

Dieses Heft bringt:

- 1 An(ge)dacht** Seite 4
Eine Andacht zum Vorlesen oder Nacherzählen zum Wochenspruch am 3. Sonntag im Advent von Albrecht Weipert, Crailsheim
- 2 Das gefährdete Licht** Seite 6
Eine Sprechspielszene für Weihnachtsfeiern oder Gottesdienst von Helmut Demmelhuber, Freiburg
- 3 Action-Auktion** Seite 9
Ein Spielabend, bei dem Langeweile ein Fremdwort bleibt von Andreas Lämmle, Altensteig
- 4 Radio News** Seite 16
Ein Spielabend rund um den Hörfunk nach einer Idee von Sebastian Horstmann und Jochen Wittenberg, Bielefeld steigbügelgerecht aufbereitet von Thomas Volz, Kirchheim
- 5 C-Online** Seite 23
Jugendgruppen auf den Datenautobahnen – wie das aussehen kann, erklärt Gert Presch, Gomaringen
- 6 Der farbige Weg nach Bethlehem** Seite 33
Möglichkeiten, wie man über das Schattenspiel Jugendlichen einen neuen Zugang zu Weihnachten vermitteln kann, erläutert Sybille Kalmbach, Hallwangen
- 7 Die Nacht im Hotel** Seite 38
Eine Geschichte von Siegfried Lenz
- 8 Berühmte Texte aus der Bibel** Seite 41
Bibelverse sind die Grundlage dieser Quizidee, ausgedacht, erprobt und aufgeschrieben von Manfred Pohl, Schlat
- 9 Käse-Schinken-Waffeln** Seite 44
Mit diesem Rezept wird der nächste Koch- und Backabend garantiert erfolgreich, meint Sybille Kalmbach, Hallwangen
- 10 Online – aber doch allein** Seite 45
Eine Geschichte, mit der man in eine kritische Diskussion über die neuen Möglichkeiten der Datenübertragung einsteigen kann, von Gert Presch, Gomaringen
- 11 Hirnschmalztrainer** Seite 48
Ein Bastelvorschlag der Probleme mit sich bringt, die man vorher nicht hatte, von Joe Pfeifer, Pliezhausen
- 12 Martin Luther ... unterwegs nach Rom – ein Nachtrag** Seite 49
Ergänzungen und Spielplan zu dem in Nr. 277 abgedruckten Spiel
→ **Die Steigbügel-Redaktion empfiehlt:** Seite 52
„Draußen aktiv“ – Die besten Outdoor-Spiele aus dem Steigbügel in einem Buch! DAS Weihnachtsgeschenk!



Der Sehnsucht Raum

Sehnsucht – tiefes Verlangen nach Anerkennung, Geborgenheit, Liebe und Sinn.

Sehnsucht – Ausdruck menschlichen Lebens. Der Sehnsucht Raum geben heißt, Hoffnung zu bewahren.

- Sehnsucht – Sehnen und Suchen nach*
- Anerkennung um meiner Selbst willen*
 - Geborgenheit statt erkämpfter Sicherheit*
 - Liebe statt Mitleid*
 - Sinn statt Vergeblichkeit.*

Wer die Sehnsucht verdrängt, fördert anstelle der Sehnsucht die Sucht, anstelle des Menschen den Unmenschen.

Gibt der Sehnsucht einen Raum: in den Jugendgruppen, in der Gemeinde. Nehmt das Sehnen und Suchen nach Anerkennung, Geborgenheit, Liebe und Sinn ernst. Laßt Fragen zu, vermeidet schnelle Antworten. Denn:

Gott gibt der Sehnsucht Raum! – Er wird Mensch, in einer Krippe, in einem Stall. Als schutzloses Kind, abseits von Macht und Geld kommt er uns ganz nah. Gott wird Mensch, wie wir, damit unser Sehnen und Suchen nach Anerkennung, Geborgenheit, Liebe und Sinn nicht vergeblich ist. Gott wird Mensch, damit aus Unmenschen Menschen werden.

*Eine gesegnete Advents- und Weihnachtszeit wünscht
Ihr/Euer*

Helmut Häußler

Helmut Häußler



AN *ge* DACHT.

*Andacht zum Wochenspruch aus Jesaja 40,3.10
(3. Sonntag im Advent)*

Wow! Wahnsinn!

Mit dem Raftboot bei Hochwasser die reißende Jagst hinunter.
Unter mir die nicht zu bändigende Kraft des Wassers, die einen unwiderstehlich vorwärts zieht. Es ist ein prickelndes Gefühl, mit hoher Geschwindigkeit auf den Wellen zu reiten. Macht die Bahn frei – jetzt kommen wir!

Ein andres Mal der Besuch im Stadion: 40 oder 50 000 Menschen. Die Menge schreit Toooooor!!! oder raunt, wenn der Schuß knapp vorbeigeht. Die Stimmung – die Atmosphäre ist so gewaltig, daß sie mich gefangen nimmt, und das Fußballspiel zeitweilig zur Nebensache wird. Ich lasse die Stimmungen auf mich wirken und komme mir dann wie leicht betäubt vor.

Wenn im Frühling nach einem harten kalten Winter alles wieder sprießt und grünt und blüht. Für mich ist das wie ein Wunder. Alles erwacht wieder zum Leben. Die nicht aufzuhaltende Gewalt der Natur hat die Menschen schon immer beeindruckt. Und was beeindruckt dich an Gottes Größe und seiner Macht?

Bereitet dem Herrn den Weg; denn siehe, der Herr kommt gewaltig!

Jes 40,3.10

Szenenwechsel: Das Volk Gottes sitzt im Exil in Babylon, gefangengenommen und deportiert, bläst Trübsal und trauert dem schönen Jerusalem, der Heimat nach. Und dann kommt Jesaja: „Bereitet dem Herrn den Weg! Schafft alle Hindernisse beiseite, Gott, unser Herr, kommt mit Macht. Er hat alle Schuld vergeben und kommt nun, um uns zu befreien aus der Gefangenschaft.“ Gewaltig! So eine Botschaft, die geht einem tief runter. Da kommt einer, der mich befreit, der mir die Trübsal von der Seele nimmt, der mich zurückbringen will in die Heimat – einer, der die Macht dazu hat. Laßt ihn durch, macht Platz, ebnet die Bahn. Gott bestimmt Kyrus zum Befreier Israels. Happy end!

Kennen wir nicht auch ein ähnliches Bild aus dem Neuen Testament?
Palmsonntag: Jesus zieht in Jerusalem ein! Der Weg wird ihm bereitet. Die Menge läßt ihn durch. Sie ebnet die Bahn mit Mänteln und Palmzweigen. Voller

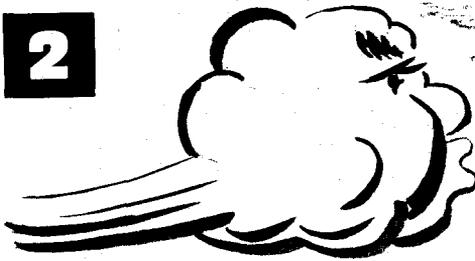
Erwartung blicken sie auf den, der ihnen schon lange verheißen ist. Endlich kommt der Erlöser, der uns von den Römern befreit (so meinten die meisten). Aber dieses Mal war es anders. Jesus kam nicht mit der Gewalt des Schwertes, sondern mit der Macht der Liebe, der Hoffnung und der Vergebung. Diese Macht war so stark, daß sie die Menschen begeisterte und mitriß bis heute! Ist es nicht ein „gewaltiges“ Gefühl, geliebt zu sein, selbst wenn man etwas ausgefressen hat? Geliebt zu werden, ohne Vorleistungen zu bringen – selbstlose Liebe?

Jesus will bei uns einziehen. Bereite dem Herrn den Weg! Was heißt das? Ich würde sagen, laß dich auf Jesus ein, laß ihn in dich hinein: höre und lese seine Worte; sie sind gewaltig, sie verändern die Welt, sie machen frei von Schuld und von Zwängen.

Bereite Jesus den Weg zu dir selber, denn siehe, er bringt dir Liebe und Vergebung entgegen, ohne daß du sie dir vorher verdienen mußt.
Gewaltig!



2



Das gefährdete Licht

Eine Sprechspielszene

Benötigt werden: 4 Kerzenträger
1 Gegenredner (G)
3 größere Kerzen
1 kleinere Kerze

1. Kerze: Ich bin das Licht der Freude und leuchte in der ganzen Welt.

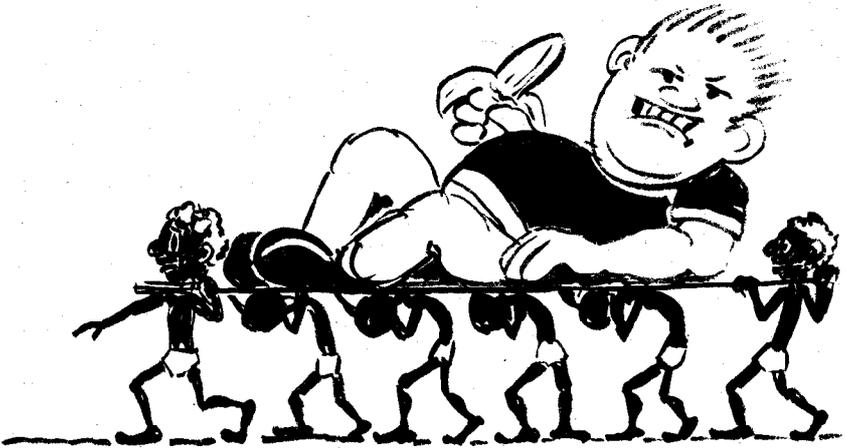
G: Ich kann dich nirgends sehen.
Wenn ich mich umseh' bei den Menschen,
dann seh' ich nur traurige Gesichter.
Nur selten find' ich noch ein Lächeln.
Starr sind die Menschen.
Sie rennen und hetzen Tag und Nacht.
Freudlos ist das Leben auf der Welt.
Darum löschen wir es aus, das Licht der Freude.
Denn die Freude stirbt dahin.
(Ausblasen)

2. Kerze: Ich bin das Licht des Friedens und leuchte in der ganzen Welt.

G: Ich kann dich nirgends sehen.
Wenn ich mich umseh' bei den Menschen,
dann find' ich viel Haß und Feindschaft dort.
Nur selten merkt man was vom Frieden.
Streit ist überall.
Krieg ist in Familien und auch zwischen Völkern.
Friedlos ist das Leben auf der Welt.
Darum löschen wir es aus, das Licht des Friedens.
Denn der Friede stirbt dahin.
(Ausblasen)

3. Kerze: Ich bin das Licht der Liebe und leuchte in der ganzen Welt.

G: Ich kann dich nirgends sehen.
Wenn ich mich umseh' bei den Menschen,
dann denkt doch jeder nur an sich.
Nur selten kann man Liebe spüren.
Jeder sucht den eigenen Vorteil.
Wie es den anderen dabei geht, darum kümmert
sich doch niemand.
Lieblos ist das Leben auf der Welt.
Darum löschen wir es aus, das Licht der Liebe.
Denn die Liebe stirbt dahin.
(Ausblasen)



4. Kerze: Ich bin die letzte von uns vieren. Klein und schwächlich
schon seit langer Zeit: Ein Funke nur, der Hoffnung bringt.

G: Ich kann dich nirgends sehen.
Wenn ich mich umseh' bei den Menschen,
dann haben doch viele schon lange resigniert.
Nur selten find' ich einen Funken Hoffnung.
Alle sind von Angst erfüllt.
Kaum einer glaubt noch, daß es in Zukunft besser wird.
Hoffnungslos ist das Leben auf der Welt.
Darum löschen wir es aus, das kleine Licht der Hoffnung.
Denn die Hoffnung stirbt dahin.
(Will das Licht ausblasen)

4. Kerze: Wie aber wollt ihr weiterleben?

Es stirbt die Freude, der Friede und die Liebe.
Jetzt wollt ihr auch die Hoffnung noch begraben.
Die Hoffnung ist das einzige, an das ihr euch
noch klammern könnt.

Wenn ihr auch dies Licht noch löscht,
dann habt ihr nichts mehr, was euch hält.
Nein, das Licht der Hoffnung darf nicht sterben!
Laßt es doch weiterbrennen.

Denn nur, wenn ihr noch Hoffnung habt,
können Freude, Friede und auch Liebe wieder wachsen.

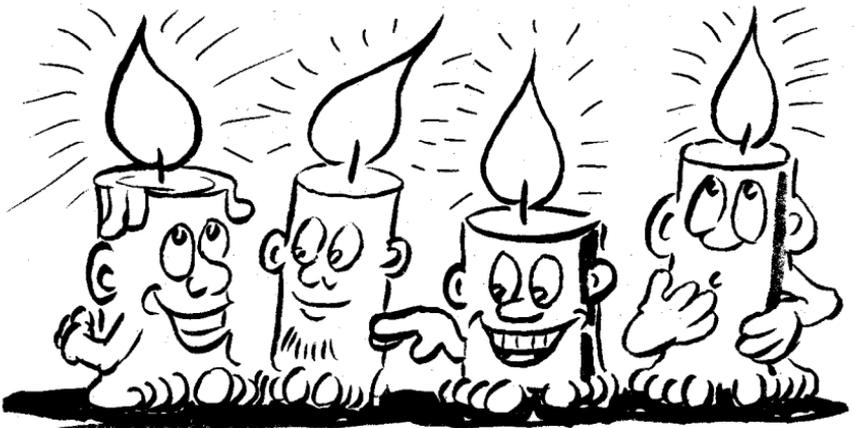
Die Hoffnung schenkt die Kraft,
die anderen Lichter wieder anzuzünden.

