

Dieses Heft bringt:

- Seite 4 **„Der Herr ist mein Hirte“**
Ein Gottesdienst-Entwurf zu Psalm 23 mit Segnungsteil.
Entwickelt von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 18 **„Es weihnachtet sehr!“**
Eine nachdenklich stimmende Weihnachts-e-Mail von Christoph Rose, Remshalden
- Seite 21 **„Licht zur Wehnacht“**
Eine Weihnachtsgeschichte von Marianne Fleischhack
- Seite 23 **Kastanien for President**
Ein Abend rund um die Kastanie. Ausprobiert und vorgestellt von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 28 **Fire-Soccer**
Die „feurige“ Variante des etablierten Fußballspiels. Ausprobiert und vorgestellt von Joachim Bold, Gomaringen
- Seite 30 **Vier gewinnt!**
Ein Spieleabend nach der Idee des bekannten Gesellschaftsspiels. Entwickelt und vorgestellt von Sebastian Heusel, Münsingen und Matthias Schlotz, Holzhausen
- Seite 37 **Riskier was**
Ein Update des bereits veröffentlichten Spielentwurfs – allerdings für PC und Beamer. Weiterentwickelt und vorgestellt von Thomas Volz, Stuttgart
- Seite 42 **Action in Downtown**
Ein Stadtspiel für Mutige. Entwickelt und ausprobiert von Carsten Pickardt, Essen
- Seite 49 **„Alle Jahre wieder...“**
Eine Spielaktion um Advents- und Weihnachtslieder. Ausprobiert und vorgestellt von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 54 **Knuspermüsli**
Das Rezept für diese kulinarische Köstlichkeit und manch anderes mehr von Rosemarie Ilg, Dagersheim
- Seite 56 **Bibel-Tagebuch**
Die Idee eines Bibel-Tagebuchs und kreative Gestaltungsmöglichkeiten. Vorgestellt von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 60 **Der FuBa-Baller**
Bauanleitung zur Herstellung eines Fu(ßball) und Ba(skettball)-kickers. Ausprobiert und vorgestellt von Eberhard Enz, Rutesheim

Das Ganze ist mehr als die Summe der Teile

Eine Legende erzählt von einem Dorf in Indien, in dem nur Blinde lebten. Eines Tages kam der König des Landes in die Nähe der Siedlung und kampierte dort. Er besaß einen mächtigen Elefanten. Die Menschen des Ortes kamen neugierig zu den Lagernden und wollten mehr über dieses eigenartige, große Tier herausfinden. Da sie die Gestalt des Elefanten nicht kannten, befühlten sie ihn von allen Seiten. Jeder dachte, dass er das Tier nun genau kannte. Als die Nacht kam, machten sie sich auf den Heimweg. Am wärmenden Lagerfeuer erzählten sie von ihrer Begegnung mit dem Elefanten. „Der Elefant ist riesig groß und breit wie ein Teppich“, berichtete der Mann, der das Ohr des Tieres in Händen hatte. Derjenige, der den Rüssel gefühlt hatte widersprach ihm: „Nein, der Elefant ist wie ein langes Rohr.“ Ein Dritter schaltete sich energisch ein: „Ach, ihr erzählt alles falsch. Das Tier ist fest wie ein Säule.“ Er hatte die Beine des Tieres untersucht. Alle drei hatten nur einen Teil des Elefanten gefühlt, und doch dachte jeder, im vollen Besitz der Wahrheit zu sein.

Liebe Mitarbeiterinnen
und Mitarbeiter,

was für den einen außer Frage steht, ist für die andere manchmal alles andere als selbstverständlich. Erfahrungen, Überzeugungen und Meinungen lassen sich nicht so einfach auf andere übertragen. Das gilt auch für Glaubensdinge. Es wäre fatal, diese Unterschiede darauf zu reduzieren, ob ein Mensch lieber mit gesenktem Kopf oder mit erhobenen Händen betet. Die Bibel erzählt sehr anschaulich, dass Gott mit jedem Menschen seine ganz eigene Geschichte hat. So wie jede und jeder von uns eine individuelle Biografie besitzt, so hat auch jede und jeder eine persönliche Beziehung zu Gott, die unterschiedliche Ausdrucksformen findet. In den letzten Steigbügel-Ausgaben haben wir verstärkt Methoden aus dem Bibliodrama vorgestellt. Dieser Ansatz macht sich mit Jugendlichen auf die Suche nach ihrer eigenen Geschichte mit Gott und versucht, Glauben und Leben zueinander zu bringen. Ein lohnendes und spannendes Unterfangen! Es macht deutlich, wie vielfältig und einmalig Glaube gelebt werden kann.

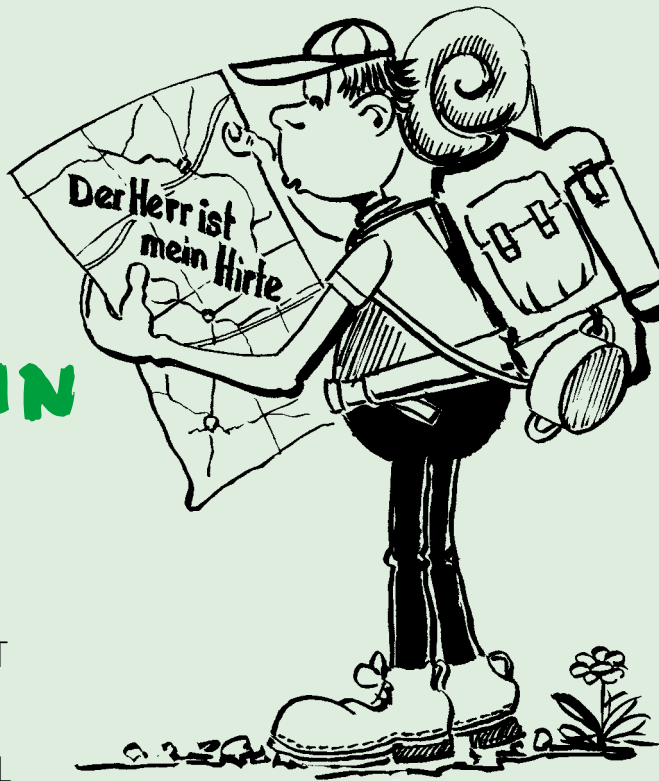
Ich wünsche, wir könnten diese Vielfalt als Reichtum verstehen, der uns Gott näher bringt.

Mit herzlichen Grüßen

Heike Volz

„DER HERR IST MEIN HIRTE“

EIN GOTTESDIENST
ZU PSALM 23
MIT SEGNUNGSTEIL



Vorbereitung

Zeitungsumfang: ca. 60 bis 90 Minuten

Kurzbeschreibung

In diesem Gottesdienst zu Psalm 23 werden Erlebnisse aus dem Leben Davids in Verbindung mit dem eigenen Leben gebracht. Ein Segnungs- und Salbungsteil vertieft das Gehörte und lässt spürbar erfahren, wie Gott sich mir zuwendet.

Für die Teilnehmer wird ein Stuhlkreis gestellt. In den Kreis wird eine große Spirale aus breitem, leicht gedrehtem einfarbigem Stoff gelegt. An der Spirale entlang werden Stück für Stück (in chronologischer Reihenfolge) Symbole zum 23. Psalm gelegt. Hierbei steht je ein Symbol für einen Vers. Während der Predigt geht die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter von außen nach innen Stück für Stück den Weg der Spirale entlang und „windet“ sich so durch den Psalm. Dadurch gelangt die Gruppe immer tiefer ins Verstehen von Gottes Herrlichkeit.

Symbole

Hirtenstab, Kein-Mangel-Rucksack (knallvoll), grüne Aue (grünes Tuch + Pflanze), frisches Wasser (blaues Tuch mit Wasserschale), Hängematte, schwarzes Tuch + Steine für finsternes Tal, Holzknüppel, gedeckter Tisch mit vollem Becher, Salbölkrug/ Karaffe, Schatzkiste für Gutes und Barmherzigkeit+große Kerze+kleine Kerzen in der Anzahl wie die Segnungsstationen.

Außerdem werden noch „Ruheplätze“ eingerichtet, das bedeutet: es werden 2 bis 3 Segnungsstationen, die mit einer Blume und einem kleinen Schälchen mit Salböl (z.B. Massageöl) sowie mit Kärtchen, auf denen Segenssprüche/Bibelverse stehen, schön gestaltet sind, in das Ganze eingebunden.

GOTTESDIENSTABLAUF

Lieder	Zeit der Stille
Votum	Segnungs- und Salbungsteil
Lieder	Gebetskärtchenaktion
Gebet	Gebet mit Gebetskärtchen
Lieder	Segenslied
Bilder vorm inneren Auge	Segen
Lied	
Predigt	

Votum

„Wir beginnen diesen Gottesdienst im Namen Gottes, des Vaters, der David sein Leben lang begleitet und begeistert hat, und der auch uns begeistern will.

Wir beginnen diesen Gottesdienst im Namen des Sohnes Jesus Christus, der zum begeisterten Glauben an ihn einlädt und mitten unter uns diesen Gottesdienst mitfeiert.

Und wir beginnen diesen Gottesdienst im Namen des Heiligen Geistes, der uns die Begeisterung am Glauben schenkt und uns helfen will, diese Begeisterung auf ganz unterschiedliche Weise auszudrücken.

Wir beginnen diesen Gottesdienst im Namen des dreieinigen Gottes, der in allen Jugendkreisabenden/ auf der Freizeit dabei war, und der uns helfen will, die Begeisterung, die Anregungen und die Vorsätze mitzunehmen in den Alltag, und der jetzt mit uns diesen Gottesdienst feiert.

Amen.“

Bilder vorm inneren Auge

Die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter nennt einzelne Stationen aus dem Leben Davids. Die Teilnehmenden sollen sich bei jeder Nennung einer Lebensstation (kurzes Innehalten) ein Bild vor dem eigenen, inneren Auge ausmalen. So haben alle danach 12 „Bilder“, die später in der Predigt noch einmal hergeholt, mit dem Symbol (im Kreis) und einem Vers aus dem Psalm verbunden werden.

3. Bild

David singt für Gott Psalmen

4. Bild

David auf der Flucht vor Saul, hat Angst, ist in Bedrängnis

5. Bild

David auf der Flucht vor Saul, vertraut Gott, dass der ihm beisteht

6. Bild

David und Goliath vor dem Kampf



1. Bild

David, der Hirtenjunge mit seinen Schafen und Ziegen auf der Wiese, in Wassernähe

2. Bild

Freundschaft David und Jonathan

7. Bild

David und Goliath nach dem Kampf, David als Sieger

8. Bild

David wird als Hirtenjunge von Samuel zum König gesalbt

9. Bild

David wird zum König über ganz Israel eingesetzt und gesalbt

10. Bild

David wird als König geachtet und verehrt

11. Bild

David betet zu Gott

12. Bild

David tanzt begeistert vor der Bundeslade

Predigt**1. Bild**

David, der Hirtenjunge mit seinen Schafen und Ziegen, auf der Wiese, in Wassernähe

„Der HERR ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln.

Er weidet mich auf einer grünen Aue und führet mich zum frischen Wasser.“

Symbole: Hirtenstab, blaues Tuch + Wasserschale und grünes Tuch mit Pflanze

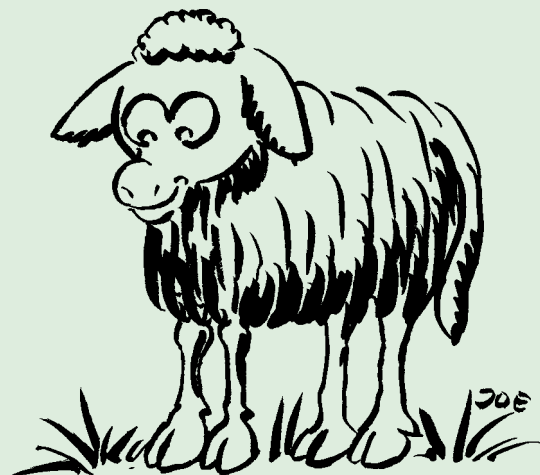
„Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln.“ David wusste, von was er da spricht. Er kannte sich aus und ihm war klar, wie wertvoll Schafe für einen Hirten sind, und wie aufopferungs- und

liebevoll der Hirte auf seine Schafe Acht gibt.

Mir wird nichts mangeln, mir fehlt es an nichts. So also kümmert sich der gute Hirte um seine Schafe. Er kümmert sich um jedes, um die Großen und die Kleinen, um die Schwachen und Starken.

Nun, dieses Bild vom guten Hirten und seinen Schafen sagt ja, dass Gott wie der Hirte ist und wir seine Schafe. Mit Schafen verglichen zu werden, ist ja doch streng genommen kein Kompliment, oder?

Wenn jemand zu mir sagt: Du, Schaf!, dann liegt das daran, dass ich mich irgendwie blöd ange-



stellt habe. Also mit der Bezeichnung Schaf schwingt so etwas von Dummlichkeit mit. Aber wie David als Hirte weiß, liegt hier ein Irrtum vor - Schafe sind ganz und gar nicht dumm. Ihren schlechten Ruf haben sie vielmehr davon, dass sie so schlecht sehen können, darum wurden sie oft für dumm gehalten.

Schafe können also ihren Hirten nicht sehen, aber sie können ihn fühlen und hören. Sie können sogar sehr gut hören. Das Hören ist bei Schafen die wichtigste Sinneswahrnehmung. Sie sind absolut fixiert auf die Stimme ihres Hirten, sie kennen diese Stimme und folgen ihr.

Gott selbst also will der gute Hirte für sein geliebtes Volk sein. Mit Jesus Christus, als den guten Hirten für alle Menschen, zeigt er, wie sehr er die Menschen liebt. Jesus Christus gab sich aus Liebe zu allen Menschen hin, dass sie ihm als Hirten folgen sollen, sich auf ihn verlassen und ihn lieben sollen.

Jesus Christus ist für uns Christen unser guter Hirte, er ist es, der sagt: Ich bin der gute Hirte, meine Schafe hören meine Stimme, und ich kenne sie, und sie folgen mir; und ich gebe ihnen das ewige Leben.

2. und 3. Bild

Freundschaft David und Jonathan und David singt für Gott Psalmen „Er erquicket meine Seele.“ „Er führet mich auf rechter Straße um seines Namens willen.“

Symbole: Hängematte + „Kein-Mangel-Rucksack“

Gott erquicket meine Seele: er lässt es mir gut gehen, er schenkt mir Gegenüber, wie Jonathan dem David zum Gegenüber und besten Freund wurde. Er rüstet mich mit Mut aus, es mir und anderen gut gehen zu lassen, er schenkt mir einen Lebensraum, in dem ich mich entfalten und wachsen kann.

Und Gott schenkt mir Gaben - auch Gaben, um ihn zu loben. David zum Beispiel schenkte er musikalische Fähigkeiten, und, wie einige wahrscheinlich wissen, auch tänzerische... Welche Fähigkeiten hast du?

Gott erquicket meine Seele und gibt mir neue Kraft - als Bild kann man sich das Ausspannen und gemütliche Liegen in der Hängematte vorstellen, die Seele baumeln lassen, neue Kraft tanken.

Die „rechte Straße“ ist wörtlich übersetzt eine „Straße der Gerechtigkeit“, das heißt, eine, die

zu einem guten, heilsamen Ziel führt.

Gott führt mich auf rechter Straße - aber gehen muss ich diesen Weg selbst. Und dieser Weg führt auch durch Versuch und Irrtum.

Die Holzwege erweisen sich als „holzreich“ und wohl auch als hilfreich, sie gehören wohl auch dazu, um neue Erkenntnisse zu gewinnen und zu lernen. Wie oft sträuben wir uns doch auch, den richtigen Weg zu gehen?

4. Bild

David auf der Flucht vor Saul, hat Angst, ist in Bedrängnis „Und ob ich schon wanderte im finsternen Tal fürchte ich kein Unglück.“

Symbol: dunkles Tuch + Steine

Wahrscheinlich können wir alle dieses finstere Tal nachvollziehen. Wir alle haben schon gute und schlechte Zeiten erlebt. Wenn etwas Schlimmes passiert, steht das „Warum“ groß in der Luft, wir möchten es Gott anklagend zuschreiben. Wie schwer fällt es uns in solchen Zeiten, mit Gott zu reden. Da hilft es, einfach mit den Worten von David zu beten, der auch die schlimmen Zeiten kennt und immer wieder erfahren darf-

te, dass Gott auch durch diese Zeiten hindurchbegleitet hat.

