

Dieses Heft bringt:

- | | | |
|----------|--|-----------------|
| 1 | Bibel er-leben
Wie man die Geschichte vom barmherzigen Samariter als Fußtheater umsetzen kann, erklärt Sybille Kalmbach, Hallwangen | Seite 4 |
| 2 | Wortfeuerwehr
Ein spritziges Quiz, ausgedacht, ausprobiert und aufgeschrieben von Jörg Kresse, Freudenstadt | Seite 9 |
| 3 | Wie im Hippodrom
Anregungen für einen Staffeltwettbewerb mit Zuschauerwetten, ausgetüfelt und erfolgreich getestet von Andreas Lämmle, Altensteig | Seite 17 |
| 4 | Midnight-Celebration-Church
Anregungen für eine Art Lob- und Anbetungsgottesdienst, nicht nur, aber auch auf Freizeiten, erprobt und aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Hallwangen | Seite 24 |
| 5 | Bohren, sägen und schrauben
Diese Spiele rund ums Handwerk garantieren nicht nur für handwerklich Geübte Spaß und Kurzweil, meint Manfred Pohl, Schlat | Seite 29 |
| 6 | Weltreise
Ein ungewöhnlicher Stationenlauf für die Sommerfreizeit, mit dem man garantiert nicht nur, aber auch die Umgebung besser kennenlernt, von Walter Engel, Rottenburg | Seite 35 |
| 7 | Hauptsache gesund!
Ein Vorschlag für eine kreative Verkündigung an Hand eines frechen Cartoons, von Helmut Häußler, Stetten | Seite 47 |
| 8 | Hirnschmalztrainer 4
Auflösung der alten und Vorstellung einer neuen Aufgabe für alle, die in ihrer Gruppe immer wieder gerne knobeln, von Joe Pfeiffer, Pliezhausen | Seite 50 |
| → | Praxisbox – Evangelium für Teenager | Seite 34 |
| → | Draußen aktiv – Ein Buch, auf das man nicht verzichten sollte | Seite 52 |

Lebens(t)räume

Lebens(t)räume: ein Thema nicht nur, aber vor allem, für Jugendliche!

Lebensräume: Das sind die Freiräume, in denen sie sich mit ihren Gaben entfalten und Neues entdecken können. Das sind die Schutzräume, in denen ihr Versagen und ihre Verletzlichkeit nicht gnadenlos gegen sie verwendet werden.

Das sind die Räume, in denen sie sich mit ihren eigenen und fremden Ansprüchen auseinandersetzen können.

Lebensträume: Das ist der Wunsch, begehrenswert und erfolgreich zu sein. Das ist die Sehnsucht, für einen Menschen der wichtigste Mensch zu sein und bedingungslos geliebt zu werden. Das ist der Traum, der die Lust zum Leben weckt.

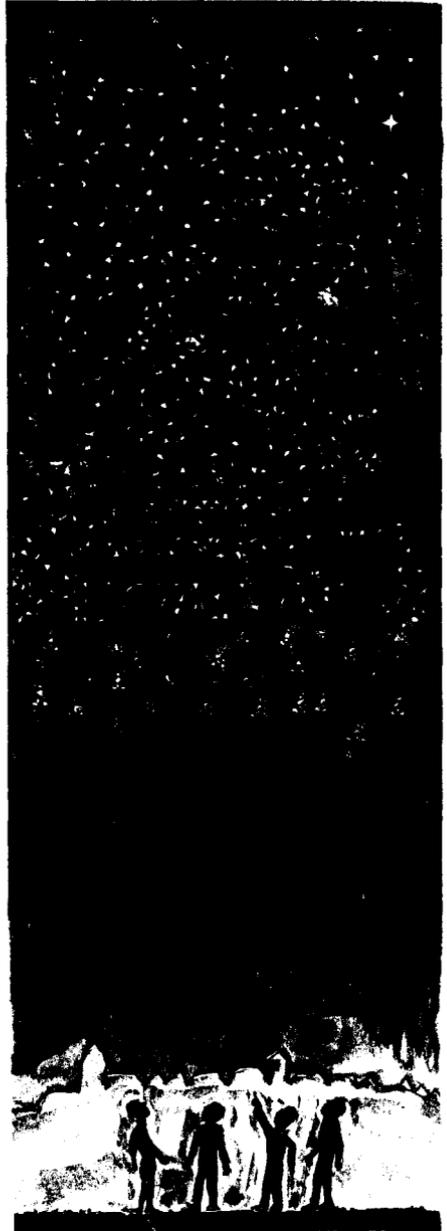
Laßt uns durch unsere Freizeit- und Ferienaktivitäten Lebensräume schaffen und Lebensträume fördern. Denn Lebens(t)räume sind eine Erfindung des Schöpfers. Wo Menschen im Vertrauen auf IHN nach Lebens(t)räumen suchen, werden sie wie der Psalmbeter (Psalm 31) fündig und können wie er feststellen: „Du stellst meine Füße auf einen weiten Raum!“

Einen an Lebens(t)räumen reichen Sommer wünscht

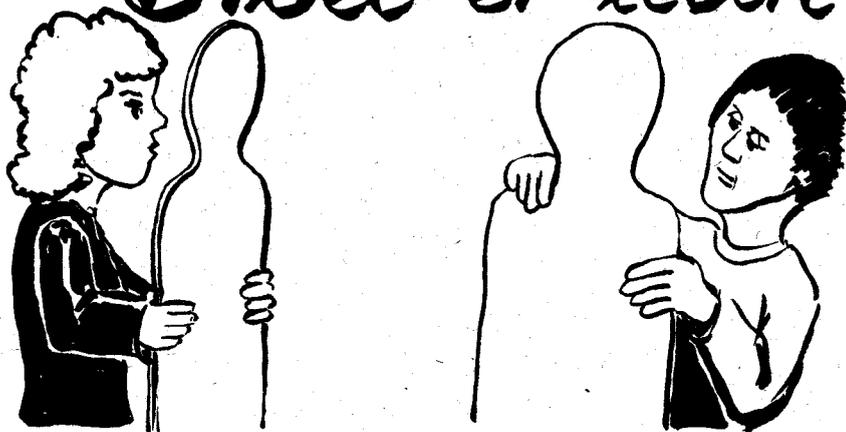
Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler



1 Bibel erleben



Barmherziger Samariter als Fußtheater

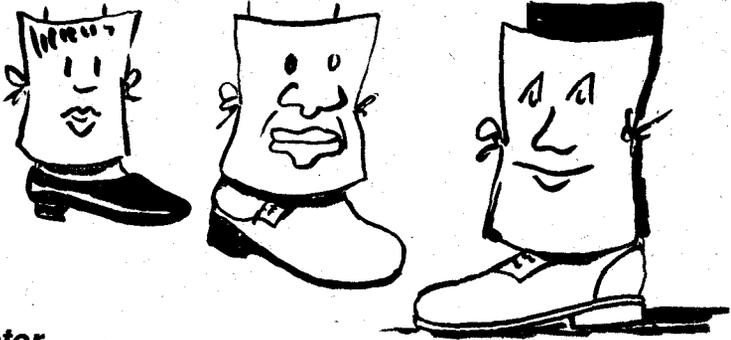
„Die Bibel ist doch langweilig.“ – „Die Geschichten kenne ich doch längst.“ Schade, wenn die Jugendlichen so von der Bibel denken oder so an sie herangehen. Der folgende Vorschlag bietet zwei Varianten an, wie man mit den Jugendlichen die Bibel nicht nur mit dem Kopf aufnehmen, sondern mit dem ganzen Körper er-leben kann. Die Geschichten und Aussagen werden nicht nur theoretisch gehört, sondern man er-lebt sie selbst, am eigenen Körper, wodurch sie transparenter und persönlicher werden. Nur Mut beim Ausprobieren, es lohnt sich!

1. Variante Spontanspiel zu vorgelesenem Text

Vorbereitung

Es werden Freiwillige gesucht für den Reisenden, einige Räuber, den Priester, den Leviten und den Samariter. Diese binden sich an einen Fuß das für diese Person vorbereitete Gesicht (runde Pappscheibe mit aufgemaltem Gesicht, links und rechts Wollfaden zum Festbinden / das Gesicht kann je nach Geschmack angebracht werden, z. B. unterhalb vom Knie, am Fußknöchel ...) und spielen nun mit ihrem Fuß die Person.

Es wird zu der Erzählung des Leiters spontan gespielt. Als Hilfe mit einem Teppich oder einigen Tüchern Berge andeuten, hinter denen sich z. B. die Räuber verstecken können. Die anderen Teilnehmer, die nicht spielen, suchen sich einen Zuschauerplatz.



Fußtheater

Einmal ging ein Mann von Jerusalem nach Jericho. Er wandert an hohen Bergen und an tiefen Schluchten vorbei. Die Straße von Jerusalem nach Jericho ist 27 Kilometer lang und windet sich zwischen den Felsen in die Tiefe hinab. Der Mann hat schon eine gute Strecke hinter sich, und er hofft, bald in Jericho anzukommen. Es ist heiß, und dieser einsame Abstieg ist für Raubüberfälle berüchtigt. Plötzlich kommen Räuber aus ihrem Versteck hervor. Sie stürzen sich auf den Mann, schlagen auf ihn ein, plündern ihn aus, reißen ihm die Kleider vom Leib und machen sich eilig davon.

Da liegt er nun, der Mann. Er liegt halbtot am Wegrand. Laufen kann er nicht mehr. Und weit und breit ist niemand, der ihm helfen kann. Die Sonne brennt heiß, er hat Durst, seine Wunden schmerzen, und er weiß, wenn ihm nicht bald geholfen wird, wird er nicht überleben. Da liegt er, halbtot. Und weit und breit niemand, der ihm helfen kann.

Aber plötzlich horcht er auf. Schritte? Er hört Schritte! Ein Mann kommt den Weg entlang. Es ist ein Priester, ein Diener Gottes. Er kommt vom Tempel, wo er gebetet hat.

„Hilfe! Hilfe!“ ruft der Verletzte schwach, froh, daß jemand hier vorbeikommt, der ihm helfen kann.

Doch der Priester geht an ihm vorbei. – Was geht in dem Mann vor? Warum übersieht er den Verletzten? Warum hilft er nicht? Hat er Angst, beim Helfen auch plötzlich überfallen zu werden? Will er sich an seine priesterlichen Vorschriften halten und sich nicht an einer Leiche verunreinigen? Aber er lebt doch noch! Der Priester geht vorbei, er läßt den Verletzten einfach liegen.

Auf einmal hört man wieder Schritte. Diesmal ist es ein Levit, der sich nähert, ein Diener des Priesters. Auch er kommt vom Tempel! Ob er Mitleid mit dem Verletzten hat?

Der Verletzte ist zu schwach, um noch um Hilfe zu rufen. Und der Levit geht an ihm vorbei. Auch der Levit geht vorbei und läßt ihn liegen. Was geht in dem Leviten vor?

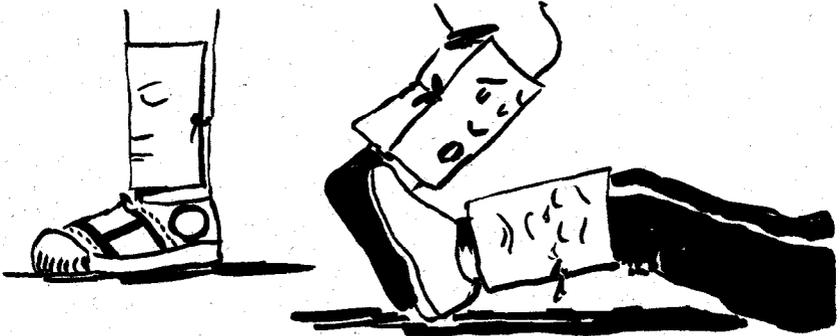
Der Mann ist wieder allein. Die Sonne brennt heiß vom Himmel, und er spürt, wie auch seine letzten Kräfte langsam schwinden.

Doch halt! Kommt da nicht jemand?

Ein Mann reitet auf einem Esel daher. Ein Fremder ist es, ein Samariter. Juden und Samariter können sich nicht leiden, zuviel ist in der Geschichte ihrer Völker schon passiert, zu sehr hat man sich schon gegenseitig verletzt und viel voneinander ertragen müssen. Man ist einander verhaßt. Dieser Samariter läßt den Juden bestimmt liegen.

Aber was geschieht jetzt? Der Samariter hält an, steigt von seinem Esel. Er geht auf den Verletzten zu. Er beugt sich über ihn. Er hat Mitleid. Er wäscht ihm das Blut ab und verbindet seine Wunden. Dann hebt er ihn vorsichtig hoch und setzt ihn auf seinen Esel. Behutsam führt er ihn den steilen Weg hinauf. Er verschwendet keinen Gedanken daran, ob er einem Juden helfen soll oder nicht, er überlegt auch nicht lange, ob er nicht selbst in Gefahr ist, überfallen zu werden, während er hilft. Er stellt keine Fragen, überlegt nicht, ob es sich für ihn lohnt zu helfen. Er hilft einfach.

Wer war dem verletzten Mann nun der Nächste?



Überlegungen

Nach dem Spiel setzen sich alle Teilnehmer nochmals im Kreis zusammen, und der Leiter wiederholt die Frage: „Wer war dem verletzten Mann nun der Nächste?“ So hat Jesus auch gefragt, nachdem er dieses Gleichnis erzählt hat. Der Auslöser war ein Pharisäer, der Jesus fragte, was er tun muß, um das ewige Leben zu erhalten. Jesus fragt zurück, was denn im Gesetz steht. „Du sollst Gott, deinen Herrn, lieben von ganzem Herzen, von ganzer Seele, von allen Kräften und von ganzem Gemüte und deinen Nächsten wie dich selbst.“ (5. Mose 6,5 / 3. Mose 18,18). Dies soll der Pharisäer tun. Der fragt nach: „Ja, aber wer ist denn mein Nächster?“

Wer ist mein Nächster? Jesus antwortete auf diese Frage mit dem Gleichnis vom barmherzigen Samariter. Und nachdem, er das Gleichnis erzählt hat, stellt er die Frage nochmals, aber anders. Er fragt nicht „Wer ist mein Nächster?“, sondern „Wem bin **ich** der Nächste?“ Daran entscheidet sich die Frage. Ich kann jedem der Nächste sein. Auch denen, die ich nicht so leiden kann. Gegen die ich vielleicht

Vorurteile habe. Es kommt auf **mich** an zu handeln. Wenn ich frage, wer mein Nächster ist, mache ich ihn zum Objekt. Ich weiß es dann, wer mein Nächster ist, aber ob ich handle, das ist eine andere Sache. Doch Jesus sagt, ich selbst kann jedem der Nächste sein, ich bin derjenige, um den es geht. Es gibt keine Grenze für das Liebesgebot. Die neu gestellte Frage von Jesus enthält die Weisung, als Nächster zu **handeln** und nicht **über** den Nächsten zu **theoretisieren**.

Abschluß

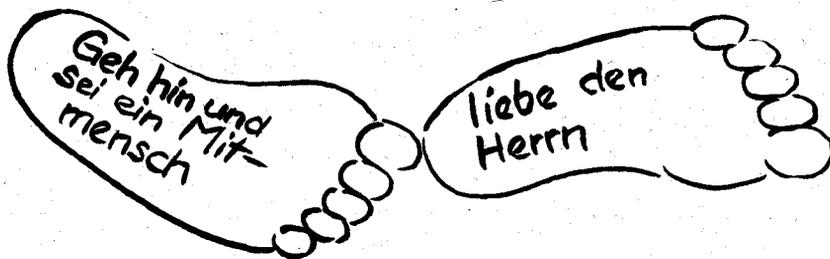
Als Erinnerung an das Gleichnis, in dem Füße vorübergehen, aber ein Paar Füße auch stehenbleiben und helfen, erhält jeder Teilnehmer einen ausgeschnittenen Fuß mit folgendem Text:

Liebe den Herrn, deinen Gott, von ganzem Herzen, mit ganzem Willen, mit deiner ganzen Kraft und deinem ganzen Verstand! Und: Liebe deinen Mitmenschen wie dich selbst! (5. Mose 6,5; 3. Mose 19,18)

Darum: Geh hin und sei ein Mitmensch! (Lukas 10,37)

Auf die Rückseite kann jeder für sich schreiben, an wen er sich besonders erinnern will, damit er auch diesem Mitmenschen der Nächste ist.

Gebet mit Bitte für jeden einzelnen, die Kraft zu bekommen, den Mitmenschen ein Nächster zu sein (was nicht gleichzusetzen ist mit Selbstaufgabe!!!), Stille, in der jeder für sich und für seine „Nächsten“ beten kann, gemeinsamer Abschluß durch Vaterunser.



2. Variante: Fußtheater selbst erarbeiten

Es ist natürlich auch möglich, daß man nicht so viel vorgibt, sondern die Gruppe selbst das Fußtheater erarbeiten läßt. Je nach Gruppe ist es für die Teilnehmer zwar hilfreich, wenn sie sich einbringen können, aber durch den Text schon das „Gerüst“ vorgegeben wird. Allerdings schätzt so mancher Gruppenleiter seine Gruppe auch falsch ein – wer sich an folgende Methode heranwagt wird überrascht sein, wie kreativ und einfallsreich die Jugendlichen sich mit dem Bibeltext auseinandersetzen und welch direkten und persönlichen Zugang sie zu dem Bibeltext bekommen.

Vorbereitung

Sinnvoll ist es, zuerst einmal die Aufmerksamkeit auf die Füße zu lenken und zum „Aufwärmen“ eine kleine Übung mit ihnen zu machen, man kann dies zur Not aber auch weglassen: Die Jugendlichen gehen durch den Raum, am besten ohne Schuhe. Dazu wird Musik eingespielt. Die Jugendlichen werden aufgefordert sich vorzustellen, ihre Füße wären personifiziert. Zum Beispiel ruft der Mitarbeiter oder die Mitarbeiterin „aggressiv“ und läßt eine wilde Heavy-Musik dazu laufen, oder „liebervoll“ mit sanfter Musik, „traurig“ mit trauriger Musik etc.

Als nächstes werden die Jugendlichen in Kleingruppen zu je 4-5 Personen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt die vorbereiteten Pappscheiben mit Wollfäden (siehe oben) und Farb- oder Eddingstifte.

Der Bibeltext ist das Gleichnis vom barmherzigen Samariter, der in jede Gruppe gegeben wird. Entweder die Gruppen können selber entscheiden, wie sie den Text in ein Fußtheater umsetzen, oder jede Gruppe erhält eine andere Aufgabe (z. B. barmherziger Samariter im Wilden Westen mit Sheriff, Hilfssheriff und Indianer; barmherziger Samariter in unserer Zeit, z. B. auf der Straße, im Kaufhaus, in der Schule ... etc.)

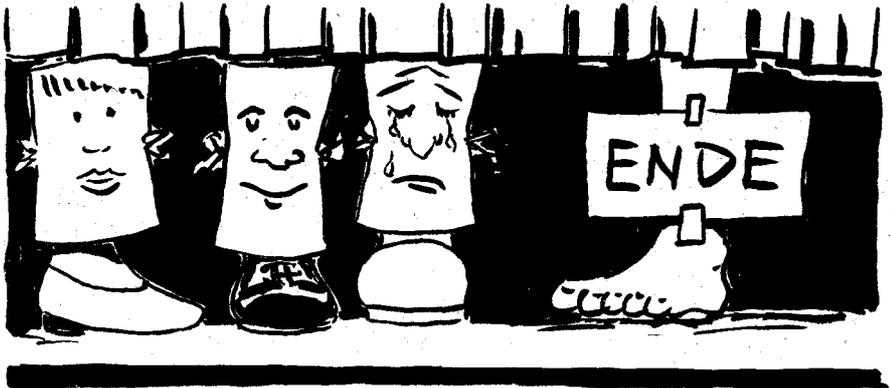
Die Gruppen bekommen zirka 20 Minuten Zeit für die Erarbeitung des Fußtheaters und malen sich ihre Pappgesichter selber.

Fußtheater

Jede Gruppe führt nun nacheinander ihr Fußtheater vor, was natürlich mit gebührendem Applaus belohnt wird.

Nach den Vorführungen kann man die Thematik aufgreifen und mit den Jugendlichen über den Bibeltext sprechen, mit dem sie sich ja jetzt nicht über den Kopf auseinandergesetzt haben.

Weiter: siehe oben ab Punkt „Überlegungen“.





Wortfeuerwehr

Die Spielregeln

Simpel, simpel! Jede Mannschaft hat ein Spielmännchen (z. B. aus einem Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel) und setzt dieses Männchen auf irgendein „E“ auf dem Spielplan. Dann bekommt jede Mannschaft noch als Startkapital ein „E“ und los geht das Spiel. Durch Würfeln bewegt sich die Mannschaft auf dem Spielfeld. Bei jedem Buchstaben auf dem sie stehenbleibt, muß eine Frage beantwortet werden. Es können dazu die Fragen aus dem Fragekatalog genommen werden (müssen aber nicht). Wenn die Fragen zu einem Buchstaben alle gestellt wurden, nimmt der Spielleiter eben Fragen zu einem anderen Buchstaben. Mit den Würfelzahlen 1 bis 5 kann man sich auf dem Spielfeld bewegen. Bei einer 6 brennt es, und die Feuerwehr muß schnellstens ausrücken (siehe dazu: Feuerwehreinsatz). Ziel des Spieles ist, möglichst viele Punkte zu bekommen. Wenn man aus den Buchstaben Worte bildet, bekommt man mehr Punkte!

Wertung am Ende des Spieles

Bei Worten mit 6 oder mehr Buchstaben: dreifache Wertung (also 3 Punkte pro Buchstabe des Wortes)
 Bei Worten mit 5 und weniger Buchstaben: doppelte Wertung (also 2 Punkte pro Buchstabe des Wortes)
 Bei den restlichen Buchstaben, die in kein Wort eingebunden sind: 1 Punkt pro Buchstabe

Wertungsbeispiel

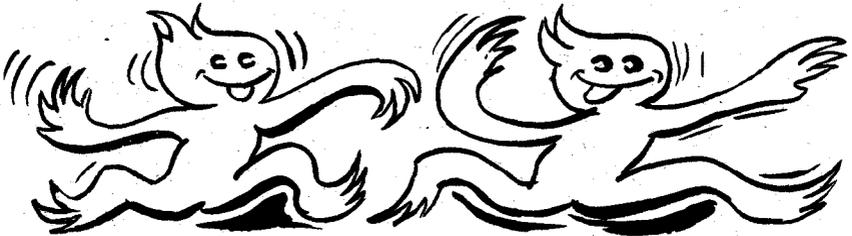
Mannschaft A hat 16 Buchstaben erspielt und legt damit folgende Worte:

- sieben (6 Buchstaben á 3 Punkte = 18 Punkte)
- Hai (3 Buchstaben á 2 Punkte = 6 Punkte)
- Vieh (4 Buchstaben á 2 Punkte = 8 Punkte)
- Rest: t, i, e (3 Buchstaben á 1 Punkt = 3 Punkte)

Mannschaft B hat 13 Buchstaben erspielt und legt damit folgende Worte:

- Heizung (7 Buchstaben á 3 Punkte = 21 Punkte)
- Panzer (6 Buchstaben á 3 Punkte = 18 Punkte)

Mannschaft A kommt mit 16 Buchstaben auf insgesamt 35 Punkte. Mannschaft B gewinnt aber mit 39 Punkten, obwohl sie nur 13 Buchstaben gesammelt hat.



Feuerwehreinsatz

Würfelt eine Mannschaft eine 6, muß die Feuerwehr schnellstens ausrücken. Es bleibt also keine Zeit, um auf dem Spielfeld weiterzuziehen (mit einer 6 muß man stehen bleiben). Der Einsatz sieht dann folgendermaßen aus: Die Spieler der Mannschaft müssen sofort aufstehen und der Reihe nach Worte sagen, die mit dem Buchstaben beginnen, auf dem gerade die Mannschaft steht. Gelingt es der Mannschaft, in 25 Sekunden 15 verschiedene Worte zu sagen, war der Einsatz erfolgreich, und die Mannschaft darf sich einen Buchstaben wünschen. Gelingt es nicht, setzen sich die Spieler wieder, und die nächste Mannschaft darf würfeln.

2:1 (Zwei-zu-eins-Feld)

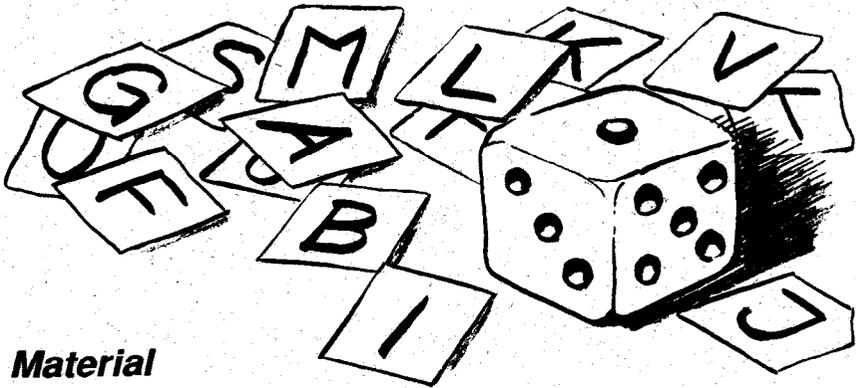
Auf dem „2:1“-Feld kann eine Mannschaft zwei beliebige Buchstaben gegen einen Buchstaben ihrer Wahl umtauschen. Braucht z. B. eine Mannschaft unbedingt noch ein „H“ und hat andere Buchstaben wie etwa ein „E“ und ein „F“ übrig, kann die Mannschaft auf ein „2:1“-Feld gehen und dort das E und das F gegen ein H tauschen.

Sonderregeln



Die AHHHA und lihhh-Regel:

Immer wenn eine Mannschaft ein „A“ oder „I“ erspielt hat (also nachdem die Frage richtig beantwortet ist), dürfen sofort alle Spieler (aller Mannschaften) ein ohrenbetäubendes „AAHHH“ oder „IIIIHHHHH“ herausschreien. Die Mannschaft, bei der ein Spieler als letztes mit Schreien anfängt muß einen Buchstaben zurück an die Kasse geben.



Material

Im Idealfall braucht man einen Spielplan, zwei bis fünf Teams mit je einer Spielfigur und einem Würfel. Hinzu kommen noch Buchstaben (als kleine Kärtle, aus Holz vom Scrabble-Spiel).

Im Notfall kann man auf die Buchstaben-Karte verzichten und die erzielten Buchstaben einfach aufschreiben. Dann kann man allerdings nicht so schön mit den Buchstaben puzzlen.

Variationsmöglichkeiten

Je nach Alter der Teilnehmer kann die Wortzahl und die Zeit beim Feuerwehreinsatz verändert werden. Gleiches gilt auch für die Fragen, die bestimmt z. B. für eine Jungschar zu schwer sind.

Ende des Spiels

Zur Beendigung des Spieles gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- 1.) Man hört auf, wenn eine Mannschaft z. B. vier Worte zusammen hat.
- 2.) Man hört auf, wenn die Fragen ausgehen.
- 3.) Man setzt sich ein Zeitlimit (z. B. eine Stunde)
- 4.) Man erfindet ein Sonderwort wie z. B. „Jungenschaft“, „Jugendkreis“ oder „Steigbügel“. Schafft eine Mannschaft dieses Wort, bekommt sie 10 Extrapunkte, und das Spiel ist zu Ende.
- 5.) ...
- 6.) Ich weiss auch nicht!
- 7.) Wenn der letzte Teilnehmer nach Hause gegangen ist.

Spielplan

A	M	R	I	S	U	K	E	G	S	1:2	E	M	D	J	U
P			O					J		E		A			I
U			1:2	B	N			O		I		R			S
H	Z	E	N					F	S	T		L			E
F			W					N		L	E	1:2	A	T	N
C			B	D			1:2	R		U					I
O			N							E					N
Ü	W	C	I	Z	E	E	E	L	E	1:2			D	G	T
E			M				S			H	S	O	I	A	E
N			1:2		E	Y	E			C					G
1:2			R		U					M					S
X	Q	I	F	N	1:2	V	H	E	Ä	R	K	I	A	1:2	D



Fragenkatalog (beliebig erweiterbar)

A

Welcher Mann der Bibel sollte seinen Sohn opfern? (Abraham)

Wie heißen Lehrlinge heute? (Auszubildende)

Welcher Erdteil liegt am weitesten im Süden? (Antarktis)

B

Welches B darf nicht mit Übergewicht auf das Spielfeld? (Der Ball)

Welcher berühmten Kinderfigur leiht der Schauspieler Wolfgang Volz seine Stimme? (Käpt'n Blaubär)

Welches Buch ist der absolute Top-Bestseller aller Zeiten? (Die Bibel)

Wofür steht die Abkürzung BMW (Bayrische Motorenwerke)

Was für Brüder waren Dan Aykroyd und John Belushi? (Blues Brothers)

In welcher Band spielten u. a. Paul McCartney und John Lennon zusammen? (Beatles)

C

Wie heißt der berühmte Verpackungskünstler? (Christo)

Wer spricht den Pumuckl? (Hans Clarin)

In welchem Jahr wurde erstmals die Compact Disc – CD – vorgestellt? (1983)

D

Wie heißen die vier Brüder, die Lucky Luke häufig jagen mußten? (Die Daltons)

Für was steht die Abkürzung „D.J.“ (Disc-Jockey)

Wie heißt der größte Tennis-Mannschafts-Wettbewerb? (Davis-Cup)

Er erfand zuerst die Comic-Figur „Donald Duck“. (Walt Disney)

Wie heißt das soziale Werk innerhalb der evangelischen Kirche? (Diakonisches Werk)

Mit welcher Geldwährung bezahlen Ostfriesen? (Deutsche Mark)

Welchem hungrigen Filmbösewicht kann man mit Knoblauch den Hunger verderben? (Dracula)

Was sind Lipizzaner? (Dressurpferde)

Welcher berühmte deutsche Maler signierte seine Bilder mit AD? (Albrecht Dürer)

Wo hat die Holländische Regierung ihren Sitz? (Den Haag)

E

Wieviele Fußballspiele bestritt die Deutsche Nationalmannschaft gegen die DDR-Auswahl? (Eins)

Wie nennt man den Schall, der von einem Hindernis zurückgeworfen wird? (Echo)

Wie nennen Fußballer eine Woche, in der sie drei Spiele absolvieren müssen? (Englische Woche)

Woraus besteht das Spielfeld beim Curling? (Eis)

Wie heißt die männliche Ente? (Erpel)

Wie heißt beim Tennis das Unentschieden bei 40 : 40? (Einstand)
Wie heißt die englische Königin? (Elisabeth)
Was gewinnt man in einem Hochofen? (Eisen)
Wie heißt das deutsche Wort für Kontinent? (Erdteil)
Welche Sportler müssen den Axel sauber hinlegen? (Eiskunstläufer)
Welches E ist eine der beiden Gezeiten? (Ebbe)
Aus welchem Land stammen die Rolling Stones (England)

F

Von wem stammt der berühmte Film „Fenster zum Hof“? (Alfred Hitchcock)
In welchem Land liegt die Normandie? (Frankreich)
Welcher Feiertag ist elf Tage nach Pfingsten? (Fronleichnam)
Wieviele Beine hat ein Floh? (Sechs)
Was sind Alitalia? (Eine Fluggesellschaft)

G

Was für Landsleute sind Asterix und Obelix? (Gallier)
Zu welcher weltberühmten Band gehören unter anderem Mike Rutherford (von Mike & the Mechanics) und Phil Collins? (Genesis)
Welches Gas ist leichter: Wasserstoff, Sauerstoff oder Stickstoff? (Wasserstoff)
Woran erkennt man die Klasse eines Karatekämpfers? (An der Gürtelfarbe)
Wer ist das? Schlank, geschwätzig und ein Freund von Erni und Bert? (Grobi)
Wer moderierte „Wetten daß“ vor Wolfgang Lippert und Thomas Gottschalk? (Auch Gottschalk)
Wie heißt die begehrteste Musikauszeichnung? (Grammy)
Wie hieß der Riese, den David tötete? (Goliath)

H

In welchem Film ist Christopher Lambert unsterblich? (Highländer)
Welche zwei Fußballvereine waren in den 34 Jahren Bundesliga immer erstklassig? (HSV und 1. FC Köln)
Wie hieß der Freund von Tom Sawyer? (Huckleberry Finn)
Wie heißt der böse Kapitän bei Peter Pan? (Käpt'n Huck)
In welcher berühmten Stadt wirkte der Rattenfänger (Hameln)
In welcher Sportart darf ein Sechsmeter-Halbkreis nur von einem Spieler betreten werden? (Handball)
Auf die Stadt Nagasaki fiel eine Atombombe! Auf welche Stadt noch? (Hiroshima)
Welcher Schauspieler ist mit Kid schneller als Baywatch? (David Haselhoff)

I

Welches Land sieht auf der Landkarte einem Stiefel mit Fußball ähnlich? (Italien)
Wessen größter Schatz sind Fischstäbchen? (Käpt'n Iglu)
Wie heißt das Haus eines Eskimos? (Iglu)

J

Wer schrieb den Original-Soundtrack zu „Der König der Löwen“ (Elton John)
Wie heißt der Sänger der Rolling Stones? (Mick Jagger)

K

Wie lange ist Helmut Kohl schon Bundespräsident? (Er ist Kanzler)
Welches Haustier verdaut seine Nahrung mehr als einmal? (Die Kuh)
Wie heißt die Hauptstadt von Kuwait? (Kuwait)
Aus welcher Familie stammt Pumuckl? (Klabautermann)

L

Welchen Mann erweckte Jesus wieder zum Leben? (Lazarus)
Welches kleine Land liegt mitten in Dänemark? (Legoland)

M

Wer spielt die Hauptrolle in dem Film „Evita“? (Madonna)
Wieviel Tiere jeder Art nahm Mose mit in die Arche? (Es war Noah)
Wer führte die Israeliten ins Gelobte Land? (Moses)
Wie heißt der höchste Berg der Welt? (Mount Everest)
Wer stellte den Zaubertrank her, in den Obelix als Kind fiel? (Miraculix)
Welcher berühmte Mann starb in der Stadt Mekka? (Mohammed)
Welche europäische Hauptstadt hat die meisten Einwohner? (Moskau)
Welches Brettspiel ist das meistgespielte der Welt? (Monopoly)

N

Wie hieß die Sängerin, die mit „Nur geträumt“ und „99 Luftballons“ berühmt wurde?
(Nena)
Was schuf Gott am siebten Tag? (Nichts – Ruhetag)

O

Wie heißt der populärste Ostfrieser? (Otto Waalkes)
Wie heißt das letzte Buch der Bibel? (Offenbarung)
Wie heißt die begehrteste Filmauszeichnung? (Oscar)

P

Wer ist Dr. Brockmann in Praxis Bülowbogen? (Günter Pfitzmann)
Wen bezeichnete Jesus als den Felsen der Gemeinde? (Petrus)
Wie heißt die größte Kirche in Rom? (Petersdom)
Wer sind die grauen Panther? (Senioren-Partei)

R

Welcher Schauspieler spielte die Hauptrolle in dem Klassiker „Die Feuerzangen-
bowle“? (Heinz Rühmann)



Wie heißt Italiens berühmtester Rocksänger? (Eros Ramazotti)
Was hat Lucky Luke im Frühjahr 1985 aufgegeben? (Das Rauchen)
Wo lebte Rübezah! (Riesengebirge)
Welchen Musikstil macht Bob Marley bekannt? (Reggae)
Was war der Filmhied R2-D2? (Ein Roboter)

S

Welcher Torjäger machte 1970 in Mexiko sein letztes Spiel im deutschen Nationaltrikot? (Uwe Seeler)
Wie hieß der Fußball-Nationaltrainer der deutschen Weltmeisterei von 1974? (Helmut Schön)
Wie heißt die Show, die viermal in der Woche um 23 Uhr bei Sat 1 läuft? (Die Harald-Schmidt-Show)
Wie heißt eine jüdische Kirche? (Synagoge)
Aus wievielen verschiedenen Büchern besteht die Bibel? (66)
Wie nennt man alte Metallteile? (Schrott)
Welche Insel ist durch den Hindenburgdamm mit dem Festland verbunden? (Sylt)
Wie heißt ein Tonträger mit 17 cm Durchmesser? (Single)

T

Welches T sitzt hinter jeder Klinke? (Tür)
Was bedeutet Tatroo? (Tätowierung)
In welcher Sportart war Eberhard Ginger aktiv? (Turnen)

U/V

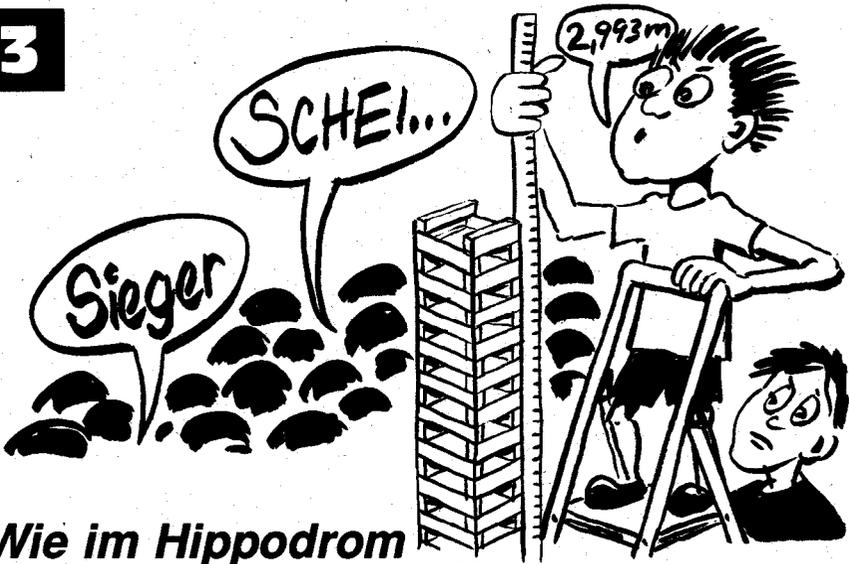
Wer half Aschenputtel beim Lesen der Linsen? (Vögel)
Von welchem Stamm kommt Mr. Spock? (Vulkanier)
Welche Stadt ist für ihren Markusplatz berühmt? (Venedig)

W

Wie heißt der musikalische Vater von dem Musical „Cats“? (Andrew Lloyd Webber)
Wo hat ein Fußballstadion den sogenannten „heiligen Rasen“? (Wembley)
Welches Schnitzel muß paniert sein? (Wiener Schnitzel)
Wer wurde 1984 zum Bundespräsidenten gewählt? (Richard von Weizsäcker)
In welcher Stadt steht der Stephansdom? (Wien)
Wie heißen die Vorfahren der Hunde? (Wölfe)

Z

Welchen Beruf übte der kleine Zachäus aus? (Zöllner)
Welchen Beruf hat wahrscheinlich Jesus erlernt? (Zimmermann)
Wieviele Apostel gab es? (12)



Wie im Hippodrom

Anregungen für einen Staffelwettbewerb mit Zuschauerwetten

I. Idee

Es werden verschiedene Staffelwettbewerbe durchgeführt. Neben den Staffelläufern (aktive Teilnehmer) werden noch eine Anzahl Zuschauer (passive Teilnehmer) benötigt. Die Zuschauer geben vor einer jeden Staffel wie beim Pferderennen auf einem Wettschein einen Tip ab. Je weniger Zuschauer für die Siegermannschaft getippt haben, desto mehr Punkte erhält diese. Umgekehrt können Zuschauer nur gewinnen, wenn sie die Siegermannschaft getippt haben. Durch dieses Wertungsverfahren haben einerseits auch schwächere Mannschaften Siegchancen, andererseits bleibt es bis zum Schluß spannend.

II. Räumliche und personelle Voraussetzungen

Die Aktion lebt davon, daß das Flair eines Pferderennens aufkommt. Sie eignet sich gut für Veranstaltungen mit vielen Teilnehmern, zum Beispiel für Großfreizeiten oder Gemeindeveranstaltungen. Bei weniger als 40 anwesenden Personen wird sich das Geschehen etwas verlaufen. Bei mehr als 100 Personen ist eine gute Organisation mit mehreren Helfern erforderlich, da der Zählaufwand umso größer ist, je mehr Wettscheine abgegeben werden.

Wichtig ist, daß die Zuschauer auf einer „Tribüne“ (mehrere Bänke nebeneinander und hintereinander im Zielbereich aufstellen) sitzen. Die Laufstrecken für die Staffeln werden am besten als Rundkurs abgesteckt. Dadurch können die Läufer von den Zuschauern während der Staffeln gut gesehen und beobachtet werden.

Eine große Tafel, auf der die Quoten und die Ergebnisse für alle Anwesenden gut sichtbar eingetragen werden sowie eine angemessene Dekoration mit Fähnchen, Trassierbändern, Fahnen o. ä. unterstützt das Aufkommen einer echten Rennatmosphäre. Weiter ist es sehr hilfreich, wenn ein Moderator durch die Veranstaltung führt. Die Moderation muß für alle gut hörbar sein; deshalb sollte möglichst eine Verstärkeranlage verwendet werden. Interviews mit Läufern vor dem Start oder nach dem Zieleinlauf sowie mit Zuschauern sollten ebensowenig fehlen wie Aufrufe an die Zuschauer zur Anfeuerung der Läufer.

III. Aufteilung Staffelläufer – Zuschauer

Welche Personen Zuschauer (passive Teilnehmer) und welche Personen Staffelläufer (aktive Teilnehmer) sind, ist im Einzelfall zu entscheiden. Während bei einer Freizeit, an der ausschließlich Jugendliche teilnehmen, unbedingt alle Teilnehmer mindestens an einer Staffel beteiligt sein sollten, können bei einer Gemeindefreizeit die einzelnen Jugendgruppen der Gemeinde je eine Mannschaft stellen. Die übrigen, älteren Teilnehmer schauen gerne zu!

Es werden daher zwei Modelle vorgeschlagen:

1. Modell „Gemeindefreizeit“

Vier Jugendgruppen der Gemeinde nehmen als Staffelläufer teil. Die Jugendgruppen nominieren für jede Staffel die entsprechend vorgesehene Zahl von Staffelläufern. Dadurch kommt bei vier Staffeln mit jeweils vier Läufern bei Jugendgruppen mit bis zu 16 Personen jeder mindestens einmal zum Zuge. Alle Gemeindeglieder, die noch nicht bzw. nicht mehr zu einer Jugendgruppe gehören, sind ausschließlich Zuschauer.

Dieses Modell bietet eine gute Möglichkeit, der Gemeinde die Jugendgruppen der Gemeinde vorzustellen.

2. Modell „Jugendfreizeit“

Hier sollte darauf geachtet werden, daß jeder Teilnehmer mindestens einmal bei einer Staffel läuft. Dazu teilt man die Teilnehmer in vier Gruppen. Diese Gruppen stellen wie beim Modell „Gemeindefreizeit“ für jede Staffel eine bestimmte Anzahl von Läufern. Bei vier Staffeln mit jeweils vier Läufern kommt bei Jugendfreizeiten mit bis zu 64 Personen jeder mindestens einmal zum Zuge. Bei einer größeren Teilnehmerzahl muß entweder die Anzahl der Staffeln oder die Anzahl der bei jeder Staffel laufenden Läufer erhöht werden.

Für beide Modelle gilt:

- Im Interesse eines flüssigen Ablaufs sollte unbedingt vor Beginn der Staffeln geklärt werden, wer bei welcher Staffel läuft.
- Vier Mannschaften sind optimal. Bei weniger Mannschaften ist die Auswahlmöglichkeit bei der Abgabe der Wetten zu gering. Bei mehr als sechs Mannschaften wird es leicht unübersichtlich.

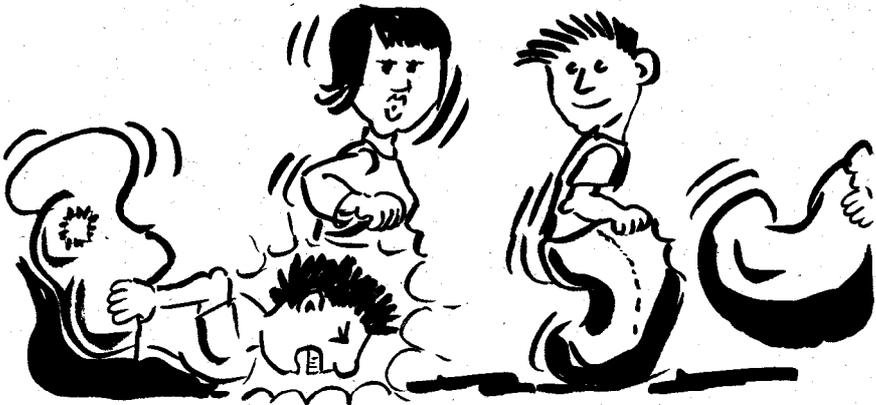
IV. Beispiele für mögliche Staffelwettbewerbe

Nachfolgende Beispiele verknüpfen altbewährte Staffelddeen mit neuen Staffelddeen. Neue, unbekannte Staffeln machen oft lange Erklärungen und komplizierte Regeln erforderlich, ohne mehr Spaß und Spannung zu erzeugen. Deshalb: Mut zum Altbewährten in einer neuen Verpackung.

1. Sack-Staffel

Sackhüpfen; allerdings muß jeder Läufer noch einen Ball vor sich her kicken.

Material (pro Mannschaft): 1 Sack
1 Ball



2. Stapel-Staffel

Am Start muß zunächst ein Holzstapel aufgeschichtet werden. Dazu liegen Vierkant-Holzstäbe bereit. Zwei dieser Stäbe müssen parallel auf eine feste Unterlage gelegt werden. Die nächsten beiden werden quer zu diesen darauf gelegt. Und so weiter. Wenn alle Stäbe verarbeitet sind, darf der Läufer in die Runde gehen. Nach dem Staffelwechsel muß der nächste Läufer zunächst den Turm einwerfen und dann erneut aufbauen.

Material (pro Mannschaft): 1 Tablett/Holzplatte
30 Vierkant-Holzstäbe

3. Spieß-Staffel

Jeder Läufer bekommt am Start einen Würfel. Sobald er eine Sechs gewürfelt hat, darf er in die Runde gehen. Am Ziel muß er mit einem Darts-Pfeil auf einen Luftballon-Strauß werfen. In jedem Luftballon befindet sich ein Zettel mit einer Aufgabe, die er dann zu lösen hat. Anschließend beginnt der nächste Läufer mit Würfeln.

Achtung! Darts-Pfeile so sichern, daß andere Personen nicht gefährdet sind!

Beispiele für Aufgaben: (Es eignen sich besonders gut interaktive Aufgaben, bei denen Zuschauer mit einbezogen werden)

- bring einen Lippenstift
- bring ein Ahornblatt
- suche den ältesten Zuschauer
- bring ein rotes T-Shirt
- bring eine Hornbrille
- bring eine Bibel

Material (pro Mannschaft)

- 4 Schaumstoffwürfel
- 4 Darts-Pfeile
- Bindfaden / Schnur
- 5 Zettel mit Aufgaben
(1 x Reserve)
- 5 Luftballons
(1 x Reserve)



4. Style-Staffel

Im Startbereich müssen zunächst die bereitliegenden Kleider angezogen werden. Anschließend laufen. Wechsel erfolgt durch gleitenden Kleiderwechsel (während der eine Spieler die Kleider auszieht, zieht sich der nächste an)

- Material (pro Mannschaft):
- 1 Paar Rohrstiefel
 - 1 (Bade-)Mantel
 - 1 Wollschal
 - 1 Paar Handschuhe
 - 1 Hut



V. Ablauf

1. Aufbau

Tribüne und Rundkurs aufbauen. Strecke markieren. Dekorieren. Materialien für die einzelnen Staffeln herrichten.

2. Begrüßung der Zuschauer und Teilnehmer

Vorstellung der Mannschaften. Erklärung des Spielablaufs einschließlich Wertung. Ausgabe der Wettscheinhefte.

3. Staffel

- a) Beschreiben der Staffel durch Moderator
- b) Ausfüllen der Wettscheine durch Zuschauer
- c) Einsammeln der Wettscheine durch Mitarbeiter
- d) Auszählen der Wettscheine und Ermitteln der Quoten durch Mitarbeiter
Parallel dazu: Kurze Interviews des Moderators mit Läufern und / oder Zuschauern
- e) Bekanntgabe der Quoten
- f) Durchführung der Staffel
- g) Auswertung (Berechnen der Punkte) und Eintragung auf die Ergebnistafel durch Mitarbeiter
Parallel dazu: Kurze Interviews des Moderators mit Läufern und / oder Zuschauern

Anschließend weitere Staffeln entsprechend vom vorstehenden Ablauf

4. Abschluß

- a) Siegerehrung der Mannschaften
- b) Ermittlung des Wettkönigs (Zuschauer-Sieger)

VI. Wertung:

Es gibt zum einen eine Mannschaftswertung (durch diese wird die Mannschaft ermittelt, die Sieger des Gesamtstaffelwettbewerbs wird) und zum anderen eine Zuschauerwertung (durch diese wird ein Zuschauer zum Wettkönig erkoren).

Mannschaftswertung:

Jede Mannschaft gewinnt bei jeder Staffel eine leistungs- und prognoseabhängige Punktzahl, die wie folgt berechnet wird:

a) Leistungsabhängiger Faktor:

- (5 minus Platzierung) d. h.: 1. Platz Faktor 4
2. Platz Faktor 3

3. Platz Faktor 2

4. Platz Faktor 1

Bei mehr als vier Mannschaften muß die 5 durch eine entsprechend höhere Zahl ersetzt werden.

b) Prognoseabhängiger Faktor:

(Anzahl aller Wettscheine minus Anzahl der Wettscheine, auf denen die betreffende Mannschaft angekreuzt ist)

Die von jeder Mannschaft bei der jeweiligen Staffel erzielte Punktzahl ergibt sich aus dem Produkt der beiden so ermittelten Faktoren.

Beispiel:

Es werden 100 Wettscheine abgegeben.

35 – mal ist die Mannschaft A angekreuzt

10 – mal ist die Mannschaft B angekreuzt

40 – mal ist die Mannschaft C angekreuzt

15 – mal ist die Mannschaft D angekreuzt

Ergebnis der Staffel:

1. Platz Mannschaft C

2. Platz Mannschaft D

3. Platz Mannschaft A

4. Platz Mannschaft B

Ermittlung der Punktzahl für diese Staffel:

Mannschaft	leistungs- abhängiger Faktor		prognose- abhängiger Faktor	Summe
A	(5 – 3 =) 2	x	(100 – 35 =) 65	130 Punkte
B	(5 – 4 =) 1	x	(100 – 10 =) 90	90 Punkte
C	(5 – 1 =) 4	x	(100 – 40 =) 60	240 Punkte
D	(5 – 2 =) 3	x	(100 – 15 =) 85	255 Punkte

Vorstehendes Beispiel zeigt, daß die von den Zuschauern als schwächer eingestufte Mannschaft D die meisten Punkte erzielt, obwohl die Mannschaft C bei der Staffel schneller war. Auf diese Weise können vermeintlich schwächere Gruppen gewinnen, wenn sie erfolgreicher als von den Zuschauern erwartet sind.

Zur Ermittlung der Gesamtsiegermannschaft des Staffeltwettbewerbs wird einfach die entsprechende, dem vorstehend beschriebenen Verfahren ermittelte Punktzahl zusammengezählt. Gesamtsieger ist die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt hat.

Zuschauerwertung:

Alle Wettscheine, auf denen die jeweilige Siegermannschaft (also die Mannschaft, die die Staffel am schnellsten beendet hat) angekreuzt ist, werden in eine große Lostrommel geworfen. Wettkönig (Sieger der Zuschauerwertung) ist derjenige, dessen Wettschein gezogen wird.

Dieses Verfahren führt dazu, daß ein Zuschauer umso größere Chancen hat, je öfter er einen richtigen Tip abgegeben hat (dann gibt es nämlich entsprechend mehr Wettscheine mit seinem Namen in der Lostrommel). Weiter hat er umso größere Chancen, wenn möglichst wenige andere Zuschauer denselben Tip abgegeben haben (dann sind nämlich insgesamt weniger Wettscheine in der Trommel).

VII. Herstellung der Wettscheine

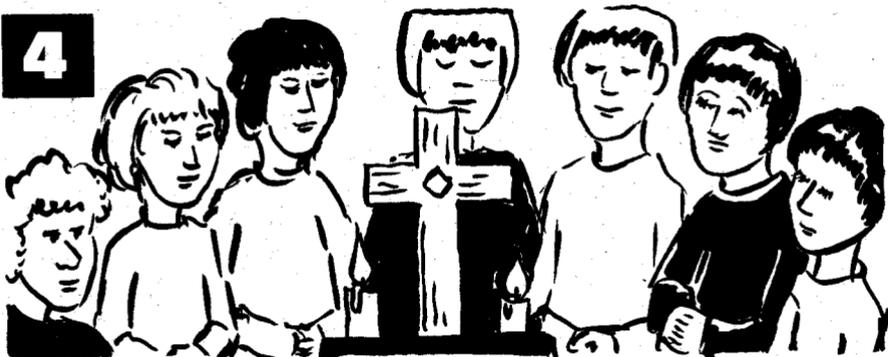
Am besten heftet man die einzelnen Wettscheine so zusammen, daß die Zuschauer der Reihe nach immer den obersten Wettschein ankreuzen und zur Tipabgabe abreißen können. Es ist im Interesse eines zügigen Spielablaufs darauf zu achten, daß genügend Kugelschreiber bereit liegen. Am besten dafür sorgen, daß jeder Zuschauer einen (Werbe-)Kuli hat.

Wettschein **2 Mein Tip**
Sack-Staffel **1 Mein Tip:**

Name _____

Konfirmanden
 Mädchenkreis
 Jungenschaft
 Jugendkreis

(x) bitte eine Mannschaft ankreuzen



Midnight-Celebration-Church

Kurzbeschreibung

Die „Midnight-Celebration-Church“ ist eine Art Lob- und Anbetungsgottesdienst für Jugendliche. Durch die Dunkelheit und die andere Uhrzeit (es muß ja nicht unbedingt Mitternacht sein, eben später als üblich) ist die Atmosphäre schon ganz anders wie sonst. Auf einer Freizeit ist dies etwas Besonderes, aber auch im normalen Gruppenalltag.

Der Abend ist sehr eindrücklich und persönlich, ohne daß sich der Einzelne „outen“ muß.

Raumvorbereitung, Material

Am schönsten ist es im Kreis (auf dem Boden oder auf Kissen oder Stühlen sitzend), den Altar in den Kreis miteingeschlossen (nicht in die Mitte des Kreises, damit man sich gegenseitig sieht); bei größeren Gruppen kann man auch hintereinander sitzen (der Abend wurde auch schon mit 70 Personen erfolgreich durchgeführt).

Der Altar sollte schön gestaltet sein mit Kerzen, einem Kreuz, Blumen, Zweigen ... Die äußere Gestaltung trägt sehr viel zur Atmosphäre bei, die Mühe lohnt sich. Liederbücher beziehungsweise Liedblätter bereithalten / vorbereiten, eventuell auch mit Folien arbeiten.

Jeder Teilnehmer sollte einen Stift mitbringen oder gegebenenfalls welche bereithalten. Für die Gebetsrunde kleine Zettel zuschneiden, auf denen ein Satz Platz hat.

Falls man die Midnight-Celebration-Church mit Abendmahl machen möchte, benötigt man zusätzlich noch einen Kelch, Becher, Brotkorb, Brot und Saft oder Wein.

1. *Ruhige Musik*

Zum Einstimmen, Ankommen und Ruhigwerden (Vorschlag: „Tanz ins Paradies“ von Christof Fankhauser / Klaviermusik)

2. *Lob- und Anbetungslieder*

Z. B. Create in me; I want to love you, Lord; Humble thyself

3. *Pantomime*

Die Mitarbeiter ziehen sich einen schwarzen Pulli und weiße Handschuhe (alternativ: Arbeitshandschuhe) an und stehen in einer Reihe nebeneinander je mehr Personen, umso besser wirkt es). Ein Mitarbeiter klopft im Takt zu den einzelnen Aktionen auf eine Trommel, die Geschwindigkeit steigert sich immer mehr.

Die Spieler zeigen synchron pantomimisch immer wieder den gleichen Tagesablauf.

- Arbeiten – eine imaginäre Schaufel in die Erde stecken und imaginären Dreck mit der Schaufel über die linke Schulter werfen, dabei gleichzeitig „arbeiten“! sagen.
- Schlafen – rechte und linke Handfläche zusammenlegen und auf die rechte Wange dieses „Kissen“ legen, gleichzeitig „schlafen“! sagen.

Dieser Ablauf wiederholt sich mehrmals eintönig, immer begleitet von dem Klopfen auf die Trommel (pro Aktion ein Schlag, gleichzeitig wird auch immer die Tätigkeit gesagt). Beim sechsten Mal kommt statt „schlafen“ das Wort „Disco“, das laut gerufen und frei dazu Discotanz angedeutet wird, jeder für sich. Doch sobald die Trommel wieder einsetzt, stehen alle wieder in einer Reihe und der Tagesablauf geht synchron und eintönig weiter. Die Geschwindigkeit steigert sich immer mehr, alle bleiben synchron. Schließlich klopft der Trommler plötzlich mittendrin zweimal und ruft laut „Tod!“ – Alle fallen um.

Die Pantomime ist sehr eindrücklich und ohne großen Aufwand einzuüben, einmal proben reicht. Da sie sehr aussagekräftig ist, muß nicht unbedingt etwas dazu gesagt werden, oft zerstören Worte etwas (je nach Teilnehmer entscheiden).



4. Meditation

Vorbereitend für die Bitte-Runde

Am besten ist es, wenn die Jugendlichen während der Meditation die Augen schließen, um nicht abgelenkt zu werden oder sich vor den anderen genieren und Witze machen zu müssen.

Zu der Meditation im Hintergrund leise Musik laufen lassen (siehe Vorschlag oben). Im Folgenden eine mögliche Meditation (Zeit lassen bei /): Schließ die Augen. Bleib ganz bei dir. Atme langsam ein und aus. / Du spürst deinen Po / deine Füße / deine Fußsohlen. / Du spürst deine Knie / und deine Oberschenkel. / Du spürst deinen Rücken / und deinen Bauch. / Und du spürst deinen Atem. / Atme langsam und bewußt ein und aus. /

Welche Gedanken beschäftigen dich gerade besonders in deinem Alltag? Welche Sorgen quälen dich, welche Fragen? //

Um was möchtest du Gott gerne bitten? Was liegt dir am meisten auf dem Herzen? //

5. Stille

Die vorbereiteten kleinen Zettel werden verteilt, und jeder kann eine Bitte / einen Satz auf seinen Zettel schreiben – dabei Stille.

Nach einer gewissen Zeit geht ein Körbchen herum, in das man seinen Zettel werfen kann.

6. Bitt-Gebet

Ein Mitarbeiter zieht drei bis fünf Zettel und liest sie als Gebet, zum Schluß noch einen Satz formulieren mit Dank, daß Gott die Bitten hört und wir ihm nicht gleichgültig sind, daß er weiß, was uns bewegt. Rest der Zettel im Körbchen auf den Altar stellen. Auf denzetteln werden zum Teil auch sehr persönliche Sachen stehen, was diese Gebetsform ernst, ehrlich und aufrichtig macht.

7. Singen

Z. B. „Gott hört dein Gebet; Gott ist gut“.

8. Stille für Dankrunde

Auf vorbereitete Zettel einen Dank an Gott schreiben, Zeit dazu lassen – Stille – Nach einer Weile wird ein neues Körbchen herumgereicht.

9. Dank-Gebet

Ein Mitarbeiter zieht wieder drei bis fünf Zettel und liest sie als Gebet, danach noch Schlußsatz mit Dank an Gott formulieren. Dann das Körbchen mit den Zetteln auf den Altar stellen.

10. Danklied

Z. B. Gepriesen sei der Herr; „Ich lobe meinen Gott“; „Dank sei dir“; Danket dem Herrn“ ...

11. Abendmahl

– Draußen im Freien um ein Kreuz, mit Fackeln. Vor den Einsetzungsworten zum Abendmahl erklärt der Hauptamtliche, daß es für uns oft schwierig ist, weil wir Gott nicht sehen und be-greifen können, und daß Jesus uns im Abendmahl etwas gegeben hat, das wir spüren und schmecken können. –



12. Singen

– Nochmal „Create in me“, – ein Mitarbeiter kann den Psalm (Ps 51,3-17) auf deutsch (eventuell aus der Guten Nachricht) lesen und je nach Gruppe noch etwas dazu sagen.

13. Bewegungssegen

Bewegungssegen

Der Herr sei über uns, um uns zu segnen.

Arme hoch

Er wacht über uns und beschirmt uns.

Arme wie Schirm

Der Herr sei neben uns und um uns.

Arme unten, leicht raus, Handflächen offen

Er gibt auf uns acht.

Der Herr sei vor uns, er weist uns den Weg.

Arme nach vorne ausstrecken

Und ebnet die Bahn.

Arme hin und her verschränken (nach vorne ausgestreckt)

Der Herr sei hinter uns, er schützt uns.

Arme durchgestreckt neben den Körper, Handflächen zeigen nach unten

Und stärkt uns den Rücken.

Mit den Ellbogen leicht nach oben bis Oberarme fast waagrecht, Unterarme senkrecht nach unten

Der Herr sei unter uns, ein fester Boden,

leicht bücken, mit Händen hin und her wischen, Boden andeuten

Auf dem wir sicher stehen, ein Fels.

Mit den Füßen nacheinander fest auftreten, breitbeinig hinstehen

Der Herr lasse die Sonne aufgehen über uns,

mit rechter Hand große Sonne aufgehen lassen

Damit ihre Strahlen warm auf uns scheinen.

Handflächen und Gesicht (Augen zu) der „Sonne“ entgegenstrecken

Er lasse seinen erfrischenden und

Arme nach oben

Neue Kraft gebenden Regen auf uns nieseln,

mit den Fingern Nieseln andeuten, das langsam von oben nach unten kommt

Damit wir wachsen können wie eine Pflanze.

Unterarme aneinanderlegen, senkrecht nach oben, mit den Händen Blütenkelch andeuten

Er lasse uns zu einer schönen Pflanze werden,

Hände (= Blüte) langsam öffnen, Arme (immer noch zusammengelegt) dabei leicht nach oben

Die gute Frucht bringt.

Arme auseinander, Handflächen offen, Unterarme zur Seite und leicht nach oben

Und der Herr sei bei uns allen,

zuerst mit rechter, dann mit linker Hand in die Runde zeigen

Schenke uns Gemeinschaft und erhalte sie.

Alle halten sich an der Hand / Kreis

Der Herr nehme uns an seiner starken Hand

und führe uns. Amen!

Handdruck nach beiden Seiten



Bohren, sägen und schrauben

– Spiele rund ums Handwerk –

Vorbemerkung

An diesem Abend sind die Praktiker dran. Handwerkliche Fertigkeiten sind gefragt. Die Lehrlinge und Hauptschüler haben dieses Mal gute Chancen, im Mittelpunkt zu stehen. Für die Gymnasiasten ist es vielleicht auch eine interessante Erfahrung, mit einer Stichsäge umzugehen.

Achtung: Bei einigen Spielen besteht Verletzungsgefahr! Mitspieler darauf hinweisen und Vorsorge gegen Verletzungen treffen.

➤ **Spiel: Der beste Zimmermann**

In einen Holzbalken werden gleiche Nägel so eingeschlagen, daß sich nur ihre Spitzen im Holz befindet.

Wer schlägt in der kürzesten Zeit drei Nägel ein?

Variation: a) Wenn der Leiter Hartholz (Eiche oder Buche) besorgen kann, dann stellen die Jugendlichen fest, daß das Einschlagen von Nägeln bei Hartholz wesentlich schwerer ist als etwa bei Fichte.

b) Mit der Spitze eines Hammers (speziell Lattenhammer oder Zimmermannhammer) die Nägel einschlagen.

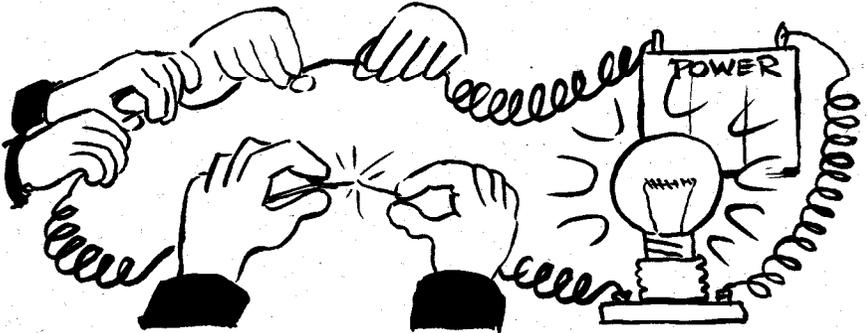
➤ **Spiel: Nägel wieder gerade klopfen**

Der Leiter hat etwa 20 gleiche Nägel zu Hause im Schraubstock abgebogen (etwa 90°). Ein Nagel wird auf einen Balken oder Brett gelegt und mit dem Hammer geradegeklopft. Für jeden Versuch wird die Zeit gestoppt.

► *Spiel: Das Lämpchen brennt*

Jede Mannschaft muß im Team mit einer Taschenlampenbatterie und einem entsprechenden Lämpchen mit Kupferdrahtstücken die kleine Glühbirne zum Leuchten bringen.

Die Drahtstücke (so viele wie Spieler in einer Mannschaft) müssen vom unteren Ende der Batterie bis zum Sockel des Lämpchens (das oben auf der Batterie aufsitzt) eine leitende Verbindung herstellen.



► *Spiel: Schrauben eindrehen*

In einem Balken sind schwächere Holzschrauben (oder Spaksschrauben) vorsichtig fixiert. Mit einem Schraubenzieher oder Kreuzschlitz wird eine Schraube von Hand eingedreht. Zeit stoppen.

Variationen: a) Die Löcher sind mit einem dünnen Bohrer vorgebohrt. Die Jugendlichen stellen den Unterschied fest. Zeit messen.

b) Die Schrauben werden jetzt mit einer Bohrmaschine oder einem Schrauber eingedreht.

► *Spiel: Der ideale Kreis*

Auf Abfallholz (z. B. Nut- und Federbretter) hat der Leiter mit Hilfe einer Dose oder einer Untertasse zahlreiche Kreise gezeichnet. Mit einer Stichsäge muß ein Kreis möglichst genau ausgesägt werden. Zwei Spieler können sich beim Sägen abwechseln. Zeit stoppen, dabei eine Maximalzeit vorgeben.

► *Quiz*

1. Was ist die Einheit der elektrischen Stromstärke?
2. Messing ist eine Mischung (Legierung) aus zwei Metallen.
Wie heißen diese Metalle?
3. Aus welcher Metallsorte wird der Draht einer Glühbirne gemacht?

4. Schätze die Schmelztemperatur von Aluminium.
5. Ein Baumstamm hat die Form eines Zylinders mit 50 cm Durchmesser und zwei Meter Länge. Wieviel Kubikmeter Holz liefert er? Schätzen!
6. Wie heißt der Einsatz bei einem Bohrschrauber?
7. Wie groß ist die Spannung an der Steckdose?
8. Wieviele Zündkerzen braucht man beim Dieselmotor?
9. Gib die Masse eines Betonwürfels an (in Tonnen), der ein Volumen von einem Kubikmeter hat?
10. Welche Größe wird in der Einheit „Watt“ gemessen?
11. Wie heißt das Gerät, mit dem der Elektriker den spannungsführenden Außenleiter sucht (in diesem Gerät leuchtet dann eine Glühlampe auf)?
12. Sind die Geräte im Haushalt parallelgeschaltet oder in Reihe geschaltet?
13. Was ist ein 80er Nagel?
14. Bei einer Hydraulik wird eine Flüssigkeit (Öl oder Wasser) durch einen Pumpenkolben unter Druck gesetzt. Entsteht die große Kraft (z. B. zum Heben eines Autos) an der großen Fläche oder an der kleinen Fläche?
15. Wieviel PS sind 1 KW?

Lösungen: 1) Ampere (1A); 2) Kupfer und Zink; 3) Wolfram; 4) 658 Grad; 5) 0,39 Kubikmeter ($V = 3,14 \cdot r \cdot r \cdot h$); 6) Bit; 7) 220 V; 8) Keine (der Kraftstoff entzündet sich durch die hohe Verdichtung); 9) zirka 2,5 Tonnen; 10) Leistung; 11) Phasenprüfer = Leitungsprüfer; 12) Parallelschaltung; 13) Ein Nagel, der 80 mm lang ist; 14) an der großen Fläche; 15) 1 KW = 1,36 PS.

► *Spiel: Mit der Eisensäge*

Zwischen zwei Brettern wird mit zwei Schraubzwingen ein „Zehnerisen“ (Baustahl mit 10 mm Durchmesser) auf dem Tisch festgeklemmt. Mit einer Eisensäge müssen die Spieler ein Stück absägen. Es wird für jeden die Zeit gestoppt.

► *Spiel: Der Schreiner schleift*

Für jede Mannschaft ist ein dünnes Holzbrett vorbereitet. Knapp neben einer Kante ist ein Bleistiftstrich gezeichnet. Aufgabe ist es, mit Schmirgelpapier das Holz bis zum Bleistiftstrich wegzuschleifen. Die Spieler einer Mannschaft wechseln sich ab. Beide Mannschaften spielen gleichzeitig. Bewertet wird die kürzeste Zeit und die Sauberkeit der Arbeit.

➤ *Spiel: Holz sägen*

Ein Brett ist so mit Schraubzwingen auf dem Tisch befestigt, daß der Tisch beim Sägen nicht beschädigt wird.

Auf dem Brett ist ein Strich gezeichnet. Mit einer Bügelsäge oder einem „Fuchsschwanz“ muß das Brett längs des Strichs durchgesägt werden. Die Spieler können sich abwechseln.

Vorsicht: Es ist ratsam, daß jeder Spieler mit Arbeitshandschuhen arbeitet, falls die Säge aus der Schnittkante herausspringt.



➤ *Spiel: Baustahlmatten abzwicken*

Bei einem Bauunternehmen bekommt man Reste von Baustahlmatten. Mit einem „Bolzenschneider“ muß ein mit Farbe markierter Weg auf der Stahlmatte durchgetrennt werden.

➤ *Spiel: Die Scheiben tanzen*

Es wäre schön, wenn der Leiter das folgende reizvolle Spiel vorbereiten könnte. Im Eisenwarengeschäft kauft er eine einen Meter lange Gewindestange M6 (6 mm Durchmesser; Preis: 1,50 DM). Dazu zwei passende Sechskantmuttern (Innendurchmesser 6 mm; Preis: 20 Pfennig pro Stück) und drei Unterlagsscheiben mit Innendurchmesser 6,4 mm (Preis: 10 Pfennig je Stück). Die beiden Muttern sind an den Enden befestigt. Aufgabe ist es nun, die drei Unterlagsscheiben möglichst langsam am senkrecht gehaltenen Gewindestab heruntergleiten zu lassen. Das Ganze sieht aus wie ein Spielzeug und die „tanzenden“ Scheiben erzeugen einen feinen Ton. Falls eine Scheibe hängenbleibt, muß sie durch Schütteln wieder in Gang gesetzt werden.

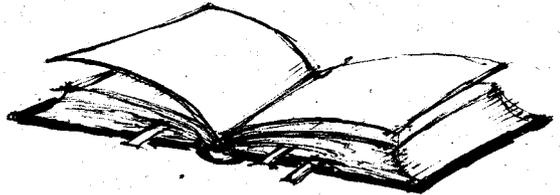
Variationen: a) Eine Mutter muß „von Hand“ ein 50 cm langes Stück weitergedreht werden. Zeit stoppen.



- b) Es wird die Zeit von 15 Sekunden pro Spieler vorgegeben und die mit der „Mutter“ weitergedrehte Strecke gemessen. Alle Streckenlängen der Spieler einer Mannschaft werden addiert.
- c) Die Gewindemutter wird mit einem Gabelschlüssel (noch schwieriger mit einem Ringschlüssel) weitergedreht.

Vorleseandacht

Für mich ist gesorgt



Der Pfarrer Karl Frey berichtet in seinem Buch „Die Wege des Lebens“ von einem Klassenkameraden, der wegen seiner roten Haare nur „Kupferdächle“ genannt wurde. Als das Abitur näherkam und alle nervös wurden, blieb Kupferdächle überraschend gelassen, obwohl er eher ein schlechter Schüler war. Auf die Frage nach dem Grund seiner Gelassenheit antwortete Kupferdächle: „Für mich ist gesorgt. Mein Vater hat einen kleinen Betrieb. Dort werde ich einmal einsteigen, egal, ob ich das Abitur schaffe oder nicht.“ Man könnte sich vorstellen, daß die kleine Firma des Vaters ein Handwerksbetrieb war.

„Für mich ist gesorgt.“ Die Ruhe, die aus diesem Satz spricht, ist beeindruckend. Daß der Wohlstand der Eltern auf Kinder auch negative Auswirkungen haben kann, wollen wir hier nicht diskutieren. Kupferdächle scheint ein prächtiger Kamerad gewesen zu sein, nicht eingebildet und überheblich.

„Für mich ist gesorgt“. Das müßte jeder Christ aus Überzeugung sagen können. Im Petrusbrief heißt es nämlich:

„Alle eure Sorge werft auf Gott. Denn er sorgt für euch.“ (1. Petrus 5, Vers 7)

Christen können ohne Sorgen leben, weil Gott für sie sorgt! Im entscheidenden Punkt hat er schon vorgesorgt! Das Kommen von Christus in unsere Welt macht deutlich, daß wir Gott wichtig sind. Er will uns alle in seinem Reich dabeihaben. Er freut sich, wenn wir zu seinem Fest kommen. Seine Einladung steht. Wenn Gott uns durch Jesus Christus die Einladungskarte zu seinem Fest persönlich überreicht hat, dann sind doch zahlreiche Alltagsorgen auf den richtigen Platz verwiesen. Es gibt sie, wir müssen uns darum kümmern, aber sie dürfen uns die Freude am Leben, an Gott, an seiner Schöpfung und an unserer Zukunft nicht kaputtmachen. „Für mich ist gesorgt!“ Das sollten wir uns jeden Tag deutlich machen.

„Es gibt 10.000 Arten, das Evangelium zu sagen. Warum benutzt du immer nur zwei?“ Dieser Frage eines missionarischen Amerikaners konnten sich wohl auch die Herausgeber der „**Praxisbox**“ nicht entziehen. Herausgekommen ist eine Box, gefüllt nicht mit 10.000, aber doch mit einigen Dutzend guter Ideen und Entwürfe zur Verkündigung unter Jugendlichen. Das Herzstück der Box sind 20 pffiffige Cartoons auf Folien und 20 eindrückliche Dias.

Dabei wird die **Praxisbox** ihrem Namen gerecht.

Sie ist *praxisnah*: Folien und Dias sind einsatzbereit – zu jedem Bild und Cartoon finden sich ein fertiger Andachtstentwurf sowie verschiedene methodische Varianten zum Weiterentwickeln.

Sie ist *anschaulich*: Alle Andachten bieten was fürs Auge, mal eher witzig, mal mehr meditativ.

Sie ist *lebendig*: An der Schreibe merkt man, daß hier Praktiker aus der Teenagerarbeit am Werke waren.

Die Praxisbox sollte bei niemandem im Werkzeug-, pardon, Bücherschrank fehlen!

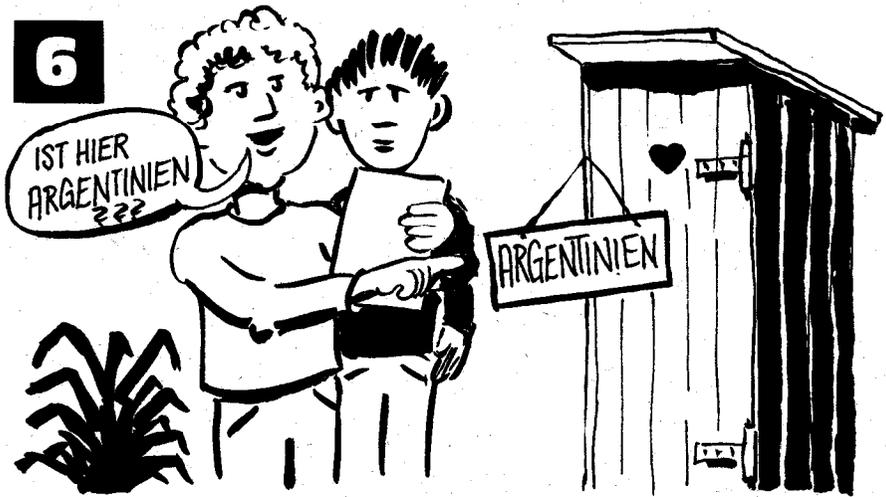
Die Praxisbox gibt es für schlappe DM 19,80 (zzgl. Porto und Verpackung) nur bei
Buchhandlung und Verlag
des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg (ejw)
Postfach 80 09 30
70509 Stuttgart

Übrigens: Der auf Seite 47 abgedruckte Artikel ist eine Kostprobe aus der Praxisbox



EVANGELIUM
FÜR TEENAGER

6



Weltreise

Ein ungewöhnlicher Stationenlauf für die Sommerfreizeit zum Kennenlernen der Umgebung

Idee

Mit Hilfe einer über eine/n Wanderkarte/Lageplan/Stadtplan kopierten Weltkarte (Umriss mit Ländern) werden die Freizeiteilnehmer und -teilnehmerinnen auf eine „Weltreise“ geschickt.

Material

Je ein Kärtchen für jedes zu besuchende Land; genügend „Weltkarten“; für jedes Land eine Aufgaben-/Quizliste gegebenenfalls mit verschiedenen Fotos (z. B. aus Reisekatalogen); für jedes Land ein DIN-A3-Karton; mindestens eine Stoppuhr; für jede Gruppe einen Laufzettel; für jede Gruppe einen Bleistift/Kugelschreiber.

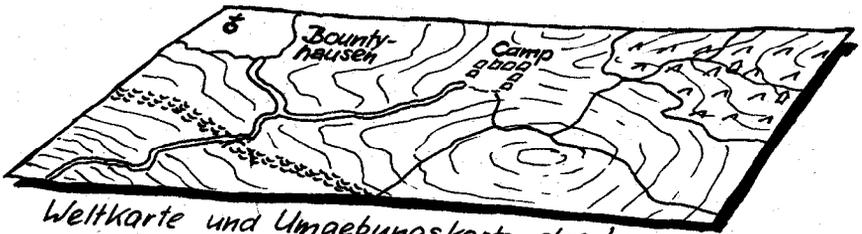
Vorbereitungen

- Eine Weltkarte, in die die Umriss der Kontinente und die Ländergrenzen eingezeichnet sind, wird auf Overheadfolie kopiert (vgl. S. 46). Diese Overheadfolie wird über einer Karte des Spielgebiets fixiert.
- Danach werden die Punkte in den einzelnen Ländern eingetragen, die angelaufen werden müssen. Jeder Punkt bekommt eine Nummer!

- Bitte beachten: Die eingezeichneten Punkte sollten relativ gut erreichbar sein, also nicht gerade im Meer oder in einer Felswand liegen (beim Fixieren der Folie über der Karte etwas ausprobieren).
- Wichtig: Auch der Ausgangspunkt (Spielzentrale) muß eingezeichnet sein! Wenn alle Eintragungen vorhanden sind, wird die „Weltkarte“ genügend oft kopiert. (Vgl. Beispiel auf S. 46).
- Für jedes Land wird ein kleines Kärtchen mit dem Ländernamen und der dazugehörigen Nummer angefertigt. (Variante: Nur die Nummer eintragen; das Land muß dann erraten werden!)
- Für jedes Land wird eine Aufgaben-/Quizliste angefertigt – eventuell mit Bildern aus dem Land – und auf einen Karton aufgezogen. In jedem Land müssen gleich viele Punkte ergattert werden können!!
- Auf jeder Liste sollte der Name der Gruppe stehen sowie der Grund, warum die Liste dahängt (es kommen ja vielleicht auch einige Fremde vorbei)!!
- Diese Kartons werden vor dem Spiel von Mitarbeitern im Gelände verteilt (gegebenenfalls sollte vorher der Grundstücks- bzw. Gebäudeeigentümer informiert werden!)
- Die Spielzentrale dürfte in der Regel das Freizeitheim/Zeltlager ect. sein!



Weltkarte auf Folie kopieren



Weltkarte und Umgebungskarte des Lagers zusammen kopieren

Spielablauf

Die Freizeitteilnehmer und -teilnehmerinnen werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe zieht in der Spielzentrale die erste Karte. Danach erfolgt der Start – ab jetzt Zeit stoppen! Jede Gruppe versucht, so schnell wie möglich das betreffende Land anzulaufen, die Aufgabe(n) zu erfüllen bzw. die Quizfragen zu beantworten und dann wieder zur Zentrale zurückzulaufen. Dort zieht die Gruppe, sobald sie vollständig eingetroffen ist (!!) eine neue Länderkarte. Nach diesem Modus läuft das Spiel so lange, bis alle Länder angelaufen sind.

Achtung: Es müssen so viele Länder sein, daß jede Gruppe die gleiche Anzahl von Ländern anlaufen muß.

Wenn eine Gruppe aufgrund der sehr eng zusammenliegenden Punkte und Zahlen in Europa bzw. der unterlegten Kartendetails nicht gleich erkennen kann wohin es geht, so sollte die Spielleitung etwas helfen! Auch eine weitere Vergrößerungskopie von Europa könnte da hilfreich sein!

Damit die Aufgabenlisten nicht hängen bleiben, bringt jede Gruppe den Karton mit –! Ansonsten Punktabzug!

Wenn die Gruppen das Spiel beendet haben, wird die Zeit für jede Gruppe gestoppt, bzw. die Ankunftszeit wird auf dem Laufzettel eingetragen.

Spieldauer: je nach Anzahl der Gruppen, der anzulaufernden Länder und der Entfernungen 1-3 Stunden.

Auswertung

Die maximal zu erreichende Punktzahl bei den Aufgaben bzw. beim Quiz und die maximale Punktzahl für die benötigte Zeit sollten etwa im Verhältnis 2 : 1 stehen.

Beispiel: Sind bei den Aufgaben / beim Quiz maximal 30 Punkte (6 Länder, je 5 Punkte) zu erreichen, so erhält die schnellste Gruppe 15 Zeit-Punkte dazu. Die langsameren Gruppen dann entsprechend abstufen (z. B. 15, 12, 9, 6, 3, 0).

Für die „Schönheit“ der Zeichnungen können Zusatzpunkte vergeben werden (1-5 pro „Gemälde“).

I. Aufgaben, Quizfragen, Länder

Die folgenden Fragen und Aufgaben sind als Beispiele zu verstehen! Um die Möglichkeit zu lassen, den Landesnamen auch noch zu erraten, ist in den Fragen von „das Land“ die Rede.

1. Schweiz

1. Diese Unterschrift wurde 1529 in Marburg in Anwesenheit von Martin Luther geleistet. **Wer hat hier unterschrieben?** → **Ulrich Zwingli**

2. (Bild Eigernordwand). Diese Wand wurde im Juli 1938 von zwei Deutschen und zwei Österreichern erstmals durchstiegen. **Wie heißt die 1800 Meter hohe Felswand?** → *Eigernordwand*
3. Nachdem er 1855 schon den CVJM-Weltbund ins Leben gerufen hatte, **gründete Henri Dunant 1864 eine weitere heute viel besser bekannte Weltorganisation. Welche?** → *Internationales Komitee vom Roten Kreuz (IKRK)*
4. **Nennt die Währung des Landes!** → *100 Rappen = 1 Franken*

2. Österreich

1. **An welchem großen europäischen Strom liegt die Hauptstadt des Landes?** → *Donau*
2. (Bild: Wien mit Stephansdom). Hier die Hauptstadt etwas näher betrachtet. **Wie heißt diese gotische Kirche?** → *Stephansdom*
3. **Fertigt eine Skizze vom Wahrzeichen dieses Landes an! (Es sollte das Riesenrad im Wiener Prater zu erkennen sein.)**
4. **Nennt die Landeswährung!** → *100 Groschen = 1 Schilling*

3. Deutschland

1. (Bild: Typische Schwarzwaldlandschaft). **In welcher Landschaft wurde dieses Bild aufgenommen?** → *Schwarzwald*
2. **Fertigt eine Skizze vom Wahrzeichen des Landes an. Es sollte das Brandenburger Tor in Berlin zu erkennen sein!**
3. (Bild: Handschrift Beethovens): Hier ist der Schluß eines Testaments zu sehen, das 1802 verfaßt wurde. **Welcher weltberühmte Komponist hat es geschrieben?** → *Beethoven*
4. **Eine der Hafenstädte des Landes wird auch „Tor zur Welt“ genannt. Welche Stadt ist damit gemeint?** → *Hamburg*

4. Tschechische Republik

1. **Die Landeshauptstadt Prag hat noch einen Beinamen. Wie lautet er?** → *Die goldene Stadt*
2. **Seit wann existiert der Staat in seinen heutigen Grenzen?** → *1993*
3. **Auch in diesem Land versteht man sich seit Jahrhunderten bestens auf die Braukunst. Wie heißt das weltberühmte Bier, das in einer Stadt im Westen des Landes gebraut wird?** → *Pils oder Pilsner*
4. **Früher gehörte das Land zum „Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation“. So wurde die erste Deutsche Universität hier gegründet. In welchem Jahrhundert war das?** → *15. Jahrhundert*

5. Polen

1. 1791 gibt sich dieses Land die erste geschriebene Verfassung Europas. Jedoch schon 1795 hört das Land als Staat auf zu existieren – die Nachbarn hatten es unter sich aufgeteilt. **Erst im 20. Jahrhundert entstand das Land als eigenständiger Staat neu. Wann war das?** → **1918**
2. (Bild: Papst Johannes Paul II.). Er stammt aus diesem Land. **Wie heißt er mit bürgerlichem Namen?** → **Karol Wojtila**
3. Die **Stadt Wroclaw** gehört erst seit 1945 zu diesem Land. **Welchen Namen hatte die Stadt früher, als sie noch zu Deutschland gehörte?** → **Breslau**
4. Die ersten Worte der Nationalhymne des Landes werden bei uns oft als Ausspruch im Sinne von „noch ist nichts entschieden“ gebraucht. **Wie beginnt die Nationalhymne?** → **Noch ist Polen nicht verloren**

РОССИЯ

6. Rußland

1. Siehe oben – so lautet der Landesname in der Landessprache. **Wie nennt man diese Schrift?** → **Kyrillisch**
2. Auch nach dem Zerfall des von diesem Land innerhalb von 1000 Jahren aufgebauten Riesenreiches Ende 1991 ist es nach wie vor das größte Land der Erde, das Wert darauf legt, auch weiterhin als Großmacht geachtet zu werden. **Wie heißt der Präsident des Landes?** → **Boris Jelzin**
3. Inmitten von Moskau liegt der Kreml (auf deutsch „Burg“), von dem aus das Riesenland regiert wird. **Welche (geometrische) Form hat der Grundriß des Kreml?** → **Dreieck**
4. In diesem Jahr feiert Moskau ein rundes Jubiläum. **Vor wieviel Jahren wurde die Stadt erstmals urkundlich erwähnt?** → **850** (also im Jahre 1147)

7. Finnland

1. Ein Ensemble von unzähligen größeren und kleineren Seen bildet einen großen Landschaftsraum in diesem Land. **Wie heißt diese Landschaft?** → **Finnische Seenplatte**
2. Der erfolgreichste männliche Olympionike aller Zeiten (Leichtathlet) stammt aus diesem Land. Seine Siege feierte er in den 20er Jahren. **Wie hieß er?** → **Paavo Nurmi**
3. **Wie heißt das Meer, das dieses Land im Süden umgibt?** → **Ostsee**
4. **Wann fanden die Olympischen Sommerspiele in der Hauptstadt des Landes statt?** → **1952**

8. Dänemark

1. Das Land wird seit über 25 Jahren von einer Königin regiert. **Wie heißt sie?** → **Margarethe**
2. 1992 stand das kleine Land Kopf, als im Fußball der große Nachbar Deutschland besiegt wurde. **Welchen Titel gewannen damals die Kicker des Landes?** → **Europameister**
3. In der Hauptstadt sitzt eine kleine aber weltberühmte Plastik auf einem Stein am Hafan. **Welcher Märchendichter hat sie „erfunden“?** → **Hans-Christian Andersen**
4. Zwischen dem Land und seinem nördlichen Nachbarn liegt eine Meeresstraße, die Nord- und Ostsee miteinander verbindet. **Wie heißt diese Meeresstraße?** → **Skagerak**

9. Niederlande

1. (Bild von van Gogh): Derjenige, der dieses Bild gemalt hat, stammt aus dem Land. **Wie hieß der Maler?** → **Vincent van Gogh**
2. Die Hauptstadt des Landes ist von vielen Wasserstraßen durchzogen. **Wie nennt man diese Kanäle?** → **Grachten**
3. Bevor sich das Land 1581 in seinen heutigen Grenzen für unabhängig erklärte, bezwang es eine Unterdrückungsarmee mit einer fast selbstmörderischen Taktik. **Wie bezwang Wilhelm von Oranien Herzog Alba?** → **Aufreißen der Deiche** (wodurch die Unterdrücker vom Meer überflutet wurden)
4. Mit dem Meer hatten die Bewohner des Landes immer zu kämpfen – und sie kämpften ihm in den vergangenen Jahrzehnten auch immer mehr Land ab. **Wie nennt man eine solche vom Meer gewonnene, trockengelegte Landfläche?** → **Polder**

10. Norwegen

1. Dieses Land hat eine sehr zerklüftete und deshalb mehrere tausend Kilometer lange Küstenlinie. **Wie nennt man dort die oft bis zu 200 Kilometer ins Land hineinragenden Meeresarme?** → **Fjorde**
2. Meer und Hochgebirge stoßen hier zusammen. Aufgrund der nördlichen Lage gibt es auch viele Gletscher; einer von ihnen ist der „Jostedalbre“ – der längste Europas. **Wie lang ist dieser Gletscher?** → **100 Kilometer (90-110 Kilometer gilt!)**
3. Die letzten Olympischen Winterspiele fanden hier in diesem Land in Lillehammer statt. Hinter Rußland und knapp vor Deutschland belegten die Wintersportler der Gastgeber den zweiten Rang in der Nationenwertung. **Wieviele Olympiasiege konnten sie verbuchen?** → **10**
4. Zu diesem Land gehört auch der nördlichste Zipfel des europäischen Festlandes. **Wie heißt dieser Punkt?** → **Nordkap**

11. Belgien

1. In der Hauptstadt haben viele europäische Behörden ihren Sitz. **Wie heißt sie?**
→ **Brüssel**
2. Von der Weltausstellung in den 50er Jahren ist dem Land sein Wahrzeichen geblieben, das die damals über alles gepriesene neuartige Energiegewinnung symbolisieren sollte. Fertigt eine Zeichnung des Wahrzeichens an, → (man sollte das **Atomium** in Brüssel erkennen)
3. In Brügge gelang 1450 erstmals das Schleifen von sehr harten Edelsteinen. **Welche Edelsteine sind das?** (Auch heute sind sie aus der Stadt nicht wegzudenken!) → **Diamanten**
4. Im Westen des ansonsten eher flachen Landes erhebt sich das Mittelgebirge der Ardennen. Dazu gehört auch der höchste Berg des Landes „Signal de Botrange“. **Wie hoch ist er?** → **694 Meter** (Werte zwischen 685 und 710 Meter gelten lassen!)

12. Kanada

1. Große, urtümliche Tiere durchstapfen die fast unbewohnte Wildnis im Norden dieses zweitgrößten Landes der Erde (fast 10 Millionen Kilometer). **Welche Tiere sind gemeint?** → **Elche**
2. Das Blatt eines landestypischen Laubbaumes hat es bis in die Nationalflagge geschafft. **Wie heißt der Baum?** → **Ahorn**
3. Das Land ist zweisprachig – Englisch und Französisch rangieren gleichberechtigt nebeneinander. Eine Volksabstimmung um die Unabhängigkeit der französischsprachigen Provinz hat vor einigen Jahren das Land fast zerrissen. **Wie heißt diese Provinz?** → **Quebec**
4. In Toronto am Ontariosee steht der höchste Turm dieser Erde. **Wie hoch ist er?**
→ **553 Meter** (Werte zwischen 550 Meter und 560 Meter gelten lassen!)

13. USA

1. Diese am 4. Juli 1776 verabschiedete Urkunde ist sicher das historisch wichtigste Dokument des Staates. **Welchen Namen hat dieses Schriftstück?**
→ **Unabhängigkeitserklärung** oder **Declaration of Independence**
2. Fertigt eine Skizze des Wahrzeichens dieses Landes an → (es sollte die **Freiheitsstatue** in der Hafeneinfahrt von New York zu erkennen sein.)
3. An der Spitze des Landes steht ein Präsident, der gleichwohl Staatsoberhaupt ist als auch die gesamte Regierungsvollmacht auf sich vereinigt. **Der wievielte Präsident regiert zur Zeit?** → **Der 42.**
4. (Eventuell Bild aus den Rocky Mountains): An landschaftlichen Schönheiten hat dieses viertgrößte Land der Erde (9,3 Millionen Quadratkilometer) alles zu bieten, besonders im Westen des Landes. **Wie heißt das Gebirge, welches das Land im Westen von Norden nach Süden durchzieht?** → **Rocky Mountains**

Katastrophe heimgesucht. **Um welche Städte handelt es sich?** → **Hiroshima und Nagasaki** (je $\frac{1}{2}$ Punkt)

2. Kein Staatschef regierte im 20. Jahrhundert länger als ein Kaiser dieses Reiches, nämlich von 1921 bis 1989. **Wie hieß dieser Kaiser?** → **Hirohito** (heute regiert sein Sohn Akihito)
3. 1998 trägt das Land mit den Winterspielen zum dritten Mal Olympische Spiele aus. **Wann fanden hier zum ersten Mal (in Tokio) Olympische Spiele statt?** → **1964**
4. Mit einem Roten Punkt auf weißem Grund zeigt die Nationalflagge das, wie sich das Land in seiner eigenen Sprache nennt – Nippon. **Was heißt Nippon auf Deutsch?** → **Land der aufgehenden Sonne**

17. Australien

1. Zwischen zwei Städten dieses Landes verläuft die längste schnurgerade Eisenbahnstrecke der Welt. **Wie lang ist diese Strecke?** → **400 Kilometer**
2. **Wann begann die Besiedlung des Landes durch Europäer?** → **1788** (Werte zwischen 1780 und 1800 gelten lassen!)
3. (Bild: Schaf). Im landwirtschaftlichen Bereich ist dies hier einer der größten Wirtschaftsfaktoren des Landes. **Was wird hier produziert?** → **Schafwolle**
4. (Bild: Hafenbrücke von Sidney). Über diese Brücke führen vier Autobahnen, zwei Eisenbahnlinien mehrere Fuß- und Radwege. **In welcher Stadt überspannt diese Brücke die Hafeneinfahrt?** → **Sidney**

18. China

1. Im 13. Jahrhundert berichtet ein venezianischer Kaufmann erstmals ausführlich aus diesem Land. **Wie hieß der Venezianer?** → **Marco Polo**
2. (Bild: Chinesische Mauer). Dies ist das einzige Bauwerk der Welt – nebenbei auch deren größtes – das man mit bloßem Auge vom Weltraum aus erkennen kann. **Wie lang ist diese Mauer mit allen Zweigmauern?** → **6250 Kilometer** (Werte zwischen 6000 und 6500 Kilometer gelten lassen!)
3. An der südlichen Grenze (erst seit 1951 so weit südlich) befindet sich die höchste Erhebung des Landes, von den dort lebenden Menschen Tschomolungma genannt. **Wie hoch ist diese höchste Erhebung?** → **8872 Meter** (ganz recht, das ist der Mount Everest, vor einigen Jahren in der Höhe neu vermessen! Bisher galten 8848 Meter)
4. Erst vor einigen Monaten verstarb der langjährige Parteichef der Staatspartei mit über 90 Jahren. **Wie hieß dieser Politiker?** → **Deng Xiaoping**

19. Israel

1. Die größte Stadt des Landes heißt auf deutsch „Frühlingshügel“. **Welche Stadt ist das?** → **Tel Aviv**
2. (Bild: Olivenbaum). Dies ist ein typischer Baum des Landes. **Was für einen Baum zeigt die Abbildung?** → **Öl- oder Olivenbaum**

- (Bild: Grabeskirche/Jerusalem). Die Forscher meinen, mit dem 8. April im Jahre 30 – ein Freitag – das Datum gefunden zu haben, an dem auf dem Felsen, über den jetzt die Kirche gebaut ist, eines der zentralen Ereignisse des christlichen Glaubens stattgefunden hat. **Welches Ereignis ist gemeint?** → **Kreuzigung Christi**
- Heute wird dieses Land von einem umstrittenen Ministerpräsidenten regiert. **Wie heißt er?** → **Netanjahu**

20. Kenia

- (Bild: Landesflagge). Hier sehen wir die Landesflagge. **Von welchem Stamm sind die darauf befindlichen Speere und das Schild abgeleitet?** → **Massai**
- An welchem der drei großen Ozeane liegt das Land?** → **Indischer Ozean**
- Der größte Bewohner des Landes hat den zoologischen Namen „Loxodonta africana“. **Wie nennen wir diesen Riesen auf deutsch?** → **Afrikanischer Elefant** (der Indische Elefant heißt lateinisch „Elephas maximus“)
- Auf dem Flughafen der 2000 Meter hoch gelegenen Hauptstadt landen die Piloten der großen internationalen Fluglinien wegen der Fallwinde gar nicht gerne. **Wie heißt die Hauptstadt?** → **Nairobi**

21. Griechenland

- In diesem Land befindet sich die erste Stadt, die vom Apostel Paulus in Europa besucht wurde. **Wie heißt diese Stadt?** → **Philippi**
- Neben der Hauptstadt Athen liegt die bedeutendste Hafenstadt des Landes, die übrigens auch eine bekannte Fußballmannschaft hat. **Welche Hafenstadt ist das?** → **Piräus**
- In der Antike wurde der höchste Berg des Landes (2917 Meter) als Sitz der Götter verehrt. **Wie heißt dieser Berg?** → **Olymp**
- Welche christliche Konfession ist in diesem Land absolut vorherrschend?** → **Griechisch Orthodox**

22. Brasilien

- Dieses fünfgrößte Land der Erde regelt mit seinen vielen Flüssen und Regenwäldern das Erdklima mit. **Wie heißt der größte dieser Flüsse?** → **Amazonas**
- Wie heißt der Sportminister dieses Landes, der früher ein excellenter Fußballspieler war?** → **Pele** (Bürgerlich: Edson Arantes do Nascimento)
- Die bekannteste Stadt des Landes ist Rio de Janeiro, malerisch an einer von hohen Bergen umgebenen Bucht gelegen. **Einer dieser Berge ist das Wahrzeichen Rios; wie heißt er?** → **Zuckerhut**
- Mitten im Regenwald liegt eine Großstadt, die sogar ein eigenes Opernhaus erhielt. Mit durchschnittlich 28°C ist es dort am wärmsten. **Wie heißt diese Stadt?** → **Manaus**

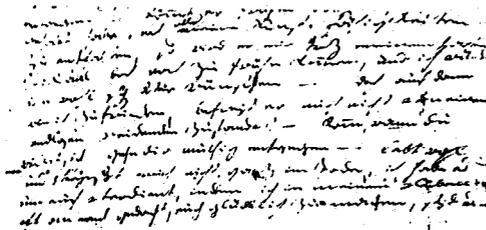
23. Indien

1. Nach China ist dies das bevölkerungsreichste Land der Erde. **Wieviele Einwohner hat das Land?** → **835 Millionen** (von 820-850 gelten lassen)
2. Dieses Land ist die größte Demokratie der Welt. **In welcher Form ist der Gesamtstaat organisiert (ganz bekannte Bezeichnung)?** → **Bundesrepublik**
3. Um das Land in die Unabhängigkeit zu führen, leistete dort ein sehr bekannter Bürgerrechtler „Zivilen Ungehorsam“ gegenüber der britischen Kolonialmacht. **Wie hieß er?** → **Mahatma Gandhi**
4. In diesem Land lebt die einzige Tigerart – zwar schon stark dezimiert – die noch nicht unmittelbar vom Aussterben bedroht ist. **Welche Tigerart ist das?** → **Königstiger**

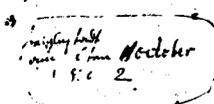
24. Südafrika

1. Neben Englisch ist die Amtssprache dort eine vom niederländischen abgeleitete Sprache. **Wie nennen die Einwohner diese Sprache?** → **Afrikaans**
2. Über der Hauptstadt des Landes – Kapstadt – erhebt sich ein Berg, dem sein Aussehen den Namen gegeben hat. **Wie heißt dieser Berg?** → **Tafelberg**
3. Während der strikt durchgeführten Politik der Rassentrennung saß der jetzige Präsident des Landes über 20 Jahre im Gefängnis. **Wie heißt der Präsident?** → **Nelson Mandela**
4. **Welche europäische Nation errichtete 1602 einen ersten Stützpunkt im Land?** → **Niederlande**

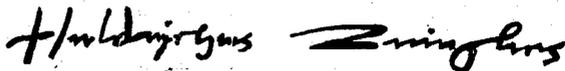
II. Abbildungen zu den Fragen:



Handschrift Beethovens

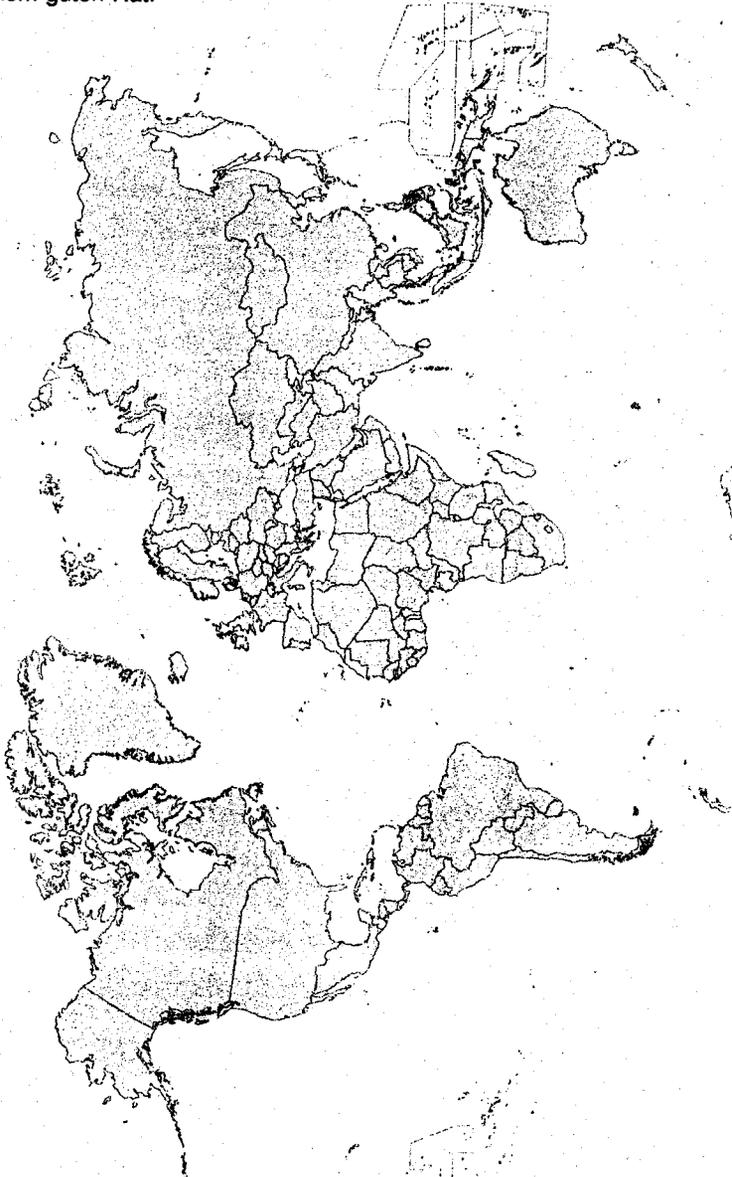


Unterschrift Zwinglis



III. Weltkarte über Spielplan kopiert

In dieser Darstellung sind die Anlaufpunkte schwarz eingezeichnet, was besonders in Europa etwas unübersichtlich ist. Wer das Spiel durchführt, soll die Anlaufpunkte farblich hervorheben!! Ansonsten hilft die Besetzung der Spielzentrale sicher gerne mit einem guten Rat.



7

Hauptsache gesund!

Ein Vorschlag für eine kreative Verkündigung

Einstieg – Variante 1:

Karikatur betrachten lassen; anschließend Kopien der Karikatur verteilen, die um eine Denkblase erweitert ist: Schreibe in die Denkblase, wie der Mensch im Rollstuhl deiner Meinung nach reagiert.
(Kann dann beim Zusammentragen auf die Folie übertragen werden)



Mögliche Reaktionen:

- „Du vorlaute Göre! Willst dich wohl über mich lustig machen?“
- „Was weißt denn du, wie es einem geht, wenn man buchstäblich in der Sch... sitzt?!“
- „Gesund – was das heißt, weiß man erst, wenn man es nicht mehr ist.“

Einstieg – Variante 2:

Sprechblase des Mädchens ist leer (mit Papier abdecken) und muß gefüllt werden.

Anschließend werden die verschiedenen Meinungen, die in die Sprech- bzw. Denkblase Eingang gefunden haben, (eventuell in Form von Denk- und Sprechblasen) geschrieben und an die Wand gehängt.

Variante 3:

Das Mädchen ist allein abgebildet. Anweisung an die Jugendlichen:

Füllt die Sprechblase mit ähnlichen Sätzen aus. Welche „Hauptsachen“ außer der Gesundheit fallen euch sonst noch ein?

Nachdem die verschiedenen Sprechblasen-Inhalte vorgelesen wurden, wird die Folie ganz aufgedeckt. Weiterführende Fragen:
Stimmt ihr der Aussage zu: „Hauptsache gesund!“

Zielgedanke:

Die Hauptsache in unserem Leben muß Bestand haben.

Biblischer Text:

Lukas 12, 33-34

Impuls:

Der Wert von Gesundheit ist relativ. Meist reden jene davon, die alt und krank sind. „Hauptsache gesund!“ ist ein Alte-Tanten-Geschwätz.

Nicht, daß uns nicht auch schon in jungen Jahren der Wert von Gesundheit bewußt werden würde. Man lernt Gesundheit schätzen: dann, wenn man einmal für Wochen durch ein Gipsbein außer Gefecht gesetzt ist; dann, wenn einen ein heimtückischer Grippevirus angesprungen hat. Doch ob man dadurch so weit geht und die Gesundheit zur Hauptsache erklärt? – Da sind doch jene auf jeden Fall pfiffiger, die formulieren: Besser reich und gesund als arm und krank.

An dieser Stelle eventuell nochmals in die Runde fragen:

„Was ist nach deiner Meinung die Hauptsache im Leben?“

Provokation:

Damit etwas zur Hauptsache, zur Mitte, zur tragenden Säule meines Lebens erklärt werden kann, muß die Hauptsache Qualität haben. Die Hauptsache kann nur sein, was nicht an Wert verliert. Was sich abnutzt, was mit einem Verfallsdatum versehen ist, wie zum Beispiel unser Körper, taugt nicht zur Hauptsache!

Reaktionen, kritische Anmerkungen zulassen. Eventuell Diskussionsrunde eröffnen.

Vertiefung:

Die Frage, was die Hauptsache im Leben ist, ist so alt wie die Menschheit. So fragen zu können, zeichnet uns Menschen als „Krone der Schöpfung“ aus. Wir sind eben nicht nur triebgesteuerte, hochentwickelte Affen. Wir können unser Leben planen, wir können uns für das eine und gegen das andere entscheiden. Wer sein Leben bewußt gestalten will, kommt nicht darum herum, danach zu fragen, für was er sich einsetzen will. Was für ihn erste und was zweite Priorität hat und auf was er keinen Wert legt.

Als Jesus gefragt wurde, welche Prioritäten seine Nachfolger setzen sollen, meinte er: „Verkauf, was ihr habt und gebt Almosen. Macht euch Geldbeutel, die nicht veralten, einen Schatz, der niemals abnimmt, im Himmel, wo kein Dieb hinkommt und den keine Motten fressen. Denn wo euer Schatz ist, da wird auch euer Herz eins.“ (Lukas 12, 33-34).

Die Frage nach der Hauptsache ist immer auch eine Frage nach der Ewigkeit, nach Gott. Luther formulierte: „Woran du dein Herz hängst, das ist dein Wort!“

- Wem die Gesundheit alles ist, der wird an der Krankheit zerbrechen.
- Wem seine Aktien sein ein und alles sind, dem wird nach dem Börsencrash die Lust am Leben vergehen.
- Wer seine Arbeit zum Lebensinhalt erklärt hat, wird mit dem Eintritt ins Rentenalter zur Bedeutungslosigkeit schrumpfen.
- Wer den Partner oder die Partnerin anbetet, wird am Verlust zerbrechen.

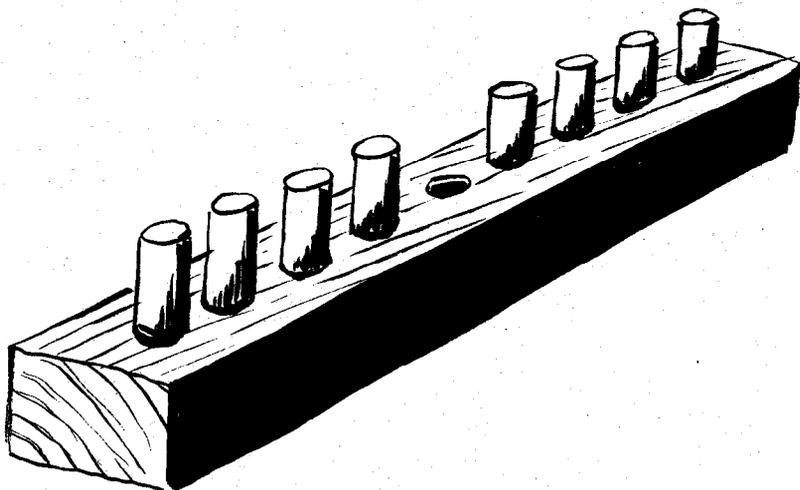
Darum bedenke: Die Hauptsache kann nur sein, was Ewigkeitswert hat, was über den Tod hinaus Bestand hat. Wenn wir uns auf die Einladung Jesus einlassen und ihm nachfolgen, dann fangen wir an, Schätze im Himmel zu sammeln. Dann wird die Hauptsache zur Hauptsache und die Nebensachen werden zu Nebensachen.



Hirnschmalztrainer – der Vierte

Das Einsiedlerspiel

Dieses Knobelspiel eignet sich gut zum Basteln und Spielen auf Freizeiten. Und so sieht das Spiel fertig aus:



Und wie wird das Spiel hergestellt? – Ich bin davon überzeugt, daß auch technisch weniger versierte Heimwerker relativ schnell zum Ziel kommen.

Das Spiel besteht insgesamt aus neun Teilen: nämlich einem Spielbrett und acht Spielsteinen.

Für das **Spielbrett** benötigen wir eine Holzleiste, die 150 mm lang, 25-30 mm breit und 20 mm dick sein sollte. In diese Leiste werden neun Löcher mit einem Durchmesser von 8 mm und einer Tiefe von ebenfalls 8 mm gebohrt. Hilfreich ist es, wenn man für diesen Arbeitsschritt eine Bohrmaschine in einem Ständer mit Tiefenanschlag zur Verfügung hat.

Die **Spielsteine** fertigt man am besten aus einem Dübelstab mit 8 mm Durchmesser. Da es bei Dübelstäben vorkommen kann, daß sie nicht paßgenau (oft zu dick) sind, empfiehlt es sich, die Gesamtlänge des Stabes (pro Spiel benötigt man circa 200 mm) zu schleifen. Sind die Spielsteine geschliffen und gesägt, werden vier „Steine“ farbig (z. B. grün) gestrichen. Dann kann das Spiel beginnen.