Der kleine Funke „Hoffnung“ wird es fertigbringen,
euch zu großen Taten anzuspornen,
so daß Freude, Friede und die Liebe wieder stärker werden
und nicht untergehen.

Haltet fest an dieser Hoffnung,
und tut, wozu sie euch dann drängt.
Dann werdet selbst in schlimmen Zeiten
ihr das Leben hier besteh'n.

Denn die Hoffnung wird die Freude, den Frieden
und die Liebe neu entzünden.

(Zündet die anderen Kerzen wieder an)





Action-Auktion

*Aktionsspiel für Gruppen im Raum –
auch für Kleingruppen geeignet*

I. Spielidee und Spielablauf

Die Spieler werden zunächst – je nach Gesamtspielerzahl – in zwei bis sechs Gruppen eingeteilt. Mehr als vier Spieler sollten nicht in einer Gruppe spielen. Jeder Gruppe wird eine Farbe zugewiesen. Jede Gruppe erhält weiter zu Beginn des Spiels einen Kartensatz mit entsprechend farbigen Karten von 1 bis 20 (vgl. Anlage 1).

Nun liest der Spielleiter eine praktische Aktionsaufgabe vor (vgl. Anlage 2). Welche Gruppe die Aufgabe lösen darf, wird ermittelt, indem die Aufgabe unter den Gruppen versteigert wird. Und das geht so: Jede Gruppe legt eine beliebige, von ihr gewählte Karte verdeckt vor sich hin. Wenn alle Gruppen ihr Gebot abgegeben haben, werden die Karten umgedreht. Die Gruppe, deren Karte den höchsten Zahlenwert hat, erhält den Zuschlag.

Jetzt ist die Aufgabe von der Gruppe, die den Zuschlag erhalten hat, zu lösen. Wird die Aufgabe erfüllt, so erhält die Gruppe Punkte in Höhe der Summe aller abgegebenen Gebote. Wird die Aufgabe nicht erfüllt, so muß die Gruppe in der nächsten Runde aussetzen. Der Spielleiter zieht aus den bei der Gruppe noch vorhandenen Karten eine beliebige Karte, damit immer alle Gruppen gleichviel Karten haben.

Gespielt wird bis alle Aufgaben versteigert worden sind. Wahlweise kann aber auch von vornherein eine bestimmte Spielzeit festgelegt werden.

Ziel des Spiels ist es, am Ende der Action-Auktion möglichst viele Punkte ersteigert zu haben.

II. Spielregeln und praktische Hinweise zur Durchführung

1. Spielvorbereitung

Der Kartensatz (Anlage 1) ist (am besten) vergrößert auf farbiges Papier zu kopieren. Der Verfasser empfiehlt, für jede Gruppe eine andere Farbe vorzusehen und stärkeres Papier (mindestens 130 g/qm) zu verwenden.

Wenn das Spiel mit höchstens vier Gruppen durchgeführt wird, können wahlweise anstelle des Kartensatzes auch Elfer-Raus-Karten verwendet werden. Soweit für die Aufgaben (Anlage 2) Material erforderlich ist, ist dieses bereitzuhalten.

Es bleibt dem Spielleiter unbenommen, die vorgeschlagenen Aufgaben durch eigene Aufgaben ganz oder teilweise zu ersetzen oder zu ergänzen. Wichtig ist, daß die Aufgaben so formuliert sind, daß die Lösung der Aufgabe in der vorgegebenen Zeit weder sicher möglich ist (dann bieten alle Gruppen maximal!), noch sicher unmöglich ist (dann bietet niemand!), sondern ungewiß ist (dann müssen die Gruppen ihre individuellen Stärken einschätzen und regelmäßig riskante – und spannende – Entscheidungen treffen).

Die zur Lösung der Aufgaben vorgesehene Zeit sollte ca. 60 Sekunden, höchstens 120 Sekunden betragen. Andernfalls besteht die Gefahr, daß es den gerade nicht beteiligten Gruppen langweilig wird oder daß sich das Spiel zu sehr in die Länge zieht.

2. Spielregel

Die gewünschte Karte muß von der Gruppe unverzüglich hingelegt werden, wenn die Aufgabe vom Spielleiter vorgelesen wurde; andernfalls darf die Gruppe in der Runde nicht mitbieten. Der Spielleiter zieht in diesem Falle aus den bei der Gruppe noch vorhandenen Karten eine beliebige Karte, damit immer alle Gruppen gleichviel Karten haben. Für die Lösung der Aufgabe hat die Gruppe nur die vorgesehene Zeit zur Verfügung; wird die Aufgabe innerhalb dieser Zeit nicht (vollständig) gelöst, gilt die Frage als nicht gelöst.

Maßgeblich ist die erste von einem Spieler der Gruppe (laut) bekanntgegebene Antwort.

3. Wertung

Wird eine Aufgabe richtig gelöst, so erhält die Gruppe eine Punktzahl in Höhe der Summe aller abgegebenen Gebote gutgeschrieben.

Sieger ist die Gruppe, die bei Spielende die höchste Punktzahl erzielt hat.

Der aktuelle Wertungsstand kann öffentlich oder nichtöffentlich gestaltet werden.

● Öffentliche Wertung:

Im Raum wird ein Schaubild (z. B. Säulendiagramm, für jede Gruppe eine farbige Säule, auf der die erzielten Punkte markiert werden) aufgehängt; dann ist der aktuelle Wertungsstand für alle Gruppen ersichtlich; die gebotenen Karten können in diesem Falle vom Spielleiter nach jeder Runde eingesammelt werden;

● nichtöffentliche Wertung:

Hat eine Gruppe eine Aufgabe erfolgreich gelöst, so erhält sie alle in dieser Runde gebotenen Karten; in diesem Falle werden erst am Ende der Action-Auktion die Zahlenwerte der Karten zusammengezählt.

Beide Varianten sind in gleichem Maße durchführbar, führen jedoch jeweils zu unterschiedlichen taktischen Möglichkeiten.



4. Taktische Überlegungen

Jede Gruppe soll möglichst schnell einschätzen, ob sie die Aufgabe lösen kann oder nicht. Da jeder Zahlenwert nur einmal vorhanden ist, sollte mit den höheren Zahlenwerten nur geboten werden, wenn die Lösung der Aufgabe entsprechend wahrscheinlich ist.

Wenn eine Aufgabe in überdurchschnittlichem Maße den Gaben der Gruppe entspricht, werden die anderen Gruppen wohl niedrigere Gebote abgeben. In diesem Falle ist zu überlegen, ob nicht eine Karte mit mittlerem Zahlenwert genügen könnte, um den Zuschlag zu erhalten.

5. Varianten

Das Spiel kann auch mit weniger als 20 Aufgaben durchgeführt werden. Dies bietet sich insbesondere dann an, wenn weniger Zeit zur Verfügung steht.

In diesem Falle gibt es zwei Möglichkeiten:

- Entweder werden die jeweils höchsten Kartenwerte solange entnommen bis der höchste Kartenwert der Zahl der Aufgaben entspricht
- oder jede Gruppe erhält zwar zunächst alle Karten. Der Spielleiter zieht jedoch verdeckt bei jeder Gruppe so viele Karten, bis die Zahl der Karten mit der Zahl der Aufgaben übereinstimmt. Bei dieser interessanten Variante kommt sowohl ein Glücksmoment (werden Karten mit höheren niedrigeren Werten gezogen?) als auch eine höhere Spannung ins Spiel (keiner weiß genau, welche Karten die anderen Gruppen noch haben).

6. Hinweis für Kleingruppen

Das vorliegende Aktionsspiel kann auch in sehr kleinen Gruppen problemlos gespielt werden (z. B. mit zwei Teams à zwei Spielern). Auch wenn das Spiel jeder gegen jeden (einzeln) gespielt werden kann, wird dies jedoch nur in besonderen Ausnahmefällen nach genauer Prüfung und Überlegung empfohlen. Bei manchen Aktionsspielen besteht die Gefahr, daß sich ein einzelner Spieler bloßstellt.

7. Material

- Karten (Anlage 1) → vergrößert auf farbiges, festes Papier kopieren oder: Elfer-Raus-Karten
- ggf. Schaubild (bei öffentlicher Wertung)
- ggf. das für die einzelnen ausgewählten Aufgaben benötigte Material (Anlage 2)

Das Material kann problemlos bereits auf Vorrat zusammengestellt werden und ist dann kurzfristig einsetzbar. Sofern man weniger materialintensive Aufgaben wählt, kann man das Material zudem auf kleinstem Raum zusammenpacken. Das vorliegende Aktionsspiel eignet sich daher in besonderem Maße als eiserne Ration oder bei unvorhersehbaren Ereignissen, auch auf Fahrten und für Freizeiten.

Anlage 1

Druckvorlage Spielkarten

ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION
1	2	3	4	5
ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION
ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION
6	7	8	9	10
ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION
ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION
11	12	13	14	15
ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION
ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION
16	17	18	19	20
ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION	ACTION- AUKTION

Anlage 2

Vorschläge für Aufgaben

- ▶ in 60 Sekunden aus einer Zeitungsseite eine Papierschlange mit einer Länge von mindestens vier Metern reißen
Material: Zeitung, Stoppuhr, Meterstab
- ▶ mindestens 50 Mal einen Tischtennisball mit dem Schläger in die Luft schlagen, ohne daß der Ball auf den Boden fällt (zwei Versuche)
Material: Tischtennisball, Tischtennisschläger
- ▶ mit einem Darts-Pfeil einen Luftballon in ca. drei Meter Entfernung treffen (zwei Versuche)
Material: Luftballon, Schnur, Darts-Pfeile
- ▶ in 60 Sekunden einen Papierflieger bauen, der mindestens fünf Meter weit fliegt (zwei Flugversuche)
Material: Papier (DIN-A 4), Stoppuhr, Meterstab
- ▶ in 60 Sekunden in einem Text (ca. zwei DIN-A4-Seiten) fünf bestimmte Worte finden
Material: Text (Kopien), Zettel mit Begriffen, Stift, Stoppuhr
- ▶ in 60 Sekunden Wasserbombe zwischen zwei im Abstand von ca. drei Meter stehenden Spielern fünfmal hin- und herwerfen, ohne daß die Wasserbombe auf den Boden fällt oder platzt
Material: Wasserbombe, Stoppuhr



- in 60 Sekunden aus Streichhölzern einen Turm mit mindestens 20 Ebenen bauen (immer zwei Streichhölzer längs, dann zwei quer usw.)
Material: Streichholzschachtel, Stoppuhr
- in 60 Sekunden fünf Luftballone nacheinander aufblasen bis sie platzen (ein Spieler fünfmal nacheinander oder Staffette)
Material: fünf Luftballone, Stoppuhr
- in 60 Sekunden ein Puzzle (ca. 20-25 Teile mit Vorlage oder ca. 10 bis 15 Teile ohne Vorlage) zusammensetzen
Material: Puzzle-Spiel, Stoppuhr
- in 60 Sekunden eine Doppelwortkette (letztes Wort des ersten Doppelworts ist erstes Wort des nächsten Doppelworts) mit mindestens 15 Doppelwörtern sagen (erstes Wort wird vom Spielleiter genannt)
Material: Stoppuhr
- 60 Sekunden lang auf einem Bein stehen
Material: Stoppuhr
- in 60 Sekunden einen Knopf fest annähen
Material: Nadel, Faden, Knopf, Stück Stoff, Stoppuhr
- in 60 Sekunden einen Bibelvers oder einen Liedvers auswendig lernen
Material: Text (Kopie), Stoppuhr
- in 60 Sekunden einen Apfel schälen
Material: Apfel, Schälmesser, Stoppuhr
- in 60 Sekunden im Telefonbuch zwei Nummern finden (Name, Vorname, ggf. Ort wird vom Spielleiter angegeben)
Material: Telefonbuch, Stoppuhr
- in 60 Sekunden 10 Butterkekse essen (Mund muß bei Zeitablauf leer sein)
Material: Butterkekse, Stoppuhr
- in 60 Sekunden mit verbundenen Augen einen Kreis mit 15 cm Durchmesser zeichnen (Abweichung von jeweils 2 cm ist erlaubt)
- 60 Sekunden lang einen Tennisball auf der Stirn balancieren (zwei Versuche)
Material: Tennisball, Stoppuhr
- In 60 Sekunden eine elastische Binde (sauber) aufwickeln
Material: elastische Binde, Stoppuhr
- 60 Sekunden lang einen Apfel auf einem von den Zähnen gehaltenen Löffel balancieren (zwei Versuche)
Material: Löffel, Apfel, Stoppuhr





Radio News

Ein Spielabend um den Hörfunk

Inzwischen gibt es viele lokale Hörfunksender, die teilweise den großen Rundfunkanstalten erfolgreich Konkurrenz machen. Seit dem Aufkommen dieser Privatsender wird viel über Einschaltquoten diskutiert. Eine möglichst hohe Quote ist auch in unserem Spiel das Ziel. Dazu brauchen die Stationen gute Mitarbeiter und ein gutes Programm. Finanziert wird dies bei den Privaten hauptsächlich durch Werbung.

