

Dieses Heft bringt:

- 1** **Licht für alle Menschen** Seite 4
Eine Anregung für eine Adventsfeier, ausgedacht, erprobt und aufgeschrieben von Manfred Pohl, Schlat
- 2** **Zielstrebig am Ziel vorbei** Seite 7
Anstöße für ein Gruppengespräch oder einen Impuls in der Advents- und Weihnachtszeit, ausgedacht von Gert Presch, Gomaringen
- 3** **Das gestohlene Christkind** Seite 9
Eine wahre Begebenheit, die zum Gespräch und Nachdenken anstößt, entdeckt von Gert Presch, Gomaringen
- 4** **Auto-Spiele, fertig, los!** Seite 11
Egal ob man nur einzelne Spiele oder den ganzen Spielabend umsetzt, auf jeden Fall kommt Begeisterung auf, meint Sybille Kalmbach, Flacht
- 5** **„Go West“** Seite 23
Ein Orientierungslauf für Jugendgruppen, der sich auch im Winterhalbjahr umsetzen läßt, erfolgreich durchgeführt und für den Steigbügel aufgeschrieben von Sebastian Frey, Gomaringen
- 6** **Jonnys Weihnachten** Seite 28
Eine Vorlesegeschichte, durch die den Zuhörern das Geheimnis von Weihnachten auf überraschende Weise näher gebracht wird.
- 7** **Kabals Zukunft** Seite 31
Eine Geschichte von einem, der auszog, um das Glück zu finden und dabei Jesus fand, geschrieben von Maria Hermann, Herrenberg
- 8** **Einmalig schön** Seite 34
Ein Themen- und Spielabend, der das Ziel hat, den Gruppenprozeß zu fördern. Ausgedacht, durchgeführt und aufgeschrieben von Esther Heiße, Annaberg
- 9** **Das große Spieleturnier** Seite 39
Wie man bekannte Gesellschaftsspiele in der Gruppenarbeit einsetzen kann, erklärt Sybille Kalmbach, Flacht
- 10** **Hits und mehr** Seite 41
Anregungen für eine Hitparade in der Gruppe, liefert Sybille Kalmbach, Flacht
- 11** **Der Mord im Gemeindehaus** Seite 43
Im Gemeindehaus geschah ein verhängnisvoller Mord ... – Spürsinn ist zur Klärung dieses „Falles“ gefragt, meinen Karin Renz und Tanja Vollmer, Gomaringen
- 12** **Das Würfel-Jahres-Rückblick-Spiel** Seite 46
Alle, die die Jahreswende nicht allein sondern in der Gruppe feiern wollen, bekommen hier eine tolle Anregung. Entwickelt und erprobt wurde dieses Spiel von Rainer Brunck, Dautphetal-Holzhausen
- 13** **Adventsbasteleien** Seite 49
Ob nun eine Schwimmkerze oder ein Windlicht gebastelt werden – beides geht schnell und macht Spaß. Und der Aufwand ist vertretbar.
-  **Ab Nr. 291 gilt: Steigbügel in neuem Gewand** Seite 51



Schenken? –
Nein danke, ich hab' genug vom Zuviel!

Zuviel Einkaufsstreß!
Zuviel Erwartungsdruck!
Zuviel Wohlstandsmüll!

Schenken macht reich!
Wie das?

Das hergeben, was Entspannung schafft,
was den Druck nimmt, was statt Müll
bleibende Werte schafft:

Zeit, ohne verstohlene Blicke auf die Uhr
Begegnung, ohne Vorbehalte und Vorurteile
Herzlichkeit, ohne Oberflächlichkeit aber voller Wärme.

Wer so beschenkt wird, wird reich.
Wer so beschenkt, wird nicht ärmer.
Wer so beschenkt, wird reich.

Schenken? – Zeit, Begegnung, Herzlichkeit
schenken, können wir das? –
ER hat sich geschenkt.
ER hat sich uns geschenkt.
ER ist mehr, ER ist alles!

Darum können wir schenken, was an allen
Orten fehlt: Zeit zur Begegnung und
wärmende Herzlichkeit.

Eine gesegnete Advents- und Weih-
nachtszeit wünscht
Ihr/Euer

Helmut Häußler

Helmut Häußler





Licht für alle Menschen

Eine Anregung für eine Adventsfeier

Vorbemerkung

Unsere Jugendkreise haben zusammen mit unserem Pfarrer einen Familiengottesdienst zum Thema „Licht für alle Menschen“ vorbereitet. Am zweiten Advent fand der Gottesdienst statt, der sehr gut besucht war und bei allen Besuchern sehr gut ankam. Jugendliche spielten die Geschichte des aussätzigen Heiden Naaman mit verteilten Rollen, der durch seine Heilung den Gott Israels als das Licht der Welt kennenlernte.

Bei einer Skifreizeit wurde die nachfolgend vorgestellte Sprecherfolge als Vorspann einer Bibelarbeit mit verteilten Rollen gelesen, was ebenfalls Anklang fand.

Naaman - Sprecherfolge

Spieler: Sprecher, israelitisches Mädchen, Naaman, König von Syrien, König von Israel, Elisa, Bote des Elisa.

Sprecher: Naaman war ein Feldhauptmann bei dem König von Syrien. Er wurde von seinem König hoch geschätzt, denn man sagte, daß durch ihn Gott dem syrischen Volk Heil gab.

Naaman war krank. Er hatte Aussatz.

Im Haushalt von Naaman befand sich ein **Mädchen aus Israel**.

Das sprach zu seiner Herrin:

Wenn doch unser Herr zu dem Propheten Elisa in unserem Land Samaria gehen könnte. Der würde ihn sicher heilen.

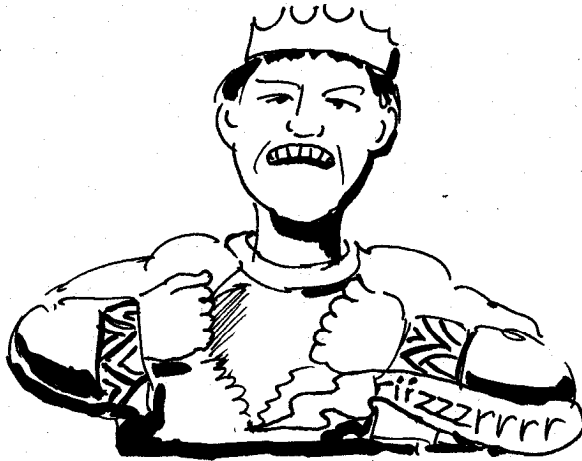
Sprecher: Die Frau sprach mit Naaman. Und dieser sagte es dem König von Syrien.

König von Syrien: Geh Du nur. Ich werde dem König von Israel einen Brief schreiben mit folgendem Inhalt:

„Nimm zur Kenntnis, daß ich meinen Knecht Naaman zu Dir geschickt habe, damit Du ihn gesund machst von seinem Aussatz.“

Sprecher: Und Naaman machte sich auf den Weg nach Israel, begleitet von Dienern. Er nahm große Schätze mit: zehn Zentner Silber, sechtausend Goldgulden und zehn Festkleider. Er ging zu dem König von Israel und gab ihm den Brief des syrischen Königs.

Da zerriß der israelitsche König vor Angst und Wut seine Kleider.



König von Israel: Merkt Ihr nicht, wie er mich reinzulegen versucht. Der will doch Streit.

Ich bin doch nicht Gott, daß ich Menschen gesund machen kann.

Sprecher: Der Prophet Elisa hörte von diesem Vorgang und schickte einen Boten zum israelitischen König.

Bote: „Elisa läßt dich fragen, warum Du Deine Kleider zerissen hast. Der Syrer soll zu mir kommen, auf daß er feststellen kann, daß es in Israel einen Propheten Gottes gibt.“

Sprecher: Da kam Naaman mit seinem ganzen Gefolge vor das Haus des Elisa. Doch der kam gar nicht heraus, sondern ließ durch einen Boten ausrichten:

Bote: Mein Herr läßt Dir folgendes sagen: „Geh an den Fluß Jordan und wasche Dich siebenmal. Dann wird Deine Haut wieder rein werden.“

Naaman: „Was soll denn das heißen. Dazu hätte ich die weite Reise nicht machen müssen. Die Flüsse in unserem Land haben besseres Wasser als Euer Jordan. Ich habe mir vorgestellt, daß der Prophet den Namen seines Gottes über mir ausrufen würde und den Aussatz auf diese Weise beseitigt. Da reise ich gleich wieder ab.“

Sprecher: Die Knechte des Naamans redeten auf ihn ein, doch das zu tun, was der Prophet von ihm verlangt habe. Da ließ sich Naaman überreden. Er ging an den Jordan und tauchte siebenmal unter. Genau so, wie es der Prophet Elisa verlangt hatte. Und die Haut des Syriers Naaman wurde wieder makellos rein. Naaman ging zu Elisa und sagte:

Naaman: Jetzt bin ich überzeugt, daß es keinen anderen Gott gibt als den Gott Israels. Nimm diese Geschenke als meinen Dank an.

Elisa: So wahr der Herr, unser Gott, lebt, ich nehme nichts.

Naaman: Ich möchte auch in meinem Land nur eurem Gott dienen. Ich werde keinen anderen Göttern mehr Opfer darbringen. Denn ich habe erfahren, daß Euer Gott lebt.

Elisa: Zieh hin in Frieden.

(2. Könige 5, 1-19)

Ablauf des Gottesdienstes

Vorspiel (Orgel)

Begrüßung

Lied: „Daß Du mich einstimmen läßt in Deinen Jubel“

Meditation über das Thema Licht vorlesen.

Lied: „Singt mit mir ein Halleluja“ (Mitarbeiter und Jugendliche)

Spiel: Naaman

Musik mit Flöten

Predigt

Kanon: „Mache Dich auf und werde Licht“

Fürbitten mit Abstellen von Kerzen auf einem Holzkreuz

Vaterunser

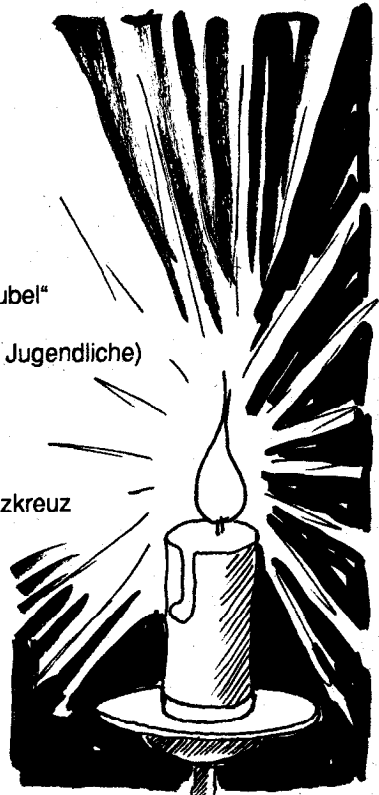
Lied: „Macht hoch die Tür“

Abkündigungen

Lied „Der Herr segne dich“

Segen

Nachspiel (Orgel)





Zielstrebig am Ziel vorbei

Es gab Kaviarhäppchen und Champager. Das Team konnte wieder einmal ein gelungenes Projekt feiern. Durch den konsequenten Einsatz professioneller Managementmethoden erwies sich die Diabolos Management GmbH ein weiteres Mal als zuverlässiger Partner in Sachen „Unterwanderung und Zersetzung intakter Strukturen“.

Bevor das kalte Buffet eröffnet wurde, gab der Projektleiter den Abschlußbericht. Er genoß es sichtlich, die fein aufeinander abgestimmten Schritte nochmals zu referieren.

Die Strategie hieß: **„Sieg durch Eröffnung vieler Nebenkriegsschauplätze“**. Ziel war es, die Menschen vom eigentlichen Weihnachtsgeschehen abzulenken. Der Trick dabei war, durch Hervorhebung der Nebeneffekte von Weihnachten das Eigentliche letztlich ganz in den Hintergrund treten zu lassen. Natürlich, ohne daß dies bemerkt würde.

Erster Schritt war die Bildung einer Projektgruppe. Es folgt ein konkreter Stufen- und Zeitplan.

Die Maßnahmen im Einzelnen:

- Als einführende Maßnahme wurde die Sorge um das richtige Erfüllen der Pflichten rund ums Fest unter die Menschen gestreut. Zielgruppe waren diesmal nicht nur die Hausfrauen. Diese waren sowieso wie jedes Jahr mit den üblichen Vorbereitungen stark eingedeckt.
Durch gezielte Artikel in verschiedenen regionalen Tageszeitungen wurden die Menschen wieder auf traditionelles Brauchtum aufmerksam gemacht. So beschäftigten nicht nur die Kinder ihre Eltern mit unzähligen neuen Bastelvorschlügen. Auch in Altenclubs und in den Vereinen und Volkshochschulen brach ein wahrer Bastelboom aus.
- Aber auch Erzieherinnen und Lehrer wurden gezielt angesprochen. In einer Lehrerkonferenz wurde das Erzählen oder Vorspielen der Weihnachtsgeschichte als „pädagogisch unbrauchbar“ und „unzeitgemäß“ verworfen.
- Stark thematisiert wurde in diesem Jahr auch der Konflikt um das Konsumverhalten. Die einen hatten damit zu kämpfen, daß ihr Weihnachtsgeld reduziert worden war. Wegen der Sorge um die berufliche Zukunft überlegten sich die Leute schon genau, wieviel sie ausgeben konnten.

Andere wiederum konnten den verlockenden Last-minute-Angeboten der Reisebüros kaum widerstehen. So buchten dieses Jahr mehr als je zuvor Tauchurlaub auf den Kanarischen Inseln.

- Etwas problematisch waren die christlichen Kreise. In den letzten Jahren hatten diese durch attraktiv gestaltete Adventsandachten in den Gemeindehäusern zumindest den engeren Kreis des Kirchenvolks wieder erreicht. Durch das geschickte Einschleusen einiger „Diabolos“-Mitarbeiter konnte dies jedoch gezielt unterlaufen werden. In einer Gemeinde brachten sie zum Beispiel den Vorschlag ein, zu Beginn jedes Abends Texte des Kirchenvaters Augustin zu lesen. Sofort entbrannten heftige Diskussionen. Die einen stimmten zu und meinten, das ganze „neumodische Getue“ passe sowieso nicht in die Adventszeit. Die anderen sahen die Errungenschaften der ganzen letzten Jahre dahinschwinden und verlangten, daß zumindest an jedem zweiten Abend eine Liturgie aus Taizé verwendet werden müsse. Schon war die schöne Weihnachtsharmonie bestens gestört.
- In anderen Gemeinden war es gar nicht nötig, Konfliktstoff aufzubauen. Dort reichte es in der Regel schon, durch eine Vielzahl kreativer Anregungen die Zahl der Gottesdienste und Weihnachtsferien so zu erhöhen, daß spätestens am 1. Weihnachtsfeiertag niemand mehr für die Weihnachtsbotschaft aufnahmefähig war. Die Leute kamen zwar zu den Veranstaltungen. Sie kamen aber mit demselben verträumten, seligen Lächeln wieder heraus, wie sie hineingegangen waren.
- Erwähnenswert wäre noch die Kirchengemeinderatssitzung einer besonders „progressiven“ Gemeinde. Gegen die wenigen Stimmen einiger „enggläubiger“ Mitglieder wurde beschlossen, statt des altmodischen Wortes „Krippe“ die Formulierung „Futterbox“ zu gebrauchen. Unter Protest verließen die Mitglieder des „konservativen Flügels“ die Sitzung. Sie verweigerten sich jeder weiteren Mitarbeit an den Adventsveranstaltungen.

