

# Dieses Heft bringt:

---

- |          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>An(ge)dacht</b><br>Zwei Andachten zum Wochenspruch im Mai und Juni nach Ideen von Christof Epple, Pfullingen   | Seite 4  |
| <b>2</b> | <b>„Den Typ kenn' ich doch!“</b><br>Ein spannendes Stadtspiel mit versteckten Mitarbeitern nach einer Idee von Annette Strietzel, Friedersdorf, überarbeitet und aufgeschrieben von Gunder Gräbner, Wüstenbrand | Seite 7  |
| <b>3</b> | <b>Die Rasanten in den Auto-Atlanten</b><br>Ein rasantes Quiz, für Leute die gerne unterwegs sind, ausprobiert und aufgeschrieben von Carsten Pickhardt, Wuppertal  | Seite 11 |
| <b>4</b> | <b>Märchenabend</b><br>Ein märchenhaftes Abendprogramm (besonders für Freizeiten geeignet) – erprobt, zusammengestellt und aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Hallwangen                                      | Seite 15 |
| <b>5</b> | <b>Alternative Antriebsmittel – oder: Was Großvater noch wußte</b><br>Anregungen und Bauanleitungen für Antriebsmittel, die nicht nur Technikfreaks begeistern von Karl Walter, Heilbronn                       | Seite 21 |
| <b>6</b> | <b>Golf exklusiv</b><br>Eine Outdoor-Aktion für Gruppen – mit wenig Aufwand und großer Wirkung; entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Stuttgart  | Seite 29 |
| <b>7</b> | <b>Clique</b><br>Ein Rollenspiel für Teenagergruppen um Freundschaft, Kameradschaft, Liebe und Sex, entworfen und mehrmals mit Erfolg in Gruppen eingesetzt von Jörg Seiter, Eggenstein                         | Seite 37 |
| <b>8</b> | <b>Mit Moos viel los</b><br>Ein Spiel für alle (Not-)Fälle, das auf jeden Fall viel Spaß macht und ein Erfolg wird von Sybille Kalmbach, Hallwangen   | Seite 41 |
| <b>9</b> | <b>Die Werkstatt aus der Hosentasche</b><br>Schnitzen kann man lernen. Auf was zu achten ist und welche Gegenstände geschnitzt werden können, erklärt der Steigbügel-Graphiker Joe Pfeifer, Pliezhausen         | Seite 46 |
|          | → <b>Über Sexualität reden</b> – Hinweise auf eine ejw-Arbeitshilfe   | Seite 40 |
|          | → <b>ZAC – Das Magazin für 13-17jährige</b>   | Seite 52 |



**„Konzentriert euch!“** – leicht gesagt und schwer getan. Tut dies, tut das... 1000 Möglichkeiten, 100 Notwendigkeiten, 10 Aktionen, und vielleicht am Ende ein schlechtes Gewissen und die eine Erkenntnis, das Wesentliche verpaßt zu haben.

**„Konzentriert euch!“** – mehr als ein Appell. Notwendigkeit im Blick auf unser Engagement in Beruf, Gemeinde- und Jugendarbeit. Längst wissen wir: Nur wo es uns gelingt, unsere Kräfte und Gedanken zu bündeln, sind wir in der Lage, etwas zu bewegen.

**„Konzentriert euch!“** – auf die Mitte kommt es an. Ohne Mitte werden unsere Aktionen schnell zu einer schwindelerregenden Karussellfahrt der 10 Aktionen, 100 Notwendigkeiten und 1000 Möglichkeiten. Auf die eine Mitte kommt es an: Christus.

**„Konzentriert euch!“** – auf die Menschen, auf die Botschaft, auf die Mitte, damit die frohe Botschaft von der Menschenfreundlichkeit Gottes pur unter die Leute kommt.

Einen gesegneten und konzentrierten Sommer wünscht  
Ihr/Euer

*Helmut Häubler*

Helmut Häubler



# ANGEDACHT.

## **Vorleseandacht**

*„Der Menschensohn ist gekommen, zu suchen und selig zu machen, was verloren ist.“ – Lukas 19,10*

**Wochenspruch zum 3. Sonntag nach Trinitatis**

### **Einstieg**

Als Einstieg dient ein Spiel, bei dem es auf Schnelligkeit und Konzentration ankommt. Die Teilnehmer sitzen in einem Kreis. Jemand stellt einen Stab (Besenstiel o. ä.) in die Mitte des Kreises, ruft laut und deutlich einen Namen und rennt zurück auf seinen Platz. Der Aufgerufene muß jetzt versuchen, den umfallenden Stab aufzufangen noch bevor er den Boden berührt. Gelingt ihm das, ruft er den nächsten Namen. Dieses Spiel kann ein paar Minuten gespielt werden. Es hat den Zweck, deutlich zu machen, wie aufmerksam und konzentriert wir sind, wenn unser Name ins Spiel kommt.

### **Mit Namen angesprochen**

Wenn unser Name fällt, dann sind wir ganz Ohr. Wir wissen: Ich bin gemeint, es geht um mich, ich bin wichtig. Doch nicht immer ist es für uns erfreulich, wenn wir beim Namen genannt werden. Wenn wir etwas angestellt haben, dann wollen wir anonym, also ohne Namen bleiben. Und es gibt Situationen, da wissen wir nicht genau, ob es erfreulich ist, wenn wir mit unserem Namen angesprochen werden. Wie es wohl dem Mann Zachäus in der folgenden Geschichte damit erging? – *Geschichte vorlesen: Lukas 19,2-6.*

Manche gehen auf sichere Distanz, wenn sich Jesus zu Wort meldet. Zachäus wollte dabei sein. Er wollte alles sehen, um sich einen Eindruck von Jesus zu verschaffen. Dabei war es ihm sicher nicht unrecht, selbst nicht gesehen zu werden. Schließlich war er ja alles andere als ein Engel. – Kennst du das auch? Einerseits

willst du erfahren, was es mit Jesus auf sich hat, aber andererseits hast du auch Angst vor dem, was da vielleicht auf dich zukommt. Denn du kennst dich und deine Macken und Kanten. Du weißt selbst am besten, was dir Probleme macht und wo du Mist gebaut hast. Und du hast für dich eine Technik, wie du das erfolgreich verstecken kannst, was die anderen unter keinen Umständen erfahren dürfen: deine Schwächen, deine Sorgen und Ängste.

Zachäus wird von Jesus angesprochen. Doch es kommt nicht zur großen Abrechnung, sondern zum großen Fest. An die Stelle von Angst tritt Freude – Freude über eine neue Beziehung.

*Vers 7 und 8 lesen.*

Jesus sitzt mit dem gottlosen Zachäus am Tisch und ißt mit ihm aus einem Topf. – Die frommen Juden können es nicht fassen. Und Zachäus kann sein Leben nicht lassen, wie es seither war. Seine Werte kommen durcheinander. Er kann hergeben, was er bisher krampfhaft zusammengehalten hat: sein Geld, seine Sicherheit. Denn er hat neue Werte erhalten: Er hat erfahren, was es heißt, von Jesus angesprochen zu werden. Das führt nicht zur Abrechnung, sondern zur Veränderung. Warum dies so ist, hat Jesus seinen Kritikern mit einem Satz erklärt: „Der Menschensohn ist gekommen, zu suchen und selig zu machen, was verloren ist.“ (Lukas 19,10).

Also, keine Angst, wenn dich Jesus anspricht. Er möchte dich nicht fertig machen, sondern dir die Gewißheit schenken, daß Gott es gut mit dir meint. Er nimmt dich an, wie du bist. Doch in der Gegenwart des Sohnes Gottes wirst du nicht bleiben, wie du bist. Du bekommst eine neue Sicht von dir selbst und deiner Wirklichkeit. Er kennt dich mit Namen!

## ***Vorleseandacht***

***„Gelobt sei Gott,, der mein Gebet nicht verwirft noch seine Güte von mir wendet.“ „Psalm 66,20 Wochenspruch zum Sonntag Rogate***

Kennst du das auch? – Es gibt Zeiten, da hat man den Eindruck, daß sich alles gegen einen verschworen hat. Eine Freundschaft geht in die Brüche, auf Grund einer Sportverletzung ist man wochenlang außer Gefecht, Unglück und Leid in nächster Umgebung konfrontieren einen mit bisher nicht gekannten Fragen. Solche Zeiten werden schnell zu Krisenzeiten. Plötzlich weiß man nicht mehr wie es weitergeht und wie man weitermachen kann.

Krisenzeiten sind Chancen für Dienstleistungs-Unternehmen! Strategien zur Krisenüberwindung sind gefragt. Professionelle Beratung und Hilfe werden angeboten. Kurse in Selbstmanagement oder in positivem Denken haben Hoch-

konjunktur. Krisenzeiten sind aber auch Chancen für unseren Glauben! Plötzlich muß es sich erweisen, ob wir nur nachgeplappert haben, was uns andere vorgesagt haben. An Stelle von Gewohnheit tritt persönliche Betroffenheit. Und vielleicht hast du in solchen Situationen für dich gefolgt: Jetzt hilft nur noch Beten.

Glauben, Beten – Gottesbeziehung als Notnagel? Diese Bedenken sind verständlich. Eine Beziehung kann nicht nur auf die Krise beschränkt sein. Und dennoch wird in der Bibel immer wieder deutlich: Gott läßt sich bitten. Anders als wir Menschen ist Gott nicht nachtragend. Er ist bereit, mit uns immer wieder neu anzufangen. So hat es auch der Beter des 66. Psalms erlebt. Er formulierte: „Gelobt sei Gott, der mein Gebet nicht verwirft noch seine Güte von mir wendet.“

Da ist einer happy über seine Gotteserfahrung. Er hat die Erfahrung gemacht: Gott läßt sich bitten. Und er hat eine Begründung, warum dies so ist: „...noch seine Güte von mir wendet!“ – In unseren Worten heißt das: Gott meint es gut mit mir. Gott will mich nicht in die Pfanne hauen! Und weil dies so ist, sorgt er dafür, daß mir alle Dinge zum Besten dienen (vgl. Römer 8,28) – auch die leidvollen Erfahrungen.

Jetzt hilft nur noch Beten! – Auf Grund verschiedener Umfragen weiß man, daß bis heute ein Großteil der Bevölkerung in besonderen Notsituationen die Praxis des Stoßgebetes „pflegt“. Doch das Stoßgebet macht uns noch nicht zu Leuten Gottes. Denn nicht das Stoßgebet verändert unser Verhältnis zu Gott, sondern das Gotteslob. Der Beter des Psalms faßt seine Erfahrung in Worte und gibt Gott die Ehre. Erst so gewinnt die erfahrene Hilfe Gottes auch für seine Zukunft an Bedeutung. Er hat in der Notsituation Gott erlebt, und das macht ihn zuversichtlich, daß Gott auch in Zukunft zu ihm stehen wird.

Daß Gott unser Gebet nicht „verwirft“ und seine Güte nicht von uns wendet, das können wir auch heute noch erleben – in Krisenzeiten aber auch im ganz normalen Alltag. Und was hält uns davon ab, darüber Gott zu loben und von unseren Erfahrungen mit Gott anderen zu erzählen?





## „Den Typ kenn’ ich doch!“

Ein spannendes Stadtspiel mit versteckten Mitarbeitern

### **Spielidee / Spielablauf**

So ein Stadtspiel ist schon eine fetzige Sache. Aber je älter die Teenies werden, um so weniger lassen sie sich dafür begeistern. „Schatzsuche“ – modernes „Räuber und Gendarm“ ist doch nichts Neues. Das kommt doch bei jedem CVJM-Camp wieder. Also, was tun? So kam uns die Idee, einfach mal die Mitarbeiter in der Stadt an verschiedenen Punkten und Einrichtungen zu verstecken. Unsere Mitarbeiter entwickelten enorme Verkleidungskünste, und manch einer mußte all seinen Mut zusammennehmen, um seine Rolle zu spielen.

Voraussetzung für dieses Stadtspiel sind genügend Mitarbeiter und Vorbereitung bzw. Absprachen in der Stadt.

Die Aufgabe der Teilnehmer liegt darin, die in der Stadt versteckten Mitarbeiter ausfindig zu machen – den Ort, wo sie sich befinden zu notieren – den Mitarbeiter unterschreiben zu lassen – und sich so schnell wie möglich bei den Mitarbeitern am Ausgangspunkt zu melden. Gleichzeitig enthält der Unterschriftenzettel auch einige Andeutungen, wo Mitarbeiter zu finden sind.

**Variante:** Die teilnehmenden Gruppen bekommen gar keine Information zu den versteckten Mitarbeitern, sondern es wird nur das Gebiet, in dem sie zu finden sind, eingegrenzt (Innenstadt/markante Eckpunkte in der Stadt: z. B. zwischen Bahnhof u. Hauptkirche).

Das ganze Spiel sollte maximal 2-3 Stunden dauern. Jede Gruppe muß nach dieser Zeit an den Startpunkt zurückkehren.

## **Wertung**

Die Gruppe, die am schnellsten alle Mitarbeiter gefunden hat, ist Sieger. Wenn alle Gruppen die volle Zeit benötigen, dann siegt die Gruppe, die die meisten Mitarbeiter gefunden hat.

## **Die „Verstecke“ der Mitarbeiter**

### **Bettler**

Ein Mitarbeiter kleidet sich wie ein Bettler – zerrissene Kleidung, ausgetretene Schuhe, dunkle Brille. Vor ihm / ihr steht eine Schüssel mit Bonbons und einem Schild „Ich bin überreich beschenkt! Greifen Sie zu!“

### **Manager**

Ein Mitarbeiter(in) setzt sich in ein Stadtcafé – vielleicht auf eine Terrasse – und trinkt Kaffee. Dabei liegen einige Aktenordner auf dem Tisch, und auch das „Handy“, für wichtige Anrufe, fehlt natürlich nicht. Immer, wenn Teilnehmer vorbeikommen, wird er natürlich ganz geschäftig arbeiten.

### **Pantomime / Straßenmusiker**

Ein/zwei Mitarbeiter tun das, was man in vielen Städten gerade in den Sommermonaten sehr häufig in Fußgängerzonen erleben kann.

### **Verkäufer**

Vielleicht sind unter den Mitarbeitern Verkäufer. Dann sollte man doch versuchen, sie in einem Laden als Verkäufer unterbringen zu können. Als Hilfe an einer Tankstelle geht das natürlich auch.

### **Mitarbeiter im Bürgermeisteramt**

Fragt doch mal nach, ob auch ein(e) Mitarbeiter(in) eine „auffällige“ Arbeit für kurze Zeit im Bürgermeisteramt übernehmen kann.

### **Mitarbeiter der städtischen Reinigung**

Ein(e) Mitarbeiter(in) kann in einem Park Papier zusammenlesen.



## **Schaufensterpuppe**

Vielleicht gelingt es auch, ein(e) Mitarbeiter(in) als lebendige Schaufensterpuppe in einem Kaufhaus unterzubringen. Das wäre sicher nicht nur eine Attraktion für die Stadtspiel-Teilnehmer.



## **Eintrittskarten-Abreißer**

Ein(e) Mitarbeiter(in) kann auch in einem Museum/Kino/Ausstellung als Entwerter(in) für Eintrittskarten auftreten.

## **Jogger oder Radfahrer**

Ein(e) Mitarbeiter(in) kann sich ja auch in einem Park oder Wohngebiet sportlich betätigen.

## **Wartender Arbeiter auf eine Straßenbahn/einen Bus**

Ein(e) Mitarbeiter(in) wartet in Berufskleidung an einer Haltestelle auf eine Straßenbahn bzw. einen Bus.