Material

Papier und Stifte, 25 kleine Zettel mit je 1-2 Worten, Wunderkerzen, Kassettenrecorder, Kassette mit 10 Liedanfängen. 5 Meter Tonband pro Gruppe, Taschenrechner und Fotokopien von den Verträgen und der Hörerumfrage (siehe Anlage)

Vorbereitung

Die Hörerumfrage (siehe Anlage) wird auf Freizeiten am besten ein bis zwei Tage vor dem Abend ausgefüllt, bei wöchentlichen Gruppen eine Woche vorher. Auf jeden Fall sollten die Mitarbeiter die Umfrage vor Beginn des Abends bereits ausgewertet haben. Jeder Beitrag und jedes Musikstück bekommt damit unterschiedlich viele Punkte. In beiden Rubriken wird die Gesamtpunktzahl ermittelt und pro Beitrag die „Quote“ in Prozent der Gesamtpunkte errechnet.

Beispiel: Bei insgesamt 225 Punkten erhalten Caught in the Act 35 (=15%), Kelly Family 40 (=18%), Michael Jackson 47 (=21%), Backstreet Boys 51 (=23%) und D.J. Bobo 52 (=23%) Punkte (Quote in Klammer).

Mannschaft

Je nach Gruppengröße werden Radiostationen aus 5-10 Personen ausgelost. Jeder zieht dabei ein Los mit einer Sendefrequenz (zwischen 87,5 MHz und 108,0 MHz). Die mit gleicher Frequenz bilden ein Sendeteam und verteilen folgende Aufgaben unter sich: Moderator, Tontechniker, Musikredakteur, Rundfunktechniker, Chefredakteur und freie Mitarbeiter. (Bei kleinen Gruppen läßt man die freien Mitarbeiter weg, bei großen Gruppen sollte man nicht mehr als 7 Sendestationen haben. Dies läßt sich mit entsprechend vielen Mitarbeitern regulieren)



Spielablauf

Mit der ersten und zweiten Runde erzielen die Sender ihre Einnahmen, diese können in der dritten Runde in gutes Programm investiert werden. Auf Grund der Hörerumfrage sind die „Quotenbringer“ aber bereits vor Spielbeginn festgelegt, ohne daß die Gruppen davon in Kenntnis gesetzt werden, es kommt also auf das richtige Gespür an.

Vorrunde (ohne Wertung): Die Teams denken sich originelle Namen aus und melden diese beim „Aufsichtsam“ an. Kommen zwei gleiche Namen, darf der erste ihn benützen, der zweite muß sich was Neues ausdenken.

Runde A: Die Mitarbeiter beweisen ihr Können

1. Der Moderator: Es ist Aufgabe eines Moderators, den Bürgerfunk zu unterstützen. Bei uns muß er die Bürger zum „Funken“ bringen. 5 beliebige Mitspieler als Bürger postieren sich in unterschiedlicher Entfernung zum „Sendestudio“. Dort zündet der Moderator ein Streichholz an, läuft zum ersten und zündet dessen Wunderkerze an, kommt zurück zum Sender und geht weiter zum nächsten, bis alle Wunderkerzen angezündet sind. Geht dabei das Streichholz aus, zündet er das nächste an. Die Moderatoren spielen alle nacheinander.

Wertung: Es gibt zunächst einmal 500 Punkte. Davon 5 Punkte Abzug für jede benötigte Sekunde und weitere 10 Punkte Abzug für jedes benötigte Streichholz.

2. Der Tontechniker: Er beschäftigt sich hin und wieder mit dem gefürchteten „Bandsalat“. Alle Tontechniker bekommen einen Haufen Bandsalat und versuchen alle gleichzeitig, dies in 5 Meter gestrecktes Tonband zu entwirren.

Wertung: Es gibt wieder 500 Punkte. Davon 3 Punkte Abzug für jede benötigte Sekunde.

3. Der Musikredakteur: Er kennt alle Songs bereits während der ersten Sekunden. Wir machen die Probe mit 10 Liedanfängen. Dazu bekommt jeder Musikredakteur Papier und Bleistift. Wir spielen je einen Liedanfang und lassen danach 20 Sekunden Zeit zum Aufschreiben.

Wertung: Jede richtige Antwort ergibt 25 Punkte.

Zwischenrunde, bei der die Rundfunktechniker den Raum verlassen müssen: Jede Rundfunkstation denkt sich einen Slogan aus, der mindestens 5 Worte umfaßt und den Namen des Senders enthalten muß. Diese Slogans werden auf ein Blatt geschrieben und der Spielleitung übergeben.

4. Der Rundfunktechniker: Er wird mit Funkstörungen spielend fertig. Die Rundfunktechniker kommen wieder herein und stellen sich an einer Seite des Raumes auf. Die restlichen Teilnehmer stellen sich auf der gegenüberliegenden Seite auf. Auf Kommando versuchen alle Stationen gleichzeitig, ihrem Rundfunktechniker den zuvor erfundenen Slogan zu übermitteln. Dieser muß ihn aufschreiben. Ist alles korrekt angekommen wird die Zeit gestoppt.

Wertung: Die erste Gruppe erhält 250 Punkte, die letzte mindestens 100 Punkte. Dazwischen je nach Anzahl der Gruppen abstufen.



5. Der Chefredakteur: Er muß lediglich die Berichte der freien Mitarbeiter (falls es keine gibt, spielen hier alle seine Mitarbeiter) entgegennehmen. In einem Nachbarraum sind Berichte versteckt (25 kleine [bunte] Zettel mit ein bis zwei Worten drauf). Die freien Mitarbeiter schwärmen aus und melden ihre Funde einzeln. Nach z. B. 5 Minuten wird gestoppt.

Wertung: Jede richtige Meldung ergibt 10 Punkte, falsche Meldungen ergeben 10 Minuspunkte.



Runde B: Werbung

Jeder Sender bekommt eine Liste mit Firmen, die derzeit über eine Agentur Werbespots senden lassen wollen. Sie wissen, daß die Agenturen von diesen Höchstpreise gesetzt bekommen haben, über denen der Spot nicht gesendet werden soll, kennen die genauen Werte aber nicht. Sie wissen, daß die Werte alle größer als 250 DM und kleiner als 1000 DM sind. Sie müssen sich nun überlegen, wie teuer sie eine Sendeminute (=1 Werbespot) anbieten wollen. Liegen sie dabei zu hoch, bekommen sie weniger Werbespots, liegen sie zu tief, sind die Einnahmen zu gering. Außerdem müssen sie noch eine Firma auswählen, deren Werbespots sie nicht senden würden, denn es ist auch eine unseriöse Firma dabei, die ihnen 500 DM Verlust beschert, wenn sie gewählt wird.

Erst wenn alle Angebote abgegeben sind, wird ein Plakat aufgehängt, auf dem die Höchstgebote der einzelnen Firmen notiert sind.

Schmierelli, die neue Butter 630 DM; Avanti Taschentücher 500 DM Verlust; Tensingler Sport Songs 810 DM; Raufhalle, das Action-Zentrum für Kids 310 DM; Sparibo Fleischermarkt 940 DM; Dromedar Lights, die Marke mit zwei Höckern 480 DM; Hoblerone Holz-Fachmarkt 1000 DM.

Damit kann jeder Sender kurz überschlagen, wieviel Werbeeinnahmen erzielt werden. (Werte liegen zwischen 940 und 2520 DM).

Runde C: Programm kaufen

Während nun der Spielleiter in Windeseile nachrechnet, wieviel Geld jede Mannschaft zur Verfügung hat, bekommen die Sender bereits von einer zweiten Agentur Vorschläge über Sendebeiträge und Musikstücke. Jeder dieser Beiträge und Lieder ist für 300 Mark zu haben.

Es geht nicht darum, möglichst viel Geld zu häufen, sondern um eine möglichst hohe Einschaltquote. 50% der Quote werden durch Musik, 50% durch Beiträge vergeben. Die Sender überlegen, was sie senden wollen, der Erfolg der einzelnen Beiträge bzw. Lieder ist ja bereits durch die Hörerumfrage ermittelt worden.

Die endgültigen Sendebeiträge (siehe Anlage) werden ausgefüllt, wenn die genauen Geldbeträge feststehen, die die Sender zur Verfügung haben. Wenn alle Sendebestellungen abgegeben sind, beginnt für den Spielleiter die Rechnerei. Solange könnten z. B. zwei Mitarbeiter Playback einen aktuellen Song vortragen.

Vor der Siegerehrung werden die Ergebnisse der Hörerumfrage (auf einem Plakat vorbereiten) aufgehängt.

Zwischendurch bei Bedenkzeiten und Auswertungspausen können immer wieder Musikstücke eingespielt werden. Wenn es zu laut wird, ertönt das Geräusch vom Rand des UKW-Bandes.

Auswertung des Abends: Die vor Beginn des Abends ermittelten Quoten der Lieder und der Beiträge werden den Sendern als Punkt gutgeschrieben und aufsummiert. Da nun Werte größer 100 herauskommen, werden für das Endergebnis die Punkte der einzelnen Gruppen in Prozent der Gesamtpunktzahl aller Gruppen berechnet. (Siehe Auswertung Hörerumfrage).

Anlagen:

Hörerumfrage der Landesrundfunkanstalt und der Spielabend Marketing AG

Bemerkung: – Die folgende Umfrage ist selbstverständlich anonym!

- Bitte in jeder Spalte 10 Punkte für den besten Beitrag, 9 für den zweitbesten usw. vergeben
- wer älter als 12 ist und jünger als 14, der ist 13!!
- nicht zu lange überlegen

Welche Gruppe ist die beste?	Welcher Beitrag ist der beste?
Caught in the Act	Sport-Interview mit Michael Schuhmacher
Kelly Family	Outing: Liebe mit Helmut K.
Michael Jackson	Starporträt: mit Mr. President
Backstreet Boys	Musikgeschichte: Elvis, King of Rock'n' Roll
D. J. Bobo	Die Träume 13jähriger Mädchen
	Die neuen Streetware – mehr als nur Klamotten

Sendebestellung:

Wir möchten gerne über ihre Agentur den größten Hit folgender Gruppen bestellen:

Caught in the Act
 Kelly Family
 Michale Jackson
 Backstreet Boys
 D. J. Bobo

Außerdem würden wir gerne folgende Beiträge senden:

Sport-Interview mit Michael Schuhmacher
 Outing: Liebe mit Helmut K
 Starporträt: mit Mr. President
 Musikgeschichte: Elvis, King of Rock'n' Roll
 Die Träume 13jähriger Mädchen
 Die neue Streetware – mehr als nur Klamotten

Für jeden Song und jeden Beitrag bezahlen wir ihnen jeweils 300 DM.
 Selbstverständlich würden wir nie auf die Idee kommen, unser Konto zu überziehen.

Die Redaktion: (alle Unterschriften)

Rödinghausen, 26. 9. 96



An die Werbeagentur Hallo Welt

Absender:

Wir haben Ihr Angebot erhalten. Sie bieten uns Werbespots folgender Firmen an:

- Schmierelli, die neue Butter
- Avanti Taschentücher
- Tensing Sport Songs
- Raufhalle, das Action-Zentrum für Kids
- Sparibo-Fleischermarkt
- Dromedar Lights, die Marke mit zwei Höckern
- Hoblerone Holz-Fachmarkt

Wir verzichten auf die Werbung von _____

Allen anderen Firmen teilen Sie bitte unser Angebot mit:

Wir verlangen für eine Minute Sendezeit (=1 Werbespot): DM _____

Wir wissen, daß eine Firma betrügerisch arbeitet und hoffen, daß es die ist, auf die wir verzichten. Sonst sind wir auch mit einem Verlust von 500 DM einverstanden.

Wir haben weiterhin erfahren, daß alle Sender mehr als 250 DM bereit sind, zu bezahlen und daß von unserer Seite der gesetzliche Höchstpreis bei 1000 DM liegt. Jede unabgesprochene Veränderung des Vertrags macht diesen ungültig.

Die Redaktion (alle Unterschriften):



C-Online

Jugendgruppen auf den Datenautobahnen

Die Grundüberlegung

Computer und Telekommunikationsmedien sind auf dem Vormarsch. Auch viele Jugendliche sind heute damit vertraut oder zumindest daran interessiert. Andere sind weniger informiert oder gehemmt. Es bietet sich die Chance, die einen ans Thema heranzuführen und die anderen (die „Freaks“) aktiv in die Vorbereitung und Durchführung eines solchen Abends einzubinden.

