

Dieses Heft bringt:

- 1** **Richtung Gemeinde, – und dann immer geradeaus** **Seite 4**
Ideen und Anregungen zu einer Konfirmandenarbeit, die das Ziel hat, Jugendliche in die Gemeinde zu integrieren, von Gert Presch, Gomaringen
- 2** **Wer war Jesus?** **Seite 6**
Eine Sprecherszene als Einstieg für eine Predigt, Andacht oder Diskussion, von Manfred Pohl, Schlat
- 3** **Das Baumstammspiel** **Seite 8**
Ein Waldspiel rund um Holzfäller, Holzhändler und Eisenbahnbauer. Entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von J. J. Stahr, Tom Bender, Stuttgart
- 4** **Kirche in Aktion** **Seite 11**
Mehr als Begrifferaten – Ein Spiel für die Gruppe, ausgedacht und erprobt von Sybille Kalmbach, Hallwangen
- 5** **Memory mal anders** **Seite 15**
Unzählige Quiz- und Spielvariationen zum Memory-Spiel ergeben sicher einige spannende Gruppenstunden. Ausgedacht, ausprobiert und aufgeschrieben von Andreas Lämmle, Altensteig
- 6** **Nationalitätenabend** **Seite 29**
Reiseziel Norwegen. Wie eine interessante, informative und Unterhaltsame Gruppenstunde dazu aussehen kann, erklärt Annette Brauer, Ebstorf
- 7** **Leos Party statt Jeopardy** **Seite 35**
Bei diesem Quiz muß nicht die Antwort, sondern die Frage gefunden werden. Steigbügel-gerecht entwickelt und aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Hallwangen und Michael Klumpp, Besenfeld
- 8** **Das Herzspiel** **Seite 43**
Einen Gruppenstundenentwurf rund ums Herz, ausgedacht und ausprobiert von Karen Günther, Kaiserslautern; Steigbügel-gerecht aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Hallwangen
- 9** **Hirnschmalztrainer'3** **Seite 51**
Die Aufgabe aus Nr. 279 erfährt ihre Auflösung. Für jene, die knobeln, gibt es eine neue Aufgabe von Joe Pfeiffer, Pliezhausen



Vergeltung statt Vergeldung

Vergeldung – „Geld regiert die Welt!“ „Ohne Moos nix los!“ – Sprüche aus der Mottekiste? Vielleicht. Doch handeln tun (fast) alle danach. Denn Geld schafft Geltung! Und etwas gelten will schließlich jeder.

Verschuldung – „Schuld knechtet die Welt“, von Anfang an. Die Menschen wollten sein wie Gott. Sie suchten neue Dimensionen des Lebens, fanden Scham, Angst und Schuld und verloren den Sinn. Auf Lügen folgte Mord.

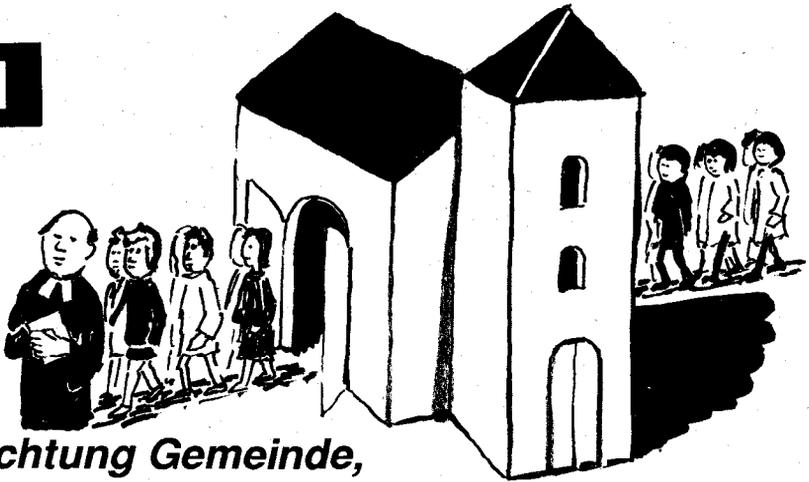
Vergeltung – das braucht die Welt! Keinen billigen Trost. Keine Durchhalteparolen. Kein Bußgeld. Denn Geld reicht nicht aus, um Lügen und Mord zu sühnen. Geld reicht nicht aus, um den Sinn und die Mitte des Lebens wiederzufinden.

Vergeltung gegen Verschuldung – am Kreuz auf Golgatha! Gottes Sohn muß sterben, damit die Schuld gesühnt und ein Neuanfang möglich ist. Weniger reicht nicht, um alles zu vergelten. Das reicht, um etwas zu gelten – bei Gott und bei den Menschen.

Eine gesegnete Passions- und Osterzeit wünscht
Ihr/Euer

Klaus Häpfer

Das Wort gelten (mittelhochdeutsch) bedeutete ursprünglich: zurückzahlen, zurück-
erstaten, entschädigen; für etwas büßen; ...



Richtung Gemeinde, – und dann immer geradeaus

Grundsätzliche Überlegungen

Sich konfirmieren zu lassen gehört in unserer Gesellschaft auch heute noch zu den Dingen im Leben, „die man halt tut“. Auch früher schon stand bei den Konfirmanden dabei weniger das geistliche Anliegen im Raum, nun ganz zur Gemeinde gehören zu wollen. Doch waren es damals eher Gründe der festen Tradition, so geht mancher Jugendliche heute diese Prozedur bewußt ein, weil am Ende lohnende Geld- und Sachgeschenke winken.

Konfirmation bedeutet eigentlich Befestigung oder festmachen. Der Konfirmand wird damit Vollmitglied der Gemeinde. Sinnvollerweise sollte er schon während der Vorbereitungszeit (meist mit dem abstoßenden Wort „Konfirmanden-Unterricht“ bezeichnet) diese Gemeinde einmal „aus der Nähe“ kennenlernen. In der evangelischen Kirchengemeinde Gomaringen in Württemberg wurde daher diese Vorbereitungszeit wie folgt umgestaltet:

- Die zwei Gemeindepfarrer schauten sich nach zwei Mitarbeitern aus der Jugendarbeit um, welche Organisation und Koordination mit den Gruppen und Kreisen übernahmen.
- Gemeinsam wurde ein Konzept erarbeitet.
- Namensänderung von „Konfirmandenunterricht“ in „Konfi-Club“ (das allein bringt aber noch nicht viel).
- Grundgedanke war, die Konfirmanden zeitweise praktisch in das Gemeindeleben hineinschnuppern zu lassen.
- Zeitrahmen: Ein Nachmittag diente der Einführung. Zwei Wochen lang fiel der „normale“ Konfi-Club aus; statt dessen besuchten die Konfirmanden – jeweils zu zweit oder dritt – verschiedene Gruppen und Kreise (jeweils zweimal zwei Stunden).

Mögliche Aufgaben

- Jungschar (Buben und Mädchen getrennt)
- Kinderbetreuung während des Gottesdienstes
- Jungmännerkreis: Bibelkreis für 14- 20-Jährige
- Werkstattgottesdienst: man trifft sich samstagsabends; um 18.00 Uhr gemeinsame Vorbereitung des Jugendgottesdienstes, der um 20.00 Uhr beginnt.
- Kinderkirche
- Besuche in den kirchlichen Kindergärten, war für viele eine Ausweichlösung
- Mitarbeit im Wohnheim für Behinderte (ein Samstag)
- Mithilfe in der Bücherei der Kirchengemeinde
- Mithilfe beim Kirchenpfleger: Verwaltungsaufgaben
- Mithilfe beim Mesner: Raum bestuhlen und andere praktische Tätigkeiten
- Mithilfe beim kirchlichen Amtsboten: Verteilen der Post
- Mithilfe beim Kassettendienst: Erstellen und Verteilen von zirka 120 Kassettentkopien pro Woche

Erfahrungen

- Wichtig ist, daß die Pfarrer und die anderen Mitarbeiter sich gut absprechen und zusammenarbeiten.
- Wichtig auch die Absprache mit den Mitarbeitern der Gruppen und Kreise.
- Die Konfirmanden müssen gut in die Aktion eingeführt und das Anliegen muß deutlich gemacht werden. Den Konfirmanden sollte klar werden, was in den jeweiligen Gruppen und Kreisen gemacht wird und sie sollten sich bewußt eine Gruppe aussuchen können.
- Wichtig ist es, die Konfirmanden aktiv zu beschäftigen (auch in den klassischen Gruppenangeboten). Es soll ein Mitwirken sein und nicht nur ein „Anschauungs-Besuch“.
- Gut angenommen wurden die praktischen Tätigkeiten wie Mithilfe beim Kassettendienst und in der Kirchenverwaltung. Hier wurden sogar freiwillig „Überstunden“ gemacht.
- Insgesamt sollte man nicht zu viel erwarten. Wer sich nur konfirmieren läßt weil Geschenke warten, für den ist auch dies nur eine Art des „Absitzens“, die vielleicht etwas angenehmer und abwechslungsreicher ist als die gewohnte.

Hinweis: Weitere grundsätzliche und praktische Ausführungen zum Thema finden sich im Artikel „Gemeinde, wir kommen!“ im Steigbügel 232.

2



Wer war Jesus Christus?

Sprecher 1: Ich bin ein **Zweifler**.

Jesus war ein Mensch wie du und ich. Er hat sicherlich Eindruck gemacht. Eine besondere Ausstrahlung hatte er. Seine Reden finde ich heute noch aktuell und nachdenkenswert. Aber, daß wir durch ihn ein ewiges Leben bekommen können, das kann ich nicht glauben.

Sprecher 2: Ich bin ein **Frommer**.

Jesus war Gottes Sohn. Da gibt es nach der Bibel keinen Zweifel. Er ist für uns gestorben und dann auferstanden. Wer das nicht akzeptieren kann, der glaubt nicht. Wir werden nicht erlöst, wenn wir die Gottessohnschaft Jesu nicht anerkennen.

Sprecher 3: Ich bin ein **Gegner**.

Jesus war nichts Besonderes. Es ist Unsinn zu behaupten, er habe Kranke geheilt und andere Wunder getan. Das paßt nicht in ein modernes Weltbild. Viele Menschen sind zu schwach. Sie werden mit dem Leben und erst recht nicht mit dem Tod fertig.

Darum hoffen sie auf einen allmächtigen Gott. Daß Jesus unser kümmerliches Leben in etwas Unvergängliches verwandeln kann, dies ist eine Flucht vor der harten Wirklichkeit. Der Mensch ist allein im kalten Universum.

Sprecher 4: Ich bin ein **Suchender**.

Ich glaube nicht, daß Jesus Christus die einzige Möglichkeit ist, um zu Gott zu gelangen. Sollten die anderen Religionen alle falsch liegen? Vor allem der Buddhismus bedeutet mir viel. Jesus war sicher ein bedeutender Mensch. Aber Buddha oder Konfuzius auch. Man darf sich auch nicht auf einen Glauben fixieren. Die neuen religiösen Strömungen faszinieren mich ebenfalls. Man muß immer etwas Neues suchen. die Vielfalt macht unser Leben reich.

Sprecher 5: Ich bin ein **Nachfolger**.

Jesus Christus bedeutet für mich alles. Ich bewundere, wie er damals mit Menschen umging. Wie souverän er Frauen in seine Gemeinschaft aufgenommen hat. Er ist mir auch heute nicht fern. Bei vielen Entscheidungen frage ich mich, was würde der Mann aus Nazareth dazu sagen. Er ist mir vertraut wie ein guter Freund. „Der Vater liebt euch, weil ihr mich geliebt habt und geglaubt habt, daß ich vom Vater komme.“ Diese Aussage Jesu gibt mir viel Mut. Ich will in seinen Spuren gehen. Wer ihm nachfolgt, der ist auf dem richtigen Weg.

Methodische Bemerkungen

- Die Sprecherszene wurde formuliert für einen Familiengottesdienst bei einer Freizeit und wurde als Vorspann vor der Predigt eingesetzt.
- Als Ausgangspunkt zu einer Bibelarbeit wäre dieser Text geeignet. „Für wen halten mich die Leute“, fragt Jesus seine Jünger (Markus 8, 27-30). Die Jugendlichen könnten die vorgegebenen Antworten diskutieren. Was ist richtig, was ist falsch? Wo würde ich mich am ehesten wiederfinden?
- Man könnte auch den ersten Satz des jeweiligen Sprechers wegfällen lassen und die Jugendlichen müßten die einzelnen Einstellungen charakterisieren.
- Verfasse einen eigenen Text: „Wie sehe ich Jesus?“

der Steigbügel –

eine Plattform für aktive Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter

Die Steigbügelredaktion freut sich immer über Rückmeldungen von ihren Leserinnen und Lesern; egal, ob sie konstruktiv, kritisch oder konstruktiv-kritisch sind. Beschreibt Beobachtungen, Trends und die sich daraus für den Gruppenalltag ergebenden Bedürfnisse. Alles was auffällt, einfällt oder was Ihr schon lange einmal loswerden wolltet, schreibt an folgende Adresse:

der Steigbügel
Schriftleiter Helmut Häußler
Postfach 80 09 30
70509 Stuttgart
(per Fax: 07 11 / 97 81 30)

Jeder Brief wird beantwortet. Allerdings kann es schon einmal etwas länger dauern.

3



Das Baumstammspiel

ein Waldspiel für Gruppen

Grundsätzliches

Ziel des Spiels: Mehrere Eisenbahngesellschaften konkurrieren beim Bau einer Eisenbahnstrecke. Um die Bahnlinie zu bauen, müssen die Mitspieler (symbolisch) den Wald abholzen, das Holz zu entsprechenden Baumaterialien verarbeiten lassen und die Schienen verlegen.

Spieldauer: ca. 2 Stunden

Spielgebiet: Ein nach Möglichkeit dicht bewachsenes Waldstück und eine Lichtung (jede unbewachsene Fläche, auch Sand, tu'ts) nicht weit davon entfernt.

Anzahl der Mitspieler und Mitarbeiter: In einer Gruppe (Eisenbahngesellschaft) sollten mindestens fünf Mitspieler sein. Dabei wenigstens drei Gruppen bilden, wobei der Spaß natürlich wie immer mit wachsender Spieleranzahl steigt. Die Zahl der Mitarbeiter beträgt mindestens drei, bei mehr Mitspielern entsprechend mehr Mitarbeiter.

Benötigte Materialien: (für Spiel mit fünf Gruppen)

- ca. 500 Holzschaschlikspieße
- ca. 2500 Zahnstocher
- ca. 250 Baummarkierungszettel und Reißnägeln; Markierungszettel in sechs Werten: 2/20; 3/20; 4/30; 4/40; 5/30; 6/50. 2 / Δ Höhe des Baumes in Metern; / 20 Δ Durchmesser des Baumes in Zentimeter
- Spielgeld
- fünf Seifen und Taschenmesser (Vorsicht!!)

Spielvorbereitungen

1. Anbringen der Markierungen im Wald. Die Baummarkierungszettel werden mit Reißnägeln an Bäumen im zu bespielenden Waldstück angebracht. Kein Baum sollte mehr als einen Zettel erhalten, und nicht alle Bäume sollten markiert werden.

Nach Möglichkeit sollten die Zettel versteckt (d. h. nicht unbedingt in Augenhöhe angebracht) und mit etwas Suchen leicht zu finden sein. Eventuell überwacht ein Mitarbeiter diesen Bereich, damit es keinen Streit gibt.

2. Festlegen der Bahnlisnien und Stationen. Auf der Lichtung wird für jede Gruppe eine 10 Meter lange Linie markiert. (Mit Kreide, in Sand geritzt etc.) In Abständen von einem Meter werden auf diesen Linien Stationen markiert. Dieser Bereich wird von einem Mitarbeiter überwacht, der nach Möglichkeit in Funkkontakt mit dem Spielleiter steht.

3. Das Sägewerk und der Bau(m)markt werden im Gelände verteilt. Hier postieren sich die restlichen Mitarbeiter. (Einer am Bau(m)markt, 1-2 im Sägewerk.) Der Bau(m)markt erhält das Spielgeld, das Sägewerk nur einen geringen Anteil als Wechselgeld.

4. Einteilen der Gruppen und Erklären des Spiels.



Spielablauf

1. In den ersten 20 Minuten schnitzt jede Gruppe **aus einem Stück Seife eine Lokomotive**. Eine Mitarbeiterjury prämiert die schönste Lokomotive mit 300 BSM (Baumstamm), die zweitgeschönste mit 200 BSM. Wenn eine Gruppe keine Lokomotive schnitzt, kann sie im späteren Verlauf des Spiels keine Einnahmen erzielen.

2. Abholzen des Waldes. Die einzelnen Gruppen können nun versuchen, im Wald die Baummarkierungen zu finden und (mit Reißnagel) vom Baum abzumachen. Jeder Spieler kann so viele Markierungen sammeln wie er will und findet. Bei vielen Spielern in einem kleinen Waldstück empfiehlt sich ein Mitarbeiter als Aufpasser.

3. An-/Verkauf des Holzes. Die Mitspieler haben die Gelegenheit, ihr im Wald gesammeltes Holz im Bau(m)markt zu verkaufen oder bereits dem Bau(m)markt verkauftes Holz zurückzukaufen. Am Anfang des Spiels haben die Spieler kein Geld, sie müssen also einen Teil ihres Holzes verkaufen. In der Schlussphase, wenn es kein Holz im Wald mehr gibt, wird der Ankauf des Holzes bedeutender. Für einen Quadratmeter Holz zahlt der Bau(m)markt 100 BSM, ein Quadratmeter Holz kostet 150 BSM. Ein Baummarkierungszettel wird nur mit Reißnagel angenommen.

Beispiel: Für einen Zettel mit der Aufschrift 3/20 (0,6m²) erhält die Gruppe 60 BSM, ein solcher Zettel kostet die Gruppe 90 BSM.

4. Verarbeitung des Holzes. Die Gruppen können sich im Sägewerk das geschlagene Holz verarbeiten lassen. Nach der Größe des Baumstamms (die Zahlen auf dem Markierungszettel; Länge in Metern, Durchmesser in Zentimetern,) kann die Gruppe sich Zahnstocher (1 m x 20 cm) und Schaschlikspieße (3 m x 10 cm) geben lassen. Verarbeitung von einem Quadratmeter Holz kostet hier 50 BSM. Auch hier wird ein Zettel nur mit Reißnagel entgegengenommen. Reste beim Zersägen können im Bau(m)markt verkauft werden.

Beispiel: Verarbeitung eines Zettels mit der Aufschrift 6/50 (3m²) kostet die Gruppe 150 BSM. Aus einem solchen Zettel können folgende Kombinationen von Zahnstochern/Schaschlikspießern (Z/S) ausgegeben werden: 12 Z/2 S; 9 Z/4 S; 6 Z/6S; 3 Z/8 S; 10 S.

5. Bauen. Auf ihrer zugeteilten Bahnlinie legen die Mitarbeiter nun die Schaschlikspieße und Zahnstocher aus. Die Schaschlikspieße sind die Schienenteile und müssen so aneinandergelegt werden, daß sie sich berühren. Die Zahnstocher sind Querverstrebungen. Auf zwei parallel gelegte Schaschlikspieße kommen fünf Zahnstocher. Ein Mitarbeiter überwacht die Baustelle.

6. Einnahmen durch Erreichen von Stationen. Erreicht eine Gruppe eine Station, erhält sie eine Prämie, da auf der Eisenbahnlinie ja nun Passagiere befördert werden können. Für den ersten Bahnhof erhält die Gruppe 50 BSM, für den zweiten 100 BSM, für den dritten 150 BSM etc. Das Geld erhält die Gruppe nur, wenn die Lokomotive innerhalb der ersten 20 Minuten fertiggestellt wurde.

Ende des Spiels: Das Spiel ist vorbei, wenn das Zeitlimit von zwei Stunden überschritten wird oder die erste Gruppe den 10. Bahnhof erreicht.

Der Sieger: Die Gruppe mit der längsten Eisenbahnlinie gewinnt das Spiel.

Tips für die Durchführung des Spieles

1. Die Zettel sollten im Wald sehr gut verteilt sein. Als wir das Spiel das erste Mal durchführten, zwangen uns die natürlichen Gegebenheiten (zu wenig Bäume, aber viele auf einem Fleck) dazu, die Zettel ungleich zu verteilen. So sackten zwei Gruppen einen Großteil der Zettel ein und gewannen das Spiel mit großem Abstand.

2. Der Mitspieler im Sägewerk sollte genau wissen, wieviel Geld jeder Zettel kostet/einbringt, so daß er nicht für jeden Zettel rechnen muß. Genauso im Bau(m)markt; hier sollte auch bekannt sein, welche Möglichkeiten der Verarbeitung es für jede der sechs Baumgrößen gibt.

3. Falls den Gruppen gegen Ende des Spiels das Geld und das Holz ausgeht, kann alle fünf oder zehn Minuten für jeden erreichten Bahnhof eine zusätzliche Prämie gezahlt werden.



Kirche in Aktion

Die Spielregeln zu diesem Spiel lehnen sich an die des Gesellschaftsspiels „Activity“ an, sind jedoch für größere Gruppen umgewandelt.

Spielregeln in Kurzform

Durch Erraten von dargestellten Begriffen (gemalt, umgeschrieben oder pantomimisch dargestellt) rückt man vor. Wer zuerst am Ziel ist, hat gewonnen. Es spielen Gruppen gegeneinander, immer einer aus der Gruppe ist Darsteller des zu erratenden Begriffs.

Das Spiel ist sehr lebendig, macht Spaß und bezieht auch immer wieder die anderen Gruppen mit ein.

Anzahl der Spieler

Das Spiel ist für zwei bis vier Gruppen aufgebaut. Mehr als vier Gruppen sind nicht ratsam, da die einzelnen Gruppen sonst zu lange „Wartezeiten“ haben. Dementsprechend teilt man die Teilnehmerzahl, die beliebig hoch sein kann. Das Spiel wurde z. B. schon mit 60 Personen gespielt (15 pro Gruppe).

Spieldauer

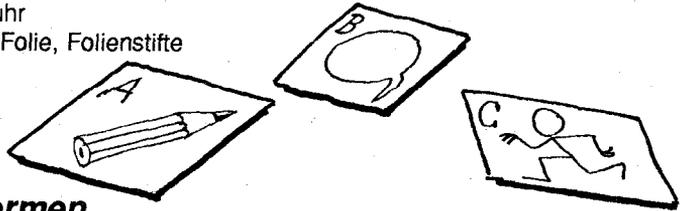
Circa 30 Minuten (je nachdem, wie hoch die Punktzahl für die Begriffe ist; falls oft eine niedrige Punktzahl für einen Begriff erreicht wird, rücken die Gruppen dadurch ja langsamer vor).

Spielmaterial

– Auf dem Spielplan ist eine Kirche zu sehen, da das Thema „Kirche“ behandelt wird. Es sind natürlich auch andere Themen und eine andere Gestaltung des

Spielplans möglich. Der Spielplan wird an die Wand gehängt. Die Kirche wird mit einer rundumgehenden Bahn dargestellt, die in sechs Bereiche mit je acht Feldern unterteilt ist. Außerdem gibt es ein Start- und Zielfeld und ein „Kurz-vor-dem-Ziel-Feld“.

- Drei Kartenstapel für die verschiedenen Darstellungsarten (eine Hilfe ist es, wenn man die jeweiligen Aufgaben in den drei verschiedenen Farben kopiert, die auch auf dem Spielplan die Bereiche markieren).
- Spielfiguren, Stoppuhr
- Tageslichtprojektor, Folie, Folienstifte



Darstellungsformen

Im Bereich A muß der Begriff gezeichnet werden. Hier darf der Darsteller weder sprechen noch durch Gesten seinen Mitspielern helfen. Die Zeichnung darf auch keine Zahlen oder Buchstaben enthalten. Gemalt wird am besten mit Tageslichtprojektor (alternativ: Tafel oder Plakate).

Im Bereich B muß der Begriff umschrieben werden. Der Darsteller beschreibt den Begriff, ohne das betreffende Wort zu sagen, bzw. Teile des Wortes oder abgeleitete Formen des Wortes zu verwenden.

Im Bereich C muß der Begriff pantomimisch dargestellt werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen noch irgendwelche Geräusche machen, noch auf Gegenstände im Zimmer zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen. Nach Bereich C folgt nochmal A, dann B, dann C.

Bei Mißachtung der Regeln muß der Spieler dieser Gruppe drei Felder zurückziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

Spielregeln

Jede Mannschaft überlegt sich, wer als Erster die Rolle des Darstellers übernimmt. In den folgenden Runden wechseln sich die Mitglieder der einzelnen Gruppen reihum ab, bzw. bei großen Gruppen muß entschieden werden, wer darstellen darf, da nicht alle drankommen können (trotzdem unbedingt Darsteller abwechseln!).

Spielprinzip

Nachdem ermittelt wurde, welche Mannschaft beginnen darf (z. B. durch Würfeln), nimmt der Spielleiter vom Kartenstapel A die oberste Karte und zeigt sie dem Darsteller. Der Darsteller prägt sich circa zehn Sekunden lang den Begriff ein. (Wenn keine „Runde für alle“ gespielt wird, kann der Spielleiter den anderen Mannschaften den Begriff zeigen – spannender ist es jedoch, wenn die auch mitraten können).

Nun muß er seiner Mannschaft den Begriff so darstellen, daß sie ihn erraten kann. Dabei gelten für die verschiedenen Bereiche (A-rot, B-blau, C-gelb) jeweils andere Darstellungsarten, wie schon durch die Symbole ersichtlich (die Symbole sind auch auf den einzelnen Bereichen des Spielplans zu sehen), siehe „Darstellungsformen“.

Die anderen Mitspieler in diesem Team versuchen, den Begriff zu erraten. Dabei dürfen alle möglichen Deutungen der Darstellung laut herausgerufen werden. Der Darsteller darf auf die Deutungen nicht reagieren, nur der Spielleiter kann, falls es ihm nötig erscheint, Hilfestellung geben. Wird der Begriff innerhalb einer Minute erraten (eventuell mehr oder weniger Zeit geben, je nachdem, wie fit die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind), so darf diese Mannschaft so viele Felder weiterziehen, wie die Zahl rechts unten in der Ecke angibt. Errät sie den Begriff nicht, bleibt sie stehen.

Je nachdem, in welchem Bereich die Spielfigur der jeweiligen Gruppe gerade steht, nimmt der Spielleiter vom entsprechenden Stapel die Begriffskarte.

„Runde für alle“: Steht auf einer Karte in der rechten unteren Ecke die Zahl sechs, so wird diese Aufgabe als „Runde für alle“ gespielt. In diesem Fall dürfen alle Mannschaften raten, nicht nur die des Darstellers. Die Mannschaft, die den Begriff als erstes errät, zieht sechs Felder weiter.

„Kurz-vor-dem-Ziel-Feld“: Auf dieses Feld muß man, bevor man ins Ziel einziehen kann (d. h. der Rest der erspielten „Vorwärts-komm-Punkte“ verfällt). Auf diesem Feld sind zwei Begriffe zu erraten. Der erste Begriff wird als „Runde für alle“ gespielt (um dem Ganzen noch mehr Spannung zu verleihen ...). Der Darsteller entscheidet sich für eine Darstellungsform, und der Spielleiter nimmt vom entsprechenden Kartenstapel eine Karte. Gelingt es der eigenen Mannschaft, diesen Begriff als erstes zu erraten, kommen sie nochmal (mit dem gleichen Darsteller) mit einem zweiten Begriff dran, der nicht mehr als „Runde für alle“ gespielt wird. Erschwerend ist, daß die Gegenmannschaften bestimmen dürfen, in welcher Darstellungsform der zweite Begriff dargestellt werden muß. Errät die Mannschaft den Begriff, darf sie ins Zielfeld und hat gewonnen. Gelingt es der Mannschaft nicht, die „Runde für alle“ für sich zu entscheiden, darf sie erst in der nächsten Runde wieder versuchen, die Schlußaufgabe auf dem „Kurz-vor-dem-Ziel-Feld“ zu lösen.

Hat eine andere Mannschaft den Begriff in der „Runde für alle“ erraten, darf diese Mannschaft um die angegebene Zahl vorrücken.

Spielende

Sobald die erste Mannschaft im Ziel ist.

Muß das Spiel (z. B. aus zeitlichen Gründen) früher abgebrochen werden, ist dies kein Problem. Gewonnen hat dann die Mannschaft, die dem Ziel am nächsten ist.

Tip: Es ist hilfreich, wenn zwei Mitarbeiter dieses Spiel durchführen. Einer kann dann das Zeitstoppen übernehmen, damit der andere sich ganz den Spielern widmen kann. Bei der „Runde für alle“ ist es auch gut, zu zweit darauf zu achten, welche Gruppe im allgemeinen Gebrüll zuerst den richtigen Begriff gerufen hat.

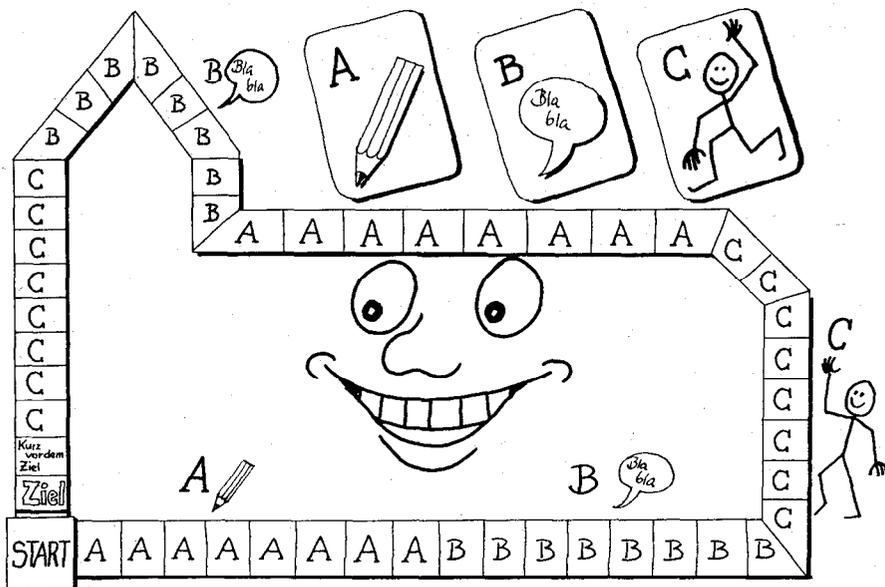
Begriffe

Bereich A: Kirche (3), Kirchenglocken (5), Talar (5), Skifreizeit (6), Kinder (4), Kinderkirche (5), Frauenkreis (6), Sorgentelefon (5), Kirchenbank (6), Kirchturm (3), Orgel (4), Hochzeit (5), Abendmahl (6), Religionsunterricht (5), Kanzel (6), Papst (6), Putzfrau (6), Krankenhauspfarrer (6), Erntedankfest (6), Weihnachten (4).

Bereich B: Mesner/Küster (5), Altar (4), Gottesdienst (3), Jugendpfarrer (6), Sommerfreizeit (4), Spiele (3), Lied „Alalalala“ (oder anderes, falls unbekannt) (5), Lied „Sandyland“ (oder anderes) (6), Seniorentreff (5), Jungschar (4), Teeniekreis (3), Konficamp (6), Gemeinschaft (6), Mitarbeiter (4), Kreuz (4), Bibel (3), Taufe (6), Konfirmation (5), Konfirmandenunterricht (6), Heiliger Geist (5).

Bereich C: Jesus (6), Predigt (5), Singen (3), Gitarre (3), Basketball (6), Sport (5), Fisch (4), Sekretärin (3), Liederbuch (6), Beerdigung (6), (Wetter-)Hahn (4), Beten (3), Heiligenschein (4), Gott (5), Schlafen (3), Blumen (3), Fahrradfahren/ Fahrradtour (4), Tanzen (6), Segnen / Segen (6), Wanderung (5).

Anmerkung: Die Begriffe sind natürlich beliebig erweiterbar und austauschbar für ein anderes Thema bzw. mit allgemeinen Begriffen „quer Beet“ ...



5



Memory mal anders

*Quiz- und Spielvariationen
zum Memory-Spiel für Gruppen*

1. Einführung

Gegenstand dieses Beitrags sind verschiedene Variationen des bekannten Memory-Spiels, die sich speziell für Spiel- und Quizabende in Gruppen eignen.

Ausgehend von der Originalform des Memory-Spiels erweitern die nachfolgenden Variationen den Grundgedanken des Spiels in verschiedener Hinsicht:

1. Aufnahme des Inhalts der Kärtchen mit anderen Sinnen

Während beim Original-Memory die Information des Memory-Kärtchens mit dem Auge aufgenommen wird, sind nachfolgend einige Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Information mit andern Sinnen aufgenommen werden kann.

(Variationen unten Ziff. V. Nr. 1 bis 5)

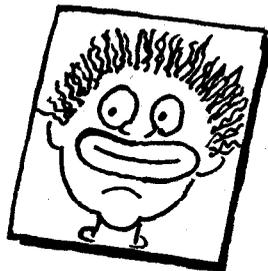
2. Statt Kärtchen mit paarweise identischem Inhalt Kärtchen mit paarweise verwandtem Inhalt

Weiter verwenden einige der nachfolgenden Variationen das Memory-Spiel als Grundlage für ein Quizspiel. Während beim Original-Memory zusammengehörnde Kärtchen jeweils durch denselben Aufdruck gekennzeichnet sind, bilden bei diesen Variationen entweder Frage und dazu passende Antwort oder verwandte Begriffe oder ähnliches jeweils ein Kärtchenpaar. Dadurch kommt es nicht nur darauf an, die beiden jeweils passenden Kärtchen zu finden (Memory-Komponente), sondern

auch den inhaltlichen Bezug zu finden (Quiz-Komponente). Da ein Paar auch zufällig aufgedeckt werden kann, können grundsätzlich auch ohne Wissen Punkte erzielt werden (Glücks-Komponente).
(Variationen unten Ziff. V. Nr. 6 bis 8)

3. Sonstige Variationen

Schließlich sind einige sonstige Variationen abgedruckt.
(Variationen unten Ziff. V. Nr. 9 bis 11)



II. Einsatzmöglichkeiten

Die Memory-Variationen können in mehrfacher Hinsicht in der Arbeit mit Gruppen eingesetzt werden:

1. Spiel- und / oder Quizabend mit mehreren Memory-Variationen

Zum einen kann aus mehreren Memory-Variationen ein Spiel- und Quizzyklus zusammengestellt werden. Die ähnliche Art bzw. das einheitliche Grundmuster der Memory-Spiele bringen Ruhe in den Abend, da jedes einzelne Spiel nicht von Grund auf erklärt werden muß. Andererseits bieten die unterschiedlichen Variationen eine Belebung durch Abwechslung sowie das Einbeziehen unterschiedlicher Gaben und Fähigkeiten.

Um bei einem Spiel- und Quizzyklus einerseits neben dem Oberthema Memory ein verbindendes Element zu schaffen und andererseits die Spannung bis zum Schluß aufrecht zu erhalten, bietet sich folgende Lösung an:

Der Spiel- und Quizzyklus wird in zwei Phasen durchgeführt. In einer ersten Phase werden verschiedene Memory-Variationen gespielt. Der Sieger (die Siegergruppe) erhält jeweils eine Super-Joker-Karte. Der Zweite (die zweitplatzierte Gruppe) erhält eine Joker-Karte. Diese Karten werden von den Spielern während der ersten Phase gesammelt, bevor sie in einer zweiten Phase (dem abschließenden Wertungsspiel) zum Einsatz kommen. Hier wird das klassische Memory gespielt, allerdings mit folgender Besonderheit: Während des Spiels können die in der ersten Spielphase gewonnenen Super- und Joker-Karten eingesetzt werden. Wer eine Super-Joker-Karte legt, kommt sofort als nächster an die Reihe. Es werden also abweichend von der allgemeinen Regel andere Spieler (Gruppen) übersprungen. Wer eine Joker-Karte legt, darf nochmals ein Kärtchen-Paar aufdecken, obwohl eigentlich schon der nächste an der Reihe wäre. Eine Joker-Karte kann immer nur dann gelegt werden, wenn der Spieler (die Gruppe) an der Reihe ist. Gesamtsieger ist dann der Spieler (die Gruppe), der beim abschließenden Wertungsspiel die meisten Kärtchen-Paare aufdeckt.

2. Verwendung einzelner Memory-Variationen

Weiter können die Memory-Variationen auch einzeln verwendet werden. Sei es im Rahmen einer Spiel- und Quizstunde, um Ruhe und Konzentration herbeizuführen. Oder sei es als Einführungs- oder Abschlusbelement bei einer thematischen Veranstaltung. In letzterem Zusammenhang sind insbesondere die Quiz-Varianten (angepasst an das jeweilige Thema) zur einführenden Motivation bzw. abschließenden Ergebnissicherung gut geeignet.

III. Hinweise zur Vorbereitung

Die Herstellung der einzelnen Memory-Variationen erfordert einen gewissen Vorbereitungsaufwand; dies gilt insbesondere für diejenigen Variationen, in denen nicht lediglich Kärtchen ausgeschnitten und beschriftet werden müssen. Dem relativ hohen Vorbereitungsaufwand steht andererseits aber eine regelmäßig mehrfache Einsatzmöglichkeit gegenüber.

Die nachfolgend unter Ziff. V. dargestellten Memory-Variationen sind jeweils auf 15 Kärtchen-Paare, also 30 Kärtchen angelegt. Die gegenüber dem allgemeinen Memory-Spiel geringere Zahl an Kärtchen trägt dem Umstand Rechnung, daß nicht eine jede Variation „abendfüllend“ sein soll und daher die einzelnen Memory-Variationen eine Spieldauer von lediglich etwa 10 bis 15 Minuten aufweisen.

Soweit unten in Ziff. V. bei der entsprechenden Memory-Variation nichts anderes vermerkt ist, wird für die Kärtchen am besten Fotokarton (mindestens 170g/qm, besser 300g/qm) verwendet. Bei einer Kärtchengröße von 7 cm x 7 cm können aus einem DIN-A3-Bogen oder zwei DIN-A4-Bogen 30 Kärtchen ausgeschnitten werden. Um Verwechslungen zu vermeiden, verwendet man am besten für jede hergestellte Memory-Variation eine andere Papierfarbe.



IV. Spielablauf – Hinweise zur Durchführung

Die Spieler werden zunächst – je nach Gesamtspielerzahl – in zwei bis sechs Gruppen eingeteilt.

Die Memory-Variationen können 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. Besonders bei Quizspielen besteht die Gefahr, daß sich ein einzelner Spieler bloßstellt.

Es gelten grundsätzlich die allgemein bekannten Memory-Spielregeln.

Die Kärtchen werden auf einem in der Mitte stehenden Tisch (bzw. wenn alle Spieler um einen Tisch sitzen können in der Mitte des Tisches), gut sichtbar für alle Spieler gemischt und verdeckt hingelegt.

Bei den Memory-Variationen, bei denen auf einem Kärtchen die Frage und auf dem zu diesem gehörenden anderen Kärtchen die Antwort vermerkt ist bzw. den ähnlichen Variationen (vgl. unten Ziff. V. 6. und 7.), können die Kärtchen entweder gemischt oder aber auch in zwei Hälften (Antworthälfte und Fragehälfte) gelegt werden.

V. Vorschläge für Memory-Variationen

Aufnahme des Inhalts der Kärtchen mit anderen Sinnen

1. Musikmemory

Idee:

Jeweils zwei Feldern (Kärtchen) wird eine bestimmte Melodie zugeordnet. Die Spieler wählen nacheinander zwei Felder, anschließend werden die zugehörigen Melodien vorgespielt.

Vorbereitung:

Bei dieser Variation werden keine Kärtchen benötigt, da auf den Kärtchen ja nichts notiert werden kann. Es genügt, wenn in der Mitte ein Plan mit 30 Feldern liegt. Der Spielleiter ordnet vorher 15 Melodien den 30 Feldern zu und notiert sich die Zuordnung.

Zur Durchführung werden ein, besser zwei CD-Player benötigt. Die CDs sind so aufzubewahren, daß sie von den Spielern nicht gesehen werden können. Hilfsweise kann Musikmemory auch mit einem Kassettenrekorder durchgeführt werden. Allerdings wird in diesem Falle das Spiel infolge des Spulens langatmiger.

Werden zwei zusammengehörende Felder gewählt, so werden diese Felder gestrichen, am besten für jede Gruppe mit einer besonderen Farbe.

Anstelle mit den Feldern können die CDs in neutralen Hüllen auch wie Kärtchen in die Mitte gelegt werden. In diesem Falle entnimmt der Spielleiter die CDs den gewählten Hüllen und legt sie in den CD-Player ein.

Beispiel:

Die Auswahl der einzelnen Melodien wird sich im wesentlichen danach richten, welche CDs zur Verfügung stehen. Konkrete Vorschläge sind daher nicht

angezeigt. Der Schwierigkeitsgrad ist umso höher, als unbekanntere und / oder verschiedenere Melodien verwendet werden.

2. Geräuschememory

Idee:

Entsprechend dem Musikmemory (vgl. oben Ziff. 1), allerdings werden anstelle von Melodien Geräusche verwendet.

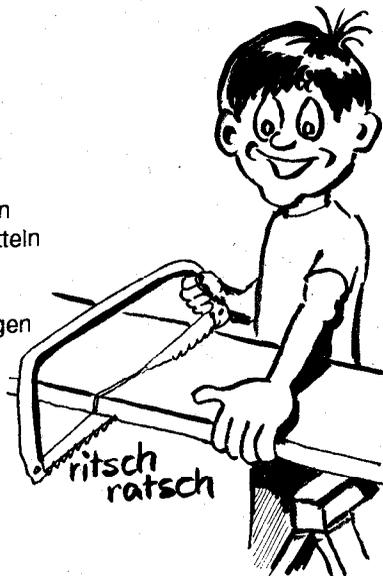
Vorbereitung:

Entsprechend dem Musikmemory (vgl. oben Ziff. 1), allerdings wird kein CD-Player/ Kassettenrekorder benötigt, wenn die Geräusche in Natur erzeugt werden. Die Geräusche sind so zu erzeugen, daß die verwendeten Gegenstände von den Spielern nicht eingesehen werden können.

Beispiel:

(ohne bzw. mit in der Regel jedermann zur Verfügung stehenden bzw. leicht zu beschaffenden Gegenständen)

1. Trillerpfeife
2. mit Holzlöffel auf einen Topf schlagen
3. mit Rührbesen in einem Topf rühren
4. Topfdeckel auf Topf legen
5. großes Buch zuklappen
6. Schlüsselbund fallen lassen
7. mit den Händen klatschen
8. mit dem Fuß stampfen
9. mit Löffel gegen eine Glasflasche schlagen
10. mit Glasmurmeln gefüllte Blechdose schütteln
11. Glasmurmeln fallen lassen
12. pfeifen
13. mit der flachen Hand auf den Tisch schlagen
14. auf den Tisch klopfen
15. Schlüsselbund schütteln



3. Raschelmemory

Idee:

Anstelle von Kärtchen werden verschlossene, mit unterschiedlichen Gegenständen gefüllte Behälter verwendet. Durch das Hören beim Schütteln der Behälter sind die zusammengehörenden Behälter herauszufinden. Schütteln darf jeweils derjenige, der an der Reihe ist. Die anderen hören mit.

Hinweis:

In großen Gruppen kann es erforderlich oder hilfreich sein, die Behälter wie beim Fühl-Memory (vgl. unteren Ziff. 4) reihum durchzureichen. Dies gilt insbesondere für die Behälter mit leisen Geräuschen.

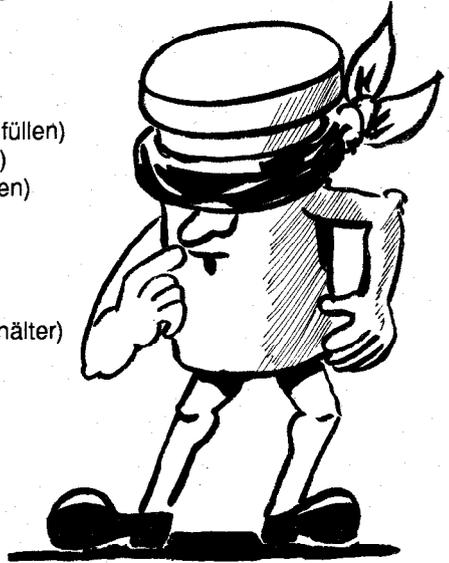
Vorbereitung:

Der Spielleiter füllt 30 Behälter mit 15 verschiedenen Gegenständen. Der von den Gegenständen beim Schütteln erzeugte Klang muß hinreichend unterschiedlich sein. Die Behälter müssen undurchsichtig sein. Sehr gut eignen sich schwarze Plastikdosen, in denen Filme verkauft werden (rechtzeitig mit Sammeln beginnen oder im Fotofachgeschäft nachfragen).

Beispiel:

(mit in der Regel jedermann zur Verfügung stehenden bzw. leicht zu beschaffenden Gegenständen)

1. Glasmurmeln
2. drei große Holzperlen
3. 12-15 kleine Holzperlen
4. Reiskörner (Behälter etwa zur Hälfte füllen)
5. Sand (Behälter etwa zur Hälfte füllen)
6. Wasser (Behälter etwa zur Hälfte füllen)
7. mehrere Reißnägel
8. kleiner Gummiball (Flummi)
9. Würfel
10. mehrere kleine Nägel
11. ein dicker Nagel (so lang wie der Behälter)
12. mehrere Pfennigstücke
13. zerknüllte Alufolie
14. Bonbon
15. nichts (Behälter leer lassen)



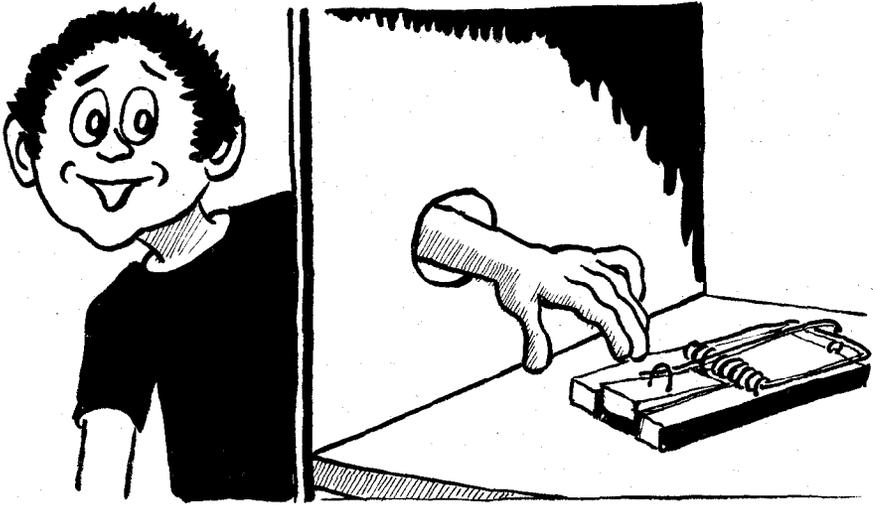
4. Fühlmemory

Idee:

Die Kärtchen werden auf der Unterseite mit unterschiedlichen Oberflächenstrukturen beklebt. Die beiden ausgewählten Kärtchen werden im Uhrzeigersinn durchgereicht. Damit die Oberflächen nur erfühlt, nicht aber gesehen werden, ist das Spiel im Dunkeln (lediglich das Spielfeld in der Mitte ist mit Kerzen beleuchtet) durchzuführen. Eine andere Möglichkeit ist, beim Durchreichen der Kärtchen darauf zu achten, daß diese immer mit der beklebten Seite nach unten gehalten und mit den Fingern von unten erfühlt werden.

Hinweis:

Diese Variation eignet sich besonders für kleinere Gruppen. Für große Gruppen (ab ca. 10 Spieler) ist das Spiel nur mit Einschränkungen geeignet, da dann die langen Umlaufzeiten das Spiel sehr langatmig machen.



Vorbereitung:

Der Spielleiter beklebt die 30 Kärtchen mit 15 verschiedenen Oberflächenstrukturen.

Beispiel:

(mit in der Regel jedermann zur Verfügung stehenden bzw. leicht zu beschaffenden Gegenständen)

- 1.-5. Sandpapier (Schmirkelpapier) in unterschiedlichen Körnungen (im Baumarkt als Set oder einzeln erhältlich)
- 6.-10. unterschiedliche Strukturtapeten (im Handel nach alten Tapetenkatalogen fragen)
- 11. Velourteppichboden
- 12. Jeansstoff
- 13. feinmaschiger Store (Vorhangstoff)
- 14. Küchenkrepp
- 15. Wischtuch



5. Duftmemory

Idee:

Entsprechend dem Fühlmemory (vgl. oben Ziff. 4), allerdings werden anstelle von beklebten Kärtchen mit Gewürzen bzw. sonstigen duftenden Gegenständen gefüllte Behälter verwendet.

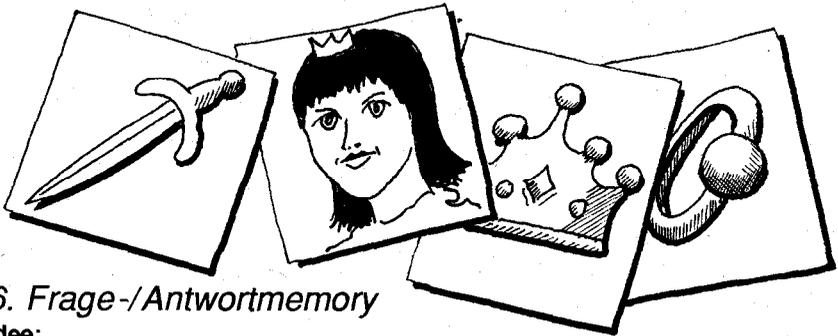
Vorbereitung:

Der Spielleiter füllt 30 Behälter mit 15 verschiedenen Gewürzen oder sonstigen duftenden Gegenständen. Die Behälter müssen undurchsichtig sein, andererseits aber duftdurchlässig. Sehr gut eignen sich auch hier wie beim Raschelmemory (vgl. oben Ziff. 3) schwarze Plastikdosen, in denen Filme verkauft werden (rechtzeitig mit Sammeln beginnen oder im Fotofachgeschäft nachfragen. Damit der Duft nach außen dringen kann, sind entweder in den Deckel mehrere kleine Löcher zu bohren oder die Behälter anstelle eines Deckels mit einem geeigneten Stofftuch zu verschließen.

Beispiel:

Die Auswahl der einzelnen Gewürze / duftenden Gegenstände wird sich im wesentlichen danach richten, welche jeweils zur Verfügung stehen. Parfums oder andere sich stark ausbreitende Düfte sind nur eingeschränkt geeignet, da der Raum geruchsneutral bleiben muß. Andernfalls besteht die Gefahr, daß keiner der Düfte mehr für sich gerochen werden kann.

**Statt Kärtchen mit paarweise identischem Inhalt
Kärtchen mit paarweise verwandtem Inhalt**



6. Frage-/Antwortmemory

Idee:

Die Hälfte der Kärtchen ist mit Fragen beschriftet, die andere Hälfte der Kärtchen ist mit den dazu passenden Antworten beschriftet. Es muß jeweils die zur aufgedeckten Frage gehörende passende Antwort aufgedeckt werden.

Vorbereitung:

Der Spielleiter beschriftet die 30 Kärtchen mit 15 Fragen und den 15 dazu gehörenden Antworten.

Hinweis:

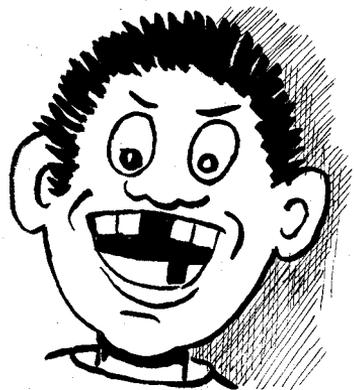
Der Quizcharakter geht verloren, wenn die Struktur der Fragen unterschiedlich ist, da dann bereits aufgrund der Frage bestimmte Antworten ausgeschlossen werden können. (Zur Frage „Wie hieß Abrahams Sohn“? kann keinesfalls die Antwort 1789 gehören). Deshalb in jedem Spiel eine einheitliche Fragestruktur verwenden. (Frage: Wann war ...? / Antwort: Jahreszahl). In diesem Fall können dann auch die Fragen verkürzt auf die Kärtchen geschrieben werden.

Beispiele: (A) Orte der Bibel – Wo war ...?

1. Wo wurde Jesus geboren? – Bethlehem
2. Wo ist Jesus aufgewachsen? – Nazareth
3. Wohin ging Jesus nach der Berufung der ersten Jünger? – Kapernaum
4. Wo heilte Jesus den blinden Bartimäus? – Jericho
5. Wohin ging Jesus nach seiner Auferstehung? – Emmaus
6. Wo machte Jesus Wasser zu Wein? – Kana
7. Woher stammte Lazarus? – Betanien
8. Wohin reiste Saulus, als er vom Pferd fiel? – Damaskus
9. Woher stammte Lydia? – Thyatira
10. In welcher Stadt fand die Rede des Paulus auf dem Areopag statt? – Athen
11. In welcher Stadt begegnete Jesus der Samariterin? – Sychar
12. Woher stammte der Mann, der Jesus das Kreuz trug? – Arimathäa
13. Wohin sollte Jona zum Predigen reisen? – Ninive
14. In welche Stadt zog Jesus am Palmsonntag ein? – Jerusalem
15. Wie heißt der Heimatort Abrahams? – Ur

(B) Schlaglichter der Geschichte – Wann war ...?

1. Kaiserkrönung Karls des Großen – 800
2. Wormser Konkordat – 1122
3. Reichstag zu Worms – 1495
4. Thesenanschlag Luthers – 1517
5. Augsburger Religionsfriede – 1555
6. Beginn des Dreißigjährigen Kriegs – 1618
7. Unabhängigkeitserklärung der USA – 1776
8. Französische Revolution – 1789
9. Wiener Kongreß – 1815
10. Hambacher Fest – 1832
11. Eröffnung des Suezkanals – 1869
12. Attentat von Sarajevo – 1914
13. Reichskristallnacht – 1938
14. Abschluß des Nordatlantikpakts – 1949
15. Erster Mensch auf dem Mond – 1969



7. Lückenmemory

Idee:

Die Hälfte der Kärtchen ist mit einem Satz (z. B. Bibelvers) beschriftet, in dem ein Wort fehlt. Die andere Hälfte der Kärtchen ist mit den fehlenden Worten beschriftet. Es müssen jeweils die beiden sich ergänzenden Kärtchen aufgedeckt werden.

Vorbereitung:

Der Spielleiter beschriftet die 30 Kärtchen mit 15 Lückensätzen und den 15 in den Lückensätzen fehlenden Worten.

Hinweis:

Der Hinweis beim Frage-/Antwort-Memory (vgl. oben Ziff. 6) gilt beim Lücken-Memory entsprechend.

Beispiele: (A) Psalmverse

1. Der ist wie ein _____, gepflanzt an den Wasserbächen, der seine Frucht bringt zu seiner Zeit, und seine Blätter verwelken nicht. (Ps 1,3) – Baum
2. Du tust mir kund den Weg zum _____: Von dir ist Freude die Fülle und Wonne zu deiner Rechten ewiglich. (Ps 16,11) – Leben
3. Du bereitest vor mir einen _____ im Angesicht meiner Feinde. (Ps 23,5) – Tisch
4. Wohl dem Menschen, dem der Herr die Schuld nicht zurechnet, in dessen _____ kein Trug ist. (Ps 32,2) – Geist
5. Des Herrn _____ ist wahrhaftig, und was er zusagt, das hält er gewiß. (Ps 33,4) – Wort
6. Wie der _____ lechzt nach frischem Wasser, so schreit meine Seele, Gott, zu dir. (Ps 42,2) – Hirsch
7. Wenn mir gleich _____ und Seele verschmachtet, so bist du doch, Gott, allezeit meines Herzens Trost und mein Teil. (Ps 73,26) – Leib
8. Ein _____ in deinen Vorhöfen ist besser als sonst tausend. (Ps 84,11) – Tag
9. Denn so hoch der _____ über der Erde ist, läßt er seine Gnade walten über denen, die ihn fürchten. (Ps 103,11) – Himmel
10. Der _____, den die Bauleute verworfen haben, ist zum Eckstein geworden. (Ps 118,22) – Stein
11. Wie wird ein junger _____ seinen Weg unsträflich gehen? (Ps 119,9) – Mann
12. Ich bin ein _____ auf Erden; verbirg deine Gebote nicht vor mir. (Ps 119,19) – Gast
13. Siehe, wie fein und lieblich ist's, wenn _____ einträchtig beieinander wohnen. (Ps 113,1) – Brüder
14. Denn der _____ verfolgt meine Seele und schlägt mein Leben zu Boden. (Ps 143,3) – Feind
15. Lobet ihn mit _____ und mit Reigen! (Ps 150,4) – Pauken

(B) Wer macht was?

1. Der Bäcker _____ Brote. – bäckt
2. Der Fischer _____ Fische. – fischt
3. Der Koch _____ Speisen. – bereitet
4. Der Arzt _____ Patienten. – behandelt
5. Der Maler _____ Häuser. – streicht
6. Der Mechaniker _____ Autos. – repariert

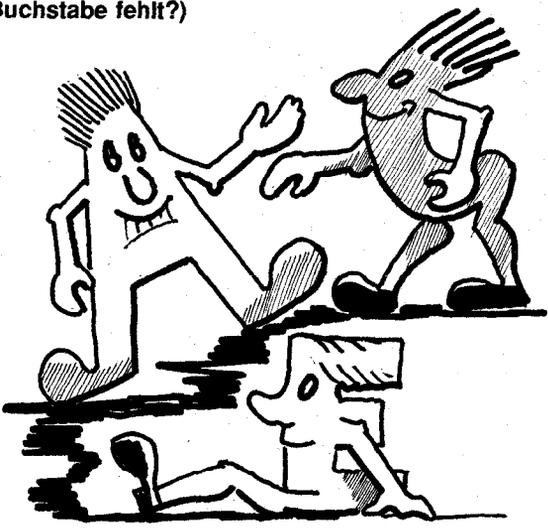
7. Der Gärtner ____ Blumen. – pflanzt
8. Der Lehrer ____ Schüler. – unterrichtet
9. Der Elektriker ____ Leitungen. – verlegt
10. Der Bankkaufmann ____ Kunden. – berät
11. Der Metzger ____ Tiere. – schlachtet
12. Der Gipser ____ Häuser. – verputzt
13. Der Steinmetz ____ Denkmäler. – gestaltet
14. Der Detektiv ____ Täter. – sucht
15. Der Taxifahrer ____ Kunden. – chauffiert

Hinweis:

Bei diesem Beispiel entstehen beim Aufdecken zweier nicht zusammengehörender Kärtchen immer Jux-Sätze, die zur Belustigung aller Spieler laut vorgelesen werden können.

(C) Loch-Wörter (welcher Buchstabe fehlt?)

1. K_SSE – A
2. AR_EIT – B
3. DA_H – C
4. _IENST – D
5. ES_L – E
6. TOP_ – F
7. _EWINN – G
8. ZA_L – H
9. E_S – I
10. _AHR – J
11. TAL_ – K
12. KA_T – L
13. ZI_T – M
14. ZI_N – N
15. K_CH – O



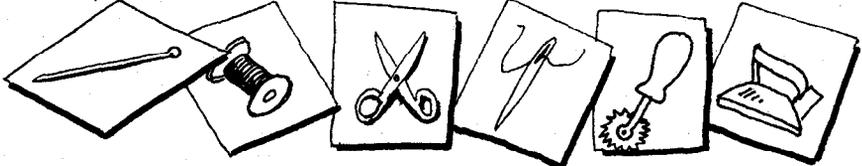
8. Paarememory

Idee:

Auf allen Kärtchen stehen Namen, wobei immer zwei Namen paarweise zusammenpassen. Es müssen jeweils die beiden zusammenpassenden Kärtchen aufgedeckt werden.

Vorbereitung:

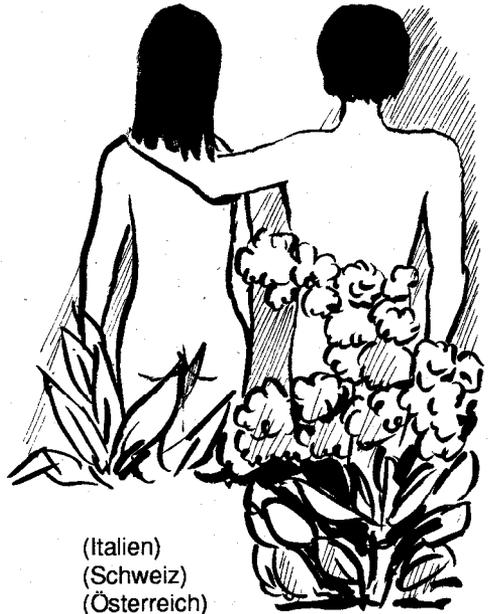
Der Spielleiter beschriftet die 30 Kärtchen mit jeweils einem Namen.



Beispiele:

(A) Ehepaare in der Bibel

1. Adam – Eva
2. Abraham – Sara
3. Josef – Maria
4. Zacharias – Elisabeth
5. Hananias – Saphira
6. Isaak – Rebekka
7. Jakob – Rahel
8. Aquila – Priska
9. Boas – Rut
10. Elimelech – Noomi
11. Elkana – Hanna
12. Ahab – Isebel
13. Ahasveros – Ester
14. Nahor – Milka
15. David – Michal



(B) Städte in demselben Land

- | | | |
|------------------|-------------|------------------|
| 1. Neapel | – Mailand | (Italien) |
| 2. Lugano | – Chur | (Schweiz) |
| 3. Linz | – Graz | (Österreich) |
| 4. Prag | – Pilsen | (Tschechien) |
| 5. Krakau | – Danzig | (Polen) |
| 6. Kopenhagen | – Aarhus | (Dänemark) |
| 7. Den Haag | – Rotterdam | (Niederlande) |
| 8. Antwerpen | – Brüssel | (Belgien) |
| 9. Marseille | – Lyon | (Frankreich) |
| 10. Sevilla | – Barcelona | (Spanien) |
| 11. Porto | – Lissabon | (Portugal) |
| 12. Thessaloniki | – Athen | (Griechenland) |
| 13. Istanbul | – Izmir | (Türkei) |
| 14. Glasgow | – Liverpool | (Großbritannien) |
| 15. Sofia | – Varna | (Bulgarien) |

Sonstige Variationen

9. Skipaßmemory

besonders als Kennenlernspiel auf Skifreizeiten geeignet

Idee:

Die Hälfte der Kärtchen bilden die mit Lichtbilder versehenen Skipässe. Auf der anderen Hälfte der Kärtchen werden die Namen der Spieler notiert. Es muß jeweils der zu dem Namen gehörende Skipaß aufgedeckt werden.



Vorbereitung:

Das Spiel setzt voraus, daß Skipässe mit Lichtbildern vorhanden sind. Der Spielleiter muß nun nur noch Kärtchen in entsprechender Zahl anfertigen und diese mit den Namen der Skipaßinhaber beschriften.

Hinweis:

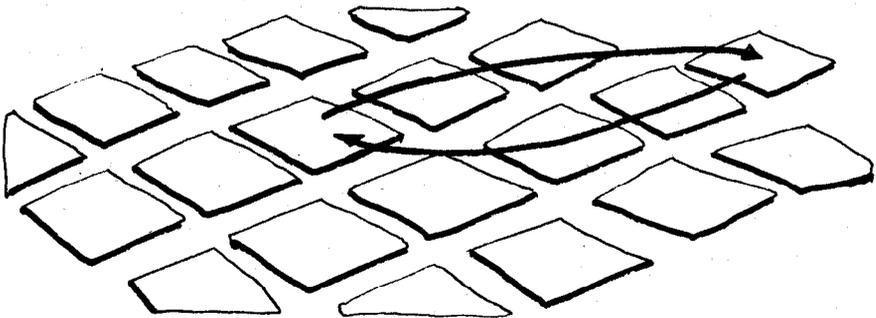
Wenn keine mit Lichtbildern versehenen Skipässe vorliegen, kann das Spiel auch mit Paßbildern gespielt werden (im Rundbrief darum bitten, daß jeder ein Paßbild mitbringt, anschließend Paßbilder auf neutrale Kärtchen kleben) oder mit Reisepässen (nur möglich, wenn alle außen gleich aussehende Ausweise haben). In diesen Fällen kann das Spiel auch als Kennenlernspiel auf sonstigen Freizeiten eingesetzt werden.

Es ist wichtig, daß jeweils der zu dem aufgedeckten Skipaß (Paßbild, Ausweis) gehörende Name gesagt wird, da nur so sich die Spieler nach und nach die Namen aller Spieler einprägen können.

10. Bewegtes Memory

Idee:

Es werden Original-Memory-Kärtchen verwendet. Nach jeder Runde werden vom Spielleiter zwei Kärtchen verdeckt miteinander vertauscht, bevor der nächste Spieler (die nächste Gruppe) an die Reihe kommt.



Hinweise:

Diese Variation erfordert eine deutlich erhöhte Konzentration. Deshalb ist das bewegte Memory vor allem für Gruppen geeignet, da sich hier die Spieler untereinander die zu merkenden Informationen aufteilen können.

Bei dieser Variation ist unbedingt darauf zu achten, daß das Spiel mit (nur) etwa 15 Kärtchen-Paaren gespielt wird, da es sonst schnell zu schwierig wird.

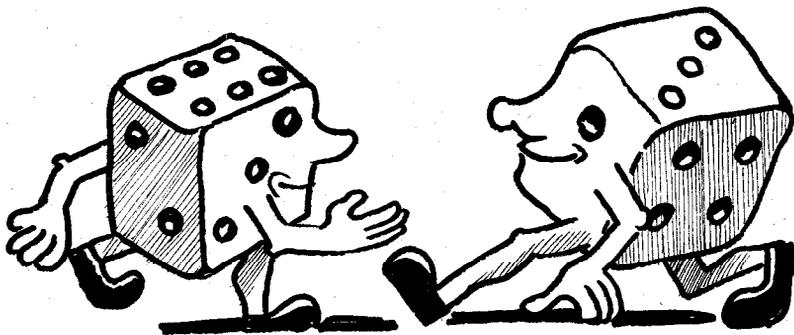
Vorbereitung:

Der Spielleiter muß lediglich aus einem Original-Memory-Spiel die benötigten Kärtchen aussuchen bzw. selbst Kärtchen in erforderlicher Zahl herstellen.

11. Würfelmemory

Idee:

Auch hier werden Original-Memory-Kärtchen verwendet. Das Spielfeld wird in vier Bezirke aufgeteilt, wobei jeweils einer der vier Bezirke den Augenzahlen 2 bis 5 zugeordnet wird. Anders als sonst darf kein beliebiges Kärtchen aufgedeckt werden. Jeder Spieler (Gruppe) muß zunächst würfeln, bevor er ein Kärtchen aufdeckt. Wird die Augenzahl 2, 3, 4, oder 5 gewürfelt, so muß als erstes Kärtchen ein Kärtchen aus dem entsprechenden Bezirk aufgedeckt werden. Das zweite Kärtchen ist beliebig. Wird die Augenzahl 6 gewürfelt, darf auch als erstes Kärtchen ein beliebiges Kärtchen aufgedeckt werden. Wird die Augenzahl 1 gewürfelt, muß ausgesetzt werden.

**Vorbereitung:**

Der Spielleiter muß lediglich zusätzlich zu einem Original-Memory-Spiel bzw. selbst hergestellten Kärtchen noch einen Würfel bereithalten.



Nationalitätenabend

Spielidee

Je nach Größe der Gesamtgruppe treffen 8 Personen aus 4-5 verschiedenen Städten Norwegens aufeinander, um untereinander ein Städteturnier auszutragen. Gespielt wird auf einem großen Spielbrett (Bettlaken), auf das Umriss des entsprechenden Landes oder Landesteile sowie Städte, Flüsse, Gebirge etc. aufgezeichnet sind. (Kann man entweder vorbereiten oder auch als Hobbygruppe während der Freizeit gemeinsam erstellen.) Jede Stadt erhält eine Spielfigur. Es wird reihum gewürfelt. Von der eigenen Stadt aus darf entsprechend der erwürfelten Augenzahlen in beliebiger Richtung über den Spielplan gezogen werden. Wann immer sich die Spielsteine zweier oder mehrerer Städte auf einem Spielfeld treffen, wird eine Aufgabe gestellt. Es gibt drei Kategorien von Aufgaben und zwar:

1. **(Quiz)Fragen** für die Städte, die gemeinsam auf einem Feld stehen
2. **Aktionen** für die Städte, bzw. für einzelne Vertreter der Städte, die sich ein Feld teilen
3. **Rätsel** o. ä. für alle Gruppen (gleichzeitig)

Es werden für die gelösten Aufgaben Punkte vergeben. Die Stadt (Gruppe) mit dem höchsten Punktestand gewinnt und darf den „Städtewanderpokal“ entgegennehmen. Je nach Größe der Gesamtgruppe ist – neben der Spielleitung – eine dreiköpfige Jury unbedingt erforderlich.

Spielvorbereitung

Am Nachmittag vor dem Spieleabend erhält jeder Spieler ein Los, das zwei Informationen enthält: In welcher Rolle er am Abend erscheinen soll und zu welcher Stadt er gehört. Bei unserem Norwegenabend waren die Städte Oslo – Kristiansand – Bergen – Ålesund – Stavanger – Lillehammer vertreten, und jede Stadt hat folgende Repräsentanten gestellt:

- Bürgermeister
- 1. Vorsitzende der Fischereivereinigung
- männliches Mitglied der örtlichen Trachtengruppe
- weibliches Mitglied der örtlichen Trachtengruppe
- 1. Vorsitzender der Bürgerinitiative „Rettet den Elch“
- Mitglied des Junggesellenvereins „Die mutigen Wikinger“
- Ehrentourist, der zum 25. Mal Urlaub in der entsprechenden Stadt macht
- Mitglied des Heimatvereins „Die drolligen Trolle“

Die Aufgabe der Städtegruppen, die vor Beginn des Abends zu lösen war, bestand darin, sich zusammenzufinden, eine Flagge mit Stadtwappen zu malen und eine werbende Lobeshymne bzw. Loblied auf die Stadt zu verfassen. Außerdem mußte sich jeder Spieler seiner Rolle entsprechend verkleiden.

Der Raum wurde „norwegisch“ geschmückt; was gut denkbar ist, worauf wir aber verzichtet haben: den Abend mit einem typisch norwegischen Abendessen oder gar Buffet beginnen zu lassen.



Spielverlauf

Der Spielleiter begrüßt jede Städtegruppe, die sich dann ihrerseits vorstellt. – Die Wertung und Punktvergabe dafür ist dem Ermessen der Jury überlassen. Die Bürgermeister jeder Stadt nehmen am Spielplan Platz und beginnen zu würfeln (im Verlauf des Abends ruft der Spielleiter immer wieder andere Personen zum Würfeln auf. Die Stadt mit der höchsten Augenzahl beginnt, dann weiter im Uhrzeigersinn. Wenn zwei oder mehrere Städte aufeinandertreffen, werden Aufgaben gelöst:

A. (Quiz)Fragen über Norwegen

- Wer oder was ist Holmenkollen?
Die Skisprungschanze in Oslo
- Was entdeckte oder erfand der Wikinger Leif Eriksson?
A Lebertran B Neufundland C Das Drachenschiff
B
- Wie heißt der zur Zeit amtierende König der Norweger mit Vornamen?
Harald
- Wieviele Menschen leben in Norwegen zirka?
A 4 Millionen B 8 Millionen C 12 Millionen
A
- Wieviele Seen und Teiche gibt es ungefähr in Norwegen?
A 75 000 B 180 000 C 250 000
C

- Wie hieß der bedeutendste Handelshafen der Wikinger?
Haithabu
- Nennt drei Märchentitel des norwegischen Märchenerzählers Hans Christian Andersen ...
z. B. Das häßliche Entlein / Die Prinzessin auf der Erbse /
Des Kaisers neue Kleider / Das kleine Mädchen mit den Schwefelhölzchen ...
- Wer war der Norweger Edvard Munch?
A ein Musiker B ein Schriftsteller C ein Maler
C
- Ordnet die folgenden 4 Städte der Größe nach:
1. Trondheim 2. Bergen 3. Oslo 4. Stavanger
3. / 1. / 2. / 4.
- In welchem Jahr fanden die Olympischen Winterspiele in Lillehammer statt?
1994
- Welcher Bodenschatz macht in Norwegen 30 % der Exporteinnahmen aus?
A Eisenerz B Kupfer C Erdöl
C
- Was verbirgt sich in Skandinavien hinter dem sogenannten „Jedermannsrecht“?
A das Zelten in freier Natur ist jedermann gestattet, wenn ein Abstand von 150
Meter zum nächsten Haus eingehalten wird.
B Vom 15. September bis 5. Oktober darf jedermann, der einen Waffenschein
besitzt, auf Elchjagd gehen.
C Vom 15. Juni bis 15. Juli darf jedermann, der einen Angelschein besitzt, Lachse
fischen.
A
- Hier in Norwegen finden wir die ausgedehnteste, fast tundraartige Hochgebirgs-
ebene Europas. Wie heißt sie?
A Telemark B Hardangervidda C Darlana
B



(Die Punkte gehen jeweils an die Städtegruppe, die die richtige Antwort am schnellsten „herausbrüllen“ konnte.)

B. Aktionen

1. „Erdölförderung“

Die Mannschaften, die gemeinsam auf einem Feld stehen, spielen als Staffel gegeneinander: alle Mitspieler jeder Gruppe bekommen einen Trinkhalm; der jeweils erste einer Gruppe erhält 8 Schnipsel aus Transparent-(Butterbrot-)Papier mit den Buchstaben NORWEGEN. Durch Ansaugen muß jeder Buchstabe mit den Trinkhalmen von Spieler zu Spieler weitertransportiert

werden. Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten das vollständige Wort NORWEGEN zusammengesetzt hat.

2. „Feuerwehr“

In Erinnerung an die große Brandkatastrophe von Oslo (17. August 1624) spielen die Bürgermeister aller Städte gegeneinander: ein Korken am Band wird jedem Bürgermeister am Hosenbund (Sicherheitsnadel) befestigt. Mit diesem „freischwebenden“ Korken muß eine brennende Kerze (d. h. für jeden Bürgermeister eine) gelöscht werden. Die Punkte werden vergeben in der Reihenfolge, wie die Kerzen ausgehen.

3. „Wettangeln“

Es spielen alle Vorsitzenden der Fischereivereinigung jeder Stadt gegeneinander: Jeder bekommt einen langen Faden, an dem ein Lakritzhering hängt, in den Mund. Aufgabe ist es, ohne Hilfe der Hände, den Hering so schnell wie möglich in den Mund zu bekommen. (D. h.: mit der Zunge den Faden aufrollen ...)

4. „Schatztransport“

Es spielen die Vorsitzenden des Junggesellenvereins der Städte, die zusammen auf einem Feld stehen. Beschreibung des Spieles siehe STEIGBÜGEL Nr. 274.

5. „Wettrudern“

Es spielen die beiden Trachtengruppen-Mitglieder jeder Stadt. Die Paare setzen sich auf dem Boden einander gegenüber, legen die Fußsohlen zusammen, fassen sich bei den Händen und müssen sich bis zum Ziel ziehen bzw. schieben. Die Punkte werden vergeben in der Reihenfolge, wie die Paare das Ziel erreichen.

6. „Das kleine Mädchen mit den Schwefelhölzchen“

Ein Staffelspiel zu Ehren des norwegischen Märchenerzählers H. Chr. Andersen. Es spielen die Mitglieder des Heimatvereins und die Ehrentouristen der Städte, die zusammen auf einem Spielfeld stehen: Der Ehrentourist läuft zu einem Tisch, öffnet eine dort liegende Streichholzschachtel und legt die Streichhölzer so im Zickzack hin, daß sich immer die Schwefelköpfe berühren. Er läuft zurück und schickt das Heimatvereinsmitglied los: dieser zweite Spieler muß alle Streichhölzer wieder in die Schachtel sammeln und dann eine am Ausgangspunkt stehende Kerze anzünden. Gewonnen hat die Stadt, deren Kerze zuerst brennt.

C. Rätsel (o. ä.) für alle Gruppen gleichzeitig

1. „Schweinebauch“

Das Wort „Norwegen“ wird vorwärts und rückwärts nebeneinander geschrieben. Daraus müssen sieben neue Wörter gebildet werden, von denen der erste und letzte Buchstabe bekannt ist. Es müssen mindestens zwei neue Buchstaben

eingesetzt werden. Bewertet wird die Abgabezeit (Schnelligkeit) und die Anzahl der hinzugekommenen Buchstaben.

Beispiel:

N	ei	N
O	as	E
R	ichti	G
W	ett	E
E	—	W
G	eige	R
E	ldorad	O
N	atter	N

2. „Märchenhaftes“

Es werden Kurzfassungen von H. Chr. Andersen-Märchen vorgelesen. Sowie eine Gruppe weiß, um welches Märchen es sich handelt, ruft sie den Titel. Siehe dazu auch STEIGBÜGEL Nr. 215 S. 16-18

3. „Eine Seefahrt, die ist lustig“

In Bergen finden die internationalen Folklorefestspiele statt. Jede Gruppe darf sich fünf Minuten zurückziehen, um eine Darbietung des Liedes „Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön ...“ einzustudieren. Außer Gesang, musikalischer Begleitung etc. werden auch Tanz, Ausdruck, Phantasie bewertet ...

4. „Wir schreiben mit Runen“

Jede Städtegruppe erhält eine Kopie des Runenalphabetes und in Runen die Worte STAB KRAFT RAUBFAHRT.

Welche Gruppe hat die Runen zuerst entschlüsselt? – Siehe dazu STEIGBÜGEL Nr. 274.

5. „Wer gehört zu wem?“

Die Gruppen sollen die nachfolgenden Paare in die richtige Reihenfolge bringen. Bewertet werden Zeit und Richtigkeit.

A Edvard Munch	1 Südpol
B Hans Christian Andersen	2 Oslo
C Thor Heyerdal	3 Peer Gynt
D Fritjof Nansen	4 Das häßliche Entlein
E Hendrik Ibsen	5 Der Schrei
F Sven Nordqvist	6 FRAM
G Roald Amundsen	7 Kon Tiki
H Harald Hadrade	8 Petterson und Findus

(Wikingerkönig)

Wer gehört zu wem – weil er es entdeckte, erfand, baute, malte, beschrieb?

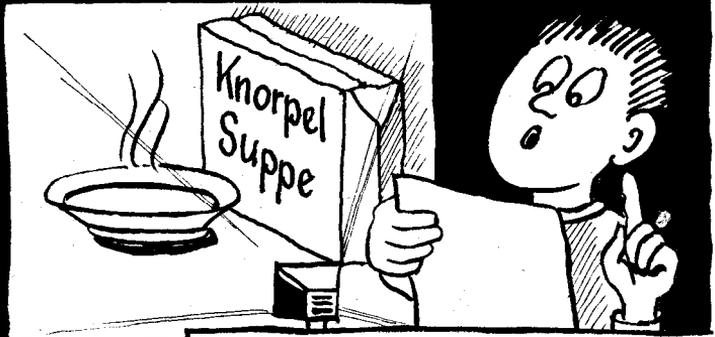
Lösung: A5, B4, C7, D6, E3, F8, G1, H2

Die Spielleitung hat dafür zu sorgen, daß die drei Aufgabenkategorien gut gemischt werden, so daß eine abwechslungsreiche Spielfolge entsteht. Es hat sich bewährt, vorher eine Reihenfolge festzulegen, die dann dem Spielverlauf entsprechend leicht verändert werden kann. Die Spieldauer sollte die Spielleitung von der Stimmung der Gruppe abhängig machen – mit dem vorliegenden Material können 2 1/2 Stunden gefüllt werden.

Eine große Hilfe bei der Vorbereitung dieses Abends und bei der Herstellung des Spielplanes war der Reiseführer „Norwegen“ aus dem Martin Velbinger Verlag.



TIP: Wer mit seiner Gruppe ins Ausland fährt, kann bereits im Vorfeld eine Gruppenstunde zum Reiseland gestalten. Struktur und Aufbau des hier abgedruckten Entwurfs können ein brauchbares Raster für einen eigenen Stundenentwurf bilden.



Leos Party statt Jeopardy

Kurzbeschreibung

Dieses Quiz lehnt sich an die TV-Quiz-Show von Frank Elstner an. Das Spielprinzip ist so, daß drei Mannschaften gegeneinander spielen, unter verschiedenen Bereichen wählen können und zu der Antwort, die der Spielleiter vorliest, eine Frage formulieren müssen (also genau umgekehrt wie eigentlich sonst bei einem Quiz üblich).

Teilnehmerzahl

mindestens drei

Zeitdauer kommt ganz auf die Anzahl der Rubriken und die Anzahl der Spielrunden an. Als Hilfe zum Hochrechnen: bei 5 Rubriken dauert eine Spielrunde mit Finale ungefähr 12 Minuten, die Erklärung der Spielregeln zu Beginn braucht auch 3-5 Minuten.

Material Spielplanraster auf Plakat oder Tageslichtprojektor, Stift zum Durchstreichen, Plakat, um die erspielten Punkte zu notieren, Blätter und Stifte für die Schlußfrage, Stoppuhr.

Spielregeln

1. Es werden drei Mannschaften gebildet. Die Mannschaften kommen nacheinander dran, eine Antwort / Frage kann nicht weitergegeben werden. (Variation, die der im TV eher ähnelt, aber auch chaotischer ist: jede Mannschaft bekommt eine Glocke, Hupe o. ä. Die Mannschaft, die als letztes dran war, darf Bereich und Zahl wählen, der Spielleiter liest die Antwort vor – wer zuerst klingelt, darf die Frage formulieren. Diese Variation ist teilweise spannender, gibt aber langsameren Gruppen fast keine Chance. Außerdem kann sie nur bei einer kleinen Teilnehmerzahl angewandt werden.

Die Mannschaft, die dran ist, wählt sich den Wissensbereich und die Zahl aus, der Spielleiter streicht dies auf dem Spielplanraster (Plakat, hängt an der Wand oder mit Tageslichtprojektor – Spielplanraster siehe Skizze) durch.

<i>Stars</i>	<i>Tiere</i>	<i>Werbung</i>	<i>Comics</i>	<i>TV</i>

2. Der Spielleiter liest die entsprechende Antwort vor, und die Gruppe muß die dazu passende Frage formulieren – dazu hat die Gruppe jeweils nur 15 Sekunden Beratungszeit. Es wird ganz einfach gefragt, z. B. „wer ist Troubadix“, was ist die „Brooklyn Bridge“ ...

Bei richtiger Antwort (bzw. hier: bei richtiger Frage (...)) bekommt die Gruppe die Zahl gutgeschrieben, mit der diese Aufgabe betitelt war. Ist die Lösung falsch bzw. die Frage falsch gestellt, wird diese Zahl von der bereits erspielten Summe abgezogen (unter Umständen geht es auch in Minuszahlen (...))

Wichtig ist, darauf zu achten, daß jeder in der Gruppe einmal einen Bereich + Zahl aussuchen darf und nicht immer die gleichen (am besten der Reihe nach, so gibt es am wenigsten Ärger). Die Antwort (= Frage) berät die Gruppe gemeinsam, jedoch ist es hilfreich, vorher einen Gruppensprecher auszumachen, der das Ergebnis dann laut sagt.

3. Solo: Das Solo ist hier das gleiche wie beim „Großen Preis“ das Risiko. Irgendwo im ganzen Spiel sind ein Solo oder mehrere verpackt. Das erhöht die Chancengleichheit für alle Gruppen und verhindert, daß eine Gruppe so viele Punkte hat, die während des Spiels für die anderen gar nicht mehr einzuholen sind, was sehr demotivierend wirkt. Erst wenn eine Gruppe die entsprechende Stelle auf dem Spielplanraster wählt, wird verraten, daß hier ein Solo steckt. Die bisher erspielten Summen aller Gruppen werden genannt, und die Gruppe, die auf das Solo gestoßen ist, setzt von ihrer bisher erspielten Summe einen Teil (oder alles). Können sie die richtige Frage zu der dann vorgelesenen Antwort sagen,

wird der gesetzte Betrag zu ihrer bisherigen Summe dazu addiert, wissen sie nicht die richtige Frage, wird er abgezogen.

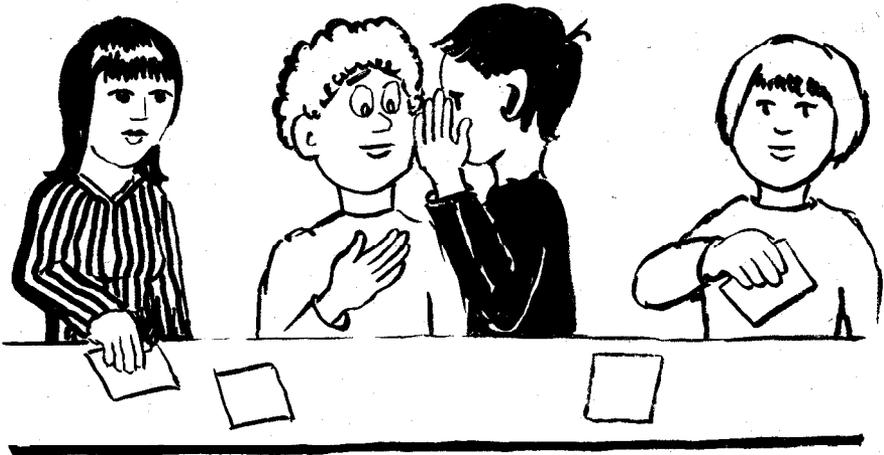
4. Spielende ist, wenn alle Zahlen auf dem Spielplanraster durchgestrichen sind d.h., wenn alle Antworten und Fragen gestellt wurden. Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte erspielt hat. Siehe noch 6.! Wer möchte, kann noch etwas anschließen, nämlich eine:

5. Zweite Runde / Doppeljeopardy: Die zweite Runde ist genau gleich aufgebaut wie die erste, nur daß das Spielplanraster jetzt nicht mehr in Einhunderter-, sondern in Zweihunderter-Schritten aufgebaut ist.

6. Finale: Interessanter und spannender wird das Spiel noch, wenn man es mit einem Finale abschließt. Die erspielten Summen aller Gruppen werden genannt. Danach schreibt jede Gruppe geheim ihren Punkteinsatz für das Finale auf ein Blatt Papier, das dann verdeckt vor der Gruppe hingelegt wird (so, daß die Gruppe nichts mehr daran manipulieren kann!).

Die Schlußfrage bzw. natürlich die Antwort wird gestellt, und zwar die gleiche für alle drei Gruppen. Für die Beratung und das Niederschreiben (wichtig, da ja alle drei Gruppen die gleiche Aufgabe haben) der richtigen Fragen dazu gibt es genau eine Minute Zeit, dann muß der Stift weggelegt werden.

Die Gruppe mit der niedrigsten Punktzahl beginnt. Sie zeigt zuerst ihren Zettel mit dem gesetzten Betrag und liest dann ihre Frage vor. Die anderen beiden Gruppen machen dies dann auch. Danach verkündet der Spielleiter die richtige Lösung, und es wird ausgerechnet (gesetzten Betrag zu der erspielten Summe dazu addieren, bzw. abziehen), wer den höchsten Betrag erreicht hat.





Antworten und Fragen

Im folgenden steht jeweils vorne die Antwort und hinten der Inhalt der Frage, die Fragen sind nur zu Beginn ausformuliert als Beispiel, danach wurde darauf verzichtet.

Die Bereiche sind Vorschläge, aus denen man sich die für die eigene Gruppe passenden herausuchen und zusammenstellen kann, evtl. durch eigene ergänzen.

Comics

100: In Asterix und Obelix ist er der unmusikalische Barde. *Wer ist Troubadix?*

200: Sie versucht in Entenhausen Dagobert den Geldspeicher mit faulen Tricks abzugagen. *Wer ist Gundel Gaukelei?*

300: Auf MTV verbreiten sie das pure Chaos. Als Comic sind sie auch sehr erfolgreich. *Wer sind Beavis and Butt-Head?*

400: Jolly Jumper und Rantanplan stehen ihm stets im Kampf gegen die Daltons zur Seite. *Wer ist Lucky Luke?*

500: In dieser Stadt kämpft Superman gegen das Unrecht. *Was ist Metropolis?*

Chemische Elemente

100: Au – Gold

200: Cr – Chrom

300: Mn – Mangan

400: Hg – Quecksilber

500: Ag – Silber

New York

100: Diese Brücke im gotischen Stil verbindet die Stadtteile Brooklyn und Manhattan. *Brooklyn Bridge*

200: Sie ist die Straße der Theater und Kinos. *Broadway*

SOLO: 300: Mit seinen 319 Metern war es das größte Gebäude der Welt, bevor das Empire State Building gebaut wurde. *Chrysler Building*

400: Ein weltbekannter Multi-Milliardär baute diesen riesigen Gebäude-Komplex im Herzen von Manhattan. *Rockefeller Center*

500: Dieses Museum für Modern Art steht an der 5th Avenue und wurde nach seinem Konstrukteur benannt. *Guggenheim Museum*

Formeln der Mathematik:

100: *Satz des Pythagoras*

200: *Quadratische Funktion*

300: *allgemeine Dreiecksflächenformel*

400: *Kreisflächenformel*

500: *Zylindervolumen*

Kreis – Flächeninhalt = F
– Umfang = U

$$F = r^2 \times \pi$$

$$U = d \times \pi$$

Das alte Rom

- 100: Er gründete Rom, nachdem er seinen Bruder umgebracht hatte. *Remus*
200: So wurden die Grenzen des Reiches zum Norden hin genannt. Sie dienten vorwiegend als Schutz. *Limes*
300: Er war der oberste Gott der Römer. Seine heilige Farbe war blau. *Jupiter*
400: In diesem Gebäude wurden die berühmten Wagenrennen abgehalten. *Circus Maximus*
500: So wurde das halbkreisförmige Übergewand der Römer genannt. *Toga*

Währungen

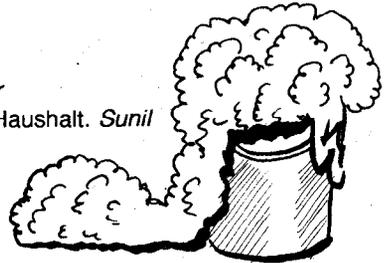
- 100: So heißt die Währung von Lichtenstein. *Schweizer Franken*
200: Die kleinste Währungseinheit Griechenlands heißt so. *Lepta*
300: Die Währung Mexikos wird so genannt. *Peso*
400: Mit diesem Geld zahlt man in Südafrika. *Rand*
500: Dies ist die libysche Währung. *Libyscher Dinar*

Länder dieser Welt

- 100: Die Hauptstadt dieses Landes ist Seoul, die Mehrzahl der Bewohner sind Buddhisten. *Süd-Korea*
200: In diesem Land (Hauptstadt Lissabon) bezahlt man mit Escudo. *Portugal*
300: Dieser Zwergstaat gehört zu den reichsten Ländern der Welt. Die Bevölkerung beträgt etwa zwei Millionen, fast alle Menschen gehören dem Islam an. *Kuwait*
400: Die Hauptstadt dieses Landes ist Kopenhagen. Das wohl berühmteste Wort ist „Smörebröd“. *Dänemark*
500: In diesem Land mit der Hauptstadt Budapest bezahlt man mit Forinth. *Ungarn*

Werbung

- 100: Nicht immer, aber immer öfter. *Clausthaler*
200: An seinem freien Tag hilft mein Mann im Haushalt. *Sunil*
300: Always the real thing. *Coca Cola*
400: Essen mit Lust und Liebe. *Knorr*
500: It's magic! *Mc Donalds (Big Mac)*



Die Welt der Models

- 100: Sie ist das berühmteste deutsche Model und mit David Copperfield liiert. *Claudia Schiffer*
200: Haarefärben ist für die gebürtige Kanadierin schon so selbstverständlich wie Essen und Trinken. Sie fehlt auf keiner Party. *Linda Evangelista*
300: Die Freundin von Schauspieler Jonny Depp wurde durch Calvin Klein – Werbung bekannt. *Kate Moss*
400: Dieses Model versorgte die Sport-Freaks mit Fitness-Videos. Von Ehemann Richard Gere trennte es sich. *Cindy Crawford*
500: Das erfolgreiche schwarze Model (Black Beauty) gilt als sehr zickig und eingebildet. *Naomi Campbell*

Von RTL bis Pro 7

100: Sie moderiert die junge, freche Talkshow nachmittags auf Pro 7. *Arabella Kiesbauer*

200: Mit „Verstehen Sie Spaß?“ ging er baden. Jetzt wechselte der Kabarettist zu SAT 1. *Harald Schmidt*

300: Die blonde freche Moderatorin ist auch auf VIVA und RTL 2 zu sehen. *Heike Makatsch*

400: Sie träumt von mehr als nur Kästchen mit Buchstaben umzudrehen. *Maren Giltzer*

500: Die Vietnamesin wechselte Ende 1996 von der Spielshow Hugo auf Kabel 1 zu *Minh-Kai Pan-Thi*

Kinostars

100: Spätestens seit „Basic Instinct“ kennt sie jeder. Mit „Silver“ setzt sie noch eines drauf. *Sharon Stone*

200: Mit „Speed“, „Während du schliefst“ und „Das Netz“ wurde diese in Nürnberg geborene Schauspielerin zum Superstar. *Sandra Bullock*

300: Sein neuester Film heißt „A walk in the clouds“. *Keanu Reeves*

400: In „Dirty Dancing“ stellte er als Hauptdarsteller sein Tanztalent unter Beweis. *Patrick Swayzee*

SOLO: 500: In „Speed“ und „Waterworld“ spielt er den Bösewicht. *Dennis Hopper*

Designer

100: Der bekannte Modeschöpfer mit Pferdeschwanz entdeckte Claudia Schiffer. *Karl Lagerfeld*

200: Die deutsche Designerin erhielt erst kürzlich das Bundesverdienstkreuz. *Jill Sander*

300: Seine Jacketts und Parfums sind bei Männern begehrt und beliebt. Er ist zwar nicht der Chef der Modemacher, aber er heißt so. *Hugo Boss*

400: Die Parfums dieser Italienerin sind weltbekannt. *Laura Biagotti*

500: Dieser Amerikaner wurde vor allem durch seine Unterhosen und Parfums bekannt. *Calvin Klein*

Doppel-Jeopardy



Musik-Gruppen

200: Die neunköpfige Gruppe lebt in Köln auf einem Hausboot. Deo und Seife sind ihnen unbekannt. *Kelly-Family*

400: Die fünf Boys aus dem Thomaner-Chor stehen nicht auf Küssen, und für sie ist jeder Macho ein Schwein. *Die Prinzen*

600: Bei ihnen stinkt es ständig, und samstagnachts sind sie auf Tour. *Die Doofen*

800: Wenn es diese Pop-Legende noch geben würde, würden „Thake That“ vor Scham im Boden versinken. Ihre „Gründungsstadt“ ist Liverpool. *Die Beatles*

1000: Diese vier Jungs hüpfen morgens sofort aus dem Bett und beginnen zu frühstücken. *Bed and Breakfast*

Stars

200: Mit dem Film „Pretty Woman“ wurde sie berühmt. *Julia Roberts*

400: Dieser Tennisspieler ist NIKE-Werbung in Person. *André Agassi*

600: Mit „äh-äh-äh“ stottert sich dieser Sportler durchs Leben. *Boris Becker*

800: Ihr neuestes Lied heißt „Run away“. Im Video wandert sie von den Pyramiden zur Jesus-Statue in Rio de Janeiro und nach Paris vor den Eiffelturm. *Janet Jackson*

1000: Um die alte Rock-Röhre ist es still geworden. Sie spielte in dem Film „Mad Max“ eine Nebenrolle. *Tina Turner*

Tiere

200: Diese Schlangenart wird bis zu zwei Meter lang und ernährt sich vorwiegend von kleinen Nagetieren. Zwei Kreise, verbunden mit einem gebogenen Strich auf dem Rücken, gaben ihr den Namen. *Brillenschlange*

SOLO: 400: Diese Vogelart ist mit den Spechten verwandt. Die „Pfefferfresser“ sind an ihrem orangenen Schnabel zu erkennen. *Turkan*

600: Das Männchen dieser Affenart wird bis zu zwei Meter groß und 300 Kilogramm schwer. *Gorilla*

800: Spucke ist diesem Tier nicht fremd. Seine Schulterhöhe beträgt etwa 1,20 Meter. *Lama*

1000: Dieser „Indianerbüffel“ ist etwa 3 Meter lang und 1,90 Meter hoch. Er wiegt bis zu 2 Tonnen und lebte einst in den Prärien Nordamerikas. *Bison*

Der König der Löwen

200: So heißt der kleine Königssohn. *Simba*

400: So lautet die Lebensphilosophie von Timon und Pumba. *Hakuna Matata*

600: So heißt der Bruder von Mufasa. *Scar*

800: Dieser Texter schrieb den Text zu den Liedern von Elton John. *Tim Rice*

1000: Die genaue Laufzeit des Films beträgt so viele Minuten. *84 Minuten*

Hauptstädte

200: So heißt die Hauptstadt von Ägypten. *Kairo*

400: Die Hauptstadt von Indien. *Neu-Dehli*

600: Australien. *Canberra*

800: Die Hauptstadt von Argentinien. *Buenos Aires*

1000: Die Hauptstadt von Venezuela. *Caracas*

Pop-Hits der 90er

200: „Informer“ wurde sein großer Hit, der aber auch der einzige blieb. *Snow*

400: Mit „All that she wants“ stürmten die 4 Schwestern die Charts. *Ace of Base*

600: Die Titelmusik von „Das Boot“ verhalf dem Berliner zum großen Ruhm. *U 96 (Alexander Christensen)*



800: „Sweat“ wurde zum großen Sommerhit 1992. Die Gruppe besteht vorwiegend aus Brüdern, die in Jamaica aufgewachsen sind. *Inner Circle*
1000: Mit dem Hit „Joyride“ wurden die beiden Schweden 1990 erfolgreich.
Roxette

Kreuzworträtsel

200: Urkanton der Schweiz / 6 Buchstaben *Schwyz*
400: fränkisch Hausflur / 3 Buchstaben *Errn*
600: Mißgunst / 4 Buchstaben *Neid*
800: Papageienvogel / 3 Buchstaben *Ara*
1000: Rückstoßflugkörper / 6 Buchstaben *Rakete*

Prominente Leute

200: Sie ist die bekannteste Sprecherin der Tagesthemen. *Dagmar Berghoff*
400: Dieser schwarze Bürgerrechtler wurde in Dallas ermordet. *Martin Luther King*
600: Man nannte ihn den „Sonnenkönig“. *Ludwig XIV*
800: Sein Vorname war Vladimir Illitsch. *Lenin*
1000: Er komponierte unter anderem „Die Zauberflöte“ und „Eine kleine Nachtmusik“. *Wolfgang Amadeus Mozart*

Geographie

200: Er ist der größte See Afrikas. *Victoria Sea*
400: Er ist der größte Berg Europas. *Mont Blanc*
600: Sie sind eine britische Inselgruppe östlich von Feuerland. *Falklandinseln*
800: Die Osterinseln gehören zu diesem Land. *Chile*
1000: Dieser Graben ist für die schweren Erdbeben in Los Angeles, San Francisco und anderen Städten verantwortlich. *St. Andreas-Graben*

Finale

(Nur eine Frage fürs Finale auswählen).

Beatles

So hieß der Manager der legendären Gruppe. *Brian Epstein*

Biologie

Die Abkürzung ATP heißt ausgesprochen so. *Adenosintriphosphat*

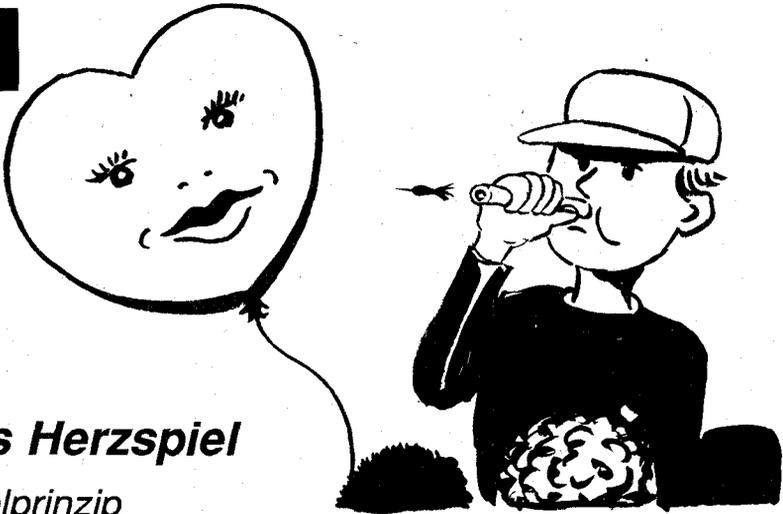
Musicalstars

Er spielte bei der Phantom-Premiere in Hamburg neben Anna-Maria Kaufmann die männliche Hauptrolle. *Peter Hofmann*

Das alte Ägypten

Dieser Käfer war im alten Ägypten heilig. *Skarabäus*





Das Herzspiel

Spielprinzip

Der Abend dreht sich rund um das Thema „Herz“, in verschiedenen Spielen, Aufführungen und der Andacht taucht immer wieder das „Herz“ auf. Wer ein Herz für seine Gruppe hat, der sollte ihr diesen herzlichen Abend nicht vorenthalten. Übrigens: Dieses Spiel ist nicht nur für koedukative Gruppen geeignet!!!

Raumvorbereitung

Herzluftballons und Krepp- oder Plakatkartonherzen im Raum aufhängen, kleine Tischgruppen (soviel wie „Spielgruppen“) im Halbkreis aufstellen.

Material pro Gruppe

- ein großes Herz, auf dem „Gruppe 1 (bzw. 2, 3)“ steht (für den Gruppentisch)
- ein mittelgroßes Herz, auf dem „Joker für Gruppe ...“ steht
- kleine Herzen auf denen „1 (bzw. 2, 3)“ steht. Anzahl soll jeweils so hoch wie die Gruppengröße sein; diese kleinen Herzen werden als Eintrittskarten verteilt, daraus ergeben sich die einzelnen Gruppenzusammensetzungen.

Außerdem wird pro Spiel noch ein Plakat für die Punkteeintragung benötigt, das gut sichtbar aufgehängt wird.

Anzahl der Teilnehmer

Mindestens sechs, höchstens sechzig; es sollten mindestens drei Gruppen gegeneinander spielen, und nicht mehr wie sieben, dementsprechend hoch ist die jeweilige Personenzahl pro Gruppe.

Spielregeln

Die Gruppen spielen bei jedem Spiel um die höchste Punktzahl. Nachdem der Titel des nächsten Spieles genannt wurde, (jedoch bevor das Spiel erklärt wird), besteht für die Gruppe die Möglichkeit, ihren Joker zu setzen, durch den sich die erreichte Punktzahl dieses Spieles verdoppelt. Man kann den Joker nur einmal setzen.

Sieger ist die Gruppe mit der höchsten Punktzahl bei Spielende, die Punkte werden nach jedem Spiel auf dem Punkteplakat notiert.

Zwischen den einzelnen Spielen läuft jeweils die „Herz-Song-Kassette“ (nähere Erklärung dazu siehe unter Musik fürs Herz), die die Funktion als Pausenfüller hat und zugleich ein Spiel ist.

Herzsalat (Krimspiel)

Material: Papier und Stifte für die Gruppen, Tasche voller Herzgegenstände (Beispiel siehe unten), Stoppuhr.

Der Mitarbeiter packt vor den Gruppen die Tasche mit entsprechenden lustigen Kommentaren aus. Die Jugendlichen sollen sich so viel wie möglich Gegenstände merken, um sie anschließend aus dem Gedächtnis aufzuschreiben. Nachdem die Sachen wieder eingepackt sind, werden Zettel und Stifte verteilt. Zeit: je nach Anzahl der Gegenstände; bei 70 Gegenständen kann man zum Beispiel fünf Minuten Zeit lassen.

Vorschläge für die Gegenstände mit Herz(en): Bleistift, Salatbesteck, Lebkuchenherz, Strohh Herz, Geschenkpapier, Kettenanhänger, Glückwunschkarte, Bibel, Fensterbild, Sweatshirt, Seife, Kartoffel, Kartenspiel-As, Herzaufkleber, Sandkastenförmchen, Nadelkissen, Servietten.

Musik fürs Herz (Musikspiel)

Material: Papier und Stifte für die Gruppen, Kassettenrecorder, Kassetten mit Herzsongs.

Dieses Spiel wird gleich nach dem ersten Spiel erklärt und zieht sich dann durch bis zum Ende des „Herzabends“, da jeweils in den Spielpausen die Kassette abgespielt wird. In dieser Zeit haben die Mitarbeiter die Möglichkeit, das nächste Spiel vorzubereiten.

Die Gruppen müssen versuchen, so viel wie möglich „Herzsongs“ zu erkennen, das heißt, sie sollen jeweils Titel (einen Punkt) und Interpreten (einen Punkt) notieren – natürlich in der richtigen Reihenfolge.

Auf der Herzsong-Kassette wurden von Mitarbeitern unterschiedliche Lieder aufgenommen, in deren Titel das Wort „Herz“ (bzw. „Heart“) vorkommt. Es können

dies aktuelle Lieder aus der Pop-Szene sein oder auch gemischt mit Oldies, Schlagern, Volks- und Wanderliedern, Operettenmelodien und Kirchenliedern. Je nachdem, ob man immer das ganze Lied laufen läßt oder nur den Anfang bzw. einen Ausschnitt, benötigt man mehr oder weniger Lieder.

Vorschläge für die Herzsongs-Kassettenaufnahme: Dein ist mein ganzes Herz / Heinz-Rudolf Kunze; You're in my heart, you're in my soul / Rod Stewart; Mitten ins Herz / Stefan Waggerhausen; Ace of Hearts / Chris Rea; Don't go breaking my heart / Elton John; It's a heartache / Bonnie Tyler; Herz aus Glas / Münchner Freiheit; Herz ist Trumpf / Trio.

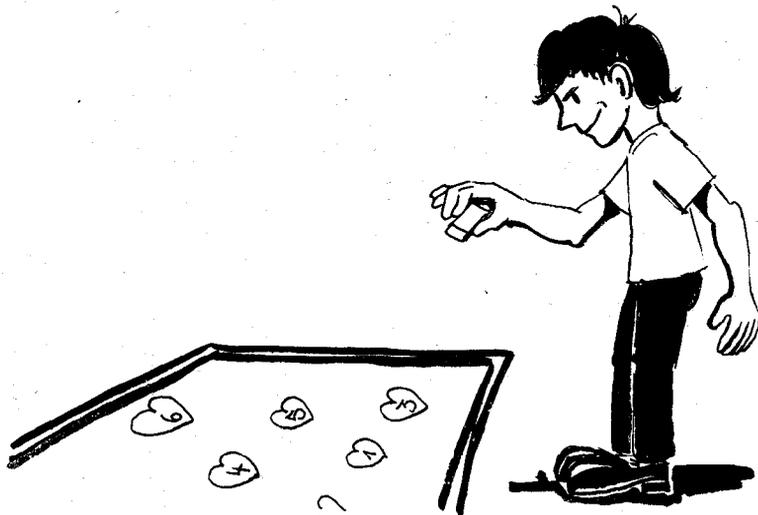
Mitten ins Herz (Wurfspiel)

Material: Drei Streichholzschachteln oder Münzen, je Gruppe ein Pappherz, Springseil oder ähnliches als Linie.

Im Abstand von ca. 80 cm von der Linie werden in einer Reihe zuerst die Herzen der Gruppe 2, 1 und 3 nebeneinandergelegt (circa 30-50 cm Zwischenraum). Dahinter kommen die Herzen 4 und 5 nebeneinander, und darüber bildet das Herz Nr. 6 die Spitze, die Herzen sind quasi wie eine Pyramide angeordnet (wenn es weniger als 6 Gruppen gibt, muß man zusätzlich Herzen parat haben, bei mehr als 6 Gruppen eine andere sinnvolle Anordnung überlegen).

Nun muß versucht werden, mit den Streichholzschachteln/Münzen die Herzen zu treffen, „in Brand zu setzen“.

Jede Gruppe hat drei Würfe. Wer wirft, bestimmt die Gruppe. Die Zahlen auf den getroffenen Herzen werden addiert, dies ergibt die Punktzahl für dieses Spiel.



Wem das Herz voll ist (Schreibspiel)

Material: Stifte und „In-Out-Blatt“ pro Gruppe: am linken Rand von oben nach unten die einzelnen Buchstaben des ABC (ohne X und Y), in der Mitte von oben nach unten nochmal einen Trennstrich, die linke Hälfte ist für „In“, die rechte für „Out“.

	IN	OUT
A	<i>ausruhen</i>	<i>arbeiten</i>
B	<i>baden</i>	<i>büffeln</i>
C	<i>Corn Flaks</i>	<i>Chemischeversuche</i>
D		

Wenn man etwas aus vollem Herzen tut, mit ganzem Herzen dabei ist, sind bestimmte Sachen „In“, andere wiederum total „Out“! Die Aufgabe für die Gruppen ist deshalb, so schnell wie möglich pro Buchstabe ein „In-Out-Paar“ aufzuschreiben, z. B. ausruhen – arbeiten, baden – büffeln, Corn Flaks – Chemieveruche, etc.

Die Gruppe, die zuerst fertig ist, bekommt einen Bonuspunkt, außerdem müssen dann alle anderen Gruppen sofort abgeben. Pro „In-Out-Paar“, das von der Mitarbeiter-Jury akzeptiert wird, gibt es einen halben Punkt.

Wissenfragen rund ums Herz (Quizfragen)

Material: Keines

Jede Gruppe sendet einen Abgeordneten zur Beantwortung der Fragen und einen Schiedsrichter, der beim Aufpassen hilft, welche Antwort am schnellsten kam (dann ist nicht nur der Mitarbeiter der „Buhmann“).

Der Spielleiter liest die Fragen vor, wer zuerst die richtige Antwort laut und deutlich gegeben hat, bekommt einen Punkt.

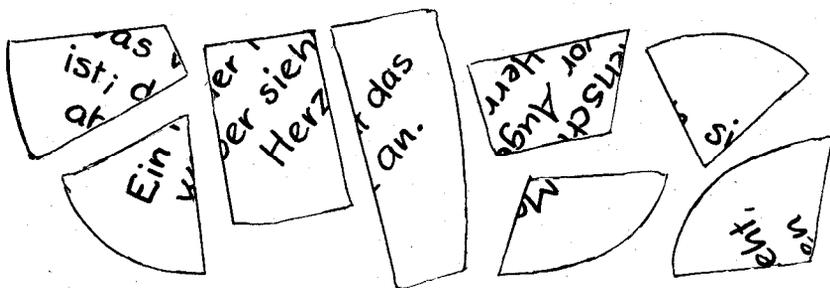
Mögliche Fragen:

1. Warum nennt man manche Kirschen auch Herzkirschen? – Wegen ihrer Form und Farbe.
2. Wie heißt der Fachausdruck für Herzschlagader? – Aorta.
3. Wie heißt „Herz“ auf französisch (englisch)? – Coeur (Heart).
4. Welche Gruppe der deutschen Welle singt das Lied „Herz ist Trumpf“? – Trio.

5. Wieviele Herzen sind auf einem Kartenspiel-As abgebildet? – Fünf.
6. In welcher Hälfte befindet sich das sauerstoff-reiche Blut? – Links.
7. Wie heißen die Herzpralinen der lila Schokoladenfirma? – I love Milka.
8. Welches Herz schlägt schneller: das vom Hund oder das der Maus? – Maus.
9. Wieviel Liter Blut muß das Herz eines Erwachsenen durchschnittlich im Kreislauf in Bewegung halten? – Fünf bis sechs Liter.
10. Durch welches Gerät kann man Herztätigkeit bei Rhythmusstörungen unterstützen? – Herzschrittmacher.
11. Wie heißt der folgende Bibelvers vollständig: Schaffe in mir, Gott, ein... ? reines Herz, und gib mir einen neuen und beständigen Geist.
12. Wer kann die Strophe des folgenden Liedes zu Ende singen: Du, du, liegst mir im... ? – ...Herzen, du, du, liegst mir im Sinn. Du, du, machst mir viel Schmerzen, weißt nicht, wie gut ich dir bin.
13. Was soll man im Herzen haben, ob's stürmt oder schneit? – Sonne.
14. In welcher Stadt hat jemand sein Herz verloren? – Ich hab' mein Herz in Heidelberg verloren.
15. Wie heißt folgendes Lied richtig? / Tip: Bildet von den Wörtern die Gegensätze! „Komm rein, mein Kopf, und finde Leid“ – „Geh aus, mein Herz, und suche Freud“.
16. Wie lautet der folgende Ausspruch komplett: „Ich prüfe dich auf...“ – ...Herz und Nieren!

Herzpuzzle (Puzzlespiel mit Bibelversen)

Material: pro Gruppe Briefumschlag mit Herz, auf dem nur die Bibelstelle steht, dieses Herz in Puzzleteile schneiden (je nach erwünschtem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger Teile); Din-A3-Papierbogen (auf den das Herzpuzzle aufgeklebt wird); Klebstoff; Bibel; Stift.



Jede Gruppe muß ihr Puzzle zusammensetzen und auf den Papierbogen aufkleben. Nachdem dies geschehen ist, rennt die Gruppe zum Spielleiter, holt sich eine Bibel und schlägt die auf dem Puzzle angegebene Bibelstelle nach. Dieser Bibelspruch muß nun noch gut leserlich unter oder neben das Puzzle geschrieben werden. Die Gruppe, die als erste fertig ist, bekommt acht Punkte, die nächste Gruppe sieben, dann sechs ...

Im folgenden mögliche Bibelstellen – in der Klammer ist jeweils die Wörterzahl des Spruches mitangegeben, um für alle den gleichen Schwierigkeitsgrad zu erreichen (Achtung: die Wörterangabe gilt für den Text aus der Lutherbibel!). Bei „bibelunsicheren“ Spielern ist es empfehlenswert, nur Stellen aus den Psalmen zu nehmen.

- 1.) Psalm 33, 21: Denn unser Herz freut sich seiner, und wir trauen auf seinen heiligen Namen. (13)
- 2.) Psalm 37, 4: Habe deine Lust am Herrn, der wird dir geben, was dein Herz wünscht. (13)
- 3.) Psalm 51, 12: Schaffe in mir, Gott, ein reines Herz, und gib mir einen neuen und beständigen Geist. (14)
- 4.) Psalm 84, 6: Wohl den Menschen, die dich für ihre Stärke halten und von Herzen dir nachwandeln. (14)
- 5.) Psalm 139, 23: Erforsche mich, Gott, und erkenne mein Herz; prüfe mich, und erkenne, wie ich es meine. (14)
- 6.) 1. Samuel 16, 7b: Ein Mensch sieht, was vor Augen ist; der Herr aber sieht das Herz an. (14)
- 7.) Psalm 63, 6: Das ist meines Herzens Freude und Wonne, wenn ich dich mit fröhlichem Munde loben kann. (15)
- 8.) Kolosser 3, 23: Alles, was ihr tut, das tut von Herzen als dem Herrn und nicht den Menschen. (15)
- 9.) 2. Thessalonicher 3, 5: Der Herr aber richte eure Herzen zu der Liebe Gottes und zu der Geduld Christi. (15)

Weitere Stellen: Psalm 143, 3 (10) / Matthäus 5, 8 (11) / Psalm 34, 19 (17) / Psalm 73, 26 (19) / Psalm 86, 11 (22)

Buchstabensalat mit Herz (Schreibspiel)

Material: pro Gruppen Rätselblatt mit Buchstabensalat

Die Gruppen bekommen fünf Minuten Zeit, um die acht Worte herauszufinden. Wer früher fertig ist und alles gelöst hat, bekommt einen Zusatzpunkt. Pro richtigem Wort gibt es einen Punkt.

1. ZIRRHEMAMPAZ _____
2. ZERSCH _____
3. INKERZFARTH _____
4. ZOHGER _____
5. MEHRKAMREZ _____
6. ZEMAHDER _____
7. ZIEBELLERSTAHLER _____
8. KEHRLICHZEIT _____

Auflösung: 1. Marzipanherz, 2. Scherz, 3. Herzinfarkt, 4. Herzog, 5. Herzkammer, 6. Herzdame, 7. Herzallerliebste, 8. Herzlichkeit.

Rezepte für ein fröhliches Herz (Schreibspiel)

Material: pro Gruppe ein Blatt, auf dem am linken Rand von oben nach unten die Buchstaben des Alphabets stehen (ausgenommen X und Y), Stift.

Jede Gruppe bekommt das Alphabetblatt und soll so schnell wie möglich erprobte Methoden / Rezepte für ein fröhliches Herz aufschreiben. Sobald eine Gruppe fertig ist, müssen auch die anderen abgeben. Pro Wort, das die Mitarbeiter akzeptieren, gibt es einen halben Punkt.

Beispiele für Strategien für ein fröhliches Herz / gegen schlechte Laune: Äpfel essen, Beate anrufen, Cola trinken ...

Als Variante kann man auch erprobte Methoden gegen Liebeskummer erfragen ...

Premieren-Gala im Herzclub (Darstellungsspiel)

Material: Aufgabenzettel (siehe unten), Material für weitere Raumdekoration (siehe unten).

Den Gruppen wird feierlich gratuliert, daß sie zum erlauchten Kreis der Künstlergruppen gehören, die die einmalige Chance erhalten, die Uraufführung ihrer künstlerischen Leistungen im Herzclub vor fachkundigem Publikum darzubieten ... usw.

Die Gruppen bekommen ihren Aufgabenzettel überreicht und verlassen dann zum Üben für zehn Minuten den Spielraum. Während der „Einübezeit“ wird der Spielraum von den Mitarbeitern in einen „Premieren-Festsaal“ verwandelt. Zum Beispiel „Bühne“ bauen, eventuell Blumen seitlich aufstellen, Tischgruppen wieder ordentlich hinstellen, Tischdekoration: Kerzen mit Herzen (Geburtstagskerzen oder Haushaltskerzen mit Wachsstiften bemalen), Herzservietten, Krüge mit Kirschsafte, Gläser (mit Herzen bemalt – Eddingstiftel), Teller mit Lebkuchen-, Schokoladen- oder Sandgebäck-Hezen.

Nachdem die Einübzeit um und der Raum hergerichtet ist, dürfen alle wieder in den Spielraum kommen und Platz nehmen. Nacheinander werden die einzelnen Gruppen mit viel Applaus begrüßt, als Künstler vorgestellt und auf die Bühne gebeten. Die Premieren-Stücke sollten allerdings möglichst nicht bewertet werden, nur bei Punkte-Gleichstand.

Vorschläge für die Premieren-Stücke:

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUR PREMIERE!

– Sie dürfen ihr neuestes GEDICHT „Oh Herz, was tust du mir so weh!“ im Herzclub vortragen. –

Vorbereitungszeit: Zehn Minuten

Und natürlich: Alle Gruppenmitglieder gehören zur Vortragsgruppe!

Weiter Aufgaben:

– Sie dürfen ihre neueste TANZFORMATION „Ballett der hüpfenden Herzen“ im Herzclub aufführen.

– Sie dürfen ihren neuesten KRIMINALFILM „Er stahl das Herz“ im Herzclub aufführen.

– Sie dürfen ihre neueste HEIMATKOMÖDIE „Ein verlorenes Herz findet zurück“ im Herzclub aufführen.

– Sie dürfen ihr neuestes DENKMAL „Zerbrochene Herzen“ im Herzclub enthüllen.

– Sie dürfen ihre neueste PLATTENPRODUKTION „Das ist der Herzscherzblues“ im Herzclub vortragen.

– Sie dürfen ihr neuestes ORCHESTERWERK „Herzschlagfinale C-Dur“ im Herzclub aufführen.

– Sie dürfen ihr neuestes GEMÄLDE „Ein Herz auf Reisen“ im Herzclub enthüllen.

Auf jedem Aufgabenzettel findet sich der Hinweis, daß alle Gruppenmitglieder zum Chor / Band, zu den Meisternmalern, zum Theaterensemble, Denkmal etc. gehören, um zu vermeiden, daß sich ein Teil „absetzt“.

Auswertung und Siegerehrung

Material: Preise (siehe unten)

Auswertung des Spiel „Musik fürs Herz:“ Bevor die Punkte zusammengezählt werden, muß zuerst noch das Herzsong-Spiel ausgewertet werden. Von jeder Gruppe geht ein Schiedsrichter zur Gruppe auf der rechten Seite, so wird vermieden, daß innerhalb der Gruppen „geschummelt“ wird.

Der Mitarbeiter liest die Titel und Interpreten vor, die erreichten Punkte werden auf dem Punkteplakat eingetragen.

Siegerehrung: Anhand des Punkteplakats wird der Punktestand der einzelnen Gruppen ermittelt. Bei der Siegerehrung gibt es Auswahlpreise, die Siegergruppe darf als erstes auswählen, die Verlierergruppe zum Schluß.

Mögliche Preise: Lebkuchenherzen, „I love Milka-Packung“, Marzipanherzen, Traubenzuckerherzen, Badeölherzen, Aufkleber in Herzform, Flasche Kirschsaft, Sandgebäck-Herzen ...

Gemütliches Beisammensein

Zum Abschalten und Ruhigwerden leise Hintergrundmusik laufen lassen, bei Bedarf Getränke nachreichen, einfach Zeit zum Erzählen lassen.

„Wort zur guten Nacht“

Material: Tonpapierherzen mit biblischem „Herzvers“

Als Abendabschluß eignen sich gut einige Gedanken zu einem der Psalmverse vom Puzzle-Spiel. Den ausgewählten Vers bekommen die Teilnehmer auf einem kleinen Tonpapierherz zur Erinnerung mit.

9

Hirnschmalztrainer – der Dritte

Auflösung des Spieles aus Steigbügel 279:

Bevor ihr nach dem 185. Versuch vor Frust ausrastet, hier die einfache Lösung: Mit etwas Übung kann man nicht den Gummi in die Kerbe hängen, sondern mit den Fingern die Pyramidenspitze so zusammendrücken, daß sie wie von einem Gummi gezogen einschnappt und das entsprechende Geräusch verursacht.

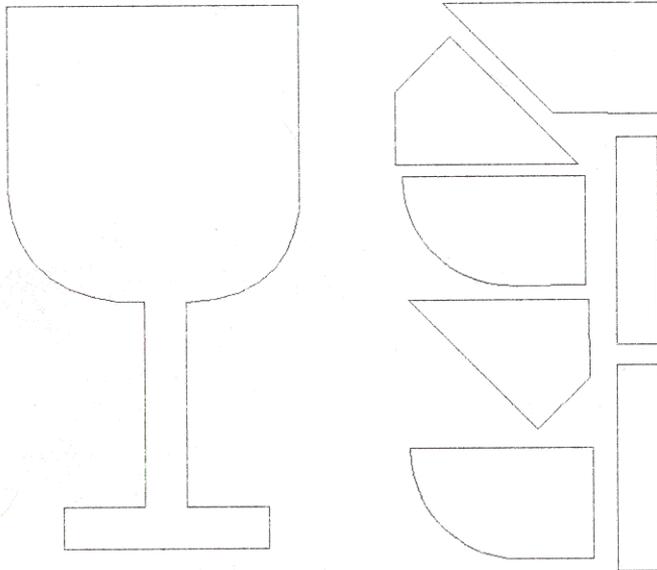
Legespiel

Am einfachsten wäre es, die Teile zu kopieren (Seite 52) und auszuschneiden. Etwas anspruchsvoller ist es, die Teile aus Sperrholz mit einer Laubsäge auszusägen. Am besten geeignet ist 4-5 mm starkes Pappel- oder Birken-sperrholz. Um einen feinen, sauberen Schnitt zu erhalten, benötigt man Sägeblättchen Nr. 3. Wichtig ist dabei, daß die Sägeblättchen nur auf einer Seite Zähne haben. Mit einem feinen Schmirgelpapier werden dann die Kanten gebrochen.

Ziel des Spieles ist es, die Form auszufüllen, die auf der Umrißzeichnung zu sehen ist. Und nun viel Spaß beim Sägen und Knobeln.

E 5489 F

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



der Steigbügel

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen

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

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

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

Erscheinungsweise: Alle 2 Monate

Bezugspreis: Jährlich (6 Hefte) DM 21,00; Einzelpreis DM 3,00 + Porto

Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH,

74168 Neckarsulm, Telefon: 071 32/9 59-2 23

Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes

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