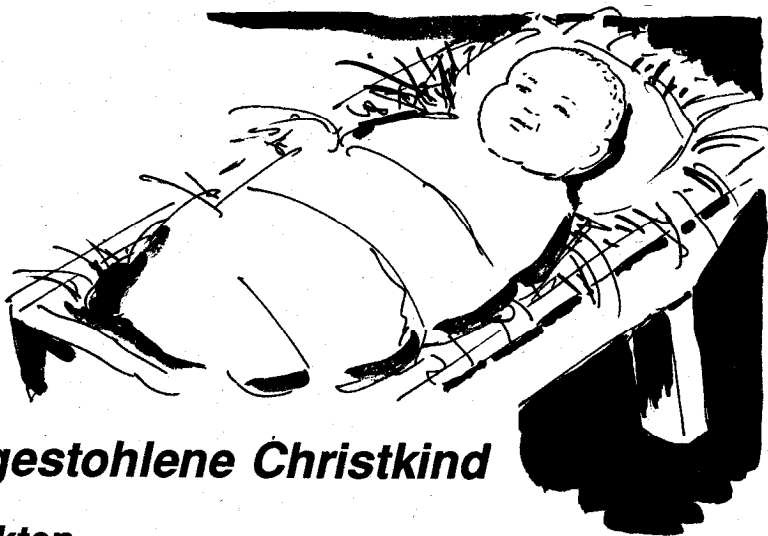
Soweit der Bericht des Projektleiters zur Aktion „Sieg durch viele Nebenkriegsschauplätze“.

Dennoch gab es auch Verbesserungsvorschläge. Im nächsten Jahr würde man zusätzlich noch die Mesner und Küster in den Blick nehmen. Durch den Vorschlag, den Hauptgottesdienst am Heiligabend in Form eines „Christmas-Dance-Flor“ zu veranstalten, würden auch die gutmütigen unter ihnen „das Handtuch werfen“.

Neben den Ehrungen für die effektivste Verwässerungstaktik in diesem Jahr wurden schon vorab Prämien für besonders innovative Ideen für die nächste Adventszeit verteilt.

Die Gläser wurden erhoben: Prost Weihnachten!

Und auf ein erfolgreiches nächstes Fest mit der Diabolos Management GmbH.



Das gestohlene Christkind

Die Fakten

„Alle Jahre wieder kommt das Christuskind“ – das kennen wir ja alle. Im schwäbischen Wurmlingen bei Tübingen war es an Heiligabend 1997 umgekehrt. Es war an Weihnachten plötzlich verschwunden. Gemeint ist die Krippenfigur der Wurmlinger St.-Briccius-Kirche. Diese wurde kurz vor Weihnachten aus der Kirche entwendet.

Der Pfarrer versuchte, den oder die Täter zur Rückgabe der Wachsfigur zu bewegen. Für Tips zum Auffinden oder auch für das Zurückbringen durch den Täter wurden 500,- DM ausgesetzt. Man versuchte, dem Dieb das Zurückgeben etwas zu erleichtern. Es wurde vereinbart, daß die Figur einfach in die (unabgeschlossene) Kirche zurückgebracht werden sollte. Der Täter könnte sich dann unter einer angegebenen Telefonnummer melden, um eine Übergabe des Geldes zu vereinbaren.

Die Gedanken zur Geschichte

Suche nach Gottes Sohn

„Die Krippe ist leer, das Christkind ist weg!“ Fassungslos begrüßt mich die Mesnerin mit diesen Worten am ersten Weihnachtsfeiertag, kurz vor dem Vespertgottesdienst am Abend. Welche Frechheit, ausgerechnet an Weihnachten selbst hat jemand unser Christkind aus der großen Holzkrippe vorm Altar

gestohlen. Die Gottesdienstbesucher und viele aus der Gemeinde sind entrüstet. Gleich nach dem Gottesdienst beginnt die Suche. Vielleicht hatte sich jemand nur einen schlechten Scherz erlaubt und die Wachspuppe irgendwo versteckt. Aber so viele sich auch auf die Suche machten, das

Christkind bleibt verschwunden, die Krippe leer.

Die Suche nach dem Gotteskind bewegt Menschen; heute wie vor 2000 Jahren. Damals hatten sich Sterndeuter aus dem Osten aufgemacht. Sie wollten den finden, der ihnen durch ein Himmelszeichen verheißen war. Einen neuen Stern hatten sie entdeckt und ihm folgten sie bis nach Bethlehem, wo sie das Kind in der Krippe fanden. „Dreikönig“ nennt der Volksmund das morgige Fest in Erinnerung an diese Sterndeuter. Wandernd und suchend gehen sie vor uns her. Erschüttert nicht durch die Leere einer Krippe, sondern durch die Sinnleere ihres Lebens. Geplagt von Hunger nach Gerechtigkeit, von der Sehnsucht nach Wirklichkeit und Wahrheit, nach Licht, Leben und Liebe.

Den Stern im Blick suchen sie das Ziel ihrer Pilgerschaft; ahnend und hoffend, daß sich das Rätsel ihres Lebens lösen würde in der Begegnung mit dem Gotteskind. Auch wenn der Weg oft durch die eigene Angst und den bohrenden Zweifel verdunkelt wird, die Sehnsucht ihres Herzens treibt sie weiter und führt sie ans Ziel. Anbetend knien sie nieder und legen Weihrauch, Gold und Myrrhe zu Füßen des Kindes.

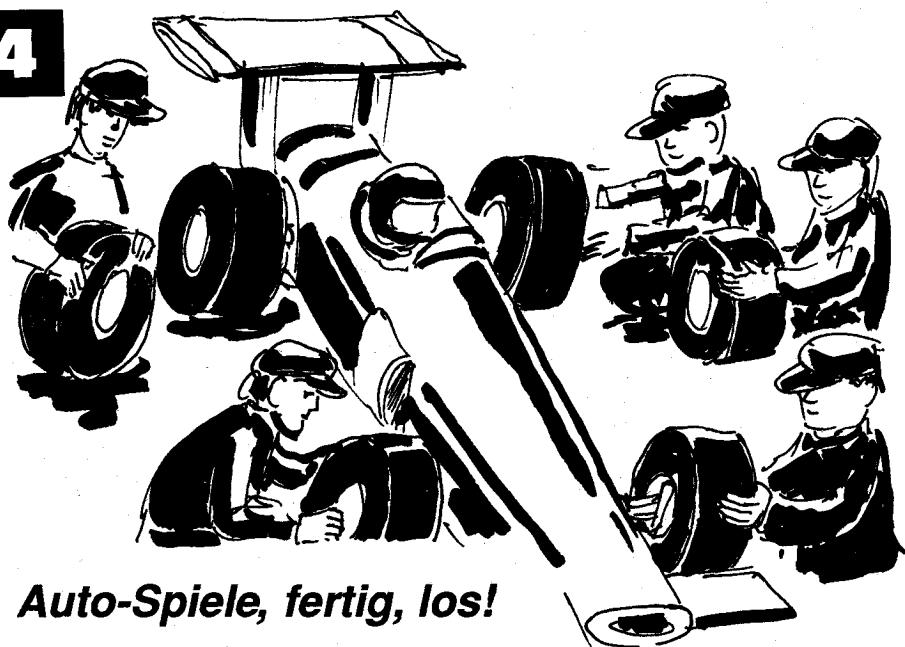
Aber auch sie können den Augenblick der Erfüllung nicht festhalten, sondern müssen wieder aufbrechen. Sie, die schenken wollten, kehren als Beschenkte in ihre Heimat zurück. Die Begegnung mit dem Kind hat sie verwandelt.

Weihnachten liegt hinter uns, wir haben den Gottessohn in der Krippe gefunden. Aber die Suche geht weiter. Auch für den, der das Glück hat, daß sein Christkind noch in der Krippe liegt. Wie die Sterndeuter müssen auch wir wieder aufbrechen und uns erneut auf die Suche machen, damit wir das, was wir an Weihnachten gefeiert haben, auch im Alltag finden: Das Licht der Hoffnung, der Wahrheit und der Liebe; das Licht, das unserem Leben die Richtung weist und uns sicher an unser Lebensziel führt. Natürlich hoffen wir in Wurmlingen, daß wir unser Christkind wiederbekommen. Doch die leere Krippe ist sicher Anregung genug, darüber nachzudenken, wo wir diesen Jesus Christus wirklich zu suchen haben. Nicht nur in der Krippe, sondern in unseren Herzen und mitten unter den Menschen. Dort läßt er sich finden für alle, die ihn wie die Sterndeuter suchen.

Aus dem „Schwäbischen Tagblatt“ vom 5. 1. 97

Die Artikel 2 und 3 sind keine „steigbügeltypischen“ Stundenentwürfe. Dennoch oder vielleicht auch gerade darum können sie anregen, daraus selbst etwas zu entwickeln. Wie wäre es zum Beispiel, wenn die Geschichte vom gestohlenen Christkind bei einer Waldweihnacht freier nacherzählt würde? Eigene, weiterführende Gedanken können sich anschließen.

„Zielstrebig am Ziel vorbei“ selber lesen und dann entdecken, wieviel davon einzubringen ist, in ein Anspiel, einen Impuls am Ende der Gruppenstunde ... Probiert es einfach!



Auto-Spiele, fertig, los!

Grundsätzliches

Unsere Zeit zeichnet sich durch Mobilität aus. Jugendliche interessieren sich für Fahrzeuge aller Art. Das Thema „Auto“ ist aktuell, obwohl (oder gerade weil?) Jugendliche noch Jahre warten müssen, bevor sie sich selbst hinter das Steuer setzen dürfen.

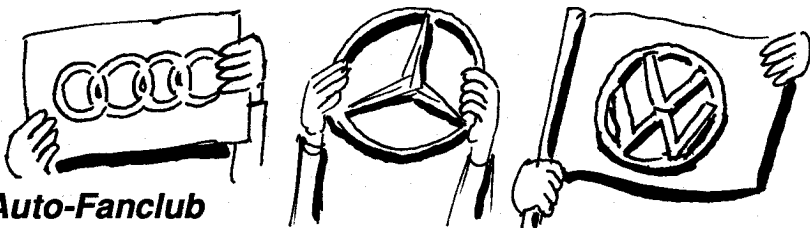
Die Spieldauer hängt von der Gruppengröße und der Spielauswahl ab. Alle nachfolgend vorgestellten Spiele zu spielen, sprengt mit Sicherheit einen Gruppenabend.

Was sonst noch wichtig ist:

Der Spielleiter sollte die Spiele durch eine kurze Anmoderation (vergleiche Vorspann bei den nachfolgenden Spielen) interessant und kurzweilig einführen.

Die Wertung der Spiele (die schnellste, beste Mannschaft erhält einen Punkt) sollte auf einem großen Plakat für alle sichtbar sein. Bei mehr als zwei Mannschaften empfiehlt es sich, der besten Mannschaft fünf Punkte, der zweiten vier usw. zu geben.

Tips: Es empfiehlt sich, den Raum mit Autobildern und -plakaten zu dekorieren. Bei Autohändlern und an Tankstellen erhält man erfahrungsgemäß brauchbares Material. Dort erhält man sicher auch ausgediente Reifen, Lenkräder, Scheinwerfer ... Wichtig ist nur, daß schon von vorne herein die Entsorgung im Blick ist.



1. Auto-Fanclub

Material: kleine Kärtchen mit so vielen unterschiedlichen Automarken, wie Gruppen entstehen sollen

Jeder zufriedene Autobesitzer ist stolz auf sein Auto und schwört auf seine Marke. Deshalb ist es das Bestreben vieler Autobesitzer, sich in Fanclubs zusammenzuschließen ...

Jeder Teilnehmer zieht einen Zettel. Auf Kommando ruft er die Automarke (VW, Mercedes, Opel ...), die auf seinem Zettel steht und findet so seinen „Auto-Fanclub“. (Je nach Gesamtgruppengröße mindestens zwei, höchstens fünf Gruppen einteilen.)

Der Fanclub, der sich als erstes gefunden hat, bekommt einen Punkt.

2. Auto-Kennzeichen besorgen

Material: Tisch, Stifte, Formulare (siehe Anlage 1), weiße Pappe, Wachsfarben/ Filzstifte oder ähnliches, Autozulassungsplaketten

Ein Auto-Kennzeichen zu besorgen ist eine langwierige Sache. Man muß zuerst bei der Zulassungsstelle einen Antrag stellen, dann zum Schilderdienst und dann wieder zur Zulassungsstelle, wo man die Plakette bekommt ...

Staffelspiel – der erste Teilnehmer rennt zum Tisch, sucht das Formular seines Autotyps und trägt unter „Fahrzeughalter“ seinen Namen *leserlich* ein, rennt zurück, schlägt den zweiten Spieler ... so lange, bis alle unterschrieben haben. Die schnellste Gruppe bekommt wieder einen Punkt.

Als nächstes bekommt jede Gruppe ein Stück weißen Karton in Autokennzeichen-größe und Malstifte. In 3 bis 5 Minuten (liegt im Ermessen des Spielleiters) soll ein Autokennzeichen hergestellt/gedruckt werden. Das schönste Kennzeichen bekommt einen Punkt.

