

# Dieses Heft bringt:

- Seite 4     **Der Mord am Königshof**  
Eine Bibelarbeit in der Reihe "Kriminalgeschichten der Bibel"  
vorbereitet von Mirjam Mühlhäuser, Schlierbach
- Seite 14    **Burger-King-Andacht**  
Kulinarisch inspirierte Gedanken  
serviert von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 18    **Das Leben ist wie eine Pralinschachtel**  
Ver-rückt andächtige Gedanken zur Jahreslosung 2002  
von Kerstin Fißler, Tamm
- Seite 22    **Der Mann in Wanderkleidung**  
Eine Vorlesegeschichte zum Schmunzeln  
von Maarita Anri, Flensburg
- Seite 25    **Outdoorspiel "Misthaufen"**  
Gerüche, Mist und jede Menge Spaß  
getestet und aufbereitet von Sybille Kalmbach, Leonberg  
und dem Misthaufenteam Leonberg
- Seite 33    **Nacht in Palermo**  
Ein kriminalistisches Geländespiel  
ausgeklügelt und erprobt von Martin Scott, Kassel
- Seite 37    **Miss Marple und das Mordkomplott**  
Die Langzeitvariante des Mörderspiels  
vorgestellt von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 39    **Glaubst du es?**  
Zur spannenden physikalisch-chemischen Knoff-Hoff-Show  
lädt Thomas Volz, Kirchheim/Teck, ein
- Seite 47    **Summer Home Run**  
Die Wasserbomben-Baseballvariante - entwickelt und mit viel  
Spaß erprobt  
von Eckart Hubschneider und der Jungenschaft Beutelsbach
- Seite 50    **Sommerzeit - Rallyezeit III**  
Version "Möbliert" - die Biertisch-Rallye  
designed by Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 56    **Quiz-Schach**  
Ein spannendes Quizspiel für Strategen  
ausgetüftelt von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 64    **Abenteuer Kanubau**  
Wie man aus Haselnussruten ein Grönlandkajak baut  
verrät Joe Pfeifer, Pliezhausen

# GLAUBST DU ES?

Die Knoff-Hoff-Show hat begonnen. Viele Augenpaare schauen konzentriert auf eine Milchflasche. Wird das Ei in die Flasche gezogen oder fliegt es in hohem Bogen durch die Luft? Alle halten den Atem an - Experimente am laufenden Meter. Vor jedem Experiment ist Bewegung angesagt. "Glaubst du, dass es so ist, dann setzte dich auf die rechte Seite." "Glaubst du, dass es anders ist, dann verzieh dich nach links." Daumen nach oben oder Daumen nach unten - wofür entscheidest du dich?

Am Ende eines genialen Abends zurück: Faszination über physikalisch-chemisches Knoff-Hoff und die ständig wiederholte Frage: Glaubst du es? Kannst du es dir vorstellen? Wofür entscheidest du dich?

## Glaubst du es?

Abram steht unter dem Sternenhimmel des Orients. Sein Leben läuft nicht so, wie er es sich erhofft hat. Sein Besitz und sein Einfluss sind groß. Er hat einiges gewagt, aber tief in ihm sitzt der Stachel. Ihm und seiner Frau fehlt der Erbe, der Sohn. Abram sitzt im Loch. Ihm fehlt die Kraft über den Augenblick hinauszuschauen.

Mitten in seiner Depression hat Gott ihn aus seinem Zelt hinaus geschickt und ihm die Aufgabe gegeben "Zähl die Sterne." Abram ist mit seinen Rechenkünsten schnell am Ende. "Der Himmel spiegelt deine

Wirklichkeit wieder. Du wirst unendlich viele Nachkommen haben." "Abram glaubte dem Herrn." Noch deutete sich keine Spur davon an, dass diese Zusage in Erfüllung gehen würde. Noch schrie kein Kind die Zelte voll. Und doch glaubte Abram dem Wort, das Gott ihm gegeben hatte. Er wird Wort halten.

Liebe Mitarbeiterinnen,  
liebe Mitarbeiter,

"Glaubst du es?", ist eine Anfrage an uns. Glaubst du es, dass Gott in deinem Leben gegenwärtig ist? Dass er dich erreichen möchte mit seinem Trost, seiner Zusage, seiner Perspektive? Rechnest du damit, dass er mit deiner Gruppe etwas vor hat, mit den Einzelnen?

"Dein Reich komme" - diese Bitte im Vaterunser fragt uns: Willst du dich nochmals erreichen lassen? Willst du, dass Jesus, der Christus, in dir ankommt? Und nicht nur in dir, sondern bei den Mädchen und Jungen in deiner Gruppe? Glaubst du, dass er es tut?

"Dein Reich komme" - das ist die Entscheidung für die Hoffnung, für das Vertrauen, für die Leiter aus dem Loch der Resignation, für die Perspektive: der Himmel ist offen.

Mit herzlichen Grüßen

*Alma Lukes*



# DER MORD AM KÖNIGSHOF

**Kriminalgeschichten der Bibel:  
David, Batseba und Uria**

## DER KONTEXT DER DAVIDSGESCHICHTE

### **David - der Top-Hero**

Um die Ungeheuerlichkeit der Geschichte von " Davids Ehebruch und Blutschuld" , wie sie in der Lutherbibel überschrieben ist, in ihrem ganzen Ausmaß zu erkennen, muss erst betrachtet werden, wie positiv die Person des David vor diesem " Zwischenfall" geschildert wird.

David wird vom Propheten Samuel zum König gesalbt, nachdem der



Geist Gottes vom ersten König Israels, Saul, gewichen ist. Obwohl er der jüngste der Söhne Isais ist, gilt ihm die Erwählung Gottes.

Durch seine besondere musikalische Begabung kann er Saul besänftigen, wenn über diesen "ein böser Geist Gottes" kommt. Im Zusammenhang dieser Berufung an den Königshof preist ihn einer in den höchsten Tönen: "Ich habe gesehen einen Sohn Isais, des Bethlehemers, der ist des Saitenspiels kundig, ein tapferer Mann und tüchtig zum Kampf, verständig in seinen Reden und schön gestaltet, und der Herr ist mit ihm." (1. Samuel 16,18). Musikalisch also ist er, mutig, stellt sich Herausforderungen, ist intelligent, rhetorisch gewandt, Gott steht auf seiner Seite und gutaussehend ist er auch noch - was will man von einem Top-Hero mehr? Sein Ruf eilt ihm voraus, doch wird ihm dieser nach seinem legendären Sieg über Goliat und die Philister zum Verhängnis: "Saul hat tausend erschlagen, aber David zehntausend!" jubeln die Menschen auf der Straße und dieser Jubel ist Gift für die eh schon aufgeschreckte Seele Sauls. Sein Wohlwollen schlägt in Hass um; er trachtet David nach dem Leben. In dieser Verfolgungssituation zeigt sich die hohe Moralität Davids. Obwohl er die Gelegenheit hätte, den Verfolger, der sich ihm ahnungslos in der Höhle von Engedi ausgeliefert hat, umzubringen, verschont er Saul (vgl. 1. Samuel 24,



ein zweites Mal verschont er ihn in 1. Samuel 26). Er vertraut Gott, dass der ihn zu seiner Zeit an das ihm versprochene Ziel des Königtums bringen wird und verzichtet auf ein eigenes gewalttätiges Biegen seines Geschickes selbst wenn ihm das viele Unannehmlichkeiten bringt. Wenn andere nachhelfen wollen, dass es doch ein bisschen schneller geht, verurteilt er dies scharf. So spricht er über Joab, dem Mörder Abners aus: "Der Herr vergelte dem, der Böses tut, nach seiner Bosheit" (2. Samuel 3,39). Über den Mord an seinem Gegenspieler Isch-Boschet, einem Sohn Sauls, ist er so empört, dass er den beiden Mördern, die dachten, ihm einen Gefallen zu tun, entgegenschreit: "Und diese gottlo-

sen Leute haben einen gerechten Mann in seinem Hause auf seinem Lager getötet - sollte ich sein Blut nicht fordern von euren Händen und euch von der Erde vertilgen?" (2. Samuel 4,11) - ein Todesurteil, das schnurstracks vollstreckt wird. Statt sich an den Nachkommen der Saulsippe zu rächen ist er im Gegenteil bemüht, noch jemanden aus dem Haus Sauls zu finden, um an ihm "Gottes Barmherzigkeit zu tun" (vgl. 2. Sam 9).

### **David - ein kluger Politiker, den Gott segnet**

Abgesehen von dieser moralischen Vorbildrolle gilt David als kluger und geschickter Politiker. Mit der Eroberung Jerusalems und der Verlegung der Hauptstadt aus Hebron dorthin verhindert er, dass das Nord- und Südreich auseinanderfallen. Er gilt als "Eroberer für den Herrn", weil er die israelfeindlichen Völker immer weiter zurückdrängt. Er gilt als Wahrer des Glaubens, weil er die Bundeslade, das Zeichen der Präsenz Gottes, in das neue Machtzentrum Jerusalem bringt und damit die zentrale Stellung Gottes im neuen großen davidischen Königreich ausdrückt.

Als Höhepunkt seiner engen Verbindung zu Gott gilt die Verheißung, die der Prophet Nathan (Samuel ist inzwischen gestorben) ihm über-

bringt: "Dein Haus und dein Königtum sollen beständig sein in Ewigkeit vor mir, und dein Thron soll ewiglich bestehen" (2. Samuel 7, 16). Das ist eine so gewaltige Zusage, dass David nur staunend und dankbar antworten kann: "Wer bin ich, Herr HERR, und was ist mein Haus, dass Du mich bis hierher gebracht hast?"

Ja tatsächlich: David ist auf dem Höhepunkt. Er hat es zu viel gebracht, er hat Ansehen und Macht, inzwischen viele Frauen und Kinder, Gott segnet ihn reich. Er hat allen Grund, glücklich und zufrieden zu sein, aber dann...

### **Der Absturz - Die Geschichte von David, Batseba und Uria (2. Samuel 11.12)**

Wir befinden uns mitten im Feldzug Davids gegen die Ammoniter. Bisher hat er persönlich mitgekämpft, die sich möglicherweise länger hinziehende Belagerung der Ammoniterhauptstadt Rabba aber überlässt er seinem Feldherrn Joab und dem Heer. Er selbst bleibt in Jerusalem und empfängt Boten, die ihm vom Fortgang am Kriegsschauplatz berichten.

David steht auf dem Dach seiner die sonstige Stadt überragenden Burg und beobachtet eine Frau, welche die nach der Menstruation vorge-



schriebene rituelle Waschung vornimmt. Er findet sie attraktiv, zieht Erkundigungen über sie ein, erfährt ihren Namen Batseba, ihre Herkunft (vgl 2. Samuel 23,34), vor allem aber den Namen ihres Mannes, aus dem er schließen kann, dass dieser sich in sicherer Entfernung bei den Kriegshandlungen befindet.

In knappen nüchternen Worten wird dann das Folgende beschrieben: David lässt Batseba holen, schläft mit ihr, sie geht wieder heim. Was an Emotionen zwischen den beiden abläuft wird nicht beschrieben, was vor allem Batseba von der ganzen Geschichte hält, ob sie gezwungen wird oder sich sogar geschmeichelt fühlt, vom König begehrt zu werden, ihn vielleicht ebenfalls begehrt, bleibt Spekulation. Tatsache ist, dass ihre Meinung keine große Rolle gespielt zu haben scheint und Tatsache ist auch, dass das nächtliche Intermezzo nicht folgenlos bleibt: Batseba wird schwanger.

Als David davon erfährt, handelt er prompt. Umgehend lässt er Uria aus Rabba anreisen und beginnt seine ausgefeilte Vertuschungstaktik in die Tat umzusetzen: Wenn er nur Uria dazu bringt, mit dessen Frau zu schlafen, kann er diesem das von ihm gezeugte Kind unterjubeln. Sein Plan jedoch misslingt. Selbst als er ihn betrunken macht, weigert sich Uria, sein Haus auch nur zu betreten. Ob diese Weigerung tatsächlich aus einer hohen Moralität heraus geschah, aus der Kriegsaskese, der Solidarität mit seinen kämpfenden Mitstreitern und Untergebenen oder ob er von der Sache Wind bekam (inzwischen wusste wohl halb Jerusalem Bescheid, so viele Boten waren schon zwischen den Häusern Davids und Batsebas hin- und hergeschickt worden!) und das faule Spiel nicht mitspielen wollte, bleibt offen, wahrscheinlicher aber ist zweiteres. In jedem Fall aber beschämt er David durch seine Reaktion zutiefst. Schließlich hatte der es

nicht für nötig gehalten, mit in den Kampf zu ziehen. Und während andere den Kopf für ihn hingehalten haben, hat er keinesfalls an sie gedacht sondern nur an sein eigenes momentanes Glück auf Kosten anderer. Uria schläft nicht einmal mit seiner eigenen Frau, David mit der fremden.

### **Eine Schuld gebiert tausend neue**

Nachdem die erste Stufe der Vertuschungstaktik fehlgeschlagen hat, muss auf die nächsthöhere, ungleich schlimmere gegangen werden: Uria muss ermordet werden. Schließlich droht sonst David selbst der Tod, denn auf Ehebruch steht die Todesstrafe und auch der König kann sich nicht außerhalb dieses Gesetzes stellen.

David gibt Joab, dem Feldherrn, den er einst wegen dem Mord an Abner heftig kritisiert hat, genaue Anweisungen, wie Uria möglichst unauffällig im Kampf gegen die Ammoniter aus dem Weg zu räumen sei. Joab, übereifrig, stellt es dann nicht genau wie gewünscht, sondern noch geschickter und unauffälliger an, mit der Folge, dass mehrere, an der Geschichte völlig Unbeteiligte, mit Uria in den Tod gerissen werden. Als dem König die Nachricht des "Kriegszwischenfalls" gemeldet wird, reagiert er zornig. Ist dieser

Zorn vorgespielt, um die Echtheit seines Erschreckens vorzugaukeln? Der Zorn scheint an dieser Stelle aber echt zu sein und ist wohl damit zu begründen, dass der Bote ihm bis zu diesem Zeitpunkt nichts vom Tod Urias gemeldet hat. Als er zum zweiten Mal ansetzt und die Todesnachricht hinzufügt scheint David sofort beruhigt, seine Stimmung besänftigt sich. Alles scheint noch einmal gut gegangen. Nach der Trauerzeit Batschas holt er sie in die Burg. Sie bekommt einen Sohn. Noch einmal Glück gehabt? Schwamm darüber? Wo kein Kläger ist, ist auch kein Richter?

Weit gefehlt: "Aber dem Herrn missfiel die Tat, die David getan hatte." Mit diesem Fazit endet das elfte Kapitel und das zwölfte beginnt mit der Strafrede des Propheten Nathan.

### **Du bist der Mann**

Mit der kleinen Geschichte des armen Mannes und des einen geliebten Schafes, das ihm der Reiche entreißt, gelingt es dem Propheten, Davids berühmtes Gerechtigkeitsgefühl in ihm erneut zu erwecken. David spricht sich selbst unwissend das Todesurteil. Das berühmte "Du bist der Mann" trifft ihn durch und durch. Nun, zum ersten Mal in der Geschichte versucht er, nicht noch weiter zu vertuschen, sondern er



## “ DER REDE WERT ” DIE THEMEN DER GESCHICHTE

erkennt und bekennt seine Schuld: “ Ich habe gesündigt gegen den HERRN.” Dem Bekenntnis der Schuld folgt die Vergebung: das Todesurteil wird nicht an ihm vollstreckt. Folgenlos aber bleibt seine Tat nicht. Das erste gemeinsame Kind von David und Batseba stirbt und in den folgenden Kapiteln schleichen sich mehr und mehr Unheil, Verschwörungen, Morde in die Familie Davids ein. Ein Lichtblick aber bleibt David: am Ende des 12. Kapitels wird die Geburt des zweiten Kindes von Batseba und David beschrieben: Salomo. Nathan gibt ihm den Beinamen “ Jedidja ” (Geliebter des Herrn). Er wird es sein, auf dem tatsächlich der Segen Gottes ruht, der die Königsdynastie weiterführt, das Reich weise regiert und Gott den ersten Tempel in Jerusalem baut.

### Schuld und Vergebung

David, das moralische Vorbild, gerät in den Teufelskreis der Schuld. Warum geschieht dies gerade auf dem Höhepunkt seiner Biographie, was lässt ihn anfällig werden? Eine böse Tat gebiert tausend neue. Die Situation eskaliert, immer mehr unbeteiligte Unschuldige werden Opfer. Wäre es David möglich gewesen, dem Abgleiten in den Abgrund vorher Einhalt zu gebieten?

Die Geschichte zeigt, wie notwendig und wie befreiend es ist, irgendwann nicht mehr zu vertuschen oder die Schuld auf andere abzu-

schieben. Dann heißt es nicht mehr "ich war's nicht" oder "das war bestimmt der...", sondern dann können wir uns der Realität des eigenen Lebens, gerade auch mit seinen Schattenseiten stellen. Es wird möglich zu erkennen und zu bekennen, wo ich schuldig werde. Dieses "Ich-Sagen-Können" ist ein wesentlicher Schritt zum Erwachsenwerden (und muss - siehe David - auch von Erwachsenen immer wieder neu eingeübt werden). Vielleicht ist es an der Zeit, sich einer nüchternen Bestandsaufnahme zu stellen? Gott ist Richter, ihm bleibt nichts verborgen. Wie wirkt diese Aussage auf uns - bedrohlich oder befreiend? Worin könnte das Befreiende an dieser Aussage liegen, das, was uns zum Aufatmen führt?

Gott vergibt David. Er muss nicht sterben. Was ihn von Gott trennt ist weggenommen, Beziehung ist wieder möglich. Trotzdem ist in Davids Leben, in seinem Umfeld, von da an einiges nicht mehr in Ordnung. Wie gehen wir damit um, wenn wir die Vergebung Gottes erfahren, aber innerweltlich uns die Folgen unserer Schuld weiter belasten?

### **Zivilcourage**

Nathan stellt den mächtigen König David zur Rede: "Du bist der Mann". Das ist nicht ungefährlich. Er riskierte damit sein Leben. Was

wäre gewesen, wenn die Eskalation der Gewalt an diesem Punkt noch weitergegangen wäre? Wo könnte Gott uns zum mutigen Widerwort beauftragen?

### **Umgang mit Sexualität**

Der Kreislauf der Schuld beginnt in dieser Geschichte mit einem Ehebruch. Davids sexuelles Verlangen zu der mit einem anderen verheirateten Frau bringt den tödlichen Stein ins Rollen. Viel zu selten wird in unseren Jugendgruppen über Sexualität gesprochen. Diese Geschichte bietet uns Gelegenheit dazu und natürlich auch schon das erste Problem: Sex and Crime sind in dieser Geschichte fast gleichgesetzt. Sexualität wird, wie es bei gläubigen Kreisen eh meist vermutet wird, von der Gefahrenseite her betrachtet.

Dabei kann man gerade der Person Davids und seiner Darstellung in der Bibel keine Leib- oder Sexfeindlichkeit vorwerfen: Ausgelassen und völlig unbeschwert tanzt und hüpfte er vor der Bundeslade her, als diese nach Jerusalem überführt wird. Dass dabei zum Unbehagen seiner Frau Michal der leinene Priesterschurz den er dabei trug seinen Genitalbereich eben nicht mehr zureichend bedecken kann und er sich so vor allem Volk entblößt, stört ihn keinesfalls, schließlich gilt sein Tanz der Ehre Gottes (vgl. 2. Samuel 6).

Und auch in der Strafrede Nathans tadelt der ja nicht Davids Sexualität an sich. Im Gegenteil: Er erinnert ihn an den Reichtum, den Gott ihm auch auf diesem Gebiet geschenkt hat, die Frauen die er ihm gegeben hat und dass er ihm noch mehr hätte schenken können.

Seine Sünde liegt darin, dass er in eine andere Beziehung eingebrochen ist, Leben zerstört hat.

Es wird darum gehen, im Gespräch in aller Vorsicht Positionen zum Thema Sexualität zu erarbeiten. Sexualität ist ein Geschenk Gottes. Wie können wir dieses Geschenk lebensfördernd leben und wo wird es zur Gefahr, wird es notwendig, nicht alles zu tun, wozu wir Lust haben?

### **Segen aus der Katastrophe**

Es ist erstaunlich, dass uns die Samuelbücher diese dunkelste Stelle in der Biographie Davids darstellen. Die Chronik, die an vielen Stellen parallel berichtet, lässt diese Passagen aus. Die Heldenbiographie des großen Königs bekommt einen kräftigen Knick: Sieht so ein Glaubensvorbild aus?

Ja. Gottes Erwählung liegt eben nicht an unserem Wohlverhalten und auch gläubige Menschen sind vor solchen "Fallgeschichten" nicht

gefeilt. Wir sind alle darauf angewiesen, dass uns Gott neu aufhebt.

Gott scheint gerade aus diesen Katastrophen neue Segenslinien entstehen lassen zu können. Damit behaupte ich nicht, dass die Katastrophe kommen muss, damit sie zum Segen führt, sondern dass Segen entstehen kann obwohl die Katastrophe es erst unmöglich zu machen scheint. So die Geburt des "Geliebten Gottes", Salomo, aus dieser doch ganz und gar unmöglichen Verbindung zwischen David und Batseba. Und gerade er führt die Segensverheißung des davidischen Hauses, und damit auch die Messias Hoffnung weiter. So kommt es auch, dass Batseba und Uria an ganz unvermuteter Stelle im Neuen Testament wieder auftauchen: In Matthäus 1,6 im Stammbaum Jesu. Auch dort wird diese "Fallgeschichte" nicht verschwiegen. Batseba wird ausdrücklich als Frau des Uria genannt. Segen aus der Katastrophe also, der sich bis zu Jesus hinzieht. Ist uns so etwas schon passiert, dass eine Segensspur aus katastrophalen Situationen unseres Lebens herausführte?

## IDEEN ZUR GESTALTUNG

### Einstieg

Erzählen der Geschichte von David, Batseba und Uria aus der Perspektive Salomos, der als Heranwachsender plötzlich hinter das dunkle Geheimnis seiner Eltern kommt, diese zur Rede stellt (zuerst die Namen verdeckt lassen - erst mit der Zeit wird deutlich, um welche Geschichte es sich handelt).

### Arbeitsgruppen

#### 1 Journalistinnen und Journalisten

Der Jerusalemer Stadtanzeiger bringt eine spannende Enthüllungsgeschichte direkt nach einem skandalösen Vorfall am Königshof.  
 Recherchematerialien:  
 2. Samuel 11-12,15.



#### 2 Übersetzerinnen und Übersetzer

Der Psalm 51 trägt die Überschrift: "Ein Psalm Davids, vorzusingen, als der Prophet Nathan zu ihm kam, nachdem er zu Batseba eingegangen war" - allerdings entspricht die Sprache nicht gerade die eines jungen Menschen in einer vergleichbaren Situation heute. Neue Übersetzung gefragt!



#### 3 Meinungsforschung und Meinungsfälschung

Aus Mangel an zu Befragenden in der kurzen Zeit versucht diese Gruppe, mögliche Statements von verschiedenen Menschen zu diesen beiden Fragen zu formulieren:

- Was denken sie zum Thema Sexualität?
- Wie schätzen sie ihre Position im Blick auf den christlichen Glauben ein?



(Ganz verschiedene zu Befragende erfinden, vom Familienvater über ledige Frau, Zuhälter, Oma, konservative Pfarrerin, liberaler Pfarrer...)

### Gruppengespräch

Die Arbeitsgruppen stellen ihre Ergebnisse vor und verweilen je nach Zeit und Interesse bei einem der angesprochenen Themen.

### Schlussandacht

Der Leiter oder die Leiterin gibt einen Ausblick auf das Thema "Segen aus der Katastrophe" - vielleicht lässt sich neben der davidischen auch eine eigene Lebenserfahrung erzählen?

### Lieder

#### *Vergebung/Versöhnung/ Neuanfang:*

- Kommt, atmet auf, ihr sollt leben (Feiert Jesus 163)
- Wie ein Fest nach langer Trauer (Feiert Jesus 242)
- Die Güte des Herrn hat kein Ende (Feiert Jesus 163)
- Bridge over troubled water, Strophen 1,2 (Musicbox 116)

#### *Psalm 51:*

- Schaffe in mir Gott ein reines Herz (Feiert Jesus 142)

der Steigbügel

der Steigbügel



# BURGER-KING- ANDACHT

## EINSTIEG

### Umfrage

Links und rechts am Eingang hängt jeweils ein Plakat. Auf dem einen steht "Burger King", auf dem anderen "McDonald's". Beim Eintreten werden die Jugendlichen aufgefordert, auf dem Plakat dort einen Strich zu machen, dessen Fast-Food-Produkte sie bevorzugen.

## ANDACHT

Burger King - McDonald's - wir fragen heute nicht nach, wer seinen Fuß schon einmal über die Schwellen dieser beliebten Treffs gesetzt hat. Natürlich geht niemand hin. Wir sind doch gegen Fast Food und Müllproduktion. Doch laut unserer heutigen Umfrage scheint es doch so etwas wie "Marktforschung durch Verdacht" zu geben. Denn das Ergebnis ist eindeutig.

**Anmerkung:**

Hier das Ergebnis der Plakatumsfrage einbeziehen.

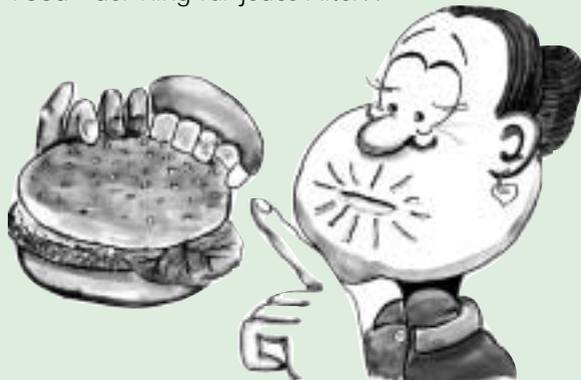
Fast Food ist in, Fast Food ist beliebt - Essen eben mit kritischer Distanz oder: Warum sind die eigentlich nicht alle längst bankrott? Wer einmal in den USA im Urlaub war, kann dies ganz besonders feststellen. Wie Perlen an einer Schnur reiht sich eine Fast-Food-Kette nach der anderen auf. Amerika ist das absolute Fast-Food-Land. Aber nicht nur in den USA, auch in Deutschland und vielen anderen Ländern gibt es Fast Food. Schauen wir uns dieses Phänomen einmal an Hand von Burger King etwas genauer an:

Burger King ist weltweit verbreitet. Die Internetseite [www.BurgerKing.de](http://www.BurgerKing.de) informiert über die Angebotspalette samt Nährwerttabelle und vielen interessanten Zahlen: Burger King hat weltweit über 10.000 Restaurants in 58 Ländern. In Deutschland gibt es zurzeit über 200 Burger-Restaurants mit mehr als 36.000 Angestellten. Weltweit arbeiten zwischen Theken, Friteusen und Pappschachteln 15 Millionen Menschen.

Schon klasse, dieses Konzept. Man weiß, was man kriegt. Überall auf der Welt kann ich reingehen und weiß, hier bekomme ich einen Doppelwhopper, und ich weiß auch, wie der schmeckt.

Die Burger-King-Kette ist überall beliebt, der Laden ist immer voll, man muss immer anstehen.

Und: es kommen ganz unterschiedliche Leute. Kinder stehen auf Pommes, Jugendliche essen meist gerne Fast Food, Erwachsene finden es praktisch, wenn man nach der Arbeit so schnell was zwischen die Zähne bekommt, und sogar Omas stellen fest, dass so ein Whopper gar nicht so schlecht schmeckt. Ein Jugendlicher nahm vor einigen Jahren mal seine Oma mit in ein Burger-King-Restaurant und kaufte ihr einen Burger. Er rechnete schon damit, dass sie schrecklich schimpfen würde über den Fraß. Aber die Oma war begeistert, weil der Burger auch für ihre dritten Zähne schön weich und gut zu beißen war - Burger in vielen Variationen, Fast Food - der King für jedes Alter!?



Halten wir also fest:  
Burger KING - in aller Munde  
Burger KING - weltweit genießen  
Burger KING - und es geht was

Burger KING ist das Konzept des Ladens: Wir sind die Kings, die Spitze der Burgenkultur, durch nichts und niemand zu toppen.

Den Anspruch, der King zu sein, haben viele. Kings im Sport, hinter dem Mikro, im Rampenlicht und im Wettlauf um die besten Noten. Sind sie es wirklich, Könige?

Es gibt einen, der in vielen Liedern mit "King" betitelt wird. Nein, ich meine jetzt nicht Elvis, sondern der Gott, der der König der Welt ist. Er ist der Schöpfer dieser Erde, er hat sie geschaffen und ganz genial hingekriegt. Ihm gehört dies alles, er ist der King. Wenn man es recht bedenkt, kann er eigentlich ganz gut mithalten mit dem Burger-KING. Weltweit glauben Menschen an ihn. Er hat versprochen überall gegenwärtig zu sein, überall ansprechbar zu sein. Gott gibt es nicht nur in 58 Ländern, sondern überall. Er hat auch nicht nur 10.000 Burger King-Restaurants, äh, Kirchen, sondern weit weit mehr.

Gott ist auch überall der Gleiche. Er ist in den USA derselbe wie in Indien oder in Deutschland. Er ist überall der King, weil er die Erde geschaffen hat. Und weil er der King ist, kann er es sich leisten, Mensch zu werden. Er kam als Mensch auf die Erde, um zu zeigen, dass er nicht King-Allüren auslebt, sondern sich an unsere Seite stellen will.

Er kommt uns ganz nahe. Er hört uns zu. Er macht auf Du mit uns.

Dieser Gott ist kein langweiliger alter Opa mit verstaubtem Bart, sondern heute noch so aktuell wie vor ein paar tausend Jahren. Bei Gott ist was los! Wer es ausprobiert, der wird es merken. Bei ihm gibt es keine Einheitsburger, sondern Individualisten. Jeden Menschen hat er nach seinem Bild ganz unterschiedlich geschaffen.



Ein Mensch hat das an irgendeinem Punkt in seinem Leben erkannt und gesagt:

Gott ist absolut genial! Es ist echt klasse, was er geschaffen hat - für immer soll man dies sehen, und Gott soll sich auch an dem freuen, was er geschaffen hat. Er ist der absolute King!

Dies steht in dem 104. Psalm, Vers 31. In diesem alten Lied wird die Schöpfung Gottes und Gott als der Schöpfer-King gelobt. Viele Menschen haben das seither gebetet.

Auch wir können sagen: Danke Gott, dass du der Schöpfer-King bist, dass du alles auf dieser Welt und mich so genial geschaffen hast. Ich danke dir, dass du überall da bist

und ich mir dir reden kann. Danke, dass bei dir immer etwas los ist und du meinem Leben den Pfiff gibst. Amen.

## Hinweis

Wir haben allen Jugendlichen am Ende unseres Gottesdienstes einen Glaubensburger ausgeteilt. Hier seht ihr die Schwarz-Weiß-Version.

Das bunte Teil haben wir laminiert. Es verschwand in vielen Geldbeuteln.

Diese Vorlage haben wir für euch im Downloadcorner unserer Homepage gespeichert. Dort könnt ihr sie herunterladen. Ein paar verbindende Worte, was das Ganze mit der Andacht zu hat, findet Ihr bestimmt.

Jesus ist die Grundlage. Wir brauchen die Füllung: Gemeinschaft, Gebet und Gottesdienst. Der Deckel ist das Ergebnis. Leben mit Jesus lohnt sich: viel dran - viel drin.

Wer noch ein paar Cents in der Kasse hat, kann diese in Trolly-Burgers umsetzen und in der Gruppe verteilen. Damit auch der hintere Zahn etwas davon hat: Viel dran - viel drin - bei Jesus!



Glaubens-  
Burger



# Das Leben ist wie eine Pralínenschachtel

**Andacht zur Jahreslosung 2002**  
**„Ja, Gott ist meine Rettung, ihm will ich vertrauen**  
**und niemals verzagen.“**  
**Jesaja 12,2**

## Material

- eine Pralínenschachtel
- Lesezeichen oder Kärtchen mit der Jahreslosung für alle Teilnehmenden (auf diese kann man auch noch Gebetsanliegen schreiben)
- Kopien mit dem Text „Verrückter“

## EINSTIEG

Eine Pralínenschachtel mit edlen Teilen macht die Runde. Ohne Beschreibung der einzelnen Köstlichkeiten werden alle aufgefordert reinzugreifen, sich eine zu nehmen und diese zu genießen.

## ANDACHT

Ihr kennt sicher alle den Film "Forrest Gump". (Sollte der Film in der Gruppe nicht bekannt sein, müsste an dieser Stelle eine kurze Inhaltsangabe kommen.) Von ihm stammt der Satz: "Das Leben ist wie eine Pralinschachtel, man weiß nie, welche man kriegt."

Die eine Praline ist glücklicherweise richtig gut, genau die, die ich mag. Eine andere ist mit Alkohol gefüllt, dumm - wenn ich keinen Alkohol mag. Eine andere kann bitter sein und die nächste, die ich nehme ist wieder richtig süß ...



Wenn ein neues Jahr beginnt oder mit dem Geburtstag ein neues Lebensjahr anfängt, dann liegen diese 365 Tage vor uns wie eine Schachtel Pralinen. Wir wissen nicht, was sie uns bringen werden. Einige Termine sind klar. Sie stehen jedes Jahr im Kalender. Aber da gibt es noch ganz viel Unvorhergesehenes: wichtige Klausuren, vielleicht ein schneller

Wechsel in eine andere Schule, Prüfungen, ein Umzug, eine lang geplante Reise fällt ins Wasser, eine Freundschaft kann beginnen oder zu Ende gehen, Krankheiten oder der Tod eines geliebten Menschen, neue Chancen und Möglichkeiten und viele kleine und vielleicht auch größere Entscheidungen.

Wir wissen am Anfang des Jahres nicht, wo wir am Ende ankommen werden, welche Entscheidungen wir getroffen und welche Chancen wir ergriffen haben. Nur zugreifen sollten wir schon, sonst wird das Leben langweilig und eintönig. Ab und zu machen wir in unserem Leben auch die etwas schwierige Erfahrung, dass man das Gute wieder zu schätzen weiß, wenn man was Schlechtes probiert hat.

Forrest Gump hat zugegriffen und bei ihm haben sich schwierige Ausgangspositionen in etwas Positives verwandelt. Er ist ein Junge, der von der Natur nicht unbedingt bevorzugt behandelt wurde. Er kann nicht richtig laufen, ist geistig einfach strukturiert, aber gerät immer wieder in Situationen, die für ihn zu einem positiven Ende führen. Seine Mutter hat ihn geradezu darauf getrimmt, auch in den Schwierigkeiten Chancen zu sehen, diese zu nutzen und nicht jammernd stehen zu bleiben.

## DIE JAHRESLOSUNG

Die ersten drei Monate des Jahres liegen bereits hinter uns. Ein drei-viertel Jahr haben wir noch vor uns bis zum nächsten Jahreswechsel. Über jedem einzelnen Tag steht das Bekenntnis: "Ja, Gott ist meine Rettung; ihm will ich vertrauen und niemals verzagen." (Jesaja 12,2)

### Hinweis

An dieser Stelle werden die Kärtchen mit der Jahreslosung ausgeteilt.

Die Jahreslosung steht im kürzesten Kapitel des Propheten Jesaja. Diese wenigen Verse tragen die Überschrift: "Danklied der Erlösten". Es ist ein Bekenntnis mit Vision. Der Prophet hat das Friedensreich des Messias angekündigt und dann folgt ein Brückensatz: Wenn das alles passiert, dann wirst du sagen: "Ja, Gott ist mein Heil." Gott bleibt treu, auch dann, wenn es happig wird, wenn das Leben öde wird und wir am liebsten davonlaufen würden.

## ZEIT DER STILLE

### Impuls

Überlegt euch mal, wie der erste Teil für euch ausformuliert lauten könnte: "Ja, Gott ist meine Rettung aus..." oder "Ja, Gott soll mich retten aus..."

Dieser Zeit der Stille kann sich eine kleine Gesprächsrunde anschließen.

## DOPPELPUNKT

Forrest Gump hat zugegriffen nach dem Leben und er erlebte Schönes und Schweres. Er verliert geliebte Menschen und bleibt trotzdem am Leben dran. Zufälle sind es im Film, bittere und süße Pralinen. Die Jahreslosung ist eine Ermutigung, unseren Blick auf den lebendigen Gott zu richten, uns vom Leben und den manchmal schwierigen Erfahrungen nicht überrollen zu lassen. Gott rettet uns. Er ist uns nahe. Er lädt uns ein, ihm zu vertrauen, zu glauben, dass er unser Leben in die richtigen Bahnen lenkt, weil er uns liebt. Und deshalb können wir diese Liebe weitergeben, wie Jesus im Doppelgebot der Liebe sagt: "Liebe deinen Nächsten wie dich selbst". Nicht mehr und nicht weniger!

Einige Gedanken von Jorge Luis Borges:

## VERRÜCKTER

Wenn ich mein Leben noch einmal leben könnte, im nächsten Leben würde ich versuchen, mehr Fehler zu machen.

Ich würde nicht so perfekt sein wollen, ich würde mich mehr entspannen.

Ich wäre ein bisschen verrückter, als ich es gewesen bin,  
ich würde viel weniger Dinge so ernst nehmen.  
Ich würde mehr riskieren, würde mehr reisen,  
Sonnenuntergänge betrachten, mehr Berg steigen,  
mehr in Flüssen schwimmen.

Ich war einer dieser klugen Menschen, die jede Minute  
ihres Lebens fruchtbar verbrachten;  
Freilich hatte ich auch Momente der Freude,  
aber wenn ich noch einmal anfangen könnte,  
würde ich versuchen, mehr gute Augenblicke zu haben.

Falls du es noch nicht weißt, aus diesen  
besteht nämlich das Leben; nur aus  
Augenblicken.  
Vergiss nicht den jetzigen.

Wenn ich noch einmal leben könnte, würde ich  
von Frühlingsbeginn an bis in den Spätherbst



# DER MANN IN WANDERKLEIDUNG

von Maarita Anri

Das neue Hotel im hohen Norden Finnlands war gerade rechtzeitig zur Sommersaison fertig geworden. Die weißgestrichenen Fahnenstangen standen in stolzer Reihe vor dem Haus, und der Hoteldirektor - ein noch junger Mann - fühlte einen berechtigten Stolz, als er eine Reihe von Länderfahnen hisste.

Hinter den breiten Glastüren stand der Portier - ein großer, schlanker Mann, in seiner gutsitzenden Uniform Haltung zeigend wie ein General. Er passte auf, dass die Gäste richtig gekleidet waren. Zwar kamen die Wanderer auch durch die Haupttür hinein, aber der Portier schickte sie gleich nach rechts, in das kleine Gaststübchen. Dort nämlich konnte man auch ohne Schlips und Kragen sein Gläschen Bier trinken.

An diesem sonnigen Mittsommertag war der Portier besonders aufmerksam. Man erwartete hohe Gäste. Das Hotel sollte von einem Minister eingeweiht werden.

Die dazu Eingeladenen - Honoratioren des Ortes - saßen schon erwartungsvoll im Restaurant, festlich gekleidet, mit glänzenden Gesichtern.

Die Kellnerinnen, vornehm in Schwarz, gingen feierlich würdig umher, sprachen mit gedämpften Stimmen - nur das Nötigste - und verschwanden unauffällig, sobald sie ihre Schuldigkeit getan hatten.

Einige Gäste standen noch in der Hotelhalle. Dort gab es nämlich eine interessante Ausstellung von Bildern, die ein bekannter nordischer Künstler gemalt hatte.

In einem unbemerkten Augenblick - der Portier begriff nicht, wie so etwas hatte passieren können - war aus dem Gaststübchen ein unscheinbarer kleiner Mann in Wanderkleidung in die Hotelhalle gekommen. Interessiert betrachtete auch er jetzt die Bilder. Selbstverständlich war der Portier gleich bei ihm und machte ihm höflich klar, dass er in dieser Aufmachung hier nicht erwünscht sei. Der kleine Mann, der wirklich sehr unauffällig aussah, bat, wenigstens die Bilder ansehen zu dürfen. Der Portier sagte missbilligend: " Sie haben Gummistiefel an und die sind nicht mal sauber."

Der kleine Mann lächelte ein bisschen: " Ich habe eine lange Wanderung hinter mir, über 60 Kilometer bin ich gelaufen mit einem Rucksack auf dem Rücken. Sie können sich vorstellen, dass man darin keine Gesellschaftskleidung mitschleppen kann. Außerdem habe ich geglaubt, dass man hier im Norden etwas freier wäre, ohne Kleiderzwang und so." " Das hier ist ein erstklassiges Hotel", sagte der Portier stolz.

Der kleine Mann seufzte, sah traurig auf seine Gummistiefel und auf den Portier, nickte dann höflich und fuhr fort, die Bilder zu betrachten.

Er hatte es nicht eilig. Der Hoteldirektor wechselte mit dem Portier vorwurfsvolle Blicke, aber dieser hob nur seine Schultern. Was sollte er tun? Als die große Stunde in unmittelbare Nähe rückte, verlor der Direktor seine Geduld. Höflich aber unmissverständlich forderte er den Mann in den Gummistiefeln auf, die Hotelhalle zu verlassen.

„Sind Sie der Hoteldirektor?“ fragte der kleine Mann bescheiden lächelnd und bot seine Hand zum Gruß. „Mein Name ist Jussila“, fügte er hinzu. „Wie auch immer“, sagte der Hoteldirektor und übersah die Hand. Seine Stimme klang so frostig wie es bei einem Hoteldirektor nur möglich ist. „Jetzt aber bitte ich Sie endlich zu gehen! Sie haben die Bilder lange genug betrachtet.“

„Meinen Sie?“ , sagte der kleine Mann lächelnd, „Na gut, aber es wäre sehr liebenswürdig von Ihnen, wenn Sie mir erzählen würden, wo ein Mann in Wanderkleidung ein Mittagessen bekommen könnte.“

Der Hoteldirektor verwies ihn an ein kleines Touristengasthaus.

Der kleine Mann, so höflich und unscheinbar er auch war, bekam plötzlich einen unterdrückten Lachkrampf, als er durch die breiten Glastüren hinausmarschierte. Der Portier sah ihm mit unbewegtem Gesicht nach. Der Direktor atmete befreit auf, warf noch einen prüfenden Blick durch das ganze blitzende Haus, sah auf seine Uhr und stellte sich in Positur, um den jeden Augenblick erwarteten Ehrengast zu begrüßen.

Er kam aber nicht.

Immer öfter sah der Direktor auf seine Uhr, verglich sie mit der Uhr in der Hotelhalle, aber vergebens. Aus zehn Minuten wurde eine halbe Stunde und noch länger. Schließlich musste man die Einweihung ohne den Minister vornehmen, sehr zur Enttäuschung der geladenen Gäste.

Am nächsten Tag bekam der Hoteldirektor einen Brief. Ihm wurde gedankt für seinen guten Ratschlag. Das Essen in dem kleinen Gasthaus sei wirklich vorzüglich gewesen, so stand es in dem Brief. Und weiter: „Machen Sie mir keine Vorwürfe, ich war gestern rechtzeitig bei Ihnen, aber Sie wollten mich durchaus nicht dabehalten!“

Unterschieden war der Brief von Minister Jussila, auf den man gestern vergeblich gewartet hatte.



# OUTDOORSPIEL „MISTHAUFEN“

## Spielbeschreibung

Das Outdoorspiel kann sowohl im freien Gelände als auch in der Stadt oder im Dorf gespielt werden. Spielmaterial ist Mist. Mehrere Kleingruppen spielen gegeneinander. Ziel des Spieles ist es, so viel wie möglich Mist zu ergattern, zum einen an den verschiedenen Stationen, zum anderen bei der Begegnung mit einer anderen Mannschaft. Das Spiel "stinkt zwar zum Himmel", aber gerade durch das außergewöhnliche Spielmaterial und die sehr einfachen Regeln hat es einen großen Reiz.

## Unsere Erfahrungen

Wir waren überrascht, wie gut das Spiel ankam und die Jugendlichen sich eingesetzt haben. Sie waren sogar so im Spieleifer, dass sie den ergatterten Mist nicht mehr mit den Schaufelchen aufluden, sondern mit den Händen, um möglichst viel zu erwischen!! Das Bild, wie sie mit leeren Schubkarren und zum Teil bedenklichen Gesichtern loszogen, und wie sie mit vollgefüllten Schubkarren und leuchtenden Augen zurückkamen, werden wir nie vergessen!

## Spielvorbereitung

Material besorgen, Stationen aufbauen und mit Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern besetzen. Vorher ist abzuklären, vor welchen Häusern oder auf welchem öffentlichen Gelände man den Mist kurzzeitig für die Spieldauer abladen darf.

## Spielnachbereitung

Schaufeln und Schubkarren säubern, Material und Mist aufräumen

## Die Spielregeln

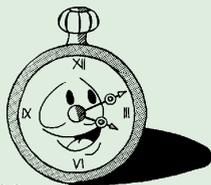
- Gruppeneinteilung ganz beliebig je nach Gruppengröße, können z.B. 4 Gruppen mit je 4 Personen oder 8 Gruppen mit je 15 Personen sein...
- Spielidee: so viel wie möglich Mist zu ergattern, wer bei Spielende am meisten Mist besorgt hat, hat gewonnen (natürlich gibt es einen interessanten Preis...)
- Spielbeginn ist gemeinsam, Startschuss gibt Spielleitung, Spielende ist nach 45 Minuten an vereinbartem Platz, z.B. vorm Gemeindehaus - wer nicht da ist, bekommt "Mistabzug".
- Jede Gruppe erhält einen Schubkarren, in dem der Mist transportiert wird, außerdem ein Mist-schäufelchen (z.B. aus dem Kindergarten ausgeliehen) für die Herausforderungsknobeleyen (siehe unten).
- Jede Gruppe erhält einen Plan vom Gelände, auf dem 7 Stationen eingezeichnet sind. Es ist frei wählbar, welche Station man zuerst anläuft und in welcher Reihenfolge die Stationen besucht werden. Wichtig: Man darf aber nur ein Mal an jede Station.
- Kommt man an eine Station, so ist dort eine kleine Aufgabe zu erfüllen. Ist die geschafft, gibt es zwei Ladungen Mist. Wird sie außergerwöhnlich gut erfüllt (unter dem Zeitdurchschnitt, überdurchschnittlich weit etc.), so erhält die Gruppe drei Ladungen Mist. Wird die Aufgabe nicht erfüllt, gibt es keinen Mist.
- Treffen an einer Station oder irgendwo auf der Straße zwei Gruppen aufeinander, so kann man vor die andere Gruppe hin stehen und ihnen die Herausforderung stellen mit den Worten: "Mischt, gib mir an Bolla" (zu deutsch: Mist, gib mir bitte eine Kugel, eine Portion Mist). Fällt dieser Satz, wird von jeder Gruppe eine Person bestimmt. Diese beiden Personen stellen sich gegenüber und knobeln drei Mal mit dem bekannten "Schere,

Stein, Papier". Wer gewonnen hat, erhält für seine Gruppe ein Schäufelchen voll Mist aus dem Schubkarren der Gegnergruppe. (Dafür werden die Schäufelchen mitgegeben. Die Gruppe, die gewonnen hat, darf sich ihre Schaufel voll holen - so viel, wie die Schaufel fasst, aber nicht so, dass die Hälfte auf der Straße landet.) Es darf nicht mehrfach geknobelt werden, immer nur dann, wenn man neu auf eine Gruppe trifft. Es ist möglich, dass man irgendwann einer Gruppe begegnet, mit der man schon einmal geknobelt hat - man darf auch öfters mit anderen Gruppen knobeln, aber mit zeitlichem und räumlichem Abstand dazwischen, also bei erneuten Treffen. Nur kurz um die Ecke biegen und wieder zurückkommen ist nicht erlaubt.

- Spielende ist zur vereinbarten Zeit (45 Minuten nach Startpfeiff), jeder Schubkarren mit Mist wird auf einer großen Waage gewogen. Anschließend findet die Preisverteilung statt.

## Spielzeit

- Spielerklärung und Gruppeneinteilung 15 Minuten
- Outdoorspiel Misthaufen 45 Minuten



- Mistladungen wiegen und Siegerehrung und Preisverteilung 15 Minuten

## Material

- Schubkarren (Anzahl nach Gruppenanzahl)
- Stadtpläne mit Stationenmarkierung (entsprechen der Anzahl der Gruppen)
- gleiche "Mistschäufelchen" (z.B. Sandschäufelchen aus dem Kindergarten) für jeden Schubkarren, außerdem größere gleiche Schaufeln pro Station
- Preise (1 Tüte abgepackter Mist, Deo, Parfümprouben aus der Apotheke, Misthaufenkuchen, Mini-Preise (mismäßig aussehende Schokolade, z.B. Choco Crossies)
- Mist für jede Station zum Verteilen
- Folie zum Unterlegen für die Misthäufchen an jeder Station
- Traktor mit Anhänger zum Verteilen des Mistes und zum Einsammeln...
- Waage

## Stationen

Station	Material	Spielmodus
6-Zeiler zum Thema "Misthaufen"	Stifte, Papier, Stoppuhr	in 1 Min. dichten, wer unter 45 Sekunden erhält dreifache Ration
Nadel im Heuhaufen	Heu oder Stroh, Schaschlikspieße	in 45 Sekunden "Nadel" finden, wer unter 30 Sek. bekommt...
Körner schätzen	Glas mit abgezählten Körnern	wer sich um +/- 100 verschätzt, erhält 2x Mist, wer um +/- 50 daneben, erhält die dreifache Menge
Milch trinken	pro Gruppe 1 Tetrapack Milch, Sangriaröhrchen	in 15 Sekunden 1 Liter Milch leertrinken, wer es unter 10 Sekunden schafft bekommt drei Schaufeln. Die Zeitvorgabe von Anzahl der Mitspielenden abhängig.
Traktor ziehen	Traktor, Seil	Traktor in 45 Sekunden über markierte Linie ziehen, wer unter 30 Sekunden...
Tiermist erkennen	von Zoo (Elefant, Zebra, Gorilla...) verschiedene Tierexkremete, zur Not von Bauernhof oder vom Förster...	8 Tierexkremete zuordnen können, wer mehr wie 5...*



Melken

Pseudokuh mit Melkeinrichtung (oft auszuleihen bei Jugendwerken, CVJM's...)

in 45 Sekunden Kuh melken, bei... \* Liter Normalration Mist, bei... \* Liter dreifach...



\* Wertung nach Bedarf festlegen

## Andachtsvorschlag

### NEUER DÜNGER FÜR MEINEN GLAUBEN

#### Anspiel

**“Die Geschichte vom verlorenen Sohn, der im Misthaufen sitzt.”**

Verschiedene Personen kommen vorbei und beginnen ein Gespräch mit dem jungen Mann. Das Anspiel endet mit der Erkenntnis des Sohnes, dass er zu seinem Vater gehen will. Die Geschichte kann auch in die heutige Zeit übertragen werden, um Parallelen zum eigenen Leben zu zeigen.

#### Andacht

Wir kennen alle diese Geschichte und wissen, wie sie weitergeht. Der Weg in die Freiheit endet an der üppigen Tafel beim Willkommensfest.

Warum ist diese Geschichte so bekannt, warum spricht sie uns so an? Ich glaube, weil ich mich und ihr euch darin wiederfinden könnt. Sie berührt mein Herz und meinen Alltag.

Wir alle sehnen uns in der Tiefe unseres Herzens nach Liebe und Anerkennung, wir alle suchen eine lebendige Liebesbeziehung, die unser Leben trägt und hält.



Ein paar Punkte aus dieser bildhaften und eindrücklichen Geschichte will ich herausgreifen.

Kennen wir diese Situationen, wo wir so richtig mitten in einem Misthaufen sitzen, wo wir nicht mehr aus und ein wissen, wo ich keine Perspektive mehr habe und etwas flapsig formuliert "die Kacke so richtig am Dampfen ist"? Oder: ich leb doch mit Jesus und schon wieder hab ich versagt!

Wie schnell versumpfe ich in meinem Elend und drehe mich nur noch um mich selbst.

Der junge Mann damals macht etwas ganz Entscheidendes.

Bei all dem was ihm passiert ist, könnte er sich ja jetzt die Kugel geben, aber was macht er: er hebt seinen Blick, er schaut von sich und dem stinkenden Misthaufen weg und schaut zurück zu seinem Vaterhaus. - Blickwechsel!!

### Anmerkung

An dieser Stelle kann ein praktisches Beispiel aus eigenen Glaubenserfahrungen eingebaut werden.

### Die Begegnung mit dem Vater

Wie war es dem Sohn wohl zumute, als er sich zu seinem Vater aufgemacht hatte? Vielleicht so ähnlich wie es manche von euch (mich eingeschlossen) schon erlebt haben, als sie mit einer schlechten Note von der Schule heimgekommen sind und der Kommentar der Mutter war: "Warte nur, bis heute Abend dein Vater die Note sieht!"

Welches Bild habe ich von einem Vater? Alle von uns haben ihren Vater in der Familie oder Vaterfigu-

ren in seinem Leben schon erlebt, und wenn ich jetzt eine Umfrage machen würde, käme eine Fülle von unterschiedlichsten Erfahrungen heraus.

Wie habe ich meinen Vater erlebt?! Bei uns daheim galt das Motto: "Ich bin dann etwas wert, wenn ich arbeite" oder "ohne Fleiß kein Preis", oder "Genieße deine Kraft, man lebt nur wenn man schafft", der bei uns in der Küche hing.

Unbewusst, aber doch logischerweise habe ich das in meinem Leben auf Gott übertragen: Ich muss erst etwas leisten, um bei Gott angenommen zu sein. Erst muss ich alles selbst bereinigen und gut dastehen, dann kann ich zu Gott kommen.

Es hat lange gedauert, bis ich das durchschaut habe und gemerkt habe wie anders doch Gott als mein liebender Vater ist.

Dabei war mir das Buch "Das Vaterherz Gottes" eine große Hilfe, von F. Mc Clung, das ich euch nur weiterempfehlen kann.

Gott ist ein liebender Vater der sagt, "Du, komm doch zu mir, ich hab dich je und je geliebt, komm doch zu mir, so wie du bist, mit all deinem Mist, all deinem Versagen. Und wenn du mal wieder zurückfällst in den Misthaufen, dann komm zu mir einmal, hundertmal, tausendmal.

Du darfst Fehler machen, ich bin nicht der Schiedsrichter mit der gelben oder roten Karte, ich bin dein liebender Vater.

Er will diese tiefe Liebesbeziehung zu mir jeden Tag neu, jetzt in diesem Moment läuft er mir und dir mit ausgestreckten Armen entgegen. Er läuft mir entgegen - das ist doch super!

Ein dritter wichtiger Punkt in der Geschichte sind für mich die Freunde. Wo waren sie, als der junge Mann im Misthaufen saß? "In der Not erkennt man die wahren Freunde." Viele von uns haben das vielleicht in schweren Zeiten schon schmerzlich erfahren müssen.

Gibt es diese wahren Freunde und Freundinnen auch in deinem Glaubensleben? Menschen, mit denen du über alles reden kannst, denen du voll vertrauen kannst und die dir bei Problemen hilfreich zur Seite stehen?

Für mich waren und sind das Freunde im Jugendkreis/Hauskreis oder ein Jugendkreisleiter, der mich über Jahre seelsorgerlich begleitet hat, oder auch ein Freund mit dem ich mich über lange Zeit Woche für Woche getroffen habe, um miteinander zu beten und zu reden.

Ich wünsche dir diese Menschen in deinem Umfeld, in deiner Gemein-

de, im CVJM oder im Bezirksjugendwerk. Und wenn es da noch niemanden gibt, dann mach dich doch auf die Suche und bitte Gott, dass er dir den Menschen oder die Gruppe zeigt.

Der Blick zu Jesus und seinem Kreuz hin, die tiefe Liebesbeziehung zum Vater und das Leben mit anderen Christen sind für mich der Dünger, der mein Glaubensleben wachsen und reifen lässt. Lasst uns doch immer wieder in die liebenden Arme unseres Vaters im Himmel laufen.

Von den Pestiziden im Glaubensleben hab ich jetzt nichts gesagt, aber ich denke, wir kennen unsere eigenen Schwachstellen. Dinge, wo ich immer wieder "in den Mist" falle, die ich genau kenne, auch ohne dass sie in Big Brother oder anderen öffentlichen Shows breitgetreten werden. Diese Dinge gehören in meine Beziehung zu Jesus, der uns zusagt:

*"Ich hab dich je und je geliebt, darum zog ich dich zu mir, ich hab dich je und je geliebt, komm vertraue mir." Amen.*

## Zur Erinnerung

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bekommen eine Karte mit, auf der ein Misthaufen abgebildet und folgender Text abgedruckt ist:  
"Ich hab dich je und je geliebt, darum zog ich dich zu mir, ich hab dich je und je geliebt, komm vertraue mir."

Ein Schokoladenriegel mit einer gewissen Ähnlichkeit zu Mist ist das Dünger-i-Tüpfelchen am Ende der Gruppenstunde.

# NACHT IN PALERMO

**Ein Geländespiel, das ohne  
Fairness nicht gelingt**

## Vorbemerkung

Das Geländespiel basiert auf dem Kreisspiel "Nacht in Palermo". Ausprobiert wurde es zuerst auf der Frankreichfreizeit der Jungenschaft Rechtenbach 2001.

## Gelände

Am besten eignet sich ein Waldstück, welches nicht zu dicht bewachsen ist und mehrere Wege durch das Gelände bietet, auf denen alle Mitspielenden gehen müssen. Das Gelände insgesamt muss einigermaßen übersichtlich sein, damit die Schiedsrichter, die an mehreren Stellen im Gebiet postiert werden, die Spielenden überblicken können. Zu "frei" darf das Gelände aber auch nicht sein, damit nicht jeder Spieler oder jede Spielerin alles sehen kann, was in dem Spielfeld vor sich geht.



## Rollen

- zwei Mörder oder Mörderinnen
- ein Spion oder eine Spionin
- Bürgerinnen und Bürger von Palermo
- eine Spielleitung
- mehrere Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichter

## 1. RUNDE

In der ersten Runde stellen sich alle Mitspielenden in einem Kreis auf. Alle bekommen eine verdeckte Spielkarte von der Spielleitung ausgeteilt, die nur sie selber anschauen

dürfen. Das, was auf der Karte ist darf nicht weitererzählt werden.

Durch das Verteilen der Karten werden die Rollen der Einzelnen im Spiel verteilt.

### Beispiel

Die schwarzen Asse sind die beiden Mörder, der Herzbube ist der Spion. Alle anderen Karten symbolisieren Bürgerinnen und Bürger von Palermo.

Die Karten werden von den Mitspielenden gut versteckt (Hosentasche etc.). Dann schließen alle auf Kommando der Spielleitung die Augen. Nun werden die Mörderinnen und Mörder aufgefordert, ihre Augen zu öffnen. Dadurch finden und erkennen sich die beiden. Danach fordert der Spielleiter oder die Spielleiterin die Mörder auf, ihre Augen wieder zu schließen, und dass der Spion seine Augen öffnen möge. Das tut dieser und bekommt von der Spielleitung einen der zwei Mörder gezeigt. Die Aufgabe des Spions bzw. der Spionin ist es, im Spiel den Bürgern von Palermo wertvolle Hinweise zu liefern, die diese verwenden können, um die Mörder und Mörderinnen ausfindig zu machen. Die Hinweise dürfen aber nicht zu offensichtlich sein, damit die Mörder nicht herausbekommen, wer aus dem Kreis der Spion oder die Spionin ist, denn das würde seinen Tod bedeuten. Mehr dazu später.



Diese ganzen Vorgänge müssen absolut geräuschlos geschehen. Alle anderen halten die Augen geschlossen, bis das gesamte Prozedere abgeschlossen ist. Erst wenn die Spielleitung "Es wird Tag in Palermo" gesagt hat, dürfen alle ihre Augen öffnen.

## DAS SPIEL IM SPIELFELD

Nun verteilen sich alle im vorher abgegrenzten Areal. Ziel der Mörder ist es, nach und nach die Bürgerinnen und Bürger von Palermo zu töten und dabei nicht aufzufallen. Dies geschieht so, dass, wenn sie jemand im freien Areal begegnen, ihre Karte ganz unauffällig zeigen und diesem somit signalisieren, dass er tot ist. Der nun Tote gilt ab sofort als tot, darf sich dieses aber nicht anmerken lassen und läuft, ohne die Miene zu verziehen, weiter, als sei nichts geschehen. Pro Spielrunde (eine Spielrunde wird immer von zwei Diskussionsrunden begrenzt) darf ein Mörder oder eine Mörderin nur eine Person umbringen, er oder sie muss aber niemand umbringen.

Die Aufgabe der Bürgerinnen und Bürger ist es, sich nicht umbringen zu lassen und möglichst die Konfrontation mit anderen Spielteilnehmenden zu vermeiden. Es ist allen untersagt, während des Spiels im freien Feld miteinander zu kommunizieren und einen Sicherheitsabstand unter 6 m zum nächsten Spieler zu durchbrechen, es sei denn, die Wege kreuzen sich zufällig.

Das zu beobachten und im Zweifelsfall einzugreifen ist die Aufgabe der Schiedsrichter.

## DIE DISKUSSIONS- RUNDE

Nach 5 Minuten pfeift die Spielleitung die erste Runde ab und alle kommen an der Stelle, wo man schon zu Beginn im Kreis stand, zusammen und stellen sich erneut im Kreis auf. Jetzt fragt der Spielleiter oder die Spielleiterin nach "Toten", die von nun an nicht mehr mitspielen können und im Totenreich auf ein neues Spiel warten müssen. Bevor sie dorthin gehen, müssen sie sich outen und ihre Karte vorzeigen, um zu beweisen, welche Position sie im Spiel inne hatten. Es könnte ja sein, dass sich unter den Toten der Spion befindet - für die Bürger von Palermo ein wichtiger Hinweis.

Nun wird diskutiert und zusammengetragen, was die Bürger im Verlaufe des Spiels beobachtet haben: "Hannes hat verdächtig häufig die Wege anderer Spieler gekreuzt" - "Hugo hat eine entsprechende Bewegung gemacht, von der man denken könnte, dass er eine Karte gezeigt hat" usw.

Am Ende einer Diskussionsrunde voller Verdächtigungen und Verteidigungen entscheidet sich die Bevölkerung von Palermo per Abstimmung für zwei Angeklagte, die der Morde der Spielrunde angeklagt werden und nun, nacheinander, ihre

Schlussplädoyers halten müssen. Hierin können sie auf alles Bezug nehmen, was ihnen zur Last gelegt wird. Die Bürgerinnen und Bürger von Palermo dürfen während und nach der Schlussplädoyers keine Stellung mehr zu dem Gesagten beziehen, sondern dürfen nur noch abstimmen, wer von den Zweien umgebracht werden soll. Diese Abstimmung leitet ebenfalls die Spielleitung. Hat sich das Volk für einen entschieden, ist dieser sofort tot und muss sich ebenfalls in seiner Rolle outen. Hat das Volk einen Mörder erwischt, ist dies gut, hat es einen Bürger oder sogar den Spion erwischt ist dies sehr bedauerlich.

Und sofort startet die nächste Spielrunde.

## ZIELE DES SPIELES

Die Mörder müssen versuchen, die gesamte Bevölkerung von Palermo auszurotten und somit länger zu überleben, als irgendein anderer Bürger oder eine Bürgerin (zu denen auch der Spion zählt). Dieses Ziel gilt als erreicht, wenn dies auch nur einem Mörder gelingt.

Die Bürgerschaft von Palermo gewinnt, wenn es ihnen gelingt, die Mörder durch die Gerichte zu entlarven, bevor sie alle ausgerottet werden.

Der Spion muss versuchen, in den Diskussionen sein Wissen unauffällig einfließen zu lassen. Am besten so, dass die Bürger herausfinden, dass er Wichtiges mitteilt und die Mörder nicht mitbekommen, dass der Spion sich gerade äußert.



DER STEIGBÜGEL

DIE LANGZEIT-  
VARIANTE DES  
MÖRDERSPIELS



# MISS MARPLE UND DAS MORDKOMPLOTT

UND SO GEHT'S

## Zeitlicher Rahmen

Diese Spielversion kann über ein ganzes Wochenende oder eine längere Freizeit gehen.

## Material

Nietenzettel und ein Mörderzettel nach Anzahl der Mitspielenden; Mordliste, Stift

## Zettel ziehen

Alle Mitspielenden ziehen einen Zettel. Es gibt außer dem einen Mörderzettel nur Nieten. Alle halten ihre Identität absolut geheim.

## Mordvorgang und Mordliste

Der Mörder oder die Mörderin kann andere durch Zuflüstern ermorden. Wenn niemand in der Nähe ist, wird gesagt: Du bist tot. Dieser Spieler oder diese Spielerin trägt sich nun in eine Liste ein, die irgendwo gut sichtbar aufgehängt ist.

### **Folgende Daten werden erhoben:**

- Name
- Tag
- Uhrzeit
- Ort

### **Beispiele:**

Karl-Eugen, Donnerstag, 23:05 Uhr, im Jungenwaschraum

Frieda, Freitag, 10:20 Uhr, bei der Wanderung

Alle haben Zugang zu dieser Liste und können so mitraten und kombinieren, wer der Mörder oder die Mörderin sein könnte. Wilde Verdächtigung und Querverbindungen sind erlaubt:

Mit wem waren die bisher Ermordeten zu den fraglichen Uhrzeiten zusammen?

Wer verhält sich verdächtig?

### **Gerichtsverhandlung**

Wer einen begründeten Verdacht hat, kann diesen äußern und damit den Mörder oder die Mörderin entlarven. Dies ist aber nur zu bestimmten Zeiten möglich, die vorher vereinbart werden, etwa nach den gemeinsamen Mahlzeiten. Dann fragt die Spielleitung, ob es eine Anklage gibt. Wenn sich jemand meldet, wird eine kurze Gerichtsverhandlung durchgezogen. Die Anklage und eine Anklagerede mit Fakten und Begründungen werden vorge-

bracht. Dann bekommt der oder die Angeklagte das Wort und kann sich verteidigen. Im Anschluss daran dürfen alle Mitspielenden,



die noch nicht ermordet wurden, abstimmen, ob die betreffende Person schuldig oder unschuldig ist. Stimmt eine Zweidrittel-Mehrheit für "schuldig", so muss sich die angeklagte Person "outen", ob sie gemordet hat oder nicht. Trifft die Anklage zu, ist das Spiel zu Ende. Ist die Person nicht der Mörder oder die Mörderin, stirbt in diesem Moment der Kläger oder die Klägerin und die Suche geht weiter. Plädieren weniger als zwei Drittel für "schuldig", so sagt der oder die Angeklagte nichts, die Gerichtsverhandlung ist beendet.

### **Variationen**

Wenn man das Spiel ein weiteres Mal spielt, kann man als Variation, ohne das Wissen der Mitspielenden, zwei Mordzettel unter die Menge mischen.



# GLAUBST DU ES?

## DIE SHOW MIT PHYSIKALISCH-CHEMISCHEM KNOFF-HOFF

der Steigbügel

### SPIELIDEE

#### *„Ich glaube nur was ich sehe!“*

Diesen Satz hört man immer wieder. Heute wollen wir die Reihenfolge umdrehen. Wir wollen sehen, was die Anwesenden denn so glauben.

### Einstimmung

#### Material

Eiswürfel, Weinflasche, Zettel, Stifte, Bonbons

Zu Beginn werden Stifte und Zettel für alle verteilt. Auf eine normale leere Weinflasche wird ein gewöhnlicher Eiswürfel gelegt. Nun sollen alle Anwesenden ihren Namen notieren und dazu eine genaue Uhrzeit, von der sie glauben, dass zu diesem Zeitpunkt der Rest des Eiswürfels in die Flasche fällt. Alle Zettel werden eingesammelt und nach der Uhrzeit sortiert, um später schnell den Gewinner feststellen zu können.

der Steigbügel

## Ablauf der Spielrunden

Parallel dazu werden mehrere Spielrunden gespielt, die alle nach folgendem Schema ablaufen:

Wir erzählen jeweils die Ausgangssituation eines Experiments und dazu zwei mögliche Resultate. Die Teilnehmenden müssen sich entscheiden ob sie glauben, dass beim folgenden Experiment Resultat 1 oder Resultat 2 eintreffen wird. Der Raum ist in zwei Hälften eingeteilt, die Spielleitung teilt jedem der beiden möglichen Resultate eine Raumhälfte zu. Danach setzen sich die Teilnehmenden in die Hälfte des Raumes, die ihrem vermuteten Ausgang des Experimentes entspricht. Im Anschluss daran wird das Experiment durchgeführt und man stellt gemeinsam fest, wer "richtig" geglaubt hatte. Alle diejenigen, die in der "richtigen" Hälfte des Raumes sitzen, bekommen ein Bonbon als Belohnung. Wer am Ende des Abends die meisten Bonbons hat, hat gewonnen!

## DIE EXPERIMENTE

### Das Ei und die Flasche

#### Material

Milchflasche, Spiritus, Streichhölzer, hartgekochtes Ei, Bonbons

Die Vorbereitung passiert vor den Augen aller: In eine leere Einliter-Milchflasche wird etwas Spiritus geschüttet und die Flasche damit ausgeschwenkt. Danach wird der Rest des Spiritus wieder ausgegossen. Ein hartgekochtes Ei wird komplett von der Schale befreit.

#### **Frage:**

"Wenn nun ein brennendes Streichholz in die Flasche geworfen wird und anschließend das Ei auf die Öffnung gesetzt wird, was passiert?"

#### **Möglichkeit A**

Die Luft in der Flasche will nach oben entweichen und dadurch bewegt sich das Ei. Je nachdem wie heftig das Feuer noch brennt, reicht die Bewegung, um das Ei vom Flaschenhals herunterzuwerfen. Ist die Flamme nicht stark genug, beruhigt sich das Ei wieder und bleibt auf der Flasche sitzen.

#### **Möglichkeit B**

Das Ei verschließt die Öffnung so gut, dass kein Sauerstoff mehr in die Flasche einströmen kann. Dadurch erlischt die Flamme und die erwärmte Luft zieht sich so sehr zusammen, dass sie das komplette Ei in die Flasche saugt.

### Das Ei auf der schiefen Bahn

#### Material

Hartgekochtes Ei, rohes Ei, schiefe Ebene, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller:  
Eine schiefe Ebene mit zwei Rennbahnen wird gezeigt. Dazu sind mit kleinen Vierkantleisten zwei "Schienen" für die Eier vorbereitet, damit diese beim Rollen in der Spur bleiben.

**Frage:**

"Welches der beiden, das gekochte oder das rohe Ei, ist schneller unten?"

**A** Das rohe Ei

**B** Das gekochte Ei

## Die Reibungskraft

### Material

2 Telefonbücher, Gummiband, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller:  
Zwei Telefonbücher werden ungefähr in der Mitte geöffnet. Nun werden von beiden Büchern jeweils 40 Seiten abwechselnd ineinandergelagt, so dass zum Schluss die mittleren Teile beider Bücher ineinander stecken. Damit die beiden Telefonbücher sich nicht wieder Seite für Seite "aufdröseln", wird ein lockeres Gummiband um das "neue Werk" gespannt.

**Frage:**

"Schaffen es die zwei kräftigsten Personen im Raum, durch Ziehen jeweils am Buchrücken die Reibungskraft zu überbieten und die zwei Telefonbücher wieder voneinander zu trennen?"

**A** Ja, sie schaffen es

**B** Nein, die Reibungskraft ist stärker



## Die Reibung auf der schiefen Bahn

### Material

Schiefe Ebene, 2 Holzklötze mit Schnur und Gewicht, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller: Hier kommt wieder die schiefe Ebene zum Einsatz. In einen Holzklotz der Größe einer Zigarettenschachtel wird an der "oberen" kleinsten Fläche in der Mitte ein Haken eingedreht und daran eine Schnur mit einem Gewicht angebunden. Für das Experiment sind zwei solcher Holzklötze erforderlich.

### Frage:

"Wenn man nun beide Holzklötze gleichzeitig die schiefe Ebene hinunterrutschen lässt, welcher der beiden Klötze ist schneller: der, der auf der größeren Fläche rutscht oder der, der auf der kleineren Fläche die Bahn hinunterrutschen wird?"

**A** Das mit der kleineren Fläche, denn vom Auto und den Breitreifen weiß man ja, dass mehr Fläche mehr Reibung bedeutet. Je mehr Reibung, je langsamer, also ist der Klotz mit der kleinen Fläche schneller unten.

**B** Beide kommen gleichzeitig an, da die Reibungskraft vollkommen unabhängig von der Fläche ist.

Es kommt nur auf das Gewicht des Klotzes an, und das ist ja bei beiden Klötzen gleich.

## Die hohle Runde

### Material

Schiefe Ebene, Holzwalze, Metallrohr, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller: Zwei Walzen (Zylinder) werden gezeigt, deren Außenmaße exakt gleich groß sind und die beide exakt gleich schwer sind. Eines ist ein Metallrohr, also innen hohl. Das andere ist ein Holzstab, also massiv. (Bei der Auswahl der Walzen beginnt man am Besten mit dem Holz. Man wiegt die Walze und besorgt ein Metallrohr mit passendem Außendurchmesser. Nun muss innen soviel Metall herausgebohrt werden, bis das gleiche Gewicht, wie bei der Holzwalze entsteht) Wieder wird die schiefe Ebene benötigt, wo später beide Walzen hinunterrollen werden.

### Frage:

"Wenn man nun beide Walzen gleichzeitig die schiefe Ebene hinunterrollen lässt, welche ist dann schneller unten?"

**A** Das Metallrohr, denn die Luft in der Mitte des Rohres muss nicht

mitbeschleunigt werden, es muss also deutlich weniger Volumen beschleunigt werden.

- B** Die Holzwalze, denn hier ist mehr Masse nahe am Zentrum. Ein Körper rollt schneller, je weniger Masse beschleunigt werden muss, die weit vom Zentrum entfernt ist.

## Benzindämpfe an der

### Material

Wasser, Feuerlöscher, Trichter mit 2 m durchsichtigem Schlauch, alter Lappen, Benzin, Teelicht, Streichhölzer, Bonbons

### Tankstelle

Vorbereitung vor den Augen aller:  
Achtung: Dieses Experiment ist nicht ganz ungefährlich. Bitte einen 10-Liter Eimer mit Wasser und einen Feuerlöscher bereitstellen!

Auf einen handelsüblichen Trichter wird unten ein durchsichtiger Plastikschauch aufgeschoben, der ungefähr 2 m lang ist. Ein Assistent hält den Trichter so in die Höhe, dass das andere Ende des Schlauches gerade bis auf den Boden reicht. Ein alter Lappen wird mit etwas Benzin getränkt und locker in den Trichter gelegt. Die dabei entstehenden Benzindämpfe sind

schwerer als Luft, sammeln sich also im Trichter und kommen schließlich aus dem Plastikschauch heraus. Der zweite Mitarbeiter stellt am Boden ein Teelicht auf, das angezündet wird.

### Frage:

“Wenn sich nun die Benzindämpfe an der Kerze entzünden, was passiert?”

- A** Die Flamme läuft langsam rückwärts durch den Schlauch und entzündet die größere Menge Benzindampf im Trichter. Die dabei entstehende Verpuffung schleudert den Lappen aus dem Trichter. Von all dem unberührt, brennt das Teelicht munter weiter.

- B** Die Flamme läuft so schnell durch den Schlauch, dass Luft von unten nachgesaugt wird, die das Teelicht zum Erlöschen bringt.

## Nylonherstellung

### Material

Becherglas, alter Bleistift, Chemikalien, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller:  
Achtung: Auch dieses Experiment ist nicht ganz ungefährlich. Bitte nur besonders vorsichtige Personen in die Nähe der Chemikalien lassen!



Das folgende "Rezept" klingt abschreckend, die Zutaten kann aber jeder Chemielehrer besorgen und das Experiment lohnt garantiert den Aufwand!

In einem normalen Becherglas werden 2 ml Sebacinsäuredichlorid in 50 ml Tetrachlormethan gelöst. Dies ergibt eine durchsichtige Flüssigkeit. Ein Glasstab wird hineingestellt, an dem langsam eine zweite ebenfalls durchsichtige Flüssigkeit (50 ml Wasser mit 2 Gramm Hexamethylendiamin) so eingefüllt wird, dass sich beide nicht vermischen. Da beide Flüssigkeiten eine stark unterschiedliche Dichte haben, mischt sich das Ganze nicht, sondern bildet eine deutliche Grenzschicht (ähnlich wie die Haut beim Abkühlen von Pudding). Die hier entstandene Grenzschicht wird Nylon genannt. Man kann diese Haut mit einer Pinzette vorsichtig herausziehen. Zieht

man weiter (oder besser, wickelt das Produkt auf einen alten Bleistift) entsteht ein Faden, der sich scheinbar endlos aus dieser Mischung herausholen lässt.

### Frage:

"Bei der industriellen Herstellung von Nylonfaden wird der entstandene Faden noch gereinigt, da er ja, bevor er an die Luft kommt, noch durch die obere Flüssigkeit gezogen wird, die teilweise am Faden hängen bleibt. Da dies bei uns nicht der Fall ist, könnte es sein, dass der aufgewickelte Faden aneinander klebt?"

- A** Ja, nachdem das Aufwickeln beendet wurde, ist ein riesiger Fadenkloß entstanden, der sich nicht wieder abwickeln lässt.
- B** Nein, es gelingt mühelos, den Faden wieder abzuwickeln. Damit man ihn ungefährdet in die Hand nehmen kann muss er allerdings noch gereinigt werden.

## Die blockierenden Räder

### Material

2 Spielzeugautos derselben Machart, schiefe Ebene, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller: Wieder kommt die schiefe Ebene zum Einsatz. Diesmal werden zwei Spielzeugautos benötigt, wobei beim einen die beiden Vorderräder

blockiert wurden und beim anderen die beiden Hinterräder.

**Frage:**

„Lässt man die beiden Autos nacheinander die schiefe Ebene hinunterfahren, kommt eines der beiden ins Schleudern und dreht dabei um. Das heißt, eines der beiden kommt so unten an, wie es oben gestartet wurde und das andere kommt unten entgegen der Fahrtrichtung, mit der es oben gestartet wurde, an. Welches der beiden dreht um?“

**A** Das Auto mit den blockierenden Hinterrädern kommt ins Schleudern und dreht um, das mit den blockierenden Vorderrädern rutscht einfach geradeaus.

**B** Das Auto mit den blockierenden Vorderrädern kommt ins Schleudern und dreht um, das mit den blockierenden Hinterrädern rutscht einfach geradeaus.

**Der Luftdruck****Material**

Holzbrett (DIN-A4), Schnur, Zeitung, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller: An ein Holzbrett in DIN A4-Größe ist in der Mitte eine Schnur festgebunden. Legt man es auf den Boden und zieht ruckartig an der Schnur, schnell es in die Höhe.

**Frage:**

„Es wird nun eine Doppelseite einer normalen Zeitung (natürlich mit einem kleinen Loch in der Mitte) über das Holzbrett gelegt und erst dann ruckartig gezogen. Was passiert?“

**A** Der Luftdruck hält das Papier am Boden fest, so dass das Holzbrett ein Loch in der eigenen Größe aus dem Zeitungspapier ausreißt.

**B** Der Luftdruck hält das Papier so sehr am Boden fest, dass der Faden abreißt.

**Die Geschichte mit dem Kreisel****Material**

Vorderrad eines Fahrrades, Schnur, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller: Ein gewöhnliches Vorderrad eines Fahrrades wird jeweils außen an der Achse gehalten (da wo normalerweise die Schrauben sitzen). Wird nun eine Seite losgelassen, „fällt“ das Rad so nach unten, dass die Achse, die zuvor waagrecht war, nachher senkrecht steht. Gleiches gilt auch für ein drehendes Rad nach ausreichend langer Zeit.

**Frage:**

„Nun wird die Achse an einer Seite festgebunden und an der anderen

Seite mit einem Bindfaden befestigt und das Rad in Drehung versetzt. Anschließend wird der Bindfaden durchgeschnitten. Was passiert mit der Achse des Fahrrades?"

**A** Die Achse zeigt in genau die gleiche Richtung wie zu Beginn (so lange der Bindfaden noch nicht zerschnitten ist), das Rad "schwebt" sozusagen. Mit abnehmender Drehbewegung "sinkt" die Achse immer tiefer.

**B** Die Achse bleibt zunächst waagrecht, das Rad läuft also in der Senkrechten weiter wie zuvor. Lediglich dreht sich die ganze Angelegenheit um die noch festgebundene Seite. Die Achse "fällt" also nicht nach unten, sondern zur Seite.

## Schießerei im Wilden Westen

### Material

rohes Ei, Eierbecher, Tisch oder Holzkiste mit Wasser, Luftgewehr, Bonbons

Vorbereitung vor den Augen aller: Ein rohes Ei wird auf einen Eierbecher gesetzt und davor ein Luftgewehr so installiert, dass das Projektil gefahrlos das Ei durchschießen kann, also am Besten im Freien. Außerdem gibt es eine ziemliche

Sauerei, also auch deshalb am Besten im Freien. Noch wirkungsvoller ist es, eine kleine Holzkiste zu basteln, die mit Wasser gefüllt wird.

### Frage:

"Wird nun aufs Ei geschossen, was passiert?"

**A** Das Ei bekommt vorne und hinten ein Loch, zu dem das flüssige Ei herausläuft.

**B** Die vom Geschoss erzeugten Druckwellen können von der Flüssigkeit nur gleichzeitig nach allen Richtungen weitergeleitet werden, weswegen das gesamte Ei explodiert, bevor das Geschoss die rückwärtige Schale durchschießen kann.

### Hinweis:

Da es sowieso sinnvoll ist, die Experimente vorher zu testen, verzichten wir hier auf die korrekten Lösungen, wir liefern sie in der nächsten Ausgabe!

Eine komplette Materialliste findet ihr unter

[www.ejwue.de/Arbeitshilfen](http://www.ejwue.de/Arbeitshilfen)



# SUMMER HOME RUN



## Wasserbomben-Baseball für heiße Tage

Die Sonne scheint. 30° C im Schatten. Die eine Hälfte der Jugendgruppe will Fußball oder Hockey spielen; die anderen möchten sich am liebsten mit einer "kleinen" Wasserbombenschlacht abkühlen. Um diese beiden Richtungen unter einen Hut zu bekommen haben wir versucht, beides miteinander zu verknüpfen: Wir entwickelten ein Baseball-Spiel mit kleiner Wasserschlacht.

Man benötigt dazu zunächst einmal einen Sportplatz, pro Person 2 gefüllte Wasserbomben, einen Handball (wir haben einen alten Kinderball verwendet), einen Papierkorb oder Eimer, einen Sack Sägespäne oder andere Markierungsmaterialien.

### Vorbereitung

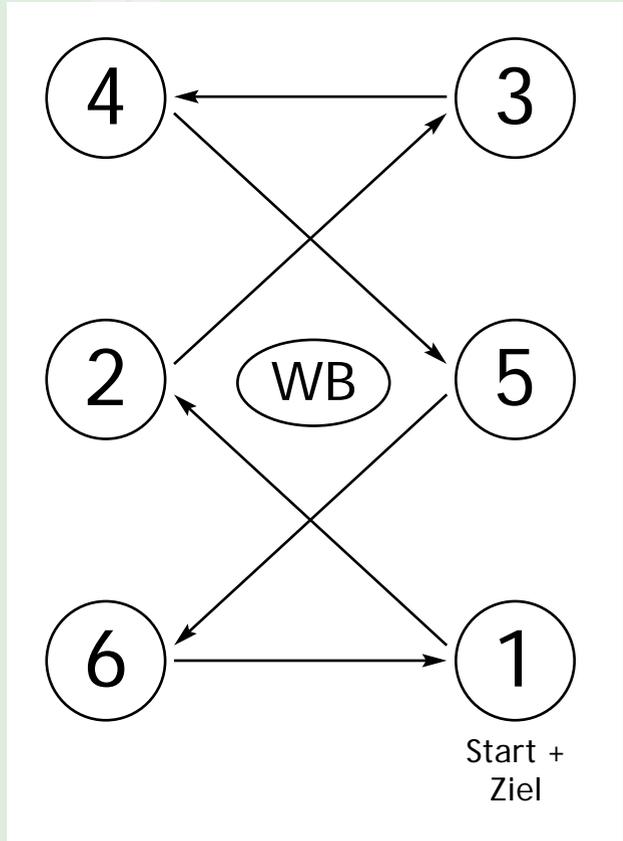
Bevor das Spiel beginnen kann, muss man erst die Wasserbomben befüllen, was an sich ein Heiden Spaß werden kann. Jedes Team bekommt eine bestimmte Menge Wasserbomben zum Befüllen. Jede Gruppe muss möglichst viele dieser Wasserbomben befüllen, ohne dass welche dabei kaputtgehen, denn nur mit diesen Wasserbomben können sie nachher gegnerische Spieler abschlagen.

### Das Spiel

Das Spiel selber ähnelt sehr stark dem amerikanischen Baseball oder auch dem deutschen Brennball. Die Grundregeln sind den meisten also wahrscheinlich bekannt. Dennoch hier die gesamte Anleitung.

Es werden sechs Bases benötigt, die mit Sägespänen oder ähnlichen Materialien auf den Sportplatz aufgezichnet werden, dazu ist es auch vielleicht sinnvoll die jeweilige Richtung anzugeben, in die der Spieler weiterläuft. Also von 1 in Richtung 2, von 2 in Richtung 3, usw. Base 1 stellt den Startpunkt und das Ziel dar. In der Mitte des Spielfeldes werden dann die Wasserbomben (WB) der Fängergruppe in dem Eimer oder Papierkorb deponiert und von einem Schiedsrichter oder einer Schiedsrichterin (Mitarbeiter oder Mitarbeiterin) bewacht. Die Läufermannschaft begibt sich nun an den Startpunkt, die Fängermannschaft in das Spielfeld.

Die erste Person der Läufermannschaft nimmt den Ball und wirft ihn in das Spielfeld, und läuft sofort Richtung erste Base (2) usw. Die andere Mannschaft versucht derweil den Ball wieder an den Startpunkt



zu bringen. Sobald der Ball in dem Base 1 abgelegt wurde, ertönt am Base 1 ein Signal (zum Beispiel Pfiff) und ab dann dürfen alle, die im Feld unterwegs sind, nur noch bis zum nächsten Base rennen. Der Mitarbeiter oder die Mitarbeiterin mit den Wasserbomben gibt dann eine Wasserbombe an die Fängermannschaft ab. Diese hat ab dem Signal die Möglichkeit, mit den Wasserbomben alle Läuferinnen und Läufer, die sich schon im Spiel befinden und

nicht auf einem Base stehen, zu treffen und damit wieder an den Start zurückzuschicken. Wasserbomben dürfen allerdings nur dann geworfen werden, wenn der Ball wieder am Start ist und somit die Freigabe durch die Spielleitung erfolgt ist. Eine Wasserbombe muss nicht unmittelbar nach dem Signal geworfen werden. Sie kann auch aufgehoben werden, und während dessen schon strategisch gut platziert werden.

Sollten am Schluss noch Wasserbomben übrig sein, so finden die Teilnehmenden mit Sicherheit auch eine Möglichkeit, die bis dahin meist noch trockenen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu "bewässern".



Damit die Möglichkeit besteht, eine Person aus der Läufermannschaft auch zu treffen, ist es wichtig, dass der Weg quer durch das Spielfeld hindurch (wie auf Skizze) geht. Zu kurz sollte der Weg dazu auch nicht sein.

Nach einer vereinbarten Zeit wird dann gewechselt, und der Eimer mit den Wasserbomben der anderen Mannschaft gefüllt.

### Hinweise

- Wichtig ist, dass die Wasserbomben nicht auf den Kopf geworfen werden, da sie doch etwas schmerzen können.
- Wer sich näher mit den Regeln und dem Fachchinesisch des Baseball beschäftigen möchte, findet unter [www.mupf.de/ziel.html](http://www.mupf.de/ziel.html) eine ganze Menge an Informationen.

# Sommerzeit - Rallyezeit III

## Vorbemerkung

In den Nummern 258, 297, 301 haben wir Rallyeversionen veröffentlicht. Diese Reihe setzen wir nun mit einer weiteren Version fort

## VERSION MÖBLIERT - BIERTISCH-RALLYE

Bei der Version MÖBLIERT (Biertisch-Rallye) geht es darum, dass jede Mannschaft mit einem Biertisch an verschiedenen Stationen unterschiedliche Aufgaben löst.

### ORGANISATORISCHER ABLAUF



### Gruppeneinteilung

Die Teilnehmenden werden in Mannschaften mit jeweils drei Personen aufgeteilt. Die Rallye ist als Stationenlauf aufgebaut. Jede Station wird von einem Mitarbeiter oder einer Mitarbeiterin betreut.

Die Abstände zwischen den einzelnen Stationen sollten jeweils ca. 200 m bis 300 m, unter Umständen auch einmal bis zu 500 m betragen.

## Finale

Nachdem alle Mannschaften alle Stationen absolviert haben, trifft man sich an einem möglichst zentral gelegenen Platz zum FINALE. Dort wird ein "Abschlussspiel" bzw. "Abschlussrennen" durchgeführt. Während an den einzelnen Stationen kein direkter Vergleich zwischen den Mannschaften stattfinden kann, treten beim FINALE alle Mannschaften unmittelbar gegeneinander an.

## Wertung

Gewertet wird nur die Leistung an den einzelnen Stationen, nicht jedoch die Zeiten zwischen den Stationen. Darauf sollte am Anfang ausdrücklich hingewiesen werden. Ein unkontrolliertes Rennen wäre, zumal wenn es auf öffentlichen Verkehrsflächen stattfindet, zu gefährlich und unverantwortlich. Die Gruppen sollen sich geordnet, ohne Zeitdruck und rücksichtsvoll von Station zu Station bewegen. Das Finale wird wie eine der anderen Stationen gewertet. Der Sieger des FINALES muss also nicht unbedingt auch der Gesamtsieger der Rallye sein. Die jeweils beste Leistung an den einzelnen Stationen ergibt 100 Punkte. Für geringere Leistungen gibt es jeweils abgestuft entsprechend weniger Punkte. Die Tabelle kann an den Stationen von der verantwortlichen Person

nach eigenem Ermessen erstellt werden. Um auch schwächeren Teilnehmenden einen gewissen Erfolg zu bescheren, sollte die Tabelle so angelegt werden, dass es für die schlechteste Leistung immer noch etwa 30 bis 40 Punkte gibt. Gewonnen hat die Mannschaft, die an den Stationen und im FINALE in der Summe die höchste Punktzahl erzielt hat.

**Zeit:** Das gesamte Spiel dauert etwa 2 Stunden.

## Material

Das für die einzelnen Stationen benötigte Material ist jeweils bei den Stationsbeschreibungen vermerkt. Darüber hinaus sollten alle Mitarbeitenden folgendes bei sich haben:

- Schreibzeug (zum Notieren der Ergebnisse)
- Verbandszeug
- eine Karte, auf der die einzelnen Stationen eingezeichnet sind (falls zwischen den Stationen kein Sichtkontakt besteht oder deren Lage nur schwierig mit Worten erklärt werden kann)
- Biertisch für jede Gruppe. Jede Mannschaft hat "ihren" Biertisch während der gesamten Rallye. Sie nimmt ihn also von Station zu Station mit.

## STATIONEN

### Station "Ball über die Schnur"

#### Material

Seil (Länge nach Verhältnissen vor Ort), Ball

#### Aufbau/Ort

Auf einer Wiese oder einer geteer-ten Fläche wird zwischen zwei Bäumen in einer Höhe von ca. 2,50 m ein Seil gespannt. Zwei Personen stehen auf der einen Seite des Seils etwa 2 m entfernt und fassen den Biertisch an. Die dritte Person steht auf der anderen Seite des Seils etwa 2 m ent-fernt.

#### Aufgabe

Der einzelne Spieler oder die Spie-lerin muss einen Ball über das Seil werfen. Die beiden auf der anderen Seite müssen den Biertisch so bewegen, dass der Ball die Tischfläche (oben) berührt. Jede Mannschaft hat sechs bis zehn Versuche. Nach je-eweils 3 bis 4 Versuchen können die Rollen vertauscht werden. Gewertet wird die Anzahl der Treffer.

### Station "Wäsche aufhängen"

#### Material

Wäscheleine, Wäschekorb, 10 T-Shirts, 20 Wäscheklammern, Stoppuhr

#### Aufbau/Ort

Auf einer Wiese werden zwischen Bäumen in ca. 3 m Höhe eine Wäscheleine gespannt. Im Abstand von jeweils 3 bis 5 m werden an der Wäscheleine die Stellen markiert, an denen Wäschestücke aufzuhängen sind.



### Aufgabe

Zwei Spieler oder Spielerinnen tragen den Biertisch und halten ihn während dem "Wäscheaufhängen" fest. Die dritte Person bekommt einen Wäschekorb mit 10 T-Shirts und 20 Wäscheklammern. Die T-Shirts müssen jetzt möglichst schnell an den markierten Stellen aufgehängt werden. Jedes T-Shirt muss mit zwei Wäscheklammern befestigt werden. Gewertet wird die Anzahl der in zwei Minuten korrekt aufgehängten T-Shirts.

### Station "Tisch umrunden"

#### Material

Stoppuhr

#### Aufbau/Ort

Wiese (oder sonstiger Platz mit weichem Untergrund)

#### Aufgabe

Zwei Personen halten den Biertisch an den Enden fest. Der dritte Spieler oder die Spielerin steht vor dem Tisch, steigt auf ihn, springt auf der anderen Seite herunter, kriecht unter ihm durch und steigt wieder auf ihn usw.. Nach jeweils einer Minute wird (fliegend) gewechselt. Gewertet wird die Anzahl der Umrundungen.

### Station "Klapptisch"

#### Material

Tischtennisball, Meterstab

#### Aufbau/Ort

Ein Beingestell des Biertisch wird eingeklappt, so dass der Biertisch mit einer Schmalseite den Boden berührt.

#### Aufgabe

Ein Tischtennisball muss mit einem Löffel von der unteren Biertischkante aus möglichst nah an die obere Kante herangestoßen werden. Der Tischtennisball darf höchstens bis 25 cm oberhalb der unteren Kante mit dem Löffel geführt werden. Gewertet wird die Entfernung vom Wendepunkt (dem höchsten Punkt bevor der Ball wieder nach unten rollt) bis zur oberen Tischkante. Wenn der Ball über die obere Kante rollt oder beim Hochrollen seitlich herunterfällt, ist der Versuch ungültig. Jede Mannschaft hat neun Versuche. Nach jeweils 3 Versuchen wird gewechselt. Gewertet werden nur die drei besten Versuche.

## Station "Biertisch deck' dich"

### Material

40 Plastikbecher (0,2 l mit Eichstrich, davon 10 Becher Reserve), 1 Kasten mit 12 leeren Sprudelflaschen (0,7 l jeweils mit Deckel), Stoppuhr

### Aufbau/Ort

Biertisch wird auf einer ebenen Fläche aufgestellt. Wasseranschluss oder Brunnen in der Nähe.

### Aufgabe

Ein Spieler oder eine Spielerin muss die 30 Becher aufstellen. Die beiden anderen befüllen die Becher mit dem in Sprudelflaschen abgefüllten Wasser möglichst genau bis zur Eichmarke. Eingefülltes Wasser darf aus den Bechern nicht ausgekippt werden. Gewertet werden die nach 2 Minuten korrekt (höchstens 1 mm Abweichung zum Eichstrich) befüllten Becher.

## Station "Wackeltisch"

### Material

Plastikball, Stoppuhr

### Aufbau/Ort

Wiese oder geteerte Fläche

## Aufgabe

Zwei Spielerinnen oder Spieler halten den Biertisch an den Enden fest. An ein Tischende wird ein Plastikball gelegt. Die beiden Spieler müssen nun durch koordiniertes Heben und Senken der beiden Tischenden den Ball möglichst oft zwischen beiden Tischenden hin- und herrollen lassen. Wenn der Ball vom Tisch herunterfällt, hebt ihn der dritte Spieler oder die Spielerin auf und legt ihn an das gerade niedrigere Tischende. Gewertet wird die Anzahl der Tischlängen, die der Ball innerhalb von 2 Minuten zurücklegt. Für jedes Herunterfallen vom Tisch wird eine Tischlänge abgezogen.

## Station "Tischdecken-Styling"

### Material

Papiertischdecken (kann auch von einer Zeitungspapierrolle abgeschnitten werden, mindestens vier verschiedene Farben (Graffiti-Spraydosen, dicke Filzstifte, Wachsmalkreide o.ä.)

### Aufbau/Ort

Wiese oder geteerte Fläche. Auf den Biertisch wird eine Papiertischdecke gelegt.

### Aufgabe

Die drei Personen müssen innerhalb von drei Minuten mit bereitstehen-



den farbigen Spraydosen die Tischdecke möglichst kreativ besprühen. Wahlweise kann die Tischdecke auch mit anderen Farben (z.B. dicke Filzstifte in mehreren Farben oder mit dicker Wachsmalkreide) bemalt werden.

## FINALE "Kreis-Kick"

### Material

3 bis 6 Fußbälle, Trillerpfeife

### Aufbau/Ort

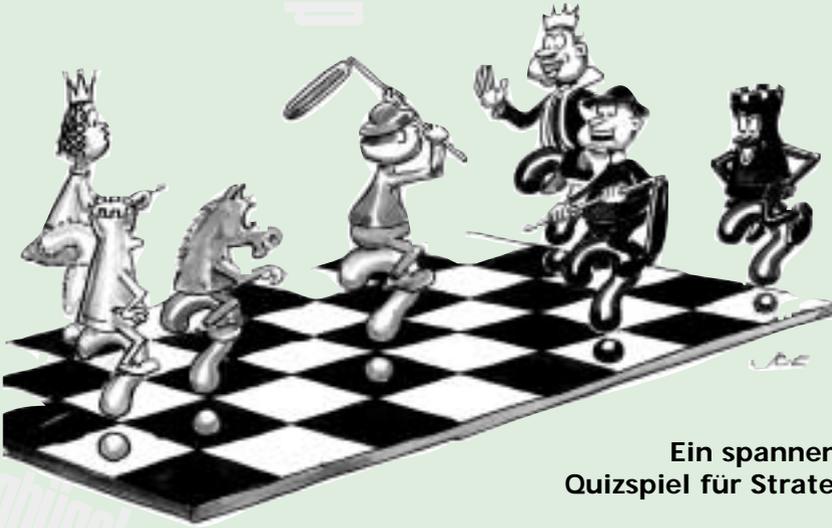
Auf einer großen Wiese werden die Biertische in einem großen Kreis aufgestellt. Der Durchmesser des Kreises sollte je Mannschaft etwa 3 m (d.h. bei 5 Mannschaften etwa 15 Meter und bei 10 Mannschaften etwa 30 Meter) betragen.

Spielfläche ist die Fläche innerhalb der Biertische.

### Aufgabe

Alle Mannschaften spielen gegeneinander. Der Biertisch der Mannschaft ist jeweils ihr Tor. Zu Spielbeginn werden in der Spielfeldmitte je nach Anzahl der Mannschaften drei bis sechs Fußbälle gelegt. Der Ball darf nur mit dem Fuß gespielt werden. Jedes erzielte Tor gibt einen Pluspunkt, jedes kassierte Tor gibt einen Minuspunkt. Gespielt wird über eine Spielzeit von ca. 8 bis 10 Minuten.

# Quiz-Schach



**Ein spannendes  
Quizspiel für Strategen**

## SPIELIDEE, SPIELABLAUF UND SPIELREGELN

Die Spielerinnen und Spieler werden in vier bis sechs Gruppen aufgeteilt. Mehr als vier Personen sollten nicht in einer Gruppe spielen. Jeder Gruppe wird eine Farbe zugewiesen und erhält eine Spielfigur mit entsprechender Farbe. Ziel des Spiels ist es, auf dem Spielplan (vgl. Anlage 1) möglichst viele Felder zu erobern.

Auf dem schachbrettförmigen Spielplan (vgl. Anlage 1) befinden sich insgesamt 64 Felder. Jedes Feld

ist einer von acht Rubriken von Fragen (vgl. Vorschläge, Anlage 2) zu einem bestimmten Themengebiet (z.B. "Männer" für "Männer der Bibel" oder "Gebete" für "Gebete in der Bibel") zugeordnet. Jede Gruppe darf ihre Spielfigur zu Beginn auf ein beliebiges Feld setzen. Reihum darf nun jede Gruppe würfeln, wobei jede Augenzahl einer Schach-Figur zugeordnet wie folgt ist:

		<b>König</b>	kann in alle Richtungen, aber immer nur 1 Feld laufen
		<b>Dame</b>	kann gerade und schräg laufen soweit die Felder frei sind
		<b>Läufer</b>	kann nur schräg laufen soweit die Felder frei
		<b>Springer</b>	springt 2 Felder weiter und von da aus ein Feld zur Seite
		<b>Turm</b>	kann soweit gehen, wie freie Felder vor ihm liegen, doch nur in gerader Richtung
		<b>Bauern</b>	können ein Feld in gerader Richtung vorrücken (abweichend von Original-Schach in jede Richtung)

Die Gruppe muss (es besteht also Zugzwang!) nun nach den Schachregeln ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl (auf ein freies Feld) setzen und hat dann die Chance, die zu diesem Feld gehörende Frage zu beantworten. Wird die Frage richtig beantwortet, hat die Gruppe das Spielfeld erobert. Es wird mit der Farbe der Gruppe dauerhaft markiert. Falls die Frage nicht richtig beantwortet wurde, unterbleibt Markierung und eine andere

Gruppe oder auch dieselbe Gruppe kann dann - wenn das Feld wieder frei ist- auf das Feld ziehen und versuchen, die Frage zu beantworten.

Hinter manchen Feldern befinden sich anstelle von Fragen Joker. Gelangt eine Gruppe auf ein Joker-Feld, erobert sie dieses ohne eine Frage beantworten zu müssen. Teilweise hat die Gruppe auch noch weitere Vergünstigungen (vgl. Anlage 2).

Gespielt wird bis alle Fragen beantwortet und damit auch alle Spielfelder von einer Gruppe erobert worden sind. Wahlweise kann aber auch von vornherein eine bestimmte Spielzeit festgelegt werden oder das Spiel zu einem bestimmten späteren Zeitpunkt abgebrochen werden.

Sieger ist die Gruppe, die die meisten Felder erobert hat.

## PRAKTISCHE HINWEISE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG

### Spielvorbereitung

Der Spielplan (Anlage 2) ist mehrfach zu vergrößern oder vergrößert abzuzeichnen. Wahlweise kann der Spielplan auch auf Folie kopiert werden und dann mit einem Tageslichtprojektor an eine Wand projiziert werden.

Am besten wird der Spielplan auf einer Magnettafel ("White-Board") befestigt; dann können als Spielfiguren farbige Magnete verwendet werden.

Falls ein unveränderter Würfel (mit Augenzahlen) verwendet wird, sollte die obenstehende Tabelle auf jeden Fall vergrößert ausgehängt werden. Komfortabler ist das Spiel jedoch,

wenn man den Würfel (am besten einen großen Schaumstoffwürfel) mit den Schachfigursymbolen beklebt.

### Fragen

Der Verfasser schlägt eine Version mit Fragen zu Themen der Bibel mit folgenden acht Rubriken vor:

- Jesus
- Männer in der Bibel
- Frauen in der Bibel
- Gebete in der Bibel
- Orte der Bibel
- Feste in der Bibel
- Wunder in der Bibel
- zentrale Bibelstellen (Verse der Bibel)

Die Fragen zu der vorgeschlagenen Version sind in der Anlage 2 abgedruckt.

Selbstverständlich kann auch mit beliebigen anderen Fragen aus sonstigen Bereichen ein Quiz-Schach zusammengestellt werden. Gute Anregungen für geeignete Quizfragen findet man in einschlägigen Quiz-Büchern oder auch in Quiz-Spielen (z.B. "Trivial Pursuit").



## Hinweis für Kleingruppen

Das vorliegende Quizspiel kann auch in sehr kleinen Gruppen problemlos gespielt werden (z.B. mit zwei Teams à zwei Spielern). Auch wenn das Spiel jeder gegen jeden (einzeln) gespielt werden kann, wird dies jedoch nur in besonderen Ausnahmefällen nach genauer Prüfung und Überlegung empfohlen. Besonders bei Quizspielen besteht die Gefahr, dass sich ein einzelner Spieler bloß stellt.

## Material

- Spielplan (Anlage 1) auf Großformat hoch kopieren oder auf Folie kopieren
- Magnettafel ("White-Board"), große Pinnwand oder Tageslichtprojektor
- farbige Spielfiguren (je Gruppe eine Figur in einer anderen Farbe) bei Verwendung einer Magnettafel: farbige Magnete bei Verwendung einer Pinnwand: farbige Sticker bei Verwendung eines Tageslichtprojektors: farbige Folienscheiben

- dicke, farbige Filzstifte/Wachskreide bzw. Folienstifte (zum Markieren der eroberten Spielfelder)
- Würfel (am besten großer Schaumstoffwürfel), möglichst jede Seite mit einem anderen Schachfigurensymbol beklebt. Eine Druckvorlage für Schachfigurensymbole ist als Anlage 3 abgedruckt.

**Alternative:** Anstelle eines Würfels kann vor jedem Zug die Schachfigur auch ermittelt werden, indem die Gruppe aus sechs Karten, auf denen jeweils eine andere Figur abgebildet ist, eine zieht. Diese Karten können durch Vergrößern der Anlage 3 auf festes (170 g-Papier) sehr leicht hergestellt werden.

## Zeitbedarf

Erklären des Spiels	
und Einführung	ca. 10 min
Spielphase	ca. 50-65 min

Wichtig ist, dass das Spiel straff und zügig durchgezogen wird. Lange Wartezeiten sind dringend zu vermeiden, da sonst bei den Gruppen, die nicht an der Reihe sind, Langeweile und Unruhe aufkommt. Allerdings kann das Spiel beliebig verkürzt werden. Allerdings ist besonders auch der Kampf um die letzten Felder spannend, weswegen ein Spielen bis zum Schluss einen besonderen Reiz vermittelt.

<b>Feld</b>	<b>Rubrik</b>	<b>Frage (Antwort)</b>
A 1	Gebete	Im Rahmen welches Anlasses sprach Jesus nach dem Matthäusevangelium seinen Zuhörern das "Vater unser" vor? (Bergpredigt, Mt. 6, 9-13)
A 2	Orte	In welcher Stadt hielt Paulus die bekannte Predigt auf dem Areopag? (Athen)
A 3	Verse	Wo steht der Vers: "Lobe den Herrn, meine Seele, und was in mir ist seinen heiligen Namen!" (Ps. 103, 1)
A 4	Frauen	Wie heißt die erste Frau? (Eva)
A 5	Wunder	Welches Wunder erlebte die Tochter des Jairus? (sie wurde auferweckt)
A 6	Jesus	JOKER
A 7	Feste	Welches Fest erinnert an den Auszug aus Ägypten? (das Passafest)
A 8	Männer	Wie hieß der erste Sohn Abrams? (Ismail)
B 1	Verse	Mit welchem Satz Jesu endet das Matthäusevangelium? ("Und siehe, ich bin bei euch alle Tage bis an der Welt Ende.")
B 2	Frauen	BONUS-JOKER: Die Spielfigur darf zusätzlich noch auf ein beliebiges anderes freies Spielfeld gesetzt werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.
B 3	Jesus	Von wem wurde Jesus getauft? (von Johannes dem Täufer)
B 4	Männer	JOKER
B 5	Feste	Bei welchem Fest wenige Tage nach der Himmelfahrt Jesu wurden die Gläubigen mit dem Heiligen Geist erfüllt? (Pfingsten)
B 6	Verse	Welches Wort gehört in die Lücke? "Geh hin zur Ameise, du ..., sieh an ihr Tun und lerne von ihr!" (Fauler)
B 7	Orte	Von woher stammte Abram? (Ur in Chaldäa)
B 8	Wunder	BONUS-JOKER: Die Spielfigur darf zusätzlich noch auf ein beliebiges anderes freies Spielfeld derselben Rubrik gesetzt werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.

C 1	Orte	In welchem Ort lebte Jesus als Kind? (in Nazareth)
C 2	Jesus	Wie alt war Jesus, als er erstmals im Tempel mit Lehrern diskutierte? (zwölf Jahre)
C 3	Feste	Welches jüdische Fest wurde als Erntedankfest gefeiert? (das Laubhüttenfest)
C 4	Verse	BONUS-JOKER: Es darf nochmals gewürfelt und gezogen werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.
C 5	Orte	In welchem Ort heilte Jesus den Knecht des Hauptmanns? (in Kapernaum)
C 6	Männer	Von wem wurde Abel erschlagen? (von Kain)
C 7	Frauen	JOKER
C 8	Verse	In welchem Psalm stehen die Worte " Du bereitest vor mir einen Tisch im Angesicht meiner Feinde" ? (in Ps. 23)
D 1	Feste	An was für einem Fest nahm Jesus ganz zu Beginn seines öffentlichen Wirkens teil? (an der Hochzeit zu Kana)
D 2	Wunder	JOKER
D 3	Männer	Zu wem sprach Gott die Zehn Gebote? (zu Mose)
D 4	Wunder	Welches Wunder geschah in Kana? (bei einer Hochzeit verwandelte Jesus Wasser in Wein)
D 5	Jesus	Wie lange wurde Jesus vom Teufel in der Wüste versucht? (vierzig Tage)
D 6	Orte	BONUS-JOKER: Die Spielfigur darf auf ein beliebiges angrenzendes freies Spielfeld gesetzt werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.
D 7	Wunder	Wieviele Körbe mit Brocken blieben nach der Speisung der Fünftausend übrig? (zwölf Körbe)
D 8	Frauen	Wie hieß die Mutter von Johannes dem Täufer? (Elisabeth)
E 1	Männer	Welchen Namen führte der Apostel Paulus vor seiner Bekehrung? (Saulus)
E 2	Gebete	Wie heißt das Gebet Jesu, das er vor seiner Gefangennahme betete und das im Johannesevangelium überliefert ist? (das hohepriesterliche Gebet)

E 3	Orte	In welcher Stadt erweckte Jesus Lazarus von den Toten? (Bethanien)
E 4	Verse	JOKER
E 5	Frauen	Was war Lydia aus der Stadt Thyatira von Beruf? (Purpurchandlerin)
E 6	Feste	Was für ein Tier wurde geschlachtet für das Fest nach der Heimkehr des verlorenen Sohns? (ein Kalb)
E 7	Verse	In welchem Brief schrieb Paulus die Worte " So gibt es nun keine Verdammnis für die, die in Christus Jesus sind" ? (im Römerbrief)
E 8	Jesus	BONUS-JOKER: Die Spielfigur darf zusätzlich noch auf ein beliebiges anderes freies Spielfeld gesetzt werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.
F 1	Wunder	Welcher sonst nicht schwimmende Gegenstand schwamm im Wasser, als er Elisa ins Wasser fiel? (Eisen)
F 2	Feste	JOKER
F 3	Frauen	Wie hießen die beiden Schwestern, die Jesus in Bethanien besuchte? (Maria und Marta)
F 4	Jesus	Welches Sakrament setzte Jesus am Abend vor seiner Kreuzigung, am Gründonnerstag, ein? (das Abendmahl)
F 5	Verse	In welchem Kapitel der Bibel stehen 8 Verse, die alle mit " Selig sind..." beginnen? (in Mt. 5)
F 6	Wunder	Wie lange blieben Sonne und Mond am Himmel stehen als Josua sprach: " Sonne, steh still zu Gibeon, und Mond, im Tal Ajalon!" ? (fast einen ganzen Tag)
F 7	Männer	BONUS-JOKER: Die Spielfigur darf zusätzlich noch auf ein beliebiges anderes freies Spielfeld derselben Rubrik gesetzt werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.
F 8	Gebete	Hanna betete: " Um diesen Knaben bat ich. Nun hat der Herr mir diese Bitte erfüllt, die ich an ihn richtete" . Wie hieß der Knabe? (Samuel)

G 1	Gebete	Von wem stammt das Gebet, das mit den Worten beginnt: "Nach dir, Herr, verlangst mich. Mein Gott, ich hoffe auf dich..."? (David)
G 2	Männer	Welche beiden Jünger wurden von Jesus zuerst berufen? (Simon Petrus und Andreas)
G 3	Wunder	Von was heilte Jesus den Bettler Bartimäus? (von seiner Blindheit)
G 4	Feste	BONUS-JOKER: Die Spielfigur darf auf ein beliebiges angrenzendes freies Spielfeld gesetzt werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.
G 5	Gebete	JOKER
G 6	Frauen	Wie hieß die Mutter Isaaks? (Sara)
G 7	Jesus	Von wem wurde Jesus zum Tode verurteilt? (von Pilatus)
G 8	Orte	In welcher Stadt begegnete Jesus dem Zöllner Zachäus? (Jericho)
H 1	Jesus	Was bekam Jesus am Kreuz zum Trinken? (Essig)
H 2	Frauen	Welche Frau kam am Ostermorgen zum Grab Jesu und sah, dass der Stein vom Grab weg war? (Maria von Magdala)
H 3	Gebete	Was betete der Übeltäter, der neben Jesus gekreuzigt wurde? ("Jesus, gedenke an mich, wenn du in dein Reich kommst!")
H 4	Orte	JOKER
H 5	Männer	Welchen Jünger ließ Jesus die Nägelmale in seinen Händen spüren? (Thomas)
H 6	Gebete	BONUS-JOKER: Es darf nochmals gewürfelt und gezogen werden; anschließend kann dort die Frage beantwortet werden.
H 7	Gebete	Wer betete bei seiner Steinigung die Worte "Herr, rechne ihnen diese Sünde nicht an!"? (Stephanus)
H 8	Feste	Was für ein Tier wurde beim Passafest geschlachtet und verspeist? (ein Passalamme)



Diese Art von Kanu kann man nicht mit einem echten Birkenrindenkanu vergleichen, auch nicht mit dem Nachfolger dieses Wasserfahrzeugs dem "Canvaskanoe" (Segeltuchbespannung). Nur die äußere Form ist vergleichbar. Wer sich noch mehr informieren will, schaut am besten im Internet nach. Von der Bauart her könnte man es noch am ehesten mit einem Grönlandkajak vergleichen das aus einem Holzgestell und einer Segeltuchbespannung (früher Robbenhäute) besteht.

### Material und Werkzeug

Zur Herstellung benötigt man einen Armvoll Haselnussruten (von Fingerstark bis ca. 3-5 cm, möglichst gerade und lang). Man findet sie fast überall. Die längsten und geradesten wachsen in kleinen Schluchten.

Laub und dünne Äste werden entfernt. Gebunden wird mit einer kräftigen Schnur aus dem Baumarkt. Mit ca. 200-300 m kommt ihr hin. Zum auf Länge schneiden, kann bei den dicken Ästen eine Säge, bei den dünneren eine Baumschere oder ein

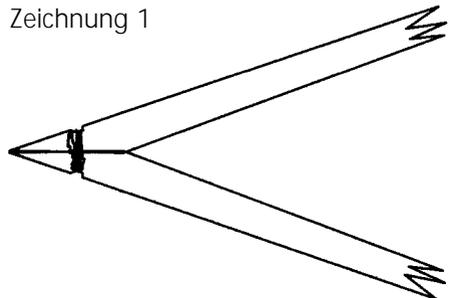
Taschenmesser zum Einsatz kommen.

Zum Beziehen des Gestells haben wir Dampfsperre genommen. Diese wurde mit etwas Paketklebeband fixiert.

### Bauanleitung

Zunächst werden die Maße des Kanus festgelegt. Die Breite sollte ca. 3 - 3,5 ausgewachsene Fußlängen betragen. Die Länge richtet sich nach den 2 dicksten Haselnussästen (3-4 m). Diese zwei werden wie auf der Zeichnung 1, am dicken Ende mit dem Taschenmesser oder einer kleinen Axt abgeschrägt. Vorsicht beim Umgang mit der Axt. Die Haselnuss-

Zeichnung 1



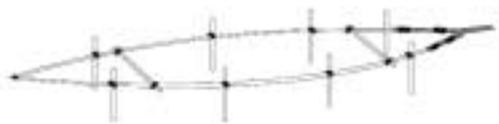
stange wird in die linke Hand genommen, schräg auf eine Holzunterlage gehalten, damit das Beil, wenn es abrutscht, nicht in den Boden schlägt und stumpf wird. Um ein Abrutschen der Schnur beim Binden zu verhindern wird an der Außenseite eine Kerbe eingeschnitten. Sind diese beiden Äste gut und stramm zusammengebunden, werden sie am dünnen Ende zusammengebogen und mit einer Astgabel (Zeichnung 2) verstärkt.

Zeichnung 2



Dieser Rahmen wird an Pflöcken ca. einen Fuß und eine Faust breit über dem Boden festgebunden (Zeichnung 3). Diese Höhe entspricht nachher der Bordwandhöhe.

Zeichnung 3



In diesen Rahmen werden zwei Querverstrebungen, ca. 3 Fuß vom Bug und ebenso ca. 3 Fuß vom Heck eingebunden. Die Dicke der Streben soll ca. 3-4 cm sein.

Für den Kiel benötigen wir zwei ca. 3 cm dicke Ruten. Sie werden wie auf der Zeichnung 4 ersichtlich, ca. einen Fuß und eine Faust vom dicken Ende her dünner geschnitten. Ca.  $\frac{2}{5}$  der Dicke abtragen, danach langsam hochbiegen. Dazu braucht man viel Fingerspitzengefühl. Es darf nicht brechen.

Zeichnung 4



Diese zwei Kieläste werden gegeneinander, fest zusammengebunden. Bevor der Kiel in den bis jetzt vorhandenen Kanurahmen gefädelt wird, legt ihr quer auf dem Boden ein paar alte Latten, damit der Kiel nicht ganz auf dem Boden zu liegen kommt. So lassen sich nachher die Rippen besser einbinden (Zeichnung 5).

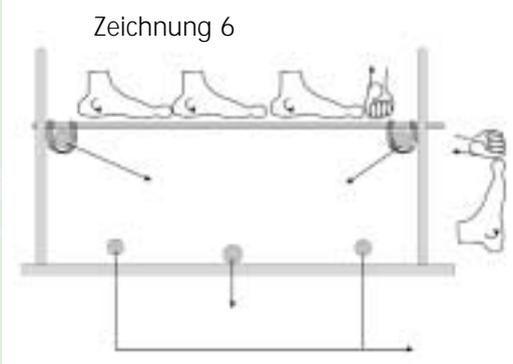
Zeichnung 5



Auf den Kiel wir nun noch mal ein etwas kleinerer Rahmen gebunden wie der Obere.

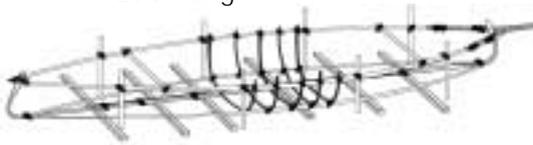
Der Querschnitt des Kanus in der Mitte sieht jetzt so aus:

Zeichnung 6



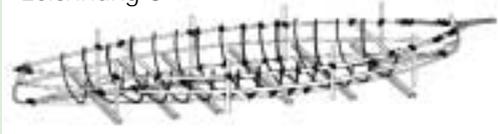
In diesen Rahmen bindet man nun daumendicke Haselnussgerten. Die Rahmenhaselnussstangen sind immer außen. Achtung: es dürfen nicht alle mit dem dicken Ende auf der gleichen Seite festgebunden werden sondern abwechselungsweise. Mit dem Binden beginnt man in der Bootsmitte und arbeitet dann jeweils auf den Bug und das Heck zu. Beim Biegen Vorsicht, nicht zu schnell sonst brechen die Haselnussgerten. Nebenher muss darauf geachtet werden dass der Boden flach bleibt.

Zeichnung 7



Sind die Rippen alle eingebunden, sollte das Kanu mit weiteren Längsversteifungen versehen werden (siehe Zeichnung 8).

Zeichnung 8



Danach kann das Kanu von den senkrechten Stützstangen gelöst werden. Wenn die Bindungen alle richtig stramm sind, werdet ihr stauen wie fest das Ganze geworden ist. Nun seid ihr fast fertig.

Die Folie mit der das Gerippe überzogen wird, sollte so groß sein, dass sie vorne und hinten ca. 2 Fuß länger ist wie das Kanu und seitlich sollte sie sich ca. eine Handbreit über die Bordwand nach innen schlagen lassen. Ohne Falten und Knitter wird es nicht gehen. Beim Beziehen geht man am besten so vor. Die Folie wird auf den Boden gelegt, das Gerippe daraufgestellt und die Folie über die Bordwand nach innen geschlagen und mit Klebeband fixiert. So sollte man sich allerdings nicht in das Boot setzen. Dort wo man später einsteigt und sitzt, legt man etwas Abfallsperrholz ins Boot, damit man beim Einsteigen nicht durch die Folie kracht. Zum Paddeln nimmt man eine ca. 2 m lange Latte und nagelt links und rechts aus Abfallholz Paddelblätter auf.

Nun braucht ihr nur noch ein Gewässer das so tief ist, dass ihr keinen Grundkontakt habt, das mag die Folie nicht so gern.