

Dieses Heft bringt:

- Seite 4 **Elia – starker Prophet, Schattenparker, Warmduscher und Weichei?**
Eine Gottesdienst-Predigt-Aktion von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 19 **Bibellesen – wozu?**
Vom Sinn des Bibellesens von Klaus Sturm, Stuttgart
- Seite 22 **Speichern unter: „by heart“**
Auswendiglernen von Bibelversen als eine Form der Andacht, ausprobiert und vorgestellt von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 25 **Die Sternstunde der Menschheit**
Eine Vorleseandacht von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 26 **Der K.d.R.**
Eine Vorlesegeschichte von Manfred Kyper.
Entdeckt von Gert Presch, Gomaringen
- Seite 29 **O.i.L – Orientierung im Leben**
Eine spielerische Vorbereitung auf den „Ernst des Lebens“ von Martin Wild, Reutlingen.
Für den Steigbügel bearbeitet von Gert Presch, Gomaringen
- Seite 39 **Opposite**
Ein Spiel mit Laptop und Beamer.
Für die Gruppenarbeit gestaltet von Thomas Volz, Stuttgart
- Seite 46 **Oligopoly**
Ein spielerischer Wettstreit um Marktanteile und gewinnbringende Aufträge von Peter Göttle, Flein
- Seite 50 **Tom Sawyers Erben**
Anregungen für action & fun an Bächen
zusammengestellt von Gert Presch, Gomaringen
- Seite 52 **Outdoor-Deal um Haribo & Co**
Ein Geländespiel um Schwarzhandel und Süßigkeiten entwickelt und ausprobiert von Tobias Härter, Gomaringen
- Seite 58 **Kluges Köpfchen oder ruhiges Händchen**
Ein Quiz- und Geschicklichkeitsspiel von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 63 **Ein Rollbrett zum vielfältigen Einsatz**
von Joachim Fritz, Schlat

„Was macht es denn für einen Sinn, dass ich immer wieder die Bibel lese und mich von ihr unterweisen lasse? Vieles von dem, was ich gelesen habe, vergesse ich wieder.“, mit diesen Worten beklagte sich ein Schüler bei seinem Rabbi. Die jüdische Legende, die von diesem Jungen erzählt, berichtet weiter: Der Rabbi gab seinem Schüler keine Antwort, sondern befahl ihm, einen Korb zu nehmen, damit zum nahen Fluss zu gehen und Wasser zu holen. Der Schüler wunderte sich zwar über diese eigenartige Weisung, gehorchte aber seinem Meister.

So sehr er sich auch bemühte, sein Bemühen blieb ohne Erfolg. Als er beim Rabbi ankam, war schon längst kein Wasser mehr im Korb. Daraufhin schickte der Rabbi ihn ein zweites Mal mit der gleichen Aufgabe zum Fluss. Und wiederum kam der Schüler mit nassem, aber leerem Korb zurück. Erneut sandte der Rabbi den Jungen zum Wasserholen. Als dieser wieder mit leerem Korb vor ihm stand, beklagte er sich bei seinem Rabbi. „Rabbi, es ist unmöglich! Dieser Korb wird nie Wasser fassen können. Was soll das?“ Daraufhin antwortete ihm der Rabbi: „Richtig! Der Korb wird nie das Wasser fassen und halten können, ebenso wenig wie du das Wort Gottes fassen und halten kannst. Aber sieh dir den Korb an: Durch das Wasser holen ist er sauber geworden!“

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

ich kann mir den Frust dieses Jungen gut vorstellen. Und wenn ich ehrlich bin, muss ich gestehen, dass es mir manchmal sogar ähnlich geht. Da lese ich morgens die Tageslosung und nur wenige Stunden später habe ich größte Schwierigkeiten, mich an deren Wortlaut zu erinnern. Freilich, höre ich diesen Vers dann wieder, ist die Erinnerung schnell wieder da. Es tut gut, zu wissen, dass es anderen auch so geht. Und es ist noch besser, zu wissen, dass mein morgendliches Lesen der Losung dennoch nicht umsonst ist.

Im Rahmen des Jahres der Bibel, möchten wir in diesem Steigbügel und in den kommenden Ausgaben das Thema Bibel gerne verstärkt zum Thema machen - inhaltlich wie auch methodisch. Deshalb haben wir eine kleine Reihe geplant, in der wir konkrete Tipps zum Bibellesen vorstellen oder wieder ins Gedächtnis rufen möchten.

Ihnen und euch wünsche ich immer wieder neue Entdeckungen im Buch der Bücher.

Mit herzlichen Grüßen

Heike Volz



ELIA - starker Prophet oder Schatten- parker, Warmduscher und Weichei?



GOTTESDIENST-PREDIGT-AKTION ODER BIBELARBEIT

Kurzbeschreibung

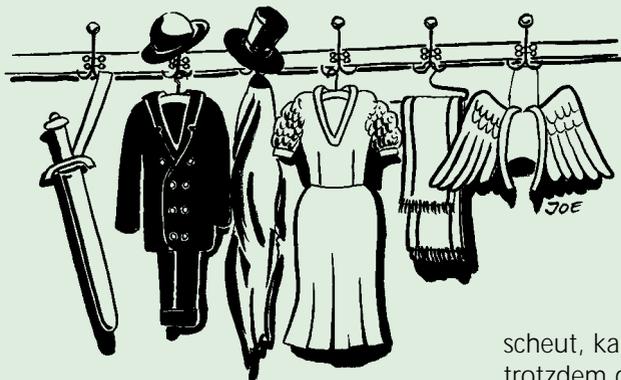
Die folgende Aktion kann bei einem „normalen“ Abend in der Jugendgruppe durchgeführt werden, eignet sich aber auch für große Gruppen als Predigt mit Aktion in einem Gottesdienst, z.B. auf Freizeiten.

In Kleingruppen werden Standbilder zu Textstellen aus der Elia-Geschichte erarbeitet. Anschließend zeigt jede Gruppe der geschichtlichen Reihenfolge nach ihr Standbild und liest dazu den Bibeltext vor oder erzählt ihn kurz. Dabei wird jeweils ein Digitalbild gemacht. Nach einem Liedblock folgt die „Predigt“/Gedan-

ken zum Bibeltext, parallel dazu werden die jeweils passenden Digitalbilder gezeigt. Dadurch wird die Predigt anschaulicher und alle sind direkt beteiligt und kommen persönlich in der Geschichte mit vor.

Material

Digitalkamera, Beamer, Laptop, Verkleidungsmaterial (biblisches Gewand für Ahab + Isebel, Elia-Gewand, weißes Tuch für Engel), bunte Tücher (grau, braun, grün, schwarz), evtl. Plastik- oder Holzschwerter, Textkärtchen mit Standbild-Aufgabe pro Gruppe



Technische Voraussetzungen

Man benötigt eine Digitalkamera, einen Beamer und einen Laptop. Damit die Bilder schnell zur Verfügung stehen und schon einige Minuten nach der Aufnahme für die Predigt eingesetzt werden können, ist es sinnvoll, die Technik schon vorher vorzubereiten. Beispielsweise kann bereits im Vorfeld eine Powerpoint-Präsentation erstellt werden, bei der dann lediglich die Bilder ausgetauscht werden müssen. Eine noch einfachere Möglichkeit der digitalen Diashow bietet das kostenlose Programm „Irfanview“, das unter www.irfanview.com heruntergeladen werden kann.

Besonders reizvoll ist es, wenn jedes Bild sogar noch einen passenden Untertitel bekommt, der zur Predigt passt und sich so noch besser einprägt.

Wer diese technischen Voraussetzungen nicht hat oder den Aufwand (der aber gar nicht so groß ist)

scheut, kann den Abend natürlich trotzdem durchführen. Entweder zuerst die Standbilder zeigen und danach die Auslegung dazu, oder parallel die Standbilder stellen und parallel dazu die entsprechenden Gedanken äußern.

Ablauf

1. Die Jugendlichen werden in Kleingruppen eingeteilt. Es gibt 12 Szenen zu stellen. Bei großen Gruppen in 12 Kleingruppen einteilen, bei kleineren Gruppen kann jede Gruppe 2-3 Standbilder erarbeiten. Jede Kleingruppe erhält ihren Bibeltext, liest ihn durch und erarbeitet ein Standbild zu der Szene.

2. Auf der „Bühne“ stellt nun eine Gruppe nach der anderen ihr Standbild und wird dabei fotografiert. Das Standbild wird jeweils gestellt und der Text dazu vorgelesen. So hören alle die Elia-Geschichte im Zusammen-



hang und haben somit nachher eine bessere „Grundlage“ für die Predigt. Damit die Standbilder besser wirken, ist es sinnvoll, wenn jede Gruppe, die die Bühne betritt die entsprechende Verkleidung anlegt. Die Verkleidungsstücke liegen bereits in Kisten bereit. Es empfiehlt sich, für jede Person eine eigene Kiste anzulegen. Elia, Ahab und Isebel tragen immer die gleichen Verkleidungsstücke, damit sie später als ein und dieselbe Person erkannt werden, auch wenn sie durch unterschiedliche Jugendliche dargestellt werden. Schlichte biblische Gewänder genügen - Elia trägt ein einfaches Gewand, Isebel und Ahab etwas „königlicheres“, der Engel ein weißes Leintuch. Wenn andere Personen in der Szene vorkommen, tragen diese keine Gewänder (nur die „normale“ Kleidung) oder auch sehr schlichte. Außerdem liegen noch Tücher bereit, damit mit dem braunen Tuch ein Stier entstehen kann, mit dem grünen ein Ginsterstrauch, etc.

3. Nach der Standbildaktion ist ein Liedblock angesagt. Während dieser Zeit werden die Digitalbilder auf den Laptop überspielt und in die digitale Diashow eingebracht.

4. Nun folgt die Predigt zum Bibeltext. Parallel dazu werden jeweils die entsprechenden Digitalbilder mittels Beamer groß an die Wand projiziert.

Anmerkungen

Diese Aktion ist zum einen natürlich lustig, weil man sich verkleidet, weil man sich gemeinsam einigen muss, wer was darstellt, weil es vielleicht lustig aussieht, wenn eine Person beim Standbild einen Stier mimt, etc. Diese Aktion ermöglicht aber auch viel Tiefgang. Zum einen befassen sich die Jugendlichen sehr genau mit dem Biblischen und erleben so die ganze Geschichte im Zusammenhang. Zum anderen fasziniert vor allem danach auch der Predigtteil, dem man gerade deshalb sehr gut zuhören und folgen kann, da die Einzelne/der Einzelne selbst darin vorkommt bzw. einem die bereits gesehenen Standbilder noch vor Augen sind.

Wer möchte, kann den Jugendlichen „ihre“ Standbildszenen ausdrucken und in der nächsten Gruppenstunde mitgeben. Die Bilder können aber auch für einen Gemeindegottesdienst verwendet werden.

Anregung

Dieser Vorschlag eignet sich aber auch für eine Bibelarbeit: Z.B.: für eine Bibelarbeit zum Thema: „Schattenparker, Warmduscher, Weichei oder Christ?“ Hier ist es sinnvoll, sich noch einige Spiele und Aktionen zum Thema zu überlegen. Wer eine besonders Interesse

weckende Einladung zu dem Abend vorher verteilen will, verschenkt Duschgels, auf die Aufkleber mit einem lustigen Bild, Datum, Uhrzeit und Ort des Abends und natürlich das Motto: „Schattenparker, Warmduscher, Weichei oder Christ?“ zu lesen sind.

Durchführung

Die Seiten mit den weißen Kästchen werden kopiert. Die weißen Kästchen werden ausgeschnitten. Sie dienen den einzelnen Gruppen als Grundlage für ihre Vorbereitung. Die eingerahmten Texte dienen der Mitarbeiterin oder dem Mitarbeiter als Vorlesetext zum oben genannten Bibeltext.

Bibelstelle:

1. Kön. 16, 30-33; 17,1; 18,1-16

Inhalt:

Ahab trotzig -> kein Regen

Personen:

Ahab, Isebel, evtl. Hofstaat, Elia + Sprecher

Ahab, der König von Israel, war an einem großen Unheil schuld. Er und seine Familie machten sich nichts mehr aus den Geboten des Herrn. Ahab tat, was der Herr verabscheute, noch schlimmer als seine Vorgänger. Nicht genug, dass er am Götzendienst festhielt; er ging noch

weiter und heiratete Isebel, die Tochter eines fremden Königs mit fremden Göttern und Götzen. Und Ahab begann, ihren Götzen Baal zu verehren und ihn anzubeten. Er baute ihm in Samaria sogar einen Tempel mit einem Altar, ebenso für die Göttin Aschera. Mit allem, was er tat, schürte er den Zorn des Herrn, des Gottes Israel, so sehr wie kein anderer israelitischer König vor ihm.

Da schickte Gott seinen Propheten Elia zu König Ahab und ließ ihm sagen: „Ich schwöre bei dem Herrn, dem Gott Israels, dem ich diene: Es wird in den nächsten Jahren weder Tau noch Regen geben, bis ich es sage.“

Wochen und Monate vergingen ohne Regen.



Bibelstelle:

1. Kön. 18, 17-20; 25-29

Inhalt:

Baal-Anbetung mit Stier

Personen:

Stier, Priester, Altar + Sprecher

Nach einigen Wochen und Monaten ohne Regen ging Elia zu Ahab. Ahab begrüßte den Propheten mit den Worten: „So, da ist er ja, der Mann, der Israel ins Verderben gestürzt hat!“ Elia widersprach: „Nicht ich bin an dem Unheil schuld, sondern du und deine Familie! Ihr macht euch nichts mehr aus den Geboten des Herrn. Du, Ahab, verehrst lieber den Götzen Baal und seine Statuen als den Herrn. Aber jetzt fordere ich dich auf: Schick die 450 Propheten Baals alle zu mir auf den Berg Karmel! Auch die 400 Propheten der Aschera, die von Königin Isebel versorgt werden, sollen kommen. Sende Boten ins Land und lass alle Israeliten zu einer Volksversammlung auf den Karmel rufen.“ Alle kamen auf den Karmel. Als alle versammelt waren, trat Elia vor die Menge und rief: „Wie lange noch wollt ihr auf zwei Hochzeiten tanzen? Wenn der Herr der wahre Gott ist, dann gehorcht ihm allein! Ist es aber Baal, dann dient nur ihm!“ Das Volk sagte kein Wort, und so fuhr Elia fort: „Ich stehe hier vor euch als einziger Prophet des Herrn, der noch übriggeblieben ist, und dort stehen 450 Propheten Baals. Und

nun bringt uns zwei junge Opfertiere. Die Propheten Baals sollen sich einen aussuchen, ihn in Stücke schneiden und auf das Brennholz legen, ohne es anzuzünden. Den anderen Stier will ich als Opfer zubereiten und auch ich werde kein Feuer daran legen. Dann betet ihr, die Propheten Baals, euren Gott an, ich aber werde zum Herrn beten. Der Gott nun, der mit Feuer antwortet, der ist der wahre Gott. Die ganze Volksmenge rief: „Ja, das ist gut!“

Die Baalspriester fingen an, sie schlachteten ihren Stier und bereiteten ihn für das Opfer zu. Dann begannen sie zu beten. Vom Morgen bis zum Mittag riefen sie ununterbrochen: „Baal, Baal, antworte uns doch!“ Sie tanzten um den Altar, den man für das Opfer errichtet hatte. Aber nichts geschah, es blieb still.

Als es Mittag wurde, begann Elia zu spotten:

„Ihr müsst lauter rufen, wenn euer großer Gott es hören soll!

Bestimmt ist er gerade in Gedanken versunken, oder er musste mal austreten.

Oder ist



er etwa verweist? Vielleicht schläft er sogar noch, dann müsst ihr ihn eben aufwecken!“

Da schrien sie, so laut sie konnten, und ritzen sich nach ihrem Brauch mit Messern und Speeren die Haut auf, bis das Blut an ihnen herunterlief. Am Nachmittag schließlich gerieten sie vollends in Ekstase. Dieser Zustand dauerte bis gegen Abend an. Aber nichts geschah, keine Antwort, kein Laut, nichts.

Bibelstelle:

1.Kön. 18, 30-38

Inhalt:

Gottes-Anbetung mit Stier

Personen:

Stier, Elia, Altar, evtl. Hintergrund-Zuschauer + Sprecher

Dann forderte Elia das Volk auf: „Kommt jetzt zu mir herüber!“ Sie versammelten sich um ihn, und er baute vor aller Augen den Altar des Herrn wieder auf, den man niedergedrissen hatte. Rund herum zog er einen Graben. Dann schichtete er Brennholz auf den Altar und legte den Opferstier auf das Holz.

Zuletzt befahl er: „Holt vier Eimer Wasser und gießt sie über das Opfer und das Holz!“

Dies genügte ihm aber noch nicht, und so gab er den gleichen Befehl ein zweites und ein drittes Mal, bis das Wasser schließlich auf allen Seiten am Altar herunterlief und den Graben füllte.

Und Elia trat vor den Altar des Herrn und betete laut: „Herr, du Gott Abrahams, Isaaks und Israels! Heute sollen alle erkennen, dass du allein der Gott unseres Volkes bist und sie wieder dazu bringen willst, dir allein zu dienen.“

Da ließ der Herr Feuer vom Himmel fallen. Es verzehrte nicht nur das Opferfleisch und das Holz, sondern auch die Steine des Altars und den Erdboden darunter. Sogar das Wasser im Graben leckten die Flammen auf.

Als die Israeliten das sahen, warfen sie sich zu Boden und riefen: „Der Herr allein ist Gott! Der Herr allein ist Gott!“



Bibelstelle:

1.Kön. 18, 39-40

Inhalt:

Abschlachtung der Baals-Priester

Personen:

Elia (befiehlt), „Abschlachter“, Baals-Priester (tot + dem Tode nahe) + Sprecher

Elia war stolz geschwellt, er fühlte sich großartig. Jetzt hatte das Volk erkannt, wer der wahre Gott war. Er befahl: „Packt die Propheten Baals! Keiner soll entkommen!“ Sie wurden festgenommen, und Elia ließ sie hinunter an den Fluss Kishon führen und dort hinrichten.