## **Weitere Möglichkeiten wären**

Fensterputzer / Klofrau bzw. -mann / Reinigungskraft im Krankenhaus oder Altenheim / Führer durch eine Kirche / wartender Motorradfahrer / Bedienung in einer Gaststätte / Angler an einem Teich / Waffel- bzw. Eisverkäufer / Leierkastenmann ...

## Zusatzaufgaben

Um den Teilnehmern auch noch einiges von der Stadt nahe zu bringen, bietet es sich an, einige Fragen / Aufgaben lösen zu lassen.

Z. B.: Wo treffen sich die Schriftsteller Simmel und Böll? (Hier geht es um die Schaufensterauslage einer Buchhandlung) – Wieviele Figuren befinden sich auf dem Hauptaltar der Marktkirche; versucht die Namen herauszubekommen? – Wieviele Hauseingänge hat das Rathaus? – Wieviele Rolltreppen führen bei „Karstadt“ nach oben und wieviele herunter? – Was ist auf dem Schild der Gaststätte „Weißer Hirsch“ zu sehen? – Wieviele Straßen gehen vom Marktplatz ab? – Wieviele Bahnsteige hat der Hauptbahnhof? – In welcher Straße befindet sich die Töpferei „Klaus“, und wie heißt der Inhaber dieser Töpferei? – Wie hoch ist der Kirchturm der Marktkirche, und wieviele Stufen führen zum Glockenstuhl? ... Die Möglichkeiten für Zusatzfragen sind also sehr groß und bedürfen nur einer genauen Vorarbeit.

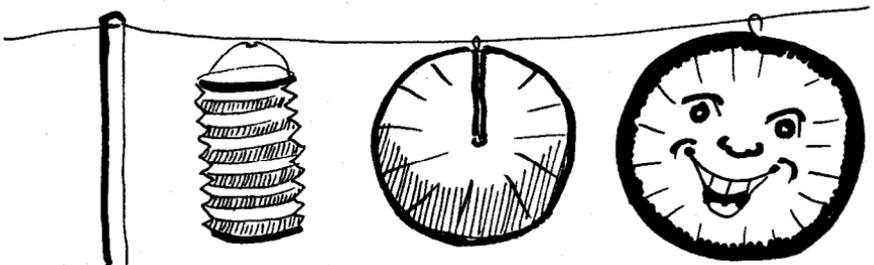
## Vorbereitung

Die verantwortlichen Mitarbeiter müssen mindestens einen Tag vor dem Stadtspiel alle Einsatzorte abfahren und sich mit Verkaufsstellenleitern / Ordnungsamt / Anwohnern usw. verständigen, um die Einsätze zu ermöglichen und um etwaigen Anzeigen zuvorzukommen.

Die Mitarbeiter sollten sich vor dem Spiel heimlich von der Gruppe entfernen und erst am Einsatzort „verkleiden“. So wissen die Teilnehmer zwar, daß Mitarbeiter zu suchen sind, aber sie wissen nicht, wer in welcher Rolle auftaucht.

## Ausklang des Stadtspiels

Das Stadtspiel kann mit einem festlichen Bunten Abend, der natürlich die Siegerehrung einschließt, enden. Vielleicht versucht ihr auch, die Verantwortlichen (Verkaufsstellenleiter / Chef des Ordnungsamtes usw.), die euch euern Einsatz ermöglicht haben, zu diesem Abend einzuladen. So ein Dankeschön läßt sich wohl jeder gern gefallen – und so kann man neue Verbindungen knüpfen, ohne die auch unsere Gruppen nicht auskommen.





## **Die Rasanten in den Auto-Atlanten**

*Ein rasantes Quiz, für Leute die gerne unterwegs sind*

Vollgas! Schon beginnt eine rasante Fahrt über Straßen, Schienen, Meere – kreuz und quer durch Europa. Egal, ob wir mit dem Auto, Bus, der Bahn oder dem Schiff unterwegs sind, immer bedarf es Informationen, um ans Ziel zu gelangen.

Bei diesem Quiz sammeln wir Informationen aus Autoatlanten. Mindestens drei Gruppen (aus mindestens drei Spielern), es können aber auch beliebig mehr sein, jagen dem Titel „Die Rasantesten in den Autoatlanten“ nach. Dazu benötigt jede Gruppe einen Shell-Autoatlas ab Ausgabe 1993/94. Aus den Beständen der Väter oder Mitarbeiter in unserem CVJM und aus der Gemeinde lassen sich sicherlich 4-5 Exemplare zusammentragen. Möglicherweise lassen sich auch andere Autoatlanten benutzen, dann müssen jedoch die Seitenzahlen angegeben werden.

Jede Gruppe bekommt neben dem Atlas eine „Reiseinformation“, die sie bearbeiten muß. Hat sie diese bewältigt, bekommt sie die nächste. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Sieger ist das Team (die Teams bekommen Autonamen) mit den meisten Punkten.

Insgesamt gibt es vier Reiseinfos.

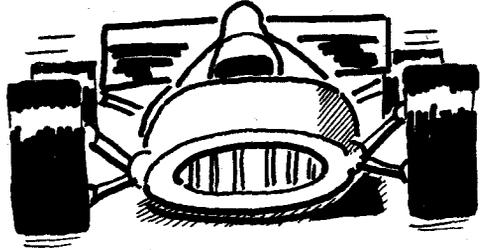
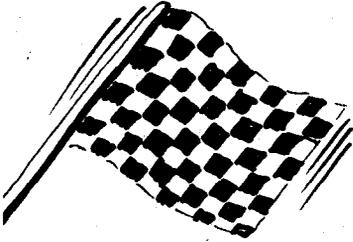
Es empfiehlt sich, die Gruppe darauf hinzuweisen, daß ein Autoatlas nicht nur Straßenkarten, sondern auch Länderinformationen u. ä. enthält.

### **Tips zur praktischen Durchführung:**

- Jede Gruppe sollte von einem Mitarbeiter betreut werden, der alle Reiseinfos und Lösungen vorliegen hat.
- Reiseinfos kopieren und Lösung für die Gruppen abschneiden.

- Die Reiseinfos sollten so verteilt werden, daß jede Gruppe mit einer anderen Reiseinfo beginnt.
- Kugelschreiber bereithalten.
- Rechtzeitig Autoatlanten besorgen und evtl. Seitenangaben o. ä. der jeweiligen Ausgabe anpassen.
- Sieger freuen sich über eine schöngestaltete Urkunde.

Nun viel Spaß und Start frei!



### **Reiseinfo 1:**

1. In welchem Bundesland liegt Cottbus?
2. Wie heißen die drei Brücken in Bonn, die über den Rhein führen?
3. Wie weit muß ein Warndreieck in Deutschland vom Unfall entfernt stehen?
4. Welchen Zoo findet ihr in der Wingst?
5. Seht alle deutschen Stadtpläne durch und schreibt die Stadt mit der insgesamt größten Grünfläche auf!
6. Wieviele Hotels gibt es in Bergen/Hochfellen?
7. Zählt alle ostfriesischen Inseln auf!
8. An welchem Fluß liegt jeweils die Stadt Frankfurt?
9. Welches ist die nördlichste und südlichste Stadt am Bodensee?
10. Wie heißt das nördliche Kap auf Rügen?
11. Welche Burg überragt Eisenach?

### **Lösung:**

- Brandenburg
- Friedrich-Ebert-Brücke  
Kennedy-Brücke  
Konrad-Adenauer-Brücke
- 100 Meter
- Baby-Zoo
- Heidelberg
- 0
- Borkum, Juist, Norderney,  
Baltrum, Langeoog, Spiekeroog, Wangerooge
- Main bzw. Oder
- Friedrichshafen und  
Rorschach
- Kap Arkona
- Wartburg

12. Welche bekannten Museen findet man in Nürnberg?

germanisches  
Nationalmuseum,  
Verkehrsmuseum

13. Eine Stadt auf Seite 74 ist in Verbindung mit dem Puppenspiel sehr bekannt. Wie heißt sie?

Augsburg

14. Wieviele Tankstellen gibt es auf der BAB-Strecke von Braunschweig nach Würzburg?

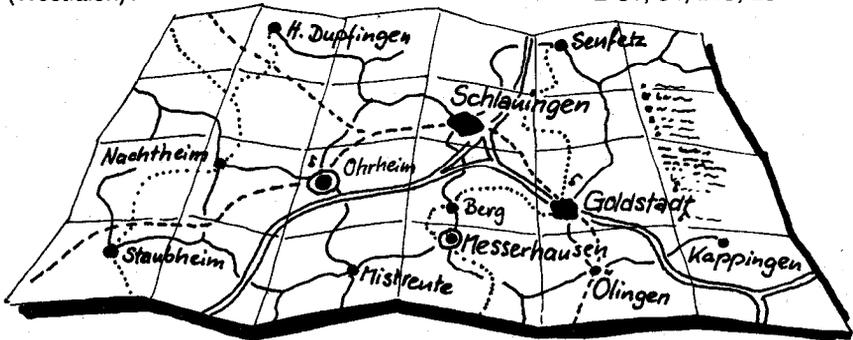
4

15. Welches KFZ-Kennzeichen hat Rostock?

HRO

16. Welche Bundesstraßen führen nach Münster (Westfalen)?

B 51, 54, 219, 234



## Reiseinfo 2:

17. Wie nennt man die Zeichenerklärung in jedem Atlas?

Legende

18. Rechnet die angegebenen Maßstäbe in km um!

- a) 10.000    b) 1.500.00    c) 100.00  
d) 750.000    e) 200.000    e) 4.500.000

1cm = ? Kilometer  
bei a : 100 m  
b : 15 km  
usw.

## Reiseinfo 3:

19. Auf Seite 376 findet ihr eine Stadt, die für guten Wein bekannt ist. Wie heißt sie?

Bordeaux

20. Wie groß ist der Staat Luxemburg?

2586 km<sup>2</sup>

21. Braucht man in Portugal die grüne Versicherungskarte?

ja

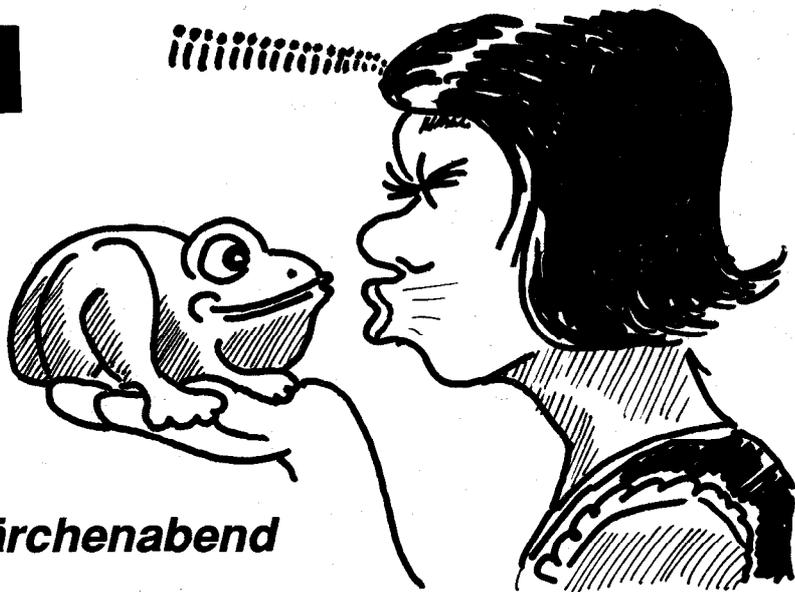
22. Wie hoch ist die mittlere Höchsttemperatur im Libanon im Januar?

16° C

23. Nennt die Adresse der deutschen Botschaft in den Niederlanden! s. S. 632
24. Nennt die Höchstgeschwindigkeit für Pkw in Norwegen a) auf der Autobahn, b) außerhalb geschlossener Ortschaften a) 90 km/h, b) 80 km/h
25. Besteht in Irland Links- oder Rechtsverkehr? Linksverkehr
26. Hat Milano einen Flughafen? ja
27. Wieviele Warndreiecke braucht man in der Türkei? 2
28. Wie heißt die Hauptstadt von Bulgarien? Sofia
29. Auf welchen Straßen kann man von der nördl. bis zur südl. Spitze Korsikas fahren? 80, 193, 198
30. Was bedeutet das Verkehrszeichen mit der Aufschrift: „Transito con catene“? Verkehr nur mit Schneeketten

### **Reiseinfo 4:**

31. Wieviele Regentage gibt es im Juli durchschnittlich in Tunis? 1
32. Wieviele Flughäfen hat Großbritannien (ohne Irland!)? 11
33. An welchen vollen Tagen sind die Tankstellen in Israel geschlossen? Samstags und an jüdischen Feiertagen
34. Wieviele Stunden braucht man von Palermo nach Napoli? 10
35. Zu welchem Staat gehört Basel? Welchen Grenzen liegt Basel sehr nahe? Schweiz, BRD, F
36. Zählt alle Meere (Mare) auf, die an der Küste Italiens liegen! Mare Ligure, Mare Tirreno, Adriatico, Ionio, Mediterraneo, Jadremsko
37. Was ist ein Fjord? Flußtal
38. Wie hoch ist der Kärntner Seebergsattel? 1216 m
39. Zu welchem Staat gehört Breslau? Polen
40. Nennt alle Städte, die auf Ibiza liegen! Ibiza



## Märchenabend

### Was vorab zu sagen ist

Vorab ist zu sagen, daß dieser Märchenabend bei einer Teeniefreizeit in Ungarn durchgeführt wurde, was aber natürlich kein Hinderungsgrund ist, diesen Abend in Deutschland oder sonst irgendwo auf der Welt durchzuführen, denn er hat Teilnehmern wie Mitarbeitern großen Spaß gemacht.

Besonders gut angekommen ist die „Theateraufgabe“, obwohl wir gerade da Bedenken hatten, ob die Jugendlichen diese Aufgabe nicht zu kindisch finden würden.

### Der Märchenabend beginnt erst, wenn es draußen dunkel wird ...

### Material



Fallschirm, Lichteffekte, evtl. Discokugel, goldene Klebesternchen, mystische Musik, Kärtchen mit Märchensymbolen und Zahlen für Gruppeneinteilung (s. u.), kopierte Texte aus Märchenbuch, mindestens 5 Äpfel, 5 Messer, 5 Teller, 5 Kopftücher, leere Flaschen, Tische und Stühle, 4 Luftballons mit Gutscheinen für kleinere Trostpreise, 4 Luftballons mit Gutscheinen für etwas größere Trostpreise, 2 T-Shirts, Gutschein für ungarisches Abendessen, die entsprechenden Preise zu den Gutscheinen, gelbe Wollfäden und Schleife oder Kordel, 6 Butterkekse, Stoppuhr.

## Teilnehmerzahl

Wir haben den Abend mit 50 Teilnehmern durchgeführt. Doch es ist sicher kein Problem, mit weniger oder auch mehr Teilnehmern zu spielen.

## Beginn

Der Eingangsbereich wird märchenhaft gestaltet, damit eine märchenhafte Atmosphäre entsteht. Ein Fallschirm wird gerafft und am Eingang niedrig aufgehängt, durch diesen „Tunnel“ geht jeder durch, der Fallschirm wird von oben mit blauem und grünem Licht beleuchtet. Bevor die Teilnehmer den Tunnel betreten, bekommen sie ein goldenes Klebesternchen auf die Backe, Stirn o. ä. geklebt. Das Zimmer ist nur schwach ausgeleuchtet mit roten, grünen, blauen und gelben Lampen. Evtl. wirft noch eine Discokugel tausend kreisende Sternchen an die Decke ... Eine mystische Musik ist zu hören, nicht zu laut.