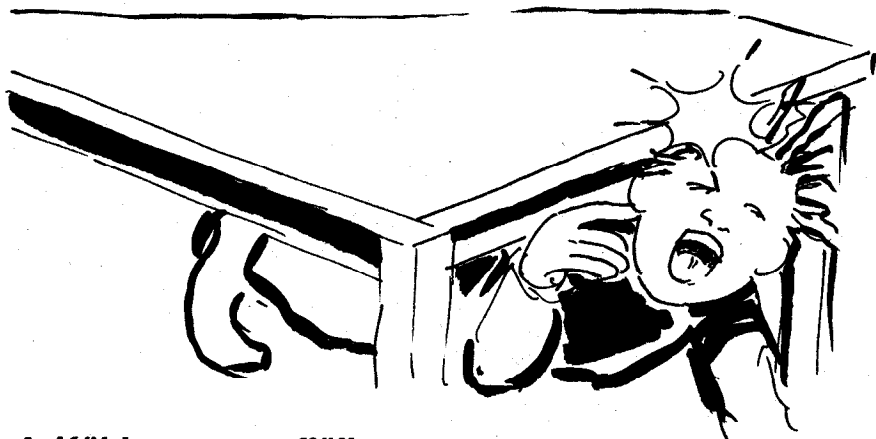
Nun ist das Kennzeichen fertig und die Prozedur bei der Zulassungsstelle geht auf einem zweiten Formular wieder von vorne los (s. o.), jedoch muß der letzte Spieler, der unterschrieben hat, noch zu einem zweiten Tisch rennen, dort eine der bereitliegenden Plaketten (vom Spielleiter vorher vorbereitet, als Vorbild dient natürlich die „echte Plakette“ am eigenen Auto ...) holen und diese dann auf das Kennzeichen kleben. Die schnellste Mannschaft bekommt einen Punkt. Die Kennzeichen werden sofort bei den jeweiligen Gruppen aufgehängt.

3. Probefahrt

Material: zwei Tische

Die begeisterten Autobesitzer haben sich alle das neueste Modell ihrer Lieblingsautomarke gekauft und starten nun zu einer Probefahrt ... Bei einer Probefahrt wird die Geländetauglichkeit getestet.

Staffelspiel – der erste Spieler rennt los, die Treppen (falls Treppenhaus vorhanden) oder Auffahrt des Gemeindehauses (o. ä.) hinauf und hinunter, außerdem muß er noch unter zwei aneinandergestellten Tischen durchkriechen, bevor er den nächsten Spieler abschlagen kann. Die schnellste Gruppe bekommt einen Punkt.



4. Kühlwasser auffüllen

Material: Eimer (mit Wasser), Becher, Meßbecher in Anzahl der Gruppen

Auch das beste Auto braucht ab und zu neues Kühlwasser, deshalb steht das Auffüllen des Kühlwassers an. Natürlich macht dies der erfahrene Autoliebhaber selbst ...

Staffelspiel – der erste Spieler rennt los mit einem kleinen Becher (zum Beispiel Fruchtzwergbecher) in der Hand, schöpft dann aus einem Eimer Wasser und rennt weiter zu einem Meßbecher, in den er das Wasser leert. Zurückrennen, nächsten Spieler abschlagen. Sobald eine Gruppe ganz durch ist, schreit sie laut „Kühlwasser aufgefüllt“, und die anderen Mannschaften müssen stoppen. Jedoch bekommt nicht die schnellste Mannschaft einen Punkt, sondern die, die am meisten Wasser im Meßbecher vorweisen kann (so daß es sich lohnt, auch mal langsamer zu laufen, da man dann nicht so viel Wasser verschüttet ...).

Interessante Variation: Statt einem Becher ein noch kleineres Gefäß nehmen, zum Beispiel eine Flaschen-Verschlußkappe. Dann sollte man aber nicht einen Durchgang rennen lassen, sondern mindestens zwei Durchgänge oder eine Zeit vorgeben von 1-2 Minuten.

5. Tankstelle

Material: Becher, Mineralwasser

Jedes Auto braucht Kraftstoff, um fahren zu können, deshalb darf man die Fahrt zur Tankstelle natürlich nicht vergessen.

Staffel – jeder Spieler trinkt einen halben Becher Mineralwasser (o. ä.), die Mannschaft, die am schnellsten fertig ist, bekommt einen Punkt.

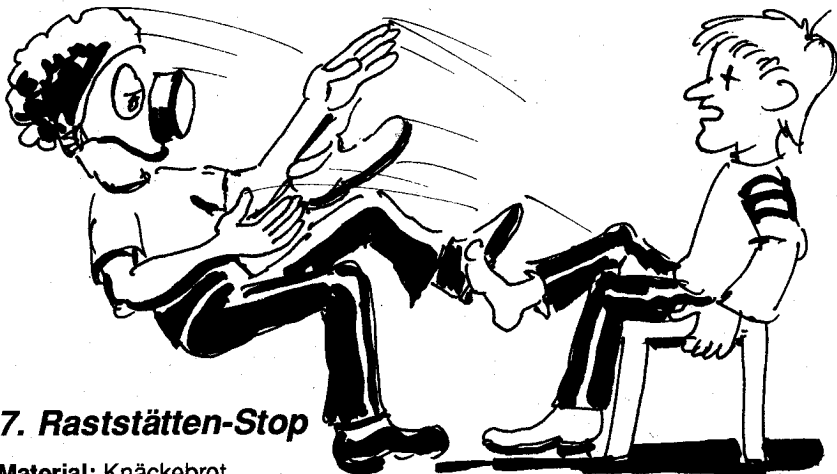
Interessante Variation: das Mineralwasser aus Babyflaschen trinken oder mit Kaffeelöffeln aus dem Becher löffeln lassen.

6. Pannenhilfe

Material

Auch das beste Auto kann einmal eine Panne haben. Doch im Auto-Fanclub ist das kein Problem, weil die Fahrzeughalter sich dort untereinander helfen ...

Jede Mannschaft setzt sich in eine Reihe, der erste Spieler zieht seine Schuhe aus, der zweite Spieler zieht sie ihm wieder an, dann zieht der zweite Spieler seine Schuhe aus, und der dritte Spieler zieht sie ihm wieder an ... – Die schnellste Mannschaft bekommt einen Punkt.



7. Raststätten-Stop

Material: Knäckebröt

Die Autofahrer müssen immer wieder auch lange Strecken auf der Autobahn zurücklegen. Deshalb ist ein Stopp auf einer Autobahn-Raststätte genau das Richtige, wo sie eine Kleinigkeit essen können.

Staffelspiel – jeder Spieler bekommt ein Stück Knäckebröt. Der erste isst sein Knäckebröt, und sobald er wieder pfeifen kann, darf der zweite essen etc. Die schnellste Mannschaft bekommt einen Punkt.

8. Autoradio

Material: Papier, Stifte

Gerade bei längeren Fahrten ist ein Autoradio eine fast unverzichtbare Errungenschaft. Es unterhält mit Musik und gibt im Verkehrsfunk wichtige Ansagen durch.

Jede Gruppe überlegt sich ein Lied ihrer Wahl. Auf Kommando singen alle so laut sie können. Die lauteste Mannschaft bekommt einen Punkt.

Danach hat jede Gruppe 1-2 Minuten Zeit (liegt im Ermessen des Spielleiters), eine möglichst originelle und „echt klingende“ Verkehrsdurchsage zu erfinden und dann den anderen vorzustellen. Der beste Text (im Zweifelsfall alle ...) bekommt einen Punkt.

9. Kurvenlage

Material: Besen



Ob ein Auto etwas taugt zeigt sich auch in den Kurven, was als nächstes getestet werden soll.

Staffelspiel – Der erste Spieler läuft 5 x gebückt um einen Besenstil herum, den er mit der rechten Hand festhält und gibt dann sofort an den nächsten Spieler weiter. Die schnellste Gruppe bekommt einen Punkt.

10. Andacht

Material: Photo oder Bilder von mehreren gleichen Autos einer Serie

Die Bilder von den gleichen Autos in die Mitte legen, sammeln, was auffällt. Alle sind gleich, keines unterscheidet sich vom anderen. Es werden Tag für Tag gleiche Autos produziert.

Es gibt zwar verschiedene Farben oder auch verschiedene Autotypen (evtl. einige aufzählen lassen), aber ein Modell ist kein Original, es gibt tausend Autos, die genau gleich aussehen und genau gleich gebaut sind.

Wie ist das bei den Menschen? Jeder sieht anders aus. Selbst bei Zwillingen ist zu merken, daß jeder eine Person für sich ist. Evtl. eine Runde einlegen, in der jeder sagen kann, was an seinem Nachbarn Besonderes ist und ihn (mit) zum Original macht. Zum Beispiel: Sommersprosse, grüne Augen etc.

Man sieht äußerliche Unterschiede, und man spürt Unterschiede im Umgang mit dem anderen.

Gott hat jeden als Original gemacht, jeden einzelnen. Nicht wie die Autohersteller in Serienproduktion. Jeder einzelne ist etwas ganz Besonderes, genau so von Gott gewollt.

Unbegreiflich! Es gibt doch so unendlich viele Menschen auf der Erde (mehr wie Autos ...), und trotzdem hat Gott jeden einzelnen als Original geschaffen, trotzdem ist ihm jeder einzelne wichtig.

Schon ein Psalmbeter in der Bibel hat sich gefragt: „Was ist der Mensch, daß du seiner gedenkst?“ (Psalm 8,5) Was ist denn der Mensch wert, daß er wichtig für dich ist? Warum beachtest du, großer Gott, die Menschen?

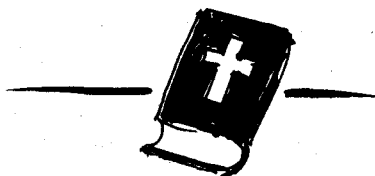
Dieser Mensch, der Gott so fragt, weiß wie groß die Welt ist und wie viele Menschen es gibt. Da fragt man sich schon, warum Gott gerade mir, unter so vielen, auch Beachtung schenkt?!!

Gott sagt zu jedem einzelnen: (Jesaja 43,1) „Ich habe dich, ... (Namen der Teilnehmer einsetzen), bei deinem Namen gerufen, du bist mein!“

Gott spricht uns an mit unserem Namen, ganz konkret, weil er sich für uns interessiert.

Und Gott will nicht nur Serientypen, jeder gleich und ohne Fehler. Gott hat uns als Originale geschaffen, liebt jeden einzelnen, wie er ist.

Es ist wie bei den Autos – je weniger es von einer Serie gibt, umso wertvoller sind die Autos. Und uns gibt es jeden nur ein einziges Mal – so wertvoll und wichtig sind wir für Gott!!! – Gebet –

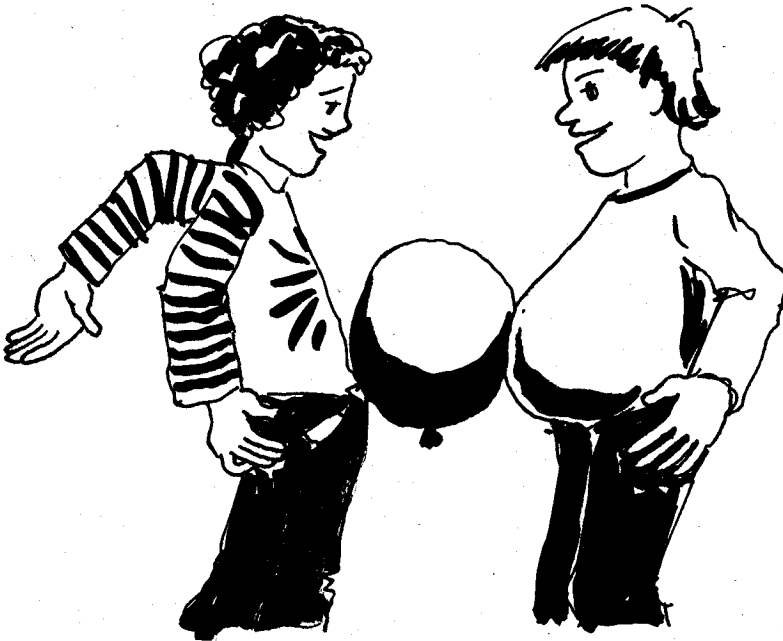


11. Airbag – Test

Material: Luftballons

Der Airbag ist ein wichtiger Schutz bei Unfällen. Deshalb ist es wichtig zu testen, ob er im Ernstfall auch funktioniert.

Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe auf. Jeder zweite Teilnehmer erhält einen Luftballon. Auf das Startzeichen blasen die beiden ersten ihren Luftballon auf und verknoten ihn (prall aufblasen – wer Zeit sparen will und nur schwach aufbläst, wird beim Zerdrücken Schwierigkeiten bekommen ...). Dann umarmen sich jeweils der erste und der zweite Spieler, den Luftballon zwischen sich an die Brust gedrückt. Durch den Druck platzt der Luftballon, was das Zeichen für den dritten Spieler ist, nun seinen Luftballon aufzublasen und ihn mit dem vierten Spieler zu zerdrücken, usw. Die Mannschaft, die am schnellsten durch ist, bekommt einen Punkt.



12. Autoteile reparieren

Material: Autopuzzle pro Gruppe, Würfel

Ein Autobesitzer sollte im Notfall auch einmal etwas an seinem Auto reparieren können. Dazu muß man sein Auto manchmal auseinander- und anschließend auch wieder richtig zusammenbauen können.

Ein Bild von einem Auto wird vor dem Spiel vom Spielleiter auf Pappe geklebt, in sechs Teile auseinandergeschnitten und die sechs Teile durchnummeriert (dies für jede Gruppe).

Jede Gruppe würfelt nun abwechselnd und bekommt entsprechend der gewürfelten Augenzahl das nummerierte Autoteil. Hat man ein Teil schon, hat man Pech gehabt. Die Gruppe, die zuerst ihr Autobild vollständig hat, bekommt einen Punkt.

13. Rückwärtsgang

Material: Kreide oder Seil oder Klebeband

Ein Autofahrer muß auch sicher sein im Rückwärtsfahren, deshalb folgende Übung:

Staffel – die Spieler müssen nacheinander, ohne den Kopf zu drehen, auf der aufgezeichneten Linie rückwärts gehen. Wer daneben tritt, fängt von vorne an. Die schnellste Mannschaft bekommt einen Punkt.

14. Stoßstangenkontrolle

Material:

Wichtig ist, daß die Stoßstange Stöße gut abdämpfen kann, damit der Autofahrer sicher ist, auch wenn er einmal gerammt werden sollte.

Nacheinander treten immer zwei gegnerische Spieler im Stoßstangentest gegeneinander an. Dazu verschränkt man die Arme vor der Brust (= Stoßstange) und hüpf auf einem Bein. In dieser Stellung „rammen“ sich die beiden Spieler so lange, bis einer das Gleichgewicht verliert oder umfällt. Die Gruppe, die weniger „Un- bzw. Umfälle“ zu verzeichnen hat, bekommt einen Punkt.

15. Geschwindigkeitswettstreit

Material: Spielzeugautos, Schnur, Stifte

Natürlich freut sich jeder Autobesitzer, wenn er seine PS einmal „ausfahren“ kann; er tritt deshalb gerne auch zu einem Geschwindigkeitswettstreit gegen andere Autofahrer an.

Vom Spielleiter wurden vor dem Spiel zwei (oder mehrere) Spielzeugautos folgendermaßen vorbereitet: Eine circa 2 Meter lange Schnur am Spielzeugauto festbinden oder festkleben, mit dem anderen Ende an einen Stift binden. Immer zwei gegnerische Spieler treten gegeneinander an. Auf den Startpfeiff des Spielleiters wickeln sie in rasender Geschwindigkeit die Schnur um den Stift, wodurch sich das Auto vorwärtsbewegt. Wer sein Auto zuerst über die vorher ausgemachte Ziellinie gebracht hat, hat gewonnen. Die Gruppe, die die meisten Geschwindigkeitsrekorde verbuchen kann, bekommt einen Punkt.

