

ARBEITSHILFE FÜR
GRUPPENABENDE UND
FREIZEITGESTALTUNG

der Steigbügel der Steigbügel

Juli - September 2004

Nr. 313



Dieses Heft bringt:

- Seite 4 **Paulus – ein Mann unterwegs im Auftrag des Herrn**
Ein Bibelarbeitsentwurf zu den ersten Versen des Philipperbriefes. Erarbeitet und ausprobiert von Sonja und Cornelius Kuttler, Wankheim
- Seite 15 **„Warum werde ich nicht satt?“**
Eine Vorleseandacht zum Lied von den „Toten Hosen“ von Heike Volz, Stuttgart
- Seite 17 **Jugendarbeitslosigkeit**
Grundlegendes sowie methodische Bausteine, wie dieses brisante Thema in der Jugendarbeit angegangen werden kann. Von Berthold Frieß, Stuttgart, Eva Lang, Stuttgart und Dr. Thomas Schlag, Bad Boll
- Seite 26 **„5-4-3-2-1 – los geht’s“ - Theatersport**
Jede Menge Ideen um mit Jugendlichen kreativ Theater zu spielen. Für den Steigbügel zusammengestellt von Sybille Kalmbach, Rutesheim
- Seite 45 **Muschel-Fieber**
Ideen für Spiele mit Muscheln, die sich für Freizeiten wie auch für die Gruppenarbeit eignen. Zusammengestellt und ausprobiert von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 50 **Die Verbindung macht’s**
Spielideen zum Thema „Seil und Knoten“. Zusammengestellt von Manfred Pohl, Schlat, nach einer Vorlage von Paul Fischer
- Seite 55 **Buchstaben-Roulette**
Eine weitere Spielidee aus unserer Reihe „Spiele mit Laptop und Beamer“. Entwickelt von Thomas Volz, Stuttgart
- Seite 63 **Mousetrap-Cars**
Wie aus einer Mausefalle eine Auto wird. Eine Idee für helle Köpfe und geschickte Bastler. Vorgestellt von der Klasse 10a des Erasmus-Grasser-Gymnasiums, München

EINE „HEISSE“ MISCHUNG

„Der neue Steigbügel ist ja eine heiße Mischung!“. So der Kommentar einer Sekretärin bei uns im ejw, die zufällig den Redaktionsplan dieser Ausgabe im Kopierer fand. Eine „heiße Mischung“, das ist wohl wahr: eine Bibelarbeit mit viel Tiefgang neben jeder Menge prickelnder Theatersport-Ideen, die bereits beim Lesen die Lachmuskeln in Bewegung bringen. Dazwischen eine Andacht zu einem Lied von den „Toten Hosen“ und last but not least die Idee von den Mousetrapcars. Von den Spielideen ganz zu schweigen und dem Entwurf, wie Jugendarbeitslosigkeit in der Gruppe thematisiert werden kann... Eine „heiße Mischung“, wie das Leben selbst!

Liebe Mitarbeiterinnen,
liebe Mitarbeiter,

Freud und Leid stehen manchmal erschreckend nah beieinander. Es ist nicht immer einfach, diesen Spagat auszuhalten. Gerade auf Freizeiten sind wir besonders nahe am Puls von Jugendlichen. Hier gestatten sie uns dann und wann einen Blick hinter die Fassade: sie erzählen von ihren Sorgen und Ängsten, aber auch von dem, was sie begeistert und nach vorne schauen lässt. Manchmal erschrecke ich, wenn ich höre, mit welcher existenziellen Fragen, Nöten und Erfahrungen Jugendliche zu kämpfen haben. Das passt so gar nicht zur coolen Fassade oder zum modisch kurzen Minirock. Eine „heiße Mischung“ eben. Hier sind wir als ganze Person gefragt. Zuhören können, Zeit haben, beim Ordnen helfen und zur rechten Zeit das Richtige sagen und tun, sind nur Stichworte, die mit Leben gefüllt werden wollen. Hierfür wünsche ich mir und euch Gottes Segen.

Wir hoffen, ihr macht gute Erfahrungen mit der Vielfalt an Themen und Ideen in diesem Steigbügel.

Mit herzlichen Grüßen
vom Redaktionsteam
Ihre/eure

Heike Volz

Heike Volz



PAULUS – EIN MANN UNTERWEGS IM AUFTRAG DES HERRN



BIBELARBEIT ZU PHIL. 1,1-2

Paulus – ein Name, den man schon oft gehört, von dem man vielleicht schon manches in der Bibel gelesen hat. Nun gut, gelesen hat man vielleicht schon was von ihm, aber kann man das, was er geschrieben hat, überhaupt verstehen? Manchmal ist das doch ganz schön abgefahren und hoch kompliziert.

Und was hat ein Brief, den Paulus vor knapp 2000 Jahren z. B. an die Gemeinde in Philippi verfasst hat, mit uns und unserem Leben heute zu tun?

In der folgenden Bibelarbeit geht es gerade darum, herauszufinden, wel-

che Bedeutung dieser Brief für die Christen in Philippi hatte und für uns heute noch haben könnte.

Ein persönlicher Brief ist schon was besonderes: Mir schreibt jemand, wie es ihm oder ihr geht und fragt auch nach mir. Ganz ähnlich war es auch bei Paulus und seinen Briefen. Ihm lagen die Christen in den damals ziemlich kleinen Gemeinden (manchmal nur ca. 20-50 Christen) sehr am Herzen. So hatte Paulus z. B. die Gemeinde in Philippi selbst gegründet, und er fühlte sich dieser Gemeinde besonders verbunden.

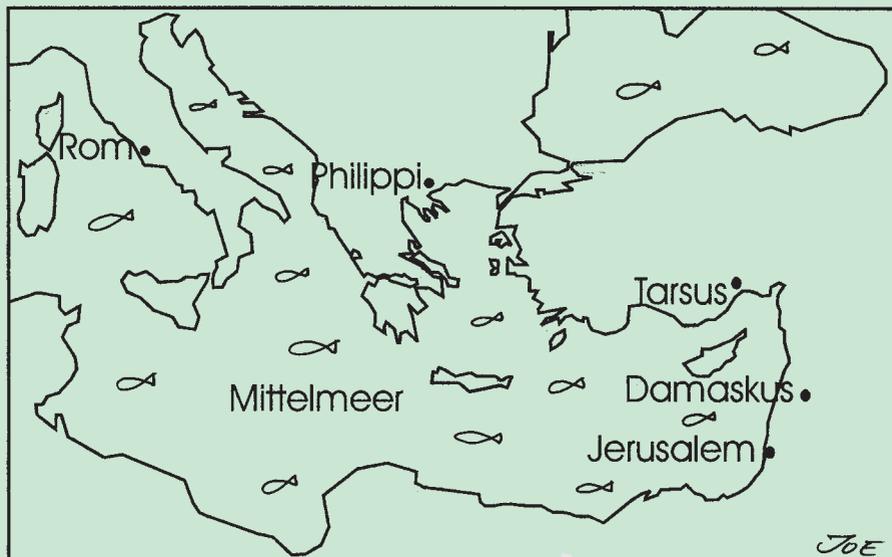
Im Jahr 60 n. Chr., als Paulus den Philipperbrief verfasste, befand er sich im Gefängnis in Rom. Und da er deshalb die Christen in Philippi nicht besuchen konnte, schrieb er ihnen einen Brief; den Philipperbrief. Aber, und nun wird's spannend: dieser Brief ist auch ein Brief an uns. Denn Paulus schreibt nicht einfach: „Hallo, wie geht's? Viele Grüße aus Rom. Haltet die Ohren steif! Bis bald, euer alter Kumpel Paulus“. Nein, Paulus schreibt von Jesus Christus und er schreibt in seinem Auftrag, als „Knecht Jesu“ (vgl. Phil. 1,1). Er schreibt davon, was es bedeutet, an Jesus zu glauben. Der Apostel wollte die Christen damals ermutigen, an Jesus zu glauben. Hier gibt es durchaus Parallelen zu uns heute. Der Glaube an Jesus ist keine einfache Sache und es ist gut,

wenn da jemand ist, der oder die uns ermutigt, an Jesus dranzubleiben. Ich denke, dass der Textabschnitt aus dem Philipperbrief (Phil. 1,1-2) dazu dienen kann, uns Mut zu machen, an Jesus zu glauben. Vielleicht bekommt dann auch die eine oder der andere Lust, mal den ganzen Philipperbrief zu lesen.

BEOBACHTUNGEN ZUM TEXT

Paulus der Apostel

Paulus stammte aus der Stadt Tarsus. Sie liegt in der heutigen Türkei. Bevor er im Jahr 33 n. Chr. zum Glauben kam, war er ein fanatischer



Christenverfolger. Auf dem Weg nach Damaskus, einer Station seiner Christenverfolgung, erschien ihm Jesus Christus. Diese Begegnung veränderte sein Leben. Was er bisher abgelehnt und gehasst hatte (die Botschaft von Jesus als dem Sohn Gottes) wurde für ihn nun das Wichtigste im Leben. Paulus wurde vom Glauben an Jesus richtig gepackt (vgl. Apg. 9).

In den folgenden Jahren unternahm Paulus drei Missionsreisen, auf denen er Gemeinden (u. a. Philippi) gründete und besuchte. Aufgrund verschiedener Umstände landete er schließlich als Gefangener in Rom (vgl. Apg. 21-28). Wahrscheinlich schrieb er dann von dort aus im Jahr 60 n. Chr. den Brief an die Gemeinde in Philippi. Nach alten Berichten soll er ca. im Jahr 64 n. Chr. bei einer Verfolgung unter dem römischen Kaiser Nero umgekommen sein.

DER BRIEF AN DIE GEMEINDE IN PHILIPPI

1. Die Gemeinde in Philippi

In der Stadt Philippi hatte Paulus während seiner zweiten Missionsreise im Jahr 49/50 n. Chr. die erste christliche Gemeinde in Europa gegründet (vgl. Apg. 16;

Phil. 4,15). Die Stadt liegt im heutigen Griechenland (vgl. z. B. die Karte über die Paulusreisen in der Lutherbibel). Zur Zeit der Abfassung des Briefes bestand ein guter Kontakt zwischen Paulus und der Gemeinde. In der Gemeinde gab es jedoch Spannungen und Streit (Phil. 4,1-4) und einige Leute wollten die Christen von Paulus und seiner Verkündigung abbringen (vgl. Phil. 1,18; 3,2).

2. Was bisher geschah

Paulus hatte durch seinen Mitarbeiter Epaphroditus eine finanzielle Gabe erhalten (Phil. 4,18) und schickte nun Epaphroditus zurück, um sich zu bedanken (Phil. 2,25.28). Denn er selbst war ja im Gefängnis und konnte die Gemeinde nicht besuchen. Er hoffte, wieder frei zu kommen, obwohl er auch damit rechnete, evtl. hingerichtet zu werden (Phil. 1,19-25).

3. Wie sah das damals eigentlich aus – das Briefe - schreiben?

Das übliche Schreibmaterial für Briefe war Papyrus (Schreibmaterial, das aus Schilfgras hergestellt wurde). Entweder wurde auf Einzelblätter oder auf aneinandergeklebte Papyrusblätter geschrieben, die dann zusammengerollt wurden.

Briefe wurden durch Boten (Sklaven oder freigelassene Sklaven überbracht). Paulus gab seine Briefe Gemeindegliedern oder Mitarbeitern mit, die die jeweilige Gemeinde besuchten (vgl. 1. Kor. 1,11 u.a.). Der Brief an die Philipper wurde von Epaphroditus überbracht (Phil. 2,19-30).

DER TEXT

PHILIPPER 1,1-2

Vers 1

Paulus nennt als Mitabsender des Briefes Timotheus (zur Person des Timotheus vgl. Phil. 2,19-23). Der Brief an die Christen in Philippi ist also nicht nur ein privater Brief des Paulus, sondern soll als Gruß der Missionare Jesu Christi an die Gemeinde verstanden werden. Es ist interessant, dass Paulus bei seinen Missionsreisen immer Mitarbeiter bei sich hatte (schon Jesus hat seine Jünger zu zweit ausgesandt, vgl. Mk 6,7). Man merkt, Christen und Christinnen brauchen einander und schon damals galt: gemeinsam sind wir stark.

Paulus und Timotheus als „Knechte Christi Jesu“. Im Griechischen meint das Wort „Knecht/Sklave“, dass dieser seinem Herrn, der ihn gekauft hat, als Eigentum gehört und ihm

frei zur Verfügung steht. Paulus ist also Eigentum Christi. Paulus macht ganze Sache mit Jesus, der Glaube an ihn bestimmt sein Leben. Vielleicht scheint das ein wenig übertrieben zu sein, wie Paulus das sagt. Hätte er nicht einfach statt von „Knechten Christi“ von „Nachfolgern Jesu“ reden können? Aber, wenn man bedenkt, wo Paulus seinen Brief an die Gemeinde in Philippi geschrieben hat, dann ergibt der Ausdruck „Knecht Christi“ einen spannenden Sinn. Denn Paulus sitzt ja gerade im Gefängnis, er ist ein Gefangener, ein Knecht derer,



die ihn einsperren. Indem Paulus sich als Knecht Christi bezeichnet, stellt er eines ganz klar: nicht diejenigen, die ihn eingesperrt haben, haben die Macht über ihn, sondern er gehört allein Jesus. Sein Leben ist

nur von ihm abhängig, nicht vom Ausgang seines Prozesses. Diese Überzeugung drückt er auch noch später im Philipperbrief aus (Phil. 1,12-26).

Paulus nennt als Adressaten seines Briefes „Alle Heiligen in Christus Jesus“. Die Bezeichnung Heilige meint bei Paulus nicht besondere Menschen. Sondern alle Christen sind Heilige, weil sie zu Jesus Christus gehören. Der Ausdruck „heilig“ ist in unserer Zeit eher unverständlich und wir erkennen wahrscheinlich nicht auf den ersten Blick, welche Bedeutung es hat, dass Paulus die Menschen, die auf Christus vertrauen als Heilige bezeichnet. Vielleicht ist der umgangssprachliche Gebrauch dieses Ausdrucks aber gar nicht so weit weg von dem, was die Bibel meint. Denn, wenn man spöttisch vom „heiligen Blechle“ eines Menschen bzw. häufig eines Mannes (für Nichtschwaben: von seinem Auto) redet, dann wird damit ausgedrückt, dass das Auto einen enorm hohen Wert hat und dass man es am besten nicht anrühren sollte. Das „heilige Blechle“ ist ein von allem anderen gesonderter Bereich. „Heilig“ in der Bibel meint eigentlich etwas ganz ähnliches. Von Heiligkeit ist in erster Linie im Bezug auf Gott die Rede. Gott ist heilig, das heißt, er ist der ganz Andere, dem man als Mensch nicht einfach begegnen kann. Zu diesem heiligen, guten Gott passt man als sündiger Mensch

nicht (dies hat der Prophet Jesaja erfahren, als ihm im Tempel in Jerusalem der lebendige Gott erschien, vgl. Jes. 6). Wenn Gott als „heilig“ bezeichnet wird, meint das, dass man ihm als Mensch nur voller Ehrfurcht begegnen kann, nicht in dem spöttischen Sinn wie beim „heiligen Blechle“, sondern in einer viel tieferen Weise. Und nun bezeichnet Paulus die Christen als heilig. D. h. Christen gehören zu diesem heiligen Gott, sie sind nicht mehr von ihm getrennt oder müssten als sündige Menschen vor ihm vergehen. Heilig sind die Christen nicht, weil sie so ein vorbildliches Leben führten oder weil sie sich gewaltig anstrengen, Gott zu gefallen. Christen sind heilig, weil Jesus sie heilig gemacht hat, indem er für sie gestorben und auferstanden ist und sie so mit Gott in Kontakt gebracht hat (vgl. 1. Kor. 6,11). Dass Christen von Jesus geheiligt sind, zeigt sich dann auch an ihrem Leben. Ihre „Werke“ sind aber lediglich Folge ihrer Heiligkeit und nicht deren Grund oder Voraussetzung.



Mit „Bischöfe und Diakone“ werden nicht die zwei Ämter bzw. Berufe bezeichnet, die wir heute mit diesen Bezeichnungen verbinden. Paulus meint damit zum einen Leiter und zum anderen Diener der Gemeinde. Die Leiter waren wahrscheinlich für die Verwaltung, die Diener für sozial-karitative Aufgaben zuständig.

Vers 2

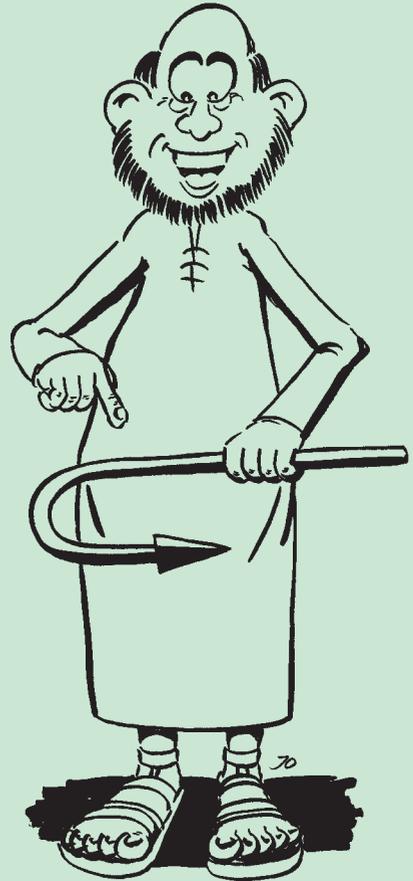
Paulus grüßt die Gemeinde, indem er ihr in einem Gebetswunsch die Gnade Gottes zuspricht. Dieser Bezug auf die Gnade Gottes bzw. Jesu rahmt den Brief an die Philipper (vgl. Phil. 4, 23). Paulus bittet also darum, dass die Gemeinde ganz von der Gnade Gottes umgeben wird, dass die Gemeinde in der Gnade Gottes geborgen ist.

