

Dieses Heft bringt:

- Seite 4 **Aufbruch ins Ungewisse**
Eine Bibelarbeit zum Buch Ruth
- Seite 9 **Christ werden - Christ sein**
Ein Gottesdienstentwurf - nicht nur für Freizeiten
- Seite 18 **Bleibt alles anders**
Eine fetzige Andacht zu einem Song von Herbert Grönemeyer
- Seite 22 **Petrus - ein Mensch wie du und ich**
Ein pfiffiges Würfelspiel rund um ein spannendes Leben
Vier Bausteine zur Verkündigung mit Tiefgang von Sybille Kalmbach, Flacht
- Seite 33 **Das Ende naht - was kommt?**
Eine Meditation zum Abschluss einer Freizeit, ausprobiert und für gut befunden von Stefan Frank, Weinsberg
- Seite 34 **Cooler Drinks für heiße Nächte**
gemixt von Werner Lindner, Winnenden
- Seite 35 **Ein cooler (Kennenlern-)Abend oder ein Lehrgang zum Cool-sein**
präsentiert von Torsten Horstmann und Jörg Lange, Lübbecke
- Seite 38 **Alles im Topf**
Der vielversprechende Spielabend rund um ausrangierte Kochtöpfe, vorbereitet von Andrea und Manfred Pohl und erweitert durch die Jungenschaft in Schlat
- Seite 43 **50 Jahre deutscher Geschichte**
Ein Quiz mit verschiedenen Methoden quer durch die bewegte Geschichte der letzten 50 Jahre von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 47 **Dschungel-Binokel**
Das Geländespiel rund um Asse, Damen und Herzbuben - mit Erfolg getestet von Jochen Pflumm und Gert Presch, Gomaringen
- Seite 50 **Überleben in Etappen - nur gemeinsam ist es möglich**
Ein Geländespiel der besonderen Note, aufgeschrieben von Rainer Patjens, Hamburg
- Seite 53 **Wenn die Sonne ihren Schein verliert**
Interessante Anmerkungen zu einem Jahrhundertereignis am 11. August 1999 von Walter Engel, Rottenburg
- Seite 58 **Auf die Plätze, fertig, platsch**
Spritzige Spiele für Wasserratten, ausgedacht und zusammengestellt von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 64 **Rollende Delphine und tanzende Papageien**
Rollfiguren aus der Werkstatt von Joe Pfeifer, Pliezhausen

Blickwechsel

Ein **Blick** ist ein kurzes Hinschauen, der Ausdruck der Augen, die Aussicht in eine schöne Landschaft, die Fernsicht bei klarem Wetter.

Der **Blicke** ist ein grätenreicher Karpfenfisch, der sich in europäischen Seen und Flüssen tummelt. Er zeichnet sich durch ein hohes Rückgrat aus.

Blickwechsel sind Gelegenheiten, Zustände und Herausforderungen aus einem anderen Winkel heraus zu betrachten. Nicht selten öffnet ein Blickwechsel neue Perspektiven.

Blicke wechseln Menschen, denen Begegnungen viel bedeuten, die sich in einer Sache einig sind oder sich gegenseitig ermutigen.

Liebe Mitarbeiterinnen,
liebe Mitarbeiter,

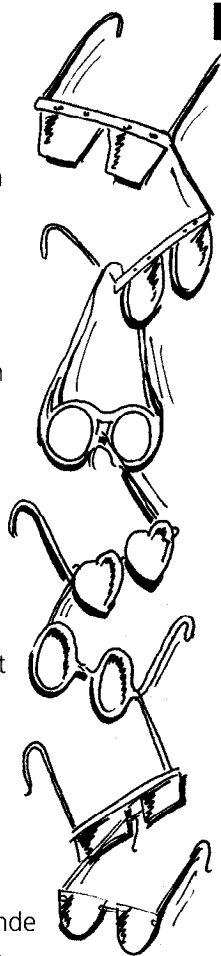
der Frühling geht seinem Ende entgegen. Die Planungen für Sommerprogramme und Freizeiten laufen an. Für die neue Nummer des Steigbügels haben wir pfiffige Ideen für bewegte Sommertage ausgegraben. Wir hoffen, dass durch die Aktionen in den Gruppen und die Begegnungen auf den Freizeiten Blickwechsel ermöglicht werden. Wegkommen

vom alten Trott, die Welt mit anderen Augen sehen, entdecken, dass das Leben voller Überraschungen sein kann - das sind die besonderen Chancen des Sommers. Wer das Leben bestehen will, braucht Rückgrat, verlässliche Beziehungen und eine große Portion an Unterstützung. Vieles davon ereignet sich in den Gruppen und während der Sommeraktionen.

Gott schenke euch selbst und euren jungen Leuten neue Einsichten, ermutigende Ausblicke, eindrucksvolle Perspektiven und faszinierende Blickwechsel.

Mit herzlichen Grüßen
vom Redaktionsteam

Alma Ulmer
Alma Ulmer



AUFBRUCH INS UNGEWISSE

**Eine Bibelarbeit
zum Buch Ruth**

Anmerkungen zum Bibeltext

Im Buch Ruth wird uns eine Familiengeschichte aus der Zeit der Richter erzählt. Die Lebensumstände des Volkes Israel hatten sich grundlegend verändert. Die Nomaden, die vierzig Jahre durch die Wüste zogen, waren sesshaft geworden. Nun war die große Aufgabe, sich einzurichten und das Leben ganz neu zu gestalten. Auch auf ihren Glauben und ihre Beziehung zu Gott hatte das seine Auswirkungen. Es ging um die Frage, ob der Gott der Wüste auch für den Ackerbau zuständig ist. Um sie herum lebten Völker, die den kanaanäischen Fruchtbarkeitskulten (Baal, Aschera) angehörten. Diese Kulte übten auf die Israeliten eine gewisse Faszination aus. Die Feste, die Opferriten, der „sichtbare“ Götze, das hatte was. Und so versuchten sie, diese religiösen Riten in ihre eigene Glaubenspraxis zu integrieren. Schaden konnte das nicht. So wandte sich das Volk Israel immer mehr von Gott ab. Das Buch der



Richter berichtet von einem sich ständig wiederholenden Kreislauf: Das Volk wendet sich den Götzen zu. Es erlebt Übergriffe und Unterdrückung durch die umliegenden Völker. Hungersnot stellt sich ein. Dann erinnert es sich wieder an seine Erfahrungen mit Jahwe, dem Gott der Väter und es ruft um Hilfe. Gott schickt Hilfe durch einen Richter oder eine Richterin. Das Leben ordnet sich wieder, bis zur nächsten Hinwendung zu den Göttern Kanaans.

Zwischenbemerkung:

Auf diesem Hintergrund ereignet sich die Geschichte, die uns im Buch Ruth überliefert wird.

Goethe nennt das Buch Ruth „das lieblichste Ganze, das uns episch und idyllisch überliefert worden ist“. Es gehört zu den besterzählten Stücken der Bibel und ist ein Kunstwerk aus Meisterhand.

In Israel herrscht wieder einmal eine Hungersnot. Elimelech, ein Mann aus Bethlehem beschließt deshalb, mit seiner Frau Naomi (die Liebliche) und seinen Söhnen Machlon und Kiljon nach Moab auszuwandern. Er hofft, dort mit seiner Familie überleben zu können. Doch kurze Zeit später stirbt er. Zurück bleiben Naomi und die beiden Söhne, deren Namen als „*Krankheit*“ und „*Schwindsucht*“ gedeutet werden können. Sie heiraten moabitische Frauen. Nach zehn Jahren sterben beide und hinterlassen ihre Frauen Orpa und Ruth kinderlos. Die beiden Schwiegertöchter halten treu zu Naomi.

Als in Bethlehem die Hungersnot vorüber ist, will Naomi wieder in ihre Heimat zurück. Sie ermutigt ihre beiden Schwiegertöchter, „*ins Haus ihrer Mütter*“ (!) zurückzukehren. V.13: „*Mein Los ist zu bitter für euch!*“ Sie will diese beiden jungen Frauen nicht an sich binden. Sie sollen sich neue Männer suchen, damit

ihr Leben gut weitergehen kann. Naomi ist bereit, allein zu bleiben, ohne Rechtsschutz und Altersversorgung. Es ist ihr Los, ohne Söhne und Enkel zu sterben, die den Namen weitertragen und den Besitz erben. Ruth und Orpa lassen sich aber auf diesen Vorschlag nicht ein. Sie wollen ihre Schwiegermutter nicht im Stich lassen und verlassen mit ihr ihre Heimat. Unterwegs redet Naomi noch einmal energisch auf sie ein, weil sie um ihre Zukunft besorgt ist. Orpa ist schließlich bereit, die Vernunftgründe Naomis zu akzeptieren und kehrt zurück nach Moab. Doch Ruth hält unbeirrbar an ihrem außergewöhnlichen Entschluss fest, unter allen Umständen die Beziehung zu Naomi fortzusetzen, um den Preis, dass sie Vaterland, Mutterhaus und Religion verlassen muss (wie Abraham, 1. Mose 12, 1-3).

Mit ihrer Entscheidung „*dein Volk ist mein Volk und dein Gott ist mein Gott*“, gibt Ruth die Heimat mit ihrer Sitte und ihrer Sprache, den Rechtsverband und die vertraute Glaubensgemeinschaft auf. Sie will von jetzt an zu Jahwe gehören, dem Gott Naomis. Durch dieses Verlassen bekommt sie eine neue Heimat, einen neuen Rückhalt in der Glaubensgemeinschaft Israels. (Vgl. Mt 19, 27-30: „*Wer ... verläßt um meines Namens willen, der wird's vielfältig empfangen ...*“).

In Bethlehem werden Naomi und Ruth wieder aufgenommen. Naomi

will nicht mehr „die Liebliche“ genannt werden. Sie bittet die anderen Frauen, sie Mara zu nennen, die Bittere, denn Gott hat ihr Schweres auferlegt. Allerdings wird diese Namensänderung nicht aufrechterhalten. Dafür sorgt Gott selbst. Die Heimkehr in „Gottes eigenes Land“ geschieht zur Zeit der Gerstenernte, die eine entscheidende Rolle in dieser Geschichte spielt. Zuerst führen die beiden Frauen ein mühsames Leben. Ruth ist den ganzen Tag unterwegs, um die Überreste der Gerstenernte, die für Bedürftige auf den Feldern liegen bleibt, aufzusammeln. Davon können sie leben. Dann erinnert sich Naomi an den alten Brauch des Lösens in Israel. Wenn ein Mann kinderlos stirbt, soll dessen Bruder oder ein naher Verwandter die Witwe heiraten und seinem Bruder Nachkommen schaffen. Das erste Kind aus einer solchen Ehe galt als das Kind des Verstorbenen. Dieses Kind war der rechtmäßige Erbe. Ohne es zu wissen, hat Ruth auf dem Feld eines solchen Verwandten Ähren gelesen, und Naomi fädelt eine Begegnung zwischen Ruth und Boas auf dem Feld ein. Boas ist bereit, Ruth zu heiraten und bringt die Sache öffentlich zur Verhandlung. Ein weiterer Löser, der vom Verwandtschaftsgrad her noch näher steht, verzichtet auf sein Recht. So heiratet Boas die Ausländerin Ruth. Ihr erstes Kind erhält den Namen Obed. Dieses wird der

Großvater des Königs David. Ruth ist also seine Urgroßmutter. So finden wir Ruth, die Moabiterin, im Stammbaum Jesu (Matthäus 1,5). Auch für Naomi gewinnt das Leben wieder ein neues Gesicht. Der Erbe ist geboren.

Zum Ablauf der Bibelarbeit

Material:

- Für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer ist ein Textblatt in DIN A3 vorbereitet, auf dem Ruth 1, 1-5 abgedruckt ist. Die Verse 6-19a stehen ebenfalls auf dem Blatt, allerdings in größerer Schrift. Die Verse 19b-22 sind in der gleichen Größe wie Vers 1-5 abgedruckt. Es soll genügend Platz sein zum Anstreichen, Malen und Kommentare dazuschreiben.
- Kleine Tagebücher, Stifte

Durchführung:

- a) Die Gruppe sitzt im Kreis. Alle bekommen ein Textblatt. Der Text wird vorgelesen.
- b) Dann haben alle Zeit für eine erste persönliche Begegnung mit dem Text. Farbstifte liegen bereit, mit denen der Text bearbeitet werden kann (unterstreichen, anmalen, Gedanken danebenscriben etc.).

Außerdem soll nach dieser ersten Begegnung und Annäherung von jeder und jedem eine Überschrift für den großgedruckten Teil gefunden werden. Dabei geht es nicht vorrangig um den Inhalt, sondern um eine „*persönliche Überschrift*“. Sie soll das ausdrücken, was mir der Text sagt.

Hinweis: Für diese Phase ist genügend Zeit einzuplanen!

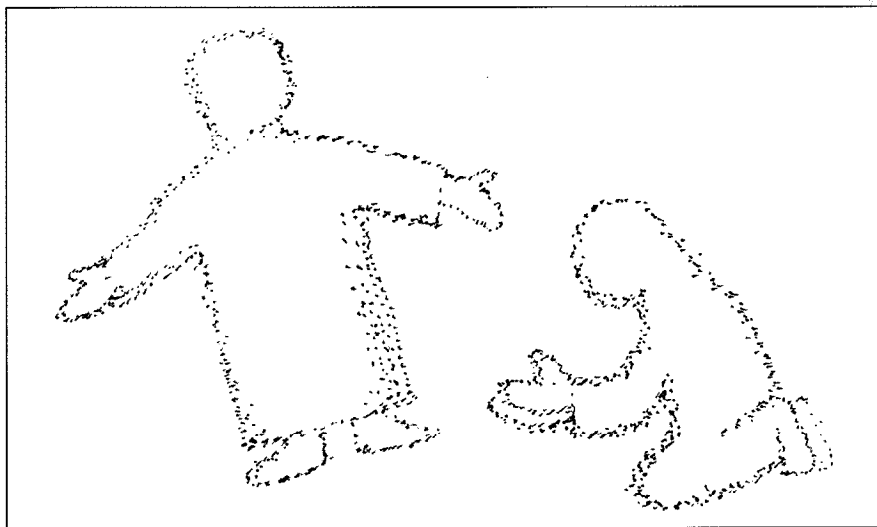
c) Nach dieser ersten Annäherung an den Text trifft sich die Gruppe wieder im Stuhlkreis. Alle schreiben ihre persönlichen Überschriften auf ein großes Plakat, das in der Mitte liegt. Es ist wichtig zu vermitteln, dass es hier kein „Falsch“ oder „Richtig“ gibt!

d) Jetzt wird die Geschichte von Ruth im Zusammenhang erzählt.

Dazu werden Reißbilder oder andere passende Bilder (evtl. Skizzen mit „*Strichmännle*“) zur Geschichte in die Mitte gelegt.

e) Nun bilden sich Zweiergruppen. Aufgabe ist es, sich zwei Stichwörter zum Text zu überlegen. Diese beiden Stichwörter sollen dann in ein Verb umgewandelt und eine passende Bewegung dazu gefunden werden. Diese Bewegungen werden anschließend vorgestellt und bleiben als Standbild kurze Zeit stehen, damit sie wahrgenommen werden können. Bestimmt kommen ganz unterschiedliche Aussagen zusammen, da jeder und jede von unterschiedlichen Stellen angesprochen wird.

f) Nun haben alle Zeit, sich mit einer der drei Frauen zu beschäftigen und



■ einen einen kleinen „Tagebucheintrag“ dieser Frau aufzuschreiben. Dieser Tagebucheintrag wird nachher nicht vorgelesen. Dazu werden die Tagebücher und die Stifte verteilt.

g) Zum Abschluss trifft sich die Gruppe wieder im Stuhlkreis um die Überschriften und die Ruth-Bilder. Je nach Befindlichkeit der Gruppe besteht jetzt die Möglichkeit, sich mitzuteilen, was jede und jeden persönlich an diesem Text besonders beeindruckt, erschreckt, verwundert oder zum Nachdenken gebracht hat.

h) Mit einer Zeit der Stille und einem Gebet (evtl. Gebetsgemeinschaft) endet die Bibelarbeit.

Hinweise:

- Die Tagebücher dürfen mitgenommen werden mit der Einladung, die Geschichte von Ruth und Naomi weiterzulesen und das Tagebuchschreiben weiterzuführen - von biblischen Personen und von mir in meiner Begegnung mit biblischen Texten (einem Tagebuch darf ich alles anvertrauen, Begeisterung wie Unverständnis).
- Übrigens: Ruth ist nicht nur ein Thema für Mädchen. Auch für die Jungen (bzw. eine gemischte Gruppe) kann es ganz interessant und wertvoll sein, das Thema auf diese Weise anzugehen und sich in den Erfahrungen und Einsichten der beiden Frauen wiederzufinden.

CHRIST WERDEN - CHRIST SEIN

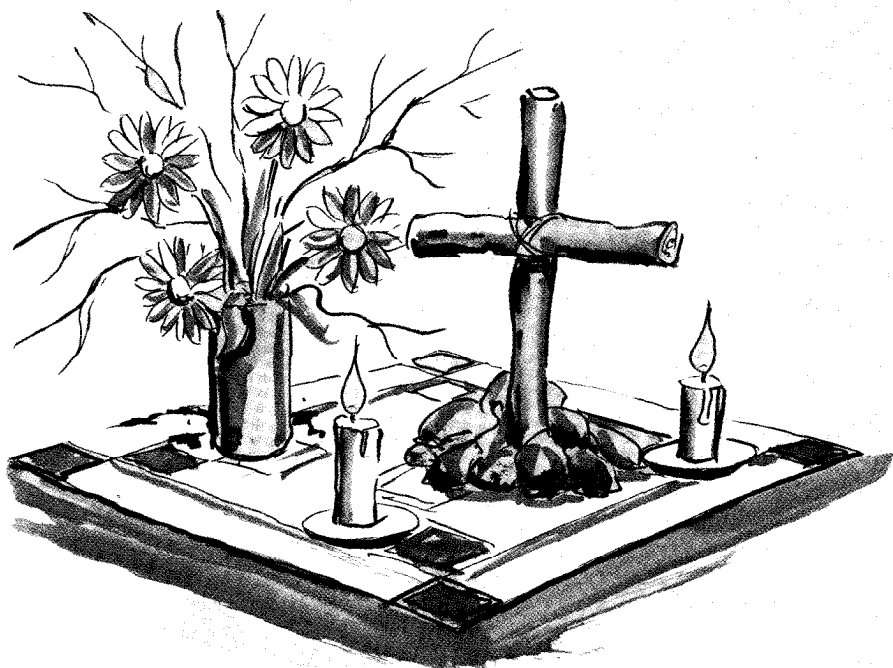
**Ein Entwurf für
einen Gottesdienst -
nicht nur für Freizeiten**

Gottesdienste - warum?

Junge Menschen sind auf der Suche nach geistlichen Erfahrungen.

Gottesdienste mit Liedern und Liturgie, mit Raum für Gefühle und Gedanken und mit einer ansprechenden Verkündigung werden von jungen Menschen dankbar angenommen. Gottesdienste müssen nicht

nur im Rahmen von großen „Jugendgottesdiensten“ gefeiert werden. Auf Freizeiten und auch in den ganz normalen Gruppenstunden haben sie ihren Platz. Der folgende Entwurf zum Thema „Christ werden - Christ sein“ erfordert keinen großen Vorbereitungsaufwand und ist doch ein eindrücklicher und jugendgemäßer Gottesdienst.



