

ARBEITSHILFE FÜR
GRUPPENABENDE UND
FREIZEITGESTALTUNG

der Steigbügel

Januar - März 2005

Nr. 315



Dieses Heft bringt:

der Steinhügel

- Seite 4 **„Komplott am Königspalast“**
Ein aufrehrerisches Planspiel um das Buch Esther.
Entwickelt von Sybille Kalmbach, Gärtringen
- Seite 12 **(M)ein Jahr mit Jesus**
Ideen für eine Jahresaktion mit der Jahreslosung 2005.
Entwickelt von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 18 **Auf Gott hören, mit ihm reden**
Vorschläge, die Jugendlichen das Beten erleichtern.
Von Sybille Kalmbach, Gärtringen
- Seite 27 **„Ich habe für dich gebeten, dass dein Glaube nicht
aufhöre.“**
Eine Vorleseandacht zur Jahreslosung 2005.
Geschrieben von Cornelius Kuttler, Wankheim
- Seite 32 **„Zeig was du sagst!“**
Tipps, um Gegenstandsandachten selbst zu gestalten.
Von Bernd Mai, Ahnatal
- Seite 35 **Dunkle Schatten**
Ein Nachtgeländespiel mit Taschenlampe und Reflektoren.
Von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 41 **Die Wahl zum „Sven des Abends“**
Eine geniale Spielidee mit Andachtsvorschlag.
Aufgeschrieben von Norbert Klett, Neuenstadt
- Seite 49 **Nichts ist tabu...**
Das bekannte Gesellschaftsspiel für die Gruppenarbeit
umgestaltet. Von Verena Haag, Enzklösterle
- Seite 53 **„Nomen est Omen!“**
Ideen und Spiele rund um Namen.
Zusammengestellt von Wolfgang Ilg, Dagersheim
- Seite 58 **Drei-Bein-Stelzen-Lauf**
Die Bauanleitung für eine neue Trend-Sportart.
Von Thomas Volz, Stuttgart
- Seite 61 **One-person-Tischtennis**
Die Bauanleitung für ein besonderes Geschicklichkeitsspiel.
Von Eberhard Enz, Rutesheim
- Seite 65 **Klorollen-Radio**
Der letzte Schrei für Tüftler und Bastler.
Von Heike Ekkehard, Stuttgart

der Steinhügel

DER MANN IN DER S-BAHN

Es ist bereits dunkel. Es nieselt. Ungemütlich ist es draußen. Ich sitze in der S-Bahn und bin froh, dass ich einen Sitzplatz erwischte habe. Es war ein langer und anstrengender Tag. Gerne wäre ich schon zu Hause. Ich bin müde und geschafft. Die Menschen um mich herum nehme ich nur von Ferne wahr. Kurz vor der nächsten Haltestelle steht der Mann auf, der mir gegenüber sitzt und geht zur Tür. Er steigt aus. Das Ehepaar, das um mich herum sitzt, beginnt sich zu unterhalten. Ich merke schnell, dass sie über den Mann sprechen, der eben noch gegenüber von mir saß. Ich erschrecke als mir bewusst wird, dass ich gar nicht mehr weiß, wie dieser Mann aussah, ob er alt war oder jung, ob er Freude ausstrahlte oder Traurigkeit. Dieses Erschrecken über mich selbst begleitet mich auf dem Weg nach Hause.

Liebe Mitarbeiterinnen,
liebe Mitarbeiter,

diese Begebenheit ist bestimmt schon zwei Jahre her und dennoch ist sie mir präsent wie damals. Die Erinnerung daran, diesen Menschen überhaupt nicht wahrgenommen zu

haben berührt mich heute immer noch peinlich. Schließlich will ich ja genau das Andere leben: Ich möchte Menschen wahrnehmen und ihnen vermitteln, dass sie wertgeschätzt sind. Wir alle leben davon, gesehen und wertgeschätzt zu sein - von Gott und den Menschen. „Du bist ein Gott, der mich sieht!“ (Gen. 16,13) bekennt die verstoßene Hagar in der Wüste. Eine Frau, die allen Grund hätte aufzugeben und Gott anzuklagen. Von ihr möchte ich lernen und als Angesehene Gottes andere Menschen sehen und wertschätzen.

Dieser Steigbügel liefert wieder jede Menge Ideen, wie Jugendliche Wertschätzung erleben können: durch liebevoll vorbereitete Programmpunkte, durch Anstöße, die hinterfragen und weiter bringen, durch die Zusage, die letztlich hinter allen Artikeln und Vorschlägen steht: Wir sind Angesehene Gottes.

Mit herzlichen Grüßen vom
Redaktionsteam
Ihre/eure

Heike Volz

Heike Volz





„KOMPLOTT AM KÖNIGSPALAST“

EIN AUFRÜHRERISCHES PLANSPIEL
DER GESCHEHNISSE DES BUCHES ESTHER

Dieses Planspiel ist nur in Verbindung mit den im Internet zur Verfügung gestellten Materialien spielbar (www.der-steigbuegel.de). Aus Platzgründen ist leider nur diese Lösung möglich. Wer über keinen Internetzugang verfügt, kann die Kopiervorlagen kostenlos und jederzeit bei der Redaktion „Der Steigbügel“, Haerberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart anfordern.

Sinn und Zweck eines Planspieles

Das Planspiel simuliert die Wirklichkeit in einer modellhaften Abbildung. Die Teilnehmenden versetzen sich in kleinen Gruppen in verschiedene Rollen und konkurrieren miteinander während eines simulierten Geschehens. So lernen sie die Zusammenhänge kennen, erleben Machtpositionen und Hilflosigkeit und verstehen so die verschiedenen

Einflüsse von innen und außen. Mit Hilfe von Informationsmitteln stehen sie mit den anderen Gruppen in Verbindung, jedoch immer über den Weg der Spielleitungszentrale. Diese Form erfordert es, Entscheidungen im Team – auch unter Zeitdruck – zu fällen und die Konsequenzen, die sich daraus ergeben, zu tragen. Planspiele bieten ein hohes Maß an Lerntransfer durch erlebte Erfahrungen und machen jede Menge Spaß.

Das Ziel dieses Planspiels

Speziell in diesem Planspiel, das auf dem Hintergrund des alttestamentlichen Estherbuches aufgebaut ist, sollen die Jugendlichen begreifen, wie die Geschehnisse am Königshof und bei den Juden auch ganz anders hätten verlaufen können, wenn Gott nicht „seine Finger im Spiel“ gehabt und alles gelenkt hätte. Das Spiel wird durch die Spielleitung bewusst so gelenkt, dass der Bösewicht Haman an die Macht kommt, evtl. der König gestürzt wird oder Haman sich mit anderen verbündet. In der Reflexion am Ende des Spiels wird auf die tatsächliche Esthergeschichte eingegangen und Gottes Führung herausgearbeitet und – wenn möglich – ein Transfer zur heutigen Zeit hergestellt. Hier ist es sinnvoll, die Jugendlichen im Gespräch mit einzubeziehen.

Gruppengröße

Pro Kleingruppe mindestens 2 und höchstens 8 Jugendliche. Je größer die Gruppe, um so weniger werden die Einzelnen gefordert, kreativ zu werden.

Spielleitung

2-3 Personen

Zeitungsfang

60-120 Minuten (von der Gesamtgruppengröße abhängig)

Material

- Papier und Stifte, im Idealfall Computer und Drucker (dann kann keine Schrift mehr kontrolliert werden und die Spielleitung hat es leichter zu manipulieren)
- Geld in Form von kleinen Süßigkeiten (z.B. Gummibärchen, m&m's...)
- Ablagefächer für Posteingang und Postausgang am Spielleitungstisch

Kleingruppen

Hamans Familie, Hamans Freunde, Königsfamilie, Regierungsrat, Berater, Diener, Leibgarde, Priester, Juden

Je nach Anzahl der Teilnehmenden kann hier variiert werden. Die Gruppen Diener, Leibgarde und Juden können u.U. auch gestrichen werden.



