

Dieses Heft bringt:

- Seite 4 **Wie "erspielen" Weisheit und Erkenntnis**
Der spielerische Zugang zu zwei entscheidenden Stichworten der Jahreslosung 2001
von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 10 **Der Markt der Möglichkeiten**
Das Brettspiel zur Jahreslosung 2001
ausgetüftelt von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 24 **Abschiedsgrüße: Adieu, Ade & Tschüss**
Andacht zu 2. Korinther 13,13
von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 27 **"Meine Gnade genügt Dir"**
Vorleseandacht zu 2. Korinther 12,9
von Michael Barfuß, Balingen
- Seite 32 **Das Rätselbrett**
Ein Quizabend mit Wurf Pfeilen, der garantiert ankommt
Vorbereitet und ausprobiert von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 37 **Von Krawatten, Vaternördern und Windsorknoten**
Ein Spielabend von Rüdiger Jope, Frankfurt am Main
- Seite 43 **Dr. Stefan Frank und die Schwarzwaldklinik**
Der megecoole Klinikdatespielabend ausgedacht und mit Erfolg
ausprobiert von Sybille Kalmbach, Rutesheim und
Renate Spingler, Gebersheim
- Seite 48 **Virens scanner gesucht**
Ein Geländespiel - nicht nur für Computerfreaks
von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 63 **Sommerzeit - Rallyzeit III**
Die Cityroller-Version
von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 66 **Let's have a Barbecue**
Vegetarische Alternativen für das Sommerfest

LIEBE MITARBEITERINNEN UND MITARBEITER!



Im Gras liegen Dutzende von Fotoapparaten. "Cheese" dröhnt es bei jedem Klick aus glücklichen und übermüdeten Kehlen. Ab dem 20. Bild verklemmen sich die ersten Gesichtsmuskeln, aber das Gruppenfoto muss unbedingt noch sein, ehe die ganze Gruppe im bereits wartenden Bus verschwindet. Stunden später werden sie in ihren von Unterschriften übersäten T-Shirts und mit Abschiedstränen in den Augen von etwas fassungslosen Eltern in Empfang genommen. Beim Nachtreffen, das "unbedingt" sein muss, sind sie sich bereits wieder fremd geworden und die supertolle Gemeinschaft existiert nur noch in der Erinnerung. Wege habe sich wieder getrennt.

Wir kennen diese Situationen. Während der Freizeiten laufen intensive Prozesse. Doch Beginn und Abschied machen uns deutlich, dass Freizeiten Gemeinschaften auf Zeit sind. Die Jugendlichen kommen aus den verschiedensten Ecken und Hintergründen. Auch wenn die Freizeit noch so gut gelaufen ist, lassen sich nur die wenigsten Beziehungen festhalten. Am Ende stellt sich dann die Frage, was von unserem ganzen Engagement, das oft über die Grenzen geht, übrig bleibt. Was haben die Jugendlichen mitgenommen?

Wurde das Interesse am Glauben geweckt oder sind sie automatisch noch einen Schritt weiter auf Distanz gegangen, weil ihnen all das fromme Getue auf die Nerven gegangen ist? Weil sie Angst davor haben, den Kumpels zuhause zu erzählen, dass sie auf einer frommen Veranstaltung waren? Wir sehen die Früchte dieser Arbeit selten. Freizeitarbeit, die Mitarbeit im Reich Gottes überhaupt, ist Saat auf Hoffnung, um in dem alten Bild vom Sämann zu bleiben. Im Gleichnis in Lukas 8 schildert Jesus einen Landwirt, der von vorneherein 75 % Misserfolg einkalkuliert. Nur ein Viertel geht auf und trotzdem ist der Mann in seinem Engagement nicht zu bremsen. Er lebt von dem Vertrauen, dass auf dem verbleibenden Rest 100 % Frucht entsteht. Die Geschichte Gottes mit den jungen Menschen ist mit den Abschiedstränen oder dem lässig-coolen Tschau auf dem Bahnhof nicht zu Ende. Der lebendige Gott geht ihnen nach, auch wenn sich unsere Wege trennen. Wann die Saat aufgeht, wissen wir nicht. Wir tragen dafür keine Verantwortung. Das ist und bleibt Gottes Sache.

Wir wünschen Euch Gottes Segen für die Sommeraktionen und den Start nach den Ferien.

Mit herzlichen Grüßen

Alma Leues

UND NOCH EINMAL
DIE JAHRESLOSUNG 2001WIR "ERSPIELEN"
WEISHEIT UND
ERKENNTNIS

SPIELBESCHREIBUNG

In vielen Bibeltexten kommen die Begriffe "Weisheit" und "Erkenntnis" vor. Sie sagen uns heute relativ wenig und machen es uns deshalb auch schwer, den jeweiligen Bibeltext zu verstehen. Im folgenden Programmvorschlag geht es um ein langsames "Erspielen" dieser Worte und ihrer Bedeutungen.

Material

- CD-Player
- CD mit lebhafter Musik
- Wortkärtchen in verschiedenen Farben
Auf der Vorderseite stehen Wörter (siehe unten), auf der Rückseite sind verschiedene Symbole gemalt. Immer die der gleichen Gruppe haben dasselbe Symbol
- Schatzkiste
- kleine Schokoriegel
- Sprichwörter auf Karten (siehe unten)
- DIN A3-Blätter
- Dicke Filzschreiber oder Wachsmalfarben
- Stifte, Papier oder Tagebuchhefte

ABLAUF

1. Worte erspüren...

Aus der Konserve ertönt lebhafte Musik. Wenn die Musik stoppt, ruft der Spielleiter oder die Spielleiterin der Gruppe ein Wort zu. Die Teilnehmenden setzen, jede und jeder für sich, das Wort in Mimik und Gestik um.



Stichworte: staunen, erkennen, wissen, fragen, weise sein, verstehen, herrschen, groß, helfen, verschenken, beschenken, hinhören, frei sein, stürzen, gebildet, fröhlich, Härte zeigen, wunderbar, warten, neuer Anfang, erster Schritt, befreien, mächtig, fesseln, kennen

2. Wortkärtchenaufgabe

- Alle ziehen ein Kärtchen (siehe Kopiervorlage). Anschließend laufen alle durch den Raum und versuchen dabei, eine typische Bewegung und Mimik zu diesem Wort zu finden.
- Anschließend bilden sich Gruppen, entsprechend den Symbolen auf der Rückseite der Kärtchen. Choreographieaufgabe: Die Gruppenmitglieder zeigen sich gegenseitig ihre Worte und Bewegungen. Dann wird alles zu einer Choreographie zusammengefügt. Dazu stellt sich die Gruppe in einer Reihe auf. Alle machen zuerst die Bewegung und Mimik des Wortes der ersten Person. Nach einem Schnippzeichen folgt die Bewegung und Mimik des Wortes der zweiten Person. Alle kommen der Reihe nach dran, bis alle Worte choreographisch dargestellt wurden. Dann werden alle Choreographien in der Gesamtgruppe vorgestellt.

3. Kleine Schatzkistenpause

In einer Schatzkiste liegt für jede und jeden ein kleiner Schokoriegel bereit, damit neue Kräfte geschöpft werden können.

4. Sprichwörter

Jede Gruppe bekommt eine Karte mit einem Sprichwort. Die Karten haben dieselbe Farbe und dieselben Zeichen wie die Wortkärtchen.

Aufgabe

Jede Gruppe entwirft eine Pantomime oder Kurzszene zu dem Sprichworttext. Der Spielleiter oder die Spielleiterin erinnert die Jugendlichen nochmals an ihre Choreographien. Darin waren genau die Wörter, die nun auch im Sprichwort vorkommen, enthalten.

Nach etwa 15 Minuten werden die Szenen im Plenum vorgespielt. Immer eine Gruppe führt ihr Sprichwort vor, und die anderen schauen zu. Bevor die Szene gespielt wird, wird das entsprechende Sprichwort vorgelesen, und danach noch einmal.

Hinweis:

Durch diese Sprichwörter werden viele Texte, in denen es um Weisheit und Erkenntnis geht, lebendig und besser verständlich. Weisheit und Erkenntnis bleiben nicht mehr abstrakte Wörter, sondern werden greifbar und erlebbar.

5. Sprichwortcomic

Jede Gruppe bekommt ein DIN A3-Blatt und einige Eddings oder Wachsmalstifte. Aufgabe ist, das eben aufgeführte Sprichwort in groß aufzuschreiben und eine grobe Comiczeichnung der wichtigsten Szene zu machen. Nach 5 Minuten werden die Bilder an die Wand gehängt und kurz betrachtet.



6. Tagebuchaufschrieb

Alle bekommen ein Blatt Papier für einen Tagebucheintrag. Alternativ dazu kann man die hergestellten Tagebuchhefte (siehe Anregung am Ende vom Spiel "Markt der Mög-

lichkeiten“ auf Seite 10) verwenden. Impuls: “Mein” Wort aufschreiben und die Assoziationen, die mir zu diesem Wort kamen oder jetzt gekommen sind. Was weiß und denke ich jetzt über die beiden Begriffe “Weisheit” und “Erkenntnis” .

7. Vertiefung: “Gedanken zu Weisheit und Erkenntnis”

Das Angebot im Text der Jahreslosung scheint unüberbietbar: alle Schätze der Weisheit und der Erkenntnis sind zu haben! Da kann es nur eines geben: zugreifen! Man fühlt sich wie auf einem Markt, wo ein Händler den anderen zu überreffen versucht. Alles bekommen zu können ist eine verlockende Aussicht. Alle Suche nach Sinn im Leben, nach Vergewisserung findet hier ihr Ziel: in Christus. Es sieht so aus, als ob das Christentum ein konkurrenzloses Angebot ist? Dass dem nicht so ist, wissen wir natürlich. Es gab und gibt so manche Alternativen zum Glauben an Jesus Christus. Damals wie heute steht der christliche Glaube in Konkurrenz zu anderen Anbietern von Religion, Frömmigkeitspraxis, Sinnfindung und Lebenshilfe. Auch der “religiöse” Markt fordert Entscheidungen und stellt uns die Frage, auf welche Stimmen wir hören. Lassen wir uns von jenen begeistern, die uns wahre Weisheit anbieten oder vertrauen wir denen, die uns die richtige Er-

kenntnis über uns selber verkaufen. Weisheit und Erkenntnis gibt es in vielen Farben und Formen im Angebot. Nicht nur die Sekten und Weltanschauungsclubs, auch Beruf und Freizeitbeschäftigung locken die Eitelkeit des Menschen, sich selbst besser kennen zu lernen, tief verwurzelte Wesensmerkmale zu entdecken, den inneren göttlichen Kern zu finden, heraus. Wissen und erkennen ist wichtig. Weisheit und Erkenntnis ist das Größte in unserem Zeitalter. Überall berauscht die Lust auf neue Bilder. Jede und jeder ist auf der Suche. Auf der Suche nach Sinn. Und so stellt sich die eine wesentliche Frage: Hat die Welt für uns heute einen Sinn parat?

In unserer Gesellschaft macht sich Unruhe breit. Menschen wollen Zusammenhänge erkennen, Leben und Tod begreifen, weise werden. Sie wollen die Weisheit und Erkenntnis. Sie wollen Bescheid wissen. Sie schreiben Computerprogramme, um das menschliche Erbgut zu entschlüsseln. Ihre Hand halten sie einer Wahrsagerin hin. Von allem Ballast trennen sie sich und folgen einem Lehrer der Weisheit. Sie reihen sich ein in den langen Zug durch alle Menschheitsepochen - immer wieder die Suche nach Sinn, die Suche nach Weisheit und Erkenntnis.

Und dann dieser Satz: In Christus - nicht im World Wide Web, nicht bei

Scientology, nicht im Erbgut - in Christus liegen ALLE Schätze der Weisheit und der Erkenntnis. Haben wir das wirklich schon erkannt? Glauben wir diesem Wort? Oder vergessen wir das nicht oft in der täglichen Flut von Informationen und Angeboten?

8. Zweiter Tagebucheintrag

Aufgabe: Die Jugendlichen schreiben einen Satz, den sie sich vom eben Gehörten merken konnten, auf dem Blatt oder im Tagebuch auf. Außerdem können sie ein oder zwei Weisheit- und Erkenntnis-Sprichwörter dazu schreiben.

Impuls: Welche Fragen stellte Jesus, der alle Weisheit und Erkenntnis besitzt, früher an die Menschen? Und welche Fragen stellt er heute an mich? Die Jugendlichen schreiben ein bis zwei Fragen ins Tagebuch, wie sie Jesus an mich formulieren würde.

9. Abschluss

Gemeinsames Abschlusslied, Gebet, Segen...

HERSTELLEN DER BENÖTIGTEN KARTEN

Begriffskärtchen

Pro Person braucht man ein Kärtchen. Auf der Vorderseite wird ein Begriff aus einer 3er-Reihe geschrieben. Auf der Rückseite der drei Kärtchen wird jeweils das selbe Symbol gemalt (Herz, Baum, Vogel, Stern ...)

Sprichwortkarten

Anmerkung:

Aus Platzgründen haben wir hierfür keine Kopiervorlagen abgedruckt.

Die folgenden Sprichworte werden jeweils auf eine Karte geschrieben. Sie bekommen die selben Symbole wie die Wortkärtchen, so dass sie an die entsprechende Gruppe weitergegeben werden können.

ZUSAMMENSTELLUNG DER SPRICHWORTE UND BEGRIFFE

Die Zusammenstellung findet Ihr auf der nachfolgenden Seite.