5. Bild

David auf der Flucht vor Saul, vertraut Gott, dass der ihm beisteht „Denn du bist bei mir, dein Stecken und Stab trösten mich.“

Symbol: Holzknüppel

David auf der Flucht vor Saul in großer Bedrängnis. Aber er wusste, Gott ist mit ihm unterwegs,



er flieht mit ihm, er beschützt und tröstet ihn. Ein Beispiel ist das Erlebnis in der Höhle oder die Flucht, bei der Sauls eigene Tochter mithalf.

Habt ihr schon mal überlegt, was das heißt: dein Stecken und Stab trösten mich? Wie kann denn ein Stecken oder ein Stab trösten? Mit dem Stecken und Stab hat es Folgendes auf sich: Ein Hirte hatte früher immer zwei Arten von Stecken dabei. Einmal einen Knüppel, mit dem er die wilden Tiere schlagen und vertreiben konnte, wenn sie die Herde angriffen. Mit dem anderen Stecken, der eine Astgabel hatte, konnte er Schafe, die vom Weg abkamen wieder zurückholen. Er tut das, indem er nach einem Bein des Schafes mit der Astgabel greift und so das Schaf mit dem meist langen Stecken zurückholt. Dieser lange Stecken kann auch die Besonderheit haben, dass er oben gebogen ist, diesen Stab haben wir im Kopf, wenn wir an den sogenannten Hirtenstab denken.

Also wenn es heißt: dein Stecken und Stab trösten mich, dann drückt der Psalmist damit aus: mein Hirte verteidigt mich, wenn andere über mich herfallen und er holt mich zurück, wenn ich vom Weg abkomme. Er hilft mir zurück, wenn ich abrutsche, er

macht sich mit diesem Stecken auf die Suche nach dem Verlorenen und Verirrten.

Auch der große David, der Gesalbte, der von Gott auserwählte König, der Goliathbezwinger und Psalmdichter – auch er ist nicht nur einmal vom Weg abgekommen. Am Bekanntesten ist wohl die Batseba-Geschichte. Gott lässt ihn aber nicht ins Abseits laufen, sondern er begleitet ihn, holt ihn mit seinem Hirtenstab wieder zurück. Wie tröstlich, dass die große Figur David auch Schwächen hatte, und Gott auch damit Geduld hatte. Denn das haben auch wir nötig. Welch ein Trost, dass Gott uns trösten will, Welch ein Trost, dass Gott mit der Keule dasteht und auf uns aufpasst, und Welch ein Trost, dass er mich nicht in die Irre laufen lässt, sondern mich mit seinem Hirtenstab sanft wieder auf den richtigen Weg zurückholt.

6. und 7. Bild

David und Goliath vor dem Kampf und David und Goliath nach dem Kampf, David als Sieger

„Du bereitest vor mir einen Tisch im Angesicht meiner Feinde.“

Symbol: gedeckter Tisch mit vollem Becher



Du bereitest vor mir einen Tisch im Angesicht meiner Feinde. David sah auch den Feind vor sich. Einen ziemlich großen sogar, der wie ein übermächtiger Berg erschien. David muss wohl auch gespürt und gewusst haben, Gott ist mit dabei, mit ihm werde ich diesen übermächtigen Riesen besiegen. Er richtet schon das Festmahl. Jeder kennt bestimmt auch solche Berge, die sich vor mir auftürmen, und wo ich mir wie der kleine David vorkomme.

Mittlerweile haben sogar ganz hohe Herren dieses „Davidprinzip“ entdeckt und ein Buch darüber geschrieben. In dem Buch „Das Davidprinzip“ schreibt Wendelin Wiedeking aus Zuffenhausen über sein erfolgreiches Unternehmen „Porsche“. Auch er hat einmal ganz klein angefangen, noch als Student. Berühmte

andere Leute haben mitgeschrieben, so z. B. Gerhard Schröder, Steffi Graf, Martin Walser, Lothar Späth, Rezzo Schlauch.

Das Davidprinzip wünschen wir uns auch. Es klappt manchmal mehr und manchmal weniger. Aber es geht ja nicht darum, dass wir immer so erfolgreich in der Geschäftswelt sind, sondern dass wir die „Riesen“ in unserem Leben angehen und besiegen, weil wir von Gottes Begleitung wissen und davon, dass er schon den Tisch für uns gedeckt hat, uns einlädt, es gut mit uns meint. Er will uns verwöhnen und ist ein liebevoller Gastgeber. Manchmal sind die Feinde noch ganz nah. Trotzdem darf ich die Ruhe haben und mich bei Gott niederlassen, und muss nicht in hektische Betriebsamkeit ausarten und Gott dabei ausklammern.

8. und 9. Bild

David wird als Hirtenjunge von Samuel zum König gesalbt und David wird zum König über ganz Israel eingesetzt und gesalbt „Du salbest mein Haupt mit Öl und schenkest mir voll ein.“

Symbol: Salböl/Karaffe

David erfährt, wie gut es Gott mit ihm meint. Er lässt ihn, den einfachen Hirtenjungen, zum König salben.

Der Hirte bereitet dem Schaf einen Tisch im Angesicht seiner Feinde und salbt sein Haupt mit Öl und schenkt ihm voll ein. Hier wird beschrieben, wie gut der Hirte sich kümmert: ringsum wilde Tiere im Wald und auf dem Feld, aber die grüne Wiese mit-tendrin, auf der sich die Herde stärken kann.

In Israel ist es bei den Hirten noch heute üblich, dass sie abends, wenn die Schafe in den Stall wollen, den Kopf der Schafe von Dornen und Stacheln befreien, die im Laufe des Tages eingedrungen sind. Sie verschließen die Wunde mit etwas Öl und salben folglich das Haupt. Damit das Tier aber in dieser Zeit still hält, schöpft der Hirte frisches kühles Wasser und der Durst des Schafes wird dabei sehr gut gestillt.

So ist es bei den Schafen. Bei den Menschen ist das Salben des Hauptes mit Öl auch eine ganz besondere Geste. Sie gehört zur Einsetzung von Männern und Frauen des Volkes wenn sie als König oder Königin über das Volk gesetzt werden. Einige Tropfen kostbares Öl benetzen den Menschen da, wo er Gott am nächsten ist, am Haupt, am Kopf. Da, wo - wie wir heute wissen - das wichtigste Organ sitzt, das Gehirn.

Und dann der Becher, er wird nicht nur so voll gefüllt, dass sich ein "Berg" auf ihm bildet. Es ist ein überfließender Becher, randvoll und noch mehr. Stellen wir uns einen Tonbecher vor, er ist, auch wenn er groß sein sollte, immer so klein, dass er die Fülle nicht fassen kann. Doch der ihn füllt, spart nicht, er lässt fließen. Von einem Schweizer gibt es die Übersetzung: „er schenket mir schwibbeli-schwabbeli voll ein“. Was ist das für ein schönes Bild vom Überschwappen! Gott spart nicht an uns. Wer den Becher hält, in den Gott einschenkt, bekommt nicht nur nasse Finger, er bekommt einen Eindruck vom Überfluss, der im Glauben liegt. Es ist immer viel mehr von Gott geschenkt, als wir wissen.

Wir sehen immer gerne den leeren Becher. Zu wenig Geld, zu wenig Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter, zu wenig Engagement. Manchmal muss man es wieder richtig lernen, den überfließenden Becher wahrzunehmen.

10. Bild

David wird als König geachtet und verehrt

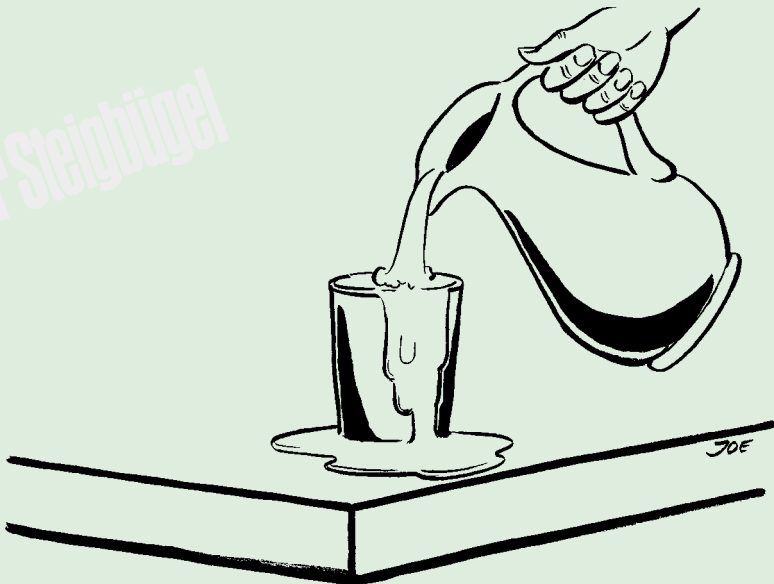
„Gutes und Barmherzigkeit werden mir folgen mein Leben lang...“

Symbol: Schatzkiste für Gutes und Barmherzigkeit

David wurde als König geachtet und verehrt. Trotz mancher Aktio-

nen von ihm, die nicht richtig waren, trotz mancher Erlebnisse, die er verkraften musste, wendet sich Gott nicht von David ab. Er bleibt ihm treu und begleitet ihn. Immer wieder schenkt er ihm den Becher voll ein, lässt ihm Gutes zukommen.

David hat Gottes Segen erfahren und er soll nun auch ein Segen für andere sein: für sein Volk, für das er als König von Gott eingesetzt wurde. Auch wir erfahren von Gott Gutes und Barmherzigkeit, erfahren seinen Segen und sollen diesen Segen auch an andere weitergeben und Gott dafür danken.



der Steigtügel

der Steigtügel

11. und 12. Bild

David betet zu Gott und David tanzt begeistert vor der Bundeslade

„... und ich werde bleiben im Hause des HERRN immerdar.“

Symbol: große Kerze + kleine Kerzen in der Anzahl wie die Segnungsstationen

David hat es begriffen: bei Gott geht es mir gut, Gott ist meine Zuflucht in schwierigen Zeiten, Gott ist meine Freude in guten Zeiten. Deshalb kann er nicht anders, als zu Gott zu beten, als ihm Psalmen zu schreiben und zu singen, als vor ihm begeistert und ausgelassen zu tanzen.

Es ist wie bei den Schafen, die am Abend von der Weide geholt werden. Der Hirte versorgt sie, gibt ihnen Wasser, versorgt ihre Wunden und salbt sie mit Öl und erst dann kommen sie in den sicheren Pferch, in den wärmen den Stall, hier finden sie Ruhe und Geborgenheit, wie auch wir bei Gott die Ruhe und Geborgenheit finden.

Zusammenfassung

Psalms 23 gibt uns eine Innenansicht vom Glauben. Wir gehen wie durch einen mit Glasfenstern versehenen Raum.

- Es treten Bilder vor Augen, die Gott als Hirten zeigen.
- Es tritt eine Vorstellung vor Augen, die Gott als Gastgeber zeigt.
- Not wird sichtbar, Trauer, gelinderes Leid.

Doch in der Mitte sehen wir, was von Gott selbst gezeigt wird. Es ist sein Wollen und sein Tun in hoher Verdichtung, das hervortritt.

"Weiden", "führen", "erquicken", "trösten", "einen Tisch bereiten", "salben" und dann "voll einschenken". Wer möchte diese Innenansicht des Glaubens nicht für immer festhalten, sehen und hören, wie Gott es wirklich mit uns meint.

Wer etwas von Gott wissen möchte, sollte sich Psalm 23 genauer anschauen und sich selbst ein Bild machen. Minimalismus hat in der Innenansicht von Psalm 23 wenig Platz. Tiefe Farben und dann auch die klaren Aktionen, die von Gott ausgehen.

Nichts wird mir mangeln

- er **weidet** mich auf einer grünen Aue, da gibt es nur saftiges Gras (ist vor allem interessant in Israel,

wer mal dort war, weiß, wie kostbar Wasser ist und saftiges Grün)

- er **führt** mich (lässt mich nicht alleine suchen, nimmt mich an der Hand) zum **frischen** Wasser, nicht nur zu irgendeinem Wasser, sondern zu klarem, kühlem, sprudeligem (wer sich schlimmen Durst vorstellt, bekommt so eine Ahnung von dem wertvollen herrlichen **frischen** Wasser)
- er **erquicket** meine Seele, gibt mir neue Kraft - als Bild kann man sich das Ausspannen und gemütliche Liegen in der Hängematte vorstellen, die Seele baumeln lassen, neue Kraft tanken



- er **führt** mich, nimmt mich an der Hand,
- er **ist bei mir**,
- er **tröstet** mich (als Bild: ein weinendes Kind, das sich in die schützenden und tröstenden Arme der Mutter schmiegen kann, und alles wird gut)
- er **deckt den Tisch** für mich, übertoll, lädt mich ein

Was für ein Gott!!
Dies durfte David erfahren,
und dies darf auch ich erfahren!

Zeit der Stille

Es folgt eine Zeit der Stille, in der jede und jeder noch einmal über die Worte nachdenken kann und als Hilfe die Psalm-23-Spirale mit den Symbolen vor sich hat. Außerdem können so die Jugendlichen überlegen, wo sie gerade stehen: beim erfrischenden Wasser, Hängematte und gedecktem Tisch, oder eher im finsternen Tal? Ein weiterer Impuls könnte sein, sich zu überlegen, welche Situation mich gerade beschäftigt und wie ich im Moment vor Gott stehe.

Es schließt sich ein stilles Gebet an, um all das vor Gott bringen zu können, was mich belastet, was mich freut, was mich umtreibt.

Segnungs- und Salbungsteil

Um die Jugendlichen in das Thema Salbung hineinzuführen, wird kurz etwas zum Thema Salben und Segnen gesagt. Danach salbt die Mitarbeiterin bzw. der Mitarbeiter, die/der die Predigt gehalten hat zuerst die Mitarbeitenden, die später an einer Segensstation („Ruheplatz“) stehen. So können diese als Gesegnete den Segen weitergeben. Sie geben also nicht nur, sondern sind zuvor selbst beschenkt worden. Außerdem sehen die Jugendlichen, wie das „Salben“ abläuft und verlieren die Scheu davor. Nach dem Salbungsteil gehen die gesalbten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an ihre Segensstationen und nehmen eine der Kerzen mit, die in der Mitte der Spirale stehen. Anschließend werden Lieder gesungen. In dieser Zeit können alle, die möchten, zu einer der Salbungs- und Segnungsstationen gehen. Dort werden sie empfangen. Die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter tropft einen Tropfen Salböl in die Hand des Jugendlichen und verreibt diesen langsam und kreisförmig in dessen Handfläche. Am Ende wird ein Kreuzzeichen in die Handfläche gezeichnet. Dadurch wird die Handinnenfläche warm und der Duft entfaltet sich, die Berührung wird spürbar. Im Anschluss daran erhalten die Gesalbten einen Segen zugesprochen und ein Kärtchen, auf dem dieser Segen noch einmal notiert ist, um es mit in den

Alltag zu nehmen. Alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bleiben an ihrem „Ruheplatz“ sitzen, bis an keiner Station mehr ein Gast ist; dann nehmen sie ihre Kerzen und tragen sie wieder in die Mitte und setzen sich.

Der Gottesdienstablauf geht weiter.

Kurze Einführungsworte zum Salben und Segnen

„Offenbar gehören Zeichenhandlungen, durch die etwas von Gottes Größe und Gegenwart sichtbar wird, tief zu unserem menschlichen Wesen. Sie sind eine große Hilfe. Gott als unser Schöpfer muss dies gewusst haben.

Wie sonst könnte es kommen, dass die Bibel voll ist von Zeichen und Handlungen, die Gott der Menschheit und einzelnen Menschen gegeben hat, um ihnen seine Nähe, Fürsorge und Gegenwart sichtbar zu machen.

Zu diesen Zeichenhandlungen gehört auch die Salbung. Dabei ist nicht die Handlung das Wichtigste, sondern Gott, der Geber dieser Handlungen, der dreieinige Gott. An mehreren Stellen wird berichtet, wie Menschen in besonderen Situationen gesalbt wurden. Der Psalm 23 nimmt die Salbung auf (du salbst mein Haupt mit Öl), und auch Jesus ließ sich in Bethanien vor seinem schweren Gang ans Kreuz salben. Die Erfahrung zeigt, dass Menschen

tief berührt sind, wenn sie gesalbt werden, da gibt es etwas zu spüren und zu riechen von Gottes Wohlta-ten.

