Dieses Heft bringt:

1 **Alles hat seine Zeit** **Seite 4**
Anregungen zur Verkündigung, ausgearbeitet und erprobt von Sybille Kalmbach, Hallwangen

2 **Jesus für Knackis** **Seite 8**
Infos zum Leben hinter Gittern und Anregungen, wie daraus ein Interessantes Gruppenprogramm werden kann, liefert Gert Presch, Gomaringen

3 **HARDCORE MÄD** **Seite 17**
Das etwas (ganz) andere Mensch-ärgere-dich-nicht entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Nils Krückemeier, Filderstadt

4 **Das ultimative Formel-1-Wochenende** **Seite 29**
Ein echt heißer Reifen – vorgefahren von Dierk Rink und der Jungenschaft Hüttenberg

5 **Fuß-Spiele** **Seite 33**
Spiele rund um einen unserer wichtigsten Körperteile, ausgedacht und vorgespielt von Sybille Kalmbach, Hallwangen

6 **Faxen und mehr ...** **Seite 43**
Ein Spielabend, an dem Gruppen von zu Hause aus miteinander spielen können, ausgedacht, koordiniert und erprobt von Thomas Volz, Kirchheim

7 **Originelle Buchstützen aus Holz** **Seite 49**
Tips und Hilfestellungen zur Herstellung von ganz individuellen Buchstützen erteilt Sybille Kalmbach, Hallwangen

8 **Sandkarten basteln** **Seite 51**
Karten haben in der Advents- und Weihnachtszeit Hochkonjunktur. Wie man Karten herstellen kann, die sich von anderen abheben, erklärt Markus Heiß, Detmold

Tamagotchi

Einfach genial – die Erfindung des virtuellen Kükens. Neben diesem Küken wirkt jeder Gameboy wie ein verstaubtes Relikt vergangener Zeiten.

Einfach pflegeleicht – das Tier, das keines ist. Wenn Ausmisten angesagt ist, kein Problem. Schließlich fällt das Häufchen nicht vom Display.

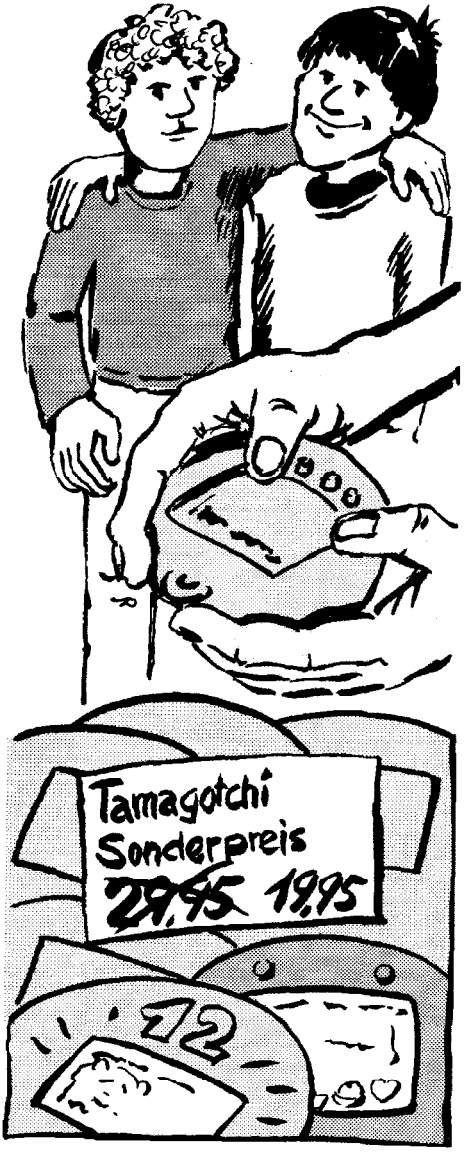
Einfach bedarfsorientiert – Lieferengpässe zeigen uns: Darauf haben Kids und Teens schon lange gewartet.

Es wird Zeit, daß wir für unsere Jugendarbeit daraus lernen. Laßt uns genial sein und pflegeleicht und bedarfsorientierte Angebote machen. Weg mit dem, was altbewährt und aufwendig ist und nicht automatisch ankommt. Fangen wir an, mit der virtuellen Gruppenarbeit! Am besten gleich von Zuhause aus, via Internet.

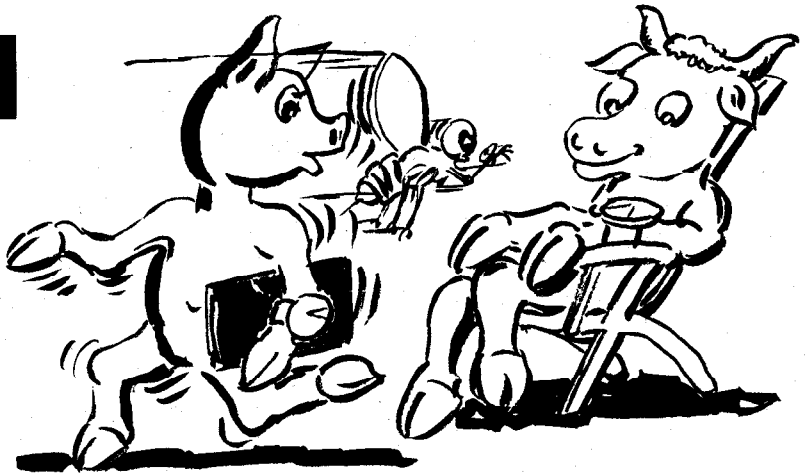
Was?!? – Du, lieber Leser, liebe Leserin, hältst Tamagotchis im allgemeinen und meine Folgerungen im speziellen für Quatsch? Du meinst, Beziehung, Treue, menschliche Nähe lassen sich nicht simulieren. Du bist davon überzeugt, daß Jugendliche Menschen brauchen, mit denen sie sich auseinandersetzen und an denen sie sich orientieren können. Du hältst nichts von Sofortbefriedigung, weil Deiner Meinung nach nur das etwas wert ist, was uns etwas kostet. – Dann laß Dir zweierlei sagen: 1. An Dir wird sich die Unterhaltungsindustrie auch zukünftig die Zähne ausbeißen. 2. Solche Leute wie Dich brauchen wir in der Gruppenarbeit!

Einen guten und gesegneten Start ins neue Gruppenjahr wünscht
Dein/Ihr

Helmut Häußler



1



Alles hat seine Zeit

Keine Zeit zu haben, Streß und Hektik sind auch schon für die Jugendlichen ein Thema. Hier eine Andacht zum Thema „Alles hat seine Zeit", mit einem vielleicht etwas ungewohnteren Einstieg ...

Lied: Meine Zeit steht in deinen Händen (Musicbox, Seite 36)

Zeit „erleben"

Alle Uhren einsammeln, die Jugendlichen verteilen sich im Raum (es sollte genügend Platz sein, daß jeder wenigstens ein bißchen Bewegungsfreiheit hat). Der Spielleiter liest folgenden Text, die Jugendlichen sollen die Anweisungen ausführen.

„Wir gehen langsam durch den Raum.

Nehmt wahr, wie der Raum aussieht, nehmt wahr, wer noch mit euch im Raum ist.

Nachdem ihr jetzt eure Umgebung wahrgenommen habt, konzentriert ihr euch ganz auf euch selbst und euren Weg.

Geht durch den Raum. Nutzt dabei den ganzen Raum, geht auch in die Ecken, geht in alle Richtungen. Jeder achtet dabei auf sich, ohne die anderen zu behindern.

Ändert immer wieder eure Gehrichtung.

Jetzt werdet ihr schneller – noch schneller. Ihr geht sehr schnell, aber ohne die anderen zu berühren. Ihr hetzt durch den Raum.

Versucht, mit den anderen ein gemeinsames Tempo zu finden, ihr beeinflußt euch gegenseitig.

Geht immer weiter, hetzt, nützt die wenige Zeit. Geht immer weiter, während ich das Nächste erkläre ...
Sobald ich STOP! rufe, bleibt jeder sofort stehn, friert in der Bewegung ein, in der er gerade ist. Wenn ich dann wieder GO! rufe, eilt jeder weiter durch den Raum, kreuz und quer.
(Der Spielleiter ruft nun immer wieder STOP! und GO! in längeren und dann in immer kürzeren Abständen, Hektik soll entstehen.)

Ihr habt es eilig, ihr habt keine Zeit, ihr müßt hetzen, eilen, schnell!

Geht vorwärts – rückwärts – seitwärts – rückwärts – ... (auch in schneller Abfolge).

Die Zeit rennt davon, Streß, Zeit, eilen, Hektik, Zeit – doch jetzt werdet ihr auf einmal immer langsamer. Die Hektik legt sich, der Puls beruhigt sich (jetzt auch nicht mehr gehetzt, sondern ruhig lesen), ihr geht immer langsamer, und ihr geht ganz bewußt. Ihr setzt einen Schritt vor den anderen, nehmt euch Zeit dazu.

Nun überlegt ihr euch während des Gehens, auf welchen Platz ihr euch gerne hinsetzen, oder wo ihr euch gerne hinlegen wollt. Geht auf diesen Platz langsam zu, nehmt euch dafür Zeit, macht es euch an diesem Platz bequem.

Jetzt schließt die Augen, nehmt euch Zeit. Jeder bleibt in seinen Gedanken ganz bei sich.

Atmet langsam ein und aus, ein und aus ...

Atmet durch den Mund ein und durch die Nase aus, laßt beim Ausatmen die Hände locker werden, entspannt.

Bleibt ganz bei euch. Nehmt euren Körper wahr, wie ihr jetzt dasitzt oder daliegt.

Legt eure Hände auf euer Zwerchfell. Ihr könnt die Atmung spüren, wie sie in euch hineinfließt.

Fühlt euren Puls, euren Herzschlag. Fühlt die Ruhe und die Zeit. Laßt eure Augen geschlossen und hört zu, nehmt euch die Ruhe und die Zeit zum Zuhören."

Bibeltext: Prediger 3, 1-8 und 12-15 lesen

(Wer möchte, kann die Augen jetzt wieder öffnen.) Die eingesammelten Uhren gut sichtbar in die Mitte legen, eventuell um eine große („Bahnhofs"-)Uhr. Unter Umständen jetzt schon die Liederbücher austeilen, damit die Jugendlichen nebenher den Text des Liedes „Meine Zeit..." mitverfolgen können.

Alles hat seine Zeit. Und ohne Gottes Zustimmung ist nichts möglich. Für alles auf der Erde gibt es eine bestimmte Zeit. Es ist nicht irgendeine beliebige Zeit, sondern eine, die von Gott festgelegt ist.

Dies hilft mir auch in schwierigen Zeiten. Ich weiß, daß die Zeit in Gottes Händen liegt. Ich verstehe manches erst im Nachhinein, manches auch gar nicht. Wie alles zusammenhängt, weiß allein Gott. Und er hat alles in seiner Hand, er weiß Beginn und Ende, ihm darf ich mich anvertrauen.

„Da merkte ich, daß es nichts Besseres dabei gibt, als fröhlich zu sein." (Vers 12) Fröhlich zu sein, und die Zeit aus Gottes Händen zu nehmen.

In dem Lied „Meine Zeit steht in deinen Händen" handelt der erste Vers auch von Sorgen, die mich quälen, mutlos machen, Aber da steht auch, trotz allem, was mich bedrückt: ... „du läßt mich nicht los."

Im zweiten Vers geht es um die Hast und Eile, den Streß, die Hektik, wie wir es vorhin ein bißchen nachvollzogen haben. Und es folgt die Bitte: „Führe du mich Schritt für Schritt, mach mich frei." Ich sehe oft nicht über meine Probleme hinaus, ich bin so oft gefangen in der Hektik und im Streß, doch Gott kann mich davon freimachen, mir eine innere Ruhe schenken, im Blick auf ihn.

Im letzten Vers spricht der Lieddichter nochmals davon, wie die Zeit verrinnt, wie er hilflos danebensteht.

Doch über all dem steht: „Meine Zeit steht in Gottes Händen". Egal, wie ich in meinem Alltag oft hetzen muß, in der Schule, zu Hause. Bei Gott kann ich ruhig werden. Er gibt mir die Geborgenheit, nach der ich mich oft sehne, wenn ich mitten in Streß und Hektik stehe. Gott hat Zeit für mich, ich kann immer zu ihm kommen, und er hat meine Zeit in seinen Händen. Ich kann ihm vertrauen, daß er den Überblick über mein Leben hat, auch wenn ich den oft nicht habe. Meine Zeit steht in Gottes Händen, deshalb kann und will ich ihm ganz vertrauen.

Lied: „Meine Zeit steht in deinen Händen" nochmals bewußt singen.

Gebet:

Zeit nehmen für eine Stille vor Gott – wie oft nimmt man sich diese Zeit nicht.
Zeit nehmen für das stille Gebet, um Kraft zu schöpfen.
Abschluß durch gemeinsames Vaterunser oder folgenden Text
(Quelle unbekannt):
Geschenkte Zeit
Nimm dir Zeit zum Arbeiten –
das ist der Preis des Erfolges.
Nimm dir Zeit zum Nachdenken –
das ist der Ursprung der Kraft.
Nimm dir Zeit zum Spiel –
das ist das Geheimnis des Jungseins.
Nimm dir Zeit zum Lesen –
das ist die Quelle der Weisheit.
Nimm dir Zeit zur Freundlichkeit –
das ist der Weg zum Glück.
Nimm dir Zeit zum Träumen –
und alle deine Last wird zu den Sternen getragen.
Nimm dir Zeit zu lieben und geliebt zu werden –
das ist das Vorrecht aller erlösten Menschen.
Nimm dir Zeit für die Menschen um dich herum –
denn jeder Tag ist vertan, an dem man sich nur mit sich selbst beschäftigt.
Nimm dir Zeit zu lachen –
es ist heilsam für deine Seele.
Nimm dir Zeit für Gott –
das ist die einzige Investition deines Lebens, die sich immer lohnt.
Nimm dir Zeit für Gott –
denn er hält deine Zeit in seinen Händen.
Amen.

Weiterführende Ideen

Wer das Ganze vertiefen möchte, steht vor einer großen Anzahl methodischer Möglichkeiten, hier nur einige Gedankenanstöße:

- ➤ Plakat für den Grppenraum (oder die Kirche / den Schaukasten) gestalten
- ➤ Interviews zum Thema Zeit bis zum nächsten Mal aufnehmen (auf der Straße, nach dem Gottesdienst, in Geschäften ...)
- ➤ die Jugendlichen einen Zeitplan von ihrem Tagesablauf erstellen lassen, ausrechnen, für was ich wieviel Zeit brauche (Essen, Schlafen, Schule, Lernen, Freizeit ..) – und welchen Zeitraum Gott bekommt
- ➤ Uhren basteln

2

Jesus für Knackis

Infos zum Leben hinter Gittern

I. Vorbemerkung

Menschen hinter Gittern. Wir alle wissen, daß es sie gibt. Aber wir wissen kaum etwas darüber, warum sie dort sind und was es für sie bedeutet. Vieles wird verdrängt, indem man es ins Witzige oder Lächerliche zieht (Umschreibungen wie „schwedische Gardinen", Gefängniswitze etc.). Wir wollen unsere Jugendlichen dafür sensibilisieren und eventuell kleine konkrete Schritte tun. Dabei sollten wir uns auch nicht an sensationellen Fällen orientieren, sondern den „normalen" Gefangenen und sein Leben sehen.