Bibelstelle:

1.Kön. 18, 41-44

Inhalt: Elia betet**Personen:**

Elia (betet), Diener (hält Ausschau) im Hintergrund, Sprecher

Selbstbewusst sagte Elia zu Ahab: „Geh und lass dir etwas zu essen und zu trinken bringen, denn gleich fängt es an zu regnen, ich höre es schon rauschen!“

Elia stieg zum Gipfel des Karmel hinauf, verbarg das Gesicht zwischen den Knien und betete. Nach einer Weile befahl er seinem Diener: „Steig auf den höchsten Punkt des Berges, und blick über das Meer! Dann sag mir, ob du etwas Besonderes siehst.“

Der Diener ging, hielt Ausschau und meldete: „Kein Regen in Sicht!“ Doch Elia schickte ihn immer wieder, und beim siebten Mal sah der Diener eine kleine Wolke am Horizont. Da befahl Elia: „Lauf schnell zu Ahab und sag ihm, er soll sofort anspannen und nach Hause fahren, sonst wird er vom Regen überrascht!“

Bibelstelle:

1.Kön. 18, 45-46

Inhalt:

Elia fühlt sich sehr stark und erfolgreich vor Ahab, rennt vor Pferd her

Personen:

evtl. Pferde, Ahab, Elia + Sprecher

Kaum hatte Elia den Diener zu Ahab geschickt, da kam auch schon ein starker Wind auf, und schwarze Wolken verfinsterten den Himmel. Es dauerte nicht mehr lange, und ein heftiger Regen prasselte nieder. Ahab bestieg hastig seinen Wagen und fuhr in Richtung Jesreel. Da kam die Kraft des Herrn über Elia. Der Prophet band sein Gewand mit dem Gürtel hoch und lief vor Ahabs Wagen her bis Jesreel.



Bibelstelle:

1. Kön. 19, 1-2

Inhalt: Isebel ist „stinkig“

Personen:

Isebel, Ahab, evtl. empörte Leute im Hintergrund, Bote + Sprecher



Ahab berichtete Isebel alles, was Elia getan hatte, vor allem, wie er die Propheten Baals mit dem Schwert getötet hatte. Da schickte Isebel einen Boten zu Elia, der ihm ausrichten sollte: „Die Götter sollen mich, Isebel, schwer bestrafen, wenn ich dir nicht heimzahle, was du den Baalspriestern angetan hast! Morgen um diese Zeit bist auch du ein toter Mann, das schwöre ich!“

Bibelstelle:

1. Kön. 19, 3-4a

Um was geht's:

Elia Weichei, hat Angst, haut ab, ist ausgelaugt

Personen:

Elia + einige, die hinterher schauen + Sprecher

Als Elia hörte, was Isebel mit ihm vorhatte, packte ihn große Angst. Er war gar nicht mehr stark und selbstsicher, sondern verzagt und voller Angst. Er rannte um sein Leben und floh bis nach Beerscheba ganz im Süden Judas. Ganz alleine wanderte er einen Tag lang weiter bis tief in die Wüste hinein.

Bibelstelle:

1. Kön. 19, 4b-5

Inhalt:

Elia unter dem Ginsterstrauch

Personen:

Elia + 2 Ginster + Sprecher

Tief in der Wüste angekommen, ließ sich Elia unter einen Ginsterstrauch fallen und wünschte, tot zu sein. „Herr, ich kann nicht mehr!“ stöhnte er. „Lass mich sterben! Irgendwann wird es mich sowieso treffen, wie meine Vorfahren - warum nicht jetzt?“ Er streckte sich unter dem Ginsterstrauch aus und schlief ein.

Bibelstelle:

1. Kön. 19, 6-7

Inhalt:

Elia bekommt von Engel Wasser und Brot

Personen:

Elia, Engel, evtl. Ginster, Sprecher

Elia lag unter dem Ginsterstrauch. Plötzlich wurde er wach gerüttelt. Ein Engel stand bei ihm und forderte ihn auf: „Elia, steh auf und iss!“



Als Elia sich umblickte, entdeckte er neben seinem Kopf einen Brotfladen und einen Krug Wasser. Er aß und trank und legte sich wieder schlafen. Doch der Engel des Herrn kam wieder und rüttelte ihn zum zweiten Mal wach. „Steh auf, Elia, und iss!“ befahl er ihm noch einmal. „Sonst schaffst du den langen Weg nicht, der vor die liegt.“ Da stand Elia auf und aß und trank.

Bibelstelle:

1. Kön. 19, 8-9a

Inhalt:

Elia geht weiter, neu gestärkt

Personen:

Elia, Engel, evtl. Ginster, Sprecher

Elia hatte gegessen und getrunken. Die Speise gab ihm so viel Kraft, dass er vierzig Tage und Nächte hindurch wandern konnte, bis er zum Berg Gottes, dem Horeb kam.

Bibelstelle:

1. Kön. 19, 9b-15

Inhalt:

Elia vor der Höhle, Gott im sanften Säuseln

Personen:

nur Elia, alle anderen sind Sprecher

Bei diesem letzten Teil nur Elia vor der Höhle als Standbild stellen, da es schwierig ist, Gott darzustellen. Dafür aber lesen alle anderen den Text, evtl. überlegen, ob ihr euch auf verschiedene Raumecken verteilt, um ihn zu lesen.

Alle sind Sprecher und lesen den gesamten Text gemeinsam, auch das, was Elia sagt. Nur die wörtliche Rede von Gott wird von einer einzelnen Person gelesen, damit dies stärker wirkt.

Vorlesetext für alle

Alle:

Elia war am Berg Gottes, dem Karmel, angekommen. Dort ging er in eine Höhle, um darin zu übernachten.

Sprecher/in:

Plötzlich sprach der Herr zu ihm:
Gott: „Elia, was tust du hier?“

Alle:

Elia antwortete:

Sprecher/in:

„Ach Herr, du großer und allmächtiger Gott, mit welchem Eifer habe ich versucht, die Israeliten zu dir zurückzubringen! Denn sie haben den Bund mit dir gebrochen, deine Altäre niedergerissen und deine Propheten ermordet. Nur ich bin übriggeblieben, ich allein. Und nun trachten sie auch mir nach dem Leben.“ Da antwortete ihm der Herr:

Gott:

„Komm aus deiner Höhle heraus und tritt vor mich hin! Denn ich will an dir vorübergehen.“

Sprecher/in:

Auf einmal zog ein heftiger Sturm herauf, riss ganze Felsbrocken aus den Bergen heraus und zerschmetterte sie. Doch der Herr war nicht in dem Sturm.

Als nächstes bebte die Erde, aber auch im Erdbeben war der Herr nicht. Dann kam ein Feuer, doch der Herr war nicht darin. Danach hörte Elia ein leises Säuseln.

Er verhüllte sein Gesicht mit dem Mantel, ging zum Eingang der Höhle zurück und blieb dort stehen.

Und noch einmal wurde er gefragt.

Gott:

„Elia, was tust du hier?“

Alle:

Elia jammerte:

Sprecher/in:

„Herr, ich habe mich immer für dich eingesetzt und für dich gekämpft, und jetzt trachten sie auch mir nach dem Leben!“

Da gab ihm der Herr einen neuen Auftrag.



PREDIGT

Bild 1

Ahab, der Böse. Er tat alles, was Gott missfiel. Andere Götter führte er ein, baute ihnen Tempel, heiratete Isebel, die Tochter eines fremden Königs mit fremden Götzen.

Gott will sich das nicht mehr länger mit anschauen und schickt Elia zu Ahab. Elia darf ausrichten: „Ich schwöre bei dem Herrn, dem Gott Israels, dem ich diene: Es wird in den nächsten Jahren weder Tau noch Regen geben, bis ich es sage.“ Wochen und Monate vergehen ohne Regen.

Elia behält Recht.

Elia wurde von Gott selbst beauftragt.

Starker Elia. Es ist deutlich, Gott steht hinter ihm. Sehr viel zu befürchten hat er auch nicht, schließlich ist er nur ein Bote, und als er es sagt, ist es auch nicht sicher, ob er überhaupt Recht hat.

Elia auf der sicheren Seite.

Elia, der starke Prophet.

So stark fühle ich mich manchmal auch. Wenn alles so läuft, wie ich es mir vorstelle, wenn mir alles gelingt, wenn ich das Gefühl habe, Gott steht hinter mir.

Bild 2

Ahab wird kribbelig, ewig kein Regen. Und dann schon wieder dieser coole Elia, Prophet Gottes.



Jetzt stellt er auch noch Bedingungen. Es soll ausprobiert werden, wer stärker ist, Ahabs Götzen oder Elias einer Gott. Und alle Israeliten sollen zu einer Volksversammlung kommen.

Wer ist denn Elia, dass er so vor einem König auftreten kann? Aber er fühlt sich immer noch stark. Nix mit Weichei oder Schattenparker.

Dafür wirken die anderen ziemlich jämmerlich. Die Baalspriester haben hier eine Weichei-Funktion, man könnte dadurch auch ein neues Weichei-Wort prägen: Weichei, Schattenparker, Warmduscher und Götzenanbeter...

Tja, da geht es mir auch gut. Wenn ich merke, andere sind auf dem falschen Dampfer, andere mit ihrer Esoterik-Welle, mit Horoskop oder Atheismusgerede. Da bin auch ich stark und lache über die anderen Weicheier, Götzenanbeter oder Gottverleugner.

Bild 3

Wow! Einmal so ein Glaubens- und Gotteserlebnis haben wie Elia! Aus dem Nichts, nein, eher sogar aus dem Unmöglichen (denn wo kann Feuer aus dem Nichts kommen, und dann auch noch da, wo alles vor Wasser trieft...!) aus Gottes Gegenwart schöpfen!

So ein Wahnsinns-Erlebnis wünsche ich mir auch. Vielleicht ... (... - hier etwas einfügen, was zu den Personen der Zielgruppe passt)... , einmal so cool und stark sein wie Elia - wer wünscht sich das nicht im Geheimen!

Ja, das wäre schon super. Aber wenn nicht? Ich muss mir immer wieder klar machen, dass Gott auf jeden Fall wirkt, und dass es reicht, wenn ich mein Bestes gebe, den Rest macht er, darauf darf ich vertrauen.

Aber cool wäre es schon, so ein Erfolgs-Mitarbeiter zu sein wie Elia.

Bild 4

Na, jetzt wird's fast schon blutrünstig. Elia macht keine halben Sachen.

Er bringt nicht nur seine Israeliten wieder auf die richtige Seite zum einen, wahren Gott. Nein, er räumt auch die anderen Versuchungen aus dem Weg. Hier die Baals-Priester. Elia in vollem Einsatz für Gott.

Setze ich mich auch so voll ein für Gott, oder gehe ich manche Sachen etwas halberziger an?

Bild 5

Der Elia ist ja schon das Obervorbild. Nein, er wird nach so einem Erfolg nicht eingebildet und denkt, was er für ein toller Macker ist. Er vergisst bei all seinem Erfolg und seinen Hoch-Gefühlen Gott nicht.

Er betet, wendet sich immer wieder Gott zu.

Er vergisst nicht, dass alles aus Gottes Hand kommt.

Wie sieht es da bei mir aus? Wenn bei mir alles prima läuft, bin ich sehr schnell versucht, mir selbst auf die Schulter zu klopfen und zu sagen: Wow, das hast du wieder gut gemacht. Da hast du aber ...

(... - hier etwas einfügen, was zu den Personen der Zielgruppe passt)... , da können sich die anderen echt was anschauen!

Wem geht es nicht so?

Aber Elia betet, wendet sich auch im größten Erfolg immer wieder Gott zu.



Bild 6

Na, aber der Elia ist wohl doch auch nur ein Mensch. Er rennt vor Ahabs Pferd her, als wäre das gar nichts. Er genießt es schon, vor dem König so eine Nummer abzuziehen. Elia kommt mir hier sehr menschlich vor, Erfolg genießen, das kenne ich auch.

Bild 7

Au weia, jetzt wird's ernst. Wehe, wenn jemand in einer solchen Machtposition mal so stinkig ist, und dann noch so eine, die anscheinend auch ihren Mann im Griff hat. Sie schwört Elia Rache – und den sicheren Tod.

Bild 8

Hoppla. Was jetzt? Was ist aus dem starken Elia geworden? Er hat Angst und rennt davon. Haut einfach ab. Nicht mehr stark und selbstsicher, voller Angst. Ein absolutes Weichei, ein Warmduscher, Schattenparker, vor-Frauendrohung-Wegrenner, ein Hosenpisser, Angsthaber, Nicht-auf-Gott-Vertrauer...

Bild 9

Da liegt er, das Weichei, der Schattenparker, der vor-Frauendrohung-Wegrenner, der Nicht-auf-Gott-Vertrauer, der Nur-noch-sterben-Woller.



Meine erste Reaktion ist: au Mann, Elia, jetzt hast du so viel erlebt, du solltest doch wissen, dass Gott bei dir ist!

Aber dann schaue ich auf mich selbst und werde ehrlich: wie oft habe ich schon Gottes Begleitung und seinen Segen erlebt. Und wenn es dann plötzlich mal nicht so flutscht, dann bin ich doch keinen Deut anders als Elia. Wer von euch war nicht auch schon verzagt und mutlos? Wer von euch hat nicht auch schon das Weichei rausgehängt, obwohl wir doch wissen sollten, dass Gott dabei ist?

Wo ist da plötzlich unser Glaube, dem wir uns vielleicht noch kurz vorher so sicher waren?

Bild 10

Gott lässt Elia nicht liegen. Er schickt ihm das, was er braucht. Jemanden, der da ist, nur für ihn.

Jemanden, der ihn neu stärkt und ihm das Notwendigste bringt, was er gerade braucht.

Fallen dir auch Situationen ein, in denen du so am Boden warst? Wen hat Gott dir geschickt? Eine Person, die dir zugehört hat? Jemand, der dir einen guten Tipp gab? Oder jemanden, der dich rausgeholt hat aus deinem Selbstmitleid? Es kann sehr unterschiedlich sein, wen Gott schickt, oder wie er hilft.

Bild 11

Elia geht weiter, neu gestärkt. Er hat von Gott neue Kraft bekommen.

Und er weiß wieder genauer, wer hier der ganz Starke ist, auf den man sich verlassen kann: Gott. Nicht ich muss der große Macher, der immer und ewig Starke sein. Gott hat Elia nicht ausgelacht. Vor Gott muss ich mich nicht ständig beweisen. Vor Gott darf ich auch ein Weichei sein. Vor Gott darf ich auch mal verzagen.

Gott hat Elia deshalb nicht aussortiert, als „untauglich“. Er will ihn weiter als Mitarbeiter. Er hilft ihm neu auf.

Und für Elia war das Erlebnis auch ganz gut. Von Gott zu reden, wenn alles super läuft, ist nicht so schwer. Aber auch auf ihn zu vertrauen, wenn mal Gegenwind kommt, das ist nicht so leicht. Gott hilft mir dabei.



Bild 12

Elia nimmt sich Zeit. Er redet wieder mit Gott, sagt ihm, was ihn belastet. Und Gott zeigt sich. Aber gar nicht so, wie Elia es erwartet. Nicht groß und gewaltig, wie Elia das vielleicht gerade gerne sehen würde, um wieder zu Hochform aufzulaufen.

Nein, Gott zeigt sich im sanften Säuseln. Im zarten Windhauch. Gott ist nicht nur gewaltig, wie bei dem Stieropfer, sondern auch zärtlich und liebevoll. Ganz langsam und behutsam richtet er Elia wieder auf. Und gibt ihm einen neuen Auftrag. Ich wünsche jedem einzelnen hier, dass er auch Gottes Gegenwart immer wieder erleben darf, wie Elia. In den Zeiten, in denen ihr voller Power durchstartet und andere mitreißt.

Aber auch in den Zeiten, in denen ihr Gottes zarte Hand braucht.

Von daher muss ich zum Abschluss sagen: unser Motto für den heutigen Abend stimmt doch nicht ganz. Klar, ein Christ ist eigentlich kein Schattenparker, Warmduscher oder Weichei. Auch wenn andere vielleicht öfters mit dem Finger auf uns zeigen, und uns wegen unseres Glaubens als Weichei bezeichnen. Der Glaube macht uns nicht zum Weichei.

Aber was nicht stimmt, ist, dass ich kein Weichei sein darf. Vor Gott darf ich stark UND schwach sein. Gott liebt die starken Typen und die Weicheier, und er begleitet jeden auf seinem Weg.

Ich wünsche euch Gottes Begegnung, wie Elia es erlebt hat. Elia begegnete Gott in der Stille. Nehmen wir uns noch Zeit und Stille, um bereit zu sein für Gottes sanft spürbare Gegenwart?

Deshalb: Gottes Segen für alle Elia-Nachahmer, für alle Baals-Bekehrer, Gott-Verkünder und Stark-im-Glauben-Mitarbeiter.

Gottes Segen aber auch für alle Weicheier, Warmduscher, Schattenparker, Nicht-auf-Gott-Vertrauer, Zweifler, Angsthaber und Auszeit-Braucher!

Um Gott auch jetzt zu begegnen, halten wir eine kurze Stille und stimmen dann mit ein in das Lied „In der Stille angekommen“.

Im Internet haben wir einen „Regieplan“ hinterlegt, der die einzelnen Szenen, wie auch die Predigtteile nebeneinander zeigt. Zusätzlich dazu bieten wir Ihnen und euch Bildüber- bzw. Bildunterschriften zu den einzelnen Szenen an. Auch gibt es die Möglichkeit, die Nummern der Digitalbilder in eine spezielle Spalte einzutragen. Dieser Regieplan kann heruntergeladen werden unter:

www.ejwue.de/steigbuegel

Bibellesen - WOZU?