## Warming up

Um die Teilnehmer noch besser in die Welt der Märchen entführen zu können, darf jeder einmal in den Märchentunnel. Dazu bilden sich mehrere Kreise mit höchstens acht Personen. Pro Kreis geht einer in die Mitte und schließt die Augen. Es wird nicht mehr geredet oder gelacht. Der Freiwillige macht sich steif, läßt sich nach vorne und hinten fallen (also einen kleinen Kreis bilden!) und wird von den anderen aufgefangen und seitwärts oder nach gegenüber weitergegeben.

Danach wird ein Märchen vom Spielleiter frei erzählt (evtl. Rapunzel). Wer will, kann die Augen schließen und sich das Märchen in inneren Bildern vorstellen.

**Anmerkung:** Diese Aktion kann auch entfallen.

## Gruppeneinteilung

Fünf Gruppen mit je 10 Personen durch Kärtchenziehen. Auf den Kärtchen sind Märchensymbole abgebildet, das Spiel funktioniert nach dem „Familie-Maier-Prinzip“. Jeder ruft laut sein Märchen aus, die Gruppe, die sich zuerst vollständig gefunden hat, hat gewonnen (bekommt nur ein Lob, Punkte gibt's hierfür noch nicht).

Wichtig ist, daß Mädchen und Jungen aus zwei verschiedenen Säckchen ziehen, so erreicht man, daß die Gruppen gut geschlechtsgemischt sind. Außerdem sind die Motivkärtchen bei den Mädchen und den Jungs durchnummeriert, jeweils von 1-5. Diese Nummer muß sich jeder Teilnehmer merken, denn daraus entstehen später Pärchen (dies wird aber zu Beginn nicht verraten).

Märchensymbole der Kärtchen: Lebkuchen, rotes Käppchen, Feuer mit kleinem Männchen, rosenumranktes Schloß, Spiegel und Apfel.

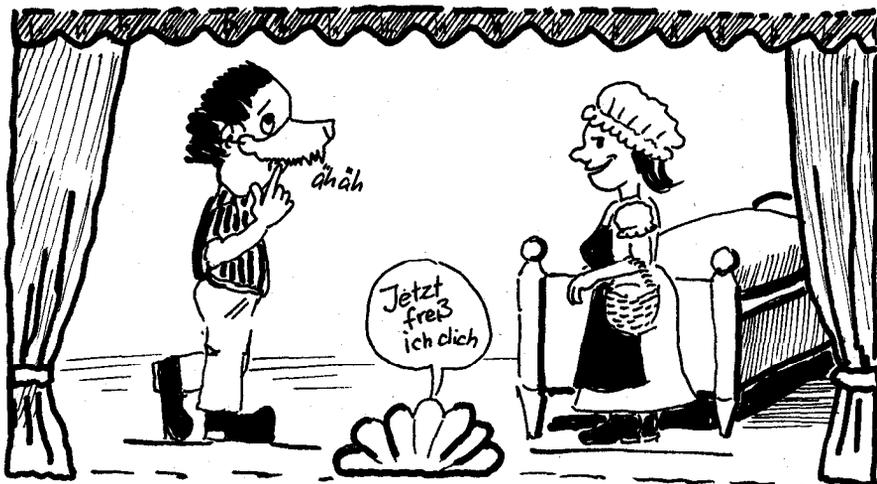
## Theateraufgabe

Jede Gruppe erhält den aus einem Märchenbuch kopierten Text von dem Märchen, dessen Symbol sie auf ihren Kärtchen hat: Hänsel und Gretel, Rotkäppchen, Rumpelstilzchen, Dornröschen, Schneewittchen.

Auf diesem Blatt ist auch notiert, wie dieses Märchen später aufgeführt werden soll:

Hänsel und Gretel: Operette / Rotkäppchen: Tragödie / Rumpelstilzchen: Ballett / Dornröschen: Musical / Schneewittchen: Komödie.

Jede Gruppe bekommt 25 Minuten Zeit, ihr Märchen einzuüben. Requisiten werden keine gestellt, die Gruppe darf sich aber selbst Requisiten und Kleider (z. B. umfunktionierter Schlafanzug als Prinzengewand...) organisieren.



### Aufführung

Die einzelnen Märchen werden nun aufgeführt, bei Uneinigigkeiten entscheidet das Los über die Reihenfolge. Nach der Aufführung wird nach der Applausstärke entschieden, welches Märchen dem Publikum am besten gefallen hat – die Gruppe, die das Märchen aufgeführt hat, darf nicht mitkatschen.

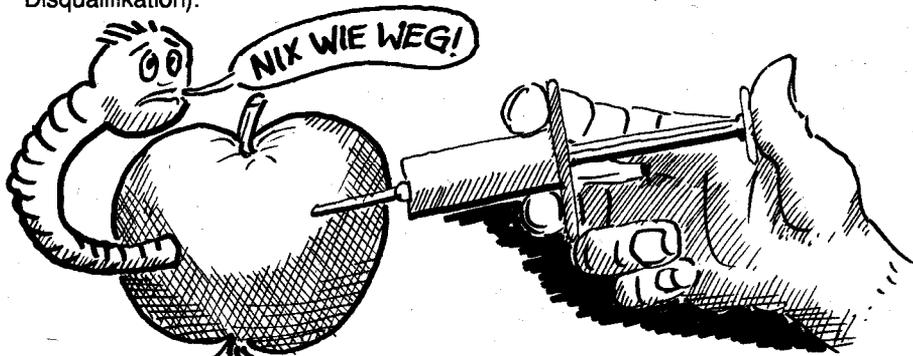
Im Zweifelsfall entscheidet das Mitarbeiterteam oder der Spielleiter, wer gewonnen hat.

## Schneewittchen – Stiefmutter – Apfelspiel

Die Spielgruppe spielt weiter, die anderen werden zu Zuschauern. Nun kommen die Nummern auf den Motivkärtchen in Aktion, dadurch entstehen aus den fünf Mädchen und fünf Jungen fünf Pärchen. Innerhalb der Pärchen einigt man sich, wer den Part der Stiefmutter übernimmt und wer den Part von Schneewittchen.

Die Stiefmutter muß einen Apfel schälen (sauber schälen, sonst muß ein neuer Versuch mit einem zweiten Apfel gestartet werden...), den Apfel halbieren, das Kerngehäuse heraus schneiden und dann aus dem Apfel acht „Apfelteile“ schneiden und diese auf einen Teller legen. Danach soll sie ein Kopftuch umbinden (da sie sich ja verkleidet hat, damit Schneewittchen sie nicht erkennt) und dann die Strecke über die Sieben Berge zu dem Häuschen der Sieben Zwerge zurücklegen (hierfür einen Hindernisparcours aufbauen, unterm Tisch durch, über drei Stühle, um Flaschenslalom ...).

Schneewittchen erkennt in der Krämersfrau die böse Stiefmutter nicht und läßt sich von ihr den Apfel füttern. Dazu sitzt Schneewittchen am Tisch, zieht ihre Schuhe aus, sobald die Stiefmutter am Tisch angekommen ist, und legt ihre Arme auf den Tisch, die Hände sind in den Schuhen. Wenn dies geschehen ist, stellt sich die Stiefmutter hinter das Schneewittchen, legt den Teller mit den Apfelstücken vor Schneewittchen auf den Tisch (also zwischen ihre „Armbeine“), bindet das Kopftuch ab und streckt ihre Arme vor, daß es so aussieht, als wären dies Schneewittchens Arme. Dann muß die Stiefmutter ihre Augen schließen (bei Öffnen der Augen Disqualifikation).



Zuerst soll die Stiefmutter Schneewittchen das Kopftuch als Latz umbinden. Da sie ja nichts sieht, darf ihr Schneewittchen durch verbale Anweisungen helfen. Ist dies geschehen, soll die Stiefmutter nach den Apfelstücken auf dem Tisch greifen und Schneewittchen Stück für Stück damit füttern. Sobald Schneewittchen das letzte Stück Apfel hinuntergeschluckt hat, muß es kurz pfeifen und dann wie tot zu Boden fallen. Sobald es ausgestreckt daliegt, gilt es als tot.

Dieses Spiel führen alle fünf Pärchen gleichzeitig durch, gewonnen haben die schnellsten drei Paare.

Die beiden Pärchen, die ausgeschieden sind, dürfen sich nun einen Trostpreis ergattern. In einer Ecke liegen vier Luftballons. Jedes Paar wählt sich einen Luftballon aus und klemmt den Luftballon zwischen Bauch und Bauch. Dann muß sich das Paar so fest umarmen, daß der Luftballon platzt. Im Luftballon ist ein Gutschein für einen Preis. In den Luftballons sind verschiedene Preisgutscheine, es ist also Glücksache, welchen Luftballon sich ein Paar aussucht.

## **Aschenputtel – Schuh – Anprobierspiel**

Es sind noch drei Paare übrig. Diese drei Paare müssen nun kurz vor die Tür. Alle Zuschauer stellen sich im Kreis auf, ziehen ihre Schuhe aus und legen sie in die Mitte. Der Spielleiter sucht neun Schuhpaare aus, drei für jedes Paar. Den drei Paaren werden nun vor der Tür die Beine so zusammengebunden, daß sich jedes Paar im Dreibeinlauf fortbewegen muß. Auf das Startzeichen hin bekommen sie die drei Schuhpaare und rennen los zu den im Kreis stehenden Zuschauern. Hier versuchen sie, so schnell wie möglich die Schuhe richtig zuzuordnen. Es ist ein Zeitlimit von 40 Sekunden gesetzt. Die Schuhe sollen vor den vermuteten Besitzer hingestellt werden.



Auf den Schlußpfeiff hin müssen dann die Schuhe von den vermeintlichen Besitzern angezogen werden. Das Paar, das am meisten Übereinstimmungen hat, ist Sieger. Steht es unentschieden so zählt noch dazu, wer früher fertig war. Das Publikum setzt sich wieder.

Die beiden ausgeschiedenen Paare dürfen nun in die Luftballonecke, in der vier neue Luftballons liegen, diesmal mit größeren Preisen. Der ausgewählte Luftballon muß wieder gemeinsam vom Paar zerdrückt werden.

## **Risiko**

Das Siegerpaar kann nun wählen. Ihm wird ein verlockender Preis gezeigt. Nimmt es den Preis, ist der Abend beendet. Setzt es allerdings auf Risiko, so läßt es sich auf das folgende Spiel ein. Wird es verloren, bekommt es lediglich einen Trostpreis-Luftballon. Gewinnt es aber, dann bekommt es a) den verlockenden Preis und b) einen weiteren ganz besonders tollen Preis (z. B. ein Abendessen).

## **Märchenspiel**

Das folgende Märchenspiel ist eine Aneinanderreihung von mehreren Spielen. Wenn das Ganze in einer bestimmten Zeit (3 Minuten, bzw. individuell nach Länge der zu bewältigenden Strecken) geschafft wird, bekommt das Paar den Preis. Hat

man nicht mehr viel Zeit oder möchte mit weniger Aufwand das Schlußspiel gestalten, wählt man nur Aufgabe 1 oder 4 oder beide.

### **1. Dornröschenparcours**

Der Prinz, der Dornröschen wachküssen möchte, ist blind vor Liebe, deshalb werden ihm die Augen verbunden. Dornröschen wird nun vom Spielleiter ein Stück weggebracht. Der Prinz ist jetzt auf die Mithilfe des Publikums angewiesen. Das Publikum darf nichts sagen, nur klatschen. Wird laut geklatscht, ist der Prinz auf dem richtigen Weg, klatscht es leise, ist er falsch. Damit es nicht gar zu schwierig ist durfte der Prinz, bevor ihm die Augen verbunden wurden, aus dem Publikum eine gute Fee ernennen. Diese darf er dreimal um Hilfe rufen, wenn er nicht mehr weiter weiß. Die Fee darf nichts sprechen, ihn aber in die richtige Richtung, die ihn zu Dornröschen führt, drehen.

Ist der Prinz bei Dornröschen angekommen, küßt er sie. Daraufhin darf sie ihm helfen, das Tuch abzumachen.

### **2. Rapunzelzopf**

Die beiden müssen nun zu einem Fenster rennen, an dem gelbe Wollfäden hängen. Diese „Rapunzelhaare“ sollen sie zu einem Zopf flechten und unten mit einer schönen Schleife zubinden.

### **3. Hänsel und Gretel am Lebkuchenhaus**

Jetzt rennt das Paar zu einem Tisch, auf dem 6 Butterkekse liegen. Diese sollen sie gemeinsam essen. Sobald sie beide pfeifen können, dürfen sie weiterrennen.

### **4. Märchenfragen**

Zum Schluß müssen noch die folgenden Fragen beantwortet werden. Wird eine Frage falsch beantwortet, muß das Paar Hand in Hand eine Strafrunde um das Publikum drehen.

Fragen: – Welcher Gegenstand fällt der Prinzessin bei dem „Froschkönig“ in den Brunnen? (Goldene Kugel)

– Es gibt ein Märchen von einem Wolf, der Geißlein verführen und fressen will. Um wieviel Geißlein handelt es sich? (7)

– Was sang das Rumpelstilzchen, als es um das Feuer tanzte? Ach, wie gut... (daß niemand weiß, daß ich Rumpelstilzchen heiß!)

– Ist in dem Märchen „Sterntaler“ ein Mädchen oder ein Junge die Hauptperson? (Mädchen)

– Dornröschen fiel in einen langen Schlaf, nachdem sie sich an der Spindel gestochen hatte. Wieviele Jahre dauerte dieser Schlaf? (100 Jahre)

Ist dies alles in der vorgeschriebenen Zeit geschafft, wird dem Paar gratuliert und der märchenhafte Preis vorgestellt.

**5**

## **Alternative Antriebsmittel –**

*oder: Was Großvater noch wußte*

### **Vorbemerkung**

Wenn man als Mensch älteren Jahrgangs heute so betrachtet, was junge Leute alles zusammenbasteln („Jugend forscht“), erwacht der pure Neid. Von Superbatterien, Modellgasturbinen, Solarantrieb oder winzigen Viertaktern konnte man in den frühen Nachkriegsjahren nur träumen, ferngesteuerte Autos waren unerreichbare Wunschbilder.

So griff man für das geliebte Basteln und Bauen zurück auf das, was sich in Haus und Hof und Abfallkiste alles so finden ließ. Anregungen und Vorschläge fürs Werken fand man in alten, abgegriffenen Bastelbüchern der „Vorkriegszeit“, das heißt der Jahre zwischen etwa 1920 und 1940. Wenn auch die Texte meist mit „Auf, ihr Knaben, frisch ans Werk!“ oder gar mit „Liebe Pimpfe“ begannen und einem oft großväterlich vorkamen, so waren doch gute Vorschläge dabei.

Heute liegt der zeitweilige Verzicht auf „High Tech“ – zum Beispiel auf dem Sommerlager – aus anderem Grund wieder im Trend und so könnte „alternative Antriebstechnik“ auf Interesse stoßen. Allzu hohe Anforderungen an die Leistungsfähigkeit sollte man aber nicht stellen; bei unseren Vorschlägen ist es nur wichtig, daß sich „etwas bewegt“ – und wenn es nur eine buntbemalte Kreisscheibe ist. Mit den Alltagsgeräten Bohrmaschine oder Mopedmotor können wir eben nicht konkurrieren ...

Im folgenden werden nun einige dieser alten Vorschläge „modern übersetzt“ in bunter Mischung angeboten, allerdings oft skizzenhaft das Prinzip zeigend. Bevor

man sie mit einer Hobbygruppe ausführen will, sollte daher der „Betriebsleiter“ selber die Maße festlegen, alles ausprobieren und in einer großen Schachtel das nötige Material sammeln.