II. Der Einstieg

Wir kündigen das Thema zunächst nicht an und machen eine kleine Umfragerunde (in der Gruppe oder per Fragebogen). Darin soll der „normale" Alltag „draußen" vor Augen geführt werden. Anschließend leiten wir über und fragen, wie dies für einen Inhaftierten aussieht.

- Wann bist du heute morgen aufgestanden?
- Wie groß ist dein Zimmer (m^2)?
- Teilst du es mit jemand?
- Was machst du am kommenden Wochenende?
- Wann hattest du zuletzt Besuch?
- Entscheidest du selber, welche Klamotten du kaufst und anziehst?
- Was empfindest du als größte Einschränkung oder Bevormundung in deinem Leben?
- Was ist dein wichtigstes Vorhaben in den nächsten 12 Monaten (Urlaub, Freizeit, Anschaffung ...)?

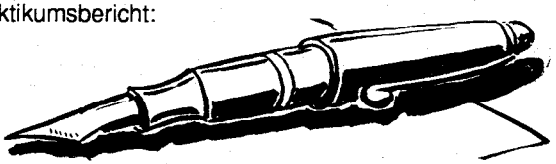
Variante: Der „normale" Alltag kann auch in einem kurzen Anspiel dargestellt werden.

Zur weiteren Veranschaulichung kann man auch die Stühle so stellen, daß sie die Maße einer Zelle abstecken (siehe auch „my home is my castle" weiter hinten)

III. Die „Tour der tausend Schlösser"

Wer sich im Gefängnis bewegt, merkt bald, daß man gar nicht so schnell vorankommt – an jeder Tür gilt es, ein Schloß zu öffnen und zu schließen – und es gibt sehr viele Türen!

Eine neue Mitarbeiterin des „Schwarzen Kreuzes Gefangenenmission e. V." war zur „Einstimmung" in ihre neue Arbeit mehrere Tage in der Justizvollzugsanstalt Celle. Hier ein Auszug aus ihrem Praktikumsbericht:



Montag, 22. 1. 96

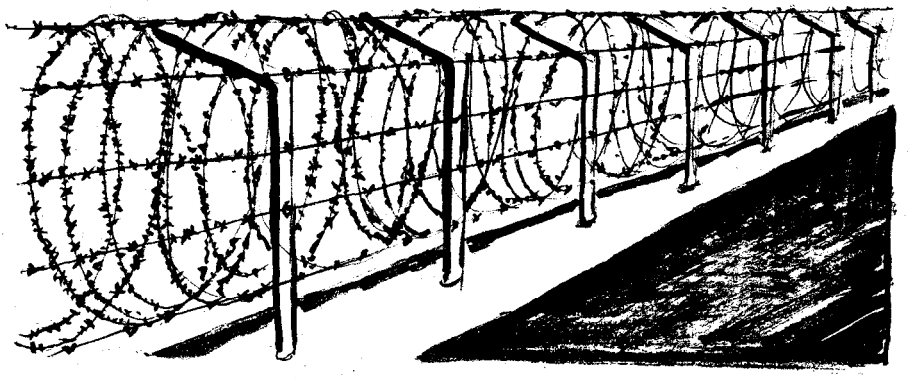
Gespannt, was mich erwartet, betrete ich die Justizvollzugsanstalt (JVA). Das heißt, gerade als ich auf die Klingel drücken will, summt schon der Türöffner. Ich bin längst auf dem Bildschirm erfaßt. „Bitte legen Sie Ihren Personalausweis in die Schublade," klingt die Stimme des Beamten, den ich durch die Scheibe sehe, aus dem Lautsprecher. „Gehen Sie schon mal vor bis zum Gitter", ist die nächste Anweisung. Die Gittertür öffnet sich bald – wieder per Summton, von irgendwem bedient. Eine weitere Tür hält mich auf, ehe ich vor einer netten Beamtin stehe: „Sie dürfen Taschentücher und Schreibzeug mitnehmen. Bitte legen Sie alles andere ins Schließfach. Auch den Geldbeutel." Darauf war ich gefaßt und habe kaum etwas mit. „Darf ich Sie anfassen?" ist die nächste Frage. Und dann werde ich mit dem Metallsuchgerät geprüft und einmal von oben bis unten abgetastet. Doch ich besitze zum Glück keine Pistole und wüßte nicht einmal, wo ich Rauschgift herbekommen sollte. So darf ich den Raum wieder verlassen. – Diese Kontrolle wiederholt sich dann jeden Morgen – das ist aber in jedem Gefängnis anders. Celle gehört nun mal zu den „sichersten" Bauten und muß besonders streng bewacht werden.

Nun warte ich darauf, daß der Sozialarbeiter mich abholt, denn ich darf hier keinen Schritt allein tun. Mit ihm zusammen überquere ich den Innenhof – wieder Gittertür, Metalltür ... Es sind insgesamt 10 bis 12 Türen und Gitter, die extra geöffnet werden müssen, bis wir in seinem Büro ankommen. Dort erklärt er mir erstmal den Aufbau der Anstalt und den Lageplan. Doch beim anschließenden Hausrundgang kann ich mich in dem alten Bau nicht orientieren. Ich lerne es bald zu schätzen, daß ich ohnehin nicht alleine irgendwohin gehen darf, so kann ich mich auch nicht verlaufen.

Ich gehe durch die Zellengänge – sorry, Stationen heißt das. Besichtige zwei oder drei Zellen (wieder falsch – Hafträume ist die korrekte Bezeichnung), höre Namen, sehe Gesichter und immer wieder Gitter, Türen und Schlüssel. Im Büro erfahre ich dann noch einiges über die Arbeit der Sozialarbeiter, ehe es in die verrauchte Kantine geht.

Am Nachmittag nimmt sich ein Abteilungsleiter eine Stunde Zeit und erzählt mir von seinen Aufgaben. Anschließend darf ich bei zwei Gesprächen der Schuldnerberatung – wieder beim Sozialarbeiter – dabeisein. Es ist schon bedrückend, wieviele Schulden ein einzelner Gefangener haben kann und wie wenig Chancen er sieht, sie wieder los zu werden. Doch es gibt Möglichkeiten, wenn er sich aktiv beteiligt.

Um 16.30 Uhr verlasse ich die vielen Gitter und höre im Kopf noch eine Weile das Schlüsselgeklapper. Übrigens die Schlüssel sind ca. 12 cm lang und jeder Beamte und Sozialarbeiter etc. trägt circa 400-600 Gramm davon herum. Ganz schön schwer. Trotzdem kann niemand alle Türen selbst öffnen.



IV. Infos zum Leben hinter Gittern

Die Verhältnisse in den Gefängnissen sind je nach Bundesland und Länge der Haftstrafe unterschiedlich.

A. Begriffe und Sprachgebrauch

- Häftling, Insasse – Gefangener (offiziell)
  Knacki/Knasti (interner Gebrauch)
- Wärter, Schließer, Wachtel, Wachtmeister – Vollzugsbeamte (offiziell)
- Knast, Gefängnis, „Café Viereck" – Justizvollzugsanstalt/JVA (offiziell)
- Zelle – Haftraum (offiziell)
- Strafvollzugsdienst (offiziell)

Anmerkung: Könnte als kleines Quiz/Begrifferaten durchgeführt werden

B. Tagesablauf (Beispiel JVA Rottenburg am Neckar)

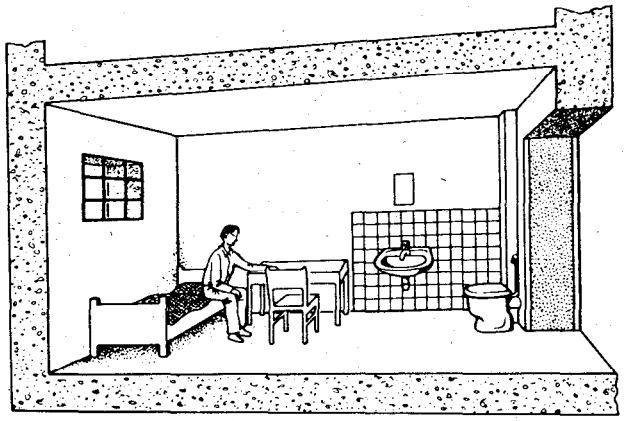
6.00 Uhr Wecken und Frühstück in der Zelle
7.00 Uhr Arbeitsbeginn
9.00 Uhr Vesperpause (15 Minuten)
12.00 Uhr Mittagessen in der Zelle
13.00 Uhr Wiederaufnahme der Arbeit
15.00 Uhr Feierabend (freitags schon um 14.00 Uhr), anschließend
15.00 Uhr bis
16.00 Uhr Hofgang
16.15 Uhr Abendessen in der Zelle
17.00 Uhr Freizeit bis 19.00 Uhr
19.30 Uhr bis
21.30 Uhr auf Antrag Fernsehen
ansonsten zur „freien" Verfügung (in der Zelle!)

C. Menschen im Knast (Beispiel JVA Rottenburg)

- 750 (männliche) Gefangene, ca. 50% Ausländeranteil, viele Analphabeten
- 150 Justizbeamte
- 9 Sozialarbeiter (4 Männer, 5 Frauen)
- 2 Pfarrer (evangelisch/katholisch)

D. „my home is my castle"

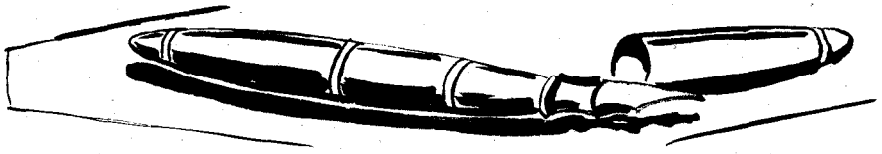
Wie sieht der Raum aus, in dem sich ein Gefangener ziemlich genau die Hälfte seiner Zeit aufhält? Hier kann nochmals Bezug genommen werden auf die Umfrage am Anfang.



- ➤ Meist sind Gefangene zu zweit in einer Zelle untergebracht. Diese hat eine Größe von 9 m^2 (Größe im Gruppenraum abstecken, damit man sich das vorstellen kann). Langzeitgefangene haben eher Einzelzellen, d. h., man hat keine „lästigen" Zellengenossen, muß aber wiederum die vielen Stunden der Untätigkeit alleine zubringen.
- ➤ Die Toilette befindet sich im gleichen Raum und ist nur durch einen spärlichen Kunststoffvorhang abgetrennt. Im gleichen Raum werden Mahlzeiten eingenommen.
- ➤ In manchen Häusern gibt es auch offene Zellen. d. h. aber nur, daß noch mehr Gefangene in einer Zelle untergebracht werden, da sie ja „Bewegungsmöglichkeiten" auf dem Flur haben. Es heißt aber auch, daß die Zelle für Gefangene aus anderen Zellen zugänglich ist (kein Schutz).
- ➤ Teilweise erhalten einzelne Gefangen die Erlaubnis, in ihrer Zelle einen eigenen Fernseher zu haben (z. B. Entgegenkommen an Nichtraucher). Dieser muß aber selber beschafft werden.

E. Kontakte zur Außenwelt

- ■ Briefpost: Wird vom JVA-Personal geöffnet und durchgesehen. Das Briefgeheimnis ist insoweit außer Kraft gesetzt.
- ■ Pakete: Dreimal im Jahr möglich (Ostern, Weihnachten und einmal nach freier Wahl), maximal drei bzw. fünf Kilogramm, wird in Gegenwart des Empfängers von Justizbediensteten geöffnet, genau festgelegte Liste von erlaubten und unerlaubten Gegenständen.
- ■ Telefonieren: Möglich in der „freien" Zeit am frühen Abend (somit nicht während der tariflich günstigen Zeiten), zwei Karten á 12,– DM können erworben werden. Angerufen zu werden ist in der Regel nicht möglich.
- ■ Besuche: Dreimal monatlich, Anmeldung zwei Wochen vorher mit genauer Terminangabe.
- ■ Freigang: Arbeit in der freien Wirtschaft
- ■ B-Ausgang: Vier Stunden in Begleitung des Besuchers, der immer kommt. Danach Urlaub und Freigang möglich.



F. Knast und Arbeit

- ➤ Es besteht grundsätzlich Arbeitspflicht. Es wird aber niemand zur Arbeit gezwungen. Aber wer nicht arbeitet hat auch kein Geld (für Kaffee, Tabak etc.). Viele Häftlinge sind vorher nie einer ständigen Arbeit nachgegangen.
- ➤ Einfache Tätigkeiten im Bereichen wie Buchbinderei, Schlosserei, Ablaugerei, Lackiererei. Im Normalfall private, gewerbliche Betriebe, die in der JVA eine Werkstatt eingerichtet haben.

- ➤ Die Arbeit in der Gärtnerei ermöglicht Arbeiten außerhalb vergitterter Gebäude; teilweise sogar außerhalb der Gefängnismauern.
- ➤ Lohn: circa 1,50 DM/Std. (je nach Stundenzahl ca. 80-160,– DM/Monat). Brutto, d. h. ohne Anrechnung der Kosten für teure Unterbringung und Versorgung („Vollpension"), wären es circa 900,– DM.
- ➤ Wird nicht ausbezahlt; Überweisung auf ein Konto, von dem dann beim Einkauf direkt abgebucht wird.
- ➤ 50 Pfennige davon gehen ab als Rücklage für die Zeit nach der Entlassung. Ledige sollten bei der Entlassung 1060,– DM „auf der hohen Kante" haben, Verheiratete 2040,– DM + je Kind 600,– DM. Dies wird jedoch meist nicht erreicht.
- ➤ Die tatsächliche „Währung": Tabak
- ➤ 21 Tage Urlaub, d. h. lediglich arbeitsfreie bezahlte Zeit – hinter Gittern! Maximal vier Tage am Stück, im Abstand von mindestens sechs Wochen.

G. Sonstige „Angebote" im Knast

Einkäufe: Zweimal im Monat kommt der Kioskverkäufer

- Schulabschluß nachholen
- Ärzliche Versorgung
- Bücherei
- Sport
- Freizeitgruppe: Tonarbeiten, Gesprächskreise, Chor, Meditation

H. Feiertage im Knast

Feiertage sind für Gefangene oft sehr kritische Zeiten. Während „normale Leute" Besuche machen oder erhalten, erleben sie die Einsamkeit und Unfreiheit. Da die Vollzugsbeamten über die Tage auch Urlaub machen wollen wird aufgrund der „Schmalspurbesetzung" eher noch weniger Besuch zugelassen als sonst. Auch die Arbeit verschafft keine Ablenkung.