Spruchwort

Erkenntnis macht frei, Bildung fesselt, Halbbildung stürzt in Sklaverei. (Wilhelm Raabe)

Wahrheit ist keine Medizin zum Hinunterschlucken. (afrikanisches Sprichwort aus Zaire)

Ein weiser Mensch hat ein fröhliches Gesicht. Alle Härte ist daraus verschwunden. (Pred. 8, 2)

Der Weisheit letzter Schluss ist sehr oft ein neuer Anfang. (Ernst Ferstl)

Diese Erkenntnis ist mir zu wunderbar und zu hoch, ich kann sie nicht begreifen. (Ps. 139, 6)

Zweifel sind das Wartezimmer der Erkenntnis. (N.N.)

Kenntnisse sind übertragbar, Erkenntnisse nicht. (Walter Wanner)

Staunen ist der erste Schritt zu einer Erkenntnis. (Louis Pasteur)

Ihr werdet die Wahrheit erkennen und die Wahrheit wird euch befreien. (Joh. 8, 31)

Wie groß auch die Macht ist, so wird sie doch nicht herrschen, sondern die Weisheit. (Martin Luther)

Weisheit ist etwas anderes als Wissen und Verstand und Lebenserfahrung, Weisheit ist das Geschenk, den Willen Gottes in den konkreten Aufgaben des Lebens zu erkennen. (Dietrich Bonhoeffer)

Wer die Erkenntnis der Sache nicht hat, dem wird die Erkenntnis der Worte nicht helfen. (Martin Luther)

Begriffe

erkennen - frei - gebildet

Wahrheit - Medizin - hinunterschlucken

weise sein - fröhlich - Härte zeigen, hart sein

weise sein - neuer Anfang - Schluss

erkennen - begreifen - wunderbar

zweifeln - warten - erkennen

wissen - erkennen - übertragen

staunen - erkennen - erster Schritt

Wahrheit - erkennen - befreien

mächtig - herrschen - weise sein

wissen - erkennen - verstehen

erkennen - helfen - haben

DAS BRETTSPIEL ZUR JAHRESLOSUNG 2001



„DER MARKT DER MÖGLICHKEITEN“

Wir befinden uns etwa
im Jahre 60 n. Chr.
in der Gemeinde in Kolossä.

Kurzbeschreibung

Das Brettspiel zur Jahreslosung 2001 orientiert sich an der Situation der Gemeinde in Kolossä. Es stellt die Situation zur Zeit des Paulus vor und nimmt uns mit in die Zeit vor fast 2000 Jahren. Informationen über den Glauben der Kolosser und das Umfeld, in dem sie lebten, wollen uns helfen, das Anliegen des Paulus in seinem Brief besser zu verstehen.

VORBEREITUNG

Die Gruppe teilt sich in kleine Teams. Jede Kleingruppe bekommt einen Spielplan und die Ereigniskarten.

An der Wand hängt ein großes Plakat, auf dem alle Ergebnisse festgehalten werden. Darauf werden Plakatstreifen geklebt mit folgenden Aufschriften:

- Die Gemeinde Kolossä im 1. Jahrhundert n.Chr.
- Unsere Stadt, unser Ort (Name eintragen) heute
- Paulus, der Briefeschreiber
- Wer ist Jesus Christus?

SPIELREGELN

Alle Mitspielenden bekommen zwei Spielfiguren in der gleichen Farbe. Bei größeren Gruppen bekommen immer zwei Personen zusammen die zwei Spielfiguren. Die eine Spielfigur läuft auf dem Rundlauf "Markt der Möglichkeiten", die andere Spielfigur läuft auf dem "Aufgabentreppchen". Das zusammengerechnet jüngste Spielpaar beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl, rückt man die entsprechenden Felder vor. Kommt man auf ein Ereignisfeld, ist ein Kärtchen zu ziehen und die Aufgabe laut vorzulesen und zu erfüllen. Ist die Aufgabe erfüllt, darf man mit seiner anderen Spielfigur auf dem "Aufgabentreppchen" eine Stufe höher steigen. Gesiegt hat, wer zuerst das Aufgabentreppchen erklommen hat. Da die Aufgaben manchmal etwas länger dauern (z.B. etwas in der Bibel nachschlagen und dann etwas aufschreiben), dürfen solange die anderen weiterspielen. Das Ergebnis muss immer der ganzen Gruppe vorgetragen werden, erst dann kann man wieder weiterspielen. Dies ist eine wichtige Regel, weil sonst alle nur nach den eigenen Aufgaben schauen. Der Sinn des Spiels ist aber, dass alle ihren Wissensstand zu Paulus und der Gemeinde Kolossä erweitern und alles mitbekommen.

MÖGLICHKEIT ZUR VERTIEFUNG UND ZUM ABSCHLUSS DES ABENDS

Schatzkiste "Tagebuch"

Alle bekommen ein A5-Schulheft, das schön beklebt wurde (z.B. mit Geschenkpapier). Damit deutlich wird, dass darin Schätze gesammelt sind, kann außen eine Schatzkiste geklebt werden. Einführend erklärt eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter, dass dieses "Tagebuch" eine Schatzkiste von jedem einzelnen werden soll, eine Schatzkiste mit eigenen Gedanken, wertvollen Anregungen, Vorsätzen, Erkenntnissen, Fragen, etc. Das Tagebuch bleibt etwas persönliches, niemand wird daraus vorlesen oder liest die Aufschriebe der anderen. Deshalb kann man hier ganz und gar ehrlich sein und alles, was man denkt und wie man sich fühlt eintragen. Für das Tagebuchschreiben in der Jugendgruppe (heute zum Schatzkisten-Thema, nächstes Mal zu ...) werden immer Impulse gegeben, und mit der Zeit werden sich Schätze sammeln, die man immer wieder hervorholen und lesen kann. Und genial wäre es natürlich, wenn man auch zu Hause das Schatzkistentagebuch weiterführt, vielleicht mit Gedanken zur Predigt im Gottesdienst, zu einem Jugendkreisabend, etc.



Impuls **“Paulus schreibt einen Brief an mich”**

Unter diesem Thema schreiben die Jugendlichen einen Brief an sich selber, vielleicht mit einem Aufruf an meine Gemeinde oder meine Stadt - aber vor allem an mich. Der Eintrag soll ganz ehrlich und persönlich geschrieben werden, so als ob Paulus mich kennen würde. Was will er mir sagen? Wo mich aufrütteln, mich trösten? Der Brief ist der Brief eines Freundes, der nicht den Zeigefinger hebt oder gar droht.

Die Tagebücher werden in einer abschließbaren Schatzkiste aufbewahrt. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter versichern, dass niemand die Tagebucheinträge liest. Wer will, kann das Tagebuch auch mit nach Hause nehmen und es nächstes Mal wieder mitbringen.

1.

Besorgt eine Bibel!

2.

Lest Kolosser 1,1: Wer schreibt den Kolosserbrief?

Holt beim Spielleiter Stift und Papier und schreibt auf:
"Briefschreiber an die Kolosser: _____"

Heftet dieses Blatt an die Wand, zu Paulus.

3.

Lest Kolosser 1,2

An wen genau schreibt Paulus den Brief?

Holt Euch Stift und Papier und schreibt auf:

Der Brief ist bestimmt für _____

Heftet dieses Blatt an die Wand, zu dem Briefbogen von Paulus.

4.

Lest Kolosser 1,3: *“Immer, wenn Paulus und Timotheus für die Gemeinde in Kolossä beten, _____”*

Vervollständigt den Satz, holt beim Spielleiter Stift und Papier und schreibt den vervollständigten Satz auf.

Heftet dieses Blatt an die Wand, zu dem Briefbogen von Paulus.

5.

Lest Kolosser 1,9-11.

Holt euch Stift und Papier und schreibt in Stichworten Folgendes auf:

“Die Fürbitteanliegen für Kolossä”

Heftet dieses Blatt an die Wand, zu dem Briefbogen von Paulus.

6.

Lest Kolosser 1,15-20. Holt bei der Spielleitung Stift und Papier und schreibt einige Stichworte des christologischen Lobpreises auf (mit eben dieser Überschrift).

Heftet dieses Blatt an die Wand, zu dem Briefbogen von Paulus.

7.

Holt Stift und Papier. Lest Kolosser 4,10:

“Paulus schreibt den Brief aus ” _____ “

Bitte den Ort ergänzen und den Satz aufschreiben.

Heftet dieses Blatt an die Wand, zu dem Briefbogen von Paulus.

8.

Aufgabe für alle - das heißt, alle dürfen nach Erfüllung der Aufgabe ein Treppchen höher steigen.

Kolossä ist eine kleinere ursprünglich phrygische Stadt im Lykostal, an einer wichtigen Handels- und Heerstraße gelegen, die von Milet und Ephesus nach Kappadozien fährt.

Etwa 15 Kilometer entfernt liegt die neutestamentlich ebenfalls wichtige Stadt Laodizea (lest Kolosser 4,15+16), die Bezirkshauptort und Zentrum der Gegend war. Etwa 25 km entfernt liegt Hierapolis (lest Kolosser 4,13), das heutige Pammukale, welches schon in der Antike wegen seiner warmen Quellen bekannt war.

Eure Aufgabe: Holt euch beim Team mehrere Blätter und Stifte und malt ganz grob 3-4 Häuser für Kolossä (pro Din-A4-Blatt ein Haus), den Lykosfluß, 2 Häuser für Laodizea und 2 Häuser für Hierapolis (pro Haus = ein Viertel des Din-A4-Blattes). Heftet die Städte an die Wand zu den Ortsnamen.

9.

Malt auf ein Blatt Papier eine Person aus der Paulus-Zeit.

Holt Euch beim Team Schere, Papier und Farben.

Schneidet dann diese Person grob aus und heftet sie an die Wand, irgendwo in oder um die Stadt Kolossä.

10.

Malt auf ein A4-Blatt eine Person aus der Paulus-Zeit. Holt Euch Papier, Farben und eine Schere.

Schneidet dann diese Person grob aus und heftet sie an die Wand, irgendwo in oder um die Stadt Kolossä.

11.

Aufgabe für alle - das heißt, alle dürfen nach Erfüllung der Aufgabe ein Treppchen höher steigen.

Holt Euch Schere, Papier und Stifte bei der Spielleitung. Malt ganz grob 2 Häuser (pro Haus ein A4-Blatt), 1 Kirche und 3 Menschen auf (die Menschen grob ausschneiden) und heftet sie an die Wand zu dem Schild mit dem Namen der eigenen heutigen Stadt. Die Stadt und die Menschen sind aus der heutigen Zeit.

12.

In der *“heutigen Stadt”* ist auch ein Esoterikladen zu finden. Hole Dir beim Spielleiter einen Stift und ein Blatt Papier und male ganz grob einen Esoterikladen auf mit einem großen, leeren Schaufenster.

13.

Lest Kolosser 1,7 und holt Euch bei der Spielleitung Stift und Papier. Vervollständigt den Satz und schreibt ihn auf:

“ _____ hat die Gemeinde Kolossä gegründet.”

Heftet ihn unter die Stadt Kolossä.

Zur Info: Paulus war bei seinen Reisen durch Phrygien nicht im Lykostal. Aber er ist indirekt der geistliche Vater der Gemeinden Kolossä, Laodizea und Hierapolis, da sie wahrscheinlich von einem Schüler und Mitarbeiter von ihm, _____, gegründet wurden.

14.

Lest Kolosser 2,1 und holt euch bei der Spielleitung Stift und Papier. Schreibt auf, wie die Kolosser Paulus kennen und auf welche Weise er mit ihnen Kontakt aufnimmt. Heftet das Blatt zwischen Paulus und Kolossä.

15.

“Die Gemeinde in Kolossä glaubt an _____ .”

Lest dazu Kolosser 1,4 und vervollständigt den Satz. Holt Euch bei der Spielleitung Stift und Papier und schreibt den Satz auf. Heftet ihn quer über die Stadt Kolossä.

16.

In Kolossä war das Problem des Synkretismus aufgetreten, der Vermischung des Christentums mit Vorstellungen der Philosophie und anderen Religionen - wie es auch heute noch immer wieder vorkommt.

Holt Euch bei der Spielleitung Papier und Stift und schreibt mit eigenen Worten auf, was Synkretismus ist. Heftet dieses Blatt quer über Kolossä.

17.

Paulus erfährt von den Problemen der Kolossergemeinde. Es droht eine Vermischung mit anderen Religionen. *“Die Judenchristen wollten die _____, ihre _____ gebote und _____ tage beibehalten”* (Kolosser 2, 11 + 16). Paulus erkannte aber, dass sie damit die Rechtfertigung allein aus Glauben in Frage stellten. *“Als weitere Irrlehre erkannte er die Verehrung der _____ als Vermittler”* (Kolosser 2, 18). Sie war ein Angriff auf die Allmacht von Jesus Christus.

Holt Euch bei der Spielleitung Stift und Papier und schreibt die kursiv gedruckten Sätze vervollständigt ab. Heftet das Blatt zu dem Synkretismus-Zettel über Kolossä.

18.

Paulus warnt vor den Menschen, die Engel verehren und ein besonderes Asketentum einführen.

“Paulus warnt: Dies hat zur Folge, dass die Menschen sich auf _____ verlassen, anstatt _____ (Kolosser 2,18b+19a). Sie denken, die Frömmigkeitsübungen, die Kasteiung des Körpers und die Verehrung der unsichtbaren Mächte sei ein Zeichen besonderer _____” (Kolosser 2,23).

