: Ein Eskimo ist mit seinem Kajak (aus der Eskimosprache) unterwegs und reißt sich an einem scharfen Eisberg seinen Anorak (aus der Eskimosprache) kaputt. Wegen der Kälte versucht der Eskimo den Anorak sofort zu nähen. Er will ja nicht erfrieren. Es ist aber sehr schwer in dem wackeligen Boot, den Faden durch das Nadelöhr zu bekommen.

Material: Ein Liter Apfelsaft-/Weinflasche, pro Spieler: eine Flasche, eine große Stopfnadel, ein Stück fester Faden.

Wettbewerb:

Von jeder Gruppe ein Spieler/eine Spielerin. Der Spieler legt die Flasche auf den Boden und setzt sich so darauf, daß sie längs der Pofalte unter ihm liegt.



Die Flasche ist gestrichelt. Jetzt muß der Spieler die Füße noch überkreuzen, daß nur eine Ferse den Boden berührt. Das ist ganz schön wackelig. In dieser Haltung muß nun der Faden eingefädelt werden.
Wer ist als erster fertig?

„Viel Durst und kein Wasser“

Eine Gruppe Jäger ist unterwegs. Einer aus dieser ist ein großer „Schluckspecht“. Nach dem trockenen Seehundfleisch hat er einen Riesendurst bekommen. Leider kann im Moment kein Feuer gemacht werden. Da versucht er, mit den bloßen Händen ein Stück Eis zu schmelzen.

Material: Eiswürfel (auf gleiche Größe achten) und Teller

Wettbewerb:

Von jeder Gruppe ein Spieler/eine Spielerin.

Die Eiswürfel müssen so schnell wie möglich geschmolzen werden. Zeit zählt.

„Wenn der Eisbär angreift“

Ganz ruhig sitzt der Eskimo da und angelt an einem Eisloch. Da hört er hinter sich ein Knurren. Er kennt das Knurren. Das Blut gefriert ihm in den Adern. Ein Eisbär. Er dreht sich um und fängt an, mit Schneebällen den Eisbär zu verjagen.

Material: 2-3 Eisbären auf Karton aufgemalt, ca. 20 cm hoch und 30 cm lang. Die Eisbären werden an eine Schnur geklebt mit Klebeband. Die Schnur mit den Eisbären wird von zwei Mitarbeitern gespannt.

Mehrere Softbälle.

Wettbewerb:

Von jeder Gruppe werfen ein Spieler/eine Spielerin aus ca. 3-4 Meter Abstand mit den Softbällen auf die Eisbären.

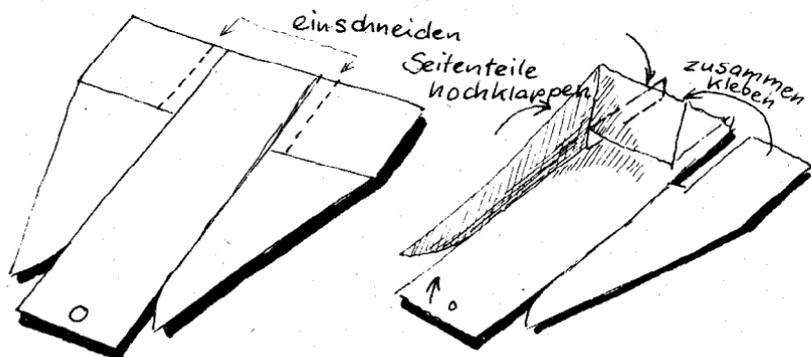
Wurfweite vorher ausprobieren.

Pro Treffer ein Punkt.

Schlittenwettfahrt

Am Ende der Seehund-Jagdsaison veranstalten die Eskimos das traditionelle Hundeschlittenrennen.

Material: Pro Spieler einen Pappschlitten, Schnur ca. 3-4 m, Bleistift oder 8 mm Ø. Dübelstab ca. 20 cm lang.



Die Schnur wird mit dem einen Ende fest an den Bleistift, mit dem anderen an den Schlitten geknotet.

Wettbewerb:

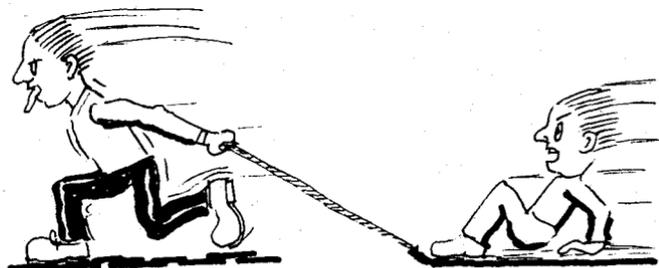
Von jeder Gruppe ein Spieler/eine Spielerin.

Wer hat den Schlitten durch das Aufwickeln der Schnur über die Ziellinie gezogen? Dabei darf der Bleistift nur mit den Fingern gedreht werden (Daumen und Zeige-/Mittelfinger).

Wenn der Raum entsprechend groß ist, kann man auch folgendermaßen verfahren: Von jeder Gruppe zwei Personen. Eine, die zieht und eine, die auf dem „Schlitten“ sitzt. Bei Räumen mit Teppichböden rutscht Karton gut.

Bei Räumen mit Holz- oder PVC-Böden eignen sich gut Decken oder alte Kokosschuhabstreiferplatten.

Das Ganze sieht dann so aus:



Vorsicht bei Kurven. Da kann es die Schlittenfahrer böse aus der Kurve werfen.

„Fische zu angeln kann schön schwer sein“

Endlich ist es Herbst geworden. Die Lachse steigen in den Flüssen wieder hinauf. Der Winter soll hart werden, hat der Mediziner gesagt. Da ist es gut, wenn man viel Vorrat hat, wenn die Schneestürme über das Land brausen und man keinen Schritt vor den Iglu kann. Deshalb möglichst viele Lachse fangen.

Material: Die Angeln vom Anfang werden umgebaut. Die Magnete/Haken werden entfernt und statt dessen werden Dichtungsringe (Dichtungsringe von 60 mm Ø Abwasserrohren, die Rohre sind grau, die Dichtungsringe schwarz. Erhältlich bei einem Flaschner/Baumarkt) an die Schnur gebunden. Ziel ist es, in einer bestimmten Zeit so oft wie möglich die Dichtungsringe über die Flaschenhalse zu balancieren.

Wettbewerb: Von jeder Gruppe ein Spieler/eine Spielerin.



„Wenn die Hose platzt“

Einleitende Geschichte: Zwei Eskimos waren unterwegs auf Jagd. Dabei ist dem ersten die Hose am Hintern (Allerwertesten) geplatzt. Weil es aber sehr kalt ist, muß der Schaden schnell behoben werden. Das Problem: Er hat keine Ersatzhose dabei. Deshalb muß sein Freund und Jagdgefährte versuchen, die Hose, während er sie an hat, mit einem Fellstück zu flicken.

Material: Stoffstücke, Nadeln, Faden

Wettbewerb:

Von jeder Gruppe zwei Spieler/innen.

In möglichst kurzer Zeit mit 12 Stichen den Stoff auf die Hose nähen. Damit es spannend wird, muß sich der Eskimo mit der geplatzen Hose über einen Stuhl legen (damit die Hose richtig spannt). Das Stoffstück darf nicht auf die Hosentasche genäht werden.

Zeit stoppen

Besonderheit: Pro Schrei (wenn der Eskimo mit der Nadel gestochen werden sollte) gibt es einen Punkt Abzug für die Gruppe.

„Wenn der Wal kommt“

Endlich beginnt der Sommer. Ein paar Eskimos haben sich auf die Klippe oberhalb des Dorfes gesetzt und halten Ausschau nach den Walen. Endlich sind sie in Sicht.

Material: Aus Karton einen Wal ausschneiden (man kann dann, um das Ganze etwas schwieriger zu machen noch eine kleine Zielscheibe aufmalen). Was noch besser aussieht: Einen Wal aus einem alten Bettuch ausschneiden und entsprechend anmalen. Ebenfalls mit einer Zielscheibe. Die Harpunen bestehen aus dicken Strohhalmen, die vorne mit etwas Knetmasse beschwert sind. So fliegen die Harpunen erstaunlich gut.

Abstand ausprobieren.

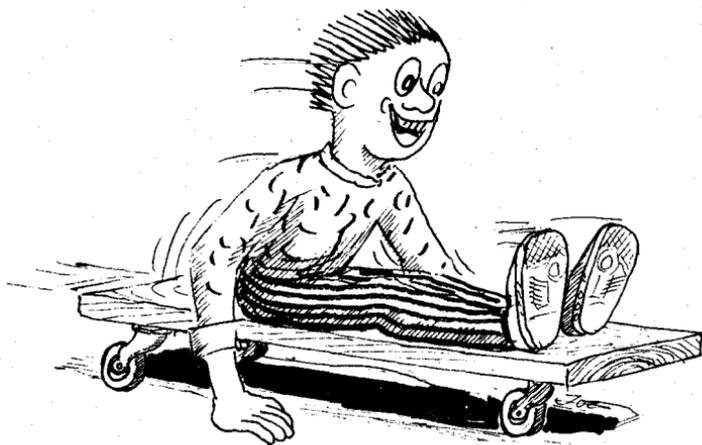
Pro Spieler 3-5 Harpunen oder Würfe.

Wettbewerb: Von jeder Gruppe ein Spieler/eine Spielerin.

Versucht, den Wal zu harpunieren.

„Das Paddel ist verloren“

Eskimos können, auch wenn das Paddel einmal weg sein sollte, noch recht gut mit ihrem Kajak umgehen. Selbst die berühmte „Eskimorolle“ (wenn der Fahrer gekentert ist und mit Kopf nach unten im Boot unterwasser hängt, sich wieder nach oben drehen) beherrschen sie ohne Paddel. Das wollen wir hier jetzt nicht vormachen oder üben, sondern wir werden eine vorgegebene Strecke mit einem „Trocken-Kajak“ zurücklegen.

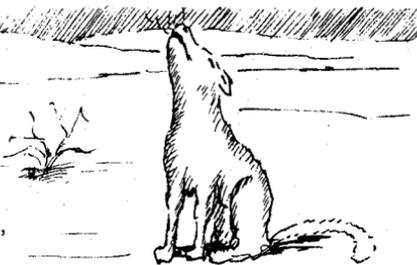


Material: Ein Brett mit 3 drehbaren Rollen. Für die Hände eventuell Bauhandschuhe. Das Brett kann auch mit einer Stichsäge in Bootsform ausgesägt werden.

Welcher Fahrer/welche Fahrerin durchfährt den Parcours am schnellsten?

Jäger des Spotts

Siefried Lenz, Hoffmann und Campe Verlag,
Hamburg, 1958



Der Wind war gut, er trug seinen Geruch nicht zu den Hunden hinüber, die sich vor der Hütte einschneien ließen. So kam der Mann unbemerkt an den schiefen Fleischgestellen vorbei, die fast immer leer waren, denn Atoq war der schlechteste Jäger von Gumber-Land. Die Fleischgestelle waren voll gewesen, als sein Vater noch gelebt hatte, ein mürrischer, großer Jäger – aber seitdem er tot war, standen sie leer und schief vor der Hütte; in der Rundung der Seitenbank war kein Speck, die Felle auf der Schlafbank waren durchgelegen und wärmten kaum, und die Darmfellscheiben an den Fenstern waren zerrissen.