I. Endlich frei! – Hilfe!

Was denkt und empfindet jemand, der entlassen wird?

- Man erhält die persönlichen Gegenstände wieder, die bei Einlieferung eingezogen wurden. Erinnerung an diesen Tag.
- Arbeitspflicht im Gefängnis – draußen Suche nach Arbeit
- Habe ich eine Wohnmöglichkeit?
- Das Leben im Knast war geregelt – draußen muß man sich erst wieder zurechtfinden
- Abschied vom Zellenkumpel
- Eingehen von neuen oder alten Beziehungen „draußen" (Familie, Freundeskreis, Arbeitskollegen) – Was denken die von mir? Haben die sich/habe ich mich verändert?
- Habe ich mich „gebessert"? Bin ich gesellschaftsfähig?
- Angst vor dem Rückfall

V. Kriminalitätsstatistik

- bekanntgewordene Straftaten: 6.668.717
- Männliche Tatverdächtige: 78%
- Männliche Gefangene: 96% (!)

Anzahl Verurteilte wegen:

* Straßenverkehr	16%
* Diebstahl, Unterschlagung	41% (bei Jugendlichen ca. 52%)
* Rauschgift	7%
* Jugendstrafrecht	18%

- Unter den 2,1 Millionen Tatverdächtigen sind ca. 12% Jugendliche (14-21 Jahre)
- ca. 4500 Gefangene im Jugendstrafvollzug (Stand Herbst 95)
- **Jugend-JVA:** Aschaffenburg, Augsburg, Bamberg, Berlin, Bottrop, Bremen, Frankfurt, Göppingen, Göttingen, Halle, Hamburg, Hof, Jever, Landau, Lünen, Münden, Neumünster, Nürnberg, Remscheid, Vechta, Worms.
- **Jugendstrafen mit einer Dauer von:**

* bis zu 9 Monaten	17%
* 9-12 Monaten	21%
* 1-2 Jahren	32%

(Die Jugendstrafe beträgt mindestens 6 Monate)

- **Entwicklungen:**

14 bis 18jährige Tatverdächtige pro 100000 Einwohner

bis 1988	ca. 4100
1991	ca. 5400
1994	ca. 6200

- Etwa jeder dritte jugendliche Tatverdächtige wird auch verurteilt. Bei den Erwachsenen sind es etwa die Hälfte.
- Schul- bzw. Arbeitssituation von Jugendlichen im Strafvollzug:
  * kein Schulabschluß 57%
  * keine Berufsausbildung 39%
  * nur begonnene Lehre 60%
  * zur Tatzeit arbeitslos 55%

VI. Gedanken eines „Knackis"

Gedicht „Mehr Glück"
Aus: Petrus Ceelen „So wie ich bin – Gespräche mit Gott", Patmos Verlag

Hätte meine Wiege
in einem Obdachlosenasyl gestanden,
gehörte ich heute wohl
zu den ›Asozialen‹.

Hätte ich meine Kindheit und Jugend
in Heimen verbracht,
wäre ich vermutlich auch
auf die schiefe Bahn geraten.

Wäre ich
im ›Milieu‹ aufgewachsen,
hätte ich wahrscheinlich auch
eine kriminelle ›Karriere‹ gemacht.

Es ist nicht mein Verdienst,
daß ich
ein ›anständiger‹ Mensch geworden bin.
Ich habe mehr Glück
oder weniger Pech im Leben gehabt
als viele andere –
über die ich den Stab breche.

VII. Was können wir tun?

A. Gefängnisseelsorger in die Gruppe einladen
- Informationen aus erster Hand
- anschauliche Schilderung
- auf jeden Fall sinnvoll/notwendig, wenn weitere Aktivitäten geplant sind

B. „Rein in den Knast"
- Besuch vor Ort (Führung, ohne Kontakt zu den Häftlingen)
- Mitwirkung an einem Gottesdienst oder ähnlichem

C. Pakete für Inhaftierte
- Viele haben niemanden draußen, der ihnen was schickt
- können von der Gruppe gemeinsam gepackt werden

D. Briefkontakte
- Sollte gut überlegt werden. Nur sinnvoll, wenn es mehr ist als ein „Strohfeuer" (es geht um die Häftlinge, nicht um unsere Jugendlichen); in der Regel sind (nicht nur) Jugendliche damit überfordert!

E. Fürbitte
- In der Gruppe, als Einzelner
- Für die Häftlinge, die Angehörigen, die Pfarrer, das Justizpersonal

F. Finanzielle Unterstützung
- Wird immer benötigt; z. B. zum Besorgen von Kleidern für die Entlassung, kleine Geschenke für Kinder der Häftlinge etc.

G. Mit anderen darüber reden
- Das kann und sollte jeder tun. Im Familien- und Bekanntenkreis, in der Schule. Anliegen bekannt machen.

VIII. Info-Material

Video:
- „Eiszeit". Bericht über einen Mörder, der zu lebenslänglicher Haft verurteilt wurde und während dieser Zeit zum Glauben und zu seiner späteren Frau fand. Viele Eindrücke, was Gefängnis bedeutet, 44 Minuten. Der Film kam schon mehrfach im Fernsehen, zu beziehen über die meisten evangelischen/katholischen Medienzentralen, Landes- oder Kreisbildstellen oder bei den Autoren Bernd und Heidi Umbreit, Goethestr. 19, 71720 Oberstenfeld, 07062/23527 (Fax: 23528)
- „persönlich", Einblick in den Strafvollzug und die Arbeit des Schwarzen Kreuzes, ca. 20 Minuten.

Bücher:
- „Rocky – Der Mann mit der Maske", Michael Ackermann, R. Brockhaus
- „Leben im Knast", Die unbekannte Welt von „Santa Fu", Selbstzeugnisse, Wolfgang Herget
- „Hinter Schloß und Riegel", Szenen aus dem Knast, Helmut Ortner, Fischer-Taschenbuch

Eine ausführliche Materialliste ist beim Schwarzen Kreuz erhältlich.

IX. Adressen und Kontakte

- Telefonnummern der JVA finden sich im Telefonbuch unter „Justizbehörden"
- Aufsichtsbehörden sind die Justizministerien der Länder
- Schwarzes Kreuz Gefangenenmission e.V.

  Jägerstr. 25 a
  29221 Celle
  Tel. 05141/7058 /FAX: 7059)
- Konferenz der evangelischen Pfarrer an den JVA

  Herrenhäuser Straße 12
  3000 Hannover

HARDCORE MÄD

Das etwas andere Mensch-ärgere-dich-nicht

Die HARDCORE-Idee

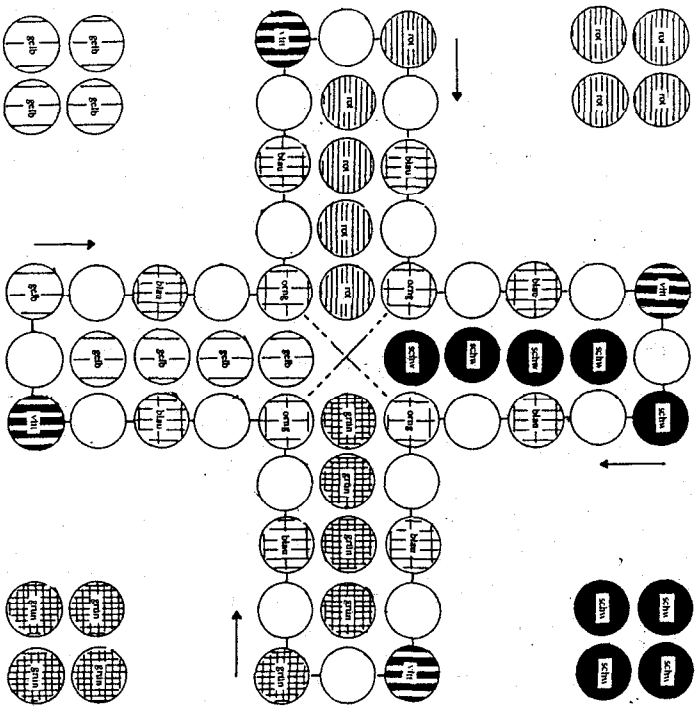
Als Grundlage für dieses Spiel dient das gute alte Mensch-ärgere-dich-nicht (hier im folgenden MÄD genannt). Der Spielplan wurde leicht verändert, die Regeln verschärft, was der Grund für die Bezeichnung „Hardcore" ist.

HARDCORE MÄD ist eine Anregung. Das Spiel kann je nach Gruppensituation mit eigenen Regeln erweitert oder verändert werden. Bei einer „wilden" Gruppe empfiehlt es sich, noch mehr Äktschen-Felder einzubauen. Ein überdimensionaler Spielplan, bei dem die Jugendlichen die Spielfiguren sind, schafft sicher einen weiteren Anreiz.

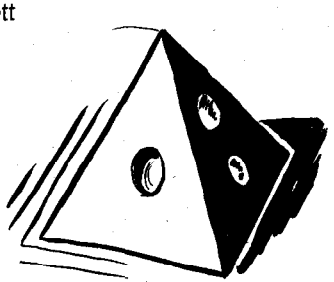
Weil es wichtig ist, daß wir unseren Teilnehmern von Jesus Christus erzählen, habe ich einen Vorschlag zur Verkündigung gleich mitgeliefert: Die Geschichte von Klaus-Günther Müller. Mit dem lockeren Sprachstil der Andacht habe ich sehr gute Erfahrungen gemacht. Wem's nicht gefällt – na ja, dann eben anders machen.

Anmerkung der Redaktion: Der Stil der Andacht und die Wortwahl wurden bewußt redaktionell nicht verändert. Wir hoffen, daß die *Nutzerinnen und Nutzer* dieses Artikels dadurch angeregt werden, mit *ihren* Worten das Evangelium weiterzusagen.

Der HARDCORE-Spielplan



schw – schwarz orng – orange vltt – violett



Das HARDCORE-Material

* Spielplan
* Spielfiguren (4 schwarz, 4 grün, 4 rot, 4 gelb)
* Würfel (4-seitig, 6-seitig, 12-seitig)
* Quizfragen
* Äktschen-Karten

Die HARDCORE-Regeln

Wir übernehmen die Regeln vom normalen MÄD und erweitern diese um einige Punkte.

1. Man darf vorwärts und rückwärts gehen, aber nicht das Feld in der Farbe der eigenen Spielfiguren rückwärts überqueren.
2. Wer im Besitz der entsprechenden Erlaubnis-Karte ist, darf die Abkürzungen zwischen den orangen Feldern in diagonaler Richtung benutzen.
3. Wer seine Figur auf ein blaues Feld setzt, muß eine Quizfrage beantworten. Bei einer richtigen Antwort darf man noch einmal würfeln; bei einer falschen Antwort muß die Figur zurück auf ihr Startfeld gesetzt werden.
4. Wer seine Figur auf ein oranges Feld setzt, muß mit einer beliebigen Figur eines Mitspielers, die sich nicht auf einem Start- oder Zielfeld befindet, den Platz tauschen.
5. Wer seine Figur auf ein violettes Feld setzt, muß eine Äktschen-Karte ziehen und die Anweisung, die darauf steht, befolgen.

Die HARDCORE-Äktschenkarten

Du darfst nochmals würfeln!	***Du darfst nochmals würfeln!***
Du darfst nochmals würfeln!	***In der nächsten Runde setzt Du aus!***

Setze eine beliebige Spielfigur eines Mitspielers zurück auf ihr Startfeld!	*Setze eine beliebige Deiner Spielfiguren auf eines Deiner Zielfelder!*
Tausche Deinen 6-seitigen Würfel gegen einen 4-seitigen, bis Du die nächste Quizfrage richtig beantwortest!	*Tausche Deinen 6-seitigen Würfel gegen einen 4-seitigen, bis Du die nächste Quizfrage richtig beantwortest!*

In der nächsten Runde setzt Du aus!	*In der nächsten Runde setzt Du aus!*
Singe, auf einem Bein stehend, ein christliches Lied, oder gehe zurück auf Dein Startfeld!	*Würfle noch einmal – und zwar mit einem 12-seitigen Würfel!*

Erzähle einen Witz – aber keinen schmutzigen – oder gehe zurück auf Dein Startfeld!	*Mache 5 Kniebeugen, oder gehe zurück auf Dein Startfeld!*
Mache 5 Liegestützen, oder gehe zurück auf Dein Startfeld!	*Dichte einen lustigen Vierzeiler, oder gehe zurück auf Dein Startfeld!*
Gehe 5 Felder zurück!	*Gehe 5 Felder zurück!*
Gehe 5 Felder zurück!	*Gehe 5 Felder zurück!*

Gehe 3 Felder vor!	*Gehe 3 Felder vor!*
Gehe 3 Felder vor!	*Gehe 3 Felder vor!*
Stop! Gehe erst weiter, wenn Du eine 1 würfelst!	*Stop! Gehe erst weiter, wenn Du eine 1 würfelst!*
Stop! Gehe erst weiter, wenn Du eine 1 würfelst!	*Stop! Gehe erst weiter, wenn Du eine 1 würfelst!*

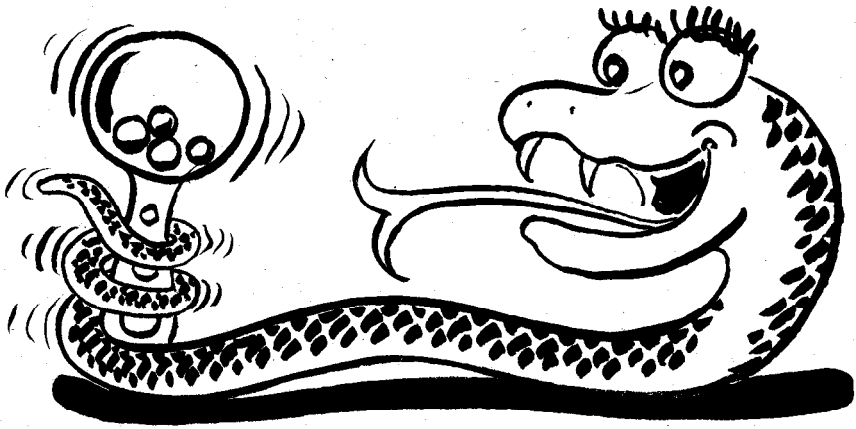
Diese Karte berechtigt Dich zum Benutzen der Abkürzungen, bis Du die nächste Figur auf eines Deiner Zielfelder setzt.	***Diese Karte berechtigt Dich zum Benutzen der Abkürzungen, bis Du die nächste Figur auf eines Deiner Zielfelder setzt.***
Diese Karte berechtigt Dich zum Benutzen der Abkürzungen, bis Du die nächste Figur auf eines Deiner Zielfelder setzt.	***Diese Karte berechtigt Dich zum Benutzen der Abkürzungen, bis Du die nächste Figur auf eines Deiner Zielfelder setzt.***