Ziel sollte dabei auch sein: Kritischer Umgang/Sensibilisierung ohne zu verteufeln, Unterschiede deutlich zu machen, Grenzen abzustecken. Das Ganze soll spielerisch eingebettet werden.

„Macht bloß (keine) FAXen!“

Online-Medium Fax nutzen

Es spielen zwei oder mehr Gruppen gegeneinander. Jede Gruppe braucht ein FAX-Gerät. Dies sollte heutzutage kein Problem sein. Es kann entweder im Pfarramt oder Gemeindehaus sein oder bei jemand daheim (Mitarbeiter oder Eltern der Gruppenteilnehmer). Im Ortsbereich halten sich die Telekom-Gebühren in Grenzen. Hilfreich ist es dabei, wenn man die Nummer des Spielpartners auf einer Programmtaste abspeichern kann.

Spielmodus

Die Gruppen faxen sich gegenseitig im Wechsel Fragen oder andere Aufgabenstellungen zu. Die andere Mannschaft faxt die vermeintliche Lösung zurück. Ist sie falsch, erfolgt eine Negativ-Meldung (ebenfalls per FAX). Hier darf Phantasie ins Spiel kommen (z. B. ein gemaltes Gesicht mit trauriger Miene oder eine „Niete“). Die Mannschaft wartet auf die nächste Aufgabe der Gegnermannschaft.

Ist die Antwort richtig, erhält die Mannschaft eine Bestätigung samt einem Blatt, auf dem die Belohnung („Gutschein“) aufgedruckt ist, zurückgefaxt. Nun darf sie wieder eine Frage faxen.

Gespielt wird bis entweder eine vereinbarte Zeit um ist oder bis eine Mannschaft ihre Aufgaben alle gestellt hat oder eine Mannschaft eine bestimmte Punktzahl erreicht hat.

Aufgabenstellungen

➤ Quizfragen

Variante: „Der große Preis“, d. h. die Mannschaften können selber die Aufgaben auswählen und dem Aufgabensteller mitteilen.

➤ **Bilderrätsel:** (vgl. „Witziges und Quiziges“, Steigbügel Nr. 217, S. 27)

Was ist auf den Bildern dargestellt?

1. N-acht-W-ächt-er
2. B-an-k-Noten
3. Schachbrett für Anfänger

➤ **Codierung auf der Datenautobahn/„Hightech-Morsen“:**

Im Computerbereich gibt es zwei Arten wie man Zeichen darstellen/bezeichnen kann: Dezimal oder Hexadezimal (viele kennen sicher die ASCII-Tabellen). Dem Spielpartner wird eine Nachricht in Hex-Darstellung übermittelt und mit Hilfe einer Codiertabelle (s. Anhang) kann er diese entziffern.

Beispiel: Das große A kann als Dezimal 65 oder Hex 41 (sprich: „vier eins“, nicht „einundvierzig“) bezeichnet werden. Das große O ist Dezimal 79 oder Hex 4F

Nachricht in Hex-Darstellung:

49 73 74 33 34 25 67 72 ?? ?? 65 72 61 60 73 32 64 75 72 63 68 33 3F

Nachricht im Klartext:

Ist 34% größer als 2 durch 3?

Anmerkung: Dieses Spiel kann natürlich auch ohne FAX im Gruppenraum gespielt werden.

- **„Dalli-Klick“/Montagsmaler:** Ein Bild wird in mehreren Etappen ausschnittsweise gefaxt, d. h. jedesmal ist etwas mehr drauf. Je nach dem, nach der wievielten „Teillieferung“ die Lösung erkannt und zurückgefaxt worden ist gibt es mehr oder weniger Punkte.

Variante: Dalli-Klick „rückwärts“: Von dem eigentlichen Bild mehrere Kopien vorbereiten. Statt daß Teile fehlen sind Teile davon schwarz übermalt. Als nächstes wird die Kopie übertragen, auf der weniger durchgestrichen ist usw.

Variante: Das Ganze kann auch als Serie von Puzzleteilen gesandt werden, die beim Partner ausgeschnitten und zusammengefügt werden müssen (Scheren bereithalten!)



► **Besorgungsaufgaben**

Beispiel:

„Besorgt den Wirtschaftsteil (oder den Wetterbericht, das Fernsehprogramm) aus der heutigen Tageszeitung und faxt ihn uns“.

Variante:

Die Aufgabensteller faxen selber einen Zeitungsartikel zusammen mit der Frage: „An welchem Tag in dieser Woche kam dieser Artikel in unserer Tageszeitung?“

Oder: Die Aufgabensteller faxen einen Ausschnitt aus dem Ortsplan, markieren darin ein Haus und fragen, wer dort wohnt (z. B. der Mesner, CVJM-Vorstand etc.)

Online-Dienste und Mailboxen

Eine Mailbox ist ein Rechner, zu dem man von einem anderen Computer aus über ein Modem oder über ISDN Verbindung aufnehmen kann. Es gibt inzwischen auch eine Reihe christlicher Mailboxen. So haben sich zum Beispiel ca. 40 Mailboxen in ganz Deutschland zum sogenannten „LifeNet“ zusammengeschlossen (Liste mit Namen und Einwählnummern siehe Anhang). Was kann man damit machen?

➤ **Informationen abrufen:** Es gibt verschiedene sogenannte „Bretter“, auf denen Interessantes zu bestimmten Themenbereichen nachgelesen werden kann. Die Themenbereiche im LifeNet reichen vom PC-Know-how bis Bibelwissen.

➤ **„Small talk“:** In diesen Brettern können auch Nachrichten ausgetauscht werden. Man kann auf Veranstaltungen hinweisen, Fragen absetzen nach dem Motto „wer hat gute Infos über ...“ oder Annoncen im Sinne von „Suche/Biete“. Tips und Kniffs zum Thema Computer.

Einige Bretter im LifeNet:

Life.D.Diskussion	Life.D.Pinwand
Life.D.Buecher	Life.X.CVJM.Computermission
Life.W.Arnica	Life.W.Computer
Life.D.Witze	Life.D.Angebote
Life.D.Musik	Life.D.Veranstaltungen

- **Dateien runterladen:** Christliche Computerspiele, Quiz-Programm, ein Programm mit den Losungen der Herrnhuter Brüdergemeine, Andachtstexte etc.
- Weitere Möglichkeiten kann man mit dem **SysOp** (Systemoperator, Betreuer) telefonisch oder per Mail ausmachen – nur Mut!
- Der Zugang ist kostenlos (es fallen lediglich Telekom-Gebühren an).

Weitere Informationen gibt es über

LifeNet e.V.	Tel.: 071 51/96 79 09
c/o Albi Rebmann	FAX: 071 51/96 79 59
Postfach 3101	
71373 Weinstadt	

Weitere Informationen über christliche Software bei

CVJM-Computermission	Tel.: 072 61/44 13
Georg „Schorsch“ Grittmann	FAX: 072 61/137 08
Forstweg 13	Mailbox: 072 61/137 08
D-74889 Sinsheim-Reihen	

Dort können ebenfalls Demo-Disketten mit christlichen Spielen, Infos über christliche Mailboxen etc. bestellt werden (jährlich werden über 20 000 Disketten versandt).

Diese Möglichkeiten kann man über den Privatgebrauch hinaus auch für die Gruppe nutzen.

► **Eigene Anregungen, Erfahrungen als Nachricht ablegen**

→ Tip: Teilt uns (Steigbügelredaktion) und euch untereinander (Steigbügelleser) eure Erfahrungen im LifeNet im Brett „**Life.D.Pinwand**“ unter dem Betreff „Steigbügel“ bzw. „C-Online“ mit. (Als Nachricht mit der Auswahl „Schreiben“ und adressieren entweder an „Alle“ oder direkt an „Gert Presch). Ich werde immer mal wieder reinschauen. Bei großer Nachfrage könnte man ja eventuell sogar ein eigenes Brett „Steigbügel“ aufmachen.

► **Eigene Aktivitäten überlegen:**

Tut euch mit anderen Gruppen z. B. in eurem Bezirk zusammen. Jede Gruppe überlegt sich Quizfragen und stellt diese für eine Woche in ein Brett. Die anderen laden sich die Fragen runter (download) und stellen die Antworten dann wiederum in das Brett (upload). Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Macht euch selbst schlau in der Mailbox oder im Internet und baut an einem Sonntag im Gemeindehaus oder beim Gemeindefest oder in eurem Bistro einen PC mit Anschluß auf und ladet Leute ein. So könnt ihr das Know-how weitervermitteln und kommt super mit Leuten ins Gespräch.

► **Kirchliche Organisationen im Internet**

Auch sie sind inzwischen im „Netz der Netze“ zu finden und stellen sich und ihre Angebote vor (auch kleinere CVJMs oder gar einzelne Jugendgruppen). Hier einige sogenannten hompages zum Einstieg:

http://www.cvjm.org	Einstiegsseite
(hier fanden von Januar bis September 96 ca. 7 000 Zugriffe statt)	
http://www.cvjm.org/welcome.html	Begrüßungsseite
http://www.cvjm.org/hotlinks.html	Liste von CVJMs weltweit
http://www.cvjm.org/mtglverb.html	Mitgliedsverbände des CVJM
http://www.cvjm.org/ejw.html	Evang. Jugendwerk in Württemberg

Am Ende dieser Seiten finden sich meist Angaben zum Versenden von Mails (elektronischen Nachrichten) an die Ersteller dieser Seiten.

Übrigens: Der Mainzer Bischof Karl Lehmann hielt am 30. August 96 anlässlich der Eröffnung der CeBit Home 96 Sprechstunde im Internet.
(<http://www.evika.de/>)

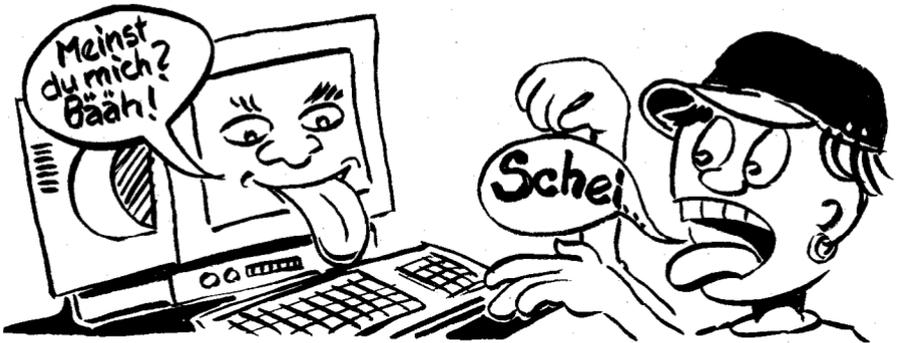
Die EKD hat erstmals einen Internet-Preis ausgeschrieben. Mit dem „Web-Fish“ sollen „besonders gelungene christliche Angebote im Internet“ prämiert werden. Einsendeschluß: 31. Dezember 96 an die E-Mail-Adresse WebFish ekd.de). Nichts wie mitmachen.

Wichtig:

- Im Vorfeld den Verbindungsaufbau zur Mailbox/Onlinedienst und das Vorgehen dort testen und gut einüben. Nichts ist frustiger als mit mehreren Leuten vor der „Kiste“ zu sitzen und man kommt nicht voran. Beachten: Wenn man sich im Pfarramt, Gemeindehaus oder in Papas Büro einklinkt ist manches anders („0“, vorwählen für eine Amtsleitung, Ton-/Pluswahlverfahren etc.) Vorher an Ort und Stelle testen! Fragen der Telekomkosten klären. Günstige Tarifzeiten wählen.
- Es können nicht beliebig viele Leute um den Bildschirm sitzen. Einige sehen sonst nichts. Daher die Gruppe aufteilen und lieber als Gruppen gegeneinander spielen oder jedes Team „surft“ für sich auf dem „datenhighway“ und anschließend trifft man sich und berichtet.
- Im Vorfeld abchecken, was für die – ganze – Gruppe interessant ist. Es bringt nichts, wenn sich zwei Drittel der Truppe nach 10 Minuten langweilen, weil sie selber nichts tun können oder nichts mehr verstehen.

Diese Hinweise sollen den Spaß nicht verderben – sie sollen Frust vermeiden helfen. Übrigens: Oft sind die Gruppenmitglieder im Umgang mit der DFÜ (Datenfernübertragung) wesentlich cleverer als die Mitarbeiter.

Übrigens: In den Mailboxen ist man „per DU“ und spricht sich per Vorname an.



Kleines Quiz über EDV-/DFÜ-Begriffe

- Was ist die **Baudrate**? Die Übertragungsrate eines Modems in Bit/sec.; z. Zt. üblich sind 14.440 oder 28.800 Baud.
- Was ist der **Cyberspace**? (sprich: „Saiberspeis“) Der künstliche (virtuelle) Raum, in dem die Datenkommunikation stattfindet.