Aufgabe der Spielleitung/ Zentrale

Die Spielleitung hat eine wichtige Aufgabe. Alles, was passiert sowie alle Korrespondenz läuft über ihren Tisch. Dadurch hat sie die Möglichkeit, sowohl Kooperationsanreize zu schaffen als auch die Gerüchteküche anzuzünden, indem sie einzelnen Gruppen Gerüchte zuspült oder z.B. Steuern erhebt, um damit den Hass gegen den König anzuschüren. Sie verteilt Geld für gelöste Aufgaben. Außerdem ist sie befugt Geld auch „ungerecht“ zu verteilen, um somit Unmut oder Zufriedenheit anzuzetteln.

Zu Beginn ist jede Gruppe mit den Startaufgaben beschäftigt, doch ab Phase 2 und erst recht in Phase 3 muss die Zentrale bewusst das Spiel steuern (d.h. durch entsprechende falsche Briefe, zurückgehaltene Nachrichten, etc.), Intrigen anzetteln und/oder unterstützen, sowie Angst bei der Königsfamilie initiieren.

Ziel ist es, Chaos zu stiften und Haman zur Machtübernahme zu verhelfen, damit die Unterschiede zur biblischen Geschichte später bewusst gemacht werden können.

Spielvorbereitung

Die einzelnen Gruppen werden ausgelost oder per Zeltgruppen o.Ä. eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Liste mit den gesamten Gruppen und den Spielregeln – siehe Kopiervorlage Spielregeln. Außerdem werden Postboten bestimmt, die die Botengänge von der Gruppe zur Spielleitung übernehmen. Es sollte gewährleistet werden, dass die einzelnen Gruppen in getrennten Räumen untergebracht sind und keinen direkten Kontakt miteinander aufnehmen können, auch nicht während der Botengänge. Nur so kann die Spielleitung die Fäden in der Hand behalten und das Spiel in die gewünschte Richtung lenken.

SPIELREGELN

Jede Gruppe kann oder macht bestimmte Dinge, die vorerst noch geheim sind, die aber aus dem Gruppennamen (z.B. Berater) entschlüsselt werden können oder im Laufe des Spiels heraus zu bekommen sind.

Es gibt Gruppen mit viel Macht und Gruppen mit wenig Macht. Es gibt Gruppen, die viel Geld verdienen, und welche, die wenig Geld verdienen – wie im richtigen Leben...

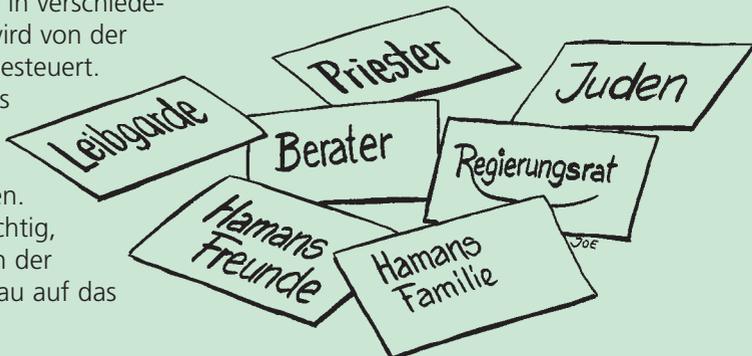
Ziel des Spiels ist es, das Beste herauszuholen. Was man mit den Fähigkeiten und Möglichkeiten der eigenen Gruppe bezwecken kann, werdet ihr im Verlauf des Spiels erkennen. Ebenso was alles möglich ist, um immer wieder neue Informationen oder Anregungen zu bekommen. Sehr wichtig: Ihr bestimmt das Spiel mit! Alles, was ihr tut, beschließt, erfindet..., wirkt sich auf das gesamte Spielgeschehen aus.

Wichtige Regeln für das Gelingen des Spiels

- Medium des Spiels sind Briefe.
- Diese schreibt ihr an die anderen Gruppen.
- Jede Gruppe hat einen Boten oder eine Botin, der oder die die Briefe zur Zentrale bringt oder sie von dort abholt.
- Der gesamte Briefverkehr läuft über die Zentrale.
- Keine Gruppe besucht von sich aus eine andere, außer es wurde vereinbart und von der Zentrale mit Unterschrift und Siegel erlaubt.

Spielverlauf

Der Spielverlauf findet in verschiedenen Phasen statt. Er wird von der Spielleitung/Zentrale gesteuert. Nach Beginn des Spiels wird immer spontan entschieden, welche Inputs gegeben werden. Deshalb ist es sehr wichtig, dass die Spielleitung in der Zentrale sich sehr genau auf das Spiel vorbereitet hat!



PHASE 1

Identifikationsaufgaben

Zu Beginn bekommt jede Gruppe eine Aufgabe, die helfen soll, dass sich die Jugendlichen mit ihrer Gruppe identifizieren. Die Kopiervorlagen sind auf der Homepage des Steigbügels unter www.der-steigbuegel.de (Download-Corner) hinterlegt, können aber auch kostenlos bei der Redaktion angefordert werden.

Bei Abgabe des Aufgabenzettels erhält jede Gruppe Geld (Süßigkeiten) für die erledigte Aufgabe (Haman und der Königsfamilie mehr Geld zuspiesen als den Dienern + Juden).

Hier ein Beispiel:

Hamans Familie

Ihr seid Hamans Familie.

Überlegt euch für jede/n aus eurer Gruppe einen persischen Namen und legt den entsprechenden Familienstand fest (z.B. Hamans Bruder, Vater, Onkel, Tante, Großmutter...).

Dann bitte 2 x die gleiche Liste erstellen, einmal für euch und einmal für die Zentrale: Mit eurem „richtigen“ Namen, dahinter euren persischen Namen als Hamans Verwandte/r, danach noch den Familienstand

Ein Beispiel:

Karl-Eugen Hasenfuß

Achmed Al Hachmack

Schwager von Haman (Bruder seiner Frau)

2. PHASE

Option und Gegner bekannt geben, aufstacheln, Gerüchte streuen

Jede Gruppe hat bestimmte Möglichkeiten, wie sie etwas bewirken kann. Diese werden nun bekannt gegeben, Gerüchte werden langsam gestreut. Siehe Kopiervorlage Phase 2, die ebenfalls auf unserer Homepage zu finden ist, bzw. kostenlos angefordert werden kann. Die Leibgarde und die Juden dürfen als einzige ihre Räume verlassen, aber nur, um etwas vorzuführen und in Begleitung eines Mitgliedes der Spielleitung. Da beide Gruppierungen nur wenig Macht haben, sind sie sonst nicht beschäftigt genug, denn

der Briefverkehr wird vor allem zwischen den Mächtigen stattfinden oder auch in Kooperation mit den Dienern, die dicht am König dran sind. Bei wenig Teilnehmenden kann man die Gruppen Leibgarde und Juden auch weglassen und das jüdi-

sche Volk erst später im Gespräch über die biblische Geschichte ins Spiel bringen.

Am Beispiel der Familie des Haman zeigen wir, wie die Kopiervorlagen im Internet aufgebaut sind:



Hamans Familie

Ihr seid Hamans Familie. Damit ihr noch etwas mehr über euch erfahrt, hier einige Informationen:

- Ihr dürft Gesetze erlassen (denn schließlich habt ihr Haman in eurer Familie, der der oberste Minister ist), die zwar noch dem König vorgelegt werden müssen, aber der unterschreibt sowieso fast alles.
- Ihr braucht Geld (dürfte nicht ganz so schwierig sein, welches zu beschaffen; ihr müsst eben ein raffiniert verpacktes Gesetz erlassen).
- Ihr könnt mit anderen Gruppen über Briefe kommunizieren; diese Briefe werden von der Zentrale weitergeleitet.
- Ihr könnt anderen Gruppen Versprechungen machen (ob ihr sie dann einhaltet, liegt an euch).

Ein wichtiger Hinweis, streng geheim und nur für euch: vertraut auf die Priester, denn die geben gute Tipps!!

PHASE 3

Noch stärker die Gruppen aufstacheln, ungerechte Bezahlungen verteilen, falsche Gerüchte streuen, Haman zum Komplott gegen den König anstacheln (falls er noch nicht selbst darauf gekommen ist), Königsfamilie im Dunkeln lassen oder Angst streuen.