Vorbereitung:

Ein Tisch wird als Altar hergerichtet, mit schöner Decke, Kerzen und einem Kreuz (eventuell aus Ästen). Stühle im Halbkreis davor aufstellen. Stifte, kleine Zettel und ein bis zwei Körbchen bereitstellen. Für alle ein schön gestaltetes Kärtchen mit dem Text von Johannes 3,16 vorbereiten.

Gottesdienstablauf:

• Musik zur Einstimmung

CD oder Kassette oder ein selbst-gespieltes Klavierstück. Die Jugendlichen vorher fragen, wer etwas spielen kann.

• Lieder

z.B. *„Ich will einziehn in sein Tor“*,
„Wir sind hier zusammen in Jesu Namen“...

• Begrüßung

„Warum wir Gottesdienst feiern?“
und Eingangsvotum: *„Wir feiern diesen Gottesdienst im Namen des Vaters, des Sohnes und des Heiligen Geistes.“*

• Wort zum Eingang

„So sehr hat Gott die Welt geliebt, dass er seinen einzigen Sohn dahingab, damit alle, die an ihn glauben nicht verloren werden, sondern das ewige Leben haben.“
(Joh 3,16)

• Psalmgebet

Psalm 92 wird gemeinsam gesprochen (Folie oder Textblatt)

• Gebet

(mit Bezug auf die Gruppe/Gruppensituation) und Stilles Gebet

• Schriftlesung

Nikodemus (siehe Anhang)

• Lieder

z.B. *„More love, more power“*,
„Herr, das Licht deiner Liebe leuchtet auf“...

Hinweis:

Wenn eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter vor den Liedern immer kurz etwas dazu sagt, wird eine bewusstere Verbindung zwischen der Verkündigung und den Liedtexten geschaffen, z.B. Nikodemus suchte nach mehr, deshalb ging er zu Jesus. Er suchte nach mehr Liebe. Als Nikodemus die warmen Sonnenstrahlen spürte, als er erlebte, wie das Licht die Dunkelheit verdrängt, da begriff er, dass Jesus das Licht der Welt ist. *„Herr, das Licht deiner Liebe leuchtet auf ...“*.

• Kleingruppen

Vier bis fünf Personen bilden eine Kleingruppe.
Aufgabe für die Gruppenarbeit: Christ werden - Christ sein:
Nikodemus entschloss sich zu dem Schritt, Christ zu werden. Danach

heißt es dann, Christ zu sein. Wie konnte das bei ihm praktisch aussehen?

Diese Frage gilt nicht nur für damals, sondern auch für heute, für uns.

Wie kann dies praktisch aussehen - Christ werden?

Wie kann dies praktisch aussehen - Christ sein?

Redet in eurer Kleingruppe darüber und versucht, dies in zwei Standbildern darzustellen. Ein Mitglied der Gruppe stellt das Thema „Christ werden“ dar; ein anderes das Thema „Christ sein“. Überlegt gemeinsam, wie die Standbilder aussehen sollen und gebt ihnen eine Überschrift/einen Titel.

Hinweis:

Wenn die „Standbilder“ in den gewünschten Positionen der Gruppen stehen, setzen sich die anderen wieder hin.

Gemeinsam wird jedes Standbild betrachtet und der Titel dazu genannt. Eine Fülle von Bildern ist zu sehen, eine Bandbreite davon, was Christ sein und Christ werden bedeuten kann.

Alternativ dazu können die Gruppen auch Bilder zu den beiden Themen malen.

• Predigt

zu Johannes 3, 16

• Lieder

„Dieser Gott will unser Vater sein,
wir sind seine Kinder ...“,

„Vater, unser Vater ...“,

„I want to praise you, Lord ...“

• Gebet

Dazu die kleinen Zettel und die Stifte verteilen. Alle können nun einen Satz auf den Zettel schreiben, eine persönliche Bitte/ein persönliches Anliegen oder eine Fürbitte. Die Zettel werden in den Körbchen eingesammelt (Stift behalten). Eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter liest einige Zettel als Gebet vor, stellt die anderen Zettel auf den Altar, um zu zeigen, dass auch diese Bitten vor Gott kommen.

Das Gebet schließt mit dem gemeinsamen Vaterunser.

• Lied

„Gott hört dein Gebet“

• Abkündigungen für die Gruppe/Gemeinde

• Segen

Möge dein Weg dir freundlich entgegenkommen,
Wind dir den Rücken stärken,
Sonnenschein deinem Gesicht viel Glanz und Wärme geben.
Der Regen möge deine Felder tränken,

und bis wir beide, du und ich,
uns wiedersehen,
halte Gott schützend dich in sei-
ner guten Hand. Amen.
(Irischer Segen)

- **Lied**

„Geh' unter der Gnade...”

- **Abschluss**

Während des Liedes bekommen
alle eine Karte mit dem Wort aus
Joh 3,16. Dann werden die
Jugendlichen eingeladen, während
des Musikstückes zum Abschluss
des Gottesdienstes zu überlegen,
was sie von diesem Gottesdienst
mitnehmen möchten - einen Satz,
den Titel eines Standbildes, einen
Gedanken ... Dies kann als Erinne-
rung auf die Rückseite des
Kärtchens geschrieben werden
(den Stift haben die Jugendlichen
noch von dem Gebetsteil).

- **Musik zum Ausklang**

Anhang

Die „Schriftlesung“ - eine Gedankenreise

Nikodemus oder „Wie werde ich ein
Nachfolger oder eine Nachfolgerin
Jesu?“

Vorbereitung:

Die Teilnehmenden suchen sich
einen Platz im Raum, legen sich
hin (Decken bereitlegen) und
schließen die Augen.

„Mach es dir ganz bequem. Lass
deine Arme ganz locker, spüre,
wie sie auf dem Boden aufliegen,
nicht verkrampt, ganz locker lie-
gen sie da. Die Hände sind nicht
ausgestreckt und gespreizt, ganz
bequem liegen sie auf, leicht
gekrümmt.

Auch die Beine werden jetzt
locker. Sie sind nicht aufgestützt,
liegen da. Du spürst, an welchen
Stellen sie den Boden berühren.
Du spürst deine Füße, wie sie
ganz schwer und entspannt wer-
den.

Dein Rücken spürt mit den einzel-
nen Wirbeln den Boden und auch
der Kopf liegt ganz schwer und
entspannt. Die Augen sind ge-
schlossen. Dein Gesicht entspannt
sich. Alles um dich herum wird
nebensächlich. Du spürst nur dei-
nen Körper, wie er ganz ent-
spannt und bequem auf dem Bo-
den liegt.

Wir reisen jetzt zurück in eine
frühere Zeit. Vor deinem inneren
Auge werden Bilder entstehen.
Du erlebst mit, was geschieht.
Lass die Bilder leben, stell sie dir
vor. Male dir die Bilder aus.“

Erzählung

Es ist Nacht. Alles ist still. Nur leise Geräusche sind zu hören. Der Schatten einer Katze huscht über eine Hauswand. Kein Mensch ist auf der Straße, alles schläft. Da huscht ein weiterer Schatten durch die nächtliche Gasse. Heimlich. Leise. Wohin will diese Gestalt? Sie schleicht durch die engen Gassen von Jerusalem. Sie scheint sich auszukennen. Zielstrebig klappern die Sandalen leise über das Pflaster. Vor einem einfachen Haus aus Lehmziegeln macht der Mann Halt. Wer ist er?

Er ist gut gekleidet, trägt eine bunte Tunika aus edlem Leinen mit einem Ledergürtel. Nur reichere Männer können sich so etwas leisten. Darüber trägt er einen Umhang aus guter Wolle. Was will er hier, im ärmeren Teil von Jerusalem? Wen sucht er auf? Warum bei Nacht? Der Mann zögert. Doch dann klopft er und tritt entschlossen ein. Im Raum ist es ziemlich dunkel, nur der Schein einer Öllampe verbreitet ein gedämpftes Licht. An den Wänden sind Tonschüsseln, Krüge und eine Handmühle zu erkennen. Auf einer Strohmatte sitzt ein Mann in einem einfachen weißen Gewand. Auch er ist noch wach: „*Schalom Nikodemus, tritt ein. Setz dich zu mir!*“

Nikodemus setzt sich zu Jesus auf die Strohmatte. Er ist ein bekannter Mann in Jerusalem. Er ist Pharisäer, studiert täglich die heiligen Schriften und setzt sich mit Eifer für Gottes Sache ein. Er will ihm von ganzem Herzen gehorsam sein. peinlich genau hält er sich an die Gesetze der Thora. Er ist Mitglied des Hohen Rates der Juden.

Nikodemus schaut den Mann neben sich genau an. Schon viel hat er von ihm gehört. Die Gerüchte breiten sich wie ein Lauffeuer aus. Täglich erzählen sich die Leute neue Taten dieses sonderbaren Mannes aus Nazareth. Er predigt, heilt Kranke. Bei einer Hochzeit hat er Wasser in Wein verwandelt.



Dieser Mann tritt nicht mit wichtig-tuerischem Gehabe auf. Nein, ganz schlicht sind seine Worte, fast unscheinbar seine Person. Wenn er predigt, fährt es den Menschen durchs Herz. Wenn er Wunder tut, spüren sie etwas von der Macht, die hinter ihm steht. Wenn er redet, werden Bedrückte und Verängstigte frei, breiten sich Liebe und Hoffnung aus.

Das alles erzählen sich die Leute von diesem Jesus. Nikodemus will wissen, wer dieser Mann ist? Er will nicht blindlings irgendwelchen Gerüchten glauben. Er ist auf ihn aufmerksam geworden und will ihn nun selber kennen lernen. Er ahnt, dass sich hier etwas abspielt, das auch auf seine Fragen eine Antwort hat.

Nun sitzt er vor ihm. Eine warmherzige Ausstrahlung geht von diesem Mann aus. Nikodemus fühlt sich zu ihm hingezogen. Er nimmt seinen ganzen Mut zusammen und stellt gleich die für ihn so entscheidende Frage: „*Rabbi, wir wissen, dass du von Gott gekommen bist, als Lehrer für uns. Niemand ist imstande, solche Zeichen zu tun, wenn nicht Gott mit ihm ist.*“ Die Antwort von Jesus verwirrt den Nikodemus erst einmal: „*Wahrlich, wahrlich, ich sage dir, nur wer von neuem, von oben herab geboren wird, kann eintreten in Gottes Reich.*“ Die Verwirrung spiegelt sich auf dem Gesicht



des Nikodemus wider. Das geht doch nicht. Er als alter Mann kann doch nicht noch einmal geboren werden? Wie soll das zugehen? Jesus sagt weiter: „*Wenn einer nicht neu geboren wird aus Wasser und Geist, so kann er nicht in das Reich Gottes kommen. Wundere dich nicht, wenn ich sage, du musst von neuem, von oben her geboren werden. Denn so wie Mose in der Wüste die Schlange erhöht hat, so muss der Menschensohn erhöht werden, damit alle, die an ihn glauben, ewiges Leben erhalten. Denn so sehr hat Gott die Welt geliebt, dass er sogar seinen eigenen Sohn opfert, damit alle, die an ihn glauben, nicht verloren sind. Sondern sie*

sollen das ewige Leben haben. Gott sandte mich nicht, um die Welt zu verurteilen und zu richten. Er sandte mich, um sie zu retten. Wer an mich glaubt, wird nicht verurteilt. Wer aber nicht an mich glaubt, der hat bereits über sich selbst das Urteil gesprochen.“

Es ist lange still zwischen den beiden Männern. Nikodemus steht langsam auf, wirft sein Obergewand über und geht. Lange geht er durch die Straßen. Seine Gedanken hämmern in seinem Kopf. Um ihn herum ist es noch ganz still. Jerusalem schläft. Von neuem geboren werden. Was bedeutet das? Von oben her geboren werden. Von dort her, von Gott, soll es geschehen. Gott tut es selber?

Dann genügt es also nicht, wenn er stundenlang die Schriften studiert, wenn er versucht, durch theologisches Wissen Gottes Handeln zu verstehen? Jesus wollte ihm klarmachen, dass ein Mensch die geöffneten Augen für die Wirklichkeit Gottes nur bekommt, wenn es eine radikale Erneuerung gibt? Eine bloße Verbesserung des Menschen reicht nicht. Eigene, auch noch so fromme Leistung bringt nicht weiter?

Der Pharisäer Nikodemus lebt von seiner eigenen Leistung vor Gott. Er ist völlig von sich überzeugt, alles richtig zu machen. Das hat ihm Jesus nicht bestätigt. Er hat von der totalen Unfähigkeit des Menschen

vor Gott geredet. Gott ist nicht zufrieden mit uns, weil wir Leistung bringen, sondern weil wir seine geliebten Menschen sind. Er macht uns angenehm vor sich. Jesus nannte die beiden Mittel, durch die dieser unmögliche Traum Wirklichkeit werden kann: Durch einen neuen Anfang, durch Wasser und Geist. Durch Gottes Handeln im Leben eines Menschen.

Während Nikodemus mit großen Schritten ausschreitet, wird es langsam hell. Die Vögel beginnen zu zwitschern und ein heller Streifen am Horizont verkündet den anbrechenden Morgen. Doch Nikodemus nimmt von alledem nichts wahr. Seine Gedanken kreisen um den Satz dieses Mannes: „Durch Wasser und Geist kannst du neu geboren werden. Durch Wasser und Geist.“ Nikodemus ahnt, dass er selber durch keine noch so fromme Leistung vor Gott gerecht wird. Dass die ausgiebigen Waschungen, die er täglich vornimmt, nicht ausreichen. Es sind keine einzelnen Waschungen nötig, sondern eine Reinigung von innen her. Aber was meint Jesus damit? Die Worte von der Erhöhung hat er nicht ganz begriffen. Sie bleiben ein Rätsel für ihn.

Inzwischen ist die Sonne aufgegangen. Die warmen Strahlen berühren seine Haut. In ihm ist eine Sehnsucht erwacht, dass er zu diesem Jesus gehören will. Er will neu geboren werden. Er will dieser Liebe Gottes glauben: „So sehr hat Gott

die Welt geliebt, dass er seinen eingeborenen Sohn gibt. Und alle, die an ihn glauben, werden nicht verloren gehen, sondern sie werden das ewige Leben haben.“ Für ihn ist die Entscheidung gefallen.

Nikodemus geht nach Hause. Ein neuer Arbeitstag beginnt. Die Straßen füllen sich. Ab und zu ruft ihm jemand „Shalom“ zu und Nikodemus spürt, dass dieser Frieden ihn erreicht hat.

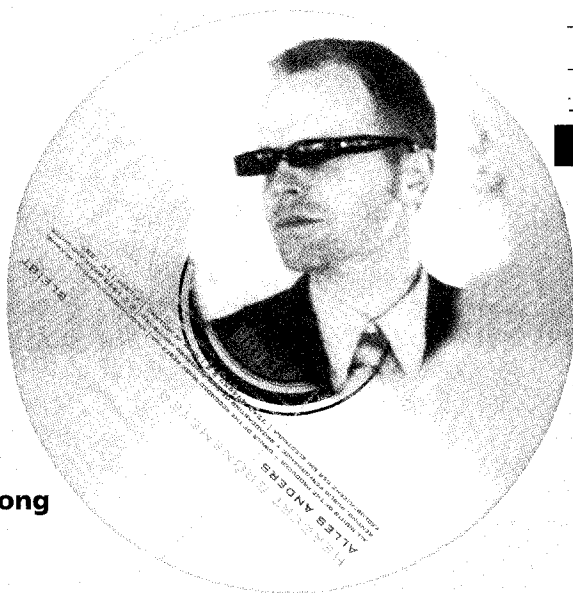
PAUSE

Schlussbemerkung

Du hast diese Geschichte miterlebt. Bilder sind vor deinem inneren Auge entstanden. Sie sind noch lebendig. So wie das Leben wieder in Jerusalem erwacht ist, wacht auch dein Körper wieder langsam auf. Du spürst ihn von den Zehen, über die Beine. Du spürst deinen Rücken, die Arme, deinen Kopf. Neue Energie macht sich breit bis in die Fingerspitzen und die Fußsohlen, und du öffnest langsam die Augen, setzt dich behutsam auf, stellst dich hin und schüttelst deinen Körper richtig aus.

BLEIBT ALLES ANDERS

**Eine Andacht zu einem Song
von Herbert Grönemeyer**



Material:

- CD Herbert Grönemeyer, 1998
„Bleibt alles anders“
Lied „Bleibt alles anders“
- CD-Player

Methodische Hinweise

- Zu Beginn wird das Lied „Bleibt alles anders“ vorgespielt. Die Jugendlichen werden darauf hingewiesen, besonders aufmerksam auf den Text zu hören. Anschließend erhalten alle ein großes Blatt Papier, auf dem Worte oder Sätze aufgeschrieben werden, die hängen geblieben sind. Diese Blätter werden an die Wand gehängt oder in die Mitte gelegt und in die Andacht einbezogen. Das erfordert etwas Flexibilität seitens der Gruppenleitung, ist

aber näher an den Jugendlichen dran. Außerdem erhöht sich die Chance, dass etwas bei den Jugendlichen hängenbleibt - denn, was mich persönlich betrifft, was mit meinem Denken übereinstimmt oder mich aufregt, das bleibt eher hängen.

- Eine andere Möglichkeit wäre, den Liedtext zu kopieren und vor der Andacht auszuteilen. Nach dem ersten Anhören arbeiten die Jugendlichen zuerst selbst am Text (unterstreichen, malen, verwandte Wörter suchen, ähnliche Situationen suchen, was hat Gröni sich gedacht ...). Anschließend wäre ein Austausch in kleinen Gruppen möglich.

Andacht

Es bleibt alles, wie es ist.

Oder es wird alles anders?

Aber es bleibt alles anders! - Ein etwas ungewöhnlicher Titel, den Herbert Grönemeyer da für den ersten Song und für den Titel seiner neuesten CD gewählt hat?

Bleibt alles anders

Im Text ist zu hören, dass das Leben von vorn kommt. Unausweichlich. Und man soll sich auf Zeit und Raum verlassen. Auf wen kann man sich heute noch verlassen? Grönemeyer nennt keine Menschen, Freunde, Lebenspartner - er nennt Zeit und Raum. Da weiß man, wo man dran ist.

Und doch fordert er zu Wagnissen auf: *„verträum' dich in einem Traum, folg' dem Sonnenaufgang leise, tanz den Tanz auf dünnem Eis, forder' das große Gefühl, durchquer' den Hades (= Totenwelt) zum Ziel, surf' auf dem Scheitelpunkt des Nichts, lebe für den Transit...“* warum??

Spürt man erst, was Leben ist, wenn man risikoreich lebt, am Rande des Todes? Wenn man auf dünnem Eis tanzt, immer in der Gefahr einzubrechen; wenn man den Hades durchquert, die Totenwelt, immer in der Gefahr dortzubleiben.

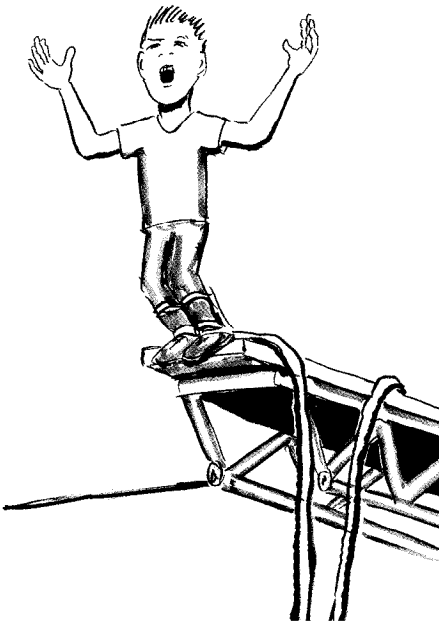
Spürt man erst in der Begegnung mit dem möglichen Tod, was Leben

ist? Ist das die Droge, von der Herbert Grönemeyer singt: *„Deine Droge bist Du“*?

