

# Dieses Heft bringt:

---

- 1** **Guido hat euch lieb** Seite 4  
Eine Andacht zu einem Phänomen, ausgedacht und aufgeschrieben vom Steigbügel-Redaktionsmitglied Gert Presch, Gomaringen
- 2** **Titanic** Seite 4  
Eine Andacht zum Katastrophen-Klassiker „Titanic“, ausgearbeitet und erprobt vom Steigbügel-Redaktionsmitglied Sybille Kalmbach, Flacht
- 3** **Fußball-Kartenspiel-Andacht** Seite 9  
In der Mitte liegen Skat-Karten ... Wie es weitergeht und wie daraus eine Andacht wird, erklärt Sybille Kalmbach, Flacht
- 4** **Ahoi** Seite 13  
Ein Quiz nicht nur für Seebären, ausgedacht, weiterentwickelt, ausprobiert und aufgeschrieben von Matthias Ritter, München
- 5** **Parcours der Sinne** Seite 17  
Konzentration auf die eigenen Sinne ist bei diesem Gruppenstundenentwurf angesagt, meint Claudia Kuhn, Ermden
- 6** **Ruck-Zuck** Seite 19  
Was fällt dir zu diesem Oberbegriff ein? – Ein pfliffiges Spiel, das Jugendliche gerne spielen, zusammengestellt, erprobt und aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Flacht
- 7** **Das Rennen zur Macht** Seite 21  
Die nächste Wahl steht vor der Tür. Eine Idee, wie mit Jugendlichen dieses Thema spielerisch angegangen werden kann, liefert das Steigbügel-Redaktionsmitglied Walter Engel, Rottenburg
- 8** **Der Identostuhl** Seite 31  
Wer dieses Spiel einmal vorbereitet hat, kann es immer wieder in der Gruppe einsetzen. Wie es geht, und auf was zu achten ist, erklärt Esther Heiße, Annaberg
- 9** **Was heißt hier Glaube?** Seite 37  
Eine Sprechszene für 4 Personen, für den Einsatz bei einem Jugendgottesdienst ausgearbeitet vom Steigbügel-Redaktionsmitglied Manfred Pohl, Schlat
- 10** **Pizza-Stockbrot** Seite 39  
Ein erprobtes Rezept für ein Backwerk, das erfahrungsgemäß gut ankommt, erprobt und aufgeschrieben von Sybille Kalmbach, Flacht
- 11** **Galopper des Jahres** Seite 41  
Dieses Spiel eignet sich gut zum Beginn einer neuen Gruppe, meint Sven Deuringer, Rutesheim
- 12** **Groß Fried ohn Unterlaß?!** Seite 44  
Der 350. Jahrestag „Westfälischer Friede“ könnte Anlaß für einen Informations- und Diskussionsabend sein, meint Gerhard Arnold, Ötisheim



### **Verlassen** – auf Gott und die Welt

**Verlassen** – Es hilft, sich verlassen zu können: auf Menschen, die zu ihrem Wort stehen, auf Versprechen, die sich als wahr erweisen, auf Zusagen, die eingelöst werden. Es hilft zum Leben. Denn nur wer Verlässlichkeit erlebt hat, wird fähig loszulassen, kann mutig neue Schritte wagen und wird selbst zu einem verlässlichen Menschen.

**Verlassen!** – Es befreit, hinter sich lassen zu können: die Schul- und Ausbildungszeit, die Enge des Geburtsorts, den Klammergriff der Familie. Dann kann es weitergehen, kann Neues gewagt, Neues entdeckt und ein eigener Stil gefunden werden. „Verlassen“ ist das Thema des Erwachsenwerdens.

**Verlassen?** – Die Zahl der Verlassenen wächst! Freundschaften, Ehen und Familien brechen immer schneller und häufiger auseinander. An Stelle von Verlässlichkeit tritt Unsicherheit und an Stelle von Mut die Angst. Jugendliche sind in der Gefahr, die nötigen Schritte auf dem Weg in ihre Zukunft zu verweigern.

**Verlassen?** – Auf wen und auf was? **Auf Gott und die Welt!** „Verlassen“ ist das Thema des Christseins. Auf Gott ist Verlaß! Er hat sich auf sein bedingungsloses Ja zu uns Menschen am Kreuz festnageln lassen. Wer sich darauf verläßt, kann das verlassen, was hindert, Neues zu wagen und Neues zu entdecken. Wer sich darauf verläßt, wird verlässlich: in der Freundschaft, in der Partnerschaft und in der Jugendarbeit.

Ihr/Euer  
  
Helmut Häußler

**1**

# ANGEDACHT



## „Guido hat euch lieb“

Die Menge wartet gespannt. Manche warten schon seit Stunden – trotz Hitze. Bald wird er kommen. Ihn einmal selber sehen. Erleben, wie er ist. Das wollen sie.

Da der erlösende Satz: „Der 'Meister' kommt!“ Sie schreien, johlen, kreischen. Da kommt er um die Ecke. Sie können ihn sehen.

(Kurze Pause)

Nein, es war nicht in der „Johannes B. Kerner Show“.

Nein, es war nicht im Mai 1998.

Nein, es war nicht Guido Horn, der hier erwartet wurde.

Es war in Jerusalem, im Jahre 30 unserer Zeitrechnung. Und der „Meister“? – Ob er lange Haare hatte, wissen wir nicht.

Welche Klamotten er trug, kann man auch nicht sagen.

Er wurde nicht per Hubschrauber eingeflogen – er kam nur auf einem Esel, dem Transportmittel der armen Leute.

Er kam nicht aus Birmingham, sondern aus dem Ort Jericho.

Er stammte aus dem kleinen Kaff Nazareth.

Aber: Er war dennoch sehr berühmt und bekannt. Sie nannten ihn „Meister“, oder auf hebräisch „Rabbi“.

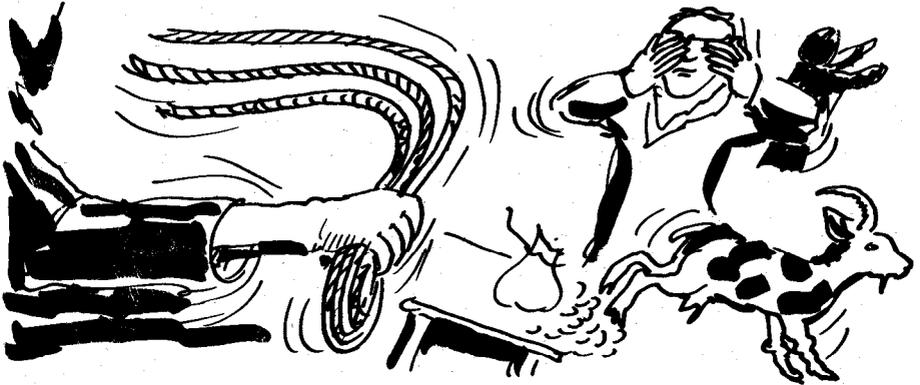
Jesus war sein Name.

Man hielt ihn für einen Wunderheiler. Für einen, der alles anders machen würde. Der sie aus dem ganzen Schlamassel befreien würde. Er war faszinierend. Sie fanden ihn „cool“. Auch damals schon flippten viele aus: „Als er in Jerusalem einzog, geriet die ganze Stadt in Aufregung“, so berichtet das Matthäus-Evangelium (Mt 21,10).

Er brachte keine „Nuß-Ecken“ und kein Himbeer-Eis „als Liebesbeweis“. Es war auch keine „Zeit voller Zärtlichkeit“. Im Gegenteil: Er hat den Leuten tüchtig eingeheizt und gesagt, „was Sache ist“. Als erstes ging er nicht in die nächste

„Techno-Bude“, sondern in den Tempel. Dort hat er die Händler und Verkäufer rausgeschmissen. Er hat auch keinen „säuselnden Schlager-Schmalz“ aus den 70er Jahren zu neuem Leben erweckt. Sondern er hat sich mit den „hohen Tieren“ in Jerusalem angelegt – „Hohepriester“ und „Pharisäer“ hießen die damals. Jede Menge unbequeme Stories erzählte er – Gleichnisse nannte man das. Voll provozierend.

Und die Stimmung schlug auch bald um.



„ ... und wenn's auch mal Tränen gibt ...“ – es gab mehr als das. Blanker Haß schlug ihm schon wenige Tage später ins Gesicht. Die gleichen Leute, die ihn am Palmsonntag „voll flippig“ empfangen hatten, schrien nun: „Kreuzige ihn! Kreuzige ihn!“ Die Jünger, die er überall hin mitgenommen hatte; sie hatten die Hosen gestrichen voll und „verdufteten“.

Judas, sein ehemaliger Finanz-Manager: Er hatte ihn verpiffen.

Petrus, sein ehemaliger Bodyguard: Er verleugnete ihn.

Waschlappen! Elende „Weich-Eier“ – das waren sie!

Und du?

Welche Rolle würdest du einnehmen?

Was würde man über dich schreiben?

Egal, was du jetzt über dich oder andere denkst.

Weißt du, was Jesus dazu gesagt hat?

„Wie mich der Vater geliebt hat, so habe auch ich euch geliebt.“ (Joh 15,9)

Gott, der hat dich lieb. – Das gilt. Amen



# Ange-Dacht



## „TITANIC“

Andacht zum Katastrophen-Klassiker „Titanic“

Eine halbe Milliarde DM hat er angeblich gekostet, der Kinofilm der wohl mehr legendären als unsinkbaren „Titanic“.

Regisseur James Cameron, übrigens auch Macher der „Terminator-Filme“, prägt den Begriff Gigantismus neu. Nicht nur kostenmäßig, sondern auch in anderen Dingen: dreieinviertel Stunden darf der Kinobesucher den Untergang des Luxus-kutters und das damit verbundene Elend anschauen, und nicht weniger als 10 (!) special-effect-Studios waren nach Drehschluß beschäftigt, dem Film den richtigen Schliff zu geben.

Cameron stellt in seinem Mammut-Werk aber nicht nur das Schiff in den Vordergrund, sondern gab auch seinen Schauspielern haufenweise Gelgenheiten, sich auszuzeichnen. Die hübsche Rose reist erster Klasse, gespielt von Kate Winsley. Sie hat große Probleme, den Vorstellungen ihrer Mutter und ihres Verlobten zu entsprechen, ist eingezwängt in Korsett und Standesvorschriften. Jack (Leonardo DiCaprio) reist nur dritter Klasse, und auch dies konnte er sich nur leisten, weil er die Fahrkarte beim Kartenspiel gewonnen hat. Im Laufe des Films nähern sich Rose und Jack einander an, zwei völlig unterschiedliche Lebensgeschichten, aufgewachsen in völlig unterschiedlichen Lebensverhältnissen – und doch entsteht eine Liebe zwischen den beiden, die die Standesgrenzen durchbricht. Gesellschaftlich ist dies natürlich fast ebenso eine Katastrophe wie jene, die später hyperspektakulär in Szene gesetzt wird – die Begegnung des Luxusschiffes mit dem Eisberg.

„Cinema“, Europas größte Kinozeitschrift, verleiht dem Perfektionisten James Cameron den Titel „master of disaster“.

Master of disaster. Kein schlechter Titel, denn was der Regisseur hier kreiert hat, ist eine wahre Symphonie an Desastern.

Nicht nur, daß das als unsinkbar angepriesene Schiff sinkt und so viele Menschen auf grausame und im wahrsten Sinne des Wortes eiskalte Weise ums Leben kommen – auch das Verhalten der Menschen ist ein Desaster. Tja, geurteilt wird

schnell – zum Beispiel über die Reichen, die die Armen in der dritten Klasse eingesperrt lassen, ohne Chance zu fliehen, ohne Chance, in ein Rettungsboot zu kommen, ohne Chance, wenigstens ihren Kindern die Möglichkeit zum Überleben zu bieten. Doch mal ehrlich: Wenn es in so einer Situation *mir* an den Kragen geht, wie reagiere *ich* dann??! Kann ich dafür garantieren, daß ich mich wie ein edelmütiger Retter verhalte??



Oder die einzelnen Menschen, die die vernichtenden Fehler gemacht haben – die, die den Eisberg nicht früh genug entdeckt haben, die, die das Schiff in die falsche Richtung gelenkt haben, die, die Funkrufe nicht sofort gehört haben, die, die ... Man nennt so etwas auch „menschliches Versagen“. Ein nüchternes Wort für die Katastrophen, die so ein menschliches Versagen auslösen können. Man kann urteilen. Aber kann einer von uns sagen, daß er noch nie Fehler gemacht hat, versagt hat? – Auf der Musik-CD zum Film heißt der erste Titel „Never an Absolution“. Niemals eine Absolution, niemals ein Freispruch, eine Befreiung von der Schuld. Schrecklich, damit weiterleben oder auch sterben zu müssen. Wir können gut urteilen, in unseren Kinossesseln. Aber welche Schuld laden wir uns auf, wenn wir falsche Aussagen machen, falsche Entscheidungen treffen, andere durch Worte oder Taten verletzen oder gar zerstören? Wer nimmt mir diese Schuld? Wo ist da der rettende Kinoheld, der mich an der Hand nimmt?

Dann noch das Desaster, plötzlich Auge in Auge dem Tod gegenüberzustehen. Von einer Minute zur anderen, ohne Vorbereitungszeit, ohne große Chance zur Rettung. Wie reagiere *ich*, wenn ich so urplötzlich dem Tod gegenüberstehe? Was bereue ich und kann es nicht mehr ändern, was hätte ich vorher eigentlich noch unbedingt klären / erledigen wollen?

Im Film sieht man die unterschiedlichsten Reaktionen auf das Begreifen des nahenden Todes. Schreiende, panische Menschen, ängstlich verstörte, aktiv handelnde, resignierende, ruhige, laute ... Überfällt mich Panik im Angesicht des Todes, Lethargie oder eine tiefe Ruhe?

Die Hauptdarstellerin Rose schaut dem Tod schon vorher ins Auge. Eingeengt durch die Erwartungen ihrer standesbewußten Mutter und ihres eitlen Verlobten sieht sie keinen anderen Ausweg mehr als den Tod, als den Selbstmord. Jack, der gutaussehende und bettelarme Held hilft ihr – nicht nur, indem er sie in

dem Moment größter Verzweiflung und Selbstaufgabe vor einem Selbstmord bewahrt, sondern auch danach, als er ihr hilft, ihre Lebensfreude wiederzufinden, Selbstvertrauen zu gewinnen, das Leben mit neuen Augen zu sehen.

Ein eindrückliches Bild für die Kinozuschauer ist die Szene, wo Jack und Rose hintereinander an der Reling stehen, die Arme weit ausgebreitet, das Gesicht dem Himmel entgegengestreckt. Dieses Bild ist auch in Celine Dios Musikvideo zum Titanic-Hit zu sehen.

Ein Psychologe nannte diese Szene „doppelte Kreuzigung“. Beide Menschen stünden da, wie am Kreuz, mit ausgebreiteten Armen. Und er nannte Jack als Christus-Symbol für Rose. Er wäre ihr Retter, wie Christus, er würde sich für sie opfern, für sie sterben – damit sie weiterlebt. In der Szene der „doppelten Kreuzigung“ könne man dies schon ahnen – und beide Personen würden später sterben. Jack im Eismeer, Rose als die feine Dame erster Gesellschaft – sie gibt diesen Stand auf, beginnt ein ganz neues Leben. – Eine steile Behauptung des Psychologen!