Aber, was heißt das nun: Gnade? Bei Paulus meint das Wort Gnade, dass Gott den Menschen, die es ganz und gar nicht verdient haben, nahe kommt, dass er sich liebevoll zu ihnen herabbeugt. Und dies ist nach Paulus in Jesus geschehen, wie er es in Phil. 2, 6-11 beschreibt. Gott hat sich nicht nur herabbeugt, sondern ist aus seiner himmlischen Welt auf die Erde gekommen als Mensch. Gott wartet also nicht darauf, dass Menschen ihn suchen. Lange, bevor jemand auf die Idee kommt, ihn zu suchen, ist er schon gekommen. Dieser Gruß des Paulus „Gnade sei mit euch und

Friede von Gott“ ist kein frommer Wunsch, der vielleicht nie in Erfüllung geht. Sondern Paulus geht davon aus, dass Gott den Christen in Philippi seine Gnade und seinen Frieden schenken wird. Für Paulus ist sein Gruß so etwas wie eine Bitte an Gott, den Christinnen und Christen Gnade und Friede zu schenken. Er ist davon überzeugt, dass Gott diese Bitte erhört. Mit „Gnade und Friede“ meint Paulus Gottes Nähe, die tiefen Frieden und Gelassenheit schenkt. In Phil. 4, 7 redet er z. B. davon, dass der Friede Gottes alles was sich Menschen vorstellen können, übersteigt und deshalb alle Angst und Sorge nehmen kann. Paulus bittet mit seinem Gruß „Gnade sei mit euch und Friede von Gott“ darum, dass Gott den Christinnen und Christen ein tiefes Vertrauen auf seine Liebe schenkt. Dass man sich wirklich auf Gottes Liebe verlassen kann, sieht man nach Paulus an Jesus. Paulus drückt diesen Gedanken in der Doppelformulierung „Gnade und Friede von Gott unserm Vater und dem Herrn Jesus Christus“ aus. Wer an Jesus glaubt, darf wissen, dass Gott sein oder ihr Vater ist. Der Glaube an Gott ist nicht eine Religion, die ein höheres Wesen verehrt. Paulus beschreibt den Glauben an Gott als eine gute, innige Vater-Kind-Beziehung. Dies ist im Grunde ein ähnlicher Gedanke wie der, dass die Christen heilig sind. Denn beide Male kommt zum Ausdruck, dass

Christen ganz eng zu Gott gehören. Der Gruß des Paulus „Gnade und Friede sei mit euch“ ist deshalb kein frommer Wunsch, weil Paulus den Gott kennt, den er um Gnade und Friede bittet. Er weiß, Gott meint es gut und wird Gnade und Friede schenken. Paulus kennt Gott, weil er Jesus kennt. Gott hat in Jesus Christus gezeigt, wer er ist: ein liebender Vater. Davon ist Paulus zutiefst überzeugt und deshalb vertraut er Gott.

Paulus formuliert in diesem Vers eine seiner tiefsten Überzeugungen, da er wie an anderen Stellen Jesus Christus als den Herrn bezeichnet. In der Septuaginta (griechische Übersetzung des AT) wird der Gottesname „Jahwe“ mit „Herr“ übersetzt (Lutherbibel: der HERR). Die Formel „Gott ist Herr“ meint: Gott ist der Herr der Welt, der Himmel und Erde geschaffen hat. Wenn Paulus Jesus „den Herrn“ nennt, bekennt er Jesus als Gott. Das Bekenntnis „Jesus ist Herr“, und zwar der einzige Herr (vgl. 1. Kor. 8,6), hat die ersten Christusanhängerinnen und -anhänger ganz schön in Bedrängnis gebracht, da sich die römischen Kaiser zeitweise als Herren und als Götter verstanden. Aber Paulus und auch die Christen nach ihm waren fest davon überzeugt, dass Jesus der Herr ist und für diese Überzeugung haben sie mit ihrem Leben eingestanden.



Der Philipperbrief – ein Brief an uns

Wir haben gesehen, was das für ein Typ war, dieser Paulus, und was er so geschrieben hat. Kehrtwende um hundertachtzig Grad und dann unterwegs im Auftrag des Herrn. Dass er mit der befreienden Botschaft von Jesus Christus aneckt und wegen seiner Verkündigung im Gefängnis landet, hat er mehr als einmal erlebt.

Paulus – begeistert von Jesus

Paulus ist begeistert von Jesus. Seit Paulus Jesus vor Damaskus begegnet ist, folgt er ihm durch dick und dünn. Und das ist echt beeindruckend. Dass hier ein Mensch sein Leben völlig umkrempelt und alles auf eine Karte setzt: Jesus. Paulus wollte sicher nicht, dass wir uns davon unter Druck setzen lassen und fragen: wie sieht das bei mir aus, bin ich auch ein solcher Jesusnachfolger oder eine solche Jesusnachfolgerin? Ich denke, dass es um etwas anderes geht. Paulus schreibt ja zu Beginn seines Briefes nicht: „Liebe Gemeinde, aufgepasst, hier kommt ein Brief eures großen Vorbildes und Superchristen Paulus.“ Paulus schreibt davon, dass er der Knecht Jesu ist. Das bringt zum Ausdruck: Paulus hat sich Jesus nicht ausgesucht. Sondern umgekehrt: Jesus ist Paulus vor Damaskus einfach erschienen, Jesus ist einfach in das Leben des Paulus getreten und hat es von einem Tag auf den anderen völlig verändert. Jesus hat quasi zu Paulus gesagt: ab heute gehörst du zu mir. Es geht im Glauben also darum, dass Jesus etwas tut, dass er uns verändert. Christen und Christinnen sind nicht die großen Helden, die alles voll im Griff haben. Sie sind die Menschen, die wissen, dass sie zu Jesus gehören, dass sie seine „Knechte“ sind. Jesus hat aus dem Leben des Paulus etwas gemacht. Und vielleicht können wir das von

Paulus lernen: ein Leben wird reich, wenn Jesus es in die Hand nimmt. Jesus hat im Leben des Paulus einfach gehandelt, und wir dürfen darauf vertrauen, dass er es auch bei uns tut.

Paulus – die Botschaft hat es in sich

Paulus möchte die Gemeinde in ihrem Glauben stärken, er möchte sie auf Jesus Christus hinweisen, ihnen in ihrer ganz bestimmten Situation sagen: Schaut auf Jesus! Paulus verkündigt nicht eine Lehre, die man unterschreiben muss und dann ist alles in Ordnung. Nein, Paulus verkündigt: Jesus lebt, und er verändert euer Leben! Diese Botschaft von Jesus Christus, die Paulus verkündet, ist kein leeres Gerede, sondern hat es in sich. Paulus war davon überzeugt: wer zu Jesus gehört ist heilig. Wer zu Jesus gehört, gehört untrennbar zu Gott. Vielleicht ist das für uns heutigen christlichen Insider keine besonders prickelnde Erkenntnis. Aber eventuell ist es auch so, dass wir dieses Wissen zwar im Kopf, aber nicht im Herzen haben. Wenn man im Herzen hat, dass Christen heilig sind, kann es ein Leben prägen (wie bei Paulus): wer heilig ist, braucht sich über sich und sein Verhältnis zu Gott keine Sorgen mehr zu machen. Denn, wer zu Jesus gehört, darf wissen, bei Gott habe ich einen Platz,

den mir niemand nehmen kann. Hier bin ich angenommen, obwohl ich eigentlich nicht zu Gott passe. Und das bedeutet u.a., dass man zu sich selbst und zum eigenen Versagen stehen kann. Wie Paulus, der Christenverfolger, der wusste: Gott hat mir vergeben und mir ein neues Leben geschenkt. Deshalb konnte sich Paulus offen zu seinem Versagen bekennen und musste es nicht vertuschen (vgl. 1. Kor. 15,1-11).

Paulus – ein Leben in Gnade und Frieden

„Gnade sei mit euch und Friede von Gott, unserm Vater, und dem Herrn Jesus Christus!“ so grüßt Paulus die Gemeinde in Philippi. Ist das nur eine Formel, wie das so oft gebrauchte „Gottes Segen“? Ja, eine Formel ist der Satz schon, das heißt ein kurzer Satz, in dem unglaublich viel drinsteckt. Und wie im Mathe-Unterricht ist es wichtig, dass man eine Formel versteht. Denn, nur wenn man die Formel verstanden hat, kann man sie anwenden. Paulus formuliert hier eine Lebensformel, einen kurzen, wichtigen Satz, der zeigt, was ein Leben lebenswert machen kann. Der Friede Gottes ist nach Paulus eine handfeste Sache, die sich auf das Leben auswirkt. So schreibt er es in Phil. 4, 6-7: Wer von Gottes Frieden, der alles Denken übersteigt, ergriffen ist, kann seine Angst abgeben an Gott und

braucht sich „um nichts“ zu sorgen. Mit diesem Gruß „Gnade sei mit euch und Friede von Gott“ fasst Paulus eigentlich alles zusammen, was er zu sagen hat, und was er der Gemeinde wünscht. Denn wer in der Gnade und im Frieden Gottes lebt, kann wirklich leben, da er sich bei Gott geborgen weiß. Und dies ist wirklich eine Lebensformel, nach der es sich zu leben lohnt. Freilich ist das kein Rezept für ein sorgenfreies, immer glückliches Leben.



Aber Gottes Gnade und Friede geben einem Menschen nach Paulus einen Halt, den nichts und niemand nehmen kann. Und was heißt das nun? Wie kann man die Verse des Paulus, seine Botschaft von Jesus im eigenen Leben umsetzen? Vielleicht könnte man die Botschaft des Paulus in Phil. 1, 1-2 folgendermaßen ausdrücken: Kommt zu Gott, mit dem, was ihr mitbringt an Versagen und Angst. Kommt zu Gott und legt es ihm hin. Kommt zu Gott und erfahrt, dass ihr zu ihm gehört.

KONKRETER VORSCHLAG ZUR UMSETZUNG

Einstieg (5-10 Minuten)

Als Einstieg schlage ich ein kleines Quiz vor, in dem Buchstaben erraten werden müssen, die zusammen gelesen den Namen Paulus ergeben. Wenn dies zuviel Aufwand ist, kann es auch weggelassen werden. Nach dem Quiz wäre es gut, kurz in das Thema „Paulus“ einzuführen: wer war Paulus, wann hat er gelebt, was hat er gemacht? (Informationen geben z. B. Artikel in Bibellexika oder man kann mal im Internet schauen). Ziel des Einstiegs soll sein, die Person des Paulus vorzustellen. Am Ende könnte die Frage stehen: „Und was hat Paulus eigentlich mit uns zu tun?“

Kreativteil (20-30 Minuten)

Um die Person des Paulus noch besser kennen zu lernen, erhalten die Jugendlichen die Aufgabe, einen Abschnitt aus dem Leben des Paulus darzustellen (es wäre schön, wenn sich Gruppen bilden könnten, die jeweils eine der folgenden Aufgaben übernehmen). Die Gruppen sollen jeweils ihren Bibeltext lesen und die Aufgabe ausführen.

- Apg. 9, 1-18
Geschichte pantomimisch darstellen
- Missionsreisen Apg. 13, 1-3; Apg. 15, 36-41; Apg. 18, 23 und Bibelkarte
Zur Missionstätigkeit des Paulus ein Gedicht oder einen Rap verfassen (eine Hilfe kann die Karte in der Lutherbibel mit den eingetragenen Reiserouten sein). Es ist nicht nötig, alle Stationen zu beschreiben. Ein allgemeiner Überblick genügt.
- Apg. 16, 9-10
Lied zur Berufung des Paulus durch Gott verfassen. (Paulus soll in Mazedonien das Evangelium verkündigen.)
- Apg. 16, 11-15
Interview mit Lydia verfassen (evtl. aufziehen wie ein Interview in einer Talkshow)
- Apg. 16, 23-40
Theaterstück aus der Geschichte machen

Plenum (ca. 20-25 Minuten)

Nachdem die Gruppen ihre Aktionen vorbereitet haben, werden diese im Plenum vorgestellt bzw. vorgeführt. Dabei wäre es gut, wenn der oder die Leitende die Geschichten jeweils kurz in das Leben des Paulus einordnen könnten (vielleicht anhand einer Karte mit den Missionsreisen).

Dies ist wichtig, damit die einzelnen Geschichten nicht einfach nur unverbunden nebeneinander stehen.

Arbeit am Bibeltext (ca. 30 Minuten)

Kleingruppe: Um herauszufinden, was Paulus geschrieben hat, werden wieder Gruppen gebildet, die sich mit dem Text Phil. 1,1-2 beschäftigen (dies kann jedoch auch im Plenum geschehen).

Texterfassung: Phil. 1, 1-2 lesen

Fragen zum Text

- Wer schreibt hier was an wen? Was will Paulus sagen?
- Was bedeutet eigentlich „Heilige“? (Es wäre schön, wenn ein Gespräch darüber entstehen könnte, was Paulus mit diesem Begriff sagen will und was er damit uns zu sagen hat.)

- Was bedeutet „Gnade und Friede“? (Angesichts des Unfriedens in unserer Welt, könnte man darüber reden, was „Friede“ bedeutet. Ziel dieser Frage ist es, nicht nur allgemein über Frieden zu reden, sondern auch darüber, was Frieden im eigenen Leben bedeuten könnte und was Gott mit einem solchen Frieden zu tun hat.)
- Als abschließende Aufgabe könnte man versuchen, die zwei Verse in heutiges Deutsch zu übersetzen und aufzuschreiben.

ABSCHLUSS

Den Abschluss könnte ein Impuls zum Thema durch eine Mitarbeiterin oder einen Mitarbeiter bilden. Man könnte den Impuls in drei Punkte gliedern, die sich an die drei Abschnitte der Auslegung des Bibeltextes anschließen (s. o. Der Philipperbrief – ein Brief an uns).

Durch den Impuls ist es möglich, alle vorangegangenen Aktionen und Gedanken zu bündeln und auf den einen Gedanken zuzuspitzen: Was hat Paulus mir zu sagen?

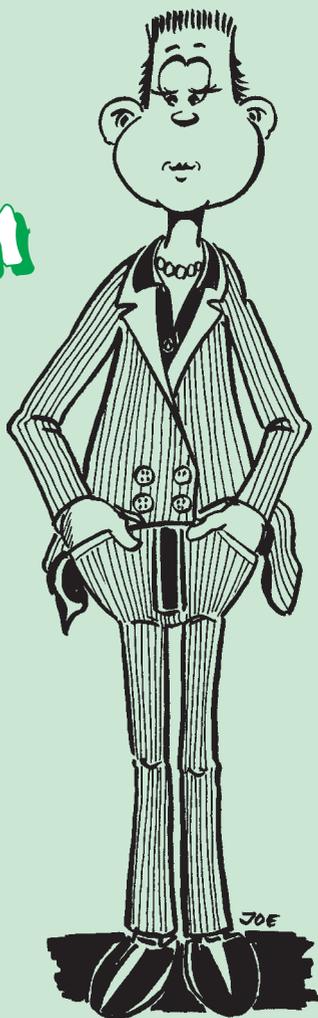
Ziel: den Jugendlichen soll klar werden, dass Paulus ein völlig von Jesus begeisterter Mensch war und dass sich ein Leben mit Jesus lohnt. Denn, ich kann gewiß sein: Gott schenkt mir seine Gnade und seinen Frieden.

„WARUM WERDE ICH NICHT SATT?“

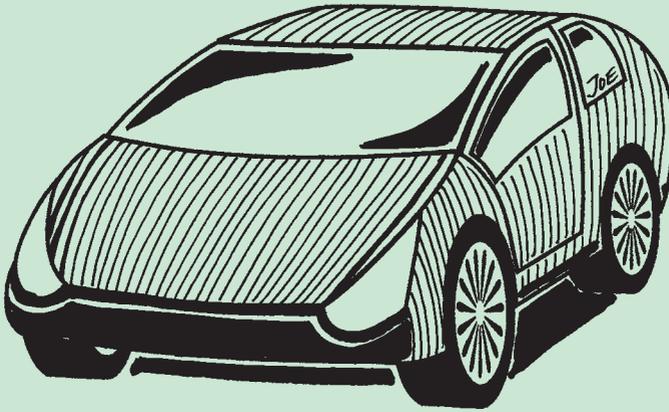
LIEDANDACHT ZU EINEM LIED DER „TOTEN HOSEN“

„Warum werde ich nicht satt?“, brüllt mir Campino, der Sänger der „Toten Hosen“, aus dem Lautsprecher meines Autoradios entgegen. Meine erste Reaktion: ich stelle den Ton leiser und wechsele genervt den Kanal.

Wenige Tage später zappe ich durch die Fernsehkanäle und schon wieder höre ich den aggressiven Refrain der „Toten Hosen“: „Warum werde ich nicht satt?“ Aber dieses Mal höre



ich genauer hin. Das Video, das den Song illustriert, irritiert mich: Ein junger Mann steigt aus einem Auto, von dem viele nur träumen, eine tolle Frau erwartet ihn sehnsüchtig, die Wohnung ist überaus luxuriös ... So habe ich mir Hunger nicht vorgestellt!



In ihrem Lied drücken die Punkrocker das tiefe Erleben vieler Zeitgenossen – egal ob jung oder alt – aus: wir haben alles: vom Handy bis zur Traumfrau, bzw. zum Traummann ... und doch ist vieles nur Kulisse. Das Entscheidende fehlt, nämlich das, was ausfüllt, was zufrieden und glücklich macht. Erbarmungslos halten uns die „Toten Hosen“ den Spiegel entgegen: zu sehen ist eine an vielen Stellen sinn-entleerte, sinnlose Gesellschaft, die sich mit Life-Style und Nachmittags-Talkshows zufrieden zu geben scheint und nicht merkt, dass sie verarmt. Oder merkt sie es doch?