Die HARDCORE-Quizfragen

1. Wer tat den Ausspruch „Veni, vidi, vici." („Ich kam, ich sah, ich siegte.")? – *Julius Cäsar.*
2. Wie lautet der Satz des Pythagoras? – $a^2+b^2=c^2$.
3. Welche Währung hat Italien? – *Lira.*
4. Was ist das Ar? – *Ein Flächenmaß: 100 Quadratmeter.*
5. Wer waren die Inka? – *Die ehemalige indianische Herrenschicht in Peru.*
6. Wie oft können sich zwei Kreise schneiden? – *Höchstens zweimal.*
7. Wie lautet das deutsche Wort für Bigamie? – *Doppelehe.*
8. Was ist Anarchie? – *Herrschaftslosigkeit, Gesetzlosigkeit.*
9. Wie heißen die Gezeiten? – *Ebbe und Flut.*
10. Wieviele Ecken hat ein Würfel? – *Acht.*
11. Wie lautet das deutsche Wort für Dialog? – *Zwiegespräch.*
12. Wie heißt die chemische Formel des Wassers? – H_2O.
13. Welches ist der kleinste Erdteil? – *Australien.*
14. Was ist ein gleichseitiges Dreieck? – *Ein Dreieick mit drei gleichlangen Seiten.*
15. Wie lautet das deutsche Wort für Parasit? – *Schmarotzer.*
16. Was bedeuten die jedem Münchner bekannten Buchstaben HB? – *Hofbräu.*

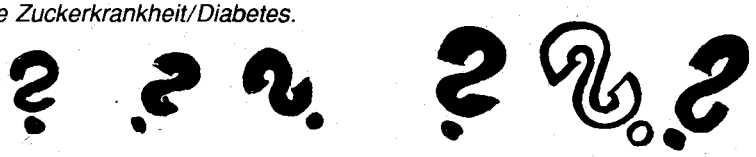
17. Die Hauptstadt welchen Landes ist Kairo? – *Ägypten.*
18. Welcher Planet hat einen freischwebenden Ring aus meteorartigen Körpern? – *Der Saturn.*
19. Wie lautet das deutsche Wort für Detektiv? – *Geheimpolizist.*
20. Warum beeinträchtigt zu langes Kochen den Wert der Speisen? – *Weil es die Vitamine zerstört.*
21. Wie heißt die Hauptstadt von Spanien? – *Madrid.*
22. Welcher Planet ist der Sonne am nächsten? – *Der Merkur.*
23. Wie heißt die Lehre von den Sternen? – *Astronomie.*
24. Was ist ein Blankoscheck? – *Ein unterschriebener Scheck, der nicht ausgefüllt ist.*
25. Wo liegt San Francisco? – *An der Westküste der USA.*
26. Was ist ein Lichtjahr? – *Die Entfernung, die das Licht in einem Jahr zurücklegt.*
27. Wie heißt die Lehre vom Wetter? – *Meteorologie.*
28. Wer gilt als Erfinder des Sandwiches? – *Der Earl Of Sandwich (Ende des 18. Jh), ein leidenschaftlicher Kartenspieler, der sich keine Zeit zu einer richtigen Mahlzeit nahm.*
29. Was versteht man unter einem absoluten Gehör? – *Die Fähigkeit, ohne Hilfsmittel Töne in ihrer richtigen Höhe zu bestimmen oder anzugeben.*
30. Wie nennt man die Schiffsküche? – *Kombüse.*
31. Wer kann absolut höher springen: *Floh* oder Elefant? – *Elefanten können gar nicht springen, also niemals mit allen vier Beinen gleichzeitg vom Boden abheben.*
32. Welcher Sport gilt als der gesündeste? – *Schwimmen.*
33. Was ist ein Fagott? – *Ein Holzblasinstrument.*
34. Wie nennt man das hintere Ende des Schiffs? – *Heck.*
35. Was bedeuten die Abkürzungen „k. o." und „o. k."? – *knock-out und all right.*
36. Wer war der erste Präsident der Vereinigten Staaten? – *George Washington (1732-1799).*
37. Welchen Orden gründete Franz von Assisi? – *Den Franziskaner-Orden.*
38. Woraus besteht Knallgas? – *Wasserstoff und Sauerstoff.*
39. Wieviel wiegt ein Liter Wasser bei 4° Celsius? – *Ein Kilogramm.*
40. Wofür hielt man die Kartoffel bei ihrer Einführung in Europa? – *Für eine Zierpflanze; man zog sie in Blumentöpfen.*
41. Was ist eine Symbiose? – *Ein dauerhaftes Zusammenleben zweier verschiedener Lebewesen zu beiderseitigem Nutzen.*
42. Gibt es ein Metall, das bei Zimmertemperatur flüssig ist? – *Ja, Quecksilber.*
43. Wie hießen die ägyptischen Könige? – *Pharaonen.*
44. Wie heißen die kleinsten Vögel? – *Kolibris.*
45. Wo liegen die Nieren? – *An der hinteren Bauchwand, beiderseits der Wirbelsäule.*

46. Wer erfand den Druck mit beweglichen Lettern? – *Johannes Gutenberg.*
47. Welches ist die größte deutsche Insel? – *Rügen.*
48. Gibt es fliegende Säugetiere? – *Ja, die Fledermausarten.*
49. Was sind Mixed Pickels? – *Eingelegte kleine Gurken und Gemüse.*
50. Wer erfand das lenkbare Luftschiff? – *Ferdinand Graf von Zeppelin.*
51. Welches Buch wurde in fast alle Sprachen übersetzt? – *Die Bibel.*
52. Wer hat als erster Regeln der Vererbung aufgestellt? – *Der Abt Gregor Mendel (1822-1884).*
53. Was sind Sandwiches? – *Belegte Brote.*
54. Was ist ein Akkumulator? – *Ein Sammler von Elektrizität.*
55. Wie war Bismarcks Vorname? – *Otto.*
56. Wie heißt die heilige Schrift der Mohammedaner? – *Der Koran.*
57. Wie lautet die englische Bezeichnung für Branntwein? – *Brandy.*
58. Was ist ein Boiler? – *Ein Warmwasserbereiter.*
59. Wie heißen die vier Evangelisten? – *Matthäus, Markus, Lukas und Johannes.*
60. Welche Bedeutung hat der Name Adam? – *Adam heißt Mensch (hebräisch).*
61. Womit klappert die Klapperschlange? – *Mit Hornrippen am Schwanz.*



62. Wieviele Spieler gehören zu einem Fußballspiel? – *22.*
63. Was ist ein Megaphon? – *Ein Sprachrohr.*
64. Wo leben Löwen? – *In Afrika und Persien.*
65. Was ist ein Buchmacher? – *Eine Person, die gewerbemäßig Rennwetten vermittelt oder abschließt.*
66. Woher stammt die Bezeichnung „Alphabet?“ – *Von den griechischen Buchstaben Alpha und Beta.*
67. Wieviele Arten von Menschenaffen gibt es? – *Drei: Schimpanse, Gorilla und Orang-Utan.*
68. Wie heißt der Tennisschläger? – *Rackett.*
69. Wie heißt die Hauptstadt des Irak? – *Bagdad.*

70. Welches ist der größte lebende Vogel? – *Der Strauß.*
71. Aus wie vielen Einzelbildern pro Sekunde setzt sich in Europa das Fernsehbild zusammen? *25.*
72. Was bedeutet „adäquat"? – *Angemessen.*
73. Wie heißt die leichteste Holzart? – *Balsa.*
74. Was heißt S.O.S.? – *Save Our Souls.*
75. Wie steht die Fahne zum Zeichen der Trauer? – *Auf Halbmast.*
76. Welche Farben haben die Blüten der Kartoffel? – *Weiß oder violett.*
77. Auf welcher Seite wird ein anderes Fahrzeug überholt? – *Links. (Ausnahmen z. B. GB)*
78. Wie groß ist die Zahl π? – *3,141592.*
79. Woraus ist Bernstein entstanden? *Aus dem Harz von Nadelbäumen früherer Erdperioden.*
80. Wo darf man in Einbahnstraßen halten? – *Auf beiden Seiten in Fahrtrichtung.*
81. Was ist ein Einbaum? – *Ein aus einem ausgehöhlten Baumstamm hergestelltes Boot der Urvölker.*
82. Woraus besteht ein Diamant? – *Aus reinem Kohlenstoff.*
83. Was ist Skat? – *Ein deutsches Kartenspiel für drei Personen.*
84. Wie heißt der größte auf der Erde denkbare Kreis? – *Äquator.*
85. Wie heißen die nur durch eins und durch sich selbst teilbaren Zahlen? – *Primzahlen.*
86. Was ist Domino? – *Ein Spiel mit Steinen, die mit Punkten versehen sind.*
87. Was sind die ABC-Staaten? – *Argentinien, Brasilien und Chile.*
88. Wie heißen die vier Grundrechenarten? – *Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.*
89. Was ist ein Jeton? – *Ein Spielchip.*
90. Was ist Sabotage? – *Eine vorsätzliche Betriebsstörung.*
91. Wie groß ist die Winkelsumme im Dreieck? – *180°.*
92. Was bedeuten die 50 Sterne auf der Flagge der USA? – *50 Bundesstaaten.*
93. Sind die Termiten eine Ameisenart? – *Nein, sie sind mit den Schaben verwandt.*
94. Was ist eine Hypotenuse? – *Die Seite im rechtwinkligen Dreieck, die dem rechten Winkel gegenüber liegt.*
95. Welches Land hat die Flagge weißes Feld mit rotem Punkt? – *Japan.*
96. Ist Buxtehude eine Stadt oder ein namhafter Mann? – *Beides: Eine Stadt in Niedersachsen; und ein Lübecker Komponist und Organist (1637-1707).*
97. Welche Währung hat Großbritannien? – *Pfund Sterling.*
98. Was ist der Union Jack? – *Die englische Flagge.*
99. Wie groß ist die Lichtgeschwindigkeit? – *Etwa 300 000 Kilometer pro Sekunde.*
100. Gegen welche Krankheit wird das Insulin hauptsächlich verwendet? – *Gegen die Zuckerkrankheit/Diabetes.*



Die HARDCORE-Verkündigung

Von der Vergebung, Mt 18,23-30

Dies ist die Geschichte von Klaus-Günther Müller:
Klaus-Günther Müller ist 42 Jahre alt, verheiratet und hat zwei Kinder. Beruflich ist er Angestellter einer mittelgroßen Firma in der Elektro-Industrie.

Klaus-Günther Müller hat ein kleines Problem: 2,5 Millionen Mark Schulden. Die hat er deshalb, weil er sich vor ein paar Monaten – was eigentlich gar nicht seine Art ist – bei einer Party mit guten Freunden ordentlich einen auf den Knorpel gegossen hat. Danach ist er hackestralledicht in sein Auto gestiegen, hat sich auf der Autobahn quergestellt und einen Mega-Auffahrunfall verursacht. Unter anderem ist dort auch ein Tank-Laster auf die Seite gekippt, und 1500 Liter Benzin sind ausgelaufen. Um eine schwere Grundwasservergiftung zu verhindern, mußten im Bereich von 200 Metern rund um die Unfallstelle die oberen Erdschichten abgetragen werden. Klaus-Günther Müller ist nun seinen Führerschein los, und die Versicherung weigert sich zu bezahlen.

Jetzt steht Klaus-Günther Müller dumm da – 2,5 Millionen Okken Schulden! Gestern hat er einen Brief von der Staatsanwaltschaft bekommen: Eine Mahnung; er soll endlich bezahlen.

So macht sich Klaus-Günther Müller nun verzweifelt auf den Weg zum Büro des Oberstaatsanwalts. Dort betritt er verlegen das Dienstzimmer. „Ah, Müller!" begrüßt ihn der Beamte. „Entweder du bezahlst jetzt sofort, oder wir stecken dich für den Rest deines Lebens in den Bau. Dann verkaufen wir deinen ganzen Besitz. Außerdem haben wir gestern ein Gesetz erlassen, das uns erlaubt, danach auch noch deine Frau und deine Kinder als Sklaven zu verscherbeln, damit wir von der Kohle deine Schulden bezahlen können. Also, wie sieht's aus? Wo ist der Kies?"

Klaus-Günther Müller ist nervlich jetzt total am Ende. Er sinkt auf die Knie, wischt sich eine Träne aus dem Augenwinkel und fleht: „Bitte, bitte, lieber Herr Staatsanwalt, geben sie mir noch etwas Zeit! Ich will wirklich bezahlen, aber im Moment kann ich es einfach nicht."

Als der Staatsanwalt dieses schluchzende Häuflein Elend auf dem Boden vor seinem Schreibtisch liegen sieht, bekommt er Mitleid mit Klaus-Günther Müller: „Ey Mensch, Alter! Kopf hoch!" sagt er. „Ich bin ja nun auch kein Unmensch. Und weil ich sehe, daß dir die Geschichte leid tut, erlasse ich dir einfach deine Schulden. Okay?"

Klaus-Günther Müller kann es nicht fassen. Er bedankt sich herzlich und verläßt fröhlich pfeifend das Büro des Oberstaatsanwalts.

Auf der Straße trifft Klaus-Günther Müller seinen Kumpel August Meyer. Klaus-Günther Müller hatte August letzte Woche fünf Mark für eine Schachtel Kippen geliehen. „Hey August, ich krieg' noch fünf Okken von dir!" ruft Klaus-Günther Müller seinem Freund entgegen. „Tut mir leid, du, ich bin gerade etwas knapp bei Kasse, aber du kannst dich darauf verlassen, daß du dein Geld bald bekommst." Da wird Klaus-Günther wütend, packt August Meyer brutal am Kragen und ballt seine rechte Faust. Er brüllt ihn an: „Jetzt hör mir mal gut zu, Alter! Wenn ich nicht bald meine Kohle sehe, dann hau' ich dir ein paar auf die Fresse! Verstanden?"

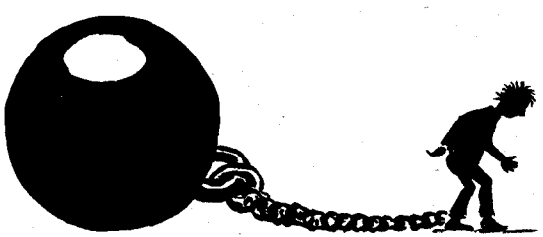
Der Oberstaatsanwalt, der diese Szene von seinem Bürofenster aus beobachtet hat, kratzt sich nachdenklich am Kinn.

Ich mag das Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel, weil ich mich dabei so sehr über meine Mitspieler aufregen kann, daß es schon wieder Spaß macht. Es ist wie im wirklichen Leben: Manche Leute sind fies zu mir, also bin ich auch fies zu ihnen; zu anderen bin ich einfach deshalb fies, weil ich gerade Lust habe, fies zu sein; oder ich bin nett zu Leuten, die auf mich einen netten Eindruck machen ... Aber ist das gut so?