Paulus warnt in seinem Brief davor zu denken, mit diesen Sachen könnte man es selbst schaffen, das Heil zu erlangen. Die Kolosser mussten sich angesichts dieser Lehren neu auf Jesus Christus besinnen, der der einzige und auch der ausreichende Weg zur Errettung ist.

Holt bei der Spielleitung Papier und Stift und schreibt den kursiv gedruckten Satz vervollständigt auf. Heftet ihn unter den Zettel *“Die Judenchristen wollten die...”*

19.

In der *“heutigen Stadt”* ist auch ein Esoterikladen zu finden.

Hole dir einen Stift und schreibe in das Schaufenster des Esoterikladens irgendetwas, was dort gerade angepriesen wird - egal, ob ein bestimmter Artikel (z.B. *Glückssteine an der Halskette für jedes Sternzeichen*) oder ein Slogan (z.B. *finde die innere Kraft in dir, und du wirst Erfolg haben*) oder auch ein Schlagwort wie *“Bewusstseinsweiterung”*...

20.

In der *"heutigen Stadt"* ist auch ein Esoterikladen zu finden.

Hole dir einen Stift und schreibe in das Schaufenster des Esoterikladens irgendetwas, was dort gerade angepriesen wird - egal, ob ein bestimmter Artikel (z.B. *Glückssteine an der Halskette für jedes Sternzeichen*) oder ein Slogan (z.B. *Finde die innere Kraft in dir, und du wirst Erfolg haben*) oder auch ein Schlagwort wie *"Bewusstseinsweiterung"*...

21.

In der *"heutigen Stadt"* ist auch ein Esoterikladen zu finden.

Hole dir einen Stift und schreibe in das Schaufenster des Esoterikladens: Heute im Angebot: Weisheit und Erkenntnis durch Yogaübungen!

22.

Hole dir Stift, Papier und Schere und schneide eine Sprechblase aus. Schreibe in diese Sprechblase: *"Weisheit und Erkenntnis durch Fasten und Speisevorschriften!"* und hefte sie zu einer Person aus Kolossä.

23.

Paulus hat zu seiner Zeit kräftig Werbung für den Glauben an Jesus Christus gemacht.

Schreibe einen *“Werbgespruch”* von ihm auf (einfach mal in der Bibel in seinen Briefen schmökern.) und schneide ihn wie eine Sprechblase aus. Hefte diese an die Wand zu Paulus.

Holt euch dazu Papier und Stift bei der Spielleitung.

24.

Paulus hat zu seiner Zeit kräftig Werbung für den Glauben an Jesus gemacht.

Schreibe einen *“Werbgespruch”* von ihm auf (einfach mal in der Bibel in seinen Briefen schmökern .) und schneide ihn wie eine Sprechblase aus. Hefte diese an die Wand zu Paulus.

Holt Euch dazu Papier und Stift bei der Spielleitung.

25.

Nicht nur Paulus hat zu seiner Zeit kräftig Werbung für den Glauben an Jesus Christus gemacht. Das machen wir hier und heute auch:

Schreibt einen *“Werbgespruch”* für den Glauben an Jesus Christus auf und schneidet ihn wie eine Sprechblase aus. Heftet diese an die Wand zu einer Person in der heutigen Stadt.

Holt euch dazu Papier und Stift bei der Spielleitung.

26.

Nicht nur Paulus hat zu seiner Zeit kräftig Werbung für seinen Glauben/für Jesus gemacht. Machen wir hier und heute auch:

Schreibt einen *“Werbespruch“* für den Glauben an Jesus Christus und schneidet ihn wie eine Sprechblase aus. Heftet diese an die Wand zu einer Person in der heutigen Stadt.

Holt euch dazu Papier und Stift bei der Spielleitung.

27.

Holt euch Papier und Stift bei der Spielleitung und schreibt wahlweise einen Satz oder ein Stichwort zum Thema *“Wer ist Christus“* auf. Diesen Zettel dann an die Wand heften unter der Rubrik *“Wer ist Christus?“*

28.

Holt euch Papier und Stift bei der Spielleitung und schreibt wahlweise einen Satz oder ein Stichwort zum Thema *“Wer ist Christus“* auf. Diesen Zettel dann an die Wand heften unter der Rubrik *“Wer ist Christus?“*

"ABSCHIEDSGRÜßE"

Adieu, Ade, Tschüss



**Vorleseandacht
zu 2. Korinther 13,13**

Vorbemerkung

In der Vorleseandacht wird zunächst die Herkunft und Bedeutung der häufig gebrauchten Abschiedsgrüße "Adieu", "Ade" und "Tschüss" aufgezeigt. Mit der Vorleseandacht kann der inhaltliche Reichtum dieser sicher oft unverständlichen Worte aufgezeigt und zu einem verantwortlichen Umgang damit aufgerufen werden. Möglich ist auch, die

Zuhörerinnen und Zuhörer einleitend zu fragen: "Was bedeutet eigentlich "Adieu", "Ade" und "Tschüss"?"

Die Vorleseandacht eignet sich besonders als Abschluss einer Freizeit oder eines Lagers, passt aber auch an das Ende einer "ganz normalen" Gruppenstunde.

der Steigbügel

der Steigbügel

VORLESEANDACHT

Eigentlich wäre nun am Ende ... (unserer Freizeit, unseres Zeltlagers, unserer Gruppenstunde) nur noch ein Wort zu sagen: "Adieu", "Ade" oder "Tschüss".

Habt ihr's gehört? Na klar. Dann wäre das sicher die kürzeste Andacht, die ihr gehört habt. Aber habt ihr's auch verstanden? X-mal am Tag ruft uns einer "Adieu" zu. Viele Begegnungen enden mit einem "Ade". Und unzählige Male verabschieden wir uns täglich kurz mit einem "Tschüss". Wir haben diese Worte alle von Kindesbeinen an in unserem Wortschatz. Doch wer versteht diese Worte schon, wenn er sie in den Mund nimmt oder sie an sein Ohr gelangen. Diese Worte sollen von euch nicht nur gehört, sondern auch verstanden werden.

"Adieu", "Ade" und "Tschüss" sind Grußworte mit Aussage und Bedeutung: "Adieu" kommt aus der französischen Sprache (à dieu). Es geht zurück auf die lateinischen Worte "ad deum" und heißt "zu Gott" oder "Gott befohlen". "Ade" ist eine mittelhochdeutsche Entlehnung von "Adieu" und auch das umgangssprachliche "Tschüss" hat dieselbe Wortwurzel. "Ade" und "Tschüss" bedeuten deshalb ebenfalls "zu Gott" oder "Gott befohlen".

Grüße wie "Adieu", "Ade" und "Tschüss" sollen daran erinnern, worauf es letztlich ankommt und was über allem wünschenswert ist: "Gott befohlen".

Doch was heißt "Gott befohlen" eigentlich? Bei Paulus werden wir am Ende seiner zahlreichen Briefe fündig, ganz besonders am Ende seines zweiten Briefs an die Gemeinde in Korinth: "Die Gnade unseres Herrn Jesus Christus und die Liebe Gottes und die Gemeinschaft des heiligen Geistes sei mit euch allen!" (2. Korinther 13,13).

Mit diesen Worten fasst Paulus seine Gedanken und Wünsche zusammen. Dieser Abschlussvers ist ein dreimaliges "Gott befohlen". Paulus geht es darum, dass wir uns dem Schutz und der Bewahrung Gottes anbefehlen.

“Gott befohlen” heißt deshalb zuerst: “Die Gnade des Herrn Jesus Christus sei mit euch.”

Diese Gnade brauchen alle und diese Gnade schenkt Gott allen, die ihn darum bitten. Wenige Sätze vorher erinnert Paulus an Gottes Zusage: “Lass dir an meiner Gnade genügen.” (2. Korinther 12,9). Das Leben in der Gnade verbindet uns mehr als uns persönliche Unterschiede und Meinungen trennen können.

“Gott befohlen” heißt weiter: “Die Liebe Gottes sei mit euch”. Die Liebe Gottes ist und bleibt ein Wunder. Im Hohen Lied der Liebe lesen wir: “Die Liebe hört niemals auf.” (1. Korinther 13,8). Ohne die Liebe Gottes, die er uns täglich entgegenbringt, wird ein Leben karg und fad. Das Leben in der Liebe ermöglicht uns, Liebe, unvergängliche Liebe weiterzugeben.

Und schließlich heißt “Gott befohlen”: “Die Gemeinschaft des Heiligen Geistes sei mit euch.” Das Geheimnis der Gemeinschaft des Heiligen Geistes hat es in sich: “Gott ist’s aber, der in unsere Herzen als Unterpfand den Geist gegeben hat.” (2. Korinther 1,21,22). Im Heiligen Geist kommt Gott in uns. Das Leben in der Gemeinschaft des Heiligen Geistes bringt uns Gott persönlich ins Herz.



In diesem dreifachen “Gott befohlen” ist deshalb alles enthalten, worauf es ankommt, und alles, was wünschenswert ist. Erinnern wir uns daran, wann immer wir ein “Adieu”, ein “Ade” oder ein “Tschüss” hören oder selbst sprechen. In diesem Sinne nochmals ganz bewusst “Adieu”, “Ade” oder “Tschüss”.

“MEINE
GNADE
GENÜGT
DIR!”



Leuchtend und einfach steht dieses Wort über allem, wie der Polarstern, der dem verirrtten Segler in der Nacht den Weg zeigt. Dieses Wort bleibt, wenn alle anderen Worte verklungen sind. Plötzlich kann so ein Wort Wunder wirken in der Welt der vielen Worte, solch ein Wort kann entscheidend zählen, geradezu erlösend wirken. Das erlösende Wort kann sich selber niemand sagen, es muss uns zugerufen, zugerannt, zugeflüstert werden.

“ER hat es mir gesagt, Jesus Christus, es war nicht meine Erfindung”, sagt Paulus, der dieses Wort in dem Augenblick aufgeschrieben hat, als es in seinem Leben eng wurde und er an einer Krankheit litt, die ihn fast zur Verzweiflung trieb. “Lass dir an meiner Gnade genügen, denn meine Kraft ist in den Schwachen mächtig.” (2. Korinther 12,9)

Verdutzt musste der Apostel Paulus dieses Wort erst durchbuchstabieren.

Kein Mensch kann einem anderen Menschen Gnade schenken, kein Star, kein Politiker, kein noch so lieber Mensch. Nur ER kann es, Jesus Christus!

Gnade ist eine Liebe, die niemand kaputt machen kann. Gnade ist eine Liebe, die sich durch nichts irremachen lässt. Jesu Gnade nimmt es mit allem auf: Halt im Wirbel der Zeit, Hoffnung für hoffnungslose Fälle, Licht im Dunkel der Nacht. ER bleibt dir zugewandt, auch wenn sich alles gegen dich verschworen hat. ER liebt dich trotz allem, was gegen dich spricht.

Gnade - in den Schwachen mächtig?

„Echt stark!“ jubelten die Zuschauer über dem Star im Rampenlicht.

„Der bringt's! Ein irrer Auftritt, Riesenvorstellung! Toll!“

Wir wollen gewinnen, keine Verlierer sein! „The winner takes it all, the loser is standing small...“

Der Gewinner streicht alles ein, wer verliert steht ganz klein da.

Wir wollen nicht schwach sein, die Schwachen werden versteckt, in der Leistungsgesellschaft gehen die Schwachen unter. Wer Schwachen zeigt wird niedergemacht, das schwächelnde Fußballteam wird gnadenlos ausgepöfeln.

In der Welt werden Starke gepriesen und gesucht.



Und dann heißt es: "Er, Jesus Christus, ist in den Schwachen mächtig!" Bei ihm darfst du Schwächen zeigen und schwach sein. Er zieht dich hoch aus Traurigkeit und Schmerz, aus Aussichtslosigkeit und Leere. Seine Gnade ist stärker als unsere Zweifel zusammen. Und unser misstrauisches, ängstliches Fragen, ob sich das Leben wirklich lohnt, bekommt eine Antwort. Gott hat eine Schwäche für uns. Gott ist treu und bleibt dir zugewandt. ER lässt dich nicht fallen wie eine heiße Kartoffel: Gnade ist, wenn die Liebe das Rennen gewinnt!

Das war schon an Weihnachten so: ER ließ uns nicht im Dreck sitzen, deshalb kam Jesus in die Welt, trug ein menschliches Gesicht, machte sich ganz klein für uns, damit wir ihn verstehen. Der Allerhöchste nahm Platz im kleinen Haus, ER zog in die äußerste Finsternis der Gottesferne, um uns ganz unten im Dunkel aufzulesen.

Ich sehe Nikodemus, wie er hört: "Du sollst von neuem, von oben her geboren werden." Diese Wahrheit hat ihm Jesus zugemutet, ihm, der in der Nacht mit Jesus das Gespräch suchte und den Mut hatte, aus der Reihe zu tanzen und sich selbst ein Bild von Gott zu machen. "Lass dir dieses neue Leben schenken, sei offen für Gottes neuschaffende Gnade und dein Leben erhält ewi-

gen Glanz! Lass dir diese Gnade gefallen, dieses Gnadengeschenk Gottes kannst du dir genehmigen."

