Dieses Heft bringt:

1 **Eine Jahreslosung mit Fragezeichen** **Seite 4**
Ideen und Anregungen zur Beschäftigung mit der Jahreslosung 1997 von Hermann Hörtling, Stuttgart

2 **Die reiche Conny** **Seite 9**
Eine Erzählpantomime zur Jahreslosung für jüngere Jugendliche von Brigitte Koch, Michelbach

3 **Schnee-Spiele** **Seite 13**
Spiele für Gruppen im Schnee, ausprobiert und für den Steigbügel zusammengestellt von Andreas Lämmle, Altensteig

4 **Du sollst nicht ...** **Seite 19**
Ein Rollenspiel für Teenagergruppen um Schuld, Vergebung und Neuanfang entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Jörg Seiter, Eggenstein

5 **Hirnschmalztrainer 2** **Seite 26**
Einen neuen Bastelvorschlag und die Auflösung von „Hirnschmalztrainer 1" liefert unser Steigbügel-Illustrator Joe Pfeiffer, Pliezhausen

6 **Der Rubel rollt** **Seite 29**
Ein thematischer Abend mit Spielen, Informationen, Quiz und Anregungen zum Weiterdenken rund um das Thema Geld, mehrfach erprobt und für den Steigbügel zusammengestellt von Manfred Pohl, Schlat

7 **C-Online – Teil 2** **Seite 39**
Eine kurze Zwischenbilanz von Gert Presch, Gomaringen sowie eine Andacht zum Thema von Georg („Schorsch") Grittmann, Sinsheim

8 **Schnell, schneller am schnellsten** **Seite 41**
Spiele und Quiz rund um Geschwindigkeitsrekorde ausgedacht, erprobt und zusammengestellt von Walter Engel, Rottenburg

9 **Wunschträume – Du Narr!** **Seite 48**
Andachten zu Lukas 12, 16-21 zum Vorlesen oder Weiterentwickeln von Helmut Häußler, Stuttgart

10 **Riegeljagd** **Seite 50**
Ein Spiel für kleine Gruppen entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Martin Eizenhöfer, Eschenburg-Hirzenhain

→ **Lied zur Jahreslosung** von Christian Hählke, Höchstenbach **Seite 52**

→ **Hinweis auf Arbeitshilfen,** die den Einsatz der Jahreslosung in der **Gruppenarbeit unterstützen** **Seite 12**

→ **der Steigbügel in eigener Sache** **Seite 18**

Im Trend)*

Wohin geht der Trend? *– So fragen viele, nicht nur zu Beginn eines neuen Jahres. Denn wer den Trend kennt, kann reagieren, ist in statt out, ist Gewinner statt Verlierer. Doch Trends sind unberechenbar. Was heute noch in ist, kann morgen längst out sein. Trendsetter, jene, die Entwicklungen anstoßen, sind gefragt. Von sogenannten Szene- Navigatoren werden sie gesucht - im Auftrag von Firmen, die auch in Zukunft auf der Seite der Gewinner stehen wollen.*

Kirche und Jugendarbeit im Trend? *– Quatsch, sagen die einen und ziehen sich zurück auf das vermeitlich sichere Terrain der Tradition und beklagen die rückläufigen Zahlen.*
Auf jeden Fall, meinen die anderen und setzen alles dran, Trends auszumachen. Sie reagieren mit ihren Angeboten und müssen feststellen, daß heute schon out ist, was gestern noch in war.

Gott kommt! *Der, der einst in Jesus Mensch wurde, kommt wieder.* ***Das ist der ganz andere Trend.*** *Seine Zusage steht. Unverrückbar. Wer dies glaubt, kann leben, kann handeln. An Stelle von Kurzatmigkeit und Unruhe tritt Gelassenheit und Zuversicht. So werden aus Verlierern Gewinner. Und aus Getriebenen werden echte Trendsetter. – Das ist doch was?!*

Ein gesegnetes Jahr 1997 wünscht Ihr/Euer

Helmut Häußler

**) Trend – Grundrichtung einer Entwicklung*

So weit mußte es noch kommen. Jetzt steht selbst hinter der Jahreslosung noch ein Fragezeichen. Muß denn alles angefragt werden? Kann man nichts mehr stehen lassen? Wagt niemand mehr eine Aussage? Wer gibt uns Antwort und Orientierung? Sollen wir ein Jahr lang in unseren Andachten nur Fragen stellen?

Fragen – Antworten – Hintergründe

Frage ist nicht gleich Frage. Fragen können ganz unterschiedliche Motive und Wirkungen haben. Es kommt auf den Fragesteller und den Inhalt an. Emotionen schwingen mit, Absichten werden schnell deutlich. Wenn mir jemand eine Frage stellt, muß ich im Gunde nachfragen, was er oder sie wirklich will.

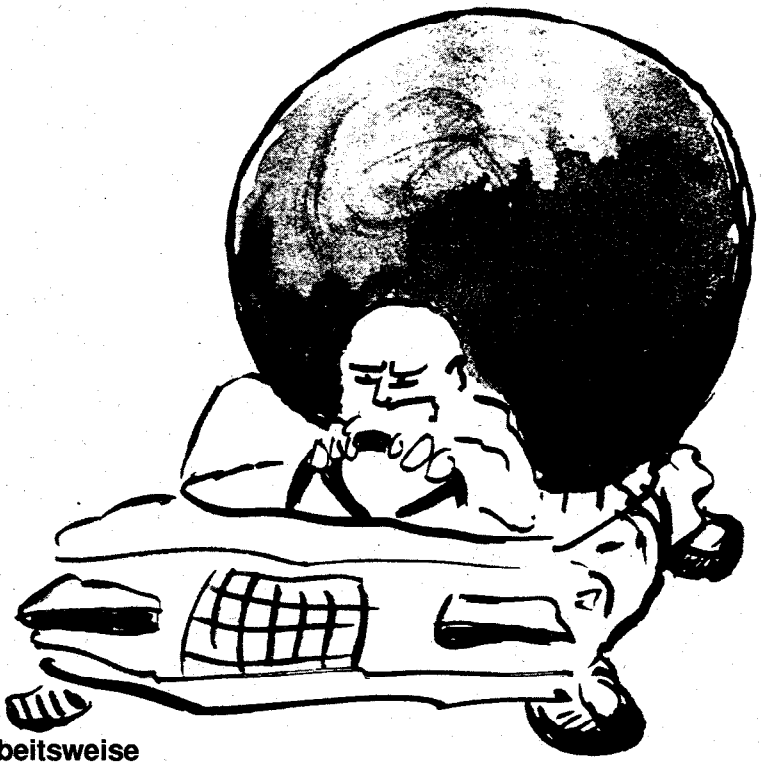
Unsere Jahreslosung ist eine Frage.
Jesus ist der Fragesteller. Die Menschen damals und wir heute sind die Angefragten. Im Lukasevangelium ist der Abschnitt, aus dem die Jahreslosung stammt, überschrieben „Von der Nachfolge". Jesus stellt eine Frage, weil er uns mit auf seinem Weg haben will. Was er unter Nachfolge versteht, wird in diesem Abschnitt deutlich beschrieben (Lk 9,23-27). Bezeichnenderweise wird dieser Text eingerahmt von der ersten Leidensankündigung Jesu und der Verklärungsgeschichte. Es ist so, als ob Lukas sagen wollte: Nachfolger Jesu stehen in der Gefahr abzuheben (Verklärung) – und übersehen allzu gern, daß sie die Nachfolger des gekreuzigten und auferstandenen Jesus Christus sind und deshalb auch selber „ihr Kreuz täglich auf sich nehmen müssen" (V. 23).

Anregungen zur Arbeit mit der Jahreslosung in Gruppen

Diese Jahreslosung bietet so viele Aspekte, daß man im Laufe des Jahres öfters auf sie zurückkommen kann. Denn es sind Grundthemen angesprochen, die das Leben der Jugendlichen berühren.

Einige Möglichkeiten will ich zur Anregung aufzeigen:

1. Andacht mit einer Karikatur



Arbeitsweise

- Kopieren oder vergrößern, damit die Karikatur gut sichtbar ist
- Zeit lassen zum Anschauen
- Spontanäußerungen erbitten und zusammentragen: Was sehe ich? Woran erinnert mich das?
- Ein Thema oder eine Überschrift für diese Karikatur finden
- Welche biblische Aussage/biblische Geschichte fällt mir dazu ein?
- Welche „Botschaft" kommt mir entgegen?
- Wie würde ich die Karikatur gerne haben/verändern?

Eine Andacht/Meditation zu dieser Karikatur

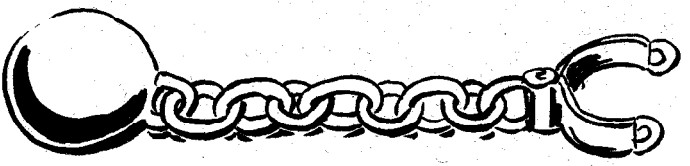
Überladen
Wer sein Fahrzeug überlädt, muß nicht nur mit einer saftigen Strafe rechnen, sondern bringt sich und andere damit in Gefahr. Schwere Unfälle mit hohen Sach- und Personenschäden sind die Folge.

Wie steht's? Wie geht's?
Nichts geht mehr. Das Auto steht. Noch hält sich der Fahrer fest am eigenen Lenkrad. Er hat das Steuer fest in der Hand. Von hinten drückt's. Die ganze Last hat er im oder auf dem Rücken. Das Fahrzeug ist schon fast erdrückt. Bald auch der Mensch. Wie lange wird er diesem Druck noch standhalten? Was ist das bloß, das so rund seinen Platz beansprucht? Womit ist er vollgepackt? Wie heißt die „Last dieser Welt", die ihn niederdrückt? Ist es der Besitz? Die Sorgen um Beziehungen oder den Arbeitsplatz? Sind es die zahllosen Angebote, die fast erdrücken, weil er sich laufend entscheiden muß? Was macht ihn so verbissen und kaputt, daß nichts mehr geht?

Wie kam es so weit?
Das kann ganz verschieden sein. Ich lasse mich mit vielen kleinen Aufgaben zudecken. Ich kann nicht nein sagen. Ich will alles haben, weil alles so verlockend ist. Ich lasse mich verantwortlich machen und übernehme die Verantwortung, obwohl es nicht immer nötig wäre. Ich will es recht machen und habe Angst vor Fehlern. Ich will gut dastehen, suche Lob und Anerkennung ... Vieles lade ich mir selber auf. Ich lasse zu, daß andere bei mir laufend draufsatteln. Manche „Lasten" sind mir in mein Leben gegeben. Die gehören sozusagen zu meinem Grundbestand. Ich muß nur wissen, wie viel „Resttragfähigkeit" heute noch bei mir vorhanden ist.

Wie kann es weitergehen?
Da gibt es sicher einige Möglichkeiten, die wir miteinander überlegen könnten: das eigene Steuerrad loslassen – aussteigen – abladen oder abladen lassen – andere um Hilfe bitten – endlich wieder auf eigenen Füßen stehen – Schritt für Schritt vorwärts gehen – Reparatur oder Standortbestimmung einleiten – weitergehen oder umkehren...

Von Jesus heißt es an vielen Stellen, daß er denen half, die beladen waren – von Krankheiten, von eigenen Ansprüchen, von erdrückenden Gesetzen und Geboten, von einer sie erdrückenden Welt, von eigener und fremder Schuld. Ich muß weder alles haben noch mit Verbissenheit die ganze Welt gewinnen. Jesus Christus will mich entlasten, damit ich an mein Lebensziel komme.

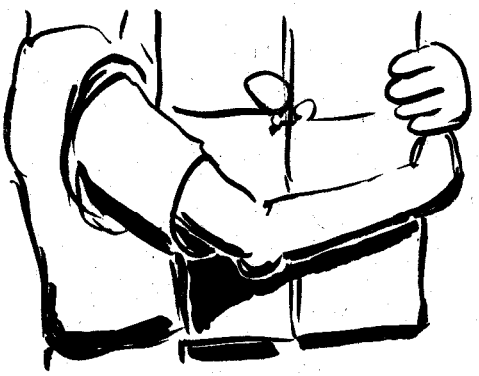


2. Was bringt's, wenn ich Christ bin ...?

Was habe ich davon? Was nützt es mir?
Menschen fragen heute so. In allen Lebensbereichen wird so gefragt. Damit wird auch das Christsein so angefragt.
Diese Fragestellung fordert persönliche Antworten heraus, denn Widersprüche werden sichtbar werden.

Antworten können sein:
Ein Ziel – Aufgaben – eine Gemeinschaft, die trägt – Orientierungspunkte – Boden unter den Füßen – Maßstäbe – aber auch Lasten – Ausgrenzung – Ärger ...

Christsein heißt:
Aufnahmebereit leben.
Jesus Christus bringt's – er bringt uns das Leben. Was muß ich loslassen, damit ich aufnehmen kann, was er bringt? (Das ist handgreiflich in einer Gruppe darstellbar!)



3. Fragen (anonym) sammeln

Wenn Gruppen schon lange beieinander sind, werden manche Fragen gar nicht mehr gestellt. Jugendliche sind allerdings so in einer Entwicklung in allen Lebensbereichen, daß das am Glauben nicht vorbeigehen kann. Wir müssen immer wieder ein Klima/einen Raum schaffen für seelsorgerliche Fragen. Jeder und jede schreibt für sich Fragen zum Christsein auf. Keine Angst – sie müssen nicht sofort beantwortet werden. Man kann die Fragen vorlesen und in aller Ruhe daheim sortieren. Einzelne Fragen bilden dann vielleicht sogar ein Thema für einen ganzen Abend. Dazu können Fachleute und Gäste eingeladen werden. Andere Fragen werden einfach in die Gruppe zurückgespielt und von allen zusammen behandelt und beantwortet. Viele Fragen dürfen unbeantwortet stehen bleiben! Wichtig ist, daß alle Fragen drankommen.

4. Gewinnen und verlieren

„... wenn er die ganze Welt gewinnt, dabei aber sich selbst verliert ..."
Zahlreiche Lebens- und Gesellschaftsspiele drehen sich ums Gewinnen und Verlieren. Ich will zu den Gewinnern zählen. Das ist doch keine Frage. Aber was gewinne ich zu welchem Preis? Eine eindrückliche Geschichte dazu erzählt uns Lukas mit dem Gleichnis vom reichen Kornbauern (Lk 12,16-21). Diese Geschichte ist leicht zu verfremden und zu übertragen auf die heutige Zeit. Sie ist eine geniale Auslegung unserer Jahreslosung (vgl. Andachten Seite 48 und 49).
Für dieses Thema eignen sich natürlich Spiele, bei denen es Gewinner und Verlierer gibt.

5. Sich selbst verlieren oder finden

Jugendliche sind auf dem Weg der Selbstfindung. Sie vergleichen, probieren und suchen, was zu ihnen paßt. Sie wollen ihre Welt gewinnen und erobern. Dabei müssen sie Grenzen überschreiten und herausfinden, wie weit sie gehen können. Viele haben auch damit Erfahrungen, daß sie sich „verlieren" (beim Spielen und Arbeiten am Computer – beim ziellosen Durchschreiten eines Tages ...).
„Sich selbst finden/sich verlieren" – das sind Begriffe, die Jugendliche in Bilder und Geschichten umsetzen können (malen/spielen/Collagen ...).

6. Ein Schadensfall

Was nützt es, wenn ich Schaden nehme? Das ist ein weiterer Aspekt der Jahreslosung. Gegen Schaden sind wir heute in der Regel versichert. Aber es gibt daneben genügend Situationen, in denen ich mir selber schade oder anderen Schaden zufüge. Der Gegensatz steckt ebenfalls in unserer Jahreslosung. Er findet sich in dem Wort „nützen". Wir müssen den Menschen Nutzen bieten, rät uns das moderne Management. „Durch Schaden wird man klug" (Sprichwort).

Um diesen Aspekt der Jahreslosung zu bearbeiten, kann man eine Gruppe aus Tageszeitungen Schadensmeldungen heraussuchen und vorlesen lassen. Andere können eigene Erfahrungen zusammentragen.