16. Geländefahrt

Material: Frisbeescheiben, Zeitungen, Stühle

Ein gutes Auto sollte auch im unebenen Gelände nicht gleich versagen und auseinanderfallen.

Staffel – die beiden ersten Spieler bekommen eine Frisbeescheibe auf den Kopf, eine Zeitung zwischen die Knie geklemmt und eine Frisbeescheibe als Lenkrad in die Hände, das immer hin und hergedreht werden muß. Auf den Startpfiff laufen die Spieler im Slalom um aufgestellte Stühle. Wer die Frisbeescheibe oder die Zeitung verliert, beginnt nochmals von vorne. Die Gruppe, die zuerst fertig ist, bekommt einen Punkt.

17. Verkehrszeichen – Test

Material: Papier und Stifte, Verkehrszeichenverzeichnis

Ein Autofahrer muß sich auskennen im Wald der Verkehrszeichen, deshalb ist eine kleine Auffrischung immer wieder nötig.

Verkehrszeichen zeigen, dann die beiden Gruppen aus dem Gedächtnis die Verkehrszeichen aufmalen lassen, die sie sich merken konnten. Die Gruppen mit den meisten Übereinstimmungen bekommt einen Punkt.

Oder die Bedeutung von Verkehrszeichen sagen/raten lassen.

Variante: Zwei Minuten geben und Verkehrszeichen aufmalen lassen – wer die meisten aufmalt, bekommt einen Punkt.

18. Autowaschanlage

Material:

Jedes Auto wird einmal schmutzig und bedarf einer gründlichen Wäsche. Und so wie dies vielleicht für das Auto eine Wohltat ist, soll es dies zum Abschluß auch für die Teilnehmer sein.



Alle Teilnehmer beider Gruppen knien sich in einer Gasse hin. Der erste Spieler krabbelt auf allen Vieren langsam durch die Gasse durch, darf auch einmal kurz anhalten. Die Spieler im ersten Drittel der Gasse sind für das „Einschäumen“ zuständig – sie fahren mit ihren Händen in kreisenden Bewegungen über den ganzen Körper des „heranfahrenden Autos“. Die Spieler im zweiten Drittel sind die „Bürsten“ – sie fahren kräftiger und rubbelnd über den Körper des durchkrabbelnden Spielers (es gibt verschiedene Bürsten: mit den geballten Fäusten, mit gespreizten Fingern etc. ... aber immer so, daß es noch angenehm ist und man dem andern nicht weh tut!). Im letzten Drittel wird der Schaum „abgewaschen“ und der „Fön“ setzt ein – dazu streicht man mit der flachen Hand immer oben am Kopf beginnend über den Rücken bis zu den Füßen.



Ein angenehmes Erlebnis, so eine Autowaschanlage! Wer es nicht will, dessen Wunsch sollte man respektieren. Wenn „das Auto“ durch die Gasse durch ist, setzt sich der Spieler ans untere Ende, und der nächste Spieler von vorne startet in die Autowaschanlage, bis jeder einmal dran war (dadurch wechseln die Aufgaben natürlich).

19. Sieger ermitteln/Preisverleihung

Material: Preise in Autoform oder auf aufgemalte Autos geklebt oder ...

Die Siegergruppe wird anhand der Punktzahl auf dem Punktplakat ermittelt, doch auch die Verlierer bekommen natürlich einen Trostpreis.



Antrag zur Erstellung eines Auto-Kennzeichens

Formular 1

Zuständigkeitsbereich: Zulassungsstelle

Autotyp:

Sondermodell: ja ☐

nein ☐

Fahrzeughalter:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Weitere Fahrzeughalter

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Geprüft von Herrn Kfz – Geier

....., den

(Unterschrift des Sachverständigen)

Antrag zur Erstellung eines Auto-Kennzeichens

Formular 2

Zuständigkeitsbereich: Zulassungsstelle

Autotyp:

Amtliches Fahrzeugkennzeichen:

Fahrzeugart/Gewichtsklasse: Pkw/03

Sondermodell: Ja ☐
nein ☐

Weiter Fahrzeughalter:

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

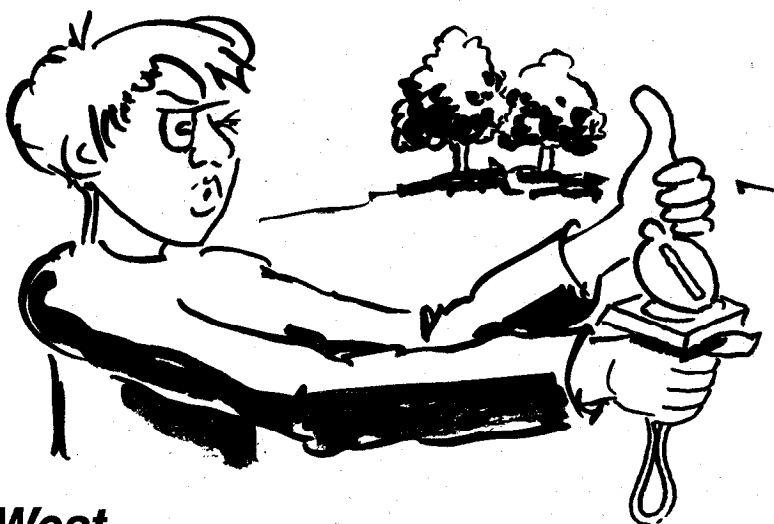
Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Geburtsdatum:

Geprüft von Herrn Kfz – Geier

....., den

(Unterschrift des Sachverständigen)

Nach Überprüfung der Vollständigkeit der Formulare 1 und 2 erhält der Fahrzeughalter die Kfz-Plakette.



Go West

Orientierungslauf für Jugendgruppen

Spielidee

Die Gruppen versuchen, unter Zuhilfenahme eines Kompasses und vorgegebenen *Orientierungspunkten* verschiedene Stationen anzulaufen und Ort Aufgaben zu lösen bzw. Hinweise für den Weiterweg zu finden.

An den Stationen befinden sich *Kontroll-Posten*, die das Geschehen beobachten, Zettel abstempeln, Stationen betreuen und gegebenenfalls Korrekturanweisungen für falsch gelaufene Gruppen geben.

Material

Jede Gruppe erhält einen *Kompaß* und einen *Laufzettel* mit Richtungszahlen, Entfernungsangaben, Informationen über die Zielpunkte sowie Hinweise zum Weiterpeilen. Zusätzlich werden noch weitere Zettel, Stifte und eine Schreibunterlage verteilt.

Die *Gruppengröße* sollte circa 3-6 Personen umfassen, da bei einer zu großen Zahl die Gefahr besteht, daß immer die gleichen vorneweg rennen und die anderen einfach passiv hinterherlaufen. Eigentlich versteht es sich von selbst, daß die Gruppe auch als Gruppe läuft und zusammen arbeitet. Der Kontrollposten gibt daher erst dann seine Unterschrift, wenn alle Gruppenmitglieder an der Station eingetroffen sind.

Spielverlauf

Die Gruppen starten *zeitversetzt im Abstand* von circa 10-20 Minuten. Diese Zeit kann genutzt werden, um die nächste Gruppe mit dem Kompaß vertraut zu machen. Auf jeden Fall sollte eine Gruppe aus dem Blickfeld der nach ihr startenden Gruppe verschwunden sein, bevor diese das Startsignal erhält. Bei der Festlegung der Zeitabstände muß dabei berücksichtigt werden, daß die Gruppen an den Stationen teilweise Aufgaben lösen müssen, die unter Umständen einige Zeit kosten.

Sowohl die Laufstrecke als auch die Aufgabenstellungen sollten sich an den Möglichkeiten und Gegebenheiten der Umgebung orientieren. Ideal ist ein leicht hügeliges Gelände mit *markanten Punkten* (zum Peilen) wie z. B. freistehende Bäume, Strommasten, Holzhaufen, Hütten usw. Außerdem ist es vorteilhaft, wenn sich die Strecke teilweise durch angrenzende Waldstücke zieht, damit sich die Gruppen nicht gegenseitig beobachten können. Da es im Wald selbst nur bedingt möglich ist, sich mit dem Kompaß zu orientieren, reicht hier eine Sägemehlspur aus (Schnitzeljagd-Charakter). Generell kann man auch öfter zwischen Sägemehlspur und Kompaßorientierung abwechseln. Dadurch können die einzelnen Gruppen Zeit gewinnen, aber auch verlieren, da man einer (entsprechend gelegten!) Spur im Laufschrift folgen kann und nicht zu einer Pause gezwungen wird, um zu peilen.

Aufgrund bestimmter äußerer Bedingungen (zum Beispiel extrem heterogene Gruppen) kann natürlich auf die sportliche Komponente verzichtet werden; in diesem Fall wird zur Ermittlung der Siegermannschaft *lediglich die Anzahl der richtig gelösten Aufgaben sowie die Vollständigkeit der angelaufenen Stationen* herausgezogen. Die Laufzeit wird dabei nicht berücksichtigt.

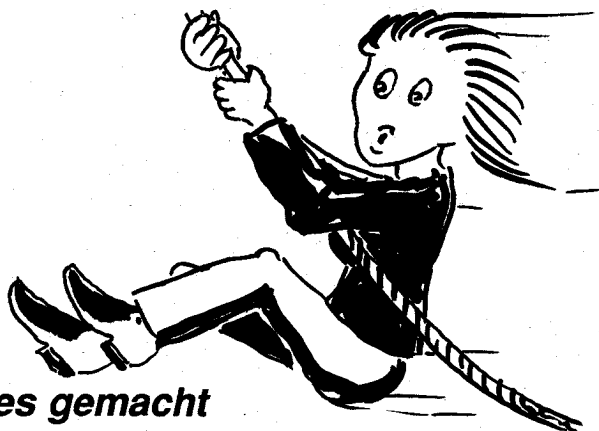
Hinweis

Ein Orientierungslauf erfordert etwas mehr Aufwand zur Vorbereitung, ist aber (vor allem auch für Freizeiten) ein spannendes, abwechslungsreiches Outdoor-Programm, das bei jedem Wetter stattfinden kann und in seinem zeitlichen Rahmen sehr dehnbar ist. Eine genaue Ortskenntnis seitens der Verantwortlichen ist dabei auf jeden Fall von Vorteil, da bestimmte Stationen an geeignete Örtlichkeiten gebunden sein können. Grundsätzlich ist es daher auch möglich, einen Orientierungslauf in einer *Stadt* anzubieten.

Es ist wichtig, zwischen Orientierungspunkten (hier gibt es nur Hinweise zum Weiterweg oder Weiterpeilen) und Stationen (konkrete Aufgaben oder Fragen) zu unterscheiden. Da beides stark von der jeweiligen Umgebung abhängig ist, ist es nicht sinnvoll, hier einen vollständigen Muster-Orientierungslauf vorzustellen, da dieser ja nicht beliebig übertragen werden kann.

Trotzdem ein paar Tips am Rande: Neben den üblichen Rätsel-, Rechen- und Quizfragen ist es wichtig, ab und zu ein bißchen Abenteuerstimmung aufkommen

zu lassen, zum Beispiel Überquerung eines Baches oder Grabens mit Hilfe einer Seilschwinge. Die Möglichkeiten sind fast unerschöpflich und richten sich neben den bereits angesprochenen Aspekten auch ganz entscheidend nach den Erwartungen und dem Alter der Teilnehmer.



So wurde es gemacht

Beispiel: Neujahrs-Orientierungslauf eines Jugendkreises auf der schwäbischen Alb

Der Start erfolgte um 11.00 Uhr am Neujahrmorgen bei wunderschönem, aber kaltem Wetter. Erster Orientierungspunkt war ein einzelner Baum in circa 500 Meter Entfernung, der bequem vom Startpunkt aus angepeilt werden konnte.

Von diesem Baum ging es auf einem Hügel zu einer Bank, von der aus das gesamte Gebiet eingesehen werden konnte. Jetzt ging es auf der anderen Seite steil hinunter (in diesem Moment erfolgte der Start der nächsten Gruppe) und an einem kleinen Jungwald entlang zu einer Blockhütte.

Von hier aus wurde einer von drei großen Bäumen angepeilt, die sich in der näheren Umgebung befanden. Die Gruppen wurden sich nun das erste Mal bewußt, daß Peilen eine Präzisionsarbeit ist und viel Konzentration verlangt. Wenn man sich nicht exakt an die Anweisungen auf dem Laufzettel hält, verliert man unter Umständen ziemlich bald die Orientierung.

Von diesem Baum führte ein Sägemehlpfeil zu einem leicht ansteigenden Feldweg, vorbei an einem uralten, verfallenen Bauwagen, in dem sich neben einer kleinen Stärkung auch die erste Frage befand.

Gut 100 Meter nach diesem Wagen ging es querfeldein zu einem Hundeübungsplatz. Ein Mitglied der Gruppe mußte in ein Rohr hineinkriechen, in dem die nächste Frage versteckt war.

Nun ging es einfach ein paar hundert Meter geradeaus bis zu einem Steinhäufen, von dem aus erneut gepeilt werden mußte.

Der Zielpunkt befand sich direkt am Waldrand, aber es konnte nichts Besonderes erkannt werden. Deshalb wurde eine Person vorausgeschickt und durch Zurufen eingewiesen. Eine Sägemehlspur wurde entdeckt, die in den Wald hineinführte und sich bald teilte; eine der beiden Spuren entpuppte sich aber als Irrweg.

Nach anstrengenden 10 Minuten traf man auf einer kleinen Anhöhe an der ersten Station ein. Auf einem Baum befand sich in luftiger Höhe ein Luftballon, der mit einem Luftgewehr „erlegt“ werden mußte. In diesem Luftballon fand sich ein Filmdöschen mit einem Schweizer Franken.

Nachdem die Gruppe auf Anweisung des Kontroll-Postens genau nach Norden weiterzog und unterwegs eine Frage beantwortete, erreichte man nach einigen Minuten wieder den Waldrand und einen Waldspielplatz. In diesem „Sportpark“ mußte beim nächsten Kontroll-Posten ein Schweizer Franken Eintritt bezahlt und einige Aufgaben gelöst werden. Zum Beispiel: Seilbahnfahren auf Zeit und Torwandschießen.

Zusätzlich mußte noch eine Peilaufgabe gelöst werden: in einiger Entfernung war ein Riesenrad eines Vergnügungsparks erkennbar; von einem im Laufzettel festgelegten Punkt (Baum) mußte nun die Richtungszahl bestimmt werden, in der sich dieses Rad befand.