Ich sehe die Frau am Jakobsbrunnen, eine Frau mit fünf verkrachten Beziehungskisten. Ihr Leben war eine einzige Sackgasse und die jetzige Liebe auch nichts Besonderes, ein Provisorium. Immer hatte sie Pech. Und Jesus spricht sie darauf an: "Ich verstehe dein Unglück." Den anderen ging die Frau aus dem Weg, die grinsten, schimpften, spotteten und lachten. Aber Jesus lädt sie ein. Sie soll mit ihrer verdurstenden Seele das lebendige Wasser probieren. Jesus hat sie angenommen, ernst genommen, gerettet. Und ER schenkt ihr ihre Ehre zurück. ER achtet sie, gibt ihrem Leben einen Auftrag und die Kraft neu anzufangen. Sie wird zur Missionarin in ihrem alten Dorf: "Geht und überzeugt euch, da draußen ist der Messias, der Erlöser der Welt!"

Ich sehe den Mann am Teich Bethesda. 38 Jahre gelähmt schaut der ewige Sitzenbleiber den anderen hinterher, die anderen machen das Rennen. Jesus aber sieht ihn und hört ihn, wie er sagt: "Ich habe keinen Menschen! Ich habe niemand!" Und nun hat er Jesus, und Jesus stellte ihn auf die Beine. Er erfährt: Jesus kann dich aufrichten. Jetzt läuft er zu den anderen und bekennt: "Jesus ging mit mir um wie kein anderer, ER hat mir den Roll-

laden meines Herzens hochgezogen und das Licht seiner unermesslichen Liebe hielt Einzug.“



Ich sehe Petrus, der so frustriert und enttäuscht seine Netze flickt. Auf Jesu Bitte hin fährt er noch einmal hinaus auf den See, gegen alle Vernunft, und er macht den Fang seines Lebens. Er wird reich beschenkt. Das war umwerfend: Ein Leben voller Gnade gegen ein Leben voller Schuld! Petrus sagt: "Herr, gehe von mir hinaus, ich bin ein Sünder." Aber Jesus sagt: "Fürchte

dich nicht! Ich will dich zum Menschenfischer machen, du sollst Menschen gewinnen fürs Reich Gottes!" Petrus tritt ein in die Mitarbeitermannschaft Jesu und in seinem Leben wird es hell: Jesu Gnade austeilend, trösten, helfen, Brot verteilen, sich kümmern. Das hat sein Leben verwandelt.

Amazing grace - o Gnade wunderbar...

Eine billige Gnade ist die Gnade Jesu wirklich nicht.

Wir waren teuer, unglaublich teuer erkaufte. Mit Herzblut hat er die Ablösesumme bezahlt. Er hat sich festnageln lassen am Kreuz für die Gnade, damit die Schuldigen frei ausgehen. Er hat seinen Kopf hingehalten für uns, hat für uns ausgehalten, für uns durchgehalten, an uns festgehalten. Seine Augen sind gebrochen, damit unsere Augen aufgehen für seine Gnade. Der Tod konnte ihn nicht festhalten und der Auferstandene spricht "Friede sei mit euch!" Er sagt es zu Petrus, der sich wegen seiner Verleugnung so schämt, er kommt für Thomas extra noch einmal zurück, damit der vom Zweifel zerfressene Jünger auch glauben kann. "Selig sind, die nicht sehen und doch glauben!" Die Liebe hat das Rennen gewonnen! Gnade, die dir das rettende Seil über den Abgrund zuwirft!

Verdient haben wir diese Liebe nicht, wir haben sie oft vergessen, links liegen gelassen, aus den Augen verloren, manchmal mit Füßen getreten.

Wie die Jünger Jesu darfst du erfahren: Er hebt dich hoch! Das bedeutet: Leben im Aufwind.

Da steigen ein paar Menschen in den Korb unter dem Heißluftballon, werden getragen von der aufsteigenden Warmluft und sehen miteinander die Welt von oben. Fast ein himmlisches Gefühl, wie sie leise dahinschweben. Alles wird kleiner, was uns oft gefangen hält. Der Horizont wird größer, vom Himmel aus betrachtet sieht alles viel freundlicher aus. Die geheime Kraft von oben ist stärker als alles, was uns nach unten ziehen will.

Wenn wir in der Tiefe unterwegs sind, schenkt er uns Kraft von oben. Das war schon bei Petrus so. Der Herr hat nach ihm gegriffen und zog ihn aus den Wellen. Er hebt dich hoch und stellt dich hinein in seine Gemeinde.

Alles hängt zusammen, wie im Mobile. Eine bunte, traumhafte Gemeinschaft der Getragenen, sie brauchen einander, dass keiner abstürzt und das Ganze aus der Balance gerät. Im Spielraum der Gnade haben alle ihren Platz.

Jeder und jede bekommt eine neue Chance. Bei ihm wird niemand abgesägt. Bei ihm zählt die Tragkraft, nicht die Schwerkraft. "Einer trage des andern Last."

"Lass dir an meiner Gnade genügen, denn meine Kraft ist in den Schwachen mächtig." Jesus hat versprochen bei uns zu sein und bei uns zu bleiben. Gnade heißt: Dein Heil, der Heiland ist an deiner Seite! ER bietet sich dir an. Er möchte gerne an deiner Seite sein, ER kann dich vor dem Absturz bewahren. Lass dir diese Gnade gefallen. Im Spielraum der Gnade können sich Menschen erholen, sehen Menschen wieder Land, können sich Menschen wieder fangen.

**Nur eine Bitte zum Schluss:
"Komm in mein Leben! Nimm es in die Hand!" und Jesus hört dich. Gib IHM dein Leben, und ER macht ein Wunder daraus. Amen.**

der Steigbügel

Das Rätselbrett

EIN QUIZABEND MIT WURFPFEILEN,
DER GARANTIERT ANKOMMT

Vorbemerkung

Im Steigbügel Nr. 202 stellten Ulrich Eisele (Markgröningen) und Bernhard Küchle (Münchingen) den inzwischen legendären "Rätselbaum" vor. In unserer Jugendgruppe haben wir diese Grundidee aufgegriffen und mit dem "Rätselbrett" eine völlig neuartige Quizvariante entwickelt.

Idee

Auf einem großen Holzbrett wird ein Feld mit 48 Kästchen angebracht. Die Teilnehmenden werfen mit Wurf Pfeilen auf dieses Feld. Wird z.B. das Kästchen mit der Nr. 17 getroffen, dann muss die Frage Nr. 17 beantwortet werden. Durch die Kombination von Wurf Pfeilen mit Quizfragen bekommt diese Variante ihren besonderen Reiz!

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48

Vorbereitung

Benötigt wird eine Tischlerplatte aus Pappelholz in den Maßen: 90 cm x 60 cm, Stärke: 16 mm. Diese kann man sich im Baumarkt zusägen lassen. Der Preis liegt derzeit bei etwa 21 DM für diese Platte. Die Maße sind so gewählt, dass zwischen dem eigentlichen "Wurffeld" und dem Rand des Brettes noch eine "Sicherheitszone" besteht.

Zu beachten ist, dass sich eine normale Spanplatte nicht eignet, da die Wurfpeile nicht eindringen können. Sollte tatsächlich eine Spanplatte verwendet werden, müsste ein stärkerer Karton aufgenagelt werden, damit die Pfeile stecken bleiben.

Auf das Holzbrett werden jetzt 48 Kästchen (jeweils 7 cm auf 7 cm) in 8 Reihen zu je 6 Spalten mit einem wasserfesten Filzstift aufgezeichnet. Diese werden fortlaufend nummeriert.

Einfachversion: Die 48 Kästchen werden auf zwei DIN-A3-Bögen aufgezeichnet. Jeweils 4 Zeilen mit jeweils 6 Spalten, d.h. auf jedem Bogen befinden sich 24 Kästchen. Die beiden Bögen werden im Querformat untereinander mit Reißzwecken auf dem Holzbrett angebracht.

Die Holzplatte wird auf einen Tisch gestellt und an die Wand gelehnt. Zwischen Tisch und Holzplatte liegt ein stabiler Karton, der die herunterfallenden Wurfpeile auffängt.

Weiter werden zwischen Brett und Wand große Kartonstücke so angebracht, dass links und rechts vom Brett und über dem Brett noch etwa 10 cm Karton überstehen, damit die Wand nicht beschädigt wird.

Sicherheit

Wichtig ist, dass alle Spielerinnen und Spieler sich hinter den Werfenden aufhalten. Darauf muss die Gruppe ausdrücklich hingewiesen werden. Niemand schießt, wenn sich noch Leute im Schussfeld aufhalten.

Wertung

Die Gruppe teilt sich in Kleinteam auf. Von Gruppe 1 beginnt die erste Person. Trifft der Pfeil das Kästchen mit der Nr. 17, dann liest der Leiter oder die Leiterin die Frage Nr. 17 vor. Die Gruppe 1 berät sich und nennt ihre Antwort. Ist sie richtig, dann bekommt diese Mannschaft einen Punkt und das Kästchen wird durchgestrichen oder erhält einen Klebepunkt. Ist die Antwort falsch, passiert gar nichts und die nächste Gruppe ist an der Reihe. Die Frage kann aber auch an die andere Gruppe weitergegeben werden. Wenn etwa die Hälfte der Kästchen durchgestrichen ist, dann wird es schwer, ein neues Kästchen zu treffen. Die Spielleitung gibt dann

bekannt, dass bereits das Treffen eines noch nicht ausgestrichenen Feldes einen Punkt ergibt. Falls ein Feld mit Joker getroffen wird, dann gibt es unabhängig von der Antwort zwei Punkte.

Variante:

Man kann etwa 4 kleine aufgeblasene Luftballons so mit Reißzwecken auf dem Brett befestigen, dass der Ballon gerade in ein Feld passt. Wird ein Ballon zum Platzen gebracht, gibt dies drei Punkte unabhängig von der Antwort.



DIE QUIZFRAGEN

(Schwierigkeitsgrad auf die Gruppe abstimmen)

1. Wie heißt die Hauptschlagader? (Aorta)
2. Wer hat im Neuen Testament den "Römerbrief" geschrieben? (Paulus)
3. Welcher Dichter schrieb "Faust"? (Goethe)
4. Der größte Gummibaum Deutschlands steht im Hallenbad von Sulzbach. Schätzt seine Höhe auf plus/minus 3m genau. (28,1m)
5. Wie heißt die Hauptstadt der USA? (Washington)
6. Wie heißt der längste Fluss in Afrika? (Nil)
7. Von wem stammt der Ausspruch "frisch, fromm, fröhlich, frei"? (Turnvater Jahn)
8. Joker. Nenne alle vier Evangelien. (Matthäus, Markus, Lukas, Johannes)
9. An welchem Fluss liegt Rom? (Tiber)
10. Welches Land hat das Nationalitätskennzeichen C? (Kuba)

11. Wie heißt die Einheit der "Leistung"? (Watt; auch Kilowatt oder PS gilt)
12. Welcher Bergsteiger hat als erster alle Achttausender bestiegen? (Reinhold Messner)
13. Wie alt ist der älteste Baum in Deutschland, eine Eibe bei Hinterstein in der Nähe von Hindelang. Plus/minus 100 Jahre? (2000 Jahre)
14. Wann war der Vietnamkrieg zu Ende? (1975)
15. Wie hoch ist ein Fußballtor? Plus/minus 20 cm. (2,44 m)
16. Joker. Wie heißt die Fortsetzung des Sprichworts: "Müßiggang ist..."? (aller Laster Anfang).
17. Welchen Umfang hat der "dickste" Baum der Erde, ein Mammutbaum in Kalifornien? Plus/minus 5 Meter. (31m)
18. Wie hieß der erste Bundeskanzler der Bundesrepublik Deutschland? (Konrad Adenauer)
19. Wie viel Liter sind ein Kubikmeter? (1000 Liter).
20. Wie viel wiegt ein Goldklumpen vom Volumen ein Kubikdezimeter (= 1 Liter)? (19,3 kg).
21. Welche physikalische Größe wird in der Einheit "Ampere" gemessen? (Stromstärke)
22. Wie viel Minuten war der sowjetische Astronaut Juri Gagarin 1961 im Weltall? Plus/minus 10 Minuten. (108 Minuten).
23. Wer erfand die Dampfmaschine? (James Watt)
24. Wie viele Zeitzonen befinden sich in der ehemaligen Sowjetunion? Plus/minus 2. (7)
25. Mit welcher Spitzengeschwindigkeit können Nervensignale im menschlichen Körper weitergeleitet werden? Plus/minus 50 km/h. (320 km/h).
26. Welches Medikament verbirgt sich hinter dem Namen "Acetylsalicylsäure"? (Aspirin)
27. Joker. Wie heißt die Hauptwährung in England? (Pfund Sterling)
28. Wie heißt die größte Wüste Asiens? (Wüste Gobi)
29. Wie hieß das Kulturvolk, das im 16. Jahrhundert im Hochland von Mexico lebte? (Azteken)
30. Wie hoch ist der Eiffelturm? Plus/minus 10m. (300m)

31. Wer ist der Erfinder des astronomischen Fernrohrs? (Johannes Kepler)
32. Wo wurde Albert Einstein geboren? (Ulm)
33. Wie viele Psalmen gibt es im AT? (150)
34. Joker. Welchen Orden gründete Ignatius von Loyola? (Jesuitenorden)
35. Wie lautet die Fortsetzung des Bibelwortes "Also hat Gott die Welt geliebt, dass..." (er seinen eingeborenen Sohn gab).
36. Wie viel "Achttausender" (Berge) gibt es? (14)
37. Wie heißt das mächtigste Gebirge der USA? (Rocky Mountains)
38. Von welchem Land ist Lissabon die Hauptstadt? (Portugal)
39. In welchem Land besteht die theoretische Führerscheinprüfung darin, dass man von 6 gezeigten Verkehrszeichen drei richtig benennen kann? (Ägypten)
40. Der VW-Käfer ist das weltweit am meisten verkaufte Auto. Wie viele Stück wurden von 1937 bis 1997 verkauft? Plus/minus 1 Million. (21,2 Millionen)
41. Joker. Von den zehn teuersten Gemälden, die 1987 bis 1998 verkauft wurden, war ein Künstler fünf Mal vertreten. Wie heißt der Maler? (Pablo Picasso)
42. Welches Land erklärte als erstes das Christentum zur Staatsreligion im Jahr 301 n. Chr.? (Armenien)
43. In welchem Jahr fand in Russland die "Oktoberrevolution" statt? (1917)
44. Wie heißt das Hormon, das in der Nebenniere des Menschen erzeugt wird und für die Pulsfrequenzerhöhung verantwortlich ist? (Adrenalin)
45. Wie lang ist der Amazonas? Plus/minus 1000 km. (6 400 km)
46. Wie hieß der erste Präsident der USA? (George Washington)
47. Wie hieß der erste künstliche Erdsatellit, den die Sowjetunion 1957 ins All schoss? (Sputnik)
48. In welcher Stadt schlug Martin Luther 1517 seine 95 Thesen an? (Wittenberg)

Von Krawatten, Vater- mördern und Windsorknoten



Der ganze Raum ist mit Krawatten geschmückt, mit denen man auf Anfrage im Gemeindebrief oder per Rundmail in zahlreichen farblichen Varianten und Designs beglückt wird.

