

Dieses Heft bringt:

- Seite 4 **Kommst Du auch aus Nazareth?**
Eine Bibelarbeit zu Lukas 4, ausprobiert und aufgeschrieben von
Thomas Stuhmann, Besigheim
- Seite 12 **Rettung aus der Höhe**
Die Vorleseandacht zu einem dramatischen Ereignis vor der Küste
Australiens von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 13 **Willst Du mit mir gehen?**
Der Song von Dieter Thomas Kuhn wurde von Sybille Kalmbach
in eine spritzige Andacht verpackt
- Seite 18 **Erlebnisorientierte Verkündigung**
Pfiffige Methoden und erlebnisreiche Einstiege in Bibelgespräche,
zusammengestellt von Sybille Kalmbach, Flacht
- Seite 24 **Krieg und Frieden**
Ein Stundenentwurf mit Tiefgang zu einer Erzählung von Gudrun
Pausewang, ausprobiert von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 32 **Einfach umwerfend**
Erprobte Experimente mit Dominosteinen, Sybille Kalmbach, Flacht
- Seite 41 **Logo**
Kleine Rätselgeschichten für Leute mit starken Nerven für
Zwischendurch, zusammengestellt von Hans-Peter Großhans, Tübingen
und Jürgen Elias, Lüdenscheid
- Seite 44 **Kleine Spiele**
zusammengepackt von Rainer Patjens, Hamburg
- Seite 51 **Wer bleibt weiß auf dem Weg zum weißen Schatz?**
Ein großes Waldgeländespiel für Gruppen ausprobiert von Matthias
Seibold und Siegfert Schmid, Unterjesingen
Überarbeitet von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 59 **Das große Galopp-Derby**
Ein spannender Abend rund um den Pferderennsport vorgestellt von
Achim Ehring, Zimmern ob Rottweil-Stetten
- Seite 65 **Ein Barometer wie zu Goethes Zeiten**
Bauanleitung für ein pfiffiges Wetterbeobachtungsinstrument von Joe
Pfeifer, Pliezhausen

ES WAR UMWERFEND

Mit 5 Broten und 2 Fischen waren 5000 Menschen satt geworden. Der Mann hat Qualitäten. In den Herzen der Menschen am Ufer des See Genezareth keimt eine stürmische Hoffnung auf. Wer für Brot sorgen konnte, konnte noch mehr. Sie sind sich einig: Der Mann aus Nazareth soll unser König sein. Doch Jesus ist plötzlich verschwunden.

Endlich ist er gefasst. Er ist unbequem und anmaßend. Er passt nicht in ihre Vorstellungen vom Messias, auf den sie seit Jahrhunderten warteten. Der Gotteslästerer hat den Tod verdient. Darüber gibt es keinen Zweifel. Im Verhör vor Pilatus geht es wieder um den König. Dann stellt Jesus klar: „Mein Reich ist nicht von dieser Welt“. Stunden später stirbt er am Kreuz: Jesus von Nazareth, der König der Juden, als Verworfen-er.

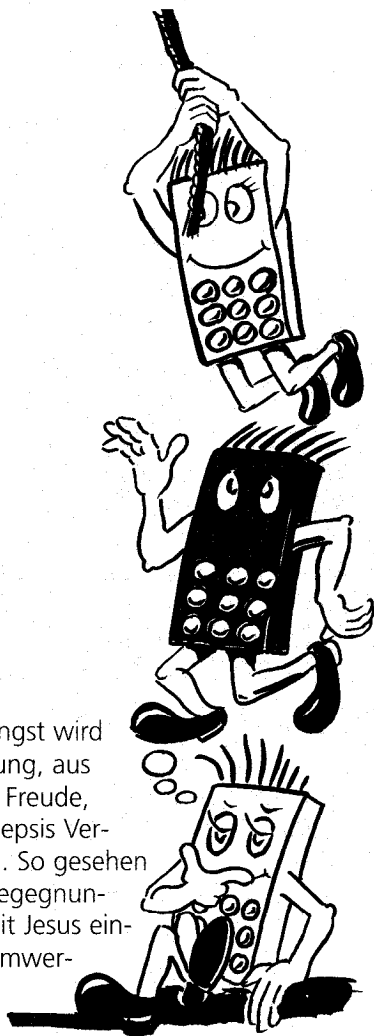
Drei Tage später stehen seine Schülerinnen und Jünger vor einem offenen Grab. „Er ist auferstanden“, verkündigt ihnen der Engel. Sie fassen es nicht. Sie suchen mühsam nach Orientierung. Als Jesus selbst ihnen begegnet, bekommt die ganze Misere ein neues Gesicht.

Aus Angst wird Hoffnung, aus Trauer Freude, aus Skepsis Vertrauen. So gesehen sind Begegnungen mit Jesus einfach umwerfend.

Wir wünschen Euch und Euren Gruppen solche umwerfenden Begegnungen.

Mit herzlichen Grüßen

Alma Lihues





KOMMST DU AUCH AUS NAZARETH?

Bibelarbeit zu Lukas 4, 14-30

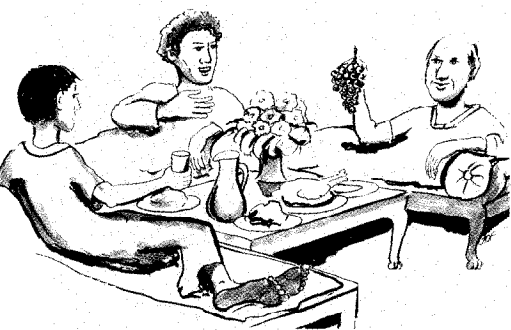
Eine Szene aus dem alten Rom ...

Vorbemerkung:

Diese Bibelarbeit ist für eine Schulung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in der Jugendarbeit entstanden. Sie will in erster Linie ein persönlicher Impuls für diejenigen sein, die sich Woche für Woche um Jugendliche kümmern, sich ihren Fragen aussetzen und nach Wegen suchen, mit ihnen ins Gespräch über den Glauben zu kommen - für euch also, die ihr den Steigbügel als Arbeitshilfe in die Hand bekommt. Darüber hinaus eignen sich Teile daraus für eine Bibelarbeit mit Jugendlichen. Die leicht umsetzbare Idee für das Bibelgespräch in einer Gruppe steht auf Seite 10.

Theophilus und sein Freund Felix sind zu einem festlichen Mahl bei Lukas eingeladen. Lukas ist als Arzt in der Welt herumgekommen. Er kennt sich in vielen Dingen bestens aus und auf seine Meinung war Verlass. Felix setzte viel auf diesen Abend. Es war ihm eine Ehre. Erwartungsvoll blickte er auf die feinen Speisen und den edlen Wein. Während sie gemeinsam beim Essen liegen, bringt Felix das Gespräch so beiläufig auf die neue Religion der „Christen“. Seit einiger Zeit geistern darüber die verschiedensten Gerüchte durch die römische Gesellschaft. Nun war ihm zu Ohren gekommen, dass Theophilus drauf und dran ist, ein Anhänger dieser Glaubensgemeinschaft zu werden.

Felix ist über eine solche Absicht entsetzt. Er will Theophilus vor diesem schweren Fehler bewahren. Schon öfter hatten sie sich darüber heftig gestritten. Theophilus hatte nun vorgeschlagen, sich in dieser Sache einmal mit Lukas zu treffen. Der hatte Ahnung von den Zusammenhängen. Etwas widerwillig hatte sich Felix darauf eingelassen. Jetzt sieht er seine Chance gekommen.



„Theophilus“, beginnt Felix etwas unsicher, „du bist ein belesener und gelehrter Mann. Deine Weisheit und dein gesunder Menschenverstand sind überall bekannt. Man hält große Dinge von dir. Viele fragen dich um Rat und wissen, dass du deine Entscheidungen und Meinungen genauestens abwägst und überprüfst. Umso mehr verwundert, ja irritiert es mich, dass du ausgerechnet diesen Christen eine solche Aufmerksamkeit schenkst. Wenn ich recht informiert bin, ist doch ihr Lehrer und Meister nichts anderes gewesen als ein einfacher Zimmermannsgehilfe.“ Dabei steckt er sich genüsslich eine Weintraube in den

Mund. „Wie kannst du all dein Wissen, deinen Stand und deine Herkunft derart außer Acht lassen und dich den Einsichten eines solchen Mannes, noch dazu aus diesem barbarischen Galiläa, hingeben? Ich gebe zu, es ist schon erstaunlich, wie sich die Lehren dieses Mannes verbreitet haben. Und Anhänger scheint es in Massen zu geben. Sogar bis hierher nach Rom sind sie gekommen. Aber seine Herkunft, seine Unkenntnis der Dinge, die wir Wissenschaft nennen, die die Mitte unserer Kultur ausmachen, das muss dir doch zu denken geben!“ Mit erwartungsvollen Augen blickt Felix in Theophilus Gesicht.

Theophilus wirft Lukas einen Blick zu und sagt: „Lukas, du hast die Worte von Felix an mich gehört. Was würdest du darauf antworten?“

Lukas überlegt, setzt sich auf und wendet sich an Felix. „Mein verehrter Felix. Woher kommen sie eigentlich?“ Etwas verunsichert antwortet er: „Aus Rom natürlich, der Hauptstadt des Römischen Reiches. Woher denn sonst?“ „So“, erwidert Lukas, „es kam mir gerade so vor, als kämen sie aus Nazareth. Sie wissen viel über diesen Mann und das winzige Provinznest Nazareth in diesem barbarischen Galiläa. Die Leute aus Nazareth kannten diesen Jesus. Sie haben ihn heranwachsen sehen als Sohn des Zimmermannes Josef. Er rannte mit ihren Kindern durch das

Dorf. Er ging mit ihnen in die Schule. Die Familie war arm, aber ordentlich. Sie gehörten einfach dazu, wie alle anderen auch. Umso mehr waren diese Leute erstaunt und zugleich irritiert, dass dieser junge Mann so ganz anders war. Seine Mutter erzählte, dass er schon als Kind davon redete seine Heimat sei im Haus Gottes, im Tempel in Jerusalem. Das war wie ein Lauffeuer durch das Dorf gegangen. Das passte nicht zu dem jungen Zimmermannssohn. Bei ihren Worten dachte ich eben, dass sie schon einmal dort gewesen sind."

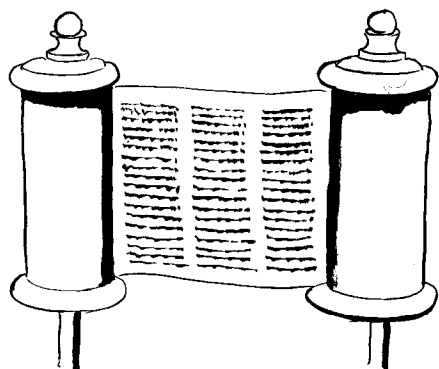
"Wie kommen sie denn auf so was? Ich war noch nie dort. Mit diesen Leuten habe ich nichts gemeinsam, nichts, aber auch gar nichts!" entzündet sich Felix. Er fühlt sich etwas in die Enge getrieben. Was will dieser Gelehrte ihm sagen?

Lukas lässt sich von diesem entrüsteten Ton nicht beirren: „Ich will ihnen erzählen, wie die Sache weiterging. Als Jesus erwachsen war, ging er von Nazareth fort. Er wohnte in Kapernaum. Die meiste Zeit über war er eh unterwegs - mit Männern und Frauen, die er als seine Nachfolgerinnen und Nachfolger berufen hatte. Kurze Zeit nach seinem Weggang begann er in wunderbarer und einzigartiger Weise von dem Gott Israels zu erzählen und zu lehren. Seine Worte waren begleitet von Heilungen, Wundern, und Geisteraustreibungen. Blinde

wurden sehend und Aussätzige wurden gesund. Einmal verteilte er fünf Brote und zwei Fische unter 5000 Menschen, und alle wurden satt. Die Menschen in ganz Galiläa waren tief bewegt. Sie glaubten, dass dieser Jesus der von Gott geschickte Erlöser war, der Messias. Was aber dachten die Menschen von Nazareth?"

„Das interessiert mich auch“, antwortet Felix.

„Nun, eines Tages“, fährt Lukas fort, „kam Jesus auch in seine Vaterstadt nach Nazareth. Er ging am Sabbat, dem heiligen Tag der Juden, in die Synagoge, wie er es von jeher gewöhnt war. Für die Leute in Nazareth war es selbstverständlich, dass er heute den Abschnitt aus der Schrift lesen sollte. Der Synagogen-diener reichte ihm die Schriftrolle des Propheten Jesaja. Er rollte sie auf und las.“



„Und was stand nun da?“ Felix wurde ungeduldig. „Da stand: ‚Der Geist des Herrn ist auf mir, weil er

mich gesalbt hat, zu verkündigen das Evangelium den Armen; er hat mich gesandt, zu predigen den Gefangenen, dass sie frei sein sollen, und den Blinden, dass sie sehen sollen, und den Zerschlagenen, dass sie frei und ledig sein sollen, zu verkündigen das Gnadenjahr des Herrn.' Als er das gelesen hatte, legte er die Schriftrolle weg. Die Menschen aus Nazareth warteten gespannt, was Jesus ihnen wohl dazu sagen würde. Alle sahen ihn erwartungsvoll an. 'Heute', sagte er, 'ist dieses Wort der Schrift erfüllt worden vor euren Ohren.' Dann legte er ihnen die Verse aus, damit sie verstehen sollten, was diese Erfüllung für sie zu bedeuten hatte."

"Und was hat das alles mit mir zu tun, verehrter Lukas? Ich kann hier überhaupt keinen Zusammenhang erkennen", entrüstet sich Felix. "Das kommt gleich, warten sie ab. Nachdem Jesus mit seiner Predigt fertig war, waren die Leute in Nazareth beeindruckt und irritiert zugleich. Woher nahm dieser Jesus seine Vollmacht? Was waren das für Worte? Was Jesus ihnen von Gott erzählt hatte, wie er ihnen die Verse ausgelegt hatte, das ging ihnen zu Herzen - das kam von Gott selber. Aber er war doch nur der Sohn von Josef, dem Zimmermann aus ihrem Ort? Wie passte das zusammen? Merken sie, mein lieber Felix, warum ich meinte, auch sie kämen aus Nazareth. Sie sind zwar von den Christen beeindruckt, aber die Her-

kunft und der Stand ihres Messias irritiert sie derart, dass sie das, was er uns von Gott zu sagen hat, nicht ernst nehmen, geschweige denn annehmen können. Ist es nicht so?" Felix schweigt einen Augenblick: "Ich gebe ihnen Recht, den Vergleichspunkt kann ich akzeptieren. Aber wie haben sich die Nazarener entschieden?"

"Nun, sie kamen über ihren Zweifel, vielleicht sollte man es besser Unglauben nennen, nicht hinweg. Sie konnten nicht glauben, dass dieser Jesus sowohl der Sohn des Josef als auch der Messias und damit der Sohn Gottes war."

"Ich finde, dass er den Leuten auch ziemlich viel abverlangt hat. So etwas ist nicht leicht zu begreifen", entgegnete Felix. "Das stimmt. Doch Jesus versuchte ihnen anhand verschiedener Beispiele aus den alten Propheten deutlich zu machen, wer er ist und was sich Gott mit ihm gedacht hatte. Die Leute in Nazareth konnten das alles nicht glauben. In ihren Augen war er übergeschnappt. Wieder einmal bewahrheitete sich der Spruch: 'Kein Prophet gilt etwas in seinem Vaterland!'"

"Und wie ist die Geschichte ausgegangen?" wollte Felix wissen.

"Tragisch und glimpflich zugleich. Die Menschen von Nazareth wurden derart erbost über Jesus, dass sie ihn aus der Stadt hinausstießen. Doch damit nicht genug. Sie drängten ihn sogar noch an die Kante des

Abhanges, auf dem ihre Stadt gebaut war, um ihn von dort hinunterzustürzen.“ „Und dann?“ „Ja dann passierte etwas sehr Eigenartiges. Er ging einfach mitten durch sie hindurch und weg war er.“

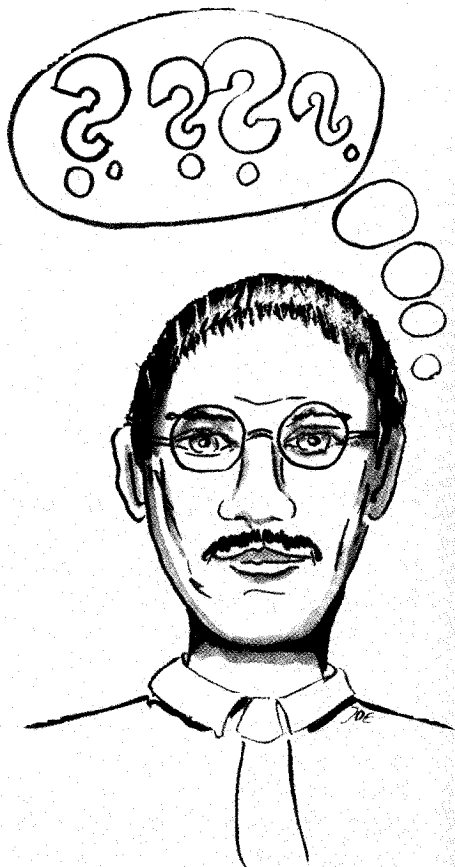
„Einfach durch sie hindurch. Hat ihn denn keiner festhalten können?“

„Nein, niemand! Er ging einfach weg! Sein Weg ging weiter! Nach Nazareth kam er nie wieder zurück.“

„Ein sonderbarer Abgang. Nicht gerade triumphal. Aber irgendwo hört sich die Sache spannend an ...“

Vertiefung

So oder ähnlich könnte ein Gespräch im alten Rom geführt worden sein. Zumindest waren die Ansichten des Felix oder auch anderer Menschen in dieser Stadt wahrscheinlich der Grund dafür, dass Lukas in seinem Evangelium die Erfahrungen mit Jesus aufgeschrieben hat. Alles darin macht sich an der Frage fest: Wer ist dieser Jesus? Kurz nach dem Beginn seiner öffentlichen Wirkungszeit erlebt Jesus nicht nur Höhepunkte. Im Gegenteil: Ausgerechnet in seiner Heimatstadt, wo alles so vertraut, vielleicht zu vertraut ist, erlebt er Ablehnung, die sogar soweit geht, dass er getötet werden soll. Was für ein Tiefschlag! Aber es geht ja auch nicht um eine Nebensächlichkeit. Es geht um die entscheidende Frage,



ob er der Sohn Gottes ist oder nur ein dahergelaufener, schönredender Zimmermannssohn.