Atoq kam unbemerkt an den schlafenden Hunden vorbei. Es war ein kalter Morgen, und der Mann war bewaffnet; er schritt über die tote Ebene, bis er zum großen Farnkrautberg kam, dann sah er zurück, und er sah, daß sein Aufbruch unentdeckt geblieben war; er hatte die Hunde schlafen lassen und schob selbst den Schlitten, und er hatte die Flinte quer über den Schlitten gelegt und das Futteral aufgeknöpft. Er lauschte, aber es war kein Geräusch zu hören, sie wußten nicht im Dorf, daß er unterwegs war, sie lagen auf ihren Bänken und wußten nicht, daß er heimlich aufgebrochen war, um ihren Spott zu widerlegen, und er dachte an die

hundert Spottgesänge, in denen sein Name erwähnt wurde, Atoq, der Jäger mit dem leeren Fleischgestell. Diesmal würde er mit vollem Schlitten zurückkommen. Er hatte sich vorgenommen, nicht früher zurückzukehren, als bis er Fleisch für beide Gestelle hätte. Diesmal würde er ihren Spott widerlegen; er würde seinen Namen ein für allemal aus den Spottliedern tilgen; er hatte sich alles zurechtgelegt für diesen Tag, er war bereit, alles zu wagen.

Langsam glitt Atoq über den großen Farnkrauthügel, ein magerer, entschlossener Mann; er sah auf seine Flinte hinab, die auf dem leeren Schlitten lag, und er stellte sich vor, daß die Flinte, wenn er zurückkäme, nicht mehr unter ihm liegen würde, sie würde hoch auf dem Fleisch in der Höhe seiner Augen liegen. Atoq war diesmal zuversichtlich.

Ein kleiner Ruf drang zu ihm herüber. Er wandte den Kopf und erkannte ein Schneehuhn. Es hatte rote Augenlieder und einen braunen Rücken, und es duckte sich hinter einer Schneewehe, als der Mann auf es zukam. Aber Atoq lachte und fuhr vorüber. Er wollte zum alten Jägerversteck seines Vaters, zu dem Tal in den Bergen, wo die schwarzen Moschusochsen ästen. Es war ein weiter Weg, und er wollte keine Zeit verlieren. Er dachte an die großen,

schwarzen Moschusochsen, an ihr sorgloses Äsen, aber er dachte auch an die Kraft ihrer Flanken und an ihre Klugheit, und er erinnerte sich, wie die Pfeile seines Vaters durch das Tal schwirrten und zitternd in der Brust der Tiere standen. Atoq hatte den Bogen seines Vaters mitgenommen, er hatte auch seine Harpune mitgenommen, aber er glaubte, daß er sie nicht brauchen würde; er hatte seine großkalibrige Flinte, und sie würde genügen. Atoq sang, als er über die tote Ebene fuhr, ein einsamer, singender Jäger, der schlechteste Jäger von Gumber-Land. Er hatte noch immer den rechten Fuß auf der Schlittenkufe, denn er wußte, daß er mit den Stößen des linken Fußes schneller vorwärts kam. Der Schlitten glitt gut über die Ebene.

Er dachte an den Schrecken, von dem die Tiere jedesmal geschlagen wurden, wenn eines getroffen war und zu Boden stürzte, und er sah seinen Vater wieder, den mürrischen, großen Jäger. Er sah ihn lautlos über den Sumpf krjehen, naß von eisigem Wasser, ungesehen, Bogen und Pfeil zwischen den Zähnen. Er sah den Alten in Schußweite vorkrie-

chen, und dann flog der Pfeil und ein Tier stürzte und das Rudel zerstreute sich hastig. Atoq dachte auch daran, wie sein Vater vor seinen Augen einen Narwal harpunierte. Er sah die Harpune tief in den Körper eindringen und den alten Jäger lachen, und dann gab er Leine, und der alte Jäger stand auf einer kleinen Eisscholle und ließ sich lachend von dem Narwal hinausziehen, und der Narwal zog ihn in die Ewigkeit. Atoq dachte daran, und er dachte auch, während der Schlitten über die Ebene glitt, an sein eigenes Mißgeschick, an sein Pech bei der Jagd, das ihn ständig begleitet hatte. Er hatte ein gutes Auge, seine Hand war sicher; aber wenn er hinausgegangen war zur Jagd, war der Wind gegen ihn gewesen, oder die Tiere waren zu unruhig oder die Decke des Moores zu brüchig, so daß er sich nicht anschleichen konnte, und er war oft ohne Fleisch zurückgekehrt und fand Spott, tödlichen Spott. Sein Name hatte Eingang gefunden in ihre Spottlieder. Er mußte ihn lügen, jetzt, da er heimlich aufgebrochen war; mit aller Zuversicht und Entschlossenheit würde er ihn tilgen.

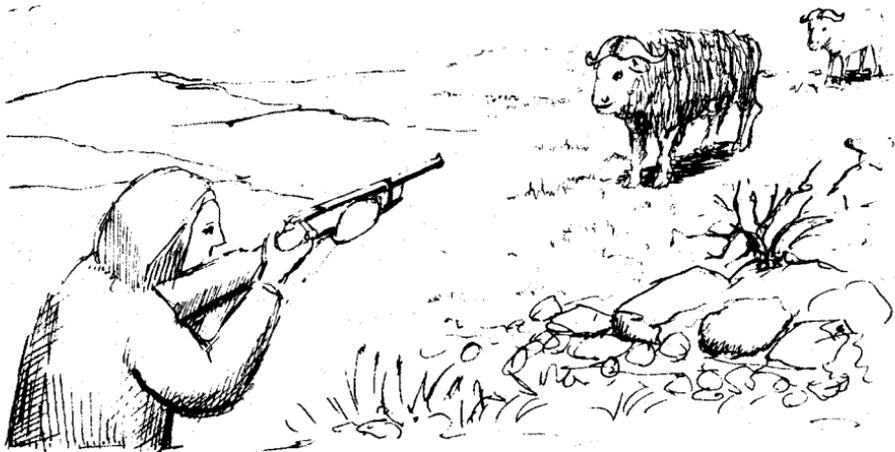


Acht Stunden fuhr Atoq über die Ebene, acht Stunden voller Zuversicht, dann sah er durch den Dunst die verwitterten Gletscher. Er glitt über wellenförmige Hügel, an grauen Felsblöcken vorbei, auf die Gletscher zu, bis er zu dem Tal und der verfallenen Jagdhütte seines Vaters kam. Sein Vater hatte das Gerüst der Hütte aus Walrippen gebaut und das Dach aus Moos und Grassoden, aber die Stürme waren über die Hütte hinweggegangen und hatten das Dach heruntergerissen. Nur die Walrippen standen noch. Breit und blaßgrau standen sie in fast vollkommenem Kreis, ein letztes Zeichen des großen, mürrischen Jägers.

Atoq stellte den Schlitten an die Steinmauer, die zum Schutz gegen Bären um die Hütte lief. Dann begann er, die Hütte und die Mauer auszubessern. Er richtete sie notdürftig wieder her, denn er wußte, daß er mindestens eine Nacht in ihr zu verbringen hätte. Und als er das Dach fertig hatte, setzte er sich in die Hütte, aß und ruhte sich aus.

Atoq tat es nicht lange. Die große Unruhe des Jägers war mit Macht über ihn gekommen; er fühlte, daß Tiere in der Nähe waren. Er streifte den Bogen seines Vaters über den Rücken, nahm die Harpune mit dem Seil in die Hand und in die andere die Flinte. Dann trat er aus der Hütte hinaus und blickte über die Hügel, die mit Felsbrocken übersät waren. Er ging zur Moräne eines Gletschers hinauf, wo er früher mit seinem Vater gesessen hatte, aber hier traf er die Tiere nicht. Er durchstreifte das Gebiet des Gletschers und ging über die Hügel. Am Nachmittag fand er die Tiere in einer schmalen, nebligen Schlucht. Es waren fünf Tiere. Er sah

das braune Fell des alten Bullen und die schwarzen Felle der beiden Kühe und der Kälber. Der Wind war gut. Atoq ließ sich auf den Boden hinab und verbarg sich hinter einem Felsblock und beobachtete die Tiere. Sie bewegten sich langsam, hoben nur selten den Kopf und lauschten. Plötzlich verschwand der alte Bulle im Nebel. Er war offenbar tiefer in die Schlucht hineingegangen. Atoq entschloß sich, zunächst eine der Kühe zu töten. Er verließ sein Versteck und kroch weiter auf die Tiere zu; er mußte, wenn der erste Schuß ohne Risiko abgefeuert werden sollte, näher herankommen, denn der fließende Nebel irritierte das Auge. Die Tiere boten außerdem ein schlechtes Ziel, sie hatten sich abgewandt und schienen dem alten Bullen zu folgen, der im Innern der Schlucht verschwunden war. Atoq folgte ihnen, aber er folgte ihnen vorsichtig und langsam, denn er kannte die Klugheit des Moschusochsen und seine Kraft. Und dann erreichte er einen Hügel von Felsbrocken, der ihm Sicht bot und Schutz bei einem Angriff der Tiere von vorne. Und Atoq kauerte sich hin und zielte auf eine der schwarzen Kühe. Der Schuß warf ein dumpfes Echo durch die Schlucht. Aber bevor das Echo erfolgte, wußte Atoq, daß er gefehlt hatte, denn im Augenblick des Schusses war vor ihm ein Schneehase emporgesprungen. Er hatte so dicht vor ihm gelegen, daß Atoq erschrak und den Lauf hochriß. Er war so betroffen davon, daß er den Kopf hob und dem Hasen nachsah, der in wilder Flucht durch die Schlucht stob. Da hörte er sie dröhnend herankommen. Und als er die Flinte zum zweiten Male hob, schoß er auf das erste Tier, und er sah, wie es in donnerndem Lauf



stürzte, durch die Gewalt der Kugel zu Boden gerissen, und sich mehrmals überschlug. Aber die anderen kamen näher, und sie würden ihn erreicht haben, bevor er die Flinte zum dritten Mal hätte heben können. Aber diesmal wollte er nicht fliehen. Er hatte gesehen, wie die Hunde seines Vaters den angreifenden Tieren auswichen; so rollte er sich blitzschnell von einem Felsblock zum anderen und ließ die wütenden Tiere vorbeilaufen. Atoq lachte, als sie ins Leere vorbeistürzten, er lachte und spürte, daß es das Lachen seines Vaters war, mit dem er den Angriff begleitete, das einsame Lachen des großen, mürrischen Jägers. Er sah ihre langen, spitzen Hörner, die starken Nacken, er sah ihre wütenden kleinen Augen und lachte.