Oder hat Grönemeyer beim Schreiben dieses Liedes schon gewusst, dass zwei ihm sehr nahestehende Menschen sehr schwer krank sind? Sein Bruder und seine Frau waren an Krebs erkrankt und sind mittlerweile, nachdem diese CD und dieses Lied erschienen sind, gestorben. Ein schwerer Schlag für Herbert Grönemeyer, in so kurzer Zeit zwei Menschen zu verlieren, die ihm beide sehr viel bedeutet haben. Eine Konfrontation mit der oft todbringenden Krankheit, eine Konfrontation mit der eigenen Hilflosigkeit, nichts tun zu können. Meint er das mit den Worten *„Deine Droge bist Du“*? Nur du selbst kannst dir noch helfen? Du, der du schon auf dem dünnen Eis tanzst, schon schwer krank bist - lebe im Jetzt und für das Jetzt. Meint Grönemeyer dies?

Es kann auch sein, dass er einfach nur diese „Randerlebnisse“ beschreiben wollte, nach denen sich heute anscheinend so viele Leute sehnen, die diesen speziellen „Kick“ suchen.

Ob sie sich dieses Feeling nun beim Tanz auf dem dünnen Eis, beim S-Bahn-Surfen oder beim Bungee-Jumping holen, es ist immer so ein *„Surfen auf dem Scheitelpunkt des Nichts“*, wie es Grönemeyer beschreibt. Immer so eine Randerfah-



rung, immer der Kick des eventuellen Abgrundes, der Kick, das Leben aufs Spiel zu setzen, dem Tod ins Auge zu schauen, das „Highgefühl“ danach. - Leben pur wahrnehmen, mit jeder Faser des Körpers.

Grönemeyer unterstreicht dies: „*Es gibt viel zu verlieren, du kannst nur gewinnen, genug ist zu wenig, Stillstand ist der Tod.*“

Genug ist immer noch zu wenig

Auch hier könnte es sein, dass er von den Menschen spricht, die krank sind und die er nicht verlieren will. Sie stehen an der Schwelle des Todes, sie können nur noch gewinnen. Wie? Indem sie ein neues

Medikament ausprobieren? Oder indem sie kämpfen um jeden Preis? Hauptsache, etwas tun, denn „*Stillstand ist der Tod!*“

Und dann fordert er auf, den Glauben im Regen zu waschen. Warum? Soll man ihn von verstaubten Ansichten befreien? Hat sich zu viel selbstgefälliger „Dreck“ angesammelt?

„*Die Sintflut ist verebbt, die Sünden vergeben, kein Ersatz, deine Droge bist Du*“, singt Grönemeyer. Was meint er damit? Kein Ersatz. Bin ich also meines eigenen Glückes Schmied? Bin ich alleine für mich verantwortlich, was ich mache, was mit mir geschieht?

Anscheinend. Denn immer wieder kommt: „*Deine Droge bist Du!*“. Ich muss also dafür sorgen, dass was geht, dass es mir gutgeht, dass ich den Kick des Lebens spüre. Oder fordert er seine Frau und seinen Bruder auf, den Glauben im Regen zu waschen? Vielleicht einen alten, verstaubten Glauben wieder hervorzuholen? „*Die Sünden sind vergeben*“, singt er. Und was heißt dann „*Deine Droge bist Du?*“? Bin letztlich doch ich wieder dafür verantwortlich, dass ich jetzt glauben muss, weil es dem Ende zugeht?

So könnte man dieses Lied verstehen. Eine große Verantwortung und eine große Last für jeden Einzelnen. Immer auf der Jagd zu sein, viel zu erwarten, viel herauszufordern,

immer auf der anstrengenden Jagd, so viel wie möglich vom Leben zu spüren.

Ich habe da eine andere Hoffnung, einen anderen Glauben. Und ein bißchen ist diese Hoffnung auch aus dem Lied von Herbert Grönemeyer herauszuspüren. - Nämlich an der Stelle, wo er singt, dass der Durchbruch nah ist, dass der Moment und die Zeit kommt, wo Wasser zu Wein wird, Monster sich verkriechen, Schätze gehoben werden und die Sekunden stehenbleiben. Es wurde schon einmal Wasser zu Wein - dieses Wunder hat Jesus vollbracht, als er, der wahre Gott, als ein wahrer Mensch hier auf dieser Erde war. Und wenn Jesus wiederkommt auf diese Erde, dann wird bestimmt wieder Wasser zu Wein, und die Sekunden bleiben stehen, das Böse verkriecht sich und wird nicht mehr sein, Schätze auf der Welt und in mir werden gehoben. In der Bibel steht in der Offenbarung die Vision des Johannes von dieser Zeit: *„Dann sah ich einen neuen Himmel und eine neue Erde. Der erste Himmel und die erste Erde waren verschwunden, und das Meer war nicht mehr da. Vom Thron her hörte ich eine starke Stimme: Jetzt wohnt Gott bei den Menschen! Er wird bei ihnen bleiben, und sie werden sein Volk sein. Gott selbst wird als ihr Gott bei ihnen sein. Er wird alle ihre Tränen abwischen. Es wird keinen Tod mehr geben und keine*

Traurigkeit, keine Klage und keine Quälerei mehr.“

(Offenbarung 21, 1.3-4)

Glaubt auch Grönemeyer an diesen neuen Himmel und diese neue Erde, wo es keinen Tod und keine Traurigkeit mehr gibt? Wie tröstlich für ihn und seine Angehörigen, so einen Zuspruch und so eine Hoffnung in dieser Situation von Krankheit, Schmerzen und Tod zu hören.

Und doch kommt bei Grönemeyer wieder *„Deine Droge bist Du“*. Deine Droge bist du für den gewissen Kick, für dein Glück, für dein Leben. Ich brauche keine Droge. Ich brauche nicht den Kick des Abgrunds, um zu spüren, was Leben ist. Ich brauche nicht *„immer mehr“*. Was ich brauche ist die spürbare Nähe Gottes, die Gewissheit, dass er mich durch gute und auch durch schlechte Tage trägt. Ich brauche das Wissen, dass Jesus wiederkommt und es einen neuen Himmel und eine neue Erde geben wird. Das brauche ich - das glaube ich.

Und durch diesen Glauben bleibt nicht alles anders. Durch diesen Glauben bin ich nicht mehr auf der rastlosen Suche nach dem richtigen Weg, nach der Wahrheit und nach dem Leben.

Ich habe den Weg, die Wahrheit und das Leben gefunden, weil Jesus sagt: *„Ich bin der Weg, die Wahrheit und das Leben.“* (Johannes 14, 5)

PETRUS - EIN MENSCH WIE DU UND ICH?!



Ein pfiffiges Würfelspiel rund um ein spannendes Leben

Spielidee

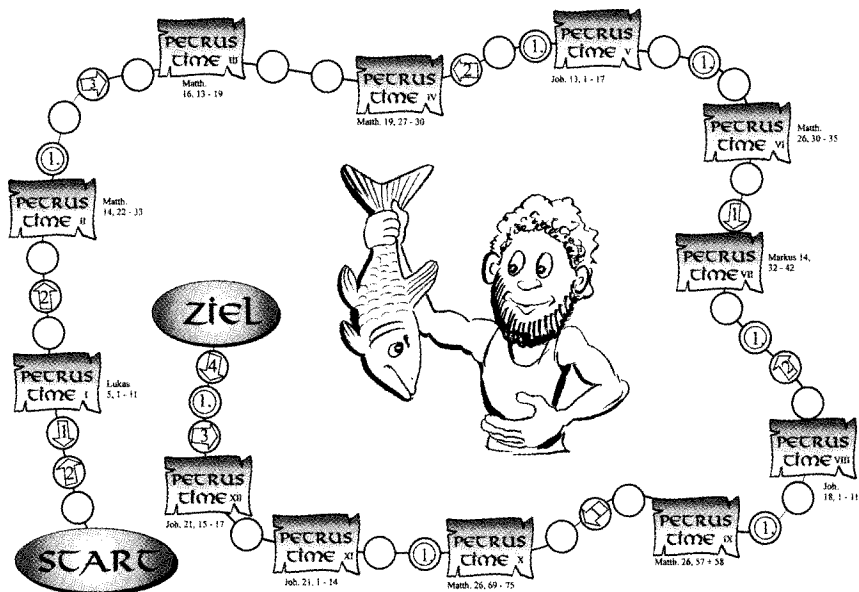
Petrus ist ein dynamischer Typ, der zupacken kann. Er nimmt ab und zu den Mund zu voll und liefert dann manche Bauchlandung. Sein Leben ist voll von Ereignissen und Begegnungen, die zeigen, was in uns Menschen steckt. Die Stories über ihn halten uns einen Spiegel vor und zeigen uns: so kann es manchmal gehen. Bei Petrus können wir lernen, als Nachfolgerinnen und Nachfolger Jesu ganz Mensch zu sein, mit allen Höhen und Tiefen, mit vielen guten Vorsätzen und den fragwürdigen Erfolgen. Dort, wo Petrus am meisten Mist baut wendet sich Jesus ihm zu und blickt ihn an. Er ist auch als Versager für Jesus nicht unbrauchbar geworden.

Im Spiel beschäftigen sich kleine Gruppen mit den Stories um Petrus. Ziel ist, die verblüffenden Parallelen zwischen Petrus damals und uns heute zu entdecken.

Vorbereitung:

Das Spiel wird in Kleingruppen von 4-6 Personen gespielt. Jede Gruppe benötigt:

- Spielplan
- eine Spielfigur für jede Person
- Würfel
- 12 „Petrus-Notizzettel“ (siehe Kopiervorlage)
- Stift
- Bibel



Erläuterungen zum Spielplan

• Die Sonderfelder mit Pfeil

Wer auf ein Pfeilfeld kommt, muss um die im Pfeil stehende Zahl an Feldern vorwärts oder rückwärts ziehen, je nachdem, wohin der jeweilige Pfeil zeigt.

• Die umkreiste Eins - ein Rangfolgenwechsel

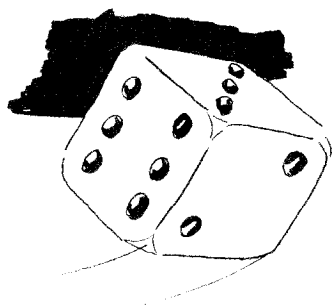
Die Jünger haben immer wieder um die Rangfolge gestritten. Doch es gilt: „Die Ersten werden die Letzten sein...“ Kommt jemand auf eine umkreiste 1, findet ein Rangfolgenwechsel statt, das heißt, der erste und der letzte Spieler wechseln ihren Platz.

• Petrus-Time-Felder

Die „Petrus-Time-Felder“ sind durchnummeriert. Insgesamt gibt es 12 Stück. Auf jedem Petrus-Time-Feld steht eine andere Bibelstelle. Passend dazu gibt es die „Petrus-Time-Zettel“, die ebenfalls durchnummeriert sind. Jedes Petrus-Time-Feld ist eine Sperre. Wer auf einem solchen Feld ankommt, muss auf diesem Feld Halt machen. Der Rest der gewürfelten Augen verfällt. Die angegebene Bibelstelle wird aufgeschlagen und der ganzen Gruppe laut vorgelesen. Auf dem entsprechenden Petrus-Time-Zettel mit derselben Nummer wird nun ein spontaner Gedanke oder ein Satz zu dieser Petrusgeschichte aufgeschrieben.

Alle weiteren Spieler, die auf dieses Feld kommen, müssen nicht mehr halten. Wo der Petrus-Time-Zettel ausgefüllt ist, ist „freie Fahrt“.

Wenn jemand schon zwei Petrus-Time-Zettel ausgefüllt hat, darf er das „Gedanke aufschreiben“ an andere delegieren.

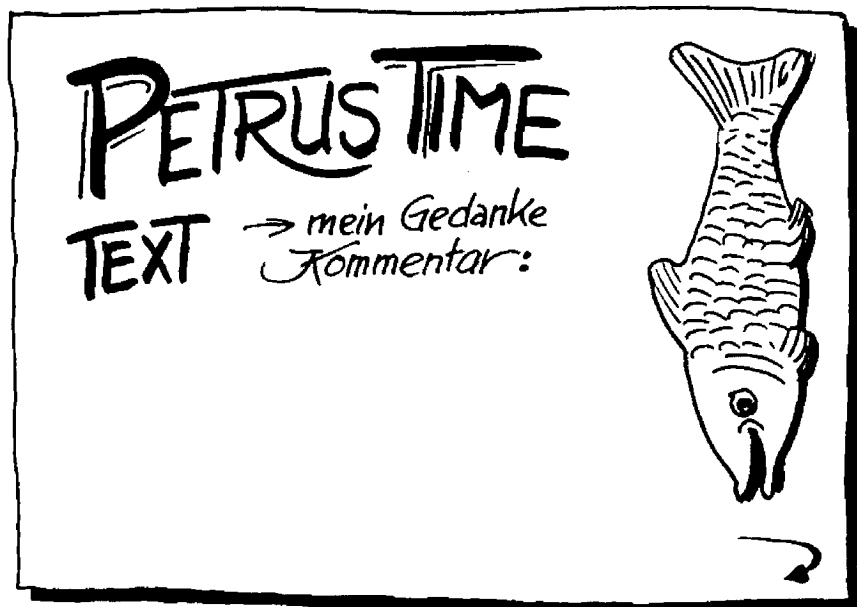


• Spielstart und Spieldauer

Die Mitspielenden jeder Kleingruppe stellen ihre Spielfiguren auf das Startfeld. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Wer die niedrigste Augenzahl würfelt, darf beginnen. Gewonnen hat, wer zuerst das Zielfeld erreicht.

Das Spiel erhält seine Dynamik durch die Petrus-Time-Sperren und durch den ständigen Rangfolgenwechsel.

Das Spiel dauert ca. 45 Minuten.



Verkündigung

Die Kommentare aus den Gruppen

Nach Spielende treffen sich alle im Plenum. Jede Gruppe bringt ihre „Petrus-Time-Kommentare“ mit. Diese werden der Reihenfolge nach vorgelesen. Eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter erklärt den Text nochmals (siehe „Erklärungen und Gedanken zu den einzelnen Bibeltexten“). Dann werden die nächsten Karten vorgelesen.

TIPP: Im Spiel kommen viele Bibelstellen vor. Deshalb ist es sinnvoll, vorher auszuwählen, zu welcher Stelle etwas mehr gesagt werden soll und bei welcher nur die Kommentare aus den Gruppen vorgelesen werden. Ideal ist es, wenn man zu jeder oder aber einigen Bibelstellen ein passendes Bild oder Dia zeigen kann, damit man auch etwas fürs Auge hat (z.B. Dias mit Petrus-Egli-Figuren, oder Bilder mit Hahn bei Verrat, betende Hände bei Garten Gethsemane etc.).

Abschluss

- Zum Abschluss wird der Text „Petrus - was für ein Mensch“ vorgelesen
- Alle Mitspielenden bekommen eine Karte mit der Überschrift: „Petrus - ein Mensch wie du und

ich?!“ Dann ist Zeit, um einen Gedanken aufzuschreiben, den jede und jeder persönlich von diesem Abend mitnehmen will.

- Der Abend endet mit einem Gebet.

Erklärungen und Gedanken zu den einzelnen Bibelstellen

Petrus auf Fischfang und seine Berufung

Lukas 5, 1-11

Simon, hier schon mit Beiname Petrus, steht im Mittelpunkt des Geschehens.

Faszinierend - Petrus, ein Fischer, kennt sich aus. Nachts fängt man Fische, nicht tagsüber, weil die Fische durch die Helligkeit tagsüber sich viel tiefer im Wasser aufhalten. Und wenn man schon nachts nichts gefangen hat, dann tagsüber erst recht nicht. Und jetzt sagt Jesus, er soll die Netze auswerfen... Dabei kennt sich Petrus mit dem Fischen doch bestimmt besser aus als Jesus. Petrus gehorcht - und erlebt das große Wunder. Er erschrickt, er spürt, dass Jesus nicht nur ein Wanderprediger ist, wie so viele zu der Zeit unterwegs waren. Er spürt etwas von der Allmacht, die Jesus besitzt. Und er bekommt den Auftrag, von nun an Menschen zu fischen - hier bei Lukas „Menschen fangen“.

Der Ruf Jesu trifft einen Menschen oft in Augenblicken, wo er weder vorbereitet noch gewillt ist, ihm zu folgen. Dieser Jesus bedarf nicht der günstigsten Augenblicke, sondern für sein Wort sind oft die ungünstigsten die entscheidendsten. Er steigt nicht in den Kahn fröhlicher Menschen, sondern bittet die Müden und Enttäuschten, ihn mitzunehmen.

Sein Segen füllt unsere Netze, nicht unsere Fähigkeiten. Er beruft nicht Fähige, Glaubende und Vertrauende. Wen er beruft, den befähigt er zum Glauben und zum Vertrauen. Sein Wort ist eine ständige Herausforderung gegenüber unseren Einsichten und Bedenken.

Wer sich aber auf sein Wort verlässt, der ist immer der Beschenkte und Beschämte.

Der sinkende Petrus

Matthäus 14, 22-33

Auch im Markusevangelium finden wir die Szene vom sinkenden Petrus. Petrus beweist Mut, als er sich zu Jesus auf das Wasser wagt - Mut und Vertrauen. Man kann über Petrus sagen, was man will: dass er doch gescheitert ist, dass ihn plötzlich das Vertrauen auf Jesus und der Mut verlassen haben, als der Sturm losbricht, als ihm wohl erst richtig bewusst wird, was er da macht. Aber man muss ihm auch zugute halten, dass er das Wagnis überhaupt ein-

gegangen ist. Was hätten denn wir gemacht? Hätten wir so vertraut, dass wir überhaupt nur ein Bein über den Bootsrand geschwungen hätten? Hätten wir uns nicht zuerst noch mal vergewissert, dass es Jesus ernst meint, uns abgesichert, dass er im Notfall helfen wird etc.?

Hier wird deutlich, was Jüngerschaft bedeutet: vollen Anteil haben an Jesu Vollmacht, aber auch dauernde Anfechtung durch Zweifel; das Gespaltensein zwischen Vertrauen auf den Herrn und angstvollem Starren auf die Gefahr.

Kleinglaube ist es, was den Jünger und auch die Durchführung des Auftrags immer wieder gefährdet. Die immer wieder erfahrene Rettung aus solcher Gefahr führt zu dem Bekenntnis von Vers 33: Die aber im Boot waren fielen vor ihm nieder und sprachen: Du bist wahrhaftig Gottes Sohn!

Noch ein interessanter Aspekt:

Glaube bei glatter See und schönem Wetter genügt nicht. Im Sturm will Jesus den Glauben stärken...

Das Bekenntnis des Petrus und was Jesus ihm verheißt

Matthäus 16, 13-19

Jesus fragt, was „die Leute“ sagen, wer er sei. Eine ganze Aufzählung folgt. Es ist immer leichter zu sagen, was „die Leute“ sagen. Wir wissen immer schnell, was „die Leute“ den-

ken. Da ist auch leicht drüber zu reden. Doch dann geht es plötzlich ans Eingemachte: „Was sagt IHR denn, wer ich sei?“ Stille. Über, von und durch andere zu reden ist leicht. Doch was ist, wenn plötzlich die eigene Meinung gefragt ist? Wenn ich Standpunkte beziehen soll? Petrus antwortet ganz klar: „Du bist Christus, der Sohn des lebendigen Gottes.“ Petrus fragt und zweifelt nicht. Er redet nicht um den heißen Brei herum: „Du könntest Elia sein, der doch vor dem Erscheinen des Messias noch mal auftauchen soll, du könntest auch ein anderer Prophet sein...“ Nein, Petrus sagt: „Du bist. Du bist der Christus.“ Eine eindeutige Aussage. Eine klare Erkenntnis - wie sie den Jüngern (übrigens Petrus als erstem) nach Ostern, nach Jesu Auferstehung wieder zuteil wird. Wie ist das, wenn wir gefragt werden? Antworten wir auch so direkt und klar, wenn andere Leute uns fragen? Oder wenn Jesus selbst uns fragt? Nennen wir da die „frommen Phrasen“ oder kommt das Bekenntnis wirklich „aus dem Bauch“, „aus dem Herzen“ - nicht nur aus dem Mund???