Ab dieser Phase gibt es keine vorbereiteten Kopiervorlagen mehr, da sich ein Planspiel nicht bis zum Ende genau durchplanen lässt – ab jetzt ist der Prozess und eine aufmerksame Spielleitung/Zentrale wichtig, die bewusst Briefe unterschlägt, falsche Briefe weiterleitet, aufständische Gruppen mit Geld belohnt, etc.

Spiel-Ende

Das Ende wird durch den Spielverlauf, die Motivation der Spielenden und den Zeitumfang, der zur Verfügung steht, bestimmt. Man kann abbrechen, wenn der Aufstand kurz vor dem Ausbruch ist, Komplotte geschmiedet wurden oder wenn man einen tätlichen Angriff vermeiden möchte (oder stehen sogar Wasserbomben bereit für ein offenes Ende...?). Die Spielleitung muss auch hier wieder ein gutes Gespür beweisen und nicht zu früh abbrechen, aber auch nicht zu spät, wenn schon „die Luft raus ist“.

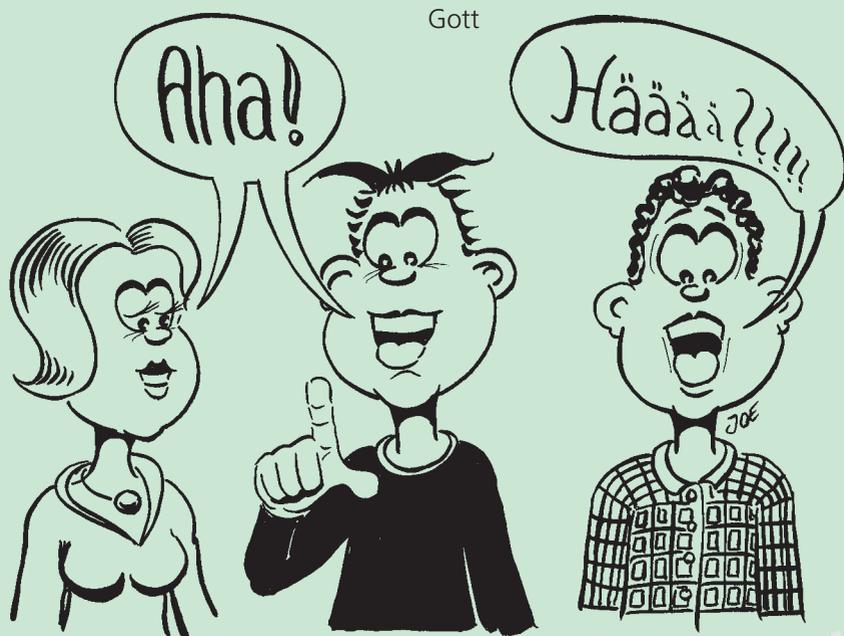
Ideal ist, wenn sich nach einer kurzen Pause die Reflexionsphase an-

schließt. Denn dann sind die Eindrücke noch am lebhaftesten, der Unmut ist noch am Kochen, die Aha-Erlebnisse im Vergleich mit dem Bibeltext am größten. Falls diese Zeit nicht zur Verfügung steht, sollte man es in der nächsten Gruppenstunde nochmals aufgreifen. Für diese Reflexionszeit sollten ca. 20-30 Minuten Zeit eingerechnet werden – je nach dem, ob die Esthergeschichte schon bekannt ist oder noch wiederholt werden muss.

Reflexions- und Abschlussrunde

Jede Gruppe kurz berichten lassen, wie sie sich während des Spiels gefühlt hat und was sie über ihre Rolle denkt (Hamans Familie, Königsfamilie, etc.). Das Spiel reflektieren und dadurch den Jugendlichen die Möglichkeit geben, das Erlebte und die Erkenntnisse aus dem Planspiel richtig zuzuordnen. Gemeinsam überlegen, wie das Ende dieses fiktiven Geschehens hätte aussehen können, wäre es Wirklichkeit gewesen (z.B. Sturz der Königsfamilie, Machtergreifung von Haman und Freunden, Entlassung der Berater, Folgen für das persische und jüdische Volk...).

Anschließend Erzählung/Wiederholung der alttestamentlichen Esthergeschichte – evtl. mit Bildern/Dias, um die Aufmerksamkeit zu halten.



Danach schließt sich eine Gesprächsrunde an. Mögliche Impulse hierfür sind:

- Vergleicht die biblische Geschichte mit unserem Planspiel. Was fällt euch auf?
- Wo hat Gott bei der biblischen Geschichte die „Finger im Spiel“ gehabt?
- Welche Folgen hätte es haben können, hätte Gott nicht eingegriffen?
- Zieht Vergleiche zum heutigen Leben. Was ist eure Meinung: Regiert das Schicksal oder hat

auch noch heute seine Finger im Spiel? Fallen euch Beispiele ein?

- Warum läuft nicht immer alles so, wie wir es im Gebet von Gott erbitten?

Als zusätzliche Vertiefung kann eine weitere Gruppenstunde mit dem Spielfilm „Die Bibel – Esther“ gestaltet werden (wichtig: sich rechtzeitig erkundigen, wo dieser Film ausgeliehen werden kann). Es kann auch ein eigener Esther-Kurzfilm gedreht werden ... entweder mit dem echten oder dem fiktiven Ende.

(M)EIN JAHR MIT JESUS

IDEEN FÜR EINE JAHRES-
AKTION MIT DER
JAHRESLOSUNG 2005



Einführung

Die Ökumenische Arbeitsgemeinschaft für Bibellesen (ÖAB) hat als Jahreslosung für das Kalenderjahr 2005 folgendes Zitat von Jesus ausgewählt:

„Jesus Christus spricht: Ich habe für dich gebeten, dass dein Glaube nicht aufhöre“ (Lk. 22,32).

Welch eine Aussage: Jesus betete für Simon Petrus, dass sein Glaube nicht aufhört. Diese Worte hat Jesus im Gespräch mit seinen Jüngern, mit seinen Nachfolgern gesprochen. Was damals galt, gilt auch heute noch. Jesus lebt auch heute noch um sich für uns zu verwenden.

Deshalb dürfen wir auch heute noch ganz persönlich damit rechnen, dass Jesus in gleicher Weise für uns einsteht.

Welch eine Zusage: Jesus betet für dich, dass dein und mein Glaube nicht aufhört.

Eine Jahreslosung, die vielen zur Lebenslosung geworden ist und auch für dich über das Jahr 2005 hinaus wichtig sein kann.

Wer aus der Zusage Jesu, für uns einzustehen, schlussfolgert, dass wir uns dann um unseren eigenen Glauben nicht mehr kümmern brauchen, verkürzt das umfassende Jüngerschaftstraining von Jesus. Jesus

ermutigt die, die ihm nachfolgen immer, am Glauben festzuhalten, Schritte im Glauben zu wagen und im Glauben zu wachsen.



Darum geht es - nicht nur - aber vielleicht ganz besonders im Jahr 2005: Glauben üben und erfahren wie Jesus Glauben schenkt. Im Glauben nicht aufhören. Weiter glauben, trotz Zweifeln. Weiter glauben, auch bei Anfechtungen. Weiter glauben, auch wenn es schwierig wird. Weiter glauben, auch wenn ich selbst spüre, dass ich nicht mehr glauben kann.

Jesu Zuspruch „ich bete für dich, dass dein Glaube nicht aufhört“ steht sein ermutigender Anspruch gegenüber: „Habt Glauben an Gott! Wahrlich, ich sage euch: Wer zu diesem Berge spräche: Heb dich und

wirf dich ins Meer! und zweifelte nicht in seinem Herzen, sondern glaubet, dass geschehen werde, was er sagt, so wird's ihm geschehen. Darum sage ich euch: Alles was ich bitte in eurem Gebet, glaubt nur, dass ihr's empfangt, so wird's euch zuteil werden“ (Mk. 11,22-24).

Nachfolgend wird eine Idee vorgestellt, wie das Thema der Jahreslosung erlebbar in der Gruppenarbeit in einer ganzjährigen Aktion umgesetzt werden kann.

Die (Jungenschafts-*) Jahres-Aktion 2005: (M)ein Jahr mit Jesus

(* entsprechender Name der Gruppe einfügen)

Zu Beginn des Jahres wird in einer der ersten Gruppenstunden die Jahres-Aktion vorgestellt und dann jedem Jugendlichen ein Bogen „Jahres-Aktion 2005: M(ein) Jahr mit Jesus“ (vgl. Druckvorlage) sowie ein Briefumschlag (evtl. mit passender Aufschrift, vgl. Druckvorlage) ausgehändigt.