Aber auf einmal hörte er ihren dröhnenden Angriff von beiden Seiten, und als er zurücksah, entdeckte er den alten Bullen, der in seinen Rücken gelangt war, und Atoq wußte, daß es nur einen Weg für ihn gab: er mußte hinauf auf den Felsen, bevor sie bei ihm waren. Er warf die Harpune auf die Plattform, sammelte Kraft für den entscheidenden Ansprung und gebrauchte den Kolben

der Flinte, um sich abzurücken; der Kolben geriet jedoch in eine Spalte, setzte sich fest, und als Atoq, schon im Sprung, die Flinte nachreißen wollte, ließ die Spalte den Kolben nicht frei. Sie hatte ihn so festgeklemmt, daß er ihn nur senkrecht hätte herausziehen können. Um seinen Sprung nicht zu gefährden, mußte Atoq die Flinte loslassen. Er erreichte die Plattform, warf sich hin und sah schreckerstarr zurück. Hastig ergriff er die Leine der Harpune und ließ sie zu der Flinte hinab. Er wollte die Leine unter den Abzug oder um das Schloß werfen und so versuchen, die Flinte nach oben zu ziehen. Aber die Leine blieb am Lauf hängen, und durch eine kurze, heftige Bewegung, die die Leine loswerfen sollte, wurde der Lauf nach hinten gerissen, der Spalt gab den Kolben frei, und die Flinte überschlug sich und fiel hinab. Atoq schrie auf, als die Flinte hinabfiel. Er beugte sich in wilder Verzweiflung weit über die Plattform, und er wäre hinabgesprungen, wenn nicht die Tiere in diesem Augenblick den Fuß des Felsens erreicht hätten. Er hörte das Schnauben des alten Bullen, sah seinen mächtigen Nacken unter sich und

die bebenden Flanken. Und dann sah er, wie der alte Bulle in ungeheurem Zorn auf die Flinte trat, sie mit den Hörnern gegen den Felsen warf und in den Kolben biß, daß es splitterte. Der Mann sah alles schreckerstarrt. Doch dann riß er den Bogen von seinem Rücken, nahm einen Pfeil und schoß ihn aus kurzer Entfernung mit wütender Kraft in die Seite des alten Bullen. Aber der Pfeil traf auf eine Rippe und drang kaum in das Tier ein. Der Schaft und über die Hälfte des Pfeiles ragten hoch heraus; das Tier biß den Pfeil ab und zertrat ihn mit den Hufen. Atoq nahm einen neuen Pfeil, und dieser drang tief und zitternd in die Brust des alten Bullen ein. Aber er bewirkte nicht viel, er rief nur die Flucht des Tieres hervor. Der Bulle zog sich zu den übrigen Tieren zurück, die auf der anderen Seite des Felsens auf einer Klippe standen.

Während Atoq die Tiere beobachtete, stieg er von der Plattform hinab. Er mußte in den Besitz der Flinte gelangen. Aber bevor er sich gebückt hatte, hörte er schon ihren donnernden Angriff, und er erklimmte sofort wieder die Plattform. Bebend standen sie unter ihm. Er hörte ihr Scharren, ihren heftigen Atem, und um Pfeile zu sparen, nahm Atoq Steine und schleuderte sie auf die Tiere hinab, um sie zu vertreiben. Es gelang ihm; sie zogen sich zu der Klippe zurück und warteten. Abermals stieg er hinab, um die Flinte zu holen. Und diesmal hatte er Glück. Er ergriff die Flinte am Lauf und brachte sie in Sicherheit. Der Kolben war gesplittert, der Lauf war verbogen, das Schloß öffnete sich nicht mehr: Atoq, der schlechteste Jäger von Gumberland, hatte den ersten Teil der Jagd verloren.

Atoq, der Jäger des Unglücks, schleuderte die Flinte wieder hinab und lachte, und es war das Lachen der Furchtlosigkeit und Verzweiflung. Er blickte in die Schlucht, und auf dem Boden der Schlucht sah er das schwarze, schwere Tier liegen, das er beim ersten Angriff getötet hatte. Es war seine Beute, Fleisch, das ihm jetzt schon gehörte, obwohl ihm der Zugang noch verwehrt war. Es füllte schon den halben Schlitten. Es war genug, um ein Fleischgestell zu bedecken; es war genug, um dem Mann neue Kraft zu geben. Die Flinte war wertlos, aber er hatte noch Harpune und Bogen. Und er stieg von der Plattform hinab, um die Tiere zu einem neuen Angriff zu reizen. Sie kamen, als sie ihn am Boden erblickten, donnernd heran: der alte Bulle, der den Pfeil in der Brust trug, zuerst. Und auf ihn allein richteten sich die Augen des Jägers. Atoq wußte, daß sich die anderen Tiere endgültig zurückziehen würden, wenn er den alten Bullen getötet hätte. Und er machte sich einen Plan. Er band das Ende der Harpunenleine um eine Felskante und nahm die Harpune in die Hand. Er riß sie hoch, leicht und wunderbar, er hielt den schweren Schaft, ohne das Gewicht in seinem Arm zu spüren, er drehte die eiserne Spitze nach unten und warf, warf mit aller Kraft, und die Harpune schoß herab und verschwand mit der Eisenspitze im Nackenansatz des Tieres. Der Bulle warf seinen Körper furchtbar zur Seite, aber er strachelte nicht, er knickte nicht ein. Er raste mit den anderen Tieren zur Klippe zurück, schüttelte sich, zerrte, biß in die Leine, aber die elastische Leine aus Seehundfell riß nicht; das Tier erreichte die Klippe, aber es erreichte sie mit der

Harpune im Rücken, und Atoq, der entschlossene Jäger, nahm nun den Pfeil. Er legte den Pfeil auf den Bogen und stieg hinab und ging aufrecht und furchtlos auf die Klippe zu. Er sah, daß die schweren Tiere sich zusammendrängten und den Nacken senkten, aber er änderte nicht seinen Weg; er ging auf sie zu, und als sie ihn angriffen, schoß er, er traf den alten Bullen in den Hals. Er traf ihn im Sprung, und das Tier stürzte und blieb am Fuße der Klippe liegen. Atoq sah, daß auch dieser Pfeil nicht tödlich gewesen war, das Tier mußte sich einen Fuß gebrochen haben. Jetzt hatte er gewonnen. Er rollte sich blitzschnell hinter einen Felsen und ließ die Angreifer ins Leere stürzen, und als er ihnen nachblickte, bemerkte er, daß sie auf einen neuen Angriff verzichteten, sie wandten sich nicht um, sie verließen die Schlucht, sie ließen ihn allein.



Atoq tötete den alten Bullen, und nachdem er ihn getötet hatte, erkannte er, wer vor seinen Füßen lag. Es war der, den sie Agdliartartog nannten, „den ständig Wachsenden“, es war der, den schon viele Jäger ergebnislos gejagt hatten, das größte und stärkste Tier, das alle kannten und von dem sie mit schauernder Ehrfurcht sprachen. Er hatte einige ihrer Leute getötet, er hatte selbst Atoqs Vater in Verlegenheit gebracht. Und nun lag er zu Atoqs Füßen und war groß und herrlich und tot.

Obwohl der Kampf den Mann erschöpft hatte, begann er mit der Arbeit. Er wollte das Fleisch nicht über Nacht in der Schlucht liegenlassen, und er lud sich, soviel er jeweils tragen konnte, auf den Rücken und brachte das Fleisch zur Hütte. Er ging mehrmals, obwohl sein Gang unsicher und schwankend wurde. Er gönnte sich keine Rast und lief immer wieder von der Schlucht zur Hütte, und auf seinem letzten Weg nahm er die mächtigen spitzen Hörner des Bullen mit und die wertlose Flinte. Atoq war am Ende seiner Kraft, aber eine große Gewißheit erfüllte ihn, er wußte, daß sie seinen Namen aus den Spottliedern tilgen würden. Sie mußten es tun, denn er hatte ihren Spott für alle Zeit widerlegt. Und er warf die mächtigen Hörner in die Hütte und schichtete das Fleisch vor der Mauer auf und bedeckte es mit großen Steinplatten; es waren Steinplatten, die schon sein Vater zum Zudecken des Fleisches benutzt hatte, sie waren groß und schwer zu bewegen. Als Atoq mit der Arbeit fertig war, brach die Nacht herein.

Er bereitete die Felle auf dem Boden der Hütte aus, verbaute den Eingang

mit Steinen und legte sich hin. Er vergaß den einsamen Ort, er spürte nichts als das dumpfe Glücksgefühl der Erschöpfung, die den Erfolg bezeichnete, die große bezaubernde Erschöpfung des Sieges. Er rollte sich zusammen, schob den Arm unter die Wange, atmete, und während er tief und langsam atmete, wartete er auf den Schlaf. Er wartete auf den Augenblick des namenlosen Sturzes, der immer da war, bevor er einschlief; aber dieser Augenblick kam nicht. Atoq warf sich herum, er fühlte die Erschöpfung in allen Glieder, wie nötig er den Schlaf hatte, wie sehr er ihn für den Rückweg brauchte, aber er konnte nicht einschlafen. Und nach einer Weile öffnete er die Augen und tastete mit der Hand hinter sich, wo die Hörner des alten Bullen waren. Er berührte sie einmal, und dann legte er sich auf den Rücken und blickte durch das Guckloch hinauf in den winzigen Ausschnitt des Himmels und dachte an seinen Vater. Er erinnerte sich, daß auch sein Vater nach großer Jagd nie hatte schlafen können. Wenn er selbst erwacht war, hatte er den mürrischen Jäger in einem Winkel hocken sehen, schweigend und in ungeduldiger Erwartung des Lichts. Er hatte ihn nie anzusprechen gewagt. Er hätte auch nie eine Antwort erhalten, Atoq erinnerte sich daran.

Plötzlich hörte er einen knirschenden Schritt, und dann hörte er ein Rollen und Kratzen und gleich darauf ein mahelndes Geräusch von Zähnen. Er sprang auf, ergriff den Bogen und trat an das Guckloch. Innerhalb der Mauer, so nah, daß er ihn fast berühren konnte, sah Atoq einen Eisbären. Es war ein riesiges, mageres Tier, dessen Fell in

dem stumpfen Licht einen grünlichen Schimmer hatte. Atoq sah zu, wie der Bär mit seinen schweren Tatzen ein großes Stück von der Schulter des alten Bullen aufhob und gierig zu kauen begann. Der Geruch des Fleisches mußte ihn zur Hütte geführt haben. Vielleicht kannte er den Platz noch aus der Zeit, da Atoqs Vater hier sein Fleisch zugedeckt hatte. Es war ein altes Muttertier, das sah Atoq sofort. Doch während er den einzelnen Bären beobachtete, hörte er von einer anderen Seite heftiges Kratzen, und als er an das zweite Guckloch trat, entdeckte er vier Bären, die die Steinplatten hochzuheben versuchten; sie waren durch ein Loch in der Mauer zu dem Fleischplatz vorgedrungen, das auszubessern Atoq nicht für notwendig gehalten hatte, da er nur wenige Nächte in der Hütte hatte verbringen wollen. Die Bären waren alle mager und hungrig. Sie wälzten die Steine zur Seite und verschlangen gierig das Fleisch, das sie fanden, und Atoq lief ohnmächtig von einem Guckloch zum anderen und sah, daß er verloren war. Wenn die Flinte tauglich gewesen wäre, hätte er die Bären vertreiben können; er hätte sich mit ihr sogar aus der Hütte gewagt. Aber mit der Harpune allein und dem Bogen konnte er nichts ausrichten, die Bären hätten ihn zerissen. Er fühlte das unaufhebbare Urteil des Spottes über sich, fühlte es wie einen leibhaftigen Schmerz, und dieser Schmerz brachte ihn zur Verzweiflung. Er legte einen Pfeil auf, hob die Spitze durch das Guckloch, zielte und schoß. Er schoß zuerst auf das Muttertier, weil er glaubte, daß sich mit ihm auch die beiden jungen Bären entfernen würden, die er auf der anderen Seite entdeckt hatte.