Jesus sagt von sich selbst: „Ich bin das Brot des Lebens. Wer zu mir kommt, den wird nicht hungern; und wer an mich glaubt, den wird nimmermehr dürsten.“ (Joh. 6, 35). Der Glaube an Jesus Christus ist der

Schlüssel zu einem sinn-vollen und verantwortlichen Leben mit allen Chancen und Grenzen. Sein JA macht den Blick hinter die eigene Kulisse ertragbar und befreit uns, die zu sein, die wir eigentlich sind. Selbst die „Toten Hosen“ wissen um diese Dimension des Glaubens, auch wenn sie es anders formulieren als wir. Seit einigen Jahren ziehen sich die Punkrocker von Zeit zu Zeit in die Einsamkeit eines Klosters zurück, um dort prägende Erfahrungen zu machen.



JUGEND- ARBEITSLOSIGKEIT

(K) EIN THEMA FÜR DIE EVANGELISCHE JUGEND?

Einige Worte zur Einführung

An die hohe Zahl von über vier Millionen arbeitslosen Menschen in Deutschland haben wir uns fast schon gewöhnt. Damit ist Arbeitslosigkeit eigentlich zu etwas ganz „Normalem“ geworden. Leider auch für eine wachsende Zahl von Jugendlichen unter 25 Jahren. Für immer mehr Menschen gehören Phasen der Arbeitslosigkeit mittlerweile zu ihrer Erwerbsbiografie dazu.

Soweit so schlecht. Ganz im Gegensatz zu dieser statistischen Normalität steht das persönliche Erleben derer, die von Arbeitslosigkeit betroffen sind. Menschen ohne Erwerbsarbeit befinden sich in einer Ausnahmesituation, die mit besonderen Ängsten und Herausforderungen verbunden ist. Nicht selten verschweigen sie deshalb ihre Situation, um neben der persönlichen existenziellen Betroffenheit nicht auch noch sozial ausgegrenzt zu

werden. Hier stellt sich die Frage, wo arbeitslose Menschen in unseren Kirchengemeinden und in der Evangelischen Jugendarbeit vorkommen. Die Antwort auf diese Frage fiel in der Mitgliederkonferenz der Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Württemberg (AGEJW) eher ernüchternd aus. Kaum jemand konnte berichten, dass arbeitslose Jugendliche in kleiner oder größerer Zahl in der Jugendarbeit des eigenen Verbandes vorkommen. Bei der weiteren Behandlung des Themas waren sich alle einig, dass es eine Sensibilisierung der Evangelischen Jugend für diese Thematik braucht und gleichzeitig eine realistische Perspektive, welchen seelsorgerlichen, praktischen und politischen Beitrag die Evangelische Jugend für junge Menschen ohne Arbeit leisten kann. Diesem Anliegen und diesen Fragen soll dieser Artikel Rechnung tragen.

DIE SITUATION

Im Ausbildungsjahr 2003/2004 wurden von den ausbildenden Betrieben zu wenige Lehrstellen zur Verfügung gestellt. Deshalb tobt derzeit bundesweit eine heftige Debatte über die Einführung einer Ausbildungsplatzabgabe. Die Ausbildungsbetriebe wehren sich unter anderem mit der Begründung, dass viele Jugendliche eh nicht ausbildungsfähig seien

und verweisen auf die Krise im Bildungssystem. Wie auch immer, die Lage stellt sich wie folgt dar:

Seit Mitte 2001 hat sich der abnehmende Trend bei den Arbeitslosenzahlen der Jugendlichen unter 25 Jahren umgekehrt: Von 1998 bis zum Monat Juli 2001 zeigte die Jugendarbeitslosigkeit eine abnehmende Tendenz, seither steigt der Bestand an arbeitslosen Jugendlichen erneut stetig an. Seit September 2000 beträgt die Zunahme, z. B. in Baden-Württemberg 54,8%¹.

Zu berücksichtigen ist in dieser Statistik, dass die Zahl der Jugendlichen ohne Ausbildung in „Warteschleifen“ jeglicher Art (BVJ und andere weiterführende Schulen, Maßnahmen der Arbeitsverwaltung, etc.), hier nicht erscheinen. Am offenkundigsten ist dieses Phänomen beim Berufsvorbereitungsjahr (BVJ) gegeben, das von Jugendlichen ohne Ausbildungsvertrag besucht werden soll. Dessen Schülerzahl liegt im laufenden Schuljahr deutlich höher als noch im vorangegangenen Schuljahr.

Fast die Hälfte der jüngeren Arbeitslosen unter 25 Jahren haben keine abgeschlossene Berufsausbildung, jedoch liegt der Anteil derer mit einer abgeschlossenen Berufsausbildung über diesem Wert. Eine abgeschlossene Berufsausbildung scheint demnach kein Garant (mehr)

für einen direkten Zugang zum Arbeitsmarkt zu sein, ebenso wenig scheint dies speziell eine abgeschlossene betriebliche Ausbildung zu sein.

Seit dem Ausbildungsjahr 2002 wird bei der Zahl neu abgeschlossener Ausbildungsverträge die aktuelle Lage auf dem Ausbildungsstellenmarkt deutlich: Es ist ein gravierender Rückgang an Ausbildungsverträgen zu verzeichnen. Es kann demnach davon ausgegangen werden, dass die aktuelle Lage auf dem Ausbildungsmarkt deutlich kritischer ist, als oben dargestellt. Geht man bei der steigenden Zahl der Schulabgänger und Schulabgängerinnen von einer steigenden Ausbildungsplatznachfrage aus, würde die Angebots-Nachfrage-Relation bei der aktuellen Ausbildungsplatzsituation in Zukunft noch deutlich schlechter ausfallen.

AUSWIRKUNGEN FÜR JUGENDLICHE

Für Jugendliche und junge Erwachsene hat im Zusammenhang mit den aktuellen Entwicklungen des Arbeitsmarktes die Bedeutung der Erwerbsarbeit eher zugenommen. Sie erleben eine Gesellschaft, in der nach wie vor für die allermeisten Menschen die Erwerbsarbeit die

Grundlage der materiellen Existenzsicherung ist. Einer geregelten Arbeit nachzugehen, hat außerdem für viele die Funktion, (Lebens-)Sinn zu stiften, vermittelt soziale Anerkennung, Alltagsstruktur und die Möglichkeit sozialer Kontakte. Für Jugendliche bedeutet dies, dass die Integration in die Erwerbsarbeit, also die Berufswahl, die Wahl des Studienfachs verbunden mit Berufsplanung, die Suche nach einem Ausbildungs- oder Arbeitsplatz, in ihrer Lebensplanung eine zentrale Stelle einnimmt. Trotz der Veränderungen des Arbeitsmarktes orientieren sich junge Männer dabei immer noch an der klassischen „normalen“ Berufsbiografie (Ausbildung, Berufstätigkeit mit keinem oder wenigen Wechseln des Arbeitgebers, Rente). Diese wird auch von immer mehr jungen Frauen angestrebt. Junge Menschen, die an der Schwelle des Übergangs in die Arbeitswelt in ihrer Biografie stolpern oder scheitern, erleben, dass sie diesem Anspruch nach Normalität nicht nachkommen können. Sie erleben Verunsicherungen und Versagensängste, geben sich selbst die Schuld und sind Stigmatisierungen ausgesetzt. Da die ungleiche Verteilung der Chancen auf dem Arbeitsmarkt entsprechend anderer Stigmatisierungen und Diskriminierungen verläuft, häufen sich diese oft: Z. B. haben es junge Menschen mit Migrationshintergrund oft schwerer, einen Ausbildungsplatz zu finden,



PÄDAGOGISCHE, SEELSORGERLICHE UND POLITISCHE HERAUS- FORDERUNGEN

1. Mitten in den Aktivitäten Gesprächszeit und Ruhe zum Nachdenken eröffnen

und werden dann zusätzlich als arbeitslos abgestempelt.

Vor allem junge Menschen, die beim Versuch der Integration in den Arbeitsmarkt auf Schwierigkeiten stoßen, versuchen, durch verstärkte Bemühungen ihre Chancen zu steigern: erhöhte Leistungsbereitschaft, zusätzliche Qualifikationen. Die Fixierung auf Erwerbsarbeit nimmt zu. Da die Erwartungen der Jugendlichen an die Erwerbsarbeit hoch sind, verlieren sie aus ihrer eigenen Perspektive gesehen auch viel, wenn sie arbeitslos sind: neben dem materiellen Verlust sind das Anerkennung und Selbstbestätigung, die Möglichkeit zu Kontakten und einer sinnvollen Tätigkeit nachzugehen.

Längere Arbeitslosigkeit führt zu einer deutlichen Schwächung des Selbstbewusstseins, der resignierten Überzeugung, keinen Einfluss auf das eigene Leben zu haben und zum Verlust erworbener Qualifikationen.

Ohne Frage geht es in kirchlicher Jugendarbeit lebendig und aktiv zu. Und viele Jugendliche nehmen diese Angebote nach wie vor gerne an. Dennoch liegt es in der Verantwortung der Mitarbeitenden, ganz bewusst auch ihre Person und ihre Zeit zur Begegnung anzubieten, Zeiten für Ruhe und Gespräch zu eröffnen. Die Erfahrung zeigt, dass Jugendliche sehr offen über ihre Fragen und Probleme sprechen, wenn man ihr Vertrauen hat und ihnen Gelegenheit gibt, sich über das zu äußern, was sie gerade umtreibt. Wenn aber alles nur aus Aktivität besteht, bleiben solche Gelegenheiten selten. Manchmal hilft es schon, sich einfach mal zu zweit in eine Sitzecke zu setzen oder bei Wanderungen mal zu zweit ein Stück hinter der Gruppe herzugehen. Das hat einmal jemand „Kirche bei Gelegenheit“ genannt - man könnte das auch die pädagogische Dimension von Kirche nennen!

2. Wahrnehmen, was „wirklich“ gesagt wird und das ist oft mehr als gesagt wird...

Jugendliche, und hier nicht nur die Jungs, sind in einem bestimmten Alter vor allem „cool“. Da werden ernsthafte Fragen, die sie beschäftigen, nicht einfach auf den Tisch gelegt oder gar vor allen anderen ausgebreitet. Brennende Fragen werden aber dennoch – manchmal flapsig – benannt, etwa in dem Sinn: „Ich weiß nicht, was ich mal werden will, mir wird schon noch was einfallen“, oder: „Keine Ahnung, was mal aus mir wird, ich werde mich schon durchschlagen“. Das klingt nebensächlich, aber vielleicht verbirgt sich dahinter ein riesenhaftes Problem. Da hilft es, einfach genauer hinzuhören, sich zu überlegen, was gemeint sein könnte und warum dann nicht nachfragen, wie das der oder die Andere meint. Da haben Gleichaltrige übrigens oft ein sehr viel feineres Gespür und werden auch auf größere Offenheit stoßen als die „Profis“. Insofern können sich von einer guten Wahrnehmung aus wichtige Gespräche ergeben - man könnte es auch die seelsorgerliche Dimension von Kirche nennen!

3. Sich mit den Mitarbeitern austauschen, sich bei Experten schlau machen und mit Akteuren vernetzen

Es ist immer sinnvoll, sich mit den anderen in der Jugendarbeit Engagierten über die aktuellen Erfahrungen auszutauschen. Und so ist es ebenso hilfreich, sich beim Thema „Arbeitslosigkeit“ gemeinsam mit den anderen Mitarbeitenden Gedanken darüber zu machen, wie die Situation in der eigenen Gemeinde ist und was man selbst konkret tun kann. In der Regel sind auch die Verantwortlichen einer Gemeinde oder Stadt (Bürgermeisteramt, Schule, Arbeitsamt) gerne bereit, die aktuellen Zahlen über die Arbeitsmarkt- und Lehrstellensituation weiter zu geben. Darüber hinaus gibt es in praktisch jeder größeren Gemeinde inzwischen Arbeitslosen- und Lehrstelleninitiativen, Runde Tische oder regionale Bündnisse zur Vermittlung von Jugendlichen in Ausbildungsverhältnissen. Hier freut man sich sicherlich über ein kirchliches Engagement oder ein öffentliches Projekt. Denn eine besondere Chance hat Kirche nach wie vor: an ihren Ideen können und werden die politisch Verantwortlichen nicht einfach interesselos vorbeigehen, schon aus Imagegründen – man könnte deshalb ein solches Engagement auch die politische Dimension von Kirche nennen.

Eines wäre jedenfalls furchtbar: wenn der oben geschilderte Referent mit seiner „Beschimpfung“ am Ende Recht behalten würde.

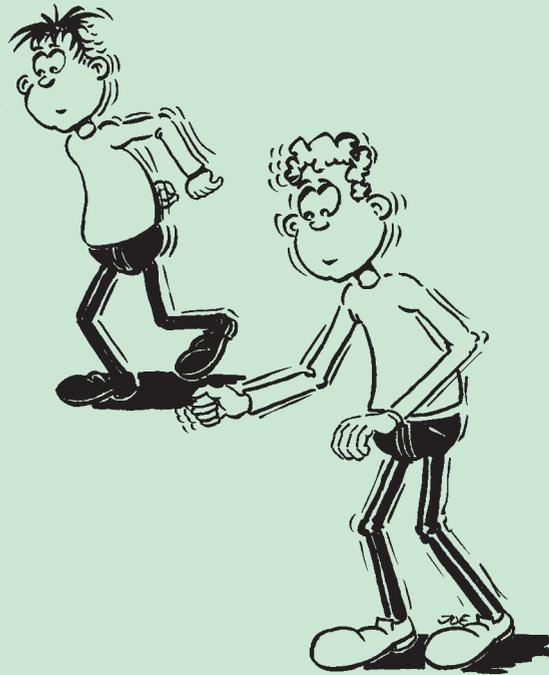
BAUSTEINE FÜR DIE JUGENDARBEIT

Baustein 1: Lebendige Maschine

Dieser spielerische Einstieg eignet sich für kleine wie auch für große Gruppen. Außerdem benötigt man weder Vorbereitungszeit noch Material.

Durchführung

Gruppen von etwa fünf Jugendlichen bekommen die Aufgabe, eine Maschine in einer Fabrikhalle darzustellen. Jedes Mitglied des Teams ist ein Teil der Maschine und führt eine spezifische Bewegung aus. Wie das so ist bei Maschinen sind die Bewegungen monoton, anstrengend und wiederholen sich immer wieder. Dazu macht jedes Teil der Maschine ein eigenes Geräusch. Nach einer Vorbereitungsphase stellt sich zunächst jede Maschine kurz vor. Dann arbeiten alle Maschinen in der Fabrikhalle gleichzeitig: das ergibt einen Lärm! Die Gruppenleiterin oder der Gruppenleiter bestimmt, wann Feierabend ist ...



Es kann sich eine kurze Auswertungsrunde anschließen:

- Wie ging es mir als Maschinenteil?
- Wie geht es Menschen, die an solchen Maschinen arbeiten?

Baustein 2: Mein Auffang-Netz

Den Jugendlichen wird deutlich, welche soziale Unterstützung sie haben.

Vorbereitung und Material

Holzbretter (25 x 25 x 2 cm), Nägel in unterschiedlichen Größen, Wollfäden, Klebeetiketten, Stifte, Hämmmer, Scheren

Durchführung

Die Jugendlichen sollen sich ihr soziales Netz basteln. Dazu werden die Nägel in das Brett geschlagen und anschließend mit Wollfäden verbunden, so dass ein elastisches Netz entsteht.

Beim Arbeiten sollen sich die Jugendlichen überlegen:

- Wer unterstützt mich in meinem Alltag? Von wem erfahre ich Zuwendung?
- Zu wem gehe ich, wenn es mir schlecht geht?
- Wer hilft mir bei Problemen?
- Welche Erwachsenen außerhalb von Familie und Schule unterstützen mich?

Entsprechend können unterschiedlich große Nägel verwendet werden. Die Nägel werden mit Klebeetiketten (auf dem Brett oder als Fähnchen) beschriftet.

Bei der anschließenden Auswertung im Plenum müssen die Bretter nicht im einzelnen vorgestellt werden. Dies kann sinnvoll sein, wenn die Jugendlichen sich kennen und sich eventuell gegenseitig als Nägel bezeichnet haben. Wichtig ist eine allgemeine Sammlung von unterstützenden Personen. Es kann auch benannt werden, wo den Jugendlichen Unterstützung fehlt. Gemeinsam kann überlegt werden, wo sie sich fehlende Unterstützung holen können.



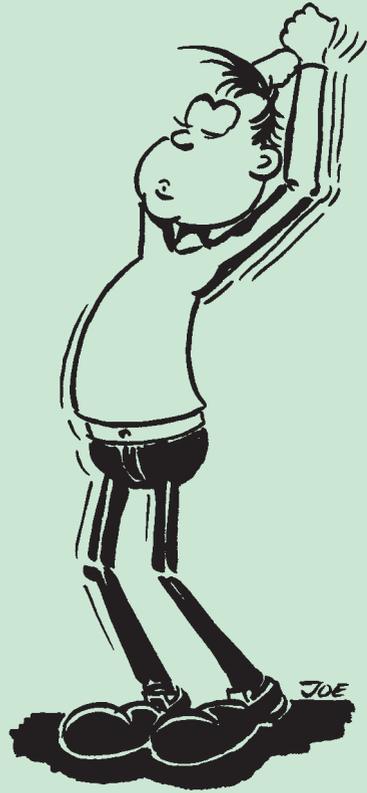
Baustein 3: Umfrage: Was ist Arbeit?²

Vorbereitung und Material

vorbereitete, kopierte Blätter für die Umfrage, Stifte, Plakate

Durchführung

Anhand von vorbereiteten Aussagen wird in der Gruppe eine kurze Umfrage durchgeführt: Was ist Arbeit? Die Jugendlichen kreuzen in Einzelarbeit die Antworten an. Es können auch Bilder von Menschen bei unterschiedlichen Tätigkeiten verwendet werden. Die Ergebnisse werden auf einem Plakat zusammengetragen. Dabei wird nach den Antworten der Mädchen und Jungen differenziert.