## **A Vorschläge und Anregungen in Stichworten**

### **A 1 – gespeicherte Muskelkraft**

#### **1.1 Gummimotor** (nähere Erklärung s. B 1)

– er treibt Modelle an:

- Flugmodelle (kleine käufliche Modelle im Fachgeschäft!)
- Schiffsmodelle (z. B. „Raddampfer“ s. B 2 + B 3)
- Fahrzeuge (z. B. „Schienenzeppelin“ s. B 4)

#### **1.2 Gummiseil-Katapult**

(Gummiband aus dem Nähkästchen)

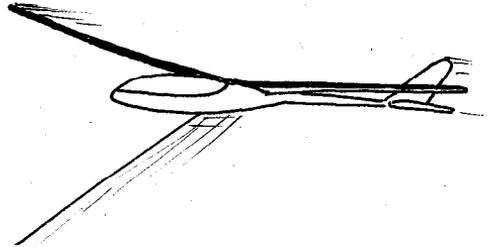
- startet Flugmodelle
- schleudert Schleudersegler

#### **1.3 Druckluft aus dem Luftballon**

– treibt einen Raketenwagen (s. B 5)

#### **1.4 Gewichtsantrieb (Schwerkraft)**

– mit der Methode „Kuckucksuhr“ kann man manches antreiben,  
z. B. einen Ventilator für heiße Tage (s. B 11)



### **A 2 – Energie aus Feuer und Wasser (Dampfantrieb)**

- Dampfkrakete für Wagen oder Boote (s. B 6)
- Dampfturbine nach einem Originalvorschlag (s. B 12)

### **A 3 – Windkraft**

- Windrädchen, aus Papier gefaltet (vergl. „Volksfest“)
- Windrad mit 2 oder 4 Flügeln (s. B 7)
- Windkraftwerk (s. Steigbügel 174:41 „Bau eines Windrades“)

### **A 4 – Wasserkraft**

- einfaches Wasserrädchen
- Wasserrad aus einer Milchdose (s. B 8)
- Wasserturbine (s. Segnersches Wasserrad B 9)

### **A 5 – Sanfte Chemie** (Chemie aus der Küche)

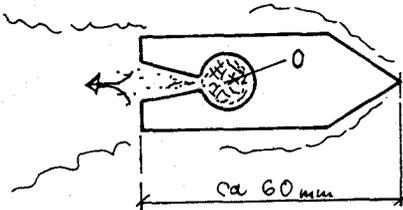
Auch ohne Krach und Pulverdampf lassen sich Raketenantriebe herstellen und betreiben:

- das Spüli-Schiffchen fürs Waschbecken (s. B 10)
- Rakete mit Raketentreibstoff Natron und Essig  
Bei dem bei B 6 beschriebenen Raketenwagen kann man anstelle der Dampfkrakete auch den Natron-Essig Antrieb einsetzen.

Das geht so:

In vielen Küchen werden auch heute noch die alten Hausmittel NATRON ( $\text{Na}_2\text{CO}_3$  = Natriumbikarbonat, ungiftig, billig, gut gegen Sodbrennen) und SODA (Natriumkarbonat) verwendet. Beide reagieren mit Essig (oder Zitronensäure o. ä.) unter starker Gasentwicklung (Kohlensäure  $\text{CO}_2$ ), dieses Gas läßt sich anstelle von Dampf beim Raketenwagen verwenden; bei der Brauselimonade geschieht ähnliches!

## B 10 Spüli-Schiffchen

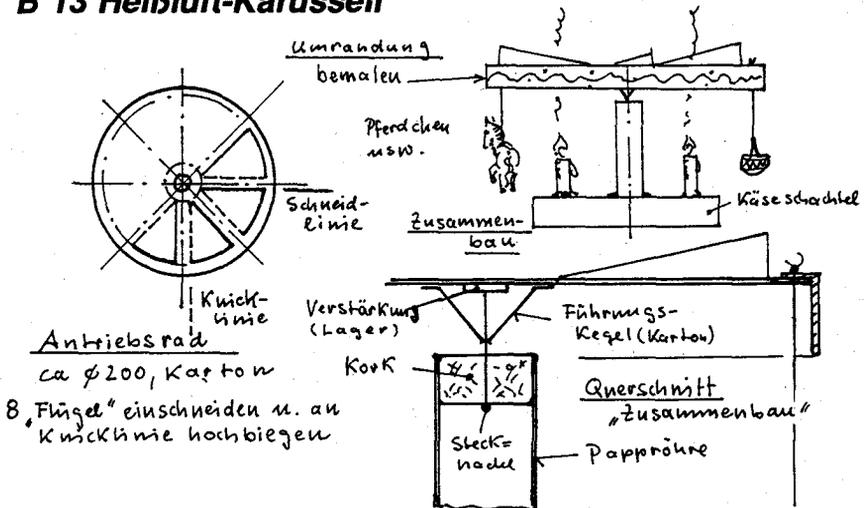


Holzbrettchen oder Styroporplättchen (5 mm dick) wie gezeichnet ausschneiden, ins Wasser legen und etwas Spülmittel in Öffnung „O“ (es geht auch mit Salatöl).

## A 6 – Heißluft-Karussell

Hier wird die bekannte Weihnachtspyramide mit Kerzenantrieb als Sommerausführung vorgestellt, s. B 13.

## B 13 Heißluft-Karussell



## B) Ausgeführte Beispiele / Text und Skizzen

### B 1 – Der Gummimotor

Der „Gummimotor“ ist ein Antriebsmittel aus den allerersten Anfängen der Modellfliegerei, erfolgreich eingesetzt schon Jahre bevor ein Mensch in einem Flugzeug flog.

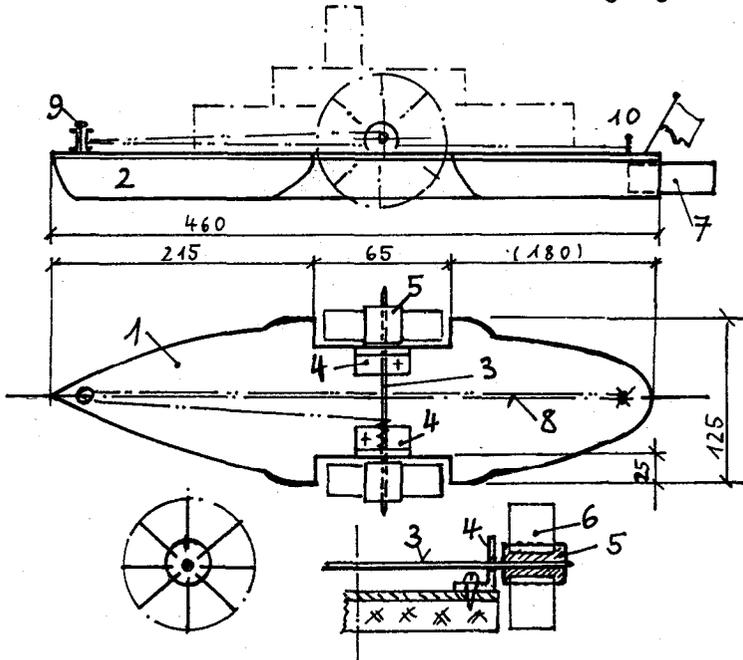
Er wird heute oft ersetzt durch winzige Elektroantriebe, aber bei den einfachen Flugmodellen und den Saalfliegern ist er noch voll da.

#### Prinzip:

Zwischen einem Festpunkt und einer drehbaren Welle (z. B. Propellerwelle s. B4) werden hochelastische Gummifäden eingehängt; sie werden mit Glycerin eingerieben. Durch Verdrillen dieser Fäden durch Drehen an der Antriebswelle wird Energie gespeichert. Macht man es richtig (Stichwort: Langziehen – Verdrillen mit Handbohrmaschine bis zu Knoten der 3. Art ...), so läuft ein solcher Antrieb ziemlich lang; bei Saalflugmodellen mehrere Minuten! Am besten läßt man sich alles im Fachgeschäft für Modellbau beim Kaufen der Gummischnüre zeigen und erklären.

### B 2 – Raddampfer

Bootskörper besteht aus Sperrholzdeck (wasserfest, circa 4 mm dick) und einer dicken Styroporplatte, beides mit wasserfestem Weißleim verbunden. Antrieb mit Gummimotor; der Gummistrang (mehrere Fäden) wird am Heck (10) befestigt, unter der Antriebswelle durchgeführt, um die Rolle (9) am Bug geführt und dann an der Welle (3) festgeklebt (mehrere Windungen aufwickeln und ankleben). Durch Rückwärtsdrehen der Schaufelräder der Gummimotor aufgezogen.



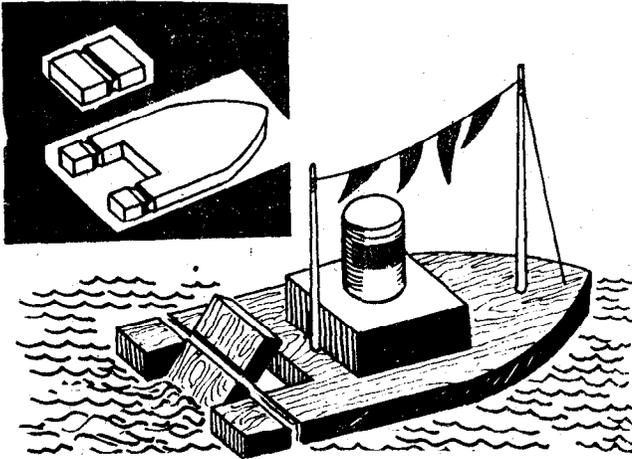
## Stückliste

- |                                      |                       |
|--------------------------------------|-----------------------|
| 1 Deck / wasserfestes Sperrholz 4 mm | 6 Paddel / Dosenblech |
| 2 Körper / Styropor                  | 7 Steuer / Dosenblech |
| 3 Antriebswelle / Stricknadel o. ä.  | 8 Gummischnur         |
| 4 Blechwinkel u. Schraubchen         | 9 Umlenkrolle         |
| 5 Kork                               | 10 Befestigung        |
- Aufbauten: nach Belieben!

## B 3 Raddampfer – ahoi

### Ein kleines Schiff wird selbst gebastelt

Unser Schiff fährt mit Schubkraft wie ein Raddampfer. Wir basteln es aus einem Brettchen von etwa 15 cm Länge und 7 cm Breite. Das Antriebsbrett wird mit einer Laubsäge herausgeschnitten und beidseitig einige Millimeter abgeschliffen. Dadurch ergibt sich der notwendige Spielraum für die Drehung des Brettchens. Zur Aufnahme von zwei Paketgummis werden der Bootskörper und das Antriebsbrett eingekerbt (siehe Zeichnung). Die Deckaufbauten bastelt ihr aus einem Holzklötzchen, einem Korken, zwei Holzstäbchen und etwas Zwirn. Die Fähnchen werden aus Buntpapier geklebt. Das Schiff zieht ihr so auf, daß es sich vom Wasser abstoßen kann. – Und nun: Gute Fahrt!



## B 4 – Schienenzepplin

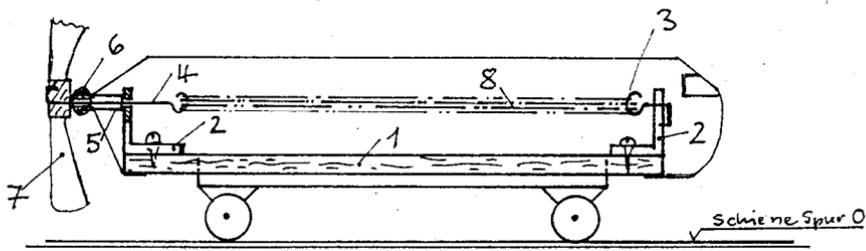
Der „Schienenzepplin“ war ein Versuch der Reichsbahn in den 30er Jahren, den Verkehr zu beschleunigen; Bilder findet man im Geschichtsbuch, auch gibt es ihn wieder als HO-Modell.

## B 4 Schienenzeppelin

Auf Tiefladewagen o. ä. von Spur 0 Brettchen 1 als Montagebasis montieren; darauf den Gummimotor Typ „Flugmodell“ aufbauen:

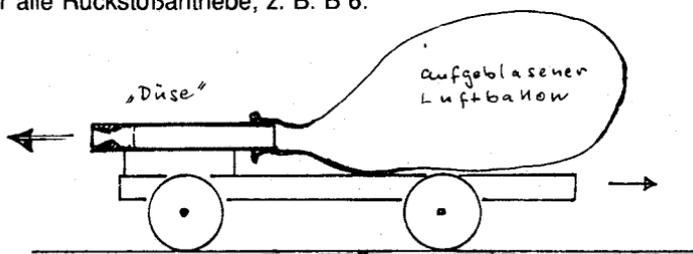
- |                            |                          |
|----------------------------|--------------------------|
| 2 Hagerwinkel (1 mm-Blech) | 5 Distanzröhrchen (Kuli) |
| 3 Halterung                | 6 Lagerperle (Holz)      |
| 4 Propellerwelle (Draht)   | 7 Propeller              |
|                            | 8 Gummis                 |

Aufbauen: s. Modellbahn u. ä.; aus Karton.

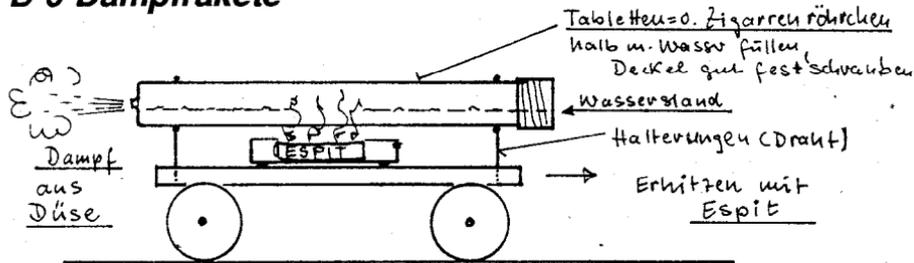


## B 5 – Raketenwagen

Eine ausgebrannte Silvesterrakete wird – Düse nach hinten – auf ein Wägelchen (Brettchen, 4 leichtgängige Räder, glatte Fahrbahn) montiert. Stülpt man einen stark aufgeblasenen Luftballon auf die Rakete, fährt der Wagen mit Rückstoß; Wagen verwendbar für alle Rückstoßantriebe, z. B. B 6.