So ein Bekenntnis kann man nicht erzwingen. Es wird von Gott selbst geschenkt. Dies sagt auch Jesus zu Petrus: „Mein Vater im Himmel hat es dir offenbart.“ Wir können Gott um diese klare Erkenntnis bitten. Petrus als Fels der Gemeinde - Petrus ist griechisch, Kephas ara-

mäisch. Die Gemeinde soll nicht auf menschliche Macht und Stärke, sie soll nicht auf Sand gebaut sein, sondern auf Fels, wie die Felsen im Meer, die Wind und Wasser trotzen, Schutz und Halt bieten. Jesus baut seine Gemeinde nicht auf Gefühle, Vermutungen und Spekulationen, sondern auf den Felsengrund, den er selber legt. Nicht Petrus ist das Fundament der Kirche, sondern das Wunder, das da mit ihm geschehen war, als er das Bekenntnis aussprach. Das Wunder, das an vielen Tausenden dann auch geschehen ist. Das Wunder, das Gottes Geist gewirkt hat. Kirche, die aus diesem Geist Gottes geboren ist, kann nicht vergehen - ein Bau von Menschenhand und Menschengestalt wird dem Wandel der Zeit nicht standhalten. Was haben wir heute für eine Kirche? Und wie ist diese Gemeinde hier? Bestimmt durch Gottes Geist, gebaut auf den Felsen Gottes, oder ist es ein Bau auf Sand, ein Bau auf Menschen?

Die Frage nach dem Lohn der Nachfolge

Matthäus 19, 27-30

Was bekommt man dafür, wenn man sein Leben Christus übergibt? Petrus fragt nach. Und eigentlich zu recht. Wir heute leben doch ziemlich abgesichert als Nachfolgerinnen und Nachfolger. Verglichen mit Christinnen und Christen in man-

chen anderen Erdteilen geht es uns gut. Wir haben wenig Nachteile auszuhalten, wenn wir zu unserem Glauben an Jesus Christus stehen. Petrus und die Jünger haben da mehr aufs Spiel gesetzt. Sie wussten oft nicht, was sie am nächsten Tag zu essen hatten, wo sie schlafen sollten, ob sie verhaftet würden, wie es ihren Familien zu Hause ging...

„Was bringt uns das Ganze? Was bekommen wir dafür?“ fragen sie. Das ewige Leben - ist das genug? Steht das im Verhältnis zu dem Geleisteten. Was ist denn, wenn wir den Spieß einmal umdrehen?

Wenn man mal den Lohn, den Gewinn anschaut, und was wir dafür tun? Da müsste Gott doch eigentlich sagen: schaut euch den Lohn an, den ihr bekommt - da will ich mehr Leistung sehen. Ihr und eure Arbeit werden dem Lohn gar nicht gerecht!

Erschreckend, wenn man das so betrachtet. Doch Gott ist nicht so wie wir. Er rechnet nicht alles auf. Sonst würden wir nämlich ganz schön blöd dastehen.

Ich habe mal einen Ausspruch gehört, der mir gut gefallen hat. Da sprach einer vom „Bodenpersonal Gottes“. Wir sind Gottes „Bodenpersonal“. Und wenn ich der Chef wäre, dann würde ich nur erstklassiges Bodenpersonal wollen, erstklassig, ohne Fehler, 1A-Leistung. Aber Gott ist anders. Er ruft jede und jeden von uns, mit allen Fähigkeiten und Gaben, aber genauso auch mit

allen Schwächen. Welch ein Vertrauen hat Gott in uns! Unglaublich!!

Fußwaschung

Johannes 13, 1-17

Typisch Petrus - sofort mit Feuereifer bei der Sache! Zuerst wehrt er sich mit Händen und Füßen, protestiert, dass Jesus ihm die Füße wäscht. Als er bei Jesu Erklärung zumindest soviel begreift, dass dies eine wichtige Bedeutung hat, soll Jesus ihm gleich auch noch Kopf und Hände waschen. Petrus, ungestüm, spontan, ohne viel nachzudenken. Die Jünger begreifen die Bedeutung der Fußwaschung erst später richtig.

„Und vergib uns täglich unsere Schuld, wie auch wir vergeben unsern Schuldigern.“

Das Fußwaschen als Zeichen für die Vergebung. Immer wieder notwendige Vergebung, da sich an den Füßen seiner Leute immer wieder neuer Staub ansammelt - trotz des Reingewordenseins durch Jesus. Auf allen Wegen wird man immer wieder schuldig. Deshalb hat Jesus auch abgewehrt. Nicht ihm muss man die Füße waschen - wir haben es nötig, wir bedürfen der Vergebung, werden immer wieder schuldig, haben immer wieder Dreck an den Füßen. Und so sollen wir es auch mit den anderen machen. Nicht den Kopf waschen, sondern die Füße. Nicht den Kopf waschen, die anderen

zurechtweisen, anklagen, sondern die Füße waschen, Vergebung zeigen und leben - nicht nur diese Worte beten!

Ankündigung der Verleugnung des Petrus

Matthäus 26, 30-35

Wieder ist Petrus derjenige, der sofort sagt, was ihm spontan durch den Kopf geht. Er will zu Jesus stehen. Er wird ihn nicht alleine lassen. Petrus redet „aus dem Bauch“, er denkt nicht zuerst nach über seine Worte, ob da vielleicht Situationen kommen könnten, wo er Angst bekommt. Der Hitzkopf Petrus versichert, dass er zu Jesus hält. Selbst als Jesus ihm widerspricht, versichert er, ihn nicht zu verleugnen. Sogar bis in den Tod will er mitgehen. Petrus will der Fels sein, auf den die Gemeinde gebaut werden soll. Der kann ja nicht plötzlich Treibsand sein, oder? Petrus wehrt sich heftig.

Jesus mit den Jüngern im Garten Gethsemane

Markus 14, 32-42

Dieser Text zeigt, dass Jesus kein Übermensch ist, der dem Leiden unbeteiligt gegenübersteht. Er bekommt Angst und fängt an zu zittern und zu verzagen. Es wird den drei Jüngern zugemutet, ihren Herrn und Meister, den Sohn Gottes in so

einer Verfassung zu sehen. Und sie sollen bei ihm sein in dieser Stunde, mit ihm wachen und beten. Und was geschieht? - Sie schlafen ein! Sie versagen kläglich. Jesus spricht Petrus direkt an. Man hat noch die Worte im Ohr, wie er sich ereifert hat, er würde Jesus nicht verleugnen und nicht verlassen, immer bei ihm bleiben, zu ihm halten. Und schon so kurze Zeit später sieht man, wie mühsam es für ihn ist, zu seinen Worten zu stehen. Er, der sich so engagieren wollte, schläft ein. Gerade jetzt, wo ihn Jesus so nötig gebraucht hätte. Sind wir immer hellwach und bereit, wenn Jesus uns braucht?

Jesu Gefangennahme

Johannes 18, 1-11

Nur Johannes berichtet von der „Ohr-Abbau-Aktion“ des Petrus. Die anderen Evangelien schweigen darüber. Es passt zu Petrus. Ungestüm und ohne nachzudenken. Er redet nicht, überlegt nicht, er handelt, ganz impulsiv. Eigentlich bewundernswert, dieser Mut. Oder war es gar kein Mut, war es einfach eine typische unbedachte Petrus-Reaktion?

Petrus schlägt zu, keiner hält ihn davon ab - nur Jesus. Gerade er, von dem man es eigentlich am besten verstehen würde, dass er sich gerne verteidigen lassen würde. Aber nicht mit Gewalt.

Und jetzt? Jesus wird abgeführt - und Petrus lassen sie stehen, obwohl sie ihn ja eigentlich auch gleich hätten verhaften können. Aber sie haben ihr Opfer, das sie wollten. Sie verschwinden in der Dunkelheit. Petrus flieht mit den anderen Jüngern. Was für ein kümmerliches Ende?

Zur Treue entschlossen

Matthäus 26, 57+58

Dann erinnert sich Petrus an sein Versprechen. Er dreht um. Er schleicht Jesus nach - im Sicherheitsabstand. Er bleibt auch nicht vor der Türe des Hohen Priesters stehen, nein, er geht hinein, setzt sich dort im Hof zu den Knechten. Ganz schön mutig! - Man redet immer schnell von der Verleugnung des Petrus, aber hier zeigt er doch größeren Mut als die anderen Jünger. Mut oder Unvorsichtigkeit? Auf jeden Fall handelt er, tut etwas.

Die Verleugnung des Petrus

Matthäus 26, 69-75

Da hat ihn dann doch der Mut verlassen. Als eine Magd ihn anspricht, erschrickt er, und verneint sofort, Jesus zu kennen. Noch zweimal wiederholt sich diese Szene. Petrus verflucht sich am Ende selbst, sollte er jemals etwas mit diesem Menschen zu tun gehabt haben. Der Hahnen-

schrei erinnert ihn an sein heißblütig gegebenes Versprechen. Petrus ist am Ende. Er weint bitterlich. Sein Bild von sich und seinen starken Seiten bricht zusammen. Die schlichte Bemerkung einer einfachen Magd hat ihn stolpern lassen. Die großen Fehler passieren oft an kleinen Stellen. Anfänge von Verleugnung können sich unauffällig und unscheinbar einschleichen, können unbedeutend beginnen. Die größten Treuebekenntnisse fallen oft an den kleinen, nichtigen und so oft unwichtig erscheinenden Begegnungen!

Der Neubeginn

Johannes 21, 1-14

Der Text erscheint bekannt. Wie viele Parallelen zu dem Fischfang und der Berufung des Petrus zu Beginn von Jesu Wirken sind zu entdecken. Die Vorzeichen aber sehen anders aus. Hinter den Jüngern liegt eine Zeit voller enttäuschter Hoffnungen und tiefer Verzweiflung. Sie hatten gehofft, dass dieser Mann aus Nazareth sie und ihr Volk erlösen würde. Stattdessen war er jämmerlich gescheitert. Wie sollte es nun weitergehen? Die Botschaft von der Auferstehung hatte ihre Herzen noch nicht erreicht. Sie sahen keine Perspektive. Ihr Blick geht zurück. Die einzige Chance sehen sie darin, wieder in ihren alten Beruf, in ihr altes Leben zurückzukehren. Sie tun sich zusammen, gehen zurück an

den See Genesareth und werden wieder Fischer. Noch einmal ereignet sich der wunderbare Fischfang, wie damals. Johannes begreift zuerst und spricht es aus, und Petrus ist wieder der Alte, der Ungestüme, der Handelnde. Er kann es gar nicht erwarten, so schnell wie möglich zu Jesus ans Ufer zu kommen, er kann nicht warten, bis die Netze eingeholt sind und sie das Boot wenden und zurückrudern. Er springt ins Wasser und schwimmt Jesus entgegen. Am Ufer liegen Brot und Fische für sie bereit.

Weide meine Schafe

Johannes 21, 15-17

Warum fragt Jesus dreimal? Hätte einmal nicht auch genügt? Will Jesus ihm noch mal klarmachen, daß Petrus ihn schließlich dreimal verleugnet hat? Soll er die ganze Sache durch eine dreimalige Beteuerung seiner Liebe wieder gut machen? So ein Verhalten passt nicht zu Jesus. Ein genaues Aufrechnen von Schuld und Vergebung ist nicht seine Sache. Doch Petrus hat eine Art, sehr mit seinen Gefühlen zu leben, sie auszu- leben. Er ist spontan, redet und handelt oft, ohne zu denken. Petrus hätte es genügt, wenn mit der ersten Frage und seiner Antwort alles vom Tisch gewesen wäre. Bei seiner spontanen und gefühlvollen Art war ihm das zweite und dritte

Fragen von Jesus schon fast zuviel. Das Nachfragen war wichtig, um Petrus klarzumachen, mein Weg mit dir geht weiter - mit seiner Einwilligung.

Die Entscheidung für Jesus braucht immer wieder eine Vergewisserung. Hast du mich noch lieb? Bist du bereit, mir weiterhin zur Verfügung zu stehen? Jesus fragt jede und jeden von uns, ob wir ihn liebhaben, mit ihm gehen wollen, uns von ihm führen lassen wollen. Das ist eine Entscheidung, die man nicht spontan und unüberlegt, vor allem aber nicht einmalig und für alle Zeiten treffen kann. An Petrus wird dies ganz deutlich. Diese Entscheidung, ihn mit allem, was wir sind und haben zu lieben, auch und gerade dann, wenn es mal schwierig wird, die muss immer wieder neu getroffen und ausgesprochen werden, wie Petrus es tut: „Herr, du weißt alle Dinge. Du weißt, dass ich dich lieb habe!“

„Weide meine Schafe!“ sagt Jesus dann zu Petrus. Er gibt ihm den neuen Auftrag. Dem Felsen, der zwischendurch gar nicht mehr beispielhaft felsenfest war. Darin steckt Hoffnung. Gott beauftragt auch uns, jede und jeden von uns, als Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Obwohl wir nicht immer das beste Bodenpersonal darstellen. Gott vertraut uns. Und er vertraut uns Menschen an.

Schlussmeditation

Petrus - ein Mensch wie du und ich!

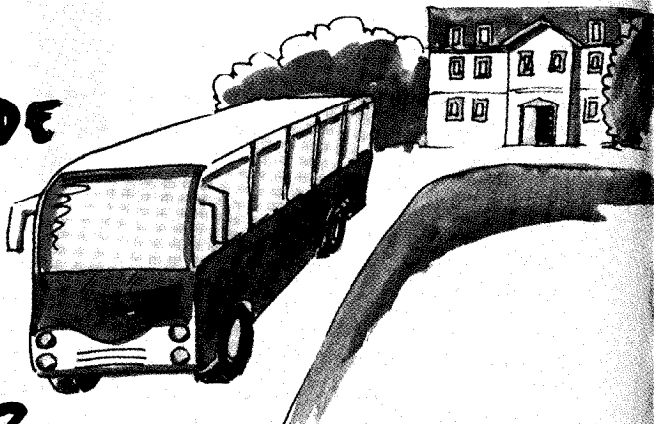
Petrus - ganz Mensch, kein Heiliger, kein Supermann, ein Mensch mit vielen Stärken und mit manchen Schwächen.

Petrus - ein Mensch, der schnell zu begeistern war, der Mut zeigte, der aber auch zweifelte und verzagte.

Petrus - ein Mensch, den Gott beauftragte, ein Fels für die Gemeinde zu sein, der seine Gaben einsetzen sollte für Gottes geliebte Menschen - trotz seines Scheiterns.

Petrus - ein ganz menschliches Vorbild. Ein Beispiel mit seinem Mut und mit seinem Einsatz für Jesus. Ein Beispiel aber auch dafür, dass Gottes Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter nicht vollkommen und fehlerlos sein müssen, sondern dass sie sich mit ihren Stärken und Schwächen Gott anvertrauen können.

DAS ENDE NAHT - WAS KOMMT?



Eine Meditation zum Abschluss einer Freizeit

Unsere Freizeit geht zu Ende. Was ich hier alles erleben durfte?

Alle reden auf dieser Freizeit von Gott, versuchen, mich durch Andachten, Bibelarbeiten und in Gesprächen zu ermutigen, mich auf Gott einzulassen.

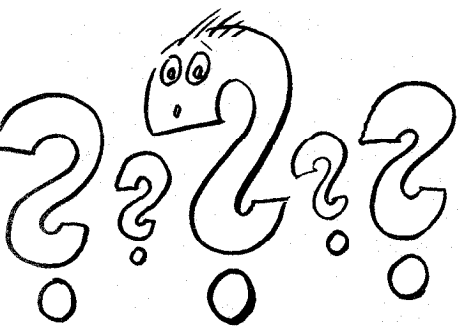
Doch wer ist dieser Gott? Ich sehe ihn nicht, ich kann ihn nicht hören. Man sagt mir, ich könne Gott in meinem ganzen Umfeld erfahren, in der ganzen Schönheit unserer Natur, unseres Lebens sehen. - Doch es fällt mir so unheimlich schwer. Dabei wünsche ich mir ja nichts anderes, als selber einmal sagen zu können: „Ich habe Gott geprüft, ich bin ihm in meinem Leben begegnet.“

Auch wenn ich bis jetzt noch kein Erlebnis mit Gott gehabt habe, so glaube ich dennoch, dass es diesen Gott gibt, von dem hier alle reden.

Und ich fühle, dass es mir beim Singen und Zuhören gut geht.

Doch was wird morgen sein? In ein paar Tagen, in ein paar Wochen? Die Freizeit geht nun zu Ende. Neue und gute Freunde, die ich kennengelernt habe, werde ich nicht mehr ständig um mich herum haben können. Die Fröhlichkeit, die unter uns war, den Spaß, den wir zusammen hatten - all diese Dinge werden vom kommenden Alltag beiseite gedrängt werden.

Das gemeinschaftliche Singen, die Gespräche über Gott, jene Dinge, die mich auf den Weg brachten, über diesen Gott mir selber Gedanken zu machen, Glaube für mich selber zu definieren, dies alles wird mir fehlen.



Viele Fragen beschäftigen mich:

- Werde ich auch nach der Freizeit noch Kontakt zu den anderen haben?
- Was erwartet mich zu Hause? Werde ich nach diesen Erlebnissen, diesen vielen Eindrücken, die ich hier sammeln konnte, mit dem „normalen“, „eintönigen“ Alltag zurechtkommen? Oder werde ich mich schlecht fühlen und an die schöne gemeinsame Zeit zurückdenken?
- Werde ich auch nach der Freizeit weiter nach Gott suchen?
- Werde ich auch nach der Freizeit noch Interesse daran haben, mein Leben auf ein Leben mit Gott an meiner Seite einzustellen?
- Wo finde ich zu Hause Menschen, die ähnlich wie ich versuchen, an ihn zu glauben? - Oder werde ich im Alltag den Glauben an Gott für mich ablehnen?
- Habe ich die Kraft, auch im Alltag zu meinem Glauben zu stehen, in meinem Umfeld, in der Schule, in der Familie?

Auf alle Fragen versuche ich, eine Antwort zu bekommen, doch viele bleiben offen.

Ein Mitarbeiter erzählt mir, dass es nicht auf alle Fragen dieser Welt auch immer eine passende Antwort gibt. Doch er könne eines sicher sagen: Alle meine Fragen, die mich beschäftigen, sind schon eine Art, sich mit dem Glauben auseinanderzusetzen und der Beginn des Glaubens. Meine Fragen und Zweifel seien berechtigt, doch ich könne mir sicher sein, dass Gott auf mich schaue und an meiner Seite ist, um mir beizustehen bei allen Fragen, die mich in meinem Leben beschäftigen werden. Bei allen Problemen, die auf mich zukommen werden.

Ich fühle mich erleichtert. Meine Zweifel lassen etwas nach. Ich glaube ihm und will versuchen, mein Leben zu ändern und Gott einen Platz in meinem Leben zu geben - mir Zeit für ihn zu nehmen. Ich will es versuchen, ihn als Begleiter, besten Freund und Seelentröster anzusehen und ihm einen Platz in meinem Leben zu geben.

Ich will es versuchen - und werde nicht enttäuscht werden.

COOLE DRINKS FÜR HEISSE NÄCHTE



Speedy Gonzalez

- 90 ml Maracujanektar
- 90 ml Bananennektar
- 90 ml Grapefruitnektar
- 30 ml Blue Curacao (alkoholfrei)

Die gut gekühlten Zutaten shaken, in Gläser füllen und mit kaltem Mineralwasser auffüllen.

Champions League

- 160 ml Pfirsichnektar
- 100 ml Maracujanektar
- 40 ml Kokossirup

Die gut gekühlten Zutaten shaken, in Gläser füllen und mit kaltem Mineralwasser auffüllen.

Krokodil Dundy

- 80 ml Pfirsichnektar
- 80 ml Maracujanektar
- 60 ml Grapefruitsaft
- 30 ml Zitronensaft
- 20 ml Mandelsirup
- 30 ml Kokossirup

Die gut gekühlten Zutaten shaken, in Gläser füllen und mit kaltem Mineralwasser auffüllen.

Blue Jeans

- 30 ml Grapefruitsaft
- 30 ml Orangensaft
- 30 ml Zitronensaft
- 30 ml Kokossirup
- 30 ml Blue Curacao (alkoholfrei)

Die gut gekühlten Zutaten shaken, in Gläser verteilen und mit Sprite auffüllen.

Für die Deko empfiehlt sich: Blauer Kokosrand mit Ananas-Trauben-Spieß.

Jedes Fest lebt von den kleinen Aufmerksamkeiten am Rande. Coole Drinks gehören dazu. Der Phantasie für das Mixen von Drinks sind keine Grenzen gesetzt. Zu beachten ist, dass Säfte und Nektar verwendet werden. Fruchtsaftgetränke bestehen überwiegend aus Wasser und eignen sich für Drinks weniger. Damit die coolen Drinks auch wirklich kalt bleiben, werden bereits zum Shaken Eiswürfel dazugegeben - und natürlich in jedes Glas.

Cool heart

- 100 ml Johannisbeernektar (schwarz)
- 100 ml Pfirsichnektar
- 60 ml Bananennekta
- 20 ml Sahne
- 20 ml Kokossirup

Alle Zutaten gut kühlen, shaken und in mit Zuckerrand verzierten Gläsern - ohne Eiswürfel (sonst wird der Sahneshake zu sehr verwässert) servieren.



Schon mal versucht, in einer Gruppe „cooler Kids“ mit völlig „uncoolen“ Spielen einen Kennenlernabend zu gestalten??? Da kann man doch nur mit „coolen“ trendigen Spielen landen.



EIN COOLER (KENNENLERN-)ABEND ODER EIN LEHRGANG FÜRS COOL-SEIN

Material

- dicke Filzschreiber
- doppelseitiges Klebeband
- bunter Tonkarton
- Luftballons
- Kaugummi
- Schwungtuch
- Tageslichtprojektor
- Folienstifte
- Folie für Tageslichtprojektor
- Eisbonbons
- coole Sonnenbrillen & coole Kopfbedeckungen (von zu Hause mitbringen lassen oder aus der Theaterkiste bereitstellen)

Auftakt

Zwei Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter, natürlich völlig „cool“ mit Sonnenbrille und Kaugummi kausend, führen durch den Abend und erklären jeweils die Spiele.

Am Anfang zählen sie auf, was alles zum Cool-Sein gehört und bitten die Jugendlichen, ihre coolen Sonnenbrillen und Kopfbedeckungen aufzusetzen.

Anschließend werden an alle Mitspielenden Kaugummis (cool ist, wer den Abfalleimer benutzt!) verteilt.

Der Gruppenraum ist völlig „cool“ dekoriert und etwas abgedunkelt. Das schafft „obercoole“ Stimmung. Das Wort des Abends ist „cool-ei!“

Cooler Hits & coole Games

Cooler sind einfach cool drauf und finden sich immer.

Zwei Mitspielende finden sich zusammen und überlegen sich gemeinsam einen völlig coolen Lockruf. Dann verteilen sich alle im Raum. Das Licht geht aus. Die Spielleitung gibt das Startsignal. Nun müssen sich die Paare anhand ihres Lockrufes finden. Nach zwei Minuten geht das Licht an.

Ein cooler Name ist das A und O

Ein cooler Name ist das A und O. Noch interessanter sind die Sachen, die jede und jeder cool findet. Was findet ihr denn cool und würdet ihr den ganzen Tag bei euch tragen? Alle Mitspielenden sagen der Reihe nach ihren Namen und was sie cool finden. Dies muss aber den gleichen Anfangsbuchstaben haben wie der Name (z.B.: „Ich heiße Torsten und finde Tiefkühlpizza cool“).

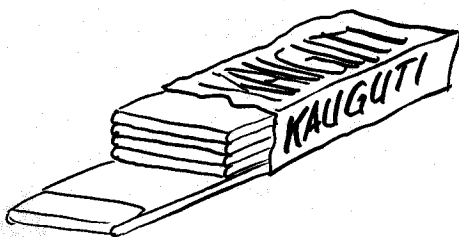
Anschließend wird dieser Begriff auf einen bunten Streifen Tonkarton geschrieben. Alle kleben sich diesen mit doppelseitigem Klebeband auf das T-Shirt.

Cooler Tauschhandel

Es ist völlig uncool, immer die gleichen coolen Sachen zu besitzen. Total cool und hip ist der cooler Tauschhandel, bei dem man sein cooles Ding gegen ein anderes völlig neues cooles Teil tauschen kann.

Alle bekommen einen Luftballon, den sie aufblasen. Jede und jeder überlegt sich dabei, was für ein cooler Ding das sein soll. Nun kann der Tauschhandel losgehen. Die Mitspielenden klemmen sich ihren Luftballon, das „coole Ding“ natürlich, unter den Arm und versuchen, mit den anderen zu tauschen. Das Ganze sollte geheimnisvoll und cool über die Bühne gehen. Während der Tauschaktion kann der Raum noch mehr abgedunkelt werden, und es kann völlig cooler Musik abgespielt werden. Das Ende der Musik signalisiert den Spielern dann auch das Ende der Tauschaktion.

Nun erzählen alle, was sie vorher für ein cooles Ding hatten und welches cooler Teil nun in ihrem Besitz ist, z.B.: „Am Anfang hatte ich ein Glücksschwein, jetzt habe ich Schweißfüße.“



Das ist doch ...

Zum Cool-Sein gehören natürlich coole Partys. Völlig uncool ist es natürlich, wenn man die Namen von denen nicht kennt, die man auf solchen Partys trifft.

Die Mitspielenden teilen sich in zwei Gruppen auf und setzen sich gruppenweise gegenüber, etwa zwei Meter voneinander entfernt. Zwei Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter halten ein Schwungtuch dazwischen, so dass sich die beiden Gruppen nicht mehr sehen können. Nun rutscht aus jeder Mannschaft jemand zum Schwungtuch vor. Das Schwungtuch wird heruntergelassen. Nun müssen die beiden Mitspielenden ganz schnell den Namen des Gegenübers sagen, und was er oder sie cool findet, z.B. das ist doch Torsten, der findet doch Tiefkühlpizza cool. Wer zuletzt den Namen des Gegenübers nennt, muss in dessen Mannschaft wechseln. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Mannschaft sich aufgelöst hat. Es kann natürlich auch eher abgebrochen werden.

Das ist ja voll cool

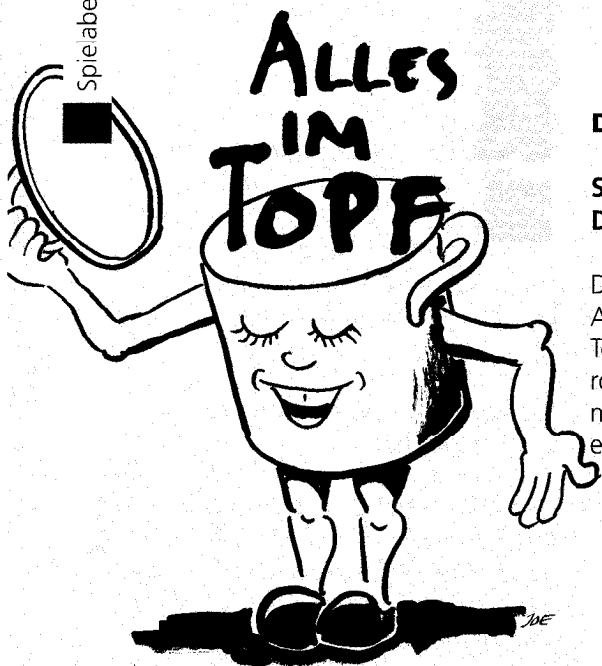
Alle Mitspielenden ziehen aus einer coolen Kiste einen Zettel mit einem coolen Begriff (z.B. Tiefkühlpizza, Pinguinfüße, Langnese-Eis, Eismwürfel, Eisbär, Nasenring etc.). Dieser Begriff muss einzeln pantomimisch

dargestellt oder auf eine Folie (über Overheadprojektor) gemalt werden. Wer aus dem Publikum den Begriff errät, bekommt ein Eisbonbon. Wer am meisten Bonbons in der Hosentasche vereinigt, bekommt noch ein Eis extra.

Wer morgens schon korrekt angezogen ist ...

Wer morgens beim Aufstehen schon korrekt angezogen ist, ist völlig uncool. Darum rennt schnell los und zieht euch fix eure coolen Nachtgewänder an. Alle werden losgeschickt, um sich ihre Schlafanzüge anzuziehen. Wer zuletzt in seinem Nachtgewand erscheint, ist am uncoolsten und darf am nächsten Morgen beiden Moderatoren oder Moderatorinnen das Frühstück an das Bett bringen. Diese können als Gag schon Nachthemden untergezogen haben und sich noch eine Schlafmütze aufsetzen und mit einer Kerze in der Hand auf die Mitspielenden warten. Zum Tagesausklang kann noch eine „coole“ Gute-Nacht-Geschichte vorgelesen werden, z.B. vom kleinen (coolen) Nick.





Ein pfiffiger Spielabend rund um ausranierte Kochtöpfe

Vorbemerkung: Im Redaktionskreis des „Steigbügel“ wurde vorgeschlagen, Spiele mit „Töpfen“ zusammenzustellen. Wir haben uns Spiele ausgedacht, interessant war aber, dass die Jugendlichen beim Spielabend weitere brillante Ideen einbrachten.

Schwierig war es, Töpfe für den Gruppenabend zu besorgen. Wir haben von einem Bekannten, der Schrotthändler ist, zwei Edelstahltöpfe erhalten, von denen dann die Griffe entfernt wurden, damit sie z.B. rollen.

Alle Spiele können als Einzelspiele durchgeführt werden oder als Gruppenwettbewerb zweier Mannschaften.

Durchführung

Spiel 1:

Der Topf rollt durch ein Tor

Der Spieler nimmt an einer Linie Aufstellung. Mit der Hand wird der Topf ins Rollen gebracht (der Topf rollt hochkant auf der Seite). Er muss durch einen etwa zwei Meter entfernt stehenden Stuhl hindurch rollen.

Achtung!

Die meisten Töpfe haben oben einen umgebogenen Rand. Wenn der Topf auf der Seite rollt, dann beschreibt er einen Bogen! Dies muss der Spieler berücksichtigen.

Spiel 2:

Die Glasmurmelt befreit sich

Eine Glasmurmelt (oder eine Murmelt aus Holz bzw. Stahl) liegt im Topf, dessen Öffnung nach oben zeigt. Jetzt wird der Topf auf einer Kreisbahn bewegt, so dass die Murmelt eine große Geschwindigkeit erhält. Wenn die Kugel schnell genug ist, dann läuft sie in einer Spirale die Wand des Topfes hoch und springt aus dem Topf.

Hinweis: Die Kugel darf nicht durch ruckartiges Hochschleudern des Topfes befreit werden.

Spiel 3: Möglichst dicht an die Wand

Der Topf steht auf dem Boden. Mit der Hand oder mit dem Fuß (2 Varianten!) wird er so gestoßen, dass er wie beim Eisstockschießen möglichst weit rutscht. Er soll so dicht wie möglich an eine Wand platziert werden. Die Abstände zur Wand bei den verschiedenen Versuchen werden mit einem Meterstab (Zollstock) gemessen und notiert.

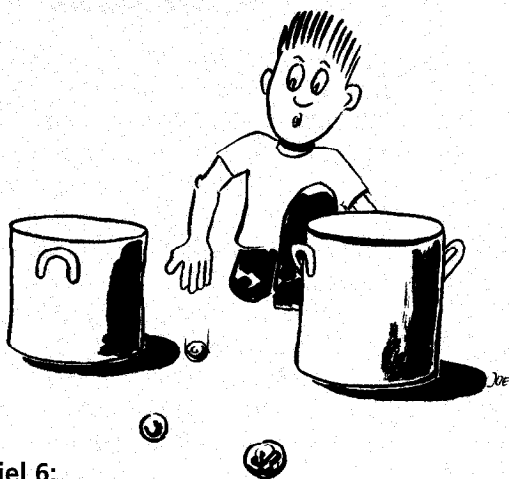
Wertung: Es ist nicht erlaubt, dass der Topf zuerst an die Wand prallt. Ein solcher Versuch könnte sogar mit einem Minuspunkt bestraft werden, weil sonst Topf und Wand möglicherweise Schaden nehmen! (Zur Sicherheit ein Brett an die Wand stellen!).

Spiel 4: Luftballon aus dem Topf schießen

Ein halbaufgeblasener Luftballon befindet sich in einem Topf. Von einer Markierung aus wirft der Spieler einen Tennisball so von oben auf den Luftballon, dass dieser aus dem Topf springt. Die Jugendlichen hatten die Technik sehr rasch erkannt. Schwer ist es, wenn der Tennisball zuerst auf dem Boden aufprallen muss, ehe er den Luftballon trifft. Jeder Spieler hat drei Würfe.

Spiel 5: Topf-Billard

Ein Topf steht hochkant an der Wand, die Öffnung zeigt zum Spieler hin. Der Spieler liegt auf dem Boden und stößt mit einem Stock einen auf einer Markierung liegenden Tischtennisball so an, dass dieser in den Topf hineinrollt. Jeder Spieler hat zwei Versuche.



Spiel 6: Topf-Boccia

Bei diesem Spiel wäre es gut, wenn jeder Spieler einen Topf mitbringen könnte.

Der Spielleiter „setzt“ einen kleineren Topf (oder ein Buch o.ä.). Von einer Linie aus werden die Töpfe so angestoßen, dass sie möglichst nahe an den gesetzten Topf herankommen. Gewonnen hat, wer dem „Zieltopf“ am nächsten gekommen ist.

Spiel 7: Ball in den Topf

a) Von einer Markierung aus wirft jeder Spieler einen Tischtennisball in den Topf. Wenn der Ball im Topf bleibt, erhält der Spieler zwei Punkte. Wenn er wieder herauspringt, gibt es einen Punkt.

b) Der Ball muss vorher auf dem Boden aufprallen, ehe er im Topf landet.

c) Besonders interessant ist die Variante mit einem Flummy-Ball (hochelastischer Kunststoffball - im Spielwarengeschäft erhältlich).

Spiel 8: Elfmeter in den Topf schießen

Ein Topf steht hochkant an der Wand, die Öffnung dem Spieler zugewandt. Von einer Markierung aus schießt der Spieler mit einem Tennisball einen Elfmeter. Treffer ist, wenn der Ball im Topf landet.

Spiel 9: Ball zuwerfen und mit dem Topf fangen

Zwei Spieler bilden ein Team. Einer wirft einen Tischtennisball (noch besser: einen Flummy-Ball). In ca. 2 Meter Entfernung steht der Mitspieler. Er muss den Ball mit dem Topf auffangen.

Variation:

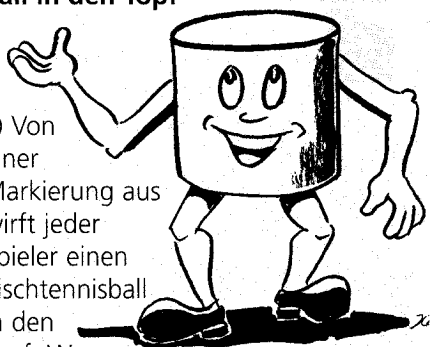
Der Ball wird erst aufgefangen, nachdem er auf dem Boden aufgeprallt ist.

Spiel 10: Luftballon in den Topf befördern

a) Der Luftballon wird mit dem Fuß jongliert und in den bereitstehenden Topf befördert.

b) Der Ballon wird mit dem Kopf weitertransportiert (Kopfball wie beim Fußball) und muss dann im Topf landen.

c) Zwei Spieler transportieren den Ballon „Rücken an Rücken“, d.h. der Ballon ist zwischen den beiden Rücken eingeklemmt und so muss der Ballon zum Topf transportiert werden.



Spiel 11: Fußball spielen

Zwei Spieler bilden eine Mannschaft. Gespielt wird ca. 2 Minuten pro Spiel. Die Spieler spielen sich einen Luftballon gegenseitig zu und müssen ihn ins gegnerische Tor bringen, das durch einen Topf gebildet wird. Wenn der Topf „normal“ auf dem Boden steht, dann muss zum „Torschuss“ der Ballon zwischen den Füßen eingeklemmt werden, der Spieler springt hoch, lässt den Ball frei und dieser muss im Topf landen.

Spiel 12: Afrikanisches Topf-Laufen

Der Spieler muss einen leeren (!) Topf auf dem Kopf balancieren und eine Strecke (evtl. mit Hindernissen) zurücklegen. Ist auch als Staffelnwettbewerb zu spielen. Im Freien ist dieses Spiel mit einem Topf, der mit Wasser gefüllt ist, besonders reizvoll.

Spiel 13: Topfschlagen einmal anders

Ein Spiel, das sehr spannend ist, aber Vorbereitung erfordert. An der Decke oder einem Kartenständer ist eine Schnur befestigt, an deren Ende (kurz über dem Boden) ein Senklot (oder Stein) angebracht ist. Dieses Pendel muss nun vom Spieler so geschickt angestoßen

werden, dass es in einem Bogen um einen Stuhl herum schwingt und einen auf dem Boden stehenden Topf trifft.

Spiel 14: Ball im Topf hüpfen lassen

Ein Tischtennisball (wieder wäre ein Flummi besser) wird in der linken Hand gehalten und fällt in einen Topf, den der Spieler in der rechten Hand ca. 30 cm tiefer hält. Der Ball prallt im Topf auf und muss wieder im Topf landen. Wie oft hüpfte der Ball im Topf, ehe er das erste Mal nicht aufgefangen wird?

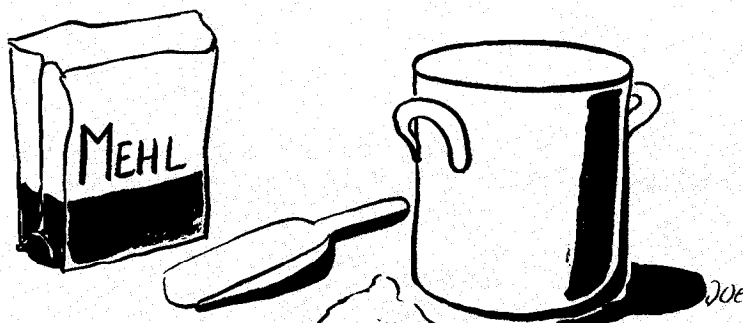
Spiel 15: Münzen in einen Topf werfen

Jeder Spieler erhält drei Münzen. Von einer Linie wirft er die Münzen nacheinander so, dass sie im Topf liegenbleiben.