Aussagen:

- „Nur eine Tätigkeit, die bezahlt wird, ist Arbeit.“
- „Wer sich nicht anstrengt, arbeitet nicht.“
- „Eine Hausfrau arbeitet nicht.“
- „Wie gearbeitet wird, bestimmt immer der Chef.“
- „Die meisten Menschen arbeiten nur wegen des Geldes.“
- „Ausbildung ist noch keine Arbeit.“
- „In der Freizeit wird nicht gearbeitet.“
- „Die Arbeit von Frauen ist leichter als die von Männern.“
- „Zu einer richtigen Arbeit gehören Maschinen.“
- „Früher war die Arbeit leichter.“
- „Wenn es so weitergeht mit Computern und Robotern, haben wir bald keine Arbeit mehr.“
- „Ein Kind kann nicht arbeiten.“

- „Wer im Büro arbeitet, arbeitet nicht richtig.“
- „Mit dem Eintritt ins Arbeitsleben fängt der Ernst des Lebens an, in der Schule wird nur herumgespielt.“
- „Nach erfolgreich getaner Arbeit bin ich richtig zufrieden.“
- „Nur wer richtig arbeitet, kann auch richtig ausspannen.“
- „Wer arbeitslos ist, ist nur faul.“

Die sich anschließende Diskussion hat zum Ziel, eine gemeinsame Antwort auf folgende Fragen zu finden und auf einem Plakat festzuhalten:

- Was ist Arbeit?
- Was macht Arbeit aus, was unterscheidet sie von anderen Tätigkeiten?
- Was bedeutet mir Arbeit?

Links zu aktuellen Informationen

Bundesagentur für Arbeit:
www.arbeitsagentur.de

Arbeitslosenstatistik
<http://statistik.arbeitsamt.de>

Statistisches Landesamt
www.statistik-bw.de

Quellenangaben

¹ Vgl. Landesjugendbericht Baden-Württemberg für die 13. Legislaturperiode

² Vgl. Ministerium für die Gleichstellung von Frau und Mann, Band 2, 1996, S. 54

THEATER-SPORT

„5-4-3-2-1-
los geht's!“



Kurzbeschreibung

Ob auf einer Freizeit oder an einem normalen Gruppenabend, Theater-sport kommt gut an und geht schwer an die Lachmuskeln. Damit man richtig einsteigt und die Jugendlichen nicht überfordert, ist folgende Auflistung von „laiengeeigneten“ Theatersportdisziplinen und das vorausgehende „Warming up“ eine große Hilfe.

Zeitumfang

Es ist möglich nur eine Theatersport-disziplin zu verwenden oder einen ganzen Abend mit unterschiedlichen Disziplinen zu gestalten.

Wie viele Leute braucht man?

Damit ein bisschen Stimmung aufkommt, sollten mindestens sechs Jugendliche mitspielen (nach oben gibt es fast keine Grenzen). Gespielt wird von zwei oder drei Jugendlichen. Die anderen fungieren als Publikum. Es wird immer wieder abgewechselt.

Material

Es geht auch ganz ohne Material! Noch mehr Spaß macht es allerdings, wenn einige Verkleidungs-utensilien bereitliegen.

Empfehlung für Grundausrüstung:
2 alte Brillen (ohne Brillengläser),
1 Sonnenbrille, 3 verschiedene Hüte bzw. Mützen, 2 Perücken, 1 Jackett,
1 Schürze, 1 Krawatte

Was ist Theatersport?

Theatersport beinhaltet die Kunst des Improvisierens und hat nichts mit Akrobatik oder sportlichem Können zu tun. Der Name entstand daraus, dass oft zwei Teams gegeneinander antreten. Jede Gruppe spielt die gleiche „Theatersportdisziplin“ (es gibt viele verschiedene Disziplinen - eine bewährte Auswahl findet sich in diesem Artikel) und bekommt jeweils einen anderen Titel o. ä. genannt, damit die Szenen sich nicht haargenau gleichen. Nach beiden Darbietungen stimmt das Publikum ab, welche Gruppe besser war, bessere Ideen hatte, interessanter und abwechslungsreicher improvisierte. So kann ein ganzer Abend gestaltet werden, bei dem beide Gruppen quasi im sportlichen Theaterwettbewerb miteinander stehen und am Ende ein Siegerteam hervorgeht.

Für eine Jugendgruppe ist es sinnvoll, nicht gleich im Wettkampfstil einzusteigen, sondern die Theatersportdisziplinen „einfach so“ zu spielen. Oft gibt es zu Beginn noch Unsicherheiten und bei Laien wie auch bei Profis geht auch mal eine Improvisation daneben oder fällt langweiliger aus. Wenn keine Punkte gegeben werden und nicht permanent um die Gunst des Publikums gekämpft werden muss, macht das Theaterspielen und Improvisieren mehr Spaß und es wird meist unverkrampfter und besser

gespielt. Und das Zuschauen macht ebenso Spaß und fasziniert, ob nun zwei Gruppen auftreten oder immer abwechselnde Darsteller.



VORSCHLÄGE FÜR GEEIGNETE „WARMING UP“-METHODEN

Hilfreiche Tipps

- Vor dem Theaterspielen sollte man auf jeden Fall eine kleine „Warming up“-Runde einlegen. Zum einen, um wie beim Sport den Körper zu lockern, zum anderen

aber vor allem, damit die Jugendlichen nicht direkt ins kalte Wasser geworfen werden. Während des „Warming up“ wird die Phantasie angeregt, man kommt ins Herumalbern, die Hemmschwelle senkt sich und die Freude am Theaterspielen und Improvisieren steigt. Wie lange diese Phase dauert und welche Übungen man zusammen stellt, kann ganz auf die eigene Gruppe abgestimmt werden (siehe „Ideen und Anregungen“). Zu beachten wäre nur, dass das „Warming up“ mindestens 2-3 Übungen umfasst und sowohl Körper wie auch Phantasie „aufgewärmt“ werden sollten.

- Wenn irgend möglich – egal ob beim Warming up oder beim Theatersport - sollte die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter sich auch beteiligen und nicht nur vom Rande aus zuschauen. Dadurch bekommen die Spielerinnen und Spieler mehr Lust.

IDEEN UND ANREGUNGEN

Zahlen-Wochentage-Monate-lockern

Alle stehen im Kreis und joggen auf der Stelle, die Sohlen heben sich vom Boden ab. Die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter gibt das Tempo

vor. Nun wird gemeinsam bis 30 gezählt und wieder zurück bis 1, im Tempo wie der „Joggingrhythmus“ (also lieber nicht zu schnell joggen!). Danach die Beine lockern. Nun die Beine nach vorne schleudern, statt der Zahlen die Wochentage durchzählen und zurück. Wieder lockern. Zum Schluss schließlich noch die Beine nach hinten hochschlagen und zurück, dabei die Monate von Januar bis Dezember und wieder zurück bis Januar aufzählen. Lockern, Arme und Beine ausschüteln.

Effekt: Körper lockern, Konzentration fördern, erste Lachanfänge, weil joggen und nachdenken und Monate rückwärts aufsagen meist nicht ganz reibungslos funktioniert.

Name mit Ellbogen schreiben

Alle stehen im Kreis und schreiben den eigenen Namen mit dem Ellbogen in die Luft, anschließend mit dem Knie, mit der Hüfte, mit dem Kopf, mit den Augen (darauf achten, dass immer beide Seiten an die Reihe kommen, um nicht einseitig zu werden: also rechtes und linkes Knie, rechter und linker Ellbogen...).

Effekt: Körperteile bewusst wahrnehmen, Körper lockern, Lachmuskeln herausfordern, weil es ziemlich lustig aussieht (vor allem die i-Punkte...)

Name-Grimasse-Geräusch

Alle stellen sich im Kreis auf. Die erste Person stellt sich vor, nennt den eigenen Namen, zieht eine spezielle Grimasse und macht ein spezielles Geräusch. Nun wiederholen alle anderen gleichzeitig Name, Grimasse und Geräusch. So stellen sich alle der Reihe nach vor. Die Vorstellung wird immer von allen wiederholt.

Effekt: Gesicht lockern, Namen besser einprägen, Hemmungen abbauen, Phantasie fördern.

Grimassen schneiden im Kreis

Alle stellen sich im Kreis auf. A schneidet Nachbarperson B eine Grimasse, B gibt die Grimasse an C weiter, etc. Versuchen, die Grimasse genauso nachzumachen wie der „Vormacher“. Wenn die Grimasse einmal rundum gewandert ist, ist Person B dran, eine Grimasse auf die Reise zu schicken, etc.

Effekt: Gesicht lockern, Phantasie wecken, Hemmungen abbauen.

Gefühlsruf

Alle stellen sich im Kreis auf. Die Spielleiterin oder der Spielleiter ruft eine Person mit Namen aus dem Kreis zu sich. Je nachdem, mit wel-

chem Gefühl der Name gerufen wird, kommt die oder der Gerufene. Z. B. wird der Name laut und zackig gerufen, kommt man im Kommando schritt. Wird er leise und verzagt gerufen, kommt man mit gesenktem Kopf ganz schüchtern und langsam... Durch das Wegrufen entsteht eine Lücke im Kreis. Die Person rechts neben der Lücke darf nun eine andere Person „mit Gefühl“ herbei rufen. Anregung für mögliche Gefühle in der Stimme: zerknirscht, fröhlich, gestresst, traurig, pikiert, ängstlich,...

Effekt: Namen lernen, erste Ausdrucksübung/Gefühlsdarstellung, Konzentration, Reaktion auf andere und Zusammenspiel

Echokreis

Alle stellen sich im Kreis auf und gehen mit 4 Schritten in den Kreis hinein, dabei wird 4 Mal in die Hände geklatscht. Nun sofort wieder mit 4 Schritten rückwärts aus dem Kreis treten. Dabei wieder 4 Mal in die Hände klatschen. Es ist wichtig, darauf zu achten, nicht zu schnell zu werden und einen geeigneten Rhythmus zu finden. Sobald der Rhythmus „sitzt“, sagt (flüstert, zischt, ruft, singt...) Person A beim Weg in den Kreis etwas (Satz, Laut, Wort, Geräusch...), eben diese 4 Taktschläge lang (z. B. „ha-ha-ha-ha“ oder „ich bin glücklich“). Beim

Rückweg wiederholen das die anderen im gleichen Rhythmus und in gleicher Lautstärke. Dasselbe mit Person B, etc. Es ist alles erlaubt, Geräusche, Sätze, Laute,...

Variation: Werden Sätze verwendet, können sie reihum zusammenhängen, eine Geschichte oder Fragen und Antworten bilden (ist für Fortgeschrittene besser geeignet, sehr witzig!). Achtung: Rhythmus halten, nicht schneller werden!

Effekt: Rhythmusgefühl bekommen, Zusammenspiel mit den anderen, Konzentration, Phantasie

Aktivitätenblock

Alle gehen durch den Raum, alle 30-60 Sekunden folgt eine neue Anweisung von der Spielleitung. Wer möchte, kann dazu lebhaftere Musik laufen lassen, die immer für die Spielanweisung kurz leise gedreht wird.

Hier einige Beispiele:

- gelöst durch den Raum gehen, jede und jeder achtet auf sich selbst, dann die Gesichter der anderen betrachten
- im Lotto gewonnen, vor Freude durch den Raum springen (ganz hoch!)
- verschiedene Gangarten ausprobieren (gelöst – gehemmt – wie Marionette – wie Wackelpudding – mit ganz schwerem Koffer - ...)

- unser Traumschiff ist untergegangen, aber zum Glück konnten wir uns retten – auf ein kleines Floß – es ist sehr eng...
- wir befinden uns in einem fremden Land und begrüßen uns auf völlig neue Art, gelöst durch den Raum gehen
- jede und jeder trägt einen hohen Stapel höchst zerbrechlicher Porzellanteller durch den Raum, zu zweit Zeitlupen-Boxkampf durchführen
- Partner oder Partnerin suchen, eine Person ist Marionette, die andere der Marionettenspieler oder -spielerin



- Verwandlung: wir sind Tiere auf dem Bauernhof, die Laute von sich geben
- wir sind ein Orchester bei der Probe
- jeweils 3-5 Personen bilden eine Maschine, die Laute von sich gibt
- wir gehen müde durch den Raum, befinden uns plötzlich in einem Land, in dem das Gehen verboten ist -> neue Arten der Fortbewegung erfinden
- versetzt euch in einen Zwerg und geht als Zwerg weiter
- geht jetzt als Riese weiter
- wir nehmen an einem großen Empfang teil und schütteln viele Hände, immer mehr Hände... alle gehen wieder gelöst durch den Raum
- tragt zu zweit eine Glasscheibe - Vorsicht! Stoßt nicht mit den anderen zusammen!
Auch das noch: es regnet stark! Je zwei Personen quetschen sich unter einen recht kleinen Regenschirm.
- Der Regen wird zum Wolkenbruch. Was nun?
- Die Sonne ist wieder da, wir gehen ruhig im Raum umher.
- Wir treffen Freunde, die wir seit Jahren nicht mehr gesehen haben und begrüßen uns.
- Wir gehen wieder ruhig durch den Raum.
- Die ganze Gruppe ist ein Luftballon. Wir bilden einen engen Kreis, gehen in die Hocke und fassen uns an den Händen. Langsam

wird der Ballon aufgeblasen (alle pusten, gehen langsam höher), bis er platzt.

Effekt: Theaterübungen, Körperausdruck, Mimik, ins Spiel kommen

Spots in Movement

Alle bewegen sich frei im Raum zu Musik. Bei Musikstop wird eine Aufgabe genannt, die pantomimisch zu erfüllen ist:

- Schaufensterbummel
- Schlussverkaufswühltisch
- Besuch eines Cafés
- Kontaktaufnahme in der Disco
- Heimfahrt im voll beladenen Stadtbus, etc.

Effekt: Theaterübungen, Körperausdruck, Mimik, ins Spiel kommen

Verwandlungszentrum

Alle Personen stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises befindet sich das Verwandlungszentrum, ein Stuhl. Dort beginnt die Spielleitung eine Person zu spielen, z. B. ein nervös um sich blickendes Nervenbündel. Auf diese Weise geht er auf eine Jugendliche oder einen Jugendli - chen zu und stellt sich an deren bzw. dessen Platz und wird wieder „normal“. Das Mädchen oder der Junge übernimmt die Rolle des ner-

vösen Nervenbündels und geht so in die Kreismitte und setzt sich auf den Verwandlungsstuhl: Kurz ruhig sitzen bleiben, sich konzentrieren, dann in eine neue Person verwandeln, aufstehen und wieder auf jemanden aus dem Kreis zugehen und die Person „abgeben“.

Effekt: Theaterübung, Gefühl ausdrücken, Phantasie anregen, gutes Beobachten, in verschiedene Rollen schlüpfen

Körperteile auftauen - einfrieren

Rhythmische Musik laufen lassen. Alle stehen „eingefroren“ wie ein Eisklotz da. Die Spielleitung sagt nun die einzelnen Körperteile an, die in Abständen von etwa 15 Sekunden „aufgetaut“ werden: Stirn – Kopf – Finger – Hände – Schultern – Oberkörper – Hüften – Beine – ganzer Körper. Es ist wichtig, darauf zu achten, dass nicht gleich der ganze Körper auftaut, sondern immer nur das genannte Körperteil und die zuvor genannten. Wenn dann der ganze Körper aufgetaut ist und „zappelt“ werden alle Körperteile wieder nach und nach eingefroren.

Effekt: Körperwahrnehmung, körperliche Bewegungsmöglichkeiten entdecken, Anspannung + Entspannung



Basketballspieler

Zuerst bekommen alle einen imaginären Basketball zugeworfen, mit dem sie nun spielen, trippeln, werfen, etc. Dann werden die ganzen unsichtbaren Bälle am Rand in einen unsichtbaren Behälter geworfen. Die Jugendlichen werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Das imaginäre Spielfeld und die Standorte zweier imaginärer Basketballkörbe werden festgelegt. Nun wird mit dem unsichtbaren Basketball gespielt (Spielleitung macht den Einwurf), getrippelt, geworfen, jongliert,...

Achtung: es gibt nur einen imaginären Ball, d. h., ich muss auf die anderen achten, so dass ein Zusammenspiel entsteht.

Effekt: Lockerheit entsteht vor allem bei unregelmäßigen Bewegungen, Körper aufwärmen, ins Spiel kommen, Zusammenspiel mit anderen, Vorstellungsvermögen fördern

Feuerwehr

Die Gruppe bildet eine Kette und lässt vom einen Ende zum anderen die vollen Wasserkübel (imaginär) durchgehen, die zum Löschen ausgeleert werden. Wichtig: Wege einbauen, in denen gerannt werden muss, verschiedene Aufgaben erfinden und verteilen, wortreich und lautstark mitspielen („Feuer“, „schneller“, „wir brauchen mehr Eimer“...). Die leeren Eimer werden natürlich im Eiltempo von 1-2 Personen wieder zur Wasserstelle zurückgebracht. Auf die Sprache achten, hektische Zurufe etc. erwünscht, alle sollen sich in die Situation hinein versetzen! Auch auf das unterschiedliche Gewicht leerer bzw. voller Eimer achten.