Eine steile Behauptung des Psychologen. Doch ist diese Behauptung wirklich so weit hergeholt?

Jack ist schließlich nicht nur für Rose ein Held und Retter, sondern auch für viele begeisterte Kinozuschauer. Wie wird dieser Schauspieler seit Veröffentlichung des Films verehrt und angebetet. – Doch was kann dieser Held und Retter *wirklich* für uns tun?? – Allenfalls in unseren Träumen kann er erscheinen und helfen. Er kann keine konkrete Hilfe bieten, kein wirklicher Retter sein.

Es gibt da jemanden, der nicht für sich beansprucht, ein Held zu sein. Christus, Gottes Sohn, der Retter. Nicht auf Kinoleinwand anzuschmachten, sondern im konkreten Leben anzufragen. Kein Traumbild, sondern ein reeller Helfer. Er hat sich nicht nur im Film geopfert und den Tod durch special-effects vorgegaukelt. – Er ist tatsächlich gestorben, den Tod am Kreuz, den Tod für alles, was uns von Gott trennt, den Tod für alles, wo wir uns schuldig gemacht haben. Und er ist tatsächlich auferstanden, er lebt – nicht nur in unseren Träumen ... Nicht „Never an Absolution“, wie in dem Film. Jesus starb für unsere Schuld, befreit uns von der Schuld, wenn wir uns ihm anvertrauen.

Er lebt, nicht nur in unseren Träumen. Wir können mit ihm reden, und er ist wirklich da. Wir können ihn um Hilfe bitten, und er hört wirklich zu und reagiert. Wir können um Schuldvergebung bitten, und er vergibt.

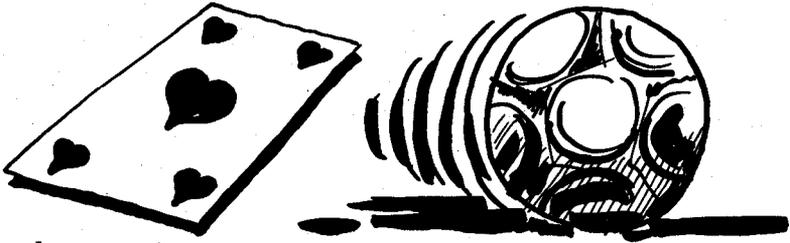
Mal sehen, wie lange die Titanic-Begeisterung noch anhält. Sie schwindet bestimmt mit der Zeit. Was wirklich bleibt, daß ist Jesu Zusage, daß er der Weg und Wahrheit ist, daß er für uns da ist und unseren Weg mit uns gehen will. Und dies ist keine Hollywood-Superlative, sondern Gottes Offensive. – Nimmst du sie an?

# 3

# ANgeDACHT

## **Fußball – Kartenspiel – Andacht**

In der Mitte liegen Karten eines Skat-Kartenspiels, eine überdimensional große Herz-Ass-Karte und ein Fußball. Auf dem Platz liegt für jeden eine Skatkarte.



### **Gedanken**

Warum in einer Andacht Fußball und Kartenspiel?

- Zum Fußballspielen gehört Können, Technik, Laufstärke etc. – und ein bißchen Glück
- Fußball ist ein Sport, der fasziniert
- Fußball begeistert viele
- In einer Fußballmannschaft sind 11 Leute, jeder ist wichtig – wenn einer fehlt, dann spürt man das im Zusammenspiel ganz deutlich
- In einer Fußballmannschaft sind 11 Leute die zusammenspielen, die zusammenhalten müssen
- Jeder einzelne Spieler ist wichtig – es gibt verschiedene Aufgaben: Stürmer, Rechtsaußen, Verteidiger, Torwart – jeder ist mit seiner Begabung wichtig. Nur Stürmer wären schlecht, nur Torwarte auch – nur gemeinsam im Zusammenspiel kann man gewinnen und Erfolg haben
- Um Fußball spielen zu können, brauche ich andere Menschen, Mitspieler
- Fußball schenkt Gemeinschaft, schafft Teamgeist, macht Spaß
- Zum Kartenspielen gehört Glück. Ich freue mich immer, wenn ich gute Karten habe
- Alle Karten sind wichtig. Wenn eine fehlt, kann man nicht mehr richtig spielen
- Jede Karte ist wichtig und wertvoll, so verschieden die Karten auch sind
- Um Kartenspielen zu können, brauche ich auch andere Menschen, die mitspielen
- Kartenspielen schenkt Gemeinschaft, macht Spaß.

(Zu den Kommentaren einzelne Haupt-Stichworte auf den Boden legen)

## **Bibeltext lesen:** 1. Kor 12, 13a, 14-22, 24b-27

Viele Glieder – ein Leib

Denn wie der Leib *einer* ist und doch viele Glieder hat, alle Glieder des Leibes aber, obwohl sie viele sind, doch *ein* Leib sind: so auch Christus.

Denn wir sind durch *einen* Geist alle zu *einem* Leib getauft.

Denn auch der Leib ist nicht *ein* Glied, sondern viele.

Wenn aber der Fuß spräche: Ich bin keine Hand, darum bin ich nicht Glied des Leibes, warum sollte er nicht Glied des Leibes sein?

Und wenn das Ohr spräche: Ich bin kein Auge, darum bin ich nicht Glied des Leibes, sollte es deshalb nicht Glied des Leibes sein?

Wenn der ganze Leib Auge wäre, wo bliebe das Gehör?

Wenn er ganz Gehör wäre, wo bliebe der Geruch?

Nun aber hat Gott die Glieder eingesetzt, ein jedes von ihnen im Leib, so wie er es gewollt hat.

Wenn aber alle Glieder *ein* Glied wären, wo bliebe der Leib?

Nun aber sind es viele Glieder, aber der Leib ist *einer*.

Das Auge kann nicht sagen zu der Hand: Ich brauche dich nicht.

Oder auch das Haupt zu den Füßen: Ich brauche euch nicht.

Vielmehr sind die Glieder des Leibes, die uns die schwächsten zu sein scheinen, die nötigsten.

Aber Gott hat den Leib zusammengefügt und dem geringeren Glied die höhere Ehre gegeben, damit im Leib keine Spaltung sei, sondern die Glieder in gleicher Weise füreinander sorgen.

*Und wenn ein Glied leidet, so leiden alle Glieder mit,  
und wenn ein Glied geehrt wird, so freuen sich alle Glieder mit.*

Ihr aber seid der Leib Christi und jeder von euch ein Glied.

**Aufgabe:** Jeder erhält ein Kärtchen, auf dem der Name eines Körperteil steht. Die Kärtchen sind durchnummeriert. In der Mitte liegen ein großes Plakat und Edding- oder Wachsmalstifte. Nach der Numerierung steht nun einer nach dem anderen auf und malt den Körperteil, der bei ihm auf der Karte steht, auf das Plakat, so daß nach und nach ein Leib mit vielen Gliedern entsteht, ein Mensch.

(Kopf, Bauch, rechtes Bein (ohne Fuß), linkes Bein (ohne Fuß), rechter Fuß, linker Fuß, rechter Arm (ohne Hand), linker Arm (ohne Hand), rechte Hand, linke Hand, rechtes Ohr, linkes Ohr, Nase, Mund, rechtes Auge, linkes Auge, Haare, Herz ... – eventuell die Finger einzeln dazumalen lassen).

Plakat in die Mitte, Stichworte drumrum.

**Nochmals den Bibeltext lesen.**



### **Gedanken zum Text**

- So, wie die verschiedenen Glieder zu einem Leib gehören, so gehören auch 11 Spieler in eine Fußballmannschaft und 32 Karten in ein Kartenspiel.
- Gäbe es nur Könige oder nur Zahlen, nur Asse oder nur Damen, so könnte man nicht miteinander spielen. Gäbe es nur Verteidiger, nur Stürmer, nur Torwarte oder nur Rechtsaußen, so könnte man auch nicht miteinander spielen. Jede Karte ist wichtig, jeder Spieler ist wichtig.
- So auch in der Gemeinde, von der Paulus schreibt. Und so auch in dieser Gruppe. Wir brauchen welche, die spinnige und gute Ideen haben, und welche, die diese Ideen dann auch anpacken und umsetzen. Wir brauchen welche, die sportlich sind und welche, die handwerklich etwas drauf haben. Wir brauchen welche, die Power machen können, und wir brauchen welche, die gut zuhören können. Wir brauchen musikalische Leute und technisch begabte ... (Je nach Art der Gruppe, Unternehmungen der Gruppe und Stärken der Gruppenteilnehmer ausbauen ...)
- Wir alle brauchen einander, damit das Zusammenspiel gelingen kann – wie beim Fußball und wie beim Kartenspiel.
- Damit das Zusammenspiel gelingt und Freude macht.
- Paulus stellt in seinem Text heraus, daß jeder Leib unterschiedliche Glieder hat. Auf unserem Plakat / bei unserem Männle wird das besonders deutlich ...
- Unterschiedliche Glieder. So wie wir. Jeder ist anders als der andere, hat andere Begabungen, Vorlieben, Fähigkeiten und auch Schwächen und Marotten. Jeder ist anders – und doch gehören wir alle zusammen, weil wir etwas Gemeinsames haben. Wir kommen alle in diese Gruppe, und wir wollen Jesus näher kennenlernen, mehr von ihm erfahren.

- Obwohl wir so verschieden sind, gehören wir doch alle zu einem Leib, gehören wir alle zu Jesus Christus.
- Paulus stellt in seinen Beispielen heraus, daß die Glieder alle aufeinander angewiesen sind, keines ist unwichtig.
- So auch hier bei uns. Wir sind darauf angewiesen, daß sich jeder mit seinen Fähigkeiten einbringt, daß wir uns gegenseitig ergänzen.
- Deshalb muß ich nicht neidisch sein, wenn ein anderer musikalischer ist als ich. Und ich muß aber auch nicht das, was ich kann, besonders herausstellen und als besonders wichtig ansehen.
- Wir sind alle Glieder Christi, jeder von uns ist ein Glied.

Nochmals zum Kartenspiel (Kartenspiel in die Hand nehmen), weil das noch mehr aussagt als das Fußballspiel:

- Gott hält uns alle in der Hand. Für ihn sind wir ganz wichtig, jeder einzelne – jeder!
- Er hat uns als Gemeinschaft zusammengefügt und will nicht, daß auch nur einer verlorenght.
- Gott ordnet unser Leben sinnvoll.
- Ass: Jesus, Gottes Sohn, ist das große Ass in unserem Spiel der Gemeinschaft.
- Hier in unserer Gruppe, in unserer Gemeinde, in unserem Leben.
- Ohne ihn kann unser Spiel nicht gelingen.
- Ich freue mich auf unser weiteres Zusammenspiel, ich habe so richtig Lust drauf – und ich bin froh, daß Gott unser Spiel ordnet und lenkt, und daß wir Jesus als das große Ass mit dabei haben.

## **Gebet**

*Herr,*

*du hast uns alle sicher in deiner Hand, du hältst unser Leben und du ordnest es sinnvoll.*

*Wir bitten dich, daß du uns hilfst.*

*Hilf uns, daß wir nicht immer auftrumpfen.*

*Laß uns froh und fair miteinander spielen, damit wir wirklich Glieder an einem Leib sind, die sich aneinander freuen, einander helfen und voneinander profitieren.*

*Herr, wir danken dir für Jesus Christus, deinen Sohn, das große Ass in unserem Leben. Herr Jesus, ohne dich kann das Spiel nicht gelingen.*

*Danke, daß du bei uns bist – heute und an jedem Tag.*

*Amen.*



**AHOI**

*Ein Quiz nicht nur für Seebären*

## **Die Geschichte**

Kai, der alte Seebär, war schon viel herumgekommen. Er kannte die sieben Weltmeere wie seine Westentasche. Diesmal war er mit einer Flotte mit drei Schiffen unterwegs. Nach acht Wochen Fahrt waren sie am Kap der Guten Hoffnung. Die Stimmung war nicht gerade die beste. Obwohl Wetter und Wind optimal waren, stritten sie ständig. Dann geschah es. Erst unmerklich, dann immer deutlicher zog ein Wind auf, der sich blitzschnell in einen Orkan verwandelte. Ihre Schiffe wurden hin und hergeworfen wie Nußschalen. Es knarrte, dann brach ein Mast. Segel rissen entzwei. Weitere Masten brachen. Das Ruder zerbarst. Der Navigator rannte seinen davonfliegenden Seekarten hinterher – vergeblich. Den anderen Schiffen erging es nicht anders.

**Hinweis:** Toll wäre es, wenn parallel zur Geschichte die entsprechenden Geräusche abgespielt werden könnten.

## **Die Gruppen**

Jede Gruppe muß versuchen, ihr Schiff so schnell wie möglich wieder flott zu bekommen. Dazu bekommt jede Gruppe drei verschiedene Teile einer Segelschiffskopie. Insgesamt sind bei drei Gruppen drei komplette Kopien (jeweils eine andere Farbe) im Umlauf. Weil jede Gruppe von jeder Farbe ein Teil besitzt, müssen sich die Gruppenmitglieder für eine Farbe entscheiden und mit den anderen zwei Gruppen entsprechend austauschen. Auf der Rückseite eines jeden Teils befindet sich eine Zahl. Die Gruppe, die zuerst die zusammengehörenden Teile beieinander hat und ihre Kurszahl (Produkt der Zahl) errechnet hat, erhält zwei Punkte, die zweite Gruppe erhält einen Punkt.