VORLESEANDACHT

Das Mehl im Topf

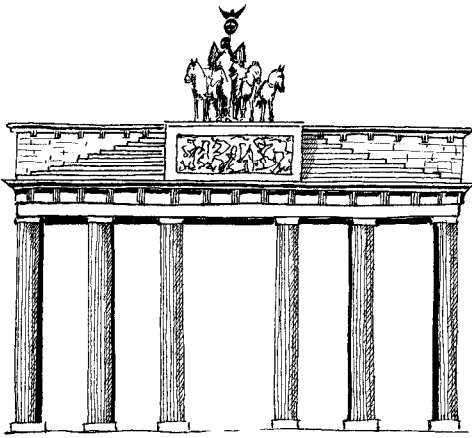
Eigentlich war es schon unverschämt. Da spricht mich ein fremder Mann an. Ich war für diesen Juden eine heidnische Frau. Er spricht mich am Tor unserer Stadt Zarpas an und bittet mich, ihm etwas Wasser zu holen. Und als ich im Weggehen



bin, ruft er mir nach, ich soll ihm noch einen Bissen Brot mitbringen. Da habe ich mich umgedreht und ihn gefragt, ob er nicht wisse, was los sei. Seit über einem Jahr hatte es nicht mehr geregnet. Überall herrschte Hungersnot. Es gab kein Mehl mehr. Ich hab ihm gesagt, wie schlecht ich dran war. Mein Mann war vor Jahren gestorben. Jetzt war ich mit meinem Sohn allein. Ich hatte eben etwas Holz aufgelesen, um zu Hause ein Feuer zu machen und mit der letzten Handvoll Mehl und dem letzten Tropfen Öl etwas zu backen - für mich und meinen Sohn - und dann mit dem Leben abzuschließen. So hab ich es dem Fremden gesagt. Denn dann hatte ich kein Geld mehr und keinerlei Lebensmittel. Wir waren zum Verhungern verurteilt. Dieser Fremde ließ sich durch mein Elend gar nicht beeindrucken. „Geh hin, und mach es so, wie du gesagt hast“, sagte er nur. „Backe mir etwas und bringe es mir und für dich und deinen Sohn sollst du auch etwas backen.“ Und dann, als er mein verständnisloses Gesicht sah, sagte er etwas Seltsames: „So spricht der Herr, der Gott Israels: Das Mehl im Topf soll nicht verzehrt werden, und dem

Ölkrug soll nichts mangeln bis auf den Tag, an dem der Herr regnen lassen wird auf Erden.“ (1. Könige 17, Vers 14)

Und so war es tatsächlich. Obwohl eine unvorstellbare Trockenheit herrschte und niemand mehr Lebensmittel hatte, nahm in unserem Haus das Mehl nicht ab. Der fremde Mann war über ein Jahr unser Gast. Und jeden Tag hatten wir genügend zu essen. Es war wirklich ein Wunder. Später habe ich erfahren, dass der berühmte Prophet Elia unser Gast war. Er war damals auf der Flucht vor dem König Ahab. Nach seinem Aufenthalt bei uns hat er in dem Reich Israel den Baal-Kult ausgerottet. Mit dem Mehl, das in unserem Vorratsgefäß nicht abgenommen hat und das uns in dieser Zeit vor dem Hungertod bewahrt hat, war es schon eine seltsame Sache. Ich habe mich jedes Mal gefreut, wenn ich wieder etwas von diesem Propheten gehört habe. Das Wichtigste jedoch war dies, und das hatte ich ihm damals auch gesagt, dass ich durch ihn den Gott Israels kennengelernt habe. Denn er war es ja schließlich, der uns am Leben erhalten hat.



50 JAHRE DEUTSCHER GESCHICHTE

Ein Quiz mit verschiedenen Methoden

A Fragen mit dem Ankreuzverfahren

Ablauf des Abends

Alle Mitspielenden erhalten eine Nummer. Die Fragen in A und B löst jede und jeder für sich. Für die Bereiche C und D werden Gruppen gebildet, wobei alle ihre in A und B erreichten Punkte in die Gruppe einbringen.

Gesiegt hat die Gruppe, die zum Schluss die höchste Gesamtpunktzahl hat.

Diese Fragen werden für alle Mitspielenden kopiert. Die „richtigen“ Lösungen werden angekreuzt.

1. Wann fand die deutsche Wiedervereinigung statt?

- a) 03.10.1989
- b) 03.10.1990
- c) 03.10.1991

2. Welche Partei verabschiedete 1959 auf dem „Godesberger Parteitag“ ein neues Grundsatzprogramm?

- a) SPD
- b) CDU
- c) F.D.P.

Anmerkung:

Im Heft Nr. 243 brachte Gerhard Arnold einen fetzigen Quizabend „Das (un)bekannte Deutschland“, der für weitere Fragen herangezogen werden kann!

3. Welcher bekannte deutsche Schriftsteller veröffentlichte 1959 den Roman „Die Blechtrommel“?

- a) Heinrich Böll
- b) Günter Grass
- c) Siegfried Lenz

4. Ab welchem Jahr gibt es in Deutschland fünfstellige Postleitzahlen?

- a) 1995
- b) 1991
- c) 1993

5. Wer war der Endspielgegner der deutschen Fußballnationalmannschaft bei ihrem Gewinn der Europameisterschaft 1996?

- a) England
- b) Niederlande
- c) Tschechien

6. Wann beschloss der Bundestag nach einer Grundgesetzänderung den Aufbau der Bundeswehr?

- a) 1950
- b) 1954
- c) 1958

7. Wie hieß der Ruf bei den „Montagsdemonstrationen“ in Leipzig, die mithalfen zum Sturz des DDR-Regimes?

- a) „Wir sind das Volk“
- b) „Die DM muss her“
- c) „Honecker muss weg“

8. Was war die Ursache für das ICE-Unglück 1998 in Eschede, bei dem 101 Menschen umkamen?

- a) Gelockerte Schienen
- b) Steinschlag
- c) Gebrochener Radreifen

9. In welchem Jahr gelangte die Partei der Grünen zum ersten Mal in den Bundestag?

- a) 1983
- b) 1987
- c) 1980

10. Wie hieß der Arbeitgeberpräsident, der 1977 von Terroristen entführt und ermordet wurde?

- a) Siegfried Buback
- b) Alfred Herrhausen
- c) Hanns-Martin Schleyer

Lösungen:

1b, 2a, 3b, 4c, 5b, 6b, 7a, 8c, 9a, 10c



Fragen ohne Antwortvorgabe

1. Auf wieviele Stunden wurde 1954 die Wochenarbeitszeit festgelegt?
2. Was passierte am 17. Juni 1953 in der DDR?
3. Welchem Militärbündnis trat die Bundesrepublik 1955 bei?
4. Welche beiden Staatsmänner unterzeichneten 1990 den deutsch-sowjetischen Vertrag?
5. Wie hieß der deutsche Tennisspieler, der 1991 das Finale in Wimbledon gewann?
6. Wie hieß der Bundesverteidigungsminister, der 1962 wegen der „Spiegel“-Affäre zurücktreten musste?
7. Wie heißt die ARD-Serie, die 1995 ihren zehnten Geburtstag feierte?
8. Wie hoch war die Arbeitslosen-zahl 1998 (in Millionen mit einer Nachkommastelle; höchster Stand seit 1945)?
9. Wie heißt die Tierseuche (Abkürzung), die 1994 zum ersten Mal in Deutschland bei drei Rindern festgestellt wurde?

10. Schätze die Höhe des Jackpots beim Lotto am 10.9.1994

Lösungen:

1. 40 Stunden
2. Volksaufstand in der DDR, speziell in Ostberlin; wurde von sowjetischen Truppen niedergeschlagen
3. Nato
4. Gorbatschow und Kohl
5. Michael Stich
6. Franz Josef Strauß
7. Lindenstraße
8. Arbeitslosenzahl: 4,8 Mill.
9. BSE
10. 42 Millionen



Gruppenaufgaben

1. Nenne alle Bundeskanzler von 1948 bis 1998. (7 Punkte)
2. Nenne alle Bundespräsidenten von 1948 bis 1998. (7 Punkte)
3. Nenne alle Bundesländer nach 1990 mit Hauptstädten. (16 Punkte)
4. Wie hieß der Außenminister, der 1992 zurücktrat? Wieviele Jahre war er Außenminister, und wie hieß sein Nachfolger? (3 Punkte)

5. Welche Länder bildeten 1957 die „Europäische Wirtschaftsgemeinschaft“ (EWG)? (6 Punkte)

Lösungen:

1. Konrad Adenauer, Ludwig Ehrhard, Kurt Georg Kiesinger, Willy Brandt, Helmut Schmidt, Helmut Kohl, Gerhard Schröder;
2. Theodor Heuß, Heinrich Lübke, Gustav Heinemann, Walter Scheel, Karl Carstens, Richard von Weizsäcker, Roman Herzog;
3. Baden-Württemberg (Stuttgart), Bayern (München), Berlin-Brandenburg (Potsdam), Bremen, Hamburg, Hessen (Wiesbaden), Mecklenburg-Vorpommern (Schwerin), Niedersachsen (Hannover), Nordrhein-Westfalen (Düsseldorf), Rheinland-Pfalz (Mainz), Saarland (Saarbrücken), Sachsen (Dresden), Sachsen-Anhalt (Magdeburg), Schleswig-Holstein (Kiel), Thüringen (Erfurt);
4. Hans-Dietrich Genscher, 18 Jahre, Klaus Kinkel;
5. Bundesrepublik Deutschland, Belgien, Frankreich, Italien, Luxemburg, Niederlande

D Die Gruppen stellen sich gegenseitig Fragen

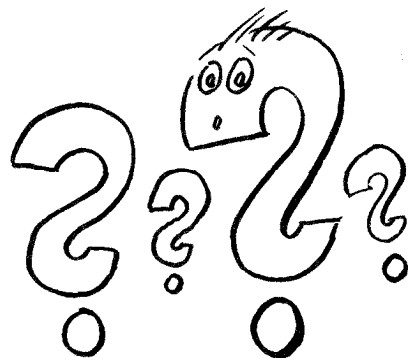
Diese Quizform ist jahrelang mit bestem Erfolg auf den Jungenschaftsskifreizeiten in Unterjoch durchgeführt worden.

Jede Gruppe stellt fünf Fragen, auf die es jeweils eine einzige Antwort gibt. Thema wieder: deutsche Geschichte von 1948 bis heute (auch Sport darf vorkommen!).

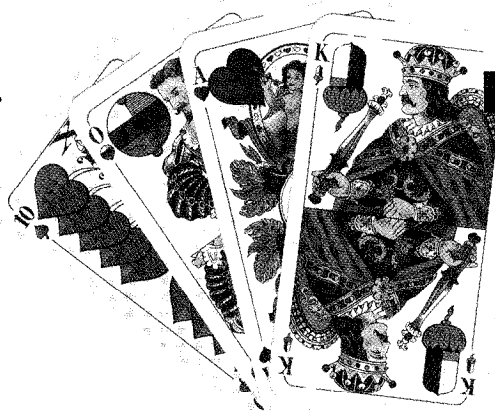
Auf einem gesonderten Blatt werden die Antworten aufgeschrieben. Der Gruppenleiter prüft die Fragen und streicht die schwierigste. Dann geht das Blatt mit den Fragen der Gruppe A an Gruppe B und umgekehrt.

Danach werden die richtigen Antworten vorgelesen.

Wertung: Jede richtige Antwort bringt 3 Punkte.



Dschungel- Binokel



Ein Geländespiel rund um Asse, Damen und Herzbuben

Spielidee:

Die Mitspielenden sind in einem eingegrenzten Spielfeld mit vielen Versteckmöglichkeiten unterwegs. Alle erhalten eine Spielkarte aus dem Binokel-Satz und müssen die Spieler mit den restlichen Karten dieser Familie suchen. Außerdem sollen sie möglichst viele Karten der Spieler von anderen Familien erbeuten.

Voraussetzungen:

Das Spiel braucht 15 bis 20 Mitspielende. Es eignet sich daher für Freizeiten oder als Veranstaltung zusammen mit anderen Gruppen.

Die Spielerzahl muss entweder ein Vielfaches von 4 (Anzahl der Farben) oder 5 (Anzahl der Bilder von Bube bis Ass) sein (zur Not kann man auch mit vier Farben und nur drei Bildern spielen).

Das Spielgelände sollte von der Größe her angemessen sein und vor allem Möglichkeiten zum Verstecken und Abhauen bieten.

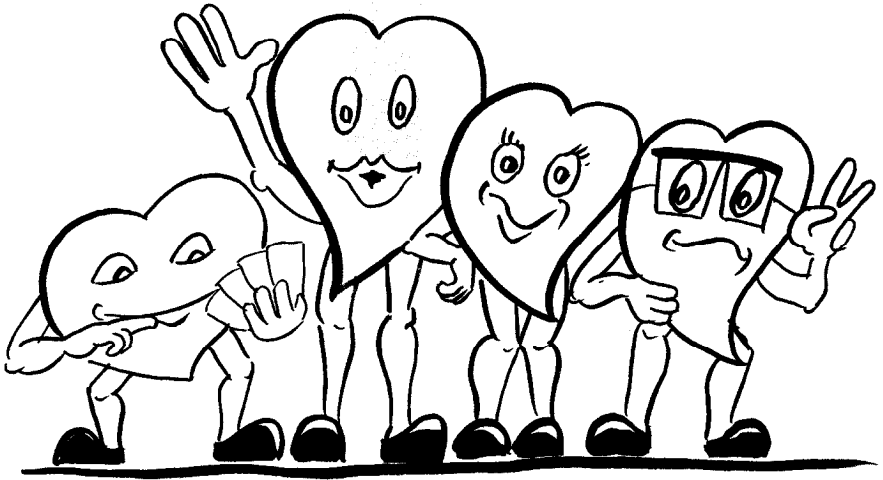
Mindestens vier Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter werden für den Spielverlauf benötigt.

Material:

- ein Satz Binokel-Karten
- Stifte für die Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter

Spielverlauf:

Die Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter teilen die Spielkarten untereinander auf. Dabei ist zu beachten, dass die doppelten Exemplare und die Farben (z.B. zwei Herz-Ass-Karten und zwei Herz-Damen etc.) gleichmäßig aufgeteilt werden. Außerdem erhalten sie wasserfeste Stifte. Dann verstecken sie sich im Gelände.



Jetzt schwärmen die Spieler aus.
Sie müssen einen Mitarbeiter finden.
Jeder sucht für sich.

Hat ein Spieler einen Mitarbeiter gefunden, erhält er von ihm „seine“ persönliche Karte (z.B. Herz-König). Der Mitarbeiter schreibt ihm diese Bezeichnung auf die Hand (oder andere, eindeutige Kennzeichnung). Er bleibt für die ganze Spieldauer Herz-König.

Nun muss er die restlichen Bilder seiner Farbe (Bube, Dame, Zehner, Ass) finden.

Begegnen sich zwei Spieler, eröffnet einer von beiden das „Duell“ mit den Worten: „Zieh, du Schuft!“ . Der andere muss seine Karten ziehen und zeigen. Wer gewinnt das Duell?

a) Haben die beiden unterschiedliche Farben (Beispiel: Herz und Bollen), dann gewinnt der Spieler mit der höheren Augenzahl. Der Unterlegene muss ihm seine Karte abgeben.

Anschließend muss dieser nun genau den Mitarbeiter suchen, der den 2. Herz-König hat.

Hat er ihn gefunden, erhält er von ihm den 2. Herz-König. Der Mitarbeiter sieht an der Markierung auf der Hand, welche Karte er diesem Spieler geben muss. Er markiert das Zeichen (z.B. mit einem Kreis drum herum).

Die zweite Karte kann dem Spieler nicht mehr genommen werden, daher ist die weitere Kennzeichnung wichtig.

b) Bei gleicher Augenzahl behält jeder seine Karte und die Kontrahenten trennen sich und suchen weiter.

c) Haben sich zwei Spieler der gleichen Farbe/Familie gefunden, so können sie sich trennen und jeder für sich weiter suchen.

Sie können sich aber auch zusammen tun. Wenn sie jetzt einem oder mehreren anderen Spielern begegnen so gilt beim Duell jeweils die gesamte Augenzahl

Beispiel: Ein Herz-Bube (2 Augen) und eine Herz-Dame (3 Augen) treffen zusammen auf einen Bollen-König (4 Augen) so haben die beiden mit ihren zusammen 5 Augen gewonnen.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn die vorletzte Familie am vereinbarten Zielpunkt angekommen sind. Der letzten ausstehenden Mannschaft signalisiert man durch Hupen, dass das Spiel aus ist, weil sie keine Gegner mehr finden können.

Wertung:

Gewertet wird zum einen die Reihenfolge, in der die kompletten Mannschaften eintreffen, zum anderen die Anzahl der erbeuteten Karten.

Bei vier Farben erhält die erste eintreffende Mannschaft drei Punkte, die nächste zwei usw.

Ebenso erhält die Mannschaft mit den meisten erbeuteten Karten vier Punkte usw.

Die Punkte werden zusammengezählt.

Dabei kann es natürlich vorkommen, dass es zu gleichen Punktezahlen kommt, was aber nicht weiter schlimm ist.

Beispiel: Die „Herz-Mannschaft“ war als erste im Ziel (4 Punkte) und hatte die zweit-meisten Karten (3 Punkte). Bei der „Bollen-Mannschaft“ war es gerade anders herum.

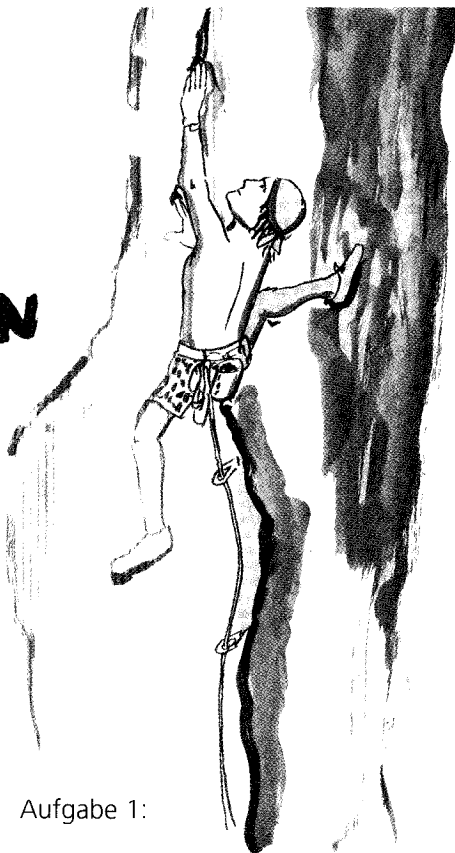
ÜBERLEBEN IN ETAPPEN

**Nur gemeinsam
ist es möglich**

Sinn und Absicht der Spiele ist es, alle Aufgaben im Team zu lösen und zu „optimalen“ Ergebnissen zu kommen, die einer allein nicht erreicht. Dadurch soll die Fähigkeit zu improvisieren geschult und eingefahrenes Denken vermindert werden. Meist kann jeder etwas zur Verbesserung einer Idee beitragen.

Gruppeneinteilung

Die Gruppe besteht aus 8 Personen, wovon einer als Schiedsrichter für die anderen Gruppen abgestellt wird. Jede Gruppe erhält eine Aufgabe und 25 Minuten Zeit, um diese zu lösen. Nach Ablauf der Zeit stellt der Schiedsrichter fest, ob und wie diese Aufgabe gelöst wurde. Anschließend bekommen die Gruppen (in der Rotation) die nächste Aufgaben mit dem gleichen Zeitlimit.



Aufgabe 1:

Der Salzsäuresee

Auf einer Wanderung kommt ihr mit eurer Gruppe an einem „Salzsäuresee“ (See, Bach oder abgestecktes Feld auf einer Wiese) vorbei. In diesen See sind euch mehrere wichtige Gegenstände reingefallen und schwimmen darin herum. Ihr seht, wie sie sich langsam mehr und mehr durch die Säure auflösen. Diese Gegenstände wollt ihr, weil sie für euch lebenswichtig sind, bergen. Dabei kommt es darauf an, dass keiner der Teilnehmer mit der Säure in Berührung kommt, weil sonst schlimme Verätzungen die Folge wären und ihr eure Wanderung nicht fortsetzen könntet.

Hilfsmittel:

Tauwerk, Karabiner, Kletterhose, Seilrolle - andere Hilfsmittel wie z.B. lange Stöcke, um die Sachen „herauszufischen“, sind nicht erlaubt, Steine oder Holzstücke als „Gegenstände“. Man kann auch Trinkflaschen, Brotdosen, Schlafsäcke ... verwenden.

Zeit: 25 Minuten

Wertung:

Es kommt darauf an, dass keiner der Teilnehmer in die Absperrung tritt oder innerhalb der Absperrung den Boden berührt. Diese Teilnehmer haben schwere Verätzungen und können deshalb nicht bei der Bergung der Gegenstände teilnehmen.

Außerdem muss jeder, der „Verätzungen“ erlitten hat, von einem anderen aus der Gruppe an der betroffenen Stelle fachgerecht verarztet werden (nur mit den Mitteln, die der Gruppe zur Verfügung stehen, z.B. Halstücher).

Für jeden geborgenen Gegenstand gibt es 10 Punkte. Für jeden Verletzten werden 5 Punkte abgezogen.

Aufgabe 2:

Omelette natur

Tagelang seid ihr jetzt schon unterwegs, ohne etwas gegessen zu haben. Hunger quält euch - ihr könnt

an nichts anderes mehr denken als ans Essen. Da findet ihr drei rohe Eier - eure Rettung. Bereitet die Eier so zu, dass ihr sie essen könnt. Bereits bestehende Feuerstellen dürfen nicht benutzt werden.

Hilfsmittel:

3 Eier, 30 cm Alu-Folie, 4 Streichhölzer, Holz, Messer

Zeit: 25 Minuten

Wertung:

Für jedes gegessene Ei gibt es 15 Punkte. Wird ein Ei nur teilweise gegessen, werden entsprechend Punkte abgezogen. Für verschiedene (besonders kreative) Zubereitungs- und Gararten können bis zu 20 Zusatzpunkte gegeben werden.



Aufgabe 3:**Ruhe sanft**

Nach einem langen Tagesmarsch wollt ihr euer Lager aufschlagen. Leider haben einige von euch Kohlenblätter verloren, so dass ihr euch keine ganze Kohte mehr aufbauen könnt. Nachdem ihr eine gründliche Inventur gemacht habt, stehen euch für euer Lager 3 Kohlenblätter und etwas Tauwerk (und natürlich eure Schlafsäcke und Isomatten) zur Verfügung. Daraus müsst ihr euch einen gemütlichen Ort für die Nacht basteln, in dem alle Platz zum Schlafen finden (ohne bei Regen nass zu werden).

Hilfsmittel:

3 Kohlenblätter, 2 Meter Tauwerk, Schlafsäcke, Isomatten, Messer (falls vorhanden).

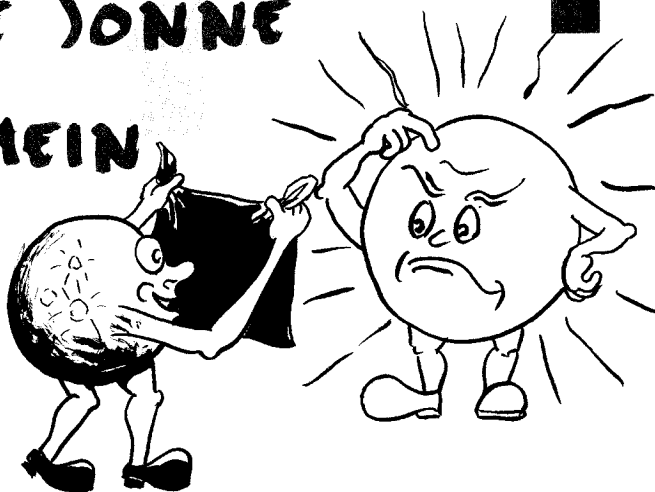
Zeit: 25 Minuten

Wertung:

Zu bewerten sind die Kreativität und das Platzangebot. Aber ebenso, wie gut für alle Teilnehmer der Schutz für die Nacht ist, ob der Lagerplatz „richtig“ angelegt ist (z.B. Windrichtung etc.). Wenn das Lager hergestellt ist, sollen alle Teilnehmer ihre Isomatten holen und zeigen, dass für alle Platz ist. Maximale Punktzahl ist 30.

WENN DIE SONNE IHREN SCHEIN VERLIERT

**Zur totalen
Sonnenfinsternis
am 11. August 1999
in Europa**



Wohl kein astronomisches Ereignis wirkt auf den Beobachter intensiver als eine totale Sonnenfinsternis, wenn es mitten am Tag stockfinstern wird - keiner kann sich dem entziehen.

Am 11. August 1999 werden um die Mittagszeit Nordfrankreich, große Teile Baden-Württembergs, das südliche Bayern und die nördlichen österreichischen Alpen durch eine totale Sonnenfinsternis für ca. 2 Minuten verfinstert.

Niemand lebt noch, der die letzte Sonnenfinsternis in Deutschland vor ca. 110 Jahren miterlebte, niemand von uns wird die nächste Sonnenfinsternis in Deutschland in ca. 135 Jahren miterleben.

Der Steigbügel möchte daher Anregungen geben, wie dieses einmalige Ereignis in eine Freizeit eingebaut werden kann, die in der Totalitätszone oder nicht weit davon entfernt stattfindet.

Vorbereitung:

Wer im Verfinsterungsgebiet eine Sommerfreizeit verbringt, sollte sich für diesen Tag um die Mittagszeit einen Platz suchen, an dem die freie Sicht zum Himmel gewährleistet ist, d.h. keine hohen Bäume oder Häuser. Für Gruppen, die nahe am Verfinsterungsgebiet ihren Freizeitort haben, sollten die Freizeitleiter überlegen, ob sie an diesem Tag nicht einen Ausflug ins Verfinsterungsgebiet machen, um so die Sonnenfinsternis miterleben zu können.

Durchführung, mögliche Beobachtungen:

Ideal ist ein erhöhter Standpunkt, von dem man nach Nordwesten blicken kann z.B. im Nordschwarzwald bei Baden-Baden mit Blick in die Rheinebene, am Nordtrauf der Schwäbischen Alb bei Geislingen/Steige mit Blick auf das Filstal oder im Salzburger Land am Nordrand der Alpen mit Blick auf das Alpenvorland. Hier kann man den Mondschatten mit ca. 2500 km/h in der vorgelagerten Ebene heranrasen sehen. Während der Zeit der totalen Sonnenbedeckung (maximal 2 Minuten und 23 Sekunden) ist das herausragende Beobachtungsobjekt die Sonnenkorona, also die die Sonne umgebende ionisierte Atmosphäre, die durch die von der Sonne in den Weltraum abgestrahlten Teilchen („Sonnenwind“) zum Leuchten gebracht wird. Darüber hinaus ist aber auch der Sternenhimmel zu sehen - der Beweis, dass die Sterne auch bei Tag am Himmel stehen. Nahe bei der Sonne sehen wir südöstlich davon die Venus; der Planet Merkur leuchtet westlich von der abgedeckten Sonne. Tief im Südwesten ist der hellste Stern am Himmel, Sirius, auszumachen, darüber das Sternbild Orion. Nordöstlich des Zenits sehen wir den Großen Wagen (Deichsel Richtung Osten). Für Fotografen bietet sich an, während der totalen Verfinsterung die Sonnenkorona abzulichten; bei längeren Belichtungs-

zeiten (Stativ!!!) strahlt die Korona auf dem Bild etwas weiter aus, dafür kommen aber auch Sterne mit aufs Bild. Eventuell kann man sich innerhalb der Gruppe absprechen, wer in den 2 Minuten was aufnimmt: Korona mit/ohne Teleobjektiv bei unterschiedlichen Belichtungszeiten (bitte etwas experimentieren von kürzer nach länger). Mit einem guten Teleobjektiv und relativ kurzer Belichtungszeit kann der von Gebirgen leicht gewellte Mondrand festgehalten werden.

Mit der Videokamera nur während der totalen Verfinsterung filmen! Ansonsten besteht die Gefahr, dass die Videokamera durch das helle Sonnenlicht bleibenden Schaden nimmt! Alternative: Sonnenfilter vorsetzen!

ACHTUNG!

Solange die Sonne nicht völlig hinter dem Mond verschwunden ist, **darf nicht mit Ferngläsern und Teleskopen in die Sonne geschaut werden - Gefahr bleibender Schäden im Auge!**

Um das Auge bei der Beobachtung der Phase der Sonnenbedeckung zu schützen, können nicht belichtete Teile von Diafilmen (Anfang) verwendet werden. Auch Schweißbrillen leisten hier ihren Dienst!

Am Abend vorher sollte die Gruppe in Form von Spiel, Quiz und Information auf das Ereignis vorbereitet werden:

Information:

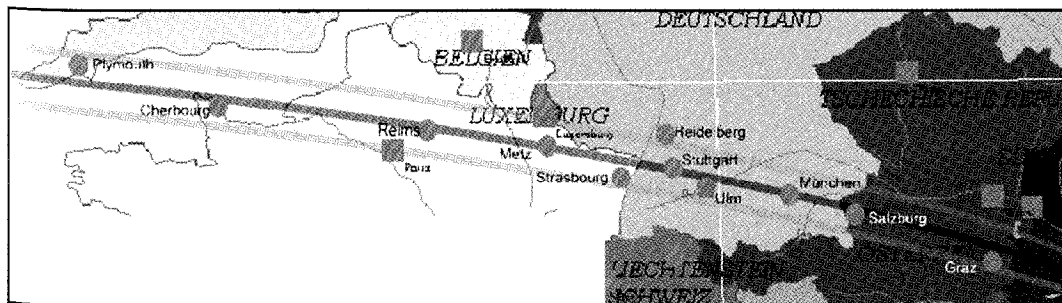
Eine Sonnenfinsternis entsteht, wenn Sonne, Mond und Erde in einer Richtung stehen. D.h. auf seiner Bahn um die Erde schiebt sich der Mond zwischen die Sonne und die Erde. Je nach Entfernung Sonne-Erde einerseits und Erde-Mond andererseits wirft der Mond einen mehr oder weniger großen Schatten auf die Erde, unter dem sich die Erde durchdreht. So entsteht auf der Erde der Eindruck, dass sich der Mondschatten von Westen nach Osten bewegt. Sind Sonne und Mond sehr weit von der Erde entfernt, so kann es auch vorkommen, dass das Ende des Schattenkegels die Erde nicht mehr erreicht - es ist

von der Erde aus eine ringförmige Sonnenfinsternis zu sehen. Nördlich und südlich der Verfinsterungszone kann eine teilweise Abdeckung der Sonne beobachtet werden - eine partielle Sonnenfinsternis.

Mit einer Schreibtischlampe (Glühbirne) und einem Fußball kann das Ganze gut simuliert werden: Je nach Entfernung Fußball - Lampe ist die Bedeckung total oder nur ringförmig. Beobachter, die stehen, sehen über dem Fußball noch den oberen Teil der Lampe, für die Sitzenden ist die Lampe total verdeckt und wer auf dem Boden liegt sieht noch den unteren Teil der Lampe.

Je nach Standort beginnt die Bedeckung der Sonne durch den Mond schon gegen 6.00 Uhr MEZ. Zwischen 11.30 und 11.45 MEZ findet die Totale Sonnenfinsternis statt; gegen 18.00 Uhr gibt der Mond die Sonne wieder völlig frei.

Informationen zur Verfinsterungszone:



Der nördliche Rand der Verfinsterungszone verläuft etwa entlang der Linie

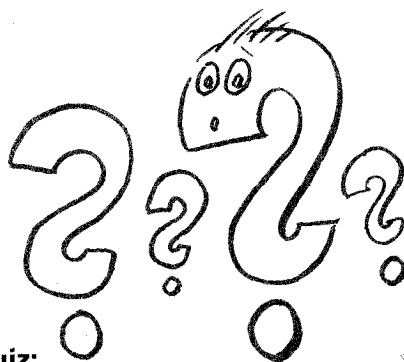
Arlon/B
Luxemburg/L
St. Wendel
Heilbronn
Nördlingen
Landshut
Ried/A
Mariazell/A
Nörtl. Plattensee/H

Der südliche Rand der Verfinsterungszone verläuft etwa entlang der Linie

Nancy/F
Offenburg
Balingen
Biberach.
Memmingen
Rottach-Egern
Kufstein/A
St. Johann/A
Neumarkt/A
Murska/SLO

Die längste Verfinsterung verläuft etwa entlang folgender Orte (mit Uhrzeitangabe der totalen Sonnenabdeckung):

Metz/F (11.29)
Cappel/F (11.30)
Lemberg/F (11.31)
Soufflenheim/F (11.32)
Wildbad (11.33)
Stuttgart (11.34)
Drackenstein (11.35)
Leipheim (11.36)
Augsburg (11.37)
München (11.38)
Ebersberg (11.39)
Seebruck am Chiemsee (11.40)
Salzburg/A (11.41)
Bad Ischl/A (11.42)
Liezen/A (11.43)
Schoberpaß/A, (11.44)
Wetterberg bei Leoben/A (11.45)
Hansdorf/A (11.46)
Güssing/A (11.47)
Zalaegerszeg/H (11.48)



Quiz:

1. Welchen durchschnittlichen Abstand hat der Mond von der Erde?
356.000 km
384.000 km
403.000 km
2. Wie groß ist der Durchmesser des Mondes?
3480 km
3740 km
4120 km

3. Wie groß ist die durchschnittliche Entfernung Erde-Sonne?

115 Mio km

130 Mio km

150 Mio km

4. Wie groß ist der Durchmesser des Kernschattens des Mondes bei der Sonnenfinsternis am 11. August 1999?

ca. 95 km

ca. 110 km

ca. 135 km

5. Mit welcher Geschwindigkeit rast der Kernschatten des Mondes bei der totalen Sonnenfinsternis am 11.8.99 über die Erdoberfläche?

ca. 2570 km/h

ca. 2940 km/h

ca. 3220 km/h

6. Wann fand die letzte in Deutschland sichtbare totale Sonnenfinsternis statt?

1887

(am 19.8. in Mittel und Nordostdeutschland)

1903

1927

7. Wann findet die nächste in Deutschland sichtbare totale Sonnenfinsternis statt?

2048

2097

2135

(am 7.10. in Nordwest- und Mitteldeutschland)

8. Um wieviele Minuten geht der Mond Tag für Tag später auf?

43

50

58

9. Wieviele Erdkugeln könnten dem Sonnendurchmesser entlang "aufgefädelt" werden?

88

99

109 (demnach beträgt der Sonnendurchmesser 1.392.000 km)

10. Welchen Planeten umkreist der mit 5276 km Durchmesser größte Mond unseres Sonnensystems?

Neptun

Saturn

Jupiter (Mond Ganymed)

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, PLATSCH



Spiele für Gruppen im Wasser

Einführung und praktische Hinweise zur Durchführung

Die nachfolgenden Spiele sind alle mit wenig Vorbereitungsaufwand durchzuführen. Sie eignen sich deswegen insbesondere auch dann, wenn an heißen Sommertagen die Gruppenstunde kurzfristig ins Freibad verlegt wird oder wenn als Regenprogramm kurzfristig ein Besuch im Hallenbad stattfindet. Für die einzelnen Spiele wird teils mehr, teils weniger Platz im Schwimmbecken benötigt. Am besten ist es natürlich, wenn der Gruppe ein Schwimmbecken alleine oder ein abgesperrter Teil eines Beckens zur Verfügung steht. Falls in einem öffentlichen Schwimmbad dies nicht möglich ist, wird empfohlen, nach privaten Schwimmbecken Ausschau zu halten. Oftmals bietet sich so eine Möglichkeit, dass ein geeignetes Schwimmbecken unentgeltlich oder durch ein angemessenes Entgelt zur Verfügung steht.

Bei allen Spielen ist unbedingt darauf zu achten, daß alle Teilnehmer schwimmen können. Der Spielleiter

und die anderen Mitarbeiter sollten auch ihre erhöhte Aufsichtspflicht bei der Durchführung von Spielen im Wasser beachten. Mindestens ein Mitarbeiter sollte stets außerhalb des Beckens stehend alle Teilnehmer im Auge haben. Es empfiehlt sich, dass nach jedem Spiel alle Spieler das Wasser verlassen. Zum einen kann im Trockenen das nächste Spiel einfacher erklärt werden, zum anderen haben die Teilnehmer so regelmäßige Schwimmpausen zur Erholung.

Die Spiele sind ausgelegt für Gruppen von etwa 8 bis 15 Teilnehmern. In größeren Gruppen sind die Spiele den Teilnehmerzahlen anzupassen, beispielsweise durch ein Aufteilen in zwei oder mehrere Teilgruppen verbunden mit dem Durchwechseln zu verschiedenen Spielstationen. Bei Kleingruppen ist in besonderem Maße darauf Rücksicht zu nehmen, dass jeder einzelne Spieler insgesamt in einem höheren Maß gefordert wird. Es sind deswegen mehr Pausen als bei größeren Gruppen einzuplanen.

SPIELIDEEN

1. Sechs und ab ins Wasser!

Vorbereitung:

Der Spielleiter wirft etwa 50 Flaschenkorken in der Weise ins Becken, dass diese im Spielgebiet verteilt an der Wasseroberfläche schwimmen.

Spielablauf:

Die Spieler sitzen bzw. stehen neben dem Beckenrand und würfeln reihum, am besten mit einem großen Schaumstoffwürfel. Sobald ein Spieler eine Sechs gewürfelt hat, springt er ins Wasser und sammelt so viel Korken wie möglich ein. Die anderen Spieler würfeln weiter. Wenn der nächste Spieler eine Sechs gewürfelt hat, wird der im Wasser befindliche Spieler am besten durch einen Pfiff mit der Trillerpfeife herausgepfiffen. Nach dem Pfiff darf er keine Korken mehr sammeln. Währenddessen springt der nächste Spieler ins Wasser und sammelt solange weiter Korken ein, bis wieder ein Spieler eine Sechs würfelt. Und so weiter. Das Spiel endet, wenn alle Korken eingesammelt sind.

Hinweis für große Gruppen:

In größeren Gruppen sollten entweder Gruppen gebildet werden oder man spielt mit mehreren Würfeln sowie Korken in jeweils unterschiedlichen Farben.

Wertung:

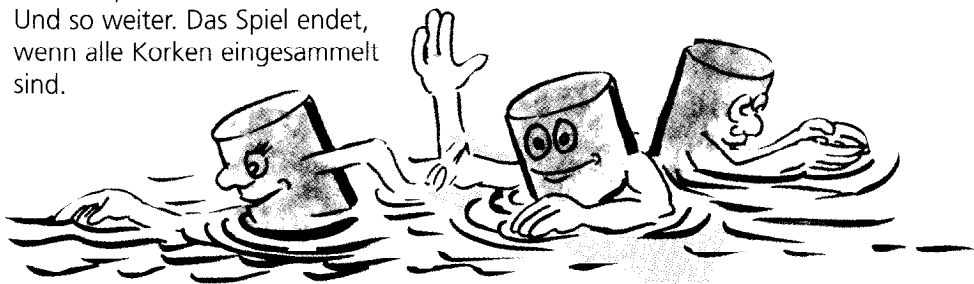
Sieger ist der Spieler bzw. die Gruppe, der bzw. die insgesamt die meisten Korken sammeln konnte.