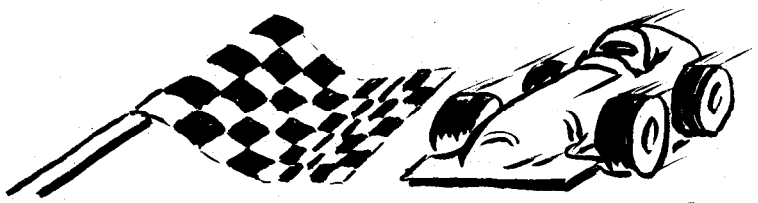
Die Geschichte von Klaus-Günther Müller ist nicht von mir, sondern von Jesus. Sie steht – ohne die ganzen unwichtigen Details – in der Bibel. Diese Geschichte ist ein Gleichnis, und Jesus will uns damit zeigen, wie sehr Gott uns Menschen lieb hat. Er hat uns alle so doll lieb, daß er uns unsere ganze Schuld vergeben möchte, wenn wir ihn darum bitten. Das ist eine tolle Sache; wir können echt fröhlich darüber sein. (An dieser Stelle kann man ganz prima eine Gebetserhörung erzählen, weil daran konkret erfahrbar wird, daß Gott uns lieb hat.)

Und wie wirkt sich das nun auf mein persönliches Leben aus? Weil ich weiß, daß Gott mich liebt und mir meine Schuld vergibt, will ich auch versuchen, meine Mitmenschen zu lieben und ihnen zu vergeben, wenn sie etwas tun, was ich nicht gut finde.

Gebet: Lieber Herr, es ist schön, daß du uns so sehr lieb hast. Danke. Aber es ist oft ganz schön schwer, einem anderen Menschen gegenüber freundlich zu sein oder ihm zu vergeben, wenn er unfreundlich zu uns war. Bitte, hilf du uns dabei. Amen.



4



Das Ultimative Formel-1-Wochenende

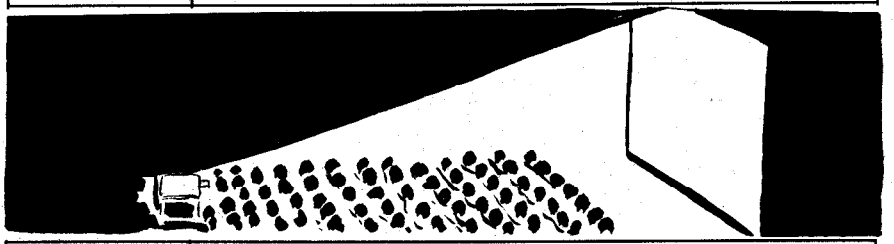
Einleitung

Dieses Wochenende wurde von unserer Jungenschaft im April 1997 durchgeführt. Es eignet sich besonders, um neue Jungen einzuladen. An diesem Wochenende drehte sich fast alles um das Thema Formel-1. Übernachtet hatten wir in unserem Vereinshaus. An diesem Wochenende haben insgesamt 17 Teilnehmer und zwei Mitarbeiter teilgenommen. Die Mahlzeiten wurden von einem weiteren Mitarbeiter vorbereitet. Wir hatten uns ein Wochenende ausgesucht, an dem ein Formel-1-Rennen übertragen wurde (Großer Preis von Argentinien).

Das Programm

Freitag:	
ab 18.30 Uhr	**Aufbau der Carerabahn, Gestaltung der Räume, Vorbereitung des Abendessens ...** Für dieses Wochenende haben wir versucht, mit einigen Carerabahnen die Rennstrecke des „Großen Preis von Argentinien" nachzubauen. Die Carerabahn stand den Teilnehmern das ganze Wochenende über zum Fahren zur Verfügung. Weiterhin hatten wir einen Computer aufgebaut, auf dem Computerspiele zum Thema Formel-1 installiert waren. Dieser Computer stand den Teilnehmern ebenfalls das ganze Wochenende zur Verfügung.
ab 20.00 Uhr	**Ankunft der Teilnehmer** Bei der Ankunft mußten die Teilnehmer ihren Freizeitbeitrag von DM 70.– entrichten. Dieser Beitrag wird hauptsächlich für Verpflegung, das Kartfahren und die Beschaffung der Raketen und ihrer Treibsätze benötigt. Da wir im eigenen Vereinshaus übernachteten, brauchten wir für die Unterkunft keinen Beitrag zu zahlen. Der Betrag von DM 70.– ist sehr knapp kalkuliert. Anschließend durften die Teilnehmer ihren Schlafplatz suchen und ihren Schlafsack ausbreiten.

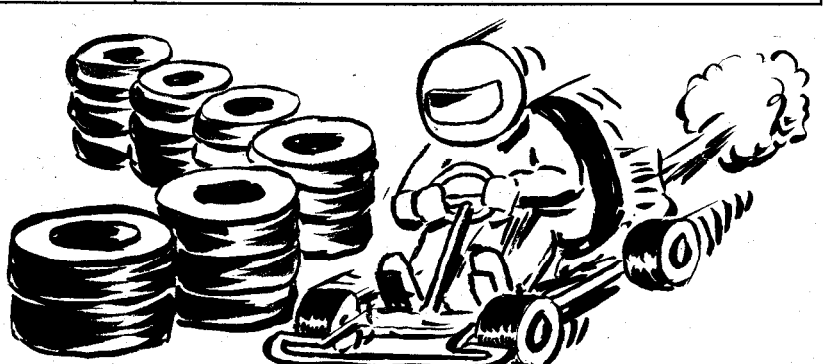
ab 20.30 Uhr	**Gemeinsames Abendessen** Begonnen haben wir das Wochenende mit einem gemeinsamen Abendessen. Da wir sehr viele Jungen erreicht hatten, die bisher noch nicht in die Jungenschaft kamen, starteten wir eine Vorstellungsrunde.
ab 20.30 Uhr	**Andacht** Die erste Andacht drehte sich um das Thema „Gewinn". Hier konnte sehr gut auf die Jahreslosung 1997 übergeleitet werden: „Was nützt es einem Menschen, wenn er die ganze Welt gewinnt, dabei aber sich selbst verliert und Schaden nimmt?" Lukas 9,25
ab 22.00 Uhr	**Fußball-Bundesliga auf Großbildleinwand** Für die Teilnehmer bestand dann die Möglichkeit, die Spiele der Fußball-Bundesliga (ran) auf Großbildleinwand anzuschauen. Dazu hatten wir einen speziellen Projektor aufgebaut. Die Teilnehmer hatten aber auch die Möglichkeit, Carerabahn zu fahren, Computer zu spielen ...



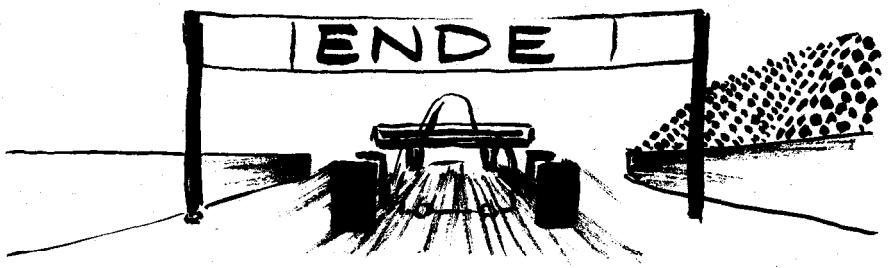
ab 23.00 Uhr	**Mitternachtskino: Apollo 13 auf Großbildleinwand** Im Mitternachtskino zeigten wir dann Apollo 13 auf Großbildleinwand. Dieser Film paßte sehr gut zum Thema dieses Wochenendes.

Samstag:	
ab 8.30 Uhr	**Aufstehen, Waschen ...**
ab 9.00 Uhr	**Gemeinsames Frühstück**
ab 9.30 Uhr	**Bibelarbeit** Thema: „Auf das Ziel kommt es an"

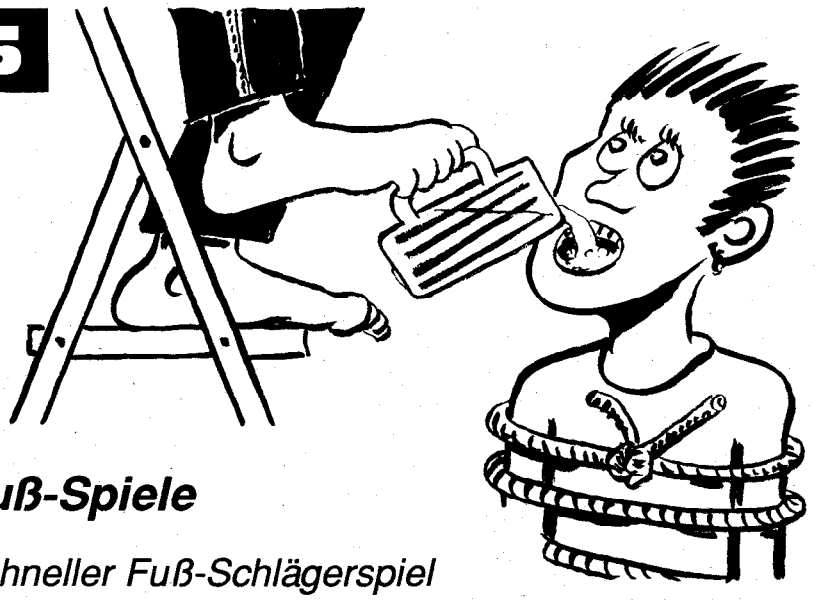
ab 10.30 Uhr	**Raketen bauen (Teil 1)** Für jeden Teilnehmer hatten wir einen Raktenbausatz und einige Zündsätze im Versandhandel (z. B.: Traudl Riess, St.-Georgen-Str. 6, 95463 Bindlach, Tel.: 0 92 08/91 19, Telefax 0 92 08/15 73) bestellt. Für den Bau der Rakete benötigt man bei dieser Teilnehmerzahl circa fünf Stunden. Deswegen haben wir das Bauen aufgeteilt. Sinnvoll ist es, wenn ein Mitarbeiter im Vorfeld einen Bausatz schon einmal gebaut hat. Er kann dann das Bauen besser anleiten. An Material werden u. a. neben den Raketenbausätzen benötigt: spezieller Kleber, Laubsägen, Unterlagen ...
ab 12.30 Uhr	**Gemeinsames Mittagessen**
ab 14.30 Uhr	**Kart-Fahren** Dies war einer der Höhepunkte des Wochenendes. In unserer Nähe hatten wir uns eine Indoor- (für schlechtes Wetter) und eine Outdoor-Kartbahn ausgesucht. Dort mieteten wir mehrere Autos für eine Stunde, so daß jeder Teilnehmer einmal Kart fahren konnte. Im Internet gibt es unter folgender Adresse eine fast vollständige Übersicht aller Kartbahnen in Deutschland: http://www.kartsport.de
ab 17.30 Uhr	**Gemeinsames Abendessen**
ab 18.00 Uhr	**Fußball-Bundesliga auf Großbildleinwand** (siehe Freitagabend)
ab 20.00 Uhr	**Raketen bauen (Teil 2)** (siehe Samstagvormittag)



Sonntag	
ab 9.00 Uhr	**Aufstehen, Waschen ...**
ab 9.30 Uhr	**Gemeinsames Frühstück**
ab 10.00 Uhr	**Bibelarbeit** Thema: Nervenkitzel
ab 11.00 Uhr	**Raketen starten** Dies war ein weiterer Höhepunkt des Wochenendes. Die selbstgebauten Raketen wurden mittels einer Startrampe und Zündsätzen gestartet. Hier muß unbedingt ein Mitarbeiter das Starten erklären und überwachen. Die Sicherheitsanleitung, die den Zündsätzen beiliegen, sind zu beachten.
ab 13.30 Uhr	**Gemeinsames Mittagessen**
ab 15.00 Uhr	**Jungenschafts-Meisterschaft im Carerabahnfahren** Es wurde im k.-o-System ermittelt, welcher Teilnehmer der beste Carerabahnfahrer ist. Dem Sieger wurde ein Preis verliehen.
ab 17.00 Uhr	**Gemeinsames Abendessen**
ab 17.30 Uhr	**Übertragung des „Großen Preises von Argentinien" auf Großbildleinwand** Dies war ein weiterer Höhepunkt und zugleich auch der Abschluß des Wochenendes. Gemeinsam haben wir uns auf einer Großbildleinwand den „Großen Preis von Argentinien" angeschaut.
ab 20.00 Uhr	**Aufräumen, Packen ...**



5



Fuß-Spiele

Schneller Fuß-Schlägerspiel

Stuhlkreis, jeder Stuhl ist besetzt, Spieler A steht in der Mitte mit einer zusammengerollten Zeitung (mit Tesa zugeklebt, daß sie sich nicht aufrollt). In der Mitte des Kreises steht auch ein offener Behälter (Papierkorb o. ä.). Spieler A geht nun auf Spieler B zu und schlägt ihm (nicht zu stark ...) mit der Zeitung auf die *Beine,* dann rennt er zum Behälter, steckt die Zeitungsrolle hinein und rennt zurück auf den Platz von B. B darf, sobald er geschlagen wurde, A hinterher rennen, die Rolle aus dem Behälter ziehen und versuchen, A mit einem Zeitungsschlag noch zu erwischen, bevor A sitzt. Hat B ihn erwischt, kommt A nochmals dran, sitzt A bereits, darf A seinerseits wieder jemanden schlagen.
Ein faszinierendes Spiel für jede Altersgruppe, sehr lebhaft.

Fuß-Geschichte

Kreis. In der Mitte liegen so viele Schuhe (oder Kärtchen mit Füßen o. ä.) wie Mitspieler. Der Spielleiter erzählt nun eine Geschichte. Sobald das Wort *Fuß* vorkommt, müssen alle so schnell wie möglich in die Kreismitte stürzen und einen Schuh schnappen. Dann werden alle Schuhe wieder in die Kreismitte gelegt, der Spielleiter nimmt einen Schuh weg, die Geschichte geht weiter. Wer keinen Schuh mehr erwischt, scheidet aus und darf beim Wettschnappen nicht mehr mitmachen. Wer zum Schluß übrigbleibt, hat gewonnen.

Füße nach Jerusalem

Spielregel wie „Reise nach Jerusalem", wer hat die schnellsten und aufmerksamsten *Füße?*

Füße – Dalli-Dalli

Fuß-Assoziationen: Jede Gruppe bekommt Papier und Stift, wer notiert in einer Minute die meisten Begriffe, die einem zum Thema *„Fuß"* einfallen – pro Begriff ein Punkt.

Langer Fuß-Satz: Von jeder Gruppe jeweils zwei Abgesandte, die ersten zwei beginnen, die anderen müssen vor der Türe warten. Wer bildet den längsten Satz, er beginnt mit „Die Füße von XY (Name des Spielleiters o. ä. einsetzen) sind". Es darf abwechselnd immer nur ein neues Wort dazugesetzt werden, und jedesmal muß der ganze Satz wiederholt werden. Beispiel A: „Die *Füße* von XY sind grausam", B: „Die Füße von XY sind grausam und", A: „Die *Füße* von XY sind grausam und stinken" ... 30 Sekunden Zeit, pro Wort ein Punkt. Statt der zwei Personen können u. U. auch mehr mitmachen, dann zieht sich ein Satz eventuell durch eine ganze Sitzreihe ...