„Was bringt's?"

Eine Sammlung von Andachten zur Jahreslosung

Über 50 Andachten, die meisten an der Jahreslosung 1997 orientiert, zum Vorlesen und als Anregung für die Gruppenarbeit gibt es in dem kleinen Büchlein „Andachten 1997" des ejw.
Zu beziehen bei buch & musik, Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Postfach 80 09 30, 70509 Stuttgart, Telefax 0711/97 81-413
zum Preis von 4,80 DM

2 Die reiche Conny

Erzählpantomime zur Jahreslosung für jüngere Jugendliche

Die folgende Erzählung und ihre pantomimische Darstellung bettet die Aussage der Jahreslosung: „Was hilft es einem Menschen, wenn er die ganze Welt gewinnt, aber sich selbst verliert und Schaden nimmt" in die Erlebniswelt einer Jugendlichen ein. Sie verliert ein großes Stück Lebensqualität, weil die Erfüllung ihrer materiellen Wünsche immer mehr Zeit und Kraft in Anspruch nimmt.

Ich könnte mir vorstellen, daß ein kurzer Impuls nach der Erzählung die Verbindung zur Jahreslosung herstellen könnte.

Darsteller/innen: Conny
3 Kumpels
2 Freundinnen
Vater
Mutter

Gegenstände: Markenklamotten mit sichtbaren Etiketten
Turnschuhe mit Glitzersohlen
großer Wecker
ein Stapel Zeitungen
1 blauer Brief
1 Telefon

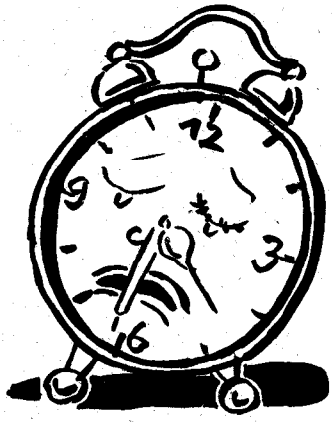
1. Teil

Während jemand den ersten Teil liest, tritt Conny auf. Sie ist chic angezogen mit Markenklamotten, deren Schriftzüge sichtbar sind. Über ihr auf einer Wäscheleine baumeln die Sachen, die sie dringend noch haben will: große Ohrringe, Turnschuhe, einen Bildband und anderes. Immer wieder streckt sie sich danach, zählt ihr Geld, aber die Sachen hängen zu hoch. Sie streckt dem Vater die Hand nach Geld hin, aber der schüttelt den Kopf.

Erzähler/in
Conny ist 13, meistens gut gelaunt und eigentlich immer todschick angezogen. Sie trägt nur Markenklamotten von Benetton, Bad Mad, Calvin Klein und Adidas – natürlich! Neue Sachen zum Anziehen liebt sie über alles. Und auch, wenn die anderen ein bißchen neidisch schielen.
Das überaus geniale T-Shirt, das in der Zeitschrift „Hurra" in der vergangenen Woche abgebildet wurde, hatte sie als erste in der Klasse. Allerdings waren da noch diese starken Turnschuhe mit Glitzersohle, die farblich echt gut zum T-Shirt paßten und überhaupt – wem sollten denn diese Turnschuhe stehen, wenn nicht ihr!
Nun war es aber so, daß Ostern vorbei, der Geburtstag für dieses Jahr bereits abgehakt und Weihnachten noch weit war. Mit Wünschen war also nichts.
Die Oma hatte erst das neue T-Shirt bezahlt, und Vater meinte ständig: „Du kannst nicht alles haben, was du siehst!" Woher also nehmen, wenn das Taschengeld verbraucht und die Eltern auf diesem Ohr absolut schwerhörig waren?

2. Teil

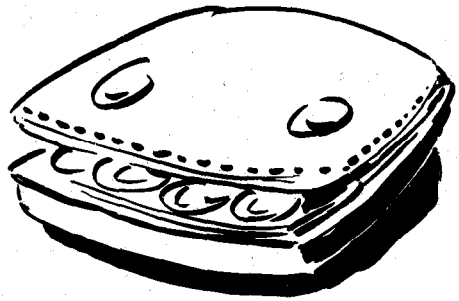
Während des 2. Teils liegt Conny im Bett. Der Wecker steht gut sichtbar auf 4.30 Uhr. Bei der entsprechenden Textstelle klingelt er lautstark. Conny quält sich mit allen Zeichen der Erschöpfung aus dem Bett, packt ihre Zeitungen und geht fröstelnd los, nachdem sie in ihre Kleider geschlüpft ist. Im Hintergrund hört man Schnarchgeräusche.



Erzähler/in
Also faßte Conny einen Entschluß. Sie wollte vor Schulbeginn Zeitungen austragen, wie der Kai. Sie wollte sich zum Taschengeld etwas dazuverdienen.
„Arbeiten hat noch niemand geschadet," meinte Vater. Und Mutter sagte: „Dann ist sie wenigstens an der frischen Luft!" Conny aber dachte an die Turnschuhe und quälte sich um 4.30 Uhr aus dem Bett. Jeden Morgen: aufstehen, Katzenwäsche, raus in den nachtgrauen Tag und Zeitungen in die Briefschalter stecken bei Maiers und Müllers und all den anderen, die hinter den geschlossenen Fensterläden noch schnarchten.
Als sie dann später in die Schule kam, mußte sie über die verschlafenen Gesichter der anderen lachen. Sie war schon längst topfit, – bis zur großen Pause!

3. Teil

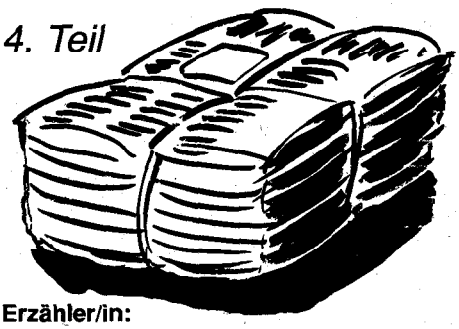
Conny befühlt lachend ihren gefüllten Geldbeutel. Sie streckt sich und holt ein paar ihrer Wunschgegenstände von der Leine. Allerdings bleiben die Turnschuhe noch hängen. Sie fällt todmüde ins Bett.



Erzähler/in

Dann kam der erste Zahltag. Einige Scheine gab's in einem Umschlag. Selber verdient. Fühlte sich gut an, als der Geldbeutel plötzlich so dezente Rundungen zeigte. Und immer öfter hatte sie das Gefühl: Das könntest du dir jetzt kaufen! Die CD – kein Problem, die hast du dir verdient. Und irgendwo hatte Conny plötzlich Dinge, die vorher einfach nicht da waren: ein schickes Duftwässerchen. Ein neues Buch über die Kelly-Family. Einen Ohrring, fünf Zentimeter lang, aber toll und gar nicht teuer. Die Jazzgymnastikgruppe hat sie inzwischen sausen lassen. Abends ist sie einfach zu müde. Und am nächsten Morgen muß sie ja wieder früh raus. Bewegung hat sie dann ja genug.

4. Teil



Conny ist unterwegs mit Zeitungen unterm Arm. Zwei Freundinnen winken, sie winkt ab. Dann trifft sie drei Kumpels auf einer Bank. Auch an ihnen geht sie mit einer abwehrenden Geste vorbei.

Erzähler/in:

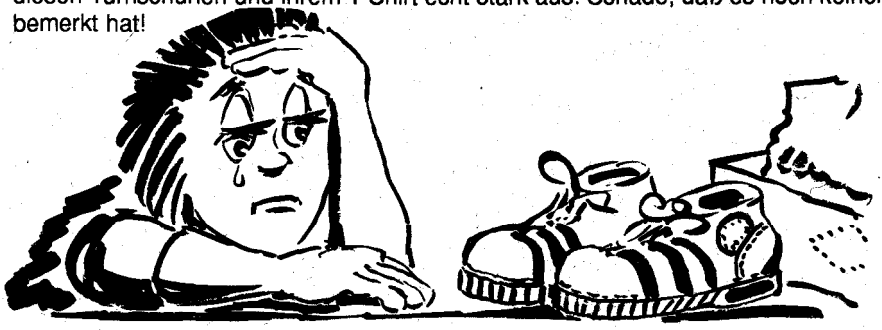
Bewegung hat sie genug. Das ist wahr. Aber die neuen Schuhe immer noch nicht! Wenn das so weitergeht, denkt Conny, und jeder Wunsch gleich wieder Junge kriegt, dann reicht das Geld nie für die Glitzersohlen. Und weil das mit dem Zeitungsaustragen so gut klappt, trägt sie seit einiger Zeit noch die Sonderangebote für den Supermarkt aus. Zweimal die Woche, mittags. In jeden Briefkasten im ganzen Ort, für fünf Pfennige pro Blatt. Manchmal trifft sie unterwegs Martina und Bine, die ins Freibad gehen. „Kommst du mit, Conny?" Ach nee, keine Zeit. Macht's gut!" Oder sie trifft den Klaus, der mit seinen Kumpels zusammen auf der Parkbank sitzt und über Mädchen redet. „He Conny, setz dich doch ein Weilchen zu uns her!" – „Nee, Jungs, geht nicht. Die Sonderangebote müssen raus. Ach ja, sagt bitte den anderen, daß ich heute nicht in den Jugendkreis komme. Tschüüüß!" Und dann sind ja noch die blöden Schulaufgaben ...

5. Teil

Conny hat die neuen Turnschuhe an und schaut stolz an sich herunter. Da kommt der Vater und schwenkt den blauen Brief. Sie sitzt über Büchern und hält sich den Kopf. Das Telefon neben ihr schweigt. Sie hebt mit einem Achselzucken den Hörer hoch. Sie dreht sich um sich selbst mit den neuen Schuhen und dem neuen T-Shirt. Alle andern bilden einen Kreis um sie und haben die Gesichter von ihr abgewandt.

Erzähler/in:

Übrigens: Conny hat recht gehabt. Die neuen Turnschuhe sind spitze. Sehen echt gut an ihr aus. „Gut gemacht", denkt Conny, „jetzt hast du's geschafft!" Auch wenn sie die Geburtstagsfete von Biggi sausen lassen und statt dessen büffeln mußte. „Die schulischen Leistungen Ihrer Tochter haben rapide nachgelassen ...", stand in dem Brief der Klassenlehrerin, den ihr der Vater schon zum sechsten Mal vorgelesen hat. Hausarrest! Nach den Sonderangeboten. Und dann büffeln. Hat eben alles seinen Preis. Und die Schue waren nicht billig. „Und überhaupt", denkt Conny, „warum ruft denn niemand mehr an? Was machen denn die anderen so den ganzen Tag über?" Denn eigentlich hat sie schon lange keine Ahnung mehr, wo sich die Clique am Sonntagmittag trifft, ob ihre Freundin noch in den Jugendkreis geht und wann das nächste Fest steigt. Hat eben alles seinen Preis. Dabei sieht sie in diesen Turnschuhen und ihrem T-Shirt echt stark aus! Schade, daß es noch keiner bemerkt hat!



Arbeitshilfen zur Jahreslosung

Die Arbeitshilfe „Fragezeichen; Jugend-Gottesdienst-Material zur Jahreslosung '97", aus dem der oben abgedruckte Artikel entnommen wurde, bietet eine Fülle von brauchbaren Materialien. Zu beziehen ist diese Arbeitshilfe beim Evangelischen Landesjugendpfarramt, Postfach 800327, 70503 Stuttgart.

„Handreichung zur Jahreslosung 1997" heißt die Arbeitshilfe, die vom Jugendausschuß des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V. herausgegeben wird. Die Arbeitshilfe wurde in diesem Jahr erarbeitet von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des CVJM Nordbundes e.V. Die Arbeitshilfe kann bei den Bünden oder direkt beim CVJM-Gesamtverband, Im Druseltal 8, 34131 Kassel, bestellt werden.

3

Schnee-Spiele

Spiele für Gruppen im Schnee

I. Einführung und praktische Hinweise zur Durchführung

Die nachfolgenden Spiele sind alle mit wenig Vorbereitungsaufwand durchzuführen. Sie eignen sich insbesondere auch, wenn es bis kurz vor der Gruppenstunde geschneit hat, und der Spielleiter die Freude über den ersten Schneefall am Schopf packen und einige Spiele draußen durchführen möchte. Die Spiele sind auch als Spieleinlage auf Winterspaziergängen oder auf Winterfreizeiten geeignet.

Die jeweils erforderlichen Geländevoraussetzungen sowie die benötigten Materialien sind bei den einzelnen Spielideen vermerkt.

Für die Durchführung aller Spiele empfiehlt es sich, daß der Spielleiter auf eine gute Ausrüstung der Teilnehmer mit festem Schuhwerk und warmer Kleidung achtet.

II. Spielideen

1. Schneeball-Biathlon

Vorbereitung:

Der Spielleiter steckt einen Rundkurs mit einer Länge von circa 300 Meter bis 500 Meter aus. Dabei kann der Rundkurs entweder einem Weg folgen oder aber auch

quer durchs Gelände führen. Entlang des Rundkurses werden zwei bis drei Wurfstationen eingerichtet. Am Start/Ziel sollte mindestens ein Mitarbeiter eingesetzt werden; an den Wurfstationen genügt jeweils ein Mitarbeiter.

Spielablauf:

Die Teilnehmer laufen den Rundkurs. An den Wurfstationen müssen sie einen Schneeball formen und diesen von einer festen Wurflinie aus in einen ca. fünf Meter entfernt stehenden Eimer werfen. Ist der Schneeball (vollständig) im Eimer gelandet, darf der Teilnehmer den Rundkurs fortsetzen. Andernfalls hat er so lange Schneebälle zu formen, bis er in den Eimer trifft.

Der Schneeball-Biathlon kann sowohl als Einzelwettbewerb als auch als Staffelwettbewerb durchgeführt werden. Beim Einzelwettbewerb bietet sich anstelle eines Massenstarts die Bildung von Laufgruppen oder ein zeitversetzter Start an.

Wertung:

Sieger ist der Läufer, der den Rundkurs am schnellsten gelaufen ist.
Beim Staffelwettbewerb ist die Mannschaft Sieger, deren Läufer zuerst im Ziel ist. Soll die sportliche Einzelleistung zugunsten des Gemeinschaftserfolgs und zum Schutz von schwächeren Teilnehmern aus dem Blickfeld gerückt werden, empfiehlt sich eine Mannschaftswertung. Dabei starten die einzelnen Teilnehmer zwar einzeln, in die Wertung werden jedoch nur die zwei oder drei besten Zeiten einer Mannschaft einbezogen.

Material

Markierung für den Rundkurs (Fähnchen, Bänder o. ä.)
Stoppuhr, Schreibzeug
zwei bis drei Plastikeimer (oder andere Gefäße) als Ziel an den Wurfständen

2. Schnee-Schatz

Vorbereitung

Der Spielleiter sucht eine möglichst unberührte Schneelandschaft. Von einem Weg aus wirft er einen Schatz (oder mehrere Schätze) schleuderballmäßig in die Schneelandschaft. Am besten eignet sich eine mit cirka 15 cm Neuschnee bedeckte Wiese, da dann der Schatz selbst unter der Schneeoberfläche versteckt bleibt und nur durch das Einschlagloch entdeckt werden kann. Dies alles muß in Abwesenheit der Teilnehmer erfolgen.

Spielablauf

Der Spielleiter führt die Teilnehmer in die Nähe des Schatzes. Nun erhalten die Teilnehmer den Auftrag, den Schatz zu suchen.