Was glaubst du? Wer ist Jesus für dich? Sind wir nicht manchmal genauso erstaunt über Jesus und irritiert zugleich? Bist du wirklich der, auf den ich all meine Hoffnungen, mein Leben, meinen Sinn, meine Existenz ausrichten soll oder ist das alles bloß Einbildung?

Ich erinnere mich an meinen Religionslehrer. Er lamentierte mit unüberhörbar ironischem Unterton darüber, wie sich Professoren, Gelehrte und Pfarrer ein Leben lang mit diesem Jesus auseinandersetzen und beschäftigen konnten. Im Vergleich

zur damaligen Weltgeschichte war er ein total unbedeutender Zimmermannssohn, dessen handwerkliche Fähigkeiten oder Leistungen nicht einmal erwähnt werden. Vielleicht war dieser Religionslehrer damals auch „Nazarener“. Zumindest war er genauso irritiert wie die Menschen in diesem kleinen unbedeutenden Kaff in den Bergen Galiläas. Wer Jesus wirklich ist, können wir anderen nicht beweisen. Jesus selbst hat dies in Nazareth auch nicht getan, um sich selbst als der menschgewordene Sohn Gottes zu beweisen. Wer Jesus für uns ist, können wir nur glauben, weil wir sein Wort gehört haben, es uns zu Herzen gegangen ist und weil wir ihn persönlich erlebt haben. Jesus ist der Sohn des Josef und ist zugleich Gottes Sohn.

Er ist Gottes „Gesalbter“, der gekommen ist, uns eine frohe, ermutigende Botschaft zu bringen:

- Wir können zu Gott kommen.
- Wir sind vom ihm geliebt und angenommen.
- Er macht uns frei von unserer Schuld.
- Er befreit uns von dem, was uns gefangen hält.
- Er öffnet uns die Augen, um Gottes guten Willen für uns und unser Leben zu entdecken.

Weil dieser Jesus selber für uns ans Kreuz gegangen ist, haben wir einen Vater im Himmel. Du darfst sein Sohn, seine Tochter sein. Kannst du das glauben - auch ohne Beweis?

Ein Letztes. So wie Jesus damals hast auch du „*frisch angefangen*“ (oder machst dich jede Woche wieder von neuem auf), um als Gottes Mitarbeiterin und Mitarbeiter zu wirken. Gott hat dich dafür auserwählt. Er will Dich für deine Mitarbeit zurüsten und dir dabei zur Seite stehen. Dabei es kann sein, dass du mit dem Erzählen von biblischen Geschichten Menschen beeindruckst und zugleich irritierst. Ich erinnere mich noch sehr gut daran, wie in meinem Dorf, aus dem ich komme, bekannt wurde, dass ich auf einmal „*fromm*“ geworden sei.

„*Was der*“, sagte da ein Nachbar, „*der hat mir doch damals mein Holz aus meiner Scheune geklaut, um damit sein Baumhaus zu bauen.*“ „*Ausgerechnet der, der war doch bei den nächtlichen Zechtouren immer der Letzte, der nach Hause gekommen ist*“, sagte eine Nachbarin. Ausgerechnet ich, der ich mich am besten kenne und weiß, wie ich wirklich bin, soll euch was von Gott erzählen?

Ja, auch ich. Denn das, was wir von Gott zu erzählen haben, ist nicht nur erstaunlich, sondern einmalig wichtig. Es rettet Leben für die Ewigkeit und ist genauso wichtig,

wie die rettende Medizin für einen, der von einer giftigen Schlange gebissen wurde.

Wenn du also vor deiner Gruppe stehst und anfängst: *„Ich will euch jetzt etwas von Gott erzählen ...“*, und du siehst, wie die „Rolläden“ runtergehen, dann denke an zwei Dinge:

- Auch Jesus hatte am Anfang seiner Verkündigung und ausgerechnet in seiner Heimatstadt die größten Schwierigkeiten. Er weiß also, wie es dir geht, und er ist ganz nah bei dir. Vertraue darauf!
- Heute, wenn du von Gottes guter Botschaft erzählst, erfüllt sich sein Wort vor den Ohren deiner Zuhörer von Neuem. Gottes Geist ist da und er bewirkt:
 - dass Menschen die Augen für Gott geöffnet werden (vielleicht erst ganz zaghaft und langsam),
 - dass die, die traurig sind und Kummer haben, getröstet werden
 - dass junge Menschen, die von Ängsten gefangengehalten werden, aufatmen können und frei werden.

Gott ist bei dir und steht zu dir, trotz der vielen „Nazarener“, die es auch heute noch gibt.

Gestaltungsvorschlag für eine Jugendgruppe:

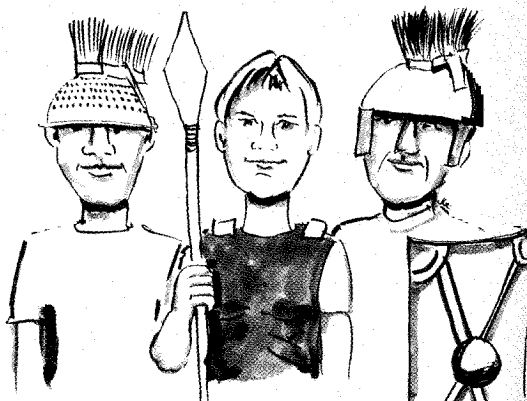
- Einstieg mit der Geschichte aus dem alten Rom
(am besten mit drei Personen vorspielen; notfalls dabei ablesen)

• Gruppengespräch

In Kleingruppen wird der Bibeltext aus Lukas 4, 14-30 gemeinsam gelesen.

Jede Gruppe erhält einen Steckbrief von Jesus in doppelter Ausfertigung bzw. ein DIN-A3-Blatt, das in zwei Spalten aufgeteilt ist. Die eine Spalte enthält die Angaben zu Jesus in Bezug auf seine irdische Herkunft und Zugehörigkeit (eben so, wie die Leute aus Nazareth Jesus all die Jahre gesehen hatten). Die andere Spalte soll die Angaben enthalten, die zu seiner göttlichen Herkunft und seinem Auftrag gegeben werden können.

In beiden Spalten stehen Angaben, die anhand des Bibeltextes und allgemeiner Bibelkenntnis ausgefüllt werden sollen:



STECKBRIEF	Jesus, der Sohn des Zimmermanns	Jesus, der Sohn Gottes
Name		
Titel		
Herkunft		
Berufung		
Aufgabe		
Ziel seiner Berufung		
Besondere Merkmale		

Hinweis:

Die Steckbriefangaben können natürlich auch anders lauten oder ergänzt werden. Wichtig wäre außerdem, dass die Gruppenmitglieder die Angaben, z.B. zu „Ziele“ oder „besondere Merkmale“ mit ihren eigenen Worten und Gedanken niederschreiben und nicht einfach aus dem Bibeltext abschreiben.

- Was glaubst du? Wer war Jesus? Kommt er wirklich von Gott? Ist er Gottes Sohn? Stimmt das, was Jesus behauptet, dass Menschen durch ihn frei werden von Lasten, von Ängsten und neue Hoffnung und Freude finden - auch heute?
- Das war ja wohl ein voller Misserfolg für Jesus, gleich zu Beginn seines öffentlichen Auftretens. Was bedeutet das für uns, wenn wir als Christen leben wollen und andere davon mitbekommen?

Vertiefung

In der Großgruppe werden die Steckbriefe vorgestellt und folgende Fragen miteinander besprochen:

- Warum kam es dazu, dass die Leute aus Nazareth Jesus zu Tode stürzen wollten? Warum hat Jesus in Nazareth keine Wunder vollbracht wie in Kapernaum? Er hätte doch damit alle „überzeugen“ können.

Abschluss

Den Abschluss bildet ein persönliches Erlebnis oder ein Zeugnis einer Mitarbeiterin oder eines Mitarbeiters unter dem Thema: „*Wer ist dieser Jesus für mich?*“

Liedvorschlag:

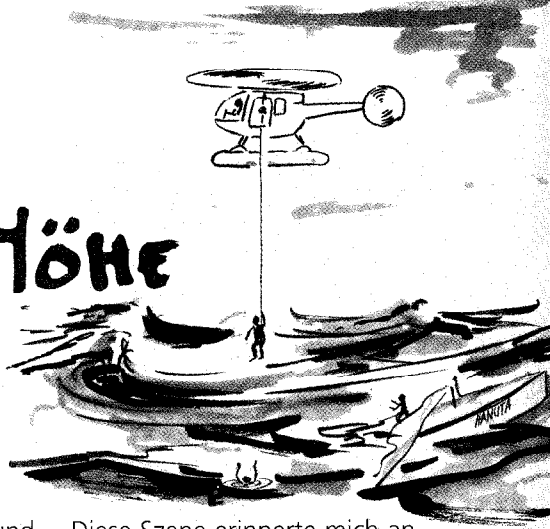
„*Man sagt, er war ein Gammler ...*“

RETTUNG AUS DER HÖHE

Eine Andacht zum Vorlesen

Die Regatta wurde zur Hölle. Auf der 1167 km langen Strecke von Hobart nach Sydney gerieten die Schiffe in einen verheerenden Sturm. Steil wie eine Hauswand und schwer wie riesige Felsbrocken wälzten sich die Brecher durch den Ozean. Schiffe wurden wie Streichholzschachteln weggefedt. Ein Magazin schrieb, dass eine turmhohe Welle den Mast eines Schiffes wie einen Rammbock durch den Rumpf getrieben habe.

Im Fernsehen konnte man beobachten, wie Menschen in roten Westen in dem tobenden Meer schwammen. Ein Hubschrauber flog heran. Eine Strickleiter wurde zu dem Schiffbrüchigen hinuntergelassen. Der Sturm blies diese immer wieder weg. Vermutlich hätte der seit Stunden im Wasser Treibende vor lauter Schwäche die Strickleiter gar nicht festhalten können. Da sah man, wie ein Mann aus dem Hubschrauber zu dem Verunglückten hinunterstieg. Er zog ihn aus dem Wasser, band ihm einen Gürtel um den Körper und holte ihn zu sich auf die Leiter. Dann flog der Hubschrauber davon. Der Schiffbrüchige war gerettet.



Diese Szene erinnerte mich an das Neue Testament. Der christliche Glaube spricht davon, dass Jesus Christus Mensch wurde. Im Philipperbrief heißt es, dass Christus darauf verzichtete, bei Gott zu sein. Er habe Knechtsgestalt angenommen und sei den Menschen durch und durch gleich geworden. Der Retter ruft mir nicht aus der sicheren Entfernung zu, was ich tun muss, um mich selbst aus meinem Unglück zu befreien. Er kommt zu mir herunter und holt mich aus meiner ausweglosen Situation heraus.

Das ist das Einzigartige am christlichen Glauben. Gott wird Mensch in Jesus Christus. Wir sind Gott so wichtig, dass er zu uns kommt. Er zieht uns aus unserer Verzweiflung und unserer Angst heraus. Er ist bei uns in unserer Not. Er hört uns, wenn wir beten. Er ist der Einzige, der uns helfen kann. Der Sohn Gottes steht an unserer Seite, in guten und in schlechten Zeiten. Das gibt uns Mut und Hoffnung, unser Leben anzupacken - wenn es auch zeitweise ganz schön stürmt.



Eine Andacht zum Song von Dieter Thomas Kuhn

Einstieg

Der Titel „Willst du mit mir gehn“ von Dieter Thomas Kuhn wird gemeinsam angehört oder mitgegrölt.

„Willst du mit mir gehn“ - ein Lied von Dieter Thomas Kuhn, ein witziger Titel und ein Ohrwurm.

„Willst du mit mir gehn“ - ein ansprechender Satz!

„Willst du mit mir gehn“, fragt ein Junge das Mädchen seiner Träume, überreicht ihm eine Blume und ist froh, endlich den Satz über die Lippen gebracht zu haben. Der Satz schmeichelt dem, der gefragt wird. Er schmeichelt dem eigenen Ego. Man ist beliebt, wird umworben, begehrt. Die Antwort kann natürlich ganz unterschiedlich ausfallen.

Von einem inbrünstigen „Ja“, über ein zaghaftes „Ich weiß nicht so recht“ bis zu einem knallharten „Nein“ ist alles drin. Deshalb ist es ja auch nicht so leicht, diese Frage zu stellen.

Warum mache ich das? Weil mir dieser Mensch wichtig ist, weil ich ihn näher kennenlernen möchte, weil ich mehr von ihm erfahren möchte, weil ich meine Zeit mit ihm verbringen will, weil ich weiche Knie bekomme, wenn ich ihn sehe, weil mir ein Kribbeln den Rücken runterläuft, wenn er mich ansieht oder berührt - deshalb überwinde ich mich und frage: „Willst du mit mir gehn.“

Das kostet schon Überwindung - schließlich ist man sich ja nie ganz sicher, wie der andere reagiert, was sie sagt, wie er sich entscheidet.

Man kann auch auf ganz unterschiedliche Art und Weise fragen. Zum Beispiel mit einem kleinen Schmierzettel in der Schule, oder mit einem Brief. Oder man lässt anfragen über den Kumpel, was das Mädchen von einem hält. Man kann auch anrufen bei dem Mädchen - anonym, weil man sich nicht traut, den Namen zu sagen, oder ganz cool, völlig direkt.

Tja, und wie sieht es aus, wenn man gefragt wird und merkt, dass einem der andere nicht so wichtig ist, dass man nicht die gleichen Gefühle für ihn empfindet, wie er mir entgegenbringt? Hm, brisante Sache! Klar, fürs Ego ist das natürlich fein. Man wird gefragt, man ist begehrt, der andere mag einen. Aber weiche Knie oder sehnstüchtige Gedanken bekommt man nicht - wie sagt man das jetzt dem anderen? Nicht so einfach. Da könnten so manche hier bestimmt einiges dazu erzählen.

Manchmal braucht es aber auch gar keine Worte. Manchmal fällt der Satz „*Willst du mit mir gehn*“ gar nicht. Man hat das berühmte Kribbeln im Bauch, das Stunden- und Minutenzählen, bis man sich sieht, die leuchtenden Augen, wenn man sich anschaut. Man trifft sich immer

wieder und eines Tages gibt es den Moment und die Entscheidung - wir gehören zusammen. Auch ohne Worte. Ein schönes Gefühl, jemanden zu haben, der mit einem geht!

Willst du mit mir gehn?! Ein schöner Satz!

Der Satz kann aber auch ganz anders gefärbt sein. Willst du mit mir gehn - das fragen auch oft Anbieter, die mit Vorsicht zu genießen sind. Willst du mit mir gehn zu einer Sekte. Immer wieder flattern Werbesprosperkte zweifelhafter Organisationen in den Briefkasten. Ob nun damit geworben wird, dass wir unseren IQ besser ausnützen können. Oder dass wir göttliche Lichtfunken in uns selber tragen und keinen Gott mehr brauchen, dass es Menschen gibt, die einem in schlechten Zeiten aufhelfen wollen - mit was auch immer. Solche Angebote sind mit Vorsicht zu genießen. Sie fragen: Willst du mit mir gehen? Das Angebot wirkt verlockend, man fühlt sich geschmeichelt, verstanden, und schon geht man in die Falle.

Es gibt noch mehr Facetten, wo und wie gefragt werden kann, ob man mitgeht.

In einer Clique stellt sich die Frage: Gehst du mit zum Betrinken, zum Demolieren, zum Angsteinjagen?

Wie verhält man sich da? Stehe ich da nicht oft unter Druck? Ich freue mich ja, wenn ich gefragt werde, wichtig bin, das tut wieder meinem Ego gut. Und manchmal hat man dann auch Angst, nein zu sagen. Man geht halt mit, weil man dazugehören will. Es ist nicht leicht, standhaft zu bleiben und nein zu sagen.

Die Frage „*Willst du mit mir gehn*“ kann auch an einen besonders guten Freund gehen. Ob er mitgehen will und einen in einer schwierigen Situation begleitet. Zum Beispiel, weil man etwas verbockt hat und das geradebiegen muss. Das sind wahre Freunde, die auch in schwierigen Situationen mitgehen und einen nicht im Stich lassen. Ob das nun beim Gang zur Polizei ist oder beim Gang zum Zahnarzt, oder wohin auch immer. Mitgehen auch in schweren Zeiten.

Wenn ich mit jemandem gehe, ja sage, dann ist derjenige mir wichtig. Wenn ich mit jemandem gehe, dann ist das ein Einlassen auf den anderen, ein gegenseitiges Geben und Nehmen. Man bekommt Zuneigung, Aufmerksamkeit, Hilfe, Liebe - und ebenso gibt man, weil einem der andere wichtig ist. Wenn ich „Ja“ sage und mit jemandem gehen will, dann muss ich mir das vorher überlegen, ob ich das wirklich will. Wenn ich mit jemandem gehe, dann spüre ich Wärme und Zuneigung.

Wenn ich mit jemandem gehe, dann ist das nicht nur in tollen Stunden, sondern auch dann, wenn es mir oder dem anderen einmal nicht so gut geht. Miteinander gehen heißt, gemeinsam einen Weg gehen, egal wie er aussieht.

Willst du mit mir gehen? - das fragt uns auch Jesus. Er macht uns das Angebot: Ich gehe mit dir und er stellt uns die Frage: „*Willst du ebenfalls mit mir gehn?*“

Die Bibel berichtet uns von Menschen, die auf diese Frage Gottes „Ja“ gesagt haben. Abraham hat Ja gesagt und ist seinen Weg mit Gott gegangen, obwohl es sich oft so verrückt und unwahrscheinlich anhöre, was Gott versprochen hat. Am Ende hat er begriffen: Es hat sich doch gelohnt.

Das ganze Volk Israel hat sich auf den Weg mit Gott eingelassen, hat ihm dann mal mehr, mal weniger vertraut auf dem langen Weg durch die Wüste. Beim Auszug aus Ägypten, hat es erfahren: Gott lässt uns nicht los. Er steht zu dem, was er versprochen hat.