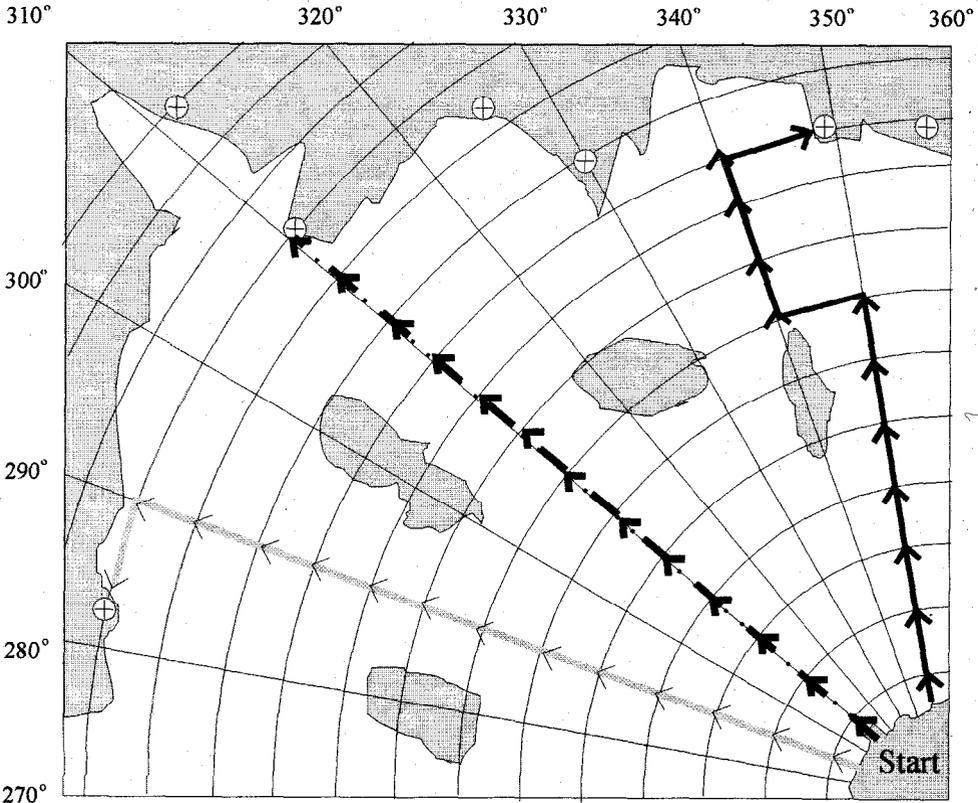
**Beispiel:** Gelb:  $3 \times 4 \times 29 = 348$ ; Blau:  $3 \times 5 \times 19 = 285$ ; Rot:  $3 \times 8 \times 13 = 312$ ; das Produkt (348, 285 ...) ergibt die Kurszahl. Jede Gruppe kann dann ihrem Schiff noch einen originellen Namen geben.

## Konkretionen

Nun müssen die drei Schiffe ihren Zielhafen finden. Zu diesem Zweck wird ein Quadrat einer Seekarte aufgezeichnet, und zwar von  $270^\circ$  bis  $360^\circ$ . Alle  $10^\circ$  ist eine Linie (radial). Außerdem gibt es noch konzentrische Kreislinien, die die Radiallinien kreuzen. Man darf pro richtiger Frage immer einen Schritt entlang einer Radial- oder Kreislinie gehen (bei bestimmten Spielen eventuell auch mal zwei).

- Die Gruppe, die zuerst an ihrem Hafen ist, hat gewonnen.
- Der Zielhafen einer Gruppe ist durch die Kurszahl definiert.
- Die drei Häfen werden so angeordnet, daß der Weg dorthin 15 Schritte beträgt.
- Die Gruppen wissen nicht, welche Kurszahl (=Hafen) die anderen haben.

**Wichtig:** Inseln müssen umfahren werden.



## Sprachen

1. Welche Sprache spricht man in Brasilien? Warum? (Portugiesisch, wegen Kolonialisierung)
2. Wann sagt der Chinese „Guten Morgen?“ (Wenn er Deutsch spricht, hahahah)
3. Was ist Esperanto? (Eine Kunstsprache, die auf logischen Zusammenhängen zwischen Rechtschreibung, Aussprache und Grammatik beruht)
4. Nenne mindestens drei Sprachen, die zur Zeit Jesu gesprochen wurden (Latein, Altgriechisch, Aramäisch, Althebräisch)
5. Sage „Danke“ in mindestens drei nichtdeutschen Sprachen (Thank you, Merci, Grazie, Gracias, Köszönom ...)
6. Mit welcher Sprache ist die finnische Sprache verwandt? (Ungarisch)
7. Wie heißt Finnland auf finnisch? (Suomi)



## Seefahrt

8. Wie nennt man die Fenster der Schiffe? (Bullauge)
9. Wie heißt die Schiffsküche? (Kombüse)
10. Was ist das Gegenteil von Seeschiffahrt? (Binnenschiffahrt)
11. Wie heißt die linke Seite eines Schiffs? (Backbord)
12. Wie nennt man das Schiffstagebuch? (Logbuch)
13. Wie heißt die Wissenschaft, die sich mit der Seefahrt beschäftigt? (Nautik)
14. Wie nennt man den Lohn der Schiffsmannschaft? (Heuer)
15. Wie heißen die Boote der Indianer? (Einbaum)
16. Wo schlafen die Matrosen? (Kajüte)
17. Wie nennt man die Geschwindigkeitseinheit der Schiffe? (Knoten)
18. Was ist „Verklappung“? (Entsorgung giftiger Abfallstoffe mittels Spezialschiffen im Meer)

## **Technik**

19. Wie heißt der vordere und hintere Teil eines Schiffs (Bug/Heck)
20. Wie nennt man die Armbanduhr des Kapitäns? (Armbanduhr, haha)
21. Wie heißt das Gerät zur Messung der Sonnenhöhe für Orts- und Zeitbestimmung? (Sextant)
22. Nenne mindestens zwei Schiffstypen, die auch über dem Wasser fahren können? (Luftkissenboot, Raumschiff, Luftschiff)
23. Nenne mindestens vier Antriebsmöglichkeiten für Schiffe (Wind, Ruder, Gasturbine, Dampf, Atom)
24. Wie heißt das Gerät, das mit Schallwellen die Schiffsposition bestimmt? (Echolot)
25. Womit kann man aus einem U-Boot an die Oberfläche sehen? (Periskop)
26. Wie funktioniert eine Turbine? (Aus Gas/Dampf/Wasser wird Energie gewonnen, die eine Welle antreibt. Dann Generierung ins Stromnetz möglich)

## **Meteorologie**

27. Wieviele Windstärken gibt es: 8, 10 oder 12? (12)
28. Wie nennt man das ruhige Zentrum eines Wirbelsturms? (Auge)
29. Nenne mindestens zwei Einheiten für den Luftdruck (Bar, Pascal, Atü)
30. Wie hoch ist in München der normale Luftdruck? (1013 mbar)
31. Womit mißt man den Luftdruck? (Barometer)

## **Geschichte(n)**

32. Von wo nach wo fuhr die Mayflower? (Von England nach USA)
33. Wie heißt die Insel, auf der Paulus zuletzt angelegt hatte, bevor er Schiffbruch erlitt? (Kreta)
34. Wie heißt die Insel, auf der Paulus landete, nachdem er Schiffbruch erlitten hatte? (Malta)
35. Welcher orientalische Seefahrer wird in dem Märchen aus 1001 Nacht erwähnt? (Sinbad)
36. Nenne eines der Schiffe, mit denen Kolumbus in Amerika ansetzte? (Santa Maria ...)

## **Geographie**

37. Aus welchem Land kommt der Seebär? (Mensch!)
38. Nach wem ist Amerika benannt? (Nach dem italienischen Seefahrer Amerigo Vespucci)
39. Nenne mindestens drei der vier größten Seemächte im 15./16. Jahrhundert (Portugal, England, Holland, Spanien)
40. Wie heißt das Kap bei Feuerland? (Kap Horn)
41. Nenne mindestens drei Ozeane (Pazifik, Atlantik, Indischer Ozean, Stiller Ozean, Arktik, Antarktik)



## Parcours der Sinne

### Grundsätzliches

Dieser Gruppenstundenentwurf soll dazu dienen, daß sich die Teilnehmer einmal ganz auf ihre Sinne konzentrieren und sie intensiv erfahren. Man kann bei kleineren Gruppen alle zusammen laufen lassen, bei größeren sollte jeder einzelne oder in Kleingruppen den Parcours abgehen. Die Teilnehmer schreiben ihre Lösungen auf Laufzettel, die im Anschluß aber nicht eingesammelt werden. Der Leiter liest die richtigen Lösungen vor, und die Teilnehmer können selbst kontrollieren, was richtig und was falsch war.

### Station 1: Fühlen

Im Raum sind vier Fühlboxen aufgestellt, in denen sich verschiedene Gegenstände befinden. Diese müssen von den Teilnehmern durch Fühlen erraten werden.

Fühlbox 1: Kugelschreiber, Teesieb, Kassette, Teelicht, Mausefalle, Klingel.

Fühlbox 2: Stempel, Taschenrechner, Schraubenzieher, Gummistöpsel, Teebeutel, Schlüssel, Flaschenöffner.

Fühlbox 3: Fernbedienung, Fotoapparat, Zitronenpresse, Handschuh, Federball, Flötenkopf, Schnapsglas.

Fühlbox 4: Billardkreide, Kickermännchen, Palme, Zapfen, Golfball, Muschel, Schwamm.



## **Station 2: Hören**

Auf einer Kassette sind Ausschnitte von 10 Liedern zusammengespielt. Die Teilnehmer müssen jeweils den Titel und Interpreten nennen.

- 1) Nana – Lonely
- 2) Skunk Anansie – Hedonism
- 3) Robbie Williams – Old before I die
- 4) Alexia – Uh La La La
- 5) 'N Sync – I want you back
- 6) Caught in the Act – Bring back the love
- 7) Ricky Martin – Maria
- 8) Backstreet Boys – Everybody
- 9) Touché – I can't get no sleep
- 10) Take That – Babe

## **Station 3: Riechen**

Möglichkeit 1: Blumenriechen. Man hat 4-5 verschiedene Blumen, nennt den Teilnehmern die verschiedenen Arten und sie müssen sie zuordnen. Anschließend kann jeder eine eigene Blume einpflanzen.

Möglichkeit 2: Riechtest. Man sammelt verschiedene Dinge, die leicht zu riechen sind, zum Beispiel Duftöle, Gewürze, Riechkerzen und die Teilnehmer müssen die einzelnen Düfte erraten.

## **Station 4: Sehen**

In einem Raum ist ein Standbild, eine Art Stilleben aufgebaut. Dies dürfen sich die Teilnehmer erst einige Minuten lang ansehen, dann müssen sie den Raum verlassen. Wenn sie draußen sind, werden mehrere Dinge an dem Standbild verändert, die die Teilnehmer dann herausfinden müssen.

## **Station 5: Schmecken**

Geschmackstest: Salz, Zucker, Schokolade, Paprikagewürz, Limo, Kräuter, Apfelsmus, rohe Kartoffel, Zitrone, Orange.

Danach gibt's als Abschluß noch eine kleine Freude für den Gaumen, zum Beispiel einen leckeren Obstsalat. Nebenbei gibt's eine Andacht, als Thema eignet sich die Heilung der zwei Blinden (Mt 9,27-31), die dank Gott wieder mit allen Sinnen leben können.





## Ruck-Zuck

### Kurzbeschreibung

Ein Spieler schreibt vier Assoziationen zu einem Oberbegriff auf, seine drei Mitspieler müssen in kurzer Zeit versuchen, dieselben Assoziationen wie er zu diesem Oberbegriff zu finden.

### Anzahl der Personen

Mindestens 8 Spieler, 1 Spielleiter, 1 „Jury“

**Dauer:** Pro Spielrunde circa vier Minuten – man kann das Spiel nur als einen Teil eines Spielabends spielen und pro Mannschaft nur 2-3 Spielrunden spielen, oder einen ganzen Spielabend damit gestalten ...

### Vorbereitung

Es werden Mannschaften mit je vier Personen gebildet. Die Mannschaften sitzen im „Zuschauerbereich“, gegenüber auf der „Bühne“ stehen drei Stühle in einer Reihe nebeneinander. Hier sitzt immer die Mannschaft, die gerade spielt.

### Material

Stoppuhr, Punkteplakat, Kärtchen mit Begriffen, Tafel und Kreide (alternativ große Plakate und Eddingstifte o. ä.)



## **Spielablauf**

Gruppe A kommt nach vorne, drei Spieler setzen sich auf die Stuhldreie, ein Spieler kommt zum Spielleiter und bekommt von dem einen Oberbegriff gezeigt, zum Beispiel „Krankenhaus“. Dieser Spieler muß nun auf die Tafel vier Assoziationen schreiben, die ihm zum Thema „Krankenhaus“ einfallen, zum Beispiel „Arzt“, „Krankenschwester“, „Spritze“ und „Operation“ (vorher abklären, ob nur Substantive oder auch Verben und Adjektive erlaubt sind). Die Tafel ist so aufgestellt, daß die Zuschauer die Begriffe sehen können, die Mannschaft, die gerade dran ist und auf der Stuhldreie sitzt, aber nicht.

Nun nennt der Spielleiter den Oberbegriff laut für alle und gibt das Startzeichen, worauf der erste Spieler in der Stuhldreie beginnt, so viel wie möglich Assoziationen zum genannten Oberbegriff aufzuzählen. Nach 10 Sekunden (wer will, kann auch 15 Sekunden geben) ruft der Spielleiter „weiter!“, und der zweite Spieler der Stuhldreie nennt Assoziationen, nach weiteren 10 Sekunden der letzte Spieler, auch wieder 10 Sekunden lang.

Während der Assoziationen-Aufzählung steht die „Juryperson“ neben der Tafel. Wird eine Assoziation genannt, die mit einem der auf der Tafel stehenden Wörter übereinstimmt, wird dieses Wort umkreist. Am Ende der Spielrunde von Gruppe A werden die erspielten Punkte auf dem Punkteplakat notiert: vier Wörter erraten gibt zehn Punkte, drei Wörter erraten sechs Punkte, zwei Wörter drei Punkte und ein Wort einen Punkt.

Danach beginnt die nächste Spielrunde mit Gruppe B, die jetzt nach vorne kommt ...

Sieger ist die Mannschaft, die am Ende die meisten Punkte erreicht hat (man sollte zu Beginn ausmachen, wie viele Spielrunden jede Mannschaft spielen darf ...).

**TIP:** Wenn der Spielleiter alleine ist, kann er sich auch das Zeitstoppen sparen und statt dessen vor dem Spiel folgendes auf Kassette aufnehmen: „Der Begriff lautet: (kurze Pause) – los! – (10 Sekunden Pause) – Weiter! – (10 Sekunden Pause) – Stop!“ Wird diese Aufnahme jedesmal zurückgespult und wieder abgespielt, muß der Spielleiter nicht mehr auf die Zeit achten, sondern kann selbst die richtigen Begriffe auf der Tafel umkreisen.

## **Vorschläge für mögliche Begriffe:**

Robin Hood, Bahnhof, Europa, CVJM, Kirche, Kühlschrank, Bundeskanzler, Sommer, Eisdiele, Eisenbahn, Lastwagen, Jesus, Pharisäer, Schuhgeschäft, Erdbeeren, Kinder, Amerika.



## **Das Rennen zur Macht**

### **Ein Spiel zur Bundestagswahl**

**Idee:** Mit der Gruppe wird eine Wahl durchgeführt, der „Bundestag“ und schließlich die „Regierung“ gebildet. Ziel ist, „Bundeskanzler“ zu werden bzw. „Spitzenkandidat“ seiner Partei und dabei das Wahlergebnis möglichst genau vorherzusagen. D. h. es kann auch jemand gewinnen, ohne „Bundeskanzler“ geworden zu sein. Das Spiel orientiert sich möglichst an den Grundgesetzvorgaben zur Bundestags- bzw. Kanzlerwahl.

**Materialliste:** Wahlzettel (vgl. Anhang); Taschenrechner oder Laptop; Wahlzettel für die Kanzlerwahl (vgl. Anhang); Lose, bei 15 Gruppenmitgliedern also 15 Lose mit den Zahlen 1-15; Grundgesetz (GG); Tageslichtprojektor mit vorbereiteter Folie bzw. vorbereitetes Plakat für die Stimmenauszählung; Ernennungsurkunde.