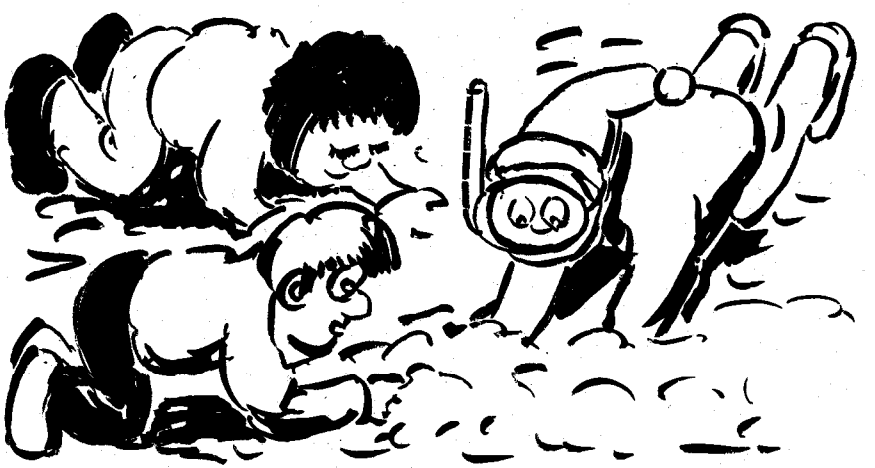
Wertung

Sieger ist derjenige, der den Schatz als erster gefunden hat.

Material

ein Schatz (oder mehrere Schätze)

Die Herstellung des Schatzes geschieht wie folgt: Man nimmt einen Stoffrest (Größe ca. 40 cm x 40 cm), legt in die Mitte des Stoffstücks einige wasserfest verpackte Süßigkeiten, nimmt nun die vier Ecken und verschließt das Stoffstück mit einer langen Schnur.



Alternativen
Schnee-Schatz kann auch gut als Mannschaftswettbewerb gespielt werden. Dazu ist für jede Mannschaft ein Schatz in ein vergleichbares Gelände zu werfen. Da ein Auffinden des Schatzes um so schwieriger ist, als die Schneelandschaft mit beim Suchen entstehenden Spuren berührt wird, ist ein systematisches, koordiniertes Suchen von Vorteil. Hierzu werden die Teilnehmer bei der Mannschaftsvariante in besonderem Maße ermutigt.

3. Schnee-Spur
Vorbereitung
Ausgehend von einem Startpunkt wird von verschiedenen Mitarbeitern für jede Mannschaft durch möglichst unberührtes Gelände eine Spur gelegt. Die Spuren sollten in etwa gleich lang sein und in derselben Gegend enden. Am Ende der Spur (nach circa einem bis zwei Kilometer) verstecken sich die Mitarbeiter. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können die Mitarbeiter auch Schritte unterschiedlicher Größe oder ab und zu seitliche Schritte machen. Eine weitere Schwierigkeit kann eingebaut werden, wenn die Mitarbeiter beim Überqueren eines befestigten Weges auf diesem bis zu zehn Meter gehen dürfen. Es ist darauf zu achten, daß die einzelnen Mitarbeiter jeweils voneinander unterscheidbare Spuren hinterlassen (unterschiedliche Sohlenform und/oder -größe).

Spielablauf
Es werden aus den Teilnehmern mehrere Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt am Startpunkt den Anfang ihrer Spur gezeigt und muß nun versuchen, möglichst schnell den im Versteck wartenden Mitarbeiter zu finden.

Wertung
Sieger ist die Mannschaft, die ihren Mitarbeiter zuerst gefunden hat.

Material
Keines

4. Schnee-Kugel
Vorbereitung
Der Spielleiter sucht ein weiträumiges schneebedecktes Gelände. Am besten eignet sich nicht zu feuchter Pappschnee.

Spielablauf

Es werden verschiedene Mannschaften mit jeweils etwa drei bis vier Teilnehmern gebildet. Jede Mannschaft muß nun innerhalb einer Zeit von circa zehn Minuten eine möglichst große Schnee-Kugel herstellen.

Wertung

Sieger ist die Mannschaft, die nach Ablauf der Zeit die größte Schnee-Kugel hergestellt hat.

Hinweis

Das Spiel erscheint auf den ersten Blick einfach und langweilig. Vor allem bei günstigen (Papp-) Schneeverhältnissen ist es jedoch ein riesiges Gemeinschaftserlebnis, gemeinsam eine einfache Schnee-Kugel herzustellen. Bei sehr guten (Papp-) Schneeverhältnissen kann man alternativ oder zum Schluß gemeinsam mit allen Teilnehmern eine Mega-Schnee-Kugel „herstellen," die nur durch die Mithilfe aller Teilnehmer so groß werden kann.

5. Schneeball-Lotterie

Grundidee

Dieses Spiel ist als Schnee-Variante für viele bekannte Outdoor-Spiele gedacht.

Vorbereitung

Der Spielleiter richtet zum Beispiel auf einer Parkbank eine Schneebar ein. Dazu formt er eine Anzahl von Schneebällen. In etwa der Hälfte der Schneebälle wird eine wasserfest verpackte Süßigkeit versteckt. Die andern Schneebälle

bestehen nur aus Schnee. Die Schneebälle müssen so groß sein, daß der Inhalt nicht durchschimmern kann.

Spielablauf

Nun werden verschiedene bekannte Spiele durchgeführt. Der jeweilige Sieger darf an der Schneebar einen Schneeball nehmen; wenn er Glück hat, enthält dieser eine kleine Überraschung.

Beispiele für geeignete Spiele:

- Staffelwettbewerbe (von der Siegermannschaft darf jeder einen Schneeball nehmen).
- Schneefußball (Fußball auf einem schneebedeckten Platz; jeder Torschütze darf einen Schneeball nehmen).
- Winter-Quiz (zwischendurch immer wieder zum Aufwärmen der grauen Zellen eine Quizfrage zum Bereich Winter oder Schnee; wer die Frage als erster richtig beantwortet darf einen Schneeball nehmen).

Material

einige wasserfest verpackte Süßigkeiten. Gegebenenfalls Material für die Spiele.

der Steigbügel in eigener Sache

Liebe Leserinnen und Leser,
seit vielen Jahren ist es das Anliegen der Arbeitshilfe **der Steigbügel,** hilfreiche Entwürfe für die Gruppen- und Freizeitarbeit mit Jugendlichen zu veröffentlichen. Die große Zahl langjähriger Abonnenten und zahlreiche Rückmeldungen bestätigen uns, daß wir damit immer noch richtig liegen. Darüber sind wir froh und dankbar. Wir wollen auch weiterhin alles daran setzen, die Arbeit mit Jugendlichen zu unterstützen. Dabei versteht sich der **der Steigbügel** seit jeher als Non-Profit-Unternehmen. Die Autorinnen und Autoren und die Mitglieder des Redaktionskreises arbeiten grundsätzlich kostenlos und erhalten lediglich ein kleines Anerkennungshonorar im Sinne eines Dankeschöns. Um so betrüblicher ist es daher, daß auch vor uns der Kostendruck nicht Halt macht und wir eine Preiserhöhung nicht vermeiden können.

Aber der Nummer 279 (Januar/Februar 1997) kostet **der Steigbügel** im Abo nicht mehr DM 19,80, sondern DM 21,00 DM (einschließlich Zustellung); das Einzelheft kostet statt DM 2,60 zzgl. Porto dann DM 2,80 zzgl. Porto.

Wir bitten um Verständnis und hoffen, daß uns unsere Leserinnen und Leser nicht nur als Abonnenten sondern auch immer wieder als Autorinnen und Autoren verbunden bleiben. Denn gerade das ist die Stärke der Arbeitshilfe **der Steigbügel:** Interessante und bewährte Entwürfe finden eine Plattform und viele Nachahmer.

In der Hoffnung auf eine weitere gute Zusammenarbeit, grüßt
im Namen des Redaktionskreises und des Verlags

Helmut Häußler, Schriftleiter

4

„du sollst nicht ...“

Ein Rollenspiel für Teenie-Gruppen

Das Spiel besteht aus drei Phasen:

I. Einleitung und Erklärungen, 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, dürfte aber maximal 15 Minuten dauern.
Die Spielphase dauert mindestens eine Stunde, maximal zwei Stunden.
Die Auswertung, die unverzichtbar ist, benötigt etwa eine Dreiviertelstunde, so daß für das gesamte Spiel mindestens zwei bis drei 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.

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

Jede Rolle/Gruppe braucht einen von den anderen abgeschiedenen Platz, die Spielleitung sollte zentral zwischen den Gruppen sitzen. Ausreichend Papier und Stifte sollten bereitliegen.

Allgemeine Spielinformationen

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

Zunächst schreibt bitte den Brief an die Person, die euch durch die Rollenbeschreibung vorgegeben ist (oder wartet gegebenenfalls ab, bis ihr Post bekommt).
Danach antwortet bitte auf ankommende Briefe. Natürlich könnt ihr auch an die anderen Personen schreiben, wenn die Situation das ergibt oder ihr denkt, daß euch das etwas bringt.

Bringt eure Briefe zur Spielleitung; Briefe für euch werden euch gebracht.

Die Geschichte spielt in einem Dorf mit circa 8000 Einwohnern am Rand einer Großstadt.

Es spielen mit: Markus Faller, 15 Jahre
Eva Faller, 33 Jahre
Jennifer Meier, 15 Jahre
Roger Meier, 41 Jahre
Christa Meier, 40 Jahre
Tina Winter, 15 Jahre
Sabine Winter, 35 Jahre
Pfarrer Engel

Markus Faller, Jennifer Meier und Tina Winter gehen in die gleiche Klasse.

Die Spielleitung bekommt von den Gruppen die geschriebenen Briefe, notiert sich, wer hier an wen schreibt und nummeriert 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!

Bei diesem Rollenspiel ist zu beachten, daß es eine Rolle ohne Rollenbeschreibung gibt: Pfarrer Engel. Diese wird von einem Mitglied der Spielleitung übernommen. Pfarrer Engel greift nämlich nur ins Spielgeschehen ein, wenn er angeschrieben wird. Er kennt alle Rollenbeschreibungen (unterliegt aber dem „Beichtgeheimnis"!) und versucht dann, hilfreiche Prozesse in Gang zu bringen.

Interessant ist, ob er überhaupt ins Spiel einbezogen wird, ob also der Pfarrer als Hilfe im Netz von Schuld und Verstrickung verstanden wird. Die Erfahrung zeigt, daß das häufig – auch in sehr kirchlich geprägten Gruppen – nicht der Fall ist.

Rollenbeschreibung für Markus Faller

Du bist Markus Faller, 15 Jahre alt.
Du lebst mit Deiner Mutter, Eva Faller, zusammen.
Deinen Vater kennst du nicht, er hat vor deiner Geburt deine Mutter sitzenlassen. Deine Mutter hat sich bis jetzt immer geweigert, von ihm zu sprechen. Sie sagt, sie habe absolut keine Informationen über ihn.

Mit deiner Mutter verstehst du dich in letzter Zeit immer weniger. Andererseits habt ihr auch wenig miteinander zu tun. Sie geht nach ihrem Job als Sekretärin abends noch in einer Kneipe bedienen, um Geld zu verdienen und hat deshalb wenig Zeit für dich.

Vor einer Woche – am Freitag mittag – hast du zufällig Jennifer Meier, eine Klassenkameradin beobachtet, wie sie im Kaufhaus zwei CDs hat mitgehen lassen. Du hast sie noch am Freitag abend im Jugendtreff angesprochen und ihr klar gemacht, daß dein Schweigen seinen Preis hat.
Am Montag abend hat sie dir dann die verlangten 50 DM nach Hause gebracht.

Das hat dir total gefallen, und du hast es richtig genossen, Macht über jemanden zu haben. Vor allem, wie sie vor dir gekuscht hat, das war viel besser als die 50 DM.
Und du bist der Meinung, das könnte so weitergehen.
Deshalb wirst du ihr nun eine neue Forderung stellen: Sie soll morgen abend zu dir kommen, wenn deine Mutter weg ist und noch einmal 50 DM mitbringen.
Dann bist du bereit, keine weiteren Forderungen mehr zu stellen.

Bitte schreibe ihr einen entsprechenden Brief ...

Rollenbeschreibung für Eva Faller

Du bist Eva Faller, 33 Jahre, alleinerziehende Mutter von Markus Faller, 15 Jahre alt.
Der Vater des Kindes, Bruno Gries, ist kurz nach der Geburt von Markus wegen zweifachen Mordes ins Gefängis gekommen; du hast dich daraufhin scheiden lassen und den Kontakt völlig abgebrochen. Du hast Markus nichts davon

erzählt. Ihm hast du gesagt, sein Vater habe sich noch vor der Geburt aus dem Staub gemacht ...

Um euch zu versorgen, bedienst du abends in einer Kneipe nach deinem normalen Job als Sekretärin. Natürlich kommt da die Beziehung zu Markus zu kurz, und du hast das Gefühl, er entgleitet dir immer mehr und hört immer weniger auf dich.

Am Montag ist nun etwas Außerordentliches passiert. Du kamst nochmals kurz nach Hause (unplanmäßig) und bekamst mit, wie Markus Besuch von einer Mitschülerin, Jennifer Meier, hatte, die er anscheinend erpreßt.
Du hast große Angst, daß in ihm der Vater durchschlägt und überlegst, was du machen sollst.

Auf jeden Fall hast du dir vorgenommen, die Mutter des Mädchens, Christa Meier, anzusprechen, um ihr davon zu berichten und so den Druck von dem Mädchen wegzunehmen ...

Zudem möchtest du mehr Informationen über Markus. Deshalb willst du Tina Winter ansprechen, eine Schulkameradin, die schon öfters einmal mit Markus zusammen war und die du auch kennst, weil du mit ihrer Mutter, Sabine Winter, in einer Frauengesprächsgruppe bist.

Bitte schreibe die entsprechenden Briefe.

Rollenbeschreibung für Jennifer Meier

Du bist Jennifer Meier, 15 Jahre alt. Letzten Freitag hast du im Kaufhaus zwei CDs geklaut. Warum weißt du eigentlich auch nicht so recht, denn Geldsorgen hast du keine. Alles ging gut; bis dich am Abend Markus Faller, ein Klassenkamerad, mit dem du eigentlich wenig zu tun hast, angesprochen hat und meinte, daß er dich beobachtet hat und nun 50 DM von dir will. Ansonsten geht er zur Polizei.

Du hattest totale Angst und hast ihm am Montag die 50 DM bezahlt, denn du wolltest nicht, daß das rauskommt. Das wäre ein Skandal. Dein Vater, Roger Meier, ist Geschäftsführer einer großen Firma und deine Mutter, Christa Meier, ist Leiterin des Frauenkreises und Kirchengemeinderätin.

Dann bist du doch unsicher geworden, ob es nicht besser wäre, mit deinen Eltern darüber zu sprechen und hast deinem Vater, mit dem du dich viel besser verstehst als mit deiner Mutter, die dir immer so groß, edel und toll vorkommt, mitgeteilt, daß

du gerne mit ihm über etwas sprechen würdest, was letzte Woche am Freitag im Kaufhaus passiert ist.

Selbst deiner besten Freundin, Tina, hast du nichts erzählt, was dir irgenwie leid tut. Eigentlich habt ihr sonst keine Geheimnisse voreinander, aber du weißt, daß sie mal erzählt hat, diesen Markus fände sie einfach süß.

Jetzt wartest du darauf, daß dein Vater nach Hause kommt und dich anspricht ...

Rollenbeschreibung für Roger Meier

Du bist Roger Meier, 41 Jahre alt, gut verdienender Geschäftsführer einer großen Firma an eurem Ort. Du bist mit Christa Meier, 40, verheiratet, aber deine Liebe zu ihr ist längst erloschen. Du wolltest eine hübsche Frau, die sich um dich kümmert und für dich da ist und nicht eine sozial und kirchlich engagierte Frau, die selten zu Hause ist und immer die Probleme anderer im Kopf hat. Du hast schon lange das Gefühl, daß sie für alle da ist, nur nicht für dich. Wenn du darüber sprechen wolltest, hat sie das immer abgeblockt. Irgenwann hast du dann innerlich aufgegeben.

Seit einem halben Jahr hast du eine Beziehung zu Sabine Winter, einer verwitweten alleinerziehenden Mutter, eine 35jährige tolle Frau, die dich in allen Bereichen fasziniert.
Bis jetzt hast du das Ganze geheimgehalten, obwohl du dir sicher bist, daß du dich scheiden lassen willst, um Sabine zu heiraten. Du willst in der nächsten Woche deiner Frau alles mitteilen und die Scheidung einleiten ...