Nach getaner Arbeit ging es schnell weiter, um die anderen Gruppen nicht zu nahe kommen zu lassen. An der Ecke eines eingezäunten Jungwaldes wurde ein Strommast in circa 300 Meter Entfernung angepeilt, der am Rande eines Golfplatzes stand.

Hinweise zum Kompaß

1. Kompaß-Deckel *ganz* und den Spiegel bis zur *Schrägstellung* hochklappen!
2. Die auf dem Laufzettel angegebene *Richtungszahl* auf der Drehscheibe des Kompasses suchen und diese solange drehen, bis die Zahl mit der *Ablesemarke* (meist eine kurze Spitze am Rande) übereinstimmt!
3. Jetzt den Kompaß bei ausgestrecktem Arm waagrecht halten und solange drehen, bis die Spitze der *Magnetnadel auf Nord* eingependelt ist.
4. Durch die beiden *Sehslitze* des Kompasses (meist im Deckel) peilen. Nun ist der nächste Orientierungspunkt zu erkennen!
Andernfalls ist durch Zuruf („Mehr links!“ „Eher rechts!“ O.k.!) eine Person der Gruppe in diese Richtung einzuweisen, bis der Orientierungspunkt gefunden ist und die Gruppe nachrücken kann!
5. **Hinweis:** zu verfälschten Ergebnissen kann es kommen, wenn
 - nicht genau vom festgelegten Punkt aus gepeilt wird!
 - ein großer Höhenunterschied zwischen Standort und Orientierungspunkt besteht!
 - in der Nähe von Stromleitungen gepeilt wird!

(Beispiel)

Weltcup-Orientierungslauf Stützpunkt Udingen

Kompaß-Blindflug

We are proud to be associated with „Schleckermann Adventure Tours“

Peilen nach Richtungs- zahl	ungefähre Entfernung zum näch- sten Punkt	Art des nächsten Zielpunktes	Hinweise zum Weiterpeilen
276 Pfahl	500 m	Zellulose ¹	direkt an der Markierung
286	100 m	Schöne Aussicht ²	am linken Ende des Zielpunktes
246	350 m	Spuren der Zivilisation ³	am nordwestlichen Eckpunkt be- findet sich eine junge, ca. 170 cm hohe Eiche mit einem Zettel; hier peilen!
242	200 m	großer Baum	Folgt einfach den Pfeilen!
148	200 m	Waldrand; ihr müßt einen Kundschafter vorschicken und ihn einweisen!	Ab jetzt gilt es, die Nase unten zu halten und die Sägemehls- spur nicht aus den Augen zu verlieren
		Riesenrad	nächster Hinweis vom Kontroll- Posten
135	200 m	absolut tödlich! ⁴	direkt am Fuße des Zielpunktes
040	100 m	Zahnstocher ⁵ ; in dessen unmittelbarer Umgebung befindet sich eine Taxi-Zentrale. Wenn ihr auf be- queme Weise ins Sportlerhotel bzw. zur Presse- konferenz wollt, müßt ihr euch als Glöckner von Notre Dame betätigen...	

¹ Zellulose = Baum

² Schöne Aussicht = Bank auf Hügel

³ Spuren der Zivilisation = Hütte

⁴ absolut tödlich = Strommast

⁵ Zahnstocher = Pfahl

Strecke: 3,5 km

Johnnys Weihnachten

Mit Genehmigung entnommen aus:

Gerhard Schneider: Die Katze im Stall von Bethlehem.

Weihnachtsgeschichten zum Vorlesen

© Radius-Verlag, Stuttgart 1996

In dem kleinen Ort Bethel bei Bielefeld dreht sich niemand nach dir um, wenn du auf der Straße singst. Niemand findet es komisch, wenn du als Fußgänger einen Sturzhelm aus Leder trägst, der bei einem plötzlichen Anfall den Kopf schützen soll. Und es ist völlig normal, wenn ein mongoloider junger Mann lächelnd auf dich zukommt und sagt: »Ich bin Johnny. Ich möchte dein Freund sein. Wie heißt du denn?« So ist Johnny mein Freund geworden, und ich habe ihn etwas kennengelernt. Als Johnny geboren wurde, war sofort zu sehen, daß er mongoloid war, und bald merkte man auch, daß er schwachsinnig war. Trotzdem, er war so liebevoll wie selten ein Kind, als wollte er den Mangel an Intelligenz damit ausgleichen. Die Familie sah sich überfordert, ihn zu behalten und alles Nötige für ihn zu tun. Sie fanden einen Platz für ihn in Bethel. Dort wohnte er seit seinem 10. Lebensjahr. Als er mein Freund wurde, war er 28. Johnny tat immer sehr wichtig und bedeutsam. Wenn die anderen abends am Fernseher saßen oder Karten spielten, dann holte er aus seinem Schrank Papier und Ordner, einen Locher und einen Stempel. Das hatte er sich alles von seinem Taschengeld gekauft. Er malte große Buchstaben auf das Papier, drückte dann mehrfach seinen Stempel darunter, lochte das Blatt und heftete es in den Ordner. Das dauerte so eine gute Stunde, und Johnny sah sehr aufmerksam aus dabei. Besonders glücklich war er, wenn Mitbewohner, die geistig

noch schwächer waren als er, ihm bewundernd zusahen und mit leisem Neid seine Fähigkeiten und seine wichtige Ausrüstung bestaunten.

Das ganze Jahr über war Johnny eigentlich an Kirche nicht besonders interessiert. Er ging zwar manchmal mit zur Zionskirche, wo Behinderte und Gesunde gemeinsam den Gottesdienst feiern und niemand böse wird, wenn Johnny bei der Predigt plötzlich seine eigenen Gedanken auch mal laut sagt, seine religiöse Begeisterung begann aber erst, als der Adventskranz hingestellt wurde. Dann wurde er ein ganz anderer Mensch. Er begann innerlich zu glühen. Richtig zappelig wurde er und verlor seine sonst so gemessene Wichtigkeit. Sobald im Haus irgendwo Weihnachtsvorbereitungen getroffen wurden, war er sofort dabei und wollte helfen. Als ob dadurch schneller Weihnachten würde. In einem Jahr wurde er dabei erwischt, so erzählte man mir, wie er von einem Abreißkalender gleich eine ganze Woche abriß, nur damit das Christkind bald käme. Es war jedoch eine so eindrucksvolle Freude in ihm und um ihn, daß man ihm seine Unruhe gern verzieh.

Was war nun in der Weihnachtszeit mit Johnny los? Das war ein Rätsel, das mich immer mehr beschäftigte. Da er selten ganze Sätze sprach und nie lange bei einem Thema blieb, war es schwierig, ihn direkt zu fragen. Ich versuchte es, indem ich immer mal

wieder Sätze so hinwarf, um zu sehen, wie er darauf reagiert. »Bald wird ja schon der Weihnachtsbaum aufgestellt, Johnny.« Keine große Reaktion. Der Baum war es also schon mal nicht. »Was wünschst du dir denn zu Weihnachten, Johnny?« Große Ratlosigkeit. Solche materielle Berechnung lag also auch nicht dahinter. Kein Versuch zeigte Erfolg. Eher durch Zufall kam ich dann doch noch dem Grund seiner großen Liebe zu Weihnachten auf die Spur. Zwei Tage vor Heilig Abend machte ich sein Zimmer sauber und sah plötzlich, daß er auf seinem Tisch, auf dem sonst immer seine geschäftlichen Papiere angefertigt wurden, eine Krippe aufgebaut hatte. Am Abend zuvor mußte das passiert sein. Abenteuerlich sah diese Krippe aus. Er hatte die Figuren wohl einzeln in der **Brockensammlung** zusammengeschnorrt. Schafe aus Holz, Hirten aus Ton, sogar ein Engel aus Porzellan war dabei. Der Gipfel war die Krippe selbst. Sie war aus Plastik und viel zu groß im Vergleich zu den anderen Figuren. Das Christkind eine Plastikpuppe, herausnehmbar. Es war mindestens zwanzigmal so groß wie Maria, die mir von einer kaputten Weihnachtspyramide zu stammen schien. Das ganze Ensemble hätte mich ja noch irgendwie gerührt, wenn nicht dieses furchbare Christkind gewesen wäre. Ich wollte gerade in meiner Ahnungslosigkeit eine entsprechende Bemerkung machen, als ich plötzlich so aus den Augenwinkeln wahrnahm, daß Johnny mich mit äußerster Intensität beobachtete, wie ich mir die Krippe ansah. So konnte ich gerade noch meinen Satz in eine positive Richtung lenken: »Das ist aber ein . . . großes Christkind!« Sofort stand Johnny neben

mir. Er hatte nur darauf gewartet, daß ich etwas sagte. »Schön, ne«, rief er aus, »Christkind!« Selten habe ich das Wort »schön« mit solcher Inbrunst und Bewunderung gehört. »*Christkind ist Johnnys Freund, Johnnys größter Freund, bester Freund. Für Christkind ist Johnny ganz klug, ganz wichtig. Christkind hat Johnny eigenes Zimmer geschenkt. Johnny hat Christkind ganz lieb.*« Das war wohl die längste Rede, die Johnny je gehalten hatte. Ich war etwas irritiert durch diese Schwärmerei. Natürlich, man freut sich über das Kommen Jesu in diese Welt. Natürlich ist er wichtig für uns. Aber zu Weihnachten bei der Bescherung ist die Freude über die neue Pfeife doch wesentlich näher als die Freude über das Kind in der Krippe. Ist ja auch bald 2000 Jahre her. Und Johnny ist so richtig verliebt in das Christkind, nennt es seinen besten Freund, sieht hier den Grund seiner Weihnachtsfreude. Als ich mich etwas gefaßt hatte, meinte ich: »Es ist gut, daß Jesus gekommen ist.« – »Jesus ist ein guter Mann, macht Kranke gesund«, sagte Johnny ohne große Begeisterung, um gleich fortzufahren: »*Aber Christkind Johnnys bester Freund!*« Es war nicht zu glauben, er hatte noch nicht einmal begriffen, daß Jesus und das Christkind ein und dieselbe Person meinen und konnte sich doch wochenlang mit steigender Intensität auf dieses Christkind freuen. »Wer hat dir gesagt, daß das Christkind dein bester Freund ist?« fragte ich. »Bruder Albers hat gesagt«, antwortete Johnny. Einen Diakon Albers gab es nicht im Haus. Ich fragte den Hausvater nach ihm. »Ja, der hat bis vor – na – ungefähr sechs Jahren hier gearbeitet. Jetzt ist er in einem anderen Haus.« Ich

fand bald heraus, wo er jetzt arbeitete und ging an einem freien Nachmittag dort vorbei. Mich interessierte mächtig, wie jemand diese Vorstellung in Johnnys Kopf bekommen hatte. Diakon Albers war dabei, die Medizin für den Abend für jeden in einen kleinen Becher zu tun. Ich stellte mich vor und sagte, daß ich ein Freund von Johnny wäre. »Ja«, lachte er, »Johnny! Ich bin auch ein Freund von Johnny. Wie geht es ihm denn?« Ich erzählte von ihm und kam bald auf seinen seltsamen religiös etwas einseitigen Tick. »Und Sie waren derjenige, der diese unendliche Liebe zum Christkind ausgelöst hat« endete ich. Diakon Albers dachte nach. »Es muß auch im Medikamentenraum gewesen sein, so wie hier. Ich weiß, daß ich ihn einmal vor Weihnachten verarztet habe. Die anderen hatten ihm ein Stück Holz in den Arm gestoßen, und die Wunde wollte nicht heilen. Da kamen wir mal auf das Christkind zu sprechen. Ich hatte wohl nicht viel Hoffnung, daß er mich versteht, aber beim Verbinden sagte ich ihm, das Besondere am Christkind sei, daß es jeden von uns liebe und unser Freund sei, egal, wie klug, wie gut, wie geschickt wir sind. Und ich muß ihm wohl gesagt haben, daß Menschen, die das Christkind lieben, Geld sammeln, damit das Haus erweitert werden kann, und er ein eigenes Zimmer bekommt. Ich wußte, wie sehr er sich auf ein Einzelzimmer freute, weil er solche Angst vor den anderen hatte. Ich weiß nicht, was ich ihm noch über das Christkind erzählt habe. Es war eigentlich mehr so nebenbei, und ich habe gar nicht erwartet, daß er davon etwas behält.« – »Er muß Ihre Worte mächtig in seinem Herzen bewegt

haben«, sagte ich, »in seinem Herzen, das noch viel größer ist als sein Kopf. Es wird seine Zeit gedauert haben, bis alles an seinem Platz lag. Aber jetzt ist eine totale Liebe zum Christkind dabei herausgekommen, seinem größten Freund, der auch ihn liebhat, so wie er ist, und der ihm ein Einzelzimmer besorgt hat.« Ich erzählte dem Diakon von der Sammelkrippe mit dem überdimensionalen Christkind aus Plastik.

Das ist also die Geschichte von Johnnys Weihnachten. Ich denke in dieser Zeit immer gern an ihn und seine Krippe zurück, und irgendwie empfinde ich dann eine Sehnsucht tief in mir, und manchmal wünsche ich mir, ich könnte mich so auf die Geburt des Kindes freuen wie dieser mongoloide, schwachsinnige, glückliche Johnny.

Anregungen für ein Gruppengespräch

Die Geschichte von Johnny ist keine typische Weihnachtsgeschichte. Sie provoziert und wirft Fragen auf. Vielleicht besteht ja gerade darin die Chance, nach dem Vorlesen noch in ein Gespräch einzusteigen.

Zum Beispiel so:

Der Autor formuliert am Ende seiner Geschichte: manchmal wünsche ich mir, ich könnte mich so auf die Geburt des Kindes freuen, wie ... Johnny. –

Teilt ihr seine Meinung?

Wenn ja – warum?

Wenn nein – warum nicht?

Können uns Behinderte im Glauben ein Beispiel sein?

usw.