„Riech hin“, ist die Aufforderung an uns. Riech hin und spüre, wie gut es Gott mit dir meint. Spüre in der Berührung des Menschen, der dich salbt, die zärtliche Berührung von Gott selber. Im Element des Salböls wird Gottes Nähe spürbar. Riech hin und erschnuppere den herrlichen Duft von Gottes Größe und seinem Reich. Be-greife und erfahre, wie Gott sich dir persönlich zuwendet.

Alle sind eingeladen, sich salben und segnen zu lassen und an die Ruheplätze zu kommen, die die Bilder des Psalm 23 noch einmal aufnehmen. Der gedeckte Tisch, die saftigen grünen Auen, das Salböl, Gottes Barmherzigkeit.

Eingeladen sind wir alle. Wer Leiden trägt und wer glücklich ist. Wer Gott gerade ganz nahe oder auch fern ist.

Ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeite-rin wird da sein, euch den Segen Gottes zusprechen und die Hand salben.

Wem der Segen zugesprochen ist, wer in den Händen gesalbt worden ist, der stellt dem oder der Nächsten seinen Platz zur Verfügung. Einfach schauen, wo gerade Platz ist.

Der Segen Gottes ist unabhängig von den Personen, die ihn zuspre-chen.

Wer nicht teilnehmen möchte, der kann beten - still oder im gemeinsa-men Gesang. Jeder soll sich dessen gewiss sein, dass wir hier nichts tun können, außer es wird von Gott geschenkt.“



Gebetskärtchenaktion

Jede/r erhält ein Kärtchen und kann darauf einen Dank und/oder eine Bitte/Fürbitte draufschreiben. Die Kärtchen werden in einem Körb-chen eingesammelt, das in die Mitte der Spirale gestellt wird. Zwei oder drei Mitarbeitende ziehen jeweils einige Kärtchen und binden sie in ein Gebet mit ein, geendet wird mit dem gemeinsamen Vaterunser. Er-klären, dass Gott alle unsere Anlie-gen sieht, hört und kennt, auch die, die nicht vorgelesen wurden und symbolisch bei der Kerze stehen. Diese Gebetsform ist sehr persön-lich, weil nicht „großflächig“ und „allgemein“ gebetet wird, sondern ganz konkrete Anliegen der Jugend-lichen zur Sprache kommen.

Eine nachdenklich stimmende Weihnachts-e-Mail

Jetzt senden Später senden Anlagen hinzufügen Signatur Optionen

Von: christoph.rose@online.de

An: alle.freunde@online.de

Cc:

Bcc:

Betreff: Eine nachdenklich stimmende Weihnachts-e-Mail

Anlagen: *Leier*

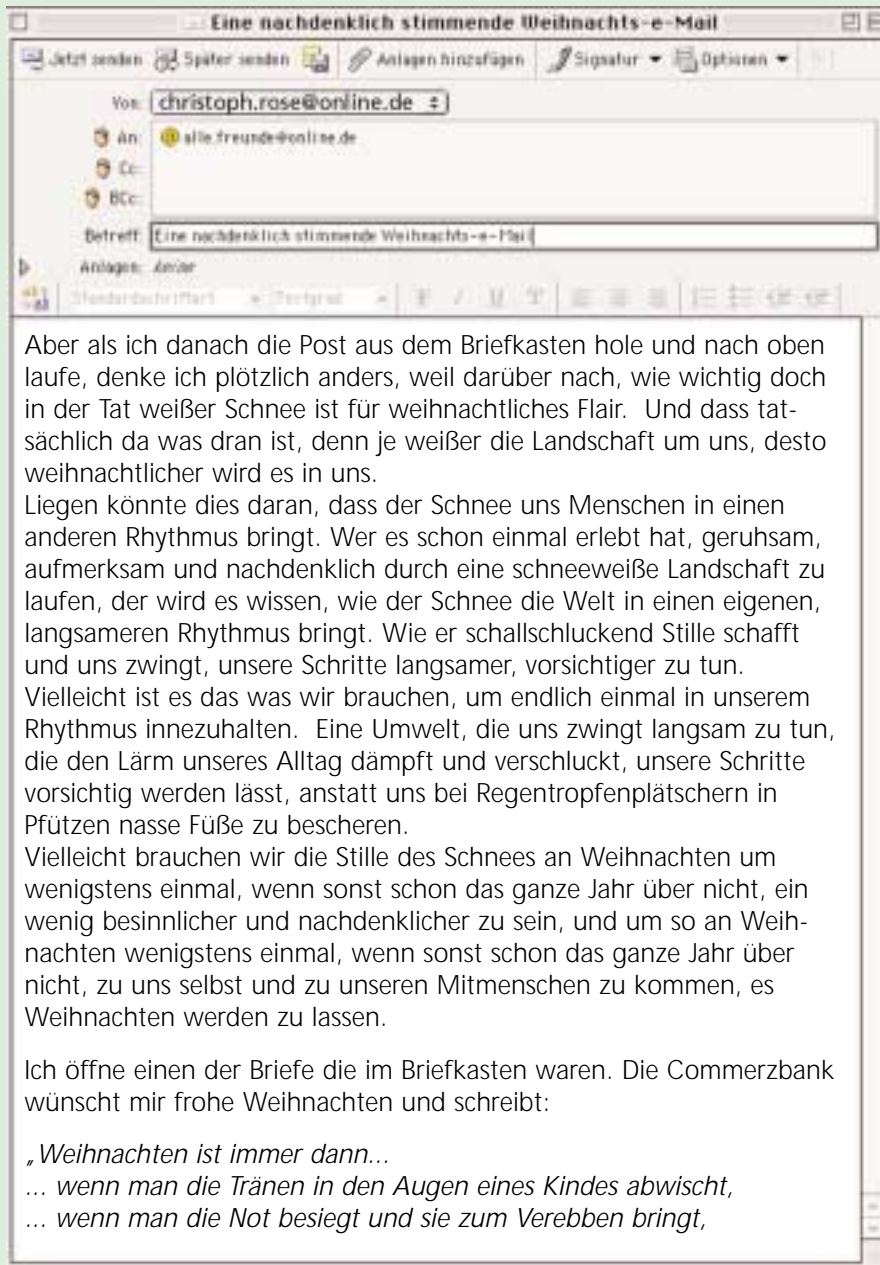
Standardrichtlinien Textformat

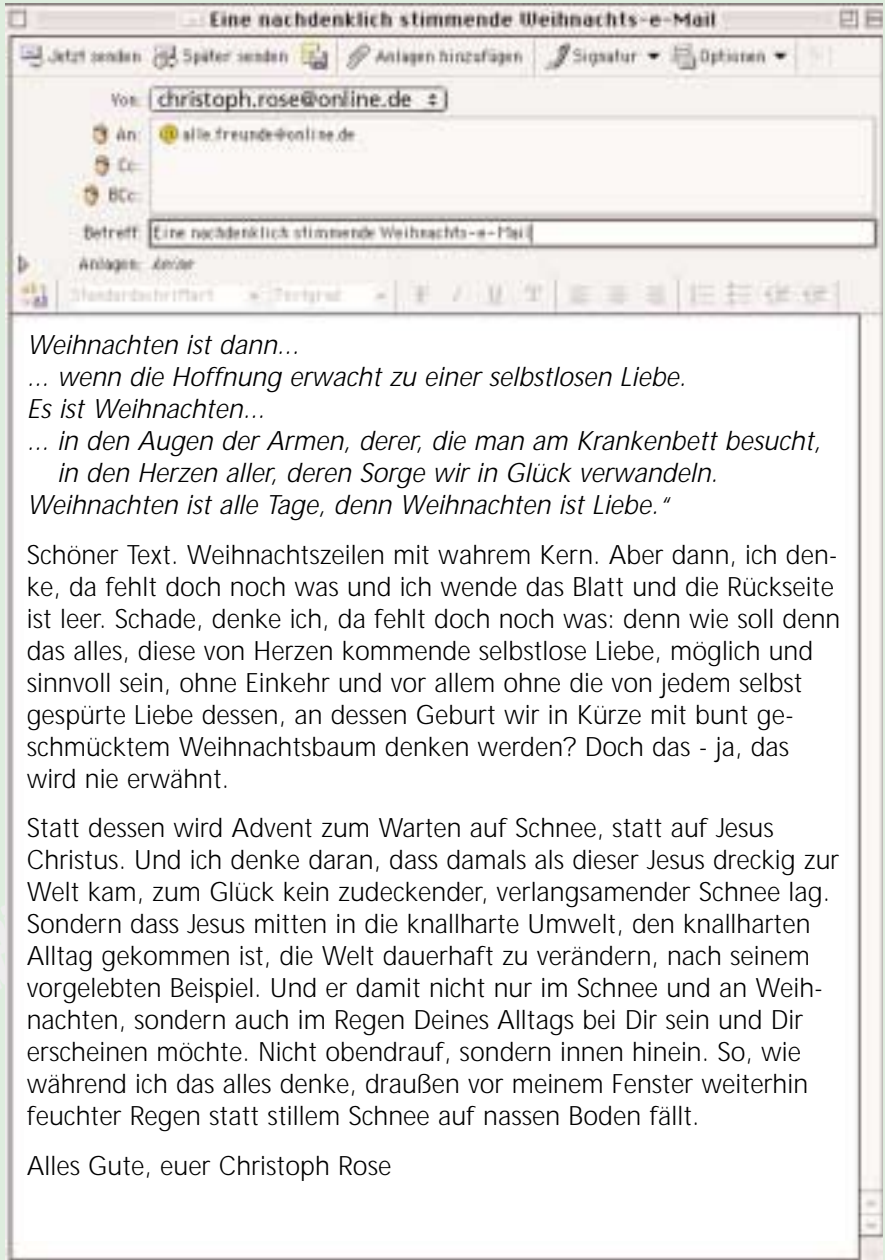
Liebe Freunde!

Samstag Nachmittag, drei Tage bis Weihnachten 2002. Im strömenden Regen wollte ich gerade das Garagentor schließen, als mich der Mann, der mit einem Regenschirm an mir vorbeiläuft unvermittelt anspricht: „Es weihnachtet sehr.“ Ich muss ihn ob dieser Ansprache wohl etwas irritiert angeschaut haben. Denn er wiederholt offensichtlich aufgrund meiner Mimik, in der falschen Meinung ich hätte ihn nicht verstanden: „Es weihnachtet sehr!“ Dabei schaut er an unserem Haus nach oben. Ich trete ohne Schirm ein Stück aus der Garage in den Regen hinaus und schaue Regentropfen spürend nach oben und erwarte ein neues glitzerndes Dekorationsstück, von meiner Mutter dort oben angebracht und von mir bislang noch unentdeckt; sehe aber nichts. Mein erneuter nichtsahnender Blick veranlasst den Mann zu einer Erklärung. „Na, zu Weihnachten gehört doch Schnee.“ Und mir wird langsam, während der Mann seinen Weg fortsetzt und ich das Tor endlich schließe, klar, dass der Blick nach oben nicht unserer nicht vorhandenen häuslichen Weihnachtsdekoration, sondern dem wetterverursachenden auch nicht weihnachtlicheren Himmel gegolten hat.

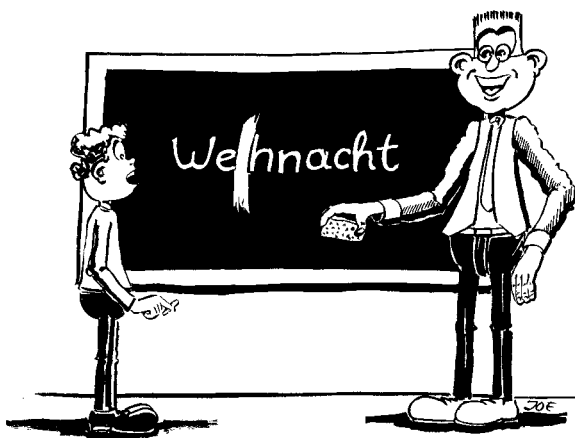
Eigentlich wollte ich Euch in diesem Jahr ursprünglich keine E-Mail zu Weihnachten schicken, weil, es tun ja inzwischen so viele Leute. Und bevor es lästig wird, weil alle das tun, muss ich es nun wirklich nicht auch noch getan haben. Dann lieber zu Ostern oder zum vierten Juli, dem amerikanischen Nationalfeiertag.







LICHT ZUR WEH- NACHT



Es war am letzten Schultag vor den Weihnachtsferien. Der Lehrer gab die Klassenarbeiten zurück. Jetzt hielt er nur noch Martins Heft in der Hand. Er rief den Jungen nach vorn. „Schreib uns einmal das Wort ‘Weihnacht’ an die Tafel.“ Und Martin schrieb: Weihnacht. „So ist es richtig“, sagte der Lehrer. Dann nahm er den Schwamm, wischte einen Buchstaben weg und sagte: „In deinem Heft hast du es aber so geschrieben: ‘Wehnacht’“. Verhaltenes Lachen bei den Mitschülern. Martin wurde rot. „Nur ein i vergessen!“, murmelte er. „Das kann doch jedem mal passieren.“

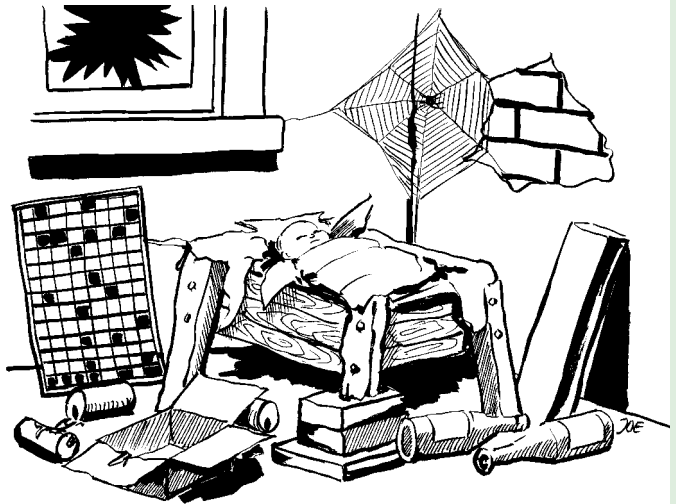
Der Lehrer wandte sich der Klasse zu: „Als ich den Fehler anstreichen wollte, fragte ich mich, ob Martin hier nicht etwas ganz richtiges geschrieben hat.“ Die Schüler schauten sich verständnislos an. „Wenn ich in diesen Tagen durch die weihnachtlich geschmückten Straßen gehe, sehe ich viel Kummer und Weh auf den Gesichtern der Menschen. Manche empfinden ihr ganzes Leben als eine einzige lange ‘Weh-Nacht’. Viele Herzen sind krank vor Heimweh nach einem wirklichen Zuhause. Ich sehe Menschen, die schwere Sorgenlasten tragen. Einsame, die sich vor dem Weihnachtsfest fürchten, weil sie am Heiligen Abend ganz allein sein werden. Kranke, die nicht wissen, ob sie tatsächlich noch einmal froh Weihnachten feiern können. Trauernde, die zum ersten Mal das Weihnachten ohne einen geliebten Menschen feiern müssen. Mancher würde Weihnachten am liebsten ausfallen lassen, weil Streit in der Familie am Heiligen Abend noch mehr weh tut als sonst. Und ein Blick in die Nachrichten sendungen trägt mir die ‘Weh-Nacht’ der ganzen Welt ins Haus.“

Völker in Hunger, Armut und Krieg. Heimatlose Menschen im Dunkel und Weh der Angst. „Weihnacht!“ In der Klasse war es still geworden. Das Gelächter war verstummt. „Warum feiern wir denn dann noch Weihnachten?“, fragte jemand. Nach einer langen Zeit des Schweigens sagte einer leise: „Aber war das damals nicht genauso? Wie war das für Josef, als er wie ein Bettler um Obdach für sich und seine schwangere Frau bitten musste? Und dann diese ungeschützte und schmutzige Umgebung, in der Maria ihr erstes Kind bekam! Wenn das keine Weh-Nacht war: Kein Raum in der Herberge! Der Sohn Gottes in einem Futtertrog. Der Retter der Welt im Hinterhof! Warum?“ „Das habe ich mich auch gefragt“, sagte der Lehrer, „und habe nur eine einzige Antwort gefunden. Er griff noch einmal zur Kreide und malte eine dicke Kerze mitten in die Weihnacht hinein. „Ich hab's!“, rief Martin auf einmal, und seine Augen leuchteten:

„Weihnachten bringt Licht in unsere Wehnacht!“

„Ganz richtig“, sagte der Lehrer. „So war es damals auf dem Feld bei Bethlehem. Mitten in der Nacht leuchtete plötzlich ein

helles Licht vom Himmel. Die Hirten, arme und verachtete Leute, haben als Erste das Weihnachts-Evangelium gehört. Der Engel Gottes meldete ihnen: ‚Fürchtet euch nicht! Siehe, ich verkündige euch große Freude! Denn euch ist heute der Heiland geboren!‘“ (Lukas 2, 10.11)



Wir danken für die freundliche Abdruckgenehmigung.