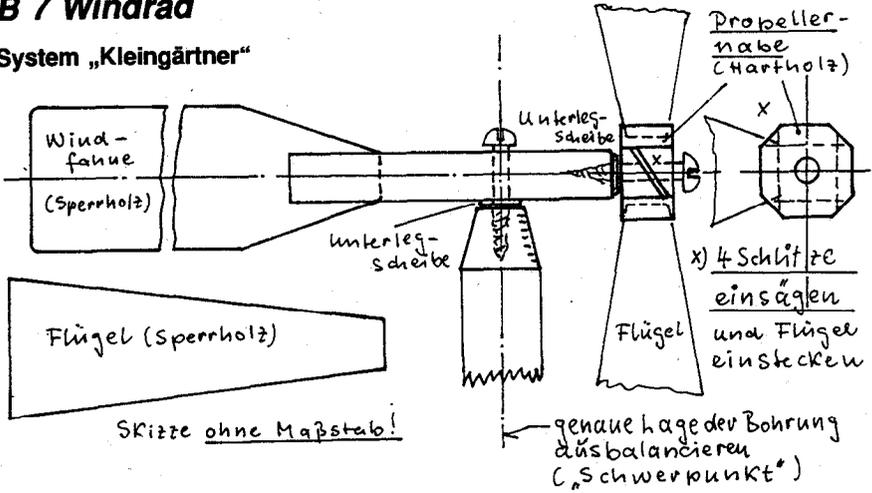


## B 6 Dampfprakete



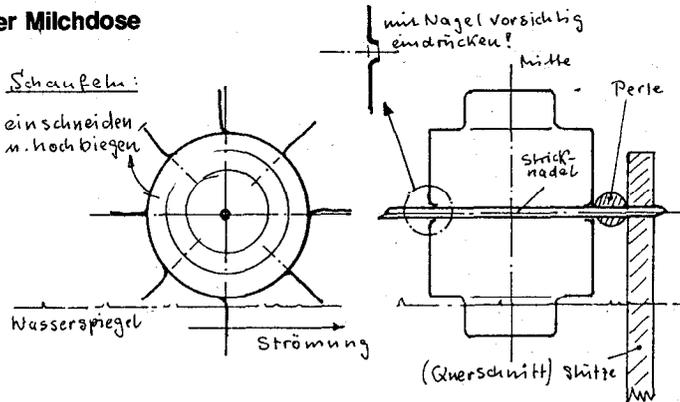
## B 7 Windrad

System „Kleingärtner“



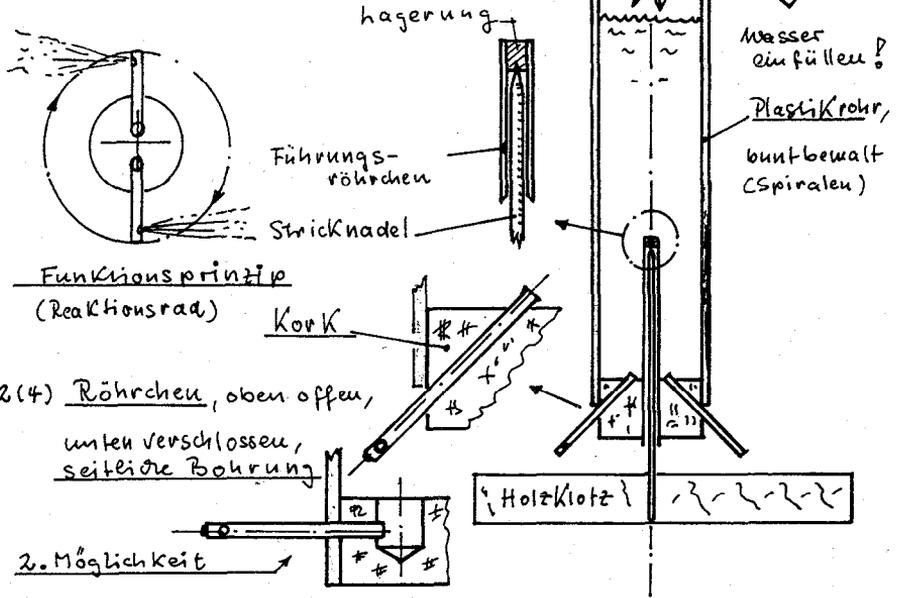
## B 8 Wasserrad

aus einer Milchdose



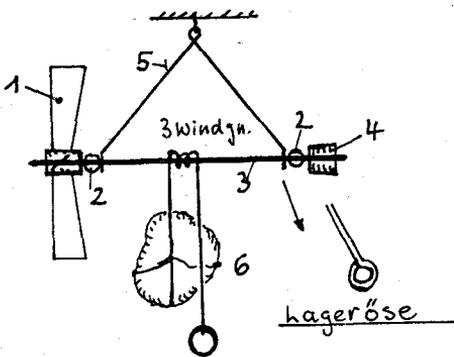
## B 9 Segnersches Wasserrad

– eine spritzige Sache!



## B 11 Ventilator

– etwas für heiße Tage



- 1 Propeller
- 2 Perlen oder Unterlegscheiben
- 3 Rundstab oder Stricknadel
- 4 Kork o. ä. als Sicherung
- 5 Aufhängung (Draht)
- 6 Gewicht (Stein) mit Aufziehschnur



## **Golf exklusiv**

**Outdoor-Aktion mit wenig Aufwand und großer Wirkung**

– auch für Kleingruppen geeignet –

### **I. Spielidee**

Zu den edelsten Sportarten gehört Golf. Bei diesem Rasenspiel wird versucht, mit möglichst wenig Schlägen einen Ball mit einem Schläger in naturgegebenem oder nur geringfügig verändertem Gelände in ein Loch zu spielen.

Was viele der oberen Zehntausend reizt und auf die grüne Wiese treibt, kann für die Jugendlichen in unseren Gruppen und Kreisen nicht reizlos sein. Deshalb nachfolgend eine Variante für Gruppen, die mit verhältnismäßig geringem Aufwand ein Golf-Feeling ganz besonderer Art aufkommen läßt. Anders als bei der Originalversion von Golf werden in die Bahnen Hindernisse eingebaut.

Entscheidend für den Erfolg der Aktion ist es, daß das Spiel mit einem Hauch von Exklusivität aufwartet und die Spieler motiviert und begeistert werden.

### **II. Spielablauf und praktische Hinweise zur Durchführung**

#### **1. Spielgebiet**



Als Golfplatz dient am besten ein großer Park mit großen Rasenflächen, der im Verlauf des Spiels von Bahn zu Bahn durchzogen wird. Natürlich können die einzelnen Bahnen auch nacheinander an derselben Stelle aufgebaut werden, dabei

geht jedoch viel Atmosphäre verloren. Steht kein Park, der zudem immer auch interessierte Zuschauer garantiert, zur Verfügung, bieten sich auch weiträumige Wiesenflächen außerhalb des Ortes an. In allen Fällen ist darauf zu achten, daß das Gras möglichst frisch gemäht ist.

## **2. Spielablauf**

Die einzelnen Bahnen (Stationen) werden von allen Spielern der Reihe nach einmal durchlaufen. Nachdem die Bahn von einem Mitarbeiter aufgebaut wurde, darf der erste Spieler versuchen, den Ball mit möglichst wenig Schlägen vom Abschlag ins Loch zu schlagen. Die Anzahl der Schläge wird vom Mitarbeiter auf einem Laufzettel (Beispiel siehe Anlage 1) festgehalten. Anschließend geht der Spieler weiter zur nächsten Station, die zwischenzeitlich von einem anderen Mitarbeiter aufgebaut wurde. Entsprechend geht es bis zur letzten Station weiter. Wenn alle Spieler die erste Station absolviert haben, überholt der entsprechende Mitarbeiter alle ihm vorangehenden Stationen und baut vor dem vordersten Mitarbeiter weiter. Bei drei Mitarbeitern betreut der erste Mitarbeiter also der Reihe nach die 1., 4., 7... Station, der zweite die 2., 5., 8. ... Station, der dritte die 3., 6., 9. ... Station.

## **3. Vorschläge für den Aufbau einzelner Bahnen**

Legende zu den Skizzen: A Abschlag  
L Loch  
... Strecke, die der Ball zwischen Abschlag und Loch zurückzulegen hat

### **Allgemeiner Hinweis zum Aufbau der Bahnen:**

Der Abschlagpunkt kann durch ein Fähnchen o. ä. markiert werden. Als Loch bietet sich entweder eine kleine, flache Metalldose (Durchmesser: ca. doppelter Balldurchmesser) an, die im Gras versenkt wird oder es wird einfach mit Kalk/Sägemehl oder einem Plastik-/oder Metallring ein Zielpunkt als Loch markiert. Der Abstand zwischen Abschlag und Loch sollte circa 6 bis 12 Meter betragen. Die Strecke vor oder nach dem Hindernis kann variiert werden, sollte jedoch nicht länger als 7 Meter sein.

### **Hängendes U**

**Aufbau:** An einem Ast wird ein Seil so befestigt, daß es U-förmig und am niedrigsten Punkt etwa 40-50 cm über dem Boden hängt. Zwischen dem Abschlag und dem Seil wird ein ansteigendes Holzbrett angebracht, das als „Schanze“ dient. Der Ball muß nun durch das hängende U durchgeschlagen werden, bevor er eingelocht werden kann.

**Fehler:** Der Spieler darf wahlweise von dem Ort, an dem der Ball nach dem

letzten Versuch liegengeblieben ist, oder vom Abschlag aus weiter-  
spielen. Das hängende U muß vor dem Einlochen durchfliegen worden  
sein.

- Material:** Seil (Länge ca. 2 bis 4 Meter, je nach Höhe der Äste)  
Brett (Länge ca. 50 cm, Breite je 20 cm)  
Holzklotz (als Unterlage für Rampe)

**Geländevoraussetzung:** Baum mit Ästen (zum Befestigen des Seils)

**Skizze:**



## Zirkel

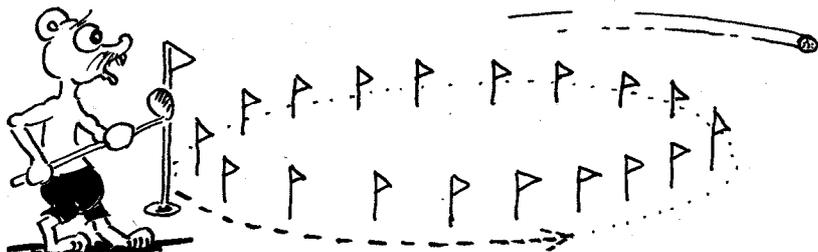
**Aufbau:** Es wird mit Fähnchen ein Kreis markiert (Durchmesser ca. 10 Meter),  
der umspielt werden muß, ohne daß der Ball in das Kreisinnere rollt.

**Fehler:** Rollt der Ball ins Kreisinnere, so muß der Spieler beim nächsten Versuch  
weilerspielen, wo der Ball die Kreislinie überquert hat.

**Material:** ca. 20-30 Fähnchen

**Geländevoraussetzung:** keine besondere

**Skizze:**



## Rohr

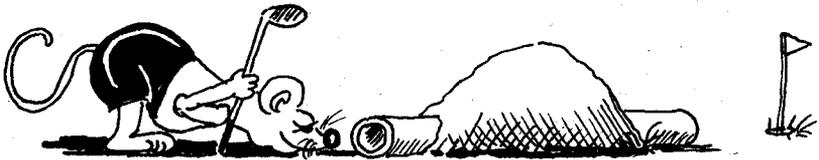
**Aufbau:** Zwischen Abschlag und Loch wird ein Rohr gelegt. Das Rohr kann an  
der hinteren Seite etwas höher liegen oder durch Unterlegen angehoben  
werden, damit der Ball wieder herausrollt, wenn er nicht mit der nötigen  
Stärke geschlagen wurde.

**Fehler:** Das Rohr muß vor dem Einlochen durchquert worden sein.

**Material:** Rohr (aus Metall-/Plastik, Durchmesser etwa das 1,5-2fache des  
Balldurchmessers, Länge ca. 1 Meter) ggf. Unterlage

Gelände voraussetzung: keine besondere

**Skizze:**



## Zick-Zack

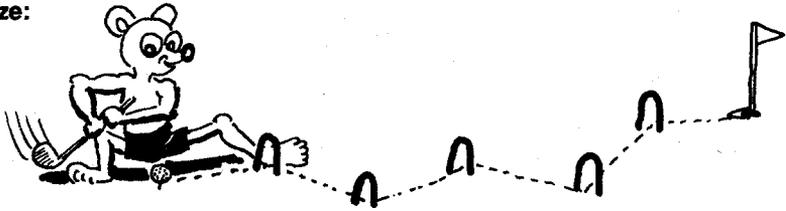
**Aufbau:** Zwischen Abschlag und Loch werden mehrere Bogen gesteckt, die nacheinander durchquert werden müssen.

**Fehler:** Die Bogen müssen alle der Reihe nach in der richtigen Richtung durchquert werden.

**Material:** 4 bis 5 Bogen (Drahtstücke mit einer Länge von ca. 40-50 cm biegen)

Gelände voraussetzung: keine besondere

**Skizze:**



## Black-Box

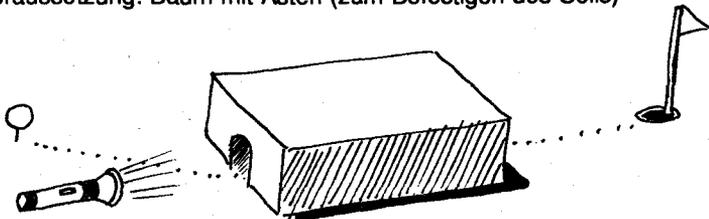
**Aufbau:** Aus einem Karton werden an zwei gegenüberliegenden Seiten jeweils Öffnungen (Tore) herausgeschnitten. Der Karton wird zwischen Abschlag und Loch gestellt.

**Fehler:** Wenn der Ball im Karton liegenbleibt, muß vom Abschlag aus weitergespielt werden.

**Material:** Karton (Grundriß ca. 30x50 cm)

Gelände voraussetzung: Baum mit Ästen (zum Befestigen des Seils)

**Skizze:**



## Weißer Wand

**Aufbau:** Ein Holzrahmen wird an zwei Stützen senkrecht aufgestellt. Der Rahmen wird mit Zeitungspapier verschlossen. Zwischen dem Abschlag und dem Holzrahmen wird ein ansteigendes Holzbrett angebracht, das als „Schanze“ dient. Der Ball muß nun durch die weiße Wand

durchgeschlagen werden, bevor er eingelocht werden kann (vgl. „Hängendes U“)

**Fehler:** Der Spieler darf wahlweise von dem Ort, an dem der Ball nach dem letzten Versuch liegengeblieben ist, oder vom Abschlag aus weiter spielen. Die weiße Wand muß vor dem Einlochen durchfliegen / zerfetzt worden sein.

**Material:** Holzrahmen (ca. 50 x 60 qm)  
zwei Stützen  
Brett (Länge ca. 50 cm, Breite je 20 cm)  
Holzklotz (als Unterlage für Rampe)

**Geländevoraussetzung:** keine besondere

**Skizze:**



## Spalte

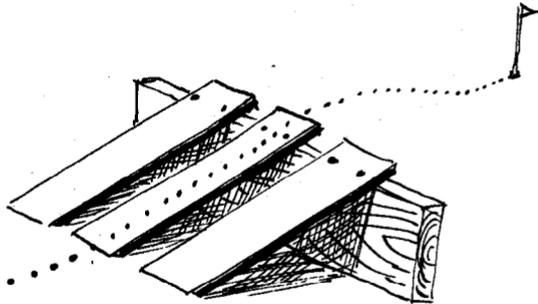
**Aufbau:** Zwischen Abschlag und Loch wird senkrecht ein Brett aufgestellt. Von der Oberkante aus werden drei Bretter jeweils mit Abstand voneinander mit einer Steigung von ca. 30° in Richtung Abschlag als Rampe befestigt. Der Ball muß nun über die Rampenbretter über die Oberkante gespielt werden, ohne daß er zwischen den Rampenbrettern auf den Boden fällt.

**Fehler:** Der Spieler darf wahlweise von dem Ort, an dem der Ball nach dem letzten Versuch liegengeblieben ist, oder vom Abschlag aus weiter spielen. Die Oberkante des senkrechten Bretts muß vor dem Einlochen ordnungsgemäß über die Rampenbretter überquert worden sein.