Aber jetzt hat sich etwas Unvorhergesehenes ereignet: Letzten Freitag ward ihr zum ersten Mal zusammen in der Stadt, und da ist es wohl passiert. Ihr seid deiner Tochter Jennifer, die du sehr liebst, über den Weg gelaufen. Zuerst hast du geglaubt, sie hätte euch beide nicht gesehen, aber nun hat sie dir mitgeteilt, daß sie mit dir über etwas sprechen muß, was letzten Freitag im Kaufhaus passiert ist ...

Bitte schreibe ihr einen Brief ...

Rollenbeschreibung für Christa Meier

Du bist Christa Meier, 40 Jahre alt, mit Roger Meier verheiratet und die Mutter von Jenniffer Meier. Du bist Leiterin des Frauenkreises und Kirchengemeinderätin in eurem Ort und fast rund um die Uhr engagiert, so daß wenig Zeit für die Familie bleibt.

Wobei du dir schon eingestehen mußt, daß du eigentlich etwas anderes von deinem Leben als Ehefrau und Mutter erwartet hattest. Du hast ständig das Gefühl, daß die beiden anderen bei all deinen Angelegenheiten nicht mitziehen.
Dein Mann hat nur sein Geschäft im Kopf und deine Tochter, naja, die hat nur Flausen im Kopf.

Eigentlich ist dir klar, daß euer Familienleben eine große Lüge ist, wenn sich nichts Entscheidendes bei deinem Mann und deiner Tochter ändert.
Andererseits hast du große Angst davor, daß die Sache eskaliert oder irgend jemand in der Gemeinde etwas davon erfährt.

Rollenbeschreibung für Tina Winter

Du bist Tina Winter, 15 Jahre alt, Tochter von Sabine Winter.

Dein Vater ist gestorben, als du 5 Jahre alt warst. Du kommst eigentlich ganz gut mit deiner Mutter aus.

Seit einem halben Jahr hast du leichte Veränderungen an ihr bemerkt und schon vermutet, daß sie sich wohl wieder verliebt hat.

Nun hat sie mit dir gesprochen und dir, wie du findest, die absolute Sensation mitgeteilt: Sie hat seit einiger Zeit eine Beziehung zu Roger Meier, dem tollen Vater deiner besten Freundin Jennifer! Der ist zwar verheiratet (mit einer Frau, die du nicht leiden kannst), aber wie deine Mutter gesagt hat, will er sich scheiden lassen und sie heiraten.
Dir ist klar, Jennifer wird sich bestimmt für ihren Vater entscheiden, denn sie findet ihre Mutter ziemlich nervig, so daß ihr bald zusammen wohnen werdet.

Deine Mutter hat dir gesagt, daß das absolut niemand weiß und du es niemand erzählen darfst.

Aber Jennifer weiß es doch bestimmt! Die war zwar die letzten Tage irgendwie bedrückt, aber bestimmt nur wegen dem eisigen Klima, das jetzt wohl bei ihr zu Hause mit ihrer Mutter herrscht.
Oder vielleicht, weil du mitgekriegt hast, daß sie bei diesem Markus war, in den du vor Monaten verknallt warst, aber das ist doch längst vorbei. Außer Autos, Actionfilmen und Karate hatte der doch nichts im Sinn.

Du könntest ja mal anfragen, ob sie die Sensation schon weiß und was sie dazu meint ...

Dann hast du ja schließlich nicht gequatscht!

Bitte schreibe ihr deshalb einen Brief.

Rollenbeschreibung für Sabine Winter

Du bist Sabine Winter, 35 Jahre alt, verwitwet.
Dein Mann ist seit über 10 Jahren tot. Lange hast du gerne allein mit deiner Tochter Tina gelebt, aber nun hat sich alles geändert. Du hast Roger Meier kennen- und liebengelernt, einen 41jährigen Geschäftsmann, der dich heiraten will. Er hat versprochen, in den nächsten Tagen seine Frau zu informieren und die Scheidung einzuleiten, worüber du sehr froh bist, denn die Heimlichkeiten haben dich doch belastet.

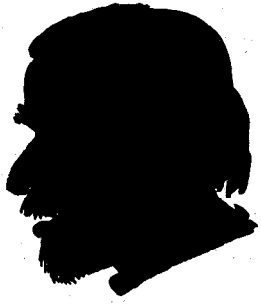
Du hast dies alles gerade deiner Tochter Tina mitgeteilt, deren beste Freundin Jennifer Meier, die Tochter von Roger ist. Bei einem Elternabend habt ihr euch schließlich auch kennengelernt. Du hast deine Tochter gebeten, niemandem etwas zu erzählen, bis Roger alles geklärt hat.
Ob das richtig war? Vielleicht solltest du nochmals mit ihr reden und ihr einschärfen, daß sie auch wirklich mit Jennifer nicht darüber spricht!

Aber da ist noch eine andere Sache, die dir auf dem Herzen liegt: Über deine Arbeit bei der Telefonseelsorge hast du Kontakt mit einem dir unbekannten Mann bekommen, der dir seine Lebensgeschichte erzählt hat. Es ist die Geschichte eines wegen zweifachen Mordes verurteilten Mannes, der vor kurzem aus der Haft entlassen wurde und nicht damit fertig wird, daß sich seine Frau vor 15 Jahren von ihm hat scheiden lassen, jeden Kontakt mit ihm abgebrochen hat, so daß er auch nie seinen Sohn Markus kennenlernen konnte.

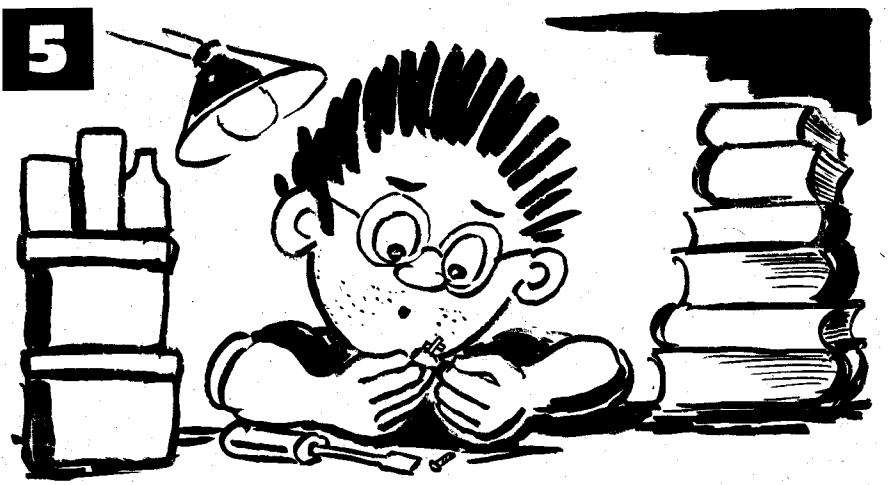
Markus – das hat dich an Markus Faller erinnert und an seine Mutter Eva, die geschieden ist und deren Mann sie vor der Geburt ihres Sohnes wohl verlassen hat – wie sie behauptet. Da du sie etwas näher aus der Frauengruppe kennst und andererseits nun die Lebensgeschichte dieses Mannes, bist du sicher, daß es sich hier um die gleichen Menschen handelt.

Du hast dir lange überlegt, was du tun sollst, aber dich nun entschlossen, Eva deswegen ganz behutsam anzusprechen ...

Bitte schreibe den entsprechenden Brief.



Ihr Engel

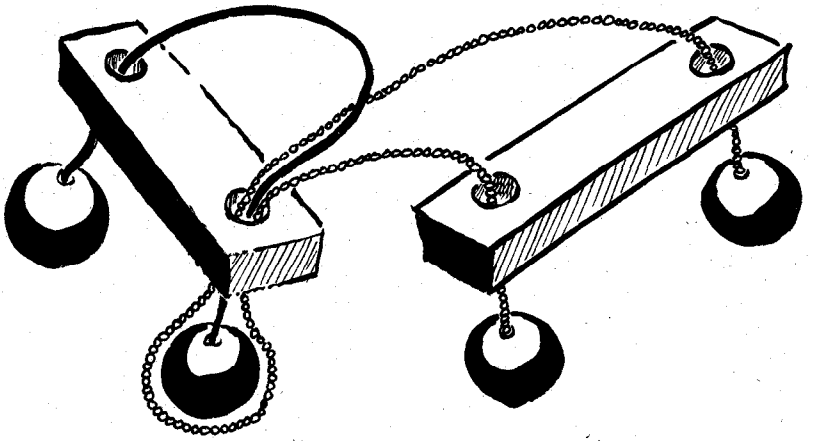


Hirnschmalztrainer – der Zweite

Schnäpperle-Bastelvorschlag für ein weiteres Geduldsspiel
und Auflösung des Spieles aus Steigbügel 278

Auflösung

Man verfährt wie unten abgebildet: Schnur am Scheitelpunkt zusammenfassen und durch ein Loch am anderen Brettchen führen. Dabei die Holzkugel an diesem Brettchen locker lassen. Die durchgeführte Schnur jetzt auch über die Holzkugel führen und dann wieder zurückziehen. Wer sagt's denn!



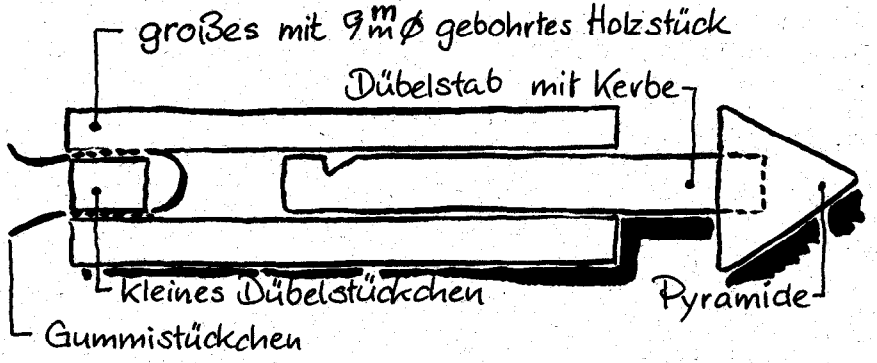
Schnäpperle

Das Besondere an dieser Hirnschmalzmaschine liegt darin, daß man mit Logik das Rätsel nicht lösen kann, höchstens durch Zufall. Auflösung im Heft 280.

Baubeschreibung:

Zunächst bohren wir den Würfel mit einem 6-mm-Holzbohrer genau in der Mitte auf, und zwar in Richtung der Holzmaserung. Tiefe der Bohrung 6-8 mm. In dieses Loch leimen wir den Dübelstab, den wir am sichtbaren Ende mit einer Kerbe versehen. Die Kerbe darf ruhig 3-4 mm tief sein.

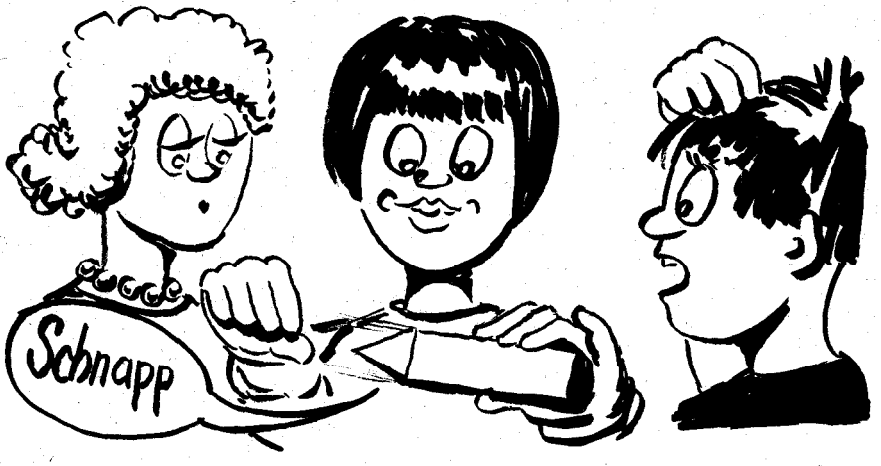
Das größere Vierkantholz bohren wir mit einem 9- oder 10-mm-Holzbohrer durch. Auf einer Seite leimt man nun das kurze Dübelstückchen ein, nachdem man mit ihm das Gummiband eingeführt hat. Das Gummiband muß eine Schlaufe bilden. Außerdem darf man ruhig die zwei überstehenden Enden des Gummibandes sehen (vgl. Zeichnung)



Jetzt wenden wir uns wieder dem anderen Teil zu. Am einfachsten ist es, wenn man den Würfel mit Hilfe eines Bandschleifers zu einer Pyramide schleift. Man kann aber auch das Dübelende in einen Schraubstock spannen und mit einer Feinsäge zu einer Pyramide sägen: Wichtig ist bei diesem Teil, daß die Flächen glatt sind.

Am Ende sollte man das ganze Produkt mit etwas Leinöl einlassen.

Und nun kommt die Stunde der Wahrheit. – Wer schafft es, mit dem Teil der Pyramide und der Kerbe die Gummischlaufe zu angeln und schnappen zu lassen? Achtung, dabei gibt es einen Trick. Viel Spaß beim Üben!

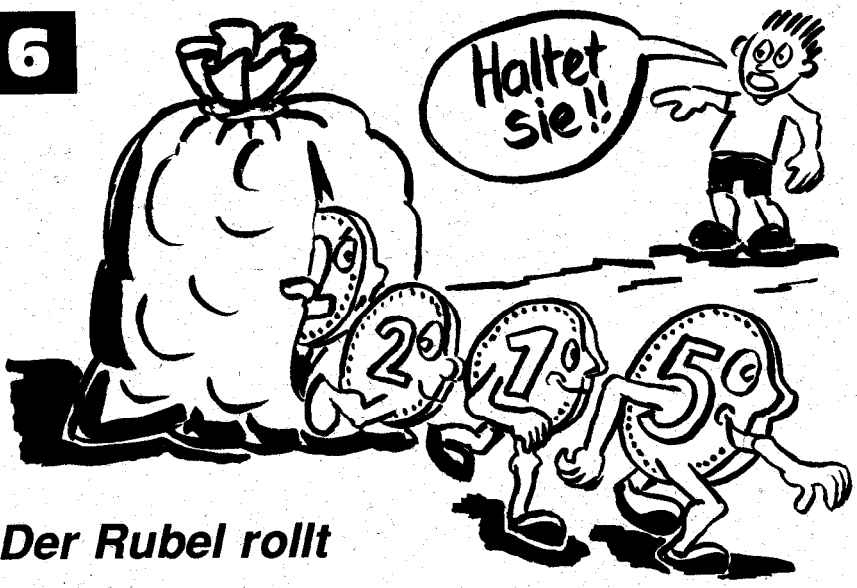


Materialliste:

Menge:	Materialbezeichnung:
1	Holzstück 20 x 20 x 70 mm
1	Holzstück 20 x 20 x 20 mm
1	Dübelholzstückchen (glatt) 70 mm lang 8 mm Ø
1	Dübelholzstückchen (glatt) 70 mm lang 8 mm Ø
1	Stückchen von einem Gummiring 25 mm lang
	etwas Leim
	etwas Leinöl zum einlassen

Menge:	Werkzeug:
1	Ständerbohrmaschine
1	Feinsäge
1	Schmirgelpapier
1	Holzbohrer 8 mm Ø
1	Holzbohrer 9-10 mm Ø

6



Der Rubel rollt

Vorbemerkung

Im Jahresprogramm sind immer wieder thematische Spielabende gefragt. Hier soll es ums Thema „Geld" gehen.
Informationen, Spiele, Quiz und Andacht bilden eine Einheit. Der Gruppenleiter kann die einzelnen Elemente mit unterschiedlichem Gewicht einsetzen.