Lukas berichtet von den zwei Männern, die entmutigt und enttäuscht Jerusalem den Rücken kehren. Jesus ist gestorben, was hatte es jetzt noch für einen Sinn, dort zu bleiben. Dann ist Jesus an ihrer Seite, begleitet sie auf ihrem Weg der



Resignation und deutet ihnen das tragische Geschehen. Am Ende entdecken sie: Jesus war mit uns unterwegs.

Er ist mitgegangen

An diesen Geschichten wird deutlich: Gott ist ein Mitgeh-Gott. Er thront nicht nur irgendwo weit oben im Himmel und was wir machen und wie es uns geht ist ihm egal. Gott ist ein Mitgeh-Gott, der mitgeht in unseren Alltag. Er fragt uns: Willst du mit mir gehen? Diese Frage Gottes ist nicht leichtfertig hingesagt oder auf einen Schmierzettel geschrieben, wie vielleicht der kleine Liebesbrief. Diese Frage Gottes ist auch nicht vorläufig und unverbindlich gemeint, so wie manche Freundschaften beginnen und wieder auseinandergehen. Man

geht miteinander, weil das gut wirkt, weil man dann jemanden zum Vorzeigen hat - und sobald es schwierig wird und man keine Lust mehr hat, macht man Schluss. Das will Gott nicht. Er steht voll und ganz hinter seinem Angebot. Damit geht er auf Risiko. Er riskiert es, von vielen belächelt oder ausgelacht zu werden, wenn er diese Frage stellt. Er nimmt es in Kauf, dass er mit einem entschiedenen Nein abgelehnt wird.

Trotzdem bleibt er bei seinem Angebot. Wir sind ihm so wichtig, dass er sich immer wieder traut zu fragen: „Willst du mit mir gehn?“

Wie ist das bei euch? Was antwortet ihr auf die Frage Gottes: Willst du mit mir gehn?

Dieter Thomas Kuhn fragt in seinem Lied, ob der andere auch mit ihm gehen will, wenn der Weg mal ins Dunkle führt, und wenn man auch mal ausruhen muss. Er fragt: Willst du mit mir gehn, Licht und Schatten verstehn. Er fragt, ob der andere auch mitgehen will, wenn man sich selbst vielleicht verändert. Ob der andere auch noch mitgehen will,

wenn die Angst da ist. Ob der Partner auch noch da ist, wenn viele andere einen schon längst vergessen haben.

Natürlich ist der Song ein etwas schnulziges Schlagerlied. Und doch steckt einiges dahinter.

Willst du mit mir gehn - wenn es hell oder auch dunkel ist, wenn ich fröhlich bin oder auch Angst habe, wenn ich beliebt bin oder auch, wenn andere mich vergessen haben. Wenn wir dies Gott fragen, so antwortet er mit einem ganz klaren Ja. Ja, er will mit uns gehen.

Und was antwortest du, wenn Gott dich fragt? Schließlich gehören immer zwei dazu, die miteinander gehen. Was antwortest du auf Gottes Frage: Willst du mit mir gehn?

Wir singen gemeinsam das Lied

„Ich möchte, dass einer mit mir geht“. Die Melodie ist nicht so mitreißend wie der Schlager von Dieter Thomas Kuhn. Aber ein bewusstes Lesen und Singen des Liedes lohnt sich.

Variante:

Am Ende könnte noch eine Erzählrunde stattfinden, bei der Jugendliche berichten, wo sie erlebt haben, dass Gott mit ihnen unterwegs ist.



Biblische Inhalte werden dort verständlich und persönlich relevant, wo sie einen Bezug zum Leben mit seinen unterschiedlichen Erfahrungen bekommen.

Im folgenden Artikel sind Ideen und Methoden zusammengestellt, wie die alten Bibeltex te in der Verkündigung heute erlebt werden können. Sie erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern wollen einfach Lust machen, mit jungen Menschen die Bibel zu lesen und ihre Botschaft zu entdecken.

Damit die „Methoden“ überzeugend rüberkommen, ist es wichtig, sie sorgfältig auszuwählen und im Team abzuwägen, ob sie wirklich passen - zum Bibeltex t, zu uns als Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und für die Gruppe.

Methoden und kreative Zugänge sind kein Selbstzweck. Sie wollen mithelfen, Menschen einen Zugang zu Gott und seinem Wort zu ermöglichen.

SCHATTENSPIEL SCHATTENSPIEL

Material: Leintuch, Tageslichtprojektor oder Scheinwerfer

Viele biblische Geschichten, aber auch Inhalte und Themen, lassen sich in einem Schattenspiel darstellen. Zur technischen Umsetzung benötigt man ein großes Leintuch, das im Vordergrund gespannt wird. Dahinter wird die Lichtquelle aufgestellt, so dass das ganze Tuch beleuchtet ist. Gespielt wird direkt hinter dem Leintuch.

Der ausgewählte Text wird gemeinsam mit der Gruppe in Szenen aufgeteilt und die spielerische Umsetzung geprobt. Wichtig bei einem Schattenspiel sind langsame Bewegungen und deutliche Gesten. Der Text wird parallel zu den Szenen vorgelesen.

Positiv an dieser Methode ist, dass man die Darstellenden nicht direkt sieht. Hinter einer Leinwand ist es einfacher, sich in eine Rolle hineinzugeben. Das Spiel ermöglicht es, Gefühle, Gedanken, Motive der biblischen Person nachzuempfinden.



Nach der Aufführung findet ein Austausch darüber statt, wie sich die Mitspielenden in ihrer Rolle gefühlt haben. Welche Gedanken und Empfindungen haben sie bewegt? In einer zweiten Runde sind die Zuschauerinnen und Zuschauer dran. Sie erzählen, wie die Darstellung auf sie gewirkt hat. Es geht keinesfalls

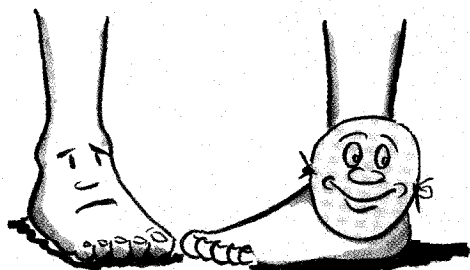
um eine Bewertung von gut oder schlecht, sondern um den persönlichen Bezug. Besonders interessant wird es, wenn eine Geschichte nach dem ersten Gespräch weitergespielt wird. Was bewegt die Teilnehmerinnen und Teilnehmer? Wie hätte die Geschichte noch weitergehen können?

FUSSTHEATER

Material: Schminkefarben oder Pappscheiben, die man um den Fuß bindet, Leintuch

Auf den Fuß direkt oder auf eine Pappscheibe, die um den Fuß gebunden wird, malt jeder ein Gesicht (jeweils nur einen Fuß nehmen, der andere Fuß bleibt „neutral“). Danach bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Kleingruppen die Aufgabe, einen biblischen Text als Fußtheater umzusetzen. Jede Fußperson wird eine biblische Person. Interessant wird es auch, wenn die Aufgabe gestellt wird, den Text zu übertragen. So kann aus dem Gleichnis vom barmherzigen Samariter eine Geschichte werden, die im Wilden Westen spielt mit verletzter Rothaut und Sheriffs, die nicht helfen, oder auch eine Geschichte, die auf dem Schulhof oder auf der Autobahn spielt.

Nach der Vorbereitungszeit spielen sich die Kleingruppen ihre erarbeitete Geschichte vor. (Es werden trotz gleichem Text ganz unterschiedliche Geschichten herauskommen). Dazu wird das Leintuch so aufgehängt, dass es die Oberkörper und Gesichter verdeckt und nur die Füße der Mitspielenden sichtbar bleiben. Auch hier ist der Effekt, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mehr aus sich herausgehen, weil sie sich hinter dem Leintuch sicherer fühlen.



Nach den „Aufführungen“ findet ein Gespräch darüber statt, was man von dem Bibeltext umsetzen wollte, wieso man dazu gerade diese Geschichte gewählt hat (z.B. Lebensbezug Schulhof, Autobahn, Arbeitsplatz ...). Weiter bietet sich der Austausch über die Gefühle in dieser Rolle an, z.B.: Wie ist es, wenn man schwerverletzt daliegt und niemand hilft!

Hinweis:

Im Steigbügel Nr. 281 steht ab Seite 4 ein ausführlicher Entwurf einer Bibelarbeit zum Barmherzigen Samariter als Fußtheater.

BESENTHEATER

Material: Besen, Leintuch, Pappe, Scheren, Klebeband, dicke Filzschreiber, Leintuch

Alle Teilnehmenden bringen einen Besen mit (Straßenbesen, Handbesen, normaler Besen, Schrubber ...). Aus der Pappe wird ein Gesicht ausgeschnitten, in das nur die Augen gemalt werden. Mit Klebeband werden die Gesichter so am Besen befestigt, dass die Besenborsten nach oben zeigen und die Haare darstellen.

Die Teilnehmenden teilen sich in Kleingruppen auf und setzen einen Bibeltext oder ein Thema (z.B. Schuld und Vergebung o.ä.) in ein Besentheater um. Nach der Vorbereitungszeit werden die Stücke gegenseitig so vorgespielt, dass die „Besengesichter“ nur hinter der Leinwand hervorschauen. Natürlich gibt es da immer auch einiges zu lachen, aber die Beschäftigung mit Bibel und Verkündigung soll ja auch Spaß machen und nicht nur trocken und spröde sein! Anschließend findet ein Gespräch über die Erfahrungen, Eindrücke und Gefühle der Mitwirkenden statt.

ELEMENTE AUS DEM BIBLIODRAMA

Bibliodrama lässt sich weder in wenigen Worten beschreiben, noch lässt es sich in 1 bis 2 Stunden durchführen. Jedoch kann man Elemente aus dem Bibliodrama auswählen, um biblische Inhalte für sich selbst zu erfahren. Hier einige Auszüge und Vorschläge, die man frei zusammenstellen kann.

Allgemeine Hinweise

Wichtig ist bei diesen Methoden, immer „langsam“ anzufangen und nicht gleich mit Rollenspielen und großen Aktionen zu beginnen. Es braucht Zeit, bis die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich trauen und Sicherheit gewinnen. Außerdem ist es sinnvoll zwischen Einzelarbeit, Gespräche in Zweier-teams, Kleingruppe und Großgruppe abzuwechseln. Dann braucht die Umsetzung dieser Elemente Zeit und Ruhe. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen die Möglichkeit haben, nur das zu sagen oder beizutragen, was sie selber wollen. Niemand darf zu Aussagen und Handlungen gezwungen werden. Für die Textauswahl ist wichtig, immer kurze Texte zu nehmen, am besten nur wenige ausgewählte Verse. Weniger ist mehr!

Bibeltext anhören

Den gleichen Text mehrmals in verschiedenen Übersetzungen laut vorlesen und nachwirken lassen. Im anschließenden Austausch wird darüber gesprochen, welche Worte hängengeblieben sind, was an den verschiedenen Übersetzungen gleich bzw. unterschiedlich war.



Überschrift finden

Der Text wird gemeinsam gelesen und mit Farbstiften bearbeitet (was ist mir wichtig, was finde ich gut, was ärgert mich, was verstehe ich nicht ...). Dann suchen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer eine Überschrift.

Im anschließenden Gespräch werden die Überschriften vorgestellt und an einer Tafel gesammelt. Das Gespräch geht in der Großgruppe weiter.

Dem Bibeltext näherkommen

Der Bibeltext wird auf einem Blatt vergrößert und mit Farbstiften bearbeitet: Strichfiguren, Symbole, Ausrufezeichen, Fragezeichen ...

„reduce to the max“

Der Bibeltext wird wieder auf einem Blatt vergrößert. Dann haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Zeit, die Wörter zu streichen, die einem nicht so wichtig erscheinen - bis nur noch ein Wort am Ende übrig ist. Wichtig ist, dass nicht gleich zu Beginn das „wichtigste“ Wort umkreist wird.

Wort gestalten

Das eine Wort, das bei „reduce to the max“ herausgekommen ist, wird auf einem großen Blatt Papier mit Wachsfarben gestaltet. Dies kann in Form eines Bildes sein (z.B. eine Uhr beim Thema Zeit), aber auch durch Farben, Symbole, Worte ... geschehen. Der nötige Zeitrahmen beträgt mindestens 15 Minuten. Anschließend findet ein Austausch über die entstandenen Werke in Kleingruppen statt.

Bibeltext „auslegen“

Der Text wird 2- bis 3-mal langsam vorgelesen. Die Teilnehmenden schreiben das Wort in groß auf, das bei ihnen hängengeblieben ist. Anschließend wird der Bibeltext noch einmal ganz langsam vorgelesen. Die Gruppe sitzt im Kreis. Wenn das „eigene“ Wort vorgelesen wird, steht man auf und legt „sein“ Wort in den Kreis. So entstehen neue und interessante Zusammenhänge.



Standbild

In Kleingruppen werden zu einem Bibeltext Standbilder gestellt. Das kann mit einer einzelnen Person sein oder mit mehreren. Das Thema des Bildes wählt die Gruppe selbst aus. Wenn alle fertig sind, dürfen sich die Standbildschöpfer die anderen Standbilder in Ruhe anschauen. Dann werden die Standbilder erklärt und gedeutet.

Variante: Ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin geht von einem Standbild zum anderen. Immer wenn ein Standbild an der Schulter berührt wird, darf das Standbild noch einen Satz sagen (z.B. beim Thema „*Elia unterm Ginsterstrauch*“ ist ein am Boden kauender Mensch geformt. Nach der Berührung sagt er: „*Ich kann nicht mehr - ich weiß nicht mehr, wie es weitergehen soll*“).

Die verschiedenen Rollen in mir selbst suchen

Im Bibeltext kommen oft unterschiedliche Rollen vor. Die Aufgabe ist es, die Anteile von diesen Personen in mir zu suchen?

Beispiel

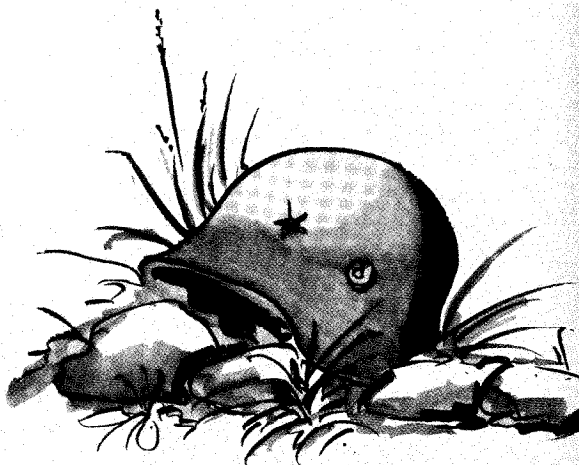
Im Gleichnis vom verlorenen Sohn stellen sich folgende Fragen: Gab es Situationen, in denen ich mich von meinen Eltern oder von Gott bewusst entfernt habe oder zurückgekommen bin? Wo war ich neidisch auf meine Geschwister oder andere Menschen? Wo habe ich verzweifelt auf jemanden gewartet? Wo hat mich jemand enttäuscht? Wo habe ich mich riesig gefreut, jemand wiederzusehen, den ich lange aus den Augen verloren habe?...

Diese Methode ist nicht für ein Gespräch in der Großgruppe geeignet. Die Jugendlichen sollten für sich alleine Zeit bekommen, darüber nachzudenken und sich Stichworte aufzuschreiben. Der anschließende Austausch sollte nur mit Personen des Vertrauens in kleinen Gruppen stattfinden (nicht mehr als drei Personen).

Ein Brief an mich selbst

Die Teilnehmenden bekommen einen Briefbogen und haben Zeit, einen Brief an sich selbst zu schreiben. Das wirkt zuerst etwas komisch und kostet Überwindung, aber es lohnt sich. In diesem Brief wird aufgeschrieben, was einem an diesem Abend wichtig wurde, was man sich vornehmen möchte, was einem aufgefallen ist ... Dieser Brief kommt in einen Umschlag, den man an sich selbst adressiert und zuklebt. Die Umschläge werden eingesammelt und von der Gruppenleitung erst einige Zeit später den Teilnehmerinnen und Teilnehmern zugeschickt. Es ist nach drei Wochen interessant zu lesen, was man damals geschrieben und sich vorgenommen hat ...

KRIEG UND FRIEDEN



Der Krieg ist vor die Haustür gerückt. Die Geschichte von Gudrun Pausewang schildert, was Krieg für die Beteiligten bedeutet. Ein Junge ist fasziniert vom Krieg, bis ihm sein Onkel in einem Spiel deutlich macht, dass es mit dem Heldentum nicht weit her ist.

Einstieg:

Alle Teilnehmenden bekommen ein Blatt Papier und einen Bleistift. Sie sollen die Nummer der Frage und jeweils „Ja“ oder „Nein“ notieren.

Der Leiter liest folgende Fragen vor:

1. Siehst du dir Actionfilme an?
2. Siehst du dir gelegentlich Kriegsfilme an?
3. Bist du für die Luftangriffe der Nato gegen Serbien?
4. Könntest du dir vorstellen, dass du bei einem Krieg mitmachst?

Die Jugendlichen behalten die Zettel mit ihren Antworten.

Krieg spielen von Gudrun Pausewang

Die Geschichte wird vorgelesen

Vertiefung

- Fragen und Rückfragen zur Geschichte
- Wo spielen wir Krieg in unserem alltäglichen Leben?
- *„Alle, die sich auf einen Krieg einlassen, verlieren“.* Tragt Beispiele zusammen, die diesen Satz aus der Kurzgeschichte bestätigen.

Gruppenarbeit

- Mit Fotos und Zeitungsausschnitten eine Collage erstellen zum Thema: *„Der Krieg ist hässlich“*
- *„Wie spielt man eigentlich Frieden?“* Tragt Beispiele zusammen, wie wir uns für den Frieden engagieren können.

- *„Der Krieg wurzelt in den Ordnungen und Unordnungen der Gemeinschaften“* (Zitat des früheren Bundespräsidenten Gustav Heinemann).
Tragt Ursachen für Kriege zusammen.
- Stellt Texte aus der Bibel zum Thema „Frieden“ zusammen.