Nach der Einführung durch den Mitarbeiter oder die Mitarbeiterin haben die Jugendlichen ca. 20 bis 30 Minuten Zeit zum Nachdenken und zum Ausfüllen des Bogens. Anschließend treffen sich alle wieder und bringen ihre verschlossenen Briefumschläge mit.

Die verschlossenen Umschläge werden von einem Team-Mitglied eingesammelt mit dem Versprechen, dass diese ungeöffnet bleiben, und mit der Ankündigung, dass alle am Ende der Jahres-Aktion (sprich: am Jahresende) den eigenen Briefumschlag wieder zurückbekommen.

Im Jahresprogramm der Gruppe kann die Jahres-Aktion immer wieder angesprochen werden, zum Beispiel als

- Erinnerung und Ermutigung, im Gebet die Anliegen vor Jesus zu bewegen
- Andachten und Bibelarbeiten zum Thema Glauben (gut geeignet wäre zum Beispiel eine Reihe: Glauben wie Abraham, Mose, David, Ruth, Hiob, Maria, Petrus, ...)
- aktuelle Glaubenszeugnisse (Mitarbeitende oder Gäste erzählen von ihrem Leben mit Gott) oder historische Glaubenszeugnisse (zum Beispiel eine Reihe mit Kurzbiografien: Ignatius von Antiochien, Elisabeth von Thüringen, Paul Gerhardt, Nikolaus Ludwig Graf von Zinzendorf, Dietrich Bonhoeffer,...)

Am Ende des Jahres wird in einer der letzten Gruppenstunden die Jahres-Aktion (feierlich!) abgeschlossen, in der alle Jugendlichen ihren verschlossenen Briefumschlag zu-

rückbekommen. Anschließend sollten ca. 10 bis 15 Minuten Zeit zum Lesen des Bogens und zum Nachdenken eingeplant werden.

Das wird spannend! Was hat sich verändert an Situationen, aber auch an Prioritäten und Wünschen? Wie und wo habe ich Jesus (neu) kennen gelernt und erfahren? Wo erwartet, erhofft und erbeten und wo ohne jegliches Zutun? Was von dem, was ich aufgeschrieben habe, hatte ich das Jahr über im Blick?

Abschließend kann in einer offenen Gesprächsrunde jede und jeder den anderen das mitteilen, was sie oder ihn im Hinblick auf die Aktion bewegt hat und bewegt. Unbedingt sollte eine solche Atmosphäre herrschen, dass wer sich nicht durch einen Beitrag beteiligen möchte, sich nicht dazu genötigt fühlt. Es ist sicherlich eine Kunst, die Spannung zwischen einer „frommen Bauchnabel-Schau“ und einem ermutigenden Gespräch zu gestalten. Einer ersten Phase, in der alle unkommentiert erzählen können, kann sich eine zweite Phase anschließen, in der das Thema „glaubend leben“ einschließlich dem Umgang mit nicht erhörten Gebeten, unerfüllten Wünschen, vorhandenen Fragen und ungelösten Problemen diskutiert wird. Bei diesem Austausch ist immer wieder zu betonen, dass Gott selbst es ist, der uns das Vertrauen zu ihm schenkt.



Weitere Hinweise zur Durchführung

Besonders gut kann die Aktion im Anschluss an Andacht oder im Rahmen einer Bibelarbeit zur Jahreslosung begonnen werden. Ansonsten sollte unbedingt in der Einführung ein Bezug zur Jahreslosung hergestellt werden (vgl. Einführung).

Die Stillephase (Nachdenk- und Schreibphase) kann bereits mit einem vorangehenden stilleren Teil in der großen Runde vorbereitet werden (z. B. durch Singen von ein bis zwei ruhigeren Liedern). Es ist

darauf zu achten, dass alle einen Ort finden, wo sie ungestört und unbeobachtet nachdenken und schreiben können.

Wichtig ist auch, dass von vornherein klar gesagt wird, dass den Inhalt des Bogens keine andere Person zu Gesicht bekommt. Das ermutigt zu Ehrlichkeit und Offenheit!

Möglich ist auch, dass die Umschläge nicht eingesammelt werden, sondern von den Jugendlichen selbst aufbewahrt werden. Durch ein Einsammeln und Austeilen am Ende des Jahres wird die Jahres-Aktion jedoch bedeutungsvoller und feierlicher. Wer dies noch weiter fördern möchte, kann die Umschläge alle mit Siegellack versiegeln.

Zumindest der Mitarbeiter oder die Mitarbeiterin, besser aber auch die Jugendlichen sollten wissen: Ziel der Jahres-Aktion ist nicht, dass alle meine Wünsche erfüllt werden. Ziel ist vielmehr, dass mir bewusst wird, wie ich mit meinen Wünschen und Erwartungen in meinem Glaubensleben umgehe. Ziel ist auch, Entwicklungen in meinem Glaubensleben wahrzunehmen und zu lernen, Jesus mit einem Anliegen auch längere Zeit „in den Ohren zu liegen“.



Druckvorlage - Beschriftung des Briefumschlags

JAHRES-AKTION 2005: (M)EIN JAHR MIT JESUS

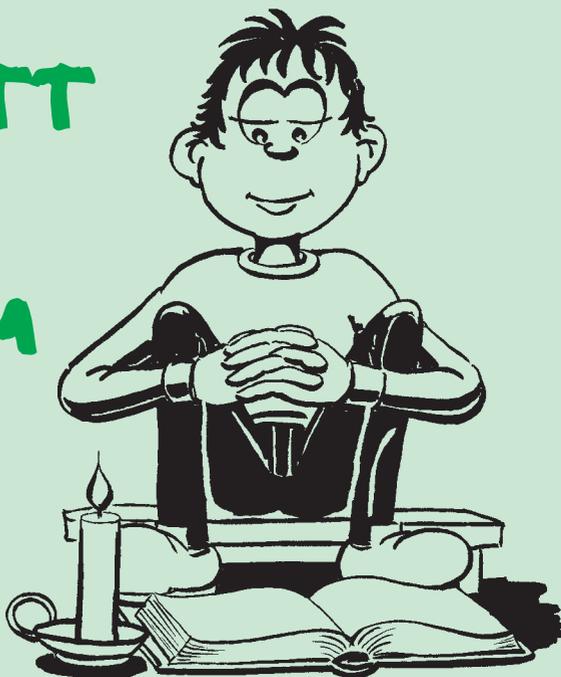
Dieser Umschlag enthält persönliche Notizen von

.....

und ist für niemanden sonst bestimmt.

AUF GOTT HÖREN, MIT IHM REDEN

VORSCHLÄGE, DIE
JUGENDLICHEN DAS
BETEN ERLEICHTERN



Spirituelle Formen der Gottesbegegnung sind mehr denn je gefragt. Jugendliche suchen nach Wegen, wie sie mit Gott reden und auf ihn hören können. Hier eine große Auswahl von verschiedenen Gebetsstationen, die entweder als offene Phase in einen Jugendgottesdienst eingebaut werden können, oder auch in einen Lobpreisabend der Jugendgruppe. Es müssen nicht alle Stationen aufgebaut werden. Am besten, man sucht sich unterschiedliche Stationen aus, die verschiedene Jugendliche ansprechen – dem einen ist es mehr nach Meditieren, dem anderen mehr nach Malen oder Sprechen zumute.

Andacht zum Thema „Auf Gott hören“

Wer möchte, kann dem Abend auch eine Andacht zum Thema „Auf Gott hören - mit ihm reden“ voranstellen. Als Anregung hier ein Vorschlag einer Kurzandacht zum Bild „Der Hörende“ von Toni Zenz, 1957, Pax-Christi-Kirche/Essen. Zu finden unter der Google-Bilder-Internetsuchmaschine oder einfach in einer christlichen Buchhandlung nachfragen, ob sie das Bild bestellen können (erhältlich als Kunstpostkarte schwarz-weiß und farbig, Farbdiä, Poster schwarz-weiß, colorierter Gebetszettel. Außerdem erhältlich über das

Pfarramt der Pax-Christi-Kirche, St. Albertus Magnus 44, 45136 Essen, Tel. 02 01/8 96 56 50, Fax 02 01/8 96 56 51).