Kabals Zukunft

Seit er denken konnte, hatten Kabal die Sterne am Himmel fasziniert. Er prägte sich ihre Namen ein und beobachtete vom Flachdach des elterlichen Hauses ihr Aufgehen und Erlöschen am nächtlichen Himmel, ihren Lauf im Wandel der Jahreszeiten. Besonders bedeutsam erschien ihm die Stellung der Gestirne zueinander. Kündigten sich doch nach seiner Überzeugung menschliche Schicksale und besondere Ereignisse im Weltgeschehen zuvor am Himmel an. Im Lauf der Jahre wurde Kabal bekannt. Vor wichtigen Geschäftsreisen holten reiche Kaufleute seinen Rat ein. Kabal träumt davon, eines Tages der wichtigste Berater eines mächtigen Fürsten oder Königs zu werden. Das, so meinte er, werde der Lohn für alle durchwachten Nächte und die Krönung seines Lebenswerkes sein. Ein Meilenstein auf dem Weg zu diesem Ziel war die Begegnung mit einem reichen Kaufmann, der mit Gold handelte. Er hatte ihn vor räuberischen Horden gewarnt und ihm zu einer anderen Reiseroute geraten. Zum Dank entlohnte ihn der Kaufmann mit einer Handvoll Geschmeide aus Gold. Nur Mara, seine Frau, wußte von dem Schatz. Sie hatte ihm zwei Jahre zuvor eine Tochter geboren, Jemina geheiß, ein bildhübsches, zärtliches Kind. Da mit den Jahren der ersehnte Erbe

ausblieb, drehten sich alle Träume der Mutter um die Zukunft dieser Tochter. Not würde sie keine haben, davor würde sie das kostbare Geschmeide bewahren. Sie könnte es sich leisten, Freier abzuwehren, die ihr nicht gefielen. Ihrem Mann sagte sie freilich nichts von solchen Träumen. Er lebte in seiner Welt, war mit seinen Beobachtungen und Berechnungen beschäftigt. Oft wußte sie nicht einmal, ob er sie und seine reizende Tochter überhaupt wahrnahm. So gingen Jahre dahin. Jahre zwischen Wachsein und Träumen, deren Erfüllung immer noch ausstand.



Doch dann kam die Nacht, die alles veränderte. Am südöstlichen Sternenhimmel tauchte plötzlich ein Gestirn auf, das Kabal nie zuvor erblickt hatte. Es hatte eine Leuchtkraft – heller als alles, was ihm bisher vertraut war. Was aber kündete jenes Gestirn an? Kabal versank in tiefes Nachsinnen. „Königstern“ nannte er bei sich das unbekannte Gestirn. Plötzlich war in ihm – ausgehend von diesem Namen eine Gewißheit. Ein König war im Kommen. Sollte es gar der König sein, auf den die Juden warteten? Durch Händler war die Kunde von diesem König auch zu Kabals Ohren gedrungen. Sollte nicht auch jener besondere König auf guten Rat angewiesen sein? Die Erfüllung seiner Träume rückte Kabal ganz nahe. Er sah sich schon als Ratgeber des Königs, von dem er bisher nur wußte, daß sein Kommen nahe war. Kabel eilte zum Schlafgemach und riß seine Frau aus dem Schlaf. „Ich habe den Königstern entdeckt“ rief er, „ich muß aufbrechen, dem König meine Aufwartung zu machen, ehe andere mir zuvorkommen. Steh auf, geh mir zur Hand.“ „Du willst uns verlassen?“ stammelte sie. „O, wie verwünsche ich manchmal die Sterne. Ich weiß schon, sie sind dir wichtiger als Frau und Kind. Aber vergiß nicht, wir brauchen dich.“

Kabal ließ das Kamel satteln, während seine Frau für Proviant sorgte und sein Gewänder sorgsam zusammenfaltete. In spätestens drei Wochen, so hatte er angedeutet, werde er zurück sein. Als er zuletzt das goldene Geschmeide in dem Beutel, den er auf der nackten Brust trug, verstaute, war Mara einer Ohnmacht nahe. Mit letzter Kraft versuchte sie, ihm den Schmuck zu

entreißen. Sollte er, durfte er ihre verborgenen Träume so einfach wegnehmen und blindlings die Zukunft seiner Tochter zerstören? Er wehrte sie ab. „Für einen König ist das Kostbarste gerade gut genug. Ist er ein guter König, wird er sich dann nicht erkenntlich zeigen?“ Kabal stellte betroffen fest, daß er mit solchen Worten an seine geheimsten Träume gerührt hatte. Er nahm raschen Abschied, schwang sich in den Sattel und ritt eilends davon. Auf der Straße der Händler, die von Ost nach Westen führt, kam er zügig voran. Ehe sich die Straße in die Jordansenke hinabneigte, traf er eines Abends auf Cimal. Auch Cimal forschte in den Sternen wie er. Auch er hatte den Königstern entdeckt und war aufgebrochen, dem „König der Juden“ seine Aufwartung zu machen. Er führte einen Beutel mit Myrrhe bei sich. Bei seinen Beobachtungen hatte nicht nur der Königstern seine Aufmerksamkeit erregt, sondern auch ein merkwürdiges Zeichen ganz in der Nähe jenes Sternes. Dieses Zeichen bedeutete Leiden und Tod. Myrrhe aber, das wußte er, war ein kostbares Mittel gegen Leiden und Tod! Er besaß solchen kostbaren Schatz und hatte bei sich entschieden, daß der „König der Juden“ dieses Schatzes dringender bedürfe als er, der Sterndeuter Cimal. Kabal war zunächst gar nicht erfreut, als er erfuhr, daß Cimal in gleicher Absicht aufgebrochen war wie er. Er fürchtete den Konkurrenten um die Gunst des Königs und sah seine geheimsten Pläne bedroht. Aber schon in der kommenden Nacht war er froh an seinem Gefährten. Ein heftiger Fieberanfall warf ihn darnieder. Doch Cimal mit seiner Myrrhe sorgte dafür, daß das

Fieber rasch wieder sank. Kabal schämte sich, daß er im Kollegen nur den Konkurrenten gesehen hatte. Das Wort seiner Frau kam ihm plötzlich in den Sinn: „Denk daran, wir brauchen dich.“ Wo wäre er jetzt, wäre ihm nicht der Gefährte begegnet? Als dann auf dem Weg nach Jerusalem auch noch Abdal zu ihnen stieß, hatte er nicht mehr viel dagegen einzuwenden, daß sie zu dritt vor König Herodes traten, um zu erfahren, daß sie bei ihm keineswegs an der richtigen Adresse und am Ziel ihrer Reise angekommen waren. Ihm war nicht wohl in der Nähe dieses Fürsten, seine schmeichlerischen Worte klangen trügerisch und hohl in seinen Ohren. Als die drei den Palast des Herodes verließen, stand groß und glühend der Königstern am Himmel und wies zuverlässig den Weg.

Als Kabal sich als Erster der Felsenhöhle näherte, in der das Kind lag,

entrang sich ihm ein unmerklicher Seufzer. Alles war so völlig anders, als er es sich erträumt hatte. Und doch legte er das goldene Geschmeide mit einer raschen und fast beschämten Geste der jungen Mutter in den Schoß. Das Kind, so fühlte er, brauchte ihn nicht. So schutzlos und bedroht sein Leben war – nicht der Lauf der Sterne würde seinen Weg bestimmen. Er aber – im Anblick des Kindes begriff, – wo sein Platz war – dort wo Frau und Tochter auf ihn warteten. Eine große Sehnsucht ergriff ihn. Er würde auf schnellstem Wege zurückkehren, die Stadt Jerusalem und den falschen Herodes meidend.

Er hatte mehr gewonnen als er dem Kinde dargebracht. Dies Kind hatte ihn aus der Höhe der Träume herabgeholt auf die Erde. Da, so begriff er staunend und wie befreit, war sein Platz.





Einmalig schön

Ziel: Die Teilnehmer einer neuen Gruppe, sollen zueinanderfinden. Das Thema wird vor allem spielerisch umgesetzt.

Ablauf:

- Lied „Es geht kein Mensch über diese weite Erde“
- Begrüßung; Gebet
- Spiele zum Einander-Bekanntmachen
- Betrachtung
- Lied „Du bist du“
- Spiele zum Verdeutlichen des Gruppengeheimnisses (aufeinander angewiesen sein)
- Betrachtung
- Lied „Nehmt einander an“
- Dia einer bunten Glasscheibe
- abschließende Aktion „Obstsalat“
- Gebet

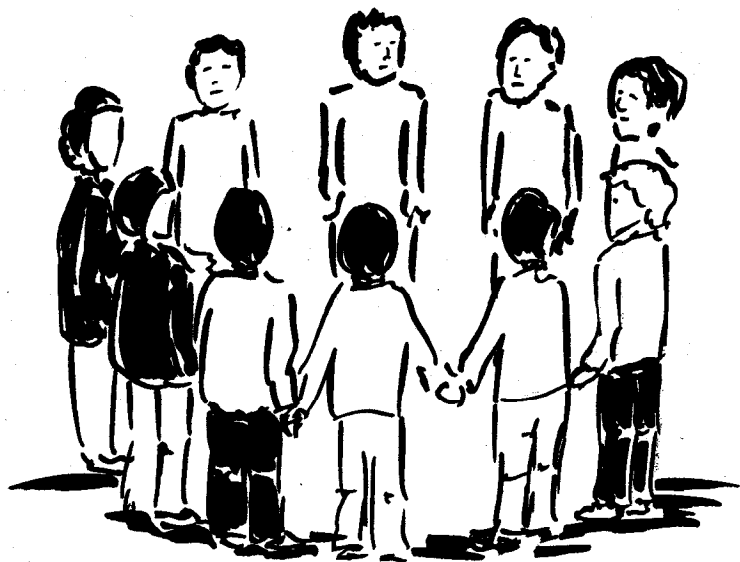
Material: ausreichend Klebeband, Stifte, für die rhythmische Musik einen Kassettenrekorder, eine bunte Glasscherbe und ein passendes Dia und natürlich einen Diaprojektor, Tücher, um die Augen zu verbinden, für die abschließende Aktion die verschiedensten Früchte, Zucker, Brettchen, Messer, eine große Schüssel und Löffel.

Anmerkungen: Alle Materialien müssen griffbereit liegen, und für das Dia und den Festschmaus sollte eine angenehme Musik im Hintergrund laufen. Der Raum sollte festlich hergerichtet sein.

Durchführung:

1. Spiel zum Einander-Bekanntmachen

Zuerst ist es natürlich sehr wichtig, sich einander bekannt zu machen, damit eine lockere Atmosphäre entsteht und sich alle die Namen der Beteiligten einprägen können. Dazu bekommt jeder Teilnehmer einen Zettel, auf den er groß und deutlich seinen Namen schreibt. Den heftet er sich mit Klebeband oder Sicherheitsnadeln an. Nun ist genügend Zeit für alle, sich die Namen der anderen einzuprägen, wobei die Gruppe im Kreis steht. Nach einer bestimmten Zeit nehmen alle ihre Zettel ab und geben sie nach rechts weiter, bis die Bewegung nach einer Weile angehalten wird. Dann hat jeder 10 Sekunden, um den Zettel, den er in der Hand hat, dem eigentlichen Besitzer wieder zu geben. Die „Übung“ wird solange wiederholt, bis jeder den Namen des anderen kennt. Sollte die Gruppe allzu groß sein, empfiehlt es sich, sie entsprechend zu teilen (12 Personen pro Gruppe).



Nun folgt ein zweites Spiel, in welchem es darum geht, sich auf den Grundlagen von gemeinsamen Interessen kennenzulernen. Wieder bekommt jeder Teilnehmer einen Zettel, auf dem er seine ehrliche Antwort zu der Frage: „Was ist der Grund, warum du gerne hierher kommst/kommen würdest?“ Auch diese Zettel heftet sich jeder an die Kleidung, und nun wird eine rockige Musik gespielt, zu der alle tanzen können, während man gegenseitig die Zettel liest. Diejenigen, die die gleiche oder

ähnliche Antwort gegeben haben bilden Grüppchen, die weitere „Verwandte“ suchen. Wenn die Musik aufhört stellt die Leitung fest, welche Teams sich gebildet haben und läßt jede Gruppe erklären, weshalb sie gerade diese Antwort gegeben hat.

Damit hat man einen passenden Einstieg für eine Betrachtung mit dem Ziel zu erklären, daß zwar jeder anders ist aber dennoch keiner allein bleiben muß. Jeder trägt seinen Namen, der ihn kennzeichnet. Oft wiederholen Namen sich, aber trotzdem steckt hinter jedem von uns eine einmalige Persönlichkeit.

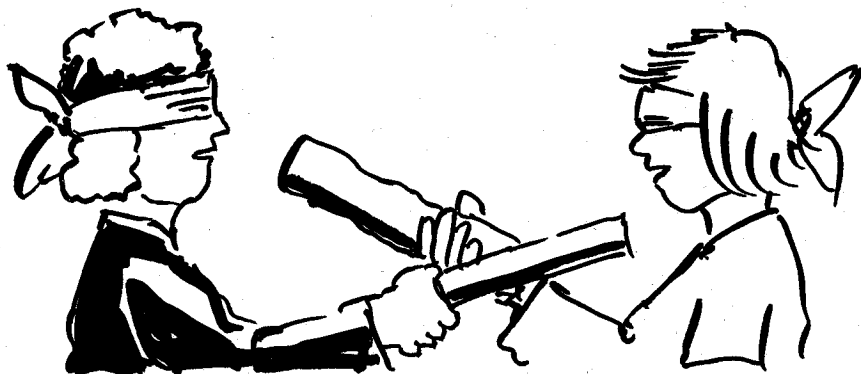
Großer Aufruhr im Dorf: ein Kirchenfester wurde eingeworfen. Es war eines der schönsten, und nun lag ein großer Haufen bunter Scherben in der Kirche. Immer wenn die Sonne schien, konnte man ein wunderbares Farbenspiel beobachten, und jetzt war das wertvolle Fenster kaputt. Der Küster wühlte im Scherbenhaufen herum und zog vorsichtig eine einzelne Scherbe hervor. Es war, ähnlich wie diese, eine blaue Scherbe (je nachdem der Gruppe zeigen und herumgeben lassen). Auch diese einzelne Scherbe hatte ihre Schönheit, und wenn man sie gegen das Licht hielt brach es sich darin ganz wunderbar.

So ist auch jeder Mensch, einzeln betrachtet, einmalig und wunderschön. Beim Namen Petra fällt einem eben die liebenswürdige Art ein und die schwarzen Haare, die Stupsnase und die Turnschuhe. Oder beim Namen Volker weiß jeder sofort, daß ein großer, ruhiger Junge gemeint ist. Auch wenn sich Namen wiederholen, ist keiner genauso wie du: keiner hat dasselbe Aussehen, keiner dasselbe Verhalten und den gleichen Charakter. So findet man auch im gesamten Scherbenhaufen sicher keine Scherbe, die einer anderen genau gleich ist. Wir sind einander zwar nicht genau gleich, doch ähneln wir einander, so wie sich auch die Farben der verschiedenen Scherben ähneln. Es leben dieselben Hoffnungen und Träume in uns, und oft stellen wir fest, daß der andere genau dieselben Ängste und Sehnsüchte hat. Es ist wie in dem Spiel, wir können Menschen finden, die ähnlich denken wie wir. Das zeigt uns, daß wir nie völlig allein sind. Wir müssen nur die Augen öffnen und erkennen: Da ist einer der genauso denkt wie ich. Und dann werden wir vielleicht bemerken, daß man einander braucht und in einer Gruppe alles viel besser geht als allein. Das wollen wir einmal ganz praktisch ausprobieren, indem wir ein Spiel dazu machen.