Gespräch in der Gesamtgruppe

- Die Ergebnisse der Gruppenarbeit vorstellen.
- Kurzes Rundgespräch über die Antworten der Teilnehmenden zu den Eingangsfragen.
- Zusammenfassung: Frieden ist besser als Krieg.

Andacht

„Selig sind, die Frieden schaffen; denn sie werden Gottes Kinder heißen.“ Matthäus 5,9

Hinweis:

In den Steigbügelausgaben 233 und 234 schrieben Prominente exklusiv für den „Steigbügel“ aus Anlass des Kriegausbruchs vor 50 Jahren. Beiträge kamen u.a. von Präsident George Bush, Prof. Dr. Rita Süßmuth, Bundespräsident Richard von Weizsäcker, Bischof Desmond Tutu und dem Schriftsteller Siegfried Lenz. In Nummer 234 ist auch ein Grundsatzartikel von Dieter Hödl und eine Vorleseandacht zum Thema „Krieg und Frieden“ enthalten. Daraus lässt sich sehr viel Material für diesen Gesprächsabend entnehmen.



Gudrun Pausewang

KRIEG SPIELEN

aus: Gudrun Pausewang, FRIEDENS-GESCHICHTEN

© by Ravensburger Buchverlag 1987

Onkel Bernhard war wieder mal auf Besuch da. Florian mochte ihn gern. Onkel Bernhard war fünfzehn Jahre älter als Florians Vater und hatte schon graues Haar. Mit ihm war es nie langweilig, obwohl er nur einen Arm hatte. Den anderen hatte er im letzten Krieg verloren.

Am Sonntagvormittag gingen sie zusammen angeln. Aber ein Gewitter mit einem gewaltigen Regen trieb sie heim. Am Nachmittag, als die ganze Familie vor dem Fernseher saß, zwinkerten Onkel Bernhard und Florian einander zu und stahlen sich unbemerkt davon.

„Wunderbare Luft hier draußen“, sagte Onkel Bernhard, als sie gleich hinter der Pferdekoppel in den Wald einbogen. „Und was wollen wir jetzt tun?“

„Krieg spielen“, antwortete Florian wie aus der Pistole geschossen.

Onkel Bernhard antwortete nicht. Aber als Florian erwartungsvoll zu ihm aufblickt, fragte er nachdenklich: „Krieg spielen? Ist denn das so schön?“

„Klasse“, sagte Florian. „Und ganz bestimmt nicht langweilig.“

„Nein, ganz bestimmt nicht“, meinte Onkel Bernhard. „Krieg ist wirklich nicht langweilig.“

„Man kann andere erschießen und mit dem Panzer über alles drüberwegfahren und Handgranaten werfen und den Feind überlisten und gefangennehmen und mit dem Fallschirm abspringen und so richtig echt raufen“, rief Florian begeistert.

Er wunderte sich, daß Onkel Bernhard wieder nicht antwortete.

„Im Krieg kann man seinen Mut beweisen“, erklärt Florian weiter.

„Man kann ein Held werden. Und man darf so vieles tun, was man in gewöhnlichen Zeiten nicht darf. Vor allem kann man siegen. Siegen macht Spaß - oder etwa nicht?“

„Zum Krieg gehören mindestens zwei“, sagte Onkel Bernhard. „Einer, der siegt, und einer, der verliert.“

„Man darf eben nicht so blöd sein zu verlieren“, sagte Florian eifrig. „Du scheinst den Krieg sehr gut zu kennen“, meinte der Onkel. „Klar“, sagte Florian. „Ich schau mir immer die Kriegsfilme an.“

„Aha“, sagte der Onkel. „Wenn da der Krieg losgeht, freuen sich meistens alle drauf und können es gar nicht erwarten“, sagte Florian.

„Das stimmt“, sagte Onkel Bernhard trübe. „Ich hab mich auch darauf gefreut - weil ich den Krieg nicht kannte. Ich habe mir ihn so vorgestellt wie in den Filmen: Die Guten siegen, die Bösen verlieren, die Unschuldigen werden gerettet und die Schuldigen bestraft. Nicht wahr?“

„Meistens“, antwortet Florian unsicher.

„Also gut“, sagte Onkel Bernhard, „spielen wir Krieg. Aber ich kenne den Krieg. Deshalb spiele ich nur ganz echten Krieg, nicht solche Western-Kämpfchen.“

„O ja“, rief Florian begeistert, „spielen wir ganz echten Krieg!“

„Ich fürchte, du hast keine Ahnung, was da auf dich zukommt“, sagte der Onkel. „Du wirst anfangen zu weinen.“ „Ich?“ rief Florian lachend.

„Darauf kannst du lange warten!“

„Florian“, sagte der Onkel fast feierlich, „ich will dich nicht zu diesem Spiel überreden. Wenn du Angst bekommst und lieber etwas anderes spielen willst, werde ich dich nicht feige nennen. Aber ich warne dich.“

„Nur zu, nur zu“, jubelt Florian, „Ich will Krieg spielen!“

„Wer von uns beiden zuerst sagt: 'Mir langt's!' der hat den Krieg verloren“, sagte der Onkel.

„Einverstanden“, rief Florian mit blitzenden Augen.

„Abgemacht. Also, es geht los.“

„Wir haben ja noch keine Gewehre“, sagte Florian und hob zwei derbe Äste auf. Einen davon reichte er dem Onkel. Der verstummte und lauschte mit hochgerecktem Gesicht. Dann schrie er: „Tiefflieger!“, packte Florian am Genick und warf sich mit ihm längelang in den Schlamm unter eine überhängende Birke.

„Aber Onkel Bernhard“, rief Florian, „meine Sonntagshosen!“

„Kopf runter“, donnerte der Onkel. „Rin mit dem Kinn in die Sauce. Beweg dich nicht. Oder willst du, daß sie Hackfleisch aus dir machen?“ Florian tunkte sein Kinn in den Schlamm. Mit einem Auge sah er, daß auch Onkel Bernhard seine gute Hose anhatte.

„Verdammt, sie kommen zurück!“ schrie der Onkel. „Runter in den Graben!“ „Aber der ist doch voll Wasser -“, stotterte Florian kläglich.

„Mach schon!“ brüllte der Onkel und gab ihm einen großen Stoß. „Oder wir sind hin!“

Florian stolperte mit einem Patsch in den Graben, in dem schmutzigbraunes Regenwasser stand. Das lief ihm in seine Gummistiefel. Es reichte ihm bis zu den Knien.



„Ducken!“ schrie ihn der Onkel an. „Die sehen dich ja schon aus zehn Kilometer Entfernung!“

„Ins Wasser?“ fragte Florian erschrocken. Ohne zu antworten, drückte ihm der Onkel die Schulter herunter. Florian mußte sich mit dem Hintern ins Wasser hocken. Der Onkel hockte neben ihm.

„Die Mama wird schimpfen“, jammerte Florian. „Du hast keine Mama mehr“, sagte Onkel Bernhard hart. „Eine Bombe hat vorhin euren Hof getroffen. Deine Mama war sofort tot. Deiner Oma hat ein Splitter das linke Bein abgerissen. Sie verblutet jetzt. Dein Vater ist von den Deckenbalken erdrückt worden. Und dein Opa hat beide Augen verloren. Deine kleine Schwester lebt noch, aber sie ist unter den Trümmern begraben. Man wird sie nicht finden. Sie wird da unten elend zugrunde gehen. Du bist jetzt ein Waisenkind, Florian. Du mußt schauen, wie du allein durch den Krieg kommst. Raus aus dem Graben, die Flieger sind fort. Aber dort drüben ballert's. Ich glaube, da schleichen sich feindliche Infanterie heran, um uns den Weg abzuschneiden. Wir müssen hier weg.“

Kaum war Florian tiefend aus dem Graben geklettert, sagte der Onkel spöttisch: „Wo ist dein Gewehr?“ Verwirrt drehte sich Florian um. Dort schwamm es im Graben.

„Hol's - aber dalli!“ schimpfte der Onkel. „Wie willst du Krieg machen ohne Waffe? Du machst dich ja lächerlich. Und die Feinde sind schon ganz nahe. Das wird dich dein Leben kosten!“

Florian kauerte sich beschämt am Grabenrand nieder und versuchte, den Stock heranzuangeln. Er dreht dem Onkel den Rücken zu.

„Ich spiele jetzt einen von den Feinden“, sagte der Onkel.

„Warte einen Augenblick“, jammerte Florian, „ich muß erst mein Gewehr haben.“

Aber da rief auch schon der Onkel: „Hände hoch!“ und hielt seinen Stock im Anschlag. Florian fuhr erschrocken herum.

„Hände hoch - wird's bald?“ donnerte der Onkel. „Meinst du, ich warte, bis du mich umbringst? Meinst du, ich laß die gute Gelegenheit entgehen, dich zu erledigen?“

„Nein“, rief Florian, „ich nehme die Hände nicht hoch. Ich will nicht der Verlierer sein!“

Und er stürzte sich auf den Onkel, der in diesem Augenblick „Paff!“ sagte, und trommelte ihm mit beiden Fäusten auf der Brust herum.

„Was soll das?“ fragte der Onkel. „Du bist tot. Du bist mir direkt ins Gewehr gelaufen. Laß dich fallen. Du bist jetzt eine Leiche, und ich werde dir deine Stiefel von den Füßen zerren, weil ich sie brauchen kann.“

Aber Florian schrie schrill: „Ich bin nicht tot! Ich bin nicht tot! Und jetzt mach ich dich tot!“

Da klemmte sich der Onkel sein Gewehr zwischen die Knie, packte mit seiner einzigen Hand den Jungen am Kragen und warf ihn mitten in die Brennesselbüsche zwischen Weg und Grabenrand. Florian heulte vor Schmerzen. Nicht nur die Arme brannten. Auch über das Gesicht hatten die Nesseln gepeitscht.

„Das ist unfair!“ schrie er wutentbrannt.

„Meinst du, im Krieg ginge es fair zu?“ fragte der Onkel, dem die nasse Hose an den Beinen klebte. „Wenn du's fair haben willst, mußt du was anderes spielen. Im Krieg sucht nur einer den anderen fertig zu machen, egal wie.“

„Und außerdem bist du viel stärker als ich“, heulte Florian.

„Im Krieg ist immer einer stärker als der andere. Du hättest vorhin gut daran getan, dich zu ergeben. Dann hättest du dir alles weitere erspart.“

„Aber dann hätte ich doch verloren!“ sagte Florian.

„Alle, die sich in einen Krieg einlassen, verlieren, auch wenn es bei manchen so aussieht, als hätten sie gesiegt“, sagte der Onkel. „Und jetzt lauf um dein Leben, wenn du unbedingt weiterleben willst. Die Panzer kommen!“

„Hilf mir aus den Brennesseln raus“, bat Florian matt.

„Wollten wir nicht echten Krieg spielen?“ fragte der Onkel. „Im Krieg hebt einen auch keiner aus dem Schlamassel. Raus, sag ich! Fort! Oder willst du plattgewalzt werden?“

Er stieß den Jungen vor sich her.

„Weg vom Weg - in den Wald hinein!“ keucht der Onkel. „Renn, so schnell du kannst!“

Die Stiefel scheuerten, die Hose klebte. Zwischen den Beinen wurde die Haut wund.

„Ich kann nicht mehr, Onkel Bernhard!“ jammerte Florian.

„Du wirst schon noch können“, ächzte der Onkel, „wenn ich dir sage, daß ich jetzt wieder ein Feind bin und versuche, dir mit dem Gewehrkolben den Schädel einzuschlagen. Renn - ich komme!“ und er schwang seinen Stock und brüllte mit verzerrtem Gesicht: „Gib mir meinen Arm wieder, du verdammter Hund!“

Florian erschrak. So hatte sein Onkel noch nie ausgesehen: wie ein wildes Tier - eine Bestie! Er begann zu rennen. In einer morastigen Mulde verlor er einen Stiefel. Er wagte nicht stehenzubleiben. Er lief auf dem bloßen Socken weiter, traf auf spitze Zweige, auf Reisig, auf Äste. Vor Schmerz

schrie er ab und zu laut auf. Hinter sich hörte er den Onkel immer näher keuchen. Kopflos vor Schreck stürmte er in das dornige Dickicht hinein, das vor ihm lag, und spürte, wie seine Hose hängenblieb und riß, die Sonntagshose. Dann verlor er den zweiten Stiefel und trat in Dornen. Er hört sich wie einen Hund aufjaulen. Das Herz klopfte ihm bis in den Hals. Plötzlich wurde ihm bewußt, daß er den Onkel nicht mehr hinter sich keuchen hörte. Hastig schaute er sich um. Kein Onkel war zu sehen.

Aber dort vor dem Gestrüpp - lag dort nicht etwas in den Farben von Onkel Bernhards Hemd, grün- und gelbkariert?

Florian blieb stehen, schaute schärfer hin, kehrte unschlüssig um. Ja, wahrhaftig, dort lag Onkel Bernhard mit dem Gesicht nach unten und rührte sich nicht. Sein Arm hing ausgestreckt im Heidelbeergesträuch.

Wie betäubt beugte sich Florian über ihn.

„Onkel Bernhard“, flüsterte er.

Der Onkel bewegte sich noch immer nicht.

Florian strich bestürzt über sein graues Haar und bat: „Steh doch auf, Onkel Bernhard - bitte, bitte steh auf.“

Aber der Onkel stand nicht auf. Da wurde es Florian ganz heiß vor Schreck. Er fing an zu weinen.

„Bist du tot?“ schluchzte er. „Ach bitte, sei doch nicht tot!“

Er streichelte Onkels Haar, das grüngelbkarierte Hemd, die schlaffe Hand. Er weinte immer lauter und verzweifelter. Aus der Hitze wurde Kälte. Er schlotterte. Seine Zähne klapperten vor Entsetzten.

„Du kannst doch nicht einfach tot sein“, heulte er.

Da richtete sich der Onkel langsam auf und dreht sich um. In seinem Gesicht klebten Tannennadeln und Moosflöckchen. Florian starrte ihn entgeistert an.

„Du lebst ja“, flüsterte er.

„Nein“, sagte der Onkel. „Ich bin tot. Ich bin von einer Kugel getroffen worden. Es hat mich einer erschossen, der auch Onkel von so einem Jungen ist. Es war ein netter Mensch - einer, der im Frieden nie auf den Gedanken käme, jemanden umzubringen. Wollen wir weiterspielen?“

„Nein“, stammelte Florian, „mir langt's“

„Mir auch“, sagte der Onkel.

Schweigend suchten sie nach Florians Stiefeln. Den einen fand Florian, den anderen der Onkel. Dann machten sie sich auf den Heimweg.

„Unser Krieg hat knapp zwölf Minuten gedauert“, stellte der Onkel fest. Florian schaute erstaunt zu ihm auf. Ihm war er endlos vorgekommen.

„Wollen wir morgen wieder Krieg spielen?“ fragt der Onkel.

„Nein“, antwortete Florian hastig, „keinen Krieg. Gar nichts mehr mit Krieg.“

„Ich habe dich vorhin übel behandelt“, sagte der Onkel. „Es ist mir nicht leichtgefallen. Aber ich hab's getan, weil ich dich mag. Ich will dir begreiflich machen, wie der Krieg wirklich ist.“

„Ich habe so Angst vor dir gehabt“, schnaufte Florian und zog die Nase hoch. „Du hast ausgesehen wie ein Tier, als du mit dem Knüppel hinter mir hergerannt bist.“

„Im Krieg werden die Menschen zu Tieren“, sagte der Onkel ernst.

„Und nachher hab ich Angst um dich gehabt, weil ich dachte, du seist wirklich tot.“

„Im Krieg ist so ein Tod alltäglich. Ich habe damals kaum mehr hingeschaut, wenn ich Tote am Wegrand liegen sah. Für dich soll der Tod nicht alltäglich werden. Ich will, daß du beide Arme behältst. Dich soll kein Panzer zermahlen, keine Bombe zerfetzen, kein Schuss treffen. Du und alle, die wir beide lieben, sollen unversehrt leben können. Und wenn du ein Held sein willst, findest du auch im Frieden Gelegenheit dazu.“

Florian schob seine Hand in die Hand, die seinem Onkel geblieben war, und sagte: „Ich wollte, du hättest noch deine andere Hand.“

„Ich habe ja noch Glück gehabt“, sagte der Onkel. „Du siehst: Zur Not kann man auch mit einer einzigen Hand zurechtkommen. 60 Millionen Menschen haben im letzten Krieg ihr Leben verloren. Darunter waren sicher auch ein paar Tausend solcher Jungen wie du.“

Das letzte Stück des Weges schwiegen sie. Zwischen Koppelzaun und Hof sagte der Onkel: „Ich glaube, deine Mutter bekäme einen Schrecken, wenn sie dich unvorbereitet so sähe. Warte hier, bis ich ihr alles erklärt habe. Ich fürchte, sie wird wütend auf mich sein. Sie weiß ja nichts vom Krieg. Sie ist erst nach dem Krieg geboren worden.“

„Ich weiß schon, was sie sagen wird“, meinte Florian. „Das arme Kind. Es kann eine Lungenentzündung bekommen! Und was für ein Jammer um Hemd und Hose!“

„Ich werde ihr versprechen, dir ein neues Hemd und eine neue Hose zu kaufen“, sagte der Onkel, „und ein großes Paket Papiertaschentücher. Das ist mir die Sache wert. Wenn ich pfeife, ist das Donnerwetter vorbei, dann kannst du kommen.“

Als der Onkel ein paar Schritte gegangen war, rief ihm Florian nach: „Danke, daß du mir den Krieg gezeigt hast.“

Wir danken dem Verlag für die freundliche Abdruckgenehmigung.

EINFACH UMWERFEND



erprobte Experimente mit Dominosteinen

Material

Wesentliche Utensilien sind haufenweise Dominosteine. Diese sollte man auf verschiedenen Wegen organisieren. Am einfachsten ist es, wenn die Jugendlichen diese mitbringen. Im Glücksfall bekommt man eine Ladung bei Banken als Werbegeschenk. Ansonsten müssen sie einfach bei Bekannten und Verwandten zusammengebettelt werden.

Vorbereitungen

Die Spiele brauchen viel Platz. Deshalb ist es am besten, wenn Tische und Stühle ganz zur Seite geräumt werden. Die Jugendlichen teilen sich je nach Gesamtgruppengröße in zwei bis drei Gruppen auf. Die folgenden Spielvorschläge können aber ohne Probleme für mehr Kleingruppen modifiziert werden.