**Material:** Großes Brett (Länge ca. 1 m, Breite ca. 40. cm)  
Befestigung für senkrecht Brett (z. B. Stahlstangen)  
3 Rampenbretter (Länge ca. 80 cm, Breite ca. 15-20 cm)

**Geländevoraussetzung:** keine besondere

**Skizze:**



## Kanal

- Aufbau:** Es wird mit Fähnchen eine schmale, teils gerade, teils gekrümmte Gasse (Breite ca. 30 cm) markiert, die durchspielt werden muß, ohne daß der Ball die Gasse verläßt.
- Fehler:** Rollt der Ball über die Begrenzung der Gasse, so muß der Spieler beim nächsten Versuch dort weiterspielen, wo er beim letzten Versuch begonnen hat.
- Material:** ca. 20-30 Fähnchen
- Gelände Voraussetzung:** keine besondere
- Skizze:**



## Sand

- Aufbau:** In die Bahn wird ein Sandplatz einbezogen, der durchspielt werden muß. Aufgrund des anderen Untergrunds verändert sich das Ballverhalten, was eine gewisse Schwierigkeit bedeutet. Am Ende des Sandplatzes ist ggf. eine kleine Rampe zu bauen, damit der Ball den Sandplatz verlassen kann.
- Fehler:** keine möglich
- Material:** ggf. Brett (als Rampe)
- Gelände Voraussetzung:** Sandplatz / Sandkasten (möglichst mit flachem Rand)
- Skizze:**



## Long Distance

- Aufbau:** Bei dieser Übung ist kein Hindernis eingebaut. Anders als bei den übrigen Bahnen beträgt jedoch hier der Abstand von Abschlag und Loch eine größere Strecke, möglichst ca. 50-100 Meter. Natürliche Hindernisse (z. B. Teich, Büsche) können einbezogen werden.
- Fehler:** keine möglich
- Material:** keines
- Gelände Voraussetzung:** keine besondere

## Weitere Ideen

Bei der Gestaltung weiterer Bahnen sind dem Spielleiter nahezu keine Grenzen gesetzt. Am jeweiligen Ort vorhandene Einrichtung sollte unbedingt soweit möglich mitbenutzt und einbezogen werden.

### Beispiele:

- über einen kleinen Teich, einen Bach oder ein Wasserbecken ein Brett legen, über das der Ball gespielt werden muß, ohne daß er ins Wasser fällt
- Treppe mit Laufrille für Kinderwagen in die Bahn einbeziehen

- Wände als Bande einbeziehen oder Bretter als Bande aufstellen und einbeziehen

## 4. Spielvorbereitung und Hinweise für den Spielleiter

Der Spielleiter sucht ein geeignetes Gelände und wählt Art und Ort der einzelnen Bahnen aus. Für die betreffenden Stationen müssen dann nur noch die einzelnen Materialien zusammengestellt bzw. die Hindernisse vorgefertigt werden. Es bietet sich an, die Stationen bereits einmal vorab probeweise aufzubauen, damit zum einen die Abstände, Winkel und Formen auf ihre Eignung hin optimiert werden können und es zum anderen während des Spiels zu keinen langatmigen, den Spielfluß stockenden Auf- bzw. Umbaumaßnahmen kommt.

Der Spielleiter erstellt auch für jeden Spieler einen Laufzettel, in den dann an jeder Station die Anzahl der benötigten Schläge eingetragen werden kann. Wer möchte, kann auf der Rückseite des Laufzettels eine Skizze mit den Orten der einzelnen Stationen anbringen. Solche „Randerscheinungen“ verleihen ebenso wie Startnummern oder eine einheitliche, golfmäßige Kleidung der Mitarbeiter ein nicht zu unterschätzendes „offizielles Flair“.

Als Golfschläger dienen entweder Hockey- oder Kricketschläger. Als Bälle kommen am besten Hartgummibälle (vom Hockeyspiel) oder Holzbälle (vom Kricketspiel) zum Einsatz. Auch andere Bälle mit einem Durchmesser von ca. 5 bis 8 cm (z. B. Tennisbälle) können verwendet werden. Das jeweilige Ballverhalten ist bei den einzelnen Stationen zu berücksichtigen; deshalb am besten vorher immer mit dem konkreten Material an Ort und Stelle ausprobieren!!!

Am besten gibt man jedem Spieler einen „persönlichen“ Schläger“, den er das ganze Spiel über bei sich hat. Wenn nicht genügend Schläger vorhanden sind, können auch an jeder Station ein oder zwei Schläger deponiert werden, die dann von allen Spielern an dieser Station der Reihe nach verwendet werden können.

Unter Umständen können die Materialien auf einen großen Leiterwagen gepackt werden, der dann als „Caddy“ von den Mitarbeitern durchs Gelände gezogen werden kann. Das ist sehr praktisch und kommt enorm gut an!!!

### Spielregeln



Der Ball muß immer von der Stelle aus weiterspielt werden, an der er liege geblieben ist, sofern bei den vorhergehenden Stationsbesprechungen nicht ausdrücklich etwas Gegenteiliges bestimmt wurde. Bleibt der Ball an einem Hindernis (Wand, Baumstamm, o. ä.) liegen, so darf der Ball vor dem Weiterspielen mit der Hand 10 cm von diesem entfernt hingelegt werden.

## **Spielerzahl**

Das Spiel kann mit einer beliebigen Anzahl von Spielern durchgeführt werden. In kleinen Gruppen (bis zu 6 Spieler) kann das Spiel auch so durchgeführt werden, daß immer alle Spieler zusammen eine Station nach der anderen aufbauen und absolvieren. In diesem Falle genügt sogar ein Mitarbeiter.

In großen Gruppen (über 15 Spieler) bietet es sich an, die Anzahl der Stationen, an denen gleichzeitig gespielt werden kann, zu erhöhen, wenn und soweit genügend Mitarbeiter vorhanden sind. Um den Start zu entzerren, kann in diesen Fällen auch im Umlaufverfahren gespielt werden: Es ist möglich, daß ein Teil der Gruppe bereits an der 2., 3. ... Station anfängt und dann den Parcours nicht an der letzten, sondern an der 1., 2. ... Station abschließt. In diesem Falle dürfen und können die 1., 2. ... Station erst bei Spielende abgebaut werden. Dies kann vermieden werden, wenn zunächst alle Spieler im Kreis herum die ersten drei Stationen absolvieren, dann die nächsten drei Stationen aufgebaut und von allen Spielern im Kreis herum absolviert werden usw. Diese Lösung hat den Nachteil, daß der Parcours-Gedanke, wonach jeder Spieler nach und nach durchs Gelände zieht, etwas in den Hintergrund gerät.

## **Wertung**

Das Spiel bietet sich in erster Linie für eine Einzelwertung an: Sieger ist derjenige Spieler, der in der Summe aller Bahnen am wenigsten Schläge benötigt hat.

Daneben kommt auch eine Mannschaftswertung in Betracht, der vor allem dann der Vorzug zu gewähren ist, wenn Leistungsunterschiede zwischen den Teilnehmern nicht zu sehr in den Vordergrund gestellt werden sollen und schwächere Spieler vor einer Einzel-Niederlage bewahrt werden sollen.

Sieger ist die Gruppe, die in der Summe aller Bahnen und aller ihrer Spieler am wenigsten Schläge benötigt hat. Denkbar ist auch, daß bei jeder Bahn immer nur die zwei oder drei besten Ergebnisse der Gruppe gezählt werden. Durch diese Lösung sind zwar einerseits schwächere Spieler ins Spiel voll einbezogen, andererseits kann aber deren Leistung das Gruppenergebnis auch nicht verschlechtern.

## **Zeitbedarf**

- |  |                              |
|--|------------------------------|
| 1. Erklären des Spieles und Einführung | ca. 10 Minuten               |
| 2. Spielphase (bei 9 Bahnen)           | ca. 50 bis 80 Minuten        |
|  | <u>ca. 60 bis 90 Minuten</u> |

Hinzu kommt ggf. noch die für den Hin- und Rückweg benötigte Zeit. Die für die Spielphase benötigte Zeit läßt sich nur schwer einschätzen, da sie entscheidend davon abhängt, ob es dem Spielleiter gelingt, durch einen zügigen Auf- und Abbau der Stationen sowie eine hinreichende Zahl von Mitarbeitern lange Wartezeiten auszuschließen.



## **Clique**

*Ein Rollenspiel für Teeniegruppen um Freundschaft, Kameradschaft, Liebe und Sex*

Das Spiel besteht aus drei Phasen:

- I. Einleitung und Erklärung, Ausgabe der allgemeinen Spielinfos und Ausgabe der einzelnen Rollenbeschreibungen**
- II. Spielphase**
- III. Gemeinsame Auswertung**

Die Einleitung, Gruppenbildung, Erklärung und Ausgabe der Rollenbeschreibungen ist abhängig von der Gruppe und ihrer Bereitschaft, sich auf solch ein Spiel einzulassen. Es ist sinnvoll, circa 15 Minuten dafür einzuplanen.

Die Spielphase dauert mindestens eine Stunde.

Die Auswertung, die unverzichtbar ist, benötigt etwa eine Dreiviertelstunde, so daß für das gesamte Spiel mindestens zwei Stunden einzurechnen sind!

Wahrscheinlich macht es mehr Spaß, wenn die Spielphase etwas länger dauert. Wir haben das Spiel deshalb auch schon auf Freizeiten eingesetzt, wo man mehr Zeit hat und vielleicht auch Raum bleibt, über die Abläufe im Rollenspiel zu reden und das Thema und seine Problematik zu vertiefen. Sonst sollte man dies möglichst in der nächsten Gruppenstunde aufgreifen!

Man braucht für das Spiel fünf Kleingruppen, also mindestens fünf Teilnehmer; die Kleingruppen können aber ruhig aus drei bis vier Personen bestehen (die sich kennen und verstehen sollten).

Jede Rolle/Gruppe braucht einen separaten Platz, die Spielleitung sollte zentral zwischen den Gruppen sitzen. Ausreichend Papier und Stifte sollten bereitliegen. Die Spielleitung bekommt von den Gruppen die geschriebenen Briefe, notiert sich, wer hier an wen schreibt und numeriert die Briefe fortlaufend. In der Auswertungsphase werden die Briefe später in der Reihenfolge ihres Eingangs vorgelesen, so daß alle Gruppen den Überblick über die Entwicklung des Spiels bekommen.

**Erst diese Auswertung gibt nämlich allen Gruppen Einblick in das gesamte Geschehen und macht ihnen Handlungsabläufe und andere Rollen und die daraus vielleicht entstandenen Probleme transparent!**

In diesem Rollenspiel ist zu beachten, daß sich nach einer Dreiviertelstunde die Situation verschärft, indem die „Gang“ auftaucht und von Karl das Geld verlangt. Die Spielleitung informiert Karl davon und gibt ihm fünf Minuten Zeit, das Geld zu beschaffen und die anderen zu informieren, falls er es nicht schon getan hat. Nach den fünf Minuten werden die anderen informiert und bekommen nochmals fünf Minuten Zeit, um eventuell Karl das Geld zu geben und zu helfen. Passiert dies, geht das Spiel weiter und die Gruppen werden kurz informiert, daß alles klar ist mit dem Geld. Sicherlich haben sich die Personen nun noch einiges zu sagen bzw. zu fragen. Dann läßt man das Spiel noch einige Zeit weiterlaufen.

Kommt die Geldübergabe zustande, wird das Spiel abgebrochen und die Auswertungsphase eingeleitet.



## ***Spielinfo für alle Gruppen***

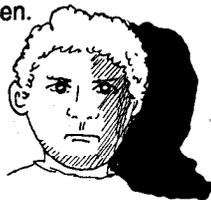
Die Clique trifft sich zum wöchentlichen Treff. Alle kommen gespannt und erwartungsvoll, denn jeder bringt etwas mit, was unbedingt geklärt werden muß!

### **Wie wird der Abend verlaufen?**

→ Ihr könnt Gespräche führen, d. h. Briefe an einen oder eine andere in der Gruppe verschicken, aber auch allgemeine Informationen an alle Mitglieder der Clique verschicken.

→ Versucht, euch in die jeweilige Person, ihre Rolle und ihr Anliegen zu versetzen und als diese Person auf den Fortgang der Ereignisse zu reagieren.

→ Bringt eure Briefe jeweils bitte zur Spielleitung;  
Briefe für euch werden euch gebracht.



## ***Rollenbeschreibung für Karl***

Du kommst mit sehr gemischten Gefühlen zum Treff. Einerseits freust du dich, die anderen zu sehen, andererseits weißt du nicht so recht, was du machen sollst.

In der vergangenen Woche hast du in der Schule mit deinem Fahrrad ein Mofa umgeworfen und beschädigt. Der Besitzer gehört zu einer als Schlägergruppe verurteilten Gang. Er hat mitbekommen, daß du sein Mofa beschädigt hast und DM 200.– für die Reparatur verlangt. Dann verzichtest er auf eine Anzeige. Heute abend sollst du ihm das Geld übergeben, denn er kommt im Lauf des Abends mit seiner Gang vorbei. Du befürchtest, daß er mit seinen Freunden aus Wut einiges demolieren und die Mitglieder deiner Clique vertrimmen könnte.

Du hast nämlich kein Geld. Im Gegenteil: Weil du absolut pleite bist, hast du dir vor

drei Tagen DM 200.– aus der Gruppenkasse genommen und damit gespielt (z. B. Rubbellose gekauft). Du hattest gehofft, mindestens das Doppelte zu gewinnen und so bezahlen und die DM 200.– wieder unbemerkt zurücklegen zu können. Aber du hast eben alles verspielt!

Nun weißt du nicht, ob du mit der Wahrheit herausrücken sollst. Was werden die anderen sagen? Und was passiert, wenn die Gang kommt?

Du spielst mit dem Gedanken, dich erst einmal mit Caroline zu unterhalten, denn zu ihr hast du das größte Vertrauen.



### ***Rollenbeschreibung für Regina***

Du kommst mit sehr gemischten Gefühlen zum Treffpunkt. Bis vor vier Wochen warst du die Freundin von Erwin. Dann hat er Schluß gemacht, weil du ihm zu „lasch“ warst und nicht mit ihm schlafen wolltest. Dann hat er sich mit Friederike angefreundet. Sie war jedoch in der vergangenen Woche im Landschulheim und diese Zeit hast du genutzt. Unter einem Vorwand hast du Erwin zu dir eingeladen. Weil du ihn absolut nicht verlieren willst, hast du ihn verführt und mit ihm geschlafen. Du meinst, daß somit doch alles wieder im Lot sein müßte. Dieses Gefühl hat er dir jedenfalls an diesem Mittag gegeben. Nun willst du von ihm wissen, wie es aussieht, auch wenn Friederike wieder da ist. Zunächst sprichst du Erwin direkt an ...

Du hast übrigens DM 50.– mit, weil du morgen CDs kaufen willst und gerade auf der Bank warst.



### ***Rollenbeschreibung für Erwin***

Bis vor vier Wochen warst du mit Regina befreundet. Aber dann ist dir das zu langweilig geworden und du hast Schluß gemacht und dich mit Friederike angefreundet.

Als Friederike letzte Woche im Landschulheim war, hast du dich mit Regina auf deren Wunsch bei ihr getroffen, um noch einiges auszutauschen bzw. zurückzugeben. Regina hatte das scheinbar total geplant und dich verführt und mit dir geschlafen (was sie vorher nicht wollte).

Das war zwar stark, aber du willst trotzdem nicht mehr zurück.

Jetzt hoffst du, daß Regina keine Zicken macht oder denkt, die große Liebe wäre bei dir neu entflammt.

Was du andererseits geklärt haben willst, ist die Sache mit Karl. Du hast beobachtet, wie er vor Tagen heimlich DM 200.– aus der Gruppenkasse genommen hat und willst unbedingt von ihm wissen, was das soll. Zunächst willst du ihn allein ansprechen ...

Du hast übrigens DM 50.– mit, weil du morgen ein Geschenk kaufen willst und gerade auf der Bank warst.