Unter den Herren der Schöpfung gab und gibt es den Krawatten-Muffel und den Krawatten-Fan. Zugegeben, ich war und bin ein Krawattenmuffel. Doch meine Schwester schenkte mir zum Geburtstag ein Krawattenbuch mit Tricks und Kniffs und wertvollen Informationen. "Krawatten, Fliegen, Tücher,

Schals", erschienen bei "Falken Taschenbuch Basis", hat mich für diesen Abend vortrefflich inspiriert.

Material

- Krawatten
- Stoppuhr
- Kleiderständer
- Kopien mit den Knoten
- Folien mit den Quizfragen & Input
- Tageslichtprojektor
- 3 x Tafeln mit Wertungsnoten von 1-5
- Malzbier

DER ABLAUF

Die Eröffnungsrede

„Sehr verehrte Anwesende! Es gibt Krawatten-Muffel und Krawatten-Fans. Auch wenn meine Wenigkeit eher der ersten Sorte angehört, wollen wir nichtsdestotrotz am heutigen Abend den Spaß am Krawattetragen und Krawattenknoten entdecken und das i-Tüpfelchen, mit dem Männer ihr Outfit aufpeppen, unter die Lupe nehmen. Wir wollen heute Abend miteinander kämpfen. Am Ende erst wird sich entscheiden, wer die goldene Krawattennadel verliehen bekommt. Jeder von euch darf sich seine persönliche Favoritenkrawatte aussuchen. Bitte bedienen sie sich, meine Herren. Der Abend ist eröffnet!“
Anschließend sucht sich jeder seine Krawatte aus.



DAS KRAWATTENQUIZ

Krawattenfrage 1

Von wem stammt das Zitat?

„Eine gut gebundene Krawatte ist der erste wichtige Schritt im Leben.“

- a) W. Goethe
- b) O. Wilde (X)
- c) W. Joop

Krawattenfrage 2

Wo fanden Wissenschaftler die ersten Hinweise auf Krawatten?

- a) in einem chinesischen Grabmal (X)
- b) in einer ägyptischen Pyramide
- c) in einem Tempel der Hochlandindianer in Peru

Zur Information

Vorläufer der heutigen Krawatte sind einfache Schals aus unterschiedlichen Stoffen. Die - aus heutiger Sicht - ältesten Schalträger wurden in China gefunden. Es sind die lebensgroßen Tonkrieger, die im Grab des chinesischen Kaisers Shi Huang Ti (ca. 220 v. Chr.) entdeckt wurden. Die Tonfiguren tragen gebundene Halstücher, die ihrem militärischen Grad entsprechend geknotet sind.

Krawattenknotenlernen 1 "Einfacher Krawattenknoten"

Krawattenknotenschnell- bindertest

Du hast den Wecker überhört. In fünf Minuten fährt die S-Bahn. Dir bleibt nicht mehr viel Zeit. Du springst aus dem Bett. Während du noch deine Sachen zusammenpackst, dir ein Brot schmierst, kno-
test du dir eine Krawatte nach dem einfachen Stil um. Wer ist der schnellste?

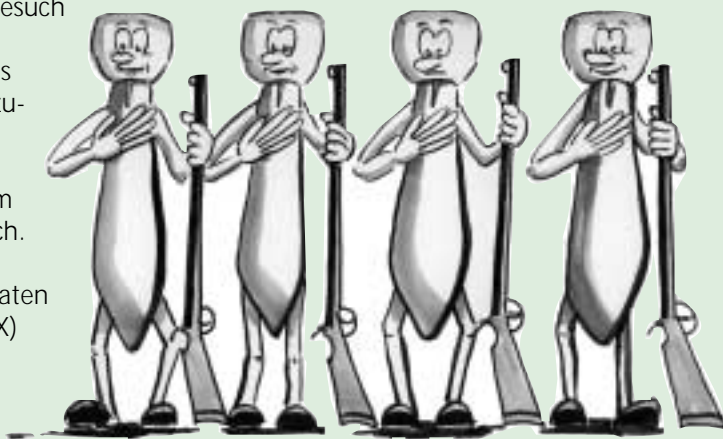
Krawattenfrage 3

Welchem Ereignis im 17. Jahrhundert verdanken wir den Siegeszug der Krawatte?

- a) Einer Tuchmesse in Leipzig
- b) Ein einfacher Bauer wurde zu einem Papstbesuch empfangen. Er hatte nichts Festliches anziehen, also schmückte er sich mit einem einfachen Tuch.
- c) einem Krieg zwischen Kroaten und Türken (X)

Zur Information

Kurioserweise verdanken wir die Existenz der Krawatten einem Krieg. Im Jahr 1660 feierte ein kroatisches Reiterregiment den hart erkämpften Sieg über die Türken. Das siegreiche Regiment marschierte in Paris an König Ludwig dem 14. vorbei. Die Offiziere dieses Regiments trugen leuchtend bunte Seidentücher um den Hals. Diese Halstücher gefielen dem König so sehr, dass er sie zum Zeichen des Adels machte und sogleich ein Regiment der königlichen Krawatten aufstellen ließ. Das Wort Krawatte stammt also direkt von dem Wort Kroatie ab.



Krawattenfrage 4

Die besten Krawattenstoffe kommen um 1700 aus

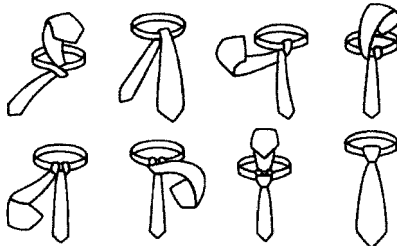
- a) Paris
- b) Flandern in Belgien (X)
- c) Plauen im Vogtland
- d) Venedig (X)

Krawattenknotenlernen 2 "Windsorknoten"

Krawattengutknotentest

Dein Chef stürzt zur Tür herein und teilt dir mit, dass die ausländische Investorengruppe dich und ihn heute zum Mittagessen erwartet. Mit einem Stirnrunzeln schaut er sich deine Krawatte an. Du hast fünf Minuten Zeit einen tollen "Windsorknoten" hinzulegen, der dann von einer kritischen Jury benotet wird.

Windsor



Krawattenknoten aus dem Internet:

www.hemdenbox.de/fashionguide4_1.htm

Krawattenfrage 5

Welcher Herrscher stellte sich einen "cravatier" an, der ihm morgens ein Tablett mit Tüchern reichte und das Ergebnis der königlichen Bindekunst in den höchsten Tönen zu loben hatte?

- a) Ludwig XIV. (X)
- b) Napoleon
- c) Kaiser Wilhelm II.

Krawattenrede

Ein Arbeitskollege lästert vor den anderen über deine unmodische Krawatte. Du konterst mit einer knackigen Werberede für dein tolles Stück und schon gibt's Szenenapplaus.

Gestalte eine kurze Werberede für deine persönliche Krawatte und bau diese fünf Stichworte mit ein: fish-borne, Atomkraft, Baby, Bundeskanzler, Frauenquote

Ihr habt fünf Minuten Zeit zur Vorbereitung.

Krawattenfrage 6

Kaschmir ist

- a) ein Gewebe mit einem eingewebten, leicht hervortretenden Muster oder Ornament.
- b) ein bedrucktes Seidengewebe.
- c) ein feines Kammgarngewebe aus sehr leichter, feiner Wolle. (X)

Die Krawattenandacht

Was fällt euch auf, wenn ihr die vielen Krawatten hier im Raum betrachtet?

Jede ist einzigartig. Jede hat ihren Stil. Jede hat ihre Farbe. Jede hat ihr Muster. Jede hat ihren speziellen Schrankgeruch. Vielfalt! Seht ihr hier eine, die der anderen gleicht? Nein!

Genauso ist es mit uns Menschen. Keiner gleicht eigentlich dem anderen: Jeder ist einzigartig, jeder hat seine Stärken und Schwächen, jeder von euch hat etwas Besonderes, hat etwas, was der andere nicht hat. Doch die traurige Wahrheit nach einem Krawattenleben sieht oft so aus (Zitat auf OHP auflegen):

“Gott schuf uns als Originale, aber viele Menschen sterben als Kopien!”

Was sagt dieser Satz aus? Was kann damit gemeint sein in unserem Leben?

Gott, euer kreativer Schöpfer möchte nicht, dass ihr ein Double von irgendeiner Krawatte auf zwei Beinen werdet, dass ihr euch nicht einer Krawattenmode beugt, die gerade alle machen.

Macht euer Leben nicht zum Double der Krawatte Nr. 2, 3 oder 4. Werdet kein Abziehbild einer Marke, sondern seid als Teenager in Originale, die ihr Markenbewusstsein von Gott her beziehen. Gestaltet, knetet und tragt euer Leben so bunt, einzigartig und toll, wie Gott euch geschaffen hat, in diese Welt. Mit einem Gebet und dem Lied “Du bist Du!” endet die Krawattenandacht.

Spiel: Krawattensuchen

Nach Feierabend tust du dir etwas Gutes und besuchst den Fitnessclub. Während du dich umkleidest fällt das Licht aus. Du siehst nichts mehr. Ausgerechnet da fällt dir deine

Krawatte runter. Du suchst sie. Wer findet innerhalb von 3 Minuten die meisten Krawatten mit verbundenen Augen im Dunkeln?

Krawattenfrage 7

Wann brach für die Krawattenindustrie eine schlechte Zeit an?

- a) 1. Weltkrieg 1914-1918
 - b) Studentenrevolution 1968 (X)
 - c) Ende des 3. Reiches 1945
- Krawattenträger sind für sie gleichzusetzen mit reaktionären Spießern.

**Krawattenfrage 8**

Seit 1965 vergibt das Deutsche Krawatteninstitut in Krefeld den Titel "Krawattenmann des Jahres." Wer gehört zu den Preisträgern?

- a) Günter Jauch (X)
- b) Gerhard Schröder
- c) Willi Brandt (X)
- d) Lothar Matthäus

**Spiel: Krawattenwerfen**

Geschafft vom Tagesgeschäft kommst du Nachhause. Bevor du dich in den Sessel fallen lässt, ziehst du deine Krawatte aus und wirfst sie auf den Kleiderständer. Jeder hat drei Versuche. Wie viele Punkte schaffst du?

Die Verleihung der goldenen Krawattennadel

...hat sich am besten durch den Krawattentag gekämpft und bekommt die goldene Krawattennadel verliehen. Herzlichen Glückwunsch! Damit Ihr aber nicht wie verdurstete Krawatten in der Landschaft rumhängt, gibts für jeden Krawattenträger (aber nur wer seine Krawatte noch trägt!) ein kühles Malz zum Abendabschluss!



DER MEGACOOLE KLINIKDATE

DR.
STEFAN
FRANK

UND DIE SCHWARZ- WALDKLINIK

DIE FESTIDEE

Auch in der Schwarzwaldklinik herrscht Geldknappheit, deshalb muss eine Station geschlossen werden. Dr. Stefan Frank fordert die verschiedenen Stationen nun zu einem Wettbewerb heraus, der die Entscheidung bringen soll, welche Station den Sparmaßnahmen zum Opfer fallen wird. Jede Station hat zwei Aufgaben zu erfüllen, eine allgemeine und eine spezielle. Diese Aufgaben werden im Laufe des Abends vorgeführt; ansonsten gibt es verschiedene Wettspiele zum Thema.

DER ABLAUF

Eingeladen wird in der vorhergehenden Gruppenstunde durch eine Einladungskarte, auf der Datum, Uhrzeit, Dauer, Festmotto und der Hinweis stehen, dass alle in weißer Kleidung zu erscheinen haben. Die Begrüßung geschieht durch den Oberarzt Dr. Stefan Frank und seine Oberschwester Hildegard, deren Outfit ruhig original sein darf. Sie führen gemeinsam in die Festidee ein, teilen die Gruppen ein und stellen die einzelnen Aufgaben.

der Steigbügel

VORBEREITUNG

Die Kleingruppen erhalten etwa eine Stunde Vorbereitungszeit, Styling & Outfit eingerechnet.