Die Spielideen

EINFACH UMWERFEND - DOMINO

Wer will, kann mit einer normalen Dominorunde einsteigen. Diese Spiel wird hier nicht erklärt, da es allgemein bekannt ist und die Regel jedem Dominospiel beiliegt.

EINFACH UMWERFEND - DAS DOMINO-BOCCIA



Jeder Teilnehmer zieht verdeckt (schwarze Seite oben) drei Dominosteine. Dann beschriftet er drei vorbereitete kleine Kärtchen mit seinem Namen. Die drei Kärtchen haben verschiedene Farben: rot, gelb und grün.

Der Spielleiter zieht am Ende des Raumes eine Startlinie, stellt sich auf diese und wirft einen gut sichtbaren Gegenstand (zum Beispiel gelbe Frisbeescheibe) einige Meter weit weg.

Das Spiel beginnt mit der Ermittlung der Gruppe und des Spielers, die/der beginnen darf. Dies kann in zwei Variationen geschehen:

- Jeder Teilnehmer zählt sämtliche weißen Punkte, die sich auf seinen drei Dominosteinen befinden, zusammen. Wer die höchste Punktzahl hat, darf beginnen. Bei mehreren gleichen Werten wird unter diesen Mitspielenden noch ein Stechen durchgeführt: der Spielleiter legt so viele Dominosteine verdeckt hin, wie es Spieler mit Höchstpunktzahl gibt. Der Spieler, der den Dominostein mit dem höchsten Wert zieht, darf beginnen.
- Der Spielleiter zieht aus einem Sack mit weiteren Dominosteinen einen heraus und nennt die Kom-

bination: z.B. drei - zwei. Wer die gleiche Kombination hat, darf beginnen. Gibt es mehrere gleiche Kombinationen, zählen alle diese Mitspielenden die Punktwerte aller drei Dominosteine zusammen. Der mit der höchsten Punktzahl beginnt.

Die Aufgabe im Spiel ist, von der Startlinie aus jeden Dominostein so nah wie möglich an der gelben Frisbeescheibe zu platzieren. Spieler 1 aus Gruppe A wirft den ersten Stein, dann folgt Spieler 2 aus Gruppe B und wirft den ersten Stein, danach Spieler 2 aus Gruppe A, dann Spieler 2 aus Gruppe B, bis alle durch sind. Dann beginnt das Ganze wieder von vorne mit dem zweiten, danach mit dem dritten Stein. Damit man noch weiß, welcher Stein von welchem Spieler stammt, wird nach jedem Wurf das eigene Namenskärtchen neben den betreffenden Stein gelegt.

Gewonnen hat am Ende des Spiels die Mannschaft, aus deren Spielerreihe der Stein ist, der der Frisbeescheibe am nächsten liegt. Dafür gibt es 10 Punkte. Ist der zweitnächste Stein aus der gleichen Mannschaft, gibt es 15 Punkte. Liegen zwei Steine aus zwei verschiedenen Mannschaften gleich weit weg von der gelben Frisbeescheibe, so teilen sich die Mannschaften die Punkte und jede erhält 5 Punkte. Der zweitnächste Stein ergibt dann nur noch zwei zusätzliche Punkte.

Zusatzregeln

Um die Spannung zu erhöhen, gibt es folgende Zusatzregeln:

- Mit dem eigenen Stein kann man auch gegnerische Steine wegschießen (das Namenskärtchen wird dann natürlich auch mitverlegt). Dadurch ist der Sieg bis zum letzten Schuss ungewiss. Es bietet sich an, dass nicht jeder für sich alleine spielt, sondern in der Gruppe eine Spieltaktik abgesprochen wird.
- Die zweite Zusatzregel ergibt zusätzliche Punkte und hängt mit den unterschiedlichen Farben der Namenskärtchen zusammen. Liegt beim Siegerstein nämlich ein grünes Kärtchen, so wird die Gesamtpunktzahl dieses Dominosteins zu den Siegerpunkten dazuaddiert. Liegt beim Siegerstein ein gelbes Kärtchen, so wird ein Zusatzpunkt dazuaddiert. Liegt jedoch beim Siegerstein ein rotes Kärtchen, so wird die Gesamtsumme des Dominosteins von der Siegespunktzahl abgezogen. Dies bringt zusätzliche Spannung ins Spiel. Es ist sinnvoll, dass die Spieler sich absprechen, welche Farbe sie zu ihrem Stein legen, je nachdem, wie der Wurf ausgefallen ist. Außerdem ist es taktisch klug,

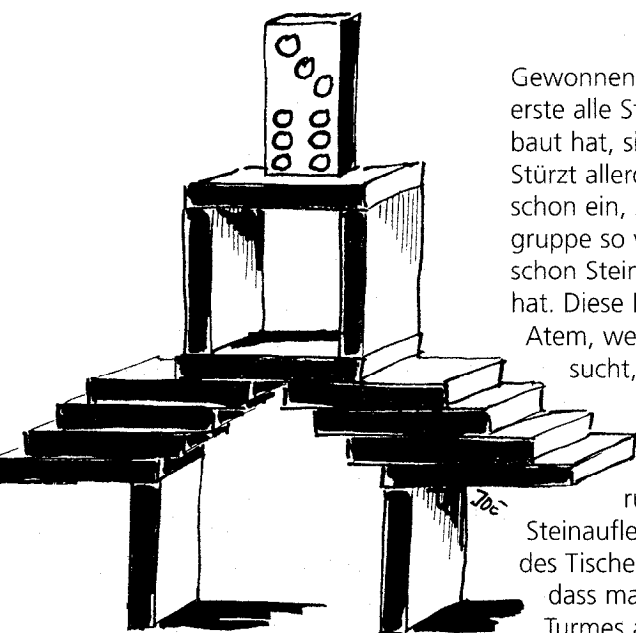
auch auf die Gesamtzahl des Dominosteins zu achten und nicht vielleicht beim ersten Wurf gleich mit der Höchstzahl zu beginnen. Für die gegnerische Gruppe wird es natürlich noch reizvoller zu versuchen, bestimmte Steine mit grünem Kärtchen möglichst von der gelben Frisbeescheibe wegzukicken.

Dieses Spiel kann man beliebig oft wiederholen, so lange es Spaß macht. Die Mindestzahl ist allerdings zweimal, damit eine Revanche möglich ist!

EINFACH UMWERFEND - DER TÜRMCHENBau

Jede Gruppe erhält 28 Domino-Steine (= ein Dominospielsatz). Die werden nun so aufgeteilt, dass alle Mitspielenden gleichviel Steine besitzen. Geht dies von der Gruppengröße nicht auf, erhalten eben einige noch einen Stein mehr.

Jede Gruppe stellt sich hintereinander an der Startlinie auf. Diese befindet sich, wie schon oben erwähnt, am einen Ende des Zimmers. Am anderen Zimmerende werden vom Spielleiter zwei Tische aufgestellt, für jede Gruppe einen.



Gewonnen hat die Gruppe, die als erste alle Steine zum Turm aufgebaut hat, sie bekommt 20 Punkte. Stürzt allerdings der Turm vorher schon ein, so bekommt die Gegen- gruppe so viele Punkte, wie sie schon Steine zum Turm aufgebaut hat. Diese Regel hält das Spiel in Atem, weil man zum einen ver- sucht, so schnell wie möglich fertig zu werden, zum anderen aber beim Rennen (= Erschütte- rung des Bodens), beim Steinauflegen und beim Umrunden des Tisches sehr aufpassen muss, dass man nicht den Einsturz des Turmes auslöst.

Auf den Startpfeiff des Spielleiters rennt der erste Spieler an den jewei- ligen Tisch. Dort legt er auf der Mitte der Tischplatte einen Stein ab, rennt dann um den Tisch herum und wieder zurück zur Startlinie. Dort schlägt er den zweiten Spieler ab, der nun seinerseits in Richtung Tisch losrennt. Spieler 1 stellt sich wieder hinten in der Reihe an. Spieler zwei baut einen Dominostein auf den schon liegenden drauf, und zwar so, dass ein Kreuz entsteht. Dann rennt auch er um den Tisch und wieder zurück, um den näch- sten abzuschlagen. Es darf immer nur ein Stein angebaut werden. Und es muss immer über Kreuz gebaut werden, die Steine immer einmal längs und einmal quer abwechselnd zu einem Turm aufbauen.

Auch dieses Spiel kann man mehr- fach hintereinander wiederholen, Mindestanzahl sind auch zweimal zwecks Revanche.

Variation

Das Spiel kann im zweiten Durch- lauf dadurch variiert werden, dass man auf dem Weg zum Tisch einen kleinen Hindernisparcours aufbaut, über einen Stuhl gestie- gen, unter einem Stuhl durchge- krochen werden muss etc., was zusätzliche Zeit kostet und nicht unbedingt förderlich ist für eine ruhige Hand.

EINFACH UMWERFEND - DIE LANGE SCHLANGE HÄLT NICHT LANGE

Alle verfügbaren Dominosteine werden zwischen den Gruppen aufgeteilt. Aufgabe ist nun, die Dominosteine hochkant und hintereinander in einer langen Schlange aufzubauen. Stößt man den ersten an, raseln alle nacheinander um.

Stein an. Alle Steine, die umfallen, ergeben einen Punkt. Damit wird noch einmal belohnt, dass die Steine dicht genug hintereinander aufgebaut wurden. Wurde zuviel Abstand gelassen, so dass ein Rest der Steine stehenbleibt, werden diese nicht mitgewertet.

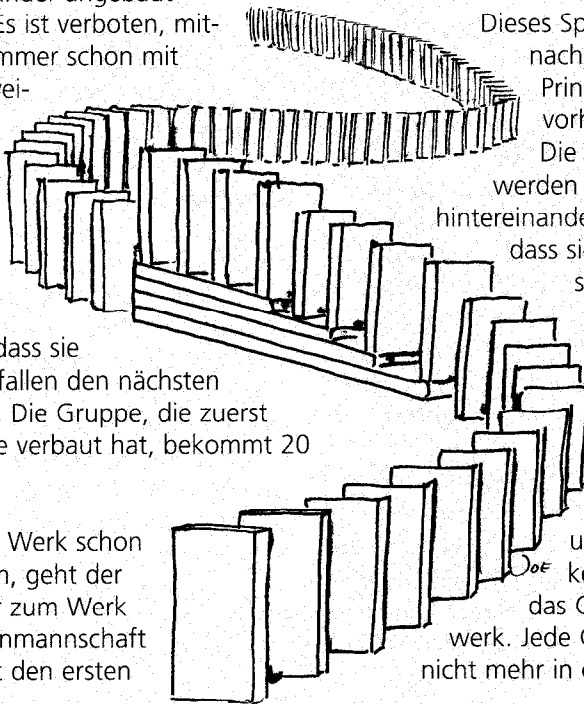
Auch hier empfehlen sich mindestens zwei Durchgänge.

Die Steine sollen im ersten Durchgang in einer Reihe hintereinander aufgebaut werden. Es darf nur an der Startlinie begonnen und dort hintereinander angebaut werden. Es ist verboten, mitten im Zimmer schon mit einem zweiten Teil anzufangen. Die Steine müssen so dicht gestellt werden, dass sie beim Umfallen den nächsten berühren. Die Gruppe, die zuerst alle Steine verbaut hat, bekommt 20 Punkte.

Kippt das Werk schon vorher um, geht der Spielleiter zum Werk der Gegenmannschaft und stößt den ersten

EINFACH UMWERFEND - DIE KUNSTWERK- SCHLANGE

Dieses Spiel funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie das vorherige Spiel. Die Dominosteine werden hochkant so hintereinander aufgebaut, dass sie beim Anstoßen des ersten Steines alle nacheinander umfallen. Diesmal allerdings geht es nicht um Schnelligkeit, sondern um das Gesamtkunstwerk. Jede Gruppe soll nicht mehr in einer Linie auf-



bauen, sondern möglichst viele Kurven und auch weitere Raffinessen einbauen, z.B. eine Rampe hoch und runter oder ähnliches. Nötiges Baumaterial dafür sind Bücher, Lineale, kleine Kartons usw. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Da normalerweise in jedem Gemeindehaus solche Hilfsmittel vorhanden sind, braucht der Spielleiter nichts zu besorgen oder vorzugeben.

In diesem Spiel ist es erlaubt, dass die Teilnehmenden an verschiedenen Stellen zu bauen beginnen oder zwischendrin einige Lücken lassen, die sie erst ganz am Ende auffüllen. So wird verhindert, dass das Werk zu früh mit dem Kippen beginnt. Fällt etwas um, darf es wieder aufgebaut werden.

Grundvoraussetzung für dieses Spiel sind mindestens 100 Steine, besser noch mehr, damit wirklich kunstvoll gebaut und experimentiert werden kann. Die Gruppen haben für diese Aufgabe 15 Minuten Zeit.

Am Ende kommt die Bewertung. Für jedes „Extra“ (z.B. Kurven) gibt es 3 Punkte. „Gefährliche Extras“ (z.B. Steine, die eine Rampe hoch und runter führen) gibt es 5 Punkte. Dann wird das Kunstwerk angestoßen und es gibt noch pro umgefallenem Stein einen weiteren Punkt.

EINFACH UMWERFEND VORSICHT EINSTURZGEFAHR

Jede Gruppe bekommt 17 Domino-
steine. Aus diesen Steinen muss das
nebenstehende Teil nachgebaut
werden.

Hinweis:

Das funktioniert selbst mit der
ruhigsten Hand nicht. Es lässt sich
ohne Hilfsstütze nicht bauen.
Während des Baus müssen die
beiden unteren waagerechten
Steine abgestützt werden. Wenn
der Turm sicher steht, können
diese beiden Steine entfernt wer-
den und der Turm steht. Das wird
den Gruppen aber nicht gleich
verraten.

Für das stehende Kunstwerk gibt
es 10 Punkte.

Auswertung

Am Ende der Spieleinheit wird die
Gesamtauswertung vorgenommen.
Die Gruppe mit der höchsten Punkt-
zahl erhält einen Preis, die Verlierer-
gruppe einen Trostpreis in Form von
- wie könnte es anders sein - (essba-
ren) DOMINOSTEINEN. Notfalls müs-
sen diese selbst gebacken werden.

ANDACHT

Einfach umwerfend

Einstieg: Vertrauensübung

Immer 5-6 Teilnehmende stellen sich in einem Kreis auf. In der Mitte steht ein weiterer Teilnehmer oder eine Teilnehmerin mit verbundenen Augen. Diese Person macht sich nun stocksteif und lässt sich einfach in irgendeine Richtung fallen. Die anderen, die im Kreis stehen, müssen gut aufpassen und sie jederzeit auffangen. Je nach Gruppe ist der Hinweis nötig, dass es sich nicht um einen Spaß, sondern um eine Übung handelt und niemand mit Absicht fallengelassen wird. Alle kommen einmal dran. Es wird deutlich werden, dass sich nicht jeder richtig fallenlassen kann, manche trauen sich vielleicht gar nicht, andere lassen sich vorsichtig fallen und machen sich nicht richtig steif, liefern sich nicht ganz den anderen aus.

Gemeinsam in der Großgruppe wird im Anschluss über diese Übung gesprochen: Was ist den Einzelnen aufgefallen? Welche unterschiedlichen Verhaltensweisen gab es zu beobachten? Wie hat man sich gefühlt, als man „Auffänger“ war und wie, als man sich fallen ließ (Angst, Unsicherheit, Vertrauen ...?).



In die Mitte wird ein größere Anzahl von Dominosteinen gelegt. Ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin bauen einige zu einer Schlange auf und stoßen den ersten Stein an. Dann wird die „Umfallübung“ geübt. Die Dominosteine fallen alle um, einer reißt den anderen mit. Bei der Übung vorher ist immer nur einer umgefallen. Er hat sich freiwillig fallen lassen.

Der Abend soll daran erinnern, dass wir nicht wie Dominosteine sein sollen, die sich brav und ohne Widerspruch hintereinander aufreihen lassen, und die alle brav in die gleiche Richtung kippen, wenn man sie anschubst.

Die Übung erinnert uns daran, dass wir selbst entscheiden können und sollen, in welche Richtung wir uns fallen lassen. Wo lassen wir uns hinfallen, zu wem haben wir Vertrauen? Es war gar nicht falsch, wenn vorher manche gezögert haben oder sich noch absichern wollten. Vieles

muss man erst gut prüfen, bevor man vertraut. Man soll nicht blindlings vertrauen. So ist es auch beim Glauben.

Viel Verschiedenes wird uns heute angeboten, von Esoterik über verschiedene Sekten bis zu den großen Religionen wie Buddhismus, Hinduismus und Islam. Wir sollen nicht blindlings in eine Richtung kippen, sowie uns einer anschubst. Und ich als Mitarbeiterin oder Mitarbeiter will auch nicht so ein „Schubser“ sein, dass ihr in eine Richtung kippt, ohne darüber nachzudenken. Meine Aufgabe ist es, euch mit dem Gott vertraut machen, an den ich selber glaube und dem ich vertraue. Entscheiden müsst ihr euch dann selber. Ihr sollt nicht einfach alle so sein wie die Dominosteine, brav aufgestellt in einer Reihe, und dann von einem in eine vorher von ihm ausgewählte Richtung in Bewegung gebracht. Ihr sollt den Glauben an Jesus Christus von mir kennenlernen, deshalb mache ich diesen Jugendkreis - aber Schritte darin gehen, Vertrauen hineinsetzen müsst ihr selbst. Und auch da ist es dann wie bei der Übung. Die Erfahrung, dass man gehalten wird, muss man selbst machen. Ich kann viel davon erzählen - aber richtig begreifen werdet ihr es erst, wenn ihr es selbst erlebt. Genauso ist es beim Glauben. Ich kann viel davon erzählen, was ich glaube und welche Erfahrungen ich damit

gemacht habe. Aber richtig begreifen kann man dies erst, wenn man selbst Erfahrungen gemacht hat, etwas gewagt hat. Gott ist dazu bereit, diese Schritte mitzugehen. Er möchte, dass du erlebst, wie er dich auffängt, wie du ihm vertrauen kannst. Er möchte, dass du Schritte zu ihm und mit ihm wagst. Du sollst Gott nicht versuchen, indem du zum Beispiel von einer Brücke springst und von ihm forderst, dass er dich bewahrt. Aber du kannst Gott in deinem Alltag und in jeder Situation, in der du steckst, bitten, dass er sich dir zeigt, dass du erleben darfst, wie er bei dir ist und dir hilft, dich bewahrt. Nimm diese Herausforderung und dieses Angebot Gottes an. Er möchte nicht, dass du zu ihm hingekippt wirst, sondern dass du dich bewusst für ihn entscheidest!