Alternative:

Das Spiel kann auch als Tauchspiel durchgeführt werden. In diesem Falle werden anstelle der Korken mit Sand gefüllte Filmdöschchen ins Becken geworfen.

Material:

- Würfel / Schaumstoffwürfel (evtl. mehrere in unterschiedlichen Farben)
- ca. 50 Flaschenkorken (evtl. ein Vielfaches davon in unterschiedlichen Farben) oder
- Filmdöschchen (leer für die Schwimmvariante oder mit Sand gefüllt für die Tauchvariante)
- Trillerpfeife



2. Tauchen nach Jerusalem

Vorbereitung:

Der Spielleiter verteilt im Becken sinkende Gegenstände und zwar einen weniger als die Zahl der Mitspieler. Am Beckenrand wird ein Kassettenrekorder aufgestellt, von dem Musik abgespielt werden kann.

Spielablauf:

Die Spieler schwimmen im Wasser. Der Spielleiter lässt die Musik laufen. Wenn die Musik abgeschaltet wird, muss jeder Spieler versuchen, einen der versenkten Gegenstände zu erhaschen. Wer keinen Gegenstand erhaschen kann, scheidet aus und muss das Becken verlassen. Nun nimmt der Spielleiter einen der Gegenstände aus dem Spiel und die verbleibenden werden erneut versenkt. Und so weiter bis nur noch ein Spieler übrigbleibt.

Wertung:

Sieger ist der Spieler, der zuletzt übrigbleibt. Wenn das Spiel in mehreren Runden durchgeführt wird,

können auch für Platzierungen jeweils Punkte vergeben werden.

Hinweis für große Gruppen:

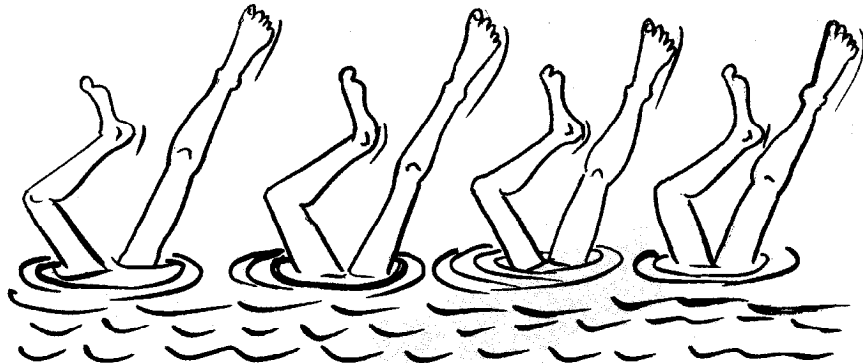
In größeren Gruppen sollten entweder Untergruppen gebildet werden oder man nimmt in den ersten Runden jeweils mehrere Gegenstände aus dem Spiel.

Alternative:

Das Spiel kann auch als „Leuchtturm“-Spiel durchgeführt werden. In diesem Falle wird keine Musik gespielt, sondern der Spielleiter leuchtet mit einer farbigen Taschenlampe in Richtung Becken. Getaucht wird in diesem Fall, wenn die Taschenlampe ausgeschaltet wird. (Diese Alternative bietet sich vor allem dann an, wenn im Schwimmbad das Abspielen von Musik nicht erlaubt ist.)

Material:

- einen sinkenden Gegenstand für jeden Teilnehmer (z.B. Tauchringe, mit Sand gefüllte Filmdöschen oder größere Kieselsteine)
- Kassettenrekorder bzw. Taschenlampe



3. Wasser-Puzzle

Vorbereitung:

Der Spielleiter fertigt aus rechteckigen Styropor-Platten mehrere Puzzles. Jedes Puzzle besteht je nach gewünschter Schwierigkeit aus etwa fünf bis acht Teilen. Jedes Puzzlespiel hat eine andersfarbige Markierung. Die Puzzlespiele werden in der Weise ins Becken geworfen, daß diese im Spielgebiet verteilt an der Wasseroberfläche schwimmen.

Spielablauf:

Nach dem Anpfiff durch den Spielleiter springen die Spieler ins Becken und sammeln die Puzzleteile ihrer Farbe ein. Es dürfen nur Teile der eigenen Farbe gesammelt werden. Sobald ein Spieler alle seine Teile beieinander hat, verläßt er das Becken und legt im Trockenen das Puzzle zusammen.

Hinweis für große Gruppen:

Bei größeren Gruppen sollten Untergruppen gebildet werden und Puzzles mit mehr Teilen verwendet werden.

Wertung:

Sieger ist der Spieler bzw. die Gruppe, der bzw. die ihr Puzzle am schnellsten richtig und vollständig zusammengesetzt hat.

Alternative:

Das Spiel kann auch als Staffelspiel durchgeführt werden. In diesem Falle darf nur ein Puzzleteil aus dem Wasser geholt werden. Wenn ein Spieler mit einem Teil am Beckenrand ankommt, darf jeweils der nächste Spieler der Gruppe ins Wasser springen und das nächste Teil gehören. Das Puzzle wird von den gerade wartenden Spielern der Gruppe parallel dazu außerhalb des Beckens zusammengesetzt.

Material:

- vier bis sechs Puzzles aus Styroporplatten (jeweils in ca. 5 bis 8 Teile geteilt und jedes Puzzle mit einer anderen Farbe markiert)

Tipps zur Herstellung:

- keine zu dünnen Styroporplatten verwenden, da diese zu leicht zerbrechen und jeweils nur einseitig farblich markieren, damit Vorder- und Rückseite der Puzzleteile unterschieden werden können
- wer das Wasser-Puzzle öfter verwenden möchte, kann zur Herstellung farbige Isomatten verwenden, diese Puzzles sind wesentlich stabiler als Styropor-Puzzles
- Trillerpfeife

4. Wasser-Biathlon

Vorbereitung:

An einem Rand des Beckens wird für jeden Spieler eine Pyramide aus Dosen aufgestellt. In einer Entfernung von etwa drei Meter vor dem Beckenrand wird mit einer Bojenkette oder mit einem Trassierband eine Linie markiert.

Spielablauf:

Die Spieler erhalten jeweils zwei Tennisbälle und springen am gegenüberliegenden Beckenrand ins Becken. Sie schwimmen bis zur markierten Linie. Von dort aus müssen die Tennisbälle auf die Dosenpyramide geschossen werden. Die Zeit vom Start ins Wasser bis zur letzten Wurfmöglichkeit wird zeitlich begrenzt. Drei Sekunden vor dem endgültigen Abpfiff, kündigt ein kurzer Pfiff das Ende der Spielzeit an. Wer schneller schwimmt, hat also mehr Zeit zum Werfen.

Wertung:

Sieger ist der Spieler, der die meisten Dosen umwerfen konnte.

Hinweis für große Gruppen:

In großen Gruppen wird das Spiel als Staffeltbewerb durchgeführt. Jeder Spieler startet mit zwei Tennisbällen, wenn der vorige Spieler zum Start zurückgekehrt ist. Die Gesamtzeit wird auch in diesem Fall begrenzt.

Alternative:

Statt einer Dosenpyramide kann als Ziel auch ein am Becken stehender Eimer verwendet werden. Diese Alternative bietet sich vor allem an, wenn zum laufenden Wiederaufstellen der Pyramiden nicht genügend Mitarbeiter vorhanden sind oder bei der Durchführung als Staffeltbewerb.

Material:

- Dosen (je Pyramide ca. 10 Stück) bzw. (für die Alternative:) Eimer
- Trassierband / Bojenkette
- Tennisbälle
- Trillerpfeife

5. Das lebende U-Boot

Vorbereitung: keine

Spielablauf:

Alle Spieler befinden sich im Becken. Der Spielleiter wirft eine (Stoff-)Bademütze ins Becken. Der Spieler, der die Bademütze als Erster ergreifen kann, setzt sich die Bademütze auf und ist das erste lebende U-Boot. Die anderen Spieler können nun das lebende U-Boot erobern, wenn es ihnen gelingt, ihm die Bademütze vom Kopf zu schnappen. Das lebende U-Boot kann sich nur durch Untertauchen schützen. Wer dem lebenden U-Boot die Bademütze abnehmen kann setzt

sie sich auf und ist das nächste lebende U-Boot.

Wertung:

Sieger ist der Spieler, der insgesamt am längsten lebendes U-Boot war.

Hinweis für große Gruppen:

In großen Gruppen wird das Spiel mit mehreren lebenden U-Booten als Gruppenspiel durchgeführt werden. Sieger ist in diesem Falle die Gruppe, der es gelingt, alle U-Boote zu erobern bzw. die, die zum Zeitpunkt des Abpiffs durch den Spielleiter über die meisten U-Boote verfügt.

Material:

- Stoffbademützen
- Stoppuhr
- Schreibzeug
- Trillerpfeifer

6. Das schwimmende Model

Vorbereitung:

Am Start werden (je nach Spielerzahl) zwei bis vier Körbe mit jeweils einem T-Shirt, zwei Tennissocken, einer Zipfelmütze, einer Sonnenbrille sowie einem Paar Gummihandschuhe bereitgelegt. (Um gegenüber später startenden Spielern eine Chancengleichheit herzustellen, werden die Kleider alle vom Spielleiter nass gemacht.)

Spielablauf:

Nach dem Anpfiff durch den Spielleiter ziehen die Spieler die bereitliegenden Kleider und Accessoires an. Anschließend ist im Wasser eine bestimmte Strecke zu schwimmen. Am Ziel angekommen, müssen die Kleider und Accessoires wie der ausgezogen und in den Korb gelegt werden.

Wertung:

Sieger ist der Spieler, der als Erster alle Kleider und Accessoires wieder in den Korb gelegt hat.

Hinweis für große Gruppen:

In großen Gruppen wird das Spiel als Staffelspiel durchgeführt. Um das Spiel zu beschleunigen kann vereinbart werden, dass der erste Spieler mit einem Kleidungsstück/Accessoire beginnt und dann von Runde zu Runde jeweils eines mehr angezogen werden muss.

Alternative:

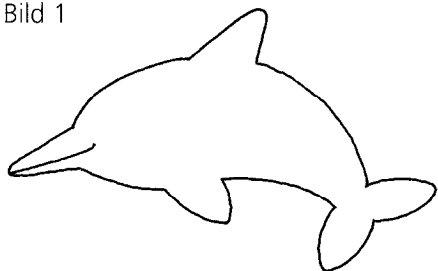
Alternativ kann bestimmt werden, dass die Kleider und Accessoires im Wasser ausgezogen werden müssen.

Material:

- jeweils 2 bis 4 T-Shirts, Tennissocken
- Zipfelmütze, eine Sonnenbrille sowie Gummihandschuhe
- Trillerpfeife
- Körbe

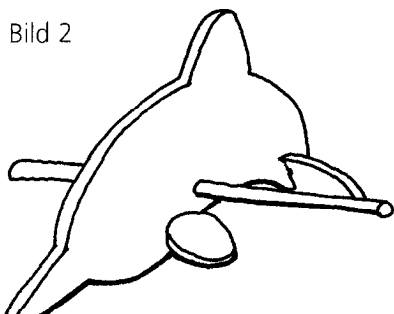
ROLLENDE DELPHINE UND TANZENDE PAPAGEIEN

Bild 1



Rollfiguren findet man oft auf Kunsthandwerkermärkten. Pfiffige Clowns und bunte Vögel rollen in majestätischer Ruhe fast endlos an ihren Schnüren hinauf und hinunter. Sie werden aus Sperrholz gefertigt. Ihre Herstellung erfordert etwas Fingerspitzengefühl, Zeit und die entsprechenden Werkzeuge. Damit sie am Ende richtig laufen, müssen vor allem die Löcher an der richtigen Stelle gebohrt werden. Eine Ständerbohrmaschine leistet dabei gute Dienste. Außerdem empfiehlt es sich, die hier beschriebenen Schritte zur Herstellung genau zu beachten.

Bild 2



Material

Pappschablonen
Bleistifte
Pappelsperrholz, 7 mm stark
Größe: 30 x 40 cm
Dübelstab, Ø 8 mm, 25 cm lang
Holzleim
Dispersionsfarbe zum Anmalen
Pinzel
alte Zeitungen zum Abdecken
der Tische beim Anmalen
3 m dünne, weiße Schnur, Ø 1 mm

Werkzeug

Ständerbohrmaschine
Holzbohrer, 8 mm
Laubsägebogen
Laubsägeblätter Nr. 3
Sägebänkchen

Arbeitsschritte:

1. Die Auswahl eines Motivs

Die Vorlagen (Bild 10) werden mit dem Kopierer beliebig vergrößert und davon Schablonen angefertigt. Diese werden auf die Sperrholzplatte übertragen. Die einfachste Variante ist eine Figur, die nur aus einem Teil besteht (Bild 1). Bei den Figuren mit verschiedenen Teilen ist darauf zu achten, dass die angeleimten Teile beim Bohren nicht behindern.

2. Aussägen und Zusammenleimen der Figur

- Die Grundfigur
Die Schablone wird auf das Sperrholz übertragen und die Teile werden ausgesägt.
- Sperrholzringe (Bild 3)
Außer den Teilen der Vorlage müssen noch zwei Sperrholzringe mit 20 mm Durchmesser ausgesägt werden. Diese werden

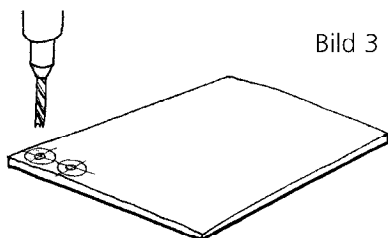


Bild 3

zuerst aufgezeichnet, dann wird in der Mitte der Ringe je ein Loch mit 8 mm Durchmesser gebohrt. Erst jetzt werden diese Ringe ausgesägt. Bohrt man die Löcher nach dem Aussägen, ist das Bohren der Löcher gefährlich, da die kleinen Scheiben nur schwer festgehalten werden können.

- Aufhängedreieck (Bild 4)
Für die Aufhängung der Figur wird ein Dreieck (siehe Bild 4) ausgesägt.

Anschließend werden alle Teile mit Schmirgelpapier glattgeschliffen und

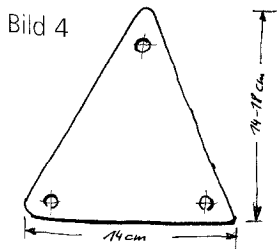


Bild 4

die Einzelteile der Figur zusammengeleimt.

3. Den Drehpunkt der Figur finden

Damit die Figur am Ende rollt, ist der richtige Drehpunkt von entscheidender Bedeutung.

Dazu wird eine Stopfnadel mit dem Nadelöhr in einen Flaschenkorken gesteckt (Bild 5). Dann wird die Figur etwa in ihrer Mitte auf die Nadel gesteckt. Der richtige Punkt ist erreicht, wenn die Figur auf der Nadel in der Balance liegenbleibt (Bild 6). Dieser Punkt wird deutlich gekennzeichnet.

Bild 5



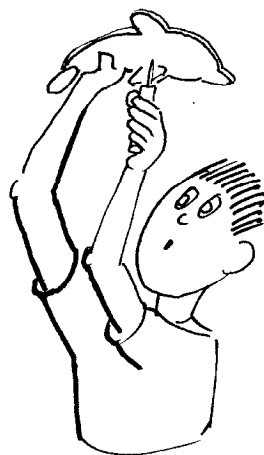
4. Das Loch für die Achse bohren

Nun wird das Loch für die Achse an der markierten Stelle mit der Ständerbohrmaschine gebohrt. Dieses Loch muss genau senkrecht durch die Figur verlaufen.

5. Das Festleimen der Achse

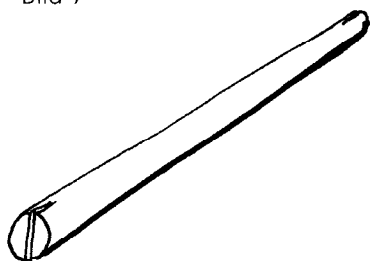
Das Aufhängedreieck und die Achse müssen genau aufeinander abgestimmt werden. Für die Achse wird der Dübelstab mit 8 mm Ø verwendet. Der Stab muss 7 cm länger sein als die Seitenlänge des Aufhängedreie-

Bild 6



ecks. Beispiel: Das Aufhängedreieck hat eine Seitenlänge von 14 cm, also muss die Achse 21 cm (14 cm plus 7 cm) lang sein. Die Achse wird genau auf Maß abgesägt. Dann wird auf beiden Seiten der Achse ein etwa 5 mm tiefer Schnitt genau durch die Mitte des Stabes gesägt (Bild 7).

Bild 7



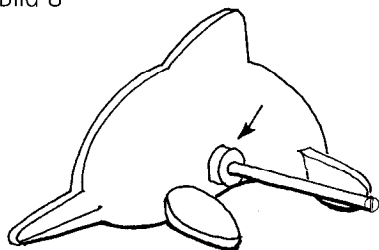
Nun wird die Figur in der Mitte der Achse festgeleimt. Zur Verstärkung wird auf beiden Seiten der Figur ein

Sperrholzring aufgeleimt (Bild 9).

6. Die Aufhängung (Bild 9)

Zunächst wird eine Schnur im oberen Loch des Aufhängedreiecks festgebunden (1.1). In den beiden unteren Löchern wird je eine Schnur von 90 cm Länge festgebunden (1.2).

Bild 8



Dann werden die Enden dieser Schnüre an den jeweiligen Achsenenden festgebunden (1.3/1.4). Beim Festbinden ist darauf zu achten, dass die Achse der Rollfigur genau waagerecht hängt, da sich sonst die Figur schräg aufrollt. Und nun wird es spannend: Der erste Probelauf wird gestartet - und die Figur läuft hoffentlich ohne Probleme.

7. Die Bemalung

Am Ende wird die Figur mit Dispersionsfarben nach Wunsch bemalt und zum Trocknen aufgehängt.

Bild 9

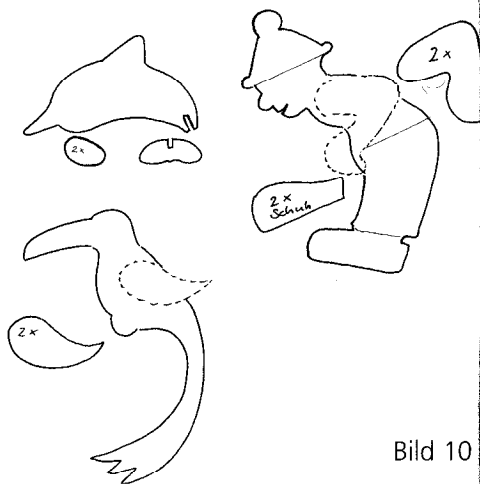
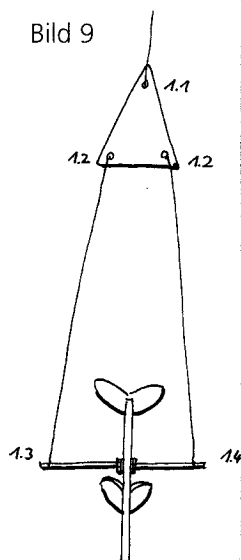


Bild 10