**Vorbemerkungen zu den Parteien:** Wenn „neutral“ gespielt werden soll, dann sind die Parteinamen Farben; für die Wahlprognose ist das Endergebnis der Wahl in der Gruppe ausschlaggebend – ein Sieger kann am selben Gruppenabend festgestellt werden.

Wenn den Farben wirkliche Parteien zugeordnet sind, dann ist vor der Wahl-durchführung eine (kurze) Diskussion angebracht, die als „Wahlkampf“ betrachtet werden kann. Jedes Gruppenmitglied muß sich dann aber zu einer Partei bekennen, sonst funktioniert das Spiel nicht (vgl. Spielablauf). Für die Wahlprognose ist das tatsächliche Ergebnis der Bundestagswahl am 27. 9. 98 ausschlaggebend, d. h. wer gewinnt, entscheidet sich erst am 27. 9. 98.

## **Die Parteien:**

<u>Neutral</u>	<u>Real</u>
Dunkelrot	PDS
Gelb	FDP
Grün	Bündnis 90/Die Grünen
Rot	SPD
<u>Schwarz</u>	<u>CDU/CSU</u>
Rechts	Rechtsparteien (nur wenn Real gespielt wird)
SO	Sonstige (nur wenn Real gespielt wird)

## **Spielverlauf**

**1. Die Wahl:** Jedes Gruppenmitglied zieht ein Los. Die daraufstehende Zahl behält vorerst jede/r für sich! Nun werden die Stimmzettel (vgl. Anhang) verteilt. Jede/r hat 100 Stimmen (= 100%).

Zuerst trägt jede/r die Los-Nummer oben rechts ein! Danach wird ganz links die Partei angekreuzt, für die sympathisiert wird – nur 1 Kreuz!!

Vor der eigentlichen Wahl/Prognose liest der Gruppenleiter den Artikel 38 des GG vor bzw. – besser – sagt frei, was dort steht.

Danach erklärt er, was man vom genannten Wahlgesetz wissen muß:

- a) Es sind insgesamt 656 Abgeordnete zu wählen, davon die Hälfte als Direktkandidaten in den einzelnen Wahlkreisen.
- b) Mit der Zweitstimme (rechts im Wahlzettel) wird die prozentuale Zusammensetzung des Bundestages bestimmt!
- c) Mit der Erststimme werden in den Wahlkreisen Kandidaten gewählt; wer die meisten Stimmen hat, erhält das Mandat.
- d) Hat eine Partei weniger Direktmandate als ihr (laut Zweitstimmen) Sitze zustehen, so rücken die restlichen Abgeordneten von den Landeslisten nach. Hat eine Partei mehr Direktmandate als ihr Sitze zustehen, so bekommt diese Überhangmandate. Beispiel: Laut Zweitstimmen bekäme eine Partei 193 Abgeordnete, sie hat aber 196 Direktmandate erobert, so bekommt sie 3 Überhangmandate. Die Anzahl der Abgeordneten erhöht sich dementsprechend ( $656 + x$ ). So hatte der 1994 gewählte Bundestag 672 Abgeordnete, also 16 Überhangmandate.
- e) Wer nicht 5% der Zweitstimmen erreicht, kommt nicht in den Bundestag, es sei denn, die Partei erobert mindestens 3 Direktmandate.
- f) Die nicht erhaltenen Mandate der unter 5% liegenden Parteien bzw. der Sonstigen Parteien werden entsprechend ihrem Stimmenanteil auf die in den Bundestag eingezogenen Parteien verteilt.

g) Jedes Bundesland entsendet eine seiner Einwohnerzahlen entsprechende Anzahl von Abgeordneten in den Bundestag. (Dies kann bei unserem Spiel nicht berücksichtigt werden).

Im linken Teil (Kandidatenwahl) des Wahlzettels sind **insgesamt 328 Direktmandate** zu verteilen. Dabei ist zu berücksichtigen, daß die kleinen Parteien kaum Direktmandate erhalten. Werden mehr als 328 Direktmandate verteilt, so sind das Überhangmandate (im Spiel nicht mehr als 20!!). Für SO keine Direktkandidaten!

Im rechten Teil (**Listenwahl**) des **Stimmzettels** müssen **100 Stimmen** verteilt werden. Bitte genau nachrechnen!! Wichtig: **Ausschlaggebend für die Wahlprognose sind die bei der Listenwahl (linke Seite) eingetragenen Stimmen** (1 Stelle nach dem Komma). Bei der Wahl der Direktkandidaten kann geschätzt werden, wieviele Direktmandate die jeweilige Partei erhält.

**2. Öffentliches Auszählen der Stimmen:** Zuerst werden die Direktkandidaten pro Partei und Stimmzettel zusammengezählt und dann durch die Anzahl der (gültigen) Stimmzettel dividiert. Dann immer **abrunden!** (z. B. 46,4 Personen gibt es nicht – nur 46!). Die Summe der Direktmandate muß mindestens 328 betragen. Überzählige Mandate sind Überhangmandate. Diese werden anteilsmäßig auf die beiden stärksten Parteien verteilt (vgl. Anhang).

Das Ganze wird vom Mitarbeiterteam am Tageslichtprojektor eingetragen (vgl. Anhang). Danach werden die Zweitstimmen auf dieselbe Weise ausgezählt. Auf 1 Stelle hinter dem Komma runden.

Anmerkung für Wahlfreaks: Um die Auszählung nicht zu kompliziert zu gestalten, zählen wir anteilsmäßig aus und nicht nach den in Wirklichkeit üblichen Wahlauszählungsmethoden (z. B. d'Hond).



**3. Berechnen der Mandatsverteilung:** Zuerst werden die Stimmen der unter 5% liegenden Parteien und die Stimmen der Sonstigen von 100% abgezogen, aber nur wenn eine Partei nicht gleichzeitig 3 Direktmandate hat.

**Beispiel:** Rechtsparteien erhalten 2,3%, Sonstige 2,0%, Dunkelrot 3,5%. Das ergibt zusammen 7,3%. Dies von 100% abgezogen ergibt 92,7%.

Diese Zahl (hier 92,7%) entspricht 656 Abgeordneten. 1% sind demnach rechnerisch  $656 : 92,7 = 7,076591154$  Abgeordnete. Mit dieser Zahl (vorläufig mit allen Kommastellen!!) werden nun die Stimmenprozentage der verbleibenden Parteien malgenommen:

Beispiel: Gelb	6,1% x 7,076591154	→ 43	= 43
Grün	7,6%	→ 54	= 54
Rot	39,7%	→ 281 + 4 Überhangm.	= 285
Schwarz	39,3%	→ 278 + 3 Überhangm.	= 281
Summe:	92,7%	→ 656 + 7 Überhangm.	= 663

**4. Spitzenkandidaten:** Wer das Wahlergebnis der Gruppe am genauesten vorhergesagt hat (Zweitstimmen) wird jeweils Spitzenkandidat seiner Fraktion. Dazu werden alle Unterschiede bei den einzelnen Parteien (egal ob nach oben oder unten) zusammengezählt. Wer den kleinsten Wert aufweist hat am besten getippt. Dieser Wert wird nun von 20 abgezogen; so erhält jedes Gruppenmitglied seinen persönlichen Punktestand.

**5. Bildung der Fraktionen:** Das Arbeiterteam hat während der Berechnungen jeweils alle Wahlzettel mit derselben Sympathiebekundung zusammengefaßt und liest nun die oben rechts eingetragenen Nummern vor; die entsprechenden Gruppenmitglieder finden sich nun zusammen. (Sollte eine Fraktion nicht vertreten sein, so nimmt deren Interessen im folgenden jemand aus dem Arbeiterteam wahr).

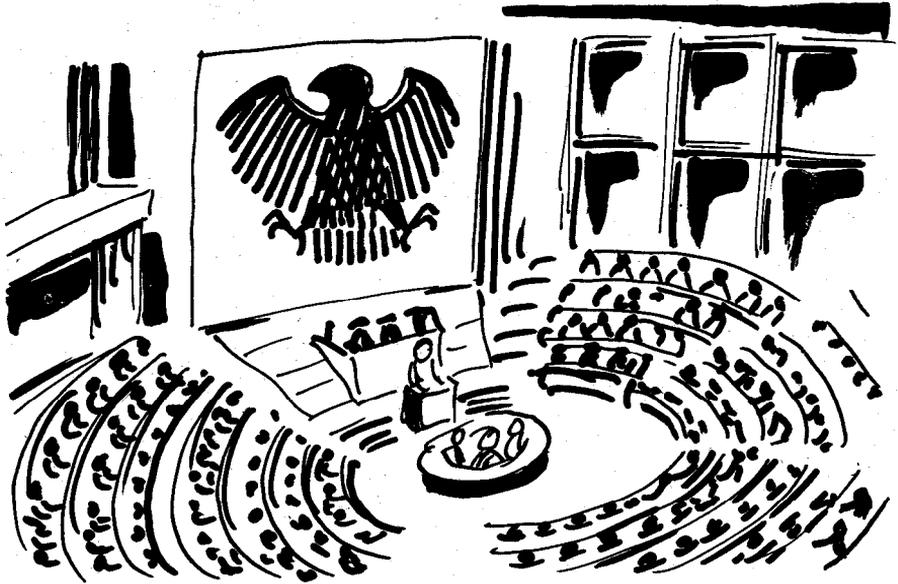
**6. Bildung einer Regierungskoalition:** Die Regierung muß mindestens 329 Abgeordnete hinter sich wissen. Daher können nur Fraktionen miteinander koalieren, die diese Anzahl mindestens erreichen. Die Fraktionen müssen sich nun auf eine Koalition einigen. Solange die Fraktionen miteinander reden spricht der Gruppenleiter – in diesem Fall als „Bundespräsident“ – mit den Fraktionen, um festzustellen, welcher Spitzenkandidat wohl die besten Möglichkeiten hat, zum „Bundeskanzler“ gewählt zu werden.

Im Beispiel können sich folgende Koalitionen ergeben:  
Absolute Mehrheit (mehr als die Hälfte von 663): 332 Sitze

Rot (285) + Grün (54)	= 339
Rot (285) + Schwarz (281)	= 566
Schwarz (281) + Grün (54)	= 335

**7. Die Kanzlerwahl:** Vor Beginn der Kanzlerwahl trägt jemand aus dem Mitarbeiterteam den Artikel 63 des GG (Wahl und Ernennung des Bundeskanzlers) vor; zunächst Absatz (1) und (2). Nun nennt der „Bundespräsident“ seinen Vorschlag. Die Kanzlerwahlzettel (vgl. Anhang) werden ausgeteilt. Jede Fraktion kann ihre verfügbaren Stimmen einigermaßen gleichmäßig verteilen. Damit keine Fraktion mehr Stimmen abgeben kann als sie hat, schreibt jeder Fraktionsangehörige seine Parteifarbe oben rechts auf den Stimmzettel. In die für Ja bzw. Nein vorgesehenen Kreise, schreibt jeder die von ihm vergebene Stimmenzahl.

Es kommt immer wieder vor, daß einzelne Abgeordnete der Kanzlergegner dieser doch wählen bzw. Abgeordnete aus dem Regierungslager diesen nicht wählen. In unserem Spiel ist es deshalb erlaubt, auf ein und demselben Stimmzettel sowohl Ja- als auch Neinstimmen zu vergeben. Aber aufgepaßt: Geht die Wahl nicht im Sinne der Fraktion aus, so werden jedem Fraktionsmitglied bei Abweichlerstimmen von seinem persönlichen Punktekonto 2 Punkte abgezogen. Geht es trotz Abweichlerstimmen im Sinne der Fraktion aus, so erhält jedes Fraktionsmitglied 2 Punkte dazu.



Bei 663 Abgeordneten beträgt die Kanzlermehrheit 332 Stimmen (immer mehr als die Hälfte der Abgeordnetenzahl!). Hat der Vorgeschlagene diese Stimmenzahl erreicht, so ernennt ihn der „Bundespräsident“ zum „Bundeskanzler“ und überreicht ihm die „Ernennungsurkunde“.

Hat der Kandidat die „Stimmen der Mehrheit des Bundestages“ nicht erreicht, so trägt ein Mitarbeiter die Absätze (3) und (4) aus Artikel 63 des GG vor.

Der „Bundestag“ bekommt nun 14 Minuten (eine Minute pro Tag) Zeit, mit der erforderlichen Stimmenzahl einen „Bundeskanzler“ zu wählen. Wählbar sind nur die Spitzenkandidaten.

Ist nach 14 Minuten noch keiner gewählt, so wird sofort ein weiterer Wahlgang durchgeführt in dem gewählt ist, wer die meisten Stimmen hat. Ist der Kandidat mit der erforderlichen Stimmenzahl gewählt, so ernennt ihn der „Bundespräsident“. Ansonsten ist gewählt, wer die meisten Stimmen auf sich vereinigt. Der Bundespräsident entscheidet nun, ob er den „Bundestag“ z. B. wegen „mangelnden Demokratieverständnisses“ auflöst, oder aber ob er den Gewählten ernennt.

Der Ernannte erhält nun 3 Punkte auf sein Punktekonto gutgeschrieben. Der Spitzenkandidat der Koalitionspartei wird Vizekanzler und erhält 2 Punkte gutgeschrieben.

Wird der Bundestag aufgelöst, so verfallen alle bei der ersten Wahl gewonnenen Punkte (die verlorenen Punkte bleiben!).

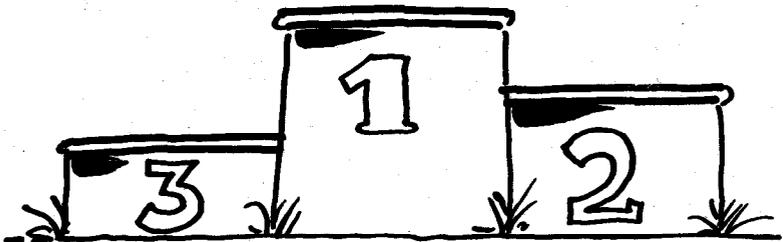
**Punkte bei Vergleich mit dem tatsächlichen Wahlergebnis:** Verfahren wie bei 4., nur im Vergleich zum tatsächlichen Wahlergebnis vom 27. September 1998.

**Auswertung:** Jedes Gruppenmitglied geht mit einem Punktestand von 20 Punkten ins Rennen.

Beispiel:

Anfangsstand:	20,0 Punkte
./.. Tip Wahl in der Gruppe:	9,1 Punkte
<hr/>	
1. Zwischenstand	10,9 Punkte (vgl. 4.)
+ Punkte „Abweichlerstimmen“	2,0 Punkte ...es kann hier auch Minuspunkte geben!
<hr/>	
2. Zwischenstand	12,9 Punkte
+ ggf. Kanzlerpunkte etc.	3,0 Punkte
<hr/>	
3. Zwischenstand	15,9 Punkte = Endstand „Neutral“
+ Tippunkte	19,1 Punkte
<hr/>	
Endstand	35,0 Punkte

**Siegerehrung:** Wer gewonnen hat, wird am ersten Gruppenabend nach der Wahl bekanntgegeben. Ein kleiner Buchpreis aus der Gruppenkasse müßte hierfür drin sein!