Das Tolle ist, dass du für Gott kein Dominostein bist, den man aufstellt und umkippt. Und dass du für ihn kein Dominostein bist, von dem es noch haufenweise gleiche gibt. Du bist ein Original für Gott. Er bewertet dich nicht nach Punkten, unterscheidet nicht nach verschiedenen Wertigkeiten, dass der eine mehr und der andere weniger wert ist, wie es bei manchen Spielen vorhin war. Du bist für ihn wichtig, egal, was du schon geleistet hast oder was du noch leistest. Du bist für ihn wichtig, und er möchte, dass du ihm vertraust.

Bastelanregung Dominospiel

Man benötigt dazu Kiefernleisten, 0,5 mm stark und 2 cm breit. Pro Spiel werden 28 Spielsteine mit 4 cm Länge von der Kiefernleiste abgesägt. Die Spielsteine haben dann die Maße 4 x 2 cm. Die Punkte können entweder aufgemalt oder mit einem Brennmalgerät eingebrannt werden.

Unter Zuhilfenahme einer Schablone, kann das Dominospiel auch in Serie produziert werden.

Eine Aufbewahrungsschachtel kann noch gefaltet oder beklebt werden. Noch schöner ist natürlich eine Holzkassette, deren Herstellung zwar einen großen Mehraufwand erfordert, die dafür aber genial aussieht.

Wer es sich ein bisschen einfacher machen möchte, kann auch bei der

Firma OPITEC

Postfach 20, Hohlweg 1,

97232 Giebelstadt-Sulzdorf,

Tel. 09334 - 941111,

Fax: 09334 - 941194

die Komplettbastelpackung „*Dominospiel*“ (Nr. 104.113) bestellen, bei der die Holzkassette dazugehört.
Einzelpreis 3,95 DM.

Logo

Kleine Rätselgeschichten für Zwischendurch

Bis zur Abfahrt des Zuges sind es noch 15 Minuten, das Mittagessen ist noch nicht ganz fertig, vor dem anvisierten Museum drängen sich die Massen ... Die Gruppe wird bereits kribbelig. Nichts besser als ein paar logische Nüsse, die es zum Zeitvertreib zu knacken gilt.

Ablauf

Der erste Teil der Geschichte wird erzählt. Nun ist es Aufgabe der Gruppe, durch gewitzte Fragen und pfiffige Verknüpfungen die Situation oder die Geschehnisse der Geschichte herauszufinden. Dabei dürfen nur solche Fragen gestellt werden, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können - kein Problem, logo!

Logische Geschichte Nr. 1

Ein Mann liegt auf einer Wiese. Er ist tot. Neben ihm liegt ein Bündel.

Lösung: Der Mann ist ein Fallschirmspringer, dessen Schirm sich nicht geöffnet hat.



Logische Geschichte Nr. 2

Ein Mann macht drei Schritte nach vorne, einen zur Seite und ist tot.

Lösung: Der Mann ist Seiltänzer, der mit verbundenen Augen über das Seil ging. Er glaubte, er wäre bereits am anderen Podest angekommen, als er den Schritt zur Seite machte.

Logische Geschichte Nr. 3

An der Decke hängt ein Seil mit einer Schlinge. Darunter steht ein Stuhl. Vor dem Wohnzimmerschrank liegt eine tote Frau.

Lösung: Ein Mann wollte seiner Frau einen Schreck einjagen, er tat, als ob er sich erhängt hätte. Die Raumpflegerin kam herein, sah, wie er da hing, dachte, er wäre tot und begann, den Schrank nach Wertgegenständen zu durchsuchen. Der Mann sah das und trat ihr in den Po. Darauf erschrak die Frau so sehr, dass sie einen Herzinfarkt bekam und starb.

Logische Geschichte Nr. 4

Zwei Freunde treffen sich nach langer Zeit wieder. Sie gehen in ein Spezialitätenrestaurant und essen Albatros. Plötzlich läuft einer der beiden raus und bringt sich um.

Lösung: Die beiden waren mit mehreren anderen auf einer Insel schiffbrüchig gewesen. Alle anderen starben. Der, der sich umgebracht hat, war sehr krank. Der andere hat ihn mit Menschenfleisch gefüttert, ihm aber erzählt, es wäre Albatros. Zur Erinnerung wollten sie Albatros essen. Er merkte, daß Albatros ganz anders schmeckt, und ihm wurde klar, dass er Menschenfleisch gegessen hatte. Da brachte er sich um.

Logische Geschichte Nr. 5

Eine Frau kommt in ein Zimmer. Kleopatra liegt tot in einem Scherbenhaufen. Im Zimmer ist eine große Pfütze. Cäsar liegt auf dem Sofa und schläft.

Lösung: Kleopatra ist ein Goldfisch und Cäsar ein kleiner Kater. Cäsar hat an Kleopatras Goldfischglas gestoßen, und es ist heruntergefallen. Vor Schreck suchte er das Weite und ist dann auf dem Sofa eingeschlafen.

Logische Geschichte Nr. 6

Ein Zug fährt von A nach B. Ein Mann fährt mit, verzweifelt, doch voller Hoffnung. Auf der Rückfahrt ist der Mann fröhlich und sehr zufrieden. Plötzlich steht er auf und springt aus dem Zug und ist tot.

Lösung: Der Mann ist blind. Seine letzte Hoffnung, wieder sehend zu werden, liegt in B. Es gelingt. Auf der Rückfahrt fährt der Zug durch einen Tunnel. Der Mann denkt erschrocken, ich bin wieder blind, steht auf und springt aus dem Zug.

Logische Geschichte Nr. 7

In einer Wüste steht eine Scheune. In der Scheune hängt ein Erhängter. Unter ihm ist eine Wasserpfütze, und vor der Scheune steht ein Lkw.

Lösung: In dem Lkw hat der Mann einen Eisblock hergebracht, sich daraufgestellt und das Seil um den Hals gelegt. Der Block schmolz dahin, der Mann wurde erwürgt.

Logische Geschichte Nr. 8

Im 18. Stock eines New Yorker Hochhauses wohnt ein Mann. Morgens, wenn er zur Arbeit geht, fährt er mit dem Aufzug bis in den ersten Stock. Wenn die Sonne scheint, fährt er abends nur bis zum 10. Stock und läuft die anderen Etagen zu Fuß. Bei Regenwetter fährt er bis in den 18. Stock.

Lösung: Der Mann ist Liliputaner und kommt mit der Hand nur bis zum Druckknopf für den 10. Stock. Bei Regenwetter hat er seinen Schirm dabei.

Logische Geschichte Nr. 9

In einem Raum steht ein Tisch. Um diesen stehen drei Stühle herum. Auf dem Tisch liegt ein Kartenspiel. Auf dem Boden liegen drei Leichen. Daneben liegt eine Pistole.

Lösung: Die Drei befinden sich auf einem U-Boot, das nicht mehr manövrierfähig auf dem Meeresgrund liegt. Sie spielten Karten um die einzige Kugel, die sich in der Pistole noch befand. Die anderen erstickten.

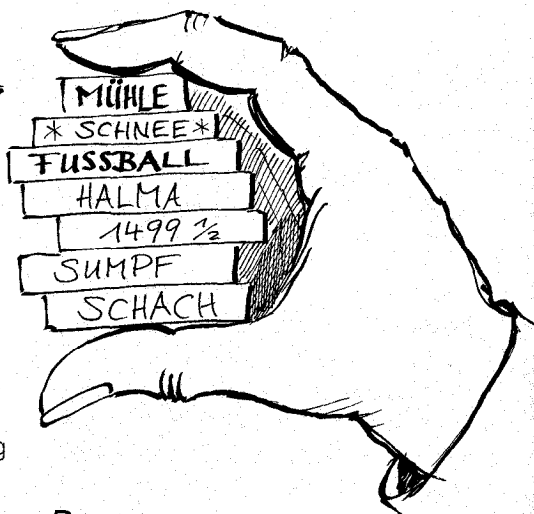
Logische Geschichte Nr. 10

Ein Mann tritt in ein Zimmer, sieht keine Sägespäne und erschießt sich.

Lösung: Der Mann ist Liliputaner und arbeitet beim Zirkus. Ein Freund hat, um dem Mann den Umgang mit den Möbeln zu erleichtern, an allen Möbeln die Beine abgesägt. Der Liliputaner weiß nichts davon. Der Freund hat das Zimmer gekehrt verlassen. Als der Liliputaner ins Zimmer tritt, sieht er nicht, was geschehen ist, denkt, er sei gewachsen und habe keine berufliche Zukunft mehr. Aus Verzweiflung erschießt er sich.



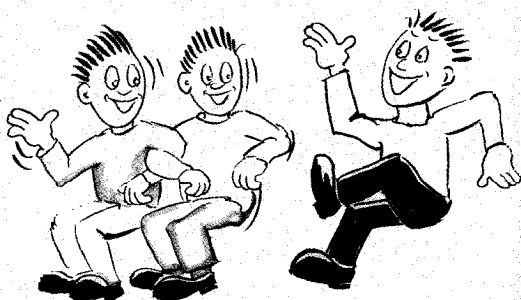
KLEINE SPIELE



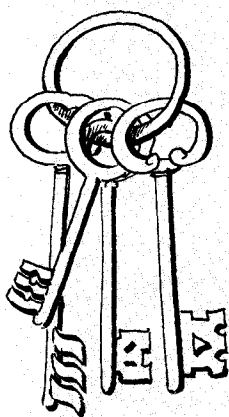
Kleine Spiele sollen während der Gruppenstunde das Verhalten der Gruppe in eine bestimmte Richtung lenken. Sie sind kurz und sollten auch nicht zu häufig wiederholt werden. Der Materialaufwand ist gering, meist werden nur wenig Spielgeräte benötigt. Falls ein benötigter Gegenstand nicht vorhanden ist, so kann er mit etwas Phantasie durch einen anderen ersetzt werden. Wenn die Gruppe also aufgedreht und unruhig ist, kann durch die richtigen Spiele wieder Ruhe und Aufmerksamkeit erlangt werden. Hat die Gruppe andererseits bei einem Thema über längeren Zeitraum eher ruhig sitzen und arbeiten müssen, so kann durch kleine Spiele zwischendurch dem natürlichen Bewegungsdrang Raum gegeben werden. Danach ist die Aufmerksamkeit wieder besser gegeben. Ebenso kann man viele Spiele auch zur Einstimmung auf bestimmte Gruppenstundenthemen benutzen oder auf bestimmte Themen hin variieren.

BEWEGUNGSSPIELE

Bewegungsspiele sollen in erster Linie dazu dienen, dass die Teilnehmer sich austoben können. Dazu kann der Rest der Gruppe, der selbst nicht mitspielt, selbstverständlich auch immer die Spielenden anfeuern, wobei die Bildung von Mannschaften vorteilhaft ist. Für alle Spiele gilt, dass die Teilnehmenden bzw. die Mannschaften vom Können (Kraft, Geschicklichkeit, Beobachtungsgabe usw.) ähnlich sind. Eine hohe Überlegenheit der einen Mannschaft wirkt auf die andere



Mannschaft frustrierend und verdirbt letztendlich den Spaß am Spiel. Spielen verschiedene Altersgruppen gegeneinander, was auch durchaus seinen Reiz haben kann, sollten die Älteren oder Kräftigeren durch ein Handicap (z.B. nur die linke Hand benutzen o.ä.) eingeschränkt werden.



Schlüsselspiel

Spielerzahl:
10 bis 30
Spielgerät:
1 Schlüsselbund

Die Spielerinnen und Spieler sitzen auf Stühlen in einem großen Kreis. Der Spielleiter geht mit einem Schlüsselbund in der Hand im Kreis herum. Er tippt einen Spieler an, der sich ihm anschließen muss. Dieser fasst wiederum einen anderen an der Hand, bis eine längere Kette entsteht. Unvermutet wird der Schlüsselbund fallen gelassen. Daraufhin versuchen alle aus der Kette, einen freien Platz zu erreichen. Wer am Ende übrig bleibt, muss neu beginnen.

Beute bewachen

Spielerzahl: 4 bis 6
Spielgeräte: Mehrere kleine Gegenstände

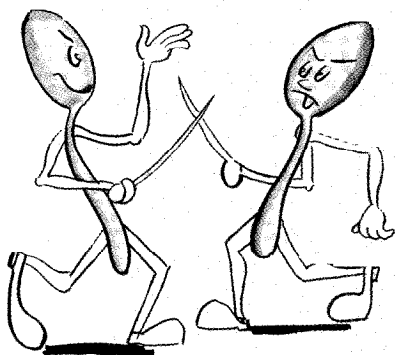
Auf den Boden wird ein Kreis von etwa 1,50 bis 2 Meter Durchmesser gezeichnet oder mit einer Schnur gelegt. In der Mitte des Kreises hütet ein Wächter oder eine Wächterin bestimmte „Waren“ (z.B. kleine Bälle, Steine, Stöcke usw.). Die begehrten Gegenstände dürfen nicht unter sich „begraben“ werden, sondern müssen um die Person in der Mitte herum verteilt werden. Einige Mitspielende hocken außerhalb des Kreises und versuchen, sich davon etwas zu nehmen, ohne abgeschlagen zu werden. Die Person in der Mitte darf diese abschlagen, solange sie sich mit einem Körperteil über dem Kreis befinden. Wer erwischt wird, muss die Beute zurücklegen und ausscheiden. Nach einer vorher festgelegten Spielzeit von etwa ein oder zwei Minuten wird festgestellt, wieviele Stücke entwendet worden sind.

Reisebericht

Spielerzahl: beliebig

Vor dem Spiel muss sich die Spielleitung einen gut durchdachten Reisebericht ausdenken. Die Mitspielenden sitzen in einer Runde. Der Berichterstatter teilt die Gruppe in

gleich große Untergruppen ein, von denen sich jede ein oder zwei Worte (z.B. Rucksack, Herberge, Brot usw.) merken muss. Dann wird der Reisebericht erzählt. Wird das Wort nun während der Erzählung genannt, so muss die betreffende Gruppe schnell aufstehen und sich gleich wieder setzen (oder um den Stuhl herumlaufen o.ä.) - bei einem Städtenamen springen alle Spieler auf. Am Geschick des Erzählers liegt es nun, ob er die Spieler ordentlich „mitreisen“ lässt.



GESCHICKLICHKEITS- SPIELE

Geschicklichkeitsspiele können in der Gruppenstunde als belebendes oder beruhigendes Element verwendet werden, aber genauso nur zum Austoben. Je jünger die Gruppenmitglieder sind, desto weniger ausgebildet ist ihre Motorik - deshalb kann es je nach Gruppe notwendig sein, die Regeln etwas zu erleichtern.

Schmalere Pfad

Spielerzahl: jeweils zwei Mitspielende bilden mehrere Paare, die nacheinander spielen

Zwei Mitspielende sollen auf einer Linie, Stühlen o.ä. aneinander vorbeigehen. Wer den anderen behindert oder rauswirft, fliegt selber raus.

Abwandlungen:

Beide tragen ein volles Glas Wasser, das nicht verschüttet werden darf oder haben eine brennende Kerze in der Hand, die gegenseitig ausgeblasen werden muss. (Vorsicht: heißes Wachs und Flamme).

Löffelduell

Spielerzahl: ein bis drei Paare können gleichzeitig spielen.

Spielgeräte: 2 Esslöffel und 2 Kartoffeln pro Spielpaar

Jeweils zwei Mitspielende sind durch einen Kreidestrich o.ä. voneinander getrennt. In der rechten Hand haben beide einen leeren Löffel, in der linken einen mit einer Kartoffel o.ä. darauf. Nun versuchen beide, sich mit dem leeren Löffel gegenseitig die Kartoffel wegzunehmen und die eigene durch Ausgleichsbewegungen vor dem Körper zu schützen, ohne sich dabei aber abzuwenden!

Sohlenkampf

Spielerzahl: jeweils 2, mehrere Paare können gleichzeitig spielen
 Spielgeräte: je Spielpaar zwei lange, besenstiel dicke Stöcke.

Je zwei Mitspielende setzen sich mit angezogenen Beinen so gegenüber, dass sie ihre Fußballen aneinanderdrücken können. In den Kniekehlen hat jeder einen Stock, unter dem er die Arme hindurchschiebt und vorn mit gefalteten Händen die Unterschenkel umfasst. Nach einem Startsignal versucht jeder der beiden Spieler, den anderen mit den Fußsohlen nach hinten zu drücken, so dass er das Gleichgewicht verliert und auf den Rücken rollt.

Einfädeln

Spielgeräte: 1 Flasche oder Ball, 1 Nähnadel, Faden

Ein Spieler sitzt auf einer umgelegten Flasche oder auf dem Ball und versucht, eine Nadel einzufädeln. Die Beine werden ausgestreckt und übereinandergelegt, so dass nur eine Ferse den Boden berührt. Statt des Einfädelns kann auch eine Kerze angezündet werden, wobei ein Helfer das Zündholz zureicht.

Schwarz-Weiß

Spielerzahl: beliebig

Zwei Mannschaften, Schwarz und Weiß, sitzen sich an einem langen schmalen Tisch gegenüber. Jeder Spieler schiebt seine Hände bis zur gegenüberliegenden Tischkante vor. Wird vom Spielleiter „Schwarz“ gerufen, so versuchen die Spieler dieser Mannschaft, ihrem Gegner schnell auf die Hände zu schlagen, noch bevor er sie weit genug zurückgezogen hat.

Büchsenwettlauf

Spielerzahl: 2 bis 12

Spielgeräte: 3 Dosen für jeden Spieler

Mehrere Spieler sind mit jeweils drei Dosen ausgerüstet, auf denen sie eine kurze Strecke zurücklegen müssen, ohne mit den Füßen den Boden zu berühren. Am Start stellen sie sich auf die zwei hinter der Startlinie stehenden Dosen und stellen die dritte Dose so weit nach vorne, dass sie sie mit einem Fuß gut erreichen können. Dann holen sie den freigebliebenen Fuß nach vorn, stellen den anderen Fuß darauf, um wiederum die letzte Dose vorzustellen usw.

