

ARBEITSHILFE FÜR
GRUPPENABENDE UND
FREIZEITGESTALTUNG

der Steigbügel

April - Juni 2004

Nr. 312



Dieses Heft bringt:

der Steigbügel

- Seite 4 **Von steinigen Wegen und Gottes Begleitung**
Eine Bibelarbeit zu Psalm 66 von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 15 **Genie voller Tragik**
Das tragische Leben des Malers Vincent van Gogh.
Für den Steigbügel bearbeitet von Gert Presch, Gomaringen
- Seite 28 **Schon probiert?**
Eine Vorleseandacht von Manuel Schittenhelm, Wuppertal
- Seite 30 **Vom Schlechten des Guten...**
Eine Vorleseandacht von Franz Röber, Nagold
- Seite 32 **Ein Spiel – ein Abend**
Variationen zu einem Spiel, das den ganzen Abend ausfüllt.
Zusammengestellt und ausprobiert von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 36 **Euro-Münzen-Jagd**
Ein pfiffiges Stadtspiel für Gruppen.
Entwickelt und ausprobiert von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 48 **Der ultimative Dekathlon**
Spiele im Freien für starke Frauen und schnelle Männer.
Zusammengestellt und ausprobiert von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 55 **Von „blinden Schlangen“ und Nikolaushäusern**
Kooperative Abenteuerspiele, ausprobiert und für den
Steigbügel zusammengestellt von Heike Volz, Stuttgart
- Seite 60 **Hirnschmalztrainer 6**
Ein Knobelpuzzle zum Nachbauen und Grübeln.
Entwickelt und ausprobiert von Thomas Volz, Stuttgart
- Seite 63 **„Kruscht“-Kästchen oder Krims-Krams-Sammelstelle**
Eine Bauanleitung zu einem Sardinendosen-Regal.
Entwickelt und ausprobiert von Joe Pfeifer, Pliezhausen
- Seite 66 **Der Fischer und der Banker**
Eine Erzählung passend zum vorigen Artikel.
Ausgraben von Joe Pfeifer, Pliezhausen

der Steigbügel

„Das Himmelreich gleicht einem Schatz verborgen im Acker, den ein Mensch fand und verbarg; und in seiner Freude ging er hin und verkaufte alles, was er hatte, und kaufte den Acker.“ Mt. 12, 44

Zufällig entdeckt ein Bauer etwas ganz Besonderes bei der Arbeit auf dem Acker. Es sticht ihm etwas ins Auge, das sich vom Dreck und Lehm unterscheidet. Vielleicht blitzt nur eine kleine Ecke heraus, der Rest ist im Lehm verborgen. Der Mann hebt den Fund vorsichtig auf, versucht ihn mit seinen schmutzigen Händen vom Dreck zu befreien. Mitten im Alltag ein solcher Schatz!

Manchmal gleicht der Gruppenalltag einem schwer zu bestellenden Feld: Es ist mühevoll, die Jugendlichen für eine Sache zu begeistern, Verbindlichkeit scheint ein Fremdwort zu sein, gemeinsame Aktionen scheitern daran, dass niemand Verantwortung übernehmen möchte.

Das Gleichnis vom Schatz im Acker stellt dieser Wirklichkeit eine andere entgegen. Es gibt Schätze! Sie sind nicht immer gleich auf den ersten Blick zu erkennen und beim „Ausbuddeln“ bekommt man schmutzige Finger. Aber es lohnt sich, sie auszugraben, da sie unseren Blick, unser Leben und unsere Zukunft reicher machen.

Liebe Mitarbeiterinnen,
liebe Mitarbeiter,

es gibt sie: die Schätze im Alltag! Oft scheint das vordergründig Sichtbare absolut zu sein. Gottes Reich ereignet sich aber nicht erst in ferner Zukunft, sondern hier und heute, auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht. Es lohnt sich also, genauer hinzuschauen und den Blick für die Kostbarkeiten zu schärfen. Damit geht Veränderung einher, die uns dankbarer und reicher macht.

In diesem Sinne wünsche ich eine erfolgreiche Schatzsuche!

Mit herzlichen Grüßen – auch vom Redaktionsteam

Ihre/eure

Heike Vatz



VON STEINIGEN WEGEN UND GOTTES BEGLEITUNG



EINE BIBELARBEIT ZU PSALM 66

Kurzbeschreibung

Durch Körperübungen und eine kreativ-malerische Umsetzung des Psalms 66 erfolgt die persönliche Annäherung an den Text. Durch Textarbeit und einen Referatsteil wird dies vertieft. Am Ende schreiben alle Jugendlichen ihren eigenen Psalm in Anlehnung an Psalm 66.

Zeitumfang

Ca. 90-100 Minuten

Vorbereitung

Siehe die folgenden Abschnitte im Text

WARMING UP

Der Psalm 66 soll nicht nur kognitiv (mit dem Kopf), sondern ganzheitlich erarbeitet werden. Deshalb wird mit einem Warming up gestartet.

Alle Teilnehmenden gehen durch den Raum, eine flotte Hintergrundmusik läuft. Alle führen die Anweisungen des Gruppenleiters für sich alleine aus. Dabei ist es wichtig, auf sich selbst und nicht auf die anderen zu achten. Es kostet vielleicht zuerst Überwindung, aber die Jugendlichen finden schnell hinein, nur Mut!

- durch den Raum gehen alleine
- schnell
- langsam
- seitwärts
- rückwärts
- Fußinnenseiten
- Fußaußenseiten
- Ferse
- Zehenspitzen
- hüpfen
- rennen
- schleichen
- tippeln
- gehen
- schlendern
- rennen + stoppen
- möglichst viele Hände schütteln



AKTIVITÄTENBLOCK

Alle gehen durch den Raum, in Zeitabständen von 30-60 Sekunden nennt die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter eine neue Anweisung. Ideal ist es, wenn man vorher eine Cassette/CD aufgenommen hat, die die jeweiligen Anweisungen mit passender Musik unterstreicht. Dies hilft, sich in die Gefühle besser hineinzuversetzen und macht die Einzelnen auch sicherer. Es herrscht bereits ein gewisser Geräuschpegel, der hilft, leichter aus sich herausgehen zu können. (z.B. beim Freudenschrei). Dieser Teil sollte nicht weggelassen werden, denn es sind genau die Gefühle und Tätigkeiten, die in dieser Reihenfolge auch im Psalm vor-

kommen. So wird der Psalm später viel bewusster erlebt, weil er Stück für Stück persönlich „durchlebt“ wurde.

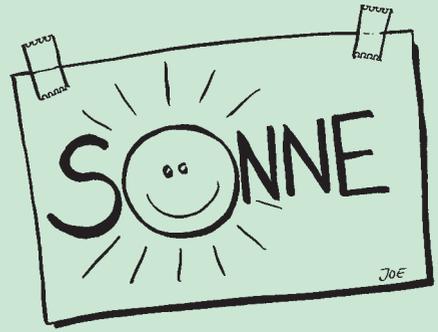
- gelöst durch den Raum gehen, jeder achtet auf sich selbst
- jubeln (z.B. im Lotto gewonnen, vor Freude durch den Raum springen)
- gewaltig loben
- begeistert auf etwas zeigen
- freuen
- jubeln
- gehen wie jemand, der eine schwere Last tragen muss, die ihn drückt (mit Stöhnen)
- auf etwas herumtrampeln

- befreit aufatmen, direkt nach einer Gefahr
- etwas vorsichtig tragen
- bedrängt werden
- andere herwinken und begeistert auf etwas hinweisen
- Freuden- und Begeisterungshüpfen machen

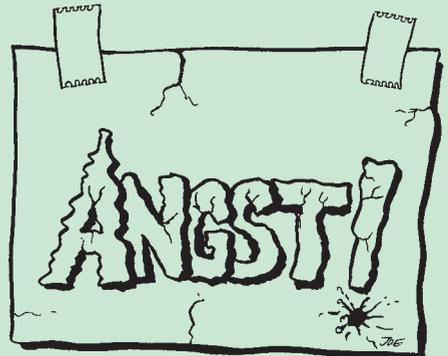
EIN WORT HERAUS- HÖREN UND GESTALTEN

Der Bibeltext wird nun einmal langsam vorgelesen. Danach weist die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter auf den Zusammenhang zwischen den eben umgesetzten und erlebten Gefühlen und den im Psalm genannten hin. Anschließend erklärt der Mitarbeitende, dass der Psalm gleich ein zweites Mal vorgelesen wird. Dabei sollen die Einzelnen genau hinhören und sich das eine Wort merken, das gerade eine besondere Bedeutung für ihn oder sie besitzt. Danach bekommen die Jugendlichen je eine Kopie des Psalm 66, am besten aus „Hoffnung für alle“, da daraus auch die Gefühle (s.o.) entnommen wurden. Hier soll nun noch einmal nach dem „eigenen Wort“ gesucht und dieses unterstrichen werden.

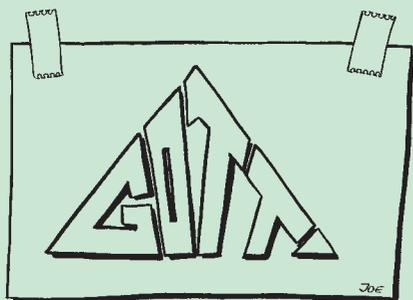
Nun erhält jede/r ein DIN A3-Blatt und Wachsmalstifte und bekommt die Aufgabe, das „eigene Wort“ gestalterisch in Form und Farbe um-



zusetzen. Wäre es zum Beispiel das Wort „Sonne“, könnte man Sonne groß und gelb schreiben und aus dem „o“ eine Sonne malen. Wäre es das Wort „Angst“, könnte man es schwarz, groß und fett schreiben, weil man Angst so riesig und bedrückend empfindet. Oder man könnte es ganz klein und zittrig in eine Ecke schreiben, weil man sich bei Angst so klein und zaghaft fühlt. So sollen jetzt alle in den kommenden 15 Minuten „das eigene Wort“ in Form und Farbe umsetzen. Wichtig: für genügend Platz und Wachsmalfarben sollte gesorgt sein, außerdem empfiehlt es sich auch hier, eine ruhige Hintergrundmusik abzuspielen.



Nach dieser „Maleinheit“ kommen alle wieder in den Stuhlkreis zurück, und der Mitarbeitende liest noch einmal den Psalm 66 ganz langsam vor. Wenn das „eigene Wort“ fällt, steht die Person auf, die dieses Wort gestaltet hat und legt das Blatt in die Kreismitte. Die unterschiedlichen Darstellungen sind eine besondere Form der „Bibelwort-Auslegung“.



Dabei überlegen sich die Einzelnen, wo sie „ihr Wort“ platzieren möchten. Nicht nur chronologisch dem Psalmablauf folgend, sondern so, dass die Wörter in Beziehung zueinander gesetzt werden. Zum Beispiel das Wort „Angst“ ganz nahe an das Wort „Gott“, weil der in der Angst hilft. Oder das Wort Angst in eine entlegene Ecke legen, weil man sich damit verstecken will. Bei einer größeren Gruppe sollte danach noch einmal die Möglichkeit gegeben werden, die Bilder aus der Nähe zu betrachten – bei einer kleineren Gruppe ist dies schon aus dem Stuhlkreis möglich. Anschließend folgt ein Austausch in Kleingruppen

(3-4 Personen). Das Gespräch soll sich um das gestaltete Wort und die Eindrücke der „Wortauslegung“ drehen.

Impulse für das Gespräch

- Wie habe ich das Wort gefunden?
- Was bedeutet das Wort für mich?
- Erzählen von mir/meiner Situation (nur so viel ich will).
- Was fiel mir bei der „Auslegung“ auf?
- Nachfragen zu den Bildern der anderen ist erwünscht.

Danach bleiben die Jugendlichen in diesen Kleingruppen sitzen und holen ihre Kopien des Psalms hervor. Gemeinsam wird nun der Aufbau des Psalms erforscht (überlegen in welche Teile man ihn untergliedern könnte, welche Wörter/Sätze auffallen, wo offene Fragen sind, ...). Anschließend folgt ein kurzes Zusammentragen im Plenum, dann:

TEXTARBEIT/STRUKTUR

Gliederung Psalm 66

Nach dieser kreativen Einheit geht der Mitarbeitende auf einige Details des Textes ein:

Bei diesem Psalm handelt es sich um eine Liturgie, evtl. um zwei selbständige Lieder. Der erste Teil ist ein

Aufruf an alle Völker, Gott für sein rettendes Handeln an seinem Volk zu preisen.

Ein Teil wird vorgetragen von einem Chor (Vers 1-7), ein Teil von der Gemeinde (Vers 8-12).

Der zweite Teil ist das Danklied eines Einzelnen für die Rettung aus einer persönlichen Notlage. (Vers 13-20)

Der Psalm 66 zerfällt somit in zwei, bzw. 3 Teile:

Vers 1-12

ist eine festliche Gemeindeliturgie und feiert im hymnischen Stil die Majestät Gottes, die sich in seiner „ewigen Herrschaft“ (V.7) und seinen wunderbaren Heilstaten (V.3; 8-12) kundgetan hat. (Chor: 1-7, Gemeinde: 8-12)

Vers 13-20

ist das Danklied eines Einzelnen, der im Tempel die versprochenen Gelübdeopfer darbringen will (V.13-15) und der Gemeinde von der Erhöhung seines Gebetes erzählt (V. 16 ff).

Beide Teile sind nicht voneinander zu trennen, da sonst der erste Teil ohne einen Abschluss bleiben würde, und der zweite Teil ohne eine Einleitung beginnen würde. Sie gehören nicht nur im literarischen Stil zusammen, sondern auch hinsichtlich der Situation, bei der sie vorgetragen werden. Manche

Ausleger behaupten, der Verfasser des Liedes (David – er ist hier nicht direkt als Verfasser erwähnt, doch auch dieser Psalm könnte von ihm sein, wie so viele andere) hätte eine ältere Chorliturgie „geklaut“, um seinem Danklied eine pompöse Einleitung zu verschaffen, um damit dem Überschwang seiner Gefühle, seiner Begeisterung über Gottes Begleitung Ausdruck zu geben.



Wahrscheinlicher ist es, anzunehmen, dass alles ausgeht von dem Kult des jährlichen Jahwefestes, aus dessen Liturgie der erste Teil des Psalms kommt, in dem die Gelübdeopfer der Festbesucher dargebracht und persönliche Danklieder vorgetragen werden (s. 1.Sam. 1, 21).

Die innere Beziehung der beiden Teile liegt jedoch nicht nur darin, dass sie beide Bestandteile der gleichen Kultfeier sind, sondern dass der Einzelne das, wofür er persönlich seinem Gott zu danken hat, ins Licht der großen Heilsgedanken Gottes stellt. Diese bilden den Mittelpunkt der Kultfeier. Die Begeisterung an Gottes Weg, an seinen Heilsgedanken für die Menschen seines Volkes allgemein, aber auch speziell für jeden Einzelnen.

Die Einzelstimme des Beters fügt sich so in den Chor der Gesamtgemeinde ein: was der Beter von Vers 13-20 erfahren hat, ist genauso ein Stück Heilsgeschichte Gottes mit seinem Volk. So haben beide Teile den gleichen theologischen Mittelpunkt: die Heilsgeschichte Gottes mit seinem Volk und mit jedem Einzelnen. Und weil diese Erkenntnis begeistert, sind diese Texte entstanden, weil man über diesen großen Gott nicht schweigen kann, sondern begeistert diese Erfahrungen und Erkenntnisse mit und über Gott weitergeben muss – in einem Psalm, in einem Danklied, in einer alljährlichen Liturgie, um die Begeisterung mit Hilfe dieses Rahmens immer wieder neu nachzuvollziehen und neu zu erleben.

Fokus auf den ersten Teil

Der ganze erste Teil ist ein Echo. Ein Echo von dem, was die Gemeinde im Festkult erlebt hat. Rauschender Jubel und begeisterter Lobgesang soll Gott entgegenschallen und ihm so die Herrlichkeit und Ehre zurückgeben, die er dem Volk hat zukommen lassen.

Vor Gottes hoheitsvoller Gegenwart erschauern sie, so betet ihn die Welt an. Selbst seine Feinde müssen gegen ihren Willen seine große Macht anerkennen. Es gibt nichts, was sich dem Wirkungsbereich Gottes entziehen könnte.

Das hebräische Wort, das in Vers 3+5 mit wunderbar/furchtbar übersetzt ist, hat eine doppelte Bedeutung, die sich vielleicht am besten mit „überwältigend“ ausdrücken lässt: Gottes Taten sind Anlass zu dankbarem Staunen für sein Volk, aber erschreckend für seine Feinde. Für seine Gemeinde ist Gott jedoch nicht das undurchdringliche und unnennbare Geheimnis, vor dem sie unsicher und ergriffen in den Staub sinkt. Seiner Gemeinde hat sich Gott offenbart, seinen Namen gesagt.

Die „furchtbaren Taten“ zeigen noch mal den dramatischen Charakter der kultischen Darstellung der Heilsgeschichte.



Die Gemeinde ist Zeuge: sie erlebt Gottes Heilswerk unmittelbar am gegenwärtigen, aktuellen Geschehen, und sie kennt seine Taten der Vergangenheit, die Rettung am Schilfmeer und die Überschreitung des Jordans. Diese grundlegenden Erlebnisse des Volkes Israel, Auszug und Landnahme, prägen ihren Glauben, die Kultfeier und ihr heutiges Leben im Vertrauen auf diesen Gott. Alle geschichtliche Distanz in Zeit und Raum verschwindet vor der Realität Gottes. So stehen die Kulturteilnehmer ihm in derselben Situation gegenüber, wie damals das Volk Israel bei Auszug und Einzug. Dadurch erklären sich die Aufforderungen in Vers 3 und 5, dass sich alle freuen sollen an Gott mühelos. Das Damals wird Heute, Gott ist zu loben. Der Aufruf „Kommt her“ in Vers 5 gilt allen Völkern (vgl. Vers 8, alles Land).

Vers 9-12

dient mit seinen hymnischen Formen ebenfalls dem Lob Gottes. Auch in vielen kritischen Situationen im Verlauf der Geschichte seines Volkes wird Gottes wunderbares Handeln sichtbar. Alle schweren Bedrängnisse haben das Vertrauen des Volkes zu seinem Gott nicht erschüttern können. Der Weg zum Heil, der Weg, auf dem Gott sein Volk in die Freiheit führt, ist nicht automatisch durch den Glauben an Gott ein einfacher Weg, es ist nicht automatisch ein problemloser Weg. Es werden Anfechtungen aufgezählt, Gefängnis, Bedrückung, Demütigungen, Niederlagen, Lebensgefahr (= Feuer und Wasser), menschliches Versagen und Verzag-

So sieht die Wirklichkeit aus, in die Gott uns hineingestellt hat (V.9). Aber wahrscheinlich kann man dafür noch viel begeisterter von Gott berichten, als wenn einem alles ganz selbstverständlich in den Schoß fällt und es einem gut geht. Wer kennt das nicht – nach einem Aufschwung aus dem Tief ist man

Gott wieder viel nähergekommen, es hat neu begeistert, wie Gott einen im Rückblick begleitet hat.

Vers 9+10

Der Begriff „Seele“ in Vers 9 meint den ganzen Menschen.

Erklärung zur Läuterung wie Silber: Die Gewinnung und Läuterung von Edelmetallen wird in der Bibel zum Bild für die Prüfung des Glaubenslebens auf seine Echtheit und die Läuterung des Gottesvolkes durch Strafgerichte und Leiden. Es geht dabei vor allem um die Ausscheidung von Verunreinigungen, die durch das Erhitzen von Gold und Silber im Tiegel geschieht. Beim Schmelzvorgang wurde durch ein spezielles Verfahren Blei vom Silber getrennt. Um reines, „lauteres“ Silber zu erhalten, war oft ein mehrfacher Schmelzvorgang nötig.



Vers 11

Der Begriff „Turm“ meint das Gefängnis.

Fokus auf den zweiten Teil

(Vers 13-20)

Auf der Basis dieser Gedanken fügt sich das Dankgebet des Einzelnen ohne weiteres in den großen Rahmen ein, den die Festliturgie der Gemeinde gespannt hat. Auch das persönliche Schicksal, auf das der Beter dankbar zurückblickt, ist ein solcher Leidensweg gewesen, den Gott ihm nicht ganz einfach gemacht hat. Er wurde aus der Bedrängnis (Vers 14) in die Freiheit geführt. Deshalb will er nun die Dankopfer bringen (Vers 13-15), und mit seinem eigenen Hymnus, den er in schlechten Tagen gesungen hat (Vers 17), in den Chor der Gesamtgemeinde einstimmen (Vers 20).

In Vers 16

fordert er seine Glaubensgenossen auf, seiner Erzählung zuzuhören: dem, was Gott an ihm getan hat. Sie sollen ebenfalls einstimmen in das Lob Gottes, auch sie sollen ihrer Begeisterung Ausdruck geben, sich von seiner Begeisterung anstecken lassen.

Hier wird klar: auch der Einzelne hat eine Heilsgeschichte mit Gott. Auffallend: egal, was der Einzelne auch Besonderes erlebt hat: der Akzent im Psalm liegt nicht auf den Einzelheiten all dessen, was der Beter durchgemacht hat, auf dem, was ein biographisches oder psychologisches Interesse befriedigen könnte (wobei das ja auch interessant ist...). Der Akzent liegt auf der entscheidenden Gottestat. Hier spürt man die Begeisterung an Gott heraus. Nicht der Einzelne macht sich wichtig, begeistert sich für seine Erlebnisse – er begeistert sich für Gott. Natürlich hängt dies unmittelbar zusammen, und doch prägt es den Psalm und den Glauben dieses Psalmbeters – Davids?



In Vers 18

hebt der Psalmbeter die Gebetserhörung und die Aufrichtigkeit seines Herzens hervor.

Sein tiefes Vertrauen auf Gottes Gnade und Gottes Hilfe in den Zeiten der Not war so groß, dass er im gleichen Atemzug, als er um Hilfe rief, schon für die Hilfe gedankt hat (Vers 17 b). Diese

Worte könnte man als Hervorheben seines tollen Gottesvertrauens interpretieren. Wahrscheinlicher ist aber nach dem Gesamtzusammenhang, dass es ein Treuebekenntnis ist und ein dankbarer Hinweis auf den Weg mit Gott in guten und schlechten Zeiten.

PSALM GEMEINSAM

LESEN

Nach einer Pause, um Kopf und Raum zu lüften, wird nun der Psalm gemeinsam gelesen, wie erarbeitet in der Liturgie wie damals, mit Chor V. 1-7, 8-12 Gemeinde, 13-20 ein Einzelner. So wirkt er noch einmal ganz anders.

EIGENEN PSALM SCHREIBEN IN ANLEHNUNG AN PSALM 66

Danach nimmt sich jede und jeder den Psalmtext vor und geht ihn langsam durch. Aufgabe ist, die Erfahrungen, von denen der Psalm spricht, im eigenen Leben zu suchen (Kindheit/jetzt) und neben den Bibeltext Stichworte zu schreiben – z.B. ein Erlebnis, bei dem ich am Boden zerstört oder überglücklich war.

Danach versuchen die Jugendlichen ihren eigenen Psalm zu schreiben. Dabei kommt es nicht darauf an, Psalm 66 „nachzuschreiben“, sondern vielmehr darauf, die Dinge zusammenzufassen, die jetzt im Moment wichtig (geworden) sind.

FAZIT

Die Mitarbeiterin/derMitarbeiter bittet darum, noch einmal auf das „Wort suchen“ und „Wort gestalten“ wie auf das Schreiben des eigenen Psalms zurückzublicken:

Der eine hat bestimmt begeisterte Wörter und Texte gefunden, die andere wurde von den schlechten Zeiten angesprochen. Beides ist okay, denn jede und jeder befindet sich gerade in einer anderen

Lebenssituation und „hört“ deshalb den Bibeltext auch mit anderen Ohren. Und beides, begeistert jubeln, aber auch traurig und niedergeschlagen sein ist vor Gott okay – wo könnte man dies besser sehen als in den Psalmen.

Begeistert glauben heißt also auch, dass es „Hänger“ gibt – sonst wird die Begeisterung wohl auch fade und nicht mehr aufrichtig, man kann nicht über Jahre oder Jahrzehnte immer ein gleiches „Level“ halten.

Die Frage ist aber, ob ich mich wirklich noch begeistern lasse und auch die Augenblicke oder Zeiten der Begeisterung wahrnehme und vor Gott lebe.

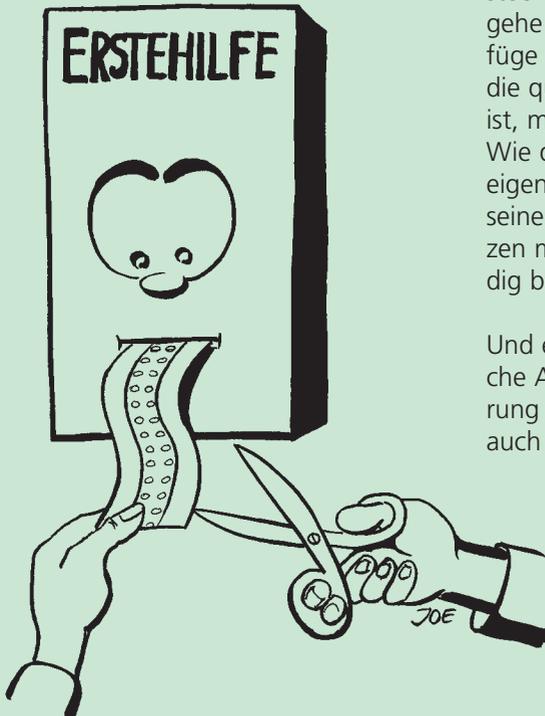
Wo begeistere ich mich so für Gott, dass ich wirklich mit anderen zusammen ihn aus ganzen Herzen lobe?



der Steigbügel

Dass ich einen Weg suche, wie ich meiner Begeisterung Ausdruck verleihen kann? – Dies muss ja nicht immer ein Psalm, ein Danklied sein. Beim einen ist es vielleicht das Singen bei einem fetzigen Jugendgottesdienst, bei der anderen ein begeistertes Weitererzählen von Gott, eine begeisterte stille Zeit, ein Spaziergang mit einem begeisterten Aufnehmen von Gottes Schöpfung, ein Zwiegespräch mit Gott, ...

Bestimmt hat jede und jeder die eigenen Zeiten und Möglichkeiten oder auch Rituale. Aber wenn ich jetzt nochmals in mich gehe und mir diesen Psalmbeter vorstelle, wie er



sprudelt vor Begeisterung: wo habe ich das letzte Mal gesprudelt? Bin ich im Trott und mache halt das, was man so als wohlzogener frommer Christ oder Christin so macht -> stille Zeit, Jugendkreis, Kirchenbesuch, eine Freizeit... Oder suche ich mir meinen eigenen Weg, um meiner Begeisterung für Gott Ausdruck zu verleihen?

Das soll bestimmt nicht heißen, dass all das, was ich eben aufgezählt habe, schlecht ist. Bestimmt nicht. Es ist eine Hilfe und ein notwendiger Rahmen, um dranzubleiben, wie das alljährliche Kultfest. Aber die Frage ist: wo bleibe ich – übertragen gesehen – in der hilfreichen Liturgie stecken, bleibe dort stehen, und wo gehe ich einen Schritt weiter und füge der allgemeinen Begeisterung, die quasi festgelegt und geordnet ist, meine ganz persönliche hinzu. Wie der Beter im Psalm hier seine eigene Geschichte ins Spiel bringt, seine eigene Begeisterung dazusetzen muss, damit sein Glaube lebendig bleibt.

Und eins ist gewiss: dieser persönliche Ausdruck von meiner Begeisterung tut nicht nur Gott gut, sondern auch mir!!!

Vincent

GENIE VOLLER TRAGIK



DAS TRAGISCHE LEBEN DES MALERS VINCENT VAN GOGH

Die Idee

Das Leben des Malers Vincent van Gogh ist in unzähligen Büchern beschrieben. Viele seiner Bilder sind bekannt. Doch nur selten oder wenig wird dabei berücksichtigt, dass van Gogh zeitweise auch ein Gläubiger und sogar ein Prediger war. Seine verzweifelte Suche nach Leben und Entfaltung kann gerade für Jugendliche eine Hilfe in ihrem Suchen auf dem Weg ins Erwachsenwerden und allem Chaos in ihrem Leben sein.

Ablauf, Methodik und Überblick

Dies soll nun aber gerade kein Herunterleiern von Jahreszahlen werden. Neben einer kurzen Chronologie werden verschiedene Betrachtungsweisen seines Lebens gezeigt. Hier einige Anregungen:

- Das Bild des Menschen van Gogh soll sich nach und nach zusammensetzen. Dies kann z.B. als Text-Puzzle oder über Zettel an einer Art Pinnwand entstehen. Wer es mehr high-tech-mäßig will, kann dies auch mit einer Computer-Präsentation und ggf. einem Beamer tun (siehe Download-Corner unter www.der-steigbuegel.de). Die einzelnen Teile können durchaus auch von den Gruppenmitgliedern eingebracht werden.



- Du kannst auch eine Landkarte (Holland-Belgien-England-Frankreich) aufhängen (von der Schule oder selber in Umrissen malen) aufhängen oder projizieren und den (geographischen) Lebensweg ("roten Faden") darstellen (die Orte ggf. mit Jahreszahlen versehen).
- Als Mitarbeiter oder Mitarbeiterin kannst du im Vorfeld im Internet recherchieren, eventuell kannst du ja deine Gruppenmitglieder auch zu dir nach Hause einladen (oder zu einem der Jugendlichen nach Hause gehen) und dann gemeinsam am Computer und ggf. im Web suchen und präsentieren. Ihr könnt dabei z.B. nach Begriffen wie "van Gogh" & "Prediger" suchen. Es finden sich übrigens auch Homepages von Schulklassen etc. Auch die Bilder (z.B. "Die Kartoffelesser" oder "Weinberg in Arles" oder "Der Sämann") oder die Unterschrift van Gogh's können dort gesucht, angeschaut und ausgedruckt werden. Aus copyright-Gründen können wir diese Bilder hier nicht einfach abdrucken aber weiter unten findet ihr diverse Hinweise und Links.
- Die bekannte Szene, in der van Gogh seinen Freund mit dem Rasiermesser bedroht und sich anschließend einen Teil des Ohrs abschneidet, kann z.B. auch als Pantomime aufgeführt werden.

INFORMATIONEN ÜBER VAN GOGHS GLAUBENSLEBEN

Durch folgenden Artikel stieß ich überhaupt auf das Thema: www.live-net.ch/www/index.php/D/print/190/7454.

Über verschiedene Nachfragen kam ich auf Herrn Dr. Michel Weyer, Reutlingen, Pastor i.R. der evang.-methodistischen Kirche (emK) und Dozent im Ruhestand sowie auf Pastor i.R. Karl-Heinz Voigt in Bremen. Beide haben mir viele Tipps gegeben, wofür ich mich an dieser Stelle herzlich bedanken möchte. Der Artikel von Herrn Voigt steht auf unserer Homepage: www.der-Steigbuegel.de/Download/vanGogh

In vielen Beschreibungen wird kurz erwähnt, dass van Gogh auch Prediger war. Wirklich fundiert wird eigentlich aber nur in einer (leider englischen) wissenschaftlichen Arbeit von Kathleen Power Erickson (Uni Chicago) darüber geschrieben: "At Eternity's Gate: The Spiritual Vision of Vincent van Gogh" ("Am Tor der Ewigkeit: Die geistliche Vision des Vincent van Gogh") (<http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0802838561/qid=938190015/002-7621126-8940849>)
Außerdem gibt es eine Doktorarbeit von Birte Hansmann mit dem Titel

"Vincent van Gogh und die Religion" (Uni Kiel 1996, erhältlich bei www.amazon.de)

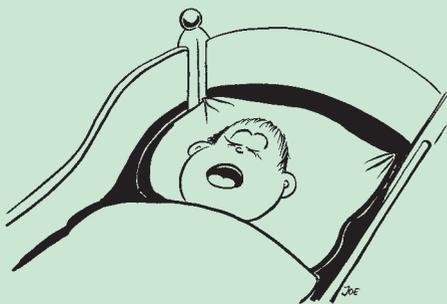
Vincent im Web

Zur Weiterarbeit haben wir euch eine Reihe von Links zum Thema auf unsere Homepage gestellt (www.der-steigbuegel.de). Außerdem gibt es einen amerikanischen Spielfilm mit Kirk Douglas als Vincent van Gogh.

JETZT ABER LOS! ...

Kurz und knackig: Die facts and live-dates

(dies kann auch an die Pinnwand geheftet oder "gebeamt" werden)



30. März 1853 Vincent Willem van Gogh in Groot-Zundert, Holland geboren. Er war das zweite von sechs Kindern. Aufgewachsen in seinem Heimatdorf, nahe der belgi-

schen Grenze.

1861-66 in der örtlichen Schule.

1866-69 Internatsschule in Tilburg. Lernt Französisch, Englisch und Deutsch. Mit 16 Jahren Abbruch der Schule und Einstieg ins Berufsleben, erste Erfahrungen mit der Malerei zeitgenössischer Künstler bei seinem Onkel, der in Den Haag Kunsthändler war.

1873 im Auftrag seines Onkels nach London versetzt. In dieser Zeit liest er vor allem religiöse Schriften. Unglücklich verliebt in die Tochter seiner Vermieterin mit anschließender Krise.

1875 Wechsel in die Filiale in Paris. Vernachlässigt aber seine Arbeit, Ärger mit Kunden. Liest täglich die Bibel und besucht Museen und Galerien.

1876 Der Nachfolger im Geschäft des Onkels entlässt van Gogh unerwartet, noch vor seiner Rückkehr (Begründung: Er hätte zuviel diskutiert und zu wenig verkauft). Wechsel nach London. Erste Zeichnungen entstehen. Stelle als - unbezahlter - Hilfslehrer. Sein geringes Einkommen zwang ihn, in dem Armenviertel der Stadt zu wohnen. Van Gogh litt unter dem rauen Leben auf den Straßen und drohte daran zu zerbrechen.

Dezember 1876 zurück zu seinen



dieren. Nach einem Jahre des Studiums erkannte er jedoch seine vollkommen andere Auffassung über die Religion und Gott. Abbruch des Studiums und Umzug nach Borinage in Belgien, um Wanderprediger zu werden. Sein Übereifer den er zeigte, war zwar höchst edel, jedoch zerstörte er sich damit selbst.

1878 Rückkehr zu seinen Eltern und Beschluss, sich fortan nur noch der Malerei zu widmen. Erste bedeutende Arbeiten van Goghs entstehen in dieser Zeit.

1881 Nach einer Auseinandersetzung mit den Eltern, verlässt van Gogh völlig mittellos das Elternhaus für drei Jahre und sein Bruder Theo in Den Haag nimmt sich seiner an.

1884 Nach der Versöhnung mit seinen Eltern beginnt er mit bescheidenem Erfolg, Bauernportraits zu

malen.

1885 verstirbt überraschend der Vater und Vincent van Gogh verlässt Holland, um - inspiriert von der französischen Kunstszene - in Paris zu arbeiten. Während weiteren Studien lernte er Künstler wie Pablo Picasso und Paul Gauguin kennen. Seine Arbeiten ließen sich auch hier kaum verkaufen. Vincent van Gogh wurde jähzornig und begann zu trinken.

1877 Aufnahmeprüfung ins theologische Seminar nicht geschafft.

1878-80 Im Kohle-Revier in Borinage. Widmet sich den Bergarbeitern, liest ihnen aus der Bibel vor. Gleichzeitig eine Zeit tiefer Krisen.

1888 Wechsel von Paris nach Südfrankreich, um sich in Arles niederzulassen. Sein Wunsch war es, hier zusammen mit Paul Gauguin eine Künstlerkolonie zu gründen. Nach nur wenigen Wochen heftige Streitereien zwischen beiden.

23.12.1888 van Gogh geht, mit einem Messer bewaffnet, auf seinen Freund Gauguin los. Anschließend schnitt er sich selbst das rechte Ohr ab und beide trennten sich.



1889 freiwillige Einweisung in eine

Nervenheilstalt in St. Rémy, da er unter Halluzinationen litt und fürchtete, den Verstand zu verlieren. Während eines Jahres entstanden in St. Rémy etwa 160 Öl-Gemälde und Zeichnungen des Holländers.

1890 nahm er eine Einladung seines Freundes Camille Pissaro an, nach Auvers-sur-Oise, nordwestlich von Paris zu kommen. Die wenige Zeit die er noch hatte, zählte zu seiner intensivsten Schaffensperiode. Er begab sich zwar auch hier in Behandlung, doch sein Geisteszustand besserte sich kaum.

1890 Während eines ausgedehnten Spaziergangs bei Auvers verletzte sich van Gogh lebensgefährlich mit einer Pistole. Zwar erreichte er noch aus eigener Kraft sein zu Hause, dennoch starb er zwei Tage später, am 29. Juli 1890, an einer Blutvergiftung. Er wurde nur 37 Jahre alt.

MENSCHEN IN SEINEM LEBEN

Auch diese Punkte können durch verschiedene Personen vorgestellt werden.

Die Eltern

Der Vater, Theodor van Gogh war reformierter Pfarrer. Seine Mutter stammte aus einer Familie von Ma-

lern und Kunsthändlern. Auf den Tag ein Jahr zuvor war der erste Sohn des Ehepaars, der ebenfalls "Vincent Willem" heißen sollte, tot zur Welt gekommen. Aus diesem Grund wurde van Gogh besondere Liebe und Aufmerksamkeit von seinen Eltern entgegengebracht.

Seine Beziehung zum Elternhaus ist im Lauf der späteren Jahre (v.a. 1881 bis 1884) unterschiedlich - insgesamt aber nicht als glücklich zu bezeichnen. Durch den Streit mit seinem Vater über religiöse Themen kam es zum familiären Zerwürfnis.

Der Onkel trug den selben Namen: "Vincent Willem" und war Kunsthändler in Den Haag. Durch ihn wurde van Gogh schon bald mit dem Kunstgeschäft vertraut gemacht.

Der Bruder Theo

Van Gogh hatte auch einen vier Jahre jüngeren Bruder namens Theo, zu dem er stets ein besonderes, freundschaftliches Verhältnis hatte.



Von 1886 bis 1887 lebte Vincent in Paris bei Theo, der damals Direktor der Pariser Filiale von Goupil war und ihn finanziell unterstützte. Über all die Jahre hatte er engen Briefkontakt mit ihm. Als sich Vincent in die Brust geschossen hatte, ist Theo angereist und erlebte, wie sein Bruder an einer Blutvergiftung starb.

Die Wirts-Tochter Ursula

Vincent verliebte sich unglücklich in Ursula, die Tochter seiner Vermieterin, die seine Liebe nicht erwiderte. Dadurch entstand eine tiefe Krise.

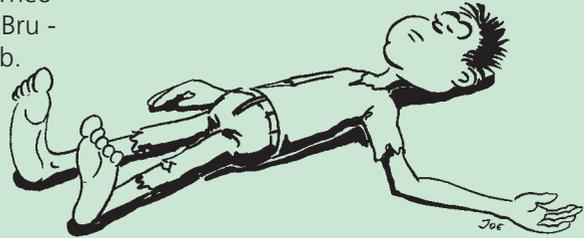
Der Vetter Anton Mauve

Durch ihn lernte Vincent in Paris die Grundlagen der Aquarell- und Ölmalerei.

Prominente Künstler-Kollegen

Während weiterer Studien lernte er in Paris Künstler wie Pablo Picasso und Paul Gauguin kennen. Im Jahr 1888 will er sich in Arles (Südfrankreich) niederlassen. Sein Wunsch war es, hier zusammen mit Paul Gauguin eine Künstlerkolonie zu gründen. Dieser zieht zur Freude van Goghs dann 1888 auch zu ihm. Es beginnt eine Arbeits- und Lebensgemeinschaft. Nach nur wenigen Wochen kommt es jedoch zwischen beiden zu solch heftigen Streitereien, dass van Gogh eines

Tages mit einem Messer auf seinen Freund losgeht. Daraufhin zieht Gauguin aus und van Gogh verstümmelt sich aus Verzweiflung selbst, indem er sich ein Stück seines rechten Ohres abschneidet, das er einer Prostituierten gibt.



DIE NIEDERLAGEN

Seine Beziehungen

Im Hinblick auf Frauen erlebt er schon früh die unglückliche Liebe mit der Tochter seiner Vermieterin. Auch eine zeitweilige Beziehung zu seiner Cousine scheiterte. Später hatte er Beziehungen zu Prostituierten. Doch auch diese gaben keine Befriedigung.

Er fühlte sich dem Elend der Minen-Arbeiter hingezogen - gleichzeitig litt er unter dem rauen Leben. Auch zu anderen Künstlern suchte er Beziehungen, die neben der künstlerischen auch die menschliche Schiene abdecken sollten. Aber auch hier zerstritt er sich oft (z.B. mit seinem Vetter Anton Mauve,

der Steigbügel

der Steigbügel

später auch Gauguin).

Seine Glaube und seine Kirche

Seine streng asketische (= enhaltsame) Lebensführung und seine rastlose Aufopferung brachten ihm den Respekt der Bevölkerung ein, sorgten jedoch für Unmut bei den Vertretern der Kirchenprovinz, denen dieser Kurs zu radikal war. Sie verlängerten daraufhin seinen Vertrag nicht.

Bei seinem akademischen Theologie-Studium an der Universität Leyden brach er kurz vor dem Examen zum Kummer der ganzen Familie die Vorbereitungen für die Aufnahmeprüfung zur Universität ab.

Über seine Ausbildung bei der theologischen Ausbildungsstätte schreibt

„Ich komme mir vor wie eine Katze, die in ein fremdes Haus eingesperrt ist.“

er:

Die Unterrichtsmethoden und die Erwartung der Dozenten, die eine unbedingte Unterordnung verlangten und ihre eigenen Ideen für allein richtig hielten, aber dem jungen, inzwischen weitgereisten Vincent das eigene Denken austreiben wollten, waren ihm eine harte Probe. Im November 1885 kam es zu Uneinigkeiten mit dem örtlichen Pfarrer über das Malen von Modellen und verließ Hals über Kopf sei-

nen damaligen Wohnort.

Kunst und Kommerz

Nach der Schule stieg er rasch in den Kunsthandel ein, merkte aber bald, dass ihm jede kaufmännische Begabung fehlte. Außerdem vernachlässigte er zeitweise die Arbeit und legte sich manchmal mit Kunden an.



Er verstand es nicht seine Bilder zu verkaufen. Er malte über 1.700 Bilder – verkaufte zu Lebzeiten jedoch nur ein einziges! Kurz nach seinem Tod aber verkauften sie sich zu Spitzenwerten!¹

(→hierzu gibt es unter www.derSteigbuegel.de/Download ... eine Darstellung)

Gesundheit

Vincent verfiel im Lauf der Zeit zusehends dem Alkohol. Parallel dazu kamen psychische Probleme, Angst vor geistiger Umnachtung und Erkrankungen bis hin zu Halluzinatio-

nen.

DER PREDIGER

Das Elternhaus

Van Goghs Vater war niederländisch-reformierter Prediger; drei seiner Onkel waren Kunsthändler. Pfarrhaus und Kunstbetrieb - diese Milieus sollten sich für van Goghs künstlerische Entwicklung als gleichermaßen prägend erweisen. Vincent versuchte sich zunächst selbst als Kunsthändler, merkte aber bald, dass ihm jede kaufmännische Begabung fehlte.

Er übertrug das Lied von Sarah F. Adams „Näher mein Gott zu dir, näher zu dir...“ in seine Heimatsprache.

Die Arbeit bei den Methodisten

In London wurde er Gehilfe eines Methodistenpastors. Er wusste sich dazu berufen, Gott zu dienen und

hoffte, Pastor Jones könne ihm eine Tätigkeit vermitteln. Der bot ihm tatsächlich eine Stelle in der Schule seiner Gemeinde an. Der begabte junge Mann sollte dort unterrichten und gleichzeitig zum Laienprediger ausgebildet werden. Vincent schien am Ziel seiner Hoffnungen zu sein.

Seinem Bruder Theo schrieb er von seiner Arbeit in den Vorstädten Londons. Er sei befriedigt, jetzt einen Beruf „zwischen Pastor und Missionar“ gefunden zu haben.

Seine persönliche Frömmigkeit zeigt

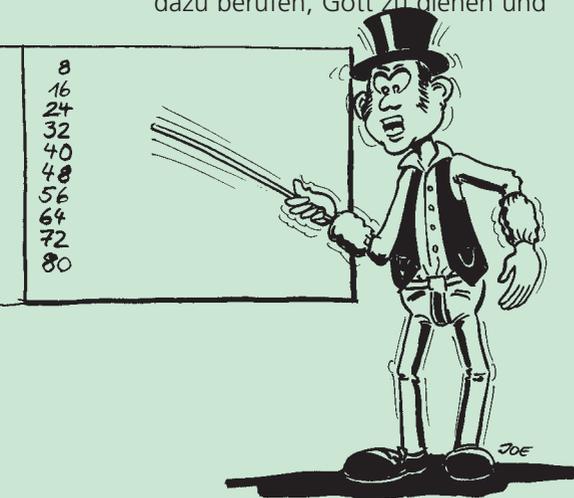
„Man fühlt sich geborgen, wenn man die Bibel liest.“

„Es vergeht kein Tag, an dem ich nicht mit Gott spreche. Ich bin noch weit entfernt von dem Ziel, das ich erreichen möchte, aber mit Gottes Hilfe wird es mir gelingen.“

sich in Äußerungen wie diesen: Sein Ziel war „ein geheiligtes Leben“. Und in hoffnungsvoller

„Ich glaube, dass der Herr mich aufgenommen hat, mit allen meinen Fehlern und Mängeln.“

Gewissheit fügte er hinzu: Vincent wuchs in die Arbeit der Gemeinde hinein. Er machte Hausbesuche, um Kranke zu trösten und Traurige durch Wort und Gebet zu



ermutigen.

Er nahm auch an der so genannten „Wachnacht“ teil. Dort wurde mit Gesängen, Erfahrungsberichten und Gebeten gefeiert, um Gott zu danken. Kam er einmal nach London, dann besuchte er Gottesdienste verschiedener Konfessionen, um neue Erfahrungen zu sammeln. Gelegentlich nahm er auch an Versammlungen der Heilsarmee teil. Einmal war er von der Predigt so ergriffen, dass er seine Handschuhe und seine goldene Uhr in die Kollekte legte. Das war damals in England nicht ungewöhnlich.

Seine erste Predigt

Am 29. Oktober 1876 predigte Vincent über Ps. 119,19: *„Ich bin ein Gast auf Erden; verbirg deine Gebote nicht vor mir.“*

Originalbild unter www.vanGoghMuseum.nl/bisrd/top-1-2-2-4-1.html, die Predigt selber unter <http://www.vanGoghGallery.com//misc/archives/sermon.htm>

Als Missionar unter Bergarbeitern

Vincent war fest entschlossen, sich als Prediger in den kirchlichen Dienst zu stellen. Reverend Jones bemühte sich im Herbst 1876 um eine Stelle für Vincent unter englischen Bergarbeitern. Das war die Arbeit, zu der er sich hingezogen fühlte. Er wollte den Ärmsten ihre Würde zeigen, die

sie bei Gott haben. Der Plan schlug fehl. Der Laienprediger Vincent van Gogh wurde nicht eingestellt. Als Grund wurde ihm gesagt, er sei für eine so schwere Aufgabe noch zu jung.



Das nachfolgende Theologiestudium in Amsterdam brach er nach kurzer Zeit ab und ließ sich zum Laienprediger ausbilden.

Von 1878 bis 1880 wirkte van Gogh als Prediger und Krankenpfleger bei den Bergarbeitern der Borinage (Belgien). Dort wurde er mit mehr Armut und Elend konfrontiert, als er ertragen konnte. Sein Künstlerblick sah die Menschen, die Natur, die Arbeit und die Not.

Er fühlte sich privilegiert und das belastete ihn. Er wollte kein Pfarrer oder Priester sein, sondern ein Bruder, ihresgleichen. Über die Arbeitsmethoden, wie er sie dort gesehen

hatte und die Bedingungen der Arbeit unter Tage war van Gogh entsetzt, besonders weil auch Jungen und Mädchen die Förderwagen zu den Aufzügen schieben mussten. Jetzt wusste der sensible Vincent noch klarer, welchen Menschen er das Evangelium zu verkündigen hatte. Vincent war mehr als ein Evangelist, er war der unerschrockene und nimmermüde Diakon, der alles, was er hatte, mit den Arbeitern und ihren Familien teilte. Jesus war sein Vorbild. Er warf den Verantwortlichen vor, die Arbeiter nicht wie Geschöpfe Gottes zu behandeln. Die Direktion rief die Polizei, um den Streit zu beenden. Dem Seelsorger der Ärmsten drohte sie, wenn er sie nicht in Ruhe ließe, werde sie ihn ins Irrenhaus bringen. Er nahm das christliche Gebot "Gebet den Armen" so wörtlich, dass er seine warme Kleidung verschenkte und fast nichts mehr aß. Wieder teilte er Theo seine inner-

„Glücklich ist der, der weiß, was es bedeutet, Jesus zu lieben und um seiner willen zu entsagen. Für ihn müssen wir alles verlassen, was uns lieb ist. Die Liebe zum Weltlichen ist trügerisch und unbeständig. Die Liebe zu Jesus ist zuverlässig.“

sten Gefühle mit:
Nach Meinung seiner Vorgesetzten verunglimpfte seine äußere Erscheinung den Berufsstand; wieder verlor

van Gogh einen Arbeitsplatz.

DER MENSCH UND KÜNSTLER

Seine Werke

Schon früh merkte Vincent, dass er für die Kunst geschaffen war. Bei einem Aufenthalt in Paris empfing Vincent van Gogh wichtige Impulse und malte innerhalb von zwei Jahren mehr als 200 Bilder. 1888 ließ er sich in Arles nieder. Zu diesem Zeitpunkt war er nämlich von der japanischen Kunst stark angetan. Das helle Licht der Provence und die Wärme der Farben erzeugten berauschede Naturerlebnisse, die zu einer ungeheuren malerischen Produktivität führten. Innerhalb eines Jahres entstanden fast all seine großen Meisterwerke.



Er stürzte sich jetzt eifriger denn je in seine Arbeit, kam vor lauter Malen kaum zur Ruhe. Er schrieb auch lange Briefe an Theo. Die Farbe Gelb dominierte in seinen derzeitigen Bildern.

Er malte oft nachts im Freien. Zur Beleuchtung brachte er Kerzen an der Staffelei und auf seiner Hutkrempe an.

Im selben Jahr ging er in ein Asyl für Geisteskranke in Saint-Remy-de-Provence. Auch hier blieb seine künstlerische Produktivität ungebrochen; es entstanden 160 Ölgemälde und Zeichnungen.

Wichtigste Stütze des Künstlers blieb zeitlebens sein Bruder Theo, der sich als Kunsthändler um den Verkauf der Bilder seines Bruders bemühte. Neuere Forschungen widerlegen dabei den Mythos, dass der Einzelgänger van Gogh völlig isoliert oder unfähig gewesen sei, Geld zu verdienen. In damaligen Künstlerkreisen waren seine Werke durchaus bekannt und wurden teilweise auch in Ateliers verkauft.

Eine Ausstellung im Jahr 2003 zeigt die Vorbilder van Goghs und widerlegt damit die Legende, dass ein zum Wahnsinn neigendes Genie nur aus sich heraus die Kunst des 19. Jahrhunderts auf den Kopf gestellt

„Nur derjenige kann ein Künstler sein, welcher eine eigene Religion, eine originelle Ansicht des Unendlichen hat.“ (Friedrich Schlegel) habe.

Das Tragische

Van Gogh war in seinem ganzen Leben sehr einsam und malte ständig und überall. Er schrieb über 700 Briefe und malte ca. 750 Gemälde und 1600 Zeichnungen. Er wollte Gleichnisse durch seine Bilder aufstellen und die Qualen des Lebens

„Ich wollte etwas vom Kampf des Lebens darin ausdrücken.“

zeigen. Dies schrieb er auch seinem Bruder:

In seinen Augen war ein wahrer Maler der, der die Dinge nicht so malte wie sie sind, trocken und analysierend, sondern wie sie fühlen. Er übertrieb die Farbwerte absichtlich, um Gefühle und Bewegungen auszudrücken.

Van Gogh hatte viele Gegner, aber

„Die Erregung, die mich vor der Natur ergreift, steigert sich bei mir bis zum Ohnmächtig-werden. Ich habe Augenblicke wo die Begeisterung zum Wahnsinn gestiegen ist.“

er ließ sich nicht aufhalten. Er arbeitete so, dass er das Umfeld vergaß: Zeitlebens war Vincent ein Draufgänger, ein Besessener. Was er tat, das tat er mehr als 100-prozentig - bis zum Exzess. Er stand "ständig unter Strom". Dabei war er sehr eigenwillig, gleichzeitig aber seelisch sehr labil. Vincent van Gogh war besonders in seinen letzten Lebensjahren sehr depressiv. Alkohol, aufbrausendes Temperament und Streitsucht ließen immer neue Probleme aufkommen. Er stritt sich sogar mit Theo, zu dem er sonst immer das beste Verhältnis pflegte.



Trotz allem: Das Religiöse

Seinen Weg als Prediger und Diakon verließ er nach einigen Jahren und widmete sich ganz der Kunst. Auch das Bibellesen und Beten hat er dabei wohl abgelegt. Dennoch sehen

einige Kenner in seinen Werken Zeichen einer - anders gearteten -

„Neben der Intensivierung des sinnlichen Eindrucks geballter Naturschönheit enthalten all diese Bilder eine Idee des überirdisch Wahren, die niemals direkt ausgedrückt wird, und offenbaren so ihre Nähe zum Symbolismus. Am religiösen Gehalt dieser Bilder hat van Gogh in seinen Briefen immer wieder festgehalten.“

Gläubigkeit. Einige Zitate über das Religiöse in van Goghs Werken: Einige Aspekte aus der Studie von Kathleen Erickson:

Im Unterschied zu vielen Schülern van Goghs meint Erickson, dass seine Werke keine Ablehnung von Christus bedeuten, sondern eine Ablehnung der dogmatischen Kirche. Statt dessen sieht sie in seinen Bildern eine tiefe Verbindung zu christlichen Symbolen.

Van Gogh war inspiriert von den Evangelien sowie den Schriften des Kirchenvaters Thomas von Kempen. Er hatte ihre Worte und Bilder verinnerlicht, obwohl er mit der Institution Kirche gebrochen hatte.

Erickson weist auf die Querverbindungen von Leiden, Glauben und künstlerischer Schaffenskraft und auf die geistlichen Kräfte, die van Gogh zu diesen Bildern inspirierten, hin. Die Bilder werden zu Fenstern, hinter denen die göttliche Wirklichkeit sichtbar wird. Der Künstler woll-

te die menschliche Seele zeigen, die versucht, ihren Schöpfer zu verstehen und die aber gleichzeitig gequält ist auf der irdischen Straße der Prüfungen und doch am Ende am Tor der Ewigkeit und in der himmlischen Stadt ankommt.

te ein Symbol für Gott sein. Er wacht über die Menschen und lässt das Korn reifen, er ist Ursprung allen Lebens. Alles sieht harmonisch aus, nur die Raben, die durch schwarze Striche dargestellt werden, stören die Harmonie. Sie fressen den Samen - also das Leben.

BILD-INTERPRETATION

Wenn deine Gruppe etwas für Kunst übrig hat, kann beispielhaft ein Bild herausgegriffen und betrachtet werden.



Das Bild "Der Sämann" wurde im Juni 1888 gemalt. Das Bild zeigt einen Sämann der ruhig über das Feld läuft.

Es ist ein für van Gogh typisches Phantasiegemälde. Ein Bauer würde nie säen, während das Getreide reif ist. Das würde mit den Jahreszeiten nicht übereinstimmen. Im Mittelpunkt des Bildes steht die Sonne gelb-golden und erhaben. Die könn-

Die Schatten des Ackers bringen etwas Dunkles ins Bild hinein. Wer van Gogh kennt, dem ist klar, dass er den Schatten in bläulichen Tönen dargestellt hat. Das ist ein typisches Zeichen für ihn. Er übertrieb wieder mit den Farbwerten.

Es gibt zwei Deutungen für die Handlung des Sämanns. Entweder stören ihn die Raben nicht, weil er voller Zuversicht ist, denn er hat ja ein reifes Kornfeld, oder er hat resigniert und weiß, dass es keinen Sinn hat die Raben zu verscheuchen.

Im Internet unter:

http://www.radiobremen.de/online/van_gogh/e-cards/neu.php?picid=48 (gute Qualität und Größe des Bildes) sonst: http://www.kunsthalle-bremen.de/kunsthalle_inhalt/veranstaltungen/aktuelleausstellungen/vangogh.html. Achtung: wenn man unter "Sämann" im Internet sucht findet man auch noch zwei andere, ähnliche van Gogh Bilder. Die Bild-Interpretation bezieht sich aber speziell auf dieses (Sämann bei untergehender Sonne, 1888 Rijksmuseum).

SCHON PROBIERT?

EINE VORLESEANDACHT



Neulich beim Einkaufen fragt mich ein Freund als wir bei den Kühlregalen vorbeikamen, ob ich schon was von dem neuen Fertigpudding einer bestimmten Firma gehört hätte. Ich hatte nicht und so suchten wir das Regal nach Neuigkeiten ab. Dummerweise wussten wir weder den Namen, noch waren wir uns bei der Firma 100%ig sicher. Entsprechend erfolglos blieb unsere Suche.

Ein paar Tage später beim Mittagessen in unserem Schulspeisesaal gab es Pudding. Neugierig fragte ich am Tisch mal rum, ob denn schon mal jemand was von diesem neuen Fertigpudding – möglicherweise von der Firma XY – gehört hätte. Und tatsächlich verzog einer am Tisch das Gesicht und meinte angewidert: „Lass bloß die Finger davon. Der schmeckt ja überhaupt nicht!“ Als Antwort erhielt er von einem andern ein etwas erstauntes: „Wie, sag bloß der schmeckt Dir nicht. Dabei ist der doch so lecker!“

Was folgte war eine engagiert geführte Diskussion über Geschmack und Beschaffenheit dieses neuartigen und leckeren, viel zu süßem, toll cremigen, absolut klebrigen, wabbeligen, perfekten Fertigpudding.

Mich hat die Diskussion natürlich kein Stück weitergebracht. Weder konnte ich mir die Konsistenz der Speise, noch deren Geschmack wirklich vorstellen. Dafür kam ich ins Nachdenken. Ist es mit meinem Glauben an Jesus manchmal nicht genauso?

Wie wird mir denn dieser Glaube beschrieben? Zu trocken, sagen die einen, langweilig, total ätzend, gesetzlich, verstaubt, besteht nur aus Verboten.

Spannend, sagen die anderen, lohnend, aufregend, toll, tröstend, Mut machend.

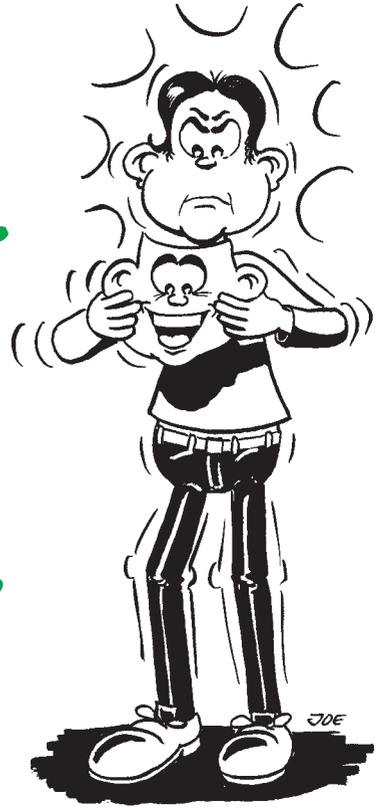
Und jetzt? Was ist er denn nun? Vor Jahren stand ich vor dieser Frage. Die einen sagten so und die anderen wieder so. Es gab nur einen Weg, das herauszufinden.

Ausprobieren. Mich nicht nur darauf verlassen, was die anderen sagen. Wie sollte ich mir je sicher sein, ob ich die richtige Wahl getroffen habe? Möglicherweise hätte ich dem falschen vertraut. Ich hab es ausprobiert und habe ein Leben mit Jesus versucht. Und habe meine eigenen Erfahrungen damit gemacht. Und das war das Beste, was mir passieren konnte. Keine Beschreibung konnte das in Worte fassen, was daraus geworden ist.

Und so kann ich heute auch keinem sagen, wie und was Glaube an Jesus für ihn sein wird. Ich kann nur von meinen Erfahrungen schwärmen und sagen: Probiert es aus. Ich finde es immer wieder neu spannend und habe es noch nie bereut, diesen Schritt gewagt zu haben. Mein Glaube an Jesus Christus macht mein Leben reicher, lohnender und lebenswerter. Zu diesem Urteil bin ich für mich mit der Zeit gekommen, nachdem ich es irgendwann mal ausprobiert habe. Ähnlich wie ich es mit diesem Fertigpudding machen werde, dessen Name ich schon wieder vergessen habe, aber immerhin inzwischen weiß, dass er von Müller ist.

VOM SCHLECH- TEN DES GUTEN...

EINE VORLESEANDACHT



...so lautet der Titel eines Buches des Philosophen und Psychotherapeuten Paul Watzlawick. Wenn etwas schlecht ist, muss das Gegenteil gut sein! Oder etwa nicht? Dieser Frage geht Watzlawick nach und führt dem Leser vor Augen, dass es die Paten(d)lösung scheinbar nicht gibt. Wer das Gute verabsolutiert steht in Gefahr, seine gute Überzeugung Andersdenkenden gewaltsam aufzudrängen, ja aufzuzwingen. Und hier liegt die Tragik des Guten – es verkehrt sich ins Gegenteil, das Gute bekommt gewaltsame Züge! „Sire, das Streben nach Vollkommenheit ist eine der gefährlichsten Krankheiten, die den menschlichen Geist befallen können“, steht in einer Ansprache des französischen Senats an Napoleon I zu lesen.

Ich bin erinnert an ein Gleichnis Jesu vom „Unkraut unter dem Weizen“ (Mth. 13,24-30). Jesus erzählt, dass der gute Weizen ausgesät ist. Doch dann geht mitten im Weizenfeld das Unkraut auf. Natürlich fragen die Hörer, woher kommt das Unkraut? Sollte man nicht hingehen und das Unkraut ausjäten? Sollte man nicht sprichwörtlich das Böse ausreißen? Doch Jesus antwortet: Nein! Damit ihr nicht zugleich den Weizen ausrauft! Lasst beides miteinander wachsen bis zur Ernte (...die Gott selber bestimmen wird)!

In diesem Gleichnis wird deutlich, dass das Gute nie in Reinkultur zu haben ist. Immer werden wir entdecken, dass sich auch Schlechtes, Nachteiliges, Böses einstellen wird. Diese Tatsache ist schwer auszuhalten! Das Streben nach Vollkommenheit, das Wissen um Gut und Böse, spricht: Reiß es aus! Nimm es fort! Doch Jesus scheint uns zu sagen, lasst es stehen. Denn sonst kann unser gutes „Jäten“ auch das Gute gefährden, verletzen, zerstören. Gott selber muss am Ende der Zeit die Ernte einholen, das Gute und das Böse voneinander trennen.

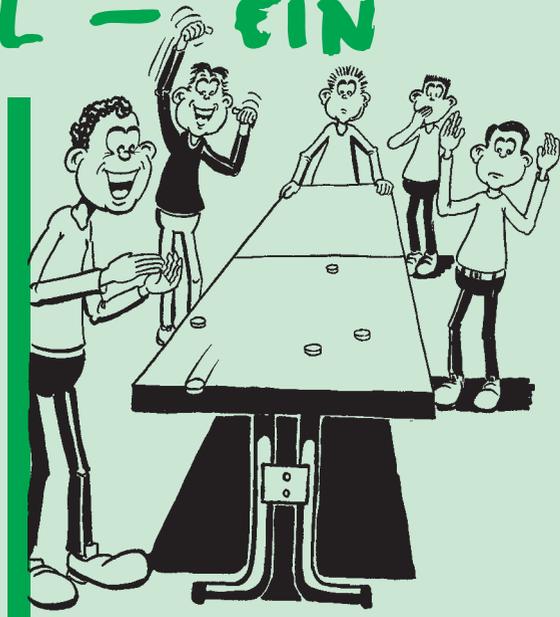
Wir Menschen werden uns schwer tun, glasklar Gutes und Böses, Schwarz und Weiß zu unterscheiden – ohne die Grautöne zu berücksichtigen. Die verführerische Verheißung der Schlange: „dann werdet ihr sein wie Gott und wissen, was gut und böse ist (Gen. 3,5)“, ist Aufgabe und Bürde zugleich geworden.

Gott möge es schenken, dass wir selbstkritisch gegenüber unseren eigenen klugen, frommen, wissenschaftlichen, politischen Argumenten bleiben!! Die Weisheit ist wohl in folgendem Gebet zusammengefasst:

Gott, gib mir den Mut, die Dinge zu ändern, die ich ändern kann. Gib mir die Gelassenheit, die Dinge anzunehmen, die ich nicht ändern kann. Und gib mir die Weisheit, das eine vom anderen zu unterscheiden!

EIN SPIEL – EIN ABEND

VARIATIONEN ZU EINEM SPIEL, DAS EINE GANZE GRUPPENSTUNDE AUSFÜLLT



Einleitung

Ich habe von einer Jugendgruppe gehört, die sich regelmäßig traf und dann immer nur das eine Spiel spielte: Mühlesteine-Vorsetzen (im Schwäbischen sagt man „Na-Bom-berles“). Jeder brachte seine eigenen Mühle-Steine mit, die vermutlich auf Hochglanz poliert waren.

Diese Idee liegt unserem Vorschlag zugrunde. Ich habe diesen Abend schon mehrfach ausprobiert. Zwei Stunden reichen gar nicht aus, um alle Spiele an den Mann oder die Frau zu bringen. Auch bei Erwachsenen auf einer Freizeit war dieser Spielabend ein großer Erfolg!

SPIEL 1

Die klassische Variante

Zwei Tische werden hintereinander gestellt, so dass eine „Gleitfläche“ von etwa 3 Metern entsteht. Die „Nahtstelle“ zwischen den beiden Tischen muss eben sein, sonst springen die Steine hier hoch. Also eventuell mit Pappe oder gefaltetem Papier unter den Tischfüßen die Höhe ausgleichen.

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jeder Spieler/jede Spielerin der einen Mannschaft bekommt einen weißen Mühlestein, die Spieler/Spielerinnen der gegnerischen Truppe bekommen jeweils einen schwarzen Stein.

Der erste Spieler/die erste Spielerin lässt den Stein so über die Tischfläche gleiten, dass er möglichst am Ende des zweiten Tisches liegen bleibt. Dann kommt ein Spieler des gegnerischen Teams an die Reihe. Dieser muss den eigenen Stein noch näher an das Ende der Gleitfläche platzieren. Er kann aber auch den gegnerischen Stein – falls dieser sehr gut liegt – von der Tischfläche herunterschießen. Gewonnen hat, nachdem alle Spieler ihre Steine haben gleiten lassen, das Team, dessen Farbe am nächsten beim Tischende liegt. Liegen z.B. drei schwarze Steine besser als der beste weiße Stein, so bekommt Mannschaft „schwarz“ drei Punkte. Diese Punktzahl wird notiert und dann beginnt der nächste Durchgang.

SPIEL 2

In Zonen schießen

Mit vier Kreidestrichen quer zur Gleitfläche werden am Ende des zweiten Tisches vier Zonen markiert. Bleibt am Ende ein Stein in der letzten Zone liegen, so zählt dieser 4 Punkte. Sonst 3, 2 oder 1 Punkt. Gespielt wird wie bei der klassischen Variante. Nur die Zählung ist anders. Auch das „Abschießen“ gilt. Am Ende werden die Punktsummen aller weißen Steine in allen vier Zonen addiert, ebenso die der schwarzen. Die Siegermannschaft erhält für die

Gesamtwertung z.B. pauschal drei Punkte oder die Differenz zum Ergebnis des gegnerischen Teams.

SPIEL 3

Die Bande berühren

An der Längskante des zweiten Tisches ist ein ca. 1 m langes Metallstück (z.B. eine „Wasserwaage“) aufgestellt. Jeder Stein muss nun zuerst dieses Metallstück berühren, rutscht dann weiter und bleibt möglichst nahe am Tischende liegen. Sonstiger Verlauf wie bei Spiel 1.

SPIEL 4

Fuchsen

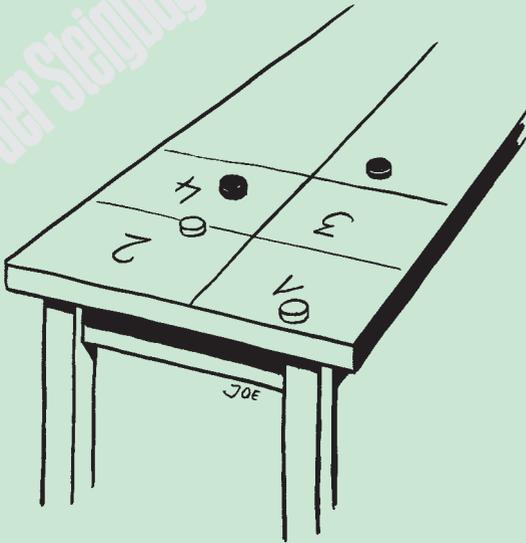
„Fuchsen“ nennen Jugendliche ein Spiel, bei dem Geldstücke so geworfen werden, dass sie zunächst eine Wand berühren müssen und dann möglichst nahe an dieser Wand liegen bleiben.

Diese Idee setzen wir um. Ein Metallstück oder ein schwereres Holzstück („Wasserwaage“) steht jetzt quer zur Gleitfläche am Ende des zweiten Tisches. Die Steine müssen dieses Hindernis berühren und dann möglichst nahe bei diesem „Querriegel“ liegen bleiben. Wer zu stark schießt, dessen Stein prallt zu weit zurück. Zählung wie bei Spiel 1.

SPIEL 5

Zielen ins Quadrat

Am Ende des zweiten Tisches werden mit Kreide vier Quadrate gezeichnet. Steine, die in einem Quadrat landen, werden mit 4, 3, 2 oder 1 Punkt gezählt.



SPIEL 6

Schwarz trifft weiß

Alle weißen Steine stehen an der Kante des zweiten Tisches. Alle Spieler/Spielerinnen mit einem schwarzen Stein versuchen, einen oder gar zwei weiße Steine wegzuschießen. Dann wird gewechselt. Siegermannschaft ist, wer die meisten gegnerischen Steine abgeschossen hat.

SPIEL 7

Mühlesteine-Boccia

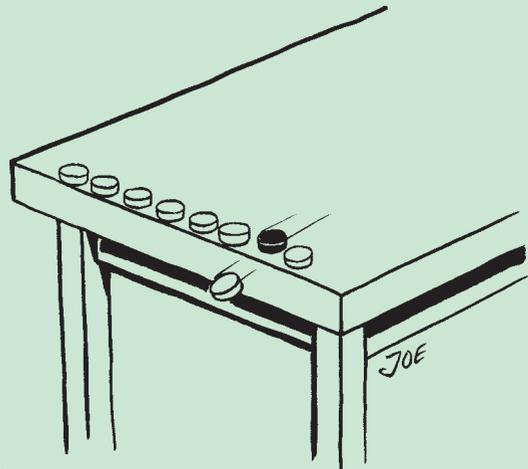
Nahe an das Ende des zweiten Tisches wird ein schwereres Metallstück (ein altes 5-Mark-Stück oder zwei aufeinandergesetzte 2-Euro-Stücke) gesetzt. Aufgabe ist es, die Steine wie beim Boccia möglichst nahe an das Ziel zu setzen. Berührung ist erlaubt.

Wertung: Wie viele Steine der besten Gruppe liegen näher beim Ziel als der beste andere Stein der zweiten Mannschaft?

SPIEL 8

Summe 10

Es sind vier Zonen eingeteilt wie bei Spiel 2. Die Werte der Zonen sind wieder mit 4 bzw. 3 bzw. 2 bzw. 1 versehen.



Aufgabe: jede Mannschaft muss mit möglichst wenig Versuchen die Summe 10 erreichen.

Hier spielt Mannschaft „weiß“ zunächst allein und die Zahl der Versuche wird festgehalten.

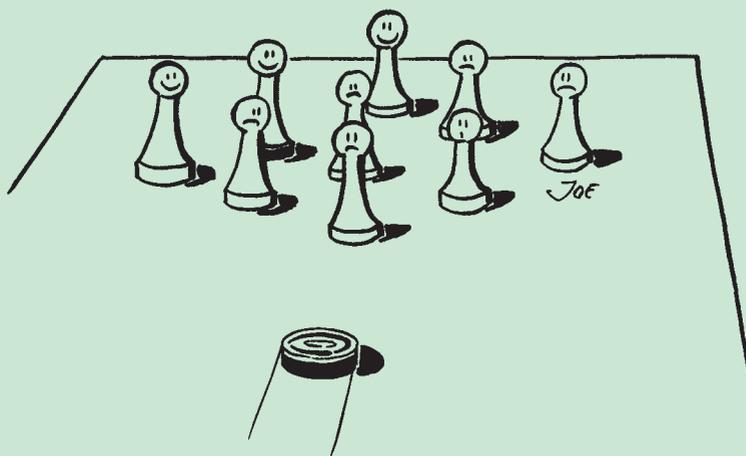
Dann ist Mannschaft „schwarz“ an der Reihe.

SPIEL 9

Kegeln mit Mühlesteinen

Am Tische stehen mehrere gleichartige Kegelfiguren (z.B. die Mensch-ärgere-dich-nicht-Figuren aus Plastik). Zunächst spielt Mannschaft „weiß“. Es müssen möglichst viele Figuren „abgeschossen“ werden. Dabei kann auch ein „König“ in die Mitte gestellt werden, der mehr zählt.

Wenn Mannschaft „weiß“ fertig ist, werden die Figuren auf die gleichen Plätze gestellt (mit einem wasserlöslichen Stift markieren) und das andere Team ist an der Reihe.



SPIEL 10

Münzen gegen Mühlesteine

Vorgangsweise und Wertung wie bei Spiel 1. Jedoch nimmt eine Gruppe keine Mühlesteine sondern 50-Cent-Münzen.

Achtung: die Münzen rutschen anders auf dem Tisch als die Steine. Alle haben zunächst einen Probeversuch.

WEITERE VARIANTEN

Drei Tische hintereinander stellen. Beide Mannschaften spielen mit Münzen (50-Cent bzw. 1 Euro-Stücken).

Münzen müssen auf dem zweiten Tisch alle in einem Längskorridor (zwei Striche mit Kreide parallel zu den Längskanten ziehen) landen. Wer trifft die Glocke? Am Tische steht eine kleine Glocke oder eine schwere Münze. Wie viele jeder Mannschaft treffen dieses Ziel?

der Steigbügel

EURO- MÜNZEN- JAGD

STADTSPIEL
FÜR GRUPPEN

DIE IDEE

Am 1. Januar 2002 wurden die Euro-Banknoten und -Münzen in zwölf der fünfzehn Mitgliedsstaaten der Europäischen Union eingeführt. Die derzeitigen Teilnehmerländer am Euro sind Deutschland, Österreich, Niederlande, Spanien, Irland, Frankreich, Finnland, Portugal, Italien, Griechenland, Belgien und Luxemburg.

Die Euro-Münzen sind im Gegensatz zu den Banknoten nicht einheitlich gestaltet. Sie haben eine einheitliche europäische Vorderseite und eine von Land zu Land individuell gestal-



tete nationale Rückseite. Die auf den Münzrückseiten verwendeten Symbole sollen das jeweilige Land repräsentieren und sowohl von der eigenen Bevölkerung als auch international verstanden werden.

Die einzelnen Teams erhalten den Auftrag, möglichst viele 1-, 2- und 5-Cent-Stücke zu sammeln. Hierzu dürfen alle „legalen“ Methoden verwendet werden (Ansprechen von Passanten, Umtausch in Banken, Verwenden eigener Münzen, Tausch mit anderen Teams usw.).

1-, 2- und 5-Cent-Stücke der einzelnen Länder sind in der Druckvorlage Anlage 3 abgedruckt.

Es wird zu Beginn des Spiels darauf hingewiesen, dass eine Münze umso mehr zählt, je seltener sie im Spiel vorkommt. Länder-Trios (d.h. eine Sammlung von einem 1-, 2- und 5-Cent-Stück eines Landes werden mit einem Zuschlag besonders bewertet).

Für die Wertung berücksichtigt werden nur die Münzen, die bei der Spielleitung bis zum Spielende abgegeben werden. Die abgegebenen Münzen werden für einen gemeinnützigen Zweck (z.B. für ein Missionsofferprojekt – unmittelbar oder mittelbar nach einer etwaigen Versteigerung durch die Spielleitung, siehe unten) verwendet.

SPIELABLAUF UND SPIELREGELN

Das Spiel beginnt mit der Bildung von mehreren kleinen Teams, die im Idealfall aus jeweils drei bis sechs Jugendlichen bestehen. Falls bereits im Rahmen einer Freizeit Gruppen gebildet wurden (z.B. Zeltgruppen, Kleingruppen), können diese Gruppen im allgemeinen beibehalten werden. Bei der Gruppenbildung ist darauf zu achten, dass die Teilnehmenden von ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit gut gemischt sind. Je größer die Gruppe ist, desto weniger ist die Eigeninitiative der einzelnen gefordert.

Wichtig ist, dass kein Jugendlicher vor dem Spielbeginn etwas vom Inhalt des Spiels erfährt, da sonst durch vorzeitiges Beschaffen von entsprechenden Münzen vorgesorgt werden kann und dadurch die Chancengleichheit aller Teams beeinträchtigt wird.

Die Spielleitung erklärt die Spielidee. Nach Möglichkeit wird jedem Team eine Übersicht aller nationalen Rückseiten der 1-, 2- und 5-Cent-Stücke ausgehändigt. Ideal ist natürlich, wenn jedem Team (oder zumindest der Spielleitung beim Auswerten) ein Euro-Sammelalbum vorliegt.



Eine Begrenzung des Spielgebiets erscheint allenfalls aus Gründen der Aufsichtspflicht angezeigt. Falls jedes Team von einer Mitarbeiterin oder einem Mitarbeiter begleitet wird (in diesem Fall darf auch diese Begleitperson vorher nichts von der Spielidee erfahren, siehe oben!) dürfte sich eine Begrenzung des Spielgebiets erledigt haben. Im Übrigen wird der Aktionsradius der einzelnen Teams ohnehin durch die Spieldauer sowie die zur Verfügung stehenden Bewegungsmittel (zu Fuß, Fahrrad, öffentlicher Nahverkehr) begrenzt.

Das Spiel endet zu einem vorher bekannt gegebenen Zeitpunkt. Nach Spielende treffen sich alle Teams an einem vorab vereinbarten Punkt. Nur die bis zu diesem Zeitpunkt abgegebenen Münzen gehen in die Wertung ein.

SPIELDAUER

Zwei Modelle sind denkbar:

- **Modell mit kompakter Spieldauer**

Das Spiel wird an einem Ort durchgeführt. Dort erhalten die Teams eine begrenzte Zeit zum Sammeln (ca. 45-60 min.), in dieser sonst keine Aktion läuft.

Dieses Modell kommt beispielsweise im Rahmen einer Gruppenstunde oder als Programmpunkt im Rahmen eines Ausflugs in Betracht.

- **Modell mit offener Spieldauer**

Das Spiel läuft über einen längeren Zeitraum.

Dieses Modell empfiehlt sich insbesondere dann, wenn die einzelnen Teams längere Zeit getrennt unterwegs sind und über diese Zeit hinweg etwas „laufen“ soll. Dieses Modell könnte sich beispielsweise über eine gesamte Freizeit hin ziehen. Möglich wäre auch, die Aufgabe in der letzten Gruppenstunde vor den Sommerferien auszugeben und das Spiel die Ferien über zu spielen. Nach den Ferien könnte dann die Auswertung des Spiels im Rahmen eines Ferienrückblicks (wer



hat was erlebt?) erfolgen. In diesem Fall kann das Spiel auch als Einzelspiel durchgeführt werden (wobei diejenigen, die im Urlaub in einem Land weit entfernt waren unter Umständen schlechter abschneiden als die, die auf dem nächstgelegenen Hauptbahnhof oder Flughafen Passanten ansprechen!).

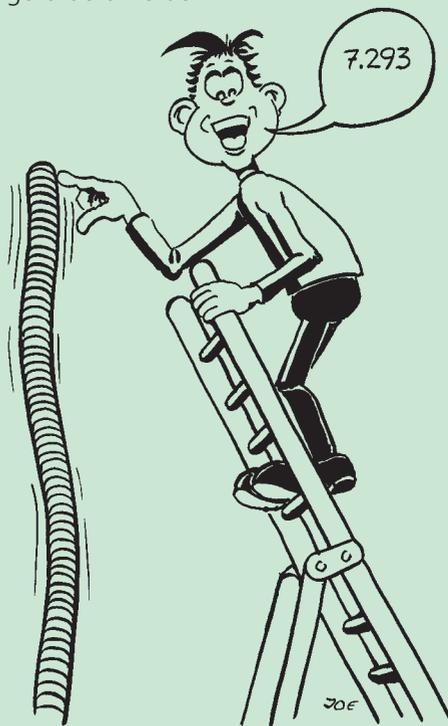
Vor- und Nachteile der beiden Modelle

Das zweite Modell entzerrt das Spiel. Bei vielen Teams in einem kleinen Spielgebiet dürfte die Bereitschaft von Passanten, Touristen, Läden, usw., Bank ihren Bargeldbestand auf interessante Münzen hin zu untersuchen, nach und nach schwinden. Bei einer längeren Spieldauer in einem größeren Spielgebiet ist deshalb zu erwarten, dass mehr seltenere Münzen gefunden werden können.

Für das erste Modell spricht vor allem, dass es nicht die ganze Zeit „nur“ um das Geld geht und das Spiel damit sich irgendwann auch „belastend“ auswirkt. Im Übrigen ist mit einer Aktion an einem Ort „in geballter Form“ auch ein gewisses „Flair“ verbunden.

Zu überlegen ist bei beiden Modellen, ob den einzelnen Teams jeweils ein offizielles Schreiben des Trägers (z.B. Kirchengemeinde, CVJM) mit-

gegeben wird, in dem das Spiel und der Zweck für Dritte kurz verständlich dargestellt wird. Dadurch kann zum einen Irritationen vorgebeugt werden und zum anderen die Bereitschaft anderer zum Mitmachen gefördert werden.



WERTUNG

Die entscheidende Frage ist, wie die Endbestände bewertet werden.

Auf jeden Fall muss am Ende des Spiels erfasst werden, welches Team von welcher Münze wie viel Stück abliefern. Bei 12 Ländern (bzw. ein-

schließlich Monaco, San Marino und Vatikanstadt sind es dann 15 Länder) mit jeweils drei Münzarten (1-, 2-, und 5-Cent-Münzen) sowie 13 Teams sind insgesamt 468 bzw. 585 Beträge zu erfassen. Jede der 36 bzw. 45 Münzen muss bewertet werden. Der Wert der Endbestände ist dadurch zu ermitteln, dass die abgelieferten Münzbestände mit den ermittelten Werten in Beziehung gesetzt werden.

Für die Bewertung der Endbestände erscheinen drei Modelle möglich:

Erstes Modell: einfaches Modell („Stadt-Land-Fluss“)

- Eine Münze bzw. ein Länder-Trio, die alle Teams haben, zählt nichts.
- Eine Münze bzw. ein Länder-Trio, die fünf oder mehr Teams haben, gibt 1 Punkt.
- Eine Münze bzw. ein Länder-Trio, die drei oder vier Teams haben, gibt 3 Punkte.
- Eine Münze bzw. ein Länder-Trio, die zwei Teams haben, gibt 5 Punkte. Eine Münze bzw. ein Länder-Trio, das nur ein Team hat, gibt 10 Punkte.

Zweites Modell: genaues, rechnerisches Modell

Für jede Münzart bzw. für jedes Länder-Trio gibt es 100 Punkte, die unter den beteiligten Teams verhältnismäßig verteilt werden.

Beispiel: Team 1 hat zwei französische 1-Cent-Münzen, die Teams 3 und 6 haben jeweils eine französische 1-Cent-Münze. Andere Teams haben diese Münze nicht. Team 1 erhält 50 Punkte, die Teams 3 und 6 erhalten jeweils 25 Punkte.



Drittes Modell: börsenmäßiges Modell

Der Wert der Münzarten bzw. der Länder-Trios wird börsenmäßig durch Versteigerung ermittelt.

Vor- und Nachteile der drei Modelle:

Das erste Modell bringt den geringsten Rechenaufwand mit sich, da nur die ermittelten Bestandszahlen mit den ganzen Zahlen 1, 3, 5 oder 10 multipliziert und anschließend addiert werden müssen. Nachteil dieses Modells ist jedoch, dass das Team, das von einer (seltenen) Münzart mehrere hat, nicht besser gestellt wird, als das, welches lediglich nur eine hat.

Das zweite Modell bestreitet einen sachgerechten Mittelweg. Aufgrund der verhältnismäßigen Verteilung von jeweils 100 Punkten für jede Münzart, lohnt es sich gleichermaßen viele wie seltene Münzen zu sammeln. Dieses Bewertungssystem zeichnet sich durch seine Transparenz aus. Die Auswertung kann manuell über die als Anlagen 1 und 2 abgedruckten Tabellen ermittelt werden.

Das dritte Modell erfordert neben einem sehr hohen Rechenaufwand auch noch eine zeitaufwändige Wertmittlung durch ein umfangreiches Versteigerungsverfahren. Der damit einhergehende Börsenflair passt zwar grundsätzlich zum Thema Geld und ist daher zu begrüßen. Die Verantwortlichen müssen sich jedoch die berechtigte Frage stellen, ob sie sich die Mühe machen möchten, den Wert einer jeden Münze durch Versteigerung zu ermitteln.

Kleiner Tipp am Rande... die Münzen durch die Teams selbst sortieren lassen. Das erspart dem Spielleiter sehr viel Arbeit! Er muss dann nur noch die einzelnen Zahlen erheben und das Spielergebnis berechnen.

VERWERTUNG DER ABGELIEFERTEN MÜNZEN

Der einfachste Weg ist, die Münzen bei der Bank abzuliefern und den Betrag direkt dem gemeinnützigen Zweck zuzuführen.



Eine andere, ertragbringendere Form der Verwertung könnte folgende sein:

Aus allen abgelieferten Münzen, die anlässlich der Auswertung ohnehin sortiert werden müssen, werden (einige) spezielle Münz-Sondereditionen zusammengestellt. Beispiele: „Mittelmeer-Einser“ (1-Ct-Münze von Spanien, Frankreich, Italien und Griechenland), „Benelux-Trios“ (1-, 2- und 5-Ct-Münzen von Belgien, Niederlande und Luxemburg), „San-Marino-Cent“ (1-Ct-Münze von San Marino). Diese Editionen werden jeweils auch eine „offizielle“ Urkunde (gedruckt wie Sporturkunden mit entsprechenden Leerfeldern) aufklebt und dann in einer Versteigerungsaktion zugunsten des gemeinnützigen Zwecks veräußert.

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG

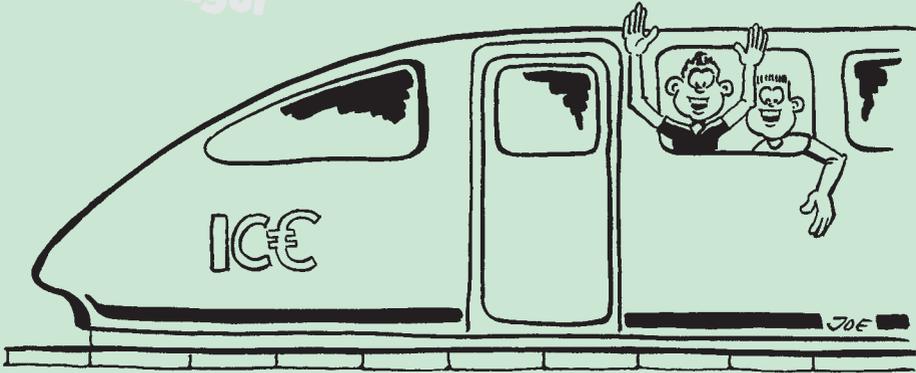
Auswahl des Spielorts/Spielgebiets

Auch wenn sich mittlerweile viele Euro-Münzen nicht mehr in ihrem Herkunftsland befinden, ist der Anteil fremder und damit seltener Münzen an Orten mit vielen Touristen höher als anderswo. Wer mit dem Zug aus Frankreich einreist, hat

mit Sicherheit französische Münzen in der Tasche. Das Spiel hat deswegen seinen besonderen Reiz in touristisch attraktiven Städten und Orten sowie auf Hauptbahnhöfen und in Flughäfen. Es kann aber auch sehr gut auf einer Zugreise in einem international verkehrenden Zug gespielt werden.

Material

- Druckvorlage Anlage 1 (je Team einmal auf DIN A4 vergrößert kopieren)
- Druckvorlage Anlage 2 (einmal mindestens auf DIN A4 vergrößert kopieren)
- Druckvorlage Anlage 3 (je Team einmal auf DIN A4 vergrößert kopieren)
- alternativ: je Team ein Euro-Sammelalbum oder Broschüre mit abgebildeten Euro-Münzen
- Behälter/Geldtaschen zum Sammeln der Münzen
- evtl. Taschenrechner zum Auswerten



Zeitplan (bei minimaler Spieldauer)

Erklären des Spiels/der Spielregeln/ des Spielgebietes	ca. 10 min
Sammeln der Münzen	ca. 45 – 75 min*
Abgabe der Münzen/Abschluss	ca. 5 min
insgesamt	ca. 1 Std. bis 1 1/2 Std.

(hinzu kommt die Zeit für das Sortieren der Münzen nach Spielende sowie evtl. die Zeit für den Weg zum Spielgebiet)

Varianten

Selbstverständlich kann das Spiel auch in der Weise durchgeführt werden, dass nicht nur 1-, 2- und 5-Cent-Stücke zu sammeln sind, sondern auch 10-, 20- und 50-Cent sowie 1- und 2-Euro-Stücke.

Nachteil dieser Variante ist zum einen das verhältnismäßig hohe Kapital, das zum Eintauschen der Münzen erforderlich ist, und zum anderen der erheblich höhere Zeitaufwand beim Auswerten.

Vorteil dieser Lösung ist, dass unter Umständen mehr für den gemeinnützigen Zweck zusammen kommt. Diese Variante bietet sich deswegen vor allem bei der Durchführung des Spiels über einen längeren Zeitraum an, da dann gezielt Personen als Sponsoren angesprochen werden können.

Anlage 1: Euro-Spiel - Auswertung Team

Land	Wert	Anzahl *	Punkte/Münze *	Summe
D	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
A	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
NL	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
E	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
F	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
FIN	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
IRL	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
P	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
I	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
GR	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
B	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
L	1 Ct			
	2 Ct			
	5 Ct			
	Trio			
Summe:	----- -	-----	----- -	

* übertragen nach/von Anlage 2

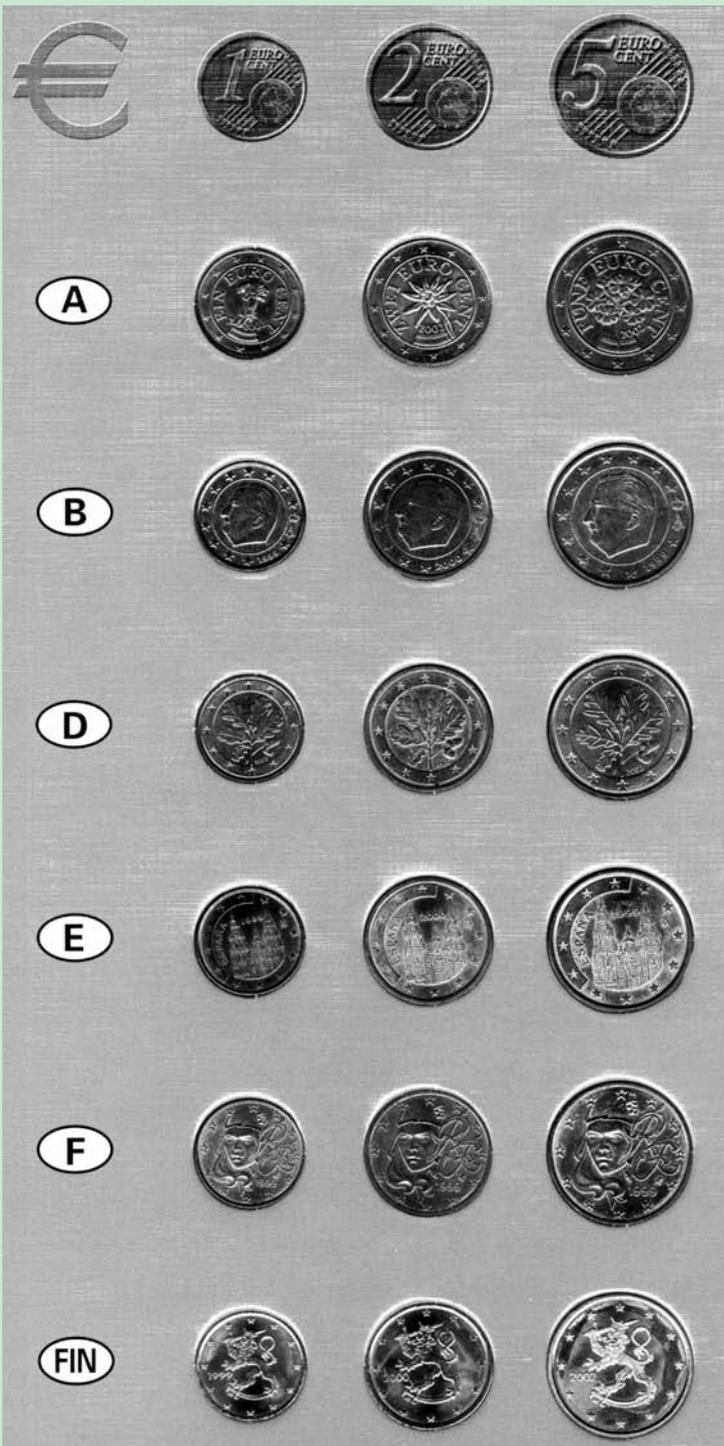
Platz:

Anlage 2: Euro-Spiel - Berechnung Umrechnungsfaktoren

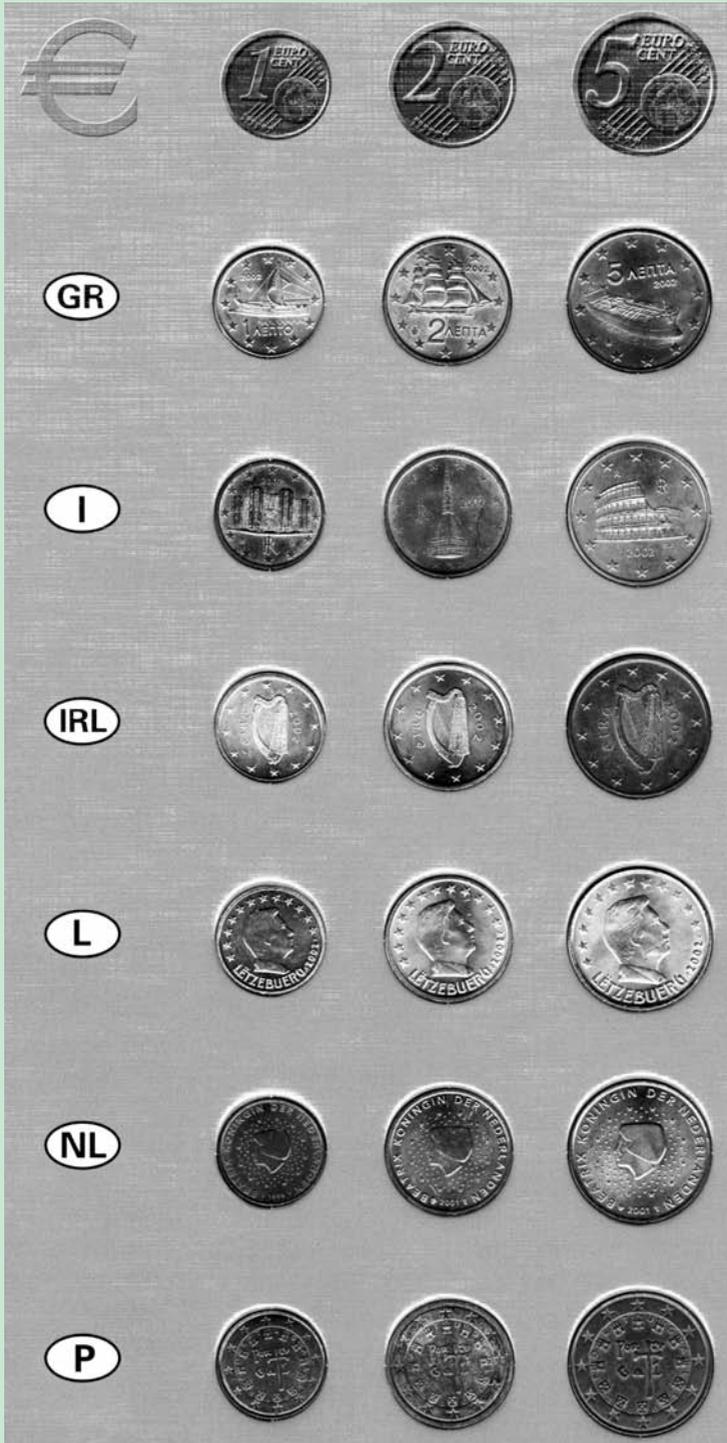
		1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*	10*	11*	12*	Summe	Punkte/ Münze*
D	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
A	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
NL	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
E	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
F	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
FIN	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
IRL	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
P	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
I	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
GR	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
B	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														
L	1 Ct														
	2 Ct														
	5 Ct														
	Trio														

* übertragen von/nach Anlage 1

der Steigbügel



der Steigbügel





DER ULTIMATIVE DEKATHLON

SPIELE IM FREIEN FÜR STARKE FRAUEN UND SCHNELLE MÄNNER

Vorbemerkung

„Spiele im Freien“ sind im Sommer und Herbst immer angesagt. Hier werden mehr als zehn Vorschläge gemacht, so dass der Leiter/die Leiterin passende Spiele aussuchen kann. Evtl. kann man aus Zeitgründen gar nicht unbedingt zehn Disziplinen durchführen.

Für Mädchen können die Spiele etwas variiert werden. Ich bin überzeugt, dass auch sie an den

„kernigen“ Wettbewerben ihre Freude haben.

Neu ist auch der Vorschlag zur Wertung, der gleichzeitig den besten Einzelspieler ermittelt als auch (bei zwei Mannschaften) das beste Team.

In unserer Jungenschaft war dieser Programmpunkt ein highlight.

SPIEL 1

Speerwurf

Ein Besenstil wird an einem Ende angespitzt. Von einer Linie aus wirft jeder Spieler/jede Spielerin den Speer.

Damit die erzielten Weiten am Schluss verglichen werden können, geht man z.B. so vor: Wir hatten kleine Holzstücke vorbereitet, an denen ein Stück Tesa-Band mit Nummern befestigt war. Jeder Spieler erhielt zu Beginn eine Nummer. Die Weite von Spieler 1 wurde mit dem Holzstückchen der gleichen Nummer markiert. Dann kommt der nächste Spieler dran. Am Schluss war klar, wer Erster, Zweiter, Dritter,... geworden war. Die Reihenfolge wird in die Ergebnisliste eingetragen.

SPIEL 2

Steinstoßen

In ländlichen Gegenden war diese Disziplin bei jedem Sportfest vertreten. Ein den Spielern/ Spielerinnen angemessener Stein wird vom Leiter bzw. Leiterin mitgebracht. Von einer Linie aus wird der Stein mit beliebiger Technik (einhändig oder beidhändig) geworfen. Der Auftreffpunkt wird wieder für jeden Spieler/Spielerin mit dem entsprechenden Hölzchen markiert.

SPIEL 3

Wettreiten

Auch bei diesem Spiel halten die Mädchen gut mit. Falls eine Mannschaft aus einer ungeraden Zahl an Spielern besteht, darf der letzte Spieler mit einem von dem Leiter/ der Leiterin ausgewählten Partner seiner Mannschaft mitmachen.

Zwei Spieler/Spielerinnen sind ein Team. Der „Reiter“ wird vom „Pferd“ huckepack genommen, d.h. der Leichtere „hängt“ sich so über den Rücken des Partners, dass dieser mit den Armen die Oberschenkel



umfasst (wie beim „Hahnen - kampf“). Mit einer Stoppuhr wird die Zeit gemessen, die jedes Pferd-Reiter-Gespann von einer Linie zu einer Markierung und zurück benötigt.

Der Leiter/die Leiterin notiert sich alle Zeiten und trägt am Schluss wieder die Platzierung ein.

Wichtig: Wenn z.B. das Paar mit Nummer 4 Zweiter wurde, dann wird bei jedem dieser beiden Spieler die Zahl 2 in die Liste eingetragen.

SPIEL 4

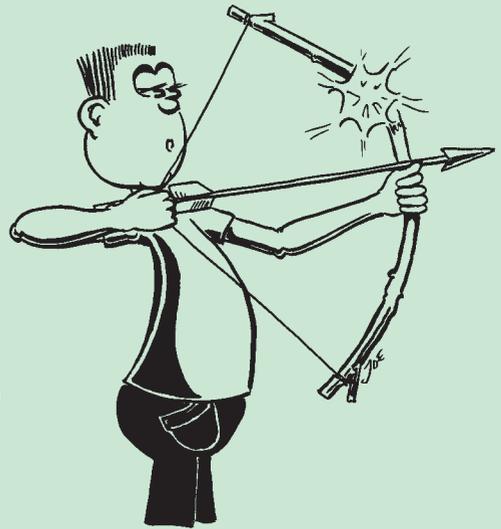
Ring werfen

Der Spieler/die Spielerin steht an einer Abwurflinie. In etwa 1,5 m Abstand sind z.B. drei Holzpflocke in den Boden gerammt. Der Spieler/die Spielerin versucht nun, den Ring (aus Plastik oder Gummi) so zu werfen, dass dieser über einen Pflock fliegt und an diesem zu Boden fällt. Die Pflocke werden vorher mit 10 bzw. 20 bzw. 30 Punkten bewertet. Die Spieler/Spielerinnen werfen nacheinander. Alle kommen dreimal an die Reihe. Man kann vereinbaren, dass sich jeder Spieler/ jede Spielerin die erreichten Punkte selbst merkt (Ehrlichkeit!) und dem Leiter/ der Leiterin am Schluss zum Eintragen mitteilt.

SPIEL 5

Pfeil-und-Bogen-Schießen

Der Leiter/der Leiterin könnte aus einem Haselnuss-Stock zusammen mit einem Bindfaden einen selbstgebastelten Bogen herstellen oder im Spielwarengeschäft einen professionellen Bogen kaufen. Die Pfeile sollten auf jeden Fall gut sein.



Von einer Linie aus schießt nun jeder/jede den eigenen Pfeil ab und ein Mitarbeitender markiert die Weite mit dem entsprechenden Hölzchen.

Sicherheit: Niemand steht im Flugbereich der Pfeile!

Nachdem alle an der Reihe waren, erstellt der Leiter/die Leiterin die Reihenfolge und trägt diese ein.

SPIEL 6

Feuer machen

Jede Gruppe erhält eine Seite einer Zeitung, vier Streichhölzer und eine Streichholzschachtel. Danach suchen die Teams in der Umgebung nach dürrerem Gras und trockenem Holz. Bei welcher Gruppe brennt das Feuer zuerst?

Das Feuer muss so stark brennen (also kein „Strohfeuer“!), dass ein ca. ein Zentimeter dickes Holzstück anbrennt (zwei „Musterstücke“ mitbringen).

Wertung: Bei jedem Spieler/jeder Spielerin der schnelleren Mannschaft wird 1 eingetragen und bei den anderen eine 2.

Ein Mitarbeiter/eine Mitarbeiterin oder Mitspieler, der sich beim Wurf im sicheren Bereich aufgehalten hat, markiert den Auftreffpunkt mit den nummerierten Hölzchen. Am Schluss ist klar, wer Erster, Zweiter... geworden ist.

Vorsicht: Bei unserer Gruppe haben wir dieses Spiel vor dem Gemeindehaus durchgeführt. Ein 16-jähriger Junge warf den Hammer zu unserem Entsetzen ca. 40m weit. Der Hammer flog über die Mauer in den Friedhof. Gott sei Dank passierte nichts.

Sicherheit: Niemand steht im Flugbereich des Hammers. Klare Anweisungen geben, dass der Hammer nicht vorzeitig aus der Hand gleiten kann und keine Gefahr für andere besteht.

SPIEL 7

Der legendäre Hammerwurf

Der Leiter/die Leiterin bringt einen 500g-Werkzeughammer mit. Von einer Linie aus wirft jeder Spieler/jede Spielerin den Hammer mit beliebiger Technik so weit es geht.



SPIEL 8

Abschlag

Ein Ball liegt auf einer Markierung. Jeder Spieler/jede Spielerin läuft an und schießt mit dem Fuß den Ball so weit es geht (wie beim Abschlag eines Torwarts). Die Holzstäbchen markieren die erzielten Weiten.

Spieler freigestellt. Auftreffpunkte markieren.

Sicherheit: Niemand steht in der Nähe des/der Werfenden, damit es nicht zu Verletzungen kommt, wenn der Stamm falsch abgeworfen werden sollte.

SPIEL 9

Tannenzapfen-Zielwurf

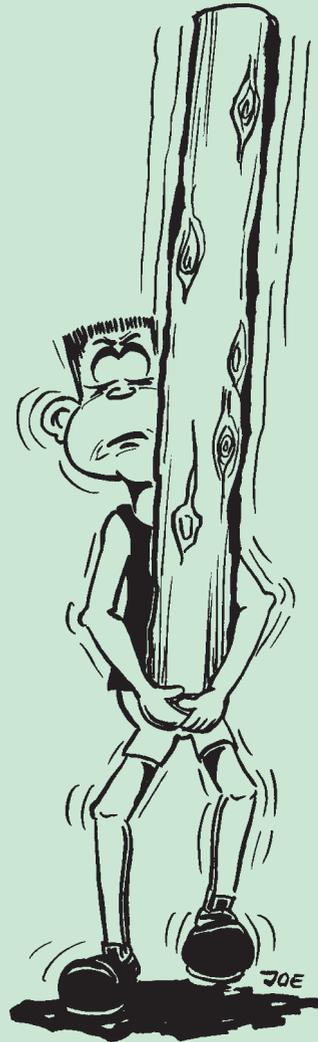
Der Leiter/ die Leiterin hat ca. 8 Tannenzapfen mitgebracht. In ca. 3 m Abstand von einer Markierung steht ein Korb (evtl. Eimer). Jeder Spieler/ jede Spielerin versucht nun, einen Tannenzapfen in den Korb zu werfen. Insgesamt haben alle je 4 Versuche. Jeder/jede merkt sich die Zahl der eigenen Treffer.

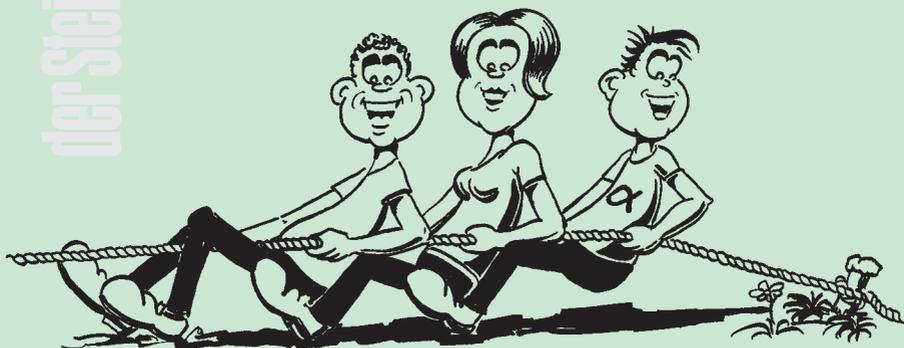
Statt Tannenzapfen können evtl. auch Tennisbälle oder kleine Steine verwendet werden.

SPIEL 10

Baumstamm werfen

Ein ca. 1 m langes Holzstück mit Durchmesser ca. 10 cm ist der Wurfgegenstand. Ob dieser Stamm mit einem Arm weggeschleudert wird oder mit beiden Armen bleibt jedem





SPIEL 11

Frisbee-Werfen

Schön wäre folgende Variante: Zwei Holzpfosten sind in ca. 2 m Abstand in den Boden eingeschlagen. Zwei Schnüre werden parallel in ca. 75 cm Abstand an den Pfosten befestigt. Aus einer Entfernung von etwa 3 m muss die Frisbee-Scheibe zwischen den beiden Schnüren hindurchgeworfen werden. Alle haben je drei Versuche.

Variationen: in Zielfelder am Boden oder in die Weite werfen.

SPIEL 12

Holzfaller-Golf

Idee: ein Tennisball wird mit einem dünneren Ast wie beim Golf weggeschlagen. Natürlich kann man auch einen Baseball-Schläger oder einen abgesägten Besenstil verwenden.

SPIEL 13

Tauziehen

Die beiden Teams stehen an einem dicken Seil. Auf „Los“ nehmen die Teams das Seil auf und versuchen, die Mitte des Seils über eine bestimmte Marke zu ziehen. Wichtig: um Unglücke zu vermeiden, sollte ein Tau gewählt werden, das den enormen Kräften stand hält.

WEITERE SPIELE

Besenstil auf einem Finger balancieren

Holzstück-Kugelstoß

Holzschleifen

(ein Holzstück ist an einem Seil befestigt und wird eine Strecke hin und zurück geschleift)

WERTUNG

Nach jedem Spiel wird beim Ersten eine 1 eingetragen, beim Zweiten eine 2 usw.

Diejenigen, die am Ende als Summe aller Ergebnisse die geringste Zahl haben, haben gewonnen!

Dasselbe Verfahren gilt für die Mannschaftswertung. Am konkreten Beispiel (bei nur 3 Spielen und 4 Spielern) wird es deutlich.

Bei der Einzelwertung wäre Jürgen Geiger Erster (Summe 5) und Monika Maier und Uli Pfeifer (jeweils Summe 7) wären gemeinsam Zweiter.

Bei der Mannschaftswertung wäre Mannschaft 1 klarer Sieger (Summe 12).

Je niedriger die Zahl, desto besser der Rang.

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4
Mannschaft 1				
Geiger, Jürgen	3	1	1	5
Pfeifer, Uli	1	4	2	7
Gesamt	4	5	3	12
Mannschaft 2				
Müller, Max	4	3	4	11
Maier, Monika	2	2	3	7
Gesamt	6	5	7	18

Falls eine Mannschaft einen Spieler/ eine Spielerin mehr hat als die andere, wird vorher vereinbart, dass ein „mittlerer“ Spieler dieser Gruppe bei der Wertung entfällt!

VON „BLINDEN SCHLANGEN“ UND NIKOLAUS - HÄUSERN...

KOOPERATIVE
ABENTEUERSPIELE
(NICHT NUR) FÜR
ZWISCHENDURCH



Vorbemerkung

Kooperative Abenteuerspiele sind weit mehr als action & fun. Sie verbinden den Bereich der Erlebnisse, Abenteuer, Herausforderungen und Gruppendynamik mit allem, was zum Bereich Pädagogik gehört. Sie machen nicht nur Spaß, sondern verfolgen ein Ziel (z.B. Förderung des Selbstvertrauens oder der Kommunikation, Grenzen entdecken, akzeptieren oder überwinden, anderen zuhören lernen, Konflikte aushalten können und Lösungsstrategien entwickeln lernen,...).

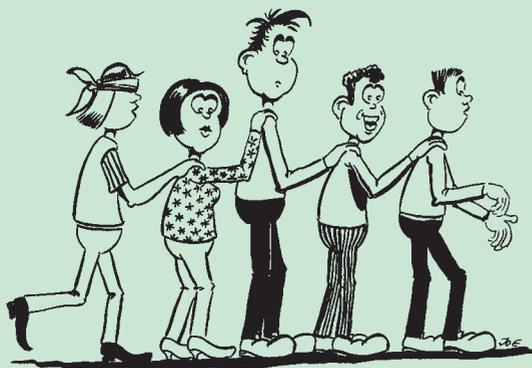
Die Philosophie die dahinter steckt geht davon aus, dass, wer im geschützten Rahmen mit jeder Menge Spaß verbunden lernt, Herausforderungen anzunehmen und zu gestalten, diese Fähigkeit auch auf „echte“ Lebensherausforderungen übertragen kann. In diesem Artikel stellen wir einige Spiele (oder besser erlebnispädagogische Übungen) vor, die mit wenig Aufwand in der Gruppen- und Freizeitarbeit umgesetzt werden können.

Charakteristisch für diese Art von Spielen ist

- eine klar umrissene Aufgabenstellung mit wenig Spielregeln
- dass sich die Herausforderung an die ganze Gruppe und nicht nur Einzelne aus der Gruppe wendet
- dass Herausforderungen spielerisch angegangen werden

Die Bewältigung der Aufgabe erfordert von allen Jugendlichen

- Einsatz und Engagement
- körperliche Aktivität und körperliche Fähigkeiten
- Kreativität in der Entwicklung von Lösungsansätzen und -wegen
- Elemente von Risiko und Wagnis



BLINDE SCHLANGE

Die Jugendlichen stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Die Hände der hinteren Person fassen die Schultern der vorderen Person. Am einen Ende der Schlange befindet sich der Kopf. Dem Jugendli-

chen, der diese Position inne hat, werden die Augen verbunden. Nun setzt sich die Schlange in Bewegung. Wichtig dabei ist, dass sie an keiner Stelle „zerreißt“.

Material: ein Tuch, mit dem die Augen verbunden werden

X-BEINE-AKTION

Diese Aktion wird von der Frage geleitet, auf wie vielen Beinen eine Gruppe stehen kann. Und so funktioniert's: Die Gruppe stellt sich so zusammen, dass alle einander an den Händen oder Schultern fassen. Die Gruppe legt nun gemeinsam fest, auf wie vielen Beinen sie glaubt stehen zu können ohne als Ganzes umzufallen. Nachdem sich die Gruppe besprochen und entschieden hat, wird ausprobiert. Steigerungen sind möglich.

Material: keines

COUNT-DOWN-AKTION

Auf den ersten Blick erscheint diese Aktion als denkbar einfach. Die Gruppe zählt – ausgehend von der Gruppenanzahl – zurück auf Null. Allerdings gibt es einige Bedingungen:

Bedingung 1: alle Jugendlichen sind mit einer Zahl an diesem Count-Down beteiligt.

Bedingung 2: es gibt keine verbale oder nonverbale Verständigung über die Reihenfolge

Bedingung 3: beginnen zwei oder mehrere Personen gleichzeitig eine Zahl zu nennen, muss von vorne begonnen werden.

Material: keines



STAB-AKTION

Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften und stellt sich in kurzem Abstand gegenüber voneinander auf. Die Spielleiterin/der Spielleiter hält nun auf Brusthöhe einen leichten Bambusstab zwischen die beiden Gruppen. Die Jugendlichen strecken immer einen Finger pro Hand in die Mitte. Auf diese Finger wird der

Bambusstab dann gelegt. Dabei ist darauf zu achten, dass der Stab von allen Fingern (die an der Aktion beteiligt sind) berührt und getragen wird. Aufgabe ist nun, den Stab gemeinsam „zu Grabe zu tragen“, sprich: ihn auf dem Boden abzulegen. Auch hier gibt es wieder eine Bedingung: alle „beteiligten“ Finger müssen den Stab zu jeder Zeit berühren.

Vorsicht: Diese Aufgabe wird leicht unterschätzt. Sie ist um ein Vielfaches schwieriger zu lösen, als beim Lesen vermutet.

Material:
ein Bambusstab von ca. 1,5 m – 2 m Länge (Durchmesser ca. 1 cm)

Gruppengröße: 10-12 Jugendliche

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN AN DER WAND

Alle Jugendlichen wandern durch den Raum oder innerhalb eines abgesteckten Gebietes umher. Eine Person hält eine Mütze in der Hand. Sobald diese sich die Mütze auf den Kopf setzt, müssen alle Jugendlichen ihre Bewegungen so originalgetreu wie möglich nachmachen. Wird die Mütze wieder abgenommen, wandern alle wieder umher. Die Mütze kann natürlich auch „geklaut“ werden. Es ist erlaubt,

sich zu wehren. Nach einiger Zeit können auch mehrere Mützen ins Spiel gebracht werden.

Material: eine Mütze

„MAGIC BRETTE“

(Hochdeutsch: Kleines magisches Brett)

Eine Gruppe befindet sich in einer Moorlandschaft – überall gibt der Boden nach. Die Gruppe erhält eine bestimmte Anzahl von kleinen Brettern, die die magische Wirkung haben, Menschen auf dem Moorboden zu tragen.

Nun muss eine bestimmte Wegstrecke zurückgelegt werden (Start und Ziel). Folgendes ist zu beachten: Auf einem Brett muss mindestens ein Fuß stehen, sonst verliert das Brett seine Wirkung und versinkt im Moorboden (Spilleitung nimmt das Brett weg).

Bei 15 Jugendlichen erhält das Team ca. 10 Bretter und muss 20 Meter Wegstrecke zurücklegen.

Bei größeren Gruppen können auch mehrere Teams gleichzeitig gegeneinander antreten.

Material: Kleine Holzbretter (ca. 20x30 cm) in entsprechender Anzahl



KOLLEKTIVE OHNMACHT

Je nach Gruppengröße werden Untergruppen von je 4-5 Personen gebildet. Jede dieser Kleingruppen erhält eine Zahl. Nun lösen sich die Gruppen wieder auf. Die Einzelnen laufen im Raum umher. Die Spielleiterin/der Spielleiter ruft nun eine Zahl. Die Jugendlichen, deren Gruppenname (Zahl) gerufen wurde, fallen nun in Ohnmacht. D.h. wird die Zahl gerufen, stoßen sie zuerst einen „Ohnmachtsschrei“ aus. Sobald das Herannahen helfender Hände in Sicht ist, machen sich die Einzelnen steif und lassen sich mit angespannt-

tem Körper fallen. Das Rufen der Zahl ist für alle Beteiligten das Signal, sich nach in Ohnmacht fallenden Jugendlichen umzuschauen und helfend zur Stelle zu sein.

Material: keines

KOPFBAHNHOF

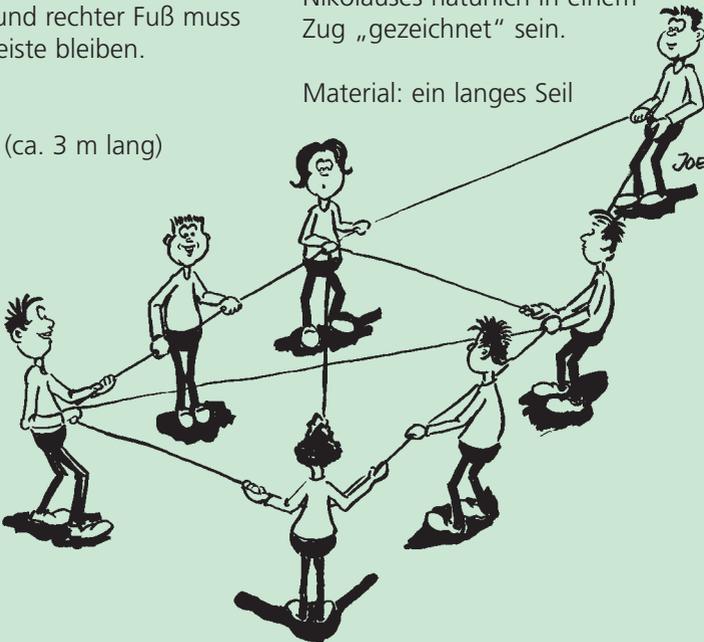
Zwei Teams stehen sich in einer Schlange gegenüber. Alle fassen sich an den Schultern. Die Füße aller Jugendlichen stehen auf langen Holzleisten. Linker Fuß auf linker Leiste und rechter Fuß auf rechter Leiste. Nun müssen die beiden Züge versuchen, am jeweils anderen Zug vorbei zu kommen. Die Füße dürfen dabei nicht die Schienen (Holzleisten) verlassen. Linker Fuß muss auf linker Leiste und rechter Fuß muss auf rechter Leiste bleiben.

Material:
2 Holzleisten (ca. 3 m lang)

„DAS IST DAS HAUS VOM NIKOLAUS“

Das Haus vom Nikolaus sieht aus wie ein aufgeklappter Briefumschlag. Bei dieser Aktion soll die bekannte „Papier-und-Bleistift-Aufgabe“ in die Tat umgesetzt werden. Gruppenaufgabe ist, dieses Nikolaus-Haus nachzustellen. Hierfür wird ein langes Seil benötigt. Alle Jugendlichen berühren dieses Seil von Anfang bis Ende der gesamten Aktion und zwar so, dass sie den am Seil einmal eingenommenen Platz nicht mehr verlassen dürfen (umgreifen, etc. geht nicht!). Das heißt: die Gruppe muss von Anfang an planen, wer an den Eckpunkten stehen wird,... Und wie „im richtigen Leben“ muss das Haus des Nikolauses natürlich in einem Zug „gezeichnet“ sein.

Material: ein langes Seil



HIRN- SCHMALZ TRAINER

6



BEI DIESER AUFGABE
HANDELT ES SICH UM EIN
KNOBELPUZZLE.

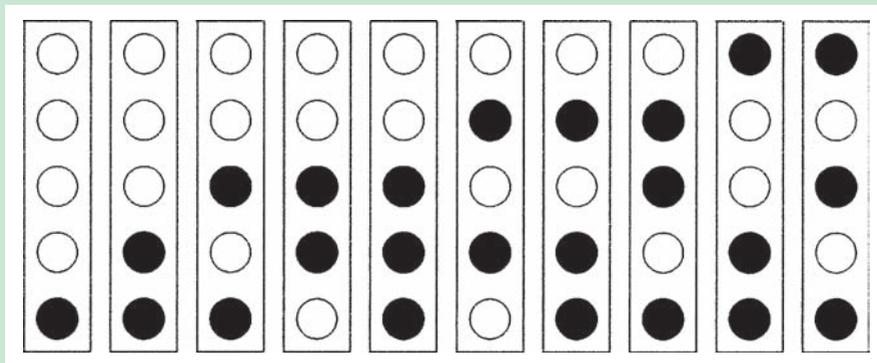
AUFGABENSTELLUNG

Zum leichteren Vorstellen der Aufgabe zunächst die ganz simple Abwandlung der späteren Aufgabe: 5 Stäbe mit je 5 Löchern sind nebeneinander zu legen. Darauf kommt noch eine zweite Schicht mit wieder 5 Stäben, die allerdings quer zu den unteren gelegt wird. Nun liegen alle Löcher der oberen Schicht genau über Löchern der unteren Schicht.

Und hier die deutlich kompliziertere Version

Die Stäbe haben nicht mehr jeweils 5 Löcher sondern nur noch ein bis drei Löcher.

Außerdem soll es keine zwei identischen Stäbe geben. Bohrt man die Stäbe nach folgendem Plan, erhält man eine reizvolle Aufgabe mit variablem Schwierigkeitsgrad: Variabler Schwierigkeitsgrad deshalb, weil es zwar 1,8 Milliarden Möglichkeiten gibt, diese 5 Stäbe übereinander zu legen. Davon gibt es aber 88 Möglichkeiten, die eine korrekte Lösung der gestellten Aufgabe sind. Da man die Lösungen jeweils um 90° drehen und auch noch spiegeln kann, sind es genau genommen dann aber leider nur



wieder 11 unterschiedliche Lösungen. Von diesen 11 Lösungen gibt es aber nur genau eine Lösung, die auf einer der beiden Diagonalen jeweils ein Loch aufweist. Damit gibt es drei Schwierigkeitsstufen:

Schwierigkeitsstufe 1

Man begnügt sich damit, eine Lösung zu finden.

Schwierigkeitsstufe 2

Man sucht nach der einen speziellen Lösung mit den Löchern in der Diagonalen.

Schwierigkeitsstufe 3

Man sucht nach allen 11 Lösungen. Dabei ist zu bedenken, dass eine bereits gefundene Lösung lediglich um 90° gedreht, keine neue Lösung darstellt. Gleiches gilt für die gespiegelte Version dieser Lösung.

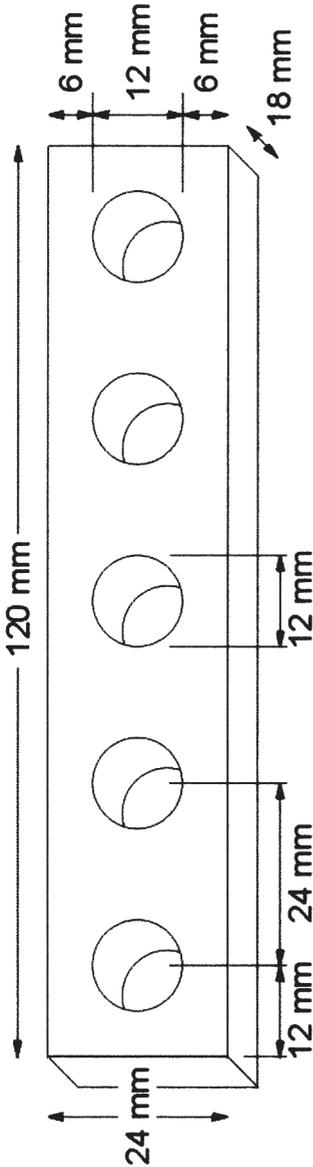
BAUANLEITUNG

Man benötigt für den Hirnschmalztrainer 10 Stäbe, die genau 5x so lang wie breit sind. Dazu kann entweder eine Vierkanteleiste verwendet werden, die nur noch auf Länge gesägt werden muss, oder (wenn eine Kreissäge zur Verfügung steht) man besorgt ein Brett und zersägt es auf die gewünschten Maße.

Das hier vorgestellte Modell wurde aus einem Buchen-Brett aus dem Baumarkt gefertigt.

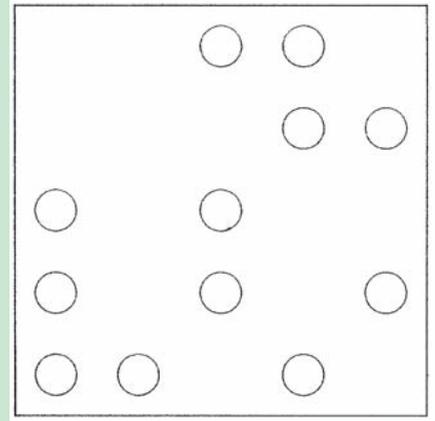
Die Maße können beliebig variiert werden, solange die Länge 5x der Breite entspricht.

Gemäß dem nachfolgenden Plan werden für die 10 unterschiedlichen Stäbe die jeweiligen Löcher genau vermessen und markiert. Anschließend werden die Löcher gebohrt. Für möglichst präzise Ergebnisse (zum Verkauf) kann natürlich eine



Ständerbohrmaschine verwendet werden, für den Eigenbedarf genügt auch eine Handbohrmaschine. Sind alle 10 Stäbe gebohrt, kann bereits geknobelt werden.

Hier ist auf jeden Fall schon einmal eine der 11 Lösungen:



ANHANG

Nun noch ein kleiner Anhang für mathematisch Interessierte:

Es gibt insgesamt 20 mögliche Stäbe, mit denen einige Tausend unterschiedliche Aufgaben gestellt werden können. Alle Stäbe, alle Aufgaben und alle Lösungen findet ihr im Internet unter:

www.der-steigbuegel.de.

(P.S.: Die vorgestellte Aufgabe ist die mit der Nummer 3708. Alle 11 Lösungen sind dort auch zu finden.)

„KRUSCHT“ KÄSTCHEN ODER KRIMS- KRAMS-SAMMELSTELLE



DIE BAUANLEITUNG ZU EINEM SARDINENDOSEN-REGAL

Liebe Bastlerinnen und Bastler,

in Zeiten des Sparens muss man schauen, dass die Materialien nichts oder nur wenig kosten. Deshalb hier ein neuer Bastelvorschlag.

Kennt ihr das auch, die Suche nach Büroklammern, Reiszwecken oder sonstigen Kleinigkeiten. Das hat ab sofort ein Ende, denn hier kommt ein ultimativer Sparbastelvorschlag für ein Krimskramsregal. Mann (Frau) kann das natürlich zu einem Designschmuckkästchen ausbauen. Langer Rede kurzer Sinn. Alles was ihr braucht, habe ich für euch in der folgenden Materialliste zusammengestellt. Die Maße beziehen sich auf die „LA SAFIOTE“ Sardinen von Aldi. Natürlich können auch andere Dosen verwendet werden, dazu

müssen natürlich die Maße verändert werden.

Material

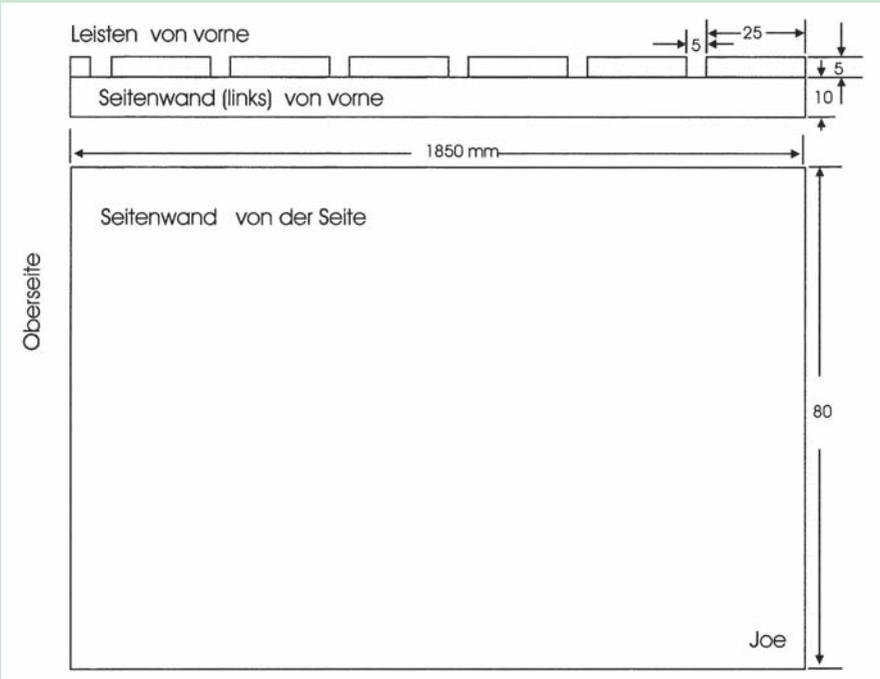
- Seitenwände (Sperrholz)
 - 2 Stück á 10 mm dick, 125 mm, 185 lang (für 6 Sardinendosen)
- Deckel und Boden (Sperrholz)
 - je 1 mal á 10 mm dick, 101 mm breit, 125 mm lang
- Rückseite (Sperrholz)
 - je 1 mal á 5 mm dick, 101 mm breit, 205 mm lang
- Schübe (Sperrholz)
 - je 6 mal á 5 mm dick, 80 mm breit, 150 mm lang
- Holzleistchen (Fichte)
 - je 12 mal á 5 mm dick, 25 mm breit, 125 mm lang
- Holzleistchen (Fichte)
 - je 2 mal á 5 mm dick, 5 mm breit, 125 mm lang

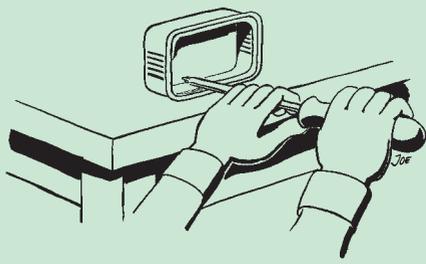
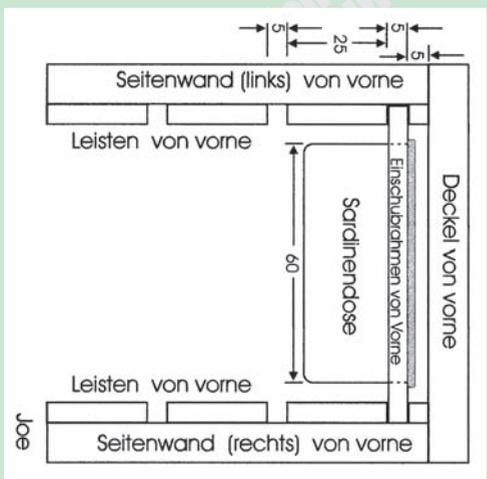
Die Länge der Seitenwände sowie der Rückwand, hängt davon ab wie hoch eure Dosen sind und wie viele Schübe ihr macht.



DER ZUSAMMENBAU

Zunächst werden die Leisten entsprechend der Zeichnung auf die Seitenbrettchen genagelt. Die dünnen Leisten an der Oberseite sollten vorgebohrt werden, damit sie nicht reißen. Es ist dabei darauf zu achten, möglichst genau zu arbeiten, damit die Schübe gut laufen. Anschließend nagelst du den Deckel und den Boden an die Seitenbrettchen. Bei dieser Arbeit ist es hilfreich, wenn man sich gegenseitig hilft. Wenn die Rückseite befestigt ist, bist du mit dem Kästchen fast fertig.

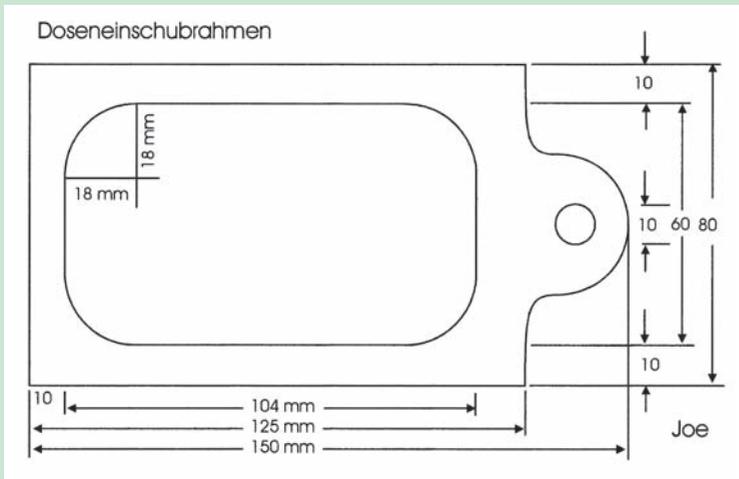




gleich zwei auf einmal sägen. Die Brettchen werden dazu leicht mit zwei dünnen Nägeln aufeinander geheftet. Wer will, kann in den Griff, wie auf der Zeichnung ersichtlich, ein 10 mm Loch bohren, das erleichtert das Herausziehen. Bevor die gespülten Dosen in die Einschubrahmen gesetzt werden, sollte auf jeden Fall der nach innen stehende Blechrand entschärft werden (siehe Zeichnung).

Jetzt kommt die Stunde der Wahrheit. Du kannst nun schon mal versuchen, ob die Einschubbrettchen in den Nuten „laufen“. Wenn nicht hilft schleifen, bis es passt. Die Einstecköffnungen für die Dosen sägst du mit einem Laubsägebogen. Besonders Geschickte können, wenn das Sperrholz nicht zu hart ist,

Zum Schluss sind die Kunstmalerrinnen und -maler gefragt. Für Schmuck können die Dosen mit Samt oder ähnlichen edlen Stoffen ausgeschlagen werden.



der Steigbügel

... und nun noch eine kurze Geschichte, die eine gute Dreingabe zum Bau des Sardindosen-Regals ist

der Steigbügel

DER FISCHER UND DER BANKER

Ein Banker stand in einem kleinen mexikanischen Fischerdorf am Pier und beobachtete, wie ein kleines Fischerboot mit einem Fischer an Bord anlegte. Er hatte einige große Thunfische geladen.

Der Banker gratulierte dem Mexikaner zu seinem prächtigen Fang und fragte, wie viele Stunden er für diesen Fang gebraucht habe.

Der Mexikaner antwortete: „Ein paar Stunden nur. Nicht lange.“

Daraufhin fragte der Banker, warum er denn nicht länger auf See geblieben sei, um noch mehr zu fangen. Der Mexikaner sagte, dass diese Fische ihm reichen, um seine Familie zu versorgen.

Der Banker wiederum fragte: „Aber was tun Sie mit dem Rest des Tages?“ Der Fischer erklärte: „Ich schlafe morgens aus, gehe ein bisschen fischen, spiele mit meinen Kindern, mache mit meiner Frau Maria nach dem Mittagessen eine Siesta, gehe ins Dorf spazieren, trinke dort ein Gläschen Wein und spiele mit meinen Freunden Gitarre. Sie sehen, ich habe ein ausgefülltes Leben.“

Der Banker erklärte: „Ich bin ein Harvard Absolvent und könnte ihnen behilflich sein. Sie sollten mehr Zeit mit Fischen verbringen und von dem Erlös ein größeres Boot kaufen. Mit dem größeren Gewinn könnten Sie mehrere Boote kaufen, bis Sie eine ganze Flotte besitzen. Statt den Fang an einen Händler zu verkaufen, könnten Sie direkt an eine Fischfabrik verkaufen und schließlich eine eigene Fischverarbeitungsfabrik eröffnen. Sie könnten Produktion, Verarbeitung und Vertrieb selbst kontrollieren. Sie könnten dann dieses kleine Fischerdorf verlassen und nach Mexiko City oder Los Angeles oder vielleicht sogar New York City umziehen, von wo aus Sie dann Ihr florierendes Unternehmen leiteten.“ Der Fischer fragte: „Und wie lange wird dies alles dauern?“ Der Banker antwortete: So etwa 15 bis 20 Jahre.“ Der Mexikaner fragte: „Und was dann?“ Der Banker lachte und sagte: „Dann kommt das Beste. Wenn die Zeit reif ist, können Sie mit ihrem Unternehmen an die Börse gehen, Ihre Unternehmensteile verkaufen und sehr, sehr reich werden. Sie könnten Millionen verdienen.“ Der Mexikaner sagte: „Millionen!? Und dann?“ Der Banker erwiderte: „Dann könnten Sie aufhören zu arbeiten. Sie könnten in ein kleines Fischerdorf an der Küste ziehen, morgens lange ausschlafen, ein bisschen fischen gehen, mit ihren Großkindern spielen, eine Siesta mit ihrer Frau machen, in das Dorf spazieren, am Abend ein Gläschen Wein genießen und mit ihren Freunden Gitarre spielen.“