Fuß-Gedicht: 30 Sekunden Zeit, jede Gruppe soll ein möglichst langes Gedicht schreiben, in dem möglichst oft der Begriff *„Fuß"* vorkommt – das Gedicht muß aber einen Sinn geben. Pro Zeile und pro *„Fuß"* einen Punkt.

Spontan-Fuß-Geschichte: Jeweils einer pro Gruppe soll (nacheinander, die anderen müssen wieder vor der Türe warten und bekommen gerechtigkeitshalber immer erst beim Eintreten die Spielregel erklärt) spontan irgendeine Geschichte erzählen und immer statt dem Wort „ich" (oder ein anderes Wort ..) das Wort *„Fuß"* benutzen. 30 Sekunden Zeit, pro *„Fuß"* einen Punkt, pro „ich" zwei Punkte Abzug.

Fuß-Puzzle: Für jede Gruppe ein Bild oder Photo von einem *Fuß* (oder vielleicht von mehreren *Füßen? ...)* zerschneiden, wer hat es zuerst zusammengesetzt (und eventuell noch aufgeklebt), fünf Punkte.
Diese Spiele lassen sich beliebig fortsetzen, vielleicht fallen dir auch noch Spiele ein, die „Dalli-Dalli" gehen ...

Fußball

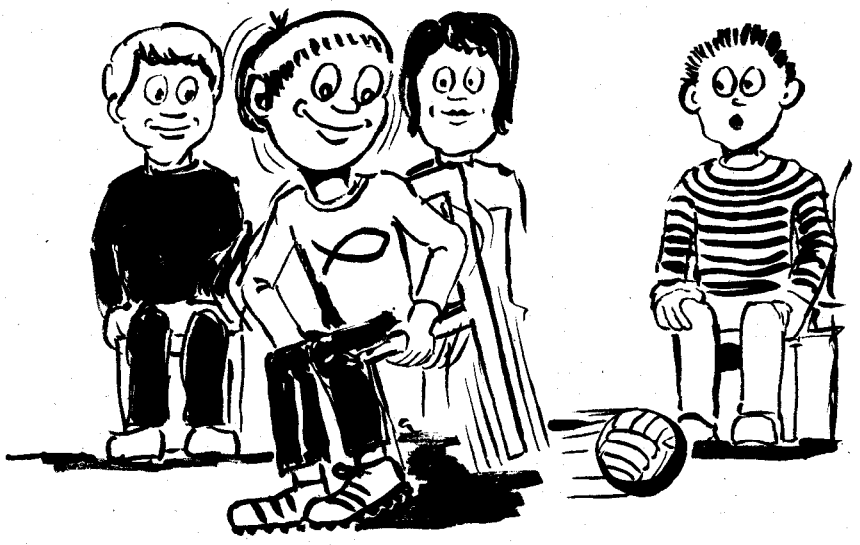
Mit bekannten oder vielleicht verdrehten Regeln ...

Sack-Fußball

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese sind durchnumeriert. An den beiden gegenüberliegenden Raumseiten wird je ein Tisch als Tor (vordere Stuhlbeine gelten) aufgestellt. Unter dem Tisch liegt jeweils ein Kartoffelsack. In der Mitte des Raumes liegt ein Ball (eventuell auch Wasserball, da es schon stürmisch zugeht ...).
Beim Aufruf einer Nummer durch den Spielleiter laufen die beiden Spieler zu ihrem Tor und schlüpfen mit den Beinen in ihren Sack. Nun versuchen sie, durch Anstoßen des Balles diesen in das gegnerische Tor zu treiben. Sobald vom

Spielleiter eine neue Nummer gerufen wird, müssen die beiden Spieler sofort aus ihrem Sack, die aufgerufene Nummer abschlagen, und schon rennen diese beiden Spieler auf ihre Säcke zu und spielen weiter.

Ein sehr lebhaftes Spiel, das Spaß macht, aber bei dem man am besten einen Kartoffelsack in Reserve hat, falls einer reißt ...



Zimmer-Fußball

Die Spieler sitzen auf dicht gestellten Stühlen im Kreis. Je nach Teilnehmerzahl wird die Runde in zwei oder mehr Mannschaften eingeteilt. Der Ball wird in die Kreismitte geworfen. Die Spieler versuchen nun, den Ball durch die Stuhlreihe der/einer gegnerischen Mannschaft zu schießen. Der Ball darf nur mit den *Füßen* geschossen werden. Wichtig ist ferner, daß die Spieler auf ihrem Stuhl sitzenbleiben müssen.

Familie Fuß

Die Anzahl der Mitspieler durch vier teilen, so viele Familien gibt es. Es gibt die Familien *Käsfuß, Schweißfuß, Stinkfuß, Hinkfuß ...*
Für jede Familie vier Kärtchen vorbereiten, z. B. Papa *Schweißfuß,* Mama *Schweißfuß,* Sohn *Schweißfuß* und Tochter *Schweißfuß* (bei sehr vielen Mitspielern eventuell noch Baby und Hund). Jeder Mitspieler zieht nun verdeckt ein Kärtchen und sucht auf den Ruf des Spielleiters mit lautem Hallo seine Familie. Gewonnen hat die Familie, die zuerst auf dem für sie vorbereiteten Stuhl sitzt, und zwar in folgender Reihenfolge: Papa, Mama, Sohn, Tochter.

Dieses Spiel bietet sich auch gut für eine unproblematische Gruppeneinteilung an.

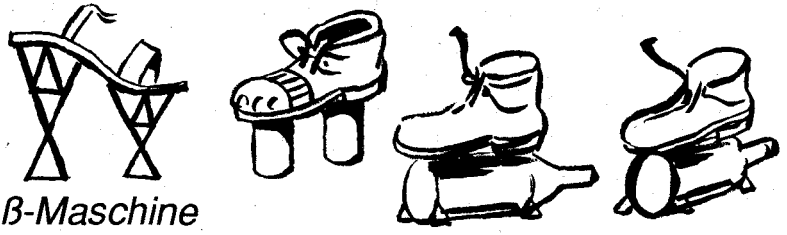
Füße raten

Zwei gleichgroße Parteien stehen sich gegenüber. Partei A zeigt ihre rechten *Füße* (am besten ohne Schuhe und Socken, dann wird es schwieriger). Partei B sieht sich diese an. Dann dreht sich Partei B um.
Jeder aus Partei A stellt sich hinter einen beliebigen Mitspieler aus Partei B und streckt seinen *Fuß* so vor, daß der andere ihn gut sehen kann. Die Spieler aus Partei B müssen raten, wem die jeweiligen *Füße gehören.*

Fuß-Modeschöpfer-Mannequin-Spiel

Jede Kleingruppe bestimmt einen Modeschöpfer (natürlich können auch alle gemeinsam gleichberechtigt bestimmen) und ein Mannequin.
Mit dem ausgeteilten Material (Zeitungen, Krepppapier, Netz (aus Baumarkt, um Bäume abzudecken, elastisch und sehr vielseitig verwendbar ...), Tesa, Wolle, Klebstoff, etc.) schaffen die Gruppen nach den Anweisungen der Modeschöpfer in einer gegebenen Zeit die „schönste / orginellste / lustigste / ... *Fußbekleidung*" für einen *Fuß* des Mannequins.

Das Modell wird einer Jury und der Gesamtgruppe vorgeführt; besonders lustig wird es, wenn das Werk während des Vorführens von einem fachkundigen Kenner entsprechend kommentiert wird ... Jury oder auch die Gruppe beurteilen das Modell.



Fuß-Maschine

Die Gruppe soll eine Maschine darstellen, bei der die *Füße* die wichtigsten Rollen übernehmen sollen. Zuerst werden von der Gruppe gewählt: ein Erfinder, der die Idee für die *Fuß*-Maschine hat, ein Ingenieur und mehrere Arbeiter, die nach den Anweisungen des Ingenieurs die Maschine aus den übrigen Personen bauen. Dann wird die Maschine in Betrieb genommen, wobei die Spieler ihre Bewegungen mit Geräuschen begleiten und unterstreichen. Eventuell bauen zwei oder mehrere Gruppen eine Maschine, je nach Anzahl der Spieler.

Fuß-Wanderzeitung

Alle Teilnehmer stellen sich einer Gruppe vor, indem sie ihren Namen auf eine Wandzeitung schreiben und ihren *Fuß* dazumalen. In den *Fuß* schreiben sie, was für sie der wichtigste Ort war, an den sie ihre *Füße* heute getragen haben.
Danach kann zu zweit und / oder im Plenum erraten und erzählt werden, warum man gerade diesen Ort gewählt hat.

Standhafte Füße

Zwei Spieler stehen in der Mitte des Kreises. Auf einem *Fuß,* die Arme über der Brust verschränkt (besser ist, die Arme auf dem Rücken, so kann weniger gestoßen werden) hüpfen sie aufeinander zu und versuchen, sich gegenseitig zu Fall zu bringen (nur mit den Achseln, nicht mit den Ellbogen stoßen!).

Hier können auch Gruppenausscheidungskämpfe durchgeführt werden.

Komm mit, Fuß

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis. Ein Spieler hat keinen Sitzplatz und steht in der Mitte des Kreises. Er geht auf bestimmte Spieler zu und tritt ihnen (vorsichtig!) auf den *Fuß.* Die betreffenden Spieler folgen ihm und gehen mit ihm im Kreis umher. Bis er dann plötzlich mit dem *Fuß* aufstampft (oder als Alternative *„Fuß* sitz!" ruft). Das ist das Zeichen für die Spieler, sich schnell einen Sitzplatz zu suchen. Wer keinen Stuhl erwischt, darf jetzt *Füße* treten.

Sackfußhüpfen

Spielregel wie beim bekannten Sackhüpfen

Sackfußhüpfen mit Hindernissen

Dieses Spiel ist eine Verfeinerung des gewöhnlichen Sackhüpfens. Auf der Spielfläche werden einige Hindernisse aufgebaut. Die Spieler hüpfen, im Sack stehend, von der Start- bis zur Ziellinie. Dabei ist zu beachten, daß keines der Hindernisse berührt werden darf (Minuspunkte). Ist der Spieler am Ziel, wechselt ihn der zweite der jeweiligen Mannschaft ab. Welche Mannschaft ist zuerst mit allen Spielern durch den Parcours?

Mondmenschengang

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Es gilt für jeden Spieler, eine bestimmte Strecke zurückzulegen. Ist er am Ziel, ist der nächste seiner Mannschaft an der Reihe. Welche Mannschaft ist zuerst fertig?
Die Schwierigkeit dabei ist die, daß die Mondmenschen ganz besondere *Füße* haben, d. h., die Spieler müssen sich so vorwärtsbewegen, daß sie das linke Bein hinten(!) um das rechte herum nach vorne setzen, bzw. beim nächsten Schritt das rechte hinten (!) um das linke herum.

Bestimmt fallen dir noch weitere Staffelspiele ein, bei denen die *Füße* im Vordergrund stehen.

Dreifußlauf

Immer zwei Spieler einer Gruppe stehen nebeneinander, und der rechte *Fuß* des einen wird in Höhe der *Fuß*knöchel an den linken Fuß des anderen gebunden, so daß sie gemeinsam nur noch „drei *Füße*" haben. Auf ein Startzeichen des Spielleiters beginnt der *Dreifußlauf,* von jeder Gruppe startet ein Drei*fuß*paar – wer erreicht zuerst das Ziel? Gute *Fuß*koordination vonnöten!

Fuß-Team

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jeweils die beiden ersten Spieler werden am linken bzw. rechten Fußknöchel und am jeweiligen Ellbogen aneinander gefesselt. Trotz dieses Handikaps versuchen sie, bestimmte Aufgaben zu erledigen, z. B. um den Tisch laufen, eine Decke zusammenlegen, auf einem Bein durch den Raum hüpfen, einen Hindernis-Parcours, etc. – Ist das erste Team fertig, beginnt das zweite Team der Mannschaft. Welche Mannschaft ist schneller?

Fußtritt für den Luftballon

Zwei Teilnehmer spielen gegeneinander mit verbundenen Augen. In den Raum werden einige aufgeblasene Luftballons gelegt. Die Aufgabe besteht darin, die Luftballons zu finden (die Hände dürfen nicht zu Hilfe genommen werden) und zu zertreten. Wer zertritt die meisten?

Variation; Zwei oder mehrere Spieler bekommen je einen aufgeblasenen Luftballon an einen *Fußknöchel* gebunden. Die Spieler fassen sich an den Händen und versuchen dann, sich gegenseitig die Luftballons zu zertreten. Eventuell auch ohne Festhalten, jeder tritt bei jedem, wenn der Luftballon kracht, ist man ausgeschieden – wer bleibt übrig?

Fuß für Fuß im Schneckenlauf

Ein Wettlauf ganz besonderer Art: Die Spieler stellen sich an einer Zimmerseite auf. Sie haben die Aufgabe, in einer festgesetzten Zeit (z. B. ein oder zwei Minuten) die gegenüberliegende Zimmerseite zu erreichen.
Sie dürfen dazu allerdings nicht stehenbleiben, sondern die *Füße* müssen immer in Bewegung sein. – Welcher Spieler hat genau zu der festgesetzten Zeit das Ziel erreicht (oder der Zeit, die der festgesetzten am nächsten liegt)?
Natürlich wurden vorher alle Uhren abgegeben ...

Ein sehr gutes Spiel, um eine Gruppe zur Ruhe zu bringen.

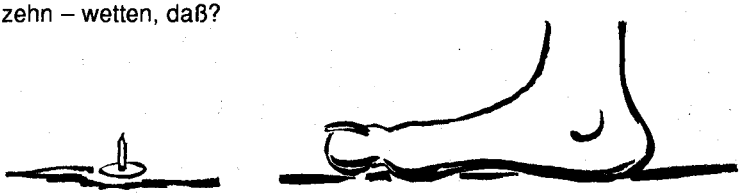
Fuß-Puzzle

Der Spielleiter verteilt an jede Gruppe Briefumschläge (vielleicht in einem großen Umschlag ein kleiner, ein noch kleinerer, das Ganze sorgsam zusammengebunden und verknotet ...) – zusätzlich Zeitungen und Wunderkerzen.
In jedem Umschlag befinden sich gleich viele Teile eines *Fußbildes* (Photo, Postkarte, selbst gemalt etc. ...).

Nach dem Startkommando bemühen sich alle Tischgruppen, möglichst rasch die Bildteile wie bei einem Puzzle zusammenzulegen. Ist das geschafft, gilt es, aus den mitgebrachten Zeitungen Papierhelme zu falten und jedem Mitspieler aufzusetzen. Letzte Spielstufe ist dann das Entzünden der Wunderkerzen – die auch optisch den Sieger ankündigen. (Ein Spiel, das wirklich bisher noch jeden in Eifer versetzt hat ...)