- Was ist ein **Browser**? Programm, mit dem man sich durchs Internet „hindurchhangelt“ und mit dem man sich die Informationen anzeigen und aufbereiten lassen kann. Führende Browser: NetScape Navigator, MS Internet Browser, Spy Mosaic.
- Heißt es **das, die oder der Modem**? Und was bedeutet der Begriff? Es ist die Abkürzung für Modulator/DEModulator und heißt daher DER Modem. Dennoch sagt eigentlich jeder DAS Modem.
- Was ist das **WWW**? Das World Wide Web – das Internet als weltweite Vernetzung von Rechnern.
- Was ist ein **Provider** im Internet? Kommerzieller Anbieter, über den man sich (kostenpflichtig) ins Internet einwählen kann. Einer der bekanntesten Provider ist die Telekom mit Ihrem T-Online-Dienst.
- Wie hoch ist das **Durchschnittsalter** der Internet-Benutzer? 29 Jahre
- Wieviel Prozent der Internetbenutzer sind **männlich**? 94%

Gesprächsrunde: Gedanken und Anregungen

Stichworte:

- „Die Welt ist ein (elektronische Daten-)Dorf“
- Anonymität im „Netz der Netze“; aber: allgemein sind alle „per Du“

„Keiner kennt keinen – aber alle machen mit“
(Ein Grundprinzip im Internet)
- Rein technische Kommunikation contra menschliches Miteinanderreden („der kleine Gruß“, das Lächeln am Rande)
- Viele Benutzer sind überfordert („Wie finde ich mich in der 'Welt der tausend Server' zurecht?“)
- „Hilfe – die Informationsflut erschlägt mich!“
- Ganz neue Krankheitsbilder von „Netz-Surfern“:

„Attention Deficit Disorder (ADD): klinische Konzentrationsschwäche. Hunderttausende Amerikaner leiden überdies unter Repetitive Strain Injury (RSI), einer schmerzhaften Nervenentzündung durch übermäßige Computearbeit.“
 Und: „Internet Addiction Syndrome (IAS) ... Symptome wie bei einer Alkoholsucht: Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, soziale Isolation bis hin zu großer finanzieller Verschuldung und Jobverlust.“
 (Aus: Die WOCHE Nr. 35 vom 23. August 1996)

Es gibt bereits den Begriff der „**Webaholics**“ – der Web-Süchtigen, also derer, bei denen das World Wide Web bereits Suchterscheinungen auslöste. Laut einer Untersuchung sind 17% der Internet-Benutzer mehr als 40 Stunden pro Woche online!

- Künstliche Welten und Realitäten (sogenannte virtual realities, Cyberspace etc.)
→ Realitätsverlust, Wahrnehmungsdefizite; wo sind wir noch in der realen Welt?
Können wir noch unterscheiden?
Kreatürlichkeit contra Technik
- Technisiertes Denken
Seele und Individualität contra Pro-grammiertheit (wörtlich: Vor-gezeichnet)
- Wo werde ich fremdbestimmt durch den Markt: Sachzwänge wie Hardware-Aufrüstung/Software-Upgrades.
- „Computer → Nutzen oder Spielzeug?“ Für was setzt ihr ihn ein?
- Biblische Anregung: Bloße Massenspeicherung contra „Das Wort Christi wohne reichlich unter euch“ (Kolosser 3,16) – Wenn das Wort Gottes in uns lebendig ist, dann ist das mehr als das Abspeichern von Informationen. Oder „Freut euch aber, daß eure Namen im Himmel geschrieben sind“ (Lukas 10,20).

„Jesus is my window to God“ – Andacht



Das Logo „Jesus inside ...“ projizieren oder als Kopie bzw. Aufkleber (s. u.) verteilen und eine Weile betrachten lassen.

„Intel inside“ – dieser Slogan findet sich heute als Aufkleber auf den meisten PCs. Mit diesem Motto will der Hersteller deutlich machen, daß er einen leistungsstarken Prozessor des Marktführers in seinem Gehäuse hat. Da verwundert es nicht, daß die Firma Intel in den Jahren 95 und 96 immense Rekordgewinne machte.

Der Prozessor ist das „Herz“ des Computers. In ihm steckt die „Power“, die Rechenleistung. Mit heute über 100 MegaHertz Taktfrequenz führt er über eine Million Rechenbefehle in der Sekunde aus.

„Jesus inside“ – Jesus in sich, in seinem Leben zu haben – was bedeutet das?

Jesus ist nicht eine hochgezüchtete, schnell getaktete Rechenmaschine. Ein Prozessor führt nur vorgegebene Befehle aus. Jesus aber hat ein Herz für uns.

Bei ihm kommt es nicht auf Zeit und Hochleistung an. Er hat Zeit und er nimmt sich Zeit für uns.

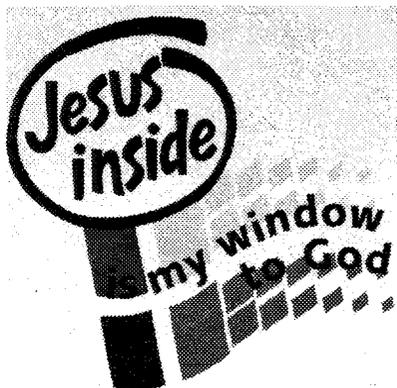
Mag Intel einer der Marktführer im Computergeschäft sein. Jesus ist mehr. Er ist einzigartig. „Ich bin der Weg, die Wahrheit und das Leben“ sagt er. Er konkurriert nicht um Marktanteile. „Wer den Sohn hat, der hat das Leben.“ Da gibt es keine Mitbewerber mehr.

Immer mehr Menschen nutzen den Computer zum täglichen „Surfen“ auf der „Datenautobahn“. Was aber viel wichtiger ist: der tägliche Kontakt zu Gott. Dazu brauch' ich kein Modem, keine Hardware, es kostet auch keine Telekomgebühren. Ich brauche ihn nur anzureden. „Gott ist nie mehr als ein Gebet weit von uns entfernt“ so hat mal einer formuliert.

Gott ist kein unbekannter User im großen Internet. Gott bleibt nicht anonym. In Jesus hat er sich sichtbar geoffenbart. Er schwebt nicht irgendwo im „Cyberspace“. Durch ihn bin ich online zu Gott, hab' ich Verbindung zu Gott. „Siehe, ich bin bei euch alle Tage bis ans Ende der Welt“ sagt Jesus. Die „Mailbox Gottes“ steht immer offen. Sie steht mir ganz persönlich zur Verfügung. „All' eure Sorgen werfet auf ihn“ heißt es im Petrusbrief. „Rufe mich an in der Not, so will ich dich erretten“ heißt es in Psalm 50,15.

Aber: Gott läßt sich nicht einfach von einer Mailbox runterladen. Wenn wir mit Gott reden, dann gehen nicht einfach ein paar Bytes über die Leitung. Wer mit Gott online ist, der geht eine Beziehung ein. Eine persönliche Beziehung zum Herrn der Welt.

Jesus ist mein heißer Draht zu Gott. **„Jesus inside is my window to God“.**



Das Logo kann als 5-farbiger Aufkleber (ca. 7 x 7 cm) kostenlos gegen frankierten Rückumschlag angefordert werden bei:

Gert Presch
Menzelstr. 2/1
72810 Gomaringen
Tel.: 0 70 72/64 92

Ebenfalls erhältlich: T-Shirt (weiß, gute Qualität) mit dem Logo in Brusthöhe für DM 25,- (plus Porto). Solange Vorrat reicht.

Anhang

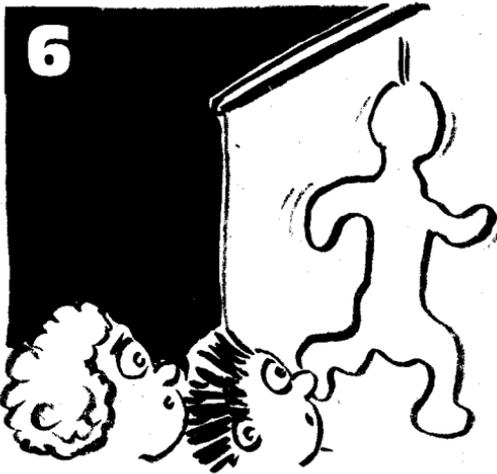
1. Hex-Tabelle
2. Liste der Mailboxen

Mailboxliste LifeNet – erstellt von Klaus Hermann, Pliezhausen
77:7700/740@LifeNet
07127 / 972429, Filerequest: MBLIFE

Stand:

22. 06. 96

0031	318551476	ICHTHUS-BBS	Veenendal/NL
0041	523014101	Weinland BBS	Marthalen/CH
0041	7901661	WALDEX BBS	Maennedorf/CH
00432	742357497	TEACUP BBS	St. Poelten/A
0201	8669123	CREDO	Essen
0202	4781669	The Holy Cross BBS	Wuppertal
02137	60442	Life-Box Neuss	Neuss
0221	9841220	WISDOM	Koeln
02235	922101	Fish-Box	Erfststadt
0261	48469	ICHTYS-Network	Koblenz
02681	7682	Neues Leben-Box	Altenkirchen
030	46507521	Pilgrims-Castle	Berlin
0361	3457527	Buddys Box	Erfurt
0371	3304225	CCC-BBS	Chemnitz
0421	373835	STARWIRE	Bremen
05042	929872	SHALOM	Bad Muender
05241	340638	DOWNTOWN	Guetersloh
05246	930400	LIBORI-BBS	Verl
0531	375421	Flying Sparks BBS	Braunschweig
05404	71827	CVJM-Box (14-08 h)	Osnaabrueck
05692	990034	MESA-BOX	Wolfhagen
06043	401520	Good News Box	Nidda-Borsdorf
06151	373463	HD-Box	Darmstadt
06203	922666	Blue Lights BBS	Ladenburg
06206	13133	Paper-Box	Lampertheim
06326	989109	Phovico	Meckenheim
07032	35667	RR78 – BBS (Royal Rangers)	Herrenberg
07073	50392	Life-Box Rottenburg	Rottenburg
07127	972429	Senfkorn BBS	Pliezhausen
07147	92005	Rising Sun BBS	Sachsenheim
07151	967959	Albi-Box	Weinstadt
07181	45765	Schorndorf Box	Schorndorf
07256	94301	CAJ-Kiste	Philippsburg
07261	13708	CVJM-Box	Sinsheim
07361	43640	Lebensinterface Aalen	Aalen
07427	8055	LIONBOX	Dotternhausen
07433	91321	BL-Box	Balingen
07441	88307	Black Forest Online	Freudenstadt
0911	353458	P.F.C. Mailboxsystem	Nuernberg
09241	91155	Ninive-BBS	Pegnitz
09734	240	Way to Heaven Box	Zahlbach



Der farbige Weg nach Bethlehem

– die Weihnachtsgeschichte in Farben und Schatten dargestellt –

Jedes Jahr stellt sich an Weihnachten neu die Frage, wie man die Weihnachtsbotschaft in der Gruppenstunde behandeln kann, ohne daß alle die Augen verdrehen mit einem „Kennen wir doch schon“... Dazu ist diese Geschichte viel zu wichtig und zu schade – deshalb hier zwei Ideen, die man übrigens nicht nur an Weihnachten einsetzen kann!

Farbiges Schattenspiel

Ein Schattenspiel übt eine ganz eigene Faszination aus – und einen neuen Aspekt bringt ein farbiges Schattenspiel ...

1. Gruppenstunde: Anfertigen der Schattenspielfigur

An jeden Teilnehmer wird ein Stück Draht verteilt, der ziemlich stabil und dick und nicht leicht zu biegen ist. Die Jugendlichen erhalten nun die Aufgabe, eine Person aus diesem Draht zu biegen, ganz „grob“ und abstrakt, denn mehr wird mit diesem Draht nicht möglich sein (doch dies wirkt dann später!). Z. B. wird nur ein Kopf und ein Körper angedeutet, evtl. auch ein nach vorne gestreckter Arm ... Hilfreich ist, wenn sich die beiden Drahtenden irgendwo schließen (gibt der Figur mehr Stabilität), z. B. an der Nase oder im unteren Bereich der Figur. Man kann die Enden verdrehen oder mit Tesa(krepp) oder Paketband zusammenkleben. Die Figur sollte circa 20-25 cm groß werden.

Zum Schluß bekommt die Figur noch einen Führungsstab. Dazu befestigt man mit Tesa (o. ä.) einen dünnen Holzstab oben am Scheitel der Figur und zwar so, daß er mit 90° zur Figur absteht. So kann man später den Stab waagrecht halten, und die Figur steht damit senkrecht – ist am bequemsten zu spielen, und der Stab ist beim Schattenspiel nicht zu sehen.



Danach werden große Bogen verschiedenfarbiges Transparentpapier ausgelegt, und jeder wählt für sich die Farben, die er gerne hätte. Es ist gut, sich auf wenig Farben zu beschränken, z. B. eine Hautfarbe für den Kopf und eine andere Farbe (kräftige Farben wirken am besten) für den Körper.

Das Transparentpapier wird nun zugeschnitten, und zwar so, daß man rund um das Teil, das man damit bekleben will, noch circa 3-5 cm dazugibt. Das Transparentpapier wird nun eingekleistert (vorher den Tisch abdecken mit einer Wachtuchdecke oder Zeitungen), und das Drahtgerüst wird an der Stelle des Papiers hingelegt, die man bekleben will. Den überstehenden Rand rundum schlägt man ein, umklebt damit den Draht. Dieser Rand ist nun innen am Draht, nicht wegschneiden zwecks Schönheit!

