

Dieses Heft bringt:

- | | | |
|-----------|--|-----------------|
| 1 | An(ge)dacht
Knocking on heavens door – Eine Andacht zu einem Hit der Gruppe Guns n' Roses von Sybille Kalmbach, Weissach | Seite 4 |
| 2 | Die Verleugnung des Petrus
Mit diesem Rollenspiel gelingt es, daß sich Jugendliche intensiv mit einem biblischen Text auseinandersetzen, meint Heiko Donner, Suhlendorf | Seite 7 |
| 3 | Geld oder Liebe
Ein Spieleabend bei dem die Zuschauer endlich die erste Reihe verlassen und selbst aktiv werden können. Ausprobiert und aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Weissach | Seite 11 |
| 4 | Flaggenjagd
Ein kerniges Geländespiel, immer wieder mit Erfolg und viel Spaß von unzähligen Gruppen durchgeführt, zur Veröffentlichung vorgeschlagen von Rainer Bihlmaier und Timo Geiger, Winnenden | Seite 19 |
| 5 | Die Mahlers von nebenan
Ein Rollenspiel im Konfliktbereich Familie entwickelt, erprobt und aufgeschrieben von Jörg Seitter, Eggenstein | Seite 22 |
| 6 | Die bewegliche Letter
Gutenberg, der Erfinder des Buchdrucks, bietet genug Stoff für einen oder mehrere Gruppenabende, meint Gerold Dressler, Schorndorf | Seite 28 |
| 7 | Games for JU
Weit mehr als eine Spielidee. Hier wird gezeigt, wie Gruppen miteinander in Kontakt kommen und über längere Zeit sich zu spannenden Spielen treffen können. Die Idee lieferte Rolf Röhm, Sulz a. E., aufgeschrieben wurde sie von Gert Presch, Gomaringen | Seite 34 |
| 8 | Zeiger des Schicksals
Eine lesenswerte Geschichte von Hans Breitenreichner | Seite 39 |
| 9 | An(ge)dacht
Tempelreinigung – Eine Szene nachstellen, den Text lesen ... Wie das geht und was zu sagen ist, erklärt Sybille Kalmbach, Weissach | Seite 43 |
| 10 | An(ge)dacht
„Ein traumhaftes Erlebnis“ ist das Thema einer Andacht zu Psalm 126; ausgearbeitet, ausprobiert und aufgeschrieben von Gert Presch, Gomaringen | Seite 45 |
| 11 | Marmorkuchen im Blumentopf ...
... oder der verkleidete Osterhase – Dieser Backvorschlag bringt Abwechslung in den Gruppenalltag vor Ostern, meint Sybille Kalmbach, Weissach | Seite 47 |
| 12 | Das Papierkreuz
Eine wahre Begebenheit: spannend, knifflig und anregend zum Nach- und Weiterdenken. Aufgestöbert und zum Nachahmen aufbereitet von Joe Pfeifer, Pliezhausen | Seite 50 |
| | → Die Steigbügelumfrage 1998
Die Gewinner; Zwischenergebnisse | Seite 49 |

3 D – Sehen, was dahinter ist

Der erste Blick: - Nichts. Ich dreh' das Bild und ich verdreh' die Augen. Mein Anblick sei beängstigend, meinen jene, die mich beobachten. - Ich blick's nicht! Statt dem versprochenen dreidimensionalen Bild sehe ich nur ein chaotisches Muster.

Der zweite und der dritte Blick: - Ich geb' nicht auf! Ich will es wissen, will räumlich sehen. Warum soll mir verschlossen bleiben, was andere längst entdeckt haben? Ich will nicht zu jenen gehören, die aufgegeben haben und fortan einen großen Bogen um diese Bilder machen.

Der 3-D-Blick: - Ich hab's! Endlich! Ich bin begeistert. Und ich platze heraus, mit dem, was ich sehe. „Komm, probier's doch auch mal“, hör' ich mich sagen. Für Ablehnung habe ich kein Verständnis. „Dir geht was ab, wenn du das nicht siehst und erlebst“, meine ich.

3-D-Bilder sind ein Sinnbild für meine Begegnungen mit Jugendlichen. Da gibt es auch den ersten Blick und den zweiten und dritten. Und wenn ich dann nur Chaos sehe, bin ich in der Gefahr, aufzugeben. Aber anders als beim 3-D-Bild, wird mir das niemand ankreiden. „Laß sie doch, es hat ja doch keinen Wert!“ - Doch wir brauchen den 3-D-Blick, um hinter dem Chaos das Leben zu entdecken.

3-D-Bilder sind ein Sinnbild für meinen Glauben und meine Gottesbeziehung. Am Anfang hab' ich's nicht geblickt. Und dann plötzlich, wurde aus den wirren Punkten meines Lebens ein Bild mit Tiefendimension. Und seither werde ich immer wieder überrascht ...

Und ein Letztes: Die dritte Dimension gibt es nicht ohne die vierte. Wer bei Gott das Leben entdeckt, wird auch die Zeit entdecken: SEINE Zeit. Und es wächst die Hoffnung und der Glaube, daß die *neue* Zeit und der *neue* Raum IHM gehören.

3-D-Blicke wünscht
Ihr/Euer

Helmut Kändler



AN_{ge}DACHT



Knockin' on heaven's door

Einstieg:

Lied von CD anhören (Guns n' Roses 1992, „Knockin' on heaven's door“) oder / und das Lied aus dem Liederbuch „Musicbox“ singen.

Liedandacht:

Wer kennt nicht dieses Lied? Wer hat nicht auch schon lauthals mitgegrölt „*Knock – Knock – Knockin' on heaven's door ...*“? *Aber was singen wir da eigentlich?*

1973 schrieb Bob Dylan dieses Lied. In einschlägiger Literatur erfährt man, daß das Lied zu den Sterbeszenen eines Westerns („Pat Garrett and Billy the Kid“) geschrieben wurde. Das Lied bezieht sich vor allem auf den Tod des Hilfssheriffs, was auch im ersten Vers des Liedes deutlich wird:

*„Mama, take this badge of me,
I can't use it anymore.“*

Auf deutsch: „Mama, nimm diesen Stern (oder Abzeichen) ab, ich kann ihn nicht mehr gebrauchen.“

Es kann aber gut sein, daß das Lied als Anti-Kriegslied gedacht war, da Dylan ein Gegner des Vietnamkriegs war – somit könnte es auch ursprünglich als Lied eines sterbenden Soldaten gedacht sein (vor allem, wenn man statt „Stern“ „Abzeichen“ übersetzt, s. o.).

In den US-Charts kam „Knockin' on heaven's door“ in der Fassung von Bob Dylan 1973 bis auf Platz 11 und hielt sich 16 Wochen.

Doch damit war die „Karriere“ dieses Liedes noch nicht vorbei, denn im Laufe der Zeit wurde es immer wieder gecovered.

Einer der ersten war Eric Clapton, der 1978 eine Raggae-Version von „Knockin' on heaven's door“ herausbrachte.

Eine etwas schräge Interpretation stammt von Nina Hagen, die dem Lied den Titel „Hermann's Door“ gab und auf die bekannte Melodie einen eigenen deutschen Text singt, der nichts mit dem Original zu tun hat.

1989 schaffte die farbige Sängerin Randy Crawford mit „Knockin' on heaven's door“ einen langersehnten Erfolg als Solistin.

Die neueste Version von „Knockin' on heaven's door“ stammt von der Heavy-Gruppe „Guns n' Roses“. 1992 erreichte sie mit dem berühmten Lied Platz 1 in fast allen internationalen Hitparaden.



Ich klopfe an die Himmelstür. Egal, ob es nun der erwähnte Hilfssheriff oder ein sterbender Soldat ist, der diese Worte spricht (singt) – hier steht ein Mensch an der Schwelle des Todes. Er spürt, daß Abzeichen und Auszeichnungen plötzlich nichts mehr wert sind. Im Angesicht des Todes sind Rang, Name, Beruf, Abzeichen unwichtig. Wichtig ist plötzlich nur noch das nahende Ende. Und es kommt die Frage: „Wie geht es weiter?“.

„Knockin' on heaven's door“.

Ich klopfe an die Himmelstür.

Da ist jemand mit einer Hoffnung auf etwas, das auch nach dem Tod weitergeht.

Da ist jemand mit der Hoffnung, daß es einen Himmel und ein Leben nach dem Tod gibt, eine Türe, durch die er zu Gott, zum ewigen Leben gelangen kann.

Und an der Himmelstür hilft es nichts, wenn er sein Abzeichen vorzeigt und mit dem in der Welt erlangten Status prahlt.

An der Himmelstür klopft er an.

In der Version von Guns n' Roses wird noch ein kleiner Text gesprochen, an dessen Ende folgende Worte stehen:

... and it wouldn't be luck if you could get out of life alive.

... und es wäre bestimmt kein Segen, wenn du lebendig aus diesem Leben herauskommst.“

Was meinen Guns'n Roses damit? Gönnen sie es einem / dem Sterbenden nicht, daß es für ihn ein Leben nach dem Tod gibt? Daß mit dem Tod nicht alles aus ist? Woher nehmen sie das Recht, über einen Menschen zu urteilen und zu richten – „es wäre bestimmt kein Segen, wenn du lebendig aus diesem Leben herauskommst“?

Bei Gott gelten andere Maßstäbe als bei uns Menschen.

Wenn Gott so richten würde wie wir, dann hätten wir keine Chance.

Doch Gott ist anders. Er hat seinen Sohn Jesus Christus geschickt, der für unsere Schuld starb. Und Jesus steht jetzt nicht an der Himmelstür und grinst über die da im Angesicht des Todes anklopfen.

Jesus sagt zu jedem von uns:

„Hör gut zu, ich stehe vor der Tür und klopfe an. Wenn jemand meine Stimme hört und öffnet, werde ich bei ihm einkehren.“ (Offb 3,20)

Und dies sagt er schon heute, nicht erst im Sterben.

Und Jesus sagt auch, daß er selbst die Tür ist, durch die wir zum Vater gelangen können. Jesus sagt: „Ich bin die Tür. Wer durch mich hineingeht, der wird gerettet.“ (Joh 10,9) Jesus klopft bei jedem von uns an. Und er kommt nicht nur durch die Tür, wenn wir ihn einlassen, sondern er selbst ist die Tür, der rechtmäßig und einzige Zugang. Nur in ihm steht der Zugang zum ewigen Leben offen.

Welch ein Angebot! Und Welch ein Segen, daß nicht Guns n' Roses entscheiden, wer das ewige Leben erhält, sondern Jesus Christus, die personifizierte Liebe. Nicht wir müssen anklopfen – er klopft an – auch jetzt. Er ist die Tür.

Gebet:

Herr Jesus,

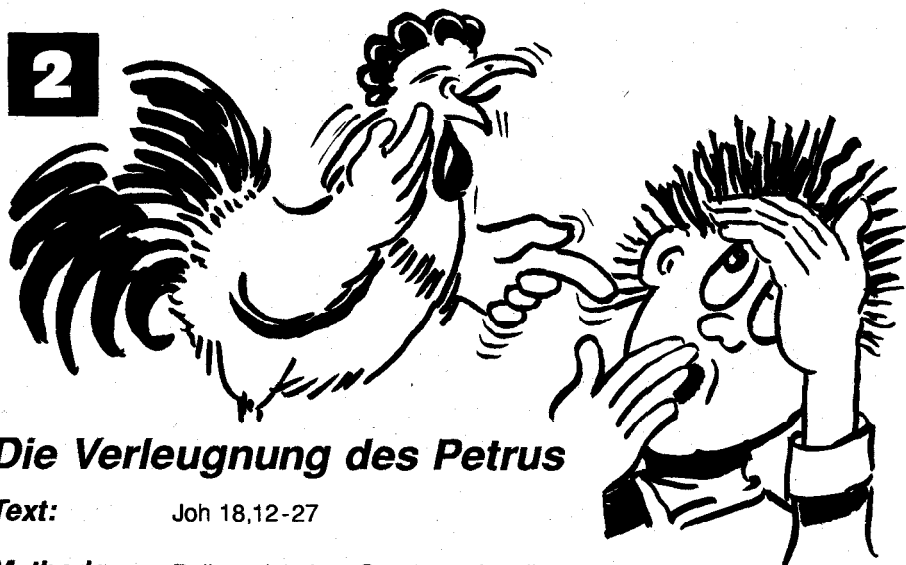
du hast gesagt, du stehst vor meiner Tür und klopfst an.

Herr, schenke mir den Glauben an dich und schenke mir ein fröhliches und überzeugtes „Ja“ zu dir.

In der Stille kann nun jeder laut oder leise weiterbeten.

Herr Jesus, danke, daß du die Tür zum ewigen Leben bist!

Amen.



Die Verleugnung des Petrus

Text: Joh 18,12-27

Methode: Rollenspiel einer Gerichtsverhandlung

Ziel: Jugendliche sollen sich intensiv mit Petrus und der Verleugnungssituation auseinandersetzen.

**Gruppen-
größe:**

Maximal fünf Personen

Es können auch zwei Gruppen jeweils Petrus oder den Jünger spielen. Bei mehr als vier Gruppen wird die Gerichtsverhandlung unübersichtlich. Bei mehreren Gruppen ist es sinnvoll, vor der Gerichtsverhandlung eine Koordinationsphase einzulegen, damit sich Anklage und Verteidigung auf eine gemeinsame Linie abstimmen können.

Personen:

- Richter (Mitarbeiter), da sich alle Jugendlichen mit den biblischen Personen auseinandersetzen sollen.
- Ankläger ist der Jünger, der Petrus in den Palast des Hannas führte.
- Angeklagter ist Petrus.
- Zeugen: Malchus, Magd am Tor, Verwandter von Malchus, Hannas (kann beliebig erweitert werden). Die Zeugen werden auch von Jugendlichen gespielt. Sie müssen sich an Hand der biblischen Texte mit der Person, die sie spielen, auseinandersetzen. Sie bekommen Fragen von der Verteidigung und der Anklage gestellt.

Grund der

Anklage:

Verleugnung, Verrat (Joh 18,12-27)
Versprechen gebrochen, Eid gebrochen (Joh 13,36-38)

Raum:

Zum Gerichtssaal umstellen

Material:

Mehrere Bibeln; Zettel und Stifte; einen Holzhammer für die Richter, um für Ruhe zu sorgen, eventuell schwarze Roben ...

