

Dieses Heft bringt:

- 1** **Frei sein ...** Seite 4
Eine Andacht zu einem aktuellen Hit, verfaßt und erprobt von Sybille Kalmbach, Flacht
- 2** **Fortsetzung folgt** Seite 6
Wie man spielerisch biblische Geschichten in der Gruppe bekannt machen kann, erklärt Manfred Pohl, Schlatt
- 3** **Kamelkarawane** Seite 9
Ein tierisch gutes Spiel zum Selbermachen, erprobt und vorgespielt von Sybille Kalmbach, Flacht
- 4** **1948 – Jahr der Entscheidung** Seite 13
Infos, Quiz und Spiele machen diesen Gruppenstundenentwurf interessant und spannend, ausgearbeitet wurde er von Walter Engel, Rottenburg
- 5** **Berater der Königin** Seite 29
Ein Spielabend nicht nur für die Freizeit, erprobt und aufgeschrieben von Anne Lehder und Jan Sokoll, Bonn
- 6** **Herzlich willkommen!** Seite 32
Ein Freizeit-Eröffnungsabend wie er sich schon viele Male bewährt hat, vorgestellt von Rudi Auracher, Ilsfeld-Auenstein
- 7** **Wo bin ich hier bloß gelandet???** Seite 35
Auf was er bei einem Freizeit-Eröffnungsabend wie achtet, erklärt Martin Birkhold, Grunbach
- 8** **Charakterspiel** Seite 40
Ein Spiel, bei dem es darum geht, sich selbst und andere einzuschätzen, erprobt und aufgeschrieben von Sven Deuring, Rutesheim
- 9** **„Gibst du mir, so geb' ich dir ...“** Seite 43
Ein Gelände- oder Stadtspiel, erfolgreich ausprobiert und für den Steigbügel aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Flacht
- 10** **Alles, was ihr wollt ...** Seite 48
Eine Vorlesegeschichte vom langjährigen Steigbügel-Schriftleiter Eugen Reiser, Backnang
- 11** **Sandbilder in Flaschen** Seite 51
Ein Bastelvorschlag für die Sommerfreizeit von Torsten Horstmann, Lübbecke

Klartext Klartext Klartext Klartext

Klartext? – „Wenn das so einfach wäre!“ vermitteln uns jene, die eigentlich was zu sagen haben: die Verantwortlichen in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Und weil wir lernfähig sind, haben wir uns die Entschuldigungs- und Erklärungsversuche unserer Vordenker angeeignet. Worte wie: „Komplexität“, „Differenzierung“ und „Toleranz“ gepaart mit Floskeln wie „ja aber“ und „sowohl als auch“ gewinnen an Bedeutung und sind dabei, unsere Gedanken zu vernebeln.

Klartext? – „Ja bitte!“ Wir wollen wissen, woran wir sind! In der Politik genauso, wie im persönlichen Umgang miteinander. Schluß mit dem „Ja-aber“ und „Sowohl-als-auch“ Gelaber! Schluß mit den Vernebelungsaktionen der Politiker und Wirtschaftsbosse. Wir wollen ernst genommen werden. Wir wollen Fakten, damit wir selbst entscheiden können.

Klartext! – „Wenn das so einfach wäre!“, sagen Mitarbeiter, wenn es um die Verkündigung geht. Von „Toleranz“ gegenüber Andersdenkenden und von einer „nötigen Differenzierung der Inhalte“ ist die Rede. Und allzu oft fällt dann die Verkündigung auf Grund der Komplexität der Probleme aus.

Klartext! – Das ist nicht nur ein Gebot der Fairneß! Klartext ist ein Gebot Jesu: „Eure Rede sei: Ja, ja; nein, nein“ (Mt 5,37). – Gerade in einer Zeit, in der die Probleme immer komplexer und die Orientierungsmöglichkeiten immer diffuser werden, braucht es unseren Mut, unseren Glauben eindeutig zu bezeugen. Gerade darum, weil Jugendliche ernst genommen werden wollen. Gerade weil sie Fakten brauchen, damit sie selbst entscheiden können.

Laßt uns Klartext reden, meint Euer/Ihr


Helmut Häußler

Klartext

1

ANGEDACHT



Frei sein ...

– Liedandacht zu einem aktuellen Hit –

Einstieg

Lied anhören, zu finden auf der CD „BRAVO HITS 20“, Lied Nr. 17, „Frei sein“, von Sabrina introducing Xavier Naidoo (= Sabrina stellt Xavier Naidoo vor / macht bekannt / führt ein).

Andacht

*„Glaubst du, daß der Wind weht, weil irgendjemand sagt ‚Wind wehe?‘.
Glaubst du, daß die Sterne leuchten, weil irgendjemand sie anknipst?
Glaubst du, daß die Elemente tun, was sie solln, und nicht, was sie wolln?
Glaubst du das?“*

So beginnt das Lied „Frei sein“ von Sabrina introducing Xavier Naidoo. *Glaubst du das?“* wird gefragt. Wie sieht es bei dir aus? Was glaubst du? Glaubst du, daß Wind und Sterne, daß die Elemente von jemand gelenkt werden? Oder ist das alles Zufall?

Glaubst du, daß jemand die Welt geschaffen und sich alles ganz genau überlegt hat? Oder denkst du, daß alles irgendwie durch Zufall entstand – durch einen Urknall oder ähnliches?

Was glaubst du??

Hier kann eine kurze Gesprächsrunde folgen, in der jeder seine Meinung äußern kann.

Glaubst du, die Elemente tun, was sie solln, und nicht, was sie wolln?
Glaubst du das?

– Ja, ich glaube, daß Gott die Elemente, die Erde und mich geschaffen hat. Ja, ich glaube, daß Gott die Elemente lenkt.

*„Glaubst du, daß die Elemente tun, was sie solln, und nicht, was sie wolln?
Glaubst du das? Dann wirst du nie sehn und verstehn wenn ich sag: Ich will frei sein! Frei sein! Frei sein!“*

Frei sein! Frei sein? Nach diesem Text zu urteilen habe ich dann wohl keine Ahnung davon, was es heißt, frei zu sein.

Ist man gebunden und gefesselt, wenn man glaubt? Meinen Sabrina und Xavier Naidoo, daß man dann nicht mehr seinen eigenen Verstand benutzt, daß man keine Freiheiten mehr hat?

Ich fühle mich trotz meines Glaubens frei. Oder vielleicht gerade deshalb? Ich fühle mich frei. Frei in meinen Gedanken, Gefühlen, Entscheidungen, frei in meinem Leben. Mein Glaube engt mich nicht ein, er ist mir eine Stütze, aber kein Gefängnis. Er macht mir nicht Angst, sondern Freude.

„Glaubst du, daß die Erde sich dreht, weil das irgendwer entschieden hat? Glaubst du, daß dein Leben bereits geschrieben steht und irgendein Weiser die Konsequenzen trägt? Glaubst du das?“

– Nein, das glaube ich nicht. Ich glaube, daß die Erde sich dreht, weil Gott das so entschieden hat. Ich glaube nicht an irgendeinen Weisen, sondern an Gott; an den lebendigen Gott, den Schöpfer aller Dinge, an den Gott, der selbst Mensch wurde.

Ich glaube daran, daß Gott die Welt in seinen Händen hält und daß er mich geschaffen hat.

Ich glaube, daß Gott mich liebt und daß er nur das Allerbeste für mich will.

Und ich glaube daran, daß Gott mir meine Freiheit läßt. Daß er mich nicht dirigiert und lenkt wie eine Marionette, die unfrei ist, die nicht selber denken und handeln kann, sondern das tun muß, was ihr Puppenspieler will.

Gott hat mir einen eigenen Verstand und einen eigenen Willen gegeben. Er gab mir Freiheit. Ich habe die Freiheit schon. Ich bin frei. Ich muß nicht wie Xavier Naidoo singen: *Ich will frei sein!* – Ich bin frei!

Ich bin frei – frei, weil ich be-frei bin. Befreit von allem, was mich von Gott trennt. Befreit durch Gottes Sohn, Jesus Christus. Er starb am Kreuz für alles, was mich einengt, bedrückt; für alles, was mich fesselt, unfrei macht; für alles, was mich von Gott trennt. Jesus gab seine Freiheit für mich am Kreuz auf, damit ich frei bin. Und er ist auferstanden, befreit vom Tod. Welche Freude steckt hinter dieser Botschaft, welche Hoffnung! Wie kann ich da noch trübsinnig sein, wie kann ich mich da eingeengt fühlen? Frei! Frei von aller Schuld. Frei sein.

Abschluß

Nochmals das Lied anhören, eventuell eine weitere Gesprächs- und Austauschrunde. Dann an jeden Jugendlichen eine kleine Wolke aus Tonkarton verteilen, auf deren Vorderseite ganz dick „Frei sein“ steht. In einer Zeit der Stille kann sich dann jeder einige Gedanken, die er aus der Andacht mitnimmt oder die ihn noch beschäftigen, auf der Rückseite dieser Wolke notieren und als Erinnerung mit nach Hause nehmen. – Zum Abschluß ein freies Gebet oder ein gemeinsames Vaterunser.



Fortsetzung folgt

Interessante biblische Geschichten und ihre Fortsetzung

Vorbemerkung

Die Geschichte vom Hauptmann zu Kapernaum. Kennt jeder. Sollte man meinen. In unserer Jugendgruppe kannte keiner den Schluß der Geschichte (alle sind im Religionsunterricht, einige zur Zeit im Konfirmandenunterricht).

Die Idee ist, daß der Leiter den Anfang einer biblischen Geschichte vorliest oder jeder Gruppe kopiert in die Hand gibt.

Wie geht die Geschichte weiter? Wer kennt die Fortsetzung?

Methodisches Vorgehen

Die Gruppe berät sich. Sind wir sicher, wie die Geschichte weitergeht?

Sollen wir die erste Hilfestellung wahrnehmen? Bei der **ersten Hilfestellung** gibt der Leiter drei Antwortmöglichkeiten vor (entweder der Gruppe leise vorlesen oder wiederum kopiert austellen).

Ist die Entscheidung jetzt möglich?

Wenn nicht, dann gibt es die

zweite Hilfestellung: Lest nach im 11. Kapitel des Matthäus-Evangeliums.

Wertung:

- richtig ohne Hilfe: 6 Punkte
- richtig mit 1. Hilfe: 3 Punkte
- richtig mit 2. Hilfe: 1 Punkt

Beachte: Die zweite Hilfestellung ist sinnvoll, da es bei falscher Antwort ohne zweite Hilfe 0 Punkte gibt.

Geschichte 1

Die Frage von Johannes dem Täufer (Matthäus 11, Verse 1 bis 6)

Johannes der Täufer saß im Gefängnis. Herodes hatte ihn einsperren lassen, weil er vom Täufer zurechtgewiesen wurde. Er hatte ein Verhältnis mit der Frau seines Bruders. Johannes schickte seine Jünger zu Jesus und ließ ihn fragen: „Bist du, der da kommen soll, oder sollen wir auf einen anderen warten?“

Johannes scheint also gezweifelt zu haben, ob Jesus, über den er sich so lobend geäußert hatte, tatsächlich der verheißene Messias ist (derjenige also, der dem Volk Israel Heil bringen wird).

Frage: Wer kennt die Fortsetzung?



1. Hilfestellung:

- a) Jesus beantwortet die Frage nicht und schickt die Jünger des Johannes weg.
- b) Jesus antwortet: „Sagt Johannes, daß ich der Messias bin.“
- c) Jesus antwortet: „Sagt Johannes, daß durch mich Blinde wieder sehen und Aussätzige gesund werden.“

2. Hilfestellung:

Lest nach in Matthäus 11, Verse 1 bis 6 und schreibt eure Antwort auf.

Theologische Interpretation

Antwort c) ist richtig. Jesus nimmt die Frage von Johannes ernst. Jedoch behauptet er nicht einfach: „Ich bin der Messias.“ Das haben vor ihm und nach ihm viele behauptet. Er beruft sich auf die Verheißungen des Alten Testaments. In Jesaja 35 wird das zukünftige Heil beschrieben: „Die Augen der Blinden werden aufgetan und die Ohren der Tauben werden geöffnet.“ Im 61. Kapitel des Jesajabuches wird von dem Gesandten Gottes gesagt: „Er hat mich gesandt, den Elenden die gute Botschaft zu bringen und den Gefangenen die Freiheit zu verkündigen.“

Jesus bringt zum Ausdruck, daß sich in seiner Person die Verheißungen erfüllen. Damit nimmt er für sich den Titel des Messias in Anspruch. Und weiter läßt er Johannes, den er ebenfalls sehr schätzt, sagen: „Selig ist, wer sich nicht an mir ärgert.“

Geschichte 2

Der Hauptmann von Kapernaum (Matthäus 8, Verse 5 bis 13)

In Kapernaum wird Jesus von einem heidnischen Hauptmann gebeten, daß er seinen Knecht, der krank zu Hause liegt, heilen soll. Als Jesus ihm anbietet, mit ihm zu kommen, sagt dieser: „Ich bin es nicht wert, daß du unter mein Dach gehst. Es genügt, wenn du nur ein Wort sagst, dann wird mein Knecht gesund.“
Wie geht die Geschichte weiter?

1. Hilfestellung:

- a) Jesus sagt: „Was du gesagt hast, gefällt mir gut. Folge mir nach.“
- b) Jesus sagt: „Einen solchen Glauben habe ich in ganz Israel nicht gefunden. Es soll so geschehen, wie du geglaubt hast.“
- c) Jesus sagt: „Dein Glaube ist sehr groß. Aber ich muß zu dir nach Hause kommen, damit ich deinen Knecht gesund machen kann.“

2. Hilfestellung:

Lest nach in Matthäus 8, Verse 10 bis 13, und schreibt eure Antwort auf.

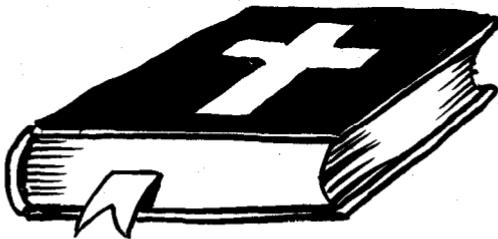
Theologische Interpretation

Antwort b) ist richtig.

Jesus ist beeindruckt vom Glauben dieses Nichtjuden. Er macht seinen Mitbürgern klar, daß im Reich Gottes viele Heiden „mit Abraham und Isaak und Jakob zu Tische sitzen werden,“ daß aber viele Juden, für die das Heil vorgesehen ist, „hinausgestoßen“ werden. Der schlichte Glaube des Hauptmanns, der fest überzeugt ist, daß Jesus die Krankheit überwinden kann, soll für die Juden ein Vorbild sein. „Und der Knecht wurde gesund zu derselben Stunde.“

Verwendungsmöglichkeit

- als Vorspann zu einer Andacht
- als Teil von einem Quiz
- mit weiteren Geschichten als eigenständiges Bibelquiz
- als Bibelarbeit: die Teilnehmer versuchen, die Fortsetzung ohne Hilfestellung zu finden und formulieren auch selbständig eine Begründung für ihren Schluß!





Kamelkarawane

Ein tierisch gutes Spiel zum Selbermachen

Kurzbeschreibung

Eine Kamelkarawane ist unterwegs, und die Kamele wechseln immer wieder ihren Platz. Dies macht es für die Kameltreiber schwierig, immer genau zu wissen, welches Kamel nun welche Ladung transportiert. Gewinnen wird der Kameltreiber mit dem besten Gedächtnis, der treffsicher auch nach vielen Positionstauschaktionen der Kamele genau sagen kann, welches Kamel welche Ladung in seinen Säcken hat.

Ein schnelles Merkspiel mit Karten, bei dem taktische Aktionen möglich sind, letztlich jedoch ein gutes Gedächtnis den Sieg bringt.

Anzahl der Spieler

Bei kleinen Gruppen bis zu sechs Spielern spielt jeder für sich, bei größeren Gruppen wird in Zweiertteams gespielt, ab 13 Personen werden Kleingruppen als Spielteams gebildet.

Spielmaterial

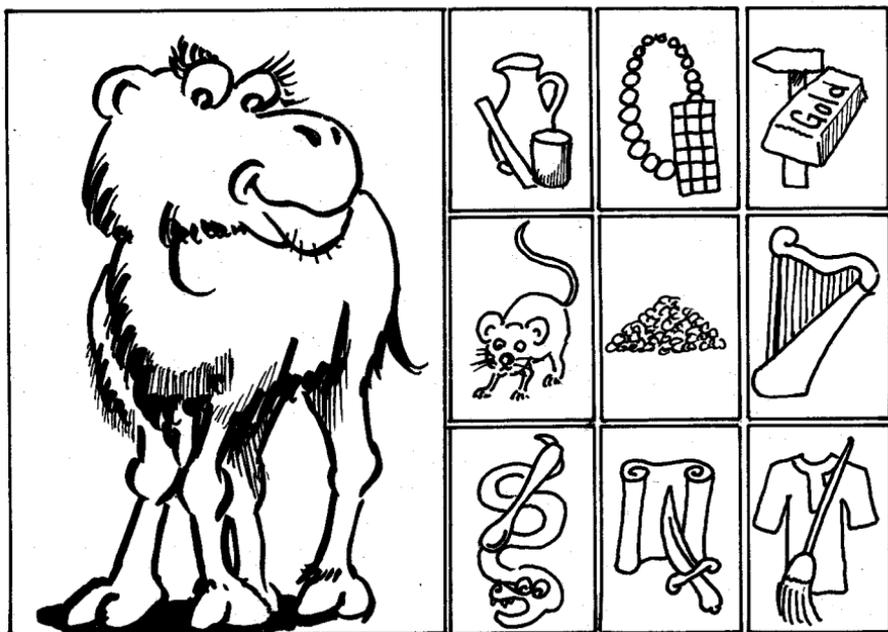
– **herstellen**, dazu beiliegende Kopiervorlage auf gewünschte Größe hochkopieren, auf Karton kleben, ausschneiden und anmalen.

Neun Kamelkarten aus stabilem Karton (auf deren Vorderseite jeweils das gleiche Kamel zu sehen ist, auf deren Rückseite jedoch jeweils eine andere Kamelladung abgebildet ist). 6 x 9 Kamelladungskarten, 15 Tempochips;

– **besorgen**:

Eine Kameltreiberfigur (z. B. aus einem Schachspiel oder ein selbsthergestellter Kameltreiber), ein Würfel (bei größeren Gruppen ist es gut, einen möglichst großen Würfel zu benutzen – z. B. einen großen Schaumstoffwürfel).

Anmerkung: Je größer die Gesamtspielierzahl ist, desto größer sollten die Spielkarten (vor allem die Kamelkarten) hergestellt werden, damit sie von allen gut gesehen werden. Bei kleineren Gruppen wird auf dem Tisch oder auf dem Boden gespielt. Bei großen Gruppen ist eine Kork-Styropor- oder Magnetwand ideal, an die die Karten geheftet werden können.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler / jedes Spielerteam erhält einen Satz von neun Kamelladungskarten. Alle Spieler erhalten den gleichen Satz Karten, nur das Muster auf der Rückseite ist unterschiedlich und erleichtert das Sortieren.

Übrige Kartensätze bei weniger als sechs Spielern / Spielteams werden aus dem Spiel genommen.

Zu Beginn werden die Kamelkarten für alle Spieler sichtbar umgedreht, so daß alle Spieler sehen können, wie die gefüllten Säcke aussehen, die sich auf der Rückseite der Kamele befinden. Jedes Kamel trägt eine andere Hauptlast, die gut zu erkennen ist, jedoch noch von anderen kleineren Gegenständen umrahmt wird, damit es schwieriger wird, sich das Bild einzuprägen.

Zu den Kamelkarten werden nun die jeweils passenden Kamelladungskarten gelegt, auf denen wiederum nur die Hauptlast zu sehen ist.

Nachdem die Spieler nun einen Einblick bekommen haben, welche Karten zusammengehören, werden die Kamelkarten gemischt und verdeckt in zwei Reihen (wichtig; nur eine Reihe wäre zu einfach!) als Karawane nebeneinander gelegt. Weil es nur neun Karten sind, bleibt eine Position frei. In diese leere Fläche wird die Kameltreiberfigur gestellt.

Ziel des Spiels

Wer zuerst alle Kamelladungskarten ablegen konnte, ist der beste Kameltreiber mit dem besten Gedächtnis und hat gewonnen.

Spielregeln

Grundregeln



1.) Wer zuerst einen witzigen Kamel-Zweiteiler gedichtet hat, darf beginnen; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

2.) Der erste Spieler / das Spielteam würfelt und bewegt den Kameltreiber entsprechend der gewürfelten Punktzahl (bei großen Gruppen, wo an einer Wand gespielt wird, übernimmt das Vorrücken der Figur der Spielleiter). Die Kameltreiberfigur bewegt sich immer ausgehend von einem leeren Feld im Uhrzeigersinn. Jede Karte bildet dabei ein Feld pro Würfelpunkt. Am Ende eines Zuges steht die Kameltreiberfigur dann auf einer Kamelkarte.

3.) Alle Spieler geben jetzt einen Tip ab (Teams beraten sich ...), um welche Kamelladung es sich wohl hinter der Kamelkarte handeln könnte. Dazu legen alle die vermutete passende Kamelladungskarte vor sich hin und decken sie gleichzeitig auf. Danach wird die Kamelkarte umgedreht, auf der die Kameltreiberfigur steht.

– Wer richtig getippt hat, darf die betreffende Kamelladungskarte verdeckt vor sich ablegen.

– Wer falsch getippt hat, nimmt die falsch hingelegte Kamelladungskarte wieder auf die Hand.

4.) Die aufgedeckte Kamelkarte wird nun wieder umgedreht, jedoch nicht mehr an ihren alten Platz zurückgelegt. Dieses Kamel wechselt nämlich jetzt seine Position und kommt an die leere Stelle, die vorher Ausgangspunkt für den Kameltreiber war. Die Kameltreiberfigur steht somit nun wieder auf einem neuen leeren Feld und wird in der nächsten Runde ab hier starten.

5.) Bis hierher war natürlich alles ein Glücksspiel, doch im weiteren Verlauf des Spiels merken sich die Spieler / Spielteams die Position der einzelnen Kamele mit ihren unterschiedlichen Ladungen. Das Problem ist nur, daß die Kamele ja ständig ihre Position in der Karawane wechseln. Wer ein schlechtes Gedächtnis hat, sollte sich auf jeweils nur 2-3 Kamele konzentrieren, dann wird es etwas leichter.

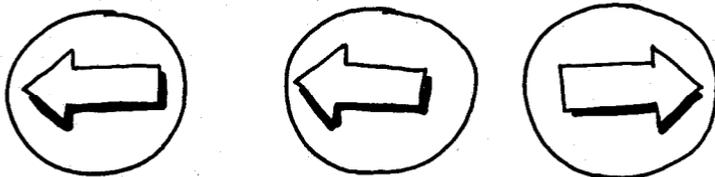


Weitere Regeln

Abgelegte Karten: Was tun, wenn man meint, die Kamelladung des Kamels zu kennen, auf dem der Kameltreiber gelandet ist, aber die Kamelkarte ist schon abgelegt? Kein Problem, die abgelegte Karte wird dann einfach verdeckt vorgeschoben.

– Ist der Tip falsch, muß die Karte wieder auf die Hand genommen werden – es besteht also ein erhöhtes Risiko.

– Ist der Tip richtig, erhält der Spieler einen Tempochip, der seine Chancen später erhöht.



Tempochips: Tempochips haben eine wichtige Funktion, sie können nämlich die Geschwindigkeit der Tiere drosseln oder antreiben. Konkret bedeutet dies, daß ein ausgespielter Tempochip die Punktzahl des Würfels um jeweils einen Punkt erhöht oder vermindert. Es können gegebenenfalls auch mehrere Tempochips eingesetzt werden. Damit kann ein Spieler / Spielteam die Kameltreiberfigur gezielt auf ein Kamel setzen, dessen Ladung er zu kennen glaubt.

Nur ein würfelnder Spieler / würfelndes Spielteam darf einen Tempochip einsetzen. Sobald dies jedoch geschehen ist, dürfen die anderen Spieler gegensteuern, indem sie ihrerseits mit eigenen Chips die Kameltreiberfigur wieder zurück oder vorwärts bewegen. So kann man die Pläne des anderen vereiteln und hat zusätzlich Chancen, eigene Tips abzugeben. Man darf aber immer nur auf einen Chip des würfelnden Spielers / Spielteams reagieren, nicht von selbst mit dem Chiplegen beginnen (außer man ist selbst der Würfelnde ...).

Spielende

Das Kamelkarawanenspiel ist zu Ende, wenn ein Spieler / Spielteam alle Kamelladungskarten ablegen konnte.

Einfachere Variante

Wer es einfacher haben will, kann ein oder zwei Kamelkarten mit den passenden Kamelladungskarten aussortieren.

Tip: Anstatt Kamelladungen können sich auf der Rückseite auch Personen (z. B. aus der Bibel) verbergen. Oder man sucht Personenpaare wie David und Goliath, Adam und Eva etc. (dann am besten die Namen mit zu den Personen schreiben, sonst wird's schwierig ...).

4

1948 – Jahr der Entscheidung

Die Weichenstellung in den „Kalten Krieg“

Idee

Im kommenden Jahr wird in Deutschland das fünfzigjährige Bestehen unseres Staates gefeiert werden. Viel entscheidender waren jedoch die Ereignisse von 1948, die den Grundstein für eine Welt legten, wie sie dann 40 Jahre bestand und zum Teil heute noch besteht. Vorbereitung erforderlich!! (Vergleiche Material)

Ablauf

In abwechslungsreicher Reihenfolge wollen wir mit Spiel, Quiz und kurzen Infos einen interessanten Gruppenabend gestalten. Daß in den Abschlußklassen der allgemeinbildenden Schulen die Nachkriegszeit auf dem Lehrplan steht, braucht uns nicht zu belasten – im Gegenteil – Gruppenabend und Schulstoff ergänzen sich. Die vorliegende Zusammenstellung von Infos, Quiz und Spielen ist ein Vorschlag; sie kann durch die Gruppenleiter geändert und/oder gekürzt werden (z. B. bestimmte Infos, Quizteile oder Spiele weglassen). Infos möglichst von Gruppenmitgliedern lesen lassen. Der Abend kann mit Gruppen oder auch Einzelspielen durchgeführt werden, je nach örtlichen Gegebenheiten. Auch über die Art der Punkteverteilung wollen wir den Gruppenleitern freie Hand lassen. Anregungen, wie die Quizteile noch interessanter gestaltet werden können, bietet Steigbügel Nr. 250 ab Seite 15.

Material

– Flaggen von: USA, Frankreich, Großbritannien, Sowjetunion, Israel, China circa DIN A 5 quer gegebenenfalls als Computerausdruck; Weltkarte (vergleiche Anhang).

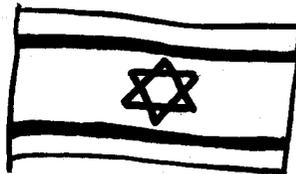
- Landkarte von Mittel- und Osteuropa (vergleiche Anhang) und folgende Schilder: Deutschland/Britische Zone, .../Französische Zone, .../Amerikanische Zone, .../Sowjetische Zone, Berlin, Polen, Tschechoslowakei, Ungarn, Rumänien, Bulgarien, 3 x von Deutschland, von Polen, von Rumänien, 3 x sowjetisch annektiert + Korb + farbige Aufkleber; pro Gruppe eine Farbe; 6 x roter Stern für „kommunistischer Staat“.
- Stoppuhr
- Deutschlandkarte mit Besetzungszonen und Ländern; Schilder mit Ländernamen Baden, Bayern, Berlin, Brandenburg, Bremen, Hamburg, Hessen, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein, Württemberg-Baden, Württemberg-Hohenzollern, Thüringen.
- Stabile Schnurringe (gespannt circa 2 x 3 m lang); Viereckige „Fahnen“ an Schnurringen gebunden, je zwei besetzte Stühle.
- Wer findet: Pfennig von 1948; eventuell kann bei einem Sammler auch die eine oder andere Banknote von 1948 aufgetrieben werden.
- Altgeld in Form von verschiedenfarbigen Papierresten in verschiedenen Größen (circa Banknotenformat entsprechend) zugeschnitten. Eventuell Papierreste einer Druckerei verwenden.
- Genügend (Papier zum Falten von) Papierflieger(n).
- Karten im Anhang (in genügender Stückzahl und Größe kopieren).

I. Die Welt 1948

Quiz (Bei den einzelnen Fragen positioniert der Spielleiter die Flaggen der angesprochenen Nationen auf der Weltkarte)

1. Die USA waren 1948 unumstrittene Weltmacht und als einziger Staat im Besitz der Atombombe. Militärisch waren die USA im pazifischen Raum und im besiegten Deutschland präsent. **Wer war 1948 US-Präsident?** (Harry S. Truman)
2. Die SOWJETUNION, aus der die heutigen Staaten Osteuropas und Mittelasiens 1991 hervorgingen, bildete 1948 das Gegengewicht zu den USA. Ihre Soldaten standen in ganz Osteuropa bis nach Deutschland hinein. **Wer herrschte 1948 unumschränkt in der Sowjetunion?** (Josef W. Stalin)
3. GROSSBRITANNIEN war als Großmacht im Niedergang begriffen; das Kolonialreich in Afrika und Asien löste sich auf; nur im besetzten Deutschland konnte es noch die Großmachtrolle spielen. **König** und damit Staatsoberhaupt war der Vater der heutigen Queen. **Wie hieß er?** (Georg VI.)

4. Auch FRANKREICH war als Kolonial- und damit Weltmacht auf dem absteigenden Ast. Durch einen geschickten Schachzug General de Gaulles zählte es aber doch zu den Kriegssiegern über Deutschland 1945. Ähnlich wie Großbritannien war es als solcher aber noch als Großmacht anerkannt. Staatspräsident war damals der heute unbekannt Vincent Auriol. **Wer aber war Frankreichs Ministerpräsident?** (Robert Schumann)
5. CHINA mußte nach 1945 die Folgen der japanischen Besetzung überwinden. Zwei Kräfte standen sich im Bürgerkrieg gegenüber: die Nationalisten und die Kommunisten. Von der wiedereroberten Stadt Yenan in Zentralchina aus setzten die kommunistischen Truppen erfolgreich ihren Vormarsch in den Süden fort. **Wer war Anführer der kommunistischen Truppen?** (Mao Tse-tung/auch Zedong)
6. Im Nahen Osten endete die britische Herrschaft, als am 14. Mai 1948 David Ben Gurion den Staat ISRAEL ausrief und damit den noch heute andauernden Konflikt mit den Palästinensern auslöste. **In welcher Stadt erfolgte die Staatsproklamation?** (Tel Aviv)



Quiz-Spiel

Es werden zwei oder mehrere Gruppen gebildet. Abwechslungsweise hängen Spieler der Gruppe A, B, C ... das erste, zweite, dritte ... Schild an die Landkarte Mittel-/Osteuropas. Jede Gruppe klebt ihren Farbaufkleber erst dann auf ihr Schild, wenn es an der Karte hängt. Landkarte und Schilder sollten sich in einigem Abstand voneinander befinden; die Schilder z. B. inmitten der Gruppen, die Karte an der Wand. Je schneller ein Spieler ist, desto weniger Zeit zum Überlegen hat die folgende Gruppe, diese **muß** nämlich das nächste Schild holen und innerhalb von 5-10 Sekunden aufhängen. Bleibt sie außerhalb der Zeit, dann wandert das Schild in den Korb zurück und die nächste Gruppe macht weiter. Fehler werden vom Spielleiter nicht richtig gestellt. Falsch gesetzte Schilder wandern in den Korb zurück; es gibt eine weitere Spielrunde. Es beginnt die punktbeste Gruppe.

Infos (Abwechslungsweise von 2-4 Gruppenmitgliedern vorgelesen)

München; Die US-amerikanische Militärregierung weist am 5. Januar die bayerische Staatsregierung an, Pläne für eine Schulreform auszuarbeiten.

Berlin; Im Alliierten Kontrollrat – der Regierung Deutschlands durch die Siegermächte – wirft am 20. Januar der oberste Chef der Sowjetischen Militäradministration, Marschall Wassili D. Sokolowski, der britischen und amerikanischen Besatzungsmacht vor, sie betreibe die Weiterentwicklung der Verwaltung in ihren zur sogenannten Bi-Zone vereinigten Besatzungszonen, ohne den Kontrollrat zu informieren.

Sankt Moritz; Am 30. Januar eröffnet der schweizerische Bundespräsident Enrico Celio nach 12jähriger Unterbrechung die V. Olympischen Winterspiele mit 915 Teilnehmern aus 28 Nationen; Deutschland ist von der Teilnahme ausgeschlossen.

Neu-Delhi; 30. Januar. Mahatma Gandhi, der Vorkämpfer für die indische Unabhängigkeit, wird 78jährig von einem fanatischen Hindu ermordet.

Prag; 25. Februar: In der Tschechoslowakei hat die kommunistische Partei (KPC) durch einen „kalten Staatstreich“ die Regierungsgewalt an sich gerissen. Damit hatte sich nach Polen, Rumänien und Bulgarien auch hier eine Volksfrontregierung unter kommunistischer Führung durchgesetzt. Ungarn – von sowjetischen Truppen besetzt – und die sowjetische Besatzungszone Deutschland sollten den Reigen der Volkdemokratien vervollständigen.

II. Die Lage im besetzten Deutschland

Quiz-Spiel

Schon 1945/46 veranlaßten die Besatzungsmächte in ihren Zonen Ländergründungen, führten Landtagswahlen durch und ließen Regierungen unter deutschen Ministerpräsidenten bilden. Noch heute verlaufen die Grenzen der Bundesländer dementsprechend.

Aufgabe: Welche Länder gehörten zu welchen Besatzungszonen?

Die Gruppen setzen die Schilder in die entsprechenden Besatzungszonen auf der Landkarte (wie im Quizspiel I.)

Lösung: Frz. Zone	US-Zone	Brit.-Zone	Sowj. Zone
Baden	Bayern	Hamburg	Brandenburg
Rheinland-Pfalz	Bremen	Niedersachsen	Mecklenburg-Vorpommern
Württemberg-Hohen-	Hessen	Nordrhein-Westfalen	Sachsen
zollern	Württemberg-Baden	Schleswig-Holstein	Sachsen-Anhalt
			Thüringen

Berlin ist Vier-Sektoren-Stadt – Schild muß direkt bei Berlin plaziert werden!

Infos

White Sands/New Mexico; 6. Februar. Auf dem US-Raketenversuchsgelände gelingt es erstmals Wissenschaftlern unter Leitung Wernher von Brauns, eine nachgebaute Rakete des deutschen Typs V2 elektronisch fernzusteuern.

München; am 9. Februar/Faschingstag stirbt der Komiker und Volksschauspieler Karl Valentin im Alter von 65 Jahren.

Berlin; 11. Februar. Der Alliierte Kontrollrat tritt in Berlin zu Beratungen über die Durchführung einer Währungsreform in allen vier Besatzungszonen zusammen.

Frankfurt; 14. Februar. Der britische und der US-amerikanische Militärgouverneur in Deutschland, Sir Brian Robertson und General Lucius D. Clay, unterzeichnen ein Gesetz zur Schaffung der „Bank deutscher Länder“.

London; Am 23. Februar treten die Außenminister der USA, Frankreichs und Großbritanniens zusammen, um über die deutsche Frage zu beraten. Am 26. Februar werden die Vertreter Belgiens, Luxemburgs und der Niederlande zugezogen. Vor allem die USA und Großbritannien wollen die drei Westzonen Deutschlands in eine Gemeinschaft der westeuropäischen Staaten integrieren.

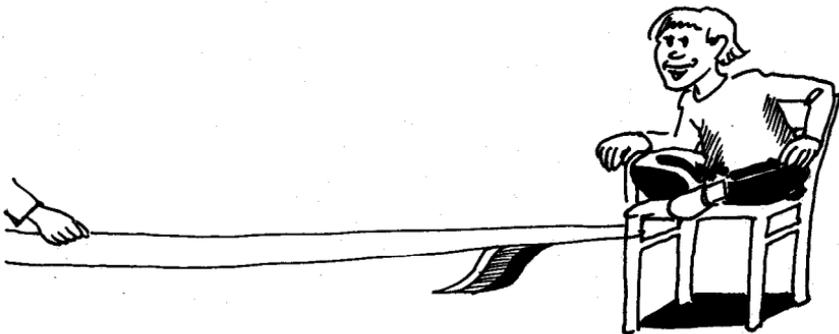
Berlin; 20. März. In einer Sitzung des Alliierten Kontrollrates erklärt der Chef der Sowjetischen Militäradministration in Deutschland, Marschall Wassili D. Sokolowski, daß aufgrund der Beschlüsse der Dreimächtekonferenz in London der Kontrollrat als oberste Regierungsinstanz in Deutschland aufgehört habe zu existieren.

Spiel

Die Sowjetische Fahne, seit 1945 jeden Tag dort gehißt, wird nun vor dem Kontrollratsgebäude in Berlin endgültig eingezogen.

Staffette:

Wir spannen zwischen je zwei Stuhlbeinen (Stühle besetzt!!) so viele „Flaggenschnüre“ mit festgebundenen „Flaggen“, wie es Gruppen gibt. Jedes Gruppenmitglied zieht die Fahne auf und wieder ein – welche Gruppe ist zuerst fertig?



III. Herausragende Ereignisse

Infos

London, 2. Juni: Die Ministerpräsidenten der Westzonen sollen von den Militärgouverneuren die Vollmacht erhalten, eine verfassunggebende Versammlung zur Ausarbeitung einer Verfassung einzuberufen; damit waren die Weichen zur Gründung eines westdeutschen Staates gestellt.

Frankfurt, 20. Juni: Eines der (bis heute!) wichtigsten Gesetze der westlichen Militärregierungen tritt in Kraft:

(§ 1) Mit Wirkung vom 21. Juni 1948 gilt die Deutsche-Mark-Währung. Ihre

Rechnungseinheit bildet die Deutsche Mark, die in hundert deutsche Pfennige eingeteilt ist.

(Wer kräftig Pfennige durchsucht, kann heute noch gültige Exemplare von 1948 mit der Einprägung „Bank deutscher Länder“ finden! – gegebenenfalls herumreichen!)

2. Alleinige gesetzliche Zahlungsmittel sind vom 21. Juni 1948 an: Die auf Deutsche Mark oder Pfennig lautenden Noten oder Münzen, die von der Bank deutscher Länder ausgegeben werden.

(§ 6) Jeder Einwohner des Währungsgebietes erhält im Umtausch gegen Altgeldnoten ... desselben Nennbetrages bis zu sechzig Deutsche Mark in bar (Kopfbetrag). Ein Teil des Kopfbetrages in Höhe von Vierzig Deutsche Mark wird sofort ausgezahlt, der Rest innerhalb von zwei Monaten.

(§ 7) Die Kopfbeträge werden ausgezahlt von den Stellen, die für die Ausgabe der Lebensmittelkarten der Berechtigten zuständig sind.

(§ 10) Das am Tage des Inkrafttretens dieses Gesetzes im Währungsgebiet vorhandene Altgeld ist ... bis zum 26. Juni 1948 abzuliefern und anzumelden.

Weiter wurde bestimmt:

Das im Umlauf befindliche Bargeld wird im Verhältnis 100 : 5; Bank- und Sparguthaben im Verhältnis 10 : 1 abgewertet. Löhne, Gehälter und Mieten müssen vom nächsten Fälligkeitstermin an im Verhältnis 1 : 1 in DM bezahlt werden.

Spiel: Altgeld bündeln

Alle Reichsmark-Altgeldbestände wurden preußisch gründlich gesammelt, in Listen erfaßt und dann sauber gebündelt der Altpapierverwertung zugeführt.

Jede Gruppe erhält gleich viele verschiedene „Geldscheine“. Alle Scheine müssen sortiert werden, um damit Bündel zu je 50 Stück bilden zu können. Eintrag auf der beigefügten Liste. **Welche Gruppe hat zuerst ihr Geld gebündelt und richtig in die Liste eingetragen?**

Infos

Berlin, 23. Juni: Die Sowjetische Militäradministration in Deutschland (SMAD) ordnet für die Ostzone und das Gebiet von Groß-Berlin die Durchführung einer Währungsreform an. Nach der Währungsreform in den drei Westzonen, sah sich die SMAD gezwungen zu handeln, da sonst die ganze Ostzone mit Reichsmark aus den Westzonen überschwemmt worden wäre. Die Ostwährung heißt „Mark“ und ist ebenfalls in 100 Pfennig unterteilt.

Frankfurt/Berlin, 24. Juni: Da mit der SMAD keine Einigung erzielt wird, führen die Westalliierten die DM in West-Berlin ein. Im Gebiet der Sowjetischen Besatzungszone (SBZ) und Ostberlins wird die Einfuhr und der Besitz von DM verboten.

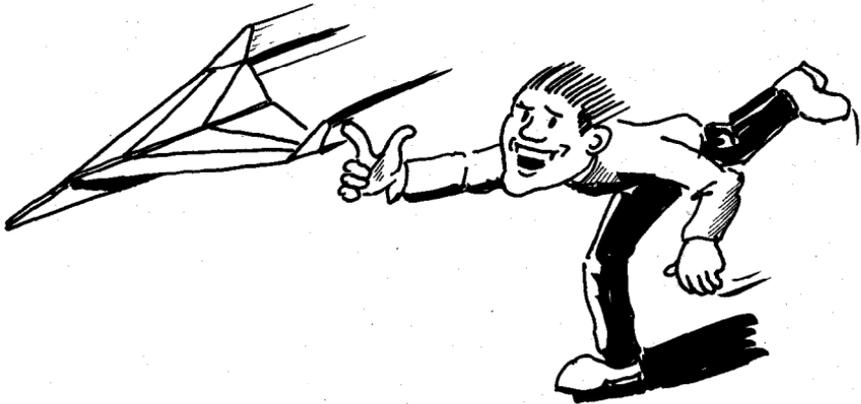
Berlin, 24. Juni: Aufgrund der Einführung der DM in West-Berlin ordnet die SMAD an, daß der gesamte Eisenbahn-, Straßen- und Schiffsverkehr zwischen den Westsektoren Berlins und den Westzonen unterbrochen wird. Gleichzeitig verfügt die SMAD die Einstellung aller Stromlieferungen aus der SBZ in den Westteil Berlins; auch die Belieferung Westberlins mit Lebensmitteln aus der SBZ wird

untersagt. Damit ist West-Berlin vollständig blockiert und nur noch über die drei alliierten Luftkorridore erreichbar.

Frankfurt/Berlin, 26. Juni: Der US-amerikanische Militärgouverneur in Deutschland, Lucius D. Clay, ordnet ungeachtet der Bedenken seiner Regierung an, die Versorgung der Westsektore Berlins auf dem Luftweg aufzunehmen. Im Laufe ihres Bestehens bringt es die „Luftbrücke“ auf einen Landetakt von 90 Sekunden. Bei über 200 000 Flügen werden fast 1,8 Millionen Tonnen Güter transportiert – vor allem Mehl, Nahrungsmittel und Kohle aber auch ein ganzes in Einzelteile zerlegtes Kraftwerk. 70 Piloten und acht Deutsche kommen dabei ums Leben.

Spiel: Luftbrücke

Jedes Mitglied einer Spielgruppe (faltet) einen Papierflieger. Damit muß er von einer Startlinie aus über ein „Sperrgebiet“ eine markierte Fläche jenseits des Sperrgebietes treffen. Vor der Zielfläche können noch Stühle (Lehne verläuft in Flugrichtung!) platziert werden. (Die Flugzeuge mußten unmittelbar vor der Landung in Berlin-Tempelhof Wohnhäuser überfliegen). **Wer bringt die meisten Flugzeuge ins Ziel?**



Quiz

1. **Wie nannten die Berliner die alliierten Versorgungsflugzeuge?** (Rosinenbomber)
2. Die Westalliierten durften das Gebiet der SBZ (und später der DDR) nur auf drei Luftkorridoren durchfliegen. **Mit welchen Städten war West-Berlin so verbunden?** (Hamburg, Hannover, Frankfurt/Stuttgart)
3. Noch heute steht vor dem Flughafen Tempelhof ein Mahnmal für die Opfer der Luftbrücke (vergleiche Bild). **Welchen Spitznamen gaben die Berliner diesem Bauwerk?** (Hungerkralle)

4. Ordnet die Anzahl der Flüge und die Transportmengen in folgender Aufstellung richtig zu:

(Plakat mit Tabelle wird aufgehängt. Die Zahlen liegen auf Streifen aus. Der erste Spieler der punktschwächsten Gruppe plaziert den ersten Streifen. Der erste Spieler der nächsten Gruppe folgt usw. Anstatt einen neuen Streifen zu plazieren kann auch ein vermeintlich falsch gesetzter Streifen umplaziert werden. Ein Punkt für jede richtige Plazierung).

Die Berliner Luftbrücke:

Monat	Anzahl Flüge	Flüge	Transportmenge
		numerisch	geordnet/Plazierung in „()“
Juli 1948		13.520(1)	69.000 t (1)
August 1948		13.574(5)	113.600 t (5)
September 1948		16.405(6)	119.000 t (2)
Oktober 1948		17.086(8)	139.600 t (3)
November 1948		17.925(2)	141.500 t (6)
Dezember 1948		18.235(4)	147.600 t (4)
Januar 1949		19.494(7)	152.200 t (8)
Februar 1949		19.766(3)	171.900 t (7)
März 1949		22.163(9)	196.150 t (9)
April 1949		26.026(10)	235.363 t (10)

Infos

Frankfurt, 1. Juli: Die Militärgouverneure der westlichen Besatzungszonen übergeben den Ministerpräsidenten der 11 westdeutschen Länder die „Frankfurter Dokumente“. Darin wird festgelegt, daß bis spätestens zum 1. September 1948 eine verfassunggebende Versammlung einzuberufen ist, deren Teilnehmer von den Länderparlamenten zu wählen sind.

Koblenz, 10. Juli: In ihrer Konferenz vom 8.-10. Juli akzeptieren die Ministerpräsidenten die Frankfurter Dokumente, sprechen sich aber dafür aus, alles zu vermeiden, „was dem zu schaffenden Gebilde den Charakter eines Staates verleihen würde“, da dieses nur das Territorium von drei der vier Besatzungszonen umfassen soll.

Bonn, 1. September: Im Zoologischen Museum König konstituiert sich die verfassunggebende Versammlung – der „Parlamentarische Rat“. In seiner Eröffnungsansprache bezeichnet der Ministerpräsident des Gastgeberlandes Nordrhein-Westfalen, Karl Arnold (CDU), die auszuarbeitende Verfassung als „Grundgesetz“, um den Vorläufigkeitscharakter des zu gründenden Staates – mit Blick auf die deutsche Einheit – klar herauszustellen.

Nach der Feierstunde beginnen die Beratungen im Sitzungssaal der Pädagogischen Hochschule. 65 Delegierte wählen den CDU-Vorsitzenden der britischen Zone und früheren Kölner Oberbürgermeister Dr. Konrad Adenauer zum Präsidenten.

ten des Parlamentarischen Rates, der so in den Mittelpunkt des Interesses der deutschen Öffentlichkeit gerückt wird (wo er für mehr als 15 Jahre bleiben wird).

Quiz

1. **Wieviele Frauen gehörten dem Parlamentarischen Rat an?** (4, Helene Weber, Elisabeth Selbert, Helene Wessel, Friederike Nadig)
2. **Wie alt war Adenauer, als er Präsident des Parlamentarischen Rates wurde?** (72 Jahre)
3. **Wieviele Sitze hatten CDU/CSU, Deutsche Partei, KPD, Liberale, SPD und Zentrum im Parlamentarischen Rat?** (Je 27 SPD bzw. CDU/CSU, 5 Liberale/FDP noch nicht gegründet!, je 2 KPD, Zentrum und DP/Deutsche Partei; dazu 5 nicht stimmberechtigte Delegierte aus Berlin)
4. **Wann beendete der Parlamentarische Rat seine Arbeit?** (8. Mai 1949)

Spiel: Reden halten; vier Mitspieler (wenn vier Gruppen, dann aus jeder Gruppe ein Mitspieler, ansonsten Einzelspiel) begründen in je 1-2 Minuten Redezeit die Entscheidung für einen westdeutschen Staat (ist das zu schwer, legen die Gruppenleiter selbst ein passendes Thema fest!). Danach darf jeder der vier darüber abstimmen, wer die beste Rede gehalten hat – nur sich selbst darf er keine Stimme geben! (Bei Gruppenspiel stimmen die Mitglieder der Spielgruppen ab – sie dürfen aber ihrem eigenen Redner keine Stimme geben!).



IV. Was sonst noch in der Welt geschah

Infos

Compiègne, 7. März: General de Gaulle spricht sich in einer viel beachteten Rede vor 20 000 Zuhörern für die Einheit Westeuropas unter Beteiligung Deutschlands aus.

Frankfurt, 12. April: Der neugegründete deutsche Fußballausschuß soll den Fußballsport in Deutschland neu organisieren und sich auch um die Ausrichtung einer deutschen Meisterschaft kümmern.

Paris, 16.-18. April: In die Konferenz für wirtschaftliche Zusammenarbeit werden die drei deutschen Westzonen mit einbezogen. Auch sie sollen vom „Europäischen Wiederaufbauprogramm“ – dem sogenannten Marshall-Plan – der USA profitieren. Hintergrund ist die Uneinigkeit der Westmächte mit der UdSSR über die politische und wirtschaftliche Zukunft Deutschlands.

Tel-Aviv, 15. Mai: In den am Vortag gegründeten Staat Israel rücken arabische Armeen ein. 28 000 Israelischen Kämpfern stehen 37 000 Soldaten aus dem Irak, Ägypten, Syrien, Transjordanien und dem Libanon gegenüber. Am 25. Mai besetzen die arabischen Truppen die Altstadt von Jerusalem.

Chicago, 19. Mai: Die Polaroid Corporation stellt ihre erste Kamera vor, die innerhalb von Sekunden ein fertig entwickeltes schwarz-weiß-Foto herstellt.

Hamburg, 24. Mai: Walter Neusel besiegt den ehemaligen Schwergewichts-Boxweltmeister Max Schmeling nach Punkten.

New York, 6. Juni: Die US-Metropole überschreitet die Einwohnerzahl von acht Millionen.

Paris, 26. Juli: Der Italiener Gino Bartali gewinnt die 35. Tour de France.

Berlin, 29. Juli: Das Führungsgremium der SED beschließt die Umwandlung in eine „Partei neuen Typs“, was gleichbedeutend mit der vollständigen Ausschaltung sozialdemokratischer oder oppositioneller Einflüsse innerhalb der Partei ist. Herausragender Vertreter des neuen SED-Kurses ist Walter Ulbricht.

London, 29. Juli: König Georg VI. eröffnet vor 83 000 Zuschauern im Wembley-Stadion die XIV. Olympischen Sommerspiele.

Quiz

1. **In welcher Zeit gewinnt Harrison Dillard (USA) die Goldmedaille im 100-Meter-Lauf?** (10,3 Sekunden)
2. Fanny Blankers-Koen aus den Niederlanden ging als „fliegende Hausfrau“ in die olympische Geschichte ein: vier Goldmedaillen machten sie zur erfolgreichsten Teilnehmerin der Spiele. **In welchen Laufdisziplinen errang sie ihre Siege?** (100 m / 11,9 Sekunden; 200 m / 24,4 Sekunden; 80 m Hürden / 11,2 Sekunden; 4 x 100 m 47,5 Sekunden mit der niederländischen Staffel)
3. **Welches war die längste Strecke, die bei den Olympischen Spielen 1948 von den Damen gelaufen wurde?** (200 m)

Spiele

Passende Spiele zum Thema finden sie auch in folgenden Steigbügel-Nummern: 178/28; 228/12; 276/7.

Infos

Köln, 8. August: Im ersten Endspiel nach dem Zweiten Weltkrieg um die deutsche Fußballmeisterschaft gewinnt der 1. FC Nürnberg mit 2 : 1 gegen den 1. FC Kaiserslautern.

(USA), 31. August: Zwei amerikanischen Technikern ist es gelungen, eine Mikrorillenschallplatte mit einer Laufzeit von 45 Minuten gegenüber bisher 8 Minuten zu

entwickeln. Nachteil: Zum Abspielen der neuen Schallplatte müssen neue Plattenspieler hergestellt werden.

Amsterdam, 6. September: Die älteste Tochter der bisherigen Königin Wilhelmine wird zur Königin der Niederlande gekrönt. Königin Juliana ist seit 1937 mit dem Deutschen Prinz Bernhard zu Lippe-Biesterfeld verheiratet und hat vier Töchter. Die älteste davon, Beatrix, ist nun Kronprinzessin.

Berlin, 6. September: Wegen einer von der SED ausgelösten Demonstration ist es der Berliner Stadtverordnetenversammlung unmöglich, im Neuen Stadthaus im Ostsektor zu tagen. So zieht der Berliner Magistrat um in den britischen Sektor – ohne die SED-Abgeordneten. Aufgrund dieser Entwicklung hält am 9. September Bürgermeister Ernst Reuter eine Rede vor dem Reichstagsgebäude; es ist mit über 300 000 Zuhörern die größte politische Kundgebung seit Kriegsende. Hier fallen Reuters berühmte Worte: „... Ihr Völker der Welt, ihr Völker in Amerika, in England, in Frankreich, in Italien! Schaut auf diese Stadt, und erkennt, daß Ihr diese Stadt und dieses Volk nicht preisgeben dürft, nicht preisgeben könnt! ...“

Quizspiel: Die Berliner Stadtbezirke und Sektoren

Jede Gruppe erhält eine Kopie der Karte von Groß-Berlin und die Liste der alphabetisch geordneten Stadtbezirke. **Wer hat die 20 Stadtbezirke am schnellsten richtig zugeordnet? Zeit: drei Minuten** zur Zuordnung **aller** Stadtbezirke einschließlich der Sektorenzugehörigkeit. Bezirksnummer hinter Bezirk eintragen; Sektor abkürzen mit: brit.; frz.; sowj. und US. Für jede richtige Zuordnung einen Punkt; pro fünf Sekunden weniger als drei Minuten einen Punkt.



Die Berliner Stadtbezirke (mit Lösung):

- | | | | |
|--------------------------|---------------------------|----------------------|-----------------------|
| Charlottenburg (7/brit.) | Mitte (1/sowj.) | Schöneberg (11/US) | Treptow (15/sowj.) |
| Friedrichshain (5/sowj.) | Neukölln (14/US) | Spandau (8/brit.) | Wedding (3/frz.) |
| Köpenick (6/US) | Pankow (19/sowj.) | Steglitz (12/US) | Weissensee (18/sowj.) |
| Kreuzberg (6/US) | Prenzlauer Berg (4/sowj.) | Tempelhof (13/US) | Wilmersdorf (9/brit.) |
| Lichtenberg (17/sowj.) | Reinickendorf (20/frz.) | Tiergarten (2/brit.) | Zehlendorf (10/US) |

Infos

Pjöngjang, 9. September: Die Demokratische Volksrepublik Korea (= Nordkorea) wird ausgerufen. Staatspräsident wird Kim Il Sung. Damit wird Korea in zwei Staaten gespalten.

Zwickau, 13. Oktober: Der Bergarbeiter Adolf Hennecke übertrifft in einer Sonderschicht das Fördersoll für Bergarbeiter in der sowjetischen Besatzungszone um 380 % durch die Förderung von 24,4 m³ Steinkohle in einer (1) Schicht.

Hamburg, 17. Oktober: Bei den Kommunalwahlen in der britischen Zone verliert die KPD stark und geht von 14 % auf 8 % zurück. Führende Kraft in den Gemeinderäten wird die CDU (37,5%), knapp gefolgt von der SPD (35,9).

Washington, 2. November: Trotz gegenteiliger Prognosen der Meinungsforschungsinstitute wird US-Präsident Harry S. Truman wiedergewählt. Truman konnte 303 Wahlmännerstimmen auf sich vereinigen, sein republikanischer Herausforderer Dewey bringt es nur auf 189.

London, 14. November: Prinzessin Elisabeth, Herzogin von Edinburgh und britische Thronfolgerin bringt in London ihr erstes Kind, einen Sohn, zur Welt. Mutter und Kind sind wohlauf. Der Stammhalter, nun an zweiter Stelle der Thronfolge stehend, soll auf den Namen Charles Philip Arthur George von Edinburgh getauft werden.

Berlin, 30. November: Im Ostteil der Stadt konstituiert sich ein eigener Magistrat für den sowjetischen Sektor von Berlin, der den bisherigen Magistrat für abgesetzt erklärt. Der Ost-Magistrat wählt mit Friedrich Ebert (SED) den Sohn des früheren Reichspräsidenten zum Oberbürgermeister.

Berlin, 5. Dezember: Bei der Wahl zur Stadtverordnetenversammlung der Berliner Westsektoren erreicht die SPD mit 64,5 % fast eine Zweidrittelmehrheit. Zwei Tage später wird Ernst Reuter zum Oberbürgermeister der Berliner Westsektoren gewählt. Damit ist die politisch-administrative Teilung Berlins vollzogen.

Bonn, 10. Dezember: Der Hauptausschuß des Parlamentarischen Rates hat die erste Lesung des Grundgesetzes für einen künftigen westdeutschen Staat beendet. Staatsoberhaupt des neuen Staates soll ein Bundespräsident sein, der von beiden Kammern des Parlaments gewählt wird. Ferner konnte Einigung über die zweite Kammer des Parlaments, eines Bundesrates, erzielt werden.

Heppenheim, 11. Dezember: Führende Liberale der drei Westzonen beschließen die Zusammenlegung ihrer Parteien. Die neue Partei erhält den Namen Freie Demokratische Partei (FDP). Zum Vorsitzenden wählen die Delegierten den Württemberg-Badischen Kultminister* Prof. Theodor Heuss. (*es hieß damals wirklich so! Kein Druckfehler!)

Frankfurt, 24. Dezember: Erstmals seit Ausbruch des Zweiten Weltkrieges können die Deutschen Weihnachten wieder „friedensmäßig“ feiern. Die reichen Auslagen in

den Geschäften täuschen jedoch nicht darüber hinweg, daß die Auswirkungen des Krieges noch unmittelbar zu spüren sind. Zwar ist die Zeit des Hungers vorbei, doch viele Menschen leben weiterhin unter unwürdigen Bedingungen. Das Weihnachtsgeschäft verlief nach Angaben des Einzelhandels zurückhaltend, vor allem Waren mit Preisen von mehr als 50 DM lassen sich schlecht verkaufen. Die besten Umsätze erzielten Textilien und Haushaltswaren.

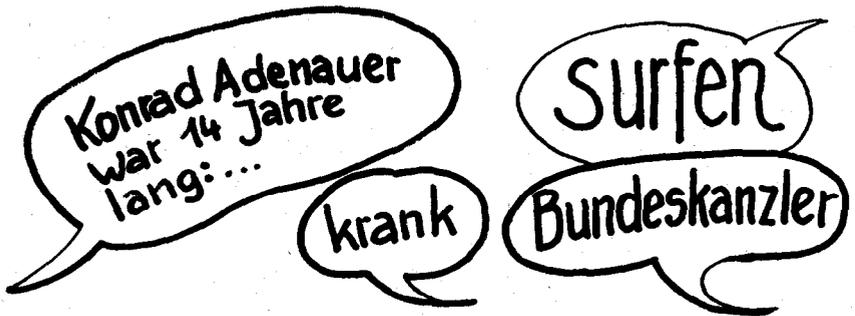
New York, 30. Dezember: Im New Century Theatre am Broadway wird das Musical des amerikanischen Komponisten Cole Porter „Kiss me Kate“ uraufgeführt. Es wird vor allem wegen der zündenden Melodien und Texte zu einem überwältigenden Erfolg.

Washington, 31. Dezember: Waren im Wert von 99 Millionen US-Dollar wurden von der Marshallplanhilfe in die Bizone geliefert. 1949 soll neben der Bizone auch die französische Zone Hilfslieferungen im Wert von 100 Millionen US-Dollar erhalten.

Washington/Moskau, 31. Dezember: Alle ehemaligen deutschen Kriegsgefangenen sind 1948 aus dem Gewahrsam der Westmächte entlassen worden. Auch die Sowjetunion wollte laut ihren Ankündigungen den 31. 12. 48 als Stichtag setzen. Von westallierter Seite wird aber davon ausgegangen, daß sich noch 200 000 bis 300 000 ehemalige Angehörige der Wehrmacht in sowjetischen Lagern befinden. Hinzu kommt noch eine unbekannte Zahl deportierter Zivilisten, darunter viele Frauen.



Quiz: Was aus den Ansätzen, Ideen und Personen von 1948 geworden ist
(Satzergänzungsspiel – wer nennt zuerst die richtige Ergänzung?)



1. Der neu zu gründende Weststaat betrat 1949 die Weltbühne. Er erhielt den Namen Bundesrepublik Deutschland.
2. Aus dem Oberbürgermeister wurde kurze Zeit später in West-Berlin ein regierender Bürgermeister – und so heißt er noch heute!
3. Prinzessin Elisabeth, Herzogin von Edinburgh, wurde 1952 Königin Elisabeth II. (des vereinigten Königreichs von Großbritannien und Nordirland)
4. Mit einer von Wernher von Braun konzipierten Rakete gelingt den USA im Juli 1969 die erste bemannte Mondlandung.
5. Die in der Nachkriegszeit zur Großmacht gewordene Sowjetunion wird am 25. Dezember 1991 aufgelöst.
6. Zur Sicherung seiner staatlichen Existenz führte Israel seit 1948 vier Kriege (gegen arabische Staaten).
7. Die am 20. Juni 1948 eingeführte DM soll spätestens am 1. Juli 2002 vom EURO als alleiniges gesetzliches Zahlungsmittel abgelöst werden.
8. Die am 23. Juni 1948 eingeführte Ost-Mark (der DDR) verlor ihre Zahlungskraft schon am 1. Juli 1990.
9. Der Präsident des Parlamentarischen Rates, Konrad Adenauer, war später 14 Jahre lang Bundeskanzler.
10. Am 13. August 1961 wird die Teilung Berlins im wahrsten Sinne des Wortes zementiert durch den Bau der (Berliner) Mauer.
11. Die drei Länder Südwestdeutschlands bilden 1952 das Bundesland Baden-Württemberg.
12. Der erste Vorsitzende der FDP, Theodor Heuss, wurde 1949 zum Bundespräsidenten gewählt.

5



Berater der Königin

Ein Spielabend nicht nur für die Freizeit

Geschichte

Die Königin (gespielt von einer Mitarbeiterin, aber es kann natürlich auch ein König sein) sucht für ihre Unterhaltung neue Hofnarren. Um die beste Truppe ausfindig zu machen, stellt sie ihnen Aufgaben, die die Hofnarren bei den Beratern der Königin lösen müssen. Die Gruppe, die ihr zuerst den Lösungssatz vollständig sagt, hat gewonnen.

Ziel des Spiels

Die Gruppen (etwa fünf Teilnehmer) müssen einen verschlüsselten Lösungssatz entschlüsseln. Um die Buchstaben herauszubekommen, müssen sie an Stationen Aufgaben lösen.

Wie kommt man an die Buchstaben?

Jede Gruppe bekommt ein Aufgabenblatt. Die Aufgaben können bei den Beratern der Königin (Mitarbeiter) gelöst werden. Die Berater sollten an Tischen entweder in einem großen Raum verteilt oder in verschiedenen Räumen sitzen. Es sollte aber immer weniger Berater als Gruppen geben. So kommt es zumindest am Anfang zu einem hektischen Hin- und Herrennen zwischen den Beratern. Für jede erfolgreich gelöste Aufgabe bekommt die Gruppe den Schlüssel für einen Buchstaben. Es soll aber vorher festgelegt sein, für welche Aufgaben es welchen Buchstaben gibt. Für das Lösen der Aufgaben gibt es zwei Regeln:

1. Es darf kein Berater zweimal hintereinander besucht werden. Auch wenn die Gruppe die Aufgabe nicht erfolgreich gelöst hat, muß sie den Berater wechseln.
2. Die Gruppe muß immer vollständig anwesend sein, auch wenn nur ein Teil der Gruppe an der Lösung der Aufgabe beteiligt ist.

Außerdem ist es wichtig, daß vorher jedem Berater klar ist, wie die Aufgabe zu verstehen ist, so daß auch jeder Berater die Aufgabe genau gleich abnimmt, und der Berater den Teilnehmern die Aufgabe bei Bedarf erklären kann. Außerdem ist besonders darauf zu achten, daß kein Teilnehmer einen Blick auf das Blatt mit den Buchstabenschlüsseln oder den Lösungssatz werfen kann.

Jeder Berater braucht:

- Material, das für die Lösung der Aufgaben benötigt wird.
- Blatt mit Buchstabenschlüsseln, zugeordnet zu den Aufgaben und Lösungssatz.

Entschlüsselungscode

X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
A	B	C	D	E	F	G	H	I

Beispiel

Aufgabenblatt	Lösung
1.	=
2.	=
3.	=
4.	=
	N
	FF
	Q

Zur Auswahl des Lösungssatzes und dessen Verschlüsselung

Den verschlüsselten Lösungssatz schreibt man am besten an eine Tafel, wo er von allen Teilnehmern gut gelesen werden kann. Wenn das nicht möglich ist, sollte man ihn für jede Gruppe auf einen Zettel schreiben.

Wichtig ist, daß der Satz nicht zu einfach ist. Schließlich sollen die Teilnehmer möglichst viele Aufgaben lösen und nicht nach den ersten beiden Aufgaben den Lösungssatz erraten können. Der Lösungssatz kann daher mehr oder weniger sinnvoll sein (von uns erprobte Beispiele: In Dänemark fährt auch die Königin mit Licht. Oder: Frau Pfeil kocht leckeres Pfefferminz). Ideal ist es, wenn der Lösungssatz genauso viele verschiedene Buchstaben enthält wie es Aufgaben gibt. Dann gilt nämlich: gleicher Schlüssel, gleicher Buchstabe und gleicher Buchstabe, gleicher Schlüssel. Für die Lösung des Lösungssatzes sehr hilfreiche Buchstaben sollten möglichst den Aufgaben zugeordnet werden, die auf jeden Fall von den Teilnehmern gelöst werden können, die aber nicht schon am Anfang gelöst werden, weil sie zeitaufwendig oder mühevoll sind.

Die Aufgaben

Nachstehend ist ein von uns erprobtes Aufgabenblatt. Natürlich kann man die Aufgaben beliebig verändern und auf die jeweilige Altersgruppe abstimmen.

Dann viel Spaß, ihr Hofnarren und Berater.

1. Zwei von euch müssen sich zwei Minuten in die Augen schauen, ohne zu lachen.
2. Schreibt über die Freizeit ein Gedicht mit mindestens acht Zeilen!
3. Trinkt einen Liter Wasser, ohne abzusetzen!
4. Einer von euch hat drei Versuche, um ein von uns bestimmtes Wort zu gurgeln, das die anderen aus eurer Gruppe verstehen müssen.
5. Sagt die Vornamen aller Teilnehmer der Freizeit auf, ohne irgendwo abzulesen!
6. Zählt alle Länder der EG auf, ohne irgendwo abzulesen!
7. Faltet ein Papierschiff!
8. Esse innerhalb von zwei Minuten zwanzig Salzstangen und pfeife danach!
9. Einer von euch muß mit verbundenen Augen die anderen Mitglieder der Gruppe nur durch Befühlen des Kopfes erkennen.
10. Sagt das Alphabet rückwärts auf, ohne euch zu versprechen!
11. Schätzt zwei Minuten ohne Hilfe einer Uhr ab mit weniger als 20 % Fehler (d. h. zwischen 1,48 und 2,12 Minuten)! Das Mitglied eurer Mannschaft, das versucht, diese Aufgabe zu lösen, muß den anderen Mitgliedern mit dem Rücken zugewandt sein.
12. Baut ein Kartenhaus aus 26 Bierdeckeln, das mindestens drei Etagen hat!
13. Zeigt uns, daß ihr es schafft, eine menschliche Pyramide zu bauen!
14. Schreibt einen sinnvollen deutschen Satz, der alle Buchstaben des Alphabetes enthält!
15. Zwei von euch machen Fuß an Fuß je fünfzehn Sit-ups.
16. Bringt ein auf der Stirn liegendes Gedstück nur durch Bewegungen der Gesichtsmuskeln in den Mund, ohne daß es herunterfällt!
17. Findet verschiedene Substantive im Singular mit genau zehn Buchstaben, die alle mit dem ersten Buchstaben des Vor- oder Familiennamens aller Mitglieder der Gruppe beginnen!



Herzlich willkommen!

Freizeit-Eröffnungsabend

Grundsätzliches

Der erste Abend einer Freizeit stellt die Verantwortlichen vor eine Reihe von Herausforderungen. Ganz nach dem Motto: „Der erste Eindruck ist entscheidend“, werden hier die Weichen gestellt.

Der erste Abend sollte daher beitragen zum:

- Kennenlernen der Mitarbeiter und Teilnehmer
- Abbau von Unsicherheiten und Ängsten
- Informieren über Tagesablauf, Freizeitprogramm, Haus bzw. Zeitplatz und Umgebung
- Klären der Spielregeln: Rechte und Pflichten; was geht und was nicht ... (Aufsichtspflicht!)
- Kennenlernen der „Betriebsphilosophie“. Wir verstehen uns als Christen und wollen euch davon weitersagen ...
- ...

Tip: Man sollte sich nicht scheuen, alle diese Aspekte zu berücksichtigen. Und wider den tierischen Ernst behalten wir im Auge, daß es ein fröhlicher Abend werden soll. Deshalb starten wir auch nicht mit einem sogenannten „Kennenlernabend“ (so kann der Abend im Tagesprogramm für Mitarbeiter stehen), sondern nennen den Abend: „Herzlich willkommen.“



Ablauf

Einchecken der Teilnehmer

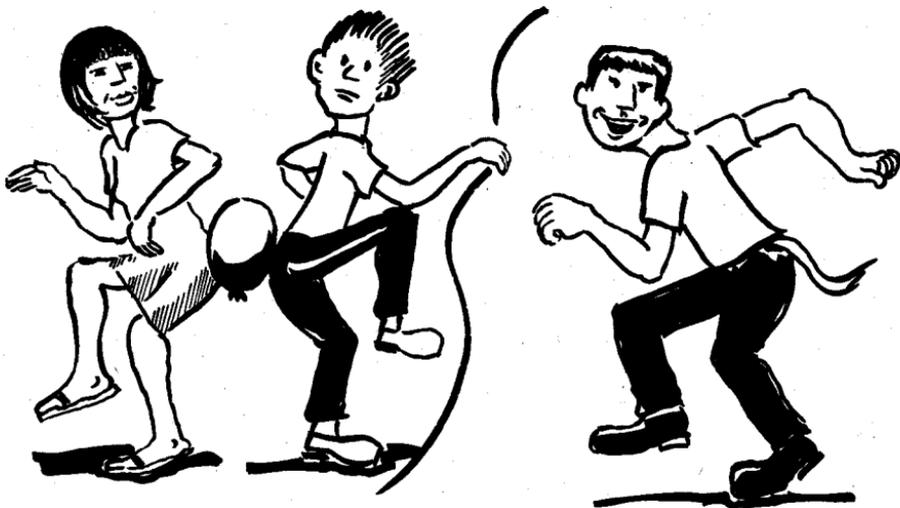
Ein Teil des Raumes wird wie ein Kundenraum einer Bank gestaltet: mehrere Theken; Schilder mit der Aufschrift: Diskretion, bitte Abstand halten. Ferner erhalten die „Besucher“ einen Fragebogen mit der Bitte, diesen auszufüllen.

An einer der Theken werden von jedem Teilnehmer verschiedene persönliche Daten erhoben. Gagig kann es sein, wenn in diesem Zusammenhang Gewicht und Bauchumfang festgehalten werden – schließlich sind wir davon überzeugt, daß das Essen auf der Freizeit allererste Sahne ist, und sich dies dann im Laufe der Tage niederschlägt ... Ferner können Fingerabdrücke genommen und ein Foto geschossen werden.

An einer weiteren Theke gibt es anschließend für jeden einen „Welcome-Drink“. Denkbar wäre es, drei verschiedene Sorten (Farben) anzubieten, um so dann gleich drei Gruppen für die anschließenden Spiele zu erhalten.

Welcome-Spiele zum Kennenlernen – zum Beispiel

1. Ballontanz
2. Apachentanz



Um tatsächlich auch einmal alle Namen zu hören und sich diese einprägen zu können, kann nachfolgend beschriebenes Spiel dienen:

Der Spielleiter beginnt:

„Bei der Aktion/beim Spiel (hier wird der Name eines Spieles/einer Aktion eingesetzt) gehen an den Start: ... (eigene Namen einsetzen) und der geheime Favorit für den ersten Platz: ...“ (Name des rechten Nachbarn einsetzen).

Alle nachfolgenden Spieler nennen diesen Satz und wiederholen alle bisher genannten Starter, inclusive des Top-Favoriten (rechter Nachbar).

Singen

Mit Percussions werden Bewegungslieder gesungen. Die Liedauswahl richtet sich nach Alter und Zusammensetzung der Gruppe. Erfahrungsgemäß hängt der Erfolg dieses Programmpunktes ganz wesentlich vom Engagement und der Überzeugungskraft der Verantwortlichen ab. Was überzeugend rüber kommt, steckt an. Man sollte von vornherein ein Lied als Freizeithit aufbauen. Wichtig: Die Auswahl und das Einüben der Lieder muß im Rahmen der Vorbereitungstreffen erfolgen.

Vorstellen der Mitarbeiter und ihrer Funktion

Gut ist es, wenn sich die Mitarbeiter mit Hilfe eines Gegenstandes vorstellen. Der Kioskbetreiber mit seinem Bauchladen, der Sanitärer mit einer überdimensionalen Spritze, der Chefkassierer der Lagerbank mit Geldsack ...

Infos zu Verhaltensregeln und zum Programm

Weil das Erteilen klarer Verhaltensregeln zu unserer Aufsichtspflicht gehört, ist gerade dieser Teil des Abends spannend. Aber: „Der Ton macht die Musik!“ Das, was gilt und für das Miteinander unverzichtbar ist, muß eindeutig gesagt werden. In Form eines Sketchs, eines Fragebogens oder eines witzigen Dialogs zwischen Mitarbeitern kann der Einstieg gefunden werden. Zur Erinnerung und ständigen Vergegenwärtigung können dann im Anschluß an die kurzen, knackigen Ausführungen die Lagerregeln ausgehängt werden.

Dabei muß deutlich werden: Wir wollen uns gegenseitig ernst nehmen! Erst Absprachen und Regeln schaffen die Freiräume, die wir uns alle wünschen.

Tagesschluß und Gebet

Mit dem Tagesschluß kann etwas von dem aufgegriffen werden, was am Beginn des Abends stand. Zum Stichwort „Fingerabdrücke“ bietet sich ein Impuls zum Thema „Du bist ein Original Gottes“ an. – Ziel dieser ersten geistlichen Einheit muß es sein, Interesse für Gottes Wort zu wecken und für einen partnerschaftlichen Umgang untereinander zu werben. Ein freies Gebet am Ende dieser Einheit kann verdeutlichen, daß wir, auch in unserem Glauben, echt sind.



Wo bin ich hier bloß gelandet???

Ein Programmvorschlag für den Eröffnungsabend einer Freizeit

1. Ankommen – die Unsicherheit überwinden

In einem persönlichen Tagebuch könnten vielleicht folgende Zeilen geschrieben sein: bin ziemlich gestreßt – habe so gut wie nicht geschlafen im Bus – mein Magen knurrt – hätte jetzt Lust auf ein Schnitzel – und eine Dusche wäre auch nicht schlecht – bin die ganze Fahrt alleine gesessen – die andern kennen sich wohl alle schon – fühle mich irgendwie einsam – die Mitarbeiter sind fürs erste ganz o.k. – alles ist neu – und dann mein Zimmer – ist ziemlich eng – die andern im Zimmer kenn' ich noch nicht – weiß nicht, wie und wann es weitergeht – habe viele Fragen, aber die Mitarbeiter sind beschäftigt mit Aus- und Einräumen – frage mich, ob es nicht besser gewesen wäre, zu Hause zu bleiben!

Viele äußere Faktoren kommen am ersten Freizeittag zusammen. Damit sollten die Teilnehmer nicht alleingelassen werden. Denn der erste Eindruck ist oft entscheidend für die ganze Freizeit. So ist auch der erste Abend entscheidend.

Die Teilnehmer sollen das Gefühl bekommen: ich bin ernstgenommen, ich kann mit meinen Fragen „landen“, ich bin willkommen.

Spielerisch-kreativ lassen sich viele Unsicherheiten abbauen. Hier einige praktische Vorschläge.

2. Berührungssängste abbauen

Die einzelnen Teilnehmer begegnen sich gegenseitig mehr oder weniger distanziert. Manchen fällt es gar nicht schwer, Menschen kennenzulernen. Sie sind kontaktfreudig, gehen auf andere zu und haben schnell Freunde gefunden. Andere strecken eher vorsichtig ihre „Fühler“ aus und „beschnuppern“ sich erst einmal.

In einem Spiel lassen wir den Anreisetag „Revue passieren“. Alle sitzen im Kreis, aber so, daß man hintereinander sitzt, wie im Bus. Der Spielleiter erzählt einfach, wie der Tag begonnen hat, und was sich alles abgespielt hat. Dabei ist es nicht wichtig, ob alles so haargenau stimmt. Man erzählt einfach. Bei den einzelnen Stationen kommt man gegenseitig in körperlichen Kontakt. Etwa so: Heute morgen hat der Wecker geklingelt - aufstehen, los, denn es geht auf die Freizeit nach ...! (Dabei gähnen wir alle ganz laut und ungeniert – wenn's nicht klappt, dann gleich nochmals).



Dann haben wir gefrühstückt, Brötchen, Kaffee, Milch, Kaba, Müsli.
(Dabei tun wir so, als würden wir essen).

Dann haben mich die Eltern zum Bus gebracht, und es gab eine herzerreißende Abschiedsszene. (Wir umarmen uns gegenseitig und sind zu Tränen gerührt, daß die Kinder 14 Tage lang weg sind).

Dann geht es los im Bus. Der Busfahrer lenkt das Lenkrad, mal nach links, mal nach rechts. (Dabei fahren wir mit unseren Händen und Fingern auf dem Rücken der Vorderfrau, des Vordermanns im Kreis herum, je nach Richtung).

Der Bus muß plötzlich bremsen. (Alle kippen nach vorne auf den Rücken des anderen).

Der Bus gibt wieder Gas. (Alle kippen nach hinten in den Schoß des andern).

Dann kommt eine Linkskurve. (Alle kippen nach rechts).

Dann eine Rechtskurve. (Alle kippen nach links).

(Kann man je nach Bedarf verlängern).

Dann wird es mir schlecht. (Alle spucken in die Tüte, so als ob).

Dann fährt der Bus so schnell, daß alle Angst kriegen. Man tröstet sich gegenseitig. (... indem man der Vorderfrau, dem Vordermann übers Haar streichelt).

Dann kommt die letzte Kurve, und die ist so scharf, daß alle vom Stuhl kippen. (Alles kippt um und liegt auf dem Boden).

3. Fragen, Fragen über Fragen

In einem Info-Kabarett können Mitarbeiter versuchen, die anstehenden Fragen kabarettistisch aufzubereiten und auf lustige Art und Weise zu informieren. Wann gibt es Essen? Was machen wir morgen? Wo kann man einkaufen? Wo ist das nächste Telefon? usw.



In einer Frage-Antwort-Szene könnte man einen Mitarbeiter mit einem nervigen Teilnehmer darstellen. Der Teilnehmer stellt viele Fragen, wichtige und unwichtige. Dabei kann man ruhig etwas übertreiben, um zu zeigen, wie nervig eine solche Fragerei sein kann.

Die Szene könnte so aussehen:

Tin: Was gibt es heute zum Essen?

MA: Heute gibt es leckere Kässpätzle.

Tin: Das mag ich aber nicht, Schnitzel wäre mir lieber.

MA: Schnitzel gibt es übermorgen.

Tin: O.k., dann eben übermorgen. Gibt es auch Spaghetti?

MA: Ja.

Tin: Wann?

MA: Am Dienstag.

Tin: Mit Hackfleisch oder nur Tomatensoße?

MA: Mit beidem.

Tin: ... und Salat? usw.

Hier sind ganz einfach praktische Fragen angebracht über das Programm, den Tagesablauf und allgemeine Informationen. Durch die Form einer lustigen Kabarett-szene wird auch Nähe untereinander geschaffen und Unsicherheit abgebaut.

4. Wer sind die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter vorzustellen wäre Aufgabe der Freizeitleitung. Und dabei geht es nicht nur um ein paar persönliche Daten wie Alter, Beruf oder

Ort, sondern vielmehr um ein Kennenlernen der Person. Die Form einer Talkshow eignet sich dafür besonders. Vielleicht unterteilt man in verschiedene Talkgruppen, z. B. das Küchenteam, die weiblichen Mitarbeiterinnen und die männlichen Mitarbeiter. Man sitzt im Kreis, der Freizeitleiter stellt die „Talk-Gäste“ vor. Falls es ein kleines Team ist, kann man auch das ganze Team in die Runde setzen.

Dann werden verschiedene Daten nicht einfach gesagt, sondern die Teilnehmer müssen sie erraten, z. B. nach dem Muster „Heiteres Beruferaten“. Jede/r muß eine typische Handbewegung machen, die ihren/seinen Beruf darstellt. Will man dieses Raten noch etwas ausbauen, dann könnte den Teilnehmern versprochen werden: Wer aufgrund der Handbewegung den Beruf des Mitarbeiters errät, der wird einen Tag lang von diesem Mitarbeiter beim Essen bedient.

Auch einen Mitarbeitertest muß jeder über sich ergehen lassen, um herauszufinden, ob sie auch tauglich sind für die besonderen Anforderungen dieser Freizeit. Dabei spielt alles eine Rolle, was typisch ist für die Freizeit. Fährt man Kanu, dann müssen die Mitarbeiter ein Kanu heben. Die Küchenleute müssen einen Topf tragen oder die Küchenchefin ein Rezept auswendig wissen. Wieder andere müssen sich zu helfen wissen, wenn das Klo verstopft ist. Auch schreien muß man können, z. B. sich über eine Distanz verständigen, während die ganze Gruppe brüllt. Auch sportlich gibt es Herausforderungen, z. B. wie lange es ein Mitarbeiter aushält, wenn 3-4 schwere Jungs an ihm hängen?

Auch diese Mitarbeiter-Vorstellung kann man sehr kreativ auf die spezielle Freizeit anwenden, indem man einfach ein „Anforderungsprofil“ erfindet und die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter diesem Test unterzieht. Selbstverständlich sollten alle diesen Test bestehen und nicht durchfallen. Eine kleine zusätzliche Variante wäre, dem Mitarbeiterteam dann nach bestandener Prüfung symbolische Gegenstände zu überreichen, die ihnen helfen, ihre Aufgabe zu erfüllen (z. B. Müsli-Riegel zur Energiegewinnung, Trillerpfeife, um die Teilnehmer zusammenzutrommeln usw.)

5. Sich untereinander kennenlernen in der Gruppe

People Bingo ist ein Spiel, an dem sich alle beteiligen können. Man lernt sich kennen in Bezug auf die eigenen Interessen, Geschmacksrichtungen, Stärken und Schwächen, Ängste, Vorlieben und Charaktereigenschaften. Das Frageraster kann von Jahr zu Jahr aktualisiert und auf die jeweilige Zielgruppe abgestimmt werden.

Interessant und lustig ist vor allem, daß das Ergebnis zum Teil abgefragt werden kann. Wenn jemand behauptet, mit der Zunge die Nase berühren zu können oder gute Witze erzählen zu können, dann kann der Freizeitleiter ihn auffordern, vor der Gruppe den Beweis anzutreten.

(Siehe Anlage)

PEOPLE BINGO

PEOPLE BINGO

PEOPLE BINGO

singt unter der Dusche	hat heute schon verschlafen	hat heute nicht das Bett gemacht	kann Zunge zusammenrollen	schreibt Gedichte	singt unter der Dusche
kann Nase mit der Zunge berühren	schwindelt mit seinem Alter	noch nie mit dem Flugzeug geflogen	mag Senf	trägt „CHIEMSEE“-Klamotten	ißt gerne Joghurt
kann gut tanzen	in der Schule sitzengeblieben	mag Kaviar	spricht in der Öffentlichkeit über sich	spielt Billard	mag Spinat
Angst vor Hunden	schaut ab und zu „Sesamstraße“	noch nie ein Pferd geritten	mag den Strand	an einer roten Ampel geblitzt worden	hat schon mal in der Zeitung gestanden
schon mal den Fuß gebrochen	hat schon mal geangelt	hat „DALLAS“ oft gesehen	liest regelmäßig die Bibel	spielt regelmäßig Schach	hat schon Schnecken gegessen
schläft mit Stofftieren	liest gerne Comics	mag rohe Zwiebeln	kann mit den Ohren wackeln	hat ein Loch im Socken	tanzt Rumba

Wer als erster zwei Reihen, Spalten oder Diagonalen mit Namen ausgefüllt hat, schreit laut „PEOPLE BINGO“ und hat gewonnen. In jeder Reihe, Spalte oder Diagonale dürfen keine gleichen Namen auftreten. Viel Spaß beim Kennenlernen!!!



Charaktenspiel

Sich selbst und andere einschätzen

Idee und Durchführung

Bei diesem Spiel geht es darum, sich selbst bzw. jemand anderen einzuschätzen. Am Anfang macht man drei Gruppen. Jeder Teilnehmer erhält zweimal den Fragebogen (in unterschiedlichen Farben z. B. blau und gelb). Nun geht jede Gruppe in einen eigenen Raum oder Ecke und jeder Teilnehmer füllt den blauen Fragebogen für sich aus, d. h. er kreuzt das an, was für ihn zutrifft. Er muß mindestens eine, darf aber maximal drei Sachen ankreuzen. Wenn jeder damit fertig ist, geht es nun darum, daß die Gruppe A die Gruppe B, die Gruppe B die Gruppe C und die Gruppe C die Gruppe A einschätzen solle z. B. füllen die Teilnehmer der Gruppe A für jeden Teilnehmer der Gruppe B den gelben Fragebogen aus. Dabei müssen wieder mindestens ein, aber maximal drei Kreuze gemacht werden. Sind alle Gruppen fertig, geht es ans Vergleichen. Dabei wird es sicher lustig, wenn z. B. jemand sich für still einschätzt, andere ihn aber für schwatzhaft halten. Für jede Übereinstimmung gibt es einen Punkt.



Fragebogen

Sport

- Fußball
- Handball
- Tischtennis
- Skifahren
- Basketball
- Hockey
- Fahrradfahren
- Schlittschuh laufen
- Tanzen
- Inline-Skater
- Joggen
- Fitneß-Studio
- Schwimmen
- Snowboarden
- Skateboard fahren

Hobbies

- Sport
- Lesen
- Basteln
- Computer
- Musikhören
- Fernsehen/Video
- Malen
- Kickern
- Musikinstrument spielen
- Kino
- Jugendkreis
- Jungschar halten
- Billard spielen
- Zelten

Lieblingsessen

- Spaghetti
- Pizza
- Tortelini
- Kässpätzle
- Schnitzel
- Mc Donalds
- Linsen mit Spätzle und Saitenwurst
- Rostbraten
- Fisch
- Raclette
- Kuchen
- Salat
- Döner

Musik

- Punk
- Klassik
- Heavy Metal
- Pop
- Techno
- Dancefloor
- Deutsche Schlager
- Rock
- Folk
- Boy-groups
- Oldies

Berufswunsch

- technisch
- handwerklich
- kaufmännisch
- Gastronomie
- kreativ
- Beamter
- Bauer
- Rentner
- sozial
- Politiker

Kleidung

- ordentlich
- lässig
- BW-Hose
- farbig
- Öko
- langweilig
- Mütze
- Minirock
- gediegen
- edel
- gesetzt
- schmutzig
- gammelig
- Schlaghose

Äußere Eigenschaften

- Mondgesicht
- dicker Bauch
- Gipsfuß
- schleimige Haare
- lange Nase
- Langhaardackel
- Schönling
- O-Füße
- angemalt
- blond
- Schweißfüße
- Brillenschlange
- Smiley-face
- Bohnenstange
- Hakennase
- fettige Haare

Verhalten

- schleimen
- heiter
- Lache
- nettes Grinsen
- fröhlich
- still
- lebhaft
- lustig
- nachdenklich
- schwatzhaft
- verspielt
- nervig
- kindisch
- Clown
- cool
- knuddelig
- neugierig

Hervorragende Eigenschaften

- verlässlich
- chaotisch
- engagiert
- dominant
- vergeßlich
- schwatzhaft
- leichtgläubig
- hilfsbereit
- offen
- heiter



Andacht (nach dem Spiel)

Lied „Du bist du“ von Jürgen Werth singen

In dem Lied „Du bist du“ heißt es u. a. „niemand denkt und fühlt und handelt so wie du, und niemand lächelt so, wie du's grad tust.“ Oder „dein Gesicht hat niemand sonst auf dieser Welt, und solche Augen hast alleine du.“ Ja, du bist du. Jeder von uns hat eine eigene Persönlichkeit. Das haben wir vorher beim Charakterspiel gemerkt. Jeder hat seine eigene Vorlieben, seinen eigenen Musik- oder Kleidungs geschmack oder sein eigenes Verhalten. Es wäre doch echt langweilig, wenn jeder so wäre wie ich oder wie xy (Name eines Teilnehmers). Nein, Gott hat jeden von uns als Original geschaffen. Dich und mich gibt es nur einmal auf der ganzen Welt. Und Gott hat dich genial gemacht. „Du bist ein Gedanke Gottes, ein genialer noch dazu“, heißt es im Lied. Daß wir ein Original Gottes sind, das sieht man auch daran, daß jeder von uns einen anderen Fingerabdruck hat.

Bei dem Lied beginnt jeder Vers mit den Worten: „Vergiß es nie“. Hast Du dich schon einmal bei Gott bedankt, daß er dich so toll gemacht hat, daß du so viele Freunde hast, daß du so einzigartig bist ...?

der Steigbügel in eigener Sache:

1. Beim Abdruck der Geschichte „Zeiger des Schicksals“ wurde leider der Rechtsinhaber „unterschlagen“. Die Abdruckrechte sind beim Port Verlag, Sigmarszell. Wir danken an dieser Stelle ganz herzlich für die freundliche Abdruckgenehmigung und bitten unser Versehen zu entschuldigen.
2. Erfreulicher weise erhalten wir noch immer Reaktionen auf unsere „Steigbügel-Umfrage 1998“ (Heft 285). In der Zwischenzeit haben wir jedoch die Auswertung abgeschlossen, so daß direkte Reaktionen auf diese Umfrage nicht mehr berücksichtigt werden können. Selbstverständlich freuen wir uns auch weiterhin über „Fanpost“, in der Ihr uns Eure Meinung sagt. Nach wie vor sind uns Einsendung von bewährten und gut aufbereiteten Gruppenstundenentwürfe willkommen.

Unsere Adresse: Redaktion Steigbügel, H. Häußler, PF 80 03 27, 70503 Stuttgart



„Gibst du mir, so geb' ich dir ...“

Gelände- oder Stadtspiel

Spielprinzip

Die Jugendlichen sind im Gelände oder in der Stadt (bzw. im Dorf ...) unterwegs und laufen in Kleingruppen einzelne Stationen an, wo sie nach Erfüllung der dortigen Aufgabe ein Puzzleteil zu einem Schatzplan erhalten. Am Ende des Spiels (das nicht unbedingt auf Zeit gehen muß) werden sie feststellen, daß die Puzzleteile der einzelnen Gruppen keinen Sinn ergeben, sondern nur wenn alle Gruppen ihre Puzzleteile für alle zur Verfügung stellen, kann der Schatzplan zusammengefügt und der Schatz gehoben werden.

Ein kleiner Gag bei diesem Gelände- und Stadtspiel ist, daß jede Gruppe einen Sack mit zum Teil sehr seltsamen Ausrüstungsgegenständen mitbekommt, die sie bei den einzelnen Stationen zur Erfüllung der Aufgaben benötigen.

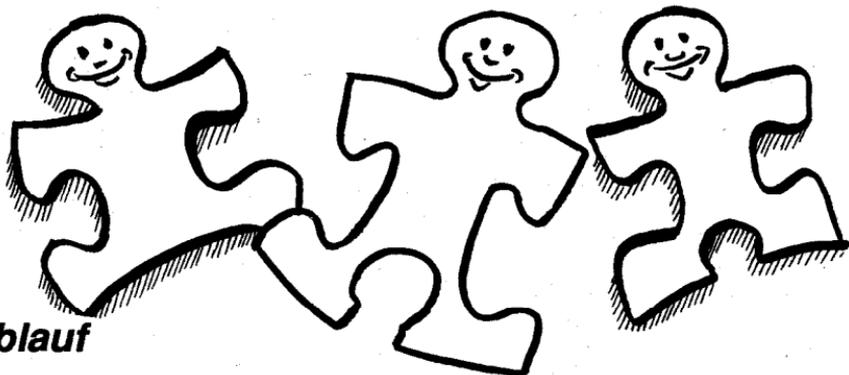
Fakten

Teilnehmer: Anzahl egal, das Spiel ist möglich für Klein- und Großgruppe (getestet schon bei bis zu 60 Personen); die Teenies werden in kleine Gruppen eingeteilt. Es ist ratsam, je Gruppe nicht mehr als 5-6 Personen einzuteilen, damit die einzelnen Spieler in der Kleingruppe alle gebraucht werden und sie auch motiviert bleiben.

Mitarbeiter: Für dieses Spiel sind acht Mitarbeiter eingeplant, man kann dies reduzieren, indem man einzelne Stationen wegläßt oder umgestaltet (z.B. kann man in einer Stadt oder in einem Dorf auch Bewohner einspannen) – jedoch rechtfertigt so ein besonderer Programmpunkt schon auch mal einen größeren Aufwand.

Zeitdauer: Hängt ganz davon ab, wieviel Wegstrecke zwischen den einzelnen Stationen (insgesamt 10 Stationen) liegt. Reine Spieldauer ohne Wegstrecken und eventuellen Wartezeiten beträgt ungefähr 45 Minuten. Die Spielstationen können auch ohne Probleme reduziert werden.

Material: Pro Gruppe ein Sack (oder Jutetasche oder ähnliches) mit einem Notenblatt (siehe Aufgabe), einem Geldstück, einer leeren Flasche, einem Fahrplan, einem Weizenkorn, einem Meterstab, einem leeren DIN-A5-Blatt, einem Textblatt (siehe Aufgabe), einem Stein, einem Blatt Zeitungspapier und einem beliebigen Gegenstand, den man nicht für das Spiel braucht, der aber für Verwirrung sorgen soll (z.B. ein Locher, ein Luftballon oder eine Plastiktüte). Außerdem ein Blankopuzzle mit so vielen Teilen, wie es Stationen sind, multipliziert mit der Anzahl der Gruppen. Auf das Puzzle wird eine Schatzkarte gemalt.



Ablauf

Start: Nach der Gruppeneinteilung (jede Gruppe bekommt noch eine Gruppenfarbe) erhält jede Gruppe einen Sack mit seltsamen Ausrüstungsgegenständen, von denen nicht verraten wird, für was sie gebraucht werden.

Jede Gruppe muß nun einen Gegenstand abgeben, von dem sie glaubt, daß sie ihn nicht brauchen wird. Wenn sie den falschen abgibt, wird dies an der entsprechenden Station Konsequenzen haben, da die Gruppe sich dann irgendwie behelfen muß, beziehungsweise jene Aufgabe nicht erfüllen und damit auch kein Puzzleteil erhalten kann.

Die Gruppen werden nun nacheinander im Abstand von circa 2-3 Minuten losgeschickt und die Startzeit notiert. (Das Notieren der Startzeit soll nur dazu motivieren, daß die Gruppen nicht „schleichen“, hat aber auf die Endbewertung keinen Einfluß).

Die Gruppen werden immer nach Erfüllung der Aufgabe zur nächsten Station weitergeschickt; die Stationen sind ringförmig angeordnet, so daß jede Gruppe rundum an jeder Station vorbeikommt. Ideal ist natürlich, wenn man den Gruppen in einem unbekanntem Gelände oder einer unbekanntem Stadt einen Plan aufmalt,

damit sie einen zusätzlichen Anhaltspunkt haben. Außerdem sollten an unklaren Wegabiegungen Stationen sein, damit der Mitarbeiter die Gruppen dort gleich in die richtige Richtung weiterschicken kann und ein Herumirren und Verlaufen vermieden wird.

Die folgenden Stationen sind natürlich nur ein Vorschlag und müssen auf die jeweiligen örtlichen Gegebenheiten abgestimmt werden.

Station A: KIRCHE – In der Kirche ist ein Mitarbeiter (eventuell auch der Organist der Gemeinde ...), der die Gruppe auffordert, ein Notenblatt ihrem Sack zu entnehmen. Auf dem Notenblatt sind nur Noten und kein Text zu sehen (einfach ein Lied kopieren, Text ausschneiden oder übermalen und dieses Exemplar für die Gruppen kopieren). Das Lied wird vorgespielt, und die Gruppe muß den Titel erraten und eventuell noch den Anfang mitsingen. Interessant sind hierfür moderne Popsongs, z. B. der „Earthsong“ von Michel Jackson.

Wenn die Gruppe beim Start ihr Notenblatt abgegeben hat, muß sie als Ersatz ein Kirchenlied mit mindestens sieben Strophen singen, begleitet von der Orgel. Nach Erfüllung der Aufgabe erhält die Gruppe ein Puzzleteil, dessen Rückseite in ihrer Gruppenfarbe gekennzeichnet ist. Dies gilt für jede Station.

Station B: LEBENSMITTELGESCHÄFT – In dem Sack ist auch ein Geldstück. Der vorher eingeweihte Ladenbesitzer händigt der Gruppe etwas Bestimmtes für dieses Geldstück aus (z. B. wenn es zum Abschluß des Spiels Früchtebowle gibt, kann dies eine Dose Obst sein), außerdem natürlich das Puzzleteil.



Ein Schild im Schaufenster des Geschäftes gibt einen Hinweis, daß dies eine Station ist und wo die nächste Station liegt.

Wer das Geldstück abgegeben hat, muß selber zahlen ...

Station C: ALTGLASCONTAINER – Die Flasche aus dem Sack muß entsorgt werden. Wer keine mehr hat, organisiert eine oder bekommt kein Puzzleteil.

Station D: BUSHALTESTELLE – Der Mitarbeiter hier verkündet, daß alle Zahlen auf dem Fahrplan (aus dem Sack) zusammengezählt werden sollen. Erst bei richtiger Lösung gibt es das Puzzleteil. Wurde der Fahrplan am Start abgegeben, muß die Gruppe einen neuen Fahrplan auftreiben bzw. den Aushang suchen.

Eine Variation ist, statt des Fahrplans einen Zettel mit einer Zahl in den Sack zu tun. Aufgabe ist dann, von einem bestimmten Fahrplan alle Zahlen z. B. vom Sonntagsfahrplan zusammenzuzählen (jede einzelne Ziffer gilt als Zahl, eine 12 wäre also eine 1 und eine 2). Zu diesem Ergebnis wird dann noch die Zahl auf dem Zettel dazugezählt. Bei richtigem Ergebnis erhält die Gruppe ein Puzzleteil. Wurde der Zettel mit der Zahl abgegeben, kann die Gruppe noch raten ...

Station E: „MÜHLE“ – Im Sack befindet sich auch ein Weizenkorn (mit Tesa festgeklebt auf einem Stück Papier, damit es nicht verlorengeht). Aufgabe ist, dieses Weizenkorn irgendwie zu zermahlen, dafür gibt es dann ein Puzzleteil. Die Gruppe muß selbst eine Mahlmethode herausfinden, z. B. mit Steinen, der Mitarbeiter hilft nicht.

Wer am Start das Weizenkorn abgegeben hat, muß jetzt in einem Haushalt oder auf einer Wiese ein Weizen- oder anderes Korn organisieren (Reiskorn oder ähnliches gilt auch).

Station F: POSTAMT – Mit einem Meterstab, der sich auch im Sack befindet, soll der Briefkasten vor der Post ausgemessen werden. Für die exakten Maße gibt es wieder ein Puzzleteil. Hier kann auch wieder ein Mitarbeiter eingespart werden, indem der Arbeitsauftrag in der Post durch den Beamten gesagt wird, und dieser auch die Maße entgegennimmt.

Wer am Start den Meterstab abgegeben hat, muß sich jetzt in den umliegenden Häusern einen Meterstab oder ein Lineal organisieren – aber Achtung: Das Zurückgeben nicht im Eifer des Gefechtes vergessen!

Wer nicht so viele Meterstäbe hat, kann auch Holzstäbe zusägen oder eine Schnur zuschneiden mit 10 cm – und Holz oder Schnur kennzeichnen, daß sie 10 cm lang ist.

Station G: HAUS – Auf das leere Blatt soll nun ein Gedicht (Vierzeiler) geschrieben werden, wofür es wieder ein Puzzleteil gibt. Wer das Papier abgegeben hat, kann versuchen, sich noch eines zu organisieren.

Station H: SPIELPLATZ / WIESE – Dem Mitarbeiter hier muß ein Lied vorgesungen werden, dessen Text sich auch im Sack befindet. Z. B. das Lied „Wir lagen vor Madagaskar und hatten die Pest an Bord.“ Das Lied ist eventuell um einige Verse erweitert, die die Jugendlichen auf die Schippe nehmen ... Nach dem Singen gibt es das Puzzleteil.

Wer das Textblatt zu Beginn abgegeben hat, muß die Worte in dem Lied zählen (der Mitarbeiter hat eins) und entsprechend viele Kniebeugen machen (im Kollektiv oder jeder einen Teil, je nach Anzahl der Worte).

Station I: STRAND – Aufgabe ist, einen flachen Stein viermal übers Wasser hüpfen zu lassen. Im Sack sind drei Steine. Wer mehr als die drei Steine braucht oder diese zu Beginn abgegeben hat, muß sich selbst welche suchen.

Station K: KREUZUNG – Aus dem Zeitungsblatt muß ein Papierschiff gefaltet werden.

Ende des Spiels

Am Ende finden sich alle Gruppen wieder an der Ausgangsstation ein (Getränke, Jongliermaterial oder ähnliches bereithalten für die, die als erste Gruppe ankommen und noch auf die anderen Gruppen warten müssen. Außerdem können diese Jugendlichen die Bowle richten, ihre Dose öffnen und das Obst kleinschneiden, den Tisch decken etc.). Hier kann auch die letzte Station sein (es bietet sich auch Station G als letzte Station an). Es ist sinnvoll, eine bestimmte Zeit auszumachen, zu der alle am Ausgangspunkt zurücksein sollen, egal, ob sie alle Aufgaben haben oder nicht.

Wenn alle da sind, sollen die Puzzleteile zusammengefügt werden. Die Gruppen werden sehr bald merken, daß dies nicht funktioniert, und daß sich alle zusammmentun müssen. Mit den Puzzleteilen ALLER Gruppen entsteht eine Schatzkarte, je einer pro Gruppe darf „puzzeln“, ein weiterer pro Gruppe darf mit Hilfe des Schatzplanes den Schatz heben.

Der Schatz sind in Goldpapier eingewickelte Schokoriegel als „Goldbarren“ (von der Form eignen sich z. B. Sniggers oder Nuts). Evtl. kann auf dem Goldbarren noch ein Gruß stehen oder eine Einladung ...

Wie wäre es jetzt noch mit einer gemütlichen Runde mit leckerer Bowle.

der Steigbügel empfiehlt:

Eugen Reiser: „Ich – Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage ...“
Hänssler-Verlag, Neuhausen

Eugen Reiser war über ein Jahrzehnt Schriftleiter im „Steigbügel“. In seinem Buch stellt er kurze Geschichten, Texte und Reflexionen zu biblischen Themen vor. Die Texte sind mutig, weil der Autor bekannte biblische Sachverhalte im besten Sinne „verfremdet“. So ergeben sich originelle, unterhaltsame und seelsorgerliche Einsichten. Ein Buch, das sich zum Selberlesen, Vorlesen und Verschenken bestens eignet.

Nachfolgend haben wir eine Geschichte daraus abgedruckt.

10

Alles, was ihr wollt ...

→ Mit freundlicher Erlaubnis entnommen aus:

„Ich – Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen sie die Packungsbeilage ...“ – Eugen Reiser, Hänssler-Verlag, Neuhausen.

Ein Mann wird überfallen, brutal zusammengeschlagen und ausgeraubt. Die Gangster sind feige und grausam wie immer.

Der Mann stöhnt, er hat Schmerzen, er blutet, er ist am Ende. Er weint und er schämt sich dieser Tränen nicht, obwohl er ein Mann ist.

Einer kommt vorbei, ein Mitarbeiter Gottes.

Er sieht und hört den Niedergeschlagenen.

Er sieht sich angstvoll um.

Er sieht auf die Uhr.

Er sieht zu, daß er weg kommt.

Der Mann tut ihm leid, aber er hat ja so gute Gründe und einen gottesdienstlichen Termin, also beeilt er sich. Vielleicht hat er im Weggehen noch gedacht: „Ich werde für diesen armen, niedergeschlagenen Menschen beten.“

Wieder kommt ein engagierter Mitarbeiter der Gemeinde vorbei.

Er regt sich auf über diese Verbrecher und die Unfähigkeit der Polizei, Ordnung zu schaffen.

Er ist empört und hat zugleich Angst.

Er macht sich klar, daß er allein nichts ausrichten kann, und schließlich ist er kein Arzt. Die Sachen aus dem Erste-Hilfe-Kurs hat er vergessen: „Es könnte ja sein, daß ich etwas falsch mache, wenn ich den Verletzten da irgendwie ... Nein, nein, ich hol' schnell Hilfe, ich schick' Hilfe, ganz bestimmt.“

Er ist überzeugt, daß es so am besten ist und eilt davon.

Ein Geschäftsmann kommt vorbei. Über den hätten die beiden ersten die Nase gerümpft: „Der ist noch nicht soweit – dem fehlt der richtige Glaube und vor allem das richtige Gebet, denn er kommt aus Samaria.“

Er hält an. Auch er hat Angst. Auch er hat dringende Termine und sieht auf die Uhr.

Er hört das Stöhnen und Weinen des Verletzten.

Auch er ist empört über die Gangster und die Unfähigkeit des Staates, dieses zu verhindern. Denn auf dieser Straße zwischen Jericho und Jerusalem, da sind oft solche Überfälle, das weiß man.

Aber dann geht er hin und verbindet den Verletzten. Er reißt ein Stück von seinem Hemd ab, damit er ihn verbinden kann und das Bluten aufhört.

Er gibt ihm zu trinken, er hebt ihn auf und legt ihn auf den Rücken seines Esels.

In dieser Schlucht ist es heiß und stikig, er schwitzt vor Angst und er schwitzt vor Entsetzen und Anstrengung.

Eine Stunde später sind sie endlich raus aus diesem finsternen Tal. Frische Luft, das tut gut. In der Ferne ein paar Häuser, ein paar Bäume, dort, wo der Brunnen steht – ein Dorf – Menschen, die helfen können.

Am Dorfeingang spielen zwei Jungen. Sie sehen, da muß was passiert sein. Nichts wie hin, denn bei Unfällen und Überfällen, da kann man gaffen.

Sie fragen den Mann: „Ist der tot?“

„Nein.“

„Ist das dein Bruder?“

„Nein.“

„Ist das dein Freund?“

„Nein.“

„Wer ist es dann?“

„Ich weiß es nicht.“

„Warum hilfst du ihm dann?“

„Weil er Hilfe braucht.“ Und dann fügt er noch hinzu, schon im Weitergehen: „Weil das ja auch ich sein könnte.“

Die beiden Jungen spielen jetzt Räuber und Polizei, verstecken und jagen, spannend – fast wie im richtigen Leben.

Nach einem schweißtreibenden Dauerlauf kommen sie zu dem Hof, wo der behinderte Junge wohnt. Dem haben sie schon oft Streiche gespielt. Wenn er in seinem grob gezimmerten Schaukelstuhl auf der Terrasse sitzt und sie mit Steinchen nach ihm werfen, dann haben sie einen „Heidenspaß“. In seiner Hilflosigkeit kann er nicht aufspringen, er kann sie nicht verfolgen und verprügeln – das gibt ihnen ein Gefühl von Überlegenheit und Macht. Und wenn er dann mit gebrochener Stimme schreit und sabbert: „Hört auf!“ – dann biegen die beiden sich fast vor Lachen.

Der eine der beiden Jungen bückt sich bereits, um Steinchen zu sammeln, da sagt der andere: „Nein!“ Dann geht er

mit klopfendem Herzen auf den Behinderten zu. Zögernd streckt er ihm die Hand hin und bittet um Entschuldigung. Kaum haben sich ihre Hände berührt, springt er schnell zurück zu seinem Freund, der sich hinter einem Fliederbusch versteckt hatte. Der Freund stellt ihn zur Rede und will wissen, was dieser „Unsinn“ soll.

Da sagt der Junge zu seinem Freund: „Mir ist eingefallen, der dort, der Behinderte, das könnte ja auch ich sein.“ Dann springt er, ohne sich umzusehen, weg. Der Freund schaut ihm kopschüttelnd nach.

Inzwischen liegt der Verwundete in einem sauberen Bett im Gasthof zur „Traube.“ Eine Magd hat dem Reisenden geholfen, und während sie ihm behutsam noch eine Decke über die Beine legt, fragt sie den Samariter: „Ist das dein Freund?“

„Nein.“

„Bist du von der Diakonie?“

„Nein.“

„Bist du vom Arbeiter-Samariter-Bund?“

„Nein.“

„Warum hilfst du dann?“

„Weil er Hilfe braucht, weil das ja auch ich sein könnte; und du, du würdest mir doch auch helfen –, oder nicht?“

Die Magd wird rot und geht weg.

In der Küche sieht sie den Lehrling mit einem schweren hölzernen Wassereimer, sie geht hin und hilft ihm tragen und ausschütten. Schon oft haben sie gelacht, wenn er das meiste Wasser verschüttet hat, weil der Eimer für ihn zu schwer war.

Die Chefin vom Gasthaus „Traube“ steht unter der Tür und sieht, was die Magd tut, sie schüttelt den Kopf, und die Magd denkt, ja, ja, schüttle du nur den Kopf. Aber du bist auch froh, wenn dir jemand hilft: „Ich auch.“

Der kleine Junge kommt zur Oma, Milch holen, wie an jedem Tag. Er bekommt eine Apfelsine. „Da, mein Junge. Laß es dir schmecken, die Vitamine sind gesund. Grüß deine kleine Schwester von mir!“

Ach, diese kleine Schwester, diese Nervensäge, dieser Störenfried. Seit die auf der Welt ist, geht sie ihm auf die Nerven, und die Mutter hat kaum noch Zeit für ihn. Alle Gäste reden nur noch von und mit dieser kleinen Göre. Es ist, als wäre er gar nicht mehr da. Nein, der werde ich keinen Gruß ausrichten.

Auf dem Heimweg setzt er sich bei der Friedhofsecke auf einen von der Sonne erwärmten Stein. Er beginnt, die Orange zu schälen, die ersten Duftspritzer berühren seine Nase, während er die Schale der Orange mit dem Fingernagel ritzt. Wie aus heiterem Himmel muß er schon wieder an seine Schwester denken. Er schaut hinüber zu der untergehenden Sonne und denkt: „Vielleicht sollte ich die Apfelsine mit der

Schwester teilen, vielleicht tun ihr die Vitamine auch gut, vielleicht schreit sie dann nicht mehr soviel.“ Langsam und nachdenklich geht er nach Hause.

Nach dem Abendessen, wie an jedem Abend, erzählt der Vater eine Geschichte von Gottes großen Taten. Mit Stolz und glänzenden Augen erzählt er von der unendlichen Güte Gottes. „Darum“, so fügt er am Schluß hinzu, „sollen auch wir Menschen einander lieben wie uns selbst.“

„Lieben wie uns selbst.“

Der Junge geht nach dem Abendgebet und dem Abendsegen ins Bett. Beim Einschlafen denkt er an den Mann, der dem anderen geholfen hat, obwohl er ihn nicht kannte. Er denkt an die Worte des Vaters: „Liebe deinen Nächsten wie dich selbst!“

„Ja“, denkt er, „das ist es: wie dich selbst. Dann kann unsere Welt anders werden.“

„Alles nun, was ihr wollt, daß euch die Leute tun sollen, das tut ihnen auch! Das ist das Gesetz und die Propheten.“ (Mt 7,12).

Alles, was ihr wollt – daß euch die Leute tun sollen – tut's doch!



11

Sandbilder in Flaschen

Ein Bastelvorschlag für die Sommerfreizeit

Vorbereitung

Zuerst einmal muß der Sand gefärbt werden. Dazu eignet sich feiner Quarzsand aus dem Baustoffhandel oder aber Vogelsand aus der Zoohandlung, dieser ist allerdings wesentlich teurer. Zum Färben hat sich Batikfarbe und Stoffmalfarbe bewährt.

In einem viertel Liter Wasser werden eine Messerspitze Batikfarbe oder ein bis zwei Teelöffel Stoffmalfarbe aufgelöst. Das Ganze gibt man am besten in einen alten Plastikbehälter (z. B. eine Eispackung). Anschließend wird der Sand eingefüllt und zwar soviel, daß der Sand gerade noch von dem gefärbten Wasser überdeckt wird. Nach gut 2-3 Stunden, in denen der Sand hin und wieder umgerührt werden sollte, kann das überschüssige Wasser abgeschüttet werden. Der noch feuchte Sand wird auf ein altes Backblech oder ein Stück Alu-Folie geschüttet und zum Trocknen an die Sonne oder vor die Heizung gestellt. Den Sand sollte man nicht auf Zeitungspapier, Holz oder anderes saugfähiges Material legen, da ihm sonst mit dem Wasser auch die Farbe entzogen wird.

Ist der Sand richtig trocken, ist es ratsam, ihn einmal durchzusieben. Nun kann er in Tüten oder Beutel abgefüllt werden.

Material

- gefärbter Sand
- kleine Flaschen
- Korken zum Verschließen der Flaschen
- Trichter, die in die Flaschenhälse passen, zum Einfüllen des Sandes
- Schaschlikspieß, um den Sand in die richtige Form zu bringen
- Rundholz mit dem Innendurchmesser des Flaschenhalses zum Feststampfen des Sandes
- kleine Löffel



Es kann losgehen

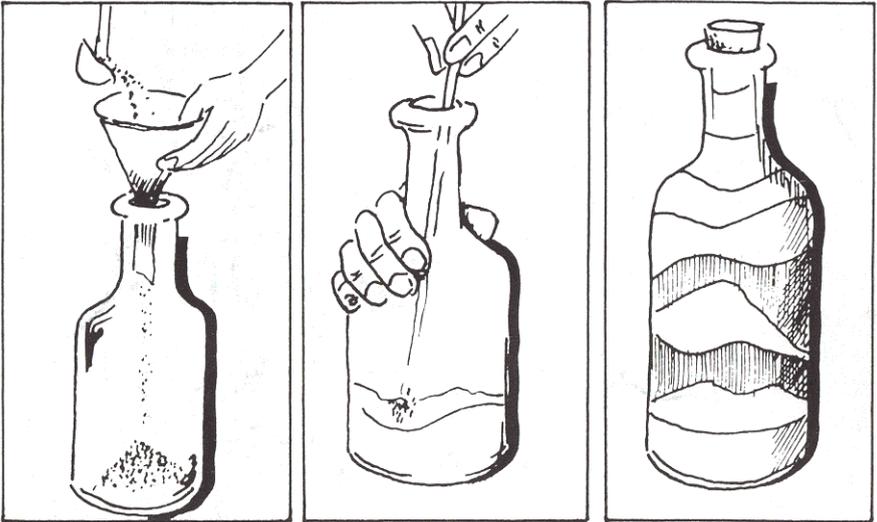
Wenn der gefärbte Sand zur besseren Übersicht in Gläser abgefüllt ist und jeder eine Flasche zum Befüllen sowie Löffel, Trichter und Schaschlikspieß hat, dann kann es losgehen.

Mit dem Löffel gibt man etwas Sand (z. B. gelb) in den Trichter. Mit dem Schaschlikspieß kann der eingefüllte Sand zu kleinen Hügeln aufgehäuft werden. Nun gibt man mit Löffel und Trichter die nächste Farbe in die Flasche (z.B. grün).

E 5489 F

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

Mit dem Spieß kann der Sand wieder in die gewünschte Form gebracht werden. Das geht jetzt nun so lange weiter, bis die Flasche gefüllt ist. Zum Schluß sollte mit dem Rundholz der Sand ganz fest zusammengepreßt werden, bevor der Korken eingesetzt wird. Flasche öfters fest auf dem Tisch aufsetzen. Mit ein wenig Geduld und Übung lassen sich so ganz tolle Motive erstellen.



der Steigbügel

Arbeitshilfe für Gruppenabende und Freizeitgestaltung für die 13 bis 17jährigen

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

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

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

Erscheinungsweise: Alle 2 Monate

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

Vertrieb und Abonnentenverwaltung: dsb Abo-Betreuung GmbH,

74168 Neckarsulm, Telefon: 071 32/959-223

Abbestellung: 6 Wochen vor Ende des Berechnungszeitraumes

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