Bildbetrachtung Teil 1

Die Jugendlichen betrachten das Bild (Postkarte, Dia, Overhead-Projektor) und lassen es auf sich wirken. Kommentare sammeln

Frage: Was nehme ich wahr?

Frage: Welche Gefühle und Gedanken löst das Bild in mir aus (Stille)?

Ich kann hören. Kann ich hören?
Ich möchte unbedingt hören, was wichtig für mich ist. Kinonews, Diagnose beim Arzt, Liebeserklärung...

Aber manchmal möchte ich auch etwas nicht hören. Kritik, schlechte Nachrichten...

Wenn ich etwas mitzuteilen habe, hören andere mir zu. Oft werde ich aber auch nicht gehört.

Das Gesicht auf dem Bild ist für mich schön und abstoßend zugleich. Schön, weil es so klar und schlicht die hörende Haltung ausdrückt. Abstoßend wegen der großen Augen, den abstehenden Ohren, der herabgezogene Mund, die großen Hände.

Aus dem Bild spricht für mich beides: Angst und Vertrauen, sich öffnen und verschließen, hören wollen

und Angst haben vor der Stimme, die durch alle meine Stimmen und Gedanken hindurch geht. Die Stimme Gottes, Gottes Nähe, seine Kraft, Gott hören und spüren. Ich will es so sehr, und andererseits aber auch nicht.

Gott sagt: Fürchte dich nicht vor mir. Ich habe dich als mein Gegenüber geschaffen, du bist mir so unendlich wichtig.

Höre hin, was ich dir zu sagen habe, und rede auch du mit mir, ich habe immer offene Ohren für Dich!

Hier nun die offene Phase mit den Gebetsstationen einfügen. Nicht immer nur reden, sondern jetzt auch bewusst die Zeit nutzen, auf Gott zu hören.

Gemeinsamer Abschluss/ Bildbetrachtung und Meditation Teil 2

Bild wieder hervorholen

- Ich möchte so wie dieser Hörende auf Gott hören.
- Kann ich wirklich auf Gott hören? Will ich es?
- Ich bin oft so unruhig und voll von meinen Gedanken, von dem was mich bewegt und umtreibt.
- Herr, ich will mit meinen Gedanken auf dich hören, ich will dir begegnen, mitten in meiner Unruhe.

- Ich richte mich auf dich aus wie dieser Hörende; denn du bist wichtig für mich, nur du kannst mir helfen, der zu sein, dem du das Ohr öffnest.
- Ich höre deine Worte: du bist mein Sohn/meine Tochter, ich bin mit dir.
- Ich höre, wie du mit mir redest. Wie du sagst: Ich habe dir Menschen gegeben, Menschen, die mit dir zusammen glauben. Du bist nicht allein.
- Ich gebe dir meine Liebe. Ich habe dir schon Gaben gegeben, damit du geben kannst.
- Ich trage dein Versagen und fange neu mit dir an.
- Ich begleite dich und schenke dir Kraft für deinen Weg.

Gott meint es gut mit mir.
Ich möchte so wie dieser Hörende auf Gott hören und sein Wort in mich hineinnehmen.

An dieser Stelle bietet es sich an, ein passendes Lied zu singen (z. B. „Gott hört dein Gebet“ oder „Segne uns, oh Herr“).

Segen:
Der Friede Gottes, welche höher ist als alle unsere Vernunft, bewahre unsere Herzen und Sinne in Christus Jesus, unserem Herrn. Amen.

GEBETSSTATIONEN

Einige Worte vorweg

- Die Gebetsstationen sollten nicht zu dicht aufeinander folgen, damit auch wirklich eine stille Atmosphäre entstehen kann. Es können auch der Flur und weitere Zimmer miteinbezogen werden. Die Jugendlichen sollen genügend Zeit haben, die einzelnen Stationen zu entdecken, so dass sie sich auch an der einen oder anderen Station länger aufhalten können.
- Im Vorfeld sollte erklärt werden, dass es nicht darum geht, möglichst viele Stationen „abzuklappern“, sondern die Gebetsform zu finden, die im Augenblick passt.
- An jeder Gebetsstation ist ein ansprechend gestaltetes Plakat aufgehängt, auf dem die Gebetsstation erklärt wird (Texte siehe bei den einzelnen Beschreibungen). Evtl. ist es auch sinnvoll, an einer Stelle alle Gebetsstationen mit Kurzbeschreibung und Raumangabe aufzuhängen, so erhält man schneller einen Überblick.
- Auf jeden Fall sollte jede Station vorher gut vorbereitet sein (Material bereitlegen, evtl. ruhige Musik im Hintergrund...), damit die Stationen auch ansprechend sind und es beim Beginn dieser offenen Gebetszeit keinen Stress gibt, weil an einer Station zum Beispiel noch Stifte oder Bibeln fehlen.



TIPPS UND ANREGUNGEN ZU DEN GEBETSSTATIONEN

Zeit zum Gebet: vor Gott treten, reden, hören, ...

Material: Altar aufbauen und dekorieren, mit Kreuz, Kerze, evtl. Bild oder Blume, Gebetsschemel oder Kissen bereitlegen

Herzlich willkommen in der Kapelle/im Stilleraum... – suche dir einen Platz, nimm einen Gebetsschemel oder setze dich auf einen Stuhl oder auf den Boden, richte dich auf den Altar aus, rede mit Gott, höre auf ihn, nimm dir Zeit zum Gebet, mache den Kopf frei von anderen Gedanken und sei ganz für Gott da, so wie er für dich!

Bild malen

Material: Papier, Wachsmalfarben, Buntstifte, Kohlestifte

Nimm dir Papier und Stifte und male „meditativ“. Lege in dein Bild das, was dich gerade bewegt. Wähle Farben und Formen, die dir gerade entsprechen. Während des Malens kannst du deine Gedanken vor Gott bringen.

Vielleicht möchtest du deinen momentanen Gefühlszustand malen, oder dein momentanes Verhältnis zu Gott? Oder du gestaltest einen Gebets-, Lied- oder Psalmtext.

Beten wie ein Kind

Material: Kindergebete auf kleinen Kärtchen und/oder großen Plakaten, evtl. Kinderphotos und selbstgemalte Kinderbilder

Jesus sagte: Ihr sollt werden wie die Kinder. Kinder glauben noch ganz frei und unverkrampft, vertrauen Gott alles an, was ihnen in den Sinn kommt.

Wie stellen sich Kinder Gott vor?

Wie betet ein Kind?

Versuche doch einmal, dich in ein Kind hineinzusetzen, das voll Vertrauen zu Gott, dem himmlischen Vater und Jesus, dem Freund, der die Kinder mit offenen Armen aufnimmt, anschaut.

Bete wieder wie ein Kind – vielleicht erinnerst du dich an dein Kindergebet? Oder suche dir eines der hier ausliegenden Kindergebete aus.

Klagemauer

Material: kleine Zettel, Stifte, Maschendrahtzaun/Steinmauer oder Aktenvernichter, Steine

Vor Gott darf ich ehrlich sagen, was mich bedrückt, was mich ärgert, was mir Angst macht, wo ich zweifle, hadere...

Du kannst hier an der Klagemauer ein Gebet sprechen oder ein Gebet aufschreiben und in die Klagemauer stecken (es wird später nicht gelesen, sondern vernichtet – Gott allein liest es).

Oder du kannst einen Stein nehmen und ihn hier ablegen, um damit auszudrücken, welche Last du vor Gott ablegen willst. Du kannst den Stein gerne beschriften.

(Alternativ: Zettel gleich in den Aktenvernichter stecken.)

Vor das Kreuz treten

Material: größeres Holzkreuz, Teelichter, Kerze

Hier kannst du vor das Kreuz treten und Jesus alles anvertrauen, was dich freut, belastet, nachdenklich macht...

Für dein Gebetsanliegen kannst du symbolisch eine Kerze anzünden und auf/vor/neben (je nach Kreuz und Platz...) das Kreuz stellen.

Du kannst auch für einen anderen Menschen beten und für ihn eine Kerze anzünden.