VOM SINN DES BIBELLESENS



Wie kommt's, dass die Bibel das Buch ist, das fast alle haben und kaum jemand liest darin? Selbst Christen, die es ernst meinen mit ihrer Beziehung zu Gott, haben da manchmal ihre Schwierigkeiten. Mit schlechtem Gewissen schielen sie auf ihre Bibel und denken: ich sollte regelmäßiger lesen. Die „Stille Zeit“ ist eine solche Gelegenheit, morgens oder abends. Oder man liest fortlaufend miteinander ein biblisches Buch. Es ist überhaupt wichtig, die Bibel gemeinsam zu lesen und sich auszutauschen. Aber was macht mir das alles interessant und lebenswichtig?

- **Die Bibel muss mir vom Lesebuch zum Lebensbuch werden!**
- **Sie sagt mir, was ich mir selbst niemals sagen kann.**
- **Sie ist mir Korrektur und Ansporn, sie gibt mir Trost und Kraft.**
- **Sie ist ein Spiegel des Lebens mit all seinen Möglichkeiten und Unmöglichkeiten.**

Vor allem aber: Sie kann mir nur etwas sagen, wenn ich etwas von ihr erwarte.

Gott redet zu mir, sein Geist schließt mir die Schrift auf, wenn ich Gott darum bitte.

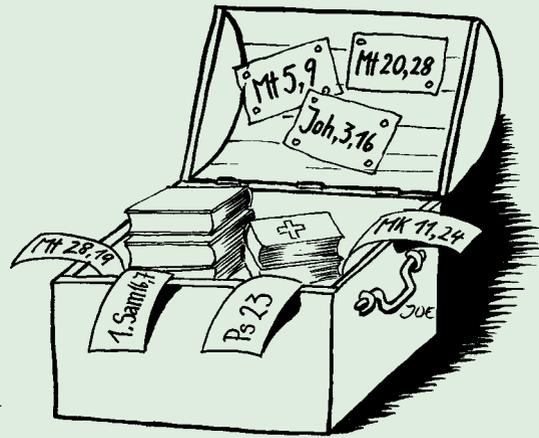
Die Botschaft der Bibel ist nicht das Sahnehäubchen auf meinem selbst gemanagten Leben, sondern Kursbuch und „Projekthandbuch“ für meine Zeit auf diesem Planeten.

In 1. Timotheus 3,15 wird ganz kurz zusammengefasst, was die Bibel will und kann. Sie ist die Heilige Schrift, „die dich unterweisen kann zur Seligkeit durch den Glauben an Jesus Christus“. Martin Luther hat aus dieser Einsicht sein Prinzip der Auslegung der biblischen Schriften gemacht. Er sagt, dass bei der Auslegung der Bibel darauf zu achten ist, „was Christum treibet“, also, was auf Christus und seine Bedeutung hinweist.

Es ist gut, wenn wir uns informieren über die geschichtliche Situation und alles, was wir über die Zeit der Bibel wissen, um sie besser zu verstehen. Es ist gut, wenn wir nicht nur einzelne „Happen“ für uns bewerten, einzelne Worte. Darum sollte es jede und jeder mal versuchen, die Bibel ganz zu lesen – beim 3. Buch Mose sollte man aber nicht anfangen, denn in Ahnenreihen verliert sich auch der aufmerksamste Leser. Aber die ganze Bibel ist ein Abenteuer, das uns die Größe der Botschaft Gottes an seine Menschen zeigt.

Auf der anderen Seite leben wir aber auch vom unmittelbaren Zuspruch. Es gibt zentrale biblische Worte, die uns bewegen und begleiten können. Denn das Bibelwort tut, was es sagt. Es ist nicht nur Information, sondern „performatives Wort“, d.h. es ändert die Situation,

indem es gelesen und gesagt wird. Es „veranstaltet“ etwas mit uns (vgl. das englische „to perform“: ausführen, tun, verrichten, aus lateinisch: „performare“), es erneuert oder hinterfragt. Auch der Satz „Ich liebe dich!“ ist nicht nur Information, sondern ein „performatives“ Wort: es verändert die Situation zwischen zwei Menschen, auch wenn noch nicht ausgemacht ist, ob dieses Liebesbekenntnis erwidert wird.



Darum ist es gut, sich zentrale Worte der Bibel zu merken, sie auswendig zu lernen. Der Engländer nennt es „learning by heart“: es ins Herz nehmen! Das ist dann ein Schatz, den mir niemand mehr nehmen kann. Manch einer hat das zu schätzen gewusst, als er im Krieg in Gefangenschaft geriet oder in anderen Ländern als verfolgter Christ eingesperrt wurde und

keine Bibel bekam. Auch im täglichen Leben zeigt sich, dass auswendig Gelerntes tiefer eindringt und stärker prägt.

Gott will uns begegnen. Er tut dies auf mehrfache Weise.

In der Gestalt des „fleischgewordenen“ Wortes Gottes (Jesus Christus).

In der Gestalt des geschriebenen Wortes Gottes (Bibel).

In der Gestalt des verkündigten Wortes Gottes (Predigt).

Das geschriebene Wort Gottes ist dabei zentral, da es auf den lebendigen Christus weist und auch die Predigt nicht ohne den Bezug zur geschriebenen Bibel sein kann. Es muss aber immer wieder vom Gelesenen zum Gelebten werden, muss sich sozusagen „verflüssigen“ in unser Leben hinein, dann erst wird es fruchtbar. Denn auch die geschriebene Bibel kommt ja aus dem gelebten Leben, aus der Erfahrung Gottes.

Schließlich ein Letztes: Die Bibel ist ein Buch wie jedes andere - zugleich aber kein Buch wie jedes andere!

Sie ist Gotteswort im Menschenwort und Menschenwort im Gotteswort.

Wie denn das? Ist das denn nicht nur eine Wortspielerei?

Die ganze Wahrheit lässt sich oft nur in einander ergänzenden Sätzen ausdrücken. Ein wichtiges Beispiel ist Jesus selbst. Weil Jesus Mensch war wie wir und zugleich sagte:

„Ich und der Vater sind eins“

(Johannes 10,30), hat sich die Kurzformel „Wahrer Mensch und wahrer Gott“ ausgebildet. Beide Aussagen sind zutreffend. Nur miteinander umschreiben sie das Geheimnis, das menschliche Vernunft nicht begreifen und abhaken kann!

Was bringt mir das Bibellesen?

Gelassenheit und innere Freude.

Gewissheit, dass Gott mit mir durch mein Leben geht. Dass er mir vergibt und mich immer wieder erneuert.

Das ist dann Grundlage für ein aktives Leben der Nächstenliebe, der Tat (Galater 5,6.13.22 und 1. Thessalonicher 3,12).



der Steigbügel



Speichern unter: „by heart“

AUSWENDIGLERNEN VON BIBELVERSEN ALS EINE FORM DER ANDACHT

Vorbemerkung

Eine kurze Episode zur Verdeutlichung: In unserer Jungenschaft hatten wir eine Nachtwanderung auf dem Programm. Eine Stunde lang keuchten wir bei Eiseskälte den Albrauf hoch.

Dann ist es Tradition, dass wir in einem Gasthaus einkehren, etwas essen, wobei Alkohol tabu ist. Ich hatte an diesem Tag beruflich noch einen Termin und konnte auf dem Hinweg nicht mitgehen, sondern ließ mich von meiner Frau zu dieser Gaststätte fahren. Ich betrat das voll besetzte Lokal, ging auf den Tisch zu, an dem unsere Jugendlichen mit dem anderen Leiter saßen. Da rief mir einer der Jungen laut entgegen: „Ich sage in Zukunft nicht, dass ihr Knechte seid. Euch aber habe ich gesagt, dass ihr Freunde seid.“ Er

wollte mir zeigen, dass er den Bibelvers auswendig gelernt hatte. Es kümmerte ihn überhaupt nicht, dass er in einem Gasthaus saß und wildfremde Menschen zuhörten, die das Geschehen gar nicht einordnen konnten. Mich hatte diese Begebenheit sehr gefreut.

Regelmäßig haben wir in unserer Gruppe im vergangenen Jahr Andachten so gehalten, dass wir Bibelverse auswendig lernen ließen. Wir haben beste Erfahrungen gemacht! Es war überhaupt kein Problem, die Jugendlichen zu motivieren.

Auswendiglernen ist nicht veraltet! Ich sehe heute darin wieder eine gute Chance. Biblische Texte auswendig zu können, ist Gold wert. Der große Theologe Adolf Schlatter,

von dem seine Studenten berichteten, dass er das ganze Neue Testament auswendig konnte, sagte:

„Wer sich einen Schatz biblischer Worte gesammelt hat, die ihm aufgeschlossen sind und zu ihm reden, der ist reich.“



Vorgehensweise

1. Ich kopiere den Text so oft, dass jeder Jugendliche unserer Gruppe ein Exemplar erhalten kann. Vier oder fünf Texte halte ich für diejenigen in Reserve, die an diesem Abend verhindert sind.

Das Papier mit dem Text sollte ein geeignetes Format haben, da die meisten unserer Gruppenmitglieder die Zettel in der Geldbörse verstauen.

2. Am Ende der Gruppenstunde werden die Zettel ausgeteilt. Der Text wird zwei- oder dreimal laut gelesen. Der Leiter hält eine kurze Andacht, so dass die Bedeutung des Verses klar ist.

Die Jugendlichen versuchen häufig, den Text gleich auswendig herzusagen. Das gilt allerdings nicht.

Es wird vereinbart, dass je nach Programm der Bibelvers beim nächsten oder übernächsten Mal auswendig aufgesagt wird.

Belohnung ist wichtig! Alle, die den Vers auswendig können, bekommen eine kleine Tafel Schokolade oder einen Schokoriegel. Meistens können alle den Text auswendig! Der Leiter / die Leiterin muss schauen, wie diese Auslagen zu finanzieren sind (vielleicht aus den Einnahmen einer Altpapiersammlung oder aus einem Zuschuss der Kirchengemeinde oder man sucht sich speziell für diese Sache einen Sponsor).

Mögliche und bewährte Texte wären (Kopiervorlage):

Ich sage in Zukunft nicht, dass ihr Knechte seid. Euch aber habe ich gesagt, dass ihr Freunde seid.

(Joh. 15, 15)

Es ist dir gesagt, Mensch, was gut ist, nämlich Gottes Wort halten und Liebe üben und demütig sein vor deinem Gott. (Micha 6, 8)

Jesus Christus spricht:
Ich bin in die Welt gekommen als ein Licht, damit, wer an mich glaubt, nicht in Finsternis bleibe. (Joh. 12, 46)

Dennoch bleibe ich stets an dir, denn du hältst mich bei meiner rechten Hand, du leitest mich nach deinem Rat und nimmst mich am Ende mit Ehren an.

(Psalm 73, 23)

Darum, ist jemand in Christus, so ist er eine neue Kreatur; das Alte ist vergangen, siehe, es ist alles neu geworden! (2. Kor. 5, 17)

So halten wir nun dafür, dass der Mensch gerecht werde ohne des Gesetzes Werke, allein durch den Glauben. (Römer 3, 28)

In keinem anderen ist das Heil, auch ist kein anderer Name unter dem Himmel den Menschen gegeben, durch den wir sollen selig werden.

(Apg. 4, 12)

5. Bei den Andachten sollten auch die Methoden gewechselt werden. Also nicht jede Woche einen Vers auswendig lernen lassen. Im Monat ein Mal hielte ich für passend.

6. Wie gesagt, die Methode des Auswendiglernens hat sich in unserer Jugendgruppe bestens bewährt. Auch nach einem Jahr gibt es keine Ablehnung. Anderen Gruppen kann ich diese Form der Andacht auf Grund unserer Erfahrungen nur empfehlen.

der Steigbügel

Vorleseandacht zu Joh. 12, 46

DIE STERNSTUNDE DER MENSCHHEIT

Der Schriftsteller Stefan Zweig stellt in seinem Buch „Sternstunden der Menschheit“ zwölf Episoden vor, die den Gang der Weltgeschichte entscheidend geprägt haben. So schreibt er etwa über Napoleons Marschall Grouchy, der nach Napoleons Sieg über Preußens Armee den Befehl erhielt, diese zu verfolgen und eine Vereinigung der preußischen mit der englischen Armee zu verhindern. Nach einem Tag hören die französischen Soldaten Geschützfeuer. Sie vermuten richtig, dass die Schlacht zwischen den Franzosen und den Engländern begonnen habe. Offiziere drängen Grouchy, Napoleon zu Hilfe zu eilen. Doch dieser entscheidet sich anders. Daran gewöhnt, Befehle auszuführen, setzt er die Verfolgung der Preußen fort, die sich ihm entziehen und am Nachmittag des Kampftages tatsächlich zu den Engländern stoßen und mithelfen, dass die französische Armee geschlagen wurde. Stefan Zweig sieht es als Sternstunde an, dass durch das ängstliche Verhalten von Grouchy Napoleon bei Waterloo geschlagen wurde und Europa von seiner Tyrannei befreit wurde.

Eine Sternstunde der Menschheit. Mag sein. Die eigentliche Sternstunde der Menschheit war zu einer anderen Zeit:



„Jesus Christus spricht: Ich bin in die Welt gekommen als ein Licht, damit, wer an mich glaubt, nicht in der Finsternis bleibe.“ (Joh. 12, 46)

Die Sternstunde der Menschheit ereignete sich, als Jesus von Nazareth geboren wurde. Dieses war das Ereignis, das die Welt entscheidend verändert hat. Gott wurde Mensch. Der Schöpfer nimmt sich seiner Geschöpfe höchstpersönlich an. Er sorgt dafür, dass das Verhältnis zwischen ihm und den Menschen wieder gut werden kann.

Ob Napoleon von der Weltbühne nach der Schlacht von Waterloo abtreten musste oder ob er noch einige Jahre weiterregiert hätte, war für die Menschen der damaligen Zeit zwar wichtig, jedoch nicht existenzentscheidend. Dass Gott in Jesus Christus in die Welt kam, das ist für alle existenzentscheidend. Das war die Sternstunde der Menschheit!

Vorleseandacht zu Joh. 12, 46

DIE STERNSTUNDE DER MENSCHHEIT

Der Schriftsteller Stefan Zweig stellt in seinem Buch „Sternstunden der Menschheit“ zwölf Episoden vor, die den Gang der Weltgeschichte entscheidend geprägt haben. So schreibt er etwa über Napoleons Marschall Grouchy, der nach Napoleons Sieg über Preußens Armee den Befehl erhielt, diese zu verfolgen und eine Vereinigung der preußischen mit der englischen Armee zu verhindern. Nach einem Tag hören die französischen Soldaten Geschützfeuer. Sie vermuten richtig, dass die Schlacht zwischen den Franzosen und den Engländern begonnen habe. Offiziere drängen Grouchy, Napoleon zu Hilfe zu eilen. Doch dieser entscheidet sich anders. Daran gewöhnt, Befehle auszuführen, setzt er die Verfolgung der Preußen fort, die sich ihm entziehen und am Nachmittag des Kampftages tatsächlich zu den Engländern stoßen und mithelfen, dass die französische Armee geschlagen wurde. Stefan Zweig sieht es als Sternstunde an, dass durch das ängstliche Verhalten von Grouchy Napoleon bei Waterloo geschlagen wurde und Europa von seiner Tyrannei befreit wurde.

Eine Sternstunde der Menschheit. Mag sein. Die eigentliche Sternstunde der Menschheit war zu einer anderen Zeit:



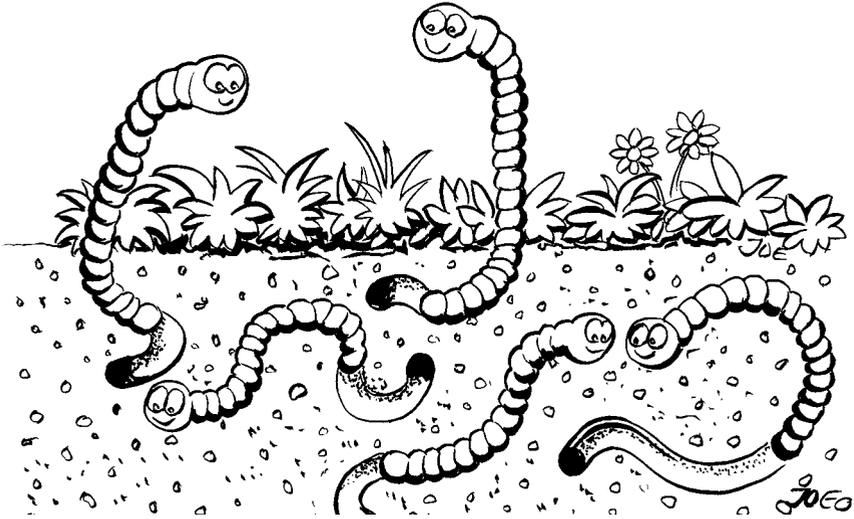
„Jesus Christus spricht: Ich bin in die Welt gekommen als ein Licht, damit, wer an mich glaubt, nicht in der Finsternis bleibe.“ (Joh. 12, 46)

Die Sternstunde der Menschheit ereignete sich, als Jesus von Nazareth geboren wurde. Dieses war das Ereignis, das die Welt entscheidend verändert hat. Gott wurde Mensch. Der Schöpfer nimmt sich seiner Geschöpfe höchstpersönlich an. Er sorgt dafür, dass das Verhältnis zwischen ihm und den Menschen wieder gut werden kann.

Ob Napoleon von der Weltbühne nach der Schlacht von Waterloo abtreten musste oder ob er noch einige Jahre weiterregiert hätte, war für die Menschen der damaligen Zeit zwar wichtig, jedoch nicht existenzentscheidend. Dass Gott in Jesus Christus in die Welt kam, das ist für alle existenzentscheidend. Das war die Sternstunde der Menschheit!

Der K.d.R.

EINE VORLESEGESCHICHTE
VON MANFRED KYBER



Der K.d.R.

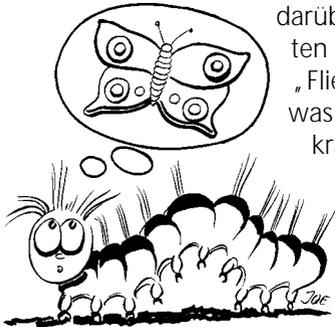
Die Regenwürmer hatten einen Kongress einberufen. Es war ein moderner Kongress. Darum hieß er nicht der Kongress der Regenwürmer, sondern der K.d.R.. Der K.d.R. tagte im Garten an einer recht staubigen Stelle. Es wurden nur Fragen der Bodenkultur erörtert. Weiter geht der Horizont der Regenwürmer nicht. Sie kriechen auf der Erde und essen Erde. Es sind arme bescheidene Leute, aber sie sind nützlich und notwendig. Die Erde würde ohne sie nicht gedeihen. Ihre Arbeit muss verrichtet werden. Es war Abend. Die Dämmerung lag auf den Wegen, auf denen der K.d.R. zusammengekrochen war. Ein langer alter Regenwurm hatte den Vorsitz übernommen. Er besprach Fragen lokaler Natur, die Bodenverhältnisse des Gartens, in dem man arbeitete. Es waren erfreuliche Resultate. „Wir sind schon recht tief in die Erde eingedrungen“, sagte der Präsident des K.d.R., „wir haben viele Erdschichten an die Oberfläche befördert, von denen niemand vorher etwas wusste. Wir haben sie zerlegt und zerkleinert. Aber die Erde scheint noch tiefer zu sein, als wir dachten. Sie scheint noch mehr zu bergen, als wir heraufgeschafft haben. Wir müssen fleißig weiter überall herumkriechen und Erde essen. Es ist eine große Aufgabe. Damit schließe ich den K.d.R.“ Er ringelte sich

verbindlich. Der offizielle Teil des K.d.R. war erledigt. Man bildete zwanglose Gruppen mit Nachbarn und Freunden und sprach über die Praxis der Gliederbildung. Man wollte allerseits lang werden. Darin sah man den Fortschritt. Neue Methoden hierfür waren stets von Interesse. „Die allerbeste Methode, lang zu werden“, sagte ein junger Regenwurm, „heißt >Ringle dich mit dem Strohalm<. Das stärkt die Muskeln und zieht die Glieder auseinander. Sehen Sie – so“. Er tastete nach einem Strohalm und demonstrierte die neue Methode energisch und mit Überzeugung. Dabei stieß er an etwas an. Er fühlte, dass es rau und haarig war. „Nanu, was ist denn das? Das hat ja Haare und bewegt sich!“ Er ringelte sich ängstlich vom Strohalm los. „Verzeihen Sie, ich war so müde. Da hab ich mich auf den Strohalm gesetzt“, sagte das Etwas mit Haaren. „Wer sind Sie denn?“ fragte der Regenwurm und kroch vorsichtig wieder näher. „Ich bin Raupe von Beruf. Ich hätte mich gewiss nicht auf den Strohalm gesetzt, aber ich bin so sehr müde. Ich habe einen so langen Weg hinter mir. Ich bin immer im Staub



gekrochen. Nur selten fand ich etwas Grünes. Ich bin ein bisschen schwächlich, schon von Kind an. Es ist auch so angreifend, bei jedem Schritt den Rücken zu krümmen. Jetzt kann ich nicht mehr. Ich bin zu müde. Sterbensmüde.“ Die Raupe war ganz verstaubt und erschöpft. Ihre Beinstummel zitterten. Der gesamte

K.d.R. kroch teilnahmsvoll heran. „Sie müssen sich stärken“, sagte ein Regenwurm freundlich. „Sie müssen etwas Erde zu sich nehmen.“ „Nein danke“, sagte die Raupe, „ich bin zum Essen zu müde. Mir ist überhaupt so sonderbar. Ich will nicht mehr auf der Erde kriechen.“ „Aber ich bitte Sie“, sagte der Präsident des K.d.R. „Das ist das Leben, dass man auf der Erde kriecht und Erde isst. Wenn man das nicht mehr kann, stirbt man. Man soll aber leben und recht lang werden. Ich kann Ihnen verschiedene Methoden empfehlen. Es ist Makrobiotik.“ „Ich glaube, dass man nicht stirbt“, sagte die Raupe. „Wenn man zu müde ist und nicht mehr auf der Erde kriechen kann, verpuppt man sich, und nachher wird man ein bunter Falter. Man fliegt im Sonnenlicht und hört die Glockenblumen läuten. Ich weiß nur nicht, wie man es macht. Ich bin auch viel zu müde, um



darüber nachzudenken.“ Die Regenwürmer ringelten sich aufgeregt und ratlos durcheinander. „Fliegen? - Sonnenlicht? - Was heißt das? - So was gibt's doch gar nicht! - Sie sind wohl krank?“ .

„Sie gebrauchen solche kuriosen Fremdworte“, sagte der Präsident des K.d.R..

„Ihnen ist einfach nicht wohl!“ Die Raupe antwortete nicht mehr. Sie war zu müde. Sterbensmüde. Sie klammerte sich an den Strohalm. Dann wurde es dunkel um sie.

Aus ihr heraus aber spannen sich feine Fäden und spannen den verstaubten sterbensmüden Körper ein. „Das ist ja eine schreckliche Krankheit“, sagten die Regenwürmer. „Es ist ein Phänomen“, sagte der Präsident des K.d.R.. „Wir wollen es beobachten.“ Einige Kapazitäten nickten zustimmend mit den Kopfringeln. Es vergingen Wochen. Der Präsident des K.d.R. und die Kapazitäten krochen täglich an das Phänomen heran und betasteten es. Das Phänomen sah weiß aus. Es war ganz versponnen und lag regungslos am Boden. Endlich, in der Frühe eines Morgens, regte sich das versponnene Ding. Ein kleiner bunter Falter kam heraus und sah mit erstaunten Augen um sich. Er hielt die Flügel gefaltet und verstand nicht, was er damit sollte. Denn er hatte vergessen, was er als Raupe geglaubt und gehofft hatte - und wie müde er gewesen war, sterbensmüde . . . Die Flügel aber wuchsen im Sonnenlicht. Sie wurden stark und farbenfroh. Da breitete der Falter die Schwingen aus und flog weit über die Erde ins Sonnenlicht hinein. Die Glockenblumen läuteten. Unten im Staube tagte der K.d.R. Man hatte die leere Hülle gefunden, und alle Kapazitäten waren zusammengekrochen.

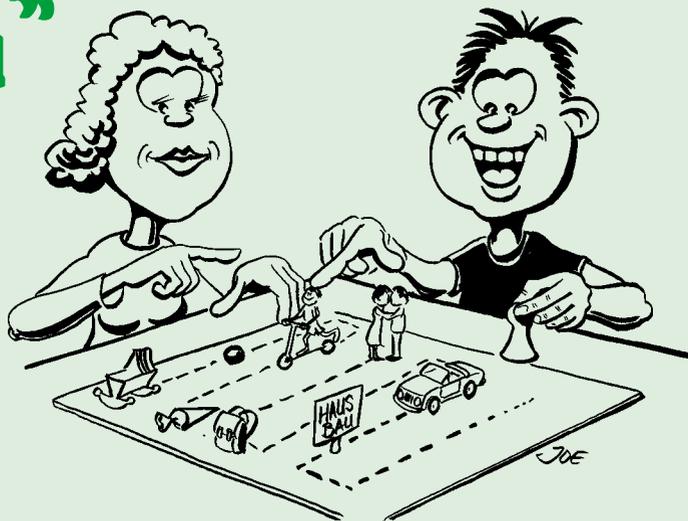
„Es ist nur ein Mantel“, sagte die erste Kapazität enttäuscht. „Die Krankheit ist allein zurückgeblieben“, sagte die zweite Kapazität. „Der Mantel ist eben die Krankheit“, sagte die dritte Kapazität. Hoch über ihren blinden Köpfen gaukelte der Falter in der blauen sonnigen Luft. „Nun ist er ganz tot“, sagten die Regenwürmer. „Resurrexit“ * sangen tausend Stimmen im Licht.



*Deutsche Übersetzung: auferstanden

“O.i.L. - Orientierung im Leben”

EINE SPIELERISCHE
VORBEREITUNG
AUF “DEN ERNST
DES LEBENS”



Hintergrund

Die Jugendlichen in unseren Gruppen stehen oft schon kurz vor dem Einstieg ins Berufsleben. Aber auch sonst kommen manche Erledigungen und Entscheidungen auf sie zu. Vor diesem Hintergrund ergeben sich u.a. folgende Überlegungen: Welche Anforderungen werden an die Jugendlichen nach dem Schulabschluss (vor allem während ihrer Lehre) gestellt?

Neben den beruflichen wachsen auch die alltäglichen Aufgaben, um das Leben zu meistern. Einen Schwerpunkt bildet dabei der Kontakt mit Behörden, Ämtern, Versicherungen und anderen Dienstleistungsbereichen.

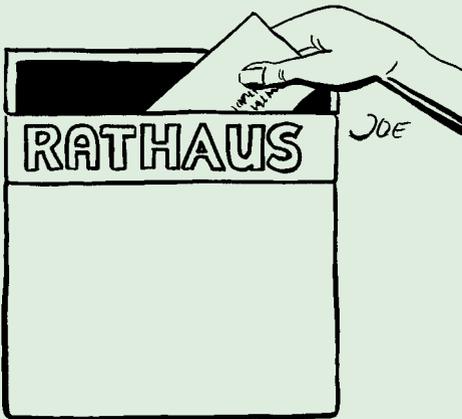
Vor allem der Schriftverkehr bereitet den Jugendlichen Probleme.

Martin Wild ist Lehrer an der Freien Evangelischen Schule (FES) in Reutlingen. Dort unterrichtet er in den 9. Klassen das verbindliche Fach “Orientierung im Leben” (OIL). (Kontaktadresse: Martin Wild, Freie Evangelische Schule, Königstraße 27, 72770 Reutlingen)

Hier einige Beispiele, wie O.i.L. in der genannten Schule ablief:

Der alltägliche Briefverkehr sollte simuliert werden (also nur bedingt auf Jugendgruppen umsetzbar):

In den Klassenzimmern wurden Briefkästen (Ablagefächer/Hängeregister) installiert. Dabei waren die Schülerinnen und Schüler verpflichtet die Briefkästen selbstständig zu verwalten. Im Laufe des Schuljahres fanden die Schülerinnen und Schüler in ihren Briefkästen immer wieder unangekündigt Post vor. Eine Kontrolle des Briefkastens war also wichtig. Auf diese Post mussten sie nun entsprechend reagieren und gesetzte Fristen einhalten. Sie bearbeiteten den Briefverkehr und gaben ihre Ausarbeitungen bei ihrem Lehrer ab. Wurde die Rückantwort verspätet oder gar nicht abgegeben, so wirkte sich das negativ auf die Note aus.



Beispiele für den zu erledigenden Schriftverkehr: Zeitungsabonnement, unklarer Kontostand (bzw. falsche Abbuchung), Lohnsteuerjahresausgleich, Nachweis eines Kaufvertrages, Ausbildungsförde-

rung beantragen, ungewollte Schwangerschaft, Musterungsbescheid,...

Nun mussten Handlungsstrategien erarbeitet werden. Z.B.: Per Telefon mussten Öffnungszeiten und mögliche Besuchszeiten erfragt werden; schriftliche Wegbeschreibungen sollten erstellt, Fahrpläne erfragt werden; Gespräche unter bestimmten Fragestellungen wurden erwartet,... Die Ergebnisse mussten schriftlich festgehalten und fristgerecht abgegeben werden.

Umsetzung für die Gruppenarbeit

Einige Gedanken vorab: Warum erscheint dieser Artikel gerade jetzt? Dieser Artikel kommt absichtlich im Frühjahr. Dadurch können sich die Gruppenmitglieder, die im Laufe des Sommers aus der Schule ins Berufsleben wechseln, rechtzeitig auf die damit verbundenen Anforderungen vorbereiten.

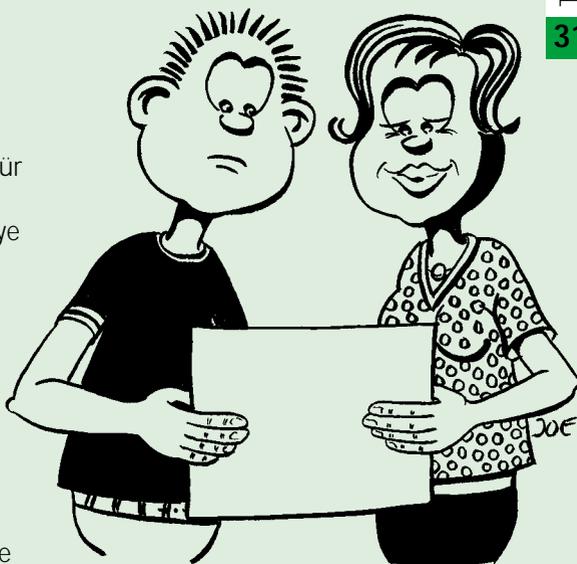
Gesamtrahmen

Ursprünglich wurde dieses Programm im Rahmen des Unterrichtes der Abschlussklassen von Hauptschulen entwickelt. Wenn wir es im Rahmen der Jugendarbeit einsetzen, muss der äußere Rahmen angepasst werden. Dazu folgende zeitliche Überlegungen:

Wie viel Zeit ist notwendig?

Möglichkeiten

- Eine "abgespeckte" Version für eine Gruppenstunde: hierfür würde sich die Behörden-Rallye am Ende dieses Artikels anbieten.
- Einen gesamten Tag in den Ferien. Eventuell kann dieser Tag auch in Kooperation mit einer Schule innerhalb des Unterrichts stattfinden.
- Es sollte bewusst eine zeitliche Grenze gesteckt werden, da im "echten Leben" ja auch Fristen eingehalten werden müssen.
- Wer nimmt an dieser Aktion teil? Auch für die Gruppenmitglieder, die aktuell nicht vor dem Einstieg ins Berufleben stehen schadet es nicht, wenn sie sich mit diesen Dingen beschäftigen.



Teams aus einem Pool von Aufgaben auch eigene, für sie relevante, Fragestellungen herausuchen.

Anreize und Wertung

Es kann gut sein, dass die Motivation der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zunächst zu wünschen übrig lässt oder Hemmungen bestehen, sich auf diese Sache einzulassen. Dann sollte überlegt werden, wie Anreize geschaffen werden können. Dies können kleinere Preise "der üblichen Art" sein: Süßigkeiten, Eintrittsgutschein für einen guten Kino-Film oder ein selbst bedrucktes T-Shirt "O.i.L-Award 2003" etc.

Aufgaben- und Gruppeneinteilung

Es sollte überlegt werden, welche Kleingruppen- bzw. Teamgröße sinnvoll ist (Vorschlag: Team mit 2-3 Personen). Ebenso sollte überlegt werden, ob allen die gleichen Aufgaben gestellt werden oder ob Team und Aufgaben per Los entschieden werden. Eventuell können sich die

Oder auch eine Ausstellung der Ergebnisse im Gemeindehaus oder Vereinsheim bzw. ein Artikel oder eine Reihe in Zusammenarbeit mit der örtlichen Zeitung (Veröffentlichung kann allerdings auch erst recht Hemmungen schaffen).

Vielleicht können auch sonst örtliche Firmen mit beteiligt werden (vielleicht haben manche Eltern einen Betrieb am Ort oder in der Nähe). Diese könnten dann als "Entschädigung" in angemessener Form ihren Betrieb vorstellen und somit ein Stück Werbung machen (oder im Zeitungsbericht erwähnt werden).

Auswertungsrunde

Darüber hinaus wäre es sinnvoll, sich über die gesammelten Erfahrungen auszutauschen.

Struktur und Verwendung der Aufgabenzettel

Die Aufgabenzettel können von der "Download-Corner" auf der Homepage des Steigbügel www.ejwue.de/2/steigbuegel/download-corner/info.asp herunter geladen werden. Dort können übrigens auch Rückmeldungen abgesetzt werden, wie es bei euch funktioniert hat.

Die Aufgabenblätter sind immer nach einem festen Schema aufge-

baut, da sie ja Hilfestellung geben sollen: Thema, konkrete Situation, konkrete Aufgabe, Lösungsweg: ("Das muss ich herausfinden" -konkretes Ziel, inkl. Formular für Eintragungen; "Das tue ich" -konkrete Schritte;...)

Absprachen für die Gruppe

("Wann treffen wir uns?" etc.)

Die Aufgaben sind eine vorgegebene Auswahl die natürlich im Sinne eines Baukasten-Systems verändert werden können. Gegebenenfalls muss auch geprüft werden, ob in anderen Bundesländern die Zuständigkeiten oder Bestimmungen anders sind als in Baden-Württemberg.



Kooperationen

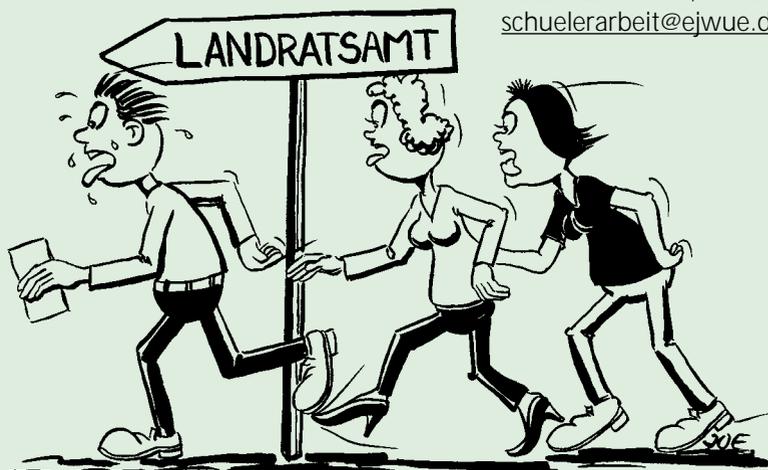
Ihr solltet überlegen, ob ihr die Sache zusammen mit einer Schule d.h. einem bestimmten Lehrer/einer bestimmten Lehrerin angeht. Eventuell im Rahmen von Projekttagen, etc. Das würde sicher manches vereinfachen (z.B. Schulbefreiung, Materialien, Kopieren etc.) Möglich wäre es aber auch, mit dem Arbeitsamt oder den Berufs-Verbänden wie IHK oder der Handwerkskammer zusammen zu arbeiten. Auch die Schulbehörden (Oberschulamt etc.) wären mögliche Partner.

Wer noch mehr will

In diesem Zusammenhang weisen wir auch auf das Schüler-Mentorenprogramm des Kultusministeriums

Baden-Württemberg in Zusammenarbeit mit dem Evangelischen Jugendwerk in Württemberg (ejw) hin. Unter dem Motto "Soziale Verantwortung lernen" wird Jugendlichen dort „ein Erprobungsfeld für ehrenamtliche Verantwortung in verschiedenen Lebensfeldern eröffnet“. Es geht um das Erlernen und Aneignen von methodischen, inhaltlichen und sozialen Kompetenzen. Bei Letzterem geht es um Kooperations-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit. Zum Abschluss winkt ein echtes Zertifikat mit der Unterschrift der Kultusministerin, welches z.B. den Bewerbungsunterlagen beigefügt werden kann. Auf jeden Fall nützt es einem persönlich.

Nähere Infos bei: Ministerium für Kultus, Jugend und Sport - Referat Jugend, Postfach 10 34 42, 70029 Stuttgart oder bei der Schülerarbeit im ejw, Haeberlinstr. 1-3, 70563 Stuttgart schuelerarbeit@ejwue.de



„BEHÖRDEN-RALLYE“ AM: _____

Gruppenmitglieder (Die Gruppe* darf höchstens aus 8, muss aber mindestens aus 4 Pers. bestehen):

Material: Mappe/Folie, Stifte, Extrablatt o.ä., Uhr, Arbeitsblatt

Aufgabe 1: Landratsamt

- Geht bis spätestens 11.30 Uhr zum Hauptgebäude des Landratsamtes (Bismarckstr. 47) und holt für jede und jeden eurer Gruppe* Material, das im Prospektständer ausliegt.
- Findet die Adresse und Öffnungszeiten des Hauptgebäudes heraus und tragt sie hier ein:
- Mit Hilfe des Materials "Wegweiser" könnt ihr die folgenden Fragen beantworten:

1. In welchem Gebäude (der Buchstabe und Adresse des Gebäudes ist gesucht) befindet sich die Kfz-Zulassungsstelle?

2. In welchem Gebäude (der Buchstabe und Adresse des Gebäudes ist gesucht) befindet sich die Jugendgerichtshilfe?

3. In welchem Gebäude (der Buchstabe und Adresse des Gebäudes ist gesucht) befindet sich die Schwangerschaftskonfliktberatung?

Aufgabe 2: Rathaus

- Geht zum Hauptgebäude des Rathauses und findet die Öffnungszeiten heraus. Schreibt die Zeiten und Adresse hier auf:

- Fragt die Person an der Information nach einem Stempel oder einer Unterschrift. Damit soll euer Besuch bestätigt werden.

- Bringt für jede/n eurer Gruppe* so viel wie möglich Infomaterial mit.

Aufgabe 3: Stadtbibliothek

- Geht zur Stadtbibliothek und findet Adresse und Öffnungszeiten heraus. Tragt euer Ergebnis hier ein:
- Bringt für jede/n in eurer Gruppe* die "Bibliotheks-Info"-Broschüre mit.
- Mit Hilfe der Broschüre könnt ihr folgende Fragen beantworten:

1. Wie hoch ist die einmalige Anmeldegebühr für Jugendliche? _____
2. Gib die maximale Ausleihmenge von Jugend-CDs an _____
3. Wann wird immer ein Rundgang durch die Bibliothek angeboten? _____

Aufgabe 4: Haus der Jugend

Geht zum Haus der Jugend (Museumsstraße 7) und findet die Öffnungszeiten heraus. Tragt sie hier ein :

Berichtet auf einem Extrablatt in stichwortartigen Sätzen, was hier angeboten wird.

Ebenso können Beratungsstellen aufgesucht werden wie:

- AIDS-Beratung, Kreisgesundheitsamt
- Arbeitskreis Leben: Hilfe bei Selbsttötungsgefahr und Lebenskrisen
- Drogenberatung
- Arbeitskreis "Mut zum Leben" Hilfe für Schwangere in Konfliktsituationen
- DIAKONIE Beratungsangebot u.a.: Ehe-, Familien-, Sozial- und Lebensberatung, Schwangerschaftskonfliktberatung, Suchtberatung
- Anonyme Esssüchtige, Magersüchtige und Ess-Brech-süchtige
- Anonyme Alkoholiker (AA)
- Blaues Kreuz: Jugendgruppe - mit Freuden sinnvoll leben ohne Alkohol
- Projekt Handschlag: Hilfen für Geschädigte und Beschuldigte von Straftaten
- Schuldnerberatungsstelle beim Landratsamt
- Gebrauchtwarenkaufhaus der AWO
- Verbraucherberatung, Verbraucherzentrale
- ...

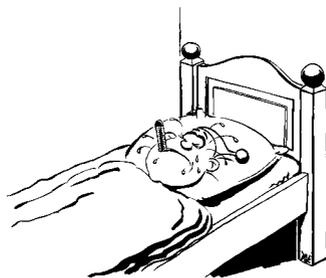
Hier werden jeweils die Adressen, Telefonnummern, Angebotspalette/Art der Hilfe, Öffnungszeiten oder Treffpunkte für Betroffene ausfindig gemacht.

Zwei beispielhafte Aufgabenzettel für ein ausführliches Programm.

Gruppe: _____

Abgabetermin: _____

Thema: Berufsausbildung



SITUATION: KRANK IM BETT

Ach wie unangenehm. Erst vor zwei Wochen hat dein neues Arbeitsverhältnis begonnen und gleich liegst du mit einer Grippe im Bett. "Nun mal ruhig Blut", denkst du dir und wie es sich für einen guten Arbeiter/eine gute Arbeiterin oder Angestellte/n gehört, legst du dich erst einmal eine Woche ins Bett, um deine Grippe richtig auszukurieren.

Zu deinem Entsetzen findest du am fünften Krankheitstag eine schriftliche Abmahnung deines Betriebes in deinem Briefkasten. Du verstehst die Welt nicht mehr.

Aufgabe: Schildere den Fall beim Arbeitsamt und informiere dich über das angemessene Verhalten im Krankheitsfall. Bringe evtl. Unterlagen mit.

Das muss ich herausfinden

Adresse vom Arbeitsamt (mit Telefonnummer und Öffnungszeiten):

Mein Gesprächspartner (mit Zimmer- und Durchwahlnummer mit Unterschrift und Dienststempel)

Das tue ich

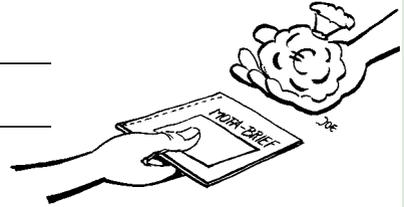
Teamvereinbarungen:

- Wann treffen wir uns? _____
- Wo treffen wir uns? _____
- Sonstiges (Material, Aufgaben) _____

Gruppe: _____

Abgabetermin: _____

Thema: Fahrzeuge



SITUATION: ÄRGER MIT DEM MOFA

Du hast Gregor dein Mofa für 150 € auf die Hand verkauft. Lange hörst du nichts mehr von ihm, bis du eines Tages eine Nachricht im Briefkasten findest. Darin wird dir mitgeteilt, dass du dich auf dem Polizeirevier bitte melden sollst. Hintergrund der Geschichte: Gregor wurde mit einem "frisierten" Mofa aufgegriffen und behauptet nun vor der Polizei, er hätte sich das Mofa von dir nur ausgeliehen. Jetzt liegt es an dir, das Gegenteil zu beweisen. Für den Verkauf gibt es weder Zeugen noch irgendwelche Unterlagen. Doch wer muss jetzt dafür haften?

Aufgabe: Finde heraus wer für das frisierte Mofa haften muss und informiere dich beim ADAC oder einem Polizeirevier, wie man sich beim Kauf oder Verkauf eines Fahrzeugs verhalten sollte. Bringe entsprechende Unterlagen (z.B. einen Muster-Vertrag) mit.

Das muss ich herausfinden

Adresse des ADAC (mit Telefonnummer und Öffnungszeiten, Name des Ansprechpartners-evt. mit Durchwahl):

Adresse der Polizeidienststelle (mit Telefonnummer und Öffnungszeiten):

Mein Gesprächspartner (evtl. mit Zimmer- und Durchwahlnummer, mit Unterschrift und Dienststempel):

Das tue ich

Teamvereinbarungen:

- Wann treffen wir uns? _____
- Wo treffen wir uns? _____
- Sonstiges (Material, Aufgaben) _____

Opposite

EIN SPIEL
MIT LAPTOP
UND
BEAMER



Zum Spiel ist ein Video-Beamer und ein Rechner erforderlich, auf dem Excel (mind. Version 7.0) installiert ist. Dazu die Excel-Datei OPPOSITE.XLS, die ihr gern unter folgender email-Adresse erhaltet:
thommes.volz@gmx.de

Das Spiel ist für drei Gruppen erstellt und wird am besten mit kleineren Gruppen gespielt. Wer Nokia-Handys kennt, kennt auch die Spielregeln von Opposite. Anderen unter den (eher älteren) Lesern, die auch mal gerne ein Brettspiel spielen, sind die Spielregeln unter dem Namen „Reversi“ bekannt.

Spielregeln

Die Gruppe wird in 3 Mannschaften gleichmäßig aufgeteilt. Dazu könntet ihr beispielsweise blaue, grüne und gelbe Smarties in der Anzahl besorgen, wie Leute gekommen sind. Jede/r bekommt eines. Die blaue Gruppe spielt gegen die gelbe und die grüne Gruppe.

Die Bedienung des Spieles ist in der Datei beschrieben, die ihr sowieso braucht, also verzichten wir an dieser Stelle darauf. Dafür sollen hier die eigentlichen Regeln erläutert werden.

Setzen der Steine

Die Gruppen spielen nacheinander und legen einen ihrer Steine. Dabei kann nur auf Felder gelegt werden, bei welchen in mindestens einer Richtung hinter gegnerischen Steinen noch ein eigener liegt. Nach dem Zug werden alle gegnerischen Steine durch eigene ersetzt.

Da mit dieser Regel eine Mannschaft sofort durch Absprache der beiden anderen beseitigt werden kann, muss nun noch eine Zusatzregel eingeführt werden.



Joker zum „Fixieren“

- Jede Gruppe hat insgesamt sechs Joker verschiedener Art, mit denen ein Stein fixiert werden kann.
- Ein Joker kann nur angewandt werden, wenn die Gruppe an der Reihe ist und dies vor dem Zug angekündigt hat. Dann erhält die Gruppe den gewünschten Stein

und es wird ein Spiel der nachfolgenden Liste gespielt. Gewinnt die Gruppe das Spiel, wird der eben gesetzte Stein fixiert. Verliert die Gruppe, dann bleibt alles beim alten. Der Stein bleibt aber trotzdem in der Gruppenfarbe (ist aber nicht fixiert und steht somit in der Gefahr, von einer anderen Gruppe übernommen zu werden).

- Zwei Joker können jederzeit, also auch wenn andere Gruppen gerade ihren neuen Zug bekannt gegeben haben, sofort angewandt werden, um ein drohendes „Unheil“ abzuwenden. Mit diesen Jokern können also nur bestehenden eigene Steine fixiert werden.
- Drei Joker sind 50 %-Chancen. Sie können wiederum nur eingesetzt werden, wenn die Gruppe an der Reihe ist, und dies vor dem Zug ankündigt. Sie bekommt den gewünschten Stein und danach einen Würfel. Bei geraden Zahlen wird der soeben gesetzte Stein zusätzlich fixiert, bei ungeraden leider nicht.

Was passiert nun mit diesen fixierten Steinen?

Ob eine Gruppe einen Stein setzen kann oder nicht, hängt in keiner Weise davon ab, ob die Zwischensteine fixiert sind. Ob diese Zwischensteine durch die Farbe der

Gruppe ersetzt werden, die gerade am Zug ist, hängt ausschließlich davon ab, ob diese Steine fixiert sind, oder nicht. D. h. fixierte Steine werden logischerweise nicht ersetzt, alle anderen schon.

Zugzwang

Die Gruppe, die an der Reihe ist, muss einen Stein legen. Wenn allerdings keine Möglichkeit besteht, diesen zu legen, kommt die nächste Gruppe an die Reihe.

Spiel-Ende und Wertung

Sind alle Felder belegt oder eine vorher definierte Uhrzeit ist überschritten (dies sollte aber mit einem Wecker signalisiert werden), so endet das Spiel. Jeder Stein der eigenen Farbe ist ein Punkt.

Ob Felder fixiert sind oder nicht, ist bei der Spielwertung unerheblich. Auch eventuell noch übrige Joker werden nicht gewertet, weshalb sie sinnvoll verbraucht werden sollten.

Zeitbedarf

Wir haben nach der Spielerklärung eine kurze Proberunde mit Steinen setzen gespielt (jede Gruppe 3 Steine), die abgebrochen wurde. Danach stand uns eine Stunde Zeit

zum Spielen zur Verfügung. Diese Zeit reicht für 2 Spielrunden. Bei einer Gruppenstunde von ca. 120 min. bleibt dann also noch genügend Zeit für eine Andacht.

Anmerkung

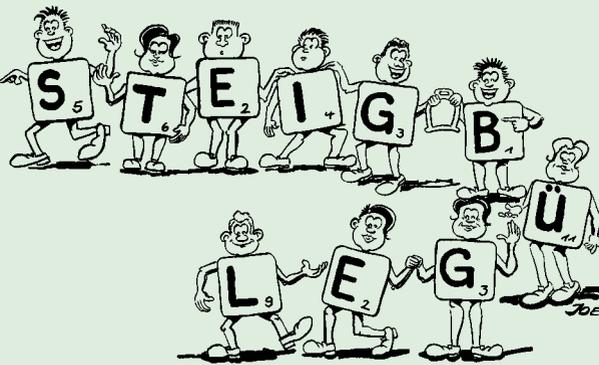
Was tun, wenn die technische Ausstattung für das Spiel nicht aufzutreiben ist?

Dann ist Kreativität gefragt. Das Einzige, was mir noch eingefallen ist, ist eine Metallwand und Magnete in drei Farben. Zunächst ein Papier darüber spannen oder abwaschbare Stifte verwenden, um die fixierten Steine zu markieren. Sollte euch etwas Genialeres einfallen, mit dem das Spiel ohne EDV-High-Tech auch gut zu spielen ist, so mailt mir einfach unter o.g. Adresse, wir veröffentlichen diese Ergänzung dann in einer der nächsten Ausgaben!

SPIELE

Hier sollen möglichst einfache Spiele zum Zug kommen, die mit geringem Zeitaufwand gespielt werden können. Um Diskussionen über unterschiedlich schwere Aufgaben zu umgehen, hat bei uns die Gruppe, die an der Reihe war, vor Bekanntgabe des Spieles (je nach Spiel) eine der zwei anderen Mannschaften als

Gegner bestimmt. Das Spiel wurde dann zweimal (hintereinander oder gleichzeitig, je nach Spiel) gespielt. Hat der Herausforderer gewonnen, so wurde der Stein fixiert, andernfalls eben nicht. Natürlich passen hier die Spiele am Besten, in denen das Thema „Gegenteil“ (= Opposite), umgedreht aufgenommen wird, wir haben jedoch auch andere Spiele gespielt. Ihr könnt selbstverständlich auch eigene Spielideen verwenden, hier die Liste der Spiele, die wir gespielt haben:



Buchstaben-Legen

(ein Gegner)

Aus einem Vorrat an einzelnen Buchstaben (wir verwendeten Scrabble-Steine) sollen möglichst viele Worte gelegt werden. Die Spielleitung nennt dazu jeweils einen Begriff der folgenden Liste, das Gegenteil davon soll als Wort gelegt werden. Begriffe: heiß, schnell, spannend, groß, hässlich, arm, dunkel, ...

Wäscheklammer umgekehrt verwenden (zwei Gegner)

Jede Gruppe bekommt eine Wäscheklammer und hält sie so, dass am hinteren Ende eine 1-Cent-Münze eingeklemmt wird. Es muss also ständig Druck gegen die Feder der Wäscheklammer aufgebracht werden. Nach dem Startkommando halten beide Spieler ihren Arm waagrecht. Es verliert die Mannschaft, auf deren Seite die Münze zuerst zu Boden fällt.

Memory mit Gegenteil

(ein Gegner)

Aus einem Rommee-Kartenspiel werden 26 Karten entnommen. Zu jeder roten Karte ist eine entsprechende schwarze Karte im Spiel (Bsp: Herz 7 und Pik 7, Karo As und Kreuz As). Damit spielen zwei Spieler Memory: Beide decken abwechselnd zwei Karten auf. Sind es zwei Zusammengehörende, so darf sie die Spielerin/der Spieler behalten und zwei weitere aufdecken, sonst werden sie wieder umgedreht und die Nächsten sind an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten hat.

Bolzen schießen (zwei Gegner)

Jede/r erhält einen normalen Gummi und ein kleines Stück Papier, wel-



ches klein zusammengefaltet wird. Man spannt den Gummi über Daumen und Zeigefinger, klemmt das Papier ein, zielt und feuert das Papier ab. Ziel der Aufgabe ist es, eine größere Pappschachtel zu treffen. Jede/r hat 3 Schuss, die Treffer jeder Gruppe werden addiert. Hat keine andere Gruppe mehr Treffer, wie die Herausforderer, so gewinnen sie (also auch bei Gleichstand). Man sollte aber solange spielen, bis insgesamt mindestens drei Treffer erzielt wurden, wenn nötig eine weitere Runde mit verkürztem Abstand. Es empfiehlt sich, dieses Spiel vorher kurz zu testen.

Bierdeckelhaus bauen (zwei Gegner)

Die Gruppe bekommt eine ausreichende Anzahl an Bierdeckeln und soll in 3 Minuten ein möglichst hohes Bierdeckelhaus errichten. Das

Haus mit den meisten Stockwerken zählt, bei Gleichstand werden abwechselnd einzelne Bierdeckel entfernt. Wessen Haus trotzdem am längsten stehen bleibt, gewinnt. Fallen auch hier beide Häuser in der selben Runde ein, so gewinnt der Herausforderer.

Streichhölzer auf die Flasche stapeln (zwei Gegner)

Jede Gruppe erhält eine Packung (40 Hölzer) Streichhölzer und eine leere Weinflasche. Welche Gruppe als erstes alle Streichhölzer auf dem Flaschenhals gestapelt hat, gewinnt.



ANDACHT

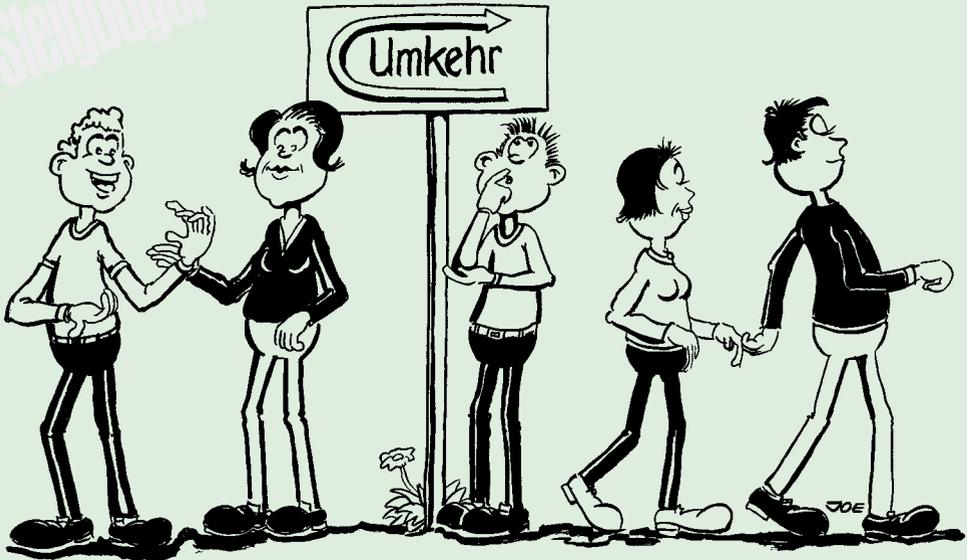
Opposite heißt Gegenteil. Beim Spiel heute geht es um das Gegenteil in Form von Umdrehen, um das Umdrehen der gegnerischen Spielsteine.

Wenn die Bibel von Umdrehen spricht, nennt sie das Umkehr oder Buße. Beides Worte, die in unserer Sprache nur noch selten vorkommen. Noch vor einigen Jahren gab es Mitte November einen extra Feiertag mit dem Namen Buß- und Betttag. Einige von euch werden sich noch daran erinnern. Dieser Feiertag wurde abgeschafft, bevor die neue Rechtschreib-Reform dem Leser klar gemacht hat, dass es sich um einen

Betttag oder einen Bett-Tag handelte. Die meisten Menschen nutzten diesen Tag nämlich zu zweitem. Was meint nun eigentlich Buße oder Umkehr?

Am Anfang der Evangelien wird von Mr. Johnny Opposite berichtet: Johannes der Täufer, dessen wichtigste Botschaft war: Ändert euren Lebensstil, denn der Anbruch von Gottes Reich steht unmittelbar bevor.

Vor Jahren war ein kleines ziemlich unverschämt formuliertes Büchlein aktuell, das von Gott als dem Großen Boss und von Jesus Christus als dem Juniorchef sprach. Ich will euch einen Teil der Geschichte von



Bade-Johnny, wie Johannes dort genannt wird, vorlesen:

Bade-Johnny ist grad mal wieder toll am erzählen, als ihn eines der Mädels unterbricht: „Du Johann, du redest doch immer so gescheit von Sünde. Was ist denn eigentlich Sünde?“

In Bade-Johnnys Redefluss entsteht eine Stauung, dann sprudelt er wieder los: „Ganz einfach. Alles was zuviel ist, ist zuviel und damit Sünde... zuviel essen, viel zu wenig essen ... zuviel baden ... zuviel, du weißt schon, ist Sünde, weil's auf Dauer schwächt und schlaff macht. Gar nicht ist aber auch Sünde, weil dann die Menschheit ausstürbe usw. usw. Das Schlimmste aber ist, wenn du sündigst und es genau weißt, es aber nicht lässt.“

„Ja schön und gut“, fragt die Wissbegierige, „aber warum soll ich denn meine Sünden beichten?“

„Weil dir dann leichter ums Herz wird und du wieder leichter von vorn anfangen kannst, kapito?“

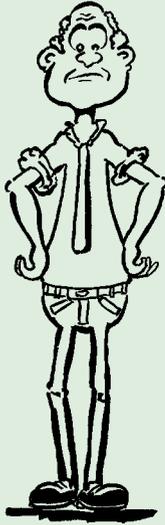
Und damit ist die Geschichte beim Kern des Evangeliums. Für das menschliche Zusammenleben gibt es einige Regeln, die die Bibel Gebote nennt. Dazu kommen noch Sätze, die wie Forderungen klingen: „Kehrt um und bekennt eure Sünden!“ . Letztlich wollen uns aber gerade die

Gebote und solche Formulierungen zu einem befreiten Leben verhelfen. Klingt zunächst vielleicht sogar widersprüchlich, ist aber meiner Meinung ein wesentlicher Punkt der biblischen Botschaft: Gott hat uns Menschen unseren Verstand gegeben, damit wir unser Leben selber gestalten können. Oft genug führt dieses selber gestalten dazu, dass unser eigenes Leben oder das von anderen beschädigt und eingeschränkt wird. Und genau davon will uns der Schöpfer befreien. Wir sollen also nicht auf die Dinge, die als Sünde bezeichnet werden verzichten, damit es Gott besser geht, sondern damit es uns besser geht. Wenn Johnny meint, wir sollen unsere schlechten Gedanken und Taten benennen, dann geschieht das nicht, um uns zu frommen Hochleistungen zu ermuntern, sondern er versteht das als Hilfe, die uns die Möglichkeit gibt, wirklich frei zu leben.

Und warum ist das so, dass ich gar keine Leistungen erbringen muss? Weil Gott seine Menschen so sehr liebt, dass er darunter leidet, wenn es uns schlecht geht. Er litt so sehr, dass er sogar seinen Sohn für uns ans Kreuz nageln ließ, damit wir dort nicht hängen müssen. Ich meine, diese gute Nachricht befreit wirklich!



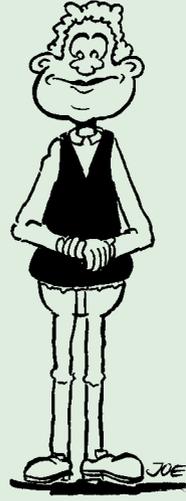
Löwenbräu Weiler



Getränkhandel Durst



Mineralbrunnen Kleverle



Großmarkt Bitterling

Oligopoly

Begriffsklärung

Was ist ein Oligopol?
Eine Marktform, bei der nur wenige Marktteilnehmer ein Gut anbieten oder nachfragen

Zum anderen können sie solche Aufträge der anderen Firmen ersteigern und dann möglichst erfolgreich abwickeln.

Ausgangssituation

Vier Firmen, die in Konkurrenz zueinander stehen, müssen sich am Markt behaupten und, wie jede Firma, möglichst viel Geld verdienen.

Spielregeln

Immer abwechselnd darf eine der vier Firmen eine Auftragskarte von einem Stapel ziehen. Diese Auftragskarte enthält zwei Informationen über den Auftrag (Spiel), der zu erledigen ist.

Dazu haben sie zwei Möglichkeiten. Zum einen müssen diese Firmen eigene Aufträge möglichst "teuer" an die anderen Firmen versteigern.

- In einem Stichwort wird angedeutet um was für einen Auftrag es sich handelt.

- Einen Betrag der maximal verdient werden kann. (Dieser kann bei den unterschiedlichen Aufträgen variieren).

Die Firma darf nun diesen Auftrag an die drei anderen Firmen meistbietend versteigern. Sie erhält von der Firma, der sie den Zuschlag gibt, den gebotenen Betrag.

Die Firma, die den Auftrag ersteigert hat, erfährt nun von der Spielleitung genau was sich hinter diesem Auftrag verbirgt und muss nun in einem Spiel möglichst viele Punkte (Punkte = Geld) machen. Entsprechend ihrer Leistung wird sie dann von der Spielleitung bezahlt.

Logischerweise kommt diese Firma erst in die Gewinnzone wenn sie in diesem Auftrag (Spiel) besser abschneidet, als sie Geld dafür bezahlt hat.

Nun darf Reih um die nächste Firma eine Auftragskarte ziehen und versteigern.



Im Auftragskartenstapel können sich auch "Ereigniskarten" oder "Direkter-Wettbewerb-Karten" befinden. Bei Ereigniskarten muss entsprechend gehandelt werden (z.B. eine Runde aussetzen).

Bei "Direkter-Wettbewerb-Karten" darf die Firma keinen Auftrag versteigern, sondern muss mit den anderen Firmen zu einem Spiel antreten und hier versuchen Geld zu verdienen. Die Bezahlung für erbrachte Leistungen erfolgt auch hier von der Spielleitung.

Beispiel

Firma A zieht vom Auftragsstapel eine Karte und verliert die Kurzbeschreibung zum Auftrag:

- Bauen (Alles andere bleibt geheim)
- 60 (Es können bei diesem Spiel maximal 60 EURO verdient werden)

Firma A beginnt nun diesen Auftrag an die anderen drei Firmen zu versteigern (wie beim Spiel "Kuhhandel").

Nach längerem Gefeilsche erhält die Firma C für das Gebot von 20 EURO den Zuschlag (Zum ersten, zum zweiten und zum dritten).

Firma C muss nun 20 EURO an die Firma A bezahlen, die dieses Geld (unversteuert) als Gewinn einschleppen kann.

Firma C erfährt nun von der Spielleitung was für einen Auftrag sie zu erledigen hat:

Es müssen 30 Bauklötze (Jengasteine) einzeln zu einem Turm gestapelt

werden bis dieser einstürzt. Für jedes Stockwerk werden von der Spielleitung 2 EURO bezahlt. Für Firma C heißt das in diesem Beispiel, dass sie mindestens 10 Stockwerke (= 20 EURO) stapeln muss um bei diesem Spiel Gewinn zu machen. Schafft sie beispielsweise 20 Stockwerke, erhält sie von der Spielleitung 40 EURO, was nach Abzug des Biетpreises von 20 EURO ein Gewinn von 20 EURO bedeutet. Nun kann eine neue Runde beginnen und Firma B darf das nächste Auftragskärtchen ziehen.

Wichtige Hinweise

Dieses Spiel ist auf 4 Mannschaften zugeschnitten.

Die jeweiligen Mannschaften sollten mit "Draufgängern" und zurückhaltenden Teilnehmern gemischt sein, um zu vermeiden, dass eine Firma sämtliche Aufträge an sich reißt und andere den ganzen Abend nur daneben sitzen.

Die Spiele die sich hinter den Aufträgen verbergen, sollten in der Durchführung max. 5 Minuten dauern, da nur eine Firma in Aktion ist und die anderen zuschauen müssen.

Material

- Auftragskarten
- Spielgeld
- Material für die einzelnen Spiele

Mögliche Spiele

- **Bibel 50**
10 Quizfragen aus der Bibel
5 EURO für jede richtige Antwort
- **Münze 70**
10 Münzen müssen in eine Schüssel geworfen werden
7 EURO Pro Treffer
- **Musik 100**
10 Musiktitel anspielen (oder Filmmusiktitel)
5 EURO für jeden richtigen Song Titel + 5 EURO für jeden Interpreten
- **Glück 36**
Zwei mal würfeln
Die Augenzahlen multiplizieren
- **Gourmet 60**
3 versch. Getränke mit verbundenen Augen verkosten und zuordnen
20 EURO für jede richtige Antwort
- **Transport 75**
75 Streichhölzer mit einem Löffel von A nach B transportieren (zeitlich begrenzt)
1 EURO pro angekommenes Streichholz
- **Dicker Daumen 100**
10 Nägel in ein Holz einschlagen (zeitlich begrenzt)
10 EURO für jeden Nagel der sitzt

- **Bau 60**
30 Jengasteine übereinander stapeln bis zum Einsturz
2 EURO für jedes Stockwerk

- **Eilauftrag 60**
Ein kleines Bauteil (z.B. Überraschungsei) muss zusammengebaut werden (zeitlich begrenzt)
Bei Erfolg 60 EURO, bei Versagen nichts

- **Kraftprobe 70**
Alle Firmenmitarbeiter müssen eine Personenwaage mit den Händen drücken. Der Durchschnitt in Kg = Ergebnis in EURO



- **Treffsicherheit 80**
8 Luftballons müssen mit Wurf-pfeilen abgeschossen werden
10 EURO pro Luftballon

- **Streik!**
Ihre Mitarbeiter fordern Lohnerhöhungen von 30 Euro.
Zahlen Sie diese und nehmen Sie die nächste Auftragskarte vom Stapel oder setzen Sie eine Runde aus!!

Direkter-Wettbewerb-Karten

Verschiedene Spiele in denen die Firmen gegeneinander antreten müssen.

- **Firmenwagen-Rennen**
Jede Firma erhält ein Spielzeugauto. Dieses muss möglichst nahe an eine Tischkante gerollt werden. Die Mannschaft die am nächsten an diese herankommt erhält 50 EURO, der Zweite 40, der Dritte 20, der letzte 10 EURO. Fällt das Auto jedoch über die Tischkante herunter gibt es nichts.

- **Fußball**
Die vier Mannschaften sitzen sich auf ihren Stühlen in einem Quadrat gegenüber und müssen bei ihren Gegnern einen Ball in deren Stühle schießen.
Pro Tor gibt es 10 EURO.

Ereigniskarten

- Schlechte Konjunktur! Einmal aussetzen
- Durch Subventionen erhält Ihre Firma 100 EURO





Tom Sawyers Erben

ANREGUNGEN FÜR AKTIVITÄTEN AN BÄCHEN

Idee

Mit diesen Ideen wollen wir den Gruppenmitgliedern den Zugang zu ihrem eigenen Abenteuerdrang erschließen. Statt immer nur vor der Glotze zu hocken oder den Discman auf den Lauschern zu haben, heißt unser Motto: zurück zu „Mutter Natur“, Outdoor-Feeling genießen, Kreativität und Lebensfreude entdecken.

Man nehme...

einen Bach oder Teich in der Nähe des Heimatortes. Bei Fahrten oder Freizeiten empfiehlt es sich, den Teich oder Bach vorher kurz anzuschauen.

Eventuell werden nun noch einige Hilfsgegenstände benötigt: Astgabeln, Seile, Karabiner,... Diese Hilfsgegenstände werden entweder

mitgebracht oder bereits vor der Aktion an Ort und Stelle gebracht und können dort dann „ganz zufällig“ gefunden werden.

Man benutze...

Verstand und Verantwortungsfühl. Es ist wichtig, das richtige Maß zwischen Abenteuerdrang und rechtlich so wie ökologisch Verantwortungsbarem zu finden. Außerdem sollen alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer zum Zug kommen. Von übertriebenen Mutproben ist abzu-sehen.

Anregungen

Einfach bachaufwärts gehen und erkunden, was es alles zu entdecken gibt (Frösche, alte Autoreifen, einen „ersäuften“ Kinderwagen,...)...

Einfach mal ...

- ... „quer-Bach-ein“ laufen...
- ... einen kleinen Sprint im Bach starten (nur mit Gummistiefeln). Variante: Gummistiefel mit Wasser füllen und los geht's...
- ... versuchen, ein Stück des Baches trockenen Fußes zurückzulegen (von Stein zu Stein hüpfend)...

- ... das rechte Bein eines Jugendlichen mit dem linken Bein eines anderen Freiwilligen zusammenbinden und so durch das Wasser waten...



- ... eine behelfsmäßige Brücke bauen
- ... einen Hindernislauf im Bach veranstalten: Stöcke, Barrieren, Beschuss durch wassergefüllte Luftballone (bitte darauf achten, dass die Luftballonreste wieder mitgenommen werden),...
- ... wie Tarzan über den Bach schwingen...
- ... überhängende Äste zur Überquerung nutzen...
- ... eine große Astgabel suchen und diese mit offener oder geschlossener Seite ins Wasser

stecken und sich mit ihrer Hilfe über den Bach schwingen...

- ... ein kleines Rollenspiel ausprobieren. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mimen verschiedene Persönlichkeiten oder Tiere und überqueren in dieser Gestalt den Bach...
- ... Steine werfen: möglichst weit, möglichst oft hüpfen lassen, möglichst große „pflatscher“, ...
- ... einen Staudamm bauen (und danach wieder einreißen)...
- ... mit einem löchrigen Kochtopf oder einer kaputten Plastiktüte,... versuchen, Wasser zu transportieren. Variation: Das „Gefäß“ an einer Tragestange (Ast) befestigen und gemeinsam den nassen Transport starten...
- ... Schlamm und Matsch per Eimer und Tarzan-Liane transportieren. Eventuell eine Burg oder Ähnliches daraus bauen...
- ... Floße oder Schiffchen aus Rinde,... bauen. Wer baut das schnellste und bachtauglichste Boot?
- ... primitive Angeln bauen und Gegenstände aus dem Bach angeln...
- ... vorher versenkte Gegenstände blind finden, ertasten und bergen...
- ... einfach mal der Fantasie freien Raum lassen und ausprobieren....

“Outdoor-Deal um Haribo & Co”

EIN GELÄNDESPIEL



Idee und Ziel

Bei diesem Geländespiel geht es darum, möglichst viele Süßigkeiten-Karten zu erwerben. Dazu gibt es ein Startkapital (Geld). Nun müssen die Händler, die künftigen Gruppenmitglieder und Käufer gefunden werden. Durch geschickten Handel müssen Süßigkeiten-Gutscheine erstanden werden. Diese werden am Ende gezählt und werden dann gegen echte Süßigkeiten eingetauscht.

Hinweis

In der Praxis hat sich gezeigt, dass das Spiel ein “Selbstläufer” wird. Daher “don’t worry – be happy”, falls sich das Spiel auf dem Papier evtl. kompliziert lesen sollte. Die Praxis ist easy.

Ablauf und Grundstruktur

Auftakt:

Grundausrüstung ergattern

Phase 1: Karten kaufen

Phase 2: Karte ausgefüllt bekommen

Phase 3: Zertifikat einholen

Phase 4: Karten verkaufen

erneut mehrfach Phase 1-4:

Spiel-Ende und Gewinnausteilung

Material und Rahmenbedingungen

Bevor’s los geht...

Auftakt: Grundausrüstung ergattern,

d.h. die Teilnehmer/innen bekommen Karten, Stifte und Farben.

Die Einteilung geschieht nach Zufall:

Ein Schwarzhändler wird aufgesucht. Bei diesem ersten Besuch

bekommt die Spielerin/der Spieler die erste Süßigkeiten-Karte. Gleichzeitig bekommt sie/er eine Farbe (Farbstift, z. B. blau), die /sie er im weiteren Spielverlauf benötigt.

Der Spieler/die Spielerin füllt das erste Feld mit dieser Farbe aus. Der Schwarzhändler trägt die Art der Süßigkeiten (z.B. Gummi-Bärchen) und die Kaufzeit auf der Karte ein.

Gruppeneinteilung

Diese Farbe ist zugleich die Gruppeneinteilung (wer einen blauen Stift erhält gehört zur blauen Gruppe). Die Anzahl der Stifte sollte vor Spielbeginn festgelegt sein, damit später für kleinere Mannschaften ein Ausgleich bestimmt werden kann. Hier kann versucht werden, durch entsprechende Verteilung der Stifte, die Mannschaften einigermaßen gleichmäßig zu gestalten. Beim Erhalt des Stiftes wird mit dem Filzstift auf dem Handrücken des Spielers/der Spielerin vermerkt, welche Stiftfarbe diese/r erhalten hat. Die Gruppen werden ganz zufällig gebildet, niemand weiß zu Beginn, wer zu welcher Gruppe gehört. Die Spieler/innen begegnen sich wegen der Farbenkarten.

Verkaufsware

Es wird um Süßigkeiten gespielt, bzw. um die entsprechenden Farbenkarten. Diese stehen pro Farbe

für einen „Typ“ Süßigkeiten. Unterschiedliche Mengen (4 Stück, 5 Stück) werden durch die unterschiedlich großen Karten mit vier oder fünf Feldern repräsentiert.

Zahlungsmittel

Jede Gruppe hat eine gleich hohe Geldmenge zur Verfügung (Scheine). Da die Gruppeneinteilung erst im Laufe des Spiels stattfindet, erhält jede Spielerin/jeder Spieler zu Beginn des Spieles 15 Taler. Sollten die Mannschaften unterschiedlich groß sein, erhalten die Mannschaften mit weniger Personen möglichst bald eine Ausgleichssumme von 20 Talern pro fehlender Person ausbezahlt.

Phase 1: Karten kaufen

Kartenmarkt / Schwarzhandel

Die Rolle der Schwarzhändler wird von Mitarbeiter/innen bestückt, die sich im Spielgelände frei bewegen. Jeder dieser Schwarzhändler hat nur eine Verkaufsware (z. B. Gummi-Bärchen), jedoch in zwei verschiedenen Größen. Der Einkäufer/die Einkäuferin kann auswählen. Karten mit fünf Feldern können später teurer verkauft werden als solche mit nur vier Feldern.

Der Preis der Ware wurde bereits vor dem Spiel festgelegt, kann aber variiert werden. Im Spiel wurde der Anfangs-Preis einheitlich mit 10 Talern festgelegt.

Ablauf

Die Gruppenteilnehmer/innen kaufen Ware auf dem Schwarzmarkt ein. Als Symbol für die Ware erhält der Einkäufer/die Einkäuferin die entsprechende Farbenkarte. Der Spieler füllt das erste Feld mit dieser Farbe aus.



Auf der Verkaufsware (= Farbenkarte) wird vom Schwarzhändler die Einkaufszeit vermerkt und der Einkäufer/die Einkäuferin muss das Feld «Käufer» mit der eigenen Farbe ausmalen.

Der Schwarzhändler trägt nun die entsprechende Süßigkeit (z. B. Gummi-Bärchen), die Kaufzeit und den Namen des Käufers/der Käuferin auf der Karte ein.

Diese Farbenkarte muss der Spieler/die Spielerin nun in den Laden bringen, um sie gegen die entsprechende Süßigkeit einzutauschen, denn die gekaufte Karte hat nur eine beschränkte Gültigkeit: 10 min. ab Verkaufszeitpunkt (die Verkaufszeit wurde ja vom Schwarzhändler beim Erwerb der Farbenkarte auf dieser vermerkt). Auch wenn die Karte zur

rechten Zeit im Laden ist, so ist sie immer noch ungültig. Zusätzlich müssen alle Farbenfelder auf der Karte ausgemalt sein.

Es gibt Farbenkarten mit fünf und solche mit vier Farbfeldern. Damit die Farbenkarten nicht in Massen gekauft werden, darf jede/r Mitspieler/in maximal zwei Karten kaufen. Diese müssen ausgefüllt und abgezeichnet sein, bevor er/sie neue kaufen kann. Abgezeichnete Karten können allerdings gesammelt und erst später zum Laden gebracht werden.

Phase 2: Karte ausgefüllt bekommen

Die Farbfelder dürfen nur von Mitgliedern anderer Gruppen ausgemalt werden, das bedeutet, mit einer anderen Farbe.

Somit sind alle Spieler/innen gezwungen, sich auf dem Rückweg vom Schwarzhändler zum Laden mit Einkäufer/innen der anderen Gruppen zu treffen.

Wenn sich zwei treffen, müssen beide mit der «Mal-Begegnung» einverstanden sein. Sind beide einverstanden, so malen sie jeweils auf der Karte des/der anderen ein Farbfeld aus. Allerdings nicht irgend ein Feld, sondern schön der Reihe nach 1, 2, 3, 4 und 5, das ist wichtig. Treffen sich zwei Mitspieler/innen einer Mannschaft (gleiche Farbe), so



gehen sie ohne etwas zu tun wieder auseinander. Mit der Zeit werden die Spieler wissen, wer zur eigenen Gruppe gehört.

Im Idealfall hat der Einkäufer/die Einkäuferin vier verschiedene Farben der andern Gruppen auf seiner Farbenkarte, wenn er/sie die Karte in den Laden bringt.

Das muss aber nicht so sein. Z.B. stößt er/sie auf zwei andere Einkäufer/innen, die beide der gleichen Gruppe angehören und somit die gleiche Farbe haben. Die Karte geht dann an den anderen Einkäufer/die andere Einkäuferin über, wenn zwei aufeinander folgende Farbfelder mit der gleichen Farbe ausgemalt sind.

Zum besseren Verständnis ein kurzes Beispiel:

Ein Mitspieler der Gruppe „rot“ (Spieler mit rotem Farbstift) trifft auf eine Mitspielerin der Gruppe „blau“ und sie malen sich gegenseitig das erste Farbfeld aus. Der Rote trifft dann einen Mitspieler der Gruppe

„grün“. Somit hat er ein blaues und ein grünes Feld auf seiner Karte. Dann trifft er wieder auf einen blauen Mitspieler. Die Karte bleibt aber immer noch im Besitz des Roten (zwischen den zwei blauen Feldern ist ja noch ein Feld in anderer Farbe). Als nächstes begegnet der Rote erneut einer blauen Mitspielerin. Nachdem sie sich gegenseitig das Farbfeld ausgemalt haben, geht die Karte des Roten an die blaue Konkurrentin über und zählt als Eigentum der blauen Gruppe.

Phase 3: Zertifikat einholen

Die ausgefüllten Karten werden an einem zentralen Ort überprüft (zertifiziert). Sie sind danach für die ganze Zeit des Spieles gültig. Der Mitarbeiter/die Mitarbeiterin an diesen Posten überprüft die Karten nach Zeit und nach korrekter Farbausfüllung und zeichnet sie ab. Am besten mit Hilfe eines Stempels.

Phase 4: Karten verkaufen

Die abgezeichneten Farbenkarten werden dann wieder an den Laden verkauft. Und zwar werden größere Mengen, spätere Ablieferung und Kombinationen besser bezahlt. Leute mit Süßigkeiten dürfen nicht gejagt werden. Es darf aber mit ihnen gehandelt werden.

Spiel-Ende und Gewinnausteilung

Das Spiel endet nach einer zuvor festgelegten Zeit und wird durch ein Signal (Hupe, Trompete etc.) bekannt gemacht. Es endet ebenso, wenn alle Karten verkauft sind. Für den Verkauf an den Laden wurden folgende Preise verwendet:

Karte(nkombination)	Betrag
4	15
5	20
4+5	50
4+5+5	100

Es wird zusammengezählt wie viele Karten mit entsprechendem Wert jede Gruppe hat. Dementsprechend werden die echten Preise ausgehändigt.

Material und Rahmenbedingungen

Material

Süßigkeiten-Karten (Vorlage kann aus dem Internet geladen werden. Die Download-Corner unter www.ejwue.de/2/steigbuegel/download-corner/info.asp)

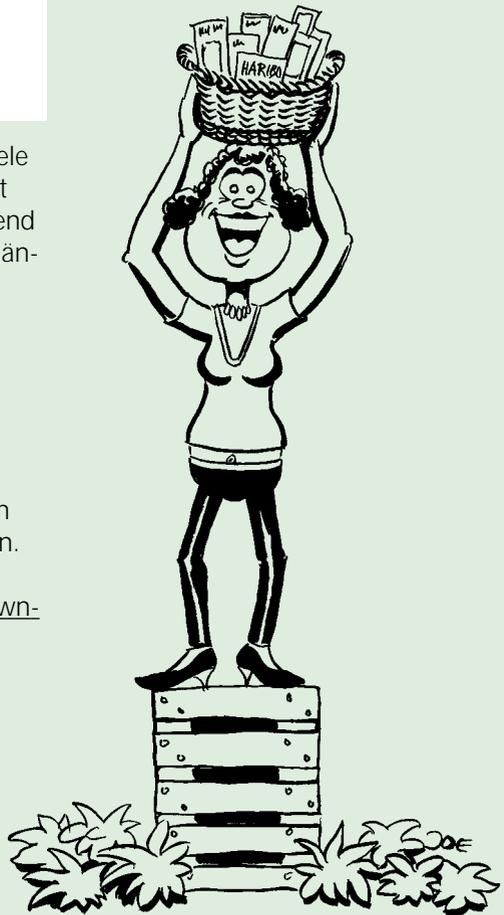
Taler (Spielgeld oder selbst kurz herstellen)

- verschieden farbige Stifte
- (wasserfeste?) Filzstifte
- Stempel und Stempelkissen

- Süßigkeiten als Preise
- Jeder Mitarbeiter/jede Mitarbeiterin braucht eine Uhr

Anzahl der Mitarbeiter/innen

je nach Gruppenanzahl 1-3
 Kartenverkäufer (Schwarzhändler)
 1 Mitarbeiter/in in der Zertifizierungsstelle (zum Abstempeln der Farbenkarten)
 1 Mitarbeiter/in im Laden



Schleck: Gummi-Bärchen

Verkaufszeit:

(ab da nur 10 min gültig)

Käufer:

2. **Spieler:**

3. **Spieler:**

4. **Spieler:**

5. **Spieler:**

Spielgebiet

Das Spielgebiet selbst sollte ungefähr 300 x 300 m haben und sollte verwinkelt sein. Auf diese Weise verteilen sich die Teilnehmer/innen und Mitarbeiter/innen besser und die Spielerinnen und Spieler brauchen mehr Zeit, um ihre Farbenkarten auszufüllen.

Auf der einen Seite des Spielgebietes ist die Abstempelstation, auf der entgegengesetzten Seite dann der Laden. Die Schwarzhändler bewegen sich mitten im Gebiet und können sich, wenn sie möchten, auch gerne verstecken.

Schleck:

Verkaufszeit:

(ab da nur 10 min gültig)

Käufer:

2. **Spieler:**

3. **Spieler:**

4. **Spieler:**

5. **Spieler:**

Die Uhrzeit wird erst eingetragen, wenn die Schleckkarte vom Schwarzhändler an den Spieler verkauft wird.



Kluges Köpfchen oder ruhiges Händchen

QUIZ- UND GESCHICKLICH-
KEITSSPIEL FÜR GRUPPEN

SPIELIDEE, SPIELABLAUF UND SPIELREGELN

Die Spieler/innen werden zunächst - je nach Gesamtspielerzahl - in zwei bis vier, höchstens aber fünf Gruppen eingeteilt. Mehr als vier Spieler/innen sollten nicht in einer Gruppe sein.

In der Mitte des Raumes wird auf einem Tisch ein „Wackelturm“ (Beschreibung siehe unten) aufgebaut. Jeder Gruppe wird nun der Reihe nach eine Frage gestellt. Wird die Antwort nicht oder nicht richtig

beantwortet, muss ein Spieler/eine Spielerin der Gruppe ein Holzklötzchen vom „Wackelturm“ entfernen und oben auf den Turm legen. Die Gruppe, die den „Wackelturm“ zum Umfallen bringt, hat verloren. Wenn man keinen oder nicht nur einen Verlierer, sondern (auch) einen Sieger haben möchte, bietet sich folgende Regel an: Gewonnen hat die Gruppe, die zuletzt vor dem Einstürzen des „Wackelturms“ ein Holzklötzchen bewegt hat.

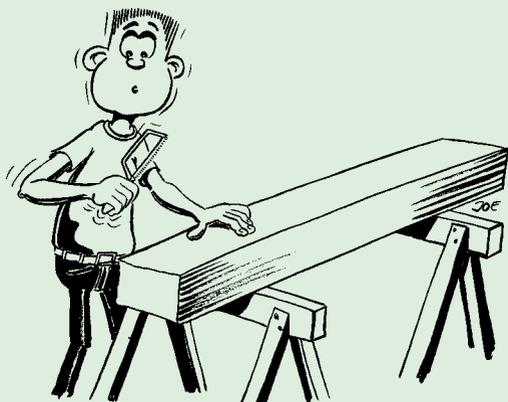
Das Spiel kann sowohl in einer Runde als Impulsspiel im Rahmen einer Gruppenstunde oder einer

Freizeit als auch in mehreren Runden als Programm für eine ganze Gruppenstunde gespielt werden. In letzterem Falle gewinnt die Gruppe, die am seltensten den „Wackelturm“ zum Einstürzen brachte.

PRAKTISCHE HINWEISE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG

Spielvorbereitung

Benötigt wird ein „Wackelturm“-Spiel. Dabei handelt es sich um verschiedene quaderförmige Holzklötzchen, von denen jeweils drei nebeneinander, Ebene für Ebene, rechtwinklig versetzt aufeinander gestapelt werden. Im Handel ist das „Wackelturm“-Spiel von verschiedenen Herstellern unter jeweils geschützten Namen erhältlich.



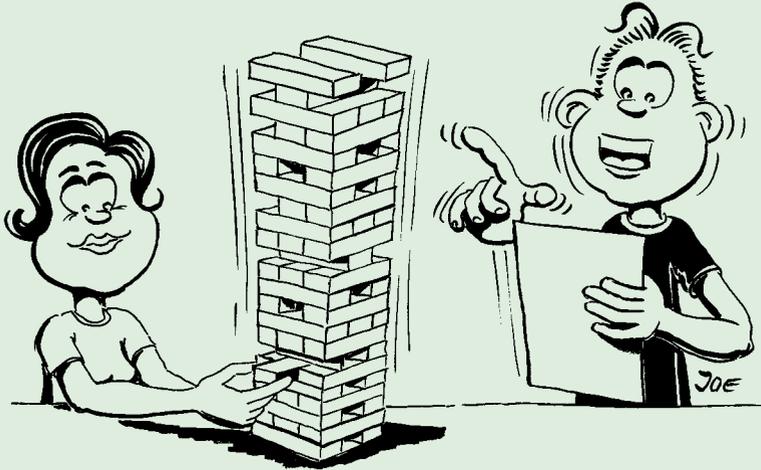
Basteltipp

Das „Wackelturm“-Spiel kann auch ohne weiteres selbst hergestellt werden. Benötigt werden Vierkanthölzer (Kantenlänge 14 mm o.ä.), die dann jeweils auf eine gleiche Länge (15 cm o.ä.) zugeschnitten (abgesägt) werden. Die Holzklötzchen werden nach dem Zuschnitt mit feinem Sandpapier jeweils an allen Flächen und Kanten sauber abgeschliffen. Insgesamt sollten 48 Holzklötzchen (ergibt 16 Ebenen) hergestellt werden.

Das „Wackelturm“-Spiel kann alternativ auch in einer „Maxi“-Version mit einem dickeren Vierkantholz (Kantenlänge 45 mm o.ä.) hergestellt werden. In diesem Falle sollte allerdings auch die Länge der Holzklötzchen etwas verlängert werden.

Variante

Alternativ zum „Wackelturm“-Spiel können auch ähnliche Geschicklichkeitsspiele verwendet werden. Unter anderen weisen wir an dieser Stelle auf das gute, „alte“ Packesel-Spiel, das „klassische“ Mikado oder das „top-aktuelle“ Villa Paletti-Spiel (Spiel des Jahres 2003) hin. Im Einzelfall müssen die Regeln für das Grundspiel bei diesen Varianten entsprechend der Regeln des alternativ verwendeten Spiels angepasst und ergänzt werden.



Vor allem wenn das Spiel als Programm für eine gesamte Gruppenstunde oder einen ganzen Spielabend verwendet wird, bietet es sich an, mindestens zwei Geschicklichkeitsspiele zu verwenden.

Fragen

Für das Spiel werden, vor allem wenn mehrere Runden gespielt werden, sehr viele Fragen benötigt. Aus Platzgründen wird im Rahmen dieses Beitrags auf den Abdruck von Vorschlägen für Fragen verzichtet.

Die Fragen können bunt gemischt quer durch alle Wissensgebiete oder von Spiel zu Spiel über ein anderes Themengebiet (z. B. „jetzt bauen wir den Geschichte-Turm“) gestellt werden. Wichtig ist, dass die Fragen nicht zu leicht sind, weil sonst am „Wackelturm“ nichts los ist und das Spiel an Spannung verliert. Als Orientierungshilfe für die Auswahl

der Fragen wird vorgeschlagen, die Schwierigkeit der Fragen in etwa so zu wählen, dass von drei Fragen eine richtig beantwortet wird.

In den vergangenen Ausgaben des Steigbügels sind an verschiedenen Stellen geeignete Quizfragen abgedruckt. Im Besonderen wird auf folgende Fragen-Kataloge hingewiesen:

- LOGO-Quizspiel für Gruppen (Steigbügel 270:9)
(Themenbereiche: Bibelkunde, Erdkunde/Geographie, Geschichte, Naturwissenschaften, Rätsel/Scherzfragen, Sport, Technik, Israel, Jesus, Namen (in der Bibel), Orte (in der Bibel), Psalmen, Wunder (in der Bibel), Zahlen (in der Bibel))

Hinweis: diese Fragen sind auch im Internet-Angebot des Steigbügels abrufbar unter <http://www.ejwue.de/2/meta/ejw.asp?b=arbeitshilfen>

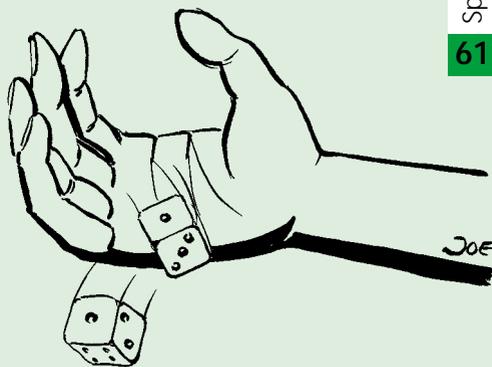
- Quizfragen für viele Gelegenheiten (Steigbügel 291:50) (Themenbereiche: 50 Jahre Bundesrepublik Deutschland, Inseln Europas, Bauwerke)
- In 80 Fragen um die Welt (Steigbügel 302:41) (Themenbereich: Fragen zu den Ländern der Erde)
- Quiz-Schach (Steigbügel 304:56) (Themenbereiche: Jesus, Männer in der 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))

Selbstverständlich kann auch mit beliebigen anderen Fragen aus sonstigen Bereichen das Spiel durchgeführt werden. Gute Anregungen für geeignete Quizfragen findet man in einschlägigen Quiz-Büchern oder auch in Quiz-Spielen (z. B. „Trivial Pursuit“).

Weitere Ideen

Das Grundspiel kann durch folgende Varianten erweitert und/oder noch mehr aufgepeppt werden:

- Würfel einbeziehen: Um zu vermeiden, dass eine Gruppe, die „alle“ Fragen beantworten kann, „nie“ am „Wackelturm“ ziehen muss, kann jedes Mal zunächst



gewürfelt werden. Bei „1“ und „6“ muss gezogen werden, nur bei „2“ bis „5“ wird eine Frage gestellt. Durch diese Variante kommt neben den bei den Komponenten Wissen und Geschicklichkeit noch die Komponente Glück hinzu.

- Auftrag für Verlierer: Jede Gruppe, die eine Runde verliert, bekommt einen kleinen Auftrag.
Beispiele: „Räumt nach der Gruppenstunde den Gruppenraum auf!“, „Bringt in die nächste Gruppenstunde einen Kuchen mit, den ihr selbst gebacken habt!“, „Helft nach der Gruppenstunde kavaliersmäßig allen anderen beim in die Jacke schlüpfen!“. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Erfahrung zeigt, dass ein Spiel immer spannender wird, wenn es um etwas geht. Der Auftrag kann entweder vor der Spielrunde („Motivationseffekt“) oder nach der Spielrunde („Überraschungseffekt“) bekannt gegeben werden.

Hinweis für kleine Gruppen

Das vorliegende Quizspiel kann auch in sehr kleinen Gruppen problemlos gespielt werden (z. B. mit zwei Teams à zwei Spielern). Auch wenn das Spiel jede/r gegen jede/n (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

„Wackelturm“-Spiel (oder ähnliches Geschicklichkeitsspiel, vgl. oben)
Fragen
evtl. Würfel
evtl. Aufträge für Verlierer

Tipp

Das Material kann problemlos bereits auf Vorrat zusammengestellt werden und ist dann kurzfristig einsetzbar. Das vorliegende Quizspiel eignet sich daher in besonderem Maße als „eiserne Ration“ oder bei unvorhersehbaren Ereignissen, auch auf Fahrten und für Freizeiten.



Zeitbedarf

(bei einer Runde - als Impulsspiel)
Das Erklären des Spiels mit Einführung dauert ca. 5 Minuten. Für eine gesamte Spielrunde sind 10-30 Minuten (*) zu veranschlagen. Macht zusammen 15-35 Minuten. (Bei mehreren Runden - als Gruppenstunde)
Das Erklären des Spiels dauert ca. 5 Minuten. Für drei bis vier Spielrunden sind 40-80 Minuten zu veranschlagen (*). Für die Auswertung werden ca. 5 Minuten benötigt. Macht zusammen 50-90 Minuten.

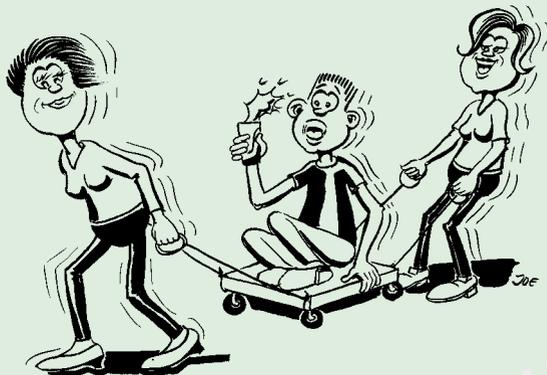
(*)

Die Dauer einer Runde hängt entscheidend davon ab, wie zügig die Fragen beantwortet werden, wie häufig gezogen werden muss und wie leicht der „Wackelturm“ bzw. das Ersatzgebilde (Pack-Esel, Mikado, Villa Paletti usw.) eingestürzt sind.

Mehr als drei bis vier Spielrunden, die dann allerdings im Regelfall eine Gruppenstunde füllen, sollte das Spiel nicht gespielt werden, da sonst insgesamt zu viele Fragen gestellt werden müssen.

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.

Ein Rollbrett



Zum vielfältigen Einsatz

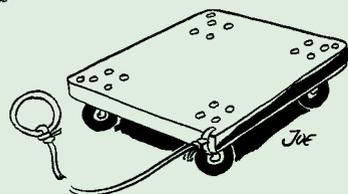
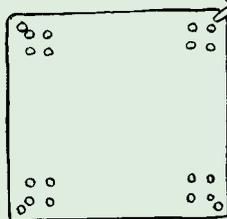
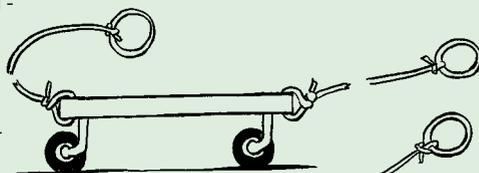
Der im Folgenden beschriebene Vorschlag ist nicht unbedingt für einen Bastel- oder Werkabend in der Gruppe gedacht. Vielmehr kann das Rollbrett bei Gruppenabenden, Gemeindefesten, Freizeiten etc. eingesetzt werden. Wer in der eigenen Gruppe dieses Rollbrett jedoch gerne herstellen möchte, soll dies einfach tun.

Für Stafetten mit mehreren Mannschaften wird pro Mannschaft ein Brett benötigt.

Einige Anregungen für Spiele sind am Ende aufgeführt, der eigenen Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Material (für ein Rollbrett)

- Mehrschichtplatte (Dicke mindestens 18 mm, Abmessungen mindestens 50 x 50 cm)
- Möbelrollen (4 Stück)
- Stabile Schnüre (4 Stück, Länge ca. 150 cm)
- evtl. Klarlack



Anmerkung

Mehrschichtplatte und Möbelrollen sind im Baumarkt erhältlich und können dort bereits auf die benötigte Größe zugeschnitten werden.

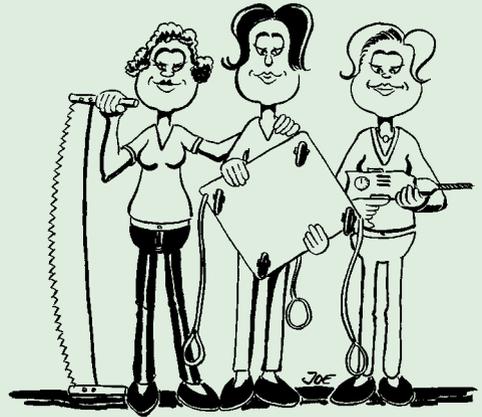
Die genannten Abmessungen sind das Minimum, besser ist eine Brettgröße von 60 x 60 cm.

Eine kostenlose Variante für die Mehrschichtplatte sind Reste von Verpackungen großer Maschinen oder Computeranlagen. Wir haben z. B. Paletten verwendet, auf denen Computerteile angeliefert wurden (im Bekanntenkreis bzw. bei Speditionen nachfragen!)

Bei den Möbelrollen darauf achten, dass die Belastung ausreichend ist. Die Gesamtbelastung des Brettes sollte für mindestens 100 kg ausgelegt werden. Außerdem sollte man den späteren Einsatz des Brettes vor Augen haben: falls das Brett auch auf unebenen Böden oder im Freien Verwendung finden soll, müssen größere Rollen gewählt werden. Günstiger als der Kauf von Einzelrollen ist es, wenn ein schon fertiges Rollbrett für den Möbeltransport gekauft wird, dessen Rollen können dann abmontiert und verwendet werden. Diese fertigen Bretter sind prinzipiell genauso geeignet, ich habe jedoch nirgendwo eines mit den geeigneten Abmessungen gefunden.

Werkzeuge

- Stichsäge
- Schleifwerkzeuge (Bandschleifer, Schwingschleifer, Körnung 80 - 100)
- Schleifpapier (verschiedene Körnungen)
- Bohrmaschine, Bohrer 10 - 15 mm
- Schraubenzieher, Schraubenschlüssel, Imbus (abhängig von Montagevariante der Rollen)
- Pinsel



Herstellung

Auf der Mehrschichtplatte ein Quadrat mit den gewünschten Abmessungen aufzeichnen, mit der Stichsäge aussägen und die Ecken leicht abrunden.

In jede Ecke ein Loch für die Befestigung der Seile bohren. Der Durchmesser ist abhängig von der Dicke des verwendeten Seiles. Der Randabstand der Löcher sollte ca. 15 mm betragen.

Nun erfolgt der Grobschliff mit dem Band- oder Schwingschleifer. Die Kanten dabei gut abrunden. Die Seiten und die Flächen so schleifen, dass keine Holzsplitter mehr spürbar sind. Beim späteren Spiel sollen weder Kleidungsstücke noch die Spielerinnen und Spieler durch abstehende Holzsplitter verletzt werden!

Nach dem Grobschliff kommt die „Feinarbeit“ von Hand. Dafür am besten das Schleifpapier direkt in die Hand nehmen und mit den Fingern führen. Mit der Hand spürt man auch am besten, wo noch unebene Stellen vorhanden sind. Den „letzten Schliff“ mit einer Körnung zwischen 180 und 240 durchführen.

Nun kann das Brett lackiert werden, es ist damit abwaschbar und besser geschützt. Hierfür eignet sich gut ein Acryl-Klarlack. Einer farblichen Gestaltung nach eigenem Geschmack steht nichts im Wege!

Danach werden die Rollen angeschraubt. Die Rollen werden an den Ecken des Brettes so nahe wie möglich an den Außenkanten befestigt. Je weiter außen die Rollen liegen, desto geringer ist die Gefahr, dass das Brett später kippt. Darauf achten, dass die Rollen nicht die Löcher für die Seilbefestigung überdecken. Genauso dürfen die Rollen später nicht durch die Seile beeinträchtigt werden, d. h. sie müssen sich frei drehen können.

Falls die Rollen von oben befestigt werden, müssen nun die Löcher dafür gebohrt werden. Der Durch-

messer des Bohrers sollte dem Achsdurchmesser der Rollen entsprechen. Falls die Rollen über eine Metallplatte an die Unterseite des Brettes geschraubt werden, entfalten diese Löcher.

Nochmals darauf achten, dass nirgends scharfe Kanten entstehen oder Schraubenteile überstehen, an denen man sich verletzen könnte. Gegebenenfalls mit Klebeband und Schaumstoff abkleben.

Zuletzt werden die Seile befestigt. An jeder Ecke des Brettes ein Seil durch das Befestigungsloch ziehen und verknoten. Die Knoten müssen so angebracht werden, dass sich die Rollen frei drehen können. Am anderen Ende der Seile jeweils eine Schlaufe bilden, in der man sich bequem mit beiden Händen festhalten kann.

So, nun ist das Rollbrett fertig und es kann losgehen!

Einige Spielideen mit dem Rollbrett

Materialtransport

Es wird ein kleiner Parcours aufgebaut, der Hindernisse, Kurven, evtl. eine Wippe enthält.

Auf das Rollbrett wird ein Eierkarton gelegt. In diesen legt man nun 3-5 Tennisbälle. Nun halten vier Spieler das Rollbrett an jeweils einem Seilende. Nun muss der Parcours möglichst schnell durchlaufen werden, ohne dass die Tennisbälle in ihrer

Position verrutschen.

Als Variante können Eierkarton und Tennisbälle durch ein mit Wasser gefülltes Gefäß ersetzt werden. Ziel ist nun, möglichst schnell zu sein, aber dabei möglichst wenig Wasser zu verlieren.

Der König in der Sänfte

Wieder wird ein Parcours aufgebaut. Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer setzt sich im Schneidersitz auf das Brett, vier Mitspieler/innen ziehen nun so schnell wie möglich das Rollbrett durch den Parcours. Der Spieler/die Spielerin auf dem Brett darf den Boden nicht berühren. Auch hier kann als Variante wieder ein mit Wasser gefülltes Gefäß oder ein Tischtennisball in einem Eierbecher die Reise des „Königs“/der „Königin“ erschweren.

Labyrinth

Auf einem Parkplatz oder in einem großen geteerten Hof wird mit Kreide ein Labyrinth aufgezeichnet. Das Labyrinth muss einen Weg vom Eingang zum Ausgang enthalten, ansonsten dürfen beliebig viele Irrwege vorgegeben sein. Die Gänge sollten etwas breiter als das Rollbrett sein.

Nun müssen die vier Spieler das Rollbrett durch das Labyrinth manövrieren, ohne die Begrenzungslinien der Gänge zu überfahren. Natürlich kann auf dem Rollbrett wieder ein weiterer Mitspieler/eine weitere Mitspielerin sitzen.



Stocherkahn

Für dieses Spiel werden die Seile vom Rollbrett abmontiert. Zusätzlich wird ein langer Stock (z. B. ein Besenstiel) benötigt, der sogenannte Stocher. Nun stellt sich ein Spieler/eine Spielerin auf den „Kahn“ und versucht möglichst schnell eine Strecke zu „stochern“. D. h. sie/er darf sich nur mit dem Stock am Boden abstoßen bzw. die Richtung beeinflussen. Der Boden darf mit den Füßen nicht berührt werden. Das Spiel eignet sich besonders als Stafette, mehrere Bretter machen die Sache interessanter, da die Mannschaften gleichzeitig gegeneinander antreten können.

Eigene Ideen

Beim Entwickeln eigener Spielideen muss immer an die Sicherheit der Mitspieler gedacht werden. Spiele auf abschüssigem Gelände, bei denen ein Spieler/eine Spielerin auf dem Rollbrett sitzt oder steht, sind grundsätzlich nicht zu empfehlen.