Zündholzstaffel

Spielerzahl: 6 bis 8 in einer Gruppe

Spielgeräte: pro Mannschaft eine Schachtel Zündhölzer

Alle Spieler sitzen in einem Kreis oder um einen Tisch herum. Dann wird, je nach Anzahl der Mannschaften, abgezählt, jeder bleibt aber an seinem Platz sitzen. Jeder erste Spieler hat eine Zündholzschachtel, in der mehrere Zündhölzer enthalten sind. Nach dem Startzeichen nimmt der erste Spieler auf der einen Seite der Schachtel ein Zündholz heraus und steckt es auf der anderen Seite verkehrt herum wieder hinein, schiebt dann die Schachtel wieder zu und gibt sie an den nächsten Spieler weiter. In welcher Mannschaft ist die Schachtel zuerst ordnungsgemäß durchgewandert?

Wasser-Land-Luft-Feuer

Spielerzahl: beliebig

Spielgeräte: ein kleiner Ball o.ä.

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Mittelspieler wirft nun den Ball einem Mitspieler zu und ruft dabei z.B. „Wasser“. Der Spieler, der den Ball gefangen hat, muss nun den Ball sofort wieder zurückwerfen und den Namen eines Tieres nennen, das im Wasser lebt. Bei Land ist ein Landtier zu nennen, bei Luft ein Vogel.

Allgemeine Bezeichnungen wie z.B. Tier, Fisch oder Vogel sind natürlich nicht zulässig. Wird nicht sofort widergeantwortet, ein solcher allgemeiner Begriff verwendet, ein falscher oder schon verwendeter Name gerufen, so kommt dieser Spieler in die Mitte. Wenn der Mittelspieler den Ball wegwirft und laut „Feuer“ ruft, müssen sich alle Spieler einen neuen Sitzplatz suchen (nicht nur auf den nächsten rücken). Wer übrig bleibt, kommt in die Mitte.

SPIELE MIT VERBUNDENEN AUGEN

Spiele mit verbundenen Augen schulen vor allem die Wahrnehmung durch die verbleibenden Sinne. Zum anderen kann durch solche Spiele das Sozialverhalten gefördert und geschult werden. Außerdem kann dadurch erahnt werden, was es heißt, auf eine wichtige Körperfunktion verzichten zu müssen. Zum anderen muss der Blinde sich darauf verlassen, dass die Gruppe seine „Blindheit“ nicht für derbe Scherze ausnutzt, ebenso wie die Gruppe lernen muss, sich gerade hier an die Spielregeln zu halten.



Gepäckesel

Spielgeräte: viele unterschiedliche Gegenstände

Ein Spieler wird mit verbundenen Augen im Raum herum geführt. Man hält ihm nach und nach Gegenstände hin, die er mit einer Hand nur einmal berühren darf, um sie dann zu erraten. Kann er den Gegenstand mit der ersten Antwort nicht richtig bezeichnen, so muss er diesen Gegenstand mitnehmen. Möglicherweise wird er so sehr schnell zum „Gepäckesel“.

Stimmenraten

Spielerzahl: 8 bis 10 in einer Gruppe

Die Spieler sitzen im Kreis. In der Mitte befindet sich einer mit verbundenen Augen. Der Spielleiter

zeigt auf einen im Kreis Sitzenden, der den Namen des Mittelspielers mit verstellter Stimme nennt. Der Mittelspieler soll erraten, wer es war. Wird richtig geraten, erfolgt die Ablösung. Sonst bleibt der bisherige Spieler in der Mitte. In einer größeren Gruppe wird das Stimmenraten schwierig, deshalb sollte man das Verstellen der Stimme vermeiden.

Anschleichen

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, dass alle möglichst leise sind und es trotzdem ein durchaus spannender Wettbewerb sein kann. Entweder draußen oder auch in einem Raum sitzt ein Spieler mit verbundenen Augen. Alle anderen müssen versuchen, sich diesem so leise zu nähern, dass er sie nicht bemerkt. Hört er etwas und zeigt in die richtige Richtung, so muss dieser Spieler wieder zurück an den Ausgangspunkt oder ist ausgeschieden. Gerade draußen schult dieses Spiel auch den Blick für die Bodenbeschaffenheit, die Windrichtung usw. Allerdings sollte man darauf achten, dass die Mitspieler die sich anschleichen, den „blinden“ Mitspieler beim Erreichen nicht erschrecken, sondern nur sanft berühren, damit er weiß, wieviele ihn bisher erreicht haben.

Klapperschlange

Spielgeräte: Getränkedose, kleine Steine, Augenbinden

Spieler: 10 -30 Personen

Alle Spieler bis auf einen tragen Augenbinden. Der sehende Spieler erhält eine mit kleinen Steinen gefüllte Dose und wird, indem er alle 10 Sekunden (je nach Gruppengröße) damit rasselt, zur Klapperschlange. Ausschließlich über das Hören müssen die anderen das Untier orten und ergreifen. Wer die Klapperschlange fängt, darf deren Rolle in der folgenden Runde übernehmen.

Hinweis:

Schafft eine lebende Spielfeldbegrenzung (wenn ihr nicht in einem Raum spielt), indem ihr mindestens 4 Teilnehmer am äußeren Rand postiert. Sie sind dafür verantwortlich, dass die blinden Spieler nicht aus dem Feld laufen. Natürlich hat auch die Klapperschlange diese Grenzen zu respektieren.

Variante: Sollte es zu schwierig sein, die gefährliche Schlange zu ergreifen, so werden auch ihr die Augen verbunden und sie wird zur Blindschleiche.

KIM-SPIELE

Die Kim-Spiele sind die wohl bekanntesten, benannt nach einem Jungen aus einem Jugendroman. Dabei geht es darum, sich verschiedene Gegenstände in kürzester Zeit zu merken bzw. wahrzunehmen. So können Kim-Spiele mit verbundenen Augen als Tastspiele durchgeführt werden. Die Spielenden haben 2 Minuten Zeit, verschiedene Gegenstände zu ertasten und sich zu merken. Anschließend sollen diese aufgeschrieben werden. Dies geht z.B. auch mit Knoten, die durch Ertasten erkannt werden sollen und schließlich in gleicher Anzahl im Anschluss nachgeknotet werden sollen. Ebenso ist es möglich, dass der Spieler mit verbundenen Augen sich verschiedene Gerüche und Düfte merken muss. Der Phantasie sind bei dieser Spielidee keine Grenzen gesetzt.



WER BLEIBT WEISS AUF DEM WEG ZUM WEISSEN SCHATZ ?

**ein großes
Waldgeländespiel
für Gruppen**

Die Spielidee

Ziel des Geländespiels ist es, den großen weißen Schatz (eine große Schüssel weißen Quark) zu finden.

In einer einleitenden Vorbereitungsphase treffen die einzelnen Teams zunächst jeweils für sich Spielvorbereitungen.

In der sich daran anschließenden Jagdphase jagen sich die einzelnen Teams gegenseitig Fahnen ab. Durch die Möglichkeit, gegnerische Spieler durch Abspritzen mit farbiger Flüssigkeit vorübergehend einsatzun-

fähig zu machen, kommt Spannung, Taktik und Geschicklichkeit ins Spiel.

Je nach Erfolg in der Jagdphase beginnt für die einzelnen Teams die abschließende Quarksuchphase früher oder später. Da der weiße Schatz nur schwer gefunden und geborgen werden kann, erhalten die Teams in dieser Spielphase die Möglichkeit, in einem bestimmten Gebiet Bodenschätze zu suchen und diese dann auf dem Rohstoffmarkt gegen einen Schatzplan und verschiedene zur Bergung nach ihrer Ansicht erforderliche oder hilfreiche Werkzeuge einzutauschen.

■ SPIELABLAUF UND WICHTIGE SPIELREGELN

Vorbereitungsphase

In der Vorbereitungsphase richtet jedes Team innerhalb des Spielgebiets ein Lager ein. Das Lager hat einen Durchmesser von etwa zehn Meter. Es wird begrenzt durch Baumstämme und Äste, die vom jeweiligen Team im Spielgebiet gefunden worden sind. Die Höhe der seitlichen Begrenzung des Lagers darf 80 cm nicht übersteigen.

Mit Wasser und Lebensmittelfarbe wird dann im Lager in einem Eimer die „Munition“ für die Jagdphase hergestellt. In dem gefärbten Wasser stellt jedes Team zunächst durch



Batiken von
weißen Tüchern
vier Fahnen in
der ihm zugewie-
senen Farbe her.

Die Fahnen werden dann mit Schnur an kräftigen, meterlangen Holzstöcken befestigt und in der Mitte des Lagers aufgestellt.

Anschließend wird jeder Spieler mit einer 10-ml-Spritze ausgestattet, die dann mit der „Munition“ seines Teams gefüllt wird. Weiter muss spätestens jetzt jeder Spieler am Oberkörper ein weißes T-Shirt tragen.

Außerdem erhält jedes Team weißen Stoff, eine Schere, Nadel und Faden.

Jagdphase

Zu einem vorher bereits vom Spielleiter angekündigten Zeitpunkt ertönt ein Startsignal, mit dem die Jagdphase beginnt. Bis zu diesem Zeitpunkt müssen sich alle Spieler beim Lager ihres Teams aufhalten.

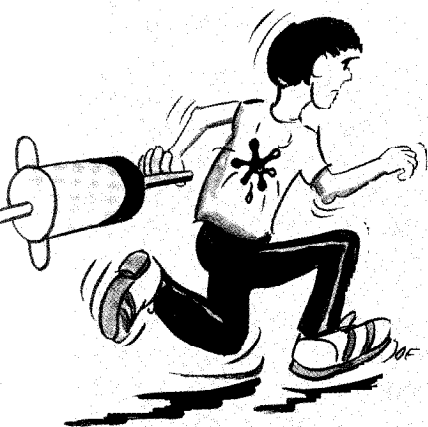
Ziel dieser Phase ist es, aus den Lagern der anderen Teams jeweils eine Fahnen zu erobern und möglichst bald im eigenen Lager einen kompletten Flaggensatz (eine eigene Fahne und je eine Fahne der übrigen Teams) zusammengestellt zu haben.

Gegnerische Fahnen werden erobert, indem ein Spieler in das Lager eines gegnerischen Teams eindringt, eine Fahne mitnimmt und diese in das Lager seines Teams transportiert.

Jedes Team kann sich vor Angriffen gegnerischer Spieler schützen, indem der gegnerische Spieler mit der eigenen „Munition“ angespritzt wird.

Spritzen darf nur, wer selbst nicht angespritzt ist, also ein spritzerfreies weißes T-Shirt trägt. Wer angespritzt worden ist, muss sofort (vorsorglich) seine eigene „Munition“ ausspritzen.

Er darf erst dann seine Spritze mit neuer „Munition“ auftanken und (sowohl aktiv „angreifend“ als auch passiv „verteidigend“) weiterspielen, wenn er im eigenen Lager-„Lazarett“ den oder die Spritzer mit weißen Stoffstücken übernährt hat.



Wenn ein Spieler, der gerade eine Fahne trägt, angespritzt wird, hat er die Fahne an denjenigen Spieler, der ihn angespritzt hat, herauszugeben.

Sobald ein Team einen kompletten Flaggensatz in seinem Lager hat, sammelt es sich und begibt sich mit seinem Flaggensatz zum Rohstoffmarkt, einem bereits vor Spielbeginn vom Spielleiter bekanntgegebenen Ort außerhalb des Spielgebiets.

Spieler, deren T-Shirt noch Spritzer aufweisen, müssen vor dem Verlassen des Spielgebiets zunächst auch diese Spritzer noch übernähren.

Auch während des Verlassens des Spielgebiets dürfen Spieler von gegnerischen Spielern noch angespritzt werden. Entsprechend darf sich aber auch jedes Team auf dem Weg zum Rohstoffmarkt verteidigen.

Wenn ein Team von einer Farbe mehr als eine Fahne hat, müssen diese (zusätzlichen) Fahnen unbedingt im Lager zurückgelassen werden. Sie dürfen auch nicht versteckt werden. Andernfalls haben nicht alle Teams die Möglichkeit, einen kompletten Flaggensatz zu erlangen.

Quarksuchphase

Am Rohstoffmarkt bietet ein Händler Schatzpläne und Werkzeuge an. Ein Team kann nur dann kaufen, wenn alle Spieler des Teams ihre Farbspritzer auf ihren T-Shirts sorgfältig zugenäht haben.

Um den Rohstoffmarkt herum sind im Gelände an Bäumen Zahnstocher („Langholz“) und goldene Reißzwecken („Nuggets“) sowie auf dem Boden einige wenige farbig angestrichene Kieselsteine („Edelsteine“) versteckt. Diese müssen von den Teams gesucht werden.

Am Rohstoffmarkt hängt ein Plakat, auf dem Beispiele der einzelnen Rohstoffe abgebildet sind, deren Wert sowie die Kosten der Schatzpläne und Werkzeuge.

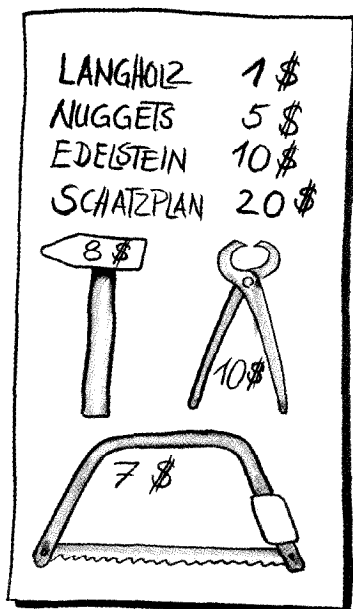
Wert der Rohstoffe:

Langholz	1 \$
Nuggets	5 \$
Edelstein	10 \$

Preise für die Werkzeuge und den Schatzplan

Werkzeuge	5-10 \$ (je nach Auszeichnung)
Schatzplan	20 \$

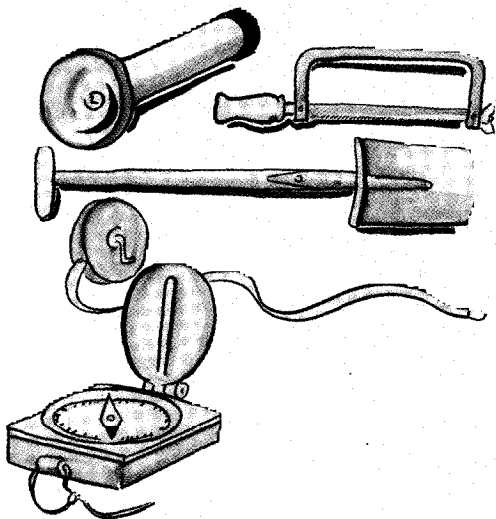
Jedes Team muss mindestens einen Schatzplan und mindestens drei Werkzeuge kaufen. Höchstenfalls dürfen je Team zwei Schatzpläne und fünf Werkzeuge gekauft werden.



Die Schatzpläne und die Werkzeuge dürfen von jedem Team nicht nach und nach gekauft werden, sondern müssen „auf einen Schlag“ gekauft werden. Auch spätere Nachkäufe sind ausgeschlossen.

Es gibt zwei verschiedene Schatzpläne. In jedem Schatzplan stecken alle zum Auffinden des weißen Schatzes erforderlichen Informationen.

Wer jedoch beide Schatzpläne zusammen hat, kann den Schatz noch schneller und einfacher finden. Die Schatzpläne befinden sich in verschlossenen Umschlägen. Wer den zweiten Schatzplan kauft, kann also sowohl Glück (das Team zieht den zweiten Schatzplan) als auch Pech haben (das Team zieht nochmals denselben Schatzplan, den es bereits hat).



Sobald ein Team seinen Mindesteinkauf getätigt hat, darf es sich auf die Suche nach dem weißen Schatz machen.

Das Team, das den weißen Schatz zuerst gefunden und geborgen hat, hat gewonnen und darf seinen Sieg genießen.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Auswahl des Spielgebietes

Das Spielgebiet für die Jagdphase sollte groß genug sein und am besten durch eine natürliche Grenze (z.B. Wege, Waldrand) abgegrenzt sein. Zwischen den einzelnen Lagern sollte ein Abstand von etwa 250 m bis 300 m sein. Das Spielgebiet sollte aus Gründen der Chancengleichheit gleichmäßig bepflanzt sein.

Als Rohstoffmarkt bietet sich eine markante und für alle Spieler leicht zu findende Stelle (z.B. Schutzhütte, Lichtung, Parkplatz) außerhalb des Spielgebiets der Jagdphase an.

Der Ort, an dem der weiße Schatz versteckt wird, ist ebenfalls entsprechend den jeweiligen örtlichen Voraussetzungen auszuwählen. Als Entfernung zum Rohstoffmarkt empfiehlt sich eine Strecke von etwa 500 m.

Der Schatz sollte nicht zu einfach versteckt werden. Nur so haben auch noch die nachfolgenden Teams eine Chance, den Schatz vor dem Team zu bergen, das zuerst mit der Quarksuchphase begonnen hat.

Als Versteck bieten sich beispielsweise an:

- eine Höhle (hilfreiches Werkzeug in diesem Falle: Taschenlampe)
- eine Schatztruhe mit Metallschloss (hilfreiches Werkzeug in diesem Falle: Metallsäge)
- eine vergrabene Kiste (hilfreiches Werkzeug in diesem Falle: Spaten zum Graben, Maßband zum Vermessen der Lage des Schatzes entsprechend den Angaben im Schatzplan, ggf. Kompass)

Zahl der Mitspielenden

Das Geländespiel eignet sich besonders für Gruppen mit ca. 20 bis 30 Teilnehmenden. In diesem Falle können 4 Teams mit jeweils 5 bis 8 Mitspielenden gebildet werden.

Bei Gruppen mit über 40 Teilnehmenden kommt die Bildung von 5 oder 6 Teams in Betracht, was aber dann die Spieldauer erheblich verlängert (es müssen dann mehr gegnerische Fahnen erobert werden).