Singen und Gott loben

Material: Gitarre, evtl. Klavier, Liederbücher

Manchmal geht einem vor Freude und Dankbarkeit das Herz über und man will das laut hinaus-singen.

Es gibt aber auch Lieder, in denen ich vor Gott treten und ihm Sorgen, Gedanken und vieles mehr anvertrauen kann.

Andere Menschen haben sich überlegt, wie sie ihre Gebete als Lieder formulieren und komponieren können, und wir dürfen diese Gabe nutzen.

Fühle dich ganz frei, hier zu singen und zu musizieren und Lieder auszuwählen oder auch nur dabeizusitzen und zuzuhören.

Gebete schreiben

Material: weißes und buntes Papier, Buntstifte, Wachsmalfarben, Kugelschreiber, Kopien mit Psalmen, Bibeln, möglich ist es auch, Kopien von Gebeten auszu-legen, es gibt sehr viele gute Bücher mit Gebeten für Jugendliche

Kein Gebet geht verloren, Gott hört sie alle und kennt sie alle. Ich selbst vergesse aber auch viele Gebete oder bete sie schnell und unbewusst.

Nimm dir die Zeit, ganz bewusst ein Gebet zu formulieren und es auch

aufzuschreiben – als dein persönliches Gebet, das du immer wieder anschauen oder irgendwo aufhängen kannst.

Formuliere ein Gebet, schreibe es auf und gestalte es schön und ansprechend, so dass du es gerne wieder in die Hand nimmst.

Oder suche dir eines der Psalmgebete aus und bete es bewusst.

Vielleicht hilft es dir ja auch, einen Psalm zu nehmen und genauer anzuschauen, und dann deinen eigenen Psalm zu schreiben – in Anlehnung an den ausgewählten Psalm, eventuell mit Verwendung mancher Formulierungen daraus.

Meditationsecke

Material: Kerzen, Tücher, Blumen, evtl. biblische Erzählfigur, schönes Bild o.ä. um eine „Mitte“ zu gestalten, bequeme Sitzkissen und/oder Gebetsschemel

Nimm dir Zeit und lasse dich hier bequem nieder. Betrachte die gestaltete Mitte, lass deine Gedanken kommen, meditiere, komme mit Gott ins Gespräch, höre, was er dir zu sagen hat.

Psalm bewusst abschreiben, wie ein Mönch

Material: weißes und buntes Papier, Buntstifte, Wachsmalfarben, Kugelschreiber, Kopien von Psalmen, Bibeln

Suche dir in Ruhe einen Psalm aus, der dich anspricht und der auch dein Psalm ist (am besten Psalmen in Luther-Übersetzung und der guten Nachricht bereithalten, außerdem weitere „neue Psalmen“ (z. B. aus dem Buch „Sagt Gott, wie wunderbar er ist. Alte und neue Psalmen zum Sprechen und Singen“, Verlag Junge Gemeinde Stuttgart 1995). Dann wähle bewusst Papier und Stifte aus und schreibe den Psalm ab. Nicht „schnell-schnell“, sondern ganz langsam und bewusst – wie es früher die Mönche taten. Erfahre, dass der Psalm auf diese Art und Weise in dir einen Platz findet. Wenn dich bestimmte Buchstaben/Worte besonders berühren, dann hebe sie hervor oder gestalte sie. Vielleicht rahmst du dir sogar später den Psalm ein und hängst ihn auf...

Fürbitten-Ecke

Material: Papier, Stifte, Postkarten, Briefpapier, Umschläge, Kerzen, Kärtchen mit Segensworten

Wenn ich bete, soll ich nicht nur an mich denken. Luther hat das so for-

muliert: das Beten ist ein Reden des Herzens mit Gott, in Bitte und Fürbitte, Dank und Anbetung. Unsere Bitten kommen meistens nicht zu kurz, eher der Dank, die Anbetung und die Fürbitte für andere Menschen.

Hier kannst du dir Zeit nehmen, für andere Menschen zu beten. Vielleicht hilft es dir, auf einem Zettel aufzuschreiben, wer dir am Herzen liegt, damit du diese Menschen auch in Zukunft in deine Gebete einschließen kannst (Freunde, Mitschüler, Patenkinder, Menschen, die dir Probleme bereiten, Menschen die dich begleiten...).

Oder du nimmst dir vor oder nach deinem Fürbittengebet Zeit und schreibst der entsprechenden Person eine Postkarte - vielleicht mit einem Segensgruß.

Fragen

Material: Kärtchen, Papier, Briefkasten, Kerzen

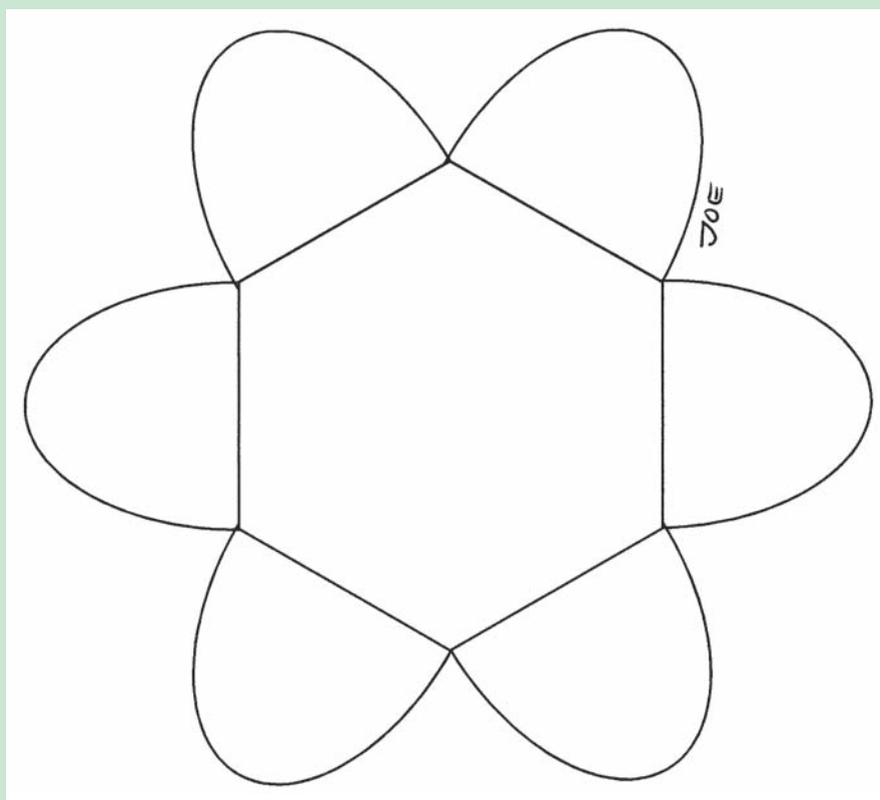
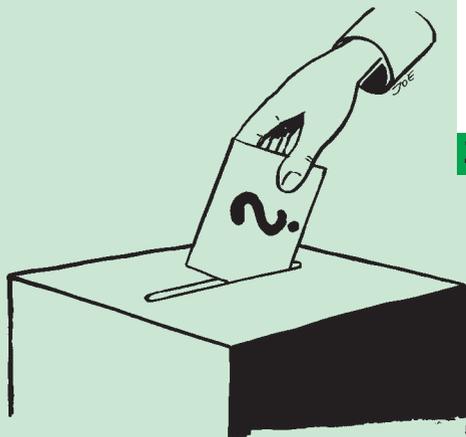
Gibt es Fragen in deinem Glauben oder deinem Leben, die dich schon lange begleiten? Oder die jetzt bei der Andacht, bei den Gebetsstationen aufgebrochen sind? Fragen, die man öffentlich vielleicht nicht stellen will?

Wenn du möchtest, kannst du deine Frage hier auf ein Kärtchen schreiben und deinen Namen darunter schreiben. Die Frage wird dann

nicht öffentlich diskutiert, sondern ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin wird auf dich zukommen und sich für dich und dein Anliegen Zeit nehmen.