Das meiste ist getan, die Figuren müssen jetzt trocknen. Wenn der Kleister trocknet, spannt sich das Papier, und die fertige Figur ist mit einem straffen und relativ stabilen Papier bespannt. Deshalb ist es wichtig, daß der Kleister auf das ganze Papier aufgetragen wird, und daß man auch wirklich Kleister nimmt.

2. Gruppenstunde: Schattenspiel

Nach einer Woche sind die Figuren trocken (bei geheizten Räumen eigentlich schon nach einem Tag), und das Spiel kann beginnen.

Teil A (kann auch schon in der vorherigen Gruppenstunde angegangen werden, wenn man noch Zeit dazu hat). Dazu teilt man der Gruppe einen Bibeltext zu (bei einer größeren Gruppe teilt man am besten in Kleingruppen und wählt verschiedene Texte): Ankündigung der Geburt Jesu (Lk 1,26-38) / Die Geburt Jesu (Lk 2,1-7) / Die Hirten und die Engel (Lk 2,8-20) / Die Weisen aus dem Morgenland (Mt 2,1-12) / Flucht nach Ägypten (Mt 2,13-15) / Kindermord des Herodes (Mt 2,16-18). Dazu stellt man folgende Fragen und Aufgaben:

– Was ist dir neu an dem Text? Was ärgert dich? Was findest du besonders wichtig? Welche Personen kommen in diesem Text vor – gibt es auch solche, die nicht unmittelbar genannt werden, aber aus deren Sicht man die Geschichte auch erzählen könnte?

– Wie könnte man diesen Text spielen? Überlegt euch, ob ihr die Geschichte ohne Worte spielen könnt, ob ihr den Bibeltext dazu lest oder ob ihr euch einen Text überlegen wollt (z. B. einen Text, der mehr ausschmückt und die Gefühle der beteiligten Personen mit aufnimmt, oder eine Erzählung aus der Sicht einer der beteiligten Personen ...).



Teil B: Nachdem die Jugendlichen diese wichtige Vorarbeit geleistet haben, geht es an die Umsetzung. Jeder holt seine Schattenspielfigur, ein Leintuch wird gespannt und eine Lichtquelle dahinter aufgebaut (bei mehreren Gruppen sollte man natürlich auch mehrere Spielmöglichkeiten aufbauen, eventuell in verschiedenen Räumen). Wichtig ist, daß das Leintuch straff gespannt ist und nicht in der Mitte durchhängt – dem Einfallsreichtum an Konstruktionen sind hier keine Grenzen gesetzt. (Wer eine Großleinwand besitzt, kann natürlich auch die nehmen, eignet sich hervorragend, doch auch ein Leintuch tut sehr gute Dienste). Als Lichtquelle ist ein Scheinwerfer gut, doch auch eine Schreibtisch- oder Nachttischlampe gehen ohne Probleme (wichtig ist nur, daß der Raum ziemlich dunkel ist). Man muß ausprobieren, in welcher Höhe und an welcher Stelle man die Lampe befestigt.

Die Jugendlichen können nun ihre vorbereitete Geschichte als Schattenspiel ausprobieren. Man merkt beim Probieren, wie die Figuren am besten auf- und abtreten, wie man sie am besten bewegt. Hilfreich ist, wenn jemand die Regie vor der Leinwand übernimmt und sagt, wie es auf den Zuschauer wirkt. Die Jugendlichen müssen auch überlegen, ob einer bloß Sprecher ist oder ob alle spielen wollen, und natürlich, welche Figur als welche Person eingesetzt wird. Dadurch, daß die Figuren nicht als schwarze Schatten zu erkennen sind, sondern wegen des Transparentpapiers farbig leuchten, übt dies eine ganz besondere Faszination auf Spieler wie Zuschauer aus.

Man kann noch überlegen, ob man zusätzliche Elemente mit hineinnimmt, z. B. Musik, um einzelne Szenen eindrücklich zu untermalen. Eine weitere Möglichkeit ist, mit dem Licht noch ein bißchen zu spielen. Z. B. kann man, wenn Herodes auf der Leinwand erscheint und die Stelle vom Kindermord gelesen wird, langsam ein

rotes Stück Transparentpapier vor die Lichtquelle schieben. Hilfreich ist es auch, wenn man zwischen den einzelnen Szenen das Licht ausmacht – in diesen Pausen können auch passende Lieder gesungen werden.

3. Gruppenstunde: Aufführung

Im Rahmen der Weihnachtsfeier wird die neu erarbeitete Weihnachtsgeschichte nun als Schattenspiel vorgespielt. Da man wahrscheinlich wegen der Gruppengröße mehrere Gruppen gebildet hat, kann die Weihnachtsgeschichte nun in zwei bzw. mehr Szenen vorgespielt werden, und jeder ist mal beim Spiel beteiligt und kann aber auch die Geschichte nur durchs Zuschauen auf sich wirken lassen. Es bietet sich an, zwischen den Szenen Lieder zu singen.

Eine andere Möglichkeit ist, daß die Mitarbeiter der Gruppe als Überraschung bei der Weihnachtsfeier die Geschichte spielen, wobei es viel tiefer geht, wenn die Jugendlichen sich durch das Spiel mit dem Text selbst ganz anders auseinandersetzen.

Die Gruppe kann ihr Schattenspiel natürlich auch noch an anderen Orten vorspielen, was der Gruppendynamik zuträglich ist und die Mühe zusätzlich belohnt, die die Jugendlichen sich gemacht haben. Für den Gottesdienst sind die Figuren eher zu klein (man könnte höchstens versuchen, Dias zu machen ...!), aber eine Vorführung beim Seniorenkreis, in einer Jungschar, bei der Mitarbeiterweihnachtsfeier etc. wird bestimmt auf Begeisterung stoßen.

Material: dicker und stabiler Draht, Drahtschere, mehrere Bogen Transparentpapier in verschiedenen Farben, Scheren, Tesa / Tesakrepp / Paketband, Holzstäbe (pro Teilnehmer ein Stab, circa 30 cm lang, 3-5 mm dick / in Gärtnerei meist billiger wie in Baumärkten, müssen ja nicht besonders edel aussehen), Tapentenkleister (am besten vor der Gruppenstunde anrühren), Leintuch, Lichtquelle (Scheinwerfer, Schreibtisch- oder Nachttischlampe o. ä.), Schnur und Wäscheklammern (um Leintuch und Lichtquelle eventuell irgendwo zu befestigen / es gibt aber auch praktische Lampen zum „Anklemmen“).

Tageslichtprojektor – Schattenspiel

Eine weniger aufwendige aber auch eindruckliche Möglichkeit ist das Schattenspiel mit dem Tageslichtprojektor. Mit einfachen Papierfiguren und einem Tageslichtprojektor kann man sehr gut biblische Geschichten erzählen.

1. Auseinandersetzung mit dem Text

Zuerst ist die Auseinandersetzung mit dem Text wichtig. Je nach Größe der Gruppe einen Text geben oder mehrere Texte in Kleingruppen. (Eine weitere Möglichkeit

wäre, daß eine Gruppe die Weihnachtsgeschichte als Schattenspiel vorbereitet und andere Kleingruppen einen anderen Teil für die Weihnachtsfeier übernehmen, z. B. Tischschmuck oder eine passende Karte für jeden basteln, die das Thema Schatten mit aufnimmt).

Man verfährt genauso wie oben unter 2. Gruppenstunde / Teil A beschrieben.

2. Herstellen des Materials für das Schattenspiel

Die benötigten Figuren und eventuell auch Gegenstände wie Häuser, Krippe, Weg o. ä. werden nun aus Schreibmaschinenpapier gerissen (was sehr reizvoll ist durch die abstraktere Wirkung) oder ausgeschnitten. Darauf achten, daß die Figuren nicht größer als circa 10 cm werden, da die Fläche auf dem Tageslichtprojektor (TLP) ja eher begrenzt ist.

Man muß nun überlegen, ob man die Figuren „beweglich“ lassen möchte, damit man sie während der Erzählung auf dem TLP herumschieben kann, oder ob man einzelne fixe Szenen darstellt (die auch durch das ruhige Liegenbleiben wirken, kein Finger, der auftaucht und schiebt). Dies erreicht man dadurch, daß man die einzelnen Szenen jeweils auf eine TLP-Folie klebt.

3. Schattenspiel

Hat man sich für die „fixen Szenen“ auf der Folie entschieden, muß man während der Erzählung nur die einzelnen Folien wechseln.

Bei der anderen Variante muß man noch ausprobieren und üben, wie man die Figuren während der Erzählung am besten über den Tageslichtprojektor schiebt, wie man sie auflegt und wegnimmt (eventuell zwischen den einzelnen Szenen das Licht des Projektors ausmachen bzw. mit der Klappe herunterfahren).

Beide Möglichkeiten sind sehr eindrücklich und interessant anzuschauen, und auch bei dieser Art von Schattenspiel kann man viel noch durch passende Musik unterstreichen. Eine weitere Möglichkeit wäre, auch hier noch mit farbigem Transparentpapier zu arbeiten, sei es nun für die Figuren, für Hintergrund wie Wiese o. ä. oder auch, um es vor die Lampe zu schieben, wenn man z. B. alles in rotes Licht tauchen will. Einfach ausprobieren!

TIP:

Dieses Schattenspiel kann bei der Weihnachtsfeier (oder im Advent) von Mitarbeitern oder Jugendlichen eingesetzt werden, aber auch im Weihnachtsgottesdienst oder in anderen Gruppen. Der technische Aufwand ist hier sehr gering und die Wirkung groß!

Material: Schreibmaschinenpapier, Tageslichtprojektor, eventuell Scheren, TLP-Folie, Klebstoff, Transparentpapier

7

Die Nacht im Hotel

Siegfried Lenz

© Hoffmann & Campe Verlag Hamburg

Der Nachtportier strich mit seinen abgeissenen Fingerkuppen über eine Kladde, hob bedauerend die Schultern und drehte seinen Körper zur linken Seite, wobei sich der Stoff seiner Uniform gefährlich unter dem Arm spannte.

»Das ist die einzige Möglichkeit«, sagte er. »Zu so später Stunde werden Sie nirgendwo ein Einzelzimmer bekommen. Es steht Ihnen natürlich frei, in anderen Hotels nachzufragen. Aber ich kann Ihnen schon jetzt sagen, daß wir, wenn Sie ergebnislos zurückkommen, nicht mehr in der Lage sein werden, Ihnen zu dienen. Denn das freie Bett in dem Doppelzimmer, das Sie – ich weiß nicht aus welchen Gründen – nicht nehmen wollen, wird dann auch einen Müden gefunden haben.«

»Gut«, sagte Schwamm, »ich werde das Bett nehmen. Nur, wie Sie vielleicht verstehen werden, möchte ich wissen, mit wem ich das Zimmer zu teilen habe; nicht aus Vorsicht, gewiß nicht, denn ich habe nichts zu befürchten. Ist mein Partner – Leute, mit denen man eine Nacht verbringt, könnte man doch fast Partner nennen – schon da?«

»Ja, er ist da und schläft.«

»Er schläft, wiederholte Schwamm, ließ sich die Anmeldeformulare geben, füllte sie aus und reichte sie dem Nachtportier zurück; dann ging er hinauf.

Unwillkürlich verlangsamte Schwamm, als er die Zimmertür mit der ihm genannten Zahl erblickte, seine Schritte, hielt den Atem an, in der Hoffnung, Geräusche, die der Fremde verursachen könnte, zu hören, und beugte sich dann zum Schlüsselloch hinab. Das Zimmer war dunkel. In diesem Augenblick hörte er jemanden die Treppe heraufkommen, und jetzt mußte er handeln. Er konnte fortgehen, selbstverständlich, und so tun, als ob er sich im Korridor geirrt habe. Eine andere Möglichkeit bestand darin, in das Zimmer zu treten, in welches er rechtmäßig eingewiesen worden war und in dessen einem Bett bereits ein Mann schlief.

Schwamm drückte die Klinke herab. Er schloß die Tür wieder und tastete mit flacher Hand nach dem Lichtschalter. Da hielt er plötzlich inne: neben ihm – und er schloß sofort, daß da die Betten stehen müßten – sagte jemand mit einer dunklen, aber auch energischen Stimme:

»Halt! Bitte machen Sie kein Licht. Sie würden mir einen Gefallen tun, wenn Sie das Zimmer dunkel lassen.«

»Haben Sie auf mich gewartet?« fragte Schwamm erschrocken; doch er erhielt keine Antwort. Statt dessen sagte der Fremde:

»Stolpern Sie nicht über meine Krücken, und seien Sie vorsichtig, daß Sie

nicht über meinen Koffer fallen, der ungefähr in der Mitte des Zimmers steht. Ich werde Sie sicher zu Ihrem Bett dirigieren: Gehen Sie drei Schritte an der Wand entlang, und dann wenden Sie sich nach links, und wenn Sie wiederum drei Schritte getan haben, werden Sie den Bettpfosten berühren können.«

Schwamm gehorchte: er erreichte sein Bett, entkleidete sich und schlüpfte unter die Decke. Er hörte die Atemzüge des anderen und spürten, daß er vorerst nicht würde einschlafen können.