Ablauf:

- Lesen des Bibeltextes (Joh 18,12-27), eventuell in einer anderen Übersetzung als der Lutherübersetzung
- Erklärung der Aufgabe, Gruppenaufteilung
- Nochmals Text lesen; Teilnehmer sollen auf die Stellen hören, die sie betreffen (Petrus / Jünger / Zeugen)
- Vorbereitung in den Gruppen; Zeit vereinbaren
- Gerichtsverhandlung, die mit einem Urteil endet

Urteil:

- Petrus kann freigesprochen werden, weil Jesus ihn freispricht
- Gerichtsverhandlung, die mit einem Urteil endet

Urteil:

- Petrus wird schuldig gesprochen im Sinne der Anklage. Kann aber freigesprochen werden, weil Jesus ihn freispricht, da er ihm vergibt.



Hinweise für den Ankläger: Einer aus der Gruppe spielt den Jünger

Ihr seid die ganze Zeit mit Jesus umhergezogen. Dabei habt ihr Petrus als einen starken, mutigen, manchmal auch leichtsinnigen Jünger kennengelernt. Ihr habt gehört wie Petrus Jesus versprochen hat, immer bei ihm zu sein (Joh 13) und wie Petrus Malchus bei der Gefangennahme das Ohr abschlug (Joh 18).

Ihr habt die Hoffnung gehabt, daß Petrus Jesus vor Hannas verteidigt, vielleicht sogar mit Waffengewalt raushaut.

Aber es ist alles anders gekommen. Welche Gefühle machen sich in euch breit, wenn ihr an Petrus denkt? Wie beurteilt ihr das Verhalten des Petrus?

Zum Gerichtsverfahren:

- sammelt Anklagepunkte (benutzt die Bibel!)
- überlegt euch eine Anklageschrift (die Anklage lautet auf Verleugnung, Verrat) (Joh 18,12-27), gebrochenes Versprechen und Eidbruch (Joh 13,36-38)
- legt ein Strafmaß fest
- überlegt, ob ihr Zeugen aufrufen wollt (Petrus?)
- macht euch während des Verfahrens Notizen für die Kreuzverhöre und für das Schlußplädoyer
- jeder aus der Gruppe kann als Jünger auftreten



Hinweise für die Verteidigung; einer aus der Gruppe spielt Petrus

Die Anklage lautet auf Verleugnung, Verrat (Joh 18,12-27), gebrochenes Versprechen und Eidbruch (Joh 13,36-38).

- Warum habt ihr Jesus euer Wort gegeben, immer bei ihm zu sein? Was hat euch dazu bewogen?
- Was habt ihr bei der Gefangennahme gedacht, als ihr Malchus das Ohr abgeschlagen habt (Joh 18,1-11)?

- Warum habt ihr Jesus im Hof des Hannas verraten?
- Vielleicht können euch diese Fragen zur Verteidigungsvorbereitung helfen.

Zum Gerichtsverfahren:

- sammelt Verteidigungspunkte (benutzt die Bibel!)
- erstellt eine Verteidigungsschrift
- überlegt, ob ihr Zeugen aufrufen wollt (den Jünger)
- macht euch während des Verfahrens Notizen für die Kreuzverhöre und für das Schlußplädoyer
- jeder aus der Gruppe kann als Petrus auftreten

Hinweis zur Verkündigung:

Jesus hat Petrus nach seiner Auferstehung verziehen und ihn beauftragt, Gemeinde zu bauen (Joh 21,15ff).

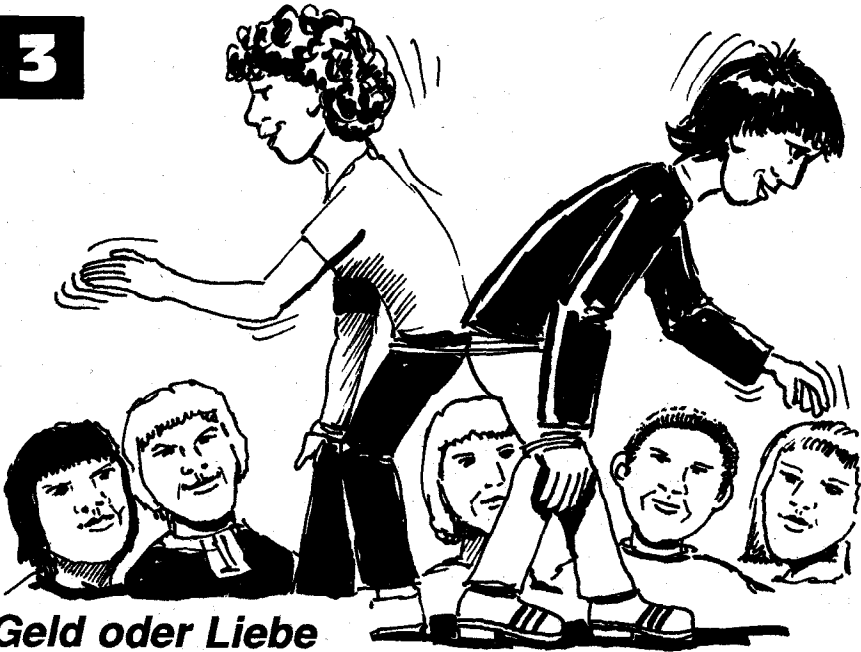
Die Urteilsverkündigung kann gleichzeitig die Andacht sein oder in die Andacht übergehen.

Hinweise für die Zeugen

Lest zur Vorbereitung folgende Bibeltexte:

- Joh 13,36-38: Petrus will immer bei Jesus sein
 - Joh 18, 1-11: Jesu Gefangennahme; Petrus schlägt Malchus das Ohr ab
 - Joh 18,12-27: Verleugnung des Petrus; Jesus vor Hannas
1. Überlegt, was ihr als Zeugen aussagen könnt: was ihr von Petrus und Jesus wißt.
 2. Überlegt euch, was diese Personen wohl gefühlt oder gedacht haben.
 3. Welches Interesse könnte die Person, die ihr spielt mit ihrem Handeln gehabt haben?
 4. Zeichnet euch einen Szenenablauf der Ereignisse, damit könnt ihr euch besser in eure Rollen hineindenken.
 5. Wie würdet ihr in solch einer Situation reagieren, wenn ihr euch in die Rolle des Petrus oder des Jüngers versetzt?





Geld oder Liebe

Nachdem das Spiel in der koedukativen Arbeit, in Gruppen, auf Freizeiten, bei Bunten Abenden, Hochzeiten etc. so großen Anklangen gefunden hat und mit großer Begeisterung gespielt wird, folgt jetzt „Geld oder Liebe Nr. 2“. Das erste „Geld oder Liebe“-Spiel ist in Steigbügel Nr. 267 zu finden.

Spielprinzip: Das Spiel basiert auf der Spielidee der TV-Show „Geld oder Liebe“ von Jürgen von der Lippe. Drei Mädchen und drei Jungen treten gegeneinander an und spielen in immer wieder neuen „Pärchen-Variationen“, bei denen auch das Publikum miteinbezogen wird.

Showmaster: 1-2 Mitarbeiter

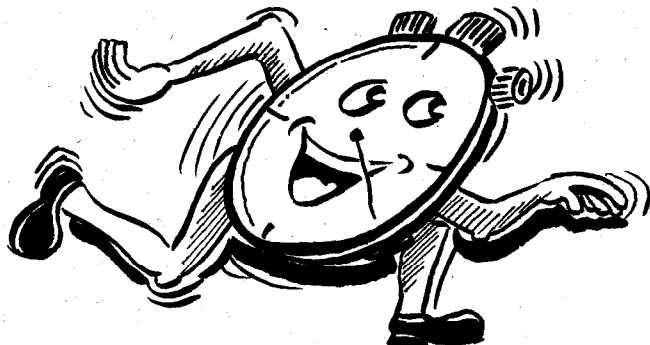
Kandidaten: 3 Mädchen und 3 Jungen

„International anerkannte Geld- oder - Liebe –Assistenten“: Drei aus der Gruppe, die vorher eingeweiht werden, oder Mitarbeiter. Diese drei assistieren dem Showmaster bei den Spielen, beim Aufbau, Abbau, Punktnotierungen etc. Sie können sich auch noch besonders witzig und ausgefallen anziehen, der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt.

Zeitdauer: circa 1½-2 Stunden

Raumvorbereitung: Sessel, Sofa oder Stühle für die sechs Kandidaten und den Showmaster, kleines Tischchen mit einer Schale Gummibären oder ähnliches und Getränke für die Kandidaten (als besonderer Gag eventuell noch ein Handstaubsauger, den der Showmaster immer wieder in Einsatz bringt, wie in der „echten“ Show).

Material: Ist jeweils unterstrichen bei den einzelnen Spielen, außerdem noch Stoppuhr.



Ablauf:

1. Begrüßung

Der Showmaster begrüßt das Publikum und ruft dann die Gäste herein, die er kurz vorstellt und dann zu der Sitzgruppe bittet. (Es kommt natürlich besonders gut an, wenn man die Eröffnungsmelodie von „Geld oder Liebe“ im TV aufgenommen hat und jetzt zum Beginn abspielt).

2. Zusammengeschweißtes Paar

Auf dem Tisch liegen drei Tücher in den Farben rot, gelb und blau für die Mädchen, und der Showmaster hält drei Tücher in den gleichen Farben für die Jungen in der Hand. Die Mädchen sollen sich ein Tuch auswählen, die Jungen ebenso. Durch die gleichen Farben finden sich die ersten drei Paare zusammen.

Jedes Paar stellt sich nun Rücken an Rücken, und die drei international anerkannten Zusammenschweißer binden mit einem Turnseil oder einem Stück Absperrband oder ähnlichem das Mädchen und den Jungen zusammen, indem sie das Seil um Bauch und Hüften der beiden wickeln und verknoten. Mit dem Tuch (schneidet nicht so in die Handgelenke wie Wolle!) wird jeweils die rechte Hand der Kandidaten an ihr rechtes Bein gebunden. So sind jetzt drei Paare entstanden, die Rücken an Rücken zusammengeschweißt sind, und die jeweils nur ihre linken Hände benutzen können.

Die drei Paare müssen nun eine bestimmte Strecke zurücklegen, auf der verschiedene Aufgaben zu bewältigen sind. Wer zuerst am Ziel ist, bekommt einen Punkt (wird nicht pro Paar, sondern für jeden Spieler einzeln notiert, da die Paare ja während des gesamten Spiels wechseln). Die Aufgaben können sein:

- gemeinsam etwas Schweres (Stein oder ähnliches) aufheben und ein Stück tragen
- einen Faden einfädeln (3 x Nadel und Faden)
- einen Stock in der Mitte durchbrechen
- Wassertransport (Wasserbehälter + Becher)

3. Kandidatengeheimnis A

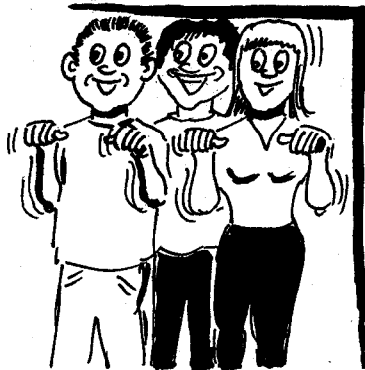
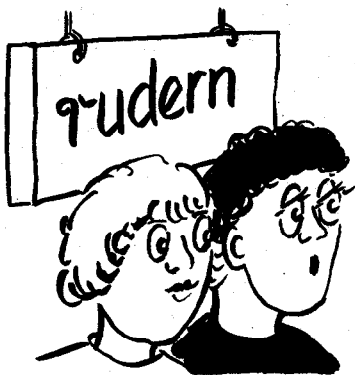
Vor dem Spiel wurden alle Kandidaten einzeln nach einem „dunklen Fleck in ihrer Vergangenheit“ oder einem besonders witzigen Erlebnis gefragt. Kandidat A darf jetzt nichts sagen, und die anderen fünf raten, welche der drei Möglichkeiten, die der Showmaster nennt, auf ihn zutrifft. Eine Begebenheit stimmt, die anderen beiden sind vom Showmaster dazuerfunden. Zum Beispiel „hat Kandidat A als Kind der Oma das Gebiß ins Klo geworfen und runtergespült, oder hat er einem Lehrer einen Reißnagel auf den Stuhl gelegt, oder hat er als kleines Kind bei der Hochzeit seiner Tante ganz laut in der Kirche geschrien, daß dieser Mann der Tante ganz arg doof ist?“ (Die einzelnen Möglichkeiten werden vom Showmaster entsprechend erzählt und ausgeschmückt).

Pro richtig abgegebener Einschätzung bekommen die Kandidaten einen Punkt.

4. Publikums-Pantomime

Jedes Paar hat nun nacheinander eine Minute Zeit, um Begriffe zu erraten, die das Publikum pantomimisch vormacht. Dazu steht das jeweilige Paar vor dem Publikum. Ein international anerkannter Schilderhalter steht hinter ihnen und hält den zu erratenden Begriff hoch, den die beiden nicht sehen. Ist der Begriff erraten oder sagt das Paar „weiter“, wird der nächste Begriff gezeigt. Nach einer Minute wird die Anzahl der erratenen Begriffe als Punkte notiert.

Mögliche Begriffe (Thema Sportarten): Speerwerfen, Reiten, Rudern, Volleyball, Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Indica, Golf, Tennis, Diskuswerfen, Stabhochsprung, Weitsprung, 500-Meter-Lauf, Fahrradfahren, Schwimmen, Tischtennis, Tanzen ...



5. Kandidatengeheimnis B: siehe oben

6. Kandidatengeheimnis C: siehe oben

7. Playback-Spiel

Bevor dieses Spiel beginnt, bilden die Kandidaten selbständig drei neue Paare. Dann werden zwei Paare von einem international anerkannten Hinausbringer hinausgebracht, so daß diese nichts hören können.

Einer der beiden des dagebliebenen Paares setzt sich nun hinter einen Tisch mit einer Tischdecke, die bis auf den Boden reicht. Er schlüpft mit seinen Armen in eine Hose und mit seinen Händen in ein Paar Schuhe und legt seine Arme (alias Beine) auf den Tisch. Der Partner stellt sich hinter ihn und streckt seine Arme rechts und links von ihm nach vorne. Ein international anerkannter Ankleider hilft nun, diesem ein Hemd verkehrt herum anzuziehen, das heißt, der „Rücken“ des Hemdes ist nun auf dem Bauch des Sitzenden, und der Dahinterstehende hat seine Arme in den Ärmeln. Für das Publikum sieht dies von vorne aus wie ein kleiner Zwerg, der auf dem Tisch sitzt.

Die Aufgabe für das Paar ist nun, zur Melodie von „Marmor, Stein und Eisen bricht“, die von einem international anerkannten Playbackspezialisten abgespielt wird (am besten klingt es, wenn die Musik schneller abgespielt werden kann, so daß die Stimme höher, piepsiger und zwergenähnlicher klingt), sich möglichst echt zu bewegen. Der Vordere, von dem man Kopf und Füße sieht, kann mit den Füßen zum Beispiel den Takt schlagen und die Mundbewegungen sollten recht synchron zum Lied passen, entsprechend natürlich auch die Mimik. Der Hintere muß sich gut verstecken und mit weitausholenden Armbewegungen den Text des Liedes passend und theatralisch unterstreichen.



Jedes Paar bekommt das gleiche Lied (es reicht auch, jeweils nur den ersten Vers und Refrain abzuspielen), damit die Bewertung gerecht verlaufen kann. Am Ende entscheidet das Publikum per Applaus, welches Paar am witzigsten ausgesehen beziehungsweise am besten „geplaybackt“ hat, jeder Spieler dieses Paares bekommt einen Punkt notiert.

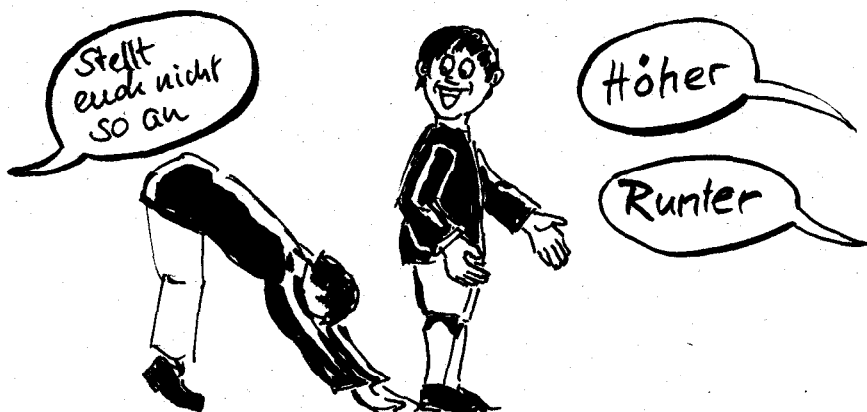
8. Kandidatengeheimnis D

9. Yes or No

Die drei Paare stehen nebeneinander und bekommen nun verschiedene Fragen gestellt, auf die man nur mit ja oder nein antworten kann. Das Paar, das zwei Mal eine Frage als Erste beantwortet hat, hat gewonnen.

Die Schwierigkeit liegt darin, daß man nicht verbal antworten darf, sondern dies mit dem Körper macht. Für „Yes“ steht einer stocksteif hin, die Arme eng an den Körper gedrückt, und der andere steht dahinter und streckt die Arme V-förmig nach oben aus, so daß es für das Publikum wie ein Ypsilon aussieht. Für „No“ steht einer da, die Knie durchgedrückt und den Oberkörper und die Arme nach unten schräg ausgestreckt, so daß er mit den Händen die Füße des Partners berührt, der kerzengerade dasteht, so daß es für das Publikum wie ein „N“ aussieht (zumindest annähernd ...). Sinnvoll ist es, diese Stellungen vor der ersten Frage einmal zu üben, denn nur bei korrekter Körperhaltung gilt die Antwort. Ein international anerkannter Yes-or-No-Spezialist beobachtet, welches Paar jeweils am schnellsten den Antwortbuchstaben korrekt formiert hat.

Mögliche Fragen: War Oslo schon immer die Hauptstadt von Schweden? (No). Erklärte August der Starke Hamster 1717 zum Jagdwild? (Yes). Benützte Casanova Kondome aus Schafsdarm? (Yes). Ergibt Wasserstoff und Sauerstoff Wasser? (Yes). Ist der Mitarbeiter xy ? Jahre alt?



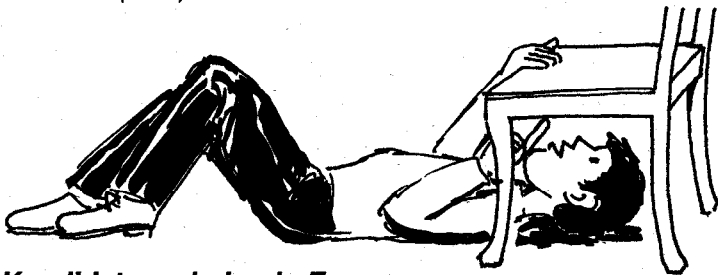
10. Kandidatengeheimnis E

11. Publikums-Wortspiel

Für dieses Spiel bilden sich wieder neue Paare, jeder sucht den Partner, mit dem er noch nicht gespielt hat.

Das Publikum wird nun aufgefordert, unter die Stühle zu schauen. Unter jedem Stuhl ist ein Papierstreifen; jedoch sind diese Papierstreifen, auf denen die Worte stehen, farblich verschieden. Auf den Startruf des Showmasters sollen alle mit blauem Papierstreifen laut „Sun“ rufen, die mit rotem Papierstreifen „Fun“, und die mit gelbem „Run“. Jedes Paar hat zuvor eine Farbe zugeteilt bekommen und rennt nun los, um aufgrund der Ausrufe zu hören, welche Farbe sich unter dem Stuhl befindet. Ist es die „eigene“ Farbe, kriecht man unter den Stuhl und macht den Papierstreifen ab (mit Tesa befestigt); das Publikum darf nur durch die Rufe helfen, nicht selber Streifen abmachen!!!

Sind alle Streifen eingesammelt, muß das Paar nun noch einen Satz damit zusammensetzen, denn auf den Papierstreifen stehen Worte (bei großem Publikum kann man zwei Sätze nehmen oder die Worte noch in Silben trennen). Damit es nicht zu schwer ist, sind die Streifen in der richtigen Reihenfolge durchnummeriert. Das Paar, das zuerst den Satz richtig gelegt und ihn gemeinsam gerufen hat, hat gewonnen und bekommt einen Punkt. (Satzvorschlag: Unser Hallwanger Jugendtreff ist spitze!)



12. Kandidatengeheimnis F

13. Improvisationstheater

Ein international anerkannter Hinausbringer bringt wieder zwei Paare hinaus in eine „schalldichte Kabine“. Dann wird erklärt, daß sich das Mädchen mit bereitliegenden Kleidern als Mann, der Junge als Frau verkleiden soll (Anzugjacke, Kleid, eventuell noch Utensilien wie Krawatte, Perlenkette, Biedermeiersträußchen ...). Die Situation ist fünf Minuten vor der standesamtlichen Trauung, das Paar ist heiß verliebt und glücklich. Gespielt wird eine Minute. Doch sofort nach Beginn des Spiels taucht der Showmaster oder ein international anerkannter Theaterprofi als alter Liebhaber (oder Geliebte) auf und bringt das Paar durcheinander. Das Publikum entscheidet am Ende, welches Paar am besten gespielt hat, bzw. welches Paar am originellsten auf diesen „Störenfried“ reagiert hat.

14. Auswertung

Der Showmaster erklärt folgendes Diagramm (auf Plakat)

GELD oder Liebe	A Ivone	B Caren	C Anja
D Ralf	1	2	3
E Sven	4	5	6
F Marc	7	8	9

Das Publikum soll nun entscheiden, welche Paarkombination am besten zusammengepaßt hat. Jeder einzelne des Publikums hat eine Stimme. Er notiert sein favorisiertes Paar als Zahl auf einen Zettel, der dann von den international anerkannten Zetteleinsammlern eingesammelt wird. Die Zahl kommt folgendermaßen zustande: Man schaut in der oberen Reihe nach dem Mädchen des favorisierten Paares und geht von hier aus nach unten in die Reihe, in der der Junge des favorisierten Paares steht. Diese Zahl wird notiert. Beispiel: Paula und Hans wären Nr. 3, Frieda und Karl Nr. 5, Frieda und Hans Nr. 2 ...

Während die Zettel eingesammelt und ausgezählt werden, bietet sich ein „Showteil“ an (zum Beispiel ein Liedvortrag eines Mitarbeiters oder Teilnehmers).

15. Geld oder Liebe

Ein international anerkannter Punktestandverkünder verkündet nun den Punktestand der einzelnen Kandidaten. Die Punkte werden später in Schokoriegeln, Schokoladentafeln, Mohrenköpfen oder ähnliches ausgezahlt (= Geld). Welcher Kandidat dies möchte, der wählt nachher „Geld“. Wer allerdings „Liebe“ wählt, der hat die Chance, ein Abendessen (oder Eisessen oder ähnliches schöner gestalteter

Gutschein) mit Partner zu gewinnen. Er gewinnt dies, wenn er auf Liebe tippt und tatsächlich nachher vom Publikum mit einem Partner/in als „Paar des Abends“ gewählt wird. Ist er nicht „Paar des Abends“, bekommt er nur einen Schokoriegel als Trost. Je mehr Punkte man erspielt hat, umso reizvoller ist es unter Umständen auch, „Geld“ zu wählen – aber was ist das schon gegen die Chance eines romantischen Abends zu zweit ...

Nachdem die Punkte verkündet und die Regeln erklärt sind, verteilen die international anerkannten Schilderträger an jeden Kandidaten ein Schild, auf dessen einer Seite „Geld“ und auf der anderen „Liebe“ steht, und auf Kommando muß jeder Kandidat seine Entscheidung hochhalten.

Danach wird das Ergebnis der Auszählung bekanntgegeben und die Preise werden verteilt.

Die Kandidaten und der Showmaster verabschieden sich und verlassen (mit der „Geld-oder-Liebe-Musik“) den Raum ...

Variation: Man kann die Punkteverteilung auch so handhaben, daß nicht nur das erste Paar einen Punkt bekommt, sondern daß gestaffelt wird: erstes Paar drei Punkte, zweites Paar zwei Punkte, drittes Paar einen Punkt. Dadurch können die Kandidaten mehr Punkte sammeln und die Verlierer stehen nicht ganz so schlecht da mit ihrer Punktebilanz.

der Steigbügel - In eigener Sache

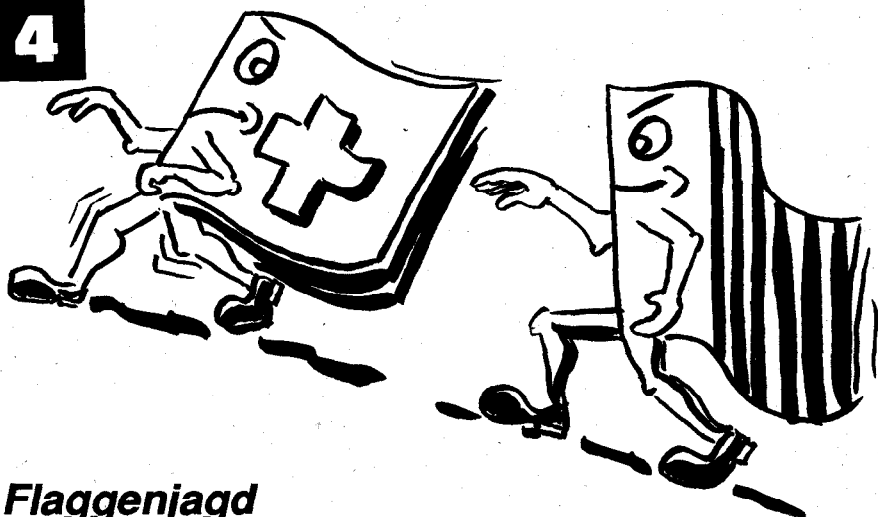
Beim Umbruch des letzten Heftes (Nr. 285) ist uns leider ein Mißgeschick passiert: Auf Seite 45 sind die Antworten zu den Fragen „Wissensflaschen“ rausgefallen.

Die Antworten lauten:

1: c 2: b 3: a 4: b 5: c

Danke für die zahlreichen Rückmeldungen. Wenn Ihr uns eine Nachricht oder Vorschläge und Ausarbeitungen zu Gruppenstundenentwürfen zukommen lassen wollt, könnt Ihr das auch per Fax tun. Nummer: 0711/9781-30

Wir wünschen Euch weiterhin viel Freude bei der Gruppenarbeit
Eure Steigbügel-Redaktion



Flaggenjagd

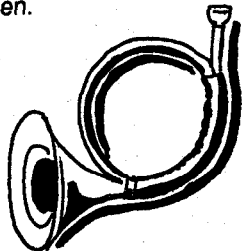
Ein kerniges Geländespiel mit geringem Aufwand

Vorbereitung

Zuerst muß als Spielgebiet ein geeignetes Waldstück gefunden werden. Die Grenzen müssen eindeutig und deutlich sichtbar sein. Wege, Bäche aber auch speziell für diesen Zweck angebrachte Markierungen sind mögliche Grenzen. Entsprechend der Zahl der teilnehmenden Gruppen müssen vor Spielbeginn Flaggen hergestellt werden. Ob dies bereits Teil des Spiels oder aber Teil der grundsätzlichen Vorbereitungen ist, ist eine Frage der zeitlichen Möglichkeiten. Ferner benötigt man für die sogenannten „Lebensfäden“ genügend Wolle (circa viermal so viele Fäden wie Mitspieler), die bereits auf Länge geschnitten an die Mitarbeiter ausgegeben werden. Die Gruppen, entweder zwei, vier oder sechs, sollten sich aus mindestens fünf Spielern zusammensetzen.

Material:

- gegebenenfalls Absperrband
- Wolle für Lebensfäden (evtl. in verschiedenen Farben)
- Flaggen
- Signalhorn oder ähnliches



Spielablauf

Zuerst begeben sich alle Mitspieler in die Mitte des Spielgebiets. Allen Akteuren wird gut sichtbar um das rechte Handgelenk ein Lebensfaden gebunden. Dann

gehen die Gruppen sternförmig auseinander. Jede Gruppe sucht sich eine Stelle, die sie für geeignet hält, ihr Lager aufzubauen. Dieses Lager besteht aus Ästen und Zweigen und sollte einerseits gut getarnt aber andererseits so groß sein, daß man es auch wahrnehmen kann. In jedes Lager gehört eine Flagge. Nach einem Startsignal beginnt das eigentliche Spiel. Jetzt sind verschiedene Strategien möglich.

Die Gruppe kann

- im Lager bleiben und die Flagge bewachen
- ausschwärmen und die Lager der anderen suchen
- sich aufteilen

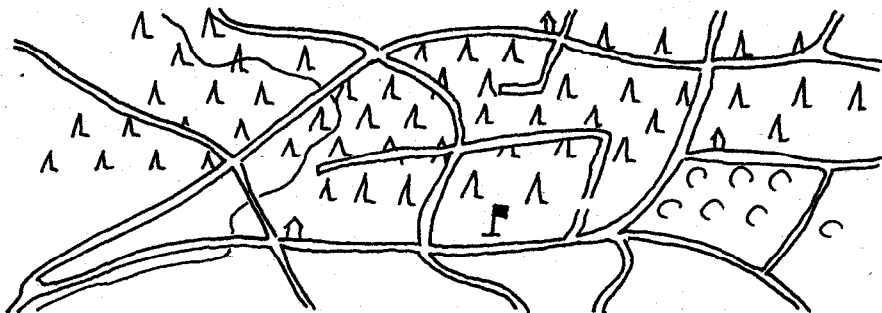
Ziel des Spiels

Ziel ist es, möglichst viele Flaggen und Lebensfäden zu erbeuten und dabei selbst möglichst wenig zu verlieren.

Spielregeln

- Aktiv kann nur sein, wer einen sogenannten „Lebensfaden“ hat.
- Wer schlägert, wird disqualifiziert!
- Wer seinen Faden verloren hat, kann so lange nicht mehr mitspielen, bis er/sie sich wieder einen Faden bei einer Mitarbeiterin oder einem Mitarbeiter geholt hat.
- Flaggen können zurückerobert werden, Lebensfäden nicht.
- Die eroberte Flagge muß auf dem direkten Weg ins eigene Lager gebracht und dort aufbewahrt werden.

TIP: Das Spielgeschehen wird übersichtlicher und die Auswertung klarer, wenn jede Gruppe eine eigene Fadenfarbe hat. Je nach Teilnehmerzahl sollten genügend Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Wald unterwegs sein und Fäden ausgeben. Möglich wäre es aber auch, eine stationäre Fadenausgabestelle einzurichten. Darüber hinaus ist es im Vorfeld sicher nötig, an die Fairneß der Mitspieler zu appellieren.



Spielende

Auf ein Signal hin endet das Spiel, und die Spieler sammeln sich am Ausgangspunkt. Aktionen nach dem Signal werden nicht mehr gewertet.

Auswertung

Wer die meisten Fäden und Flaggen hat, hat gewonnen. Eine Flagge entspricht z.B. dem Wert von zehn Fäden. Die Wertung wird vor Spielbeginn festgelegt und bekanntgegeben. Wenn je Spielgruppe mehrere Flaggen im Spiel sind, muß die Wertung entsprechend angepaßt werden.



Zum Thema Geländespiel

Der Steigbügel-Redaktionskreis meint,

... Geländespiele sind spannend:

- für Teilnehmer, die mit bis zum Hals klopfenden Herzen im Unterholz kauern;*
- für Verantwortliche, denen es beim Gedanken an eskalierende Gewalt mulmig wird;*

... wir sollten nicht auf diese Form des Spiels verzichten. Denn Geländespiele vermitteln elementare Erlebnisse. Statt einer virtuellen Welt erleben Jugendliche durch diese Spiele eine reale schweißtreibende, begeh- und erlebbare Wirklichkeit die hungrig, müde und zufrieden macht. Dies rechtfertigt den Aufwand und das Risiko;

... daß Hilfestellungen und Ideen nötig sind. – Darum wollen wir auch zukünftig im Steigbügel beides berücksichtigen;

... daß wir all jenen, die nach einer Zusammenstellung der besten Geländespiele suchen, helfen können. Mit dem Buch „Draußen aktiv“ haben wir die 39 besten Outdoorspiele steigbügelgerecht aufbereitet. Ein Buch, das seinen Preis (19.80 DM) wert ist. Erhältlich im Buchhandel oder direkt beim Verlag: Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Postfach 80 09 30, 70509 Stuttgart; Fax: 0711/9781-413



Die Mahlers von nebenan

Ein Rollenspiel im Konfliktbereich „Familie“

Einleitung

Das Spiel besteht aus drei Phasen:

- I. Einleitung und Erklärungen, Ausgabe der allgemeinen Spielinfos und Ausgabe der einzelnen Rollenbeschreibungen
- II. Spielphase
- III. Gemeinsame Auswertung

Die Einführung, Gruppenbildung, Erklärungen und Ausgabe der Rollenbeschreibungen ist abhängig von der Gruppe und ihrer Bereitschaft, sich auf solch ein Spiel einzulassen, dürfte aber maximal 15 Minuten dauern.

Die Spielphase dauert mindestens eine Stunde.

Die Auswertung, die unverzichtbar ist, benötigt etwa eine Dreiviertelstunde, so daß für das gesamte Spiel mindestens zwei Stunden einzurechnen sind!

Wahrscheinlich macht es mehr Spaß, wenn die Spielphase etwas länger dauert. Wir haben das Spiel deshalb auch schon auf Freizeiten eingesetzt, wo man mehr Zeit hat und vielleicht auch Raum bleibt, über die Abläufe im Rollenspiel zu reden und das Thema und seine Problematik zu vertiefen. Sonst sollte man dies sicherlich in der nächsten Gruppenstunde tun!

Bei diesem Spiel sind fünf Rollen zu besetzen; es können aber je Rolle Kleingruppen aus drei bis vier Personen bestehen (die sich kennen und verstehen sollten).

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

Die Spielleitung bekommt von den Gruppen die geschriebenen Briefe, notiert sich, wer hier an wen schreibt und nummeriert die Briefe fortlaufend. In der Auswertungsphase werden die Briefe später in der Reihenfolge ihres Eingangs vorgelesen, so daß alle Gruppen den Überblick über die Entwicklung des Spiels bekommen.

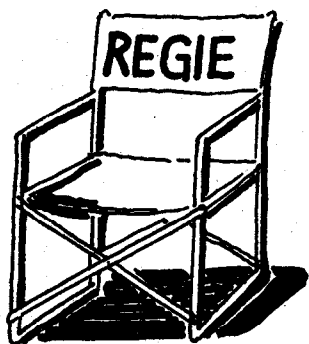
Erst diese Auswertung gibt nämlich allen Gruppen Einblick in das gesamte Geschehen und macht ihnen Handlungsabläufe und andere Rollen und die daraus vielleicht entstandenen Probleme transparent!

In diesem Rollenspiel ist zu beachten, daß sich nach etwa einer Dreiviertelstunde die Situation verschärft, da die Eltern einen Brief (den befürchteten „blauen Brief“ von der Schulleitung erhalten).

Die Spielleitung händigt diesen Brief gleichzeitig sowohl Johanna Mahler als auch Heinz Mahler aus – was diesen auch mitgeteilt wird. (Ester wird darüber nicht informiert; sie hat ja unter Umständen das Kommen dieses Briefes ihren Eltern bereits angekündigt).

Danach läuft das Rollenspiel weiter und es ist interessant zu beobachten, wie sich dieser Brief auf den weiteren Verlauf auswirkt.

Tip: Dieses Rollenspiel eignet sich auch sehr gut für einen gemeinsamen Abend mit Eltern.



Spielinfo für alle Rollen

Familie Mahler ist die „normale“ Familie von nebenan mit ihren Alltagssorgen und -freuden. Bitte erfindet deshalb keine Konflikte, sondern konzentriert euch auf die, die sich durch die Rollenbeschreibungen ergeben. Denn auch in der besten Familie kommt es zu Spannungen und Konflikten, gerade wohl, wenn man Kinder in der Pubertät hat, bzw. die Kinder gar nicht verstehen können, daß die Eltern die Dinge ganz anders sehen als sie selbst.

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

Nachdem ihr diese Spielinfo und eure spezielle Rollenbeschreibung gelesen habt, beginnt ihr einfach mit der euch gestellten Aufgabe. Ihr könnt Gespräche führen, d. h. Briefe an eine Person der Familie verschicken, aber auch allgemeine Informationen an alle Mitglieder der Familie senden.

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

Es spielen mit:

*** Johanna Mahler**

38 Jahre, gelernte Floristin, nun Hausfrau und Mutter; aktives Mitglied im Turnverein, Elternvertreterin in Susannes Klasse.



*** Heinz Mahler**

39 Jahre, Statiker, in einem großen Architektenbüro beschäftigt; Mitglied im Kirchengemeinderat, Vorsitzender des örtlichen Briefmarkenclubs. Sie sind glücklich miteinander verheiratet.

*** Lina Mahler**

66 Jahre, Mutter von Heinz, wohnt im Haus der Mahlers in einem separaten Dachappartement, hat ein gutes Verhältnis zu Sohn und Schwiegertochter, leitet den Frauenkreis der Gemeinde.



*** Susanne, genannt „Susi“ Mahler**

14 Jahre, Realschülerin, dort Klassenbeste, beliebte Torfrau in der Mädchenmannschaft des Handballclubs, Konfirmandin

*** Ester Mahler**

15 Jahre, Gymnasiastin, Hobby: mit der Clique weggehen



Rolleninfo Johanna Mahler

Du bist Johanna Mahler, 38 Jahre alt, glücklich seit 17 Jahren mit Heinz verheiratet; du hast Floristin gelernt, bist seit der Geburt von Ester Hausfrau und Mutter – und das eigentlich auch gern. Zweimal in der Woche gehst du ins Frauenturnen bzw. den Aerobic-Kurs des Turnvereins. Du bist Elternvertreterin in Susannes Klasse, was dir auch sehr viel Spaß macht.

Überhaupt mußt du in letzter Zeit sagen, daß dir der Umgang mit Susi viel leichter fällt als der Umgang mit Ester, die außer ihrer Clique und Musikhören nichts mehr im Kopf hat.

Du hast mit Erschrecken und Verärgerung bemerkt, daß Ester heute mittag alles liegen und stehen hat lassen, um sofort zu ihrer Freundin zu gehen, dabei hattet ihr ausgemacht, daß sie ihr Zimmer aufräumen soll.

Du mußt einmal ein ernstes Wörtchen mit ihr reden!

Bitte schreibe den entsprechenden Brief.



Rolleninfo Heinz Mahler

Du bist Heinz Mahler, 39 Jahre alt, gelernter Statiker und in einem großen Architektenbüro beschäftigt. Die Arbeit macht dir viel Spaß. Deine Arbeitsstelle gilt als gesichert und finanziell lukrativ. Du bist seit 17 Jahren glücklich mit Johanna verheiratet. Du bist Mitglied im Kirchengemeinderat, aber nebenher auch noch Vorsitzender vom örtlichen Briefmarkenclub. Gestern habt ihr im Kirchengemeinderat das Jugendschutzgesetz durchgesprochen und du bist am Nachdenken, ob alles so richtig ist, was du deine Töchter machen läßt.

Aber etwas anderes ist momentan noch wichtiger: In letzter Zeit hattest du ein bißchen wenig Zeit für deine Töchter und so hast du geplant, am kommenden Wochenende mit der Familie einen Kurzurlaub in einem Freizeit- und Badepark zu machen. Gerade Susi hat dir mit diesem Wunsch schon wochenlang in den Ohren gelegen.

Nun willst du es zunächst mit deiner Frau besprechen und später deine beiden Kinder davon informieren ...
Bitte schreibe die entsprechenden Briefe!

Rolleninfo Lina Mahler

Du bist Lina Mahler,

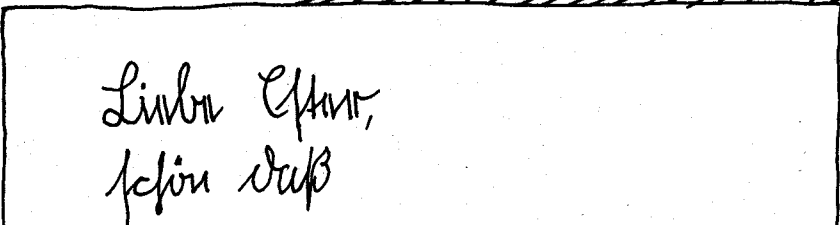
66 Jahre alt, die Mutter von Heinz. Du wohnst im gleichen Haus in einem separaten Dachappartement, bist aber oft bei der Familie; du hast ein gutes Verhältnis zu Sohn und Schwiegertochter und deine ganze Freude sind deine Enkelinnen Susi und Ester. In letzter Zeit wird diese Freude etwas getrübt, denn du hast zufällig gesehen, daß Ester raucht!

Zudem findest du, daß Ester zu oft ausgeht und am Tag immer so müde wirkt (zu deiner Zeit hätte ein Mädchen so etwas nicht gemacht!)

Ob du einmal mit Ester sprechen solltest?

Oder solltest du nicht besser mit deinem Sohn und / oder mit deiner Schwiegertochter sprechen?

Entscheide dich und schreibe dann die entsprechenden Briefe.



Lieber Heinz,
schön daß

Rolleninfo Susanne Mahler

Du bist Susanne, genannt „Susi“ Mahler

14 Jahre alt, Realschülerin. Du bist die Beste in deiner Klasse, denn das Lernen fällt dir leicht.

Im Handballverein spielst du im Tor. Du bist sowieso eine Sportskanone. Sport – und es geht dir gut. Momentan ist dein Traum, einmal in so einen Freizeit- und Badepark zu fahren und das ganze Wochenende im Wasser zu tummeln. Aber bis jetzt war Vati einfach nicht zu überreden ...

Aber da ist noch etwas anderes, was dich beschäftigt: Du hast im Konfirmandenunterricht einen Jungen kennengelernt, den du absolut süß findest. Du weißt von deiner Schwester Ester, daß er am Samstag auf die Party bei Mark kommt. Das wäre doch „die Gelegenheit!“ – vor allem weil du glaubst, daß er auch etwas von dir will.

Hoffentlich darfst du mit Ester zu der Party.

Das wird das größte Problem sein. Sie hat dir erzählt, ein blauer Brief käme heute

oder morgen: „Versetzungsgefährdet!“ Hoffentlich heißt das nicht für Ester: „Partygefährdet!“ Dann darfst du nämlich bestimmt auch nicht.

Du nimmst Kontakt mit Ester auf.

Bitte schreibe den entsprechenden Brief.

Rolleninfo Ester Mahler

Du bist Ester Mahler,

15 Jahre alt, Gymnasiastin. Deine Hobbies sind dein Leben – mit der Clique weggehen, rauchen, quatschen, sich die Zeit vertreiben. Die Schule ist eine einzige Qual. Und jetzt gibt es auch noch das Riesenproblem: Der blaue Brief des Rektors zum Halbjahr – versetzungsgefährdet! Heute oder morgen muß er kommen. Naja. Und dann deine Mutter – sie nervt zusehends.

Aber das Wichtigste: Hoffentlich kriegst du deine Eltern rum und darfst auf die Megaparty bei Mark am Samstag. Das ist der einzige Hoffnungsschimmer der ganzen Woche. Susi, deine Schwester will plötzlich auch mit auf die Party. Die „liebe Susi!“ Wenn das nur kein Hinderungsgrund für deine Eltern ist!

Am besten fragst du Vater, denn bei deiner Mutter hast du schlechte Karten, denn du solltest heute dein Zimmer aufräumen und hast es nicht gemacht. Das wird bestimmt noch Zoff geben.

Bitte schreibe an deinen Vater !

Gymnasium

A-dorf

Der Rektor

Halbjahresinfo

Betrifft: Ester Mahler

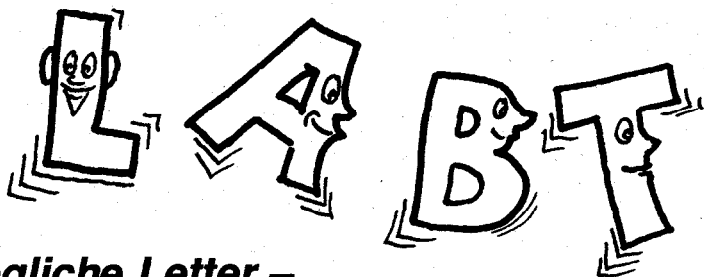
Liebe Familie Mahler,

leider muß ich Ihnen mitteilen, daß ihre Tochter Ester zum momentanen Zeitpunkt stark versetzungsgefährdet ist.

Es wäre angebracht, wenn wir uns in den nächsten Tagen einmal zu einem Gespräch treffen könnten.

Hochachtungsvoll

Der Rektor



Die bewegliche Letter –

oder wie es dazu kam, daß die Bibel Verbreitung fand

Vorbemerkung

Die nachfolgenden Ausarbeitungen, Ideen und Anregungen können je nach Bedarf zu einer oder mehreren Einheiten zusammengestellt werden. Ziel dieses Artikels ist es, Jugendliche anzuregen, sich spielerisch mit einer der revolutionärsten Erfindungen der neuen Zeit zu beschäftigen.

1. Information



Den „wilden Junker“ nannte man Gutenberg in den jungen Jahren. Er war schon als Jugendlicher ein streitbarer Mensch, der sein Recht einforderte, wo er recht hatte. Geboren (1397) und aufgewachsen in Mainz, in der Christophkirche auf den Namen Johannes getauft (seine Familie führte den Namen Gensfleisch, Gutenberg nannte sich nach dem Hof, den er bewohnte, seine Eltern waren Patrizier, Vater Friele und Mutter Else), ging er bereits in jungen Jahren den beschwerlichen Weg ins Exil nach Straßburg. In Mainz krachte es zu dieser Zeit an allen Ecken und Enden. Der streitbare und manchmal vielleicht auch etwas streitsüchtige Gutenberg mischte sich ein. Zwischen den Patriziern (vornehme, meist adelige Familien) und den Handwerkern hatte es Streit wegen der Besteuerung gegeben.

Kupferstich aus dem Jahre 1584

Gutenberg hatte bis dahin manche handwerkliche Künste erworben. Besonders gerne hatte sich der Knabe Johannes bei den Goldschmieden aufgehalten. Schon früh gab er seine erworbenen Künste (für teures Geld) an andere weiter. Doch in erster Linie strebte er nach Veränderungen. Mit dem erworbenen Geld und mit geliehenem versuchte er sich an so manchen Erfindungen. Allerdings brachten ihn Geldgeschäfte und Frauen immer wieder vor den „Kadi“.

Seine Erfindungsgabe ließ die Mainzer aufhorchen, deshalb wurde Gutenberg im Jahre 1440 nach Mainz zurückgeholt. Gerade noch rechtzeitig, denn bereits um 1450 erfand Gutenberg mit finanzieller Unterstützung durch den Mainzer Fust die „bewegliche Letter“ und das dazu erforderliche Werkzeug. Erstaunlich ist, daß den wilden und hitzigen Johannes Gensfleisch zu Gutenberg vor allem ein Gedanke zur weltverändernden Erfindung trieb, nämlich die Verbreitung der Bibel. 1454 druckte Gutenberg Ablaßbriefe und 1455 die 42zeilige Bibel.



Vor dieser Erfindung mußten Vervielfältigungen in Schreibstuben erstellt werden. Deshalb war es unmöglich, solche Werke, wie die Bibel, einer großen Leserschaft zugänglich zu machen. Der Abdruck von Bildern und auch von geschnittenen Schriften war bereits möglich. Die auf Holztafeln erzeugten Bilder wurden in einer Druckpresse (Hochdruck) vervielfältigt. Auch den Tiefdruck (Abdruck von Kupferstichen) gab es bereits vor Gutenbergs Erfindung. Doch mit diesen aufwendigen Techniken konnten zum einen keine kleine Schrift, zum andern aber auch keine hohen Auflagen erzeugt werden. Deshalb wollte Gutenberg es den Goldschmieden gleich tun und aus Metall einzelne Buchstaben herstellen. Nach vielen Versuchen ist ihm dies dann auch gelungen. Aus Zinn, Blei, Antimon und etwas Wismuth gelang ihm eine Legierung, die hart genug war, den Druck der Presse auszuhalten, die aber auch Druckfarbe aufnehmen und an das Papier (Pergament) weitergeben konnte. Gutenberg mußte jedoch zuerst ein verstellbares Handgießinstrument schaffen. Die anderen erforderlichen Techniken waren bereits vorhanden. Zuerst mußte der Buchstabe in Stahl geschnitten (Stahlstempel)

werden. Dieser Stahlstempel wurde in ein Kupferblöckchen eingeschlagen. Die daraus entstandene Matrize diente zum Guß der einzelnen Buchstaben. Ob Gutenberg auch den Winkelhaken (in dem die Buchstaben noch bis über 1980 hinaus aufgereiht wurden) und den Setzkasten (zur Aufbewahrung und Verteilung der Buchstaben) erfunden hat, ist nicht überliefert. Doch die bewegliche Letter (Buchstabe) war die entscheidende Erfindung für die Vervielfältigung von Büchern. Da heute der Buchdruck durch weitere revolutionäre und doch kaum beachtete Erfindungen (das Offsetverfahren und den Foto- bzw. Computersatz) abgelöst wurde, gibt es nur noch wenige Zeugen dieser Gutenbergschen Erfindung.

Hinweis: Der vorangestellte Text sollte vorgelesen oder frei wiedergegeben werden. Wichtig ist, daß die Infos, die unter 5. gefragt sind, „überkommen“. Damit die ganze Sache lebendiger wird, könnte ja noch ein Ausschnitt aus einem Film gezeigt werden (vgl. „Literatur und Medien“).



2. Schreiben und Vervielfältigen vor Gutenberg

Hier empfiehlt es sich, mit der Gruppe praktische Versuche zu unternehmen: Schreiben mit einer Feder, Erstellung eines Linolschnitts und Abdrucken mit einer Walze.

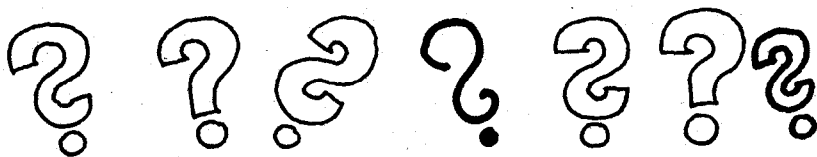
TIP: Es empfiehlt sich, die nötigen Materialien und Anleitungen über die Fachlehrer an den örtlichen Schulen zu beziehen.

3. Die bewegliche Letter – ein Bewegungsspiel

Je nach Größe der Gruppe werden die wichtigsten Buchstaben wie a, b, d, e usw. einer Person auf den Rücken bzw. auf die Brust aufgeheftet. Bei weniger Personen erhält jeder Mitspieler zwei Buchstaben zugeordnet. Nun bildet der Spielleiter aus den vorhandenen Buchstaben Wörter, die dann in kurzer Zeit durch Einnehmen der richtigen Sitzposition auf aneinandergereihten Stühlen erzeugt werden müssen. Dieses Spiel setzt der Phantasie keine Grenzen. Es ist bis zum Scrabble ausbaufähig.

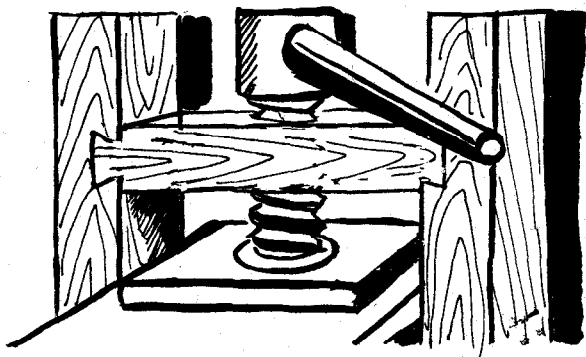
4. Wir gehen auf die Suche nach „Zeitzeugen“

Wir suchen Setzkasten, Bleibuchstaben, Winkelhaken, Satzschiff und weitere Utensilien und tragen sie (auch leihweise) im Gruppenraum zusammen. Wer Setzkasten und Bleibuchstaben behalten darf, sollte sie zur Erinnerung an einem exponierten Platz anbringen und die Buchstaben nach dem hier abgedruckten Schema im Setzkasten verteilen. Der Setzkasten wird dann auch noch für den letzten Gruppenabend, für das Quiz, gebraucht.



Fragen für das Quiz

1. Welches waren die ersten Druckwerke Gutenbergs? *Ablaßbriefe*
2. Nenne ein Metall mit B, das er für seine Legierung verwendete? *Blei*
3. Name der Kirche, in der Gutenberg getauft wurde? *Christophkirche*
4. Welches war das berühmteste Druckwerk Gutenbergs? *Die Bibel*
5. Wie hieß Gutenbergs Mutter? *Else*
6. Wie hieß der Geldgeber für Gutenbergs Erfindung? *Fust*
7. Wie hieß der Hof, in dem Johannes geboren wurde? *Gutenberg*
8. Aus welchem Material wurden vor Gutenbergs Erfindung Druckstöcke gefertigt? *Holz*
9. Wie nennt man hervorgehobene Großbuchstaben am Anfang eines Abschnitts? *Initialen*
10. Wie nannte man im Mittelalter junge Männer? *Junker*
11. Wo wurden vor Gutenberg Bücher vervielfältigt? *Kloster*
12. Wie nennt man den Druckbuchstaben? *Letter*
13. In welcher Stadt wurde Gutenberg geboren? *Mainz*
14. Wie nennt man eine Neuauflage einer Drucksache? *Nachdruck*
15. Wie heißt der zweite Buchstabe im Vornamen des Erfinders? *O*
16. Auf welchen Grundstoff wurde im Altertum geschrieben und später gedruckt? *Pergament*
17. In welchem Bundesland liegt der Geburtsort Gutenbergs? *Rheinland-Pfalz*
18. In welche Stadt flüchtete Gutenberg? *Straßburg*
19. Wie nennt man den Druckbuchstaben auch noch? *Type*
20. Wie heißt der zweite Buchstabe im Namen des Erfinders? *U*
21. Wie nennt man das Arbeitsgerät zum Aneinanderfügen der beweglichen Buchstaben? *Winkelhaken*
22. Ein Metall mit Z, aus dem die Buchstaben gegossen wurden? *Zinn*



6. Gautschfeier

Im Vorfeld informiert sich die Gruppe in einer Druckerei über Inhalt und Formen einer Gautschfeier. Selbstverständlich wird die Zeremonie nicht mit Alkohol durchgeführt. Die entsprechenden Urkunden könnten selbst angefertigt werden.

Nach bestandener Gehilfenprüfung werden Schriftsetzer und Buchdrucker (heute Offsetdrucker) in die Zunft der Jünger Gutenbergs aufgenommen. In einem Bottich mit kaltem Wasser wird der zukünftige Jünger (angekleidet) drei Mal untergetaucht. Bei der anschließenden Gautschfeier kniet er auf einem Kantholz, wird mit einem nassen Schwamm „getauft“ und spricht ein Gelöbnis. Zum Schluß wird ihm die Weisheit eingeflößt (Getränke mit Trichter).



Weitere Vorschläge:

Wer in der Nähe von Mainz wohnt, sollte unbedingt das Gutenberg-Weltmuseum besuchen

Besichtigung einer Druckerei Besuch einer Gautsch-Zeremonie

Interview auf der Straße zum Thema Gutenberg

Literatur und Medien

- Bücher: H. Presser, Johannes Gutenberg, Rowohlt
A. Venzke, Johannes Gutenberg, Benzinger Verlag
M. Pollard, Johannes Gutenberg, Bitter-Verlag
Weitere Bücher und CD-Rom sind in Buchhandlungen erhältlich
- Filme: „Gutenberg und die Erfindung der Buchdruckkunst“,
Farbtonfilm, 19 Minuten
„Zerlegung der Welt“, Farbtonfilm, 20 Minuten



Games for Ju

Wie es dazu kam

Die Jungenschaftsgruppen („JU“) des Jugendwerksbezirks Nagold (Schwarzwald) wollten auf Bezirksebene wieder mehr in Kontakt miteinander kommen.

Das Ganze sollte an vorhandenen Bedürfnissen anknüpfen („Keinen Hund zum Jagen tragen“).

Es sollte mit einem relativ geringen Aufwand einen großen Erfolg bringen.

Beides gelang!

Zwischenergebnis:

Die Spielrunden fanden nun schon mehrere Jahre hintereinander statt.

Die Spielidee

Jugendgruppen, die sich oft nur sehr oberflächlich kennen sollen sich auf einfache und unkomplizierte Weise nahekomen.

Das Ganze soll Spaß machen („Gib Langeweile keine Chance“).

Im Lauf von ca. einem Jahr soll jede Gruppe in unterschiedlichen Spielarten gegen vier andere Teams antreten.

Einsatzgebiet und Mitspieler

Ähnliche Gruppen innerhalb eines überschaubaren räumlichen Bereiches, also z. B.

innerhalb eines Kirchenbezirks

innerhalb eines Stadtjugendrings

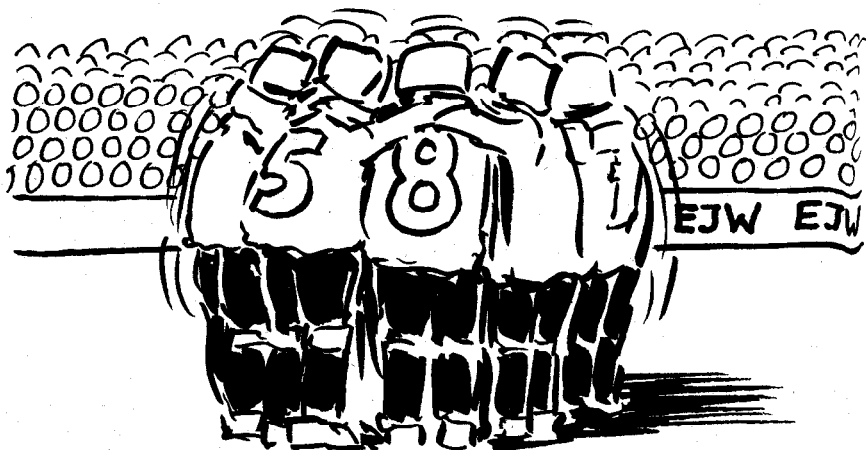
Bewährte Anregung: T-Shirt mit dem Gebiet (Bezirk) und den Teams (Orte)

anfertigen (lassen)

Was bringt's

A. Vorteile

- Das Programm für vier Abende innerhalb eines Jahres steht schon fest
- Garantierte Highlights im Jahresprogramm der Gruppe
- Ausgefallene Spielideen kommen zum Tragen
- Die örtlichen Gegebenheiten der anderen mitnutzen (nicht an jedem Ort gibt es eine Schießanlage, eine Minigolf- oder Pit-Pat-Bahn, eine Half- oder Quarterpipe)
- Die Teilnehmer lernen andere Jugendliche kennen
- Der Vorbereitungsaufwand reduziert sich – zumindest für die Gäste; und gemessen am besonderen Erlebnis lohnt sich auch ein Mehraufwand der Gastgeber in jedem Fall)



- Die Jugendlichen lernen andere Mitarbeiter und ihre Art kennen
- Die Mitarbeiter können voneinander lernen
- Gedanke des Gemeinsamen und das Wir-Gefühl entsteht bzw. wird verstärkt
- Folgeaktivitäten wie gemeinsames Wochenende oder Bezirks-Freizeiten können sich daraus entwickeln
- Chance für Öffentlichkeitsarbeit (lokale Presse einladen, Vereins-/Kirchenblatt)

B. Nachteile

- Vier verplante Abende
- Eventuell Kosten für Eintritte, Platzmieten, Spielmaterial
- Erhöhter Aufwand für eine Organisation (Terminvereinbarung etc.)
- Eventuell Transportprobleme

Die Regeln

- Zeitraum: 8-12 Monate
- Anzahl teilnehmende Mannschaften: Im Prinzip beliebig; empfohlen: zwischen 6 und 15
- Circa 12 Spieldisziplinen (siehe Anhang)
- Spielbegegnungen: vier pro Mannschaft
- Gegen jeden Gegner wird eine andere Disziplin gespielt
- „Es kann nur einen Sieger geben“ – ein Unentschieden an einem Abend gibt es nicht
- Für den Sieger und den Verlierer gibt es eine fest vorgegebene Punktzahl (siehe Anlage)
- Eine zentrale Jury nimmt die Ergebnisse der Spielbegegnungen entgegen und wertet sie aus
- Die Erfahrung zeigt, daß es bis zum letzten Spiel spannend bleibt
- Die Siegerehrung findet in würdigem Rahmen statt (z. B. Abschluß durch ein gemeinsames Indiaka-Turnier oder im Rahmen des Gemeindefestes etc.)



Ein Beispiel für die Spielpaarungen:

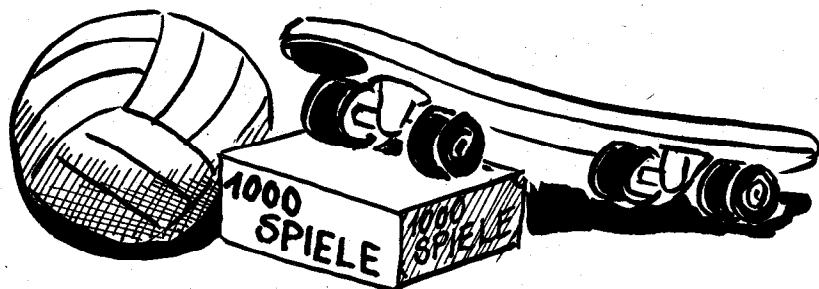
Die Pfullinger spielen gegen die Eninger Baseball. Gegen die Unterhausener Crew gibt es den speziellen JU-10-Kampf. Die Genkinger fordern sie in Computerspielen. Und für die Begegnung mit den Undingern haben sie an diesem Abend das Hallenbad reserviert und sich die heißesten Wasser-Games ausgedacht. Aber was machen die Gomaringer? Sie müssen sich schon selber ihre Gegner und Spiele aussuchen. Wie wär's z. B. mit Inline-Skater-Hockey gegen die Genkinger; Pit-Pat gegen die Pfullinger, Gesellschaftsspiele-Marathon gegen die erprobten Unterhäusermer und Fahrrad-Cross-Country gegen die „Achalmtruppe“? Warten wir's ab. Bezirks-Info-Leser wissen mehr. Wir werden darüber berichten.

Übrigens: Als „offizielle Wettkampfkleidung“ wurden extra T-Shirts mit Spielgebiet und -mannschaft erstellt.

Anhang

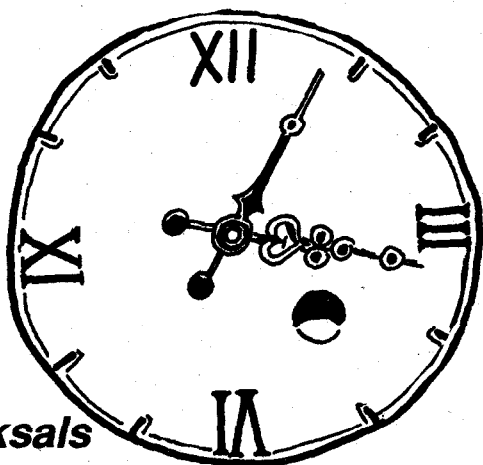
Beispiel: Spieldisziplinen

Nr.	Disziplin	Gewinner	Verlierer
1	Tischfußball („TiFu“) und/oder Tipp-Kick ggf. auch gemischt (Bastelanleitung in Steigbügel 277/Sept. 96)	100	70
2	Baseball	95	65
3	Fahrradspiele: Rennen, Cross-Country, Parcours ...	105	75
4	Gesellschaftsspiele: (nicht nur „Mensch-ärgere-dich-nicht“ sondern auch ...)	105	75
5	Inline-Skating: Rennen, Parcours, Geschicklich- keit, Hockey)	95	65
6	JU-10-Kampf: Bull-riding, Auto schieben, eigene Kreativspiele ...	100	70
7	Volleyball incl. Beachvolleyball etc.	90	60
8	Spiele im Hallenbad	110	80
9	Fußball incl. diverse Variationen: Spiel auf drei Tore, mit zwei Bällen, zwei Spieler an den Beinen zusammengebunden etc.)	90	60
10	Rugby (Spielregeln siehe Steigbügel Nr. 204/Juli 1984)	95	65
11	Mini-Golf oder Pit-Pat	100	70
12	Computerspiele / Gameboys	110	80



Auswertung „Games for JU“ Bezirk Reutlingen 1997

Gruppen	Platz	Durchschnitt	Summe der Punkte	Eningen	Genkingen	Gomar. I	Gomar. II	Gomar. III	Pfullingen I	Pfullingen II	Undingen	Unterhausen
Eningen	3	88	350			60			95		100	95
Genkingen	1	93	370				95	75		100	100	
Gomar. I	6	80	320	90			90	65		75		
Gomar. II	9	75	300		65				90		75	70
Gomar. III	5	84	335		105	95			70		65	
Pfullingen I	10	74	295	65			60	100				70
Pfullingen II	7	78	235		70	105						60
Undingen	4	85	340	70	70		105	95				
Unterhausen	2	89	355	65			100		100	90		



Hans Breitenrechner **Zeiger des Schicksals**

Jedem, der einmal nach Florenz kommt, kann es passieren, daß plötzlich seine Uhr nicht mehr weitergeht. Er soll dann nicht gleich seine gute Laune verlieren, sondern mit der stehengebliebenen Uhr zu dem Uhrmacher Luigi Sassetti gehen. Seinen Laden – es ist nur ein sehr kleiner Laden – findet man leicht in der letzten Nebenstraße am Ende des großen Corso; ich habe leider ihren Namen vergessen. Luigi Sassetti gilt als ein tüchtiger Uhrmacher, und wenn es sich um keine allzu große Reparatur handelt, kann man meistens seine Uhr gleich wieder mitnehmen. Freilich wird man ein wenig warten müssen, aber wer wartet nicht gerne, wenn ihm diese Zeit durch eine interessante und, wie er versichert erhält, sogar wahre Geschichte verkürzt wird?

Als ich davon hörte, daß Luigi Sassetti, während er arbeitet, seinen Kunden eine Geschichte zu erzählen pflegt, brachte ich ihm meine defekte Uhr. Diese Uhr war mir als eine Erinnerung teuer, vielleicht mochte deshalb in meiner Bewegung, mit der ich sie Sassetti übergab, eine gewisse Ängstlichkeit gelegen haben.

„Sie zweifeln an meiner Redlichkeit, Monsignore?“ fragte Sassetti sogleich gereizt. Ich beteuerte, daß ich nicht den geringsten Anlaß dazu hätte.

„Monsignore, ein Mann, der schon einmal ein kleines Vergehen beinahe mit seinem Leben bezahlt hätte, wird bis zu seinem Tode ein ehrlicher Mensch sein, glauben Sie mir das!“

Und noch bevor ich ihm versichern konnte, daß ich auch an dieser Feststellung keinen Zweifel hege, hatte Sassetti schon angefangen zu erzählen:

„Ach, es war nur ein sehr kleines Vergehen, das ich mir damals – ich glaube, es sind, seit es geschah, zehn Jahre vergangen – zuschulden kommen ließ.“

Es war ein Tag im Mai, ich erinnere mich genau, ein ebenso schöner Tag wie heute, als ein Fremder diesen Laden betrat. Er hatte große dunkle Augen, und die Farbe seines Gesichtes war nicht viel heller. ‚Uruguay‘, sagte er, ‚ist meine Heimat.‘ Und die Uhr, die er mir übergab, war sehr wertvoll, nicht nur ich

sah es, auch jeder andere hätte es auf den ersten Blick erkennen müssen. Mit fünf Rubinen war der schmale Rand um das Zifferblatt belegt.

Ich habe den Fremden aufgefordert, solange im Laden zu warten, bis ich den kleinen Schaden – es fehlte wirklich nur wenig an der Uhr – wieder gutgemacht hatte. Ich konnte diese Zeit abschätzen, länger als eine halbe Stunde würde ich niemals dazu brauchen. Aber er lehnte diesen Vorschlag kurz ab. Sein Hotel sei ganz in der Nähe, und er würde also in einer halben Stunde wiederkommen.

Es war noch keine Viertelstunde vergangen, da war ich mit meiner Arbeit an der Uhr schon fertig. Bei Gott, ich hatte noch keinen schlechten Gedanken, als mir plötzlich einfiel, daß ich ja selbst einige Rubine im Laden hatte, in ihrer Größe und der Tönung ungefähr denen der vor mir liegenden Uhr gleichend, nur natürlich mit dem Unterschied, daß diese echt, meine aber aus Glas waren. Ob meine Rubine in dieser Größe wirklich für diese Uhr passen würden? fragte ich mich. Ich konnte mich ja einmal davon überzeugen! Und ich tat es. Nur einen einzigen Stein nahm ich aus der Fassung und setzte dafür einen falschen ein. Und der falsche Stein paßte, stand neben den anderen vier Rubinen, als wäre es schon immer so gewesen.

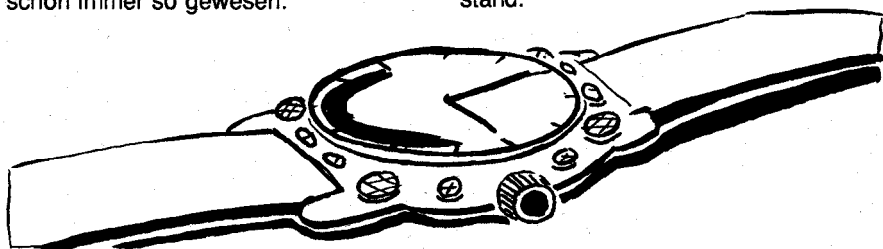
Ich hielt die Uhr gerade in meiner ausgestreckten Hand, betrachtete so lächelnd mein gelungenes Werk, als der Fremde wieder eintrat. Diese zweite Viertelstunde war wirklich wie eine Minute so rasch vergangen, und meine Hand zitterte leicht. Und da habe ich, so wie ich die Hand ausgestreckt hielt, dem Fremden die Uhr zurückgegeben.

„Sehen Sie sich die Uhr genau an“, habe ich noch zu dem Fremden gesagt, „es ist eine sehr schöne Uhr.“

Er hätte nur über diese Worte erstaunt zu sein brauchen, und ich würde ihm noch in diesem Augenblick alles gestanden haben. Aber er sagte nur: „Sie haben recht, es ist wirklich eine schöne Uhr“, und er lächelte sogar.

Als er bezahlt und den Laden verlassen hatte, war ich zum Dieb geworden.

Nach drei Stunden kam der Fremde wieder. Wie ich von ihm selbst erfuhr, hatte er, erst als er den Laden verlassen hatte, aus meinen seltsamen Worten Verdacht geschöpft. Ein Juwelier, dem er die Uhr zur Nachprüfung übergab, bestätigte ihm, daß ein Rubin falsch war. Und nun stand er vor mir und forderte sein Eigentum zurück. Er sprach ohne Zorn, und dieses Verhalten war es, das mich in diesem Augenblick noch empfindlicher traf als selbst die Tatsache, daß ich als Dieb vor ihm stand.



Jedes einzelne Wort seiner Mahnung, die der Fremde an mich richtete, habe ich bis heute im Gedächtnis behalten.

Ich hatte ihm meine Tat, so wie sie geschehen war, zu erklären versucht, um damit vor seinen Augen ein milderes Urteil zu finden. Er hatte mir ruhig zugehört und dann geantwortet: 'Ja, ja, Gelegenheit macht Diebe. Aber so, wie sie Diebe macht, wird sie auch den Dieb bestrafen, der von einer anderen Strafe verschont bleibt. Denn die Gelegenheit, die Diebe macht, und die Gelegenheit, die die Strafe bringt, haben eine gemeinsame Mutter, das ist die Zeit.'

Und als er den Laden verließ, sagte er noch und, wie mir schien, ein wenig voll Schadenfreude:

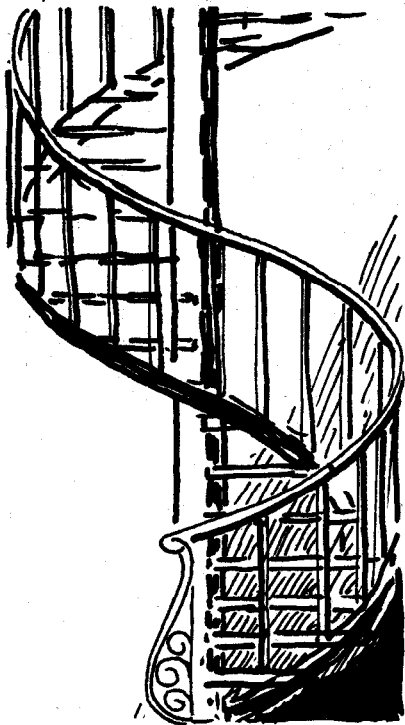
'Sie sind Uhrmacher, Ihnen ist die Zeit besonders nahe. Also nehmen Sie sich in acht vor ihr!'

Anfangs war ich darüber erschrocken, weil ich diese Worte des Fremden nicht verstand und sie mir geheimnisvoll schienen. Dann aber lachte ich nur noch über sie, als ich erkannt hatte, wie sinnlos die Warnung des Fremden war und daß er sich sicher nur einen Spaß damit hatte erlauben wollen. Denn, dachte ich, wie ist es möglich, daß etwas Unsichtbares, wie es die Zeit ist, strafen soll? Sollte sie vielleicht, so wie eine Hand sich ausstreckt, nach mir greifen? Und weil ich Uhrmacher bin, müßte ich mich besonders in acht nehmen vor der Zeit?

Aber ungefähr ein Jahr später lachte ich nicht mehr. An einem Nachmittag im Hochsommer geschah es: Der Küster der Kathedrale Santa Katharina kam zu mir; im Schlagwerk der Uhr der Kirche war etwas nicht in Ordnung. Ich sperrte

den Laden zu und ging gleich mit ihm.

Es ist ein beschwerlicher Weg, bis man die vielen kleinen Stufen der engen Treppe sich aufwärts gewunden hat und dann hoch oben steht im Turm, noch weit über allen Dächern der Stadt. Eine volle Stunde lang hatte ich dann noch an der Uhr selbst zu arbeiten, weil im Halbdunkel, das dort oben ist, die Arbeit nur langsam voranging. Dazu kam noch die übergroße Hitze des Tages, die unter dem Gebälk wie in einem Backofen so glühend sich angesammelt hatte. Als ich mit der Arbeit fertig war, konnte ich kaum noch stehen, so schwach war ich geworden, und das erste, was ich dann tat, war Luft schöpfen, frische Luft.



Wenn man von der Straße aus zum Zifferblatt der Kirchturmuhre aufschaut, kann man an der Stelle, von der aus die Zeiger sich drehen, also in der Mitte des Zifferblattes, ein kleines Loch wahrnehmen. Dieses Loch ist in Wirklichkeit viel größer, als es von unten aussieht, man kann leicht mit dem Kopf hindurch. Und durch dieses Loch steckte ich auch meinen Kopf und holte tief Atem.

Als ich also einige Zeit nach unten auf die Straße geschaut hatte, spürte ich mit einemmal einen Druck gegen meinen Hals. Ich wollte rasch den Kopf zurückziehen, aber es ging nicht mehr, es war schon zu spät.

In der Betäubung durch die Hitze hatte ich nicht mehr daran gedacht, daß ich das Werk der Uhr, das während der Arbeit abgestellt war, bereits wieder in Gang gesetzt hatte. Der kleine Zeiger der Kirchturmuhre hatte sich von oben auf meinen Hals gelegt, und der Druck nahm von Minute zu Minute zu.

Ich fing zu schreien an, um Hilfe zu rufen, aber niemand von den Leuten auf der Straße konnte mich hören. Von Sekunde zu Sekunde wuchs meine Angst, ich wußte, nur noch wenige Minuten fehlten, nur noch einige Zentimeter mußte die Zeit mit ihrem Zeiger weiter gehen, dann würde ich hier oben jämmerlich ersticken, von dem Zeiger der Uhr erdrosselt werden. Und in diesem Augenblick hörte ich plötzlich wieder die seltsamen Worte des Fremden: „Nehmen Sie sich in acht vor der Zeit!“ Nun wußte ich, daß die Zeit nicht nur strafen kann, sondern sogar töten.

Der Küster, der zufällig nach oben kam, um nach mir Ausschau zu halten, rettete mir in der letzten Sekunde das Leben. Aber eine Strafe, die Strafe für meine Tat, hatte ich durch die erlittene Todesangst wahrlich erhalten.“

Sasseti nahm die Lupe aus dem Auge und klappte den Deckel der Uhr zu. „Bitte, Monsignore“, sagte er, „Ihre Uhr ist fertig.“



ANgeDACHT



Andacht vor Ostern

Tempelreinigung

Regieanweisung

● Bibeltext lesen: Matthäus 21, 12-17 oder Lukas 19, 45-48

● Zwei Eglifiguren in einigem Abstand zueinander aufstellen, aber doch so, daß sie noch zueinander in Beziehung stehen. Sie schauen sich nicht an. Wer keine Eglifiguren hat, kann zwei Freiwillige als Standbilder „modellieren“ lassen. (Das „Modellieren“ ermöglicht es den Jugendlichen, sich besser in die Szene und das Thema hineinzusetzen).

Eine Figur stellt Petrus dar – ärmliche Kleidung, evtl. als Erkennungshilfe ein Netz in der Hand. Petrus „trotzig aufrecht“ oder bei der Arbeit stellen. Die andere Figur ist ein Hohepriester, edle Kleidung, evtl. Gebetsschal, als Erkennungszeichen vielleicht eine Schriftrolle in der Hand. Der Hohepriester steht aufrecht, schaut in die Schriftrolle oder hat den Blick auf die Anwesenden gerichtet (wie Petrus).

Der Hohepriester denkt:

Was sich dieser Jesus bloß einbildet! Behauptet er doch, er wäre der Sohn Gottes. Dafür gehört er bestraft!

Und was er sich schon alles rausgenommen hat: Volksaufläufe heraufbeschworen, den Feiertag und das Gotteshaus entheiligt. Er behauptet, er könne Kranke heilen; er bringt Zwietracht in Familien, er spricht mit Geächteten, er beschwört ständig neuen Ärger herauf und behauptet dann auch noch, dies im Namen Gottes zu tun.

Soweit könnte man ihn vielleicht noch als Verrückten abtun. Aber das heute. Das war ja wohl das Allerletzte! Wie hat sich dieser Jesus aufgeführt! Unbeschreiblich, was der sich da geleistet hat!

Wirft er doch im Tempelvorhof alle Tische um und führt sich auf, als ob er nicht mehr ganz bei Sinnen wäre!

Jetzt reicht's.

Das wird Folgen haben. Da können wir nicht länger tatenlos zusehen.

Jetzt reicht's!!!

Petrus denkt:

Hey, super! Also mit Jesus ist doch immer etwas los. Schon vom ersten Tag an, als ich ihn zum ersten Mal sah.

Wie er zu mir ins Boot stieg, weil die große Menschenmenge ihn fast ins Wasser drängte. Und wie er mich dann bat, auf den See hinauszufahren und die Netze auszuwerfen. Ich dachte ja zuerst, er spinnt. Er kann vielleicht predigen, aber nicht fischen. Soll er doch bei dem bleiben, wovon er etwas versteht. Tagsüber beißen eben keine Fische, da kenne ich mich aus. Vor allem, wenn man es schon die ganze Woche vergeblich probiert hat.

Doch er hat mich eines Besseren belehrt. Und dann hat er gesagt, ich soll mit ihm kommen und Menschen fischen. Seither bin ich mit ihm unterwegs.

Wie er Kranke geheilt, Tote auferweckt hat, wie er vielen die frohe Botschaft gebracht hat – also mit Jesus ist wirklich immer etwas los.

Naja, wenn es nach mir ginge, dann könnte er ruhig noch ein bißchen härter durchgreifen. Manche Leute muß man eben zu ihrem Glück zwingen.

Jesus ist da wohl ein bißchen sanftmütig veranlagt.

Aber das kommt bestimmt noch. – Zum Beispiel heute.

Also, ich bin immer noch restlos begeistert. Wie er heute durchgegriffen hat! Im Tempelvorhof alle Tische der wuchernden Händler umgeschmissen. Rumgebrüllt hat er. Ja, das war ein Führer ganz nach meinem Geschmack. So muß er ran. So kann er die Leute wachrütteln. Es geht eben nicht immer gewaltlos.

Ich glaube, mit Jesus werde ich wohl noch so einiges erleben.

Bin stolz, daß ich zu ihm gehöre!

Weiterführendes

So denken die beiden Personen im Nachhinein über das Erlebte. Wie war ihre Körperhaltung direkt nach dem Geschehen, wie haben sie spontan reagiert? Drückt diese erste Reaktion mit den Figuren aus!

Wie hätten wir reagiert? Jeder persönlich?

Von unserer Warte aus ist es immer einfach zu analysieren, zu kritisieren, alles besser zu wissen. Wie hätte ICH reagiert? Gespräch in der Gruppe.

Berührt mich diese Bibelstelle eigentlich? Was denke ich darüber? Paßt dieser Jesus in mein Jesusbild?

Hier kann sich, je nach Aufmerksamkeit und Interesse der Gruppe, nochmals ein Gespräch entwickeln über Jesus und über Ostern. Eine weitere Möglichkeit wäre, dies in der darauffolgenden Gruppenstunde aufzugreifen – eine Erinnerungshilfe könnte das gestellte Bild mit den Figuren sein.

AN_{ge}DACHT



Ein traumhaftes Erlebnis

Eine Andacht zu Psalm 126

Lied: *Gott ist anders, als wir denken* (Fahrtenliederbuch Nr. 65)

Kennst du das? Da ist einer völlig abgehoben. Er schwebt in den Wolken – kurz vor dem siebten Himmel. Er ist in anderen Sphären. Es ist wie im Traum. Vor seinen Augen geschehen Dinge, die wir nicht sehen. Es passieren Dinge, die man nie für möglich gehalten hätte. Ganz spielerisch geht es von der Hand.

Aber da gibt es auch das ganz andere: Da will einer ganz nüchtern und realistisch sein. Will immer „schön auf dem Teppich bleiben“. Doch er merkt dabei gar nicht, daß er schon zu lange so fest mit beiden Beinen auf dem Boden der Tatsachen geblieben ist, daß er dort Wurzeln geschlagen hat. Er kommt gar nicht mehr weg von seinem Fleck.

Anders erging es dem Volk Israel. Fünfzig lange Jahre war es in babylonischer Gefangenschaft. Weit weg von seiner Heimat. Verschleppt. Fremdbestimmt. Mitten unter fremden Völkern und ihren Kulturen. Viele Israeliten sind erst in der Gefangenschaft zur Welt gekommen.

Doch in ihnen lebte die Hoffnung, daß Gott sie eines Tages befreien würde. Die Vision eines besseren Lebens in Freiheit und Selbstbestimmung.

Als es soweit war, gerieten sie wie in eine Art Trance. Psalm 126 berichtet davon:

¹ Als der Herr das Los der Gefangenen wendet, da waren wir alle wie Träumende. ² Da war unser Mund voll Lachen und unsere Zunge voll Jubel.

Der Jubel über das Eingreifen Gottes war so groß, daß auch die heidnischen Völker um sie herum staunten:

² Da sagte man unter den Heiden: „Der Herr hat Großes an ihnen getan“. ³ Ja, Großes hat der Herr an uns getan. Da waren wir fröhlich.

Sie hatten am eigenen Leib erfahren, daß das Leben kein Zuckerschlecken ist. Wer in der Wüste lebt, ist nicht verwöhnt. Wer über Jahrzehnte verschleppt und eingepfercht ist, sieht die Welt nicht mehr in zartem Rosa.

Die Befreiung erinnert sie an ein faszinierendes Ereignis in der Wüste Negev: Wie ein Regen nach langer Trockenheit ein ausgetrocknetes Flußbett in einen reißenden Strom verwandelt – so gewaltig erschien ihnen das Handeln Gottes:

⁴ Wende doch unser Geschick, wie du versiegte Bäche wieder füllst in der Wüste.

⁵ Die mit Tränen säen, werden mit Jubel ernten. ⁶ Sie gehen hin unter Tränen und tragen den Samen zur Aussaat. Sie kommen wieder mit Jubel und bringen ihre Garben ein.

Das gilt auch heute noch! Traust du es diesem Gott zu? Glaubst du, daß er auch heute noch Menschen aus Gefangenschaft und inneren Verstrickungen herausreißt? Daß er auch in dein ausgetrocknetes Leben wiederbelebende Wassermassen einspeist?

Lieder: * *Freue dich und glaube fest* (Fahrtenliederbuch Nr. 74)

* *Befiehl du deine Wege* (Fahrtenliederbuch Nr. 75, keine Angst vor Chorälen!)

* *Von guten Mächten* (Fahrtenliederbuch Nr. 76)

Anmerkung für den Mitarbeiter

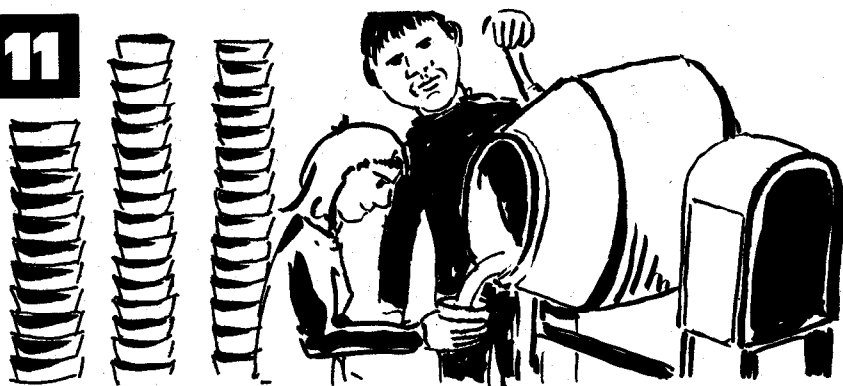
Die zitierten Verse sind der Einheitsübersetzung von 1980 entommen. Zum besseren Verständnis ist das Wort „Südland“ durch „Wüste“ ersetzt.

Die zitierten Bibelverse können von einem Gruppenmitglied vorgelesen werden.

TIP:

Ideen und Anregungen zur Verkündigung finden sich auch in den Werkbüchern „Jugendandachten“, Bände 1-3, die im Brunnen Verlag erschienen sind. Mitherausgeber: Helmut Häußler

„Jugendandachten“ gibt es im Buchhandel oder bei:
Buchhandlung und Verlag des ejw, PF 800930, 70509 Stuttgart



Marmorkuchen im Blumentopf

oder der verkleidete Osterhase

Wer nach einer Abwechslung zum Gruppenalltag, einer witzigen Osteridee und einem „kreativen Abend“ sucht, für den ist folgende Anregung gedacht. Und keine Angst: Es ist alles einfach und problemlos herzustellen, man muß weder ein Künstler noch ein Bäcker sein ...

Es gibt da nur ein Problem: der Kuchen schmeckt so gut, daß der Hase Gefahr läuft, sein Innenleben zu verlieren, bevor er verschenkt werden kann. (Um dem vorzubeugen, kann man ja parallel noch einen „normalen“ Marmorkuchen in einer herkömmlichen Backform backen ...)

Material für die Tontöpfe

- Tontöpfe, erhältlich in Bau- und Gartenmärkten preiswert / Größe: nach Belieben, (je größer der Topf, desto länger die Backzeit).
- Wasserfarben, Deckweiß, feine Pinse!

Ausführung

Tontöpfe spülen und warten, bis sie trocken sind.

Danach mit Wasserfarben ein Hasengesicht aufmalen. Falls ein Malheur passiert, ist das nicht schlimm, da die Wasserfarben auch einfach wieder abgewaschen werden können.

Mit dem Deckweiß die Augen aufmalen, wenn trocken mit Schwarz fein umranden und Pupillen reinmalen. Besonders „lebendig“ sieht das Gesicht aus, wenn man in jede Pupille noch einen kleinen weißen Punkt malt.

Schnauze und Barthaare auch mit Schwarz aufmalen, Mund mit Rot, eventuell noch schwarze Augenbrauen (nicht zu dick).

Zum Malen bitte nur Wasserfarben verwenden, da diese ungiftig sind.

Marmorkuchenherstellung

Zutaten für 6-8 Tontöpfe mit einem Durchmesser von 10-12 cm:

– 125 g Butter, 200 g Zucker, 1 Päckchen Vanillezucker, 3 Eier, Zitronenaroma, 500 g Mehl, 1 Päckchen Backpulver, $\frac{1}{2}$ Liter Milch, 1 Prise Salz, 2 Eßlöffel Kakao.

Zubereitung:

- Butter mit Eiern und Zucker und Vanillezucker schaumig schlagen (Rührgerät oder Küchenmaschine), Mehl mit Backpulver vermischen, dazugeben, außerdem Milch, Zitronenaroma und eine Prise Salz dazu und unterrühren. Die Masse ist fertiggeschlagen, wenn sie glatt und cremig aussieht.
- Die Tontöpfe auf ein Backblech stellen (wichtig, nicht auf ein Gitter zwecks Loch im Boden!), eventuell vorher einfetten, ist aber nicht unbedingt nötig (Vorsicht, kann bei zu starkem Einfetten außen Fettflecken geben).
- Jeden Tontopf bis zur Hälfte mit der Masse füllen, $\frac{1}{3}$ der Teigmasse sollte noch übrigbleiben. Zu dieser restlichen Masse den Kakao geben und verrühren, jetzt die braune Masse in die Töpfe geben. Die Töpfe aber nicht ganz voll machen, da der Teig noch aufgeht (läuft sonst über).
- Nun mit einer Gabel die beiden Massen vermischen. Dazu die Gabel kreisend und hoch runter durch den Tontopf ziehen (mit Gefühl ...).
- Die Marmorkuchentöpfe bei 180° backen, Backzeit richtet sich nach der Größe der Töpfe. Auch die kleinen Töpfe brauchen mindestens 20-30 Minuten, da es eine Weile braucht bis der Ton aufgeheizt ist. Die Töpfe mit 10-12 cm Durchmesser brauchen ungefähr 35 Minuten. Mit Schaschlickstab prüfen, ob der Kuchen fertig ist: in den Teig stecken und wieder herausziehen. Wenn noch klebriger Teig an dem Stab hängenbleibt, braucht der Kuchen noch ein bißchen.
- Solange der Kuchen im Ofen ist kann man spülen und die Hasenohren herstellen. Die Ohren werden einfach aus braunem Tonkarton ausgeschnitten. Wer will, kann die Innenseite mit Rosa ausmalen. Besonders witzig sieht es aus, wenn man ein Ohr gerade ausgerichtet ausschneidet und eines abgeknickt. Sobald der Kuchen aus dem Ofen kommt, steckt man die Ohren hinein, da die Kruste noch nicht hart ist. Wenn man die Ohren erst später hineinstecken will (z. B. aus Transportgründen), muß man mit einem spitzen Messer vorstechen.

Viel Spaß beim Malen und Backen!

TIP:

Blumentopfkuchen kann man natürlich nicht nur an Ostern machen, sondern immer. Man wird staunen, wie kreativ die Jugendlichen sind beim Gesichter aufmalen, denn da entstehen Punker, Opas, feine Damen etc. Man kann die Töpfe so lassen oder auch aus Tonkarton noch irgendwelche Schleifen oder Hüte ausschneiden.

Liebe Leserinnen und Leser,

das hätten wir in der Steigbügel-Redaktion nicht gedacht: innerhalb von drei Tagen lagen die ersten 50 Rückmeldungen vor. Ganz herzlichen Dank an alle, die so schnell reagiert haben. Ihr habt damit Eure Verbundenheit zum Steigbügel demonstriert. Erfreulich war auch, auf wievielen Fragebögen sich persönliche Notizen fanden. Das motiviert.

Noch haben wir die Rückmeldungen (bis jetzt weit über hundert) nicht endgültig ausgewertet. Täglich kommen weitere Rückmeldungen hinzu. Wer sich noch äußern will – nichts wie ran: Umfrage kopieren, ausfüllen und abschicken.

Bis jetzt scheint sich als Trend abzuzeichnen:

Sowohl das derzeitige Format wie auch die Farbe des Steigbügels findet bei der Mehrzahl unserer Abonnenten Zustimmung; wenn vierteljährliche Erscheinungsweise, dann nur, wenn die Seitenzahl der einzelnen Hefte erhöht wird.

Am 18. Februar hat, im Rahmen einer Dienstbesprechung der Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg, die Auslosung „Fünf aus Fünfzig“ stattgefunden.

Gewonnen haben:

Stefan Berger, Langenfeld
Hans-Willi Häring, Lauben
Reiner Kuppert, Filderstadt
Karl-Heinz Ostertag, Weinstadt
Dagmar Windshügel, Dinkelsbühl

Herzliche Gratulation! Ihr/Euer Preis, die „Praxisbox – Evangelium für Teenager“, wird Ihnen/Euch in den nächsten Tagen zugehen.

Eine wahre Geschichte, die sich so im Jahre 1915 zugetragen hat: Ein Missionar wird zum Tode verurteilt. Seine Richter stellen seine Begnadigung in Aussicht. Bedingung: Der Verurteilte muß mit nur einem Riß aus einem Blatt Papier ein Kreuz reißen. Das Unglaubliche gelingt.

Vorbereitung und Durchführung

Bevor die nachfolgende Geschichte gelesen werden kann, ist es wichtig, das Falten und Reißen des Papiers zu üben (Anleitung dazu im Anschluß an die Geschichte). Wenn dann die Geschichte der Gruppe vorgelesen wird, übernimmt entweder der Leser bzw. die Leserin oder aber ein weiterer Mitarbeiter die Rolle des Missionars, indem das Papier parallel zur Geschichte gefaltet und gerissen wird.

Die Geschichte

Der Dorfälteste schlägt mit der Faust auf den Tisch. „Haben wir es nicht oft genug gesagt, weißer Missionar, daß du von hier verschwinden sollst?!“ brüllt er und schaut Peter Glinn mit haßerfüllten Augen an. „Wir wollen deinen Gott nicht, wir haben unsere eigenen Götter. Und dich brauchen wir hier nicht. Ich werde dafür sorgen, daß du von hier verschwindest, ein für alle Mal. Dabei zieht er sein Messer aus der Tasche und drückt es Peter Glinn an den Hals. „Wir haben dich gewarnt, Glinn, aber jetzt hat dein letztes Stündchen geschlagen.“

Peter Glinn steht der Schweiß auf der Stirn. Seine Gedanken gehen zurück zu den Ereignissen der letzten Tage. Ja, der Dorfälteste hat recht, sie haben ihn gewarnt. Sie haben gedroht, ihn umzubringen wenn er nicht verschwindet. Wenn es nach Peter gegangen wäre, dann wäre er gar nicht hier her gekommen. Aber er ist nicht in eigener Sache da. Er ist hier, weil Gott ihn beauftragt hat, diesen Menschen die frohe Botschaft zu bringen. Er denkt an Jesus, an seinen Tod am Kreuz. Aus Liebe zu den Menschen ist er dort gestorben. Jesus hat damals seinen Auftrag zu Ende geführt. Deshalb bleibt Peter hier und erzählt den Menschen von Jesus solange, bis sein Auftrag erfüllt ist.

„He, Missionar, träumen kannst du im Himmel immer noch. Da hast du genug Zeit“, sagt einer der Männer und grinst ihn böse an. Auch die anderen verspotten ihn: „Missionar, vielleicht läßt dir dein Gott Flügel wachsen und du kannst wegfliegen, bevor wir dich umbringen.“ Die ganze Meute bricht in schallendes Gelächter aus. „He, ich hab's“, ruft einer der Männer, „wir geben ihm eine Chance. Das Kreuz ist doch das Zeichen seines Gottes. Hier ist ein Blatt Papier. Daraus soll er mit einem Riß ein Kreuz reißen. Wenn er es schafft, lassen wir ihn frei!“

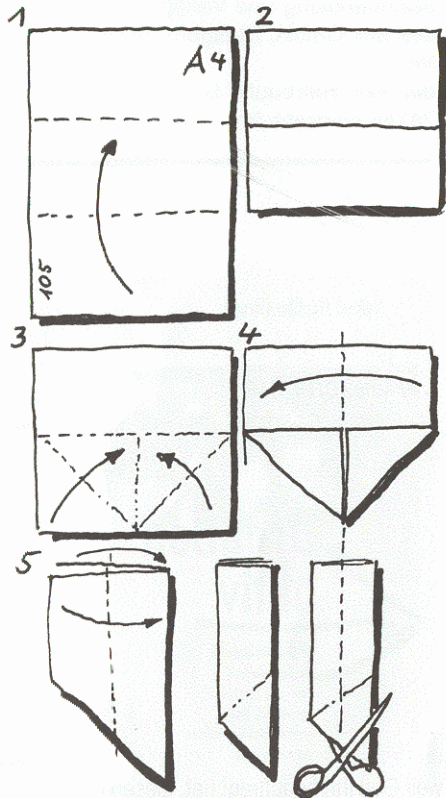
„Ja, ja“ rufen die anderen. „Komm, weißer Mann, probier's“, sagt der Dorfälteste und gibt ihm ein Blatt Papier. „Wenn es ihn wirklich gibt, deinen Gott, dann beweise es uns hiernit.“

Die Männer sehen Peter Glinn herausfordernd an. Er nimmt das Blatt und betet im Stillen: „Herr Jesus, bitte, zeig diesen Menschen deine Macht. Ich kann mit einem Riß kein Kreuz reißen, aber du kannst helfen.“ (Anfangen zu falten)

Die Männer spotten weiter: „Na, Missionar, das kannst du nicht. Da ist sogar dein Gott zu klein dazu!“ Peter Glinn schweigt und faltet weiter an seinem Papier herum. Die Männer werden ungeduldig. „Los, Missionar, jetzt reiß endlich; sonst kommst du nicht mehr dazu.“ Der Älteste packt ihn hart am Arm. Peter Glinn schickt ein Stoßgebet zu Gott und beginnt, das Papier vorsichtig zu reißen. Es ist still geworden. Alle schauen wie gebannt auf das Papier in der Hand von Peter Glinn. Der Riß ist gemacht. Peter faltet nun ein Teil nach dem anderen auseinander. Kein Kreuz! Ein Fetzen nach dem anderen liegt auf dem Tisch. Auf den Gesichtern der Männer liegt ein siegessicheres Lächeln. Da greift der Missionar zum letzten Papierschnipsel und faltet ihn vorsichtig auseinander. Plötzlich kommt ein Schrei aus der Menge: „Da, ein Kreuz!“ Tatsächlich, auf dem Tisch liegt neben all den Schnipseln ein richtiges Papierkreuz. Es ist still geworden. Niemand wagt es, ein Wort zu sagen.

... „Missionar“, sagte der Dorfälteste, „lehre uns, deinem Gott zu dienen.“

Anleitung zum Falten und Reißen des Kreuzes



entlang der gestrichelten Linie schneiden oder reißen.