Effekt: Lockern, warm werden, ins Spiel kommen, reelle Situationen vor Augen führen und nachspielen

Holzschwert

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe gegenüber der Spielleitung auf. Nun muss jede und jeder in der Gruppe den imaginären „Holzschwert-Bewegungen“ der Spielleitung ausweichen, und zwar so:

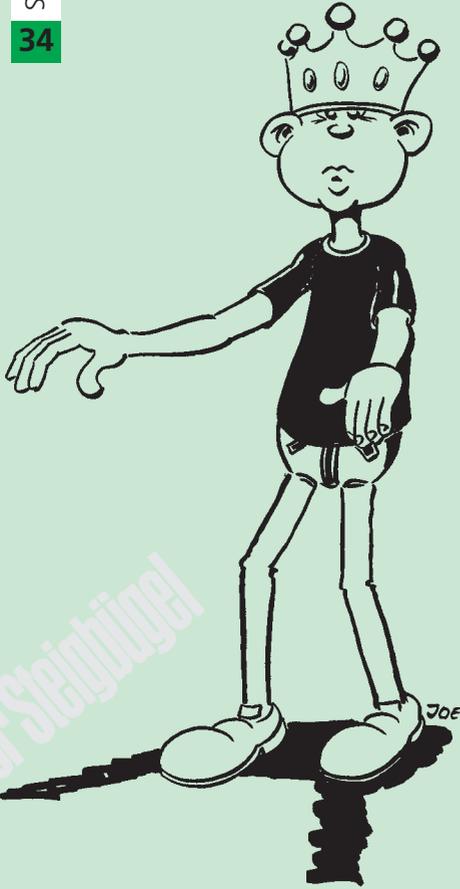
- waagrecht Hieb auf den Kopf: Gruppe duckt sich
- Füße abschlagen: Gruppe hüpf
- Hieb links: Gruppe weicht nach rechts aus
- Hieb rechts: Gruppe weicht nach links aus
- Hieb Mitte: Gruppe teilt sich in der Mitte
- Stich: Gruppe weicht einen Schritt zurück

Nach einer Weile darf ein anderer Mitspieler das Holzschwert übernehmen und die Spielleitung reiht sich in die angegriffene Gruppe.

Effekt: Konzentration, Reaktionsvermögen, Phantasie, ins Spiel kommen, Körper lockern

Follow the king

Alle stellen sich in einer Reihe hintereinander auf und gehen los, nicht zu langsam! Die erste Person bestimmt, auf welche Weise gegangen wird, die anderen machen es nach. Nach einiger Zeit reiht sich die erste Person hinten ein, die Gruppe stoppt nicht, läuft immer weiter,



wer nun vorne steht, bestimmt.
Möglichkeiten: gehen, laufen, hinken, kriechen, über den Boden rollen, in die Hände klatschen beim Laufen, Affengang, witzige Geräusche/Ausrufe während des Gehens, etc.

Effekt: Phantasie, Körper lockern und aufwärmen

VORSCHLÄGE FÜR GEEIGNETE THEATER-SPORT-DISZIPLINEN

Hilfreiche Tipps

- **Der Anfang**

Zuerst müssen Freiwillige gefunden werden, die die folgende Theatersportdisziplin, z. B. Armrede oder ABC-Impro spielen. Sind diese gefunden, braucht es noch eine Hilfe vom Publikum, z. B. einen Titel für die Szene, Berufe der Darsteller oder einen Ort, an dem das Ganze stattfindet, etc. Nähere Anregungen dazu weiter unten unter „Publikumsvorgaben“. Diese Publikumsvorgaben haben zum einen den Sinn, dass man eine Szene nicht vorher absprechen kann, sondern wirklich frei und spontan zu diesen Vorgaben improvisieren muss und das Publikum dafür einen „Beweis“ hat. Außerdem ist das Publikum so mit einbezogen und lebt viel mehr in der Szene mit. Vor allem aber ist eine „Einschränkung“ für die Akteure eine Hilfe, weil durch einen Titel, Ort o. ä. Assoziationen freigesetzt werden und das Spiel leichter beginnen kann, als wenn man nicht weiß, wo anfangen und wo aufhören.

- **Publikumsvorgaben**

Da manche Publikumsvorgaben zu kompliziert sind (oberste Regel: lieber einfache Titel wie „Geburtsvorbereitung der Walfische“ nehmen als krampfhaft witzige und lange wie z. B. „Das Sozialverhalten von Goldfischen in Meerwasseraquarien während der Paarungszeit“), werden von der Spielleitung immer 2 bis 3 Titel, Orte, o.ä. vom Publikum verlangt und die Akteure dürfen nun einen davon aussuchen. Kaum ist dies geschehen, zählen Spielleitung und Publikum gemeinsam ein: „5-4-3-2-1-los geht's!“ In dieser kurzen Zeit können die Jugendlichen sich noch schnell eine Verkleidung (Krawatte, Perücke o. ä.) oder eine Requisite (Plastikblumenstrauß, Besen...) holen (am besten übersichtlich am hinteren Teil der Bühne auslegen), und bei „los geht's“ muss die Szene beginnen.

- **Das Ende**

Fast jede Theatersportdisziplin ist zeitlich beschränkt, denn wenn eine Szene zu lang wird, wird sie langweilig. Die Spielleitung hat die Aufgabe, die Zeit zu stoppen, muss dies aber nicht zu penetrant handhaben. Wenn die zeitliche Begrenzung 1 Minute ist, und nach Ablauf der einen Minute gerade noch ein Schlusssatz gesagt wird, so wird dieser natürlich abgewartet. Als Schlusssignal bieten sich laute Signale an, z. B.

eine Trillerpfeife, eine Tröte o. ä. Damit die Spielenden auch eine Ahnung haben, wie viel Zeit ihnen noch zur Verfügung steht, geht die Spielleitung 10 Sekunden vor Ende gebückt auf die Bühne zu und hält beide Hände gespreizt hoch, als Zeichen für 10 Sekunden. Jetzt wissen die Jugendlichen, dass sie zum Ende kommen müssen und können noch einen schönen Schlusssatz sagen, eine Pointe einbauen o. ä.

- **Wie oft?**

Häufigkeit der Theatersportdisziplinen: Am besten mit wenigen Disziplinen einsteigen und nicht eine nach der anderen neu einführen. Nach dem ersten Spielen haben viele erst begriffen, wie diese Theatersportdisziplin funktioniert, und da ja jedes Mal neue Publikumsvorgaben und möglichst auch neue Spieler drankommen, wird es nicht gleich langweilig. Andererseits sollte man natürlich auch nicht einen ganzen Abend lang nur Armreden halten...

- **Schwierigkeitsgrade**

Damit die Spielfreude erhalten bleibt, ist es wichtig, dass man mit einfacheren Theatersportdisziplinen einsteigt. Deshalb sind die folgenden Vorschläge nach Schwierigkeitsgraden geordnet. Zuerst werden die leichteren Disziplinen beschrieben, später dann die für Fortgeschrittene.



Armrede

Eine Person steht vorne, Hände in den Hosentaschen, die andere Person steht hinter ihr und steckt die Arme durch die der vorderen Person durch. Die „Sichtbare Person“ hält eine Rede zu dem vom Publikum gewünschten Thema, die Arme der hintenstehenden Person unterstreichen den Vortrag und geben (verrückte) neue Impulse, ziehen die Hose hoch, strubbeln im Haar, nehmen die Brille ab, etc.

Zeitbeschränkung: 1 Minute, 10 Sekunden vor Ende Zeichen geben, dann abhupen.

Technik
der Spielregeln

Publikumsvorgabe: einen Titel für den Vortrag (z. B. der Sternenhimmel, das Traumauto, die Zukunft als Zirkusartist, die Regenwurmehe...)

Variation: Armrede mit einzubauenden Wörtern, die auch vom Publikum genannt und gut sichtbar auf einem Flip Chart aufgeschrieben werden (z. B.: Safari, Klobürste, Scheitel, Ambosssammlung, ...). Nicht zu viele Wörter nehmen!

Zettel auflesen

Die Spielleiterin oder der Spielleiter bringt vorbereitete Zettel mit, auf denen die unterschiedlichsten Sätze stehen (alles ist möglich: Sprichwörter, Alltagssätze, berühmte Zitate, Sorgen...), oder die Jugendlichen überlegen sich Sätze und schreiben diese auf. (Schmale Zettelstreifen verwenden und nur ein Mal zusammenfalten) Eine Spontanszene wird gespielt, Titel und evtl. die Personen



oder den Ort vorgeben. Die Zettel mit den Sätzen liegen auf dem Boden. Während des Spielens immer wieder einen Zettel aufheben und den Satz ins Spiel einbauen, nicht vorher öffnen. Einleitende Sätze sind z. B. „da dachte ich:“, „ich habe gelesen:“, „plötzlich schoss mir durch den Kopf“,...

Zeitbeschränkung: 90 Sekunden, 10 Sekunden vor Ende Zeichen geben, dann abhupen.

Publikumsvorgabe: Titel, evtl. Personen (Beruf oder Name) oder Ort, oder außergewöhnliches Hobby...

ABC-Improvisation

Zwei Akteure bekommen vom Publikum eine Situation, einen Ort oder ... genannt und entwickeln eine Spontanszene. Dabei muss jeder neue Satz mit dem nächsten Buchstaben des Alphabets beginnen. Bsp: „Aaah, Karl, schön dich zu sehen!“ - „Berta, hallo. Du, hast du auch schon gehört, dass unser Friseur Kopfläuse hat?“ - „Cremen hilft da, sage ich dir, cremen!“ - „Das ist eine gute Idee, aber...“

Zeitbeschränkung: keine, da Ende und Abhupen nach dem „Z-Satz“.

Publikumsvorgabe: Titel, Ort, peinliches Missgeschick oder Familienfest,...

Tipp: evtl. vorher Wörter sammeln für schwierige Buchstaben wie Cäsar, Chrrrr, Quark, Quatsch, Xelsbrot, Xanthippe, Xylophon, Yippieh, Yeah, Yes...

Freece

Person A und B beginnen eine Szene. Beim Hupen der Spielleitung wird die gerade eingenommene Haltung eingefroren. Person A wird nun ausgetauscht von Person C. Das heißt, Person C nimmt genau den gleichen Platz und die gleiche Haltung ein wie A. A setzt sich in die Zuschauerreihe oder an den Bühnenrand. Nun beginnen nach dem Hupzeichen die Personen B und C eine völlig neue Szene mit ganz anderer Thematik, aber eben beginnend aus dieser Haltung heraus. Zum Beispiel kniete in der ersten Szene Person A vor Person B und bettelte um Schokolade. Die zweite Szene beginnt nun auch so, dass C vor B kniet, aber diesmal sagt B „und hier bitte auch noch putzen“, oder „ist hier auch der Holzwurm im Parkett?“... Die neue Szene wird gespielt, bis wieder die Hupe ertönt (nicht zu lange spielen lassen, ca. 20-30 Sek., je nach Szene) und die beiden Akteure „einfrieren“. Nun wird Person B durch Person D ausgetauscht und eine neue Szene eingehupt. Besonders witzig ist dies am Ende eines Abends, wenn man in die Freece-Szenen die Themen des

Abends noch mal einbaut und in Erinnerung ruft.

Zeitbeschränkung: keine, Ende und Abhupen, wenn alle 1 oder 2 Mal dran waren oder wenn eine besonders witzige Pointe gefallen ist.

Publikumsvorgabe: nur für die allererste Szene.

„Ich bin eine Tanksäule...“

Aus dem Publikum wird ein Gegenstand genannt – z. B. „was ich schon immer mal erben wollte“. Person A springt auf die Bühne und stellt den Gegenstand dar. „Ich bin ein Mercedes SL“. Person B springt auf die Bühne und assoziiert dazu passend einen weiteren Gegenstand, ein Gefühl, ... und stellt diesen oder dieses dar, z. B. „Ich bin eine Tanksäule“. Person C ebenso, z. B. „Ich bin das Gas“.

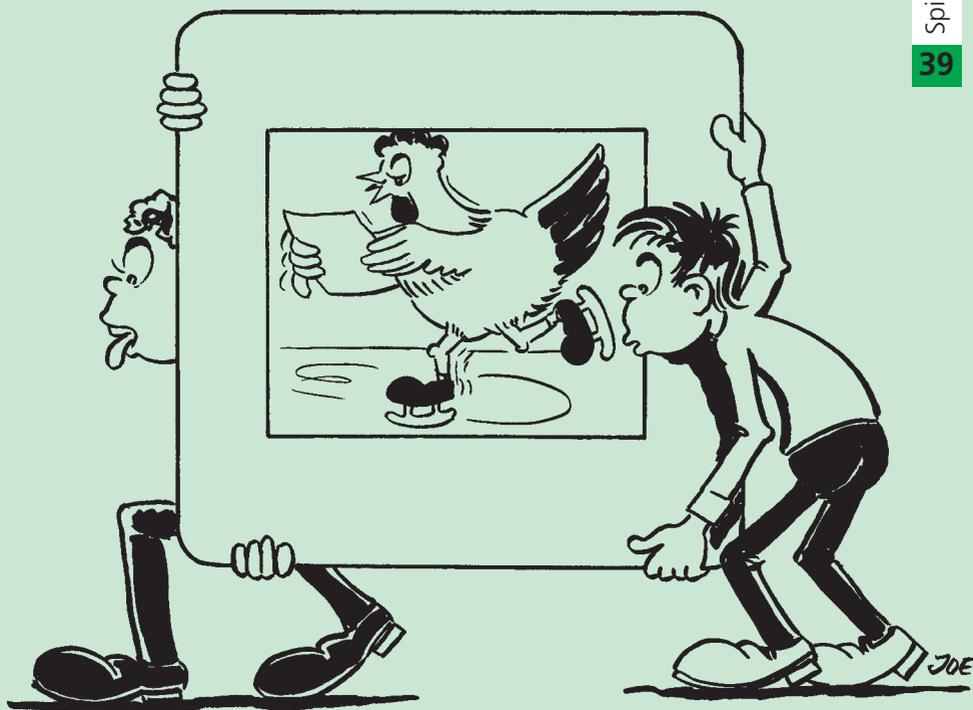
Person A geht ab und sagt: „Ich bin ein Mercedes SL und nehme die Tanksäule (oder das Gas) mit.“ Der genannte Akteur geht mit ab. Die übrig gebliebene Person stellt noch mal dar, was sie ist und wiederholt es: „Ich bin das Gas“. Person D springt dazu und überlegt sich etwas Neues, z. B. „Ich bin das Feuerzeug.“ Möglich sind auch abstrakte Begriffe, z. B. „Ich bin die Gesundheitsreform“ oder „Ich bin die Dummheit“... Ende nach Belieben – sehr witzig!

Zeitbeschränkung: keine, Ende und Abhupen nach Belieben, wenn man keine Lust mehr hat, wenn ein besonders guter Lacher kam oder wenn jemand z. B. die Uhr darstellt und die Spielleitung dazuspringt und sagt „...und ich bin das Ende“.

Publikumsvorgabe: erster Gegenstand, z. B. was ich schon immer mal erben wollte oder Küchenutensil

Diashow

Immer 4-5 Jugendliche tun sich zusammen und bilden ein Team. Die Spielleitung nennt nun den Titel eines Dias, das die Jugendlichen in einem Standbild darstellen sollen. Dies kann zum einen eine Personendarstellung sein (z. B. „Schlange vor der Kinokasse“ -> alle stellen sich in einer Schlange auf, eine Jugendliche mimt eine Person, die wartet; andere zwei unterhalten sich, einer stellt einen dar, der einem anderen die Geldbörse aus der Tasche klauen will, etc.), zum anderen aber auch Gegenstände, Tiere o. ä. (z. B. ein Mann liegt unter einem Sonnenschirm, ein Rabe sitzt zu seinen Füßen - auch Sonnenschirm und Rabe werden dargestellt). Sobald die Spielleitung den Titel des Dias genannt hat, muss das Bild so schnell wie möglich nachgestellt werden. (Zu Beginn ist noch erlaubt sich abzusprechen, wer was darstellt, mit



der Zeit soll immer schneller reagiert und ohne verbale Absprachen gearbeitet werden.) Sobald das Bild fertig ist, wird es so wie es ist eingefroren, bis die Spielleitung in die Hände klatscht. Dann kurz ausschütteln, locker machen und neues Dia stellen.

Vorschläge für Diaszenen (beliebig erweiterbar...): auf dem Fußballplatz, am Wartesteg des Bahnhofs, vorm Kiosk, auf der Eisbahn, vorm Traualtar, im Zoo (vor und hinter dem Affenkäfig), im Hühnerstall, ein Pärchen vor dem Fernseher, ein Liebespaar auf der Parkbank, daneben sitzt ein alter Mann mit einem Dackel,...

Variation: Auf Anweisung der Spielleitung beginnt die eingefrorene Diaszene zu leben, eine Spontanszene zu dem Diathema wird gespielt, aus der eingenommenen Haltung heraus – so lange, bis abgehupt wird.

Effekt: Diese Diashowübung hilft, sich schnell Situationen, Personen und Charaktere vorzustellen und sich hineinzufinden. Außerdem kann man nicht mehr für sich alleine agieren, sondern muss die eigenen Ideen mit denen der Gruppe abstimmen.

Dolmetscherszene

Zwei Personen: ein ausländischer Vortragshalter und eine Dolmetscherin. Zu einem Thema aus dem Publikum wird ein Vortrag gehalten, in einer Sprache, die auch das Publikum angibt oder die die Spielleitung wählt (auch Kauderwelsch möglich, Pseudo-Russisch,...) Der Vortragshalter spricht einige Sätze und unterstreicht sie mit Gebärden, Armgefuchtel, 1., 2., 3. o. ä., dann schaltet sich die Dolmetscherin ein und übersetzt mit ernster und gewissenhafter Miene (z. B. „Rädüeldüd, aba kalamusch die daschda pool!“ - „Herr Krahl ist der Ansicht, dass die Wasserqualität entscheidenden Einfluss auf die Froschlaichkonsistenz hat. Er führt hierfür mehrere medizinische Gutachten an.“

Zeitbeschränkung: 60-90 Sek.

Publikumsvorgabe: Vortragsthema oder siehe Anregungen unter Publikumsvorgaben weiter unten!

THEATERSPORTDISZIPLINEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Gebärdensprache-Simultan-Übersetzung

Drei Personen: ein Interviewer, einer, der interviewt wird (über ein interessantes Thema-Publikumsvorgabe).

Parallel übersetzt eine dritte Person lautlos mit erfundener Gebärdensprache das Interview – mit möglichst originellen und passenden Gebärden und passender Mimik.