### Variationen:

- a) Verteilung des Spiels auf zwei Gruppenabende: Am ersten Abend Information und aktuelle Diskussion (vgl. auch Steigbügel Nr. 241 S. 30).  
Hilfsmittel: Bei der Forschungsgruppe Wahlen e.V., Postfach 101121, 68011 Mannheim Tel.: 0621-1233-0, Fax: ...-199 kann das aktuelle Politbarometer des ZDF bezogen bzw. unter der Fax-Nr. 0190-250061 abgerufen werden.
- b) Auf Freizeiten kann das Spiel mit vielen Personen durchgeführt werden, was die Bildung des „Bundestages“ etwas einfacher und die Koalitionsbildung spannender macht. Auf einer Freizeit sollten zwei Abende angesetzt werden.

## Anhang

### Stimmenauswertung:

#### 1. Erststimme:

Auswertung Erststimmen:						
	Schwarz	Rot	Gelb	Grün	D-rot	Rechte
1. Spieler:	164	158	1	2	3	0
2. Spieler:	155	171	0	2	2	0
3. Spieler:	180	158	1	0	3	0
4. Spieler:	169	156	0	2	1	0
5. Spieler:	134	186	3	2	4	0
6. Spieler:	163	177	2	2	4	0
7. Spieler:	170	159	0	1	1	0
8. Spieler:	174	174	0	0	0	0
9. Spieler:	113	220	0	7	0	0
10. Spieler:	176	171	0	0	0	0
11. Spieler:	221	114	2	4	1	0
12. Spieler:	179	169	0	0	0	0
13. Spieler:	166	164	0	1	4	0
14. Spieler:	147	170	7	4	5	0
15. Spieler:	154	120	25	27	6	0
Summe:	2465	2467	41	52	34	0
Direktmandate:	164	164	2	3	2	0 = 335
Überhangmand.:	3	4				= 7

Stimmzettel:

Los-Nr.:



**Bundestagswahl 1998 in der Jungenschaft Wahlstadt**

**Sie haben 2 Stimmen**

Stimme für den Wahlkreiskandidaten:  
(hier sind mindestens 328,  
höchstens jedoch 348 Mandate  
auf alle Parteien zu verteilen.)  
Im Kästchen ankreuzen, welche  
Partei Dir am liebsten ist  
(nur 1 Kreuz!)

Stimme für die Partei  
Maßgebende Stimme für die Sitz-  
verteilung

Hier sind insgesamt 100% auf alle  
Parteien zu verteilen, so wie Du den  
Wahlausgang erwartest!

Schwarz 

Rot 

Gelb 

Grün 

Dunkelrot 

Rechte 

Schwarz 

Rot 

Gelb 

Grün 

Dunkelrot 

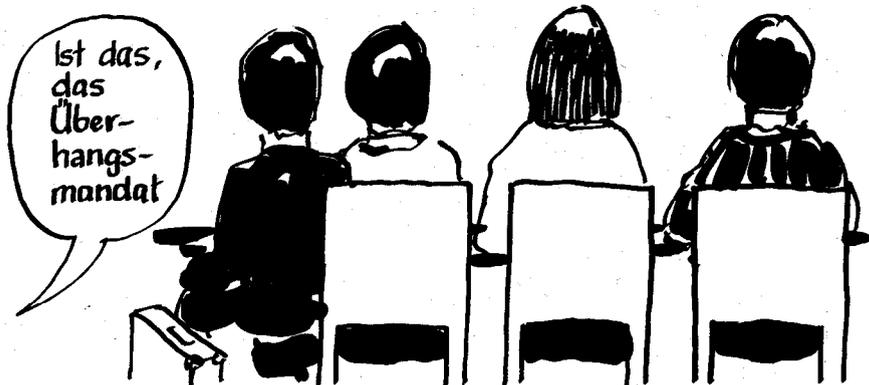
Rechte 

Sonstige 

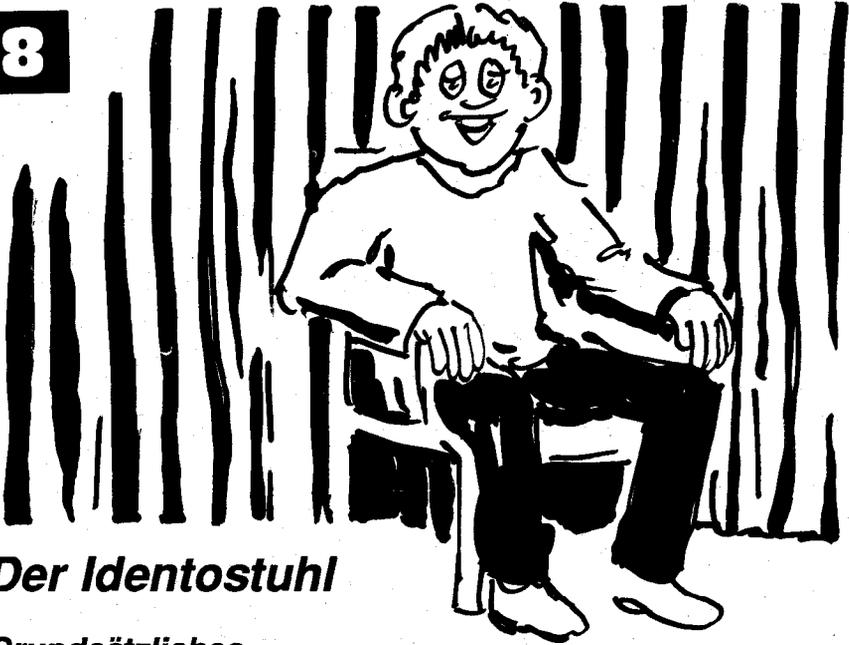
## 2. Zweitstimmen

### Auswertung Erststimmen:

	Schwarz	Rot	Gelb	Grün	D-rot	Rechte	Sonst.
1. Spieler:	38,7	42,3	5,2	7,4	3,9	1,2	1,3
2. Spieler:	35,3	41,9	5,7	7,9	4,1	3,6	1,5
3. Spieler:	42,9	34,6	8,2	7,4	2,9	2,4	1,6
4. Spieler:	35,0	43,1	5,1	7,9	3,9	3,2	1,8
5. Spieler:	38,2	40,2	4,2	10,4	4,3	1,4	1,3
6. Spieler:	40,7	38,3	6,2	7,4	3,7	2,3	1,4
7. Spieler:	41,4	36,5	7,3	6,6	4,5	2,1	1,6
8. Spieler:	37,5	39,4	6,4	7,5	3,8	4,0	1,4
9. Spieler:	39,6	37,6	7,5	7,1	3,7	3,0	1,5
10. Spieler:	38,1	42,2	5,3	7,2	3,2	2,6	1,4
11. Spieler:	43,7	35,3	7,2	7,4	3,0	1,4	1,0
12. Spieler:	37,8	44,3	4,9	8,4	1,6	1,5	1,5
13. Spieler:	41,9	38,3	6,2	6,8	3,9	1,6	1,3
14. Spieler:	40,9	40,9	5,2	5,8	3,6	2,0	1,6
15. Spieler:	37,4	40,4	6,2	8,8	2,9	2,3	2,0
<b>Summe:</b>	<b>589,4</b>	<b>595,3</b>	<b>90,8</b>	<b>114,0</b>	<b>53,0</b>	<b>34,6</b>	<b>22,2</b>
<b>Mittel:</b>	<b>39,3</b>	<b>39,7</b>	<b>6,1</b>	<b>7,6</b>	<b>3,5</b>	<b>2,3</b>	<b>1,5</b>
Im Bundestag fallen 656 Sitze an 92,7% Demnach: 1% = 7,076591154 Sitze							
<b>Sitze:</b>	<b>278</b>	<b>281</b>	<b>43</b>	<b>54</b>	<b>—</b>	<b>—</b>	<b>—</b>
<b>+ Überhangm.:</b>	<b>3</b>	<b>4</b>					
<b>Gesamtsitze:</b>	<b>281</b>	<b>285</b>	<b>43</b>	<b>54</b>	<b>= 663</b>		







## **Der Identostuhl**

### **Grundsätzliches**

Dieses Spiel bedarf zwar ein wenig Vorbereitung, doch sind erst einmal alle Materialien zusammengesucht, kann es jederzeit eingesetzt werden und wird immer wieder neu begeistern. Denn hierbei geht es um jeden ganz persönlich und speziell. Wer möchte, gerät für kurze Zeit in den Mittelpunkt aller Aufmerksamkeit, jedoch die Chance zu gewinnen hat nur der, welcher die anderen am besten einschätzen kann.

### **Grundidee**

Vor einigen Jahren kam einmal ein Brettspiel mit demselben Titel heraus. Dieses wurde ein wenig verändert und erweitert. Nachahmer können entweder alles übernehmen, Teile davon weglassen oder neue dazu erfinden.

Die Gruppe sitzt während des Spiels möglichst so, daß alle einen guten Blick auf die Dialeinwand und den „IDENTOSTUHL“ haben. Dies ist ein thronartiger Stuhl (mit Samt oder Kissen), welcher etwas erhöht (eventuell auf einem Tisch) vorn aufgebaut ist, jedoch so, daß auch von dort die Leinwand gut zu sehen ist. Jeweils ein/e Freiwillige/r muß dort Platz nehmen und sich für eine Antwort entscheiden. Der Rest der Gruppe hat die Aufgabe, sich in diesen „König der Minute“ hineinzusetzen und dessen Antwort zu erraten. Das Spiel kann beendet werden, wenn genügend „Könige“ und „Königinnen“ den Thron bestiegen hatten.

## Material

Zuerst einmal benötigt jeder Mitspieler einen Stift und einen (Be-)Wertungszettel, welcher wie folgt aussehen kann:

<b>Name</b> (desjenigen der vorne sitzt)	<b>A</b> JA	<b>B</b> NEIN	<b>C</b>

In die erste Spalte wird logischerweise immer der Name des Thronenden geschrieben. Der bekommt zu der jeweiligen Frage immer drei Möglichkeiten zur Wahl. Er muß sich entscheiden, (wie auch alle anderen) welche Möglichkeit für ihn in Frage kommt. Es gibt ein Tablett mit einer Karte, auf der die drei Buchstaben deutlich geschrieben stehen und der „Page“ (Gruppenleiter) kann dort erkennen, auf welchen Buchstaben der Befragte zeigt. Das geschieht selbstverständlich hinter einem Sichtschutz zur Gruppe hin. Der Page hat die Aufgabe, die Haltung des Königs zu verkünden.

Außerdem sind entsprechend viele Lose vorhanden in vier unterschiedlichen Farben, die bestimmen, welcher Art der Fragestellung genutzt wird. Das erste, was der Erlauchte also tut, ist, ein Los zu ziehen und der Page beginnt beflissen seinen Dienst.

### Grünes Los: Stimmungsgesicht

Im Raum hängen drei große Stimmungsgesichter, die jeweils einem Buchstaben zugeordnet sind:

glücklich  
zufrieden  
gelassen

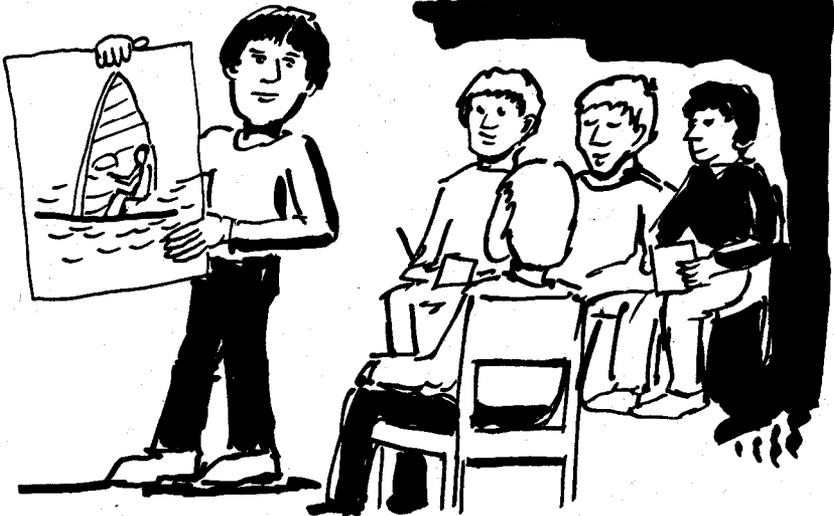
wütend  
erschrocken  
nachtragend

traurig  
verwirrt  
ängstlich

Nun wird eine Situationsfrage gestellt (siehe Anhang) und der Befragte entscheidet sich für eine der drei Reaktionen (glücklich, wütend, traurig), nachdem er sich in die Lage versetzt hat, die vorgelesen wurde. Der Page sollte die Gesichter zur jeweiligen Situation interpretieren können.

### **Rotes Los: Bildhaft**

Das Schönste am ganzen Spiel sind die Fragen zu den Dias. Dazu muß der Spielleiter im Vorfeld viele verschiedene Dias zusammensuchen und sich passende Fragen dazu ausdenken. Doch es lohnt sich. Die Frage wird laut vorgelesen und im Anschluß daran werden drei Dias hintereinander gezeigt (nur im Notfall wiederholen). Je ein Unterpage sollte am Lichtschalter und einer am Diaprojektor sitzen. Beispiele für solche Fragen sind wiederum im Anhang zu finden.



### **Blaues Los: Ja oder Nein**

Der Befragte hat in diesem Fall nur zwei Auswahlmöglichkeiten: A oder B. Hier kann man gruppeninterne oder ortsspezifische Fragen stellen, jedoch nie zu persönliche („Würdest Du lieber mit Robert, mit Peter oder mit Jens auf eine einsame Insel gehen, wenn Du wählen müßtest?“ Alle drei sind offensichtlich in die Befragte verliebt ...)

### **Gelbes Los: Anschungssache**

Ähnlich wie bei den Dias jedoch mit vorgezeigten Gegenständen und den entsprechenden Fragen dazu.

Es dürfen natürlich nur soviel Lose im Korb sein, wie Fragen vorbereitet sind. Außerdem ist es für die Gruppe zur Orientierung vielleicht hilfreich, wenn ein großes Blatt mit den Stichworten zu jeder Farbe vorn hängt: „Was war gleich Rot?“

## Verlauf

Der Page fragt in die Runde nach dem oder der ersten Freiwilligen. Schön ist es, wenn sich Mädchen und Jungen abwechseln. Dann kommt der Auserwählte nach vorn, zieht ein Los, setzt sich auf den Thron, genießt die auf sich gerichteten Blicke und hört genüßlich der Frage zu. Der Page kredenzt ihm das Tablett, er entscheidet sich nach vielen Erwägungen und legt dann seinen Finger entschlossen auf den Buchstaben seiner Wahl. Die Gruppe schaut ihn an und wünscht sich in seinen Kopf zu schauen oder wenigstens auf das Tablett. Dann, nach einer kurzen Bedenkzeit, setzt jeder sein Kreuz und erst, wenn sich jeder entschieden hat, verkündet der Page die Lösung. Danach darf natürlich nichts mehr auf dem Blatt geändert werden, soviel Ehrlichkeit muß sein. Wenn sich die Spieler untereinander kennen oder gerade nicht, kann der Befragte auch seine Entscheidung begründen.