Dankbarkeitsblume (Flower Power)

Material: Scheren, auf buntes Papier (kein Karton!) aufgemalte Blumen (siehe Schablone), wasserfeste Stifte, große Schale mit Wasser



Suche dir eine Blume aus und schneide sie aus. In die Blume mit wasserfestem Stift (Bleistift, Kugelschreiber...) kannst du all das schreiben, was dich freut, oder für was du Gott danken willst. Du kannst auch gerne mehrere Blumen beschriften. Falte danach alle Blütenblätter nach innen und lege die Blume vorsichtig ins Wasser.

Jetzt kannst du zuschauen, wie die Blume als Symbol der Freude und Dankbarkeit aufgeht.

Trostworte

Material: Kärtchen mit Trostwörtern (z. B. abgeschrieben von dem Karteikasten „Greifbare Trostworte“, Christliches Verlagshaus 1991), Kerzen

Es gibt Zeiten, da geht es einem nicht so gut. Da möchte man gerne wieder ein kleines Kind sein, das von seinen Eltern in den Arm genommen, gestreichelt und getröstet wird.

Der mütterliche und väterliche Gott ist auch heute für dich da und nimmt dich in den Arm.

Wenn du möchtest, kannst du dir hier ein Trostwort aussuchen, von Gott für dich.

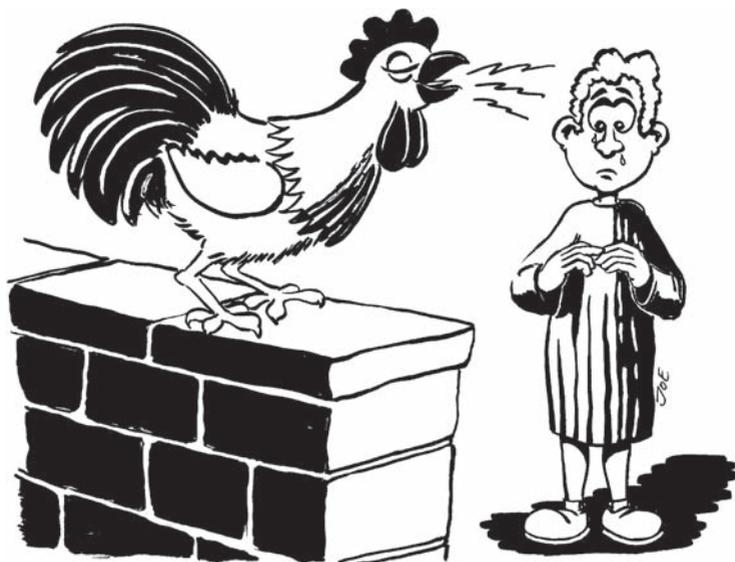
Gebets-Wäscheleine

Material: Wäscheleine, Wäscheklammern, Kärtchen, Stifte

Du siehst hier eine Wäscheleine, Wäscheklammern, Kärtchen und Stifte.

Diese Wäscheleine ist eine öffentliche Gebetsplattform.

Wenn du deine Gebetsanliegen nicht nur Gott, sondern der ganzen „Gemeinde“ mitteilen willst, kannst du sie hier auf einen Zettel schreiben und an die Wäscheleine hängen; die anderen können dann vorbei gehen, die Zettel lesen und dafür beten - dies können Bitten sein, du kannst aber auch Danke sagen.



„ICH HABE FÜR DICH
GEBETEN, DASS DEIN
GLAUBE NICHT AUFHÖRE.“

(Lukas 22,32)

EINE VORLESEANDACHT ZUR JAHRESLOSUNG 2005

Petrus ist noch ganz durcheinander. Ein wenig ärgert er sich auch. Gerade hat er mit Jesus ein Gespräch geführt. Das geht ihm jetzt noch nach. Jesus hat zu ihm gesagt: „Dein Glaube wird auf die Probe gestellt werden. Aber ich habe für dich gebeten, dass dein Glaube nicht aufhört. Und wenn du dann umkehrst, stärke deine Brüder!“ Das konnte Petrus natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Warum sollte denn sein Glaube überhaupt aufhören? Nein, er würde immer zu Jesus halten. Das hat er

Jesus dann auch gesagt: „Egal, was kommt, ich halte zu dir, ich gehe mit dir ins Gefängnis und in den Tod, wenn es sein muss.“ So hat er es zu Jesus gesagt. Und dann, dann hat Jesus etwas gesagt, was Petrus jetzt nachgeht: „Petrus, ich sage dir: der Hahn wird heute nicht krähen, ehe du dreimal geleugnet hast, dass du mich kennst.“ Das ist doch beinahe ein wenig beleidigend, was Jesus da gesagt hat, oder etwa nicht? Er, Petrus, wird doch Jesus nie im Leben im Stich lassen. Er doch nicht. Auf ihn, Petrus, kann Jesus sich doch verlassen. Aber warum hat Jesus das nur gesagt?

Aber, Petrus hat sich mächtig geirrt. Kurz nach seinem Gespräch mit Jesus hat er dreimal geleugnet, dass er Jesus kennt. So wird es in der Bibel berichtet (Lk. 22, 54-62). Petrus hat Jesus nicht nur im Stich gelassen. Er hat sogar gelogen und nicht einmal zugegeben, dass er Jesus kennt. Genauso wie es Jesus ihm vorausgesagt hat. Und dann, als Petrus gemerkt hat, was er angerichtet hat, ist er voller Verzweiflung zusammengebrochen.

Aber, das war nicht das Ende. Jesus hat mit Petrus neu angefangen. Jesus hat Petrus nicht links liegen gelassen, sondern er ist ihm nach seiner Auferstehung begegnet und hat ihm sein Versagen vergeben (Lk. 24,34; vgl. auch Joh. 21). Der Glaube von Petrus an Jesus hat nicht aufgehört, sondern er hat jetzt erst richtig begonnen. Petrus hat von nun an sein Leben lang Menschen von Jesus erzählt.

Der Glaube von Petrus hat nicht aufgehört, weil Jesus neu mit ihm angefangen hat.

Wenn ich mir die Geschichte von Petrus anschau, dann klingt mir der Satz von Jesus im Ohr „Ich aber habe für dich gebeten, dass dein Glaube nicht aufhöre“ (Lk. 22,32). So hat es Jesus zu Petrus gesagt.

Im Jahr 2005 ist dieser Satz Jesu aus dem Lukasevangelium Jahreslosung. Die Jahreslosung ist ja so etwas wie ein Motto für das neue Jahr, ein Satz, den man sich immer wieder sagen kann und der einem vielleicht dann Kraft gibt, das Leben im neuen Jahr zu wagen.

Auf den ersten Blick mag es so aussehen, als ob dieser Satz „Ich habe für dich gebeten, dass dein Glaube nicht aufhöre“ nicht ein solches Motto ist, das einen im neuen Jahr begleiten kann. Denn was hat dieser Ausspruch von Jesus eigentlich mit uns heute zu tun? Jesus hat das doch zu Petrus gesagt.

Aber, obwohl die Geschichte von Jesus und Petrus nun schon beinahe 2000 Jahre alt ist, kann sie für uns hochaktuell sein. So wie Jesus mit Petrus umging, so geht Jesus auch mit uns heute um. Jetzt wird der Satz „Ich habe für dich gebeten, dass dein Glaube nicht aufhöre“ auf einmal superspannend.

Denn dieser Satz enthält zwei Aussagen darüber, wie Jesus mit uns umgeht.

1. Jesus setzt sich voll für uns ein

Wenn Jesus für Petrus betet, dann heißt das doch, er setzt sich voll für Petrus ein. Petrus liegt ihm am Herzen. In der Bibel ist nicht nur davon die Rede, dass Jesus für Petrus betet. An einigen Stellen heißt es auch, dass Jesus sich für alle einsetzt, die an ihn glauben (Joh. 17, Röm. 8,34, 1. Joh. 2,1). Klar, dieser Gedanke ist nicht ganz so leicht nachzuvollziehen. Wie soll man sich das vorstellen, dass Jesus bei Gott für die eintritt, die an ihn glauben?

Aber, egal wie man sich das vorstellen kann, entscheidend ist eines: Jesus setzt sich für uns ein.

Ich finde, dass das ein ziemlich aufregender Gedanke ist. Vielleicht stellen wir uns Gott manchmal als einen vor, der wie ein mächtiger Firmenchef seine Angestellten für sich arbeiten lässt und sie immer mal wieder zu-rechtweist, wenn es nicht so läuft, wie er es sich vorstellt.