Folgende Aufgaben werden vorbereitet:

- Jede Gruppe übt ein Theaterstück ein: "Morgendurchlauf auf der Station"
- Aufgaben für einzelne Gruppen:
 - Krankenhausrap
 - Werbespot
 - Drama eines werdenden Vaters
 - Theateraufführung "Schwarzwaldklinik" in 3 Akten

Während der Vorbereitungszeit, in der sich die einzelnen Gruppen auf andere Räumlichkeiten verteilen, dekorieren die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter den Raum und richten ihn so her, dass in Reihen "Zuschauerstühle" gestellt werden und vorne ein genügend großer Raum für die Bühne ist, auf der ein "Krankenhausbett" steht.

Der zeitliche Rahmen für das Fest (ohne Vorbereitungszeit) beträgt etwa 2 Stunden.



Material allgemein:

- Kinder-Doktorkoffer (von Geschwistern, Bekannten oder aus dem Kindergarten)
- Einmal-Handschuhe, Pflaster, Mullbinden
- Dreieckstücher, weiße Kittelschürzen, weiße und OP-grüne Leintücher, OP-Hauben
- leere Infusionsflaschen, Spritzen (ohne Nadel...)

Am besten ist es, in einem Krankenhaus wegen des Materials nachzufragen oder bei Bekannten, die in einem Krankenhaus arbeiten. Außerdem ist es praktisch mehrere Betten zu haben. In einem Freizeithaus kann man die Betten aus den Zimmern holen, für ein Gemeindehaus Reisebetten, Feldbetten, Liegestühle oder ähnliches organisieren. Das benötigte Material für die einzelnen Aktionen ist bei der jeweiligen Spielbeschreibung aufgeführt.

Die Gruppeneinteilung (Stationen):

- Urologie (Nieren und Harn)
- Kardiologie (Herz)
- Chirurgie
- Gastro-Endologie (Magen-Darm)
- Gynäkologie

In jeder Station gibt es folgende Rollen: ein Oberarzt oder eine Oberärztin, eine Assistenzärztin oder einen Assistenzarzt, einen Patienten oder eine Patientin, einen Zivi, zwei Krankenschwestern oder Krankenpfleger.

Je nach Gesamtgruppengröße und verfügbarer Zeit muss die Zahl der Personen und der Stationen angepasst werden.



DAS FESTPROGRAMM

Begrüßung

Dr. Stefan Frank und seine "rechte Hand", Oberschwester Hildegard, begrüßen die Gäste.

Die Bewertung erfolgt jeweils mit wortreichen Ausführungen und vielen Krankenhausbegriffen. Schwester Hildegard notiert immer in ihrem Notizbuch die Punkte.

Morgendlicher Stationsablauf (Aufgabe für alle)

Die Gruppen kommen der Reihe nach dran. Jede Person stellt sich vor. Danach wird der morgendliche Stationsablauf auf dieser Station durch Theaterspiel vorgeführt (vorher in witziger Weise vorbereitet). Dieser Ablauf umfasst allgemeine Aufgaben mit Wecken, Waschen und Frühstück und der unvermeidlichen Arztvisite.

Material:

ein "Krankenhausbett" mit Bettzeug

Kopfverband

Jede Gruppe wählt zwei Personen aus, die alle auf die Bühne kommen. Auf der Bühne steht eine Reihe von Stühlen. Eine Person aus jeder Gruppe setzt sich auf einen Stuhl, die andere stellt sich dahinter. Nach dem Startzeichen von Dr. Frank muss die stehende Person der sitzenden einen fachgerechten Kopfverband anlegen. Das Spiel geht auf Zeit und um Qualität des Kopfverbandes.

Material:

für jede Gruppe eine Mullbinde

Werbespot für einen Beruf im Krankenhaus

(Spezialaufgabe einer einzelnen Station)

Die Gruppe spielt ihren Werbespot vor. Dr. Stefan Frank und Oberschwester Hildegard kommentieren im Anschluss die Werbewirksamkeit und den Einfallsreichtum - und natürlich die Wichtigkeit der Werbung für diesen Berufszweig in dieser schweren Situation des Pflegezustandes und Geldmangels.

**Krankenhausrap**

(Spezialaufgabe einer Station)

Die Station sollte in der Vorbereitungszeit einen RAP erfinden, entweder zu einem Krankenhausthema oder von einer speziellen Personengruppe, z.B. einen Krankenschwesternrap. Das Publikum rapt mit.

Patientenpflege (Spiel)

Jede Gruppe benennt wieder zwei Personen. Einer setzt sich auf den Stuhl, die andere kniet davor. Auf Startpfeiff von Schwester Hildegard muss dem Patienten ein Trombosestrumpf angezogen werden, ein Arm eingecremt werden und eine Erwachsenenwindel angelegt werden.

Dr. Stefan Frank und die Oberschwester Hildegard vergeben die Punkte nach Schnelligkeit, Geschicklichkeit (wie sitzen die Handgriffe) und nach Güteklasse der Behandlung.

Material:

Creme, Trombosestrümpfe, Erwachsenenwindeln (für die beiden letzteren Materialien im Krankenhaus oder einer Apotheke nachfragen...)

OP im Krankenhaus

(Spezialaufgabe einer Station)

Die Gruppe führt ein Theaterstück vor.

Drama des werdenden Vaters im Kreißaal

(Spezialaufgabe einer Station)

Die Gruppe führt das Drama vor.

Brand im Krankenhaus (Spiel)

Material:

Kerzen, Streichhölzer, mit Wasser gefüllte Spritzen, Lappen zum Auftrocknen

Aus jeder Gruppe spielt eine Person mit. Pro Station ist eine Kerze aufgestellt. In einiger Entfernung ist eine Linie markiert. Die Kerzen werden angezündet und die Freiwilligen stellen sich an der markierten Linie auf. Sie erhalten eine mit Wasser gefüllte Spritze. Nach dem Startpfeiff müssen die Kerzen mittels der Spritze gelöscht werden. Eine wichtige Übung für den Brandnotfall im Krankenhaus! Wer hat zuerst den Brand gelöscht? Wer als zweites?...

Theatereinlage "Schwarzwaldklinik" in drei Akten (Spezialaufgabe einer Station)

Theater-Vorführung der Gruppe wird mit Spannung und Beifall erwartet.



Auswertung und Siegerehrung

Dr. Stefan Frank und Oberschwester Hildegard werten die Punkte der einzelnen Stationen aus und nehmen die Siegerehrung vor. Der entsprechenden Station wird das Abzeichen des " goldenen Pflasters" verliehen. Der schlechtesten Station wird gesagt, dass soeben eine Meldung hereinkam, dass doch noch weitere Fördermittel für das Krankenhaus bewilligt wurden. Dadurch bekäme auch diese Station noch eine weitere Chance, aber man werde diese Station im Auge behalten und kontrollieren und erwarte 100 %ige Besserung und Einsatz...

Krankenhaus-Bufferf

Personal, Patientinnen und Patienten des Krankenhauses werden zu einem Umtrunk und zum Krankenhausbuffet eingeladen. Dr. Stefan Frank und Oberschwester Hildegard wünschen noch einen schönen Abend und kurzweilige Unterhaltung.

Material:

- Getränke - ein interessantes Gemisch wird in Reagenzgläsern serviert
- Buffet, aufgebaut auf grünem OP-Leintuch und dekoriert mit Pflastern, Binden, etc.
- Musik

Virens Scanner gesucht



EIN GELÄNDE-
SPIEL - NICHT
NUR FÜR COMPUTERFREAKS

Idee

Die Reporterteams (Zeltgruppen) eines großen Lagerzeitungsverlags haben einen Zeitungsartikel geschrieben. Durch eine globale Virusausbreitung via Internet wurde die Textdatei kurz vor Redaktionsschluss unleserlich gemacht. Da die Textdateien möglichst schnell lesbar bei der Lagerzeitungsredaktion abgegeben werden müssen, müssen die Reporterteams alles unternehmen, um möglichst schnell die zerstörte Textdatei wiederherzustellen.

Die zerstörte Textdatei besteht aus einem Buchstabensalat (vgl. Druckvorlage, Anlage 1). Die zerstörte Datei kann mittels verschiedener Virens Scanner (vgl. Druckvorlage, Anlage 2) wiederhergestellt werden.

Die einzelnen Virens Scanner bestehen aus teilweise geschwärzten Folien, die gemeinsam in der richtigen Ausrichtung über die verseuchte Datei gelegt. Alle nicht zur Ursprungsdatei gehörenden Textteile abdecken und so den Ursprungstext wieder sichtbar machen.

Das Geländespiel verläuft in der ausführlichen Version in mehreren Spielphasen, in denen die einzelnen Teams teilweise unmittelbar gegeneinander, teilweise gegen Mitarbeitende und teilweise an Stationen spielen bzw. Aufgaben erledigen. Sollten zu wenig Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter vorhanden sein, können die Stationen 1-3 weggelassen werden.

SPIELABLAUF

Einführung

Das Spiel beginnt mit einer Erläuterung der Spielidee durch die Spielleitung sowie der Ausgabe der zerstörten Textdateien an die einzelnen Teams.

1. SPIELPHASE:

Hochbooten

Ort: im Versammlungszelt oder im Freien

Material

Riesenmemory: 64 Riesenkarten im Format mindestens 20 cm x 20 cm (aus Kartons Quadrate ausschneiden und mit großen Textzeichen - mit dem PC selbst hergestellt - paarweise bekleben)

Aufbau

Das Riesenmemory mit 64 Karten (quadratisch acht Reihen á acht Karten) liegt in der Mitte. Teilnehmer und Teilnehmerinnen stehen teamweise zusammen im Kreis um die Memorykarten herum.

Story

Um die Textdatei wieder herzustellen, muss zunächst der eigene Rechner "hochgebootet" (gestartet) werden. Das Hochbooten eines Rechners geht um so schneller, je besser der Memory-Check funktioniert.

Spiel

Reihum darf jedes Team nach den bekannten Memoryregeln zwei Karten aufdecken. Der Rechner eines Teams ist hochgebootet, sobald das Team zwei Kartenpärchen aufgedeckt hat.

Sobald ein Team seinen Rechner hochgebootet hat, begibt es sich zur nächsten Spielphase. Das Riesenmemory wird von den restlichen Teams weitergespielt.

Hinweis

Durch das Hochbooten soll eine Entzerrung der einzelnen Teams erreicht werden. Um die Teams zeitlich möglichst gleichmäßig zu entzerrern, ist darauf zu achten, dass zum Schluss eine bestimmte Anzahl von Karten übrigbleiben. Sonst wird der Abstand der letzten Teams wegen dem erfahrungsgemäß gegen Spielende schnelleren Aufdecken von Kartenpärchen zu kurz.

2. SPIELPHASE:

Kennwort-Eingabe

Ort: Zelt- oder Hauswand in der Nähe der 1. Spielphase

Material

- Kennwort-Eingabemasken (auf mindestens DIN-A4 kopiert, entsprechend der Druckvorlage, Anlage 5, eine pro Team)
 - Kennwort-Bestätigungsanzeige (auf DIN-A4 kopiert, entsprechend der Druckvorlage, Anlage 6, je Team eine)
 - Klebeband, dicke Filzstifte
- Aufbau: Kennwort-Eingabemasken werden an eine Wand oder auf große Tafeln geklebt

Story

Nach dem Hochbooten wird der Anwender vom Rechner nach dem Kennwort gefragt. Erst nach Eingabe des richtigen Kennworts kann mit dem Rechner gearbeitet werden.

Spiel

Das Kennwort muss möglichst schnell erraten werden. Für jedes Team ist an einem von einem Mitarbeiter oder einer Mitarbeiterin betreuten Spielstand eine Kennwort-



Eingabemaske vorbereitet. Entsprechend der Anzahl der Buchstaben des Kennworts befinden sich auf der Maske nebeneinander Kästchen. Die Teams dürfen einen Buchstaben "in die Tastatur eingeben" (mündlich nennen). Falls der Buchstabe im Kennwort enthalten ist, wird er vom Mitarbeiter oder der Mitarbeiterin in die Maske an entsprechender Stelle eingetragen und das Team darf sofort den nächsten Buchstaben nennen. Falls ein falscher Buchstabe genannt wird, ist die Eingabe für 10 Sekunden gesperrt.

Geeignete Kennwörter (jeweils aus zehn Buchstaben bestehend):

HOCKEYBALL, BIERDECKEL,
MILCHKANNE, SCHLAGZEUG,
DACHZIEGEL, LIEDERBUCH,
KUGELLAGER, VOGELBEERE,
BACHSTELZE, BISTROZELT,
GARTENZAUN, TANNENBAUM,
SAHNETORTE, HECKENROSE,
SCHAUMWEIN

Sobald das Team das Kennwort vollständig eingegeben hat, wird ihm der Weg zur nächsten Spielphase mitgeteilt, in dem eine entsprechende Wegskizze "ausgedruckt" (auf Papier ausgehändigt) wird.

Hinweis

Wartezeiten können weitgehend ausgeschlossen werden, wenn der Spielstand von mehreren Mitarbeitern oder Mitarbeiterinnen gleichzeitig betreut wird.