Fuß-Spitze suchen

Die ausgewählten Mitspieler – oder auch nur jeweils einer – dürfen zunächst ihre Gelenkigkeit demonstrieren: Nach altem Turnstundenbrauch bei gestreckten Knien sind die *Fuß-Spitzen* mit den Händen zu erreichen.
Lustig wird's bei der Spielvariation: Jetzt soll das gleiche Ziel erreicht werden, wobei der „Kandidat" aber exakt mit den Fersen und dem verlängerten Rücken an der Wand zu bleiben hat. Und aus dieser Position schafft es höchstens einer von zehn – wetten, daß?



New Games

Gut zu Fuß zu zweit

Alle bis auf zwei stellen sich im Kreis auf und reichen sich die Hände. Die beiden einzelnen sind das „Gut-zu-Fuß-Paar". Sie nehmen sich an der Hand und gehen an der Außenseite des Kreises entlang. Haben sie eine günstige Stelle entdeckt, dann trennen sie die Hände zweier Spieler, müssen den Kreis aber gleich noch einmal umrunden. In der Zwischenzeit haben sich die beiden getrennten Spieler wieder an der Hand genommen und laufen in entgegengesetzter Richtung an der Außenseite des Kreises entlang. Sie müssen versuchen, die entstandene Lücke vor dem „Gut-zu-Fuß-Paar" zu erreichen. Das Paar, das zuerst ankommt, schließt den Kreis. Das andere Paar muß sich als nächstes „Gut-zu-Fuß-Paar" auf den Weg machen. Zur Abwechslung kann sich das Paar auch hüpfend, rückwärts oder huckepack fortbewegen.

Siamesischer Fußball

Die Variante des beliebtesten Profisports der Welt hat mit Siam nur insofern zu tun, als die berühmten siamesischen Zwillinge diesem Spiel seine Namen geben. Wir spielen es allerdings höchst unprofessionell.
Die Regeln entsprechen ganz denen eines normalen Fußballspiels. Nur das Spielfeld ist etwas kleiner, und zu jedem Team können etwa 20 Spieler gehören. Der Hauptunterschied zum normalen Fußball besteht darin, daß sich jeweils zwei Spieler eines Teams die Knöchel zusammenbinden (so wie beim Dreibeinrennen). Ihr könnt den Ball sowohl mit einem der freien Füße als auch mit dem *„Klumpfuß"* kicken. Das Tor hütet ein Paar, das Rücken an Rücken am Bauch zusammengebunden ist.

Daß diese Regeln bei der nächsten Weltmeisterschaft eingeführt werden, ist relativ unwahrscheinlich.
Am Ball zu bleiben wird nicht so einfach sein, wenn ihr mit eurem Zwilling über das Feld hoppelt. Falls ihr es noch ein bißchen verrückter wollt, probiert es mit zwei *Fußbällen* (für jedes Team einen, wobei beide Teams gleichzeitig stürmen). Oder mit drei Teams? Oder mit einem Tor in der Mitte des Spielfeldes?

Schuhgröße suchen

Sofort nach der Spielerläuterung gehen alle Teilnehmer auf die Suche nach anderen Mitspielern, die die gleiche Schuhgröße wie sie selbst haben. Sie sprechen möglichst jeden, der ihnen über den Weg läuft, an und fragen nach der Schuhgröße. Haben sich zwei mit der gleichen Schuhgröße gefunden, so fassen sie sich an der Hand und suchen gemeinsam weiter. Langsam vergrößert sich die Kette – vielleicht trifft die Gruppe ja auch auf eine ganze Horde auch dieser Schuhgröße, die sich ebenfalls schon gefunden haben.
Wenn alle Gruppen Kreise gebildet haben, wird deutlich, welche Schuhgröße am häufigsten vertreten ist.

Nachdem sich alle gleichen Schuhnummern gefunden haben, lösen sich wieder alle Kreise und ein neues Suchspiel beginnt: die Schuhart, die man trägt. Es suchen sich jetzt alle Sandalen, Halbschuhe, Turnschuhe, hohen Turnschuhe etc. Danach suchen sich alle mit der gleichen Schuhfarbe – so genau wird wohl sonst nie auf die *Füße* geschaut!

Wer will, kann das Ganze natürlich auch mit dem Anfangsbuchstaben des Vornamens oder dem Geburtsmonat o. ä. machen, aber dann ist es eben nicht mehr ganz so *fußig*.

Tausendfüßler

Zu zweit: Markiert euch eine Linie und stellt euch Rücken an Rücken zu beiden Seiten davon auf. Beugt euch nach vorn, streckt eure Arme zwischen den gespreizten *Füßen* durch und faßt die Handgelenke eures Partners. Jetzt zieht, so sehr ihr könnt, und schaut, wer wen zuerst über die Linie kriegt. Lange wird die Entscheidung nicht auf sich warten lassen ...

Mit mehr Mitspielern: Stellt euch Rücken an Rücken in zwei Reihen auf. Dann macht die eine Reihe einen Schritt zur Seite, so daß jeder zwei Spieler seitlich hinter sich hat. Beugt euch wieder nach vorn, kreuzt eure Arme (das ist wichtig!) und faßt die Hände eurer beiden Gegenüber. Hat es geklappt, so ist jetzt jeder mit zwei Spielern der anderen Reihe verbunden – außer den Spielern an den Enden.

Wenn ihr jetzt alle zu ziehen beginnt, wird sich vielleicht nichts Entscheidendes ereignen; aber auch das Hin- und Herwogen kann großen Spaß machen. Solltet ihr es müde werden und doch noch irgendwo hinkommen wollen, dann könnt ihr eine zweite Kette bilden und ein Wettrennen zwischen Tausend*füßlern* veranstalten.

Anderer Tausend*füßler:* Alle stellen sich im Kreis auf, seitlich, so daß jeder den Rücken des Vordermannes sieht. So lange gemeinsam in Richtung Mitte gehen, bis alle ganz dicht zusammenstehen. Auf Kommando setzen sich alle langsam und vorsichtig (klappt vielleicht nicht gleich beim ersten Mal, und ein lustiges Gepurzel beginnt), bis jeder auf dem Schoß seines Hintermannes sitzt – da es ein Kreis ist, trägt man sich gegenseitig, keiner hat die ganze Last. Auf ein weiteres Kommando beginnt der Tausendfüßler zu laufen – rechter *Fuß,* linker *Fuß* ...

Zehenfechterei

Diejenigen, die schon einen Tanzkurs absolviert haben, kennen dieses Spiel längst. Stellt euch gegenüber und faßt euch an den Händen. Jeder versucht, dem anderen auf die *Füße* zu treten. Wem das dreimal hintereinander gelungen ist, geht zu einem neuen Partner. – Bei allem Eifer sollte man aber nicht zu heftig vorgehen. Das Spiel heißt nicht Zehentramplerei. Außerdem sollten die Spieler gleich ausgerüstet sein – entweder beide bar*fuß,* oder in Schuhen. Wer weiß? Vielleicht wird aus „Zehenfechterei" der neueste Disco Hit ...

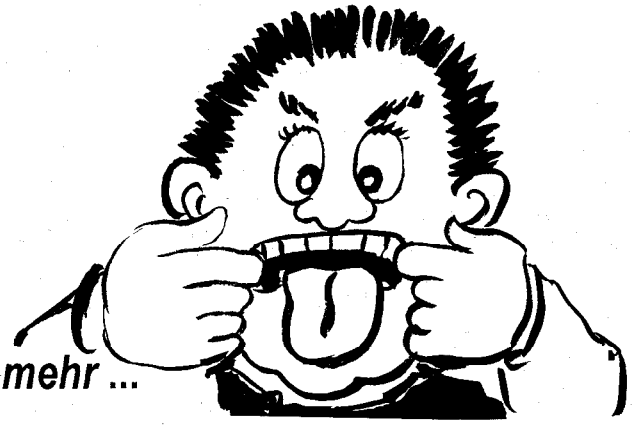
Sockenraub

Bei diesem Spiel habt ihr alle zu Beginn Socken an. Wem beide Socken geraubt sind, scheidet aus dem Spiel aus. Ihr müßt euch in den Grenzen des Spielfeldes halten und auf den Knien bleiben. *Fußverdrehen* oder Treten wird mit dem Entzug eines Sockens bestraft. Ausgeschiedene Spieler machen als Schiedsrichter weiter.
Es können die Weiß- und Graugesockten gegen die Buntgesockten spielen oder einfach alle im Getümmel.

Es kann bei einem sanften Kriegsspiel wie Sockenraub viel Spaß machen, seine Aggressionen auszuleben, aber Sicherheit und Rücksichtnahme sollten dabei immer im Vordergrund stehen. Gebraucht eure Kraft nur, um eurem Gegner gleichzukommen, nicht um ihn zu überwältigen.
Spielt auf weichem Untergrund und tragt keinen Schmuck.

Fußnote: Im Frühling 1981 erließ der Bevollmächtigte der Internationalen Sokkenraub-Liga die Vorschrift, daß Kniestrümpfe verboten sind (alle Socken und Kniestrümpfe müssen vor Spielbeginn auf Knöchelnhöhe heruntergerollt werden) und daß ein Spieler, der mit Strumpfhosen erwischt wird, wegen unsockmäßigen Betragens eine Buße zu entrichten hat.

6



Faxen und mehr ...

- Ein Spielabend, an dem viele Gruppen von zu Hause aus miteinander spielen -

Grundsätzliches

Die technische Voraussetzung für jede einzelne Gruppe ist ein Telefon und ein Faxgerät. Mit dem Besitzer dieser Geräte, bzw. des Telefonanschlusses sollte jeder bereits frühzeitig die Kosten abklären, die an diesem Abend zusammenkommen. (Nach unseren bisherigen Erfahrungen so ungefähr 20-30 DM).

Gedacht ist dieser Spielabend für einen Bezirk, eine Region oder auch eine Stadt, die mindestens fünf Gruppen hat, die an diesem Spiel teilnehmen wollen. Wenn mehr als neun Gruppen teilnehmen, sollten sie in zwei unabhängige Spiele aufgeteilt werden. Es ist für den Steigbügel ein recht ungewöhnlicher Vorschlag, da eine „Zentrale" diesen Abend vorbereiten muß, während alle mitspielenden Mannschaften keinen Vorbereitungsaufwand haben.

Vorbereitung

Alle Mannschaften, die an dem vereinbarten Abend miteinander spielen wollen, erhalten von der „Zentrale" deren Faxnummer. An diese Faxnummer schicken alle am Spieltag zwischen 16 und 18 Uhr jeweils fünf Fragen (mit Lösungen - versteht sich) und eine Aktionsaufgabe. Beides sollten sich die Gruppen am besten eine Woche vor dem Spiel ausdenken.

Die Fragen müssen beantwortbar sein, indem man direkt im jeweiligen Ort nachschaut oder jemand telefonisch beauftragt, dies zu tun. Zum Beispiel:

- Welche Inschrift trägt die Gedenktafel am Rathauseingang?
- Wie sieht unser Stadtwappen aus?
- Welcher Film wird heute abend in unserem Programmkino gespielt?

Die Aktionsaufgabe muß bei denen, die sie lösen, vor Ort lösbar sein. Aufgabe muß es sein, etwas zu besorgen oder herzustellen, das durch das Faxgerät paßt. Was das sein könnte, müssen sich die Gruppen selbst ausdenken, hier nur ein paar Beispiele:

- Besorgt mindestens 10 verschiedene Stempel von Ämtern oder Firmen.
- Besorgt eine Titelseite der Bild-Zeitung von heute vor einem Jahr.

Bei den Fragen und der Aktionsaufgabe sollte sich jedes Team etwas Kniffliges, aber Lösbares ausdenken, denn am Ende des Abends bekommt man nicht nur Punkte für alle Fragen und Aufgaben, die richtig gelöst wurden, sondern auch noch Punkte für die „Qualität" der Fragen und der Aufgabe.

Wertung

- Jede korrekte Lösung der Fragen oder der Aufgabe der anderen Mannschaften bringt 10 Punkte.
- Für jede eurer eigenen Aufgaben gibt es zwischen 0 und 20 Punkte.
  Es gibt keinen Punkt, wenn niemand diese Aufgabe löst, denn dann war sie zu schwer. Löst die Aufgabe eine Mannschaft, gibt's 20 Punkte. Wenn sie so leicht war, daß alle sie herausbringen, gibt's noch 5 Punkte und dazwischen je nach Anzahl der mitspielenden Mannschaften.

Das Spiel startet um 19.^{30} Uhr. Ab diesem Zeitpunkt verschickt die Spielleitung die Aufgaben an alle Mitspieler. Ab dem Augenblick des Eintreffens der Aufgaben, hat jedes Team 90 Minuten Zeit, möglichst viele davon zu lösen. Die Teams können den ganzen Abend über Lösungen an die Spielleitung faxen. Gewertet wird, was nach Ablauf der Spielzeit bei der Spielleitung vorliegt, d.h. man kann auch seine Lösungen korrigieren, indem man ein neues Fax schickt.
Ab 21.^{30} Uhr verschickt die Spielleitung die korrekten Lösungen und die Punktestände an alle Mitspieler.

Weitere Details

Wie die mitspielenden Mannschaften braucht ihr als Ausrüstung ein Faxgerät und ein Telefon.
Ein Computer oder eine Schreibmaschine wäre nicht schlecht, muß aber nicht sein.

Zwischen 16.^{00} und 18.^{00} Uhr sollte das Faxgerät einsatzbereit sein, denn dann schicken die Mannschaften ihre Fragen (mit Lösungen) zu euch. Wenn etwas unklar ist oder Lösungen fehlen, bitte möglichst umgehend nachfragen.

Nach 18.^{00} Uhr ermittelt ihr, wie viele Mannschaften an diesem Abend mitspielen. Sind es mehr als 9 Gruppen, wird aufgeteilt, so daß also immer zwischen 5 und 9 Mannschaften an einem Spiel teilnehmen, wobei es dann eben bei vielen Gruppen parallel mehrere Spiele am gleichen Abend gibt, die nichts voneinander mitbekommen. Dabei lieber in mehr Spiele mit weniger Gruppen aufteilen. Beispiel: Bei 18 Mannschaften lieber 3 Spiele zu 6 Teams als 2 Spiele zu 9 Teams, um die Vergleichbarkeit der einzelnen Spiele untereinander zu verbessern.

Je nach Anzahl der Mannschaften wählt ihr zwischen drei und fünf der Fragen jeder Gruppe aus:

Bei 5 Mannschaften	5 Fragen je Gruppe	d.h. jeder muß 20 Fragen lösen
Bei 6 Mannschaften	4 Fragen je Gruppe	d.h. jeder muß 20 Fragen lösen
Bei 7 Mannschaften	4 Fragen je Gruppe	d.h. jeder muß 24 Fragen lösen
Bei 8 Mannschaften	3 Fragen je Gruppe	d.h. jeder muß 21 Fragen lösen
Bei 9 Mannschaften	3 Fragen je Gruppe	d.h. jeder muß 24 Fragen lösen

Von da an habt ihr bis 19.^{30} Uhr Zeit, diese Fragen nochmals auf einem DIN-A4-Blatt zusammenzuschreiben.