## **Rollenbeschreibung für Friederike**

Du bist die neue Freundin von Erwin. Vor vier Wochen hat er mit Regina Schluß gemacht und sich mit Dir befreundet. Du warst von Anfang an in ihn verknallt. Während deines Aufenthalts im Landschulheim bist du ins Grübeln gekommen. Vielleicht legt er es nur auf das eine an – und wenn er das hat, dann ist alles vorbei. So könnte es doch auch bei Regina gewesen sein.

Am besten, du sprichst einmal mit Regina über Erwin und fragst, warum er mit ihr Schluß gemacht hat, denn an sich hast du dich immer gut mit Regina verstanden.

Du hast übrigens DM 50.– mit, weil du gerade auf der Bank warst und morgen einkaufen gehen möchtest.



## **Rollenbeschreibung für Caroline**

Du kommst mit gemischten Gefühlen in den Treff.

Zum einen bist du besorgt um Karl, er macht in den letzten Tagen einen völlig niedergeschlagenen Eindruck. Und Karl liegt dir sehr am Herzen, denn du bist schon lange total in ihn verliebt, auch wenn er das bis jetzt wohl gar nicht gemerkt hat. Wenn du ihm helfen könntest, falls er Probleme hat, dann wäre das doch die Chance, ihm deine Liebe zu zeigen.

Zum anderen bist du wütend auf Regina und Erwin. Vor vier Wochen ging die Freundschaft auseinander, und inzwischen ist Erwin mit Friederike zusammen. Letzte Woche, als Friederike im Landschulheim war, hast du, weil du gerade gegenüber wohnst, zufällig mitbekommen, daß die beiden sich bei Regina getroffen haben, als deren Eltern nicht zu Hause waren. Das Herunterlassen der Rollos und ein völlig zerzauster Erwin, der später das Haus verließ, sind für dich Indizien genug, daß da etwas lief und du hältst es für deine Pflicht, Friederike anzusprechen und darüber aufzuklären ...

Übrigens hast du DM 250.– in der Tasche, weil du gerade von der Bank kommst und morgen verschiedene Geschenke, CDs und Bücher kaufen willst.

---

### **TIP:**

Zur Vorbereitung des Rollenspiels und der zu erwartenden Gespräche empfehlen wir die Arbeitshilfe:

#### **Über Sexualität reden lernen**

Sexualpädagogische Arbeitshilfe für Gruppen mit 13-17-jährigen; 62 Seiten, kartoniert, DM 11,80. Zu beziehen: Buchhandlung und Verlag des ejw. Postfach 80 09 30, 70509 Stuttgart; Telefon: 07 11 / 97 81 - 4 10; Fax: 07 11 / 97 81 - 4 13

---



## Mit Moos viel los

Ein Spiel für Notfälle... Wer sich einmal die „Grundausrüstung“ für dieses Spiel hergestellt hat, kann ohne großen Vorbereitungsaufwand immer wieder schnell auf dieses beliebte Spiel zurückgreifen – ob für eine Gruppenstunde oder einen Regentag auf einer Freizeit...

### Kurze Spielbeschreibung

Immer zwei Spieler treten in den unterschiedlichsten Aufgaben gegeneinander an. Die anderen setzen jedesmal, jeder für sich, einen selbst gewählten Geldbetrag auf ihren Favoriten. Gewinnt er, verdoppelt sich das Geld, verliert er, ist es verloren. Wer am besten spekuliert hat, hat am Ende das meiste Geld erspielt und damit gewonnen.

### Material

Die Grundausstattung dieses Spieles ist Spielgeld. Es empfiehlt sich, Geldscheine von Gesellschaftsspielen zu benutzen, z. B. Monopoly oder Mankomania, man muß allerdings damit rechnen, daß auch mal welche kaputtgehen.

- 10 DM-Scheine: mindestens 70 Stück
  - 20 DM-Scheine: mindestens 70 Stück
  - 50 DM-Scheine: mindestens 50 Stück
  - 100 DM-Scheine: mindestens 30 Stück
- Ansonsten Material je nach Aufgaben.



## **Mitspieler**

ab 6 Personen; bei großen Teilnehmerzahlen empfiehlt es sich, je 2-3 Personen zusammen als Team spielen zu lassen.

## **Spielvorbereitung**

Die Spieler in zwei Gruppen einteilen und die beiden Gruppen am besten in zwei Reihen gegenüber sitzen lassen (so kann man beobachten, was die anderen setzen, und das Spiel wird dadurch noch spannender und interessanter). Jedem Spieler 100 DM auszahlen: 1 x 10 DM, 2 x 20 DM, 1 x 50 DM.

## **Spielverlauf**

Entweder werden die Namen der Mitspieler pro Gruppe auf kleine Zettel geschrieben, und für jede neue Runde wird je ein Name pro Gruppe gezogen. Diese beiden nach dem Zufallsprinzip ermittelten Spieler treten dann gegeneinander an. Oder immer die beiden Spieler, die sich in den beiden Reihen gegenüber sitzen, treten gegeneinander an – dann weiß jeder schon, gegen wen er spielt.

Der Mitarbeiter wählt die Aufgaben so aus, daß sie gerecht sind. In einer reinen Jungenschaftsgruppe wird dies vielleicht nicht so wichtig sein, aber in einer gemischten Teeniegruppe wäre es z. B. ungerecht, wenn ein schwacher Junge gegen ein starkes Mädchen antreten würde.

Es kann nach zwei Variationen gespielt werden:

a) Die Spieler setzen\* auf ihren Favoriten, **bevor** sie die Aufgabe hören.

b) Es wird erst gesetzt\*, **nachdem** die Aufgabenstellung bekannt ist.

Beide Variationen haben Vor- und Nachteile. Jeder Gruppenleiter sollte sich überlegen, was für seine Gruppe und soziale Gruppensituation am sinnvollsten ist.

### **\*Setzen**

Jeder Spieler überlegt vor jeder Runde, auf wen er setzt und wieviel er setzt. Diesen Geldbetrag legt er gut sichtbar vor sich auf den Boden. Damit klar ist, auf wen er setzt, wurde vorher ausgemacht, daß man das Geld „offen“ (mit dem draufkopierten Geldkopf oben sichtbar) hinlegt, wenn man für die Person aus Gruppe A ist, oder „verdeckt“ (die „leere“, „unkopierte“ Seite nach oben), wenn man für die Person aus Gruppe B ist.

## **Aktion**

Nachdem alle ihren Einsatz vor sich hingelegt und somit gesetzt haben, folgt die Aktion zwischen den zwei Spielern. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt – anregende Vorschläge dafür im Anschluß.

## Gewinnausgabe

Nach der Aktion hat einer der beiden Kontrahenten gewonnen. Die Spieler, die auf den Verlierer gesetzt haben, verlieren ihren gesetzten Einsatz, das heißt, er wird eingesammelt.

Die Spieler, die auf den Sieger gesetzt haben, nehmen ihren gesetzten Betrag wieder an sich und bekommen ebensoviel zusätzlich vom Spielleiter ausbezahlt.

**TIP:** Es empfiehlt sich, für dieses Spiel noch einen „Helfer“ einzuspannen, da man die Spieler etwas im Auge behalten sollte, damit nicht „geschummelt“ wird und das Geldeinsammeln und -austeilen nicht zu lange dauert!



## Ende des Spiels

Das Ende wird durch den Spielleiter bestimmt – entweder wenn jeder mindestens einmal dran war, oder wenn die Gruppenstunde aus ist, oder...

Jeder Spieler zählt seinen erspielten Geldbetrag (es wird an die Ehrlichkeit appelliert). Gewonnen hat derjenige, der am besten mit seinem Geld „gewuchert“ hat. – Wer übrigens noch eine **passende Andacht** dazu sucht: Wie wäre es mit den Knechten, die auch mit dem ihnen anvertrauten Geld wuchern sollen (Lukas 19, 11-28)?

## Vorschläge für Spielaktionen

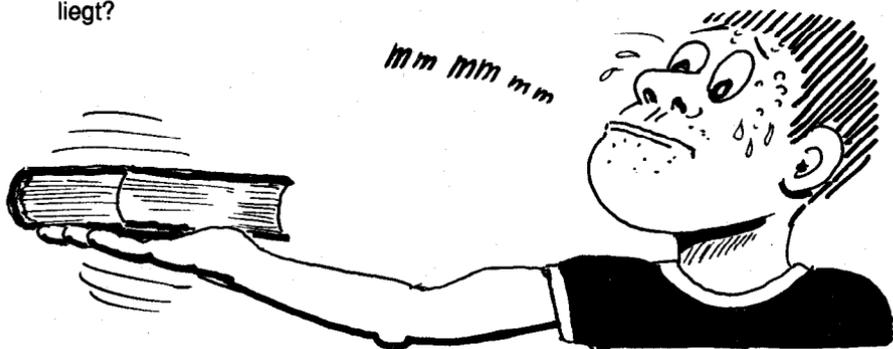
1. Liednummer nennen – wer kann zuerst den Titel des Liedes sagen bzw. aufschlagen?
2. Wer kann zuerst ein Kirchenlied singen – Bedingung: kein Weihnachtslied!
3. Wettstemmen – wer kann länger ein schweres Buch auf der flachen Hand mit ausgestrecktem (linken) Arm halten?
4. Wer besorgt zuerst – ein Blatt / einen roten Socken / ein Stück geblühtes Klopapier / eine Kartoffel / einen herzförmigen Stein / eine Bibel / ein Kissen / einen Schuh Größe 42 / ...

5. Wer notiert in 30 Sekunden mehr Namen / Städte / Tiere / . . . mit dem Anfangsbuchstaben A / B / . . .
6. Wer hat zuerst eine bestimmte Bibelstelle aufgeschlagen?
7. Wer hat zuerst die Summe der beiden „Alter der Mitarbeiter“ genannt?
8. Armdrücken
9. Wer schafft in 30 Sekunden (oder mehr, je nach Kondition) mehr Liegestützen?
10. Wer sagt schneller, was auf einem 2-DM-Stück abgebildet ist?
11. Wer lutscht ein Bonbon schneller „leer“ ? – Größe des Bonbons nach 30 Sekunden vergleichen (Zerbeißen natürlich nicht erlaubt).
12. Bestimmtes Lied aufschlagen und eine Strophe singen.
13. Würfeln – wer hat die höchste / niedrigste Zahl?
14. Keks essen – wer kann zuerst pfeifen?
15. Drei bekannte Lieder nennen, die mit „E“ beginnen (hier evtl. den zweiten Mitarbeiter miteinspannen – je ein Spieler flüstert die Einfälle einem Mitarbeiter ins Ohr).
16. Würfeln – vorher sagen, ob die erste Zahl von der zweiten abgezogen werden soll oder die zweite von der ersten. Wer erzielt ein höheres Ergebnis?
17. Was ist auf einem 5-DM-Stück drauf?
18. Hahnenkampf (mit verschränkten Armen und auf einem Bein hüpfend versuchen, den anderen umzustößeln – wer steht zuerst mit beiden Beinen auf dem Boden?)
19. Wer hat zuerst einen Vierzeiler gedichtet / aufgeschrieben?
20. Wer löst zuerst eine Matheaufgabe?
21. Wer hat zuerst 5 Märchen genannt / aufgeschrieben?
22. Luftballon aufblasen – welcher platzt zuerst?
23. Sprung aus dem Stand – wer springt weiter?
24. Name des Mitarbeiters mit linker Hand und in Spiegelschrift schreiben. Wer ist schneller / schreibt leserlicher?
25. Holt Römer 11, 21! (Zweige)
26. Wer reißt in 30 Sekunden das längste Teil aus einem Zeitungsdoubleblatt?
27. Zwei gleiche (einfache Kinder-) Puzzles – wer hat es zuerst fertig?

Und hier noch **einige Aktionen**, bei denen die beiden Spieler nacheinander antreten (d. h., einer steht solange draußen):

28. Eine bestimmte Liedstrophe entweder „ganz richtig“ oder Wort für Wort von hinten rückwärts lesen lassen – wer ist schneller / Zeit jeweils stoppen
29. Kimspiel – eine bestimmte Anzahl von Gegenständen 15 Sekunden zeigen, dann 10 Sekunden Zeit geben zum Aufzählen – wer konnte sich am meisten merken?
30. Zeit stoppen: dreimal hintereinander „Brautkleid bleibt Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut“ sagen lassen – Versprecher geben Strafsekunden. (Außerdem: Zehn Ziegen zogen zehn Zentner Zucker / Fischers Fritz fischt . . .)

31. Den zweiten Mitarbeiter verstecken – wer kann in 15 Sekunden die meisten Dinge aufzählen, mit denen man den Mitarbeiter an diesem Abend beschreiben könnte (alternativ geht natürlich auch einer der Teenies)?
32. Wer sagt am schnellsten die 17er-Reihe auf? (17/34/51/68/85/102/119/136/153/170)?
33. Wer sagt am schnellsten eine Städteschlange / o. Namen o. ä. (= Der Anfangsbuchstabe des nächsten Wortes ergibt sich aus dem Endbuchstaben des letzten Wortes. Das allererste Wort wird vorgegeben, z. B. Ludwigsburg – Gießen – Nürnberg . . .) mit 6 Städten auf?
34. Wer zeigt im Atlas/Straßenkarte zuerst, wo Hallwangen bei Freudenstadt liegt?



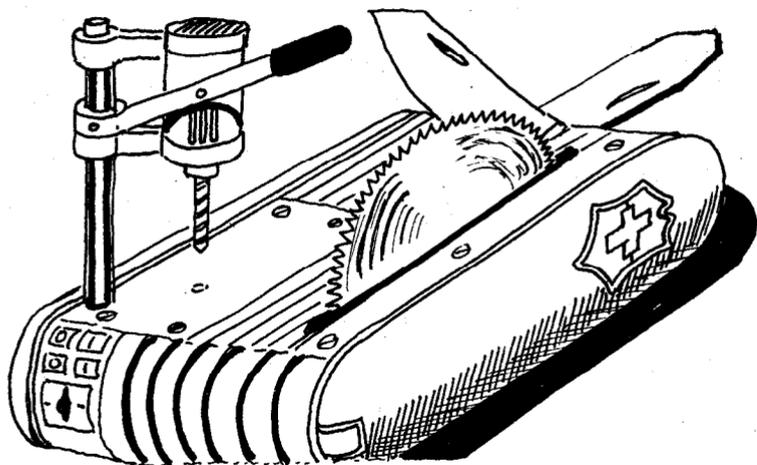
Bestimmt fallen jedem noch viel mehr Aufgaben ein. Wichtig ist, daß man die Aktionen in ihrer Art abwechselt, und daß man genügend „parat“ hat, denn erstens werden die Teenies dieses Spiel nicht mehr aufhören wollen, und zweitens sollte man genügend Auswahlmöglichkeiten haben, um jeweils ein gerechtes Spiel für die jeweiligen zwei Spieler zu haben.

## **Noch ein Tip**

Wenn es eine große Gruppe ist und die Spieler in Zweierteams (oder mehr) spielen, empfiehlt es sich, das jeweilige Team, von dem gerade ein Spieler bei einer Aktion dran ist, nicht setzen zu lassen – außer es sind sehr ehrliche Spieler. Es ist nämlich schon mehrmals vorgekommen, daß „beschummelt“ wurde. Es wurde auf den anderen Spieler gesetzt (was ja grundsätzlich erlaubt ist . . .), und der „eigene“ Spieler setzt alles daran, um zu verlieren!

**Viel Spaß beim „Mit Moos viel los“!**





## **Die Werkstatt aus der Hosentasche**

*Schnitzen kann man lernen – eine Anleitung und zahlreiche Ideen*

Auf Zeltlagern, Freizeiten und Wanderungen bietet sich die Chance, das Kulturgut Taschenmesser neu zu entdecken und zum Einsatz zu bringen. Doch wie muß man es anstellen, daß aus dem Zusammenspiel von Messer und Holz etwas Ansehnliches entsteht? – Hier nun einige Tips und Anregungen.

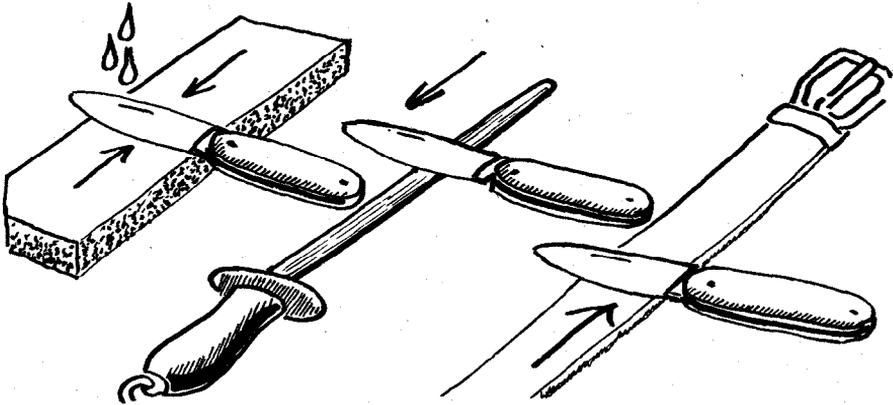
### **Worauf beim Einsatz eines Taschenmessers zu achten ist**

1. Die Schnittbewegung muß immer vom Körper weg erfolgen.
2. Das Messer sollte gut in der Hand liegen und keinen rutschigen Griff haben.
3. Der Platzbedarf eines Schnitzers beträgt mindestens zwei Armlängen in alle Richtungen.
4. Das Messer muß scharf sein.

### **Wie man ein Messer schärft**

Grundsätzlich gilt: Das Messer nie mit einem schnelllaufenden Schleifstein oder Bandschleifer grob schleifen. Das funkt zwar toll wie eine Wunderkerze, aber blitzschnell glüht der Teil der Klinge aus, der gerade geschliffen wird. Dies hat zur Folge, daß die Härte des Stahls verlorengeht. Statt dessen nimmt man einen feinen Schleifstein und schleift die Klinge im immer

gleichen Winkel von circa 15°-20° in kreisender Bewegung darüber. Experten setzen dabei auch noch Wasser ein. Zum Schluß zieht man die Klinge noch abwechselnd auf der linken und rechten Seite circa 10-15 mal leicht gegen die Schnittrichtung über den Stein. Dadurch fällt der Grat ab. Wer es noch schärfer will, nimmt einen Wetzstahl und zieht die Klinge im selben Winkel wie man geschliffen hat über den Stahl. Und um dem Ganzen das „i“-Tüpfelchen aufzusetzen, kann man die Klinge noch an einem Leder abziehen! Dabei wird die Klinge in Richtung Rücken (stumpfe Seite) übers Leder gezogen.



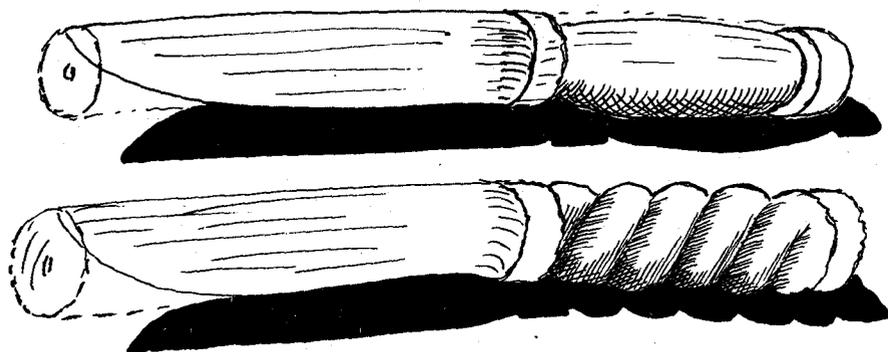
Die ersten Schnittversuche bringen den Erfolg ans Licht: Das Messer geht jetzt durchs Holz als wäre es Butter. Jetzt bitte nicht vergessen, was beim Einsatz eines Taschenmessers zu beachten ist (siehe oben).

## Weitere Tips

- Wenn man etwas aus einem Stock schnitzt (z. B. einen Brieföffner), dann ist es gut, wenn das zu schnitzende Teil am Stock bearbeitet und erst ganz zum Schluß vom Stock abgeschnitten oder abgesägt wird (vgl. Skizze). So hat man einen guten Griff und kann recht gefahrlos auch kleine Objekte bearbeiten.
- Der Schnitt muß in Richtung der Holzmaserung ausgeführt werden.
- Was geschnitzt werden kann hängt nicht nur von der Fertigkeit, sondern auch von der zur Verfügung stehenden Zeit ab. Ein Brieföffner mit einem nicht allzu aufwendigen Griff kann in 1/2 bis 1 Stunde geschnitzt werden. Für einen Vogel (siehe unten) sollten schon 2-3 Stunden eingeplant werden.
- Klar, daß sich grüne Hölzer leichter bearbeiten lassen als getrocknetes Holz. Für die ersten Schnitzversuche eignen sich besonders gut Haselnuß und Esche. Dabei ist es allerdings geboten, sich vorher beim Eigentümer zu erkundigen, welche Bäume und Büsche als „Materiallieferanten“ herhalten dürfen.

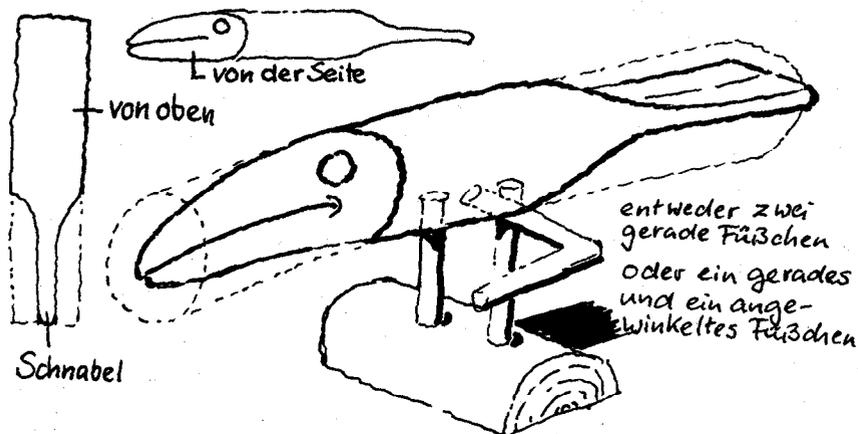
# Gegenstände, die geschnitzt werden können

## Brieföffner

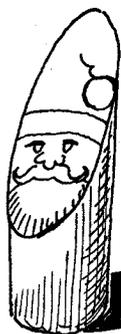


## Vogel

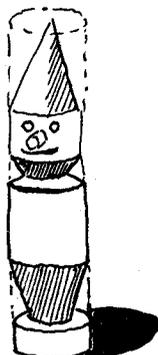
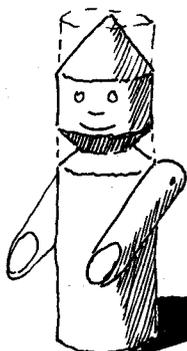
Der Körper besteht bei einem einfachen Modell aus einem eventuell leicht gebogenen Stock. Der Stock wird an der einen Seite zum Schnabel und auf der anderen Seite zum Schwanz gearbeitet. Auf der Unterseite werden mit der Ahle zwei Löcher gebohrt. In diese Löcher passen wir zwei dünne Ästchen als Füße ein. Diese werden in ein gespaltenes Hölzchen, das als Ständer dient, gesteckt. Fertig ist die Erinnerung an ein hoffentlich unblutiges Schnitzabenteuer.



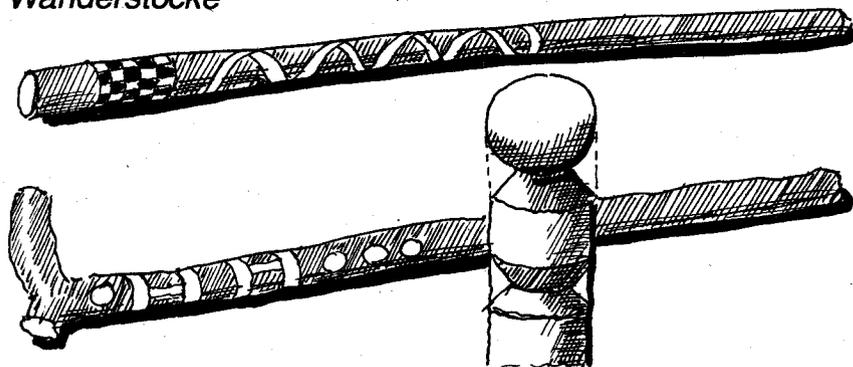
## Kleine Figuren



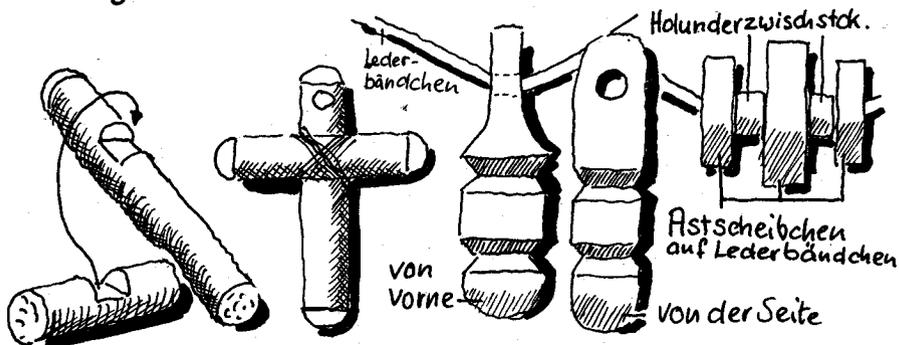
Stoek schräg  
abschneiden  
und Gesicht  
aufmalen



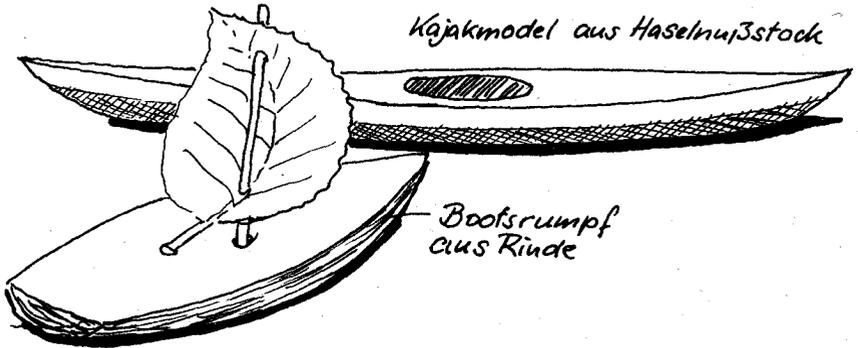
## Wanderstöcke



## Anhänger

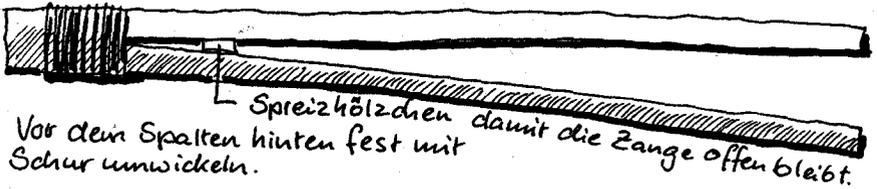


## Kleine Schiffchen



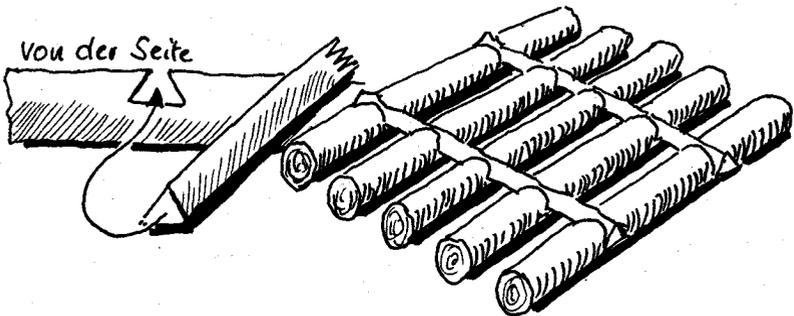
## Wurst- oder Gurkenzange

Material: Ca. 2,5 cm dicker Haselnußstock / Weide



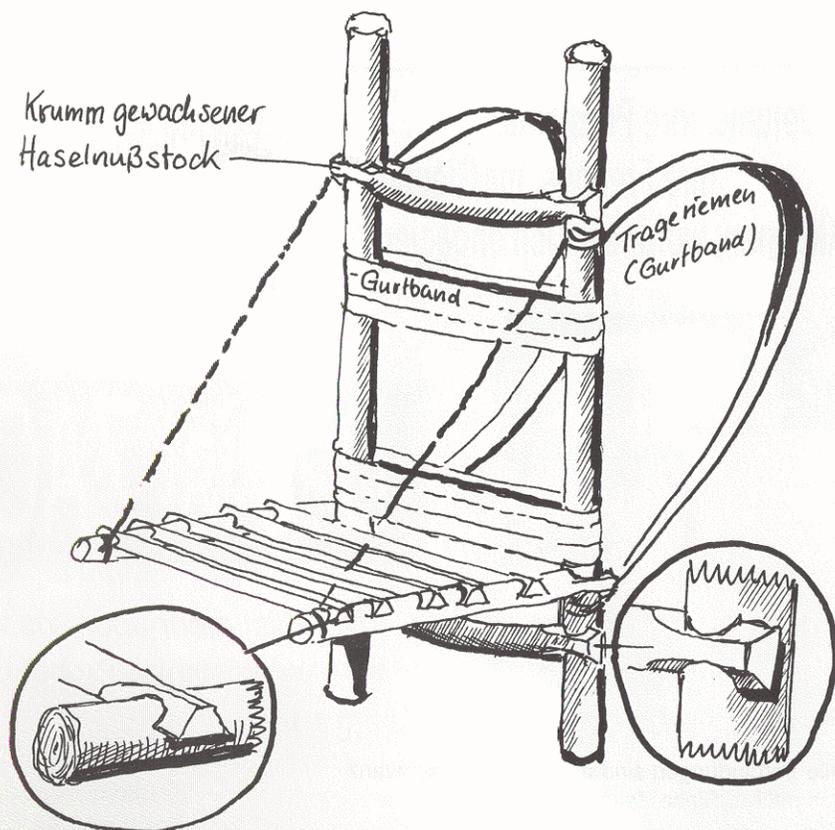
## Topfuntersetzer

Alle Verbindungen sind als Schwalbenschwanz ausgeführt. Siehe Zeichnung.



## Für Fortgeschrittene

Rucksack-Tragegestell (etwas mehr Zeitaufwand)



### Material:

- 2 Haselnußstöcke ca. 3-4 cm stark und 60 cm lang
  - 2 krumm gewachsene Haselnußstöcke gleicher Stärke ca. 40 cm lang als Abstandhalter
  - 2 Tragflächen-Ausleger ca. 2-3 cm stark und 25 cm lang
  - 5 Tragflächengitterstäbe
  - ca. 4 Jutegurtbänder ca. 5-6 cm breit, 2 Bänder 60 cm lang, und 2 Bänder 80 cm lang (im Baumarkt erhältlich)
- Alle Verbindungen sind als Schwalbenschwanz ausgeführt. Siehe Zeichnung.