3. SPIELPHASE:

Download

Ort: Platz auf dem Weg von der 2. Spielphase zur 4. Spielphase

Material

- Seil (zum Aufhängen der gefüllten Luftballons)
- Paketschnur
- Luftballons
- 1-2 langstielige Baumscheren (alternativ: Messer an einer langen Dachlatte befestigen)
- 1-2 Apfelbrechstangen (mit Auffangsack)

Aufbau

Zwischen zwei Bäumen wird eine Schnur gespannt, an der mit Schnüren mehrere mit Wasser gefüllte Luftballons befestigt werden. Mit Trassierband wird eine Linie markiert, die von den Teams beim "Downloaden" nicht übertreten werden darf.

Story

Die zur Virenbeseitigung benötigten aktuellen Virenschannerprogramme bezieht man am besten aus dem "Web" (Netz, Internet) durch "Downloaden" (Herunterladen).

Spiel

Jedes Team muss einen dieser Luftballons mittels einer Apfelbrechstange (mit Fangnetz) sowie einer langstieligen Baumschere unversehrt herunterziehen. Falls beim Herunterziehen ein Luftballon zerstört wird, hat das Team nach einer Strafzeit von einer Minute jeweils einen erneuten Versuch.

Sobald es dem Team gelingt, einen Luftballon unversehrt herunterzuziehen, erhält das Team einen Ausdruck mit einem "Link zur Webseite", auf der passende Virenschannerprogramme bezogen werden können (der Weg zum Spielgebiet),

sowie mit detaillierten benutzerfreundlichen "Installationshinweisen" (Beschreibung des restlichen Spielverlaufs) (siehe Druckvorlage, Anlage 4).

4. SPIELPHASE:

Beschaffen der Virens Scannerprogramme

Formatierung der Virens Scannerprogramme

Ort: Waldstück hinter Station
3. Spielphase



Material

- Je Team ein Satz Virens Scannerprogramm: je 1 Kopie auf Folie entsprechend der Druckvorlage, Anlage 2
- Sechs Info-Dateien, jeweils kopiert auf 170 g/qm-Papier entsprechend der Druckvorlage, Anlage 3

Aufbau

A: Sechs Mitarbeiter oder Mitarbeiterinnen verstecken sich verteilt über das gesamte Spielgebiet und wechseln während dem Spiel ständig ihren Aufenthalt.

B: Im Spielgebiet werden, verteilt über das gesamte Spielgebiet, an

Bäumen in einer Höhe von etwa 2,50 m die sechs Info-Dateien aufgehängt

A: Regelmäßig sind mehrere Virens Scannerprogramme zur vollständigen Beseitigung aller Virenschäden erforderlich. Deswegen müssen mehrere unterschiedliche Virens Scannerprogramme verwendet werden, um die zerstörten Textdateien wieder lesbar zu machen. Aber Achtung: Auch bei Virens Scannerprogrammen gibt es "trojanische Pferde" (Wölfe im Schafspelz), die sich als Virens Scannerprogramm tarnen, jedoch zur Behebung des Virenschadens auf keinen Fall verwendet werden dürfen.

B: Die Virens Scannerprogramme funktionieren nur, wenn sie richtig formatiert sind. Die richtige Formatierung kann man entweder durch Ausprobieren herausfinden oder man sucht entsprechende Info-Dateien.

Spiele

Die Spiele zu A und B finden gleichzeitig in demselben Spielgebiet statt.

A: In einem durch Waldwege räumlich abgrenzten Spielgebiet müssen sechs Mitarbeitende gejagt werden. Bei jeder dieser Personen ist eines der sechs Virenschanprogramme erhältlich. Für jedes Team ist eine Folie (vgl. Druckvorlage, Anlage 2) bestimmt. Diese werden ausgehändigt, sobald von der Gruppe ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin abgeschlagen wird.

B: Währenddessen suchen die Teams im Spielgebiet aufgehängte Info-Dateien (Formatierungshinweise). Im Spielgebiet sind an sechs Stellen auf DIN-A4-Blättern (vgl. Druckvorlage, Anlage 3) aufgehängt, auf denen jeweils für eines der Virenschanprogramme angegeben ist, in welcher Richtung es über die zerstörte Textdatei gelegt werden muss.

Wenn ein Team alle Virenschanprogramme hat, kann es versuchen die vom Virus zerstörte Textdatei wieder herzustellen. Dies erfolgt durch Übereinanderlegen aller Folien in richtiger Ausrichtung über die zerstörte Textdatei. Hierbei ist durch Ausprobieren (Herausziehen jeweils einer Folie) herauszufinden, welches der Programme das "trojanische Pferd" ist, also die Wiederherstellung des ursprünglichen Textes ver-

hindert. Sollten die Teams nicht alle Benutzungshinweise gefunden haben, kann die Lösung auch ohne den Hinweis dennoch durch Drehen des/der Virenschanprogramm(e), von dem/denen die Formatierung unbekannt ist, in alle vier denkbaren Richtungen herausgefunden werden. (Taktischer Hinweis: Bei zwei unbekanntem Formatierungen müssen unter Umständen $4 \times 4 = 16$ verschiedene Positionskombinationen ausprobiert werden, bei drei unbekanntem Formatierungen unter Umständen sogar $4 \times 4 \times 4 = 64$ verschiedene Positionskombinationen ausprobiert werden. Deswegen empfiehlt es sich, unbedingt möglichst alle sechs oder wenigstens fünf Benutzungshinweise zu suchen, bevor die Virenschanprogramme auf die zerstörte Textdatei gelegt werden.)

Hinweise

Das Jagen der Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen ist eines der Kernelemente des gesamten Spiels. Das Gelingen des Spiels hängt wesentlich davon ab, dass die Teams sich in dieser Spielphase weder zu kurz noch zu lange befinden. Das Jagen sollte mindestens 30 Minuten, höchstens jedoch 50 bis 60 Minuten dauern. Die Dauer der Spielphase ist durch die beteiligten Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen zu steuern, in dem sie darauf achten, dass sie ihre Virenschanprogramme in etwa

gleichmäßig über die Spieldauer verteilt abgeben können. Falls jemand merkt, dass er oder sie zu oft abgeschlagen wird, muss er oder sie sich mehr verstecken.

Die bei den Mitarbeitenden befindlichen Virenschutzprogramme werden entsprechend der Anzahl der Teams durchnummeriert. Jedes Team erhält (nur) sein (persönliches) Virenschutzprogramm. So wird vermieden, dass bestimmte Teams eines der Virenschutzprogramme mehrfach erhalten und dann andere Teams keine entsprechenden Virenschutzprogramme mehr zur Verfügung stehen.

5. SPIELPHASE:

Ausdrucken

Ort: nähere Umgebung des Zeltplatzes



Story

Von der mit den Virenschutzprogrammen wieder lesbar gemachten Textdatei muss ein "Ausdruck" (Kopie) erstellt werden.

Spiel

Die Teams müssen nun versuchen, möglichst schnell von der wieder lesbar gemachten Textdatei (also von der zerstörten Textdatei mit den richtig darüber gelegten Virenschutzprogrammen) eine Kopie herzustellen und diese bei der Lagerzeitungsredaktion abliefern. Wo die Kopie gemacht wird, bleibt dem Einfallsreichtum und dem Mut der einzelnen Teams überlassen. Jedes Team muss sich Gedanken machen, wo es möglichst schnell eine Kopie machen kann. Mögliche Stellen, bei denen in der Regel Kopiergeräte vorhanden sind, sind Kopiershop, manche Drogerien, Rathaus, Polizei, Banken, Hotels, sonstige Büros. Die einzelnen Teams entscheiden auch, ob sie direkt zu Fuß eine Gelegenheit zum Kopieren suchen oder ob sie zunächst auf dem Lagerplatz ihre Fahrräder holen und sich dann mit diesen auf den Weg machen.

Hinweise

Falls in der Nähe des Spielgebiets keine Möglichkeit zum Kopieren besteht, entfällt diese Spielphase. In diesem Falle haben die Teams die wiederlesbar gemachte Textdatei vorliegen.

Abschluss und Sieg

Das Spiel ist beendet, wenn alle Redaktionsteams mit einer Kopie der wieder lesbar gemachten Text-

datei auf den Lagerplatz zurückgekehrt sind.

Sieger ist dasjenige Redaktionsteam, das zuerst bei der Lagerzeitungsredaktion auf dem Lagerplatz die Kopie der wieder lesbar gemachten Textdatei abgibt.

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG

Geländeauswahl

Die Auswahl des geeigneten Geländes muss anhand der örtlichen Verhältnisse geklärt werden. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Die 1. Spielphase (Hochbooten) sollte möglichst auf einer großen ebenen Fläche stattfinden.
- Die 2. Spielphase (Kennwort-Eingabe) findet in der Nähe der 1. Spielphase statt. Die Entfernung vom Freizeitheim bzw. Lagerplatz bis zur 3. Spielphase (Download) sollte etwa 0,5 km bis 1,5 km betragen.
- Die 3. Spielphase sollte an einem Ort stattfinden, an dem zwischen zwei Bäumen eine Schnur angebracht werden kann.
- Als Spielgebiet für die 4. Spielphase wird ein abgegrenztes Waldstück mit einer Länge und Breite von jeweils etwa 300 m bis

400 m benötigt. Das Waldstück sollte einerseits möglichst frei von herumliegenden Baumstämmen und sonstigen auf dem Boden liegenden Gegenständen sein, da sonst eine erhöhte Verletzungsgefahr besteht. Andererseits sollten im Spielgebiet ausreichend Orte vorhanden sein, an denen sich Mitarbeiter verstecken können.

- Die 5. Spielphase findet in der näheren Umgebung des Spielgebiets bzw. des Lagerplatzes statt.

Einteilung der Redaktionsteams

Es sollten insgesamt mindestens 8 Redaktionsteams, höchstens jedoch 15 Teams gebildet werden. Die Anzahl der Teilnehmenden pro Redaktionsteam sollte am besten zwischen 5 und 9 liegen.

Material

Allgemein

- pro Team eine zerstörte Textdatei, auf 170g/qm-Papier kopiert, entsprechend der Druckvorlage, Anlage 1
- Wegbeschreibung von der 2. zur 3. Spielphase
- Skizze des Spielgebiets der 4. Spielphase sowie genaue Beschreibung des weiteren Spielverlaufs (entsprechend Druckvorlage, Anlage 4)
- Büroklammer (zum Befestigen der Virenschutzprogramme auf der zerstörten Textdatei)

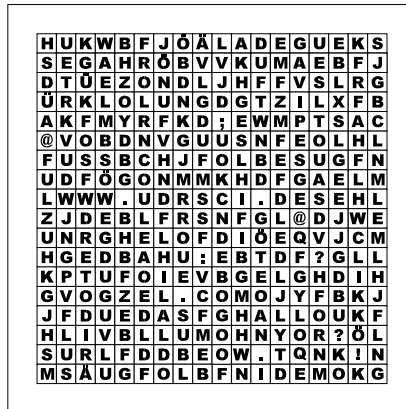
ANLAGE 1

Zerstörte Textdatei auf 170g/qm-Papier kopieren.

Beim Kopieren ist darauf zu achten, dass die Vorlage nicht verzerrt wird; die Scanner können nur funktionieren, wenn die Kästchen gleich große Quadrate sind.

Hinweis:

Der Lösungssatz lautet: BLAUER BÜFFEL WURDE ENDLICH GEFUNDEN!
Der Virens Scanner 3 ist das "trojanische Pferd".



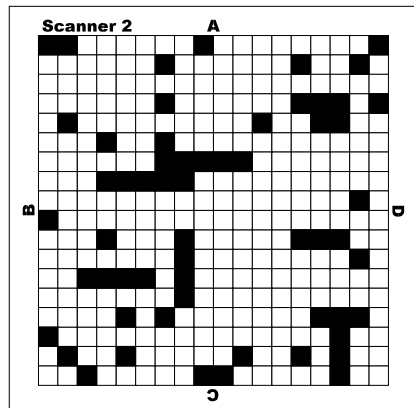
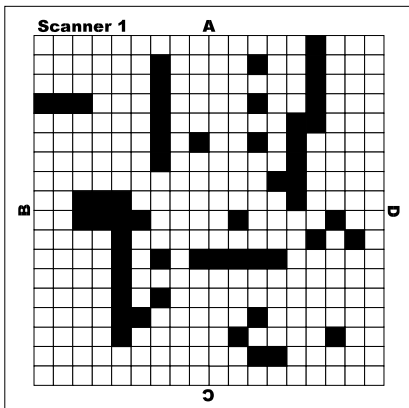
ANLAGE 2

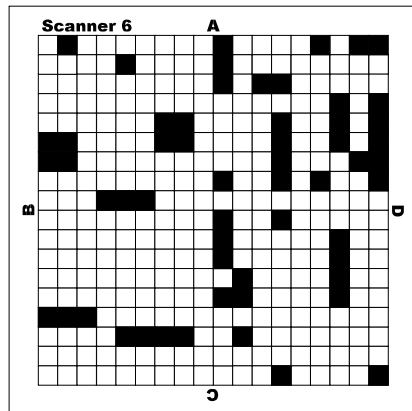
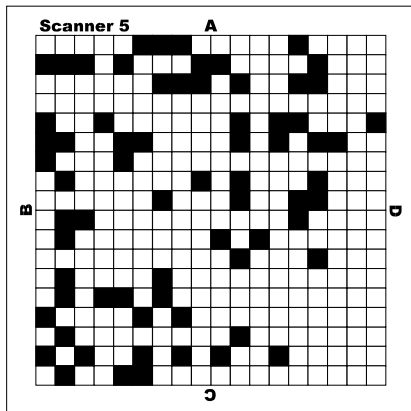
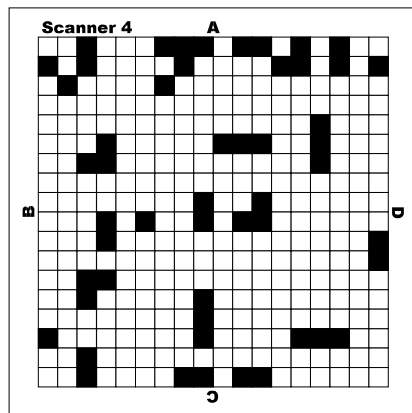
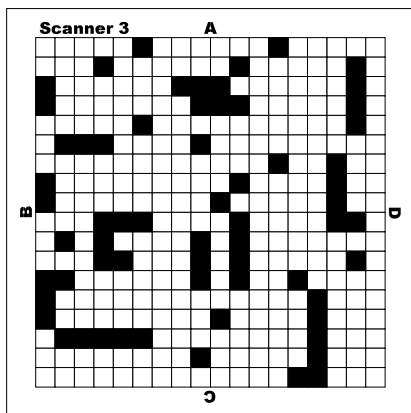
Virenschannprogramme auf Folie kopieren und anschließend zerschneiden.

Beim Kopieren ist darauf zu achten, dass die Vorlage nicht verzerrt wird; die Scanner können nur funktionieren, wenn die Kästchen gleich große Quadrate sind.

Hinweis zur Vergrößerung:

Die Scanner 1-6 müssen so vergrößert werden, dass sie exakt auf die zerstörte Textdatei passen.





ANLAGE 3

Info-Dateien jeweils vergrößert auf DIN-A4 kopieren auf 170 g/qm-Papier

C:\VIRENSCANNER

INFO-DATEI

Hinweis zur Konvertierung:

Virens scanner 1: D oben

C:\VIRENSCANNER

INFO-DATEI

Hinweis zur Konvertierung:

Virens scanner 2: A oben

C:\VIRENSCANNER

INFO-DATEI

Hinweis zur Konvertierung:

Virens scanner 3: B oben

C:\VIRENSCANNER

INFO-DATEI

Hinweis zur Konvertierung:

Virens scanner 4: B oben

C:\VIRENSCANNER

INFO-DATEI

Hinweis zur Konvertierung:

Virens scanner 5: A oben

C:\VIRENSCANNER

INFO-DATEI

Hinweis zur Konvertierung:

Virens scanner 6: B oben

ANLAGE 4

Beschreibung des weiteren Spielverlaufs - auf 170 g/qm-Papier kopieren-

Skizze des Spielgebiets:

Skizze: Spielfeld 4. Spielphase einfügen

Hinweise zum weiteren Spielverlauf

Im Spielgebiet bewegen sich sechs Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen. Alle haben für euch ein spezielles Virenschanprogramm. Jedes der insgesamt sechs Virenschanprogramme besteht aus einer Folie, die in vier verschiedenen Richtungen auf eure zerstörte Textdatei gelegt werden kann und jeweils einige Textzeichen abdeckt. Ihr bekommt euer Virenschanprogramm, wenn ihr den Mitarbeiter oder die Mitarbeiterin abschlagt und mindestens fünf Leute aus eurem Team dabei sind.

Im Spielgebiet sind weiter an Bäumen insgesamt sechs Info-Dateien befestigt. Auf jeder Info-Datei könnt ihr die Nummer eines Virenschanprogramms und die Richtung, wie dieses Virenschanprogramm über eure zerstörte Textdatei gelegt werden muss, ablesen.

Achtung! Eines der Virenschanprogramme ist ein "trojanisches Pferd" (Wolf im Schafspelz), das sich als Virenschanprogramm tarnt, jedoch zur Behebung des Virenschadens auf keinen Fall verwendet darf. Das "trojanische Pferd" könnt ihr nur durch Ausprobieren finden, in dem ihr von den sechs Virenschanprogrammen der Reihe nach immer ein anderes weglasst.

Wenn ihr die fünf richtigen Virenschanprogramme jeweils richtig ausgerichtet über eure zerstörte Textdatei legt, bilden alle auf der zerstörten Textdatei noch lesbaren Textzeichen (von links oben nach rechts unten gelesen) die wiederhergestellte Textdatei.

Wenn ihr die Textdatei wiederhergestellt habt, müsst ihr versuchen irgendwo von ihr einen Ausdruck (eine Kopie) zu machen. Überlegt euch, wo ihr möglichst schnell einen Ausdruck machen könnt, in dem eine Kopie der wieder lesbar gemachten Textdatei (also von der zerstörten Textdatei mit den richtig darüber gelegten Virenschanprogrammen) macht. Eurem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Habt Mut, dort wo ihr Kopierer vermutet, zu fragen, ob ihr eine Kopie machen dürft.

Ihr könnt entweder zu Fuß eine Kopiergelegenheit suchen oder zunächst auf dem Lagerplatz eure Fahrräder abholen.

Hier ggf. weitere konkrete Sicherheitshinweise einfügen

Gewonnen hat das Team, das als erstes die Kopie der wieder lesbar gemachten Textdatei bei der Lagerzeitungsredaktion (Lagerleitung) abgibt!

ANLAGE 5

Kennwort-Eingabemasken jeweils vergrößert auf mindestens DIN A 4 kopieren

C:\VIRENSCANNER

Bitte Bearbeiter eingeben:

Z E L T

Bitte geben Sie Ihr Kennwort ein!

ANLAGE 6

Kennwort-Bestätigungsanzeige jeweils vergrößert auf mindestens DIN A 4 kopieren

C:\VIRENSCANNER

Kennwort-Eingabe ist richtig erfolgt!

Bevor aktuelle Virenschutzprogramme aus dem Internet heruntergeladen werden können, muss noch gecheckt werden, ob das Downloaden aus dem Internet klappt!

Das Downloaden wird an der nächsten Station gecheckt!

Wegbeschreibung zur nächsten Station

SOMMERZEIT - RALLYEZEIT III



**Ergänzende
Anregungen**
zu STBG 258:23ff. und
zu STBG 297:48 ff.

VERSION AKTUELL - CITY-ROLLER-RALLYE

Station "Slalom I"

Material

ca. 10 leere Getränkedosen
(evtl. mit Sand befüllen und
anschließend Öffnung zukleben),
Stoppuhr

Aufbau/Ort

Auf einem geteerten Weg werden
im Abstand von jeweils 3 bis 4 m
die Getränkedosen aufgestellt. Die
letzte Dose ist zugleich Wendemar-
ke. Die erste Dose markiert zugleich
Start und Ziel.

Aufgabe

Der Slalomparcours muss möglichst
schnell durchfahren werden. Für
jede umgefallene Dose gibt es eine
Strafzeit. Gewertet wird die benö-
tigte Zeit.

Station "Slalom II"

Material

ca. 10 leere Getränkedosen
(evtl. mit Sand befüllen und
anschließend Öffnung zukleben),
Stoppuhr

Aufbau/Ort

Auf einem geteerten, abfallenden
Weg werden im Abstand von jeweils
3 bis 4 m Getränkedosen aufge-
stellt. Die erste Dose markiert
zugleich den Start, die letzte das
Ziel.

Aufgabe

Der Slalomparcours muss möglichst schnell durchfahren werden. Man darf sich nur einmal am Start anstoßen. Ansonsten müssen immer beide Füße auf dem Roller stehen. Für jede umgefallene Dose gibt es eine Strafzeit. Gewertet wird die benötigte Zeit.

Station "Post einsammeln"**Material**

30 Bierdeckel (davon 10 Reserve),
Leinentasche zum Umhängen,
Stoppuhr

Aufbau/Ort

Auf einer geteerten Fläche (ideal geeignet ist ein Kleinspielfeld/Hartplatz) werden etwa 20 Bierdeckel verteilt. Der Spieler oder die Spielerin bekommt eine Leinentasche umgehängt oder in die Hand.

Aufgabe

Die 20 Bierdeckel müssen möglichst schnell eingesammelt werden. Während dem Einsammeln muss der City-Roller immer von mindestens einer Hand festgehalten werden.

Station "Links-Rechts-Rollern"**Material**

Kreide, Wendemarke, Stoppuhr

Aufbau/Ort

Auf einem geteerten Weg wird mit Kreide eine Start- und Ziellinie markiert und im Abstand von etwa 50 bis 100 Metern eine Wendemarke aufgestellt.

Aufgabe

Die Strecke muss möglichst schnell gefahren werden. Es muss abwechselnd einmal mit dem rechten und einmal mit dem linken Fuß angeschoben werden.

**Station "Wippe"****Material**

Wippe (Schalbrett, Rundholz mit ca. 10 cm Durchmesser, Nägel und Hammer bzw. Spaxschrauben und Akkuschauber), Stoppuhr

Aufbau/Ort

Zur Herstellung der Wippe wird in der Mitte eines Schalbretts ein Rundholz mit Nägeln oder Spaxschrauben befestigt. Die Wippe wird in die Mitte einer breiten geteerten Fläche gelegt.

Aufgabe

Es muss mit dem City-Roller möglichst oft über die Wippe hin- und hergefahren werden. Zum Wenden muss jeweils ein Kreis gefahren werden. Die Räder des Rollers müssen die ganze Zeit über Bodenkontakt haben. Gewertet wird die Anzahl der Wippen-Überquerungen in 2 Minuten.

Station "Querfeldein"

Material

Gegenstände zum Aufbau von Hindernissen, Stoppuhr

Aufbau/Ort

Mit leeren Weinkisten, Absperrbändern, Balken, Seilen und vor Ort vorhandenen Gegenständen (wie z.B. Parkbänken) wird ein Hindernisparcours aufgebaut, der teils auf dem City-Roller fahrend, teils zu Fuß mit dem City-Roller in der Hand oder auf dem Rücken absolviert werden muss. Ideen für den einfachen Aufbau von Hindernissen:

- zwischen zwei Bäumen Trassierband in ca. 1 m Höhe spannen; Mögliche Aufgabe: unter dem Trassierband durchkriechen, über Trassierband steigen
- drei Weinkisten im Abstand von ca. 1,5 m mit dem Boden nach oben aufstellen
Mögliche Aufgabe: bis zur ersten Kiste fahren, dann zu Fuß aufstei-

gen und von Kiste zu Kiste springen, anschließend weiterfahren

- zwischen zwei Bäumen Seil in ca. 1,6 m bis 2 m Höhe spannen
Mögliche Aufgabe: unter dem Seil durchlaufen und City-Roller über das Seil von einer Hand in die andere reichen

Aufgabe

Der Hindernisparcours muss möglichst schnell durchfahren werden.

Finale "Der Große Preis von ..."

(Name des Ortes einsetzen)"

Material: Trillerpfeife

Aufbau/Ort

große geteerte Fläche (z.B. leerer Parkplatz), ideal auch die 400 m-Bahn auf einem Sportplatz

Aufgabe

Alle Spielerinnen und Spieler stellen sich (mit ausreichendem Abstand) nebeneinander an der Startlinie auf. Es wird (je nach Kondition) eine Strecke von 400 m bis 1000 m gefahren. Gewertet wird die benötigte Zeit.

Hinweis

Beim FINALE ist besonders darauf zu achten, dass die Spielenden ausreichend Seitenabstand einhalten. Falls der Platz zu knapp ist, sollten vorsichtshalber mehrere Startgruppen gebildet werden.

VEGETARISCHE SOMMERREZEPTE

“LET’S HAVE A BARBEQUE”



Maiskolben mit Kressebutter

Zutaten

- 4 frische Maiskolben
- 100 Gramm Butter
- Salz und Pfeffer
- 1/2 Kästchen Kresse
- etwas abgeriebene Zitronenschale
- Zitronensaft
- 1 Esslöffel Öl

Zubereitung

Die Butter wird schaumig gerührt mit Salz und Pfeffer gewürzt. Dann die Kresse fein schneiden und unterrühren. Zitronenschale und Zitronensaft ebenfalls gut unterrühren. Die Maiskolben abziehen, waschen, trocken tupfen und dann ca. 10 Minuten auf den Grill legen, gelegentlich drehen und immer wieder mit Öl bestreichen. Die fertigen Kolben auf einen Teller legen und darauf dann die Kressebutter schmelzen lassen.

Übrigens kann man Maiskolben am besten essen, wenn man sie von rechts und links mit Zahnstochern aufspießt.

Gegrillter Schafskäse

Zutaten

- 1 Scheibe Schafskäse (ca. 1,5 cm dick)
- Tomatenscheiben
- Zwiebelringe
- Pfeffer und etwas Salz
- Olivenöl
- je nach Geschmack Oliven
- Alufolie

Zubereitung

Der Schafskäse wird auf die Alufolie gelegt und dann mit Tomatenscheiben und Zwiebelringen belegt. Diese werden mit wenig Salz und Pfeffer gewürzt. Zum Schluss kommen noch ein paar Tropfen Olivenöl und, sofern gewünscht, ein paar in Scheiben geschnittene Oliven darüber. Das Ganze wird gut in Alufolie verpackt und ca. 15 Minuten auf den Rost am Lagerfeuer oder auf den Grill gelegt.

der Steigbügel