Diakonissenmutterhaus Aidlingen

aus dem Weihnachtsfaltblatt W 257, erzählt nach einer Geschichte aus: Marianne Fleischhack, Herberge der Fröhlichkeit, Ev. Verlagshaus GmbH Berlin 1962



KASTANIEN FOR PRESIDENT



EIN ABEND
RUND UM DIE
KASTANIE

Vorbereitung

Den Abend so im Herbstprogramm terminieren, dass Kastanien vorhanden sind.

Der Leiter/die Leiterin bittet die Jugendlichen, dass sie rechtzeitig Kastanien sammeln und dann zum Gruppenabend mitbringen.

Absprache: Niemand wirft eine Kastanie auf andere. In unserer Gruppe waren diesbezüglich deutliche Hinweise nötig (notfalls Minuspunkte verteilen)!

Spiel 1

KASTANIEN-FUßBALL

Eine Kastanie liegt am Boden. In etwa zwei Meter Entfernung sind mit am Boden liegenden Büchern "Tore" markiert, die mit Punktzahlen versehen sind, z.B. 5, 10 und 15 Punkte (je nach Schwierigkeit). Wie beim Elfmeterschießen wird die Kastanie in Richtung "Tor" geschossen (nicht zu stark schießen). Rollt die Kastanie in ein Tor, dann wird für die jeweilige Mannschaft die erreichte Punktzahl (z.B. 5 Punkte) notiert.

Spiel 2 KASTANIE TRIFFT WALNUSS

Am besten spielt man dieses Spiel auf zwei hintereinander angeordneten Tischen (oder auf dem Boden). An einer markierten Stelle liegt eine Walnuss. Die Spielerin/der Spieler beschleunigt die auf dem Tisch liegende Kastanie so, dass sie die Walnuss trifft. Jeder Treffer ergibt z.B. fünf Punkte.

Variation: Auf dem Tisch liegen drei Walnüsse oder Haselnüsse. Dadurch wird die Trefferquote größer.



Spiel 3 KASTANIEN VORSETZEN

Dies ist eine Übertragung des legendären "Mühlesteine vorsetzen" oder auf schwäbisch "Nabomberles".

Zwei Tische stehen hintereinander. Mannschaft A beginnt und der erste Spieler/die erste Spielerin stößt die Kastanie so gefühlvoll an, dass sie möglichst am Ende der Tischfläche zum Liegen kommt.

Dann ist Mannschaft B an der Reihe. Die Kastanien sind mit einem kleinen Papieraufkleber gekennzeichnet, damit sie von denen der

anderen Mannschaft unterschieden werden können. Ihre Kastanien sollen nun noch näher an das Tischende geschossen werden. Zulässig ist auch, die am besten liegende Kastanie "wegzuschießen". Als Pluspunkte gewertet werden die Kastanien, die "vor" der besten Kastanie der gegnerischen Mannschaft liegen.

Spiel 4

DIE SCHIEFE EBENE HINUNTER

Ein Tisch wird so gestellt, dass er eine schiefe Ebene bildet (die vorderen Tischbeine sind weggeklappt). Am oberen Rand der schiefen Ebene lässt der Spieler/die Spielerin die Kastanie so rollen, dass sie am Boden weiterläuft und in ein "Tor" gelangt, das möglichst viele Punkte bringt (z.B. wieder 5, 10 und 15 Punkte für die "Tore" verabreden).

Spiel 5

KASTANIEN SCHÄTZEN

Der Leiter/die Leiterin hat ein Glas mitgebracht, in dem sich eine bestimmte Zahl von Kastanien befindet. Das Glas wird den Jugendlichen gezeigt, es kann auch geschüttelt werden, es sogar von Hand zu Hand gereicht (Zeit!) werden. Jede Mannschaft versucht nun, die Anzahl an Kastanien zu schätzen. Diejenige Gruppe, die mit ihrer Schätzung am besten liegt, bekommt z.B. 30 Punkte (wichtig: vorher festlegen wie die gesamte Punkteverteilung – auch der anderen Spiele – aussieht!).



Spiel 6

DIE DOPPELTE BANDE

Spielidee: Eine Kastanie wird am Boden so geworfen, dass sie zuerst auf eine Bande (einen hochgestellten Tisch) trifft, dann auf eine zweite Bande und dann noch durch ein von drei markierten "Toren" rollt (Punkteverteilung wieder z.B. 5, 10 und 15 Punkte).

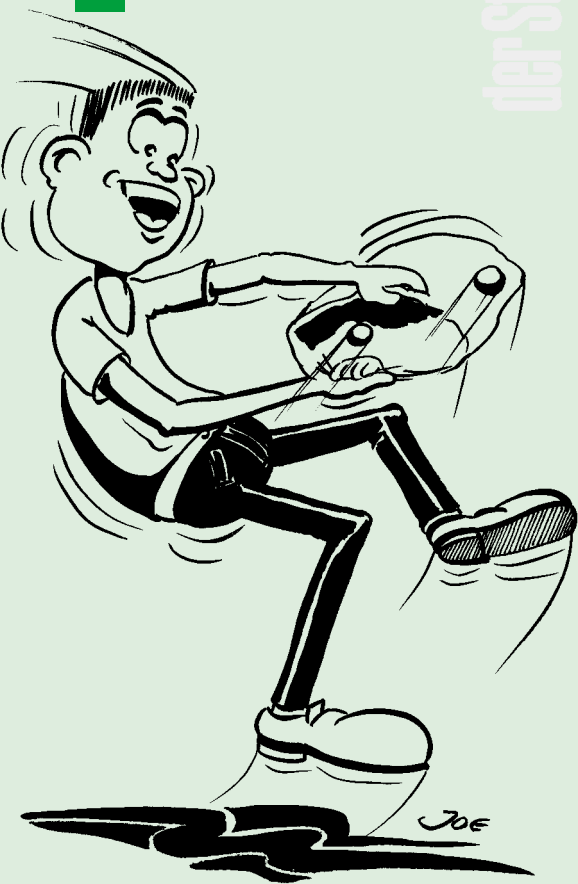
Hier sollten alle einen Probeversuch erhalten (konsequent ohne Wertung!), damit erkannt werden kann, dass die Kastanien wie beim Billard-Spiel bei der Bande reflektiert werden.

Spiel 7

KASTANIEN IN DEN SACK

Links bzw. rechts eines Tisches stehen "Werfer" bzw. "Fänger". Der "Werfer" wirft in einem hohen Bogen eine Kastanie so, dass der "Fänger" sie mit einem Einkaufsbeutel (Leinensack) auffangen kann. "Fänger" und "Werfer" wechseln ständig.

Variation: Der "Werfer" hat z. B. zwei oder gar drei Kastanien in der Hand. Dann muss der "Fänger" gut reagieren.



Spiel 8 DIE KASTANIEN- SCHLEUDER

Dieses Spiel haben die Jugendlichen in unserer Gruppe am liebsten gespielt. Zwei "Einmach-Gummis" (von Weckgläsern) werden jeweils an einer Stelle aufgeschnitten und dann wieder zu einem längeren

Band zusammengeknotet (oder man besorgt sich ein anderes Gummiband). Zwei Spielerinnen oder Spieler knien auf dem Boden. Der/die eine hält das eine Ende des Bandes fest, der/die andere das zweite Ende. In der Mitte wird das Gummiband mit der Kastanie gespannt. Das mit der Kastanie gespannte Gummiband wird losgelassen. Die so beschleunigte Kastanie sollte durch eines von drei am anderen Ende des Zimmers markierten Tore fliegen.

Achtung: Die andere Zimmerseite mit Karton versehen, damit die Kastanien nicht zerplatzen!

Spiel 9 KASTANIE DURCH EINEN PARCOURS ZIEHEN

Zwei ca. 2 m lange Fäden (Nähseide) werden mit jeweils einem Ende mit zwei Reißzwecken auf einer Kastanie befestigt. Zwei Jugendliche ziehen die Kastanie durch einen Parcours, der am Boden mit Büchern und Stühlen markiert ist. Für jedes Spielerpaar wird die benötigte Zeit gestoppt. Die Mannschaft, die das schnellste Team in seinen Reihen hat, hat gewonnen und erhält z.B. 30 Punkte.

Spiel 10 MIT KASTANIEN FUCHSEN

„Fuchsen“ heißt bei Jugendlichen ein Spiel, bei dem Münzen möglichst nahe an eine Wand geworfen werden müssen.

Dies machen wir jetzt mit Kastanien. Ein Spieler/eine Spielerin kniet am Boden. Und wirft die Kastanie so, dass sie nahe an der gegenüberliegenden Wand zum Liegen kommt. Es muss vorher vereinbart werden, ob die Kastanie vorher an der Wand anstoßen darf oder nicht.

Spiel 11 KASTANIEN IN EIN GLAS WERFEN

Auf dem Tisch steht ein großes Glas (Gurkenglas oder Weckglas). Aus ca. zwei Meter Entfernung müssen nun die Kastanien in das Glas geworfen werden.

Spiel 12 KASTANIEN-BASKETBALL

Zwei aufeinander gestellte Tische und darauf noch einen Stuhl ergeben einen Turm, auf den ein kleiner Eimer oder ein Papierkorb gestellt wird.

Der Spieler/die Spielerin steht bei einer Markierung und muss nun in Basketball-Manier eine Kastanie in den „Korb“ werfen“. Die Zahl der Treffer pro Gruppe wird bewertet.

Spiel 13 LANGSAM UND MIT GEFÜHL

Zwei gegnerische Spieler/innen knien nebeneinander auf dem Boden.

Ihre Aufgabe ist es, ihre Kastanie einen etwa 3 m langen Weg rollen zu lassen. Das Besondere ist dabei, dass die Kastanie langsam rollen muss, d.h. gewonnen hat, wessen Kastanie als letzte ankommt. Da sie aber in jedem Fall das Ziel erreichen muss, ist viel „Wurfgefühl“ nötig.



FIRE-SOCKER



DIE „FEURIGE“
VARIANTE DES
ETABLIERTEN
BALLSPIELS

IDEE

Der „Ball“ besteht aus einem mit Petroleum getränkten, brennenden Stoffknäuel.



„Haaalt, bevor's los geht“

(Wichtige Vorbemerkungen):

Wie bei manch anderen Spielideen liegen Reiz und (überschaubares!) Risiko eng beieinander. So auch hier - der „Kick“ beim Kicken sozusagen.

Wir beschreiben ausdrücklich, wie vorzugehen ist. Die geschilderten Vorsichtsmaßnahmen sind auf jeden Fall zu beachten und einzuhalten! Nur dann ist der Spaß auch wirklich gegeben und das Ganze verantwortbar.

DAS MATERIAL

Der "Spielball" wird wie folgt hergestellt: Aus alten Stoffresten (am besten ist ein alter Ruffensack) formt man ein Knäuel mit ca. 20 cm Durchmesser. Dieses umwickelt man mit Drahtgeflecht ("Hasengitter") bis der Ball zirka 30-35 cm Durchmesser hat.

Dieses wird mit Petroleum satt getränkt. Wichtig: kein Benzin verwenden! (weil es sich im Brennverhalten und in der Temperatur spürbar unterscheidet).

Alle Beteiligten sollten alte Klamotten überziehen, bei denen es egal ist, wenn sie Ruß-Flecken abbekommen und hinterher auch entsprechend stinken – also z. B. einen alten Parka. Wichtig: Keine Fleece-Klamotten oder leicht brennbare Anoraks.

Außerdem tragen alle alte Stiefel, Handschuhe (z. B. Bau-Handschuhe), Mütze und Ski-Brillen.

Zusätzlich halten wir einen Feuerlöscher in greifbarer Nähe bereit! Vorher die Gebrauchsanleitung lesen! (Sollte man ihn je brauchen, ist keine Zeit mehr für das „Kleingedruckte“!)



JETZT ABER LOS

Nun brauchen wir nur noch ein Spielfeld (übliche Maße), Dunkelheit und evtl. noch ein paar Fackeln als Eckfahnen. Bei Schnee hat das Ganze noch mehr Reiz (auf keinen Fall im Sommer auf trockenen Wiesen, etc. spielen!!!)

Es braucht keine speziellen Regeln. Einfach drauflos kicken und die „Kometen-Effekte“ (Feuerschweif) auskosten. Es sieht recht dramatisch aus, macht der Kleidung aber nichts aus (ggf. etwas Ruß-Spuren). Die Haut ist ja überall bedeckt. Trotzdem Vorsicht!

Wenn das Petroleum schon ziemlich herunter gebrannt ist und man der „Kugel“ noch einmal einen richtig satten Stoß gibt, erwacht sie oft nochmals zu neuem Leben. Probiert es einfach aus!

„Der kluge Mensch baut vor!“

Deshalb gleich zwei oder drei "Fireballs" mit der Gruppe „zusammenschustern“. Jedes Exemplar „lebt“ erfahrungsgemäß etwa max. 15 min.

der Steigbügel

Spiel erklären

Auf dem Spielplan gibt es 64 Felder (siehe bekanntes „Vier gewinnt“-Spiel). Jede Gruppe versucht, während des Spiels so viele zusammenhängende Felder zu ergattern, dass diese einen möglichst langen „Weg“ in der eigenen Spielfarbe ergeben. Diagonale Wege zählen nicht. Es gibt verschiedene Disziplinen: Action-Spiele, Quizfragen, Massenspiele.

Näheres zu den Disziplinen

Bei Action-Spielen wählt sich das Team ein anderes Team für ein Duell aus. Allerdings gibt es jede Duellierpaarung nur einmal, erst wenn keine andere Mannschaft mehr übrig wäre, könnte man sich ein zweites Mal mit einem Team duellieren.

Zudem gibt es Quiz-Fragen. Bei einer falschen Antwort wird die Frage an das nächste Team weitergereicht. Wenn dieses die Frage dann richtig beantwortet, bekommt es das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

Es gibt sogenannte Massenspiele, bei denen alle Teams gleichzeitig antreten. Wer ein Massenspiel gewinnt, bekommt das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

Außerdem gibt es noch zwei Rubriken (Gags und Lieder). Hier können andere Teams wieder „punkten“.



Das Team, das eine Aktion gewonnen hat, klebt eine ihrer Karten (Farbe oder Symbol) auf das Spielfeld.

Alle Teams haben je ein Symbol bzw. eine Spielfarbe auf einer Karte. Die Karten aller Mannschaften werden von den beiden Spielleitern in

einer Schüssel aufbewahrt. Im Losverfahren wird nun ausgelost, welche Mannschaft an der Reihe ist (die gezogene Karte wird neben die Schüssel gelegt, so dass eine Mannschaft nie mehrmals hintereinander an der Reihe ist ... sind alle Teams gezogen, kommen wieder alle Karten in die Schüssel). Die nächste Runde kann beginnen.

Das Spiel endet, wenn alle Felder belegt sind oder der Spielleiter einen Schlusspunkt setzt.

Anmerkung zum Spiel

Die Disziplinen sind keinen Spielfeldern zugeordnet. Vielmehr gibt es einen Pool. Der Spielleiter entscheidet je nach Gruppenatmosphäre, welche Disziplin als nächstes an die Reihe kommt. Außerdem werden somit keine 64 Fragen und Aktionen benötigt (es genügen 40-50). Wichtig ist, dass der Spielleiter dennoch die Übersicht behält, welche Gruppe, welche Disziplin bereits gespielt hat.

Spielplan

8 x 8 = 64 Felder
(Größe: 15 x 15 cm)

Teams

Der Abend wurde für 6 Teams entwickelt, kann aber auch für größere bzw. kleinere Gruppen abgeändert werden.

Jedes Team erhält 10 Karten mit dem eigenen Symbol bzw. mit der eigenen Farbe.

Vorschlag:

Team Fahrtenhemd (grün),
Team Fahrtenliederbuch (gelb),
Team Stockbrot (braun),
Team PC (grau),
Team Handy (blau),
Team Skateboard (rot)

Duell-Paarungen:

bei 6 Teams gibt es insgesamt 15 Duellmöglichkeiten.

ACTION SPIELE (DUELL)

Putzlappen-Hockey

(schwäb.: Lomba-Hockey)

Die beiden Teams sitzen sich gegenüber. Jedes Team wird durchnummeriert (1-5). An den Stirnseiten steht je ein Stuhl mit einem Schrubber, zwischen den beiden Teams liegt ein Putzlappen. Der Spielleiter ruft eine Zahl, die beiden Personen

holen ihren Schrubber und versuchen den Lappen unter den gegnerischen Stuhl zu befördern.

Material:

2 Schrubber, 1 Putzlappen, Stühle

Tischtennisball-Zeitschätzen

Die Teilnehmer nehmen ihre Uhren ab!

Jedes Team bekommt einen Tischtennisball. Jeder aus dem Team muss den Ball eine gewisse Zeit lang in den Händen halten. Am Ende soll der Ball möglichst genau nach 1:13 Minuten auf dem Boden aufkommen.

Material:

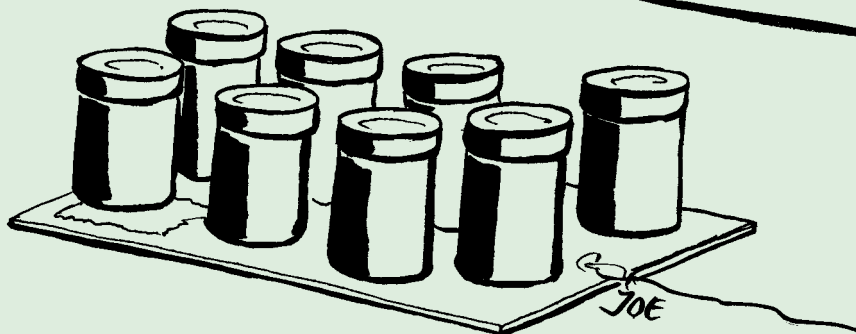
Stoppuhr, 2 Tischtennisbälle

Filmdosen-Transport

Je 13 Filmdosen werden auf eine Postkarte gestellt. An dieser Postkarte ist eine 5 m lange Schnur befestigt, an deren Ende ein Bleistift geknotet ist. Jetzt versuchen die Teams, so schnell wie möglich, möglichst viele Filmdosen ins Ziel „zu wickeln“. Alle 15 Sekunden ruft der Spielleiter „Wechsel“, dann wechselt der Spieler, der gerade am Aufwickeln ist. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Filmdosen ins Ziel gebracht hat. Haben beide Teams gleich viele Filmdosen in Sicherheit gebracht, gewinnt das schnellere Team.

Material:

26 gefüllte Filmdosen, Postkarten mit Schnur und Stift, Stoppuhr, Kleband für Ziellinie



Bataka-Kampf (Hahnenkampf)

Hahnenkampf mit Batakas. Die Teilnehmer der Gruppen duellieren sich. Ziel ist es, den anderen von seiner Getränkekiste zu „schlagen“.

Material:

2 leere Getränkekisten, 2 Batakas oder 2 gefüllte Säcke

Bären werfen

Jedes Team benennt sowohl einen Werfer wie auch einen Fänger. Nun werden fünf Gummibärchen geworfen (Werfer), die vom Fänger mit dem Mund aufgefangen werden sollen (Abstand: 4 Meter). Gewonnen hat, wer mehr Bären aufgefangen hat. Bei gleicher Anzahl hat die Gruppe gewonnen, die ihre Bären am schnellsten aufgefangen hat.

Material:

Gummibärchen, Stoppuhr

Tischtennisball föhnen

Jedes Team bekommt drei Tischtennisbälle, die so schnell wie möglich in ein Tor „geföhnt“ werden. Gewonnen hat das Team mit den meisten Treffern. Bei gleicher Anzahl gewinnt das schnellere Team.

Material:

1 Fön, 1 Tischtennisball, Klebeband, Stoppuhr, Verlängerungskabel

QUIZ-FRAGEN

Jungenschaft (Vorschläge)

Wie heißt der Landesreferent, der in Württemberg für die Jungenschaftsarbeit zuständig ist?
(*Rainer Oberländer*)

Wie viele Jungenschaftler treffen sich in Württemberg jede Woche - laut Homepageeintrag im ejw? +/- 50 ist richtig (2500, also 2450 - 2550 richtig)

Wo kann man sich noch ein Fahrtenhemd bestellen?
(*F&F- Bedarf Freizeit- und Fahrtenbedarf in Neu-Ulm*)



Bibel

In welcher Stadt sprach Jesus Zachäus an? (*Jericho*)

Wie hießen die drei Frauen, die am Ostermorgen entdeckten, dass der Stein vom Grab weggerollt war? (*Maria Magdala, Maria, die Mutter des Jakobus, Salome*)

Wen erweckte Jesus in Bethanien von den Toten? (*Lazarus*)

Von wem wurden die Mauern Jerusalems wieder aufgebaut? (*Nehemia*)

In welcher Beziehung stand Lot zu Abraham? (*Lot war Abrahams Neffe*)

Wer sagte zu wem: „Bin ich denn ein Hund, dass du mit Stecken zu mir kommst?“ (*Goliath zu David*)

Allgemein

Wie heißt das Autoteil, welches durch Abgase die Motorleistung steigert? (*Turbolader*)

Was war am 21. März 1793? (*Frühlingsanfang*)

Wie viele Quadratmeter hat ein Hektar? (*10.000*)

Schwimmt ein frisches Hühnerei im Wasser oder geht es unter? (*es geht unter*)

Welcher Branntwein wird aus Zuckerrohr gewonnen? (*Rum*)

Was entsteht, wenn man gewalzte Maiskörner in Salz und Malz dämpft und anschließend trocknet? (*Cornflakes*)

MASSENSPIELE

(alle Gruppen treten an):

- Besorgt so schnell wie möglich ein rohes Ei in einer weißen Socke

Material: 6 Eier im Kühlschrank

- Faltet so schnell wie möglich Papierschiffchen (1 Schiffchen aus 10.- EURO Schein, 1 Schiffchen aus 20.- EURO Schein)

- Sucht im Matthäus-Evangelium das Gleichnis vom Hausbau und schreibt so schnell wie möglich - trotzdem lesbar - die ersten beiden Verse auf.

Material: Papier und Stifte

- Niemand verlässt den Raum. Welche Gruppe bekommt in 60 Sekunden die längste Kleiderkette zusammen?

Material: Stoppuhr

- Welches Team baut in 45 Sekunden den höchsten Turm mit den Bauklötzen (50 Stück)?

Material: Bauklötze, Stoppuhr

- Jungenschaftspuzzle so schnell wie möglich richtig zusammensetzen.

Material: pro Mannschaft ein Jungschafts-Emblem, das zu einem Puzzle „umfunktioniert“ wurde

GAGS

Jemanden innerhalb einer Minute zum Lachen bringen; „Der Mond ist aufgegangen“ auf die Melodie von „Die Affen rasen durch den Wald“ singen; etc.

LIEDER SINGEN

Es werden zwischendrin je nach Bedarf 3 bis 5 Lieder gesungen. Die Gruppe, die ein entsprechendes Feld wählt, schlägt ein Lied vor (eine Art Joker).



RISKIER WAS



EIN UPDATE DES BEKANNTEN SPIELENWURFS FÜR PC UND BEAMER

Dieser Spielvorschlag ist bereits in der Nummer 268 (März/April 1995) erschienen. Hier soll nun die Spielidee nochmals aufgegriffen werden, verbunden mit dem Angebot, dieses Spiel als mittlerweile drittes Spiel der Reihe „Mit PC und Beamer“ unter der email Adresse thommes.volz@gmx.de zu erhalten.

Gespielt wird mit 2 bis 4 Gruppen. In jeder Runde wird eine Frage gestellt, zu der 16 Antworten vorgegeben sind. Jeweils 4 der Antworten sind falsch.

Da das Verhältnis richtige zu falschen Antworten immer ungünstiger wird, ergibt die erste richtig aufgelöste Antwort 50 Punkte, die zweite 100, usw. Die letzte richtige Antwort ergibt also 800 Punkte. Eine Gruppe beginnt und nennt eine Antwort. Ist sie richtig, bekommt die Gruppe ihre Punkte und darf entscheiden, ob sie weiterspielen möchte. Es kann aber auch an die nächste Gruppe weitergegeben werden, wenn man sich unsicher ist. Dies geht aber nur, wenn mindestens eine Antwort gegeben wurde.

Bei jeder falschen Antwort ist automatisch die nächste Gruppe an der Reihe UND die aktuell erspielten Punkte verfallen!

Für die Punktwertung gibt es zwei unterschiedliche Varianten:

Variante 1:

Jedesmal, wenn eine Gruppe an ein anderes Team weitergibt, werden die aktuell erzielten Punkte gutgeschrieben und können damit nicht mehr verfallen.

Variante 2:

Erst wenn die letzte richtige Antwort gefunden ist, werden allen Gruppen die aktuell erzielten Punkte gutgeschrieben (ist zugegebenermaßen die „Hardcore-Variante“).

Außerdem gibt es noch eine Wahlmöglichkeit innerhalb der Spielregel:

Wahlmöglichkeit 1:

Wenn eine neue Runde startet (eine neue Frage mit 16 neuen Lösungen eingeblendet wird), kommt automatisch die nächste Gruppe an die Reihe.

Wahlmöglichkeit 2:

Die Gruppe, die zuletzt an der Reihe war, kann selbst entscheiden, ob sie weitermachen möchte oder nicht. Dies ist alles im Excel-File (Version

5.0) „RiskierWas.xls“ eingearbeitet, der mit Laptop und Beamer bereits die Hälfte der Vorbereitung darstellt.

In der Datei sind die im Anhang abgedruckten Fragen und Antworten enthalten. Außerdem können zu allen Antworten erklärende Kommentare mit abgespeichert werden. Im Anhang sind die falschen Antworten jeweils groß geschrieben und die Kommentare in Klammern angehängt.



Diese Fragen und Antworten durch eigene Fragen zu ersetzen oder zu erweitern stellt die zweite Hälfte der Vorbereitung dar!

Als Anregung hier noch einige weitere Fragen:

Spieler der heimischen Fußballmannschaft - Städte, die nördlicher/südlicher liegen als die Heimatstadt - Mitglieder des Kirchengemeinderates

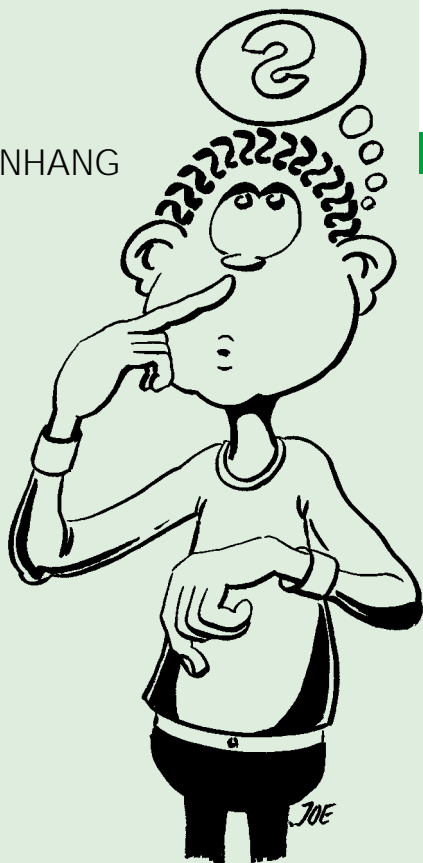
Was bekommt man für unter 3 Euro in unseren Läden?

Welche Autokennzeichen stammen aus dem heimischen Bundesland? - 12 Titel aus den Top20 der Single-Charts.

Als Richtwert empfehle ich 20 Fragen für 90 Minuten Spielzeit.

Alle weiteren Informationen zur Bedienung des PC-Spiels sind direkt in der Excel-Datei enthalten, somit kann hier darauf verzichtet werden. (Die grundsätzlichen Regeln sind im Steigbügel 268 abgedruckt oder auf der Steigbügel-CD zu finden.)

ANHANG



Welche Erfindungen kannte Otto Graf von Bismarck (gestorben 1897)?

ASPIRIN (1899); Dieselmotor (1893); Dreifarbdruk (1710); Dynamit (1867); Dynamo (1866); el. Aufzug (1880); el. Lokomotive (1879); ELEKTRONENRÖHRE (1904); Glühbirne (1891); Luftreifen (1888); Röntgenstrahlen (1835); Segelflugzeug (1891); Telefon (1876); U-Boot (1885); WANKELMOTOR (1957); ZEPPELIN (1900)

Welche dieser Personen stammen aus dem Neuen Testament

Augustus; Jakobus; Johannes; JOSUA; Maria; Martha; NEHEMIA; Paulus; Petrus; Philemon; Pilatus; RAHEL; SALOMON; Titus; Timotheus; Zebedäus

Welches Material ist bei 1500°C flüssig?

Aluminium (658 °C); Blei (327 °C); Bronze (910 °C); CHROM (1800 °C); EISEN (1530 °C); Glas (700 °C); Gold (1063 °C); GRAPHIT (3830 °C); Kochsalz (802 °C); Kupfer (1083 °C); Marmor (1290 °C); Messing (900 °C); Nickel (1452 °C); PLATIN (1770 °C); Quarz (1400 °C); Stahl (1450 °C)

Welche Persönlichkeiten arbeiten unter Pseudonym?

Franz von Assisi (Giovanni Francesco Bernardone); Abraham a Santa Clara (Hans Ulrich Mengerle); ALEXANDRE DUMAS (); Maxim Gorki (Alexei Maximowitsch Peschkow); ERNEST HEMINGWAY (); Jack London (John Griffith); Gerhardus Mercator (Gerhard Kremer); Molière (Jean Baptiste Poquelin);

George Orwell (Eric Arthur Blair); Philippus Aureolis Paracelsus (Theophrastus Bombastus von Hohenheim); Joachim Ringelnatz (Hans Böttcher); Erasmus von Rotterdam (Gerhard Gerhards); ROBERT LOUIS STEVENSON (); KURT TUCHOLSKY (); Mark Twain (Samuel Laghorne Clemens); Voltaire (Francois-Maire Arouet)

Welche Namen gehören Inselgruppen?

Azoren (zu Portugal: 9 Inseln im Atlantik); Balearen (zu Spanien: 4 Inseln im Mittelmeer); BENGALLEN (Landschaft in Indien); Hebriden (zu Schottland: ca. 500 Inseln im Atlantik); KARAWANKEN (Gebirge bis 2238 m (Österreich/Kroatien)); Komoren (eigene Republik im indischen Ozean); KORDILLEREN (Gebirge in Amerika (=Anden)); Kurilen (zu Rußland: NW von Japan im Pazifik); Kykladen (zu Griechenland: ca. 200 Inseln im Mittelmeer); Lakkadiven (indische Koralleninseln im indischen Ozean); Lofoten (zu Norwegen: nördlich des Polarkreises im Atlantik); Malediven (eigene Republik SW von Ceylon im ind. Ozean); Molukken (zu Indonesien westlich von Neuguinea im Pazifik); Seychellen (eigene Republik nörd-

lich von Madagaskar im ind. Ozean); Sporaden (zu Griechenland: Inseln in der Ägäis (Mittelmeer)); TAMILIEN (Volksstamm in Indien)

Welches Holz ist leichter als Rotbuche (680 g/dm³)

Ahorn (670 g/dm³); Balsa (150 g/dm³); BAMBUS (800 g/dm³); Birke (610 g/dm³); Bleistiftzeder (580 g/dm³); EBENHOLZ (1080 g/dm³); Erle (490 g/dm³); Fichte (420 g/dm³); Kastanie (560 g/dm³); Kirschbaum (660 g/dm³); Linde (530 g/dm³); MAHAGONI (700 g/dm³); Pappel (510 g/dm³); ROSENHOLZ (910 g/dm³); Tanne (410 g/dm³); Ulme (660 g/dm³)

Welche Tiere bekommen den Nachwuchs schneller als wir Menschen?

Bär (8 Monate); Dachs (5 Monate); ELEFANT (22 Monate); GIRAFFE (14 Monate); Hamster (20 Tage); Igel (50 Tage); Känguruh (39 Tage); Kaninchen (1 Monat); Katze (2 Monate); KUH (9,5 Monate); Löwe (3,5 Monate); PFERD (11,2 Monate); Schaf (5,3 Monate); Schwein (4 Monate); Wolf (2,1 Monate); Ziege (5,3 Monate)

Welche Pflanzen sind nach Deutschland „eingewandert“?

APFEL; ERDBEERE; Gurke (Indien); HAFER; HIRSE; Kartoffel (Peru); Kürbis (Amerika); Mais (Amerika); Pflaume (Kaukasus); Quitte (Kreta); Rose (Orient); Sauerkirsche (Kleinasien); Tabak (Amerika); Tomate (Peru); Wein (Nordeuropa); Weizen (Asien)



ACTION IN DOWNTOWN

EIN STADTSPIEL FÜR MUTIGE

In erster Linie wurde dieses Stadtspiel für eine Jugendwoche konzipiert. Wer den Aufwand jedoch nicht scheut, kann es auch mit einer kleineren Gruppe von ungefähr 5 bis 10 Personen durchführen.

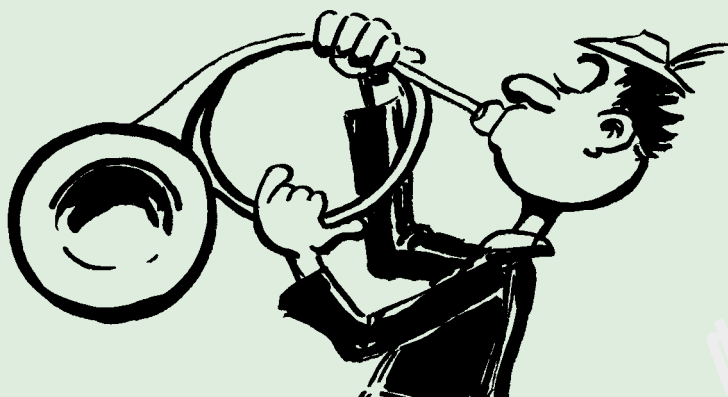
Der Reiz dieses Spiels liegt für die Jugendlichen zum einen darin, fremde Personen anzusprechen zu müssen, diese zur kurzfristigen Mitarbeit zu bewegen und deren Reaktionen mitzubekommen. Zum anderen bietet ein integrierter Tauschhandel viel Spaß.

Für den Ausrichter ist es ein sehr öffentlichkeitswirksames Spiel, wenn, wie in unserem Fall, der Polizeipräsident, der Dekan oder Superintendent und der Oberbürgermeister mitgespielt haben.

Abhängig von der Anzahl aller Spielerinnen und Spieler werden Teams von 5 bis 10 Personen gebildet. Jedem Team wird eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter zugeteilt. Ihre Aufgabe ist es, die Lösungen zu überprüfen. Jedem Team wird ein Name zugeteilt (der Einfachheit halber werden sie im Folgenden mit A-Z bezeichnet). Die Spielerinnen und Spieler eines Teams werden auf einer Teamkarte eingetragen, die die begleitende Mitarbeiterin/der begleitende Mitarbeiter aufbewahrt. Jedes Gruppenmitglied erhält ein Klebeetikett mit dem Gruppennamen. Das Spiel beginnt nach einem Signal (Trillerpfeife, Signalhorn, o.ä.).

Die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter überreicht ihrer/seiner Gruppe einen verschlossenen Briefumschlag mit der ersten Aufgabe (siehe Aufgaben). Die Startzeit wird notiert. Für die erste Aktion bekommen die Jugendlichen max. 20 Minuten Zeit. Danach muss die Lösung dem Mitarbeitenden präsentiert werden. Nun bekommt jede Gruppe die zweite Aufgabe, egal, ob die erste gelöst wurde oder nicht. Wiederum stehen 20 Minuten zur Lösung der gestellten Aufgabe zur Verfügung. Der Mitarbeitende notiert alle Lösungen (und Punktestand) auf der Teamkarte. Auf einer großen Übersichtskarte wird nun festgehalten, welche Gruppe welche Aufgabe bewältigt hat. Punkte werden hier nicht notiert, damit es für alle Gruppen bis zum Schluss spannend bleibt.

Für die letzte Aufgabe stehen den Teams 45 Minuten zur Verfügung (eine detaillierte Erklärung findet sich unter Aufgaben/A3).



Materialbedarf bei Gruppen

A-K (bei mehreren Gruppen, muss das benötigte Material entsprechend angepasst werden)

- 2 Diktiergeräte inkl. Batterien (oder 2 Cassettenrecorder mit Mikrofonen)
- Sofortbildkamera inkl. Film oder Digitalkamera
- 2 x Neues Testament
- pro Gruppe mind. 2 Kugelschreiber
- pro Gruppe ein Bleistift (neu!)
- Teamkarten
- Briefumschläge
- Trillerpfeife, o.ä.
- Verkleidung: Hut, Aktentasche, Mantel
- Konzeptpapier
- Tauschkarten
- Eddings
- Große Plakate
- Verbandszeug

Tipp:

Wer Bürgermeister, Polizeipräsidentin oder Dekan/Superintendent, etc. am Spiel beteiligen möchte, sollte ca. 3 bis 6 Monate vorher den Termin absprechen. Auch Behörden und Zeitungen freuen sich über eine rechtzeitige Absprache.

AUFGABEN FÜR DIE ENTSPRECHENDEN MANNSCHAFTEN

A1

Für jeden Anfangsbuchstaben der 12 Jünger Jesu muss ein männlicher Passant mit passendem Vornamen gefunden und zum Start geleitet werden. So könnte z.B. für Johannes ein Jochen, Jens, Jürgen, Johannes,... gefunden werden. (Evtl. Mt 10, 1-3 = Namensliste der Jünger bereithalten). Doppelungen bei den Passanten sind nicht statthaft. Also ein Jens kann nicht gleichzeitig als Johannes und Jakobus zählen!

Punktezahlung:

12 Namen = 10 Punkte; 11-5 Namen = 5 Punkte; 2 oder weniger = 1 Punkt

A2

Bittet eine bedeutende Persönlichkeit aus dem politischen Leben um die schriftliche Beantwortung einer Frage. Denkt euch selbst eine entsprechende Frage aus. Lasst euch diese Antwort von eurem Prominenten unterschreiben und am besten noch abstempeln.

Punktezahlung:

Antwort = 5 Punkte; Unterschrift = 4 Punkte; Stempel = 1 Punkt



der Steigbügel

A3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10 x tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Beispiele für den Tauschhandel:

Bleistift gegen Apfel, Apfel gegen Ball,...

Punktezahl:

Pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

B1

Schafft einen Angestellten in einer Schubkarre, einem Einkaufs- oder Bollerwagen herbei.

Punktezahl: 10 Punkte

B2

Bringt 5 rothaarige Personen zum Start.

Punktezahl:

pro Person 2 Punkte

der Steigbügel

B3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10 x tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Beispiele für den Tauschhandel:

Bleistift gegen Apfel, Apfel gegen Ball,...

Punktezahlung:

Pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

**C1**

Es gilt, eine Person zu finden, die sich vorher in der Stadt „versteckt“ hat. Ihre Kennzeichen: Hut, Aktentasche, Mantel. Wenn ihr sie identifiziert habt, lasst euch mit ihr fotografieren.

Punktezahlung:

Foto des Teams mit der jeweiligen Person = 10 Punkte. Bei uns hat sich der Polizeipräsident so eingekleidet - falls ihr keine Prominenz für diesen Gag gewinnen könnt, sollte sich eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter verkleiden.

**C2**

Besorgt bitte fünf 1-Eurostücke, die nicht aus Deutschland stammen (es dürfen max. zwei aus dem selben Land stammen.)

Punktezahlung:

pro Land = 2 Punkte)

C3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10 x tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Beispiele für den Tauschhandel:

Bleistift gegen Apfel, Apfel gegen Ball,...

Punktezahlung:

Pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

D1

Schafft ein gleichgeschlechtliches Zwillingspaar, gleich welchen Alters herbei. Bitte keine Kleinkinder „entführen“ !

Punktezahlung: 10 Punkte

D2

Findet 5 Personen, die euch gemeinsam eine Strophe von „Sah ein Knab’ ein Röslein“ oder „Stille Nacht“ auf Band singen!

Punktezahlung:

pro Person = 2 Punkte



D3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10 x tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Beispiele für den Tauschhandel:

Bleistift gegen Apfel, Apfel gegen Ball,...

Punktezahlung:

Pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

E1

Findet eine Person, die euch eine Minute lang einen flüssigen Vortrag darüber hält, warum die Banane krumm ist.

Punktezahlung:

bei 60 Sekunden = 10 Punkte

bei 30 bis 59 Sekunden = 7 Punkte

bei 1 bis 29 Sekunden = 5 Punkte

E2

Schafft eine kirchliche Mitarbeiterin/einen kirchlichen Mitarbeiter im Nachthemd oder Schlafanzug herbei. (z.B. Pfarrerin, Jugendreferent, Diakonin, Erzieher,...)

Punktezahlung: 10 Punkte

E3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten

habt. Ihr dürft max. 10 x tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Beispiele für den Tauschhandel:

Bleistift gegen Apfel, Apfel gegen Ball,...

Punktezahlung:

Pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

Die Aufgaben F1, F2, F3 sind identisch mit A1, A2, A3

Die Aufgaben G1, G2, G3 sind identisch mit B1, B2, B3

Die Aufgaben H1, H2, H3 sind identisch mit C1, C2, C3



„ALLE JAHRE WIEDER...“

ADVENTS- UND WEIHNACHTSLIEDER PANTOMIME EINE SPIELAKTION FÜR GRUPPEN

IDEE

Zur Advents- und Weihnachtszeit gehört auch der Schatz an Advents- und Weihnachtsliedern, der in den letzten Jahrhunderten entstanden, gesammelt und bekannt gemacht worden ist. Die nachfolgende Spielidee möchte Jugendlichen helfen, bekannten Advents- und Weihnachtsliedern zu begegnen und sie einladen, sich auf diesen Schatz einzulassen.

Die Gruppe wird in mehrere Teams aufgeteilt. Jedes Team erhält - je nach zur Verfügung stehender Zeit - ein oder mehrere Lieder zugelost. Während einer Vorbereitungszeit können sich die Teams überlegen, wie sie anschließend „ihr“ Lied darstellen. Nach dieser Vorbereitungszeit treffen sich alle Teams und es wird reihum im Plenum von den Teams immer abwechselnd je ein Lied vorgestellt.

Die Spielaktion lässt sich gleichermaßen „abendfüllend“ als Programmpunkt einsetzen oder auch in Form eines „Mosaiksteines“ im Rahmen eines Advents-/Weihnachts(spiel-)abends. Je nach der zur Verfügung stehenden Zeit stellt jedes Team ein Lied oder mehrere Lieder dar. Bei knapper Zeit kann die Vorbereitungszeit kürzer und die Darstellung spontaner ausfallen.

VORBEREITUNG

Das Spiel erfordert nur eine geringe Vorbereitung:

Die Spielleiterin/der Spielleiter überlegt sich Advents- und Weihnachtslieder, die sich pantomimisch darstellen lassen. Diese Lieder werden am besten jeweils auf ein Kärtchen geschrieben. Die Zuordnung der Lieder zu den Teams kann dann einfach dadurch erfolgen, dass die Teams (verdeckt) Kärtchen ziehen.

Aus dem Evangelischen Kirchengesangbuch (EG) erscheinen insbesondere folgende Advents- und Weihnachtslieder geeignet:

- Macht hoch die Tür, die Tor macht weit; es kommt der Herr der Herrlichkeit, ein König aller Königreich, ein Heiland... (EG 1)
- Es kommt ein Schiff, geladen bis an sein höchsten Bord, trägt

Gottes Sohn voll Gnaden, des Vaters ewigs Wort. (EG 8)

- Es ist ein Ros entsprungen, aus einer Wurzel zart, wie uns die Alten sungen, von Jesse kam die Art und hat ein Blümlein bracht mitten im kalten Winter wohl zu der halben Nacht. (EG 30)
- Ich steh an deiner Krippen hier, o Jesu, du mein Leben; ich komme, bring und schenke dir, was du mir hast gegeben. Nimm hin ... (EG 37)
- Ihr Kinderlein kommet, o kommet doch all, zur Krippe her kommet, in Bethlehems Stall, und seht, was in dieser hochheiligen Nacht ... (EG 43)
- Herbei, o ihr Gläub'gen, fröhlich triumphieret, o kommet, o kommet nach Bethlehem! Sehet das Kindlein, O lasset uns anbeten, ... (EG 45)
- Stille Nacht, heilige Nacht! Alles schläft, einsam wacht nur das traute, hochheilige Paar. Holder Knabe im lockigen Haar, schlaf in himmlischer Ruh, schlaf in himmlischer Ruh. (EG 46)
- Kommet, ihr Hirten, ihr Männer und Fraun, kommet, das liebliche Kindlein zu schaun. Christus, der Herr, ist heute geboren, ... Fürchtet euch nicht! (EG 48)

Hinweis: Die unterstrichenen Worte sind Schlüsselworte und können besonders gut dargestellt werden.

SPIELABLAUF UND WERTUNG

Vorgestellt werden zwei Möglichkeiten:

- Möglichkeit 1:
Offenes Raten

Ein Team stellt das gezogene Lied dar. Die anderen Teams schauen zu und raten. Wenn ein Team falsch geraten hat, darf es erst wieder mitraten, wenn zuvor ein anderes Team einen Fehler macht. Gewonnen hat das Team, welches das Lied zuerst errät; es erhält 1 Punkt. Gesamtsieger ist das Team mit den meisten Punkten.

- Möglichkeit 2:
Verdecktes Raten

Jedes Team hat pro Lied eine feste Spielzeit von 2 bis 3 Minuten. Alle Teams erhalten zu Beginn einen Laufzettel, auf dem die zu ratenden Lieder der Reihe nach zu vermerken sind. Die zuschauenden Teams notieren am Ende der Spielzeit das dargestellte Lied.



Die Laufzettel werden am Ende ausgewertet. Wurde ein dargestelltes Lied nur von einem Team erraten, erhält dieses Team 3 Punkte sowie das darstellende Team 1 Punkt.

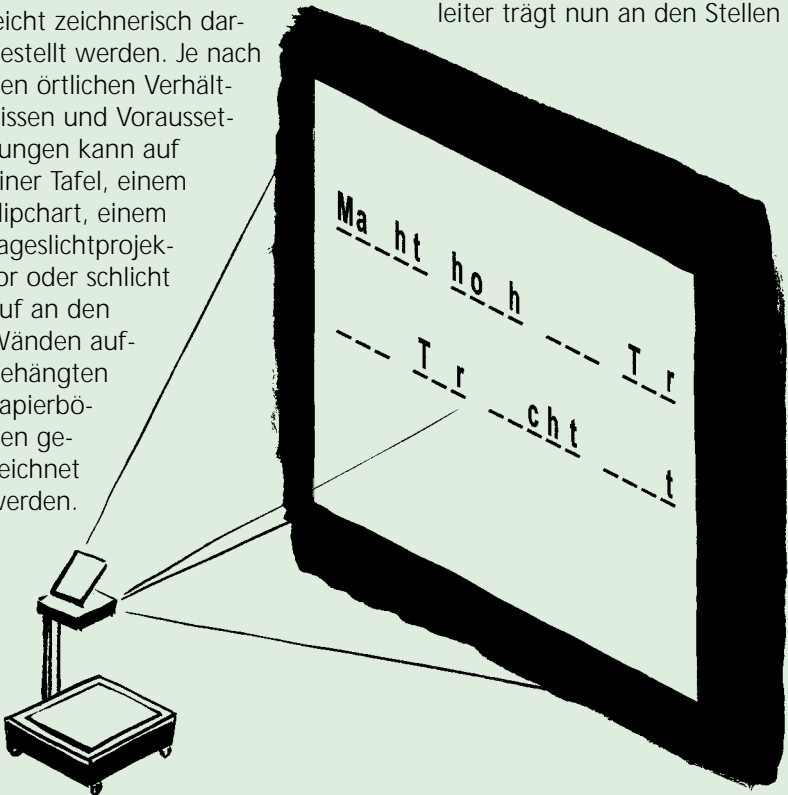
Wurde ein dargestelltes Lied von mehreren, jedoch nicht allen zuschauenden Teams erraten, erhalten diese Teams sowie das darstellende Team jeweils 2 Punkte. Wurde ein dargestelltes Lied von allen oder von keinem zuschauenden Team erraten, erhalten alle zuschauenden Teams jeweils 1 Punkt; das darstellende Team erhält keinen Punkt. Gesamtsieger ist wiederum das Team mit den meisten Punkten.

HINWEIS AUF MÖGLICHE VARIANTEN

- Variante 1:

„Advents- und Weihnachtslieder - Montagsmaler“

Die Lieder werden nicht pantomimisch, sondern zeichnerisch dargestellt. Diese Variante eignet sich besonders für kleinere Gruppen. Während eine pantomimische Darstellung mit mehreren Personen regelmäßig besser und einfacher gelingt, können die einzelnen Schlüsselbegriffe der Lieder auch von einer einzelnen Person leicht zeichnerisch dargestellt werden. Je nach den örtlichen Verhältnissen und Voraussetzungen kann auf einer Tafel, einem Flipchart, einem Tageslichtprojektor oder schlicht auf an den Wänden aufgehängten Papierbögen gezeichnet werden.