Zeitbeschränkung: 90 Sekunden

Publikumsvorgabe: Thema oder siehe Anregungen unter Publikumsvorgaben weiter unten!

Kauderwelsch-Hup-Szene

Eine Szene wird frei improvisiert und „normal“ gesprochen, sobald es hupt, reden alle in Kauderwelsch (Nonsenssprache, die es gar nicht gibt, z. B. Habala baschka nadaschda lalala!), oder eine Witzsprache, die Ähnlichkeiten mit einer echten hat, z. B. Pseudo-russisch: „Nastrowje Gorbatschow Wodka bur-schka?“) weiter. Wenn es wieder hupt, wird wieder in normaler Sprache gesprochen. Der Witz an der Szene ist, dass man berücksichtigen muss, dass das Gespräch und die Handlung mittlerweile weitergegangen sind! Besonders witzig ist es, wenn mitten im Satz die Sprache gewechselt wird.

Zeitbeschränkung: 60-90 Sek.

Publikumsvorgabe: siehe Anregungen unter Publikumsvorgaben weiter unten!



Das klingt nach einem Lied

Eine Szene wird gespielt. Immer, wenn Ruf der Spielleitung: "Das klingt nach einem Lied!" zu hören ist, muss gesungen werden (ein bekanntes Lied, das hier gerade passt, oder ein selbst erfundenes...). Das Lied muss nicht lang sein.

Besonders witzig wird es, wenn die Spielpartnerin oder der Spielpartner manchmal mit einstimmt und den Refrain mitsingt (nicht immer, nimmt den Witz weg) oder eine wiederholende Backgroundstimme mimit...

Zeitbeschränkung: 60-90 Sek.

Publikumsvorgabe: siehe Anregungen unter Publikumsvorgaben weiter unten!

Reimtheater

Für 2 Personen. Es darf nur in Reimen geredet werden, z. B. „Hallo Ralf, schön, dich zu sehen, wollen wir ein Stück zusammen gehen?“ – „Ach je, ich habe keine Zeit, denn mein Auto ist noch nicht bereit. Es ist kaputt, komm hör dirs an, ob man da was machen kann?“... (Möglich ist auch, ein Märchen in Reimen nachzuspielen.)

Tipp: Wenn ein Akteur einen Satz begonnen hat und „hängt“, kann der oder die andere auch reimend weiter machen; außerdem sind Wortverbiegungen ab und zu erlaubt, z. B. „Ich friere hier so in der Kälte – ähhh...“ – „ach, so ist das auf dieser Welte...“.

Zeitbeschränkung: 60-90 Sek.

Publikumsvorgabe: erster Satz, Titel oder siehe Anregungen unter Publikumsvorgaben weiter unten!

Endlos-Hup-Geschichte

4-5 Jugendliche stellen sich in einer Reihe auf und erzählen eine Geschichte. Es beginnt die Person, auf die die Spielleiterin oder der Spielleiter zeigt und ihr oder ihm „zuhupt“. Sobald der Finger auf eine andere Person zeigt (plus Hupe), erzählt diese Person weiter, auch wenn es mitten im Satz ist. Die

Erzählung sollte flüssig fortgeführt werden, es darf nicht jede Person eine neue Geschichte beginnen. Z. B. Die lila Kuh sonnte sich auf der Dachterrasse des Sporthotels, und machte sich einen schönen Tag. Doch plötzlich - fielen einige Regentropfen... Beim Wechseln der Erzählenden darf keine Pause entstehen, es muss spontan weiter erzählt werden. Der Schwierigkeitsgrad kann nach einer Weile noch erhöht werden durch das Verbot von Füllwörtern wie "und" oder "die". Vorsicht, das klappt nur bei Profis.

Tip: Damit die Geschichte nicht zu langweilig wird, möglichst immer wieder einen angefangenen Satz unerwartet zu Ende bringen und damit eine neue Wendung in die Geschichte bringen. Darauf achten, dass beim Wechsel keine Worte wiederholt werden, z. B. falsch: „sagte die Kuh: hallo, ich bin die...“
- „...ich bin die Brunhilde“; richtig:
„sagte die Kuh: hallo, ich bin die...“
- „...Brunhilde und möchte hier einen Tanzkurs machen“.

Zeitbeschränkung: je nach Witzigkeit der Geschichte und einem passenden Schluss. Wenn es zu lange dauert und kein passendes Ende in Sicht ist, kann die Spielleitung auch unterbrechen und sagen: „und drei Tage später konnte die Kuh tanzen und zum Schluss hören wir nun die Moral der Geschichte in einem Vier-

zeiler: - und wieder auf einen Spieler zeigen...“

Publikumsvorgabe: Thema und das erste Wort oder siehe Anregungen unter Publikumsvorgaben weiter unten!

PUBLIKUMSVORGABEN

Wie schon erwähnt, sollen die Publikumsvorgaben zeigen, dass man eine Szene nicht vorher absprechen kann, sondern wirklich frei und spontan zu diesen Vorgaben improvisieren muss. Das Publikum ist stärker miteinbezogen und die Vorgaben sind für die Akteure eine Hilfe, weil durch einen Titel, Ort o. ä. Assoziationen freigesetzt werden und das Spiel leichter beginnen kann, als wenn man nicht weiß, wo anfangen und wo aufhören.

Je nach Theatersportdisziplin sucht man sich eine oder zwei Publikumsvorgaben aus folgender Liste aus und erfragt sie vom Publikum. Auch hier sollte man darauf achten, wie hoch man den Schwierigkeitsgrad ansetzen kann. Es ist leichter, eine Szene an einem vorgegebenen Ort zu improvisieren oder zu spielen, welches Missgeschick einem passiert ist, welches außergewöhnliche Hobby man hat, als wenn man das Genre „griechische Sage“ oder „Shakespeare“ darstellen soll!

WO?

- Ort (Baustelle, U-Bahn, Atlantis, Kühlschrank...)
- Zeit (Jahresangabe, Tageszeit, Mittelalter, Zukunft...)

WER?

- Rollen (berühmte Persönlichkeit, Tier...)
- Einstellungen der Spieler zueinander
- Emotionen
- Berufe
- Charaktere
- Namen
- Schwäche der Personen

WAS?

- Genre (siehe Liste)
- Titel (Rosie ist raus, Das Schweigen der Meerschweinchen...)
- Schlagzeile aus Tageszeitung
- 1-5 Aktivitäten, die irgendwann vorkommen müssen (ein Kind muss gestreichelt werden, ein Bier muss bestellt werden...)
- typischer Haushaltsgegenstand
- Festanlass
- Sport
- Hobby
- Missgeschick
- Gegenstand, den man gerne erben würde

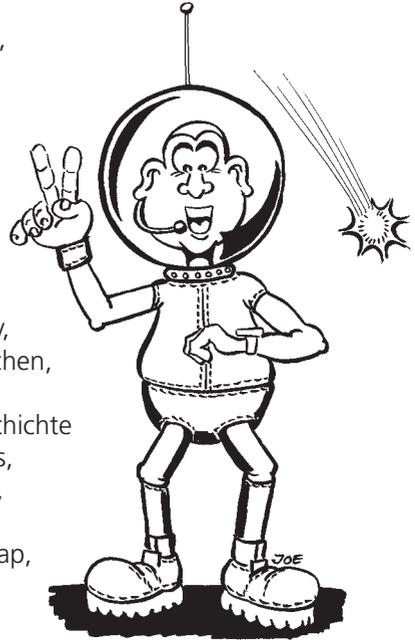
WIE?

- gereimt oder gedichtet
- gesungen und/oder getanzt
- pantomimisch
- 3 Verhaltensregeln (nie „Ja“ sagen, Tick...)
- Kauderwelschsprache
- Schluss vorgegeben
- erster Satz vorgegeben



GENRES:

- Literatur: von Shakespeare bis Brecht, von Märchen bis Comic...
- Frauenthemen: Arztroman, Liebesgeschichte, Frauenroman, Amazonen-Power...
- Männerthemen: Kriegsfilm, Western, Krimi, Gangster-, Horror-, Piratenfilm, Splatter-Movie, Spionage
- Klassiker: griechische Sage, Bibelstory, Abenteuer, Superman, Tarzan, Märchen, Gute-Nacht-Geschichte, Fantasy
- Modern: Science Fiction, Bandengeschichte
- Avantgarde: Performance, Dadaismus, modernes Theater, Tanztheater, Oper, Musical
- Fernsehen: Werbejingle, Comedy, Soap, Show, Diskussion, Nachrichten, Stummfilm

**Literaturtipps**

- „Theatersport und Improtheater“, Marianne Miami Andersen, Buschfunk-Verlag
- „Show ab“, Doug Nunn, Buschfunk-Verlag
- „Improvisation und Theater“, Keith Johnstone, Alexander Verlag Berlin

Na dann mal viel Spaß und: „5 – 4 – 3 – 2 – 1 – los geht's!“

MUSCHEL- FIEBER

SPIELE MIT MUSCHELN



Idee

Muscheln - genauer gesagt, Schalen von Muscheln - eignen sich bestens zum Spielen. Gerade in den Sommermonaten finden viele Freizeiten am Meer statt. Dort können direkt vor Ort am Strand die Muscheln gesammelt und die Spiele durchgeführt werden.

Die Muschelspiele lassen sich aber auch sehr gut fern ab von Strand und Meer im Gruppenraum spielen. Sie eignen sich besonders für den ersten Treff oder eine der ersten Gruppenstunden nach den Sommerferien. In diesem Fall muss die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter nur rechtzeitig dafür sorgen, dass genügend Muscheln zum Spielen vorhanden sind. Tipp: Einfach vor den Ferien jemand fragen, der oder die am Meer Urlaub macht, ob er oder sie eine große Plastiktüte voll Muscheln mitbringt!

Die Muschelspiele lassen sich gleichermaßen „abendfüllend“ als Programmpunkt einsetzen als auch als ein „Mosaikstein“ im Rahmen eines Ferienrückblicks oder als Station bei einem Strand- oder Geländespiel. Je nach der zur Verfügung stehenden Zeit können die einzelnen Spiele mehr oder weniger häufig gespielt werden.

Grundsätzlich können die Muschelspiele auch einzeln („jeder gegen jeden“) gespielt werden. Es empfiehlt sich jedoch, die Jugendlichen in verschiedene Gruppen mit jeweils drei bis fünf Personen einzuteilen.

Die nachfolgenden Spiele sind Anregungen und Vorschläge. Muscheln laden geradezu ein, sich Spiele auszudenken und diese auszuprobieren!

Vorbereitung

Die Muschelspiele erfordern - wenn und soweit eine ausreichende Anzahl von Muscheln gesammelt wurde - nur eine geringe Vorbereitung.

Am einfachsten ist es, wenn für jedes Spiel andere Muscheln verwendet werden. Dann können nämlich die für das jeweilige Spiel benötigten Muscheln in jeweils einer besonderen Tüte oder Schachtel sortiert bereitgehalten werden.

Wenn und soweit eine weitere Vorbereitung erforderlich ist, ist dies bei der jeweiligen Spielbeschreibung vermerkt.

SPIELVORSCHLÄGE

Muschel-Lauf

Staffellauf, bei dem eine Muschel auf der Stirn balanciert werden muss. Wenn die Muschel herunterfällt, muss der Spielende drei Meter zurück (alternativ: zum Start/zur Wendemarke zurück).

Wertung: Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten im Ziel ist.

Material: je Gruppe eine Muschel, einige Reservemuscheln

Muschel-Frisbee

Es wird ein Zielpunkt markiert (z. B. Kerzenständer auf den Boden stellen). Von einer Startlinie, die ca. 3 bis 5 Meter vom Zielpunkt entfernt ist, werden nun abwechselnd Muscheln geworfen. Gewonnen hat die Gruppe, die ihre Muscheln möglichst nahe am Zielpunkt platzieren konnte.

Tipp: Je mehr mitspielen, desto weiter sollte der Zielpunkt entfernt sein.

Wertung: nächste Muschel 10 Punkte, zweitnächste 9 Punkte usw. Gewonnen hat die Gruppe mit der höchsten Punktzahl.

Material: für jede Person ca. 3 Muscheln, d. h. je Gruppe ca. 15 Muscheln, Meterstab oder Maßband



Muschel-Montagsmaler

Jeweils eine Person legt einen Gegenstand mit Muscheln. Die anderen Jugendlichen der Gruppe raten den Begriff. Beispiele für geeignete Begriffe: Banane, Schirm, Welle, Stieleis, Schiff, Luftballon, Fisch, Anker, Uhr, Sonne, Wolke, Schaufel, Baum,...

Wertung: Gewonnen hat die Gruppe, die innerhalb einer bestimmten Zeit (z. B. 3 Minuten) die meisten Begriffe erraten hat.

Material: ca. 50 bis 100 Muscheln, evtl. dunkler Tonkarton als Unterlage

Muschel-Sack

In eine Jute-Einkaufstasche werden jeweils zwei zusammenpassende Hälften von 8 bis 12 verschiedenen Muschelarten gelegt. Reihum darf nun jeweils eine Person eine bestimmte Zeit lang (15 bis 30 Sekunden) in die Tasche greifen und ein passendes Paar suchen.

Tipp: Falls nicht genügend verschiedene Muschelarten vorhanden sind, können hilfsweise auch von einer Art Paare in unterschiedlicher Größe verwendet werden.

Wertung: Für jedes gefundene Paar erhält die Gruppe einen Punkt.

Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte erzielt.

Material: jeweils zwei Hälften von 8 bis 12 verschiedenen Muschelarten

Muschel-Bild

Jede Gruppe hat die Aufgabe, mit Muscheln ein möglichst schönes Bild zu gestalten. Dabei kann ein bestimmtes Thema vorgegeben werden (z. B. „Das schönste Tier der Welt“ oder „möglichste schönes Muster“) oder dies den Gruppen freigestellt sein. Je größer das Bild sein soll, desto mehr Zeit wird benötigt. Bei einer Spieldauer von 15 Minuten sollte die Fläche 1 qm nicht übersteigen.



Tipp: Dieses Spiel eignet sich besonders für die Durchführung am Strand, da dann die Gruppen als Teil des Spiels die von ihnen benötigten Muscheln selbst suchen können.

Wertung: je nach Kreativität oder Originalität des Werks nach Ermessen der Spielleitung.

Material: für jede Gruppe möglichst eine große Plastiktüte mit unterschiedlichen Muscheln

Muschel-Roulette

Es wird folgender Spielplan vergrößert auf den Boden gelegt bzw. in den Sand gemalt:

	1 *	2 *	3 *	4 *	5 *	6 *
1 *						
2 *						
3 *						
4 *						
5 *						
6 *						

- * Würfel 1 (z. B. roter Würfel)
- ** Würfel 2 (z. B. grüner Würfel)

Jede Gruppe darf zu Beginn reihum jeweils eine von fünf Muscheln setzen. Jede der fünf Muscheln muss auf ein anderes Feld gesetzt werden. Wenn alle Gruppen alle ihre Muscheln gesetzt haben, wird gewürfelt. Für jede Muschel, die sich in einer der beiden gewürfelten Reihen befindet, erhält die Gruppe einen Punkt. Wenn sich eine Muschel im Schnittpunkt der beiden gewürfelten Reihen befindet, erhält die Gruppe zehn Punkte. Wenn Muscheln von mehreren Gruppen auf einem Feld liegen, müssen sich die Gruppen die Punkte für dieses Feld teilen.

Wertung: Gewonnen hat die Gruppe, die nach mehreren Runden die meisten Punkte erzielt hat.

Material: für jede Gruppe fünf Muscheln einer besonderen Art, zwei unterschiedliche Würfel (möglichst große Schaumstoffwürfel)

DIE VERBIN- DUNG MACHT'S

ÜBUNGEN UND SPIELIDEEN
ZUM THEMA „SEIL UND KNOTEN“



Vorbemerkung

Paul Fischer schrieb im Steigbügel Nummer 252 einen umfangreichen Artikel zum Thema „Seil und Knoten“. Seine Informationen, vor allem seine Zeichnungen verwende ich im folgenden Vorschlag. Der Schwerpunkt des Abends liegt jetzt auf dem Einüben von einigen wichtigen Knoten und Anwendungen in Form von Spielen. Wer ganz ausführliche Informationen will (z. B. auch über die Herstellung von Seilen), müsste sich den Steigbügel Nummer 252 besorgen (Pfarramt oder ältere Mitarbeiter oder beim Bezirksjugendwerk; er ist aber auch auf der Steigbügel CD ROM zu finden).

Material

Im Baumarkt oder Fachgeschäft ein Knäuel Bindfaden (Stärke 3 oder 4 mm) kaufen. Jedes Gruppenmitglied erhält zwei Stücke mit etwa 40 cm Länge. Weiter habe ich mir drei jeweils ein Meter lange Holzstäbe (Stärke etwa 1 cm) besorgt (im Baumarkt sind das Stäbe, um Holzdübel, sprich Verbindungsdübel, absägen zu können). Die Jugendlichen bekommen je ein ca. 15 cm langes Stück (zu Hause vorbereiten).

Wichtig: Die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter muss die Knoten zu Hause mehrfach selber herstellen und sich anschauliche Erklärungen überlegen!

Vorgehen

Ich habe jedem Jugendlichen eine Kopie der abgebildeten Knoten mitgebracht. Außerdem bekamen alle die beiden Bindfadenstücke und das Holzstück.

ERSTER ÜBUNGSTEIL

Laufende Schlinge

Dient der Verankerung eines Seiles an einer Vorrichtung (z. B. Zelthe - ring, Haken, Pflock). Beim Zuziehen schließt sich diese Schlinge z. B. um ein Stück Holz.

Wichtig: Zieht man das Holz aus der Schlinge, dann löst sich dieser Knoten beim weiteren Zuziehen vollständig auf.