Dies ist ein sehr wichtiger Teil des Spiels, der im Trubel nicht untergehen darf. Zum Schluß zählt jeder seine richtig getippten Punkte zusammen und die Blätter werden eingesammelt. Wer selbst eingeschätzt wurde, hat natürlich einen Punkt weniger – aber das verhindert vielleicht einen allzugroßen Andrang. Gekrönt, geehrt und beschenkt wird natürlich der, welcher sich am besten in andere Personen hineinversetzen kann. Dies ist auch der Ansatzpunkt für eine abschließende Verkündigung.



## Verkündigung

Hier nur einige Ansatzpunkte, die man ausbauen kann.

- „Wir sind ein Volk von Königen.“ Ist uns das bewußt? Dem einen auf sich bezogen vielleicht mehr als nötig, dem anderen ist diese Vorstellung völlig fremd. Er sieht in sich nichts anderes als das was ihm ständig eingeredet wird: ich bin ein Taugenichts, ein Versager, ein Überflüssiger.
- „Dein Nächster- ein König?!“ Sehen wir in unserem Mitmenschen etwas Wertvolles? Vermuten wir in ihm einen „göttlichen Funken“? Jeder besitzt diesen, jeder Mensch ist liebenswert. Sollten wir nicht genauer hinschauen, uns in den Nächsten hineinversetzen, um ihn herauszufinden?!
- „Dienet einander!“ – Wertschätzung gegenüber dem Nächsten macht uns selbst wertvoll. Wertschätzung ist möglich, weil Gott die Menschen für wertvoll hält?? So wertvoll, daß er für sie sein Wertvollstes, seinen Sohn, gegeben hat.

## Vorschläge für Fragen

### Stimmungsgesichter

- Wie reagierst Du, wenn Du von einem Freund / einer Freundin versetzt wirst?
- Du stehst am Bahnsteig und stellst fest, daß Dein Zug gerade abgefahren ist – ohne Dich. Wie reagierst Du?
- Du gehst mit Deinem größten Schwarm aus. Was Du nicht weißt, ist, daß er einen Zwilling Bruder hat, mit dem er die Rollen getauscht hat. Wie reagierst Du, wenn Du es erfährst?
- Im Kaufhaus schiebst Du gedankenverloren einen Wagen zur Kasse. Du bemerkst, daß es nicht der Deinige ist. Was ist Deine erste Reaktion?
- Du wirst beim Kanufahren von Deinem angehimelten Mädchen ins Wasser geschmissen, obwohl Du Deine letzte trockene Hose anhast. Wie reagierst Du darauf?
- Alle sitzen im Kreis auf dem Waldboden. Freundlich bietet man Dir einen freien Platz an. Du setzt Dich hin und bemerkst erst nach einigen Minuten, daß Du in einer Ameisenstraße plaziert wurdest. Wie reagierst Du?



### Bildhaft

- Welches Tier würdest Du gern sein? (möglichst sinnbildhafte und sehr unterschiedliche Tiere wählen)
- Was würdest Du jetzt in diesem Augenblick gern tun? (Tätigkeiten)
- Mit welchem Menschen würdest Du Dich gern etwas länger unterhalten? (Gesichter)
- Wenn Du eine Blume wärst, wo würdest Du am liebsten stehen? (Blumentopf, Park, Wiese ...)
- Durch welche Tür würdest du am ehesten gehen?
- Was würdest Du für eine Pflanze sein, wenn Du wählen könntest? (Baum, Blume, Kaktus ...)
- In welcher Landschaft würdest Du im Augenblick lieber sein?
- Welchen Menschen würdest Du für ein paar Tage vertreten wollen?

### Ja oder Nein

- Magst Du Grießbrei?
- Möchtest Du gern heiraten?

- Würdest Du Deinen Namen ändern, wenn Du könntest?
- Würdest Du für 100 DM nackt einen Kilometer Landstraße laufen?
- Würdest Du bei einem Schönheitswettbewerb teilnehmen?
- Würdest Du Dich mit vier Löwen für kurze Zeit einsperren lassen?

**Anschauungssache** (Gegenstände bereithalten)

- Was wärest Du am liebsten für ein Werkzeug?
- Was ist Deine Lieblingsfarbe? (drei Zettel in seltenen Farben)
- Wenn Du wählen könntest, was wärest Du für ein Instrument?
- Welches Bild passt für Dich am besten zum Thema „Begegnung“?
- Was würdest Du lieber essen?
- Würdest Du lieber an Deinem Körper Deine Hand, Dein Kopf oder Dein Bauch sein?
- In welches Land würdest Du gern einmal reisen? (Australien, Brasilien, Kanada usw.)

# der Steigbügel

## in eigener Sache:

Ferienzeit – für viele unserer Abonnenten ist diese Zeit nicht nur Urlaubs- sondern auch Gruppenreise- und Gruppenfreizeit-Zeit.

Der Steigbügel-Redaktionskreis sieht darin eine besondere Herausforderung und Verpflichtung. Wir haben versucht, in den Heften 287 und 288 eine Fülle von Anregungen und Entwürfe zu bieten.

Wir wissen aber auch: Wenn Steigbügel-Abonnenten mit ihren Jugendlichen unterwegs sind, dann werden neue Ideen umgesetzt und viele gute Spiel- und Gruppenstunden entwickelt und dokumentiert. – Diese sollten Ihr auf jeden Fall dem Kreis der Steigbügel-Abonnenten zugänglich machen. Es lohnt sich: für die Jugendarbeit in unserem Land und für Euch persönlich.

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



## **Was heißt Glaube?**

*Sprecherszene mit biblischen Personen*

### **Sprecher 1: Ich bin der reiche Jüngling**

Als Bibelleser kennen Sie mich sicher. Ich bin damals auf diesen Jesus von Nazareth zugegangen und wollte von ihm wissen, was ich tun muß, damit Gott mit mir einverstanden ist. Als er mir sagte, daß man die Gebote halten solle, da konnte ich uneingeschränkt Vollzugsmeldung machen. Das hat mir Jesus offensichtlich auch abgenommen. Andere haben mir später erzählt, daß er mich sehr sympathisch gefunden hat.

Mir hat dieser Rabbi mächtig Eindruck gemacht. Als er jedoch am Schluß verlangt hat, ich soll mein ganzes Geld den Armen schenken und mit ihm mitgehen, da war es aus. Das war zuviel. Sie müssen wissen, daß ich sehr vermögend bin. Hab' später oft noch darüber nachgedacht, ob ich damals richtig entschieden habe. Aber ich konnte einfach nicht anders.

### **Sprecher 2: Ich heiße Pilatus**

Ich bin römischer Beamter. Als dieser Jesus von Nazareth damals gekreuzigt wurde, war ich Statthalter. War eine ganz unangenehme Sache.

Ich hätte diesen Jesus gern gerettet. Aber seine Gegner waren so militant. Ich habe den Juden sogar die Wahl gelassen zwischen Jesus und diesem Schwerverbrecher Barrabas. Dann haben sich die tatsächlich gegen Jesus entschieden. Mir hat der Mann Eindruck gemacht. Hab' mehrmals mit ihm gesprochen. Oft hat er mir nicht geantwortet. Er war irgendwie souverän. So etwas lieben wir Römer ja. Aber ob er Gottes Sohn gewesen ist? Mit den seltsamen Berichten später über seine sogenannte Auferstehung konnte ich wenig anfangen. Ich mußte noch oft an ihn denken. Dann hab' ich die Geschichte irgendwie verdrängt.

### **Sprecher 3: Mein Name ist Thomas**

Ich bin einer der zwölf Jünger. Man hat mich den Zweifler genannt. Warum? Nun, die Kreuzigung unseres Meisters war für uns ein Schock. War alles umsonst gewesen? Waren unsere Hoffnungen auf das Reich Gottes, in dem alles anders sein würde, nur Täuschungen gewesen?

Und dann hat Simon berichtet, daß unser Herr auferstanden sei. Auferstanden? Was soll denn das heißen? Ich habe gesagt, wenn ich nicht die Verletzungen an den Händen von Jesus sehe, dann glaube ich nicht an seine Auferstehung. Acht Tage später passierte es dann. Jesus war plötzlich bei uns. Er hat mich aufgefordert, seine Verletzungen anzuschauen. Aber gar nicht vorwurfsvoll. Sondern voller Zuneigung zu mir. Das hat mich damals glatt umgehauen. Am Schluß hat er mir persönlich gesagt, daß es gut ist, wenn wir an ihn glauben, ohne handfeste Beweise zu haben.

### **Sprecher 4: Ich bin Petrus**

Ich weiß, daß meine Person höchst umstritten ist.

Ich hab' auch einige Male schwer versagt. Was mich in der Rückschau unheimlich berührt hat, ist, daß mich Jesus deshalb nicht ausgeworfen hat. Im Gegenteil. Seinen Satz, daß er mit mir seine Gemeinde bauen möchte, hat er nie zurückgenommen. Auch nicht, als ich ihn vor lauter Angst verraten habe und behauptet habe, daß ich ihn gar nicht kenne.

Von daher bin ich ein Versager. Jedoch geglaubt habe ich an Jesus von Anfang an. Da war ich nie im Zweifel. Und daß mich unser Herr gemocht hat, daran hat er nie einen Zweifel gelassen. Ich werde nicht vergessen, wie er mich damals dreimal gefragt hat, ob ich ihn lieb habe. War mir beinahe schon peinlich. Was mir wie ein Stachel geblieben ist, war sein Satz, daß er für mich bete, daß mein Glaube nicht aufhöre.

### **Verwendungsmöglichkeiten**

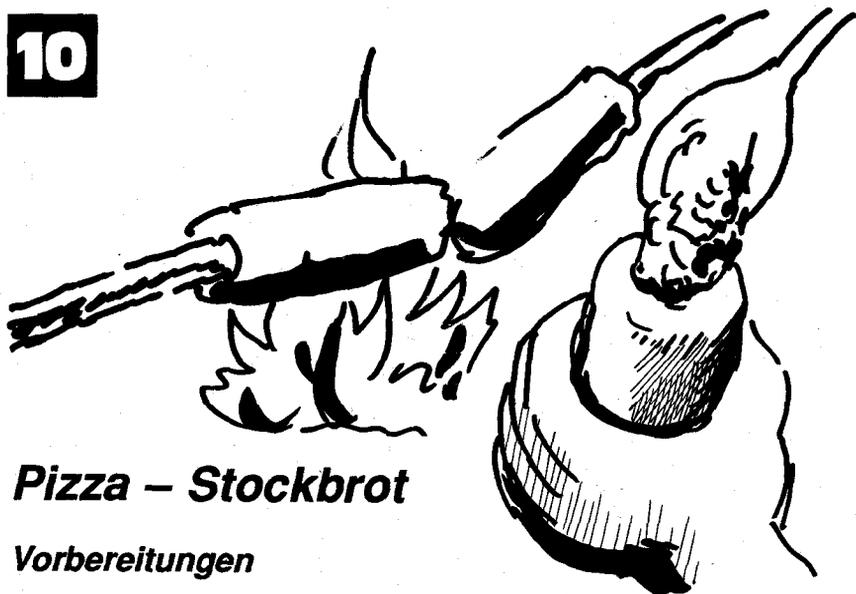
Die Sprecherszene wurde bei einem Gottesdienst auf einer Familienfreizeit eingesetzt.

Bei einem **Quiz** könnte man die Überschriften weglassen, und die Jugendlichen müssen die Personen erraten (who is who?).

Bei einer **Bibelarbeit** könnte man die Originaltexte im Neuen Testament nachlesen lassen, verbunden mit den Fragen: Hat die Person an Jesus Christus geglaubt? Wie sah ihr Glaube bzw. Unglaube aus? Was waren die Gründe für die Entscheidung? Wie sieht meine Entscheidung aus?

Bei einer **Andacht** würde ich einen Text lesen und noch einige Gedanken zum biblischen Verständnis des Begriffs „Glaube“ anfügen.





## Pizza – Stockbrot

### Vorbereitungen

**Zutaten für den Stockbrotteig** (ergibt circa 15 Stockbrote, je nach Länge und Dicke):

- 500 g Mehl
- 1 Trockenhefe
- 250 ml lauwarme Milch
- 50 g Butter / Margarine
- 1 Ei
- 1 Teelöffel Salz
- 1 Messerspitze Pfeffer



Aus den Zutaten einen Teig herstellen, der fest und nicht mehr allzu klebrig sein sollte (sonst nochmals etwas Mehl zugeben). Teig mindestens 20-30 Minuten gehen lassen (passiert automatisch, da man ihn ja wahrscheinlich schon zu Hause oder im Gemeindehaus o. ä. vorbereitet).

### Zutaten für die Pizzafüllung

- 300 g Schinken
- 300 g Salami
- 300 g Gouda
- 300 g Tomaten (frisch, ansonsten aus Dose)
- je nach Geschmack noch Paprika, (Dosen-)Pilze, Zwiebeln ...
- 2 Becher saure Sahne



Alle Zutaten (bis auf die saure Sahne logischerweise ...) in kleine Würfel schneiden (bzw. den Käse kann man auch schon gerieben kaufen), vermischen und die saure Sahne unterrühren.

## **Stockbrotherstellung am Lager- oder Grillfeuer**

Jeder nimmt sich ein circa „apfel-großes“ Stück Teig und drückt es um einen frisch geschnittenen und geschälten circa 3 cm starken Stock (wer will, kann sich auch das Säubern und Schälen sparen und Alufolie rundum wickeln, ist aber nicht so „urig“ und nicht so umweltfreundlich!). Der Teig sollte gleichmäßig rundum verteilt sein, nicht zu dünn und nicht zu dick – auch über der Stockspitze sollte Teig sein, damit später die Füllung nicht wieder unten „rausläuft“.

Über der Glut wird das Stockbrot knusprig braun (nicht stinkend schwarz) gebacken. Gebacken wird nicht, solange noch starke Flammen da sind, sonst ist das Stockbrot außen schwarz und innen noch teigig.

Wenn das Stockbrot fertig ist, vorsichtig abziehen (Achtung, heiß!) und die Pizzafüllung mit einem Löffel einfüllen. Kurz warten (eventuell die Öffnung nochmals zuhalten oder mit Alufolie zumachen, dann hält sich die Hitze besser und die Pizzafüllung innen wird schneller warm, der Käse schmilzt ...

Kurz darauf essen und genießen!!

### **Variation: Pizza-Fladen**

Rezepte wie oben.

Anstatt des Stockbrottes werden Fladen gebacken. Dazu dünne runde Teigfladen formen und auf den Grillrost legen (drunter wieder Glut oder schwaches Feuer), nach einiger Zeit den Fladen wenden, wenn die Unterseite schön braun ist. Nach dem Wenden gleich die Pizzafüllung auf die nun schon braune Seite streichen, damit der Pizzabelag heiß wird und der Käse schmilzt, solange die zweite Fladenseite bräunt.