Hinweis: Im Steigbügel Nr. 223 hat Gert Presch einen Vorschlag „Money, money, money" gemacht, der gute Informationen und einige Spiele enthält sowie eine schöne Kurzgeschichte „Andekdote zur Senkung der Arbeitsmoral" von Nobelpreisträger Heinrich Böll.

Durchführung

I. Informationen

➤ In der Mittel- und Jungsteinzeit kannten die Menschen kein Geld. Wenn sie andere Güter erwerben wollten, als sie selber herstellten, dann mußten sie tauschen. Getauscht wurde u. a. mit Vieh, in der Südsee mit Schneckengehäusen, in Asien mit Platten aus gepreßtem Tee (Teeziegel) und in Afrika mit Dreiviertelringen aus Kupfer oder Messing („Manillas" genannt).

➤ Die ersten Münzen wurden wahrscheinlich in Lydien an der Westküste der heutigen Türkei hergestellt, etwa 650 vor Christus. Das Material war Elektron, eine in der Natur vorkommende Mischung aus Gold und Silber.

➤ In Athen wurde 593 vor Christus die Tetradrachme geprägt. Es war eine Silbermünze, die 17 Gramm wog und einen Druchmesser von 25 Millimetern besaß.

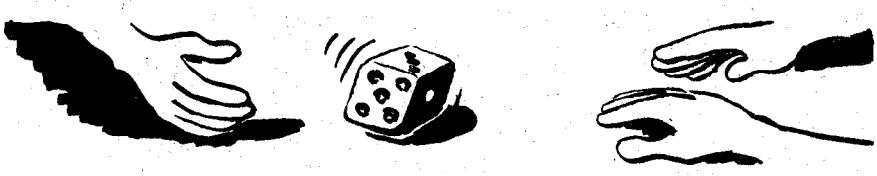
➤ Früher wurden alle Münzen von Hand hergestellt. Das Metallplättchen (Schrötling) lag auf einem Amboß, in den der Prägestempel für die Rückseite der Münze eingelassen war. Ein Metallklotz (das Obereisen) trug auf der unteren Seite den Prägestempel für die Vorderseite. Das Obereisen wurde mit einem schweren Hammer auf den Amboß gechlagen, und so erhielt die Münze zwei geprägte Seiten.

➤ Geldwechsler mußten in den großen Handelsstädten Münzen aus verschiedenen Ländern und unterschiedlichem Material umtauschen. Sie hatten einen schlechten Ruf, da sie die Menschen oft übervorteilten.

➤ Das Reich von Alexander dem Großen umfaßte Griechenland, Kleinasien, Ägypten, Babylonien, Persien und Teile von Indien. Hier galt ein einheitliches Münzwesen, so daß mit den „Alexandermünzen" die erste „Weltwährung" gegeben war.

➤ Die Münzstätte in Rom befand sich im Tempel der Göttin Juno, die den Beinamen „Moneta" (Mahnerin) hatte. Daher kommt das deutsche „Moneten" oder das englische money oder das französiche monnaie.
Römische Münzen waren der Aureus (Gold), Denar (Silber), Sesterze (Messing), Dupondius (Messing).

➤ Unter Karl dem Großen wurde der „fränkische Silberpfennig" geprägt. Aus einem Pfund Silber (damals etwa 400 Gramm) entstanden 240 Pfennige.



II.Spiele (Alle spielen gemeinsam)

● Spiel: Wo ist die Münze?

Vor Beginn des Gruppenabends hat der Leiter im Raum eine Münze versteckt (zum Beispiel ein 2-DM-Stück).
„Die Münze seht ihr vom Fußboden aus. Ihr müßt nirgendwo hochklettern und nichts wegräumen. Wer die Münze zuerst gefunden hat, dem gehört sie."

● Spiel: Münzen rubbeln

Jeder Spieler bekommt eine Münze, ein Blatt weißes Papier und einen Bleistift. Er legt die Münze unter das Papier und fährt mit dem Bleistift kräftig darüber, so

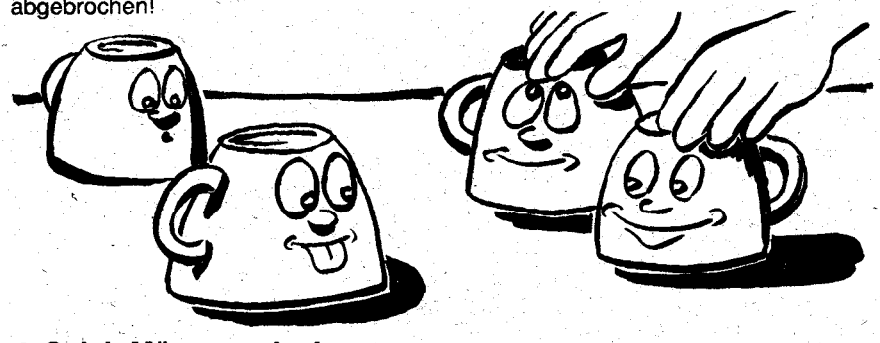
daß sich das Bild der Münze auf dem Papier abzeichnet. Die Bilder werden genau, so daß man auf den Zweimarkstücken die Gesichter erkennt.
Mit den entstandenen Bildern kann der Gruppenraum für diesen Abend dekoriert werden.

● Zaubertrick

Der Gruppenleiter spielt den Zauberer. Er hält zwischen den Fingern der rechten Hand ein Zehnpfennig-Stück.
Dann bedeckt er beide Hände mit einem Tuch. Jetzt dürfen mehrere Spieler mit der Hand unter das Tuch greifen. Alle bestätigen, daß die Münze noch da ist. Ein vorher eingeweihter Mitspieler nimmt die Münze vorsichtig in seine Hand, wenn er unter das Tuch greift. Wird danach das Tuch entfernt, ist die Münze weg, und in der Kleidung oder unter dem Stuhl kann sie nicht gefunden werden.

● Spiel: Wer hat die beste Konzentration?

Vier Tassen stehen auf dem Tisch. Unter eine Tasse wird eine Münze gelegt. Dann werden die Tassen sehr schnell gegeneinander vertauscht. Die Spieler müssen raten, wo sich die Münze befindet.
Vorsicht: Beim Hin- und Herschieben der Tassen ist manchmal schon ein Henkel abgebrochen!



● Spiel: Münzen ertasten

Alle Spieler stehen im Kreis, beide Hände auf dem Rücken. An vier Stellen im Kreis gibt der Leiter jeweils eine Münze in die Hand eines Spielers. Er muß durch Betasten den Wert der Münze erraten und dann (eventuell auf ein Zeichen des Leiters) das Geldstück nach rechts weitergeben. Insgesamt muß jeder Spieler alle vier Münzen in der Hand gehabt haben. Wer weiß die Summe aller Münzwerte?

Fortsetzung: Information

➤ 1252 wurde in Florenz eine Goldmünze (3,5 Gramm Gewicht) geprägt, die nach der Stadt den Namen „Florenus" erhielt. In Deutschland bezeichnete man diese Münze nach dem Metall als „Gulden".

Einige Jahre später gab die Handelsstadt Venedig eine Goldmünze heraus, die Zecchine genannt wurde und die in Deutschland „Dukat" hieß.

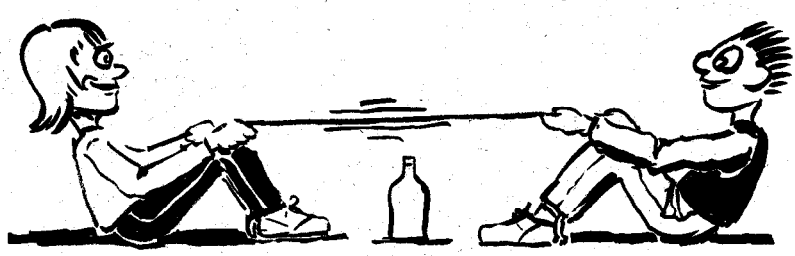
➤ Ein Heller und ein Batzen, die waren beide mein", heißt es in einem alten Volkslied. Der „Heller" stammt aus der Salzstadt Hall am Kocher (heute Schwäbisch Hall) und für ihn bekam man im 13. Jahrhundert einen Liter Wein oder zehn Eier.

➤ Im Mittelalter durften Christen kein Geld gegen Zinsen ausleihen. Diese Aufgabe übernahmen dann zum Beispiel Juden. Da für das ausgeliehene Geld häufig schlechte „Sicherheiten" geboten wurden, waren die Zinsen hoch, und dies brachte den „Geldverleihern" einen schlechten Ruf.

➤ Woher kommt der „Taler"?
In Joachimstal in Böhmen wurden große Silbervorkommen entdeckt. Das Silber wurde dort zu Münzen verarbeitet, die „Joachimstaler" hießen und später nur noch „Taler". Von diesem Namen leitet sich auch der amerikanische „Dollar" ab.

➤ Die am häufigsten geprägte Silbermünze ist der „Maria-Theresien-Taler", der nach der österreichischen Kaiserin Maria Theresia genannt wurde. 300 bis 400 Millionen Exemplare wurden bis heute geprägt, und in Teilen von Afrika ist diese Münze heute noch gültig.

➤ Wann gab es zum ersten Mal die „Mark"?
1871 wurde das Deutsche Reich gegründet. Im vereinheitlichten Münzwesen löste die „Mark" den „Gulden" und den „Taler" ab, die beinahe 400 Jahre im Umlauf waren.
Es gab Goldmünzen im Wert von 20 und 10 „Reichsmark".
Eine Reichsmark entsprach soviel wie heute 100 Pfennige.



III. Gruppenspiele

Hinweis: Bei den folgenden Spielen können zwei oder auch drei Gruppen im Wettbewerb gegeneinander spielen. Das Quiz kann als ein Teil in die Wertung eingehen. Selbstverständlich können aber alle Vorschläge in der Gesamtgruppe gespielt werden.

● Spiel: Wer trifft den Trichter?

Der Spielleiter erhält einen Trichter in den Gürtel gesteckt. Er hat den Kopf nach hinten geneigt, und der Leiter legt ihm eine Münze auf die Stirn.

Jetzt bewegt der Spieler seinen Kopf nach vorn und versucht, die fallende Münze in den Trichter zu befördern.
Vorsicht: Früher wurde diese Spiel bei Bunten Abenden gerne benutzt, um Spieler hereinzulegen. Ihnen wurde dann Wasser in den Trichter geleert. Das wäre aber nicht fair!

● Der Münzenlauf

Der Spieler hält zwei Streichhölzer parallel nebeneinander und legt eine Münze flach darauf. Er muß vorsichtig einen Hindernisparcours zurücklegen. Fällt die Münze herunter, dann muß er wieder von vorne beginnen.

● Spiel: Münzen in den Kreis

Auf dem Boden ist mit Kreide ein Kreis gezeichnet (oder eine Zeitung hingelegt). Die Spieler stehen hinter einem Kreis aus Stühlen (damit jeder Spieler den gleichen Abstand hat). Jeder versucht, seine Münze so zu werfen, daß sie im Kreis liegenbleibt (Mannschaft A wirft zum Beispiel mit 5-Pfennig-Stücken, Mannschaft B mit 10-Pfennig-Stücken). Gezählt werden pro Mannschaft, die im Kreis gefindlichen Münzen.

● Spiel: Der Münzen-Kreisel

Jede Mannschaft hat sich um einen Tisch herum aufgestellt. Jeder Spieler hat ein 10-Pfennig-Stück in der Hand.
Auf das Signal „Los" dreht jeder gleichzeitig seine Münze so, daß sie sich auf dem Tisch wie ein Kreisel dreht. Gewonnen hat die Mannschaft, die den am längsten sich drehenden Kreisel hat.
Das Spiel ist so spannend, daß mehrere Durchgänge gespielt werden müssen.

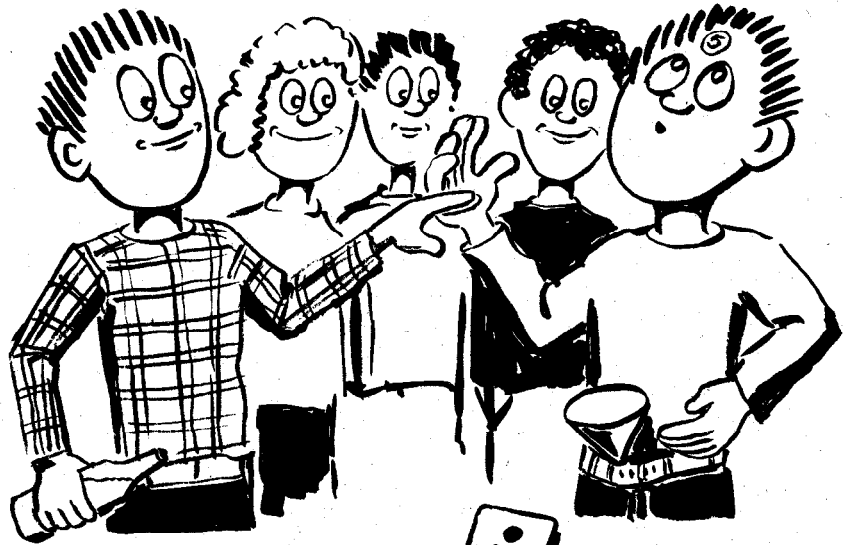
● Spiel: Bei wem läuft das Glas über?

Auf einem Tablett steht ein randvoll mit Wasser gefülltes Trinkglas. Jede Mannschaft hat die gleiche Anzahl und die gleichen Sorten von Münzen. Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Münzen vorsichtig in das Glas fallen zu lassen, ohne daß das Wasser überläuft.Die Mannschaften werfen abwechselnd ihre Münzen ein. Wenn das Glas auf einem Stück Zeitungspapier steht, kann man genau kontrollieren, wann Wasser ausgelaufen ist.
Hinweis: Dies ist ebenfalls ein prickelndes Spiel. Bei einem vollen Trinkglas „passen" gut und gerne noch 20 Münzen hinein. Das Wasser macht wegen der Oberflächenspannung (Tropfenbildung!) einen „Berg":

● Spiel: Münzen vorsetzen

Dies ist eine Variation des legendären Mühlestein-Vorsetzens (schwäbisch: Nabomberles).
Jede Mannschaft hat wieder eine eigene Münzsorte. Zwei Tische sind so aneinandergestellt, daß eine lange Fläche entsteht. Ein Spieler von Mannschaft A läßt seine Münze so über die Tischfläche gleiten, daß sie möglichst nahe an der Schlußkante des Tisches liegenbleibt. Dann kommt ein Spieler von Mannschaft B mit der anderen Münze. Er versucht, seine Münze noch näher an den „Abgrund"

zu setzen oder die gegnerische Münzen vom Tisch zu stoßen.
Wenn alle Spieler dran waren, wird gezählt, wie viele Münzen einer Gruppe vor der besten der Konkurrenzgruppe liegen.



Fortsetzung: Information

➤ Nach dem Ersten Weltkrieg kam es in den zwanziger Jahren in Deutschland zu einer Inflation. Es gab Geldscheine im Wert von 500 000 Mark. Das Porto für einen Brief von Hamburg nach München betrug 100 Miliarden Mark. 1923 kam es zur Währungsreform.

➤ Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde 1948 zum zweiten Mal eine Währungsreform durchgeführt. Jeder deutsche Bürger bekam 40 Mark („Kopfgeld"). Die von 1951 bis 1974 geprägten Fünfmarkstücke waren Silbermünzen mit einem Feingehalt von 62,5 Prozent. Die heutigen Fünfmarkstücke sind aus einer Kupfer-Nickel-Legierung und haben einen Materialwert von 30 Pfennig.

➤ Das Geld in der Europäischen Währungsreform wird Euro heißen. Nach dem Umtauschkurs 1996 würde man für 1000 Euro 1899 DM erhalten.
Es soll 5er, 10er, 20er, 50er, 100er, 200er und 500er Euro-Banknoten geben.
Bei den Münzen wird es 1, 2, 5, 10, 20 und 50 Cent und 1er und 2er Euro-Münzen geben.

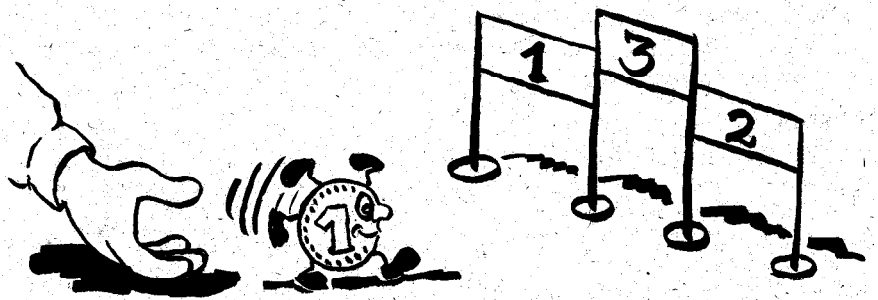
➤ Bei der Umstellung von DM auf Euro geht den Sparern kein Geld verloren. Der Vorteil wäre, daß es einheitliche Wechselkurse geben würde und für die Ausfuhr von Waren nicht die Risiken von Kursschwankungen (wechselnder Dollar!) bestehen würde.

➤ Bis 31. 12. 1998 wird bei den Teilnehmerstaaten der Währungsunion entschieden, ob sie die „Konvergenzkriterien" (Preissteigerungsrate, Haushaltsdefizit, Verschuldung, niedrige Zinsen für öffentliche Anleihen) erfüllen. Derzeit erfüllt nur Luxemburg alle Forderungen.

➤ Ab 1999 soll die Geldpolitik in Euro umgestellt werden. Im Jahre 2002 soll es nur noch die Währung Euro geben.

● Spiel: Münzen-Ziel-Rollen

Von einer Markierung aus muß ein Fünfmarkstück so rollen, daß es durch ein Ziel hindurchläuft. Das Ziel kann mit unterschiedlichen Punkten bewertet werden.



● Spiel: Geld-Kim

Auf einem Tablett liegen zum Beispiel drei Einpfennigstücke, vier Zweipfennigstücke usw. Das Tablett ist mit einem Tuch abgedeckt. Das Tuch wird entfernt, und die Spieler betrachten circa 30 Sekunden lang still die Münzen. Dann versuchen die Spieler jeder Mannschaft, sich zu erinnern, wieviele und welche Münzen auf dem Tablett lagen.

● *Spiel: Der Rubel rollt*

Jetzt geht es darum, daß ein Geldstück einen möglichst langen Weg zurücklegt. Ab einer Markierung am Boden muß die Münze rollen. Dann wird festgehalten, wo die Münze umgefallen ist. Gewertet wird nur die geradlinige Entfernung zum Startpunkt, d.h. es ist ein Nachteil, wenn die Münze in einem Bogen läuft.

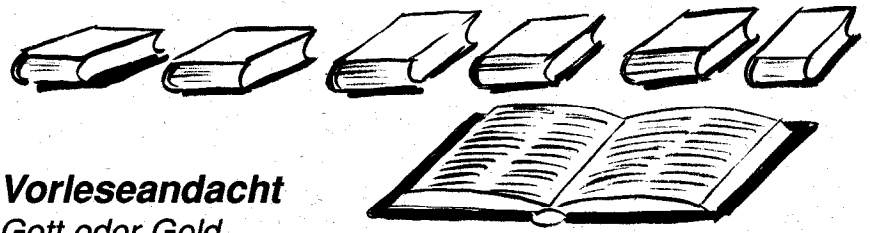
IV. Quiz

1. Aus welchem Anlaß wurde in der BRD zum ersten Mal eine Zehnmark-Münze geprägt?
2. Aus welcher Stadt kommt ursprünglich der „Gulden"?

3. Bei den 50-Pfennig-Stücken gab es 1950 eine Fehlprägung mit 30 000 Münzen. Statt „Bundesrepublik Deutschland" stand ein falscher Text auf den Münzen. Wie hieß er?
4. Welcher Text steht auf dem Rand der Zweimarkstücke?
5. Wie heißt die am häufigsten geprägte Silbermünze?
6. Welche Person ist auf einem Zehnmark-Schein abgebildet?
7. Schätze die Zahl der Fünfmarkstücke, die man mit einem modernen Prägestempel prägen kann.
8. Was ist das Motiv auf der Rückseite eines Zehnpfennig-Stücks?
9. Wie hoch war das „Kopfgeld" 1948, d. h. wieviel DM bekam jeder deutsche Bürger?
10. Wie heißt die Währung in den Niederlanden?
11. Aus welcher Stadt in Böhmen kommt der „Thaler"?
12. Wieviel Zehnpfennig-Stücke muß man aufeinanderlegen, um die Höhe von einem Meter zu erhalten?

Lösung:

1. Olympische Spiele 1972 in München,
2. Florenz,
3. Bank deutscher Länder
4. Einigkeit und Recht und Freiheit
5. Maria-Theresien-Taler
6. Carl Friedrich Gauß (Mathematiker)
7. 100 000
8. Zweig mit fünf Eichenblättern
9. 40 Mark
10. Gulden
11. Joachimstal
12. circa 600



Vorleseandacht

Gott oder Geld

„Hoffentlich kommt Simone am Samstag zu meiner Party", denkt Joachim. Sie fährt jeden Tag mit ihm im Bus. Seit Wochen schwärmt er für sie. Doch ein Problem wird es geben, wenn Simone seine Freundin wird. Er weiß, daß sie regelrecht

sonnenhungrig ist. Baden, segeln und surfen. Sonne, Sonne und nochmal Sonne. Er jedoch ist ein richtiger Maulwurf. Immer unter der Erde. Am liebsten in Höhlen. Mit zwei Freunden dauernd auf Erkundung. Rein in die Höhle. Keine Angst vor dem Schlamm. Den Siphon durchtauchen. Das ist das Größte. Wenn nicht einer von den beiden sein Hobby ändert, dann wird ihre Beziehung schiefgehen. Dauernd in der Sonne der eine, am liebsten in Höhlen der andere. Die ganze Freizeit ist verplant. Das eine schließt das andere aus.

„Was ist in eurem Leben das Wichtigste?" Die Mitglieder unserer Jungenschaft haben ihre Antworten aufgeschrieben. „Im Lotto gewinnen und die schönste Braut haben", schreibt der eine. „Ein guter Job, ein Auto oder Motorrad und Geld", das ist eine weitere Antwort. Bei den meisten standen materielle Dinge im Vordergrund.

„Was ist im Leben das Wichtigste?"

Jesus hat seine Jünger in ähnlicher Weise gefragt. Er hat sie aufgefordert, eine Entscheidung zu treffen. Und er hat sie gewarnt:

„Ihr könnt nicht Gott dienen und dem Mammon" (Matthäus 6,24)

Unter Mammon verstand Jesus das Geld und jede Art von Besitz. Warum ist Jesus so kompromißlos? Weil nur einer Herr sein kann in unserem Leben. Wenn das Geld, das Motorrad oder Auto, die Urlaubsreisen oder das eigene Haus mein Leben bestimmen, dann kommt Gott an zweiter oder dritter Stelle. Weit abgeschlagen. Das kann aber nicht funktionieren. Wie der Hunger nach Sonne bei Simone und die Höhlenbegeisterung von Joachim. Das schließt sich gegenseitig aus. Nicht, weil Gott kleinlich ist und uns nicht teilen will mit etwas anderem. Gott kann nur dann wirklich Gott sein, wenn er ganz für uns da ist und wir für ihn. Gottes Fürsorge für uns kann man nicht stückweise annehmen. Jeder von uns kommt von Gott her, wir leben jetzt in seinem Einflußbereich, und wir werden einst auf Gott zugehen. Gott oder das Geld, wer bestimmt mein Leben? Jesus sagt, es kann nur Gott sein. Zu unseren Gunsten!

Vorlesegeschichte zum Thema

Alles kostet einen Groschen

Von Leo N. Tolstoi

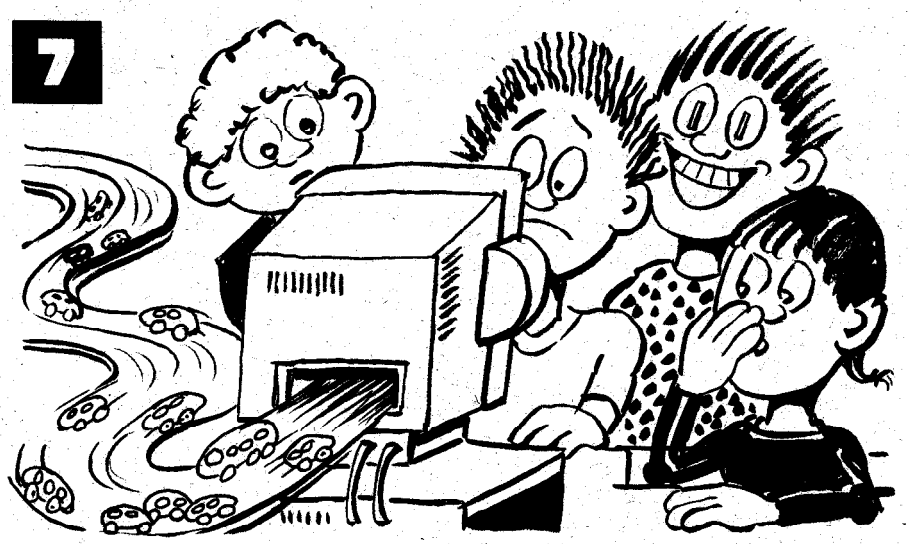
Ein Mann, der im Laufe seines Lebens Reichtümer erworben hatte, sagte stets: „Geld regiert die Welt." Als er auf dem letzten Lager lag, dachte er: Sicherlich regiert das Geld auch die andere Welt. Und so befahl er seinen Kindern, Ihm einen Beutel voll Gold in den Sarg zu legen. Dann starb er zufrieden.

Am Abend seiner Ankunft in der anderen Welt war er sehr hungrig und durstig. Aber da entdeckte er auf einmal einen Tisch voller Speisen und Getränke. Wie gut, daß ich genügend Geld mitgenommen habe, dachte der Mann, jetzt kann ich mich satt essen und trinken. Er ging an den Tisch, deutete auf ein belegtes Brot und fragte: „Was soll ich dafür geben?" – „Einen Groschen!" antwortete der Mann hinter dem Tisch. „Und das da?" Damit deutete der Reiche auf ein Glas Wein. „Auch einen Groschen. Alles kostet einen Groschen", sagte der Mann lächelnd.

Der reiche Mann suchte sich die schönsten Dinge aus und legte ein Goldstück auf den Tisch. Aber der Verkäufer gab ihm das Geld zurück und sagte: „Nein, das ist kein Groschen!" und ließ ihn von zwei bärenstarken Kellnern hinausführen.

Der reiche Mann überlegte einen Augenblick, dann eilte er zu seinen Söhnen und befahl ihnen im Traum: „Nehmt das Gold ruhig wieder an euch. Damit kann man hier oben nichts machen. Legt mir statt dessen so viele Groschen mit ins Grab, wie ihr habhaft werden könnt." Die Söhne gehorchten, und der reiche Mann lief rasch zum Tisch zurück. „Schnell, geben Sie mir zu essen und zu trinken, sonst komme ich noch um!" Und mit diesen Worten warf er eine Handvoll Groschen auf den Tisch. – Der Verkäufer schüttelte das Haupt und sagte: „Sie täuschen sich. Nicht die Groschen, die Sie besitzen, nehmen wir als Bezahlung an, sondern die Groschen, die Sie verschenkt haben!"

Der Reiche aber hatte nicht einmal in seinem Leben ein Almosen verschenkt. Der Verkäufer winkte den Kellnern. Sie drückten ihm die wertlosen Groschen in die Hand und führten ihn hinaus.



C-Online – Teil 2

Infos in Kürze

■ „Jesus inside" – Logo: Das große Interesse auf Grund unseres Artikels in Steigbügel 278 hat den Bestand von circa 350 Aufklebern aufgezehrt. Es sind aber noch circa 10 T-Shirts zu haben.

Tabelle HEX / ASCII

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0				0	@	P	`	p								
1			!	1	A	Q	a	q	ü							
2			"	2	B	R	b	r								
3			#	3	C	S	c	s							ß	
4			$	4	D	T	d	t								
5			%	5	E	U	e	u	ä	ö						
6			&	6	F	V	f	v								
7			'	7	G	W	g	w								
8			(	8	H	X	h	x								
9			)	9	I	Y	i	y								
A			*	:	J	Z	j	z		Ö						
B			+	;	K	[	k	{		Ü						
C			,	<	L	\	l	!								
D			-	=	M	]	m	}								
E			.	>	N	^	n	~								
F			/	?	O	_	o		Ä							

- Wer das Logo als TIFF- bzw. Bitmap-Datei haben will, braucht lediglich einen frankierten Rückumschlag an Gert Presch, Menzelstraße 2/1, 72810 Gomaringen, zu schicken.
- Die vorstehende HEX/ASCII Tabelle wird benötigt, damit das „Hightech-Morsen" gespielt werden kann. Des weiteren ist mir ein Fehler unterlaufen. Die Nachricht in HEX-Darstellung darf keine "??" enthalten, statt dessen die „95" und „E3".
- Mir hat die unten abgedruckte Andacht gefallen. Ihr Autor, „Schorsch" Grittmann, hat beim entstehen meines Artikels in Steigbügel 278 kräftig mitgewirkt. Danke.

Defrag – oder: Räum in deinem Leben auf

Wer kennt es nicht, die Platte ist wieder mal fast voll. Es will nicht mehr so richtig. Defragmentieren ist mal wieder angesagt. In dem Programm, das ich benutze, wird manchmal angezeigt: Bitte "CHKDSK [1] /F" benutzen, da verlorene Blöcke auf der Platte sein könnten. Da ist was danebengegangen.
CHKDSK /F bringt es wieder in Ordnung.

Mal ehrlich: Was da nicht alles auf der Platte ist, das besser gelöscht werden sollte?! Wenn nun viele MegaByte frei geworden sind, macht das Defragmentieren und Komprimieren richtig Spaß. Klar, man braucht Zeit dazu. In der Hektik des Alltags klappt das nicht. Manche machen diese Arbeiten vollautomatisch. Man braucht sich nicht darum zu kümmern. Technik macht's möglich!

Erstaunlich, wie die Platte nach dieser Räumaktion wieder schnurrt.

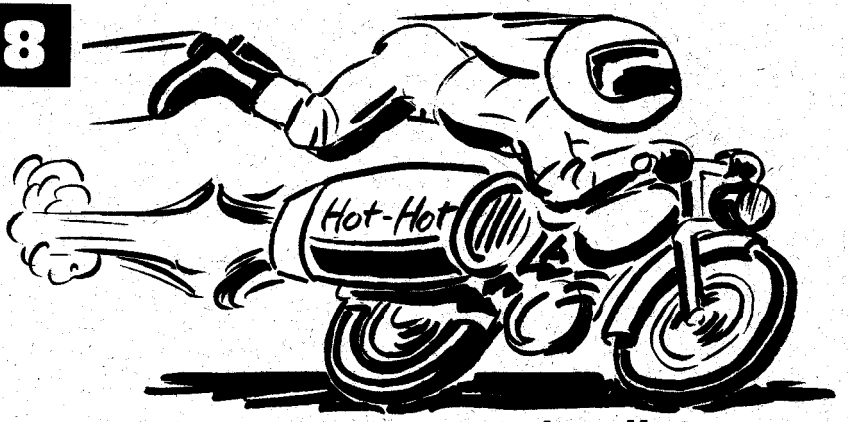
Wann hast du auf der Platte deines Lebens das letzte Mal aufgeräumt? Geht alles wild durcheinander, du zerstückelst dich in alle Richtungen? Halt mal inne, fahre den Betrieb herunter, frage, was dran ist und mach' deine Berufung wieder fest. Sage Jesus, daß du total defragmentiert bist und neue Ausrichtung brauchst (fromm ausgedrückt: Buße tun und umkehren).

Das geht. Allerdings nicht automatisch, Gott wartet auf dein persönliches Erscheinen vor seinem Thron. Kein Automatismus (Kirche, Pfarrer, Priester oder Dauerauftrag) nimmt dir das ab. Aber du darfst so kommen wie du bist! Gib das Verstellen auf, das lähmt nur unnötig!

Du wirst erstaunt sein, wie du nach solch einer Räumaktion wieder Kraft und Mut bekommst.

[1] Abkürzung für "CheckDisk"

8



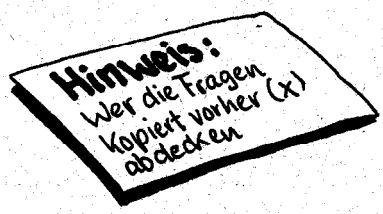
Schnell, schneller am schnellsten

Spiele und Quiz rund um Geschwindigkeitsrekorde

Material für die Spiele

Stoppuhr, zwei Rupfensäcke, DIN-A4-Blätter zum Falten eines Fliegers, Modellauto (möglichst Metall), zwei Bleistifte, zwei Fäden á circa 2,50 Meter, zwei gleich große Holzbänke, ein bis zwei Rollen Toilettenpapier; Bandmaß (bzw. Meterstab), eventuell zwei stabile Kinderdreiräder.

Die Gruppe wird in zwei Spielgruppen geteilt, die gegeneinander antreten. Spiele und Quizfragen wechseln ab. Wie man ein Quiz etwas spannender durchführen kann, ist ausführlich in **Steigbügel 250** beschrieben.
Bei kleineren Gruppen kann auch ein Einzelwettbewerb durchgeführt werden.



I. Quizfragen und Lösungen

Verkehrsmittel:

1. Die höchste Geschwindigkeit, die ein von Menschen entwickelter Körper je erreichte, verbuchten die deutsch-amerikanischen Sonnensonden Helios A + B bei ihrer Annäherung an die Sonne im Dezember 1974 bzw. im Januar 1976. Wie hoch war die Geschwindigkeit?

○ 137.350 km/h ○ 196.720 km/h ○ 252.88 km/h (x)

2. Welches ist die größte Geschwindigkeit, mit der sich Menschen jemals bewegten?
○ 28.263 km/h ○ 33.781 km/h ○ 39.897 km/h (x)
(Mit dieser Geschwindigkeit trat die Raumkapsel Apollo 10 am 26. Mai 1969 auf ihrem Rückflug vom Mond in die Erdatmosphäre ein)

3. Das erste Transportmittel, das schneller als die Postkutsche war, war die Dampfeisenbahn. Welches ist die höchste Geschwindigkeit, die ein Dampfzug jemals erreichte?
○ 200,4 km/h ○ 202,7 km/h (x) ○ 205,3 km/h
(Der Rekord wurde aufgestellt am 31. Juli 1938 in England auf der Strecke von Darlington nach York mit der Mallard-Dampflok der London & North Eastern Railway; bis dahin galten die 200,4 km/h der deutschen Dampflok 05 002 vom 11. Mai 1936 als Rekord)

4. Wie hoch liegt der Geschwindigkeitsweltrekord für Eisenbahnzüge überhaupt?
○ 515,3 km/h (x) ○ 517,0 km/h ○ 522,3 km/h
(Weltrekord vom 4. Februar 1978 durch den französichen TGV Atlantique Nr. 325, aufgestellt zwischen Vendome und St. Amand)

5. Das erste mechanische Fortbewegungsmittel, das nur von Menschenkraft angetrieben wurde, war das Fahrrad. Bei welcher Marke liegt der Weltrekord für nur mit Menschenkraft angetriebene Fahrzeuge (auf ebener Strecke!)?
○ 96,8 km/h ○ 105,3 km/h (x) ○ 112,9 km/h
(Weltrekord von Fred Markham, erreicht am 11. Mai 1986 in Mono Lake/Kalifornien)

6. Der offizielle Geschwindigkeitsrekord für ein Landfahrzeug beträgt 1019,467 km/h, aufgestellt von einem düsengetriebenen Fahrzeug am 4. Oktober 1983 in Nevada. Wie groß ist jedoch die Spitzengeschwindigkeit, die ein radgetriebenes Fahrzeug jemals erreichte?
○ 691 km/h ○ 696 km/h ○ 716 km/h (x)
(Aufgestellt am 17. Juli 1964 von Malcolm Campell; auch die Durchschnittsgeschwindigkeit war Weltrekord (690,9 km/h), der erst am 21. August 1991 von Al Teague mit 696,3 km/h gebrochen wurde)

7. Der Rekord für (getunte) Serien-Autos auf öffentlichen Straßen wurde am 1. Juni 1989 auf der Autobahn A7 (Ulm-Kempten) mit 348,15 km/h von Siegfried Hallmayr aus Augsburg aufgestellt. Was für ein Fahrzeug fuhr er?
○ Porsche 911 RS-Turbo (x) ○ Bugatti EB 110 S ○ BMW M1

8. Das schnellste Verkehrsflugzeug der Welt erreichte eine Höchstgeschwindigkeit von 2587 km/h (2,4 Mach). Um welches Flugzeug handelt es sich?
○ Tupolew TU-144 (x) ○ Concorde ○ Boeing 777

9. Die schnellste Weltumrundung (mindestens 37.787,5 km) schaffte am 12./13. Oktober 1992 der Flug AF 1492 – eine Concorde mit Passagieren – aus Anlaß des

500. Jahrestages von Kolumbus' erster Amerikafahrt. Wie lange brauchte die Concorde für die Weltumrundung (mit Zwischenlandungen)?
○ 28:23:56 Std. ○ 30:25:12 Std. ○ 32:49:03 Std.(x)

10. Die schnellste Personen- und Kfz-Fähre (Schiff!!) der Welt schafft 40 kn (= 74 km/h). Um welche Fähre handelt es sich?
○ SNCM NGV (bedient Korsika) ○ Stena HSS 1 (x) (bedient Irland) ○ Bastofergen MF Vestfold (Fähre im Oslofjord)

Tiere und Pflanzen:

1. Welches Tier erreicht mit bis zu 350 km/h die höchste Geschwindigkeit aller Lebewesen?
○ Spitzenschwanzsegler (Asien) ○ Wanderfalke (x) ○ Seeadler
(... wenn er sich im Sturzflug auf seine Beute stürzt)

2. Welche Vogelart brachte die schnellsten Geradeausflieger hervor, die bis zu 100 km/h schnell sein können?
○ Greifvögel ○ Geier ○ Gänse und Enten (x)
(... erreichen diese Geschwindigkeit bei drohender Gefahr)

3. Einen besonderen Rekord – nämlich den im Langsamfliegen – halten die Waldschnepfen. Bei welcher Minimalgeschwindigkeit können sie sich noch in der Luft halten?
○ 8 km/h (x) ○ 11 km/h ○ 14 km/h

4. Die Schnellsten auf dem Land sind bekanntlich Geparde auf kurzen Strecken bis zu 550 Meter. Wie hoch ist deren Geschwindigkeit?
○ Um 95 km/h ○ Um 100 km/h (x) ○ Um 105 km/h

5. 109 km/h ist der Unterwasserweltrekord! Welcher Fisch schwimmt so schnell?
○ Fächerfisch (x) ○ Piranha ○ Thunfisch

6. Die schnellste Schneckenart ist die kolumbianische Ariolimax. Welche Höchstgeschwindigkeit kann sie entwickeln?
○ 17,54 m/h ○ 21, 39 m/h ○ 26,42 m/h (x)

7. Auch Pflanzen entwickeln Geschwindigkeiten – nämlich die des Wachstums. So halten einige Bambusgräser den Rekord in der Wachstumsgeschwindigkeit der Pflanzen. Wie schnell wachsen diese Gräser?
○ 2,5 cm/h ○ 3,5 cm/h (x) ○ 4,2 cm/h

8. Auch unter den Bazillen gibt es Geschwindigkeitsfanatiker, so z. B. Bdellovibrio bacteriovorus, der im Vergleich zu seiner Körperlänge die schnellste Bakterie ist. Das wievielfache seiner Körperlänge kann er pro Sekunde bewältigen?
○ das 50fache (x) ○ das 70fache ○ das 100fache
(... was beim Menschen einer Geschwindigkeit von ca. 320 km/h entsprechen würde)

9. Der am schnellsten gewachsene Baum war ein Sabah in Malaysia. Welche Wachstumsgeschwindigkeit hatte er?
○ 1,95 cm/Tag ○ 2,35 cm/Tag (x) ○ 3,12 cm/Tag
(... auf alle Fälle war er nach 13 Monaten 10,74 Meter hoch!)

10. Auch prähistorische Tiere konnten beachtliche Geschwindigkeiten erreichen. Den Rekord hielt wohl der ca. 100 kg schwere, in Alberta/Kanada heimische Dinosaurier Dromiceiomimus. Wie schnell konnte er rennen?
○ um 80 km/h ○ um 45 km/h ○ um 65 km/h (x)

Die menschlichen Geschwindigkeitsrekorde

1. Wie Tiere und Pflanzen hat auch der Mensch eine Wachstumsgeschwindigkeit. Wie groß war die des nachweislich längsten Menschen (2,72 Meter) der je gelebt hatte?
○ 0,333 mm/Tag (x) ○ 0,38 mm/Tag ○ 0,41 mm/Tag

2. Die größte Geschwindigkeit, die der Mensch ohne Hilfsmittel auf kurzer Strecke und unter günstigen Bedingungen erreichen kann ist im Vergleich zu anderen Säugetieren oder Vögeln sehr gering. Maßgeblich sind hier wohl die Höchstgeschwindigkeiten der 100-Meter- und 200-Meter-Läufer (nicht die Durchschnittsgeschwindigkeit!). Die schnellste je für einen Menschen gemessene Geschwindigkeit erreichte Michael Johnson beim 200-Meter-Rennen 1996 in Atlanta auf den zweiten 100 Metern. Wie schnell war Johnson?

○ 37,26 km/h ○ 38,59 km/h ○ 39,13 km/h (x)

3. Die höchsten Geschwindigkeiten im Schwimmen werden bei den 50-Meter-Strecken erzielt. Welche Durchschnittsgeschwindigkeit erzielte Tom Jager bei seinem Weltrekord 1990?

○ 8,13 km/h ○ 8,25 km/h (x) ○ 8,38 km/h

4. Die höchste Geschwindigkeit kann der Mensch beim Fallschirmspringen im freien Fall mit dem Kopf nach unten erreichen. Wie schnell fällt der Mensch dabei?

○ 183 km/h ○ 244 km/h ○ 298 km/h (x)

5. Die größten Geschwindigkeiten auf dem Land kann der Mensch auf Skiern erreichen. Bei welcher Marke liegt der menschliche Geschwindigkeits-Weltrekord?

○ 216,867 km/h ○ 225,000 km/h ○ 241,448 km/h (x)

(... aufgestellt vom Amerikaner Jeffry Hamilton am 14. April 1995 in Vars/Frankreich. 225 km/h ist der Damen-Weltrekord, 216 km/h sind deutscher Rekord)

6. Die größten Geschwindigkeiten auf dem Wasser nur mit Muskelkraft erreichen die Ruderer im Achter bzw. die Kanuten im Vierer. Wie hoch sind diese Geschwindigkeiten?

○ circa 21 km/h (x) ○ circa 24 km/h ○ circa 29 km/h

7. Die schnellsten Dauerläufer legten 100 km mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von 16,2 km/h (Männer/1978) bzw. 13,75 km/h (Frauen/1961) zurück. Wie hoch war die Durchschnittsgeschwindigkeit des schnellsten Marathonläufers (42,195 km) am 17. April 1988 in Rotterdam?

○ 17,86 km/h ○ 19,65 km/h ○ 19,96 km/h (x)

(... die 17,86 km/h und 19,65 km/h sind die deutschen Bestleistungen von Uta Pippig bzw. Jörg Peter)

8. Mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von 3,62 km/h durchschwamm am 18. August 1989 Manfred Köder den Bodensee nonstop von Bregenz bis Konstanz. Welche Strecke legte er dabei etwa zurück?

○ 45 km ○ 50 km (x) ○ 60 km

(in 13:46 Stunden)

9. Um Bärte oder Haare mit mehreren Metern Länge zu bekommen muß man diese Jahrzehnte wachsen lassen. Wie groß ist die durchschnittliche Wuchsgeschwindigkeit von Menschenhaar? ○ 1,27 cm/Monat (x)

○ 1,36 cm/Monat ○ 1,44 cm/Monat

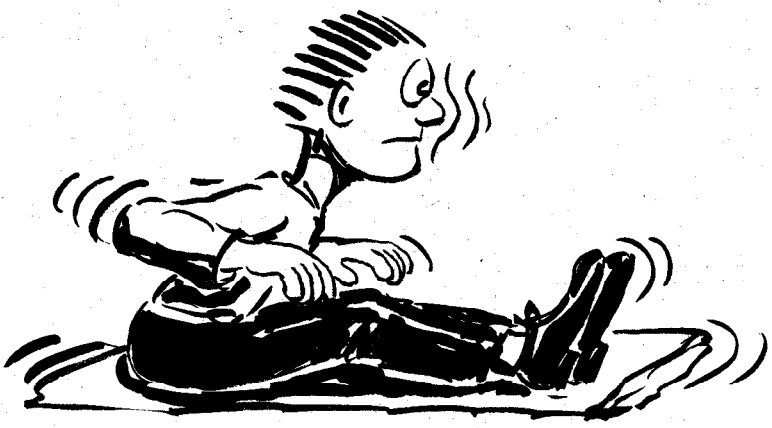
10. Und zuletzt noch eine menschliche Wuchsgeschwindigkeit – die der Fingernägel Sie liegt noch weit unter der der Haare. Um wieviel mm wächst ein Fingernagel im Monat?

○ max. 19,7 mm ○ max. 22,1 mm ○ max. 25,5 mm (x)

(mit diesen Wuchsgeschwindigkeiten schaffte es ein Inder, an seiner rechten Hand innerhalb von 43 Jahren Fingernägel zwischen 1,02 Meter- und 1,32 Meter Länge zu bekommen)

II. Geschwindigkeitsspiele:

1. Eine etwa 5 Meter lange Strecke muß rutschenderweise auf einem Rupfensack sitzend bewältigt werden. Welche Gruppe ist zuerst fertig?



2. Jedes Mitglied der Gruppe faltet sich aus einem Blatt Papier einen Papierflieger, In einem langen Flur steigt nun der Wettbewerb:

a) Wer hat den schnellsten Flieger (Flugstrecke abmessen, Flugzeit stoppen, Geschwindigkeit ausrechnen: Strecke in Metern und Zeit in Sekunden

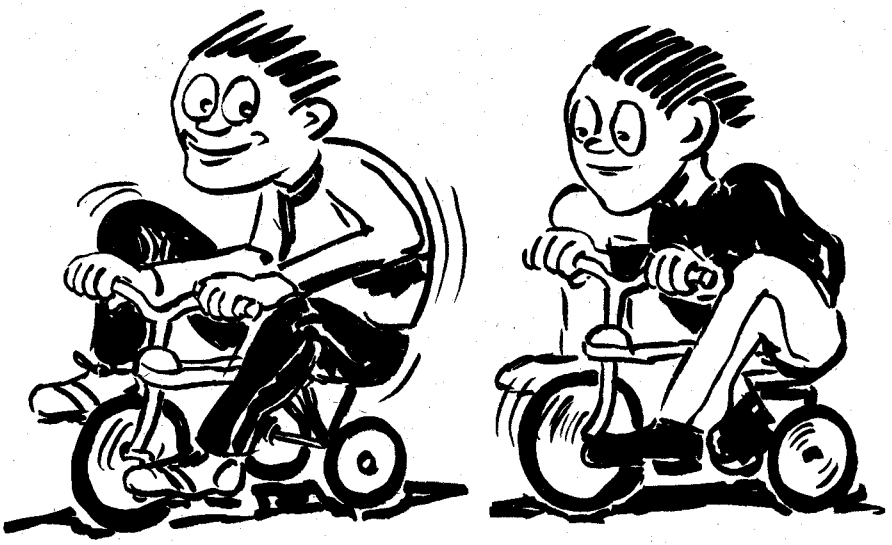
bestimmen. Strecke durch Zeit dividieren und mit 3,6 malnehmen ergibt km/h). Welche Gruppe hat die höchste Durchschnittsgeschwindigkeit?

b) Wessen Flieger bleibt am längsten in der Luft?

3. An einem Bleistift ist ein Modellauto (möglichst aus Metall) mit einem circa 2,5 Meter langen Faden befestigt. Jedes Mitglied der Spielgruppe rollt den Faden auf. Ist ein Spieler fertig, kommt der nächste dran. Welche Gruppe ist zuerst fertig?

4. Ein Holzblock (nicht zu schwer) wird mit Toilettenpapier umschlungen und an einem circa 2 x 10 Blatt langen Streifen möglichst schnell über circa fünf Meter geschleift (um den Block schlingen). Reißt das Papier, muß der Spieler von vorne beginnen. Nach jeweils fünf Metern (am besten hin und her) wird der „Zug" an den nächsten übergeben. Welche Gruppe ist zuerst fertig?

5. Wer stabile (!) Kinderdreiräder auftreiben kann, läßt die beiden Gruppen einen Parcours – durch Stühle und Tische gekennzeichnet (auch mal unter dem Tisch durch) auf den Dreirädern durchfahren. Welche Gruppe hat den Parcours als erste bewältigt?



9 Andachten zum Vorlesen oder Weiterentwickeln

Wunschträume zu Lukas 12,16-21

Worauf kommt es dir im Leben an? – Daß er ihm diese Frage stellen würde, damit hatte er nicht gerechnet. Er hatte Unterstützung erwartet. Schließlich war es ein starkes Stück, daß sein Bruder ihn um seinen Erbteil bringen wollte. Obwohl doch gerade davon alles abhing. Oder wie anders sollte er sich sonst seine Wünsche und Träume erfüllen? Lebensglück gibt es schließlich nicht zum Nulltarif. Und warum sollte er nicht bekommen, was ihm zustand?

„Worauf kommt es dir im Leben an?" fragte Jesus, indem er ein Gleichnis erzählte **(nachzulesen Lukas 12, 16-21).** Er erzählte die Geschichte eines Mannes, dessen Leben bestimmt war von seinem Besitz. Dabei wurde er Opfer eines teuflischen Mechanismus': Je mehr er hatte, um so mehr nahm ihn sein Besitz gefangen. Er konnte sich nicht mit der guten Ernte zufrieden geben. Freude über das Erreichte war nicht drin. Eine Pause konnte er sich nicht gönnen. Die überfüllten Lagerräume wurden zum Problem. Verschenken und Austeilen kam ihm nicht in den Sinn. Ein Neubau mußte her.

Was trieb ihn? War es seine unstillbare Gier nach immer mehr? Hatte er Angst, das Erreichte zu verlieren gemäß dem Motto: „Stillstand ist Rückschritt?" Oder war er nur auf der Suche nach einem erfüllten Leben? – Wir wissen es nicht. Nur das: Mitten hinein ins Planen und Kalkulieren sagte Gott: „Du Narr! Diese Nacht wird man dein Leben von dir fordern, und wem wird dann gehören, was du angehäuft hast?" Worauf kommt es dir im Leben an? Auf Geld, Macht, Ansehen? Du hast Wunschträume. Dir stehen Ziele vor Augen. Vielleicht meinst du: „Wenn ich die Prüfung geschafft habe, wenn ich eine Freundin, einen Freund gefunden habe, wenn ich eigenes Geld verdiene – ja dann beginnt das Leben."

Doch wenn du diese Prüfung geschafft hast, dann kommt die nächste Prüfung, die Fortbildung, die Zusatzprüfung als Einstieg zur innerbetrieblichen Karriere. Wenn du den Freund, die Freundin gefunden hast, dann fängst du an, dich um die gemeinsame Zukunft zu sorgen. Beim Blick auf den Gehaltszettel stellst du fest, daß deine Leistung eigentlich mehr wert ist. Neue Ziele, noch größere liegen vor dir. Wenn du die erreicht hast, ja dann fängt das Leben an. Jesus kommentiert knallhart: „Du Närrin! Du Narr! Du jagst den falschen Träumen und Zielen nach!" Geld, Macht, Ansehen, eine gesicherte Zukunft können nicht die Ziele deines Lebens sein. Denn sie halten dem Tod nicht stand. Am Ende bleibt nur die Vergänglichkeit, der Tod. Willst du das? Jesus bietet dir eine Alternative: Ein Leben unter seiner Führung. Ein Leben, in dem du frei wirst von der Gier nach mehr, frei von der Angst, zu kurz zu kommen. Ein Leben, in dem du befreit bist zu leben und

zu geben, mitzutragen und mitzuleiden. Ein Leben, das lebenswert ist und Lebenswert schafft. Ein Leben über den Tod hinaus. Willst du das? Dann fang jetzt damit an!

Du Narr!

Aber Gott sprach zu ihm: Du Narr! Diese Nacht wird man deine Seele von dir fordern; und wem wird dann gehören, was du angehäuft hast? Lk 12,20

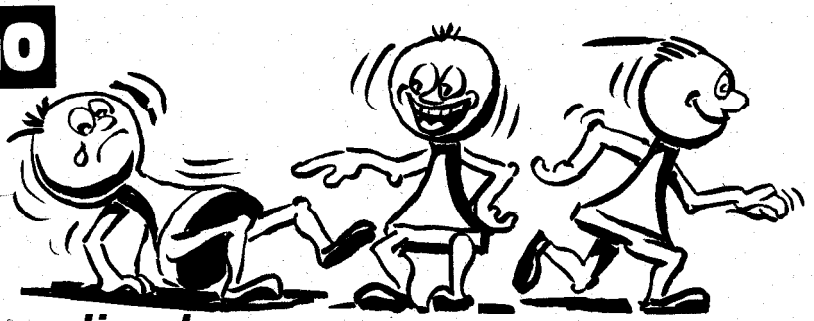
Chris kann es noch gar nicht fassen: dieser Anblick, einmalig das Profil, vollendet diese Form. Endlich gehören sie zusammen. Wie werden sie ihn darum beneiden. Man wird sich nach ihnen umdrehen – nach ihm und seinem Super-Bike. Zwei Jahre hat er dafür geschuftet, Zeitungen ausgetragen, an der Tankstelle gejobbt. Und wie oft haben ihn seine Freunde mitleidig belächelt, wenn er mal wieder arbeiten mußte, statt mit ihnen auf Tour zu gehen. Sie haben ihn nicht verstanden. Doch das ist Vergangenheit. Morgen wird er ihnen vorführen, wofür er sich abgerackert hat, seinen Traum in Alu: Alu Full Suspension, Rahmen poliert, Magura Hydrostop Raceline 22, Kangaroo-Federgabel und als Krönung die Inferno Magnesium-Drei-Speichen-Laufräder.

So voller Glück fällt ihm an diesem Abend das Einschlafen schwer. Er kann es fast nicht erwarten, sich auf sein Bike zu schwingen und es allen zu zeigen. Doch mitten in der Nacht schreckt er schweißgebadet auf. Seine eigenen Schreie haben ihn aufgeweckt: „Nein!" „Nein!" – Sein Super-Bike. Es lag mitten auf der Straße, und ein 40-Tonner fuhr direkt darauf zu. Hinter dem riesigen Lenkrad saß ein riesiger Typ. Und dieser Typ grinste ihn an ... Zum Glück war alles nur ein Traum.
Chris kann lange nicht einschlafen.

Jesus sagte ihnen ein Gleichnis: Lk 12,16-20 lesen.
„Aber Gott sprach zu ihm: Du Narr! Diese Nacht wird man deine Seele von dir fordern; wem wird dann gehören, was du angehäuft hast?" Ging den Zuhörern ein Flutlicht auf? Haben sie begriffen: Man kann auch aufs falsche Pferd setzen? Gingen sie weg mit der Erkenntnis: mein „Ein und Alles" ist nicht alles?

Wir wissen es nicht. Auch wir vergessen oft, daß unser „Ein und Alles" längst nicht alles ist: das Super-Bike, das erste Auto, das eigene Haus, die erste Beziehung. Luther formulierte: „Woran du dein Herz hängst, das ist dein Gott." Woran hängst du dein Herz? Das, was der Sinn und die Mitte in deinem Leben ist, muß von bleibender Qualität sein. Reichtum, Gesundheit und das Leben können es nicht sein. Wo immer wir uns reinhängen, uns abrackern, müssen wir uns kritisch fragen lassen, ob das nicht unser „Ein und Alles" ist. Sei kein Narr! Das Leben ist mehr und das Leben ist anders. Leben ist Geschenk. Ein Geschenk Gottes an dich. Nicht das, was du mühsam erarbeitest, bleibt, sondern das, was er dir schenkt: Du darfst sein Kind sein.

10



Riegeljagd

Ein Spiel für kleine Gruppen (maximal 10 Personen)

Das Spiel ist eine Abwandlung von „Fang den Hut", aber im Großformat. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Schokoriegel, Duplos oder was immer sonst vorhanden ist, zu ergattern

Material: Benötigt werden pro Person ein Hut, jede Menge Schokoriegel (circa 8-10 Stück pro zu erwartende Person), ein großer Zimmerwürfel und je nach Durchführung 30-50 Ringe mit einem Durchmesser von circa 40 cm (je nach Gegebenheit können auch Ringe/Kreise auf den Boden/Straße/Platz ... aufgemalt werden).

Vorbereitung

Zunächst wird ein Spielparcours mit den Ringen ausgelegt oder aufgemalt. Die Form kann willkürlich gewählt werden. Zum besseren Erkennen werden die Kreuzpunkte grün markiert. Ferner gibt es rote Felder. Rotes Feld heißt: Hier ist ein Riegeldepot, auf dem man einen Riegel erhält, einmal aussetzt und nicht gefangen werden darf. Gelbes Feld heißt: Hier muß ein Riegel abgegeben werden: Weitere bunte Felder mit Besonderheiten sind denkbar; z.B. ein Feld auf dem ein Riegel gegessen werden darf.

Durchführung:

Zu Beginn des Spieles platziert jeder Spieler seinen Hut auf irgendeinem Feld. Nun bekommt er als Startkapital zwei Riegel. Gewürfelt wird der Reihe nach und mit dem Hut gerückt, wobei die Riegel unter dem Hut mitzuführen sind. Hierbei ist zu beachten:

1. Fremde Hüte dürfen nicht übersprungen werden.

2. Trifft man genau auf ein Feld, das bereits besetzt ist, so stülpt man seinen Hut über den fremden Hut und erbeutet dessen Riegel.

3. Will man ein rotes Feld anlaufen und die gewürfelte Augenzahl ist größer als die benötigte, so rückt man bis zu dem roten Feld vor und verschenkt die restlichen Augen.

4. Ist die gewürfelte Augenzahl zu groß, um in eine Richtung zu gehen ohne einen anderen Hut zu überspringen und es ist kein rotes Feld zum Ausweichen zu erreichen, so sitzt der Hut fest und kann in dieser Runde nicht rücken.

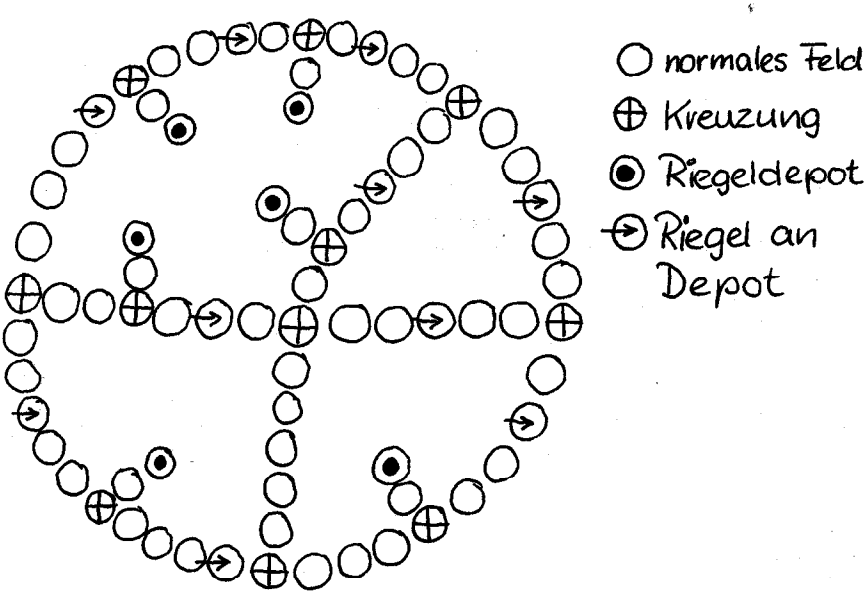
5. Rücken kann ein Hut ebenfalls nicht, wenn er unter einem andern Hut gefangen ist. Wird ein Hut gefangen, so ist der gefangene Hut solange blockiert bis der Fänger mit seiner Beute weiterzieht und den Hut wieder frei gibt, so daß dieser wieder rücken kann.

Ziel/Ende des Spiels

Gewonnen hat, wer nach Ablauf des Spieles die meisten Riegel besitzt.
Beendet ist das Spiel:
a) nach Ablauf der vereinbarten Zeit
b) wenn ein Spieler alle Riegel besitzt.

Variationen des Spieles sind denkbar.

Ein Parcours, wie er sich in seiner Form bewährt hat:

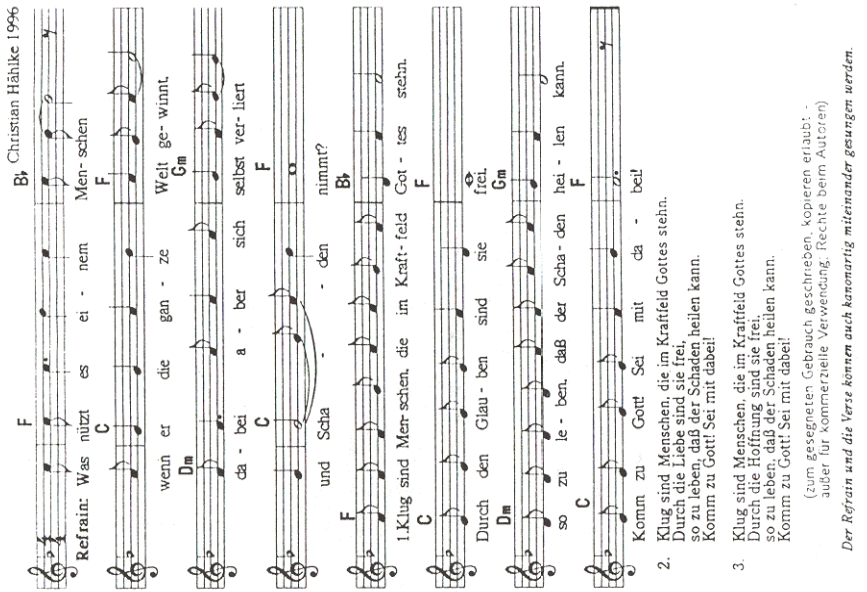


E 5489 F

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

Lied zur Jahreslosung 1997

Lukas 9,25
(Einheitsübersetzung)



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

Herausgeber und Verlag: *Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Stuttgart*
Im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e. V. – ***Schriftleitung:*** *Helmut Häußler*
Anschrift von Verlag und Schriftleitung: *Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Tel.: 0711/9781-0*
Erscheinungsweise: *Alle 2 Monate*
Bezugspreis: *Jährlich (6 Hefte) DM 21,00; Einzelpreis DM 2,80 + Porto*
Vertrieb und Abonnentenverwaltung: *dsb Abo-Betreuung GmbH,*
74168 Neckarsulm, Telefon: 07132/9 59-2 23
Abbestellung: *6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes*
Graphische Gestaltung: *Joe Pfeifer, Pliezhausen – Gesamtherstellung: Omnitypie-Druck, Stuttgart*