2. Spiele zum Verdeutlichen des Aufeinanderangewiesenseins

Dazu muß man sich zuerst in Paaren zusammenfinden. Je einer des Paares zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen. Dieser Einschuhige bekommt nun die Augen verbunden. Eine außenstehende Person versteckt dann alle Schuhe im Raum oder auch außerhalb. Der Blinde sucht jetzt mit Hilfe des Sehenden seinen Schuh. Hat er ihn gefunden, zieht er ihn an und darf erst dann wieder sehend

werden. Dabei wird man feststellen, daß sich der Blinde vollends auf den Partner verläßt oder aber versucht, auf eigene Faust das Problem zu lösen. Der Sehende kann ihn entweder einfühlsam führen und ihm das Gefühl von Sicherheit geben oder ihn zerren oder gar in Gefahren hinein laufen lassen. Dies alles kann danach ausgesprochen werden. Als zweites Spiel folgendes: Alle Spieler verbinden sich die Augen und gehen durch das Spielfeld. Einer von ihnen hat eine zusammengerollte Zeitung als Zauberstab und versucht nun, möglichst viele Spieler damit zu berühren, worauf diese auf der Stelle erstarren und rufen müssen: „Ich bin verzaubert“. Die nicht verzauberten Mitspieler können die Verzauberten befreien, indem sie zwischen deren gespreizten Beinen hindurchkriechen. Werden sie während einer solchen Befreiungsaktion berührt, sind sie ebenfalls verzaubert. Bei mehr als 20 Spielern sollte die Gruppe geteilt werden und die Sehenden als Spielgeldbegrenzung dienen.



Manchmal sind wir wirklich alle wie blind. Wir sind blind vor Leid, das uns getroffen hat oder blind vor Angst. Und dann ist es ganz wichtig, die Hilfe des andern zu haben. Wenn wir keine Richtung mehr finden, die Orientierung verloren haben, keinen Sinn mehr finden, wenn uns scheinbar unlösbare Probleme wie vor eine Mauer stellen, kann uns die Führung eines anderen sehr hilfreich sein. Wie bei dem ersten Spiel – nur das im wirklichem Leben die Hilfe etwas anders aussieht. Das kann ein Zuhörer sein, ein Verstehen und Trösten, ein Kraft und Halt geben, ein Orientierungswesen. Oft wird uns erst später deutlich, wie blind wir waren und wie nötig die Hilfe des anderen war. Manchmal werden wir, wie im zweiten Spiel, durch so etwas aus der Erstarrung gerissen. Das Motto lautet: „Gemeinsam sind wir stark“. Wir brauchen nicht für immer gefangen zu sein. Wie bei einem Glasfenster kann man sich gegenseitig Halt geben und nur durch diesen Zusammenhalt existieren. In einer Gruppe sind wir vor Anfechtungen sicherer. Eine Schafherde steht nachts auch nicht völlig zertrennt in der Gegend herum, so daß sie für die Wölfe ein Leichtes wäre, sie zu reißen. Zusammengedrängt in einer Gruppe stehen sie und schützen sich dadurch gegenseitig. Was denkt ihr, gibt es für Anfechtungen und wie kann eine Gruppe da helfen? „sammeln“

Dies ist ein Geheimnis, das man nur erfahren kann, wenn man es ausprobiert. Aber es gibt noch etwas anderes, was man in einer Gruppe erleben kann. Nämlich die spürbare Nähe Gottes.

3. *Die eines Kirchenfensters*

So sieht ein Kirchenfenster aus, das unsere Gemeinschaft symbolisiert. Verschiedene Farben und Formen sind zusammengefasst und ergeben ein wunderbares Bild. Erkennt ihr aber auch, was die einzelnen Glasstücke zusammenhält? Es sind die Bleistreben, die alles erfassen und dem Fenster diesen Halt geben. Und das ist in einer Gemeinschaft von Christen zweifellos Gott. Wir sind nicht nur lose verbunden, sondern Gott will uns zusammenschweißen. Er verbindet, er hält. In der Bibel steht das Wort: „Wo zwei oder drei in meinem Namen versammelt sind, da will ich mitten unter ihnen sein.“ – so sagt es der liebende Gott. Ohne ihn ist eine christliche Gemeinschaft gar nicht denkbar. Von ihm geht die Orientierung und die Kraft aus, mit der wir immer wieder neu einander annehmen können.

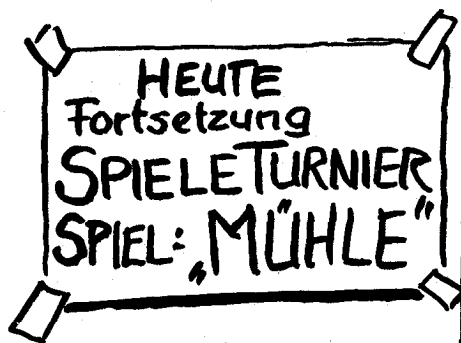
Seht euch noch einmal die einzelne Scherbe an! Um wieviel schöner ist ein ganzes Fenster, das aus diesen vielen Scherben wieder zusammengefügt ist. Dabei verliert keine von ihnen an Wert und Individualität – im Gegenteil. Jede bereichert das Gesamtbild, und so ist es auch in einer Gemeinschaft. Ein jeder bringt seine ganz besonderen Fähigkeiten mit ein und wenn einer fehlt, entsteht eine Lücke, durch die es zieht. Jeder hat seinen eigenen Stil, doch mit etwas Geduld und Verständnis kann daraus etwas ganz Neues entstehen. Keiner darf wegen seiner Eigenart abgeurteilt werden. Ein jeder ist dem Ganzen gleich wichtig.

4. *Aktion „Obstsalat“*

Dazu sitzen alle auf dem Boden oder an einem großen Tisch. Die verschiedensten Früchte liegen da. Jeder kann sich nun die Frucht herausuchen, mit der er sich vergleichen will. Entweder etwas Exklusives, wie zum Beispiel Kiwis oder etwas Massenhaftes wie Melone oder etwas Süßes, Saures, Saftiges oder etwas Trockenes, Festes wie die Nuß ... Der Austausch kann eine lockere Unterhaltung sein, während der man schon seine Frucht putzt, schält und schnippelt. Alles kommt in eine große Schüssel und wird dann verrührt und abgeschmeckt. Dabei kann man dann auch darüber sprechen, wie aus den verschiedensten Eigenschaften etwas geschmacklich Neues, Anderes, Gutes entsteht. Zum Schluß ißt man gemeinsam den Salat auf. Dies ist ein schöner Abschluß der Gruppenstunde, und ein besonderer gemeinsamer Spaß verspricht das Aufräumen und Abwaschen zu werden.

Gebet





Das große Spieleturnier

Die Idee

Weil Gruppenarbeit Regelmäßigkeit braucht, lohnt es sich, das Programm auch immer wieder so anzulegen, daß dadurch die Gruppenabende über längere Zeit miteinander verbunden sind. Die Teilnehmer sind gespannt, wie es weitergeht. Daher findet das Spieleturnier nicht an einem Abend, sondern über längere Zeit statt. Wir haben dabei die Erfahrung gemacht, daß dies unserer Gruppe (im zweiten Gruppenjahr) gut getan hat.

Grundsätzliches

Die eingesetzten Spiele sind selbstverständlich austauschbar. Wichtig ist nur, daß die einzelnen Spiele nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen, daß man sie abbrechen kann und dennoch ein bewertbares Ergebnis vorliegt. Sinnvollerweise sollte man solche Spiele einsetzen, deren Regeln allgemein bekannt sind.

Unsere erste Auswahl:

- Mensch ärgere dich nicht
- Mau-Mau
- Mühle
- Roulette

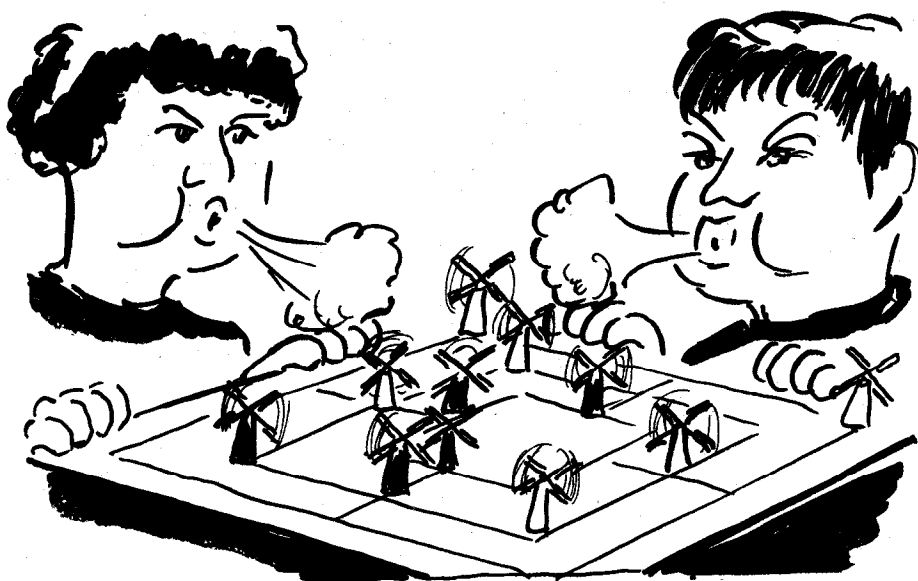
Bei einer zweiten Runde wählten wir: Uno, Mikado und Kniffel

Details

Bevor das Spielturnier beginnt, darf jeder Teilnehmer auf den Sieg eines anderen oder auf den eigenen Sieg setzen. Gesetzt werden Gegenstände. Jeder bringt dazu eine Kleinigkeit mit (z. B. Schokolade, Gummibärchen, Bleistift, Radierer ...) So entsteht eine große Tasche voll interessanter Kleinigkeiten: der große Spielturnier-Jackpot.

Was sonst noch wichtig ist

- Am Ende gibt es für jeden eine Urkunde. Die ersten drei Sieger bekommen einen kleinen Preis.
- Auf einem großen Plakat, das im Gruppenraum aufgehängt ist, sind die nächsten Spielepaarungen und die Spielergebnisse jederzeit im Blick.
- Wertung: Bei jeder Spielrunde werden dem ersten Sieger 10 Punkte, dem zweiten 9, dem dritten 8 usw. gegeben. Bei Mühle haben wir stärker abgestuft: erster Sieger 10 Punkte, zweiter Sieger 7 Punkte usw.
- Spielregeln müssen vor Beginn der jeweiligen Spielrunde zweifelsfrei geklärt sein.



TIP: Wir haben jeweils einmal im Monat für das Spielturnier gespielt. Wenn man jede Woche spielt, verliert es doch schneller an Reiz.



Hits und mehr

Hitparade in der Gruppe

Musik spielt bei Jugendlichen eine große Rolle. Allerdings hat sich die Bandbreite der verschiedenen Musikstile und der Interessen extrem vergrößert. Den für alle Jugendlichen gleichermaßen gültigen Musikgeschmack gibt es nicht. Eine Hitparade (Variante 2) hilft so auch zum gegenseitigen Verständnis und zur Toleranz. Daß dabei auch die Verantwortlichen einen Einblick in die Musikgeschmäcker der Gruppenbesucher bekommen, ist ein interessanter Nebeneffekt.

Zwei verschiedene Varianten von Hitparaden

Variante 1:

Man nimmt in jeder Gruppenstunde mindestens zwei Lieder, die die Gruppe gerne singt, auf Kassette auf. Bei uns sind die Hits noch immer solche Lieder wie: „Country Roads“, „Der Gammler“, „Morning has broken“ etc. Am Tag der Hitparade wird jeweils ein Vers und ein Refrain pro Lied angehört. Die Teilnehmer können mit Hilfe des Stimmzettels (Anlage) Punkte vergeben. Nach der Auszählung der Stimmzettel steht dann der „Jugendtreff-Hit“ fest.

Tip: Die Kassette mit den selbst aufgenommenen Hits kann zum Beispiel beim Gemeindefest als „Spezial Hits 98“ vorgestellt werden.

Variante 2:

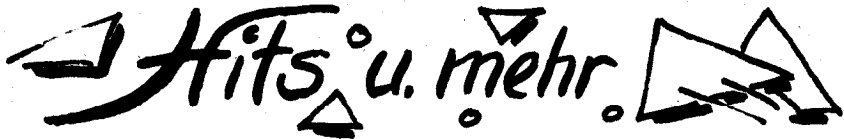
Jeder bringt zur großen Hitparade seinen momentanen Lieblingshit auf Kassette mit. Die Startnummern werden ausgelost. Jeder erhält einen Stimmzettel, in den

dann jeder Mitspieler während des Abspielens der Hits Titel, Interpret und Kommentar einträgt. Die Anspielzeit der Hits hängt von der Größe der Gruppe ab. Wurden alle Hits angehört, beginnt die Punkteverteilung. Jeder darf nur insgesamt 15 Punkte (oder 10, je nach Gruppengröße) verteilen. Ein einzelner Hit darf mit maximal 5 Punkten (oder 3, bei kleinen Gruppen) bewertet werden. Dem eigenen Hit darf man keine Punkte geben. Während des Auszählens kann ein „Showteil“ eingebaut werden. Sicher gibt es unter den Teilnehmern einzelne, die etwas einbringen können und wollen. Wenn die Auswertung abgeschlossen ist, wird die Platzierung der einzelnen Hits bekanntgegeben. Das Siegerlied wird nochmals angehört. Dem Sieger des Abends wird ein kleiner Preis überreicht.

Weitere Ideen

Als Abschluß eignet sich noch ein Impuls, indem der Text eines Liedes aufgegriffen wird. Als Fortsetzung und Vertiefung des Themas „Hits“ wäre ein Themenabend unter dem Motto „Stars, Idole und Vorbilder“ denkbar. Zahlreiche Anregungen und Ausführungen erhält man dazu im Steigbügel Nr. 250, Seite 42ff.

Entwurf eines Stimmzettels

			
Laufende Nr.	Titel	Interpret	Pkt.



Der Mord im Gemeindhaus

Spielidee

Im Gemeindehaus geschah ein verhängnisvoller Mord. Nun gilt es, diesen aufzuklären. Dabei müssen der Täter, die Mordwaffe und der entsprechende Raum ausfindig gemacht werden. Indem die Spieler ihren Verdacht aussprechen, bekommen sie nach und nach heraus, welche Täter, Waffen und Räume es nicht waren. Am Schluß bleiben die tatsächlichen Möglichkeiten übrig.

Dieser Vorschlag entstand in Anlehnung an das Gesellschaftsspiel „Cluedo“.

Anzahl Personen und Dauer des Spiels

- 6 Gruppen mit mindestens 2 Spielern
- 1 Spielleiter
- 6 Helfer
- Je nach „Spürsinn“ der Gruppe dauert das Spiel zwischen 30 und 90 Minuten. Das Spiel kann durch erneutes Mischen der Karten auch am gleichen Abend wiederholt werden.

Vorbereitung und Material

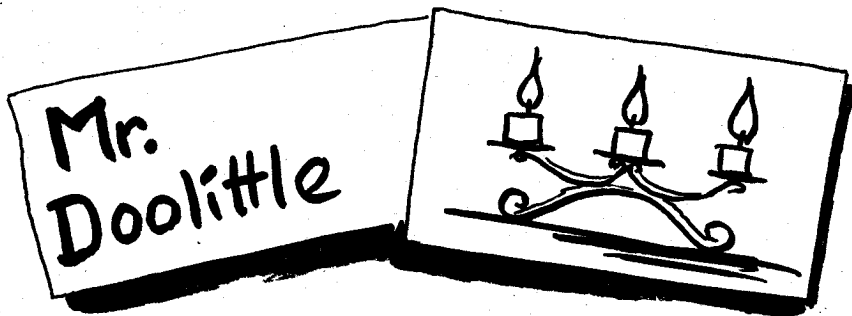
- Laufzettel für die Gruppe (siehe Anhang)
- Durchnummerierte Kärtchen für die 6 Räume
- 7 Umschläge mit Karten (pro Umschlag je eine Karte für einen Täter, eine Waffe, einen Raum)
- Stifte für die Gruppen
- Bezeichnung der 6 Räume (kleine Plakate)
- Verteilung der 6 Helfer auf die 6 Räume
- Jeder Helfer erhält einen Umschlag
- Den 7. Umschlag behält der Spielleiter (dieser Umschlag beinhaltet die tatsächlichen Fakten)

Spielverlauf

- Die insgesamt **21 Karten** werden gemischt und so auf die Umschläge verteilt, daß jeder je eine Täterkarte, eine Waffenkarte und eine Raumkarte enthält.
- Beim Spielleiter liegen die durchnummerierten Raumbezeichnungen.
- Bei ihm wird durch **Würfeln** ermittelt, in welchen **Raum** die Gruppe zu gehen hat. Hinweis: Wird ein Raum zweimal gewürfelt, so muß eine Gruppe warten.
- Die Gruppen gehen in den jeweiligen Raum und äußern dem dortigen Helfer einen **Verdacht** („War es Mr. Doolittle mit der Axt im Dining Room?“)
- Hat der Helfer in seinem Umschlag eine Karte, auf die einer oder mehrere der Verdachtsmomente **zutreffen** so zeigt er diese der Gruppe.
- Sollten **mehrere** Verdachtsmomente zutreffen (z. B. „Axt“ und „Dining Room“) so zeigt er dennoch immer nur eine Karte (welche davon, das ist ihm überlassen).
- Das Zeigen dieser Karte bedeutet: Dieser Verdachtsmoment ist **falsch**. Damit kommt dieser Täter bzw. diese Waffe bzw. der Raum nicht mehr in Frage.
- Die Gruppe macht sich Notizen.
- Traf **keiner** der Verdachtsmomente zu, heißt das: Die Gruppe weiß weiterhin nicht, ob dieser Täter/Waffe/Raum zutrifft. Sie weiß nur, dieser Helfer konnte mir dazu keine hilfreiche Auskunft geben.
- Die Gruppe geht erneut zum Spielleiter und würfelt, sucht den Raum auf, äußert einen Verdacht etc.
- Ziel ist es also, möglichst rasch möglichst viele **negative** Antworten zu bekommen, damit immer Täter/Waffen/Räume **ausgeschlossen** werden können.
- Meint eine Gruppe, nun den richtigen Verdacht gefunden zu haben, dann äußert sie diesen der **Spielleitung** gegenüber.
- Ist der Verdacht richtig, ist das Spiel **beendet**.
- War der Verdacht falsch, scheidet die Gruppe aus (gegebenenfalls kann auch noch ein weiterer „Gnadenverdacht“ eingeräumt werden).

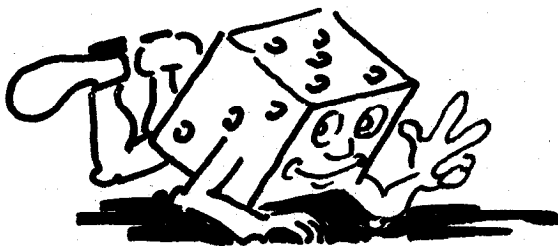
Durch das Mischen der Karten am Anfang des Spiels kommt jedes Mal eine neue, zufällige Kombination der Verdachtsmomente heraus.

Karten:



Laufzettel

Mögliche Verdächtige	Mögliche Waffen	Mögliche Räume
Colonel Mustard	Degen	Dining Room
Professor Plum	Kerzenständer	Music Room
Reverend Green	Revolver	Kitchen
Mrs. Peacock	Strick	Green Room
Miss Scarlett	Dolch	Front Hall
Mrs. White	Axt	Balcony
Mr. Doolittle	Messer	Toilet



Das Würfel-Jahres-Rückblick-Spiel

Idee

Wer will schon die Jahreswende allein feiern? Doch wie begeht man angemessen dieses Ereignis? Diese Fragen haben dazu geführt, daß das „Würfel-Jahres-Rückblick-Spiel“ entwickelt wurde.

Ein Spiel, das am Jahresende anregt, das vergangene Jahre Revue passieren zu lassen und die Mitspieler miteinander ins Gespräch bringt. Mit Erfolg wurde es in Hauskreisen sowie bei kleinen Freizeitgruppen eingesetzt.

Ablauf

Zu Beginn wird der Spielplan auf DIN A3 kopiert sowie ein Würfel bereitgelegt. Anschließend wird Knetmasse in verschiedenen Farben benötigt. Jeder Mitspieler nimmt sich einen Teil der Knetmasse und formt einen symbolischen Gegenstand, der für das zu Ende gehende Jahr steht. Dieser Gegenstand wird später als Spielstein verwendet.

Die Gegenstände, sicher alles ganz originelle Meisterstücke, werden reihum kurz vorgestellt. Haben alle ihr Symbol vorgestellt, stellt jeder Spieler seinen Spielstein auf ein beliebiges Leerfeld.

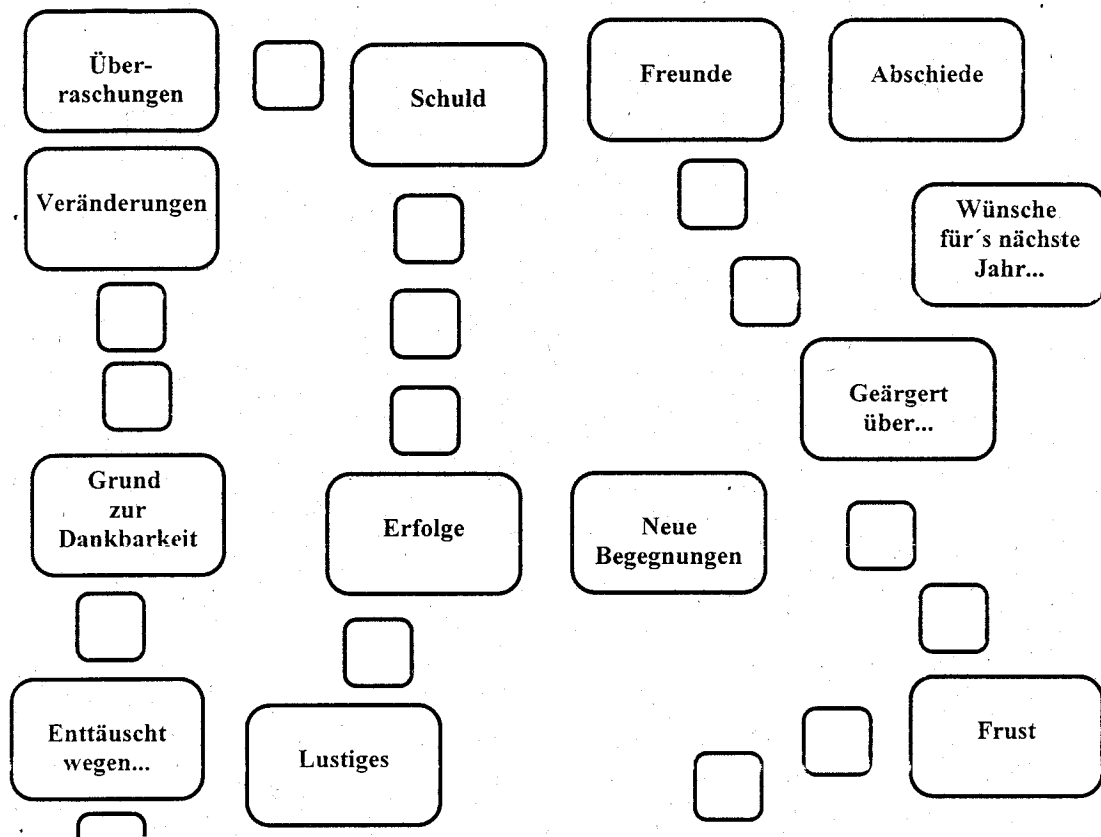
Jemand fängt nun mit dem Würfeln an und setzt sich auf ein entsprechendes Feld. Ist es ein Leerfeld, so kommt der Nächste dran. Ist es aber ein Stichwort, so soll sich kurz zu diesem Stichwort geäußert werden. Zum Beispiel: Wo habe ich im vergangenen Jahr Gemeinschaft erlebt? Welche Sorgen hatte ich zu bewältigen? Was war mir Kraftquelle?

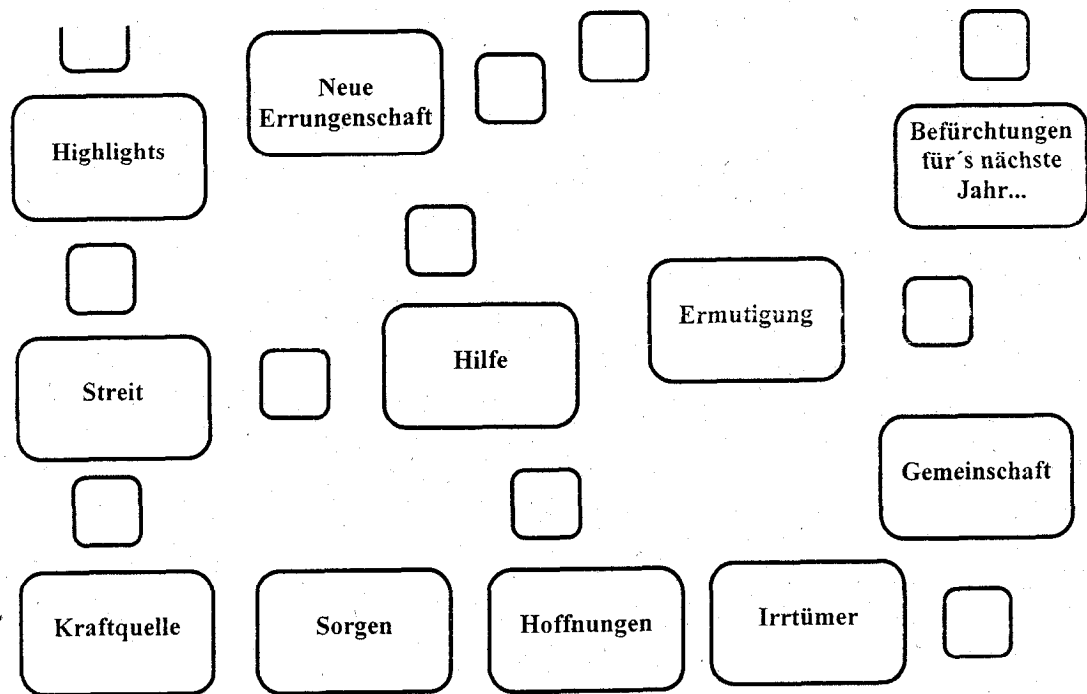
Ob Nachfragen erlaubt ist, sollte die Spielgruppe vorher entscheiden.

Das Spiel endet, wenn alle durch sind, wenn keine Lust mehr da ist, oder wenn es 0.00 Uhr schlägt.

Das Spiel wurde bei einer privaten Silvesterfeier mit neun Leuten gespielt, die sich größtenteils nicht kannten. Das klappte überraschend gut.









Schwimmkerzen basteln

Materialbedarf:

- Teelichter ohne Hülle
- Wachsreste
- eventuell Färbewachs
- Töpfe mit Wasser
- Konservendosen
- Schürzen
- Herd (gut geeignet sind alte 2-Platten-Elektroherde)

Ablauf

1. Wachs farbsortiert schmelzen.
Zu diesem Zweck wird das Wachs in Konservendosen im Wasserbad auf dem Herd erhitzt. Bei Bedarf kann man das Wachs mit Färbewachs nachfärben. Wenn das Wachs in den Dosen flüssig ist, beginnt das Herstellen der Schwimmkerzen.
2. Die Teelichter, die man vorher von der Hülle befreit hat, werden am Docht gehalten und kurz in das Wachs eingetaucht. Dabei muß man darauf achten, daß man die Kerze nicht zu lange eintaucht, da sonst das Wachs wieder abschmilzt.
3. Tauchvorgänge wiederholen. Allerdings ist es wichtig, das Wachs etwas abkühlen zu lassen. Je öfter der Tauchvorgang wiederholt wird, desto mehr Wachs kann man auf die „Urkerze“, das Teelicht, auftragen. Toll ist es, wenn man dabei mit Farben variiert.
4. Am Schluß des Kerzenziehens müssen die Kerzen abkühlen. Findige Bastler entwickeln dazu Ständer oder hängen die Kerzen mit Wäscheklammern an die Leine.

Selbst wenn die ersten Kerzen noch nicht so perfekt aussehen, eines tun sie auf jeden Fall: schwimmen

Recycling-Windlicht

Werkzeug pro Teilnehmer: Hammer (ca. 250 gr), 80er Nagel (oder Betonstahlnagel), Rundholz, der Durchmesser muß so groß sein, daß es in die Konservendose paßt,

Material: Ein Stück Papier, Bleistift, Tesafilm,

Arbeitsschritte: Die Banderole von der Dose (ca. 300 ml) entfernen. Aus dem Papier einen Streifen schneiden der genau um die Dose paßt. Auf diesen Papierstreifen werden die Löcher aufgezeichnet die nachher mit dem Nagel in die Dose gestochen werden. Der Papierstreifen muß mit Tesafilm so auf der Dose befestigt werden, daß er nicht verrutschen kann. Damit die Dose beim perforieren nicht kaputt geht, wird sie auf das Rundholz gesteckt.

Zu guter Letzt

Heißes Wachs ist sehr heiß! Etwas Vorsicht ist also auf jeden Fall geboten. Schaden tut es darüber hinaus sicher auch nicht, wenn der Boden mit Papier oder Karton vor Wachsflecken geschützt wird.