»Übrigens«, sagte er zögernd nach einer Weile, »mein Name ist Schwamm.«

»So,« sagte der andere.

»Ja.«

»Sind Sie zu einem Kongreß hierhergekommen?«

»Nein. Und Sie?«

»Nein.«

»Geschäftlich?«

»Nein, das kann man nicht sagen.«

»Wahrscheinlich habe ich den merkwürdigsten Grund, den je ein Mensch hatte, um in die Stadt zu fahren«, sagte Schwamm. Auf dem nahen Bahnhof rangiert ein Zug. Die Erde zitterte, und die Betten, in denen die Männer lagen, vibrierten.

»Wollen Sie in der Stadt Selbstmord begehen?« fragte der andere.

»Nein«, sagte Schwamm, »sehe ich so aus?«

»Ich weiß nicht, wie Sie aussehen«, sagte der andere, »es ist dunkel.«

Schwamm erklärte mit banger Fröhlichkeit in der Stimme:

»Gott bewahre, nein. Ich habe einen Sohn, Herr... (der andere nannte nicht seinen Namen), einen kleinen Lausejungen, und seinetwegen bin ich hierhergefahren.«

»Ist er im Krankenhaus?«

»Wieso denn? Er ist gesund, ein wenig bleich zwar, das mag sein, aber sonst sehr gesund. Ich wollte Ihnen sagen, warum ich hier bin, hier bei Ihnen, in diesem Zimmer. Wie ich schon sagte, hängt das mit meinem Jungen zusammen. Er ist äußerst sensibel, mimosenhaft, er reagiert bereits, wenn ein Schatten auf ihn fällt.«

»Also ist er doch im Krankenhaus.«

»Nein«, rief Schwamm, »ich sagte schon, daß er gesund ist, in jeder Hinsicht. Aber er ist gefährdet, dieser kleine Bengel hat eine Glasseele, und darum ist er bedroht.«

»Warum begeht er nicht Selbstmord?« fragte der andere.

»Aber hören Sie, ein Kind wie er, ungerEIFt, in solch einem Alter! Warum sagen Sie das? Nein, mein Junge ist aus folgendem Grunde gefährdet: Jeden Morgen, wenn er zur Schule geht – er geht übrigens immer allein dorthin – jeden Morgen muß er vor einer Schranke stehen bleiben und warten, bis der Frühzug vorbei ist. Er steht dann da, der kleine Kerl, und winkt, winkt heftig und freundlich und verzweifelt.«

»Ja und?«

»Dann«, sagte Schwamm, »dann geht er in die Schule, und wenn er nach

Hause kommt, ist er verstört und benommen, und manchmal heult er auch. Er ist nicht imstande, seine Schularbeiten zu machen, er mag nicht spielen und nicht sprechen: das geht nun schon seit Monaten so, jeden lieben Tag. Der Junge geht mir kaputt dabei!«

»Was veranlaßt ihn denn zu solchem Verhalten?«

»Sehen Sie«, sagte Schwamm, »das ist merkwürdig: Der Junge winkt, und – wie er traurig sieht – es winkt ihm keiner der Reisenden zurück. Und das nimmt er sich so zu Herzen, daß wir – meine Frau und ich – die größten Befürchtungen haben. Er winkt, und keiner winkt zurück; man kann die Reisenden natürlich nicht dazu zwingen, und es wäre absurd und lächerlich, eine diesbezügliche Vorschrift zu erlassen, aber...«

»Und Sie, Herr Schwamm, wollen nun das Elend Ihres Jungen aufsaugen, indem Sie morgen den Frühzug nehmen, um dem Kleinen zu winken?«

»Ja«, sagte Schwamm, »ja.«

»Mich«, sagte der Fremde, »gehen Kinder nichts an. Ich hasse sie und weiche ihnen aus, denn ihretwegen habe ich – wenn man's genau nimmt – meine Frau verloren. Sie starb bei der ersten Geburt.«

»Das tut mir leid«, sagte Schwamm und stützte sich im Bett auf. Eine angenehme Wärme floß durch seinen Körper; er spürte, daß er jetzt würde einschlafen können.

Der andere fragte: »Sie fahren nach Kurzbach, nicht wahr?«

»Ja.«

»Und Ihnen kommen keine Bedenken bei Ihrem Vorhaben? Offener gesagt: Sie schämen sich nicht, Ihren Jungen zu betrügen? Denn, was Sie vorhaben, Sie müssen es zugeben, ist doch ein glatter Betrug, eine Hintergehung.«

Schwamm sagte aufgebracht: »Was erlauben Sie sich, ich bitte Sie, wie kommen Sie dazu!« Er ließ sich fallen, zog die Decke über den Kopf, lag eine Weile überlegend da und und schlieft dann ein.

Als er am nächsten Morgen erwachte, stellte er fest, daß er allein im Zimmer war. Er blickte auf die Uhr und erschrak: bis zum Morgenzug blieben ihm noch fünf Minuten, es war ausgeschlossen, daß er ihn noch erreichte.

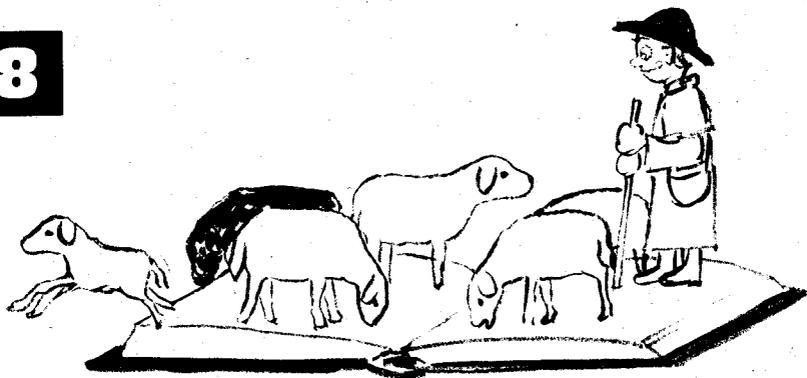
Am Nachmittag – er konnte es sich nicht leisten, noch eine Nacht in der Stadt zu bleiben – kam er niedergeschlagen und enttäuscht zu Hause an.

Sein Junge öffnete ihm die Tür, glücklich, außer sich vor Freude. Er warf sich ihm entgegen und hämmerte mit den Fäusten gegen seinen Schenkel und rief:

»Einer hat gewinkt, einer hat ganz lange gewinkt.«

»Mit einer Krücke?« fragte Schwamm.

»Ja, mit einem Stock. Und zuletzt hat er sein Taschentuch an den Stock gebunden und es so lange aus dem Fenster gehalten, bis ich es nicht mehr sehen konnte.«



Berühmte Texte aus der Bibel

Wer kennt die Fortsetzung zu bekannten Bibelversen?

Einführung

Der folgende Vorschlag kann als Quiz durchgeführt werden. Dazu kopiert der Leiter die Texte und teilt sie an die Einzelspieler oder Gruppen aus. Es wäre auch denkbar, daß der Leiter die Texte nur vorliest, und die Spieler müssen die Ergänzungen auf ein Blatt Papier schreiben.

1. Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde. Und die Erde war wüst und leer, und es war finster auf der Tiefe; und der Geist Gottes schwebte auf dem Wasser.

Und Gott sprach: _____

(Schöpfungsbericht aus 1. Mose 1)

2. Ich bin der Herr, dein Gott, der dich aus Ägyptenland, aus dem Diensthause geführt hat. Du sollst _____

(Die zehn Gebote aus 2. Mose 20)

3. Höre, Israel, der Herr, unser Gott, ist ein einziger Herr. Und du sollst den Herrn, deinen Gott _____

(5. Mose 6)

4. Der Herr ist mein Hirte; mir wird nichts mangeln. Er weidet mich auf einer grünen Aue und _____

(aus Psalm 23)

5. Dennoch bleibe ich stets an dir; denn du hältst mich bei meiner rechten Hand, du leitest mich nach deinem Rat und _____

(aus Psalm 73)

6. Es sollen wohl Berge weichen und Hügel hinfallen;
aber meine Gnade _____
(aus Jesaja 54)
7. Selig sind, die da geistlich arm sind; denn das Himmelreich ist ihr. Selig sind, die da Leid tragen; denn _____
(Seligpreisungen aus Matthäus 5)
8. Kommet her zu mir alle, die ihr mühselig und beladen seid; ich will euch erquicken. Nehmt auf euch mein Joch und lernt von mir; denn ich bin sanftmütig und von Herzen demütig; so werdet ihr Ruhe finden für eure Seelen. Denn _____
(Der sogenannte „Heilandsruf“ aus Matthäus 11).
9. Die Zeit ist erfüllt, und das Reich Gottes ist herbeigekommen. Tut Buße und _____
(aus Markus 1)
10. Und das Wort ward Fleisch und wohnte unter uns, und _____
(aus Johannes 1)
11. Denn also hat Gott die Welt geliebt, daß er seinen eingeborenen Sohn gab, auf daß _____
(aus Johannes 3)
12. Ich bin der Weg und die Wahrheit und das Leben, niemand _____
(aus Johannes 14)
13. So halten wir nun dafür, daß der Mensch gerecht werde ohne _____
(aus Römer 3)
14. Wir wissen aber, daß denen, die Gott lieben, alle Dinge _____
(aus Römer 8)
15. Ist jemand in Christus, so ist er _____
(aus 2. Korinther 5)
16. Laß dir an meiner Gnade genügen; denn _____
(aus 2. Korinther 12)
17. Ich vermag alles durch den, der _____
(aus Philipper 4)
18. Und Gott wird abwischen alle Tränen von ihren Augen und der Tod _____
(aus Offenbarung 21)

Lösungen

Anmerkung: Ein wenig Großzügigkeit hinsichtlich der Antworten muß der Leiter zeigen, um die Mitspieler nicht zu demotivieren.

1. Es werde Licht! (Und es ward Licht).
2. Du sollst keine anderen Götter neben mir haben.
3. liebhaben von ganzem Herzen, von ganzer Seele, von allem Vermögen.
4. ... und führet mich zum frischen Wasser.
5. ... nimmst mich endlich mit Ehren an.
6. soll nicht von dir weichen, und der Bund meines Friedens soll nicht hinfallen, spricht der Herr, dein Erbarmender.
7. sie sollen getröstet werden.
8. mein Joch ist sanft, und meine Last ist leicht.
9. glaubt an das Evangelium.
10. wir sahen seine Herrlichkeit (eine Herrlichkeit als des eingeborenen Sohnes vom Vater, voller Gnade und Wahrheit).
11. alle, die an ihn glauben, nicht verloren werden, sondern das ewige Leben haben.
12. kommt zum Vater denn durch mich.
13. des Gesetzes Werke, allein durch den Glauben.
14. zum Besten dienen (denen die nach dem Vorsatz berufen sind)
15. eine neue Kreatur; das Alte ist vergangen, siehe, es ist alles neu geworden.
16. meine Kraft ist in den Schwachen mächtig.
17. mich mächtig macht, Christus.
18. wird nicht mehr sein, noch Leid noch Geschrei noch Schmerz wird mehr sein; denn das Erste ist vergangen.

Schlußbemerkungen und Variationen

- Der Leiter muß abschätzen, wie schwierig die Texte für seine Gruppe sein können; er muß eventuell streichen oder einfachere Texte hinzunehmen.
- Bei der Bewertung kann für die richtige Angabe der Bibelstelle (z. B. 1. Mose 1) ein Zusatzpunkt vergeben werden. Die richtige Fortsetzung des Textes gibt dann z. B. 5 Punkte. Bei Ungenauigkeiten kann dann abgestuft werden.



Käse-Schinken-Waffeln

Sobald „Kochen“ auf dem Programm steht, sind unsere Jugendlichen Feuer und Flamme, vor allem die Jungs. Waffeln sind schnell gemacht, schmecken lecker und sind auch ohne Küche herzustellen.

Zutaten A:

125 g Fett, 4 Eier, 250 g Mehl, 2 Teelöffel Backpulver, $\frac{1}{8}$ Liter lauwarmes Wasser

Zutaten B:

125 g gekochter Schinken, 140 g Gouda, 1 Essiggurke, 1 kleine Zwiebel, Paprika, Pfeffer, Salz, eventuell Kräuterbutter zum Bestreichen

Dieses Rezept ergibt ca. 8 Waffeln!

Zubereitung der Waffeln

Aus den Zutaten A einen Rührteig herstellen. Falls der Teig zu fest ist, etwas Wasser zugeben.

Den Schinken ganz klein schneiden, ebenso die Essiggurke und die Zwiebel. Den Käse fein raspeln. Diese Zutaten nun unter den Rührteig mischen, mit Paprika, Pfeffer und Salz würzen, ganz nach Geschmack.