Einüben: Die Mitarbeiter oder der Mitarbeiter zeigt (am besten mit einem dicken Seil, z. B. einem Sprungseil), wie man zuerst eine Schlaufe legt, dann unter dem ers - ten und dem zweiten Strang hin - durchfährt, über den zweiten Strang und dann unter die zweite Kehre hindurch.

Jetzt üben alle mit Hilfe der Kopie die Schlinge mehrmals und lösen sie jeweils durch vollständiges Zuziehen wieder auf.

Weberknoten

Zwei Seilstücke in die Hand nehmen. Mit einem Seil eine Kehre bilden. Mit dem zweiten Seilstück in der gezeichneten Weise durch und unter dem ersten Stück hindurch - fahren und zuziehen.

Vorteil dieses Knotens: er lässt sich leicht lösen durch gleichzeitiges Ziehen an beiden Seilschlingen.

Falscher oder fauler Knoten

Diesen Knoten werden die meisten kennen. Da sich dieser Knoten nach festem Zuziehen nur sehr schwer wieder auflösen lässt, verwendet man diese Form zum Verbinden zweier Seilstücke, die man nicht wieder trennen will.

Beim Üben also den Knoten nicht fest zuziehen, da wir die Seilstücke ja wieder trennen müssen.

Einfache Schnürschuhschlaufe oder platter Schlipp

Dieser Knoten ist nicht abgebildet, da wir ihn alle vom Binden der Schnürsenkel kennen. Dieser Knoten wird häufig verwendet, da er ganz leicht zu lösen ist. Üben lassen mit den beiden Seilstücken.

SPIELIDEEN

Spiel 1

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede Spielerin/jeder Spieler spezialisiert sich auf einen der vier bisher behandelten Knoten. Dann geht es los. Die Spielleitung sagt z. B. „Weberknoten“. Dann müssen die beiden Spezialisten für diese Verbindung ihren Knoten möglichst schnell herstellen. Die Spielleitung kontrolliert die beiden Knoten. Die Gruppe erhält einen Punkt, deren Akteur den Knoten zuerst und richtig geknüpft hat. So werden alle vier bisher gelernten Arten auf Zeit und im Wettbewerb hergestellt.

Spiel 2

Alle Jugendlichen eines Teams haben ein Seilstück in der Hand. Alle Stücke werden mit der Schnürschuhschleufe verbunden. Welche Gruppe ist zuerst fertig?

Spiel 3

Der Weberknoten wird vorher noch einmal gezeigt und die Kopien liegen vor den Jugendlichen. Die Seilstücke werden jetzt mit dem Weberknoten verbunden.

ZWEITER ÜBUNGSTEIL

Feuerwehrknoten

Alle Jugendlichen bekommen nun eines der mitgebrachten Rundholzstücke. Der Feuerwehrknoten ist vielfach einsetzbar, um ein Seil an einem Pfosten oder Balken festzumachen. Die Verbindung kann durch Ziehen am eingeschleiften Ende wieder leicht gelöst werden.

Ankerschlinge

Zunächst zeigen, wie eine Schlaufe nach unten gebogen wird und die dabei entstehenden Kreise übereinander gelegt werden. Dort wird das Holz hindurch gesteckt und dann das Seil festgezogen. Diese Ankerschlinge verwendet z. B. der Maurer, wenn er die Schnur um einen Nagel legt und diesen Nagel auf die Mauerschicht legt, die fertiggestellt werden soll.

Kreuzknoten oder Achterschlinge oder Mastwurf

Paul Fischer bezeichnet in Steigbügel Nr. 252 den Kreuzknoten als den „König“ der Knoten. Auch hier (vgl. Skizze) das Herstellen der beiden Teilschlingen zeigen, die jetzt „hintereinander“ gelegt werden ehe das Rundholz hindurch gesteckt wird.

SPIELIDEEN

Spiel 4

Wie in Spiel 1 spezialisiert sich jede und jeder auf einen der drei neuen Knoten. Dann spielen die Teams wieder gegeneinander auf Zeit.

Spiel 5

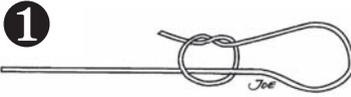
Alle bringen an seinem Holzstück mit einem seiner Seilstücke an den Enden des Rundholzes zwei Feuerwehreknoten an. Die Spielleitung wählt aus jeder Gruppe ein Holz aus. Eine Spielerin oder ein Spieler der gegnerischen Gruppe zieht an der entstandenen Schlaufe und testet diese auf Festigkeit.

Spiel 6

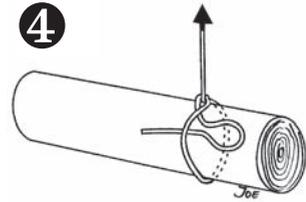
Fingerhakeln einmal anders. Um eines der Rundhölzer wird an jedem Ende eine Ankerschlinge angebracht. Jetzt treten zwei Spielerinnen oder Spieler gegeneinander an. Der eine hat das Holzstück in der Hand, der andere die entstandene Seilschlaufe. Wer zieht den anderen bzw. die andere – wie beim Fingerhakeln – über eine Linie. Dann werden beim gleichen Spielerpaar Holzstück bzw. Seilschlaufe gewechselt.

Spiel 7

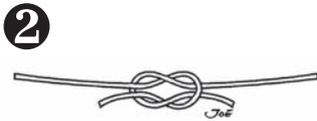
Links und rechts werden jeweils zwei Tische aufeinander gestellt. Über die obersten Tische wird eine Metallstange (oder ein stärkerer Besenstiel) gelegt. Der Besenstiel und ein längeres Rundholz werden mit einem kurzen Seilstück verbunden (z. B. zwei Ankerschlingen). Jetzt müssen die Spielerinnen und Spieler Klimmzüge machen. Wer schafft die größte Zahl?



1
laufende Schlinge
 (löst sich beim
 Zuziehen auf)



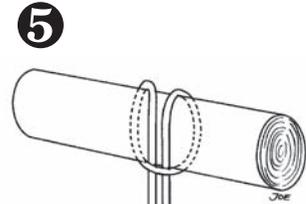
4
Feuerwehrknoten



2
Weberknoten



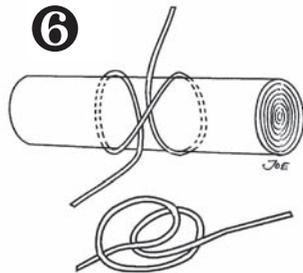
**verschränkter
 Weberknoten**



5
Ankerschlinge



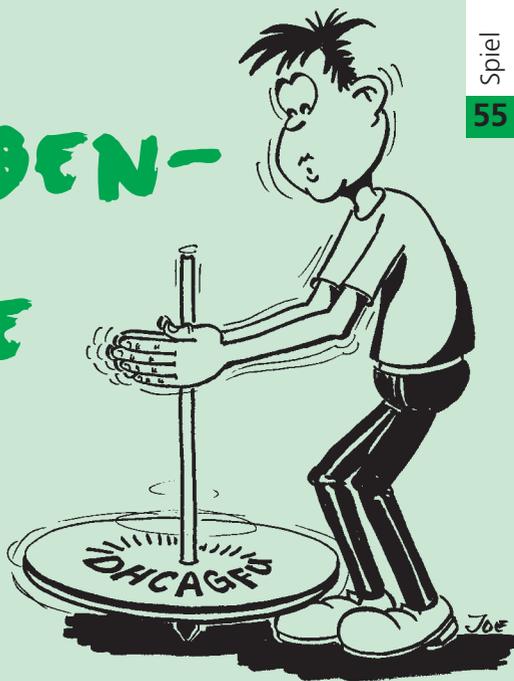
3
falscher oder fauler Knoten
 (nach Kräfteinwirkung kaum zu lösen)



6
**Kreuzknoten, Achterschlinge
 oder Mastwurf**

BUCHSTABEN-ROULETTE

Dieses Spiel kann entweder als viertes Spiel der Reihe „Mit PC und Beamer“ oder auch mit herkömmlichen Mitteln gespielt werden. Es wird folgender Spielplan verwendet:



Buchstaben-Roulette										Thema: Ferien					
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K					
0	T	I	E	Z	I	E	R	F	#						
1		D	#		100	B	E	Spiel	S						
2			N	Spiel	U		100	T	O	#					
3	#	W	A	S	S	E	R								
4	Z	E	L	T	R	Spiel	#	E	N	E					
5		R	#		E	T	M	F	E	S					
6	U		L	G	Spiel	100	S	F	#	I					
7	D	A	R	R	H	A	F	O	Spiel	E					
8	Y	E	100	G	#			K	Q	R					
9	B	#	Spiel				100	#	X	Spiel					

Spielstand

Gruppe 1: 5590 Gruppe 2: 1490 Gruppe 3: 2650 Gruppe 4: 850

akt. Punktestand: 2650
 gesetzt (max. 50): 10
 bei Verlust: 2640
 bei Gewinn: 2690

akt. Gewinn: 5

gefundene Worte:

- Reise
- Koffer
- Freizeit
- Urlaub
- Wasser
- Zell
- Strand
- Berge
- Fahrrad

Der Spielplan kann im Internet als farbige Datei (tif) heruntergeladen werden:
www.dersteigbuegel.de

Die Farbe zeigt an, in wie vielen Worten der Buchstabe vorkommt: 0 mal, 1 mal, 2 mal, 3 mal. Die Zahlen 1-7 geben die Wettmöglichkeiten an (siehe Text).

Kurzbeschreibung

Die Gruppen sind abwechselnd an der Reihe, wählen ein Feld aus und tippen, welcher Buchstabe sich wohl hinter dem gewünschten Feld verbirgt. Ist der Tipp richtig, erhalten sie dafür Pluspunkte und können weiterspielen, ist er falsch, werden entsprechend Punkte abgezogen und die nächste Gruppe ist an der Reihe. Zur Auflockerung sind hinter einigen Feldern Spiele verborgen, die die Gruppe absolvieren muss, ehe sie die Punkte erhält. Einige der gefundenen Buchstaben ergeben insgesamt 10 Worte, die alle zu einem vorgegebenen Thema passen. Als weitere Hilfestellung sind einige der Felder bereits zu Spielbeginn als leere Felder markiert.

Vorbereitung

Zur Vorbereitung ist zunächst das Thema festzulegen und sind zehn dazu passende Begriffe zu suchen. Diese sind auf dem Spielfeld so anzuordnen, dass sie senkrecht, waagrecht oder diagonal gelesen werden können. Dabei ist es egal, ob sie vorwärts oder rückwärts gelesen werden. Einige Buchstaben sollten dabei zu zwei oder mehreren Worten gehören. Ein Beispiel zum Thema Ferien ist oben bereits abgebildet gewesen. Wird auf „I 3“ noch das „N“ aufgedeckt, sind alle 10 Begriffe gefunden. Von den verblei-

benden leeren Felder sind ca. 10 bereits zu Spielbeginn als leere Felder zu markieren. Weitere ca. 10 Felder sind für „Spiele“ reserviert und werden deshalb gesondert markiert. Dann sollten noch ca. 10 Felder als Joker markiert werden, die (egal was getippt wurde) 100 Punkte erbringen. Auf den nun noch verbleibenden Feldern sind beliebige Buchstaben einzutragen.

Spielablauf

Es werden zwei bis vier Gruppen gebildet, die nacheinander an der Reihe sind. Alle Gruppen erhalten zu Beginn 100 Punkte als Startkapital. Die Gruppe, die an der Reihe ist, tippt zunächst auf einen Buchstaben, wobei ein Setzplan verwendet wird, der (ans Roulette angelehnt) verschiedene Setzmöglichkeiten bietet:

- Als sogenannte „einfache Wette“ können entweder alle roten (1) oder alle schwarzen (2) Buchstaben getippt werden. Gleiches gilt für die obere (3) und die untere (4) Hälfte der Buchstaben des Setzplans.
- Als sogenannte „anderthalbfache Wette“ kann eine ganze Spalte (5) getippt werden. Ebenso als „fünffache Wette“ eine Zeile (6). Schließlich noch als „fünfzehnfache Wette“ ein einzelner Buchstabe (7).

Die Bezeichnung der Wette gibt dabei die Gewinnchancen wieder: Bei „einfachen Wetten“ kann man entweder den gesetzten Betrag verlieren oder den gleichen Betrag dazugewinnen. Bei „anderthalbfachen Wetten“ wird entweder der Einsatz verloren oder der 1,5-fache Betrag gewonnen. Für die möglichen Einsätze 10, 20, 30, 40 oder 50 Punkte ist der mögliche Gewinn in folgender Tabelle vermerkt: Nachdem der Tipp abgegeben und

der zehn Worte enthalten sind, Orange (dunkelgrau - im Original orange) für Buchstaben, die in zwei der Worte enthalten sind und Rot (schwarz - im Original rot) für Buchstaben, die in drei oder mehr Worten enthalten sind. Ob ihr beim Spiel auf herkömmliche Weise eine ähnliche Farbgebung realisiert, oder ob ihr dies ganz weglasst, ist euch überlassen. Die unterschiedlichen Farben erleichtern und beschleunigen das Spiel allerdings erheblich.

Einsatz=Verlust bei falschem Tipp	10	20	30	40	50
Gewinn bei „einfacher“ Wette	10	20	30	40	50
Gewinn bei „anderthalbfacher“ Wette	15	30	45	60	75
Gewinn bei „fünffacher“ Wette	50	100	150	200	250
Gewinn bei „fünfzehnfacher“ Wette	150	300	450	600	750

das Feld ausgewählt wurde, wird dieses nun aufgedeckt und der neue Punktstand der Gruppe notiert. War der Tipp korrekt, kann die Gruppe wählen, ob sie weiterspielen möchte. War er dagegen falsch, kommt automatisch die nächste Gruppe an die Reihe. Im oben dargestellten Spielplan aus dem Excel-Spiel sind unterschiedliche Farben für die aufgedeckten Felder verwendet: Blau (weiß - im Original hellblau) für leere Felder, Joker (100 Punkte), Spiele und Buchstaben, die in keinem der zehn Worte vorkommen. Gelb (hellgrau - im Original gelb) für Buchstaben, die in einem

Details

Wird ein Spiel aufgedeckt, wird dieses kurz erläutert und anschließend gespielt. Bei der Erklärung werden außerdem 5 Schwierigkeitsstufen genannt, die dann bei Erreichen die Punktzahl der „fünffachen“ Wette erbringen: Schwierigkeitsstufe 1 gibt 50 Punkte und Schwierigkeitsstufe 5 gibt 250 Punkte. Wird ein Joker aufgedeckt, werden sofort 100 Punkte gutgeschrieben und die Gruppe darf weiterspielen.

Um zu verhindern, dass eine Gruppe alleine das ganze Feld abbräumt gibt es eine kleine Sonderregel:

Jede Gruppe soll nicht mehr als vier Felder aufdecken, bevor die nächste Gruppe an die Reihe kommt. Dies wird dadurch erreicht, dass jede Gruppe nur viermal auf alle oben genannten Wetten setzen darf. Ab dem fünften Durchgang darf nur noch ein einzelner Buchstabe getippt werden. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit daneben zu tippen und damit den Anreiz, an die nächste Gruppe weiter zu geben. Einzige Ausnahme: Die Gruppe ist sich ziemlich sicher, dass sie gerade einem der zehn Worte auf der Spur ist. Dann wäre es schade, wenn die nächste Gruppe die Lorbeeren abkassieren dürfte. Deshalb darf sie mit Setzen auf einen einzelnen Buchstaben weiterspielen (solange sie korrekt tippt).

Spielende und Zeitbedarf

Das Spiel endet, sobald alle zehn Begriffe aufgedeckt wurden. Der Vorbereitungsaufwand sollte nicht unterschätzt werden. In einer 90-minütigen Gruppenstunde sollte das ganze Spiel einmal gespielt werden können.

Praktische Durchführung

Man arbeitet mit einem großen Spielplan auf einem Bogen eines Flipcharts oder der Rückseite eines alten Plakates. Auf einem zweiten

Bogen werden die Punktestände der Gruppen vermerkt. Zum Setzen der Punkte ist der Setzplan z.B. auf einer Pinwand und es wird mit Nadeln markiert, wo die Gruppe setzt. Eine gute Alternative wäre (falls vorhanden) eine Metall-Tafel, auf der mit Magneten gesetzt werden kann. Für PC-Freaks kann das Ganze natürlich auch wie eingangs erwähnt mit PC und Beamer gespielt werden. Dazu ist ein Laptop mit Microsoft Excel (ab Version 7.0) erforderlich und die Datei Buchstaben-Roulette.xls, die beim Autor per email angefordert werden kann:

thommes.volz@gmx.de
Ein Zusatz-Angebot möchte ich auch bei diesem Spiel ähnlich dem Angebot von „Riskier Was“ machen. Um die eigene Vorbereitungszeit auch für andere gewinnbringend zu nutzen würde ich die erstellten Spielpläne (der Einfachheit halber im Excel-Format; wie das genau funktioniert ist in der Datei dann erklärt) der Anwenderschaft sammeln, wenn ihr sie mir per email zukommen lasst. Schreibt mir bei eurer Bestellung am besten gleich, ob ihr auch die Updates bekommen wollt. In unregelmäßigen Abständen werde ich dann immer wieder einmal neue Versionen mit zusätzlichen Spielplänen per mail verschicken.



Kleiner Werbeblock

Dies ist bereits das vierte Spiel der Reihe „Mit PC und Beamer“: Die weiteren Spiele sind veröffentlicht in folgenden Ausgaben:

Schiffe versenken

Dies ist ein Spiel nach den bekannten Regeln, allerdings für bis vier Gruppen, die alle auf dem selben Spielfeld schießen, und so auch versehentlich eigene Schiffe treffen können.

(Steigbügel 302; Oktober-Dezember 2001)

Opposite

ist ein Spiel analog dem Nokia-Handy-Spiel allerdings für 3 Gruppen. Man legt seine Spielsteine mit Strategie. „Gewürzt“ wird das Ganze mit Spielen.

(Steigbügel 308; April-Juni 2003)

Riskier Was

ist ein Quiz, bei dem die Anwenderschaft mittlerweile 133 Fragen mit jeweils 16 Antworten gesammelt hat, von denen 12 korrekt und 4 falsch sind. (Stellt also nebenbei eine große Fundgrube für Quiz dar)

(Steigbügel 310; Oktober-Dezember 2003)

Alle Spiele können bei der oben genannten email-Adresse angefordert werden.

SPIELVORSCHLÄGE

Es sollten kleine kurze Spiele sein, die mit verschiedenen Schwierig-

keitsstufen gespielt werden können. Folgende Spiele sollen lediglich als Anregung verstanden werden:

Nr.	Spielname	Spielzeit (min)	Schwierigkeitsstufe					Maßeinheit	Material
			1	2	3	4	5		
1	Lungentest		40	55	65	70	75	cm Umfang	Luftballon, Schnur, Meterstab
2	Die ruhige Hand	0:30	10	15	20	25	30	Stück	Streichhölzer, Flasche, Uhr
3	Apfelschale	2:00	30	60	90	120	150	cm	Apfel, Messer, Maßband, Uhr
4	Papierschlange	2:00	100	150	200	250	300	cm	DIN A 4 Papier, Maßband, Uhr
5	Kraftmaier		40	55	70	80	90	kg Anzeige	Personenwaage
6	Minuten-Tipp		15	9	6	4	2	sek Abweich.	Uhr
7	Der Hammer		5	4	3	2	1	Schläge	Nagel, Hammer, Balken
8	Ein kl. Sprung		100	150	180	210	240	cm	Maßband
9	Krokodilsprung		30	40	50	60	70	sek	Hindernis, Uhr
10	Knoten knoten	2:00	3	6	9	12	15	Stück	Schnüre, Uhr
11	Hochstapler		4	6	8	10	12	Stück	Tennisbälle (mind. 12 Stück)
12	Blas-Konzert		250	300	340	370	390	cm	leere Streichholzschachteln
13	Aufwärmtraining	0:30	5	10	15	18	20	Stück	Uhr
14	Body-Building		60	9	120	150	180	sek	Wäscheklammer, Pfennig, Uhr
15	Bibelfest?		55	45	35	25	15	sek	Bibel, Uhr
16	Schneidekurs		100	75	50	35	20	sek	Fäden (genügend), Nadel, Uhr
17	Zungenbrecher	1:00	1	2	3	4	5	Richtige	Uhr
18	Luftballon-Lauf		21	18	15	12	9	sek	Luftballon, Maßband, Uhr
19	ABC-Schützen		60	50	40	35	30	sek	Uhr

1. Lungen-Test

Jede Spielerin und jeder Spieler bekommt einen Luftballon, holt einmal tief Luft und bläst den Ballon so weit wie möglich auf. Der Umfang wird bewertet.

Material: Luftballon, Schnur, Meterstab

2. Die ruhige Hand

Innerhalb der vorgegebenen 30 sek. sind möglichst viele Streichhölzer auf einen Flaschenhals zu stapeln. Dazu erhält jede Spielerin und jeder Spieler eine Schachtel mit 40 Hölzern bevor es losgeht.

Material: Streichholz-Schachteln, Flasche, Uhr

3. Apfelschale

Aus einem Apfel soll eine möglichst lange Apfelschale erzeugt werden. Dabei zählt nur das längste zusammenhängende Stück.

Material: Apfel, Messer, Maßband, Uhr)

4. Papierschlange

Aus einem DIN A4-Blatt soll eine möglichst lange Papierschlange entstehen. Auch hier zählt nur das längste zusammenhängende Stück.

Material: DIN A 4 Papier, Maßband, Uhr

5. Kraftmaier

Eine Personenwaage wird mit zwei Händen „zusammengedrückt“ und die Anzeige abgelesen.

Material: Personenwaage

6. Minuten-Tipp

Ohne Uhr eine Minute möglichst exakt abschätzen.

Material: Uhr

7. Der Hammer

Mit möglichst wenigen Schlägen einen (Zimmermanns-)Nagel in einen Balken schlagen.

Material: Nagel, Hammer, Balken

8. Ein kleiner Sprung...

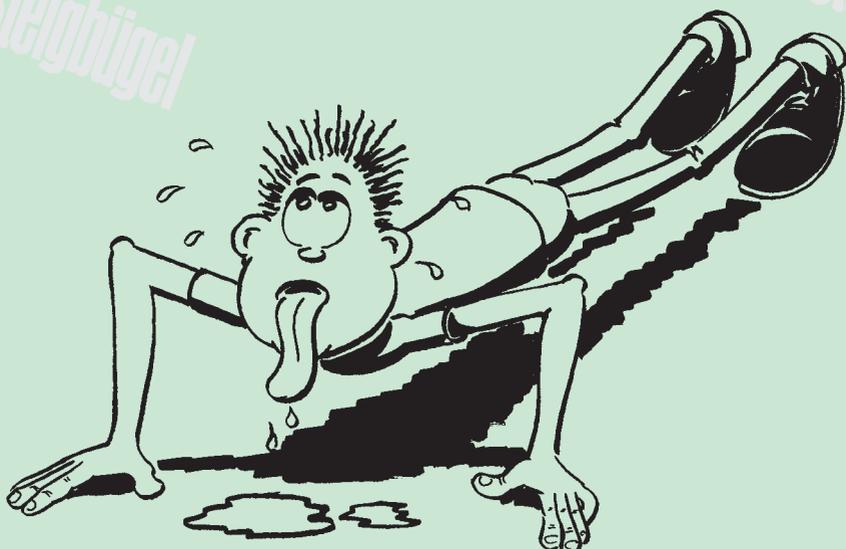
Weitsprung aus dem Stand. Zwei Versuche, der bessere zählt.

Material: Maßband

9. Krokodilsprung

Möglichst lange ununterbrochen über ein Hindernis (z.B. leere Bierkiste) springen.

Material: Hindernis, Uhr



10. Knoten knoten

Alle Jugendlichen bekommen ein Stück Haushaltsschnur die genau 30 cm lang ist. Hier sollen möglichst viele einzelne Knoten gemacht werden. Das Problem dabei ist, die Knoten sehr eng zu setzen, da die Schnur zum Schluss nur noch knapp 10 cm lang ist.

Material: Schnüre, Uhr

11. Hochstapler

Möglichst viele Tennisbälle in einer einzigen Hand aufstapeln und mind. 10 Sek halten.

Material: mind. 12 Tennisbälle

12. Blas-Konzert

Aus einer leeren Streichholzschachtel die „Lade“ herauspusten. Von drei Versuchen wird der Beste gewertet.

Material: leere Streichholzschachteln

13. Aufwärmtraining

Möglichst viele Liegestützen innerhalb von 30 Sekunden.

Material: Uhr

14. Body-Building

Eine Wäscheklammer so zusammendrücken, dass dazwischen ein Cent-Stück eingeklemmt wird und wieder herausfällt, sobald der Druck der Finger nachlässt. Diese Anordnung ist bei gestrecktem Arm zu halten, bis die Münze hinunterfällt.

Material: Wäscheklammer, Cent-Münze, Uhr

15. Bibelfest

Eine vorgegebene Bibelstelle möglichst schnell aufschlagen. Entweder die anderen Jugendlichen solange rausschicken oder verschiedene Bibelstellen auslosen.

Material: Bibel, Uhr

16. Schneiderkurs

3 jeweils neue Fäden sind nacheinander in eine Nadel einzufädeln. Die insgesamt benötigte Zeit wird gestoppt.

Material: genügend Fäden, Nadel, Uhr

17. Zungenbrecher

Innerhalb von 1 Minute einen Zungenbrecher möglichst oft richtig aufsagen. Bei einem Fehler darf man den aktuellen Durchgang abbrechen und nochmals von vorne anfangen. Die bisher richtig aufgesagten Zungenbrecher zählen natürlich trotzdem. **Material:** Uhr

18. Luftballon-Lauf

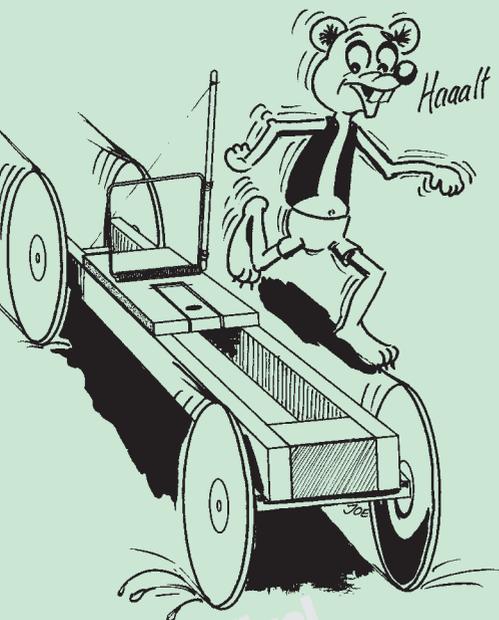
Ein aufgeblasener Luftballon soll möglichst schnell, ohne den Ballon mit den Händen oder Armen zu berühren, über eine Strecke von 5 Metern befördert werden. Der Beste von 3 Versuchen wird gewertet.

Material: Luftballon, Maßband, Uhr

19. ABC-Schützen

Das Alphabet ist rückwärts aufzusagen. Am besten für den Schiedsrichter einmal notieren.

Material: Uhr



MOUSE-TRAP-CARS

MIT MAUSEFALLEN-AUTOS DURCH'S GEMEINDEHAUS

Zur Geschichte dieses Artikels

Auf die Idee der Mausefallen-Autos stießen wir vom Redaktionsteam im Internet. Die Klasse 10 a des Erasmus-Grasser-Gymnasiums in München stellte dort ihr Projekt vor, das sich ohne viel Mühe auch in der Jugendarbeit umsetzen lässt. Deshalb baten wir sie um diesen Artikel.

Das Projekt

Wie jedes Jahr bekamen wir einen Arbeitsauftrag für ein Physikprojekt. Dies hat den Vorteil, dass wir die Theorie auch ausprobieren können. Letztes Jahr bekamen wir die Aufgabe, mit einer Mausefalle ein Fahr-

zeug anzutreiben, d. h. das Zuklappen der Mausefalle soll als Energiequelle dienen, um das Vehikel so weit wie möglich fortzubewegen. So entstand ein Wettbewerb. Kreativität, Selbstständigkeit, Motivation, Durchhaltevermögen und Zielorientierung waren gefragt und wurden gefördert.

Unsere Regeln

Wichtig für dieses Projekt waren auch die vom Lehrer gestellten Festlegungen, an die man sich halten sollte. Eine war, dass die Mausefallen von unserem Lehrer besorgt wurden, damit keiner benachteiligt werden konnte. Es sollten handels-

übliche Mausefallen verwendet werden, also keine Rattenfallen, die eine größere Kraftentwicklung haben. Weiterhin durfte man die Mausefalle auch nicht zu seinen Gunsten verändern, sondern musste sie so verwenden, wie man sie bekommen hatte. Als letztes durfte die Mausefalle nicht als Zündung für einen zusätzlichen Antrieb verwendet werden, wie zum Beispiel einen Elektromotor.

Wo und wie fängt man am besten an?

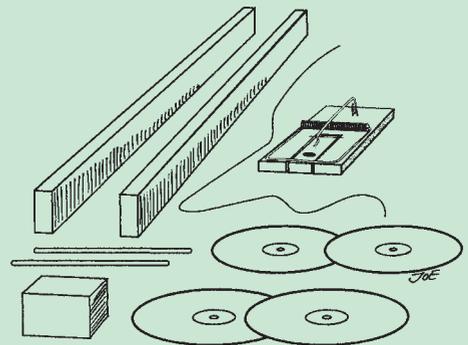
Ein Musterbeispiel für einen solchen Antrieb gibt es nicht. Es hängt viel davon ab, was für einen Motor man bauen möchte.

Entweder man möchte, dass das Gefährt einen einmaligen, sehr starken „Kraftstoß“ bekommt und dann einfach nur noch ausrollt, oder man bevorzugt eine langsame, aber gleichmäßige Umsetzung der Kraft auf der gesamten Strecke. Der Motor mit der gleichmäßigen Kraftverteilung erzielte jedoch bessere Ergebnisse. Das meist verwendete Modell war das, bei dem die Mausefalle auf dem Gefährt angebracht war und dort eine Schnur oder besser ein einfacher Haushaltsgummi als Kraftüberträger auf die hintere Radachse diente. Eine weniger wirkungsvolle Möglichkeit war, das Auto mit einem externen Antrieb von hinten zu beschleunigen, denn dabei geht

viel Energie in der Anfangsphase verloren. Es gab auch verschiedene Meinungen über die effektivste Beschaffenheit der Räder. Einige meinten, dünne Räder mit viel Grip seien besser, andere sagten, dicke seien empfehlenswerter. Aber im Grunde macht es keinen großen Unterschied. Man muss nur darauf achten, dass die verwendeten Räder nicht durchdrehen können.

Bauanleitung

Am einfachsten ist es, sich aus LEGO ein Grundgerüst mit Achsenaufhängung zu bauen, auf das man die Mausefalle montiert. Als Räder kann man zusammengeklebte Bierdeckel, CDs oder anderes verwenden. Diese Räder muss man nun noch an der Achse niet- und nagelfest fixieren. Nun führt man entweder einen Faden oder einen Haushaltsgummi vom Bügel der Mausefalle zur Radachse. Jetzt muss man nur noch die Schnur, bzw. den Gummi spannen, indem man



Schnur oder Gummi straff auf die hintere Radachse aufrollt. Und dann kann es auch schon losgehen.

Tricks und Cheats

Wenn man sich aber nicht mit der Minimalfassung, die nur eine akzeptable Strecke zurücklegt, zufrieden gibt, dann gibt es verschiedene Möglichkeiten, das Auto zu „tunen“.

Eine Idee wäre, das Gewicht so zu verändern, dass das Auto nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht ist. Denn wenn das Gefährt zu schwer ist, wird viel Energie unnötig freigesetzt um das Fahrzeug einmal in Bewegung zu versetzen. Wenn es jedoch zu leicht ist, kann die erzeugte Kraft nicht effektiv umgesetzt werden.

Außerdem könnte man den Grip der Räder zu seinem Vorteil verwenden, indem man z. B. die Achse und deren Aufhängung ein wenig mit Schmiermittel behandelt, sodass dort eine möglichst geringe Reibung entsteht.

Eine andere gute Idee wäre, die Räder ein bisschen aufzurauen oder mit profilgebendem Gewebeband zu bekleben.

Games

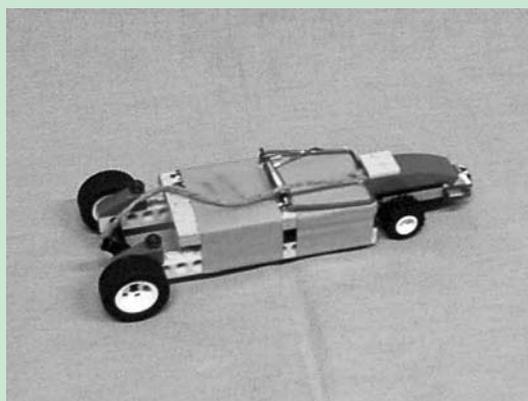
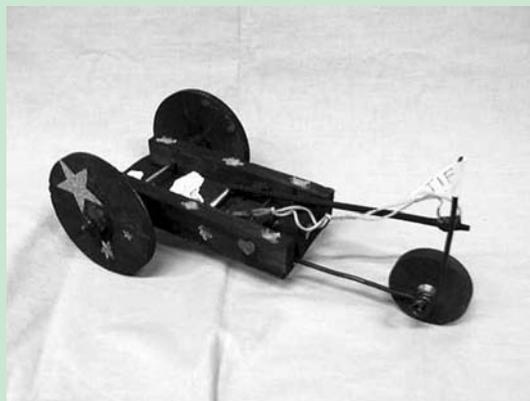
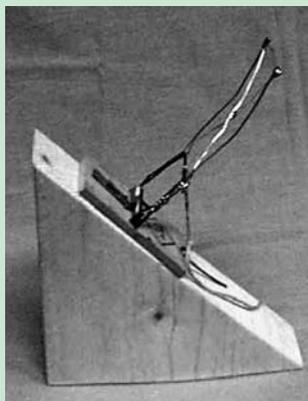
Wenn dann das Auto funktionsfähig ist, gibt es verschiedene Arten von

Spiele, die man damit machen kann. Es gibt z. B. die Möglichkeit eines einfachen Längenvergleichs der zurückgelegten Strecken. Eine Abwandlung wäre, einen in der Steigung variablen Berg einzubauen und versuchen hinaufzufahren. Wer am weitesten kommt, hat gewonnen. Oder man versucht eine vorgegebene Strecke so schnell wie möglich zurückzulegen. Eine Ergänzung wäre, einen Gegenstand bis zu einem bestimmten Ziel zu schieben.

Variante: „Mausefallen-Katapult“
Mit Mausefallen kann man noch einen zweiten, ganz ähnlichen Wettbewerb anzetteln: Wer baut ein Katapult mit dem eine Euromünze möglichst weit fliegt. Die ursprüngliche Idee unseres Physiklehrers war ein Weitwurfwettbewerb mit rohen Eiern, aber dafür sind Mausefallen nicht stark genug. Ü-Eier gehen auch nicht, weil die je nach Füllung ganz unterschiedlich schwer sind. Münzen sind ganz interessant, weil man bei einem geschickten Abwurf auch noch einen Diskuseffekt ausnützen kann.

Wir, die Klasse 10 a des Erasmus-Grasser-Gymnasiums in München, wünschen viel Spaß beim Ausprobieren. Natürlich kann man auch andere Varianten ausprobieren, um einen Wettbewerb abwechslungsreicher zu gestalten.

Probiert's aus und perfektioniert eure Fahrzeuge!



der Steigbügel

der Steigbügel