- Variante 2:

„Advents- und Weihnachtslieder - Buchstabenraten“

Wer seiner Gruppe weder eine pantomimische noch zeichnerische Darstellung der Lieder zumuten möchte, kann das Spiel auch als reines Ratespiel durchführen. Dazu wird auf Papierbögen oder Tageslichtprojektorfolien jeweils die erste Strophe der Lieder geschrieben. Zunächst kann man für jeden Buchstaben nur einen waagerechten Strich, die Leerzeichen zwischen den Wörtern und die Satzzeichen erkennen. Jetzt darf reihum jedes Team einen Buchstaben nennen. Die Spielleiterin/der Spielleiter trägt nun an den Stellen auf

dem Papierbogen bzw. der Folie den Buchstaben ein, wo dieser jeweils vorkommt. Anschließend soll das Team das Lied raten. Wer falsch rät, muss in der nächsten Runde aussetzen. Gewonnen hat das Team, welches das Lied zuerst errät; es erhält 1 Punkt. Gesamtsieger ist das Team mit den meisten Punkten.

Das Spiel kann in kleineren Gruppen auch als Einzelspiel durchgeführt werden. Falls die Leistungsunterschiede in der Gruppe zu groß sind, wird jedoch zumindest eine „Tandem-Lösung“ (ein stärkerer/älterer spielt mit einem schwächeren/jüngeren Teilnehmenden zusammen) vorgeschlagen.

Das Spiel kann etwas gestreckt, spannender und länger gestaltet werden, wenn der erratene Buchstabe immer nur an einer Stelle eingetragen wird, auch wenn dieser mehrmals in der Liedstrophe vorkommt.

ANREGUNGEN FÜR DEN EINSTIEG IN EIN GESPRÄCH

Im Rahmen oder am Ende der Spielaktion bietet es sich an, gemeinsam über Advents- und Weihnachtslieder ins Gespräch zu kommen. Wie in

den anderen Kirchenliedern liegt auch in den älteren und neueren Advents- und Weihnachtsliedern ein Schatz, den es gerade auch für Jugendliche zu entdecken gilt.

- **„Advents- und Weihnachtslieder - Hitparade“**

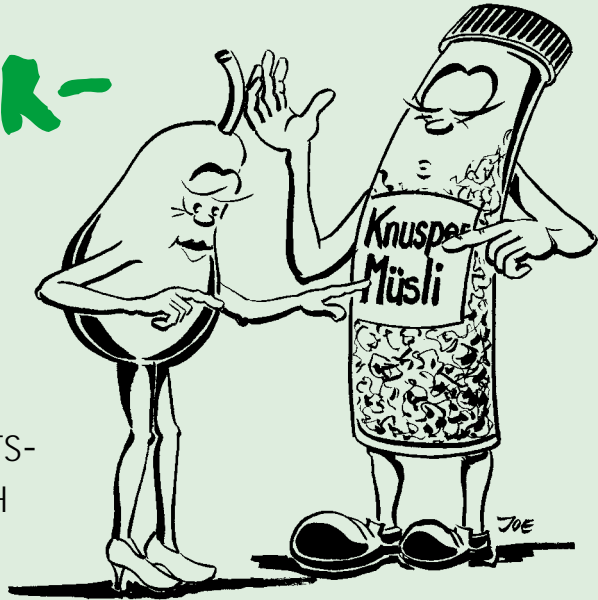
Alle bekommen einen Stimmzettel mit allen vorgestellten Liedern und können einmal drei, einmal zwei und einmal eine Stimme vergeben. Die Stimmzettel werden ausgewertet. Anschließend kommt man darüber ins Gespräch weswegen welches Lied gefällt, anspricht bzw. gewählt wurde. Zum Schluss werden die drei Lieder mit den meisten Stimmen gesungen.

- **„Advents- und Weihnachtslieder - Schatzsuche“**

Alle bekommen ein Gesangbuch und „schmökern“ 10 bis 15 Minuten in den Advents- und Weihnachtsliedern mit der Aufgabe, einen Liedvers zu suchen, der sie anspricht und den sie gerne auswendig lernen möchten (oder schon in dieser Zeit auswendig gelernt) haben. Anschließend besteht in einer Plenumsrunde die Möglichkeit, dass alle den „eigenen“ Liedvers nennen (vorlesen) und kurz (in einem Satz) sagen, was sie besonders anspricht.

KNUSPER- MÜSLI

...GESCHENK-TIPP,
FÜR DEN WEIHNACHTS-
MARKT ODER EINFACH
FÜR SICH SELBST



Knusper-Müsli ist eine Art gebackenes Müsli, das je nach Geschmack etwas weicher oder auch recht knusprig sein kann. Davon könnt ihr regelmäßig mehrere Bleche backen

und es in einem fest verschließbaren Glas aufbewahren.

VORBEREITUNG

Ihr braucht an Zutaten:

200 g Haferflocken
150 g Vollkornweizenmehl
150 g Vollkornroggenmehl
150 g Kokosflocken
150 g gemahlene Mandeln
250 g Honig oder Rübenkraut
125 ml Öl
125 ml Wasser
1 Messerspitze Vanillinzucker
1 Messerspitze Salz
(Menge ist ausreichend für zwei große Schraubgläser)

Für größere Mengen muß das Rezept einfach entsprechend hochgerechnet werden.

Ihr braucht folgende Küchen- utensilien:

1 große Schüssel
1 Kochtopf
1 Rührlöffel
1 Küchenmesser
1 Wellholz
1 Backblech
Gläser oder Dosen mit Deckel

ZUBEREITUNG

Karamellierte Haferflocken

Mische alle trockenen Zutaten. Erhitze dann das Wasser, rühre den Honig oder das Rübenkraut ein und füge dann das Öl hinzu. Lasse das Ganze etwas abkühlen. Jetzt kannst du die trockene und die flüssige Masse zusammenbringen und gut durchkneten. Diesen Teig wellst du 1-2 cm dick aus und gibst ihn auf ein gut gefet- tetes Backblech.

Ca. 2 Stunden bei 50-100° C, Gas Stufe 1, bei etwas geöffnetem Backofen mehr trocken als backen lassen. Soll's besonders knusprig werden auch länger. Den fertigen Knuspermüsli-Kuchen brichst du in kleine Stücke und füllst diese in ein gut verschließbares Glas. Das Müsli schmeckt prima zum Frühstück - mit Milch oder Joghurt oder auch mit gutem Obstsaft.

Und so wird das Knusper-Müsli noch bunter und reichhaltiger:

Du kannst dem Müsli noch ganze Haselnusskerne, Weizenfleks (gibt's fertig zu kaufen!) und karamellisierte Haferflocken beifügen.

Achtung: Die Müslimenge wird dadurch größer!



Ihr braucht an Zutaten und Küchengeräten:

150 g Haferflocken oder andere Vollkornflocken
2-3 EL Butter
Honig nach Geschmack (oder Zucker)
1 Pfanne
1 Rührlöffel

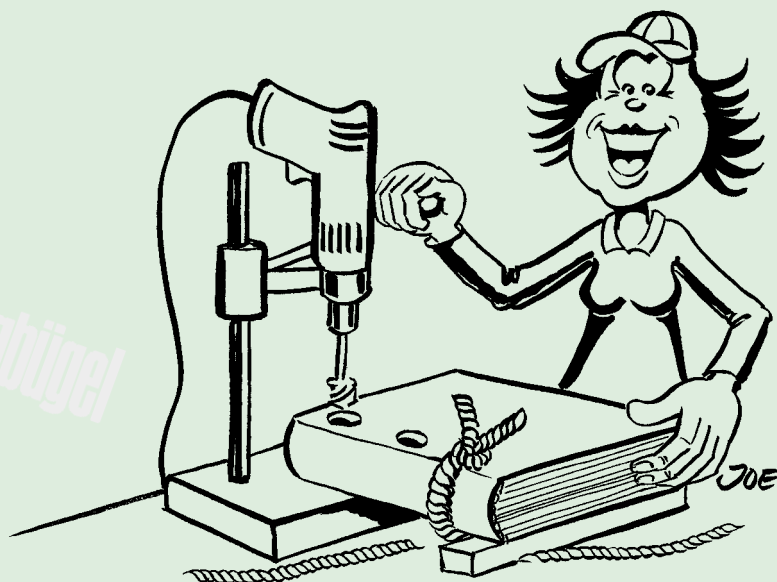
Die Butter in der Pfanne bei mittlerer Hitze flüssig werden lassen und die Haferflocken dazugeben. Diese Mischung muss nun gerührt werden, bis sie leicht braun ist.

Dann den Honig (oder Zucker) darüber geben und nochmals unter Umrühren braten lassen. Abkühlen lassen.

Und fertig sind die leckeren, karamellisierten Haferflocken. Du kannst sie einfach so zwischendurch naschen - oder dem Knusper-Müsli beifügen.

Das selbstgemachte Knusper-Müsli ist die etwas andere (Geschenk-)Idee.

Vorsehen mit einem kleinen „Beipackzettel“ kann jeder lesen, was sich hinter der tollen Müslimischung verbirgt. In kleinen Tütchen ist es sicher der Verkaufsschlager auf jedem Weihnachtsmarkt!



BIBEL-TAGEBUCH

KURZBESCHREIBUNG

Die Jugendlichen gestalten ihr ganz persönliches Bibel-Tagebuch-Heft. Außerdem gibt es eine Einführung bzw. Anregungen zum Umgang mit dem Bibel-Tagebuch, alleine oder in der Gruppe.

SO WIRD'S GEMACHT

Es gibt verschiedene Stationen, an denen man sich seinen eigenen Hefteinband gestalten kann.

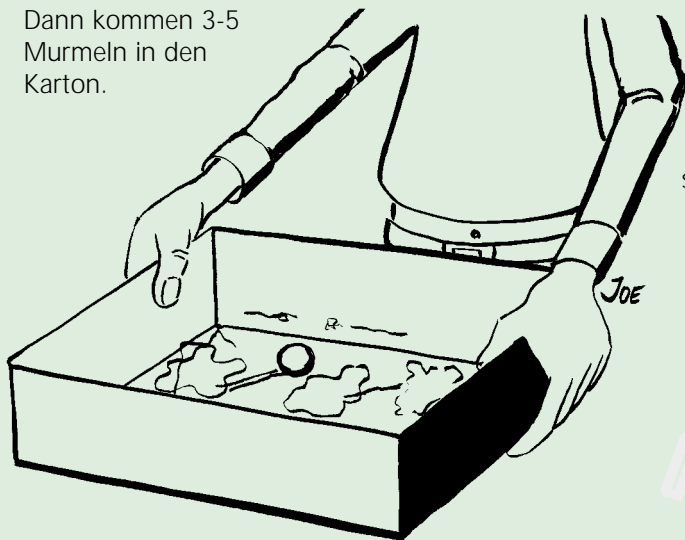
Je nachdem, ob lediglich ein Blatt hergestellt wird oder ob alle Stationen ausprobiert werden (was meistens gewünscht wird, auch bei den Jungs, die hier sehr kreativ arbeiten!), werden 10-45 Minuten benötigt.

VERSCHIEDENE TECHNIKEN*

Murmeltechnik

Material: Wachstischdecken und/oder Zeitungen zum Abdecken und zum Trocknen der Kunstwerke, Murmeln, Abtön-, Plaka- oder Fingerfarbe, weißes A4-Papier, Schuhschachtel (mind. so groß wie ein DIN A4-Bogen)

Die Murmeltechnik ist eine geniale Sache, die sehr einfach und schnell geht, und vor allem faszinierend aussieht! In einen Schuhkarton wird ein DIN A4-Blatt gelegt. Nun kleckst man mit einer dickflüssigen Farbe (z.B. Abtönfarbe, Plakafarbe oder Fingerfarbe – Wasserfarbe ist zu dünnflüssig!) 2-3 kleine (!) Kleckse auf das Blatt. Ebenso mit 1-2 anderen Farben verfahren. Dann kommen 3-5 Murmeln in den Karton.



Nun lässt man die Murmel einfach im Karton hin und her rügeln (Vorsicht, wenn die Murmeln raushüpfen gibt's eine Sauerei...). Jedes Mal, wenn die Murmeln durch die Kleckse rollen, nehmen sie Farbe mit und verteilen sie in alle Richtungen. Ausprobieren lohnt sich!

Abklatschtechnik

Material: Wachstischdecken und/oder Zeitungen zum Abdecken und zum Trocknen der Kunstwerke, Abtön-, Plaka-, Finger- oder Wasserfarben, weißes A4-Papier, Pinsel

Wer kennt diese Technik nicht...? DIN A4-Blatt in der Mitte falten, einige größere und kleinere Kleckse einer dickflüssigen Farbe oder Wasserfarbe drauf verteilen, Blatt sofort zusammenfalten, kräftig drüberstreichen und Papier wieder langsam auseinanderziehen – ein spiegelbildliches interessantes Kunstwerk ist zu sehen...

Fadentechnik

Material: Wachstischdecken und/oder Zeitungen zum Abdecken und zum Trocknen der Kunstwerke, weißes A4-Papier, Wasserfarben, Pinsel, dünnere und dickere Wolle, alte dicke Kataloge, Küchenkrepp DIN A4-Papier (in der Mitte falten).

Ein ca. 40 cm langes Wollstück abschneiden, die vordere Hälfte (20-25 cm) in ein Wasserfarbenschälchen legen und mit dem Pinsel solange in der Farbe drehen, bis das Garn mit Farbe vollgesogen ist. Mit Zeitungspapier oder Küchenkrepp die überschüssige Farbe aus dem Garn drücken (die Farbe, welche nun noch im Garn ist, reicht aus!). Nun den Wollfaden in geschwungenen Wellen auf eine Innenseite des gefalteten Blattes legen, nichtfarbiges Wollende rausschauen lassen,

Papier zuklappen, das Ganze in den hinteren Teil eines dicken Kataloges legen, den Katalog kräftig zusammendrücken und den Wollfaden am sauberen Ende herausziehen. Es kommt ein sehr filigranes Kunstwerk dabei heraus. Falls der Faden noch zu nass war, das Ganze wiederholen. Besonders schön sieht es aus, wenn man zwei verschiedene Farben/Wollfäden verwendet.

Heft einbinden

Material: für jeden ein DIN A5-Heft (am besten kleinkariert oder ganz weiß), durchsichtige Bucheinbandklebefolie, Scheren, Klebstoff

Die Jugendlichen suchen sich ihr schönstes Kunstwerk aus und kleben das gestaltete Blatt auf ein DIN A5-Heft. Wenn man es besonders



schön machen möchte, bindet man das Ganze noch mit durchsichtiger Buchklebefolie ein.

Alternativ kann man anstatt den DIN A4-Blättern auch A3-Blätter nehmen, dann lässt sich das Heft noch schöner einbinden.

Anregungen für das Bibel-Tagebuch

Einen Bibliodrama-Abend machen und das Bibel-Tagebuch immer wieder einsetzen (siehe z. B. Steigbügel Nr. 301, 302 + 309).

Das Bibel-Tagebuch bei Bibelarbeiten einsetzen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen dabei immer wieder ermutigt werden, persönliche Aufzeichnungen in ihrem Tagebuch vorzunehmen.

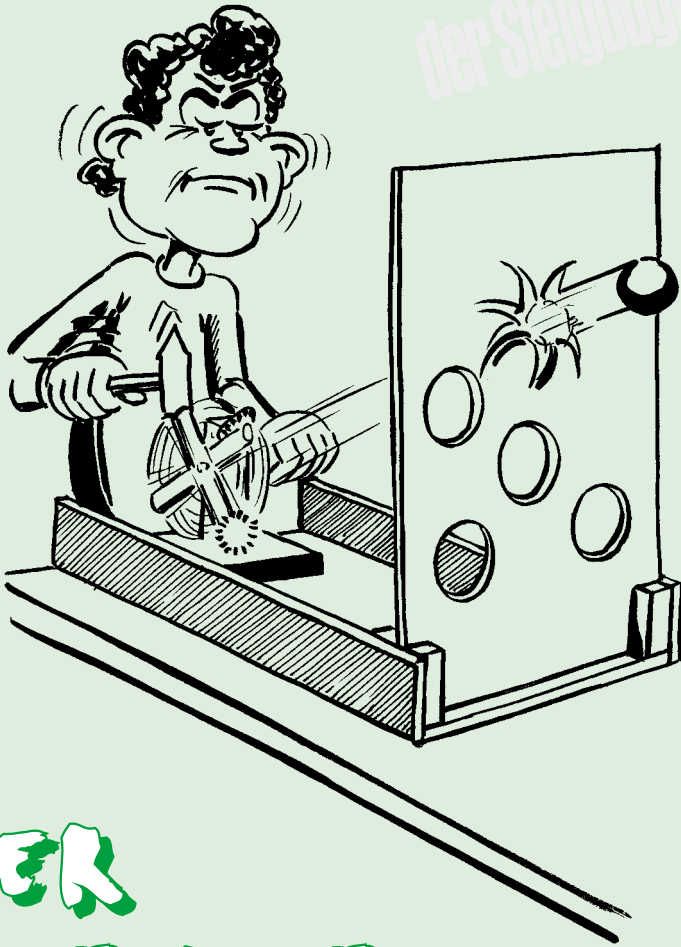
Einen Bibeltext gemeinsam lesen, dann einen eigenen Kommentar dazu ins Heft schreiben (z. B. Wie stehe ich nach dem ersten Lesen zum Text? Was sagt er mir, wo habe ich Fragen?...)

Gemeinsam einen Bibeltext betrachten. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entscheiden sich individuell für einen Satz, den sie dann in ihr Heft schreiben. Dieser Satz kann zusätzlich noch grafisch oder künstlerisch ausgestaltet werden.

Ein Bild zum Bibeltext malen, welches den Inhalt ausdrückt - gegenständiglich oder abstrakt.

Den Jugendlichen eine Liste mitgeben, auf der für jeden Tag oder für die ganze Woche ein ganz kurzer (wichtig: nicht gleich überfordern!) Bibeltext steht, dazu 2-3 Impulsfragen, die im Bibel-Tagebuch beantwortet werden. Beim nächsten Treffen kann man sich dann darüber austauschen. Zuhause notieren die Jugendlichen evtl. Fragen oder Anmerkungen zum Text.

* Diese Techniken eignen sich auch zur Herstellung von Geschenk- oder Briefpapier, von Schachteln u.v.a.m.



DER FU(BA)-BALLER

Der Fu(ßball) Ba(skettball) – Baller ist eine einmalige Mischung zwischen Fußball-Torwandschießen und Basketball-Freiwurf.

Durch ein einfaches Umstecken des Armes/Fußes wird der Fußballer zum Basketballer oder umgekehrt.

MATERIAL

Grundgestell

Für die Grundplatte:

Sperrholz (10 mm), 45x20 cm*
 Sockel zur Stabilisierung der
 Wurfarmlagerung (Sperrholz,
 12x12 cm, Durchmesser 16 mm)
 40x40 mm Kantholz (10 mm) für
 die Steckmöglichkeit

Für die Rückwand:

Sperrholz (10 mm), 45x20 cm*
 Holzrest, 10x13 cm, 10-18 mm (für
 den Basketballkorb)
 2 Holzdübel (6 mm) zur
 Befestigung des Basketballkorbes
 an der Rückwand

Für die Bandenteile:

Sperrholz (10 mm), 45x20 cm*

Wurfarm bzw. Kickfuß und „Spieler“

„Spieler“:

Kantholz, 14 cm lang, 30x30 mm
 (notfalls geht auch ein Stück
 Rundholz, 30 mm Durchmesser)
 Rundholz, 10 cm lang, 6-8 mm
 1 Holzdübel, 1,6 cm

Wurfarm bzw. Kickfuß:

Rundholz, 12 cm, 15 mm
 Durchmesser
 1 Kronkorken

1 Reiszwecke
 1 Schraube, 5 mm Durchmesser,
 60 mm lang mit passender Mutter
 und Flügelmutter
 1 Holzschraube, 40 mm

Auffangnetz

2 Holzdübel, 10-15 cm, 6-8 mm
 1 Stück Netz (Orangennetz) oder
 Tüll (kommt hinter die Zielwand
 zum Auffangen der Bälle)
 1 Stück dünner Schaumstoff

Werkzeug und weiteres Material

- Laubsäge/Dekupiersäge
- Lochsäge/Bohrer+evtl. Bohr-
 ständer
- Kleine Nägel/Hammer
- einige Schraubzwingen
- Leim

(* Es ist auch möglich Grundplatte, Rück-
 wand und Teile aus einem Stück zu fertigen:
 Sperrholz (1 cm dick), 45x50 cm, entspre-
 chend der Zeichnung zusägen)

INFOS VOR DEM BAU

Etwas Geschick beim Sägen/Bohren ist erforderlich... evtl. Teile vorsägen/-bohren.

Auf jeden Fall sollte das Spielgerät vor dem Einsatz in der Gruppe vorher einmal selbst gebaut werden. Bei vorgefertigten Teilen ist der Zusammenbau in 1 bis 2 Stunden möglich.

Das Spielgerät besteht aus einer Grundplatte mit Banden und einer Zielwand mit Löchern (Torwand Fußball) und einem Ring (Freiwurfbereich) (siehe Skizze).

Als Spieler fungiert eine Holzfigur mit Wechselarm/-fuß (siehe Skizze). Wer möchte kann gerne noch eine Holz- oder Styroporkugel als Kopf anbringen.

Als Ball wird ein Tischtennisball benötigt (im Einzelhandel gibt es Tischtennis-Bälle im Basketball- oder Fußballdesign, größere Mengen können bei www.sunflex-sport.com zum Preis von 0,40 Euro/Stück bestellt werden).

Die Grundplatte und Zielwand sollte aus (Sperr-) Holz, ca. 10 mm sein. (Oft gibt es bei Baumärkten günstig kleinere Reststücke, bzw. können die Platten dort exakt zugesägt werden - oder mit Laubsäge/Dekupiersäge selbst zusägen.)

BAUANLEITUNG

Spielplatte

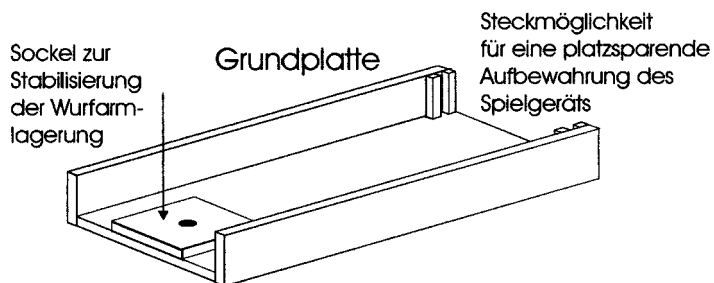
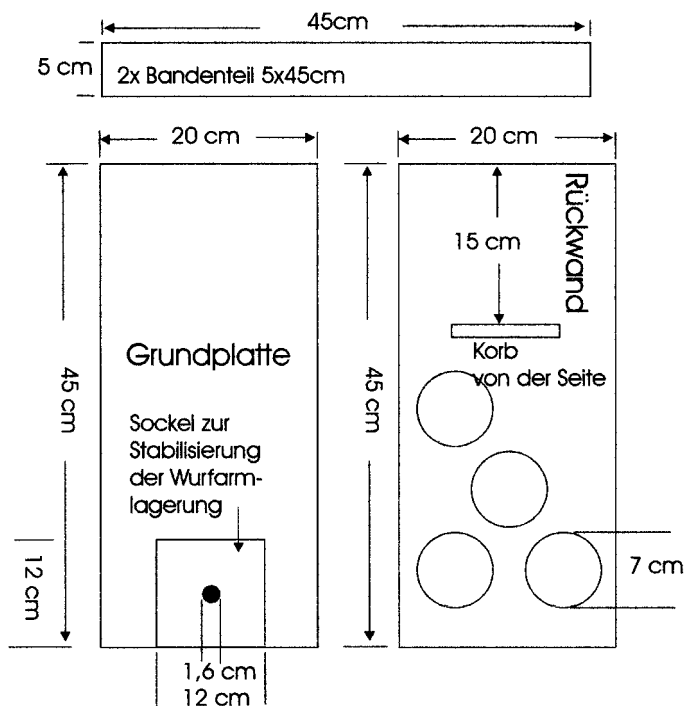
Die einzelnen Teile (Grundplatte, Zielwand, 2 Banden) zusägen. Die seitlichen Banden mit der Grundplatte verleimen/vernageln. An einem Ende der Platte wird nur die Steckvorrichtung für die Zielwand geleimt (evtl. zusätzlich nageln oder verschrauben). Damit die Zielwand später fest eingesteckt werden kann, muss der Abstand zwischen den beiden Kanthölzern so breit wie die Stärke des Zielwandholzes sein (10 mm).

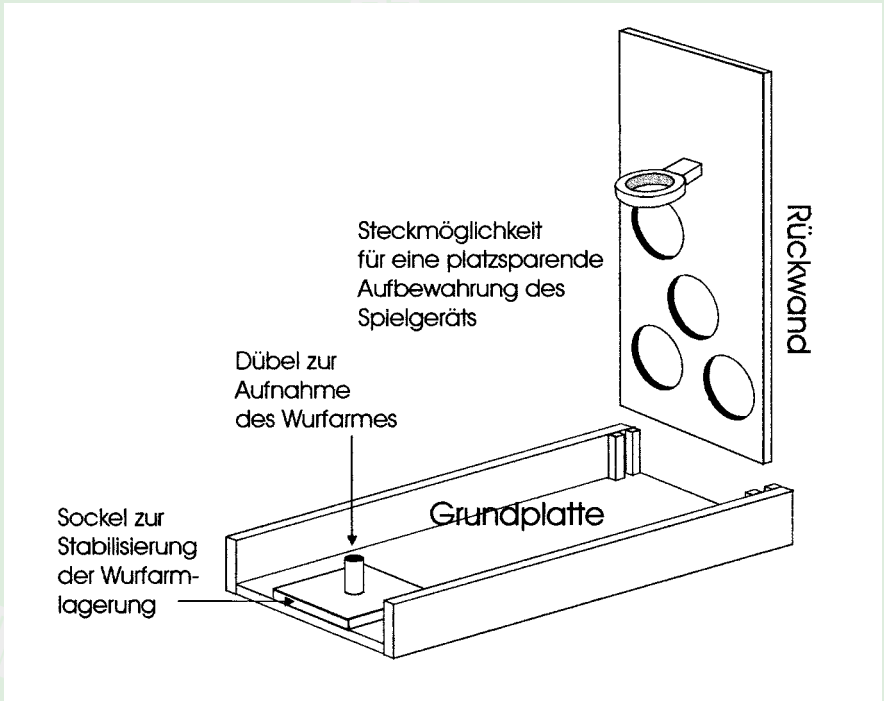
An die andere Seite der Platte wird der Sockel zur Stabilisierung der Wurfarmlagerung geleimt (siehe Skizze). In dessen Mitte wird ein 16 mm starkes Loch gebohrt, in das der Dübel für die Befestigung des „Spielers“ geleimt wird.

Zielwand

In die Zielwand müssen 3 Löcher mit je 7 cm Durchmesser gesägt werden (Lochsäge oder Bohrer und Laubsäge).

Löcher für die Befestigung des Basketballkorbes bohren (siehe Skizze) - Abstand zur oberen Seite: 15 cm. Bevor diese Löcher gebohrt werden,



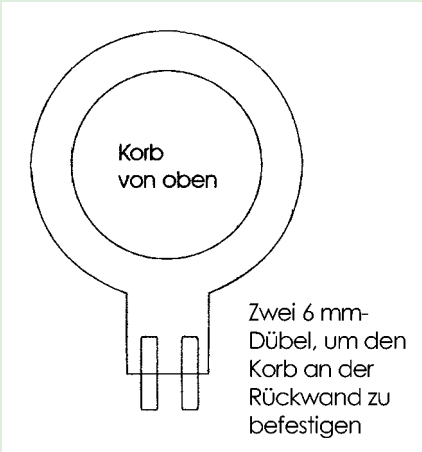


sollte zuerst der Basketball hergestellt werden. Der Abstand zwischen den beiden Befestigungsdübeln sollte auf die Zielwand übertragen werden, damit der Basketballkorb später mühelos eingesteckt werden kann. (Tipp: Um das Spiel später transportieren zu können, wird der Basketballkorb nur in die Zielwand gesteckt ohne mit ihr verleimt zu werden. Man kann das Spiel dann leicht auseinander bauen und verstauen.)

Basketballkorb

Den Basketballkorb wie in der Skizze beschrieben anfertigen (äußerer Durchmesser 10 cm, innerer Durchmesser 7 cm). Für die Verankerung auf der Zielplatte 2 Löcher (6 mm) bohren und Holzdübel festleimen (Skizze: Basketballkorb). Wer möchte kann gerne noch ein kleines Netz unter die Öffnung des Korbes kleben...

Über dem Korb sollte vorne auf der Zielplatte ein dünner Schaumstoff angebracht werden, da der geschleuderte Tischtennisball sonst zu weit zurückprallt (ausprobieren!)



„Spieler“

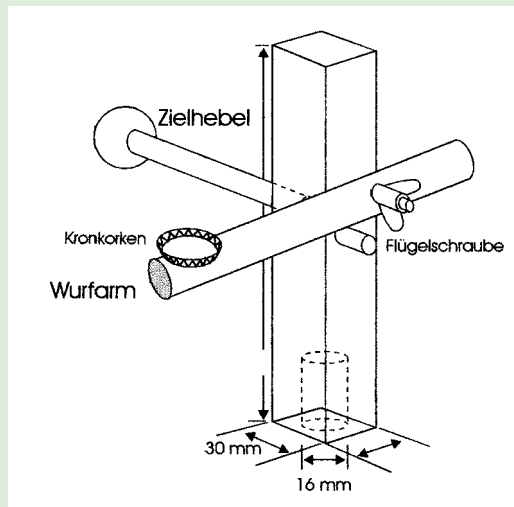
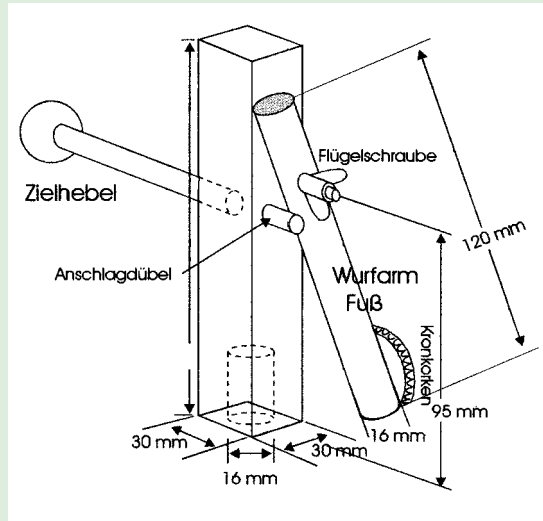
Vierkantholz (30 mm) auf 14 cm Länge absägen. In 9,5 cm Höhe mittig Loch durchbohren (6 mm) Zweites Loch für Dübel (Anschlagdübel) ca. 10 mm schräg unterhalb bohren (4 mm) + Dübel einsetzen, so dass Wurfarm aufliegt bzw. Fuß gehalten wird (siehe Skizze). Auf der anderen Seite des Vierkantholzes ein Loch für den Zielhebel anbringen und diesen festleimen. Dort wo der „Spieler“ auf die Grundplatte gesteckt wird, ein 16 mm starkes Loch bohren.

Wurfarm/Fuß

Rundholz, (15 mm) auf 12 cm Länge absägen, Loch mind. 6 mm in 9,5 cm Höhe durchbohren. Ganz unten einen Kronkorken (als Ballhalter) mit einer Reiszwecke befestigen.

Verbindung

„Spieler“ + Wurfarm/Fuß mit Schraube (5 mm, 60 mm lang) verbinden und mit Mutter + Flügelmutter fixieren.



Durch Aufschrauben und einfaches Umstecken wird der Fuß in einen Arm umgewandelt.

*(Beschriftungsskizze als Kopier-
vorlage entsprechend hochkopieren)*

Aufstellpunkt

Für den „Spieler“ einen Aufstellpunkt auf dem Spielfeld markieren als Abwurfpunkt/Linie. Spieler kann dann auf diesem Punkt flexibel gedreht werden.



Mit einer Hand den „Spieler“ festhalten, mit der anderen Hand Arm/Fuß bewegen. Für den Fußballer sollte noch eine Schraubmutter als „Ballhalter“ vorhanden sein.

Die Grundplatte und/oder Zielplatte kann bemalt werden oder mit dem Fuba-Baller-Symbol (siehe Vorlage) beklebt werden.

SPIELMODUS

Kann frei gewählt werden...

z.B. je 3 Schüsse auf jedes der 3 Löcher für Fußball, 5 Würfe auf Korb.