Bedarf an Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern

Neben dem Spielleiter, der zugleich den Rohstoffmarkt betreuen kann, wird pro Team noch ein Mitarbeiter benötigt. Dieser Mitarbeiter trifft mit dem Team zusammen die Vorbereitungen in der ersten Spielphase und ist in dem Lager während der Jagdphase als Schiedsrichter anwesend. Er überprüft, ob Spritzer ordnungsgemäß übernährt worden sind und gibt neue „Munition“ aus.

Weiter sollten unbedingt noch einige weitere Mitarbeiter im Spielgebiet unterwegs sein und die Einhaltung der Regeln - zumindest stichprobenweise - überprüfen. Insbesondere haben diese Mitarbeiter darauf zu achten, dass „angespritzte“ Spieler weder aktiv noch passiv am Spiel teilnehmen.

Alle Mitarbeiter sind mit 10-ml-Spritzen ausgestattet und ahnden Regelverstöße notfalls sofort mit „großen Strafspritzern“, die nur besonders zeitaufwendig übernährt werden können.

Materialbedarf

für jedes Team:

- einen 10-Liter-Kanister Wasser
- Lebensmittelfarbe (für jedes Team eine andere Farbe)
- einen 10-Liter-Eimer
- 4 Leintuchstücke (jeweils mindestens 40 cm x 40 cm)
- Schnur
- Nadel und Faden
- viele kleine Leintuchstücke (jeweils ca. 10 cm x 10 cm)

Für alle Mitspielenden:

- ein weißes (altes) T-Shirt; auch die sonstige Kleidung muss dreckig werden dürfen
(Tipp: Ein entsprechender Hinweis im Freizeitrundbrief bzw. in der Ankündigung des Programmpunkts in der vorigen Gruppenstunde vermeidet Ärger und schafft Spannung)
- eine 10-ml-Spritze

Für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter:

- eine 10-ml-Spritze

Für die Spielleitung:

- eine Trillerpfeife oder einen sonstigen Signalgeber (zum Ankündigen des Beginns der Jagdphase)

Für den Rohstoffmarkt:

- 15 Edelsteine (Kieselsteine farbig anmalen)
- 30 goldene Reißzwecken
- 150 Zahnstocher

- 8 Schatzpläne (zwei verschiedene Schatzpläne fertigen, die sich gegenseitig ergänzen, dann jeden viermal kopieren und anschließend die Schatzpläne in Briefumschläge stecken)
- diverse Werkzeuge (jedes Werkzeug insbesondere die wichtigen Werkzeuge, am besten mehrfach auslegen, „exotische“ Werkzeuge erhöhen die Spannung
Beispiele für Werkzeuge: Spaten, Schaufel, Seile, Sägen, Hammer, Lupe, Schwimmreifen, Taschenlampe, Eimer, Kompass, Meterstab, Maßband)

Der „weiße Schatz“:

- Eimer/Schüssel mit leckerem (Früchte-)Quark; gut und am besten auch gekühlt (Isoliertüte) verpacken; Löffel und Schälchen mit einpacken
- Trostpreise für die weiteren Teams

Zeitlicher Ablauf

- Einführung in das Spiel, die Regeln und das Spielgebiet
ca. 20 Min.
- Vorbereitungsphase
ca. 40 Min.
- Jagdphase
ca. 45 bis 60 Min.
- Quarksuchphase
ca. 60 Min.

insgesamt: ca. 3 Stunden

Das Geländespiel eignet sich sehr gut als nachmittagsfüllender Programmpunkt auf einer Freizeit oder für einen Höhepunkt im Jahresablauf, für den mehr als eine normale Gruppenstunde zur Verfügung steht.

Gleichwohl kann das Geländespiel auch in zeitlich verkürzter Form durchgeführt werden. Insbesondere kann die Vorbereitungsphase abgekürzt werden, wenn der Spielleiter bereits die Fahnen vor dem Spiel herstellt und die Lager nur mit Trasierband abgegrenzt werden. Weiter kann auch die Quarksuchphase stark abgekürzt werden, je nachdem wie schwer die Rohstoffe und der „weiße Schatz“ versteckt werden. Denkbar wäre aus Zeitgründen auch, den Rohstoffmarkt wegzulassen und den Teams -sobald sie einen Flaggensatz zusammengestellt haben - sofort einen Schatzplan auszuhändigen. Durch diese Abkürzungsmöglichkeiten kann die Gesamtspieldauer auf bis zu 1 1/2 Stunden herabgesetzt werden.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn sind von der Spielleitung folgende Vorbereitungen zu treffen:

- Auswahl des Spielgebiets einschließlich des Rohstoffmarkts und des Verstecks für den „weißen Schatz“ (hier ist besondere Sorgfalt geboten, da ein ungünstig gewähltes Spielgebiet das Gelingen der Jagdphase erheblich gefährden kann und da ein möglichst „geniales“ Versteck für den „weißen Schatz“ bis zur letzten Spielminute für Pfiff und Spannung sorgt);
- Herstellen des Schatzplans bzw. der beiden Schatzpläne. Auch hier ist der Spielleiter gefordert, eine individuelle Lösung zu suchen. Der Schatz sollte auf keinen Fall zu leicht gefunden werden können; in der Quarksuchphase sollen möglichst alle Teams noch eine Chance haben, den „weißen Schatz“ zu finden;
- Einrichten des Rohstoffmarkts (Verstecken der Rohstoffe in einem Umkreis von 50 m bis 100 m; Ausstellen und Auszeichnen der Werkzeuge; mit wenig Aufwand, z.B. durch Plakate, kann Spannung und Begeisterung aufgebaut werden);
- Zusammenstellen des sonstigen Materials (die Materialien für die ersten beiden Spielphasen am besten bereits teamweise zusammenstellen)



DAS GROSSE GALOPP-DERBY

Ein Abend rund um den Pferderennsport

Die Spielidee

Pferderennen sind schon lange kein Ereignis mehr allein für die Reichen und Schönen. Auf den Rennplätzen sieht man alle möglichen Menschen, die neben Spitzensport und guter Unterhaltung das Wettfieber genießen. Und seit n-tv jeden Samstag die Telewette mit sechs Rennen in die Wohnstuben überträgt, kann auch der Jugendraum mittels Videorekorder in eine große Tribüne verwandelt werden. Zwei Pferderennen mit Wetten zu den Originalwettquoten umrahmen den Abend, Spiele zum Thema „Pferde“ bilden den Mittelteil.

Zur Information

Nein, ich will jetzt nicht den Unterschied zwischen einem Handicap- und einem Altersgewichtrennen erklären, auch nicht den zwischen einem Europa-Gruppe-I-Rennen und einem Ausgleich IV. Hier soll es nur um einen Überblick über den Ablauf eines Pferderennens und über die verschiedenen Wettarten gehen. Jede Übertragung der Telewette beginnt mit der Startliste der teilnehmenden Pferde. Hinter jedem Pferd steht dann die sogenannte Eventualquote. Dabei handelt es sich um den Betrag, der beim eventuellen Sieg eines Pferdes für 10 DM

Einsatz ausbezahlt würde. Das Pferd mit der niedrigsten Quote ist der Wettfavorit. Die meisten Wetter erwarten einen Sieg dieses Pferdes. Je niedriger also die Quote, desto höher wird ein Pferd eingeschätzt, desto weniger Gewinn gibt es aber auch. Selbstverständlich ändern sich die Quoten bis kurz vor dem Start des Rennens immer wieder, je nachdem wie die Wetter auf der Rennbahn ihre Wetten lancieren. Eine Startliste sieht zum Beispiel so aus:

Preis des Internationalen Spielcasinos Aachen

1	Nichtstarter	
2	Allandro	137
3	Art of Voice	41
4	Penalty	156
5	Starlet of Fortune	267
6	Winterzauber	81
7	Romanist	37
8	Nichtstarter	
9	Orleandro	700
10	Sir Warren	409
11	Arctic Boy	385
12	Turrialba	70
13	Nansen	366
14	Noble Blade	260
15	Fly on Flash	240
16	Hilstar	405
17	Lonango	118
18	Le Battant	173

Klarer Favorit dieses Rennens ist also Romanist mit 37 für 10,- DM Einsatz, knapp vor Art of Voice mit 41 für 10,- DM. In der nächsten Einblendung der Telewette (etwa 20 Minuten nach dem jeweiligen Rennen) werden dann die Ergebnisse mit den Quoten für das vorhergehende Rennen bekanntgegeben. In unserem Beispiel gewann der Favorit Romanist vor dem krassen Außen-seiter Orleandro und Lonango (Startnummern 7-9-17). Neben der bereits bekannten Quote für die Siegwette werden auch die Quoten für die drei anderen Wettarten, der Platz-, Zweier- und Dreierwette, eingeblendet. Was verbirgt sich nun hinter diesen Wettarten?

Am einfachsten ist die Platzwette, deshalb gibt es dafür auch die niedrigsten Gewinne. Das Pferd, auf das man hier setzt, muss entweder auf Platz 1, 2 oder 3 im Ziel einlaufen. Bei der Siegwette tippt man den Gewinner des Rennens.

Schwieriger ist die Zweierwette. Hier muss man die beiden ersten Pferde in der richtigen Reihenfolge tippen. Noch schwerer wird es in der Dreierwette. Hier sind die ersten drei Pferde in der richtigen Reihenfolge zu tippen. Deshalb gibt es bei dieser Wettart auch das meiste Geld.

In unserem Beispiel sehen die Quoten folgendermaßen aus:

Einlauf: 7-9-17

Sieg: 37

Platz: 15 (für Startnummer 7)

185 (für Nr. Startnummer 9)

52 (für Nr. Startnummer 17)

Zweier: 746

Dreier: 2369

Wer also z.B. 10,- DM auf Platz für die Nr. 17 gesetzt hat, bekommt jetzt 52,- DM ausgezahlt. Sollte jemand die Reihenfolge Romanist vor Orleandro und Lonango in der Dreierwette richtig getippt haben, so erhält er für 10,- DM Einsatz satte 2369 DM. Bei größeren oder geringeren Einsätzen errechnen sich die jeweiligen Gewinne einfach über den Dreisatz.

Vorbereitung

Zuerst nimmt man mit einem Videogerät samstags die Telewette in n-tv auf. Das erste Rennen beginnt um 14.12 Uhr. Dann geht es im Halbstundentakt weiter bis 16.42 Uhr, dem Start des letzten Rennens. Aus den sechs Rennen wählt man dann die beiden spannendsten aus. Dabei empfiehlt es sich, je ein Rennen mit einem Favoritensieg und ein Rennen mit einem Außenseitersieg dabei zu haben.

Die Starterliste mit den allerletzten Eventualquoten kurz vor dem Start schreibt man am besten auf ein großes Plakat, damit sich die Mitspieler in Ruhe ihre Pferde aussuchen können.

Wettscheine sind in genügender Anzahl zu kopieren. Ein Wettschein ist auf der nächsten Seite abgedruckt.

Der Ablauf des Abends

Die Teilnehmer teilen sich je nach Gruppengröße in Wettgemeinschaften mit mindestens zwei und höchstens vier Mitgliedern auf. Das Startkapital für jede Wettgemeinschaft ist vor dem ersten Rennen jeweils 1000 Punkte.

RENNEN 1

Das Video des ersten Rennens wird bis kurz vor dem Start vorgespielt. Hier gibt es Informationen zu den Leistungen der einzelnen Pferde und Reiter, die fürs Wetten wichtig sind. Dann wird das Video angehalten, und die Mitspieler füllen ihre Wettscheine aus (jede Gruppe einen oder alle einzeln; als ich die Stunde durchführte, wollten alle ihren eigenen Wettschein ausfüllen. Füllt jeder einen Schein aus, dann wird das Startkapital von 1000 Punkten

Wettschein

Rennen Nr.:

Platzwette:

Einsatz: Punkte

Pferd, Nr.:

Siegwette:

Einsatz: Punkte

Pferd, Nr.:

Zweierwette:

Einsatz: Punkte

1. Pferd, Nr.:

2. Pferd, Nr.:

Dreierwette:

Einsatz: Punkte

1. Pferd, Nr.:

2. Pferd, Nr.:

3. Pferd, Nr.:

Auswertung:

Einlauf:

Quoten:

Platz:

Sieg:

Zweier:

Dreier:

Ergebnis:

Punkte

durch die Anzahl der Mitglieder einer Wettgemeinschaft geteilt.) Jetzt kann das Rennen gezeigt werden. Anschließend werden die Wettscheine ausgewertet und die Punktstände errechnet (füllt jeder seinen eigenen Wettschein aus, werden die Punkte aller Teilnehmer einer Wettgemeinschaft addiert). Bei verlorenen Wetten wird der jeweilige Einsatz vom Guthaben abgezogen.

DALLI-DALLI

Der Reihe nach nennt jede Wettgemeinschaft Begriffe zum Thema Pferdesport. 30 Sekunden Zeit, für jeden unterschiedlichen Begriff gibt es 50 Punkte. Dabei müssen die Wettgemeinschaften den Raum verlassen - sie werden einzeln aufgerufen.

DRESSUR

Zwei Spieler je Wettgemeinschaft melden sich freiwillig für die Dressurprüfung. Ein Spieler bildet den Kopf und die Vorderbeine eines Pferdes. Der andere steht hinter ihm, beugt sich und umfasst mit den Armen die Hüfte des Vordermannes - er ist der Rücken und die

Hinterbeine des Pferdes. Aus dem Kassettenrekorder wird nun ein Musikstück eingespielt, das Pferd tanzt dazu (eine Minute Zeit). Am besten eignen sich Walzer, z.B. der dritte Satz (Menuett) irgendeiner Haydn-Sinfonie. Haben alle Pferde getanzt, erfolgt die Bewertung. In die Wertung einfließen können Originalität der Schritte und die bestmögliche Kooperation der beiden Mitspieler. Das beste Pferd erhält 300 Punkte für seine Wettgemeinschaft, das zweitbeste 200 und das drittbeste 100 Punkte.

KÄMPFENDE PFERDE

Je ein Mitspieler einer Wettgemeinschaft tritt gegen einen Mitspieler einer anderen Gemeinschaft zum Pferdekampf an. Dazu machen die Spieler eine Liegestütze und versuchen, sich gegenseitig die Arme vom Boden zu ziehen. Wer zuerst einknickt, hat den Kampf verloren. Bei diesem Spiel sollten alle, die wollen, mitmachen dürfen. Dabei ist nur darauf zu achten, dass die Wettgemeinschaften am Ende die gleiche Anzahl von Kämpfen aufweisen. Je gewonnenem Kampf gibt es 50 Punkte auf das Konto der Wettgemeinschaft.

RENNEN 2

Mit den Punkten auf dem Habenkonto wetten die Gemeinschaften nun im zweiten Rennen (gibt wieder jeder Spieler einen Tipp ab, dann müssen die Punkte noch einmal durch die Anzahl der Mitspieler einer Gemeinschaft geteilt werden). Ablauf wie oben.

Welche Gemeinschaft wird wohl Wettkönig?

Quellenangabe:

Das Spiel „*Kämpfende Pferde*“ entnommen aus: Gerhard Schweiher, Komm, spiel mit 1, Grünewald, Steinkopf: Mainz und Stuttgart. Dort unter dem Titel „*Alligatorenkampf*“.

EIN BAROMETER WIE ZU GOETHES ZEITEN

Nicht ganz so edel wie Goethes Glasbarometer, aber genauso funktionsfähig lässt sich ein solches Teil mit einer transparenten Plastikflasche nachbauen.

Material:

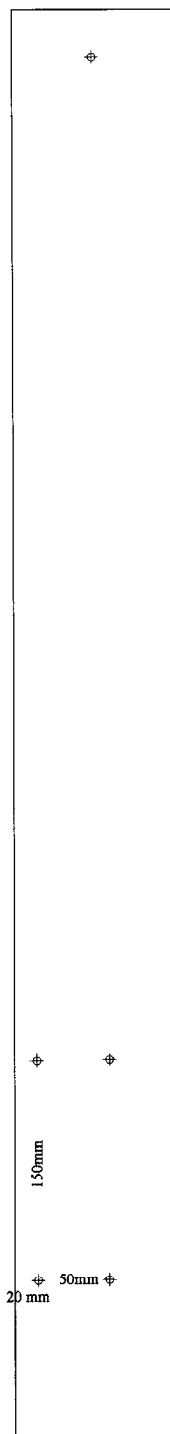
- 1 Holzbrett, 12 cm breit, 15 mm stark, 90 cm lang
- 1 Plastikschlauch mit 2,5 - 3 mm Innendurchmesser, 1 m lang
Solche Schläuche sind im Aquarienhandel oder im Modellbaugeschäft zu bekommen.
- 4 Schraubhaken, 25 mm lang
- 2 Einmachgummiringe
- 2 Klebestreifen, 20 mm breit, 40 mm lang
- 2 Reißnägel
- 1 transparente Plastikflasche (1 Liter) mit Deckel
- etwas Tinte
- 1/4 l Wasser

Werkzeuge

Bohrmaschine
Holzbohrer
(so dick wie der Außendurchmesser des Plastikschlauches)

Die Herstellung

Zuerst werden auf dem Holzbrett die Positionen der Bohrlöcher für die Schraubhaken (siehe Zeichnung) aufgemalt und diese leicht vorgebohrt. Dann werden die Schraubhaken eingedreht. Dann wird das Loch für den Plastikschlauch in den Schraubverschluss



der Flasche gebohrt. Der Schlauch muss luft- und wasserdicht in den Deckel eingepasst werden. Zur Not kann man mit etwas Patex nachhelfen. Innen darf der Schlauch ca. 10 mm über den Deckelrand hinausragen. Dann wird in die Flasche das Wasser und die Tinte gefüllt und der Deckel mit dem Schlauch fest daraufgeschraubt.

Nun wird die Flasche mit dem Verschluss nach unten (siehe Zeichnung) mit Hilfe der Gummiringe auf dem Brett befestigt. Der Plastikschlauch wird mit Klebeband und Reißnägeln auf dem Brett befestigt.

Damit ist das Barometer fertig. Feinste Luftdruckschwankungen können damit verfolgt werden. Wer von zu Hause ein Barometer mitbringt, kann an diesem selbstgebauten Gerät eine Skala anbringen. Und nun viel Spaß bei der Wetterbeobachtung.