Aber Jesus ist anders. Obwohl er weiß, dass Petrus gnadenlos versagen wird, wirft er ihn nicht aus seinem Jüngerteam. Statt dessen setzt sich Jesus noch voll für ihn ein und betet für ihn.

Jesus setzt sich für uns ein und betet für uns. Ist das kein gutes Motto für das neue Jahr: Wir haben einen Gott, der sich für uns einsetzt, dem wir am Herzen liegen.



Vielleicht ist das ja ein alter Hut für viele. Ok, Jesus liebt uns, na und? Wenn man sich die Geschichte von Petrus anschaut, dann wird klar: dass Jesus sich für Petrus einsetzt, das ist überhaupt nicht normal und selbstverständlich. Denn er setzt sich hier für einen Versager ein. Und dazu noch für einen, der ziemlich selbstbewusst die Warnung in den Wind schlägt.

Vielleicht erkennen wir uns ja in Petrus wieder. Zuerst große Klappe und dann doch nichts dahinter. Aber Jesus hat zu Petrus gehalten, und Jesus hält zu uns. Das ist alles andere als selbstverständlich.

2. Das Gebet von Jesus hat Folgen

Jesus hat Recht behalten. Obwohl Petrus versagt hat und schuldig geworden ist, hat er seinen Glauben an Jesus nicht verloren. Das lag ganz bestimmt nicht daran, dass er ein Glaubensheld war, immerhin war er völlig verzweifelt, nachdem er Jesus verleugnet hatte (Lk. 22,62). Sondern, Jesus hat nach seiner Auferstehung den ersten Schritt gemacht, ist auf Petrus zugegangen und hat ihm vergeben. Wenn man den Satz der Jahreslosung ernst nimmt, dann wird klar: Petrus hat seinen Glauben nicht verloren, weil Jesus für ihn gebetet hat. Dass der Jünger sich nicht in seiner Verzweiflung das Leben genommen hat (wie Judas), das liegt daran, dass Jesus für ihn gebetet hat. Also, das Gebet von Jesus hat Petrus durch seine Schuld und Verzweiflung hindurchgetragen.

Wenn Jesus für uns betet, wenn er sich für uns einsetzt, dann hat das Folgen.

Jesus setzt sich für uns ein, er setzt sich dafür ein, dass wir unseren Glauben nicht verlieren. Und wenn man ehrlich ist, dann muss man, glaube ich, zugeben, dass wir das Gebet von Jesus echt nötig haben.

Unser Glaube ist vielleicht oft ziemlich schwach, manchmal fehlt nicht viel und er ist ganz weg. Denn ist ja gar nicht so leicht, an Gott zu glauben, wenn vieles dagegen zu sprechen scheint.

Vielleicht meinen wir es sehr ernst mit unserem Glauben an Gott und trotzdem scheitern wir manchmal an uns selbst.

Das Wort von Jesus eröffnet hier eine völlig neue Perspektive. In unserem Glauben an Gott geht es nicht darum, dass wir uns abzappeln und vielleicht Angst davor haben, dass Gott mit uns und unserem Glauben nicht zufrieden ist.

Im Gegenteil, wenn ich an Jesus glaube, dann kann ich mir sicher sein, dass er hinter mir steht, dass er sich für mich einsetzt. Er sorgt dafür, dass ich an ihn glauben kann. Und selbst wenn ich meinen Glauben verliere (so wie Petrus, als er Jesus verleugnet hat), gibt mich Jesus nicht auf. Gerade für Leute wie Petrus, für Versager mit großen Klappen, setzt sich Jesus ein.

Ich könnte mir vorstellen, dass Petrus im Nachhinein seine große Klappe ziemlich peinlich war und er sich dafür geschämt hat. Ich glaube aber auch, dass Petrus unheimlich dankbar war, dass Jesus zu ihm gehalten hat. Das hat ihm die Kraft und die Freude gegeben, sein Leben voll für Jesus einzusetzen und überall die gute Nachricht von Jesus zu verkündigen.

Ist das nicht eine Botschaft fürs Jahr 2005, die es in sich hat? Jesus setzt sich für uns ein und das hat Folgen. Wahrscheinlich wird uns die Jahreslosung immer wieder begegnen, auf Plakaten, Postkarten und Buchzeichen. Ich hoffe, dass sie dann nicht nur ein Satz ist, den Jesus vor 2000 Jahren zu Petrus gesagt hat. Ich hoffe, dass sie zu unserem Satz wird, der uns daran erinnert, wie sehr wir Jesus am Herzen liegen.

„ZEIG
WAS DU
SABST!“



GEGENSTANDS-ANDACHTEN SELBST GEMACHT

So haben wir's gemacht

In vielen Gruppen macht es allen Beteiligten Spaß, sich auf eine „besondere Wette“ einzulassen. Sie lautet: „Bringt mir einen Gegenstand mit und gebt mir eine Woche Zeit, eine Geschichte in der Bibel zu finden, in der dieser Gegenstand vorkommt.“ Der Gegenstand wird abgegeben und bleibt solange im „Safe des Gruppenraumes“, bis die passende Geschichte dazu erzählt wurde.

Variante

Die Erzählerin/der Erzähler sucht selbst ungewöhnliche Gegenstände, zu denen eine biblische Geschichte passt. Bei der Andacht werden dann jeweils zwei Gegenstände gezeigt. Die Anwesenden dürfen wählen, zu welchem Gegenstand die Geschichte erzählt werden soll.

Vorteil

Die Teilnehmenden sind intensiver am Hören biblischer Geschichten beteiligt. Es darf auch mal vorkom-

men, dass nichts gefunden wurde. Dann sollte ein Preis dafür gezahlt werden. Das spornt die Jugendlichen an, ihre Mitarbeiterin oder ihren Mitarbeiter herauszufordern.

Hinweis

Gegenstände sind Gegenstände. Biblische Geschichten sind Ereignisse in einem kulturellen Kontext. Dieser hat sich natürlich bei uns verändert. Gleichzeitig sind Gegenstände aber auch Symbole, die Inhalte transportieren.

Um die Zuhörer ernst zu nehmen darf die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter diese beiden Dinge nicht so

miteinander vermischen, dass eines von beiden „auf der Strecke bleibt“. Wenn ich einen Kleiderbügel suche, dann geht es zuerst einmal um einen Kleiderbügel und nicht darum, „Lasten getragen zu bekommen“. Das kann in der Geschichte mit dem Gegenstand drin stecken. Aber es kann auch etwas anderes sein.

Bei Saulus geht es vielleicht eher um die passive Beteiligung bei Gewalt, oder um blinden religiösen Eifer, oder der nicht zu stoppende Weg unseres Gottes oder ...

Wir nehmen uns viele ungewöhnliche Erlebnisse, wenn wir zu früh übertragen und dann mit der Übertragung nach Geschichten suchen.

Die Kultur des Gegenstandes oder/ und des Textes sind also der Aufhänger. Das Spiel (die Wette) ist die Methode - und der Mitarbeitende steht in der Verantwortung der Übersetzung des Evangeliums in die Situation der Jugendlichen.

BEISPIELE

• Kleiderbügel

Wie haben die Menschen damals ihre Kleidung aufbewahrt?

Was hatten die denn für Kleidung?

Ordnung im eigenen Zimmer?

Saulus betätigt sich als Kleiderhalter und -bewacher bei der Steinigung des Stephanus.



• Brathering

Geschichte vom Kohlenfeuer aus Joh. 21 (da gab es „Brat“-Fisch und Brot)

• Klopapier

Geschichte von Saul, der in einer Höhle „die Hosen runter lässt“
David schnitt ein Stück von Sauls Mantel ab

Überschrift: „Wer in der Scheiße sitzt, ist wehrlos!“, das können alle gut nachvollziehen

Frage: Wie gehen wir dann mit anderen um, wenn wir das bei ihnen sehen?

Wir wünschen uns Freunde, die uns in einer solchen Situation beistehen

• Freundschaftsband

Jonathan gibt seinem Freund David seine Königswaffen

Das beste, was es auf dem Markt gibt

Der Freund soll den besten Schutz haben

• