# Dieses Heft bringt:


**1** **Warum?** **Seite 4**
Anregungen zum Lied „Warum?" der Gruppe Tic Tac Toe liefert Sybille Kalmbach, Hallwangen

**2** **Das Werbespiel** **Seite 7**
Ein pfiffiges Spiel rund um Werbesprüche erprobt, gesammelt und aufgeschrieben von Christiane Stoll, Klosterreichenbach; steigbügelgerecht aufbereitet von Sybille Kalmbach, Hallwangen

**3** **Banküberfall in der Altstadt** **Seite 13**
Ein Stadtspiel für Spürnasen und solche, die es werden wollen, von Michael Adler, Andreas Blochwitz, Sonja Zimmermann, Andreas Böhler, Frank Jung und Wolfgang Nebel, Bietigheim-Bissingen

**4** **Frau Zimmermanns Geranien** **Seite 19**
Eine Kurzgeschichte von Toni Zuber, Gundelsheim

**5** **Theatersport** **Seite 21**
Was an manchen Orten in unserer Republik zum großen Publikumsrenner geworden ist, läßt sich mit Sicherheit auch in unseren Gruppen und auf Freizeiten umsetzen, meint Sybille Kalmbach, Hallwangen

**6** **Die Inselaffäre** **Seite 27**
Anregungen für ein Rollenspiel zum Thema Liebe, Treue und Entscheidung von Helmut Demmelhuber, Freiburg

**7** **Einsatz für die Gerechtigkeit** **Seite 29**
Ein Lebensbild eines Zeitgenossen von Christoph Kolumbus erarbeitet und gruppengerecht aufbearbeitet von Gert Presch, Gomaringen

**8** **Unter freiem Himmel** **Seite 40**
Spiele mit Erfolgsgarantie für den Einsatz im Sommerhalbjahr, ausgegraben und zusammengestellt von Walter Engel, Rottenburg

**9** **Die Siedler** **Seite 43**
Ein Stadtspiel in Anlehnung an das bekannte Brettspiel entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Torsten Horstmann und Jürgen Ennen, Lübbecke; überarbeitet von Roland Micol, Mönsheim

**10** **Hirnschmalztrainer 4** **Seite 52**
Die Auflösung verrät Joe Pfeifer, Pliezhausen

***Reinreden!***
***Rausreden!***
***Einreden?***

Reden? – „Nichts als warme Luft!"

Reinreden: Von oben herab. Mit der Begründung: „Ich will doch nur dein Bestes!" Mit dem Hinweis. „Ich hab' Erfahrung; ich hab den Überblick ...!"

Rausreden: Aus dem Schlamassel heraus. Mit der Erklärung: „Ich wurde hineingezogen!" Mit der Feststellung: „Schuld sind die anderen!"

Reinreden, Rausreden – alltägliche Praxis, und wir mittendrin. Läßt sich daran nichts ändern? – Nicht Reden sondern Handeln ist gefragt. Hände, die zugreifen. Hände, die festhalten.

Doch vorher braucht es ein neues Denken, eine veränderte Sicht. Statt Reinreden und Rausreden braucht es die Einreden. Einreden, das sind Zusagen und Verheißungen, die stärker sind als alle Ausreden und alles Dreinreden. Einreden, die stärker sind als die vielen negativen Einreden im Sinne von: „Da ist nichts mehr zu machen!" oder: „Du bringst es ja sowieso nicht!"

Einreden heißt, sich selbst und andere daran zu erinnern: Wir Menschen sind Gott alles wert! (Joh 3,16). Einreden heißt, den Zusagen und Verheißungen Gottes zu trauen. Solche Einreden sind keine warme Luft. Sie können das Reinreden und das Rausreden entkräften. Und so bekommen wir Kraft, zuzupacken, festzuhalten und zu verändern.

Einreden statt Reinreden und Rausreden wünscht
Ihr/Euer

Helmut Häußler

# *Warum?*

## *Gedanken zum Lied „Warum" von Tic Tac Toe*

## *Einstieg: Lied wird abgespielt!*

**Warum?** – Eine super Freundschaft. Wir halten zusammen wie Pech und Schwefel. Wir kennen uns seit Jahren. Wir sind jung und dynamisch, wollen nicht so werden wie die Leute, die wir hassen. Wir wollen jung sein dürfen, wollen nicht spießig oder *alt und verbittert sein. Warum?*

**Warum?** – Uns gehört die Welt. Party ist angesagt. Wir wollen nichts verpassen. Wollen gut drauf sein. Gut drauf sein um jeden Preis. Zu allem bereit? Warum?

**Warum?** – Plötzlich hat sich der Wind gedreht. Gefahr. Warum immer noch zu allem bereit? Ab und zu in andere Welten tauchen. Ab und zu. Warum? Anfangs nur ab und zu zu allem bereit. Das war ja noch okay. Aber wir lange ist das Ausprobieren von Drogen noch okay? Wann ist der Zeitpunkt erreicht, wo ich einschreiten muß? Wo ich aufhören muß? Das war ja okay – ab und zu. Warum?

**Warum?** – Doch dann hat sich der Wind gedreht. Aus Spaß wird Ernst. Abhängigkeit. Tote und leere Augen blicken mich an. Warum? Warum willst du nicht hören? Ich kann nicht mehr mit dir reden. Warum?

**Warum** hast du dich aufgegeben? Willst du etwa dein Leben abgeben? Wem willst *du dich hingeben? Du hast dich einer fremden Macht ergeben. Warum?* Der Macht einer Sucht – eine andere Macht hat dein Leben im Griff, und nicht mehr du selbst. Du redest von neuem Leben. Aber es ist nur ein falsches Glück. Es ist immer nur ein kurzer Kick. Ein falsches Glück, nur für einen kurzen Augenblick. Der Wind hat sich gedreht. Warum?

**Warum?** – Irgendwann ist es zu spät. Es bleiben Wunden. Es bleiben Trauer und Schmerz. Fragen und Unverständnis. Warum? Warum nur?

## *Methodisches*

Es folgt ein Gespräch über das Lied und seinen Inhalt. Da das Lied sehr bekannt ist, kann es sein, die Jugendlichen steigen nach diesen Gedanken gleich in das Gespräch ein, sagen, was sie gut oder schlecht an dem Liedtext finden, nennen eigene Gedanken, Assoziationen, Erlebnisse.

Falls die Jugendlichen nicht gleich „loslegen", hier noch einige Anregungen für mögliche Gesprächsimpulse (wobei der Gruppenleiter sensibel sein sollte für die aktuelle Situation und die Themen in der Gruppe, das kann bei der einen Gruppe, mehr das Thema „Hilfe geben" sein, bei anderen eher das Thema Drogen oder auch „Sinnsuche im Leben" etc. – dafür dann Zeit nehmen):

➪ Der Kick für den Augenblick – welche Beispiele fallen euch ein (müssen ja nicht nur Drogen sein, einen „Kick" kann man z. B. auch beim Bungee-Jumping kriegen ...)? Was gibt euch „den Kick"?

➪ Wenn man jung ist, will man etwas erleben. Doch wo ist für euch die Grenze? Was ist noch „okay", was nicht? Was ist für euch „echtes" und „falsches" Glück?

➪ Tic Tac Toe singen, daß es irgendwann zu spät war, daß sie nur noch danebenstehen und nicht mehr reden konnten. Was muß passieren, bis man als bester Freund oder beste Freundin etwas merkt? Wann würdet ihr etwas sagen? Was konkret würdet ihr tun, um einzuschreiten, um zu helfen?

➪ Warum wird zu Drogen gegriffen? Wann ist der Zeitpunkt erreicht, wo man zu allem bereit ist?

– Nochmals das Lied anhören.

## *Ausführungen*

Ein Lied, das man nicht zu den üblichen Pop- und Lovesongs zählen kann, die man sonst in den Hitparaden findet. Das Lied ist ein fragender Aufschrei. Ein Ruf nach Hilfe.

Für das Mädchen, dem dieses Lied gewidmet ist, ist es zu spät. Doch es gibt noch viele Jugendliche, die genauso nach dem „Kick" suchen. Gehörst du auch dazu? Es müssen ja nicht unbedingt gleich Drogen sein. Die Suche nach dem „Kick". Nach einem Sinn im Leben. Nach Geborgenheit. Nach dem „wahren Glück".

Findet man das wahre Glück, den „Kick" bei den Drogen? Oder bei ... (Bungee-Jumping, Disco, Techno-Partys ... – Beispiele der Jugendlichen aufgreifen)? Vielleicht für einen Augenblick. – Aber hält es an? Und welchen Preis muß man dafür zahlen?
Doch wenn ich mein Glück nicht bei den Drogen finde, nicht bei ... – wo dann?!?

Ich muß auf jemanden bauen können. Jemandem voll vertrauen können. Ich brauche jemanden, der zu mir steht, egal, wie ich drauf bin.
Ich brauche jemanden, der mir Halt gibt. Ich brauche jemanden, der meinem Leben Sinn gibt.

(Hier ein Vorschlag, was man sagen kann. Wichtig ist aber, daß der Mitarbeiter ehrlich von seinem Glauben spricht, denn die Jugendlichen spüren, was man wirklich „aus dem Herzen" sagt und was nicht).

Für mich sind dies andere Menschen, gute Freunde. Doch auch die wechseln mit der Zeit, enttäuschen mich manchmal. Eine Freundschaft aber bleibt, egal, wo ich wohne, wie ich drauf bin, wie's mir geht, was ich gerade mache.
Diese Freundschaft bietet mir Gott in seinem Sohn Jesus Christus an. Durch den Glauben an ihn bekommt mein Leben einen anderen Sinn.
Ich gehe trotzdem gerne auf Partys, denke oft, mir gehört die Welt, ich will nichts verpassen. Aber ich kann diese Dinge unbekümmert genießen, weil ich nicht darin mein Glück suchen muß. Meinem Leben gibt der Glaube an Jesus Christus einen Sinn. Der Glaube daran, daß er zu mir steht, egal, was passiert. Der Glaube daran, daß ich ihm nicht egal bin. Der Glaube daran, daß er mich immer, in jeder Situation, begleitet. Der Glaube daran, daß dies nicht nur für einen kurzen Augenblick ist, sondern für die Ewigkeit.

## *Weiterführendes*

➪ Je nach Offenheit der Gruppe kann sich jetzt noch ein Gespräch über das Thema Glauben / Sinn / Zweifel / Fragen anschließen, was den Gruppenleiter als Person und Christ bestimmt fordert, ehrliche Antworten zu geben – doch gerade hier wird Christsein / Glauben für die Jugendlichen transparent, gerade hier ist eine Chance, daß sie nicht nur mit „frommen Phrasen" abgespeist werden.

➪ Zum Abschluß Gebet, je nach Verlauf des Gesprächs die Frage nach dem Sinn / nach Drogen / nach dem Glauben mitaufgreifen und in das Gebet miteinschließen, abschließen mit dem gemeinsamen Vaterunser (oder Gebetsgemeinschaft).

**2**

# Das Werbespiel

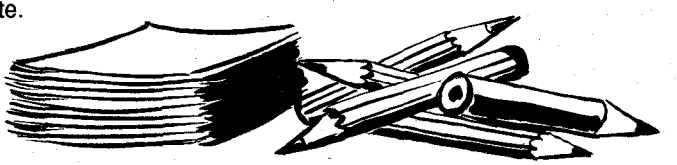
*oder: Die zarteste Versuchung, seit es Werbung gibt*

## Spielbeschreibung

Zwei Gruppen treten im „Werbe-Wettstreit" gegeneinander an. Gefragt sind die Kenner der Werbesprüche, welches Produkt steckt hinter welchem Werbespruch. Ein kurzweiliges Ratespiel, bei dem man testen kann, wie erfolgreich die Werbesprüche nebst Produkt schon bei uns abrufbar sind.

## Material

Ausreichend Stühle für die Spieler, Papier und Stift für den Spielleiter zum Notieren der Punkte.



## Spielregeln

Die beiden Mannschaften sitzen sich in zwei Reihen gegenüber. Am Kopfende der beiden Reihen stehen zwei freie Stühle als „Ratebank", mit Blickrichtung in die Gasse zwischen den beiden Reihen. Von jeder Mannschaft setzt sich nun der oberste Spieler der Reihe auf die „Ratebank", die übrigen Spieler rücken jeweils in ihrer Reihe nach oben auf. Der Spielleiter liest einen Werbespruch vor – wer von den beiden auf der „Ratebank" kann zuerst das dazugehörige Produkt nennen?

(Nur die beiden auf der „Ratebank" sind dran, die anderen müssen still sein, Einsagen gibt drei Punkte Abzug). Sobald das richtige Produkt genannt wurde (bei Nichtbeantwortung wird die Frage vom Spielleiter aufgelöst) erhält die Gruppe des „Werbefachmanns" einen Punkt, die beiden „Rater" setzen sich wieder ans Ende ihrer Reihe und die nächsten beiden setzen sich auf die „Ratebank". Nach diesem Prinzip wird so lange durchrotiert, bis der Spielleiter keine Werbesprüche mehr parat hat. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Wenn eine Mannschaft eine Person mehr hat, ist dies besonders interessant, da man dann jedesmal einen anderen „Rate-Gegner" zur Seite hat.

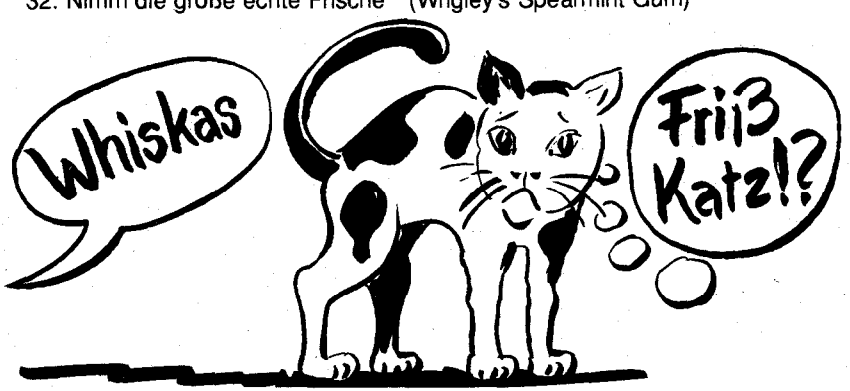
## *Anmerkungen*

Der Spielleiter sollte darauf achten, daß die Spieler, die sich nicht so gut in der Werbewelt auskennen, nicht von den anderen „fertiggemacht" werden. Im Gegenteil – durch dieses Spiel hat er die Chance, auf die große Beeinflussung durch die Werbung aufmerksam zu machen und die „Konsum-Verlockungs-Versuche" kritisch zu betrachten.

Eine Andacht zum Thema Werbung findet sich in Steigbügel Nr. 274 (Andacht zum PUR-Lied „Egal").

1. Anstatt hier rumzusitzen, schlemm' ich lieber ... (Schlemmerjoghurt von Müller)
2. Was die Haut zum Leben braucht (Nivea)
3. Nudelgenuß wie frisch vom Land (3 Glocken)
4. Das ist die Zeit für ... light! (Krönung)
5. „Sie haben Geschmack." – „Ich weiß". (Kaffee Hag)
6. Ich sage nur: Kirsche (Mon Cheri)

7. Bitte ein ... (Bit)
8. Kraft zum Leben gibt ... (Tai Ginseng)
9. Als ob der Sommer nie zu Ende ginge. (Raffaelo)
10. Der Apfel, der sein Bestes gibt (Fixapfel)
11. Erst unheimlich stark, dann unheimlich klein (Persil flüssig)
12. Gib mir die Kugel (Rocher)
13. Schmeckt fast wie frischgepreßt (Dittmayers Valensina)
14. „Mmmh, schmeckt das gut!" – „Sagte der Drache?" – „Nee, der hatte doch kein ... (Wickbonbon)
15. Für das Beste im Mann (Gilette)
16. You can't beat feelin' (Coca Cola)
17. Gut, daß es den Tiger gibt (Esso)
18. ... macht das Frühstück gut! (Rama)
19. Mit ... macht das Kochen Spaß! (Maggi)
20. Weck den Tiger in dir! (Kellogg's Frosties)
21. ... macht das süße Leben leichter (Natreen)
22. Der Beginn einer kochenden Leidenschaft (Barille / Steffi Graf)
23. Sie baden gerade ihre Hände drin (Palmolive)
24. Alles ... oder was? (Müller)
25. In Fisch die Nr. 1 (Nordsee)
26. Der frische Franzose (Le Tartare)
27. Wenn's um Geld geht ... (Sparkasse)
28. „Tja – ich bin 62, aber ich habe die Kraft der zwei Herzen!" (Doppelherz)
29. Willst du viel, spül mit ... (Pril)
30. Schmeckt so lang, so extra lang (Orbit ohne Zucker)
31. ... muß mit" (Bifi)
32. Nimm die große echte Frische (Wrigley's Spearmint Gum)




33. Katzen würden ... kaufen (Whiskas)
34. Von erfolgreichen Züchtern empfohlen (Pal + Pedigree Pal)
35. Die klügere Zahnbürste gibt nach (Dr. Best Plus)
36. Ist die Katze gesund, freut sich der Mensch (Kitekat)

37. Als Kräuterextrakt in den grünen Streifen (Dentagard)
38. ... ..., von der Sonne verwöhnt (Badischer Wein)
39. Kenner trinken (Württemberger)
40. ... ..., you are the one! (Night & Day)
41. Du hast ein Herz aus Schokolade (Ohne Gleichen, Bahlsen)
42. Die längste Praline der Welt (Duplo)
43. Spiel, Spaß, Spannung, Schokolade (Kinder-Überraschung)
44. ... macht mobil bei Arbeit, Sport und Spiel (Mars)
45. I can't no satisfaction (Snickers)
46. Keine Sorge, ... (Volksfürsorge)
47. ... – da weiß man, was man hat (Persil)
48. ..., der ist voll und ganz gesichert (Allianz)
49. ... ist fertig! (Miracoli)
50. Riesenwaschkraft (Der weiße Riese)
51. Die zarteste Versuchung, seit es Schokolade gibt (Milka)
52. ... aus der Frischebox (Super Dickmanns)
53. Das Leben ist schön, schön mit ... (Jade)
54. morgens ..., abends ... (aronal & elmex)
55. Wenn dir ein Freund Blumen schenkt, könnte das an ... liegen (Impuls)
56. Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubeißen können (Blend a med)
57. ... – und der Tag kann kommen (Credo)
58. Für die Haut ab 40 (Quenty forty)
59. Ei, Ei, Ei, ... (Verpoorten)
60. Komm doch mit auf den ... (Underberg)
61. Auf diese Steine können sie bauen (Schwäbisch Hall)
62. ... mit dem berühmten Brauwasser aus dem Schwarzwald (Alpirsbacher Klosterbräu)
63. Was wollt ihr dann? (Maoam)
64. Schmilzt im Mund, nicht in der Hand (m&m's)
65. Aus Erfahrung gut (AEG)
66. ... – für Teekenner (Teekanne)
67. Für ihre Gesundheit das Rezept ... (Tetesept)
68. Der Duft, der Frauen provoziert (Axe)
69. Wir machen den Weg frei (Volksbanken – Raiffeisenbanken)
70. Nur Küsse schmecken besser (Eckes Edelkirsch)
71. Mit Felsquellwasser gebraut (Krombacher)
72. „.. – das einzig Wahre (Warsteiner)
73. ..., schwimmt sogar in Milch (Milky Way)
74. „Hallo, Herr Kaiser" (Hamburg Mannheimer)
75. Riesig ist der Unterschied nicht, aber fein (Chantré)
76. Nur ein einziges ... ist übriggeblieben (Mon Cheri)
77. Ist der neu? Nein mit ... gewaschen (Perwoll)
78. I'm walkin (Aral)
79. ... – hier tanken sie auf (DEA)

80. ... – für die extra Portion Milch (Kinderschokolade)
81. Waschmaschinen leben länger mit (Calgon)
82. Nur das Beste aus der Frucht (Granini Trinkgenuß)
83. Eine Generation voraus (Opel)
84. Bewährt bei Husten und Heiserkeit (Pullmoll)
85. Essen mit Lust und Liebe (Knorr)
86. Damit junge Haut länger jung bleibt (Oil of Olaz)
87. Vollendet veredelter Spitzenkaffee (Dallmayr Prodomo)
88. Vitamine und Naschen (Nimm 2)
89. ... wäscht Spannkraft ins Haar (Shamtu Shampoo)

90. Gepflegt vom Kopf bis zu den Zähnen (Corega Tabs)
91. Warum gibt's die eigentlich erst jetzt? (Merci Krokant)
92. It's cool, man (Milka)
93. ... ist einfach gut (Mc Donald's)
94. ..., keiner schmeckt mir so wie dieser (Exquisa)
95. Jedes schmeckt am besten (Knorr)
96. United colours of ... (Benetton)
97. Nicht immer, aber immer öfter (Clausthaler)
98. Fahren in seiner schönsten Form (BMW)
99. Komm doch 'rüber in die ... -Oase (Punika)
100. Frisch gepreßt oder ... (Valensina)
101. Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause (LBS)
102. Die schönsten Pausen sind lila (Milka lila Pause)
103. Danke heißt ... (Merci)
104. ..., das Frühstückchen (Knobbers)
105. Damit Sie nicht ins 11-Uhr-Loch fallen (Nutella)
106. Quadratisch, praktisch, gut (Ritter Sport)
107. „cremig" – „nee, fruchtig" (Danone Joghurt)
108. Ja, die ..., die schmeckt so himmlisch joghurtleicht (Yoghurette)

109. Pflegt die Hände schon beim Spülen (Palmolive)
110. Nichts ist unmöglich (Toyota)
111. ... macht Kinder froh, und Erwachsene ebenso (Haribo)
112. ... mit der Bioformel (Corega Tabs)
113. Putzt so sauber, daß man sich drin spiegeln kann (Meister Proper)
114. Außen ..., innen Geschmack (Melitta Toppits)
115. „Oh, wie verführerisch sind ..." (Choco Crossies)
116. ... – die Freiheit nehm' ich mir (VISA)
117. Gut ist uns nicht gut genug (HERTIE)
118. So schmeckt der Sommer (Langnese)
119. Mit diesem Duft kann Ihnen alles passieren (Gammon)
120. Perfekter Halt (3-Wetter-Taft)
121. An meine Haut lasse ich nur Wasser und ... (CD)
122. Geistreicher Genuß in Nuß (Edle Tropfen)
123. Brillen zum Nulltarif (Fielmann)
124. Ruf doch mal an (Telekom)
125. ... ist gut für mich (Gutfried Wurst)
126. Made in Paradise (Renault Clio)
127. Früher oder später kriegen wir sie (Danone)
128. ... ißt das Kind (Atlete)
129. Schönes Haar ist ihr gegeben, laß es leben, mit ... (Gard)
130. Mein liebster Duft, mein liebster Kaffee (Eduscho)
131. ... mit dem „Blubb" frischer Sahne (Iglo Rahmspinat)
132. ... ist das famose – Frischgemüse aus der Dose (Bonduelle)
133. ... – verliebt in Joghurt – Sahne-Joghurt (Zott)
134. ... macht herziger (Merziger)
135. Sind wir nicht alle ein bißchen ... (Bluna)
136. ... und der Anwalt hilft sofort (Advocard)
137. Wie das Land, so das ... (Jever)
138. Mensch, Heino bei ... (Mc Donalds)
139. Unwiderstehlich – ... (Choco Crossies)
140. ... – die schlaue Art zu waschen (Spee Megaperls)
141. Nichts geht über ..., ... – Qualität (Bärenmarke)
142. Das erste Extra des Tages (Schwartau Extra)
143. Mit ... bleibt der Po schön trocken (Pampers)
144. ... – eine Legende! Und du schmeckst die Lust am Leben! (Mars)

3

# Banküberfall in der Altstadt

## – ein Stadtspiel für Spürnasen

## Spielbeschreibung

In der Altstadt fand ein Banküberfall statt. Die Aufgabe ist nun, in Kleingruppen den Bankraub aufzuklären, den Bankräuber zu stellen und zu identifizieren. Dazu werden durch Aufgabenerledigung an den einzelnen Stationen Details zum Phantombild bzw. zu Fingerabdrücken gesammelt.

**Spieldauer:** circa $1^1/_2$-2 Stunden (je nachdem, wie weit die Stationen auseinanderliegen).

**Teilnehmer:** mindestens zwei, höchstens zehn Kleingruppen à 2-7 Personen.

**Mitarbeiter:** mindestens sechs.

### *Material pro Gruppe*

Bogen Papier für Phantombild, Teile für Phantombilder (siehe hinten zum Kopieren), Klebestift, Graphit und Pinsel (von Kripo auszuleihen), Kreuzworträtsel (am besten selbstgemacht, passend zum Ort und zur Jugendgruppe oder einfaches Kreuzworträtsel aus Teeniezeitung), Photo vom Flüchtenden von hinten, Glas mit Fingerabdruck vom Flüchtenden, Stifte, Aufgabenblatt, eventuell Preise.

**Material „nur einmal“:** Hinweiszettel für Bücherei, Funkgerät, rote Mütze, anonymer Brief (aus Zeitungsschnipseln zusammengeklebter Text: „Kinn mit Scharte“)

# Ablauf

– Der Einfachheit halber wird das Stadtspiel am Beispiel von Bietigheim-Bissingen erklärt und muß vom jeweiligen Mitarbeiter für die betreffende Stadt und deren Möglichkeiten modifiziert werden –.

## 1. Gemeindehaus / Gruppenraum

Die Gruppe trifft sich am gewohnten Platz. Ein Polizist (den man natürlich rechtzeitig genug vorher einweihen und anfragen sollte) gibt Informationen zum Überfall und bittet die Jugendlichen um Mithilfe, da sich der Täter noch in der Gegend befinden muß. Nähere Informationen würden alle bei der Polizeistation erhalten.

## 2. Polizeistation

An der Polizeistation erhalten alle Gruppen weitere Infos:

- Wo der Überfall stattgefunden hat
- Erklärung der Phantombild-Technik (je nach Hinweis immer entsprechendes Teil ausschneiden und aufkleben) und entsprechendes Material für jede Gruppe
- Aufgabenblatt / Stationenplan mit vorgegebener Anfangsstation

Ein Mitarbeiter weist noch darauf hin, daß an den jeweiligen Stationen alles so belassen werden muß, wie es vorgefunden wurde, um keine Spuren zu verwischen und auch die anderen Gruppen nicht in ihren Ermittlungen zu behindern. Außerdem sollen die Gruppen nach dem Sammeln der Indizien wieder zum Gemeindehaus zurück.

## 3. Stationen

Wie oben erwähnt wird jeder Gruppe eine andere Anfangsstation zugeteilt. Danach entscheidet jede Gruppe für sich, in welcher Reihenfolge sie ihre Ermittlungen tätigen will. Falls an einer Station gerade eine andere Gruppe ermittelt, muß die als zweite gekommene Gruppe entweder warten oder zuerst eine andere Station aufsuchen.

**Bücherei:** Bücherkiste mit Krimis. / In einem Buch befindet sich ein Zettel mit Hinweis auf die Telefonzelle vor dem Gasthaus „Krone" – die Jugendlichen sollen sich dorthin begeben. Ein Mitarbeiter mit Telefon, der die Telefonzelle immer im Blick hat, ruft diese Telefonzelle an, sobald die Jugendlichen dort eintreffen. Der Mitarbeiter gibt sich als anonymer Anrufer aus und teilt ein Detail zum Phantombild mit (natürlich passend zum „Täter", z. B. „der Täter hatte ein spitzes Kinn mit Bartstoppeln").

**Bank:** Ein Bankangestellter (da für „echte" Bankangestellte das Überfallthema eventuell zu ernst ist, kann dies auch ein Mitarbeiter sein, der sich als Bankangestellter verkleidet und vor der Bank postiert hat) steht unter Schock, er kann jedoch ein Detail zum Phantombild nennen.

**Rathaus:** Im Eingangsbereich des Rathauses befindet sich ein Funkgerät. Durch das Funkgerät gelenkt (von einem versteckten Mitarbeiter) müssen die Jugendlichen ein Kreuzworträtsel finden und lösen. Bei richtiger Lösung erhalten sie durch das Funkgerät ein weiters Detail zum Phantombild und die Aufforderung, das Funkgerät wieder an den Platz zurückzulegen.

**Spielturm auf Spielplatz:** Vom Spielturm aus entdeckt man einen Informanten mit roter Mütze.

**Marktplatz:** Auf dem Marktplatz soll ein Passant gefunden werden, der den Flüchtenden gesehen hat. Ein Mann mit Kamera zeigt den Jugendlichen ein Bild mit dem Flüchtenden von hinten und übergibt jeder Gruppe dieses Bild für weitere Ermittlungen.

**Telefonzelle im Stadtpark:** Im nahen Umkreis befindet sich ein anonymer Brief mit einem Detail zum Phantombild.

**Biergarten:** Der Wirt im Biergarten zeigt das Glas, aus dem der Bankräuber getrunken hat. Die Jugendlichen müssen den Fingerabdruck entdecken und bearbeiten (mit Fingerabdruck-Set von Kripo).

## *4. Gemeindehaus*

Im näheren Umkreis des Gemeindehauses befindet sich der Bankräuber, der jetzt von den Jugendlichen geschnappt werden kann. Allerdings darf er erst richtig verhaftet werden, wenn er überführt ist und anhand von lückenlosen Beweisen angeklagt und des Banküberfalls für schuldig befunden werden kann. Dazu benötigt die Polizei nun die Ermittlungsergebnisse der Gruppen. Der Bankräuber wird überführt durch das Phantombild und den Fingerabdruck.

# *Aufgabenblatt*

## *Orte, von denen Hinweise aus der Bevölkerung kamen*

Anruf aus der **Bücherei**
– in einer Bücherkiste mit Krimis befindet sich ein Hinweis

**Bank in der Altstadt**
– der überfallene Bankangestellte steht noch unter Schock, kann aber schon vorsichtig von euch befragt werden

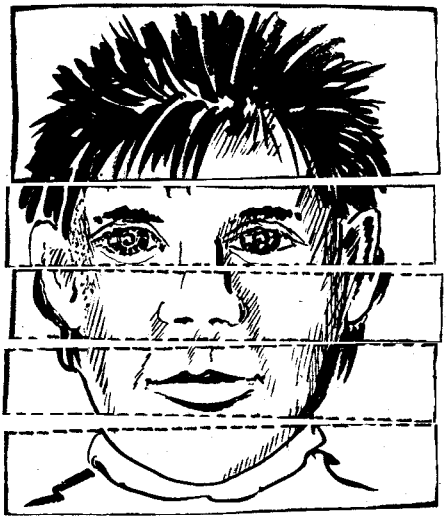
Anruf vom **Rathaus**
– im Eingangsbereich des Rathauses hat man ein Funkgerät gefunden

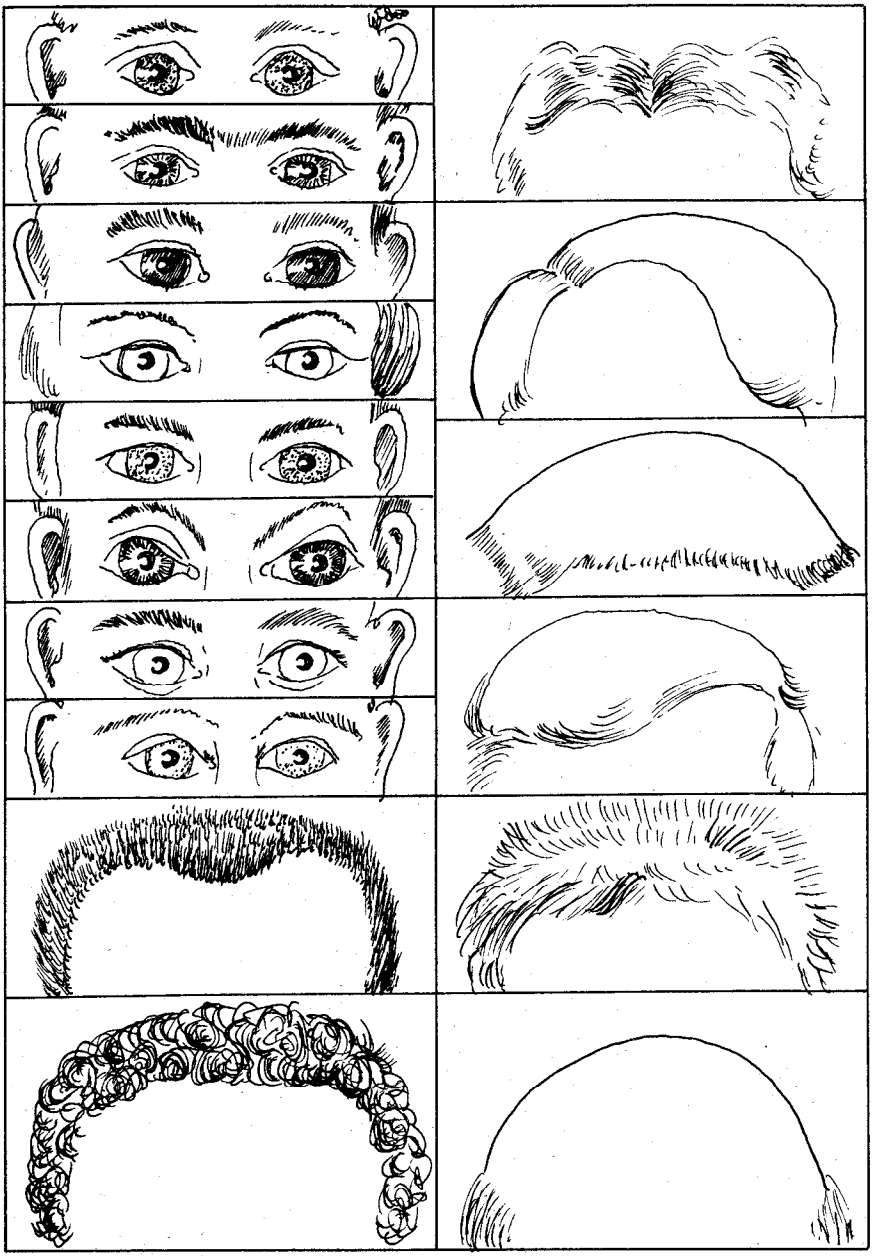
komischer anonymer Anruf – man soll den Spielturm des Spielplatzes besteigen und Ausschau nach einem Informanten mit roter Mütze halten

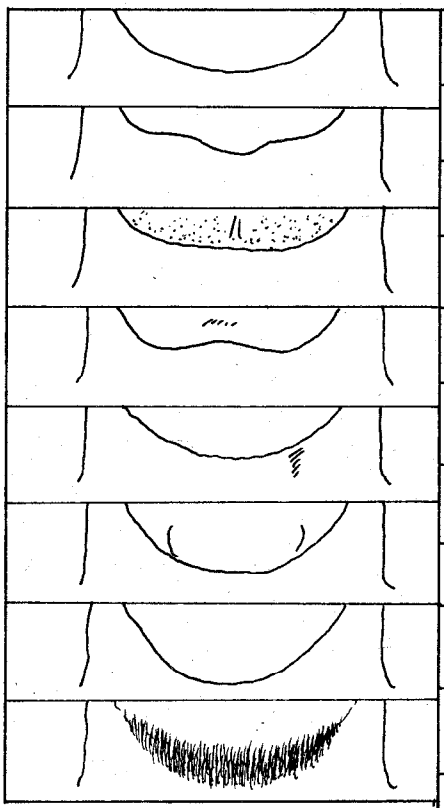
Passanten auf dem **Marktplatz** haben den Flüchtenden gesehen – eventuell ist noch einer der Passanten da und hat vielleicht auch einen besonders wichtigen Hinweis

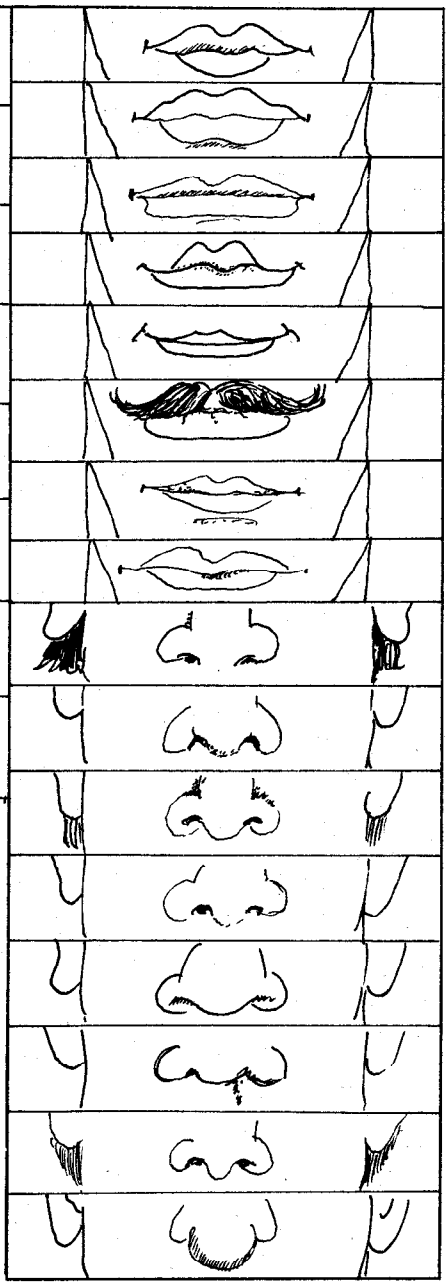
Anruf aus der **Telefonzelle im Stadtpark** – im nahen Umkreis der Telefonzelle wurde ein anonymer Brief gefunden

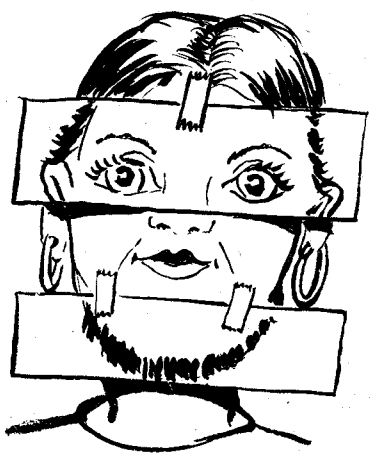
Anruf vom Wirt des **Biergartens,** eine sehr gehetzte Person habe ein Glas Mineralwasser getrunken











# 4 Frau Zimmermanns Geranien

Kurzgeschichte von Toni Zuber

Ach hatten wir früher doch eine gemütliche Zeit, sinnierte Frau Zimmermann, nachdem sie aus dem Stadtbus gestiegen war, und die vielen Autos heute ...

Die alte Dame mußte auf die andere Straßenseite und tappte deshalb ängstlich, ohne sich lange umzusehen, auf die Fahrbahn. Ehe sie sich versah, raste ein Sportcabrio auf sie zu. Die Reifen quietschten. Ihr blieb fast das Herz stehen, denn um Haaresbreite hätte sie der rote Flitzer erwischt. Der junge Mann am Lenkrad tippte mit dem Finger an die Stirn. Frau Zimmermann zitterte und wußte nicht mehr ein noch aus. Glücklicherweise brachte sie eine freundliche Passantin dann nach drüben.

„Diese Jugend heute, keinerlei Respekt mehr vor'm Alter!" schimpfte sie und schlürfte mißmutig den Gehsteig entlang.
„Wäre ich doch in der Klinik gestorben, so hätte ich meine Ruhe. Bin ohnehin nur überall im Weg ..."

Sie näherte sich dem Mietshaus, in dem sie wohnte. Schlagartig kamen der Siebzigjährigen ihre Geranien in den Sinn. Vierzehn Tage hatte man die alte Dame in der Klinik behalten, nachdem sie im Kaufhaus einen Schwächeanfall erlitt. Der Notarzt bestand damals auf stationäre Behandlung. Vierzehn Tage! Nein, das konnten Geranien nicht überlebt haben in dieser Sommerhitze. Sie traute sich nicht hochzuschauen zum Balkon. Oh, wie waren sie prachtvoll gewesen, so üppig hatten keine in der Nachbarschaft geblüht. Und für Frau Zimmermann bedeuteten die Balkonkästen die einzige Freude im Leben.

Die Ärzte in der Klink stellten ihre Genesung schon nach einer Woche fest. Sie hatte daraufhin gleich ihre Sachen gepackt. Dann machte der Chefarzt einen Rückzieher. „Frau Zimmermann", meinte er ernst, „wenn sie alleinstehend sind, tut ihnen eine Woche Pflege bei uns noch sehr gut." So addierten sich dann die vierzehn Tage.

Das Treppensteigen zum 1. Stock brachte sie völlig außer Atem. Ehe Frau Zimmermann ihre Schlüssel aus der Handtasche zog, mußte sie zuerst mal stehenbleiben und durchschnaufen. Dann sperrte die betagte Frau ihre Wohnungstüre auf. Total erschöpft sank sie auf den Küchenstuhl. Während ihre Blicke durch die Küche wanderten, kamen ihr wieder die Geranien in den Sinn. Vielleicht waren sie doch robuster als gedacht und man konnte sie noch retten. Stöhnend raffte sich Frau Zimmermann auf, tappte ins Wohnzimmer und blickte durchs Fensterglas der Balkontüre. War sowas möglich? Die Geranien in verschwenderischer Pracht! So prachtvoll hatten die roten Blüten sich noch nie gezeigt, dachte sie kopfschüttelnd. Vorsichtig griff sie in die Pflanzenerde. Nicht ausgetrocknet.

„Vierzehn Tage lang, bei dieser Hitze?" – Jetzt hört sie Stimmen von der Wohnung über ihr. Es waren die jungen Leute, die einen Stock drüber in „Wilder

Ehe hausten". Egoistische Jugend, seufzte Frau Zimmermann, denn die da oben waren ihr die ganze Zeit lästig. Da könnte ich wochenlang tot in der Wohnung liegen, dachte sie, dieses Pack würde es nicht mal merken.

Nachdenklich schlürfte sie in ihre Wohnung zurück und wollte ihre Sachen auspacken.

„Heute schon wieder? Du versaust mir mit dem Wasserschlauch jedesmal das Wohnzimmer!" hörte sie eine Frauenstimme von oben.

Also was junge Leute für Schweinereien machen, dachte die alte Dame, aber was geht mich das an.

Plötzlich baumelte das Ende eines Schlauches von oben herab, pendelte hin und her und blieb schließlich in einem der Geranienkästen stecken.

„Wasser marsch!" kommandierte eine männliche Stimme.

„Okay, Sir!" kreischte es im Hintergrund.

„Wasser halt!" schallte die Männerstimme nach einer Weile von oben und der Schlauch wanderte zum nächsten Kasten. Auf diese Weise wurden die Geranien nacheinander mit frischem Naß versorgt.

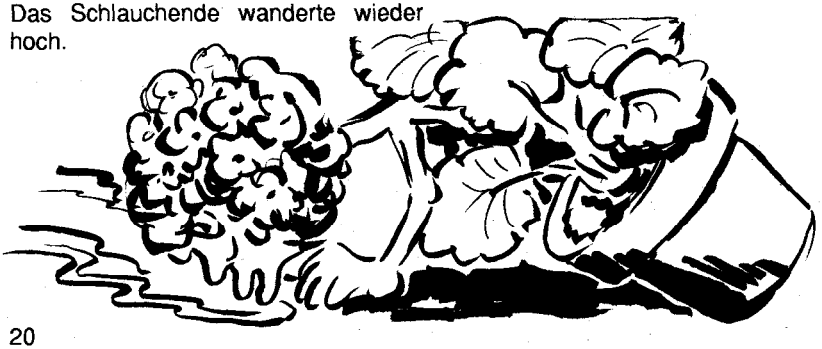
„Alles klar!" scherzte der junge Mann. Das Schlauchende wanderte wieder hoch.

„Eigentlich sind wir bescheuert", meldete sich die Frauenstimme. „Die Alte hat sowas gar nicht verdient. Was macht die noch immer für ein Theater, wenn's mal etwas lauter bei uns zugeht. Erinnerst du dich an die Party vor vier Wochen und die Polizei?"

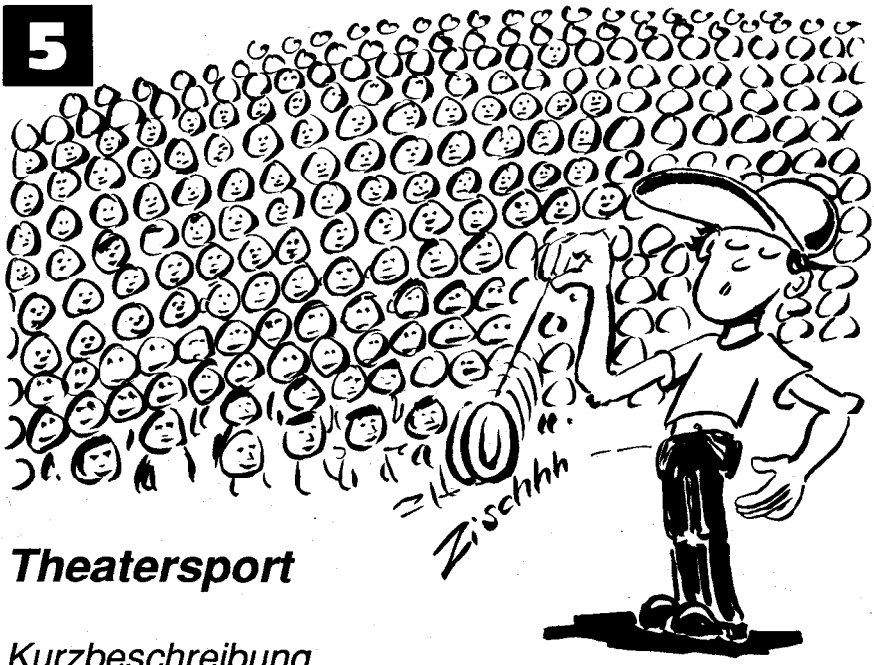
„Ach, das ist vorbei!" gab der Mann zur Antwort. „Sie hat niemanden, und da stört sie die Mücke an der Wand. Verbittert ist die Zimmermann auch. Hoffentlich werden wir mal nicht so ...

Weißt du, wenn auch noch ihre geliebten Geranien vertrocknet wären, was hätte sie dann noch gehabt?!"

Oben knallte die Balkontüre, und es wurde ruhig. Frau Zimmermann stand noch lange staunend hinter der Glasscheibe und betrachtete die Blumenkästen. Dann tappte sie leise nach draußen. Die Wassertropfen glänzten in der Sonne wie die Freudentränen in ihren Augen.



5




# Theatersport

## Kurzbeschreibung

Beim Theatersport treten zwei Gruppen in der Kunst des Improvisierens gegeneinander an. Das Publikum sagt, was sie spielen sollen und bewertet mit Hilfe von farbigen Stimmkarten, welche Gruppe das jeweilige Spiel besser gemeistert hat.

## Das Besondere / Faszinierende

Ohne viel Aufwand kann man einen kurzweiligen, unterhaltsamen und die Lachmuskeln schwer beanspruchenden Abend füllen. Da man nicht viel Zeit zum Nachdenken hat, kann sich die Angst vorm Theaterspielen gar nicht erst groß aufbauen, und wer sich einmal ranwagt wird staunen, welche versteckten Talente in so manchem Menschen bisher verborgen waren. Durch die starke Miteinbeziehung des Publikums wird dieses auch der puren Zuschauer- und Konsumentenrolle enthoben, und jeder einzelne trägt somit zu dem Abend bei.

## Material

Kleider, Schuhe, Hüte, diverse Requisiten (z. B. Spazierstock, Korb, Pappherz). Ideal ist eine Kleiderstange mit Bügeln, aber ein „Wühlkoffer" reicht auch.
Für das Publikum: für jeden zwei Farbkarten als Stimmzettel.

## *Spielregeln*

– Es treten zwei Teams von je drei Personen gegeneinander an. (Möglich sind auch mehr Spieler pro Team, ratsam jedoch nicht mehr wie fünf)

– Zu Beginn des Abends stellen sich die Teams selbst mit ihrem Schlachtruf vor und nennen „ihre Farbe" – eventuell T-Shirts in dieser Farbe anziehen, falls man es ganz professionell aufziehen will.

– Der Moderator führt durch den Abend, erklärt die Spiele, stoppt die Zeit, notiert die Punkte etc. (Eventuell mit Hilfe eines Assistenten).

– Die beiden Teams spielen immer nacheinander die gleiche „Disziplin", jedoch mit unterschiedlichen Themen / Spielstilen etc., je nachdem, was das Publikum vorgibt. Jeweils die Mannschaft, die im Punktevorteil ist, beginnt. Es gibt jedoch auch die Spielform „Duell", in der beide Teams gleichzeitig und miteinander spielen.

– Nach jeder Spielrunde / „Disziplin" stimmt das Publikum durch Hochhalten des entsprechenden Farbkärtchens ab, welche Mannschaft die Improvisitation am besten / originellsten gemeistert hat. Falls jede Mannschaft ungefähr gleichviel Stimmen bekommt, muß der Moderator schnell die Stimmen zählen oder abschätzen, wer besser war. Die Siegermannschaft erhält jeweils fünf Punkte für eine „gewonnene Disziplin", nur in der letzten Runde gelten besondere Regeln:

– In der letzten Runde geht es nochmals heiß her, denn nun wird um so viel Punkte gespielt, wie die hintenliegende Mannschaft braucht, um die führende zu überholen, damit noch einmal Spannung aufkommt. Die „schlechtere" Mannschaft darf die andere herausfordern und die „Disziplin" wählen, ob allein oder im Duell.

– Die Siegermannschaft bekommt am Ende einen großen Applaus und vielleicht auch einen kleinen Preis oder eine Urkunde.

## *Anregung*

Falls das „Theatersportfieber" und die nicht mehr zu bremsende Begeisterung ausbricht, was leicht passieren kann, kann man auch einen „Theatersportcup" veranstalten und mehrere Termine ansetzen, in denen zuerst in einer Vorrunde immer zwei andere Teams an einem Abend gegeneinander spielen und die daraus hervorgehenden Siegermannschaften in der Endrunde gegeneinander antreten.

Es folgen nun verschiedene Theatersportspiele (die auch gut abwandelbar sind), unterteilt in vier große Disziplinen (die jedoch nicht alle in einem Abend vorkommen müssen). Je nach Anzahl und Art der Spiele entscheidet sich die Länge des Abends. Da ja die meisten Spiele doppelt (d. h. von jeder Mannschaft) gespielt werden, nimmt dies einiges an Zeit in Anspruch. Bewährt haben sich ca. 4-5 Spiele pro Abend (am besten noch eins in petto haben, falls die Spieler und das Publikum nicht genug bekommen können). Zum Teil sind Zeitvorgaben angegeben, zum Teil

besteht kein Zeitlimit (falls das Spiel dann einmal „erlahmen" sollte, kann der Moderator eingreifen und entweder einen neuen Impuls geben oder abbrechen).

# *Sprache*

## *Dolmetscherszene*

Zu einem Thema aus dem Publikum wird ein Vortrag gehalten in einer Sprache, die auch das Publiukum angibt. Ein Simultanübersetzer „übersetzt" den Vortrag.

## *Drei-Wort-Spiel*

Titel der zu spielenden Geschichte kommt vom Publikum und eine zusätzliche Vorgabe (z. B. dramatische Situation oder romatischer Schauplatz). Es dürfen nur Sätze mit genau drei Worten gesprochen werden. Zeitbegrenzung von zwei Minuten.

## *Synchronspiel*

Double-Speach: Zwei Spieler, einer davon spricht beide Rollen. Publikum gibt brenzlige Situation vor.
Synchronszene mit Übersetzung: Zwei Spieler sprechen in fremder Sprache. Eine Person übersetzt. Publikum gibt Ort vor.

## *Märchennacherzählung*

Von jeder Mannschaft zirka zwei Personen, ein bekanntes Märchen (vom Publikum) wird nachgespielt.

## *Expertenszene*

**Sportreportage:** Publikum nennt Sportart, die es noch nicht gibt. Ein oder zwei Spieler spielen den „Film" (eventuell mit Zeitlupenausschnitten), einer kommentiert. Zeitvorgabe: Zwei Minuten.
**Anrede:** Eine Person hält einen Vortrag zu einem Thema des Publikums, die andere Person steht dahinter, streckt die Arme nach vorne und macht die Armbewegungen der redenden Person.

## *Werbespot*

Das Publikum nennt das Produkt, für das geworben werden soll und drei Wörter, die in dem Werbespot auftauchen müssen.

## *ABC-Improvisation*

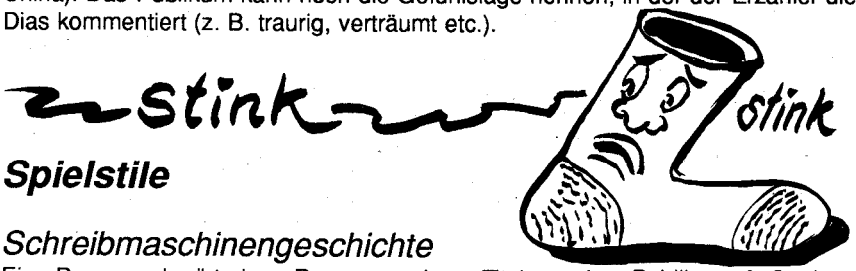
2-3 Spieler bekommen vom Publikum eine Situation genannt. Die Schwierigkeit ist, daß jeder neue Satz mit dem nächsten Buchstaben des Alphabets beginnen muß. Zeitvorgabe: Drei Minuten.

## *Reimtheater*

Für zwei eventuell drei Personen. Das Publikum nennt das Thema der Geschichte und gibt den ersten Satz vor. Es darf nur in Reimen geredet werden. (Möglich ist auch, ein Märchen in Reimen nachzuspielen.

## *Dia-Show*

Einer ist Moderator und Erzähler und kommentiert die Dias, die jeweils von den anderen beiden Spielern in eingefrorenem Zustand dargestellt werden. Das Publikum nennt das Thema der Dia-Show (z. B. Erster Schultag oder Urlaub in China). Das Publikum kann noch die Gefühlslage nennen, in der der Erzähler die Dias kommentiert (z. B. traurig, verträumt etc.).




# *Spielstile*

## *Schreibmaschinengeschichte*

Eine Person schreibt einen Roman zu einem Titel aus dem Publikum. Außerdem kommt der Schreibstil vom Publikum, in dem der Roman geschrieben wird (z. B. Science Fiction, Liebesgeschichte, Krimi, Thriller / alternativ: Werbetext).

## *Filmkritiker*

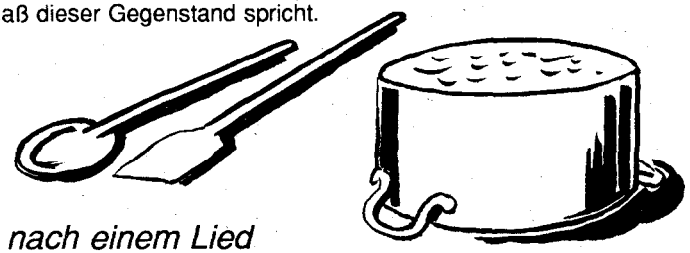
Ein Film wird von einem Filmkritiker kritisiert, Titel und Filmgenre (z. B. Krimi, Tragikkomödie) kommen vom Publikum. Die beiden anderen Spieler spielen immer einzelne Filmausschnitte, die vom Kritiker erzählt bzw. kritisiert werden.

## *Gezogener Spielstil*

Vom Publikum wird ein Zettel aus einer Zettelbox gezogen, in der Kärtchen mit unterschiedlichen Spielstilen liegen (z. B. Bauerntheater, Ballett, Krimi, Humor, Liebesschnulze, Science Fiction). Das Publikum gibt außerdem einen Titel / Überschrift zu dem gezogenen Spielstil.

## *Sprechender Gegenstand*

Das Publikum bestimmt einen Gegenstand (der entweder real existiert als Requisite, oder eine andere Requisite wird zu diesem Gegenstand erklärt) und den Spielstil. Ein Spieler verleiht dem Gegenstand seine Stimme, die anderen spielen und erleben, daß dieser Gegenstand spricht.



# Musik

## *Das klingt nach einem Lied*

Eine Szene wird gespielt, immer wenn der Ruf vom Moderator: „Das klingt nach einem Lied!" kommt, muß gesungen werden. Das Publikum kann den Titel der Geschichte sagen.

## *Musical / Oper*

Ein Musical oder eine Oper werden aufgeführt, das Publikum nennt den Ort der Handlung und den Titel. Zeitvorgabe: Zwei Minuten.

– Spontane Live-Musik zu den folgenden Spielen ist hilfreich, möglich ist auch ein guter „DJ" –

## *Barsong*

Das Publikum gibt drei Begriffe, einer oder mehrere Personen singen und spielen.

## *Chanson oder Volksmusik*

Für das frei improvisierte Chanson gibt das Publikum etwas vor, nach was man sich sehnen kann; für die Volksmusik einen Gegenstand, der besungen wird.

## *Stumme Szene zu Musik*

Das Publikum sagt ein Hobby oder eine Tätigkeit, es wird stumm zur Musik gespielt.

## *Jazz*

Das Publikum gibt ein gesellschaftliches Ereignis und einen Musikstil vor.

## *Rock / Blues*

Rockduett – Titel vom Publikum.
Blues: Gospel – Haushaltsgegenstand vom Publikum, von dem im Gospel gesungen wird.

## *Duell*

Beide Mannschaften spielen direkt mit- oder gegeneinander, die meisten Spiele sind jedoch auch mit einer Mannschaft spielbar, bzw. andere Aufgaben als Duell verwendbar.

### *Kampf um Tiefstatus* (alternativ um Hochstatus)

Ein Mensch im Hochhaus weiß, was er will, ist gut drauf etc. Einem Menschen im Tiefstatus geht es erbärmlich, er hat kein Selbstvertrauen, erniedrigt sich selbst etc.
Zwei Spieler müssen sich nun gegenseitig zeigen, wer noch tiefer und erbärmlicher dran ist. Vom Publikum kommt eine positive Situation. Zeitvorgabe: Zwei Minuten.

### *Offene Szene*

Das Publikum gibt den ersten und den letzten Satz vor und bewertet anschließend, wer mehr zum Gelingen beigetragen hat. Zeitvorgabe: Drei Minuten.

### *Modernes Tanztheater*

Alle Spieler gestalten gemeinsam ein modernes Tanztheater (passende live improvisierte Musik hilfreich!), das Publikum nennt das Thema.

### *Körperkontakt*

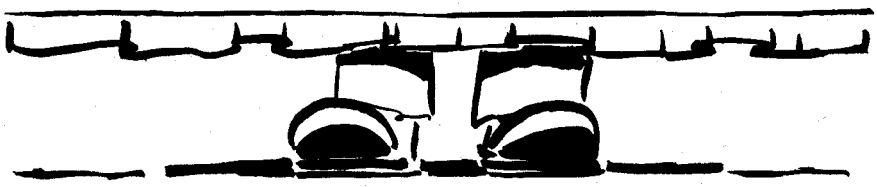
Pro Mannschaft eine Person (eventuell noch eine dazu, ist aber schwer). Gesprochen werden darf nur bei Körperkontakt mit dem Mitspieler. Das Publikum nennt den Ort der Handlung.

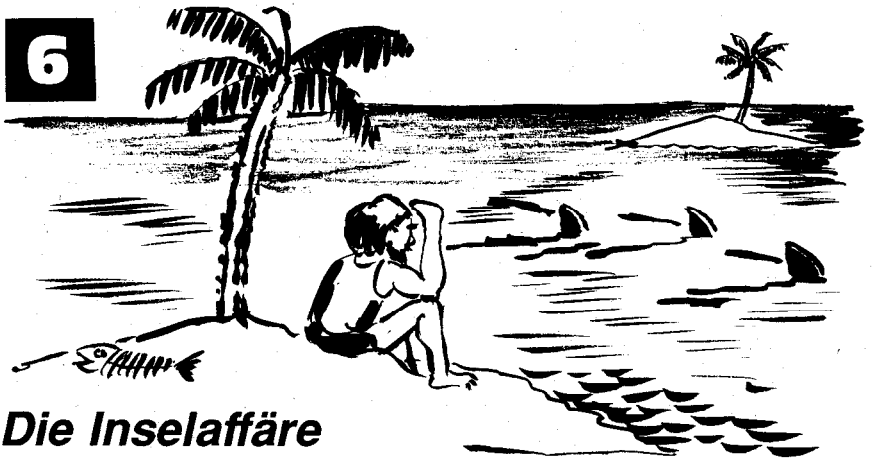
### *Endlosgeschichte*

Das Publikum nennt ein Thema und das erste Wort. Die Spieler stellen sich in einer Reihe auf und erzählen nun der Reihe nach eine Geschichte, wobei der Erzähler nach Fingerzeig des Moderators exakt wechseln muß, es darf keine Pause entstehen. Der Schwierigkeitsgrad kann nach einer Weile noch erhöht werden durch das Verbot, Füllwörter wie „und" und „die" zu verwenden.

### *Playbackspiel*

Das Publikum nennt Thema und Gattung, in der gespielt wird. Pro Mannschaft ein Spieler auf der Bühne und ein Spieler, der vor der Bühne auf dem Boden liegt und die Rolle spricht, die der Partner mimisch und gestisch ausfüllt.





# 6 Die Inselaffäre

Zwei Kreise symbolisieren zwei Inseln, die von haifischverseuchtem Wasser umgeben sind. Nur fünf Überlebende eines Schiffbruchs schaffen es, die Sicherheit der Inseln zu erreichen. Albert ist dabei getrennt von seiner Verlobten Karla. Karla sitzt auf der anderen Insel fest mit ihrer Mutter Della. Bruno, ein junger Mann ungefähr im selben Alter wie Albert, strandet auf Alberts Insel. Der fünfte Überlebende ist ein älterer Herr, Edgar. Er ist ein Einzelgänger, aber ist auf derselben Insel wie Karla und Della.

Die Situation ist diese: Albert und Karla sind sehr verliebt und planen zu heiraten. Nach zwei Monaten der Trennung und dennoch im Blickfeld des anderen, sehnen sie sich danach, wieder beisammen zu sein. Aber jeder neue Tag verringert die Hoffnung auf Rettung. Karla wird mutlos. Als Karla einmal am Strand spazieren geht, entdeckt sie ein Kanu, das aus einem ausgehölten Baumstamm gemacht worden war. Es schaut seetüchtig aus. Edgar erscheint. Er wurde gerade mit dem Bau des Bootes fertig. Karla erklärt ihm ihre Sehnsucht, auf die andere Insel und zu Albert zu gelangen, und sie fleht Edgar an, ihr das Boot zu geben. Edgar lehnt ab mit der Begründung, daß das Boot für seine und nicht für ihre Flucht gemacht worden ist.

Als Karla weiterfleht, macht Edgar einen Vorschlag. Falls Karla mit ihm schläft, wird er sie zur anderen Insel hinüberbringen. Karla bittet um Bedenkzeit und läuft weg, um ihre Mutter zu suchen. Sie erklärt ihrer Mutter, daß die Aussicht auf Rettung hoffnungslos ist, und wenn sie schon auf einer Insel gestrandet sein müssen, dann wollte sie wenigstens mit ihrem Geliebten zusammensein. Della hört verständnisvoll zu und gibt ihr nach langem Überlegen einen Rat: „Ich weiß, daß du Albert über alles liebst, und ich verstehe dein Verlangen, bei ihm zu sein. Aber ich fürchte, die Kosten dafür sind etwas zu hoch. Es liegt bei dir, was du tust, aber mein Rat ist, noch etwas länger zu warten. Ich bin sicher, daß sich eine bessere Lösung finden wird, und dann wirst du glücklich sein, gewartet zu haben."

Karla bedenkt den Ratschlag ihrer Mutter einige Tage lang. Aber schließlich beschließt sie, das Angebot Edgars anzunehmen. Karla schläft mit Edgar. Edgar hält Wort und rudert Karla zu Alberts Insel. Albert und Karla fallen sich in die Arme und sind sehr glücklich. Aber in den nächsten Tagen erklärt Karla Albert die Lage, die sie dazu trieb, den Handel mit Edgar einzugehen. Sie gesteht, daß sie mit Edgar geschlafen hat, aber nur, weil sie Albert so sehr liebt. Albert ist tief verletzt. Er versucht, Karla zu verstehen, aber nach langer Diskussion erklärt er Karla, daß er, obwohl er sie so sehr liebt, diese Beziehung nicht aufrechterhalten kann, weil sie mit einem anderen Mann geschlafen hat. Karla versucht, Alberts Einstellung zu ändern, aber ohne Erfolg.

Während der Diskussion hört Bruno, versteckt hinter einem Busch, dem Gespräch zu. Als Albert geht, kommt Bruno zu Karla und erklärt, daß er ihr Handeln als bewundernswert ansieht. Er versteht, daß ihre Erfahrung mit Edgar das Ergebnis von Hoffnungslosigkeit und ein Akt der Liebe gegenüber Albert war. Bruno erklärt Karla, daß er so jemanden sofort akzeptieren würde, der einen solch hohen Preis aus Liebe zahlt, und er würde sich um Karla kümmern anstelle von Albert. Karla akzeptiert.

Stufe die verschiedenen Charaktere in einr Rangfolge vom besten zum schlechtesten ein.

Versucht in Arbeitsgruppen, euch gemeinsam für die beste und die schlechteste Person zu entscheiden. Je ein Sprecher jeder Gruppe soll den anderen die Entscheidung und die Gründe dafür mitteilen.

Weitere Diskussion:
KARLA:
1. Hat sie richtig gehandelt, um zu erreichen, bei Albert zu sein?
2. Hätte sie Brunos Angebot annehmen dürfen?

ALBERT:
1. Hätte er Karla akzeptieren sollen?
2. Wäre Albert ein Christ gewesen, hätte er sich anders verhalten?

DELLA:
War ihr Rat annehmbar? Falls nicht, welchen Rat hättest du gegeben?

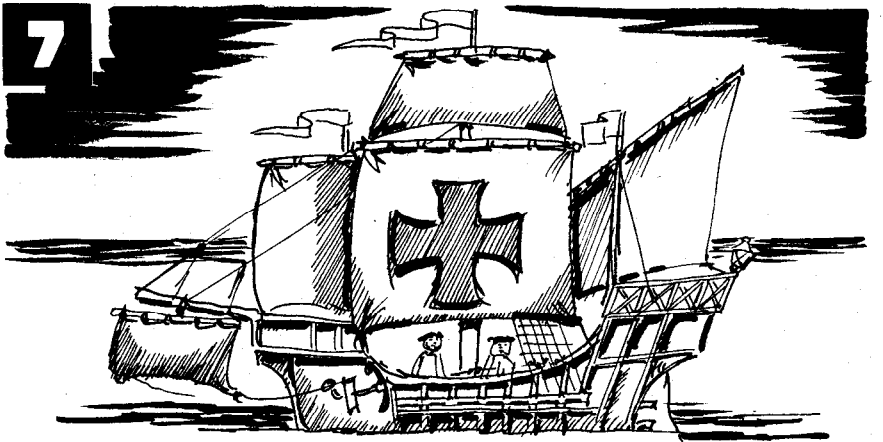
EDGAR:
Gibt es irgendeine Rechtfertigung für sein Handeln?

BRUNO:
1. Warum denkst du, daß er sich um Karla angenommen hat?
2. Würdest du dich ihrer annehmen?

---

***Hinweis an den Autor:***
Bitte neue Anschrift an die Steigbügel-Redaktion weiterleiten.

7



# Einsatz für die Gerechtigkeit

*Die Geschichte des Bartolomé de las Casas*

## Spanien und die Alte Welt

Bevor wir uns dem Leben des Bartolomé de las Casas widmen, stellen wir uns der Frage: In welche Epoche und in welches Umfeld wurde Bartolomé de las Casas hineingeboren?

Europa am Ende des 15. Jahrhunderts: Spanien ist eine bedeutende Macht. Es regieren König Ferdinand von Aragon und Königin Isabella von Kastilien.

*Plakat mit Karte von Spanien aufhängen (vergleiche Anhang).*

Aber die Herrscher haben zu kämpfen – gegen Rivalen im eigenen Land und gegen die Nachbarstaaten Granada, Navarra sowie das ebenfalls mächtige **Portugal.** Von Süden her aus Nordafrika drohten immer wieder die **Mauren,** ins Land zu fallen. Mit ihnen kam aber neben dem politischen und militärischen Gegner nicht nur eine andere Kultur, sondern auch eine andere Religion nach Europa: der **Islam.** Und eine weitere religiöse Schiene tat sich auf. Der Haß auf die **Juden** und ihre Bekämpfung, Verfolgung und Vertreibung. So war eine große Abneigung gegen alles Fremde und andere vorhanden. Als Gegenpol entwickelte sich ein Stolz und Selbstbewußtsein und: der Drang in die weite Welt.

Um sich machtpolitisch aber vor allem auch wirtschaftlich behaupten zu können versuchte man, neue Märkte zu erschließen und kürzere Wege dorthin zu finden. Wenige Jahre zuvor – im Jahre 1488 – hatte Bartoloméo Díaz erstmals Afrika umschifft und so einen neuen Handelsweg nach Asien eröffnet.

Parallel dazu hatte sich der **Schiffsbau** entwickelt.

Quizfrage: Wie hieß der neue Schiffstyp?

a) Schoner
*b) Karavelle*
c) Barke

Diese waren schnell und robust. Nach damaligen Kriterien „Hightech". Mit ihnen konnten Überlegungen einer Atlantiküberquerung getroffen werden. Außerdem gab es spürbare Fortschritte in der **Wissenschaft.** Vor allem in der Mathematik und Geografie. Allmählich wurde der Meinung, die Erde sei eine Kugel und keine Scheibe, mehr und mehr Glaube geschenkt.

Immer wieder kursierten Gerüchte, daß es auch hinter dem Atlantik – westlich der Azoren – Land geben müßte, ja, daß dort Indien sei. (Die Karibik wurde daher später auch als West-Indien bezeichnet). Diese Gerüchte vermischten sich immer wieder mit wilden Phantasien, wirtschaftlichen Kalkulationen und Seefahrerlegenden.

## *Aufbruch zu neuen Zielen*

In dieser Zeit traf ein Mann aus Genua in Portugal ein. Sein Name: **Cristobál Colón.**

Frage: Unter welchem Name wurde dieser Mann später weltberühmt?
(Eventuell Hilfestellung: Nach ihm wurde ein Ei benannt)

*Christoph Kolumbus*

Als Kolumbus die Theorie von West-Indien hörte, faszinierte sie ihn und es ließ ihm keine Ruhe mehr. Dabei hatte er mit großen Schwierigkeiten zu kämpfen.

Da er selbst nicht wohlhabend war, mußte er sich erst eine Finanzierung aufbauen. Bei den Portugiesen blitzte er ab. Auch Königin Isabella wollte zunächst nichts davon wissen. Erst später erhielt er „grünes Licht". Die Zusage war aber an wohl durchdachte Bedingungen geknüpft: Er durfte Länder oder Inseln, die entdeckt würden nur im Namen der spanischen Krone in Besitz nehmen. Die Finanzierung selbst erfolgte nun aber nicht durch die Staatskasse, sondern durch interessierte Kaufleute. Die Krone hatte also kein Risiko – im Falle der erfolgreichen Entdeckung aber allen Nutzen.

Die Reise mochte für Kolumbus vom Entdeckerdrang geprägt sein. Für den Staat war es eine rein wirtschaftliche Angelegenheit. Aus dieser Zeit stammt auch der Begriff **„conquista"** – Die Eroberung. Es ging darum, möglichst günstig an Gewürze, Duftstoffe, Textilien und nicht zuletzt an Gold zu kommen. Am 23.

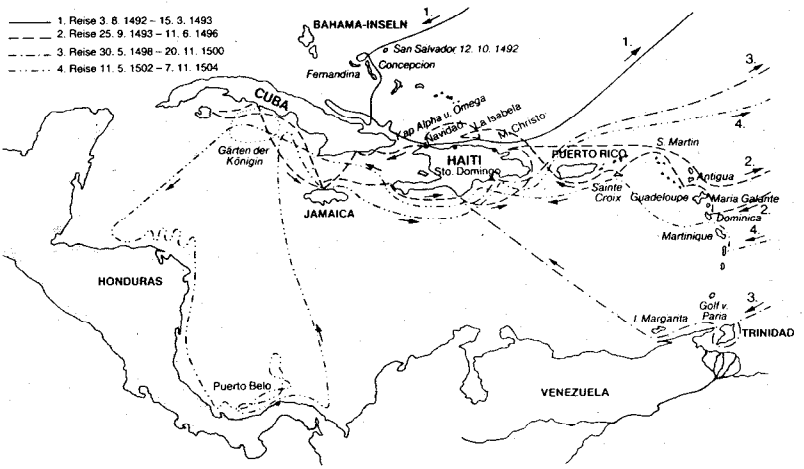
Dezember 1492 trägt Kolumbus in sein Bordbuch ein: „Gott helfe mir in seiner Barmherzigkeit, dieses Gold oder besser jene Goldminen zu finden, da hier viele sie zu kennen behaupten."

Zu der „conquista" gehörte auch, möglichst günstig kostenlose Arbeitskräfte – **Sklaven** – zu „erwerben". Dabei gingen die „Conquistadores" rücksichtslos vor. Ein Zitat:

> „Das 16. Jahrhundert sollte Zeuge des größten Völkermordes in der Geschichte der Menschheit werden."
>
> (T. Todorov)

Eventuell Karte der Karibik aufhängen.

Die karibischen Inseln und die Reiserouten des Christoph Kolumbus



Um das Unternehmen erfolgreich werden zu lassen erhob Isabella Kolumbus in den Adelsstand und ernannte ihn zum „Admiral des Ozeanischen Meeres" sowie vorsorglich zum Vizekönig der neuen Länder. Politik macht's möglich!

> Frage: Wie hießen die drei Schiffe der ersten Reise von Kolumbus, und welches war das Flaggschiff?
>
> Pinta, Nina, *Santa Maria*

Das Selbstbewußtsein der Spanischen Nation zeigt sich auch darin, wie sie sich durch die Namensgebung in der Neuen Welt breitmachte: Die heutige Insel Haiti hieß zunächst „Hispaniola"; auf Deutsch: Klein-Spanien (→ auf der Karte einzeichnen). Nach der Rückkehr der Entdecker entstand bald der Streit um die neuen Territorien. Erst unter Einschaltung des Papstes konnte Südamerika unter den führenden Entdeckernationen Spanien und Portugal aufgeteilt werden.

## *Bartolomés Jugend*

Geboren wurde Bartolomé de las Casas im Jahre 1484 im südspanischen Sevilla. Sein Vater ist Bäcker. In den Jahren 1493-99 segelt er mit Kolumbus nach Amerika bzw. nach Indien, wie man damals meinte.

Über Bartolomés Kindheit ist nicht allzu viel Zuverlässiges bekannt, was für die damalige Zeit auch nicht verwundert. Er selbst hat zwar später viele Schriften verfaßt. Über das erste Drittel seines Lebens macht er aber kaum Ausführungen. Es gibt unterschiedliche Berichte darüber, ob er studiert hat oder ob er Bäckergeselle im Betrieb seines Vaters war. Als 16jähriger meldete er sich als Soldat und war mit dabei bei der Niederschlagung des Aufstands der Mauren bei Granada.

Die Autoren des Buches „Erwachen in der Neuen Welt" (Urs Fiechtner, Sergio Vesely) beschreiben seine Jugend, wie sie sich zugetragen haben könnte. Sie beschreiben ihn als einen interessanten jungen Menschen. Er war sprachlich begabt und war stets offen für viele Details. Sie berichten auch von einer Begegnung Bartolomés mit einem gewissen Rodrigo de Ayamonte, der Kolumbus auf seiner ersten Fahrt begleitet hatte. Begierig hörten Bartolomé und seine Freunde dessen Berichten zu.

Pedro de las Casas, Bartolomés Vater, hatte von Kolumbus einen der sieben mitgebrachten Sklaven geschenkt bekommen. Diesen hatte er mit nach Sevilla gebracht. Es beginnt eine schwierige Zeit des Eingewöhnens. Antonio, wie der Sklave genannt wurde, wundert sich über die „komischen Tücher, welche die Weißen sich um den Körper legten – Kleider nach europäischer Art. Er hatte ein wenig Spanisch gelernt. Vor allem wußte er aber, daß es gut war, meistens „ja" zu sagen und möglichst wenig zu widersprechen.

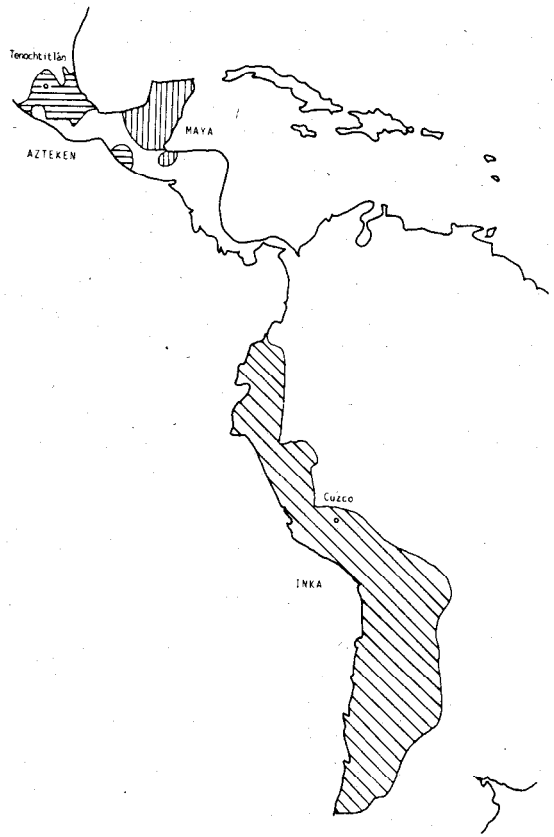
## *Die Neue Welt – Alte Kulturen – Heile Welt?*

Aus welcher Welt kam dieser Sklave Antonio? Was fanden die spanischen Eroberer für ein Land und was für Menschen vor?

Übrigens: Kolumbus war nicht der erste Europäer in Amerika: Im Jahre 986 kamen bereits die **Wikinger** unter Führung von Erik dem Roten dort an. Im Jahre 1000 setzte mit Leif Erikson ein weiterer Europäer seine Füße auf amerikanischen bzw. karibischen Boden.

Welche Vorstellung haben wir von den Indios? Meistens falsche! Meistens stellt man sich diese Stämme und Völker als primitive Kultur in einer heilen Welt vor. Weder das eine noch das andere stimmt!

Die altamerikanischen Kulturen zur Zeit der spanischen Eroberung



Frage: Welche Völker bzw. Kulturen gab es in Süd-/Mittelamerika?

a) Azteken
b) Mayas
c) Inkas

Auch diese waren eigentlich keine „Einheimischen". Vor 20-40 000 Jahren waren sie wohl von Norden her eingewandert. In einer ersten Periode von ca. 1500 v. Chr. gab es sie in Mexiko und in den Anden.

Von 200-900 n. Chr. entstanden zum Teil große Tempelanlagen. Die Stadt Teotihuacan hatte angeblich ca. 200 000 Einwohner! Ab ca. 500 n. Chr. entstand die Kultur der **Mayas** vor allem auf der Halbinsel Yucatán. Durch ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem gelang der üppige Anbau verschiedener Lebensmittel. Die Mayas entwickelten eine eigene Schriftsprache und ein eigenes Zahlensystem.

Nach dem Zerfall des Mayareiches im 15. Jahrhundert ergab sich parallel dazu die Blütezeit der **Azteken.** Ihr König Montezuma hatte sein Reich „voll im Griff". Er baute einen zentralistisch ausgerichteten Militärstaat auf. Die unterworfenen Völker mußten hohe Abgaben zahlen. Die sozialen Schichten wurden scharf getrennt. Der Opferkult blühte. Menschenblut und Menschenherzen wurden geopfert. Und das wohl nicht nur aus religiösen Motiven, sondern auch als Terrorinstrument. Nicht gerade eine heile Welt.

Aber die Azteken waren nicht nur ein blutrünstiger Haufen. So verfaßten sie poetische Schriften und andere literarische Werke. (In einer Zeit, in der in Europa „tiefstes Mittelalter" vorherrschte). Das Ende ihrer Epoche nahte jedoch durch zwei Einflußfaktoren: Aufstände der unterworfenen Völker und das Eindringen des spanischen Eroberers Hernando Cortéz.

Das Reich der **Inka** war vergleichsweise jung. Der Inka wurde als direkter Abkömmling der Sonne angesehen. Die Inkas bauten ein umfangreiches Verkehrssystem mit 4 000 Kilometer Küstenstraße und 6 000 Kilometer Gebirgsstraße auf. Doch auch ihr Ende war unaufhaltsam. Interne Querelen – der Inka Atahualpa ließ seinen Bruder aus politischen Gründen umbringen – und das Vordringen des Spaniers Franzisco Pizarro brachten den Untergang.

Zusammenfassend kann man sagen, daß im Jahre 1492 alle drei Kulturen bereits auf dem „absteigenden Ast" waren.

## *Willkommen in der Neuen Welt!*

Im Jahre 1502 – 10 Jahre nach der ersten Reise von Kolumbus – nimmt auch Bartolomé an einer Reise nach „Indien" teil.

Frage: Wie alt war er damals?

18 Jahre

Die Spanier waren voll davon überzeugt, daß sie Vertreter einer überlegenen Rasse und Verkündiger eines überlegenen Glaubens seien. Geschichtsschreiber (Fiechtner, Vesely) weisen jedoch darauf hin, daß „manche von ihnen nicht wußten, welche Mutter sie geboren und welcher Vater sie gezeugt hatte, oder daß die meisten von ihnen vom Christentum nicht viel mehr verstanden als ein Maulesel von einer Kirchenorgel."

Kaum angekommen, nimmt Bartolomé an Kämpfen gegen die „aufständischen" Indios teil. In einem Bericht heißt es:

„ ... nichts, gar nichts vermochten sie auszurichten gegen unsere eisernen Waffen, unsere Schwerter und Musketen, unsere Reiterei und Artillerie. Halbnackt gingen sie in den Kampf, ... bewaffnet nur mit Steinen, Knüppeln und Pfeilen."

Auch schwangere Frauen und Neugeborene wurden nicht verschont.

„ ... Wir kamen über sie wie ein Gottesgericht und schlugen und schnitten und stachen nach rechts und nach links, als wollten wir eine Herde von Schafen abschlachten ... Jedem von denen, die wir fingen, schnitt man eine Hand ganz ab, und die andere fast ganz, so daß diese, von wenigen Hautfetzen gehalten, am Arme baumelten."

Als Lohn erhält er eine **Encomienda.** Dabei handelte es sich nicht nur um eine einzelne Gefälligkeit des Staates. Das Encomienda-System wurde systematisch und gezielt aufgebaut. Dabei erhielt der Empfänger Land zugeteilt. Das Wort kommt von lateinisch „commendare", d. h. „etwas anvertraut erhalten". Eigentümer blieb eigentlich immer die Krone. Der Encomendero erhielt lediglich das Recht, das Land zu bewirtschaften. Aber er durfte die „darin enthaltenen Indios" für seine Zwecke als kostenlose Arbeitskräfte einsetzen. Formell war die Sklaverei schon im Jahre 1500 abgeschafft worden. Aber schon Kolumbus zwang die Einwohner zu Tributzahlungen in Form von Gold oder behelfsweise in Baumwolle. Schon wenig später zwang Kolumbus sie auch zur Fronarbeit. Man muß sich das vorstellen: Die Eingeborenen mußten den Eindringlingen Zahlungen leisten und ihr eigenes Land zugunsten der Eindringlinge bearbeiten. Daß die „conquistadores" dabei nicht zimperlich waren, kann man sich sicher vorstellen.

Aber auch las Casas lebte von diesem System. Allerdings mußte er zunächst eine fast ganz verkommene Ranch von Grund auf neu aufbauen. Und er versuchte, seine Sklaven halbwegs menschlich zu behandeln. Er versuchte, sich in sie hineinzudenken. Er erlernte sogar ihre Sprache. Sein Anliegen war es tatsächlich, die Inder zu missionieren – aber nicht mit der „Holzhammermethode". Er stellte fest, daß sie gerne sangen; also brachte er ihnen christliche Lieder bei ansstatt ihnen Lippenbekenntnisse abzuringen.

## *Die Kirche und die Dominikaner*

Die Kirche hatte damals enge Verbindungen zum Staat und zum Beamtenapparat. Starke wirtschaftliche Interessen bestimmten ihr Tun.

Ihr ging es an vielen Stellen nur um die formelle Bekehrung. Im Jahre 1522 berichtet der Missionar Dávila in seiner „Erfolgsstatistik", daß er 32264 Taufen vollzogen hätte. Ein anderer Missionar berichtet von 400000 Bekehrungen im selben Jahr.

Doch innerhalb der Kirche gab es eine Gruppe von **Dominikanermönchen,** die das Unrecht erkannten – und auch deutlich beim Namen nannten. Dabei gingen sie geschickt und taktisch klug vor. Sie luden für den 4. Advent 1511 alle hochgestellten Persönlichkeiten des Staates zum Gottesdienst ein. In der Ankündigung hieß es, ein Thema von größter Wichtigkeit für alle solle zur Sprache kommen. Pater Montesino hielt die Predigt. Hier ein Auszug daraus:

> „ ... ihr sollt aufmerksam zuhören, ... diese Predigt ist für euch so neuartig, wie ihr sie noch nie gehört habt, ...
>
> Sagt, mit welchem Recht und mit welcher Gerechtigkeit haltet ihr jene Indianer in einer so grausamen und schrecklichen Sklaverei? Mit welcher Autorität habt ihr so abscheuliche Kriege gegen diese Völker geführt, befanden sie sich doch in ihren eigenen sanften und friedlichen Ländern, und von denen ihr unendlich viele durch Tod und nie gehörte Greuel vernichtet habt. Wie könnt ihr sie so unterdrücken und plagen, ohne ihnen zu essen zu geben, noch sie in ihren Krankheiten zu pflegen, die sie sich durch das Übermaß an Arbeit, die ihr ihnen auferlegt, zuziehen, und euch dahinsterben oder, besser gesagt, die ihr tötet, nur um täglich Gold zu gewinnen ... Sind sie denn keine Menschen? Haben sie keine vernunftbegabten Seelen? Seid ihr nicht verpflichtet, sie zu lieben wie euch selbst? ..."

Ein Sturm der Entrüstung brach los. Aber die Padres blieben bei ihren Anschuldigungen. Montesino wiederholte sie sogar eine Woche später in einer weitere Predigt. Dennoch erreichten sie nicht allzu viel. Nur die „Leyes de Burgos" gingen später daraus hervor: Gesetze, die den Indios ein Minimum an menschlicher Behandlung gewährleisten sollten.

## *Die Wende*

Im Jahr darauf bekam auch Bartolomé de las Casas die Folgen dieser entschiedenen Haltung hautnah zu spüren. Als er zu einem der Dominikanermönche zur Beichte ging, verweigerte dieser ihm radikal die Lossprechung von seinen Sünden. Er verweist Bartolomé darauf, daß auch er Encomendero ist und sich so der Todsünde schuldig gemacht hat. Da half es auch nicht, daß Bartolomé „seine" Indios – relativ – gut behandelte.

Zwei Jahre später sollte Bartolomé anläßlich der Gründung einer Stadt die Pfingstpredigt halten. In der Vorbereitung stieß er auf die Bibelstelle im Buch Sirach, Kapitel 34:

> „Ein Brandopfer von ungerechtem Gut ist eine befleckte Gabe; Opfer der Bösen gefallen Gott nicht ... Kärgliches Brot ist der Lebensunterhalt der Armen, wer es ihnen vorenthält, ist ein Blutsauger. Den Nächsten mordet, wer ihm den Unterhalt nimmt, Blut vergießt, wer dem Arbeiter den Lohn vorenthält."

Ihm wurde klar, er muß sich entscheiden:

**Gold oder Evangelium, Mammon oder Gott.**

Im Rahmen der Pfingstpredigt verkündete er öffentlich, daß er auf seine Encomienda verzichtet und seine Zwangsarbeiter in die Freiheit entläßt! Das bedeutete, daß er in der fremden Welt total auf seine bisherige wirtschaftliche Existenz verzichtete!

Für Bartolomé bedeutete dies zugleich eine ungeheure innere Befreiung und Erleichterung. Obwohl seine Zunkunft nun sehr ungewiß war, hatte er nun die innere Gewißheit, daß er auf dem richtigen Weg war.

## *Der Kampf beginnt*

Der damalige Gouverneur wird mit den Worten zitiert:

> „Las Casas scheint auf den Spuren der Dominikaner wandern zu wollen. Er ist ein Heiliger oder ein Irrer oder ein Feind der Krone ..."

Bartolomé trifft sich kurz darauf mit einem anderen Vorkämpfer für die Rechte der Indios. Ihm sagt er:

> „Padre, ich werde alle nur möglichen Wege versuchen und vor keinen Anstregungen zurückschrecken, die sich mir bieten, um das Ziel zu erreichen, das ich begonnen habe, und ich hoffe, daß unser Herr mir beisteht. Und wenn ich es nicht erreiche, werde ich das getan haben, was ich als Christ tun mußte; Euer Hochwürden möge mich auf immer Gott anempfehlen."

## *Der lange Weg*

Den Rest seines Lebens – immerhin 52 Jahre! – ist ein steiniger und mühsamer Weg. Mehrere beschwerliche und gefährliche Reisen zwischen der Alten und der Neuen Welt nimmt er auf sich. Oft haben sich die Verhältnisse bei seiner Rückkehr dramatisch zum Schlechten verändert. Hatte er sich am spanischen Hof Verbündete geschaffen, waren sie bei der Rückkehr verstorben. Hatte er in der Karibik Leute beauftragt, so hatten sie sich in der Zwischenzeit mit marodierenden Truppen zusammengetan. Erst im Jahre 1541 (27 Jahre nach seiner Wende) erhielt er die erste Audienz bei Kaiser Karl dem V.

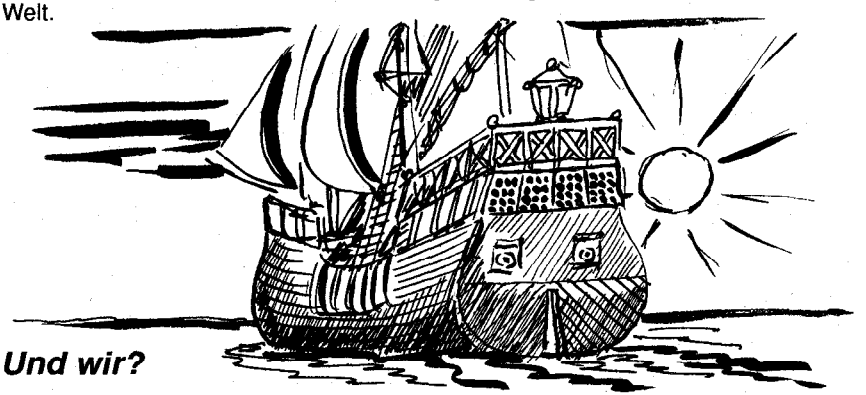
Dazwischen liegen immer wieder Phasen der **Besinnung und Sammlung.** In diesen Jahren verfaßte er unzählige **Schriften** zur theologischen Auseinandersetzung. Bis heute sind diese umstritten.

Seine Auseinandersetzung mit den Mächtigen und den Meinungen läßt sich mit dem Kampf Martin Luthers vergleichen. Auch hier fanden rhetorische Schaukämpfe mit den „Chef-Ideologen des damaligen Establishments" statt.

Am 17. Juli 1566 stirbt Bartolomé de las Casas in einem Kloster in Madrid.

## *Fazit*

Aus dem jungen **Abenteurer,** der die Neue Welt entdecken und miterobern wollte wird ein **Kämpfer** für die Rechte der unterdrückten Indios. Aus der einmal gefaßten Erkenntnis heraus wandelt sich sein ganzes Leben. Durch die Entschlossenheit und Hartnäckigkeit von zunächst nur einigen wenigen änderte sich etwas in der Welt.



## *Und wir?*

- Wir sollten nicht dabei stehen bleiben, eine historische Person zu bewundern.
- Haben wir unser Leben schon einmal so kritisch hinterfragt/hinterfragen lassen?
- Gibt es Dinge oder Umstände, die wir als normal oder unveränderbar ansehen?
- Wo schaden wir anderen (in unserer unmittelbaren Umgebung oder irgendwo in der Welt) durch unser Verhalten oder durch unser Nichts-Tun?
- Ist es richtig, wenn wir behaupten, wir könnten sowieso nichts ändern? Ist dies vielleicht nicht nur eine bequeme Ausrede?
- Hat sich in unserem Leben etwas verändert, weil andere uns konsequent etwas vorlebten?
- Wie und wo können wir uns als Einzelne oder als Gruppe engagieren?
- Sind wir bereit, für solche Ziele auch Mühen und „Nackenschläge" in Kauf zu nehmen?
- Für welche Ziele wären wir bereit, uns zu engagieren?
- Was wissen wir über die Situation der Indios heute? Wo gibt es andere Formen der Ungerechtigkeit in der Welt?

## *Literaturnachweis*

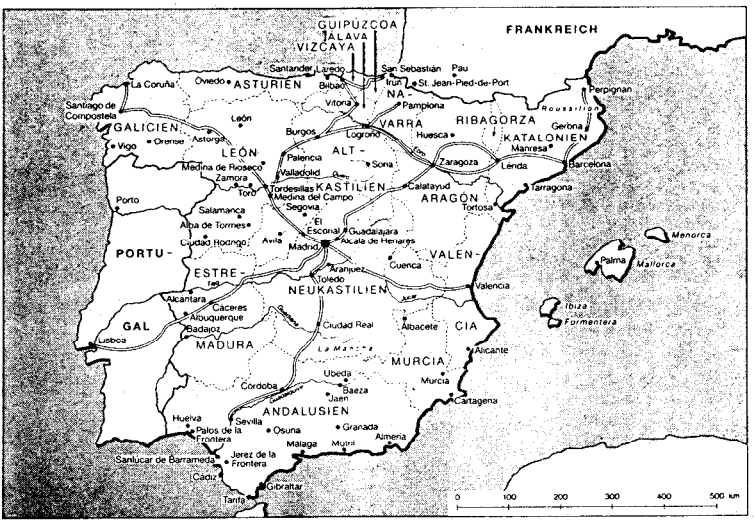
Urs M. Fiechtner und Sergio Vesely,
**„Erwachen in der neuen Welt“,** Die Geschichte von Bartolomé de las Casas, Signal-Verlag, Baden-Baden 1988, 239 Seiten (romanartige Schilderung)

Thomas Eggensperger und Ulrich Engel,
**„Bartolomé de las Casas: Dominikaner – Bischof – Verteidiger der Indios,** Matthias-Grünewald-Verlag, Mainz 1991, 154 Seiten (Sachbuch)

## *Material:*

Plakate/Karten (vorbereiten)
Klebestreifen
Dicke Filzstifte

### Spanien im 17. Jahrhundert



**8**

# *Unter freiem Himmel*

## *Spiele im Freien*

Diese Spiele sind durchführbar mit (Freizeit-)Gruppen von ca. 40 Personen und mehr.

## *Hase und Jäger*

(Kein Material notwendig)

Alle Gruppenmitglieder stellen sich mit ausgestreckten Armen in circa fünf Reihen hintereinander; Abstand der Reihen circa ein Meter. Ein „Hase" darf zwischen den Reihen rennen, ein „Jäger" muß ihn fangen. Kommt der Jäger dem Hasen zu nahe, so ruft oder pfeift er, worauf sich die Gruppenmitglieder um 90° im Uhrzeigersinn drehen, so daß er sich jetzt in Querrichtung bewegen kann. Bei erneutem Ruf oder Pfiff des Hasen bilden sich wieder Längsreihen usw. Fängt der Jäger den Hasen, so darf er nun „Hase" sein; ein neuer Jäger wird bestimmt. Hase und Jäger dürfen sich nur in den Längs- bzw. Quergassen zwischen den Reihen bewegen.

## *Fessellauf*

(Material: Schnur)
Die Gruppe wird – je nach Teilnehmerzahl – in mehrere Gruppen zu mindestens zehn Personen aufgeteil. Die Spieler einer Gruppe stellen sich nebeneinander; nun wird jeweils das rechte Bein eines Spielers mit dem linken seines Nachbarn zusammengebunden (am Knöchel). Die Gruppe muß nun versuchen, eine bestimmte Strecke so zusammengebunden so schnell wie möglich zurückzulegen. Wenn genug Platz da ist (z. B. auf einem Fußballfeld), können auch alle Mannschaften gleichzeitig gegeneinander antreten.

Zur Steigerung der Schwierigkeiten müssen die Mannschaften hin und zurück gehen, d. h. sie müssen am Wendepunkt drehen, was mit gewissen Schwierigkeiten verbunden ist.

Tip: Der rechte oder linke „Außen" einer jeden Mannschaft koordiniert das Ganze durch entsprechende Kommados.

## *Zwillingskick*

(Material: Schnur, Fußball, Stoppuhr, Torpfosten und -latten, Spielfeldbegrenzung)
Auf einem Spielfeld von circa 10 Meter x 20 Meter spielen drei Paare gegeneinander. Die Paare sind mit dem rechten bzw. linken Bein am Knöchel zusammengebunden. Als Tore (2-3 Meter breit; 1,5-5 Meter hoch) dienen in die Erde gesteckte Holzpfosten mit daran besfestigter Querlatte).

Feldaufteilung ähnlich wie beim Fußball – Regeln entsprechend, also mit Freistoß und Elfmeter. Kein Torhüterpaar. Gespielt wird 2 x 5 Minuten.

## *Luftballontanz*

(Material: Schnur, Luftballons)
Allen Spielteilnehmern wird ein aufgeblasener Luftballon an die Knöchel gebunden. jeder muß nun versuchen, den Luftballon der anderen zum Platzen zu bringen. Wer hat als letzter noch seinen Lufballon?
ERSCHWERNIS: Paare mit zusammengebundenen Beinen treten gegeneinander an.

## Lebende Rennbahn

(Material: Stoppuhr)
Die Gesamtgruppe wird in vier Mannschaften zu je 8-10 Personen aufgeteilt. Jede Mannschaft stellt zusätzlich noch einen Läufer (Mannschaftszahl ist ungerade!). Jeweils die Hälfte einer Mannschaft stellt sich untergehakt nebeneinander, daneben die nächste halbe Mannschaft usw. so daß sich eine Reihe ergibt. Dieser Reihe gegenüber – Gesicht zueinander – stellen sich nun die restlichen Mannschaftshälften, jeweils den eigenen Mitspielern gegenüber, so daß sich eine Gasse ergibt. Jeder Läufer muß nun versuchen, so schnell wie möglich durch die Gasse zu rennen. Die Mannschaften, die die Gasse bilden, dürfen während des Rennens durch Vor- oder zurückgehen versuchen, dem Läufer seine Sache zu erschweren oder zu erleichtern, je nachdem ob sie mit ihm oder gegen ihn spielen. Der Abstand der beiden Reihen sollte aber circa ein Meter nicht unterschreiten! Wer rennt am schnellsten?

**TIP:** Damit das Ganze besser funktioniert, sollte man die Mannschaften etwas üben lassen, indem zu Beginn zwei oder drei Mitarbeiter als Vorläufer durch die lebende Rennbahn laufen. Pro Mannschaft sollte ein Mannschaftskapitän Kommandos geben dürfen. Eventuell sollte der Stansplatz einer jeden Mannschaft innerhalb der Lebenden Rennbahn zu Beginn ausgelost werden.

ERSCHWERNIS: Rennt ein Läufer die „Bahnbegrenzung" über den Haufen, so muß er von vorne beginnen (Zeit läuft aber weiter).

ERSCHWERNIS 2: Es müssen zwei Personen als „Schubkarren" durch die lebende Rennbahn laufen. Schubkarren = Hintermann nimt Füße des Vordermanns unter die Arme; Vordermann läuft auf den Händen.

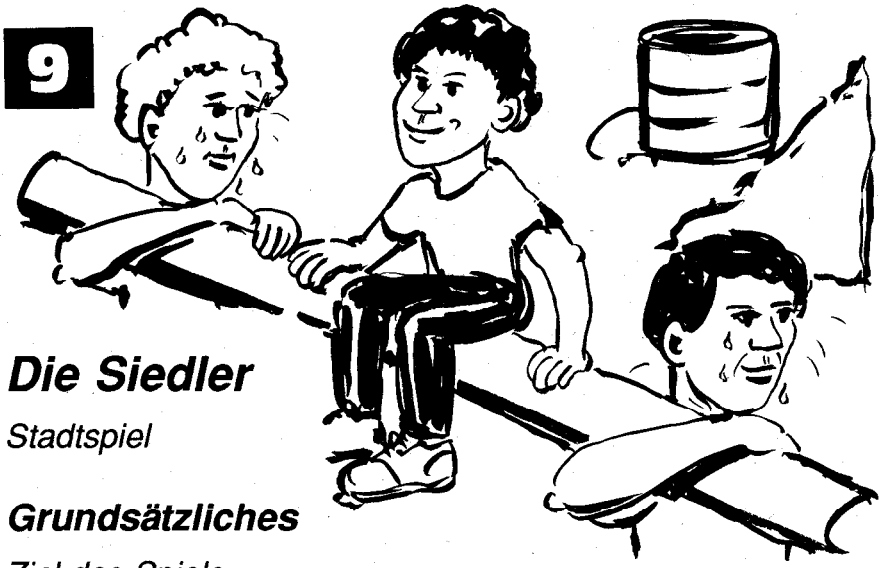
## Luftballons werfen

(Material: Große Plastikschüssel, aufgeblasene Luftballons)
Das Spiel kann als Einzel- bzw. Mannschaftswettbewerb durchgeführt werden. Die Spieler müssen versuchen, einen Luftballon aus 2-5 Meter Entfernung in die Plastikschüssel zu werfen – Wind einberechnen!

## Bierdeckel-Zielschießen

(Material: Große Plastikschüssel, genügend Bierdeckel)
Wie Luftballons werfen, nur mit Bierdeckeln. Das Ziel kann circa 10 Meter entfernt sein.

9



# Die Siedler

*Stadtspiel*

## Grundsätzliches

### *Ziel des Spiels*

ist es, als Gruppe bis zum Ablauf der Spielzeit (ca. 60-90 Minuten) möglichst viele Siedlungen und Städte zu „bauen". Das Stadtspiel basiert auf den Regeln des Gesellschaftsspiels „Die Siedler von Catan". Die Grundlagen und Regeln dieses Spieles müssen der Gruppe bekannt sein.

### *Vorbereitungen*

- Teilnehmer in 4-6 Gruppen einteilen
- Jede Gruppe bekommt eine Klarsichthülle, in der sich ein kopierter Spielplan, eine Spielregelübersicht und eine Baukostentabelle befinden.
- Ein Mitarbeiter besetzt das „Bauamt". Hier befindet sich ebenfalls ein Spielplan, auf dem alle Bauten notiert werden. Unterschieden werden hier Farbe (für die Gruppen) und Form bzw. Größe (für Siedlungen, Straßen und Städte) der Klebepunkte. Außerdem gibt es hier die Möglichkeit, Fortschrittskarten zu erwerben. Der Standort des Bauamtes ist den Gruppen bekannt.
- Ein Mitarbeiter besetzt die „Tauschbörse"; der Standort soll ebenfalls bekannt sein.
- Zwei oder drei Mitarbeiter sind als „Erntehelfer" im Einsatz und gehen die ganze Zeit durch das Spielgebiet.
- Das Spielgebiet muß klar durch Straßenbezeichnungen und markante Punkte abgegrenzt sein.

# Ablauf

## Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels darf jede Gruppe zwei Siedlungen und dazu jeweils eine Straße bauen. Es wird gewürfelt, welche Gruppe beginnt. Die Gruppe mit der höchsten Augenzahl aus zwei Würfeln beginnt. Sie darf zunächst eine Siedlung mit einer dazugehörigen Straße bauen. Nach der Höhe der Augenzahl bauen die anderen Gruppen weiter. Die letzte Gruppe darf zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen, danach geht es rückwärts weiter, bis auch die erste Gruppe zwei Siedlungen gebaut hat.

Gebaut werden darf immer auf einer Ecke von drei Feldern. Die nächste Siedlung muß zwei Ecken (zwei Straßen) entfernt sein. Die Lage aller Bauten wird auf dem Spielplan des Bauamtes notiert; auf den Plänen der Gruppen nur die jeweils eigenen Bauten. Vor dem eigentlichen Spielbeginn können die Gruppen von ihren bebauten Feldern einmal „ernten", d. h. sie bekommen die Rohstoffkarten der Felder, die an ihre Siedlungen grenzen. Es werden folgende Rohstoffe geerntet: Getreide, Lehm (Ziegel), Erz, Holz, Wolle.

## Spielablauf

Nun müssen die Gruppen versuchen, innerhalb des festgelegten Spielgebietes, die Erntehelfer zu finden. Dort können sie (mit zwei Würfeln) würfeln und so festlegen, auf welchem Feld geerntet werden kann. Steht eine ihrer Siedlungen an einem Erntefeld, bekommen sie vom Erntehelfer eine entsprechende Rohstoffkarte. Eine Gruppe darf aber nicht zweimal hintereinander beim gleichen Erntehelfer würfeln!

Der Erntehelfer notiert die gewürfelte Zahl, damit auch die (höchstens vier) nachfolgenden Gruppen ernten können, d. h. wenn von den letzten vier Ernten ein Feld der Nachfolgegruppen betroffen war, bekommen auch sie noch Rohstoffkarten.
Wurde eine Sieben gewürfelt (s. „Räuber"), gilt diese nicht rückwirkend.

**Würfeltabelle**

| Gruppe | Ernte in Feld |
|---|---|
| 2 | 6 |
| 1 | Räuber |
| 5 | 3 |
| 1 | 9 |
| 3 | 11 |

**Erklärung:**
Gruppe 2 erntet eventuell an Feld 6 (wenn sie daran gebaut hat)

**Gruppe 1** erhält einen Räuber und erntet eventuell an Feld 6. Beim zweiten Mal eventuell Feld 9, 3.

**Gruppe 5** erntet eventuell an den Feldern 3 und 6 (kein Räuber!)

**Gruppe 3** erntet beim ersten Mal eventuell für die Felder Nr. 3, 9 und 11, beim zweiten Mal nur noch eventuell für die Felder 6 und 5.

**Gruppe 4** erntet eventuell für die Felder 3, 9, 11 und 6.

Sobald eine Gruppe genügend Rohstoffkarten geerntet hat, kann sie zum Bauamt gehen, um eine neue Siedlung, eine Straße oder eine Stadt zu bauen oder aber eine Fortschrittskarte zu erwerben. Die Anzahl der dafür zu bezahlenden Rohstoffe entnehmen sie aus den Baukostentabellen. Städte dürfen nur dort gebaut werden, wo vorher bereits eine Siedlung stand.Die Siedlung verschwindet dafür.

## *Handel*

Zum Erwerb von Siedlungen, Städten oder Fortschrittskarten sind bestimmte Rohstoffkombinationen erforderlich. Fehlen der Gruppe bestimmte Rohstoffe, kann sie auch handeln. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. **Freien Handel zwischen den Gruppen**
   Treffen sich im Spielgebiet zwei oder mehr Gruppen, können sie beliebig viele Rohstoffkarten austauschen und miteinander handeln.

2. **Seehandel**
   Hat eine Gruppe einen Hafen gebaut, kann sie jederzeit zu den angegebenen Konditionen an der Tauschbörse tauschen:
   ? – Häfen: drei gleiche Rohstoffe gegen einen freier Wahl
   Spezialhäfen: zwei spezielle Rohstoffe gegen einen freier Wahl

3. **Börse**
   Jederzeit kann an der Tauschbörse zum Kurs 4:1 (vier gleiche Rohstoffe gegen einen freier Wahl) getauscht werden.
   Mit etwas Risiko verbunden ist der Tausch zum Kurs von 3 : 1 oder 2 : 1. Die Gruppe kann drei (oder zwei) gleiche Karten auf den Tisch legen und sagen, daß sie zum angegebenen Kurs tauschen möchte. Dazu muß sie aber erst eine Frage / Aufgabe erledigen, die der Mitarbeiter stellt. Ist die Frage richtig beantwortet, geht der Tausch über die Bühne, ist sie falsch, geht einer der gebotenen Rohstoffe verloren. Die Gruppen können maximal zwei Fragen hintereinander fordern, danach muß erst wieder eine andere Gruppe tauschen können.

**TIP:** Die Mitarbeiter sollten jeweils einen Zettel mit Fragen zum Kurs von 3 : 1 und 2 : 1 vorbereiten und sich merken, welche Gruppe welche Frage schon bekommen hat:

| Fragen zum Kurs v. 3:1 | Gr.1 | Gr.2 | Gr.3 | Gr.4 | Gr.5 | Gr.6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Zählt mindestens vier Getreide sorten auf! | | | | | | |
| Zu welcher Gruppe von Pflanzen gehören Tomaten, Erbsen, Möhren?... usw. | | | | | | |

Weitere Fragen siehe Anhang

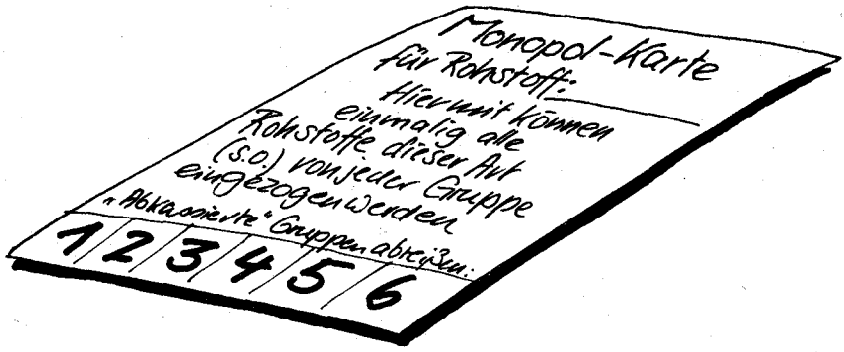
### *Räuber*

Würfelt eine Gruppe eine „7", bekommt sie eine Räuberkarte. Mit dieser Räuberkarte kann sie eine andere Gruppe überfallen. Räuberkarten können gesammelt werden.
Treffen zwei Gruppen aufeinander und wollen sich berauben, bekommt die **Gruppe mit den meisten Räubernkarten** zwei Rohstoffkarten (werden verdeckt gezogen), die **beraubte Gruppe dafür aber eine Räuberkarte.** Die Räuber verlieren nicht ihren Wert.

### *Fortschrittskarten*

Beim Bauamt können auch Fortschrittskarten erworben werden. Es gibt drei verschiedene Karten:
**Straßenkarten** erlauben der Gruppe, sofort zwei Straßen zu bauen, ohne entsprechende Rohstoffe abzugeben.
**Entwicklungskarten** erlauben, sofort zwei Rohstoffe ihrer Wahl zu ziehen.

**Monopolkarten** erlauben, von jeder anderen Gruppe einen bestimmten Rohstoff einzuziehen. Dazu müssen sie sich sofort für eine Rohstoffsorte entscheiden. Diese Rohstoffart wird vom Bauamt-Mitarbeiter in die Monopolkarte eingetragen. Jede Monopolkarte kann je Gruppe nur einmal angewandt werden. Die Gruppen reißen ihre Gruppennummer ab, wenn die Karte eingesetzt wurde:




Außerdem sind zwischen den Fortschrittskarten noch **Siegpunktkarten** (gelten bei Spielende als zusätzliche Punkte) und **Räuberkarten** (Funktion wie oben) untergemischt.

## *Spielende*

Am Ende des Spiels werden die Siegpunkte jeder Mannschaft zusammenaddiert. Dabei zählen

| | |
|---|---|
| – **Siedlungen** | **1 Punkt** |
| – **Städte** | **2 Punkte** |
| – **die längste Straße** | **2 Punkte** |
| – **die größte Räuberbande** | **2 Punkte** |
| – **Siegpunktkarten** | **1 Punkt** |

Gibt es bei der längsten Straße oder der größten Räuberbande zwei gleiche Gruppen, wird kein Punkt dafür vergeben.

## *Hinweis*

Vor Spielbeginn sollte grundsätzlich verabredet werden, ob die Gruppen zusammenbleiben müssen, oder die verschiedenen Aufgaben (Erntehelfer suchen, würfeln, Rohstoffkarten ernten, Bauamt besuchen) auch getrennt (z. B. zu zweit) ausgeführt werden dürfen.

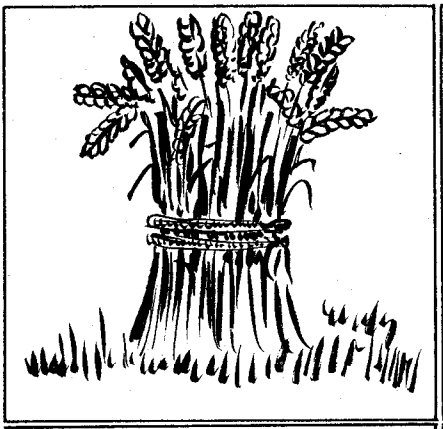
Da die Regeln dieses Spieles sehr komplex sind, sollte für die Erklärung genügend Zeit vorhanden sein.

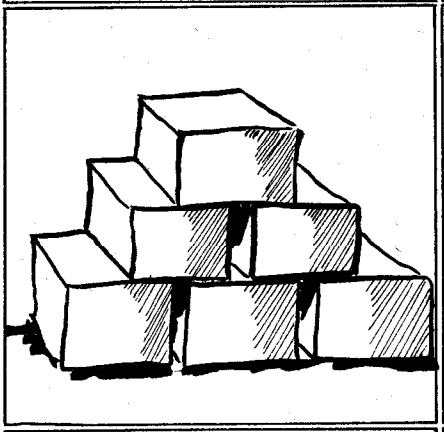
Am besten ist es, wenn der Spielleiter Regeln und Spieltaktik anhand des Originalspiels erklärt und darstellt!

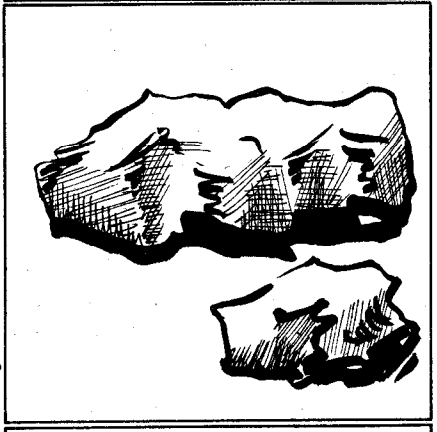
# Anhang

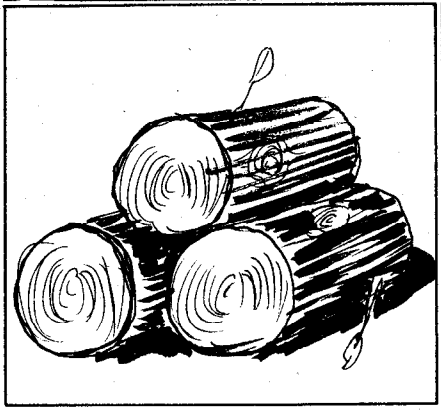
| **Fragen zum Kurs von 3 : 1** | Gr. 1 | Gr. 2 | Gr. 3 | Gr. 4 | Gr. 5 | Gr. 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Wie heißt die Frucht, aus der man auch Popcorn machen kann? *Mais* | | | | | | |
| Was ist getrocknetes Gras? *Heu* | | | | | | |
| Welches Tier ist fast blind und lebt ausschließlich unter Tage? *Maulwurf* | | | | | | |
| Besorgt drei Kartoffeln! | | | | | | |
| Holt eine Handvoll Getreide! | | | | | | |
| Wie heißen die Jungen der Wildschweine? *Frischlinge* | | | | | | |
| Wie und wo bauen Spechte ihre Nester? *Hacken und Hämmern / Höhlen und Bäume* | | | | | | |
| Welchem Vogel sagt man nach, daß er alles Glitzernde stiehlt? Der Elster | | | | | | |
| Zu welchem Tier gehören diese Fußabdrücke? | | | | | | |
| Welche Mühle wird nicht vom Wind angetrieben? *Wassermühle* | | | | | | |
| Wie heißen die Häuser mit Karo-muster-Wänden? *Fachwerkhäuser* | | | | | | |
| Woraus wird Käse hergestellt? *Milch* | | | | | | |
| Welche Getreidesorten kennt ihr? *Roggen, Weizen, Gerste, Hafer, Hirse, Reis, Mais* | | | | | | |
| Holt einen Maiskolben! | | | | | | |
| Welche geometrische Form haben Bienenwaben? *Sechseck* | | | | | | |
| Wie heißt der Schuster für die Pferde? *Hufschmied* | | | | | | |

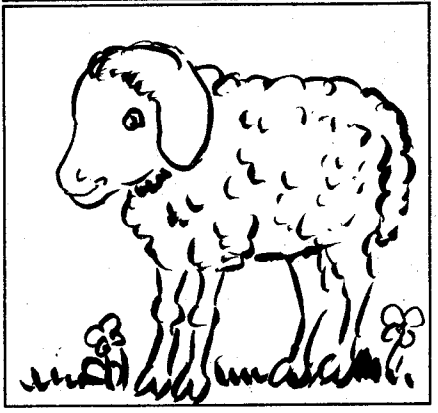
| **Fragen zum Kurs von 2 : 1** | Gr. 1 | Gr. 2 | Gr. 3 | Gr. 4 | Gr. 5 | Gr. 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Von wann bis wann können Tomaten geerntet werden? *Juli bis Oktober* | | | | | | |
| Wer ist größer, Hase oder Kaninchen? *Hase* | | | | | | |
| Wer führte im 18. Jahrhundert die Kartoffel in Preußen ein? *Friedrich der Große* | | | | | | |
| Wie wurde früher die Spreu vom Weizen getrennt? Beide wurden hochgeworfen, Weizen ist schwerer und fällt fast gerade runter, Spreu ist leichter und wird vom Wind weggeblasen | | | | | | |
| Wie nennt man das männliche Wildschwein? *Keiler* | | | | | | |
| Wie heißt der längste Autotunnel der Welt? *St. Gotthard* | | | | | | |
| Welches Bauwerk ist mit bloßem Auge vom Mond aus zu erkennen? *Die Chinesische Mauer* | | | | | | |
| Mit welchem Gerät wurde früher aus Schafwolle Wollgarn gemacht? *Spinnrad* | | | | | | |





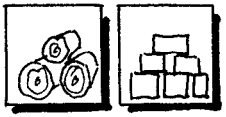






# Baukosten

## Straße — 0 P.



(Längste Handelsstraße 2 P.)

## Siedlung — 1 P.

## Stadt — 2 P.

## Entwicklung — ? P.

(Größte Rittermacht 2 P.)

**E 5489 F**

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

**10**

# *Hirnschmalztrainer – der Vierte*

## *Die Auflösung*

### *Zur Erinnerung*

Es gibt nur zwei Möglichkeiten zu hüpfen: 1. In das Loch **vor** einen Spielstein, oder
2. **über** einen Spielstein.

### *Und so wird es gemacht:*

6→5; 4→6; 3→4; 5→3; 7→5; 8→7; 6→8; 2→4; 1→2; 3→1; 5→3;
7→5; 9→7; 8→9; 6→8; 4→6; 2→4; 3→2; 5→3; 7→5; 6→4; 5→4.

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

***Herausgeber und Verlag:*** *Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Stuttgart*
*Im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e. V. –* ***Schriftleitung:*** *Helmut Häußler*
***Anschrift von Verlag und Schriftleitung:*** *Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Tel.: 0711/9781-0*
***Erscheinungsweise:*** *Alle 2 Monate*
***Bezugspreis:*** *Jährlich (6 Hefte) DM 21,00; Einzelpreis DM 3,00 + Porto*
***Vertrieb und Abonnentenverwaltung:*** *dsb Abo-Betreuung GmbH,*
*74168 Neckarsulm, Telefon: 07132/959-223*
***Abbestellung:*** *6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes*
***Graphische Gestaltung:*** *Joe Pfeifer, Pliezhausen – Gesamtherstellung: Omnitypie-Druck, Stuttgart*