Jetzt müssen die Waffeln nur noch ausgebacken werden – übrigens: ganz frisch aus dem Waffeleisen schmecken sie am besten, und bestrichen mit Kräuterbutter wird's „gourmet-mäßig“ ...

Tip: Es ist am sinnvollsten, wenn alle zuerst bei der (genügenden Menge!) Herstellung des Teiges mithelfen und danach das Schlemmermahl beginnt, und zwar so, daß - je nach Größe der Gruppe - genügend Waffeleisen bereitstehen und jeder sich seine Waffel selbst macht. Dies verhindert, daß einer nur am Backen ist und gar nichts von dem Essen hat. Natürlich können die Waffeln auch in kleine Stücke geteilt werden, wenn nur wenig Waffeleisen und viele hungrige Mäuler zu stopfen sind.

Übrigens – Kaba schmeckt ganz prima dazu!

Dem Abwandeln und Erweitern der Zutaten B steht natürlich nichts im Wege, z. B. in Würfel geschnittene Champignons, Paprika, Salami, Pizzagewürz . . .

Also, viel Spaß beim Waffelnbacken, frei nach dem Motto:

Es gibt viel zu tun – backen wir's an!

Online – aber doch allein

Eine Vorlesegeschichte



Vorbemerkung:

Die folgende Geschichte beschreibt, wie schon in naher Zukunft der Alltag Jugendlicher aussehen könnte. Im Anschluß an die Geschichte empfiehlt sich eine Diskussionsrunde. Einstiegsfrage: Was heißt es, wenn wir immer mehr Dinge automatisieren und steuern, wenn wir technische Verbindungen zur Außenwelt haben, aber die menschlichen Beziehungen immer mehr zurückgehen?

„System check beendet. Keine fehlerhafte Komponenten.“

Verbindung zu Gerät „Video 1“ eingerichtet.

Videorekorder betriebsbereit.

Verbindung zu Gerät „Musikwecker“ eingerichtet.

Systemzeit synchronisiert.

Aktuelle Weckzeit: 6.50 Uhr MEZ

Aktuelle Weckmelodie: „Breakfast at Tiffany’s“

(Datei C:/Windows/Klang/tiffany.WAV)

ISDN-connection established, 64 Kilobits/sec OK

Täglicher Download von Job „Nachrichten-Highlights“ erfolgreich beendet

Heutige Top-3-Schlagzeilen:

„Neue Unruhen in Pakistan“

„Bundestag verabschiedet neues Wahlgesetz“

„Wimbledon-Finale wegen starkem Regen abgebrochen“

Täglicher Download von Job „Music-Charts“ erfolgreich beendet

„Deutsche Hitline“ und „US-Chartbreakers“

abgelegt in Verzeichnis C:/download/charts/aktuell

23 Sekunden Übertragungszeit

Verbindung zu Server „<http://www.media-control.de>“ abgebaut

Modul „Nachrichtenfilter“ gestartet

132 Mails abgewiesen

17 freigegebene neue E-Mails im Postkorb abgelegt

Jetzt anschauen? J/N (Abkürzung für „Ja/Nein“)

Das Display auf dem Nachttisch bleibt mit dieser Anfrage in der Dialogbox stehen. Steffen reibt sich den Schlaf aus den Augen. Währenddessen hat der Computer

den CD-Spieler angesteuert und die Anzeige auf den Monitor auf Steffens Schreibtisch umgelenkt.

Er tastet nach der Infrarot-Maus auf dem Nachttisch und klickt in der Anzeige auf „OK“. Ein neues Fenster wird eingeblendet und listet die 17 eingegangenen Nachrichten auf. Darunter befanden sich auch 4 Rückantworten. Sie sind durch einen umkehrenden Pfeil gekennzeichnet.

Von: „Brittas Haar-Studio“

An: Steffen_Blum@t-online.de

(sprich: „Steffen-Blum-Klammeraffe-T-Online-Punkt-de“

bzw. „Steffen-Blum-at-T-Online-Punkt-de“

Angabe des Empfängers mit Benutzername und System)

Betreff: „Deine Anfrage wegen neuer Frisur“

Dateianhang: „Video-Datei“

„Hey, das ging aber schnell!“ Steffen klickt auf das Symbol mit der Kassette. Über den Video-Assistent wird die Datei gestartet. Zunächst erscheint das Passbild, das er an Brittas Haar-Studio gemailt (per E-Mail verschickt) hatte. Darunter die Anfrage

Simulation starten?

[OK] [Abbrechen]

Ein Klick auf „OK“, und das Video startet. Zunächst wird das Haar stufenweise von strohblond in kastanienbraun gefärbt. Nun werden per Simulation Koteletten eingeblendet.

Da ertönt eine Sound-Sequenz, und in einem Nachrichtenfenster steht

Meldung von Server Haushalt_BLUM:

Benutzer „Mama“ gibt Gerät „Bildtelefon“ frei

Abmeldung an Computer „Küche“ durch Benutzer „Mama“

Kaum hat Steffen die Meldung weggeklickt, kommt eine neue Anzeige

Nachricht von Benutzer „Mama“:

Hallo Steffen, muß heute-leider arbeiten. Gehe anschließend mit Achim ins City-Fitness-Center.

In der Mikrowelle steht Dein Mittagessen. Ist in Küchensteuerung auf 13.00 Uhr programmiert. Du weißt ja, wie Du's ändern kannst.

Schönen Tag, tschüß, Mama.

„Mmmh“ brummt Steffen. „Wieder mal an einem Samstag allein zu Hause. Mal sehn, was sonst noch im Postkorb liegt“.

Von: Survival Tours International,
Office in Frankfurt

An: Steffen_Blum@t-online.de
Betreffend: „Anmeldung zur Erlebnistour“
Dateianhang: „Online-Prospekt“

Sehr geehrter Herr Blum,

leider sind alle Plätze der diesjährigen Erlebnistour Südfrankreich bereits ausgebucht. Wir können Sie jedoch für nächstes Jahr vormerken. Die Anmeldegebühr in Höhe von DM 75,- überweisen wir per electronic cash zurück.

In der Anlage schicken wir Ihnen Bilder der letzten Jahre von unserem Erlebniscamp. Sie können mit jedem gängigen Bitmap-Konverter betrachtet werden. Die Untermalung durch die angehängten Klangdateien wird sie die Faszination der Ardche-Schlucht erfahren lassen.

Ihr Online-Service der
Survival Tours International

„Mist!“ brummt Steffen. Dann die nächste Nachricht:

Von: Timo_Kruse@t-online.de
An: Steffen_Blum@t-online.de
Betreff: „Anmeldung zur Erlebnistour“

Hallo, Steffen,

habe mitbekommen, daß Du Dich auch zur Erlebnistour anmelden wolltest. Ich find's schade, daß es bei Dir nicht geklappt hat.

Aber weißt Du was? Ich hab' was Besseres ...

Timo

„Was soll das denn!? So ein Quatschkopf! Er fährt dann Kajak auf der Ardche und ich glotz' in die Röhre!“. Und dann hört die Nachricht einfach so auf.

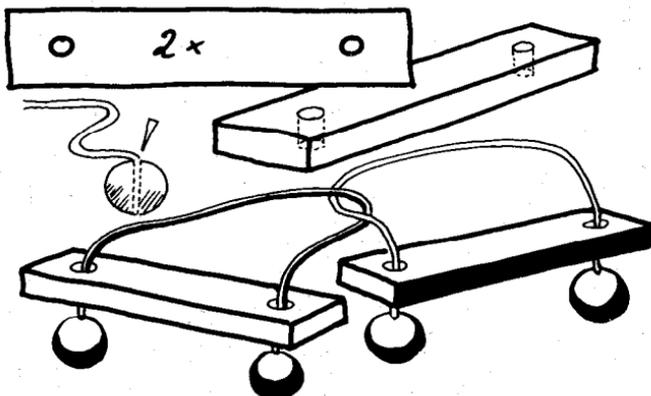
Es summt. Diesmal ist es die Haustüre.

„Wer will da was von mir? Um diese Zeit?“

Steffen geht an die Haustüre und öffnet.

Vor ihm steht ein etwa gleichaltriger Typ, pinkfarbener Jogging-Anzug, kurzgeschnittenes Nackenhaar mit Zwirbel-Locke. Aus der Papiertüte in seiner Hand duftet es nach frischen Brötchen.

„Hi, ich bin Timo, ääh, „Timo_Kruse@T-T-Online.de“ wollt' ich natürlich sagen. Ich wohn' übrigens oben im dritten Stock. Wie wär's mit 'nem gemeinsamen Frühstück?“



Hirnschmalztrainer – der Erste

Bastelvorschlag für ein Geduldspiel

Dieser Vorschlag ist:

1. Im Rahmen einer Gruppenstunde umsetzbar
2. Auch ohne komplett ausgestattete Werkstatt machbar
3. Hat für Jugendliche einen Gebrauchswert

Materialbedarf je Spiel:

- 2. Holzleistchen 18 x 7 x 120 mm
 - 4 Holzperlen 12 mm Ø
 - 2 Schnüre (geflochten) 250 mm lang, 2-3 mm Ø
 - 4 kleine Holzkeile
- Bohrmaschine und Bohrer; Feinsäge

Und so wird's gemacht

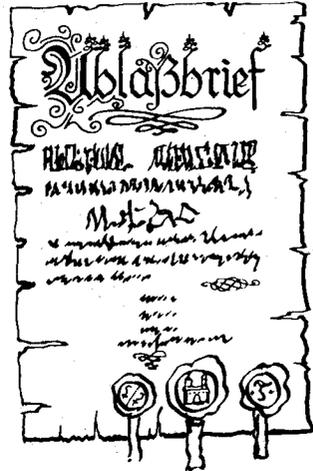
Holzleistchen fertig gesägt in die Gruppenstunde mitbringen oder dort von der Stange absägen lassen. Anschließend je Leistchen zwei Löcher Ø 3-3,5 mm bohren (siehe Zeichnung). Mit Schmirgelpapier die Kanten brechen. Dann Schnüre schneiden, einpassen und die Enden mit Holzkugeln versehen.

TIPS: Beim Zusammenbau werden die Schnurenden mit Leim versehen und dann in die Bohrung der jeweiligen Holzperle gesteckt. Damit die Schnur hält, kann man sie entweder mit einem kleinen Holzkeil festkleben oder aber durch die Perle ziehen und am Ende verknoten.

ACHTUNG: Beim Zusammenbau ist darauf zu achten, daß die Schnüre entsprechend der Zeichnung geführt werden.

Das Spiel

Wenn alles zusammengebaut ist, fängt das Knobeln an. Beide Teile können auseinandergenommen werden, ohne daß sie dabei kaputtgehen. Wie das geht, steht in der nächsten Steigbügel-Nummer.



Martin Luther und seine Freunde unterwegs nach Rom ... (Nachtrag)

Beim Abdruck dieses Spiels in Steigbügel 277 wurde der versprochene Spielplan vergessen. Wir bitten, dieses Mißgeschick zu entschuldigen. Hier sind nun Spielplan und Ablassbrief als Kopiervorlage.

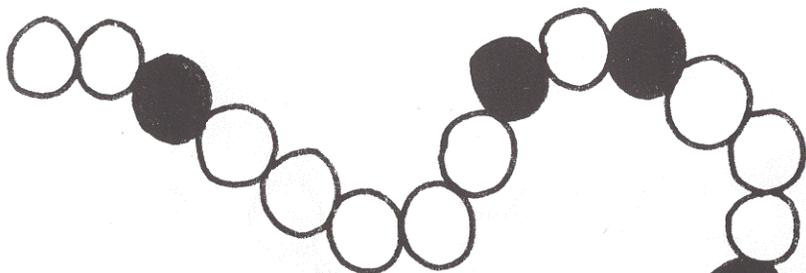
Weitere Erläuterungen und Anregungen

Grundsätzliches: Jeder Spieler hat zwei Spielfiguren. Die eine bewegt sich vom Start in Richtung Ziel (Rom). Die andere Figur beginnt auf dem Startfeld „Himmelsleiter“, die sich auf der rechten Seite des Spielplans befindet. Sieger ist, wer bei Spielende (sobald jemand in Rom angekommen ist) mit seiner zweiten Figur in den Himmel (ganz oben auf der Leiter) gekommen ist. Das Spiel ist allerdings so aufgebaut, daß keiner in den Himmel gelangen kann.

Weiterführendes: Daher bietet es sich an, dem Spiel ein Gespräch zum Thema „Selbstgerechtigkeit“ folgen zu lassen. Dabei kann dann Luthers Erkenntnis an Hand verschiedener Bibelstellen nachgegangen werden: Der Mensch kann sich nicht selbst gerecht machen! Jugendliche werden dann am eigenen Leib erfahren, daß sie mit eigenen Mitteln keine Chance haben, in den Himmel zu kommen. Texte aus dem Römer- und Galaterbrief (z. B. Römer 3, 21ff oder Galater 5) bieten sich an. Eine Brücke zu diesem Thema könnte aber auch durch die Steigbügel-Andacht zum Lied „Ich will nicht ins Paradies“ (Steigbügel 276, Seite 35) geschlagen werden.



Start



Ziel