Um 19.^{30} Uhr verschickt ihr diesen Fragezettel an alle Mannschaften. Die Faxnummern müssen auf den Faxen stehen, die euch die Gruppen mit ihren Fragen geschickt haben.

Ihr solltet notieren, wer um wieviel Uhr von euch das Fax erhalten hat, denn jeder soll genau 90 Minuten Zeit bekommen, die Fragen zu beantworten.

In der Zwischenzeit (bis 21.^{00} Uhr) gibt es nur wenig zu tun:

- Ihr könnt schon mal den Fragezettel, den ihr 19.^{30} Uhr verschickt habt, noch mit den korrekten Lösungen ergänzen, denn diesen Lösungszettel braucht ihr ab 21.^{30} Uhr.
- Ankommende Faxe solltet ihr am besten gleich auswerten und in die unten folgende Tabelle eintragen. (Anlage 1 ist eine leere Tabelle zum Selberausfüllen). Dabei gilt zu beachten, daß Gruppen ihre Ergebnisse, die sie euch gefaxt haben, dadurch korrigieren können, daß sie ein neues Fax schicken. Das heißt, das letzte Ergebnis wird gewertet. Wenn also erst eine richtige Lösung kommt und nachher eine falsche Lösung zur selben Frage, gibt's zum Schluß keinen Punkt.

Frage von:	Chaosteam					Höpflesbach					Oberfaxer					Wuhlhausen					Die Spezialisten					insg.
Antwort von:	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Chaosteam	x	x	x	x	x	10	10	0	-	0	10	10	10	10	10	-	10	10	10	10	-	10	0	10	0	130
Höpflesbach	10	10	-	10	10	x	x	x	x	x	10	10	10	10	10	10	-	10	10	10	10	10	10	10	0	170
Oberfaxer	10	10	0	-	-	-	10	10	-	0	x	x	x	x	x	-	-	10	10	0	10	10	0	-	0	80
Wuhlhausen	10	10	10	10	-	10	10	10	-	10	10	10	-	10	-	x	x	x	x	x	10	-	10	0	-	130
Die Spezialisten	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	-	10	10	10	-	10	10	10	x	x	x	x	x	170
Punkte für Frage	5	5	15	10	15	10	5	10	20	20	5	5	15	5	10	15	20	5	5	10	10	10	15	15	0	
Summe für Fragen:	50					65					30					55					50					
Endpunkte:	180					235					110					185					220					
Platz:	4					1					5					3					2					

Ab 21.^{00} Uhr wird's kurz richtig hektisch:

Ihr wertet noch alle Ergebnisse aus, die von den Gruppen innerhalb ihrer 90 Minuten Spielzeit bei Euch eingehen. Das heißt, wenn eine Gruppe von euch erst 19.^{37} Uhr die Fragen erhalten hat, wertet ihr alle Ergebnisse bis 21.^{07} Uhr.

Wenn diese Zeit für alle Gruppen abgelaufen ist, rechnet ihr die Punkte pro Zeile zusammen (Punkte für die Lösungen der Aufgaben und Fragen).

Danach ermittelt ihr pro Spalte die Anzahl der richtigen Lösungen zur jeweiligen Frage.

5 Mannschaften		6 Mannschaften		7 Mannschaften		8 Mannschaften		9 Mannschaften	
richtig	Punkte	richtig	Punkte	richtig	Punkte	richtig	Punkte	richtig	Punkte
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	20	1	20	1	20	1	20	1	20
2	15	2	17	2	17	2	18	2	18
3	10	3	13	3	14	3	15	3	16
4	5	4	9	4	11	4	14	4	14
		5	5	5	8	5	10	5	11
				6	5	6	7	6	9
						7	5	7	7
								8	5

Für jede gestellte Frage tragt ihr die so ermittelten Punkte in die Zeile „Punkte für Fragen:" ein.

Um zu dem Endergebnis zu kommen, werden die Punkte der Fragen mit den Punkten der Lösungen zusammengezählt.

Wenn ihr mehrere Spiele mit unterschiedlichen Teilnehmerzahlen miteinander vergleichen wollt, z.B. ein Spiel mit 5 Gruppen mit einem Spiel mit 7 Gruppen, teilt ihr das Endergebnis durch die Anzahl der Mannschaften und multipliziert wieder mit 10.

Der beste ist selbstverständlich Platz 1 und so weiter. Wichtig ist, daß ihr bis 21.^{30} Uhr alles ordentlich ausgefüllt habt.
Faxt dann das vorbereitete Lösungsblatt mit der Übersicht der vergebenen Punkte an alle beteiligten Mannschaften.

Hinweis für Jungenschaftsgruppen im Bereich des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg

In folgenden Wochen ist für dieses Spiel an jedem Wochentag bereits eine Spielleitung organisiert:

- Kalenderwoche 41: 6.-10. Oktober 1997
- Kalenderwoche 4: 19.-23. Januar 1998
- Kalenderwoche 14: 30. März -3. April 1998
-

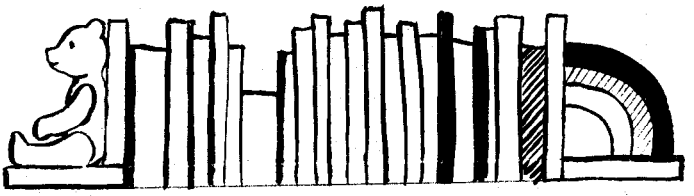
Die Faxnummer der jeweiligen Spielleitung erfahrt ihr in der betreffenden Woche in der Landesstelle des ejw. Anfragen bitte bis spätestens einen Tag vor eurem Wunschtermin per Fax (0711/9781-30).

Anlage 1:

Übersicht der verteilten Punkte:

Frage von:																										insg.
gelöst von:	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
	x	x	x	x	x																					
						x	x	x	x	x																
											x	x	x	x	x											
																x	x	x	x	x						
																					x	x	x	x	x	
Punkte für Frage:																										
Endergebnis:																										
Platzierung:																										

7



Originelle Buchstütze aus Holz

Die originellen Buchstützen sehen witzig aus und werden umso „inniger" geliebt und geschätzt, wenn sie von den Jugendlichen selbst hergestellt werden.
Die Buchstütze ist einfach herzustellen und auch für ungeübtere Bastler zu bewältigen.

Als „Weihnachts-Tip": Wenn die Buchstützen in Massenproduktion hergestellt werden, können sie als besondere Attraktion auf einem Advents-Basar verkauft werden – kommt sehr gut an! – Also: am besten gleich loslegen, der nächste Dezember kommt bestimmt ...

Material

- Fichtenholzbretter aus dem Baumarkt, circa 1,5 cm dick
- Sperrholzreste
- Holzdübel
- Holzleim
- Plaka- oder Abtönfarben
- Klar- oder Mattlack
- Pinsel
- Säge
- Schmirgelpapier

Wie es geht

Pro Buchstütze sägt man zwei circa 14 x 18 cm große Teile aus den Fichtenholzbrettern zu. (Noch schöner sieht es aus, wenn das senkrechte Brett 18 cm lang ist und das waagrechte 16,5 cm , da dann nach dem Zusammenleimen die Senkrechte und die Waagrechte gleich lang sind.) Die Bretter werden sauber abgeschmirgelt. Mittels 2-3 Holzdübeln und Leim werden die Bretter nun im rechten Winkel verbunden.

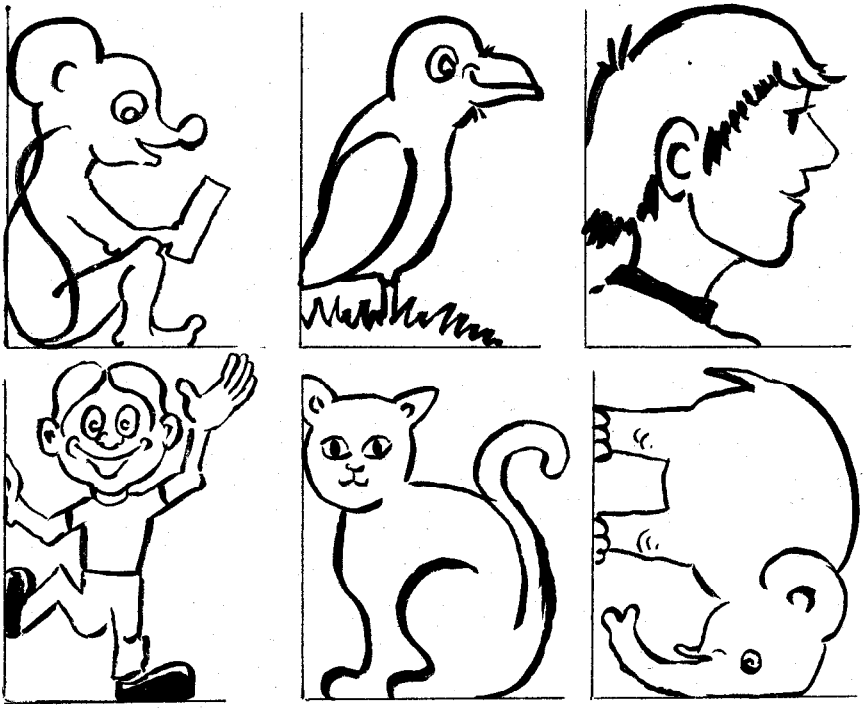
Aus dem Sperrholzrest wird eine originelle Figur ausgesägt (wenn man keine Dekupiersäge besitzt, ist es sinnvoll, Motive mit einfachen Formen zu wählen und lieber beim Anmalen noch Feinheiten herauszuholen). Ideen dafür liefern Comicfiguren oder auch witzige Figuren oder Tiere aus Bilderbüchern. Die Figur sollte unten eine gerade Fläche haben (u. U. einfach Gras o. ä. hinmalen), damit

sie einen festen Stand hat, wenn sie auf die Buchstütze geleimt wird. An einer Seite sollte die Figur weitere Berührungspunkte / -flächen zum senkrechten Teil der Buchstütze haben, damit man sie auch hier anleimen kann und die Figur richtig in den Winkel der Buchstütze „hineingesetzt" ist.

Nun kann mit den Malarbeiten begonnen werden (je mehr Zeit man sich dafür nimmt, desto ansprechender und schöner wird das Endprodukt natürlich ...). Entweder man malt nur die eine Seite der Figur an und läßt die andere neutral, oder man bemalt beide Seiten, wodurch die Buchstütze von beiden Seiten her angesehen werden kann – was natürlich einen Mehraufwand bedeutet, sich aber lohnt. Die Buchstütze selbst kann in natürlichem Holzton belassen werden oder in einer passenden Farbe (z. B. zum schwarzen Comicraben eine rote Buchstütze) angemalt werden.

Ist die Farbe trocken, wird die Figur in die Mitte der Buchstütze geleimt. Nach dem Trocknen des Leims ist es ratsam, die Buchstütze noch mit einem Klar- oder Mattlack zu überziehen.

Besonders gut sieht es aus, wenn man die Buchstützen immer paarweise herstellt – gegengleich mit dem gleichen Motiv.



8

Sandkarten basteln

Material:

- Je Teilnehmer 3-5 Postkarten DIN-A 5 gefaltet
- Doppelseitiges Klebeband
- Cuttermesser für jeden
- farbigen feinen Sand (selbst vorher herstellen)
- Scheren
- Bleistifte
- leere Marmeladengläser mit Deckel
- leere Joghurtbecher o. ä.
- Wasserfarben

Vorbereitung

Feinen Sand besorgen, es geht auch Vogelsand aus dem Zoogeschäft, sollte aber vorher gesiebt werden.
Für jede gewünschte Farbe ein Glas mit Wasser bereitstellen, und die Wasserfarben darin auflösen.
Dann soviel Sand einfüllen und umrühren, bis eine feste Pampe entsteht.
Verhältnis von Wasser, Farbe und Sand zueinander bestimmt die Intensität der Farben.
Nun den Sand zum Trocknen auf Zeitungspapier schütten (dauert im Heizungskeller ein bis zwei Tage).
Nun den trockenen Sand, nach Farben sortiert, in die Marmeladengläser schütten.

So geht's

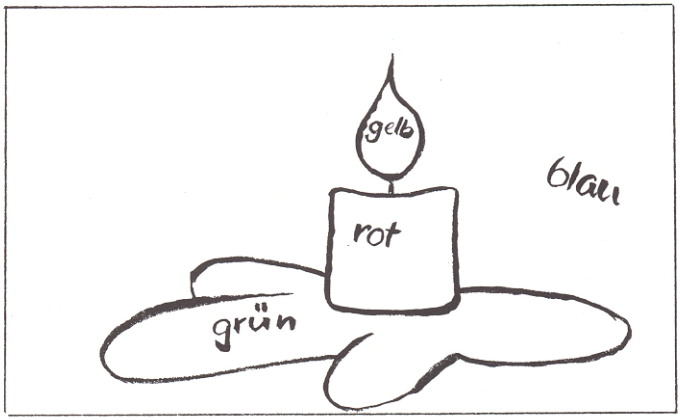
Jeder erhält eine Karte und legt sie mit dem Knick nach links (Hochformat) oder nach oben (Querformat) vor sich auf den Tisch. Nun wird die ganze Fläche oder nur einzelne Teile (z. B. nur die beiden Ecken) mit doppelseitigem Klebeband beklebt. Die Schutzfolie bleibt dabei auf dem Klebeband.
Nun ritzt jeder sein Motiv für die Kartenvorderseite mit dem Cuttermesser in die Schutzfolie. Hier kann jeder seiner Phantasie freien Lauf lassen und Gegenständliches, Abstraktes oder Landschaften gestalten.
Dabei geht ihr so vor: Die Schutzfolie wird nur in dem Bereich abgezogen, für den eine Farbe vorgesehen ist. Dann wird der farbige Sand reichlich darauf gestreut und festgedrückt. Der überflüssige Sand kommt ins Glas zurück. Dann kommt die nächste Farbe usw., bis das ganze Bild fertig ist.

E 5489 F

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

Beispiel:

grün
rot
gelb
blau



Noch zu beachten:

- Bei Jüngeren empfiehlt es sich, fertige Schablonen anzufertigen mit Oster-, Weihnachts- oder geometrischen Figuren, die dann mit Bleistift auf die Schutzfolie übertragen werden.
- Die Joghurtbecher dienen dazu, farbigen Sand umzufüllen, um nicht ständig das eine Glas von Tisch zu Tisch rumreichen zu müssen.
- Es sollte Zeit eingeplant werden, nach der Gruppenstunde den Raum wieder „sandfrei" zu machen.

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: 07132/9 59-2 23
Abbestellung: *6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes*
Graphische Gestaltung: *Joe Pfeifer, Pliezhausen – Gesamtherstellung: Omnitypie-Druck, Stuttgart*