**TIP:** Vorsicht, nicht zuviel Belag draufgeben, da der Käse beim Schmelzen auch „runterlaufen“ kann!

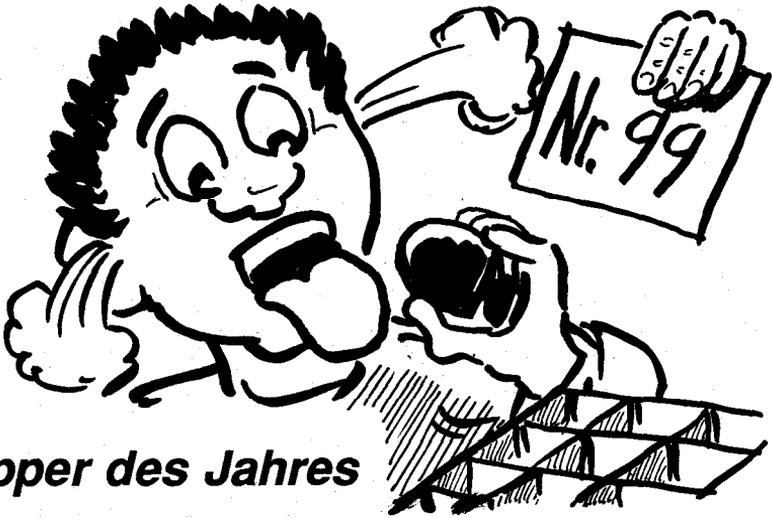
### **Variation: Stockbrot mit süßer Füllung**

Stockbrotrezept wie oben, bloß anstatt des Teelöffels Salz nur eine Prise Salz, keine Messerspitze Pfeffer, dafür aber 2 Eßlöffel Zucker.

Das Stockbrot wird nach dem Backen nicht mit Pizzafüllung, sondern mit Marmelade oder Schokocreame gefüllt. Oder man macht den Teig wie im ersten Vorschlag, macht sich Pizzastockbrot und zum Abschluß / Nachtisch gibt es noch ein Stockbrot mit süßer Füllung (schmeckt nämlich auch mit ungezuckertem Teig).

Guten Appetit!!!





## Galopper des Jahres

Dieses Spiel eignet sich gut für den Beginn einer neuen Gruppe oder wenn zum Beispiel neue Konfirmanden in eine bestehende Gruppe kommen. Da bei jeder Spielrunde sich neue Mannschaften ergeben, lernt man sich schnell besser kennen.

### Spielbeschreibung

Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Teilnehmer die folgende Tabelle:

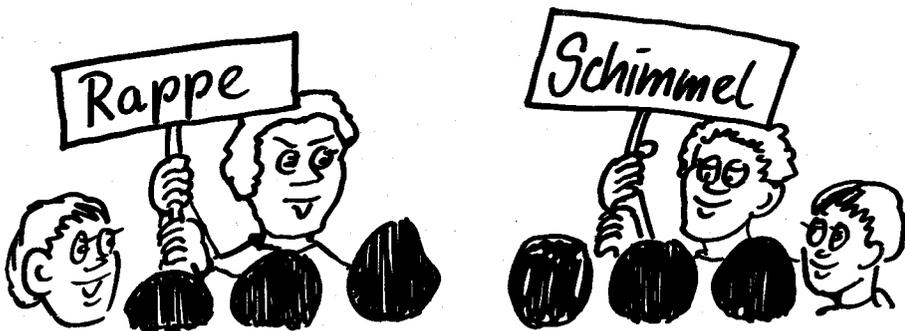
#### Galopper des Jahres

Pferd	– Maulesel		
Stute	– Hengst		
Trapper	– Galopper		
Vollblut	– Kaltblut		
Fohlen	– Pony		
Schimmel	– Rappe		
Dressurpferd	– Springpferd		
Wallach	– Zuchthengst		
Shetlandpony	– Hannoveraner		
Seepferdchen	– Schaukelpferd		
Black Beauty	– Fury		

Jeder Teilnehmer schreibt nun auf seinen Zettel seinen Namen und setzt in jede Zeile ein Kreuz. Setzt er es in die linke Spalte, bedeutet dies zum Beispiel in der ersten Zeile Pferd, setzt er es in die rechte Spalte, bedeutet dies in der zweiten Zeile Hengst. Wo die Teilnehmer ihr Kreuz setzen, ist egal. Wichtig ist nur, daß in jeder Zeile ein Kreuz ist.

Galopper des Jahres	
Stute - Hengst	
Traber - Galopper	
Schimmel - Rappe	
Wallach - Zuchthengst	

Haben alle ihre Kreuze gesetzt, kann das Spiel beginnen. Die erste Spielerpaarung wird aufgerufen, zum Beispiel Pferd gegen Maulesel. Alle Teilnehmer, die Pferd angekreuzt haben, sind in der einen Gruppe und alle Teilnehmer, die Maulesel angekreuzt haben, sind in der anderen Gruppe. Die Gruppen treten nun bei einem kurzen Spiel gegeneinander an. Ist das Spiel beendet, notiert sich der Gruppenleiter auf seiner Tabelle die Siegermannschaft Maulesel. Nun kommt die nächste Spielrunde, zum Beispiel Stute gegen Hengst.

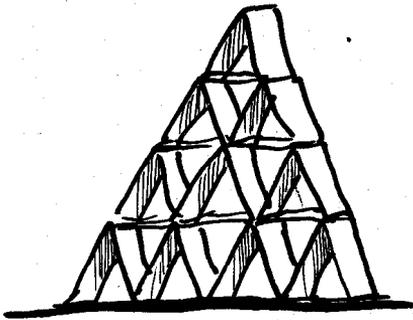


Alle, die Stute angekreuzt haben, sind in der einen Mannschaft und alle, die Hengst angekreuzt haben, sind in der anderen Mannschaft. Es folgt wieder ein kurzes Spiel, und der Gruppenleiter notiert sich wieder die Siegergruppe. So macht man es auch bei allen folgenden Begegnungen.

Am Schluß geben alle Teilnehmer ihre Tabellen ab. Der Gruppenleiter ermittelt mit Hilfe seiner eigenen Tabelle, bei wie vielen Spielen der Teilnehmer bei der Siegergruppe dabei war. Der beste Teilnehmer ist der Galopper des Jahres. Für dieses Spiel kann man sich auch andere Oberbegriffe aussuchen zum Beispiel Autos, Berufe, Fußballmannschaften.

Da die Mannschaften in jeder Spielrunde verschieden groß sind, muß man immer kurzfristig entscheiden, welches Spiel man nimmt. Hier eine kleine Auswahl von möglichen Spielen:

- Tischfußball – die Mannschaft, die zuerst fünf Tore geschossen hat, hat gewonnen
- Schokoküsse essen
- Welche Gruppe notiert innerhalb von 30 Sekunden die meisten Wörter, die nur drei Buchstaben haben, auf einen Zettel?
- Lied vorgurgeln
- Welche Gruppe faltet innerhalb von zwei Minuten die meisten Papierschiffchen?
- Bibelstelle nachschlagen
- Welche Gruppe kann am meisten Streihölzer auf einen Flaschenkopf stapeln?
- Armdrücken
- Welche Gruppe schafft es am schnellsten, einem Teilnehmer die Fingernägel zu lackieren?
- Billiard
- Welche Gruppe bringt innerhalb von 60 Sekunden die meisten Gegenstände an ihren Tisch, die mit „T“ beginnen (Tasse, Tasche ...)?
- Bierdeckelturm bauen





## **GROSS FRIED OHN UNTERLASS ?!**

*Westfälischer Friede – Information und Diskussion*

### **Vorbemerkung**

Im Oktober dieses Jahres steht ein Gedenktag im Kalender, der es wert ist, in die Programmüberlegungen unserer Jugendgruppen aufgenommen zu werden. Am 24. Oktober jährt sich zum 350. Mal der Abschluß des Westfälischen Friedens, der unter 30 Jahre Krieg in Deutschland den Schlußpunkt setzte.

Es könnte eine sehr interessante Angelegenheit werden, sich in der Gruppe in diese Zeit des Dreißigjährigen Krieges zurückzusetzen und sich über das Schulwissen hinaus oder ergänzend dazu mit dieser Zeit zu beschäftigen, die grauenvolles Leid über Deutschland gebracht und die politische Landkarte Mitteleuropas für viele Jahrzehnte grundlegend verändert hat.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen solchen Gruppenabend zu gestalten. Am interessantesten ist es sicher, wenn auf Ereignisse aus der Orts- oder Stadtgeschichte zurückgegriffen werden kann. In den Archiven, soweit sie vorhanden sind und zugänglich gemacht werden, finden sich oft spannende und aufschlußreiche Berichte von Augenzeugen. Es ist deshalb sinnvoll, wenn der Leiter sich zunächst im Stadtarchiv oder im Pfarramt informiert, ob entsprechendes Material vorliegt. Vielleicht ist auch der Stadtarchivar oder der Pfarrer bereit, über die Zeit des Dreißigjährigen Krieges in der engeren Heimat aus den alten Unterlagen zu berichten.

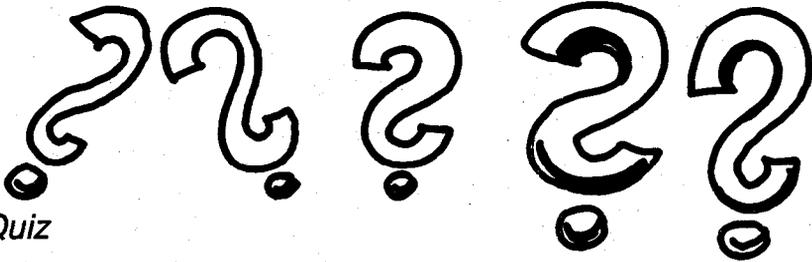
Um auch schon rein äußerlich auf das Besondere eines solchen Abends einzustimmen, kann man den Gruppenraum entsprechend gestalten. Schulen besitzen in ihrem Lehrmittelinventar Karten zur Geschichte des 17. Jahrhunderts und Bilder zum Dreißigjährigen Krieg, die bei rechtzeitiger freundlicher Anfrage sicher entliehen werden können. Dort kann auch zur eigenen Vorbereitung Informationsmaterial (zum Beispiel Folien für den Overheadprojektor) beschafft werden. Mit solchen Unterlagen, soweit sie ein möglicher Referent nicht selbst mitbringt, können die Informationen dieses Abends veranschaulicht und vertieft werden.

Da nicht jeder Mitarbeiter, der das Thema aufgreifen möchte, die Möglichkeit hat, an authentisches Material seiner Heimatgemeinde heranzukommen, sei hier noch eine zweite Möglichkeit aufgezeigt, wie ein solcher Abend gestaltet werden kann.

### *Variation zur Durchführung des Gruppenabends*

Der Gruppe wird zu Beginn des Abends die Gelegenheit gegeben, die zuvor im Raum aufgehängten Bilder und Karten zu betrachten. Nach dieser Einleitungsphase erinnert der Leiter an den 350. Jahrestag des Westfälischen Friedens und nennt die Absicht des Abends.

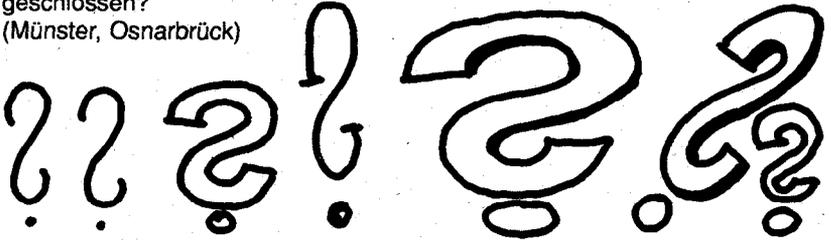
Mit einem kleinen Quiz soll dann einmal Gehörtes oder Gelerntes aus der Versenkung hervorgeholt werden.



#### **Quiz**

1. Welches Ereignis löste den Dreißigjährigen Krieg aus?  
(Prager Fenstersturz)
2. Wie hießen die drei bedeutendsten Feldherren dieses Krieges?  
(Wallenstein, Tilly, Gustav Adolf)
3. Der Krieg fand zwar in Deutschland statt, an ihm beteiligten sich aber auch drei ausländische Großmächte dieser Zeit. Welche waren das?  
(Frankreich, Schweden, Dänemark)
4. Wer unterstützte in diesem Krieg die Protestanten Deutschlands?  
(Schweden)
5. Welcher der drei folgenden Liederdichter aus dem Gesangbuch lebte während des Dreißigjährigen Krieges? – Martin Luther – Paul Gerhardt – Jochen Klepper

6. Nach dem Ende des Krieges lebten in Deutschland im Vergleich der Zeit vor dem Krieg etwa ein Viertel, fast ein Drittel, fast die Hälfte weniger Menschen. Welche Aussage ist richtig?  
(fast die Hälfte weniger)
7. Nicht nur der Krieg forderte so viele Menschenleben, sondern auch eine damals unheilbare Krankheit. Wie heißt diese Krankheit?  
(Pest)
8. In welchen beiden Städten wurde der sogenannte Westfälische Friede geschlossen?  
(Münster, Osnarbrück)



Der weitere Verlauf des Abends gliedert sich nun in die drei folgenden Abschnitte:

- I. Der Anlaß des Krieges
- II. Der Krieg aus der Sicht der „kleinen Leute“
- III. Der Westfälische Friede

## ***I. Der Anlaß des Krieges***

Dazu liest der Leiter die nachstehende Erzählung vor (entnommen aus Otto Zierer, Hundert Geschichten aus 3000 Jahren, List Verlag 1969)

In Deutschland, das in zahlreiche Fürstentümer und Herrschaften zerrissen war, standen sich die protestantische Union und die katholische Liga wie zwei Kriegslager gegenüber. Auch das Königreich Böhmen glich einem Pulverfaß.

Hier kam noch hinzu, daß die Mehrzahl der Bevölkerung tschechisch war, während die Deutschen regierten. Böhmen war Besitz der Kaiser geworden und wurde von Wien aus verwaltet.

Schon aus Wut gegen die Deutschen und den katholischen Kaiser neigten die meisten Böhmen zum protestantischen Glauben. Doch aus der Wiener Hofburg kamen strenge Anordnungen.

Den Prager Studenten und Bürgern befahl man, sich an der Fronleichnamsprozession zu beteiligen. Gleichzeitig untersagte man kleinen böhmischen Städten den Bau von protestantischen Kirchen. Der Zorn der Tschechen kannte keine Grenzen.

„Wenzel“, sagte die Frau Ratsschreiber Fabritius zu ihrem Mann, einem zwirnsdünnen Männchen, „wenn du klug sein möchtest, melde dich heute krank. Es ist dicke Luft, und sicherlich gibt es noch vor dem Aveläuten ein Unwetter.“

Nun hätte Herr Wenzel Fabritius gar keinen weiten Weg zur Prager Burg gehabt. Er wohnte im Goldmachergäßchen, einer windschiefen und engbrüstigen Häuserzeile am Prager Burggraben, dicht unter der Höhe des Berges. Es war ein Katzenprung hinüber zum wuchtigen Hradschin mit dem mächtigen Karlsdom. Wenn also ein Unwetter komme, meinte der Ratsschreiber, so sei er bald im Trockenen.