Der Pfeil schwirrte durch das Guckloch und traf den langen Nacken des Muttertieres, doch er traf ihn ohne wesentliche Gewalt. Der Bär brummte wütend auf, ließ das Fleischstück fallen und sah sich um. Und dann kam er so nahe an das Guckloch heran, daß Atoq ihm mit dem Messer einen Stich beibringen konnte, keinen entscheidenden Stich allerdings; aber der Bär war nun gewarnt. Er ließ das Fleischstück liegen und trottete zu den anderen Bären hinüber. Sie standen jetzt in einem Winkel, aus dem Atoq keinen Pfeil abschießen konnte. Die Bären sahen lauernd zur Hütte herüber. Sie hatten gemerkt, daß ihnen dorthin eine Gefahr drohte, aber sie waren nicht bereit, das Fleisch aufzugeben; nach einer Weile lauernden Abwartens holten sie ihre Fleischstücke, zogen sich außerhalb der Mauer zurück und schlangen weiter. Atoq hörte das scharfe Mahlen ihrer Zähne.

Er hatte nicht das ganze Fleisch zur Hütte gebracht. Er hatte nur die besten und tragbaren Stücke genommen, das andere hatte er in der Schlucht zurückgelassen; er wußte, daß am nächsten Tag kaum etwas davon zu finden sein würde, die Füchse würden dafür sorgen, und die Raben und vielleicht auch andere Bären, die der Geruch anzog. Das Fleisch, das Atoq an der Hütte zugedeckt hatte, wäre gerade genug gewesen für seinen Schlitten; er hätte ihn so damit beladen können, daß die Flinte, wenn er sie obenauf gelegt hätte, in Höhe der Augen gewesen wäre – so, wie er es sich heimlich erdachte hatte. Hastig versuchte er, die Menge des Fleisches nachzurechnen, die ihm, seiner Meinung nach, verblieben war.

Er hatte fünf Bären gezählt, und wenn sie nicht allzuviel forttrugen, mußte noch etwas für ihn bleiben, daß er zumindest ein Fleischgestell bedecken könnte, und er überprüfte vom Guckloch aus die Steinplatten. Er konnte nur zwei erkennen, die noch nicht aufgedeckt waren, zwei kleine Steinplatten in der Nähe des Eingangs, und an ihnen hing das dauernde Urteil des Spottes; er mußte verhindern, daß die Bären die letzte Steinplatte abdeckten. Er war bereit, alles zu tun. Er beobachtete die Tiere in dem stumpfen Licht, ihre grünlich-gespensische Erscheinung. Er ließ keine ihrer Bewegungen aus dem Auge und stand zitternd am Guckloch.

Dann kam die Entscheidung. Er sah, wie sich das Muttertier mißtrauisch näherte; er sah die kleine schwarze Nase und den langen, schaukelnden Nacken. Das Tier kam auf den Eingang zu. Es ging zu einer der letzten Steinplatten. Atoq ergriff einen Stock und umwickelte ihn mit einem Tuch. Es war ein Fackeltuch, das er für die Nacht bereitgelegt hatte. Als er die Fackel hergestellt hatte, zündete er sie an. Sie brannte gut, und der Mann bückte sich in ihrem Schein und öffnete den Eingang zur Hütte um einen Spalt. Dann bewaffnete er sich mit der Harpune, und mit Harpune und Fackel trat er aus der Hütte heraus. Der Bär stand kurz vor ihm, es war ein riesiges Tier, das ihn bei weitem überragte. Es richtete sich sofort auf, als es den Mann erblickte, es war bereit, zu kämpfen. Atoq schleuderte die Harpune, aber in der Sekunde, da er sie schleuderte, ließ sich der Bär zur Seite fallen, und die Harpune streifte nur seinen Schenkel. Der Bär erhob sich

sofort wieder, um anzugreifen. Es sah so aus, als wollte er Atoq mit seinem Gewicht erdrücken. Aber da warf der Mann die Fackel, und die brennende Fackel traf die Brust des Bären. Das Tier prallte zurück, ließ sich hinab und verschwand brummend hinter der Mauer.

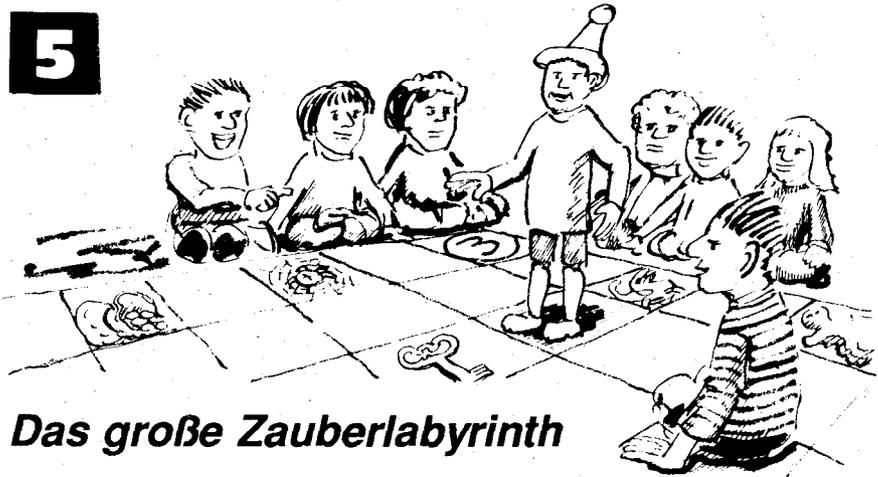
Jetzt kamen die anderen Bären heran; die brennende Fackel schreckte sie nicht. Sie kamen durch das Loch in der Mauer, und Atoq war gezwungen, in die Hütte zurückzuweichen und den Eingang zu verbauen. Er hielt das Messer in der Hand und stand unmittelbar neben dem Eingang. Plötzlich sah er, wie sich ein Stein bewegte und herabfiel. Er wurde von außen heruntergestoßen. Im gleichen Moment erschien eine breite, grauweiße Taze in der Öffnung. Da stach Atoq zu. Er stieß das Messer mit letzter Kraft in die Taze, das Messer durchstieß sie und traf mit der Spitze gegen den unteren Stein; der Bär zog die Taze schnell und kraftvoll zurück und brummte wütend. Atoq wartete, er galubte, daß sie nun versuchen würden, in die Hütte einzudringen. Er machte sich auf alles gefaßt. Aber die Bären waren gewarnt. Sie waren zu feige oder auch zu satt. Der Mann schloß die Öffnung wieder und stellte sich an das Guckloch. Die Fackel brannte noch immer. Sie erhellte den Schnee und den Umkreis der Hütte mit einem violetten Licht, und in diesem Licht bewegten die Bären die letzten Steinplatten zur Seite, holten das Fleisch heraus und trugen es fort. Atoq sah sie über den Hügel davontrotten, in schaukelnder Reihe. Er empfand die tiefe Lähmung des Spottes, das unauslöschliche Urteil, den schmerzhaften

Makel, den zu tilgen ihm nicht gelungen war, und er brach, erschöpft von den Kämpfen, neben dem Eingang zusammen.

Als er erwachte, herrschte ein anders Licht; er trat aus der Hütte hinaus, blickte gleichgültig über die Reste des Fleisches, die die Bären zurückgelassen hatten, holte den Schlitten hinter der Mauer hervor und trug die Flinte hinaus, den Bogen und die zersplitterte Harpune. Dann ging er noch einmal in die Hütte und trug die gewaltigen Hörner des alten Bullen zum Schlitten. Langsam glitt er über die Hügel zurück, er, der Jäger des Unglücks. Er stieß den Schlitten ohne Eile vorwärts, schweigend und ohne Trauer fuhr er unter dem toten Himmel heimwärts. Er hatte ihren Spott nicht widerlegt, sie würden weiterhin seinen Namen in ihren Spottiedern nennen, sie würden, da sie nun wußten, daß er unterwegs war, seine Heimkehr mit Spott bedenken. Aber er mußte zurück, er mußte auf eine neue Chance warten.

Er glitt über den großen Farnkrautberg und sah sie schon von weitem am Eingang stehen und ihm entgegenblicken, doch Atoq bremste nicht die Fahrt. Er fuhr mitten zwischen ihnen hindurch, er stieß den Schlitten durch ihr Spalier, den Schlitten, auf dem die wertlose Flinte lag, die zersplitterte Harpune und die gewaltigen Hörner des alten Bullen. Er konzentrierte sich nur auf den Weg. In seiner Erschöpfung hörte er nicht, was sie sagten, aber selbst wenn er es vermocht hätte, ihm wäre kein Wort zu Ohren gekommen; denn die ihn empfingen und auf seinen Schlitten sahen, sprachen nicht, sie schwiegen. Und dieses Schweigen war Billigung.

5



Das große Zauberlabyrinth

Dieses Spiel entstand in Anlehnung an das Brettspiel „Das verrückte Labyrinth“. Es wurde für eine Teeniefreizeit an Stelle des typischen „Kennenlernabends“ mit den sich häufig wiederholenden gleichen Spielen entwickelt, um Teilnehmer, Haus und Gelände kennenzulernen. Genauso wurde dieses Spiel aber auch mit einer Gruppe durchgeführt, die sich schon gut kennt.

Material

Grundausrüstung:

Spielplan (siehe Seite 40) / je eine Schildmütze in Rot, Gelb, Blau, Grün, Violett / je eine Zauberstraßenplatte als Gerade und eine als Kreuzung mit einem Rand in den oben genannten Farben / pro Gruppe einen Stift und sechs DIN-A4-Blätter, in deren rechter oberer Ecke einmal ein Zauberhut, dann eine Maus, ein Drache, eine Schatztruhe, ein Goldsack und eine Spinne zu sehen sind – die Blätter sind auch in der jeweiligen Gruppenfarbe gekennzeichnet / 12 Motivschilder aus Pappe, auf deren Rückseite die Aufgabe steht / 12 kleinere Motivschilder aus Pappe zum Umhängen oder Umbinden für die Mitarbeiter / je 5 x 12 Motivkärtchen.

Für die Aufgaben

Aufgabe Schlüssel: 5 Pappschilder und Wachsmalstifte

Aufgabe Krone: 2 Stück Pappe oder Linoleum; Größe so, daß jeweils eine ganze Gruppe (eng zusammengestellt) darauf Platz hat, Stoppuhr

Aufgabe Eule: Rezept und Zutaten für den Zaubertrank, Löffel, Becher, durchsichtigen oder weißen Eimer, Tisch, Stoppuhr.

Anzahl der Spieler: 5 Gruppen, pro Gruppe mindestens 3, höchstens 12 Mitspieler

Dauer: 1-1½ Stunden

Spielregel

Beginn: Der Spielplan liegt auf dem Boden in einem Park (zur Not auch im Zimmer möglich, wobei das Spiel im Freien natürlich einen besonderen Reiz besitzt), jede Mannschaft ernennt einen Spieler zur „lebenden Spielfigur“. Die Spielfiguren ziehen sich ihre Startposition und begeben sich auf das entsprechend mit der gleichen Zahl versehene Feld auf dem Spielplan. Sie erhalten einen Hut in folgenden Farben: Nr. 1 = rot, Nr. 2 = blau, Nr. 3 = violett, Nr. 4 = grün, Nr. 5 = gelb. Jede Spielfigur erhält nun zwei „Zauberstraßenplatten“, eine Gerade und eine Kreuzung. Die Zauberstraßenplatten haben einen Rand in der jeweiligen Farbe der Gruppe. Außerdem erhält jede Gruppe einen Stift und sechs in ihrer Farbe gekennzeichnete DIN-A4-Blätter, in deren linken oberen Ecke Zaubermotive zu sehen sind.

Die Spielfigur 1 beginnt nun (die Gruppe kann beratend zur Seite stehen) mit dem ersten Zug.

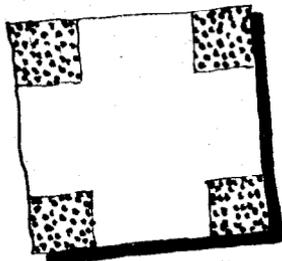
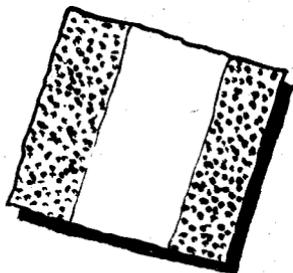
Zauberstraßenplatten: Beim allerersten Zug jeder Gruppe dürfen beide Zauberstraßenplatten eingesetzt werden, eine davon muß auf dem Spielplan liegenbleiben, eine darf nach dem Zug weggenommen werden.

Wenn die Gruppe dann mit dem nächsten Zug dran ist, hat sie folglich nur noch eine Straßenplatte. Diese wird gelegt, und die Spielfigur zieht. Es bleibt der Gruppe nun freigestellt, ob sie die eben gelegte Straßenplatte wegnimmt oder die andere, die noch vom vorherigen Spielzug liegt, denn die Regel bleibt bestehen, daß immer eine Straßenplatte liegenbleiben muß.

Die liegenden Zauberstraßenplatten der anderen Gruppen dürfen mitbenutzt werden. Jede Gruppe versucht natürlich, ihre Straßenplatten möglichst so zu legen, daß sie für die andere Gruppe unvorteilhaft liegen, so ergeben sich taktische Möglichkeiten. Außerdem versucht man natürlich, mit möglichst wenig Zügen auf alle Motive zu kommen.

Nach dem Zug bleibt die lebende Spielfigur auf dem Spielplan stehen. Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

- a) sie steht auf einem Straßenteil = es geschieht nichts, die Gruppe wartet, bis sie wieder an der Reihe ist,
- b) sie steht auf einem Motiv = die restliche Gruppe rennt los und sucht das Motiv.



Motivsuche: Die Motive sind auf Kartons gemalt und an den unterschiedlichsten Stellen im Haus und in größerem Umkreis im Park angebracht. Auf der Rückseite steht eine Aufgabe, die erfüllt werden muß. Ist die Aufgabe gelöst, muß das Resultat von der ganzen Gruppe (die Gruppe muß vollständig sein!) einem der Mitarbeiter vorgezeigt werden, die durch den Park wandern (was alles natürlich erschwert, da sie keinen festen Standort haben...) und das entsprechende Motiv auf dem Rücken haben. Ist der Mitarbeiter mit der Erfüllung der Aufgabe zufrieden, händigt er der Gruppe ein kleines Kärtchen mit dem entsprechenden Motiv aus. Wird dieses Kärtchen dem Spielleiter gezeigt, der beim Spielplan steht, darf die Gruppe ihren nächsten Zug tun*. Die lebende Spielfigur wird nun von einem Mitglied ihrer Gruppe abgelöst, wie bei jedem neuen Zug.

* **Nächster Zug:** Ganz am Anfang ergibt sich die Reihenfolge für die Gruppe, die dran ist, durch die gezogene Startposition. Danach kommt immer die Gruppe dran, die eine Aufgabe erfüllt hat und das entsprechende Motivkärtchen vorzeigt. Sind mehr wie eine Gruppe da, geht es nach der Reihenfolge, wie sie am Spielplan angekommen sind. Eine Gruppe kann nicht zweimal hintereinander drankommen, sie muß warten, bis eine andere Gruppe einen Zug getan hat.

Verbote

- Zwei Spielfiguren auf dem gleichen Feld sind nicht erlaubt.
- Absolut verboten ist auch, ein Motivschild mit Aufgabe woanders hinzuhängen oder gar zu entfernen.

Ende des Spiels

Gewonnen hat die Gruppe, die dem Spielleiter, der beim Spielplan steht und kontrolliert, daß alles mit rechten Dingen zugeht, die 12 verschiedenen kleinen Motivkärtchen vorzeigen kann.

Aufgaben

Vorweg: Wird eine Aufgabe nicht richtig erfüllt, muß bei dem jeweiligen Mitarbeiter, dem die Aufgabe zur Kontrolle zu zeigen ist, eine Strafaufgabe abgeleistet werden, z. B. die ganze Gruppe macht 20 Kniebeugen, die Gruppe singt siebenmal „Alle meine Entchen“ etc.

Motiv Zauberhut: In den meisten Märchen kommen zauberhafte Sätze vor. Der Zauberer Grzblitzl hat immer einen Teil dieser zauberhaften Sätze weggezaubert. Eure Aufgabe ist es, auf eurem Zettel die Sätze vollständig aufzuschreiben.

- Heute (back') ich, morgen brau' (ich), übermorgen hol' ich mir der Königin ihr (Kind). Ach, wie gut, daß (niemand weiß, daß ich Rumpelstilzchen heiß).
- (Rapunzel, Rapunzel,) laß dein Haar herunter.
- (Spieglein, Spieglein) an der Wand, wer ist (die Schönste im ganzen Land)?
- Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier, aber (Schneewittchen) über den 7 Bergen) bei den (7 Zwergen) ist noch tausendmal (schöner) als Ihr!

- Mantje, Mantje, timpetee, Buttje, Buttje, in de (See), meine (Frau), die Ilsebill, will nich so wie (ich wohl will)!
- Kikeriki, kikeriki, die Goldmarie ist (wieder hie)!
- Knusper, knusper (Knäuschen), wer knabbert (an meinem Häuschen)?
- Der (Wind), der (Wind), das himmlische (Kind)!

Motiv Maus: Besorgt von 10 Freizeiteilnehmern, die nicht in eurer Gruppe sind, die Unterschrift. Schummeln geht nicht, es wird alles genau überprüft!

Motiv Gespenst: Besorgt einen Zauberstein mit mindestens einem Kilogramm Gewicht!

Motiv Drache: Wir hoffen, daß ihr in den Mitarbeitern keine bösen Drachen seht. Eure Aufgabe ist jetzt, das Alter der einzelnen Mitarbeiter zu schätzen. Eine Kulanz von +/-3 wird euch gewährt.

Motiv Fledermaus: Bringt dem Mitarbeiter mit diesem Zeichen eine Handvoll Wasser.

Motiv Schatztruhe: Schreibt ein zauberhaftes Gedicht mit mindestens 10 Zeilen.

Motiv Goldsack: Schreibt 10 verschiedene Punkte auf, die ihr von der Freizeit erwartet / bzw. die ihr in eurer Gruppe gut findet.

Motiv Spinne: malt ein Porträt von einem eurer Mitarbeiter.

Motiv Schwert: Organisiert eine Haarlocke!

Motiv Schlüssel: Eure Aufgabe ist, ein originelles Türschild zu malen. Sucht euch aus, für welche Tür, und streicht es dann auf der Liste hier durch, damit die anderen Gruppen wissen, was noch frei ist.

Damentoilette / Herrentoilette / Dusche / Aufenthaltsraum / Schloßbraum
Pappe und Wachsmalstifte liegen hier bereit.

Alternativ: Besorgt ein 10-Pfennig-Stück.

Motiv Krone: Ihr werdet verfolgt von Zauberer Grzbltzi und könnt euch nur retten, indem ihr über die Zauberbrücke geht, die ihr aber selber bauen müßt. Schafft ihr es nicht in der Zeit, die euch der Mitarbeiter hier vor Ort angibt, müßt ihr eine Strafrunde um das Schloß laufen.

Spiel: Der Mitarbeiter muß bei diesem Spiel nicht gesucht werden, er steht bei dem Schild, das Spiel findet in der Nähe des Schlosses statt (wegen der Strafrunde...). Die Gruppe erhält zwei große Stücke Pappe, Linoleum o. ä. Am Start stehen alle Gruppenmitglieder auf das eine Stück. Nach dem Startpfeiff legen sie das zweite Stück davor, steigen drauf, ohne den Boden zu berühren, nehmen das freigewordene erste Stück, legen es wieder vor sich so lange, bis sie die Ziellinie

überschritten haben. Die Richtzeit, in der sie diese Strecke bewältigen sollen, muß nach Länge der Strecke individuell festgelegt werden.

Motiv Eule: Ihr sollt einen Zaubertrank zusammenmischen! Schafft ihr es nicht in der Zeit, die euch der Mitarbeiter hier vor Ort angibt, müßt ihr eine Strafrunde um das Schloß laufen.

Spiel: Auch hier steht der Mitarbeiter beim Aufgabenschild dabei, und auch hier findet das Spiel in der Nähe des Schlosses statt. Die Gruppe stellt sich hintereinander an der Startlinie auf, an der Startlinie steht auch ein durchsichtiger oder weißer Behälter. Auf das Startkommando rennt der erste zu dem Tisch, der einige Meter gegenüber steht. Auf dem Tisch liegt das Rezept für den Zaubertrank mit so vielen aufgelisteten Zutaten, wie Spieler in der Gruppe sind, (bei kleinen Gruppen muß jeder Teilnehmer zweimal rennen). Der erste Spieler mißt die erste Zutat ab, rennt damit zurück, leert sie in den Eimer und schlägt dann den nächsten Spieler ab etc. Die Richtzeit, in der diese Staffel bewältigt werden soll, muß wieder individuell auf die Länge der Strecke und die Anzahl der Teilnehmer abgestimmt werden.

Zaubertrank:

- 2 Becher rote Brühe (mit Wasserfarbe gefärbt...)
- 1 Löffel Erde
- 1 Becher gelbe Brühe
- 4 Grashalme
- 1 Prise Sand
- 1 Blume
- 1 Becher blaue Brühe
- einen Zauberspruch über dem Zaubertrank sprechen und 3 mal umrühren

Anmerkung: Da man ja nicht unbedingt immer so viele Mitarbeiter „zur Hand“ hat, kann ein Mitarbeiter auch immer zwei Motivaufgaben kontrollieren. Nur bei den Staffelaufgaben ist es ratsam, daß dieser Mitarbeiter nur diese kontrollieren muß, sonst könnte es einen Stau geben.

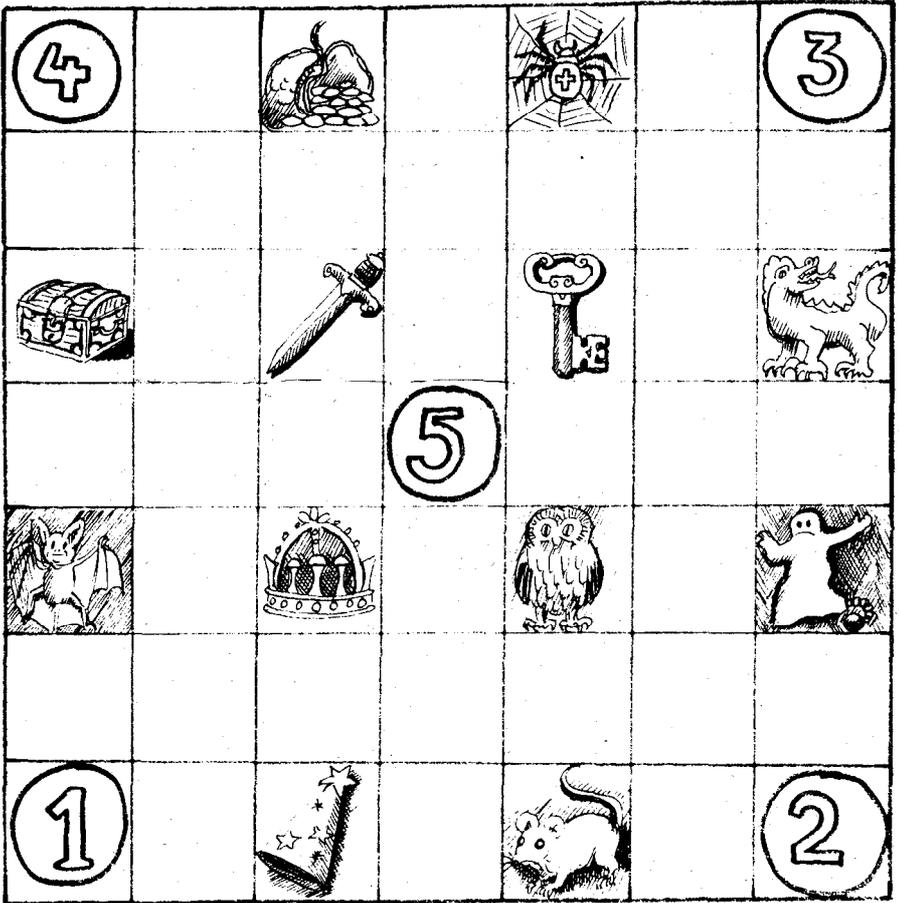
Spielplan

Der Spielplan sollte aus einem Stück sein, nicht aus einzelnen Teilen, da er sonst verrutscht. Als Material ist eine stärkere Pappe möglich, noch idealer und unempfindlicher ist Linoleum oder evtl. eine stärkere Plastikfolie.

Die Zauberstraßenplatten sind aus demselben Material oder aus Sperrholz. Der Spielplan wird mit einem wasserfesten dicken Stift aufgemalt, am schönsten wirkt er natürlich, wenn die Motive farblich auscoloriert werden, evtl. mit Vollton-Abtönfarbe (dies gilt natürlich auch für die Motivschilder und -kärtchen, hier kann aber mit Farb- oder Wachsmalstiften gemalt werden). Auf Linoleum kann man auch gut mit Wachsmalfarben arbeiten.

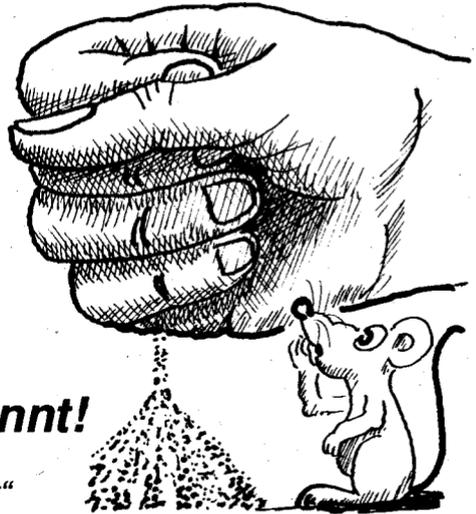
Größe: Ein Feld des Spielplanes sollte mindesten so groß sein, daß eine Person darauf stehen kann, also mindestens 30 x 30 cm, je größer der Spielplan ist, um so gigantischer wirkt er natürlich.

Bei den Zauberstraßenplatten ist es ratsam, sie 1-2 cm kleiner zuzuschneiden.



Einfache Variation: Genau so kann natürlich auch ein Spielplan für den Tisch hergestellt und können Spielfiguren benützt werden, doch der Reiz liegt natürlich am lebensgroßen Spielplan.

Alternativ können auch einzelne Aufgaben einfacher gestellt werden, z. B. Krone oder Eule einen Gegenstand besorgen, der mit „E“ beginnt.



Hilfe, die Zeit verrinnt!

Ein Abend zum Thema „Zeit“

Zur Planung

Der folgende Beitrag stellt eine Art Baukastensystem dar. Für einen Gruppenabend kann aus Zeitgründen auf jeden Fall nur ein kleinerer Teil der Elemente benutzt werden. Je nach dem, wo und wie das Thema „Zeit“ zum Tragen kommen soll (Jugendgruppe, Konfirmandenunterricht, Freizeit etc.), können die Mitarbeiter sich die „Bauteile“ zusammensetzen.

Es ist durchaus hilfreich, den Raum zu dekorieren:

- Plakate mit Zitaten zum Thema „Zeit“
- Bild „Die Zeit verrinnt“ (Text in Form einer Sanduhr)
- „time (Stopuhr) is money (Geldschein)“ mit Symbolen
- Tickende Uhren und Wecker, Sanduhren
- Zeitplaner
- Zeitungen besorgen: „DIE ZEIT“, „TIME“, „Times“ ...
- Fahrpläne, Stundenplan

Zeit-Spiele

Es bieten sich alle möglichen Zeit-Staffel-Spiele an:

1. Wasser in Yoghurtbechern transportieren

2. Duell der Flaschen

Mehrere Spieler halten eine gefüllte Flasche möglichst lange waagrecht raus.

3. Zeit schätzen

Zwei Mannschaften. Ein Spieler muß schätzen, wann 90 Sekunden um sind. Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen ihn dabei mit „Stör-Manövern“ durcheinanderbringen. Gewonnen hat die Mannschaft, deren Spieler „näher dran“ war.

4. „Zeit-Poker“

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder bekommt drei Spielkarten. In der Mitte tickt – unter einem Tuch verdeckt – ein (Küchen-) Wecker. Nur der Spielleiter weiß, auf welche Zeit er eingestellt ist. Die Spieler legen in beliebiger Abfolge ihre Karten (einzeln) ab. Gewonnen hat der Spieler, der als letzter eine Karte abgelegt hat, bevor der Wecker klingelt.

Das Spiel lebt davon, daß ein Spielleiter moderiert und die Stimmung anheizt. Zögern die Spieler zu sehr, muß er Torschlußpanik erzeugen: „Wenn der Wecker gerade jetzt (Stimme anheben) klingeln würde, dann hätte Thommi gewonnen“ etc. Damit sie nicht zu schnell alle Karten ablegen, muß er die Zeit strecken: „Es kö-ö-ö-nnte ... aber ... noch ein paar Minuten dau-u-u-ern ...“

Material: Wecker, Tuch, beliebige Spielkarten

5. Streichholz-Marathon

Mehrere Spieler versuchen jeweils, ein Streichholz möglichst lange brennend zu halten.

Es gibt hierfür extra lange Streichhölzer (ca. 10 cm).

6. Das Zeit-Konto

Spielmodus: Die Mannschaften bekommen ein Zeitguthaben von 5 Minuten. In den folgenden drei Spielen müssen sie nach Erklärungen des jeweiligen Spieles sich eine Zeit setzen, die sie sich selbst zur Lösung der Aufgabe geben. Erfüllen sie die Aufgabe in der Zeit, erhalten sie einen Punkt. Die gesetzte Zeit ist auch bei Nichterfüllen der Aufgabe verbraucht. Die Restzeit kann beim nächsten Spiel wiederum gesetzt werden.

Strategieüberlegungen:

Die Spiele können beliebig gewählt werden. Das Ergebnis muß lauten: „erfüllt“ oder „nicht geschafft“. Die drei Spiele zusammen sollten innerhalb von fünf Minuten gerade so geschafft werden können (nicht zu leicht machen).

Wählen die Mannschaften eine zu lange Zeit, reduziert sich ihr Restguthaben stark. Setzen sie die Zeit zu kurz, laufen sie Gefahr, daß sie die Aufgabe nicht lösen können. So kommt zur Spannung durch die eigentliche Aufgabe noch das Einschätzen der eigenen Leistung.

Beispiele für Aufgaben:

a) Lauf mit der Zeit: Rennen ums Gemeindehaus, Staffel mit allen Spielern. Die Mannschaften rennen nacheinander. (Richtwert: ca. 2 Minuten)

b) Schatzsuche: In einem Behälter mit Sand befinden sich 40 Bohnen. 30 davon müssen in der gesetzten Zeit gefunden werden. (Richtwert: ca. 1 Minute)

c) Telefon-Service: Die Spieler müssen per Telefon (sofern im Haus vorhanden) drei Personen ihrer Wahl anrufen und jeweils eine Frage stellen (die sie selber nicht beantworten können):

- * Welche Sendung kommt heute um ... Uhr im ZDF
 - * Information aus der Tageszeitung nachschlagen lassen
 - * Information aus dem Gemeindemittelungsblatt
- (Richtwert: ca. 2 Minuten)

7. Löffel in der Umlaufbahn

Je ein Spieler liegt mit dem Nacken und den Hacken je auf einem Stuhl auf. Der Körper befindet sich gestreckt in der Waagrechten. Wie oft kann er einen Kochlöffel (oder ähnlichen Gegenstand) um den Körper kreisen lassen?

Helmut / Jo → erklärendes Bild

8. In welchen Sprachen lautet das Wort Zeit wie folgt:

tempo	Italienisch
time	Englisch
temps	Französisch
tempora	Lateinisch

Hierzu Zettel mit dem Wort in den jeweiligen Sprachen zum Austeilen vorbereiten.

Quizfragen



Die Fragen sollten ohne Wertung gestellt werden. Es geht mehr um den „Aha-Effekt“.

- „time is money“ – Was kostet eine Stunde
 - eines Handwerkers ca. 60,- DM
 - eines EDV-Spezialisten ca. 200,- DM
 - eines Stars für Autogramme ?? (je nach momentanem „Marktwert“)
 - eines Stars für Interviews ?? (je nach momentanem „Marktwert“)
- Wieviele Zeitzonen (MEZ/Greenwich u. a.) gibt es? 24 (Jede Zeitzone entspricht eine Std. oder 15°)
- Wie viele Stunden beträgt die Zeitverschiebung zwischen Deutschland (MEZ) und Washington bzw. Moskau?
 - Washington: 6 Std.
 - Moskau: 2 Std.

- **Wie schnell müßte ein Flugzeug fliegen, damit es „mit der Zeit“ (Erddrehung) fortbewegt?**
Die Erde dreht sich innerhalb eines Tages einmal um sich selbst, d. h. um den Erdradius von 40 000 km. Das heißt, sie hat eine Geschwindigkeit von 40 000 km pro 24 Stunden. Das entspricht ca. 1 667 km pro 1 Stunde = 1 667 km/h.
- **Wie lange bräuchte das schnellste Auto der Welt, um die Erde zu umrunden?**
Das Düsenauto von William Frederick fuhr 1 190 km/h. Es bräuchte daher für die ca. 40 000 km Erdumfang 33 Stunden (vorausgesetzt es gäbe eine Straße, die ohne Kurven direkt um die Erde verlief. Zusätzlich wäre noch zu prüfen, wieviel Zeit für Boxenstopps mit Reifenwechsel, Tanken etc. gebraucht würden)
- **Wie lange braucht eine Tonne Sand, um durch eine Sanduhr zu rieseln?**
In der Sanduhr sind ca. 5 Gramm Sand (Schätzwert)
 - 5 Gramm in 5 Minuten
 - 1 Gramm in 1 Minute
 - 1 Tonne = 1 000 000 Gramm
 - 1 000 000 Gramm in

=	1 000 000 Minuten
=	16 667 Stunden
=	694 Tage
=	ca. 1,9 Jahre
- **Wie viele Sekunden hat ein Jahr (ca. 31,5 Mio sec.)**
- **Was ist das schnellste Medium im Universum → das Licht**
- **Welche Strecke legt das Licht in einer Sekunde zurück? 200 000 km**

Wissenswertes aus dem Guinness-Buch der (Zeit-) Rekorde

- **Der schnellste Hausbau**
erfolgte in 3 Stunden 53 Minuten und 59,5 Sekunden. In Alaska richteten 288 Maurer, Zimmerleute, Dachdecker, Tischler, Glaser, Elektriker, Installateure und Maler vor 6 000 Zuschauern ein 80 m² großes Haus auf.
- **Mit dem Hubschrauber um die Welt**
Die Amerikaner Ross Perot (der auch schon als US-Präsidentenskandidat gehandelt wurde) und Jay Coburn umflogen die Erde mit einem Bell 206 in 30 Tagen.
- **Das kürzeste Drama der Welt**
Dauerte 35 Sekunden. Das Stück mit dem Titel „Atem“ von Samuel Becket besteht darin, daß zwischen dem Geräusch des Ein- und Ausatmens der schwache Schrei eines zu gebärenden Kindes zu hören ist.

Schon gewußt?

- Nur jedes 20. Baby kommt an dem vom Arzt vorherbestimmten Termin zur Welt
- In einer Minute kommen auf der Welt ca. 160 Babies zur Welt
- In der gleichen Zeit sterben auf der Erde 30 Kinder
- In unserem Leben verbringen wir unter anderem ...
 - 24,5 Jahre mit Schlafen
 - 13,5 Jahre mit Schule und Arbeit
 - 12 Jahre mit Fernsehen
 - 3 Jahre mit Essen
 - 1 Jahr am Telefon

(Die Gruppenteilnehmer raten lassen)

- Im Gehirn laufen je Sekunde ca. 100 000 chemische Reaktionen ab.

Witze zum Thema „Zeit“, die zwischendurch angebracht werden können

- Ein Schüler kommt morgens in die Schule. Er schimpft wie ein Rohrspatz: „Heute nacht hat man mir mein Fahrrad geklaut. So ein Mist. Dabei war es noch fast ganz neu. Das krieg' ich ja nie wieder!“

Da klopft ihm ein ausländischer Mitschüler auf die Schulter und sagt voller Anteilnahme: „Mach dir keine Sorgen. Das wird schon wieder. Deutsches Sprichwort sagt: „Kommt Zeit – kommt Rad.“

- Auf dem Bahnhof stehen Leute und warten auf den Zug. Da ertönt es aus dem Lautsprecher: „Der Zug nach Hamburg hat 15 Minuten Verspätung.“ Ein paar Minuten später kommt eine weitere Durchsage: „Achtung, der Zug nach München kommt 10 Minuten später an.“ Wiederum kurze Zeit später erneut eine Meldung: „Achtung, Fahrgäste nach Köln: Ihr Zug trifft mit 25 Minuten Verspätung ein“.

Als der Schaffner vorbeikommt, fragt ihn eine Frau empört: „Hören Sie mal, das ist ja eine Sauerei. Jeder Zug hat hier ja Verspätung. Kein einziger fährt ja mehr nach Plan. Zu was brauchen Sie überhaupt noch einen Fahrplan?!?“ Antwort des Schaffners: „Doch, doch, den brauchen wir unbedingt. Sonst wüßten wir ja gar nicht, wieviel Minuten der Zug Verspätung hat!“

Diskussionen/Gespräche

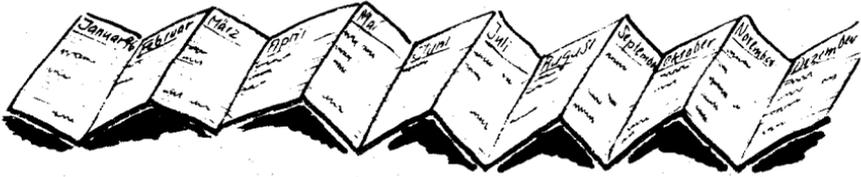
- „Wenn ich mal Zeit habe, dann ...“ (Wann wird das mal der Fall sein?)
- „Die letzte Stunde meines Lebens“ – wie soll diese Zeit aussehen, was müßte ich unbedingt noch tun?

- Zeitplaner schon für Schüler? – Der Markt für Zeitplaner (Kalender, Erledigungsliste, Adressregister etc.) „boomt“ zur Zeit.
Das Buch „1 x 1 des Zeitmanagements“ wurde in 2 Jahren über 100 000 mal verkauft.
- Einige der Zitate im Anhang in Kleingruppen diskutieren.
- „Einen Menschen lieben heißt, Zeit für ihn zu haben“ – sind wir dann nicht alle lieblos?
- Die Lebensarbeitszeit (45 Jahre x 190 Arbeitstage x 8 Stunden sind ca. 60 000 Stunden) – Ein großer Teil meines Lebens – Ein sinnvoller Teil?
- „Immer mehr Freizeit – immer weniger echt freie Zeit?“ (Streß durch Freizeit?)
- Vorschlag: Begrenzte Redezeit im Bundestag (z. B. 10 Minuten je Redner) – Pro und contra
- „Es gibt nichts Älteres, als eine Zeitung von gestern“ – Pro und contra

Zitate zum Thema „Zeit“

- Ich hab' doch keine Zeit (wohl einer der häufigsten Aussprüche unserer Tage)
- Man muß doch mit der Zeit gehen! (Die Ansicht vieler Leute)
- „Zeitlose Schönheit“ (ein Schlagwort)
- Zeit ist Leben, und Leben ist Zeit (Sprichwort)
- Jeder Tag jedes Menschen hat 24 Stunden (Gert Presch)
- Kommt Zeit, kommt Rat (Sprichwort)
- Alles hat seine Zeit, nur die alten Weiber nicht (Sprichwort)
- Zeit heilt alle Wunden (Sprichwort)
- Endlich weiß man, was Zeit ist: Solang man auch trödelt, es wird nicht früher (Günter Eich)
- Reich ist der, der über seine Zeit verfügen kann (Oskar Lafontaine)
- Uhrzeiger sind Peitschen für alle, die sich als Rennpferde mißbrauchen lassen (Francois Mitterand, ehemaliger französische Staatspräsident; er selbst trägt übrigens keine Uhr)
- Die Sklaven von gestern wurden mit Peitschen angetrieben, die Sklaven von heute mit Zeit (ein Zeitgenosse)
- Hetzen Sie mich nicht! Ich bin bei der Arbeit – nicht auf der Flucht (Bürospruch)
- Die Zeit ist Gottes Art, Kredit zu geben (Ralph Boller)
- Es ist nicht wenige Zeit was wir haben, sondern es ist viel, was wir nicht nützen (Seneca, römischer Staatsmann)
- Es gibt Diebe, die von den Gesetzen nicht bestraft werden und dem Menschen doch das Kostbarste stehlen: Die Zeit (Napoleon I.)
- Zeit ist Geld (Englisches Sprichwort – time is money)
- Wer keine Zeit hat, ist ärmer als der ärmste Bettler (Italienisches Sprichwort)
- Gott schuf die Zeit, von Eile hat er nichts gesagt (Finnisches Sprichwort)
- Die Zeit verwandelt uns nicht, sie entfaltet uns nur (Max Frisch)
- Denkt an das fünfte Gebot: Schlagt eure Zeit nicht tot! (Erich Kästner)
- Man verliert die meiste Zeit damit, daß man Zeit gewinnen will (John Steinbeck)

- Die Zeit ist ein guter Arzt, aber ein schlechter Kosmetiker (William Somerset Maugham)
- Einen Menschen lieben heißt, Zeit für ihn zu haben
(→ Man könnte weitermachen: Gott lieben heißt ...)



Kreatives

- Zettel schreiben: „Als einer sich Zeit für mich nahm“
- Zeit-Gutschein für Geburtstage etc. (Einen gemeinsamen Abend, ein Wochenende etc.)
- Collage (vgl. „Das Leben ist zu kurz für eine lange Leitung“ Werbung fürs D2-Netz)
- Vorschlag zum Basteln von originellen Uhren: „Der Selfmade-Chronometer“, Steigbügel Nr. 257
- „Der Zeitverkäufer“ (Anspiel oder Annonce)
- Dem anderen Termin eintragen bzw. löschen bzw. Prioritäten vergeben
- Einen typischen „Chef-/Manager-Kalender“ malen/ausfüllen
- Wunschkalender/-stundenplan malen (seinen oder den eines anderen, z. B. Eltern) → Kalender von Banken besorgen



Zum Vorlesen

Es gibt eine Reihe guter Texte zum Thema Zeit. Stellvertretend möchte ich auf zwei hinweisen:

- **Heinrich Böll: „Zur Senkung der Arbeitsmoral“** (s. Steigbügel Nr. 223)
Der Inhalt in Kürze: Ein Tourist will einen Fischer, der gemütlich am Hafen liegt, davon überzeugen, welche Vorteile er hätte, wenn er mehr arbeiten würde als bisher: Er würde mehr verdienen. Er könnte sich weitere Boote kaufen. Er könnte seine „Ein-Mann-Firma“ ausbauen. Er würde andere für sich arbeiten lassen und dann: gemütlich am Hafen liegen – „Aber das tu ich doch jetzt schon“ sagte der Fischer.
- **„Der Papalagi hat keine Zeit“ – Gedanken eines Südseehäuptlings** als Buch (s. Steigbügel Nr. 193).
Ein Südseehäuptling beschreibt den weißen Mann (eben den Papalagi).
Anfangssatz: „Der Papalagi ist immer unzufrieden mit seiner Zeit“. Er beschreibt

den Umgang der Weißen mit der Zeit und wie er sich von der Uhr treiben läßt. Schlußsatz: „Wir müssen den armen verirrtten Papalagi vom Wahn befreien, müssen ihm seine Zeit wiedergeben. Wir müssen ihm seine kleine runde Zeitmaschine zerschlagen und ihm verkündigen, daß von Sonnenaufgang bis -untergang viel mehr Zeit da ist, als ein Mensch gebrauchen kann.“

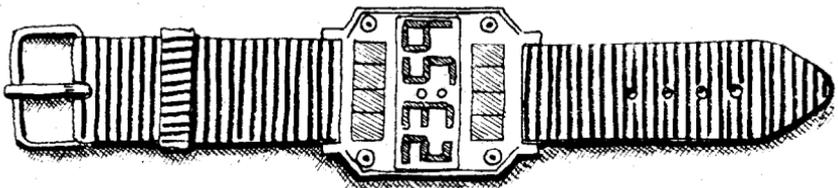
Musik

- Wolle Kriwanek: „Hektik“ auf der CD „Hot Wollé“ (Schwäbischkenntnisse sind hier von Vorteil)
- Pink Floyd: „Time“ (ein „Oldie but Goldie“)
- „Meine Zeit steht in deinen Händen“ (Lebenslieder Nr. 213)
- „Der Tag vergeht und kehrt nie mehr zurück“ (Lebenslieder Nr. 339)

Bibelstellen

- ◆ „Unser Leben währt 70 Jahre“ (Psalm 90,10)
- ◆ „Meine Zeit steht in deinen Händen“ (Psalm 31,16)
- ◆ „Alles hat seine Zeit“ (Prediger 3,1-9)
- ◆ „Jesus Christus, gestern und heute und derselbe auch in Ewigkeit“ (Hebräer 13,8)
- ◆ „Himmel und Erde werden vergehen, aber meine Worte werden nicht vergehen“ (...)
- ◆ Geschichte, in der Jesus sich Zeit nimmt für Menschen (z. B. Mt 8,7)

Die Zeit verrinnt
 Die Zeit verrinnt
 Die Zeit verrinnt
 Die Zeit verrinnt
 Die Zeit verrin
 Die Zeit verr
 Die Zeit ve
 Die Zeit
 Die Zei
 Die Z
 Die
 D
 i
 e
 z
 e
 i
 t
 er
 v
 zeit
 dieZeit
 dretrizrrv
 verrinntzei
 dteziⁱverdted
 dretreidⁿtedzevr
 dieZeitⁿverrinntdie
 verrinntverrinntin
 zeitzeitZeitzeitze
 verrinntZeitverrin





Im Müll erstickt?!

Ein Planspiel für Gruppen

Die Idee

Der schonende Umgang mit den Ressourcen ist eine der Herausforderungen unserer Zeit. Müllvermeidung gehört dazu. Ohne die Bereitschaft zur Kooperation und zu gemeinsamen Problemlösungen gibt es keine Lösungen. Diese Überlegungen bilden den Rahmen für das nachfolgend beschriebene Spiel. Nur wer in diesem Spiel bereit ist zu kooperieren und auf egoistische Spielweise verzichtet, hat eine Chance.

Dabei wird die Spannung zwischen landwirtschaftlicher Produktion und der Industriegüterproduktion bewußt. Bauern und Industrielle müssen in diesem Spiel gemeinsam ihre Probleme lösen. Ziel ist es, möglichst 10 Runden (= Jahre) zu „überleben“. Bei optimal kooperativem Spiel kann es sogar gelingen, 13 Spielrunden zu überstehen.

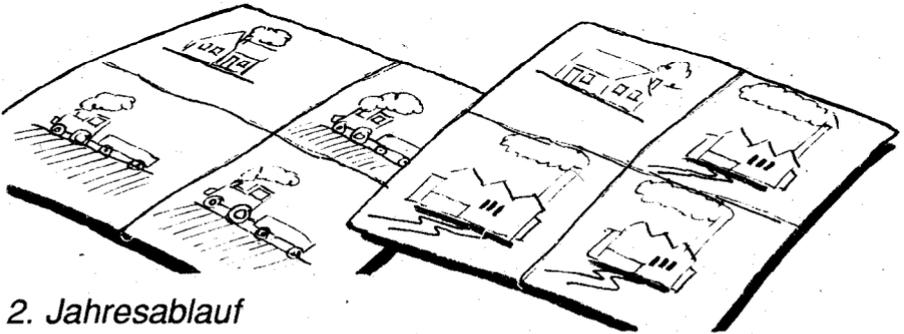
Materialbedarf

- Pro Spieler:** 1 Spielfigur
Pro Industrieller: 1 Spielplan: Karton 10 x 10 cm in vier Felder unterteilt; zwei davon werden mit Farbe als Fabrikfelder gekennzeichnet
 ca. 10 Unterlagscheiben aus Plastik
 ca. 3 Unterlagscheiben aus Metall
 Startkapital: 15 000,00 DM (Spielgeld)
Pro Bauer: 1 Spielplan: Karton 10 x 10 cm in vier Felder unterteilt
 ca. 12 grüne Holzperlen
 Startkapital: 10 000,00 DM (Spielgeld)

Spielablauf

1. Spielbeginn

Eine beliebige Anzahl Mitspieler wird in zwei Gruppen unterteilt: Ein Drittel werden Bauer und zwei Drittel Industrielle. Jeder erhält seinen Spielplan und seine Spielfigur. Jeder bezieht ein Spielfeld als Wohnung. Dies kann nach entsprechenden Verhandlungen auch auf dem Spielplan eines Mitspielers sein. Während des Spieles ist beliebiges Umziehen gestattet. Einzige Regel: Auf einem Fabrikfeld kann nicht gewohnt werden! Die Spielerinnen und Spieler bauen im Kreis auf einem Tisch oder auf dem Boden ihren Spielplan auf. Die Verhandlungen erfolgen nacheinander in der Reihenfolge, wie die Spielerinnen und Spieler sitzen.



2. Jahresablauf

Ernte

Der Spielleiter verteilt pro Fabrikfeld eine neuwertige Maschine (= Unterlagscheibe aus Metall) und auf jedes freie Feld der Spielpläne der Bauern, die nicht krank sind, einen Kohlkopf (= Holzperle). Frei bedeutet, daß hier niemand wohnt und kein Schrott gelagert wird. Die Mitspieler verhandeln nun miteinander, um in den Besitz einer neuen Maschine und eines Kophkopfes zu gelangen.

Jahresende

Wenn die Verhandlungen abgeschlossen sind, kassiert der Spielleiter von jedem Mitspieler einen Kohlkopf und tauscht eine neuwertige Maschine gegen eine Einheit Schrott (= Unterlagscheibe aus Plastik) um. Nicht benötigte Maschinen oder Kohlköpfe können von den Spielern in beliebiger Anzahl aufbewahrt werden. Wer am Jahresende nicht im Besitz eines Kohlkopfes oder einer Maschine ist, scheidet aus. Eventuell vorhandene Vorräte können nicht „vererbt“ werden. Außerdem können so freiwerdende Grundstücke (= Spielpläne) nicht zum Einlagern von Schrott verwendet werden.

Jahresbeginn

Die Spieler müssen den Schrott entsorgen oder einlagern. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

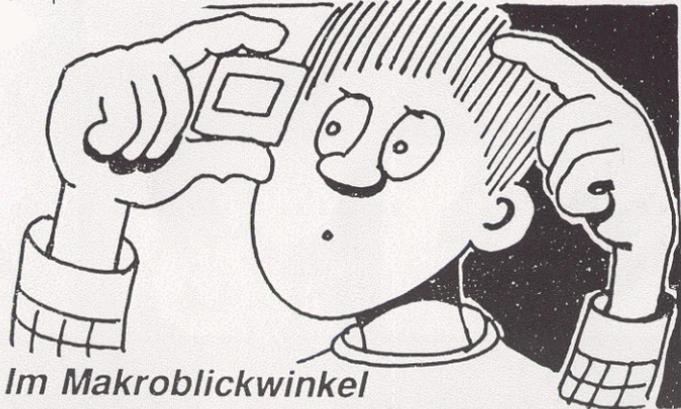
- Ein Industrieller kann auf zwei Einheiten Schrott wohnen und trotzdem produzieren.
- Ein Bauer ist bereits bei einer Einheit Schrott auf seinem Wohnfeld krank und produziert gar nichts mehr.
- Jedes Feld kann maximal drei Einheiten Schrott verkraften und wird dann unbrauchbar und unbewohnbar.
- Schrott darf nicht in einer Fabrik eingelagert werden.
- Schrott kann durch Technik entsorgt werden: Eine Einheit Schrott kann zusammen mit einer neuen Maschine aus dem Spiel genommen werden.
- Schrott kann durch Gebühren entsorgt werden. Eine Einheit kostet 5 000,00 DM

Die neue Spielrunde beginnt:

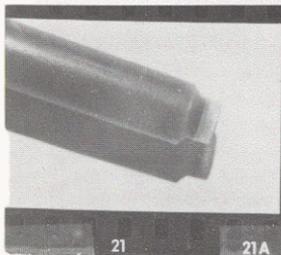
... Der Spielleiter verteilt pro ...

8

- Teil 2 -

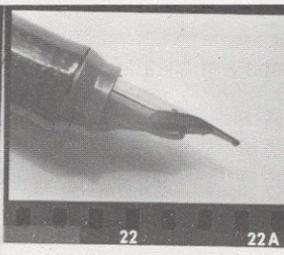


Im Makroblickwinkel



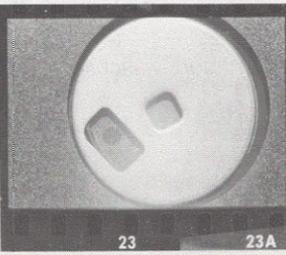
21

21A



22

22A

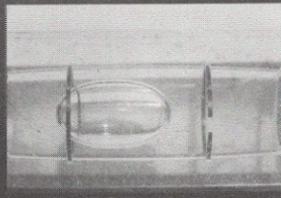
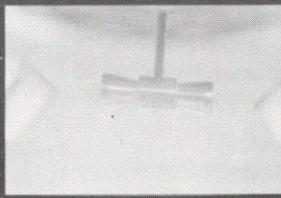
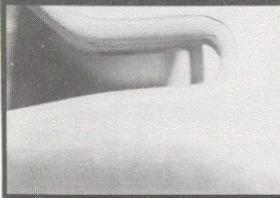


23

23A

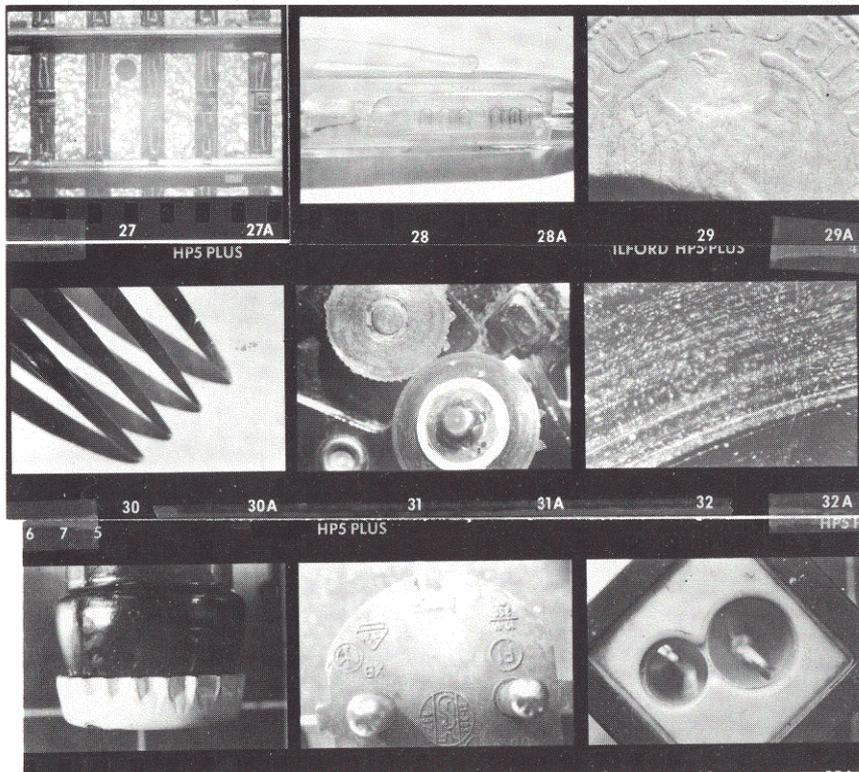
HP5 PLUS

4 6 7 5



E 5489 F

Buchhandlung und Verlag
des ejw GmbH, Stuttgart
Vertrieb:
dsb Abo-Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm



der Steigbügel

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen

Herausgeber und Verlag: Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Stuttgart

Im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – **Schriftleitung:** Helmut Häußler

Anschrift von Verlag und Schriftleitung: Haebelinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Tel.: 0711/9781-0

Erscheinungsweise: Alle 2 Monate

Bezugspreis: Jährlich (6 Hefte) DM 19,80; Einzelpreis DM 2,60 + Porto

Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH,

74168 Neckarsulm, Telefon: 071 32/9 59-2 20

Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes

Graphische Gestaltung: Joe Pfeifer, Pliezhausen – Gesamtherstellung: Omnitypie-Druck, Stuttgart