„Du bist ein Dummkopf, Fabritius!“ erwiderte die Frau. „Ich meine ein anderes Ungewitter, keines mit Regen und Hagel, obwohl es auch bei diesem anderen Wetter auf deinen törichten Kopf hageln kann.“

Dann fuhr sie lächelnd fort: „Hast du nicht gehört, daß der ganze böhmische Hochadel in der Stadt versammelt ist? Daß sich der wilde Graf Thurn und der hitzige Kinsky im Haus des protestanischen Lobkowitz getroffen haben? Was nun, wenn diese Herren zur Burg heraufkommen, um mit euch kaiserlichen Beamten hart zu reden?“

Aber der Schreiber Fabritius hatte zu viel Pflichtgefühl, um den Rat seiner Frau zu befolgen. Entschlossen marschiert er an jenem sonnigen Märztag zur Burg hinüber, wo die kaiserlichen Räte Martinitz und Slavata schon auf ihn warteten. Nur der hochgestellte Herr Statthalter Popel von Lobkowitz – der katholische Lobkowitz – war nirgendwo zu bemerken. Sollte der klüger gewesen sein?

Unterdessen geht es im Stadthaus des Wilhelm von Lobkowitz in der Stadt unten sehr laut zu.

Ein ganzer Schwarm aufgebrachter Grafen, Barone und böhmischer Gutsbesitzer ist dort eingefallen. In langen Reihen stehen die gesattelten und reich geschirrten Rosse an die Stange gebunden. Aus dem Palast schallen Flüche und Beschwörungen. Man hört die grollende Stimme des Grafen Thurn und das Gezeter des Baron Smirnitzky. Schon sammeln sich Fußgänger vor dem Stadthaus.

„Die großen Herren sind böse auf den Kaiser“, flüstert der Bäcker Prohaska dem Schuster Swoboda auf tschechisch zu. „Grad recht geschähe es den Räten oben im Hradschin, wenn ihnen unsere Adelige das Fell gerben.“

„Ich wär gleich dabei“, gibt der Schuster zurück, „alle Deutschen und Katholiken aus Prag hinauszufegen!“

„Ja, wenn nur die Soldaten des Kaisers nicht wären!“ seufzte der hinzukommende Tuchhändler Woparschil.



Da stürzen Graf Thurn, Graf Colonna von Fels, Graf Kinsky und Baron Smirnitzky, gefolgt von einem Dutzend anderer Herren mit hochroten Köpfen, aus dem Palais Lobkowitz. Sie werfen sich zornig durcheinanderschreiend auf die Rücken der Pferde. Die Knechte hatten kaum Zeit, die Zügel von den Stangen zu lösen. Eine wilde Jagd donnert die Gasse hinab und zur Karlsbrücke hinüber.

Überall fliegen die Fenster auf, die Leute auf den Straßen bleiben stehen und sehen den galoppierenden Herren nach. Erst am ansteigenden Burgberg werden die Herren langsamer und reiten im Schritt.

Kaum aber haben sie die gewundene Bergstraße hinter sich und den Burgbezirk erreicht, als sie abermals ihren Pferden die Sporen geben und wie ein Ungewitter in den Hof der Burg brausen.

Wachtposten rennen zuhauf, Pferdeknechte haschen nach den Zügeln.

Wer wagt es schon, so vornehme Herren wie den Grafen Thurn und den Grafen Kinsky aufzuhalten? Ehe man es sich versieht, sind die Böhmen im Schloß und poltern die Treppen hinauf.

Die Vertreter des Kaisers sind um diese Stunde bereits in einem Saal versammelt. Sowie man den Lärm im Treppenhaus hört und die eilenden Schritte, das Geklirr der Degengehänge und der Sporen näherkommen, entschuldigen sich einige Herren mit dringenden Geschäften. Auch der kleine, bleiche Schreiberling Fabritius murmelt, er müsse frischen Streusand holen.

Doch hält ihn Rat Slavata im letzten Augenblick am Ärmel fest.

Die Türen des Beratungszimmers fliegen krachend auf. Herein stürmen die böhmischen Grafen. Ihre Gesichter sind vom reichlichen Morgentrunke gerötet – vielleicht auch vom Zorn.

Jedenfalls faßt Graf Thurn sogleich den kaiserlichen Rat Martinitz am weiten Gelehrtentalar und schüttelt ihn.

„Jetzt sagt, verdammter Federfuchser! Wer hat diese kaiserlichen Schandbefehle abgefaßt? Ihr vielleicht?“

Martinitz wird totenbleich. Er stammelt etwas von des Kaisers Gerechtigkeit und seiner Macht, will aber offenbar rasch ins Nebenzimmer entweichen. Andere Böhmen haben den erschreckten Rat Slavata umringt, schütteln und zausen ihn. Sie überfallen ihn mit vielen Fragen, auf die er keine Antwort weiß.

Herr Slavata tut das Verkehrte. Er wendet sich zur Flucht und will die Ausgangstüre erreichen. Da ergreifen ihn starke Fäuste. Ehe er sich versieht, wird er emporgehoben. Einige andere Rebellen reißen die Fenster auf und im nächsten Augenblick fliegt der kaiserliche Rat Slavata durchs offene Fenster der Prager Burg.

Kaum ist das geschehen, folgt Rat Martinitz nach. Der stößt einen entsetzlichen Schrei aus und flattert mit seinem schwarzen Mantelkleid wie eine Fledermaus aus dem Fenster.

Der Schreiber Fabritius hat sich schlotternd in eine Ecke gedrückt. Er sieht schauernd den blauen Himmel und die entsetzliche Tiefe unter den Fenstern, sieht die hochgeschätzten Räte hinausfliegen und wird nun selber von adeligen Fäusten aufgegriffen, emporgehoben und zum Fenster geschleppt.

Der Abgrund starrt schrecklich herauf. Aber es helfen weder Bitten noch Flehen, weder Schreie noch Tränen: auch Wenzel Fabritius muß den bösen Weg antreten.

Schüsse fallen: die wütenden Herren feuern sogar mit Pistolen hinterher.

Und doch ist der Ausgang der Gewalt nur halb so schlimm. Obschon die drei Herren aus einer Höhe von vierzig Ellen herabstürzen, fängt sie zum Glück ein Misthaufen weich auf und

sie flüchten unverletzt in das Haus des Popel von Lobkowitz. Der Statthalter schickt noch in dieser Stunde einen Eilkurier mit einem genauen Bericht an den Kaiser nach Wien.



Jetzt kommt auch den böhmischen Herren ins Bewußtsein, was sie getan haben. Sie kratzen sich die Köpfe.

„Was tun? Der Kaiser wird böse sein. Ein Strafgericht steht zu erwarten.“

Weil aber das böhmische Volk voller Jubel über die Tat auf die Seite der Herren tritt, kommt ihnen eine andere Idee. Sie schicken Botschaften an den protestantischen Kurfürsten Friedrich von der Pfalz, der zugleich das Oberhaupt der protestantischen Union ist.

„Wie wäre es, Herr Friedrich? Willst du nicht König von Böhmen sein?“

Ist der Protestant aber erst König von Böhmen, so muß er das Land auch gegen den Kaiser verteidigen.

Der Kaiser, der eben ein wenig knapp bei Kasse ist und nur wenig Truppen besitzt, wendet sich an Herzog Max I. von Bayern. Der hat Geld und Soldaten und ist außerdem das Haupt der katholischen Liga. Die Bayern treten auf die Seite des Kaisers.

Da gibt es nur noch eine Lösung: Krieg.

Und der Krieg, den Narrheit und Leichtsinn entfesseln, dauert dreißig schreckliche Jahre ...

### *Kurzinformation durch den Leiter:*

Genau genommen war der Dreißigjährige Krieg, der nun ausbrach, nicht nur ein Religionskrieg, wie vielfach angenommen. Er war darüber hinaus ein Krieg der Fürsten gegen den Kaiser und ein europäischer Staatenkonflikt, an dem auch Frankreich, Dänemark und Schweden beteiligt waren. Gliedern läßt sich der Krieg in vier Abschnitte, die jeweils deutlich machen, um was es im eigentlichen Sinn ging:

**1618-1623: Böhmisches-Pfälzischer Krieg**

**1625-1629: Niedersächsisch-Dänischer Krieg**

**1630-1635: Schwedischer Krieg**

**1635-1648: Schwedisch-Französischer Krieg**

Für die Menschen in Deutschland, für die Bewohner der Städte und mehr noch der Dörfer bedeuteten diese 30 Jahre Krieg unendliches Leid, Angst, Hunger und Not, das Erleben entsetzlicher Grausamkeiten und am Ende bittere Armut und Zerrissenheit.

## **II. Der Krieg aus der Sicht der kleinen Leute**

Zu den Menschen in Deutschland, die bis zum Ende des Dreißigjährigen Krieges im Oktober 1648 nichts anderes als den Krieg mit all seinen Grausamkeiten und Schrecken kannten, gehörte Johann Jakob Christoffel von Grimmelshausen. Vermutlich 1622 in der hessischen Stadt Gelnhausen geboren, geriet er spätestens im Frühjahr 1635 in die Hände von Kroaten und kurz darauf in hessische Gefangenschaft. In den folgenden drei Jahren erlebte er den Krieg hauptsächlich in Hessen und Westfalen mit den Städten Hanau und Soest, 1638/39 ist er als Dragoner nachgewiesen. Sein Regiment verlagerte seinen Standort von Soest zum Oberrhein, und so ist er 1639 als Musketier in Offenburg zu finden. Sein Kommandeur erkannte bald die besonderen Fähigkeiten des jungen Christoffel und beförderte ihn zum Schreiber in der Regimentskanzlei, und 1648 stieg er zum Regimentssschreiber eines bayerischen Oberst auf.

Nach Kriegsende ließ er sich in dem kleinen Dorf Gaissbach im untern Renchtal am Westrand des Schwarzwaldes nieder und übte bis 1667 verschiedene Verwaltertätigkeiten aus. Von 1667 bis zu seinem Tod im August 1676 war er Bürgermeister in bischöflich-straßburgischen Diensten mit Amtssitz in Renchen am Ausgang des Renchtals in die Rheinebene.

Für die Nachwelt hat Grimmelshausen zahlreiche historische Werke hinterlassen, das bedeutendste davon trägt den Titel „Der abenteuerliche Simplicissimus“. In diesem Werk schildert der Dichter die Zeit des Dreißigjährigen Krieges in Form eines historischen Romans, in dem der Krieg den Rahmen für persönliche Erlebnisse bildet.

Einige ausgewählte Ausschnitte aus diesem Werk Grimmelshausen zeigen uns den Krieg nicht aus der Sicht seiner großen Feldherren, sondern aus der Sicht des einfachen Soldaten und der unter dem Krieg mit all seinen Folgen leidenden Bevölkerung.

Auszugsweise können nun folgende Abschnitte (oder auch ander vom Leiter des Abends ausgesuchte Teile) vorgelesen werden:

1. Buch aus dem 4. Kapitel ab Zeile „Das erste, was diese Reiter taten ...“
13. Kapitel bis Zeile ... „doch kamen ihnen teils in die Hände.“
14. Kapitel ab Zeile „...Den andern Tag...“ bis „... wollten sie ihm seine Possen hierin nicht willfahren.“
3. Buch 9. und 10. Kapitel in Auszügen
4. Buch 23. und 24. Kapitel in Auszügen.

Der Ausarbeitung dieses Abends lag zugrunde:

Grimmelshausen, Der abenteuerliche Simplicissimus Schöningh, Paderborn

Da diese Ausgabe eine Auswahl des Urtextes ist und dessen Sprache heutigen Lesern und Hörern gewisse Schwierigkeiten bereitet, empfiehlt es sich, in einer Bibliothek eine Ausgabe in heutigem Deutsch auszuleihen.

### **III. Der Westfälische Friede**

Information durch den Leiter, unterstützt durch Karten, Bilder, Folien auf dem Overheadprojektor:

Vier Jahre, von 1644 bis Oktober 1648 saßen sich in den beiden westfälischen Städten Münster und Osnabrück die Vertreter der kriegführenden Parteien gegenüber, um über eine alle zufriedenstellende Beendigung des Krieges zu verhandeln. Während auf den Schlachtfeldern weiter gekämpft, in den Dörfern und Städten geraubt, gemordet und geplündert wurde, stritten sich in den Verhandlungssälen die Fürsten oder ihre Vertreter um Fragen der Ehre und der Macht. Die Distanz zwischen Münster, dem Ort der Verhandlungen zwischen dem Kaiser, den Reichsfürsten und dem katholischen Frankreich, und Osnabrück, wo mit Schweden verhandelt wurde, war ein weiteres schweres Hindernis für das rasche Zustandekommen eines Friedensvertrages. Jeder, auch der kleinste Fürst, wollte möglichst viel für sich und seine Macht herausholen. Am Ende gab es in diesem hartnäckigen Poker nur einen Verlierer, den Kaiser in Wien. Er behielt zwar den Titel, de facto aber war er entmachtet. Gestärkt gingen aus dem Krieg die Reichsfürsten hervor, die nun die volle Landeshoheit über ihre Gebiete hatten, selbst über Krieg und Frieden entscheiden und Bündnisse abschließen konnten, sofern diese nicht gegen den Kaiser gerichtet waren.

Die großen Gewinner des Dreißigjährigen Krieges aber waren Frankreich und Schweden. Frankreich konnte seine Grenzen erheblich weiter nach Osten verschieben, Schweden ließ sich Vorpommern mit Rügen, Stettin und der Odermündung abtreten und besetzte auch die deutschen Flußmündungen in die Nordsee. Damit kontrollierten die Schweden alle wichtigen Handelswege in Norddeutschland. Außerdem mußte das Reich den Schweden noch 5 Millionen Taler bezahlen. Das Deutsche Reich zerfiel in mehr als 300 selbständige Einzelstaaten, in denen jeder Fürst uneingeschränkt regierte.

Die konfessionellen Streitigkeiten, die ja eine der Ursachen des Krieges waren, wurden dahingehend beendet, daß der Augsburger Religionsfrieden von 1555 bestätigt wurde, Lutheraner bzw. Protestanten und Katholiken waren nun gleichberechtigt.

Der Krieg selber hinterließ ein zerstörtes und entvölkertes Land. In vielen Orten hatte zusätzlich die Pest gewütet, so daß viele Dörfer nahezu ausgestorben waren. Wie viele Menschen durch Kämpfe, die Pest und durch Hunger ihr Leben verloren hatten, läßt sich nicht genau sagen, es waren aber mindestens 6 Millionen bei einer Bevölkerungszahl von 18 Millionen in Deutschland vor 1618.

Aber auch nach dem Frieden von Münster und Osnabrück spürten die Menschen noch jahrelang die Begleiterscheinungen des Krieges: Flüchtlinge und Bettler zogen durch das Land, Wegelagerer machten die Straßen unsicher. Der Handel war fast völlig zusammengebrochen, es fehlte an allen Ecken und Enden an Arbeitskräften und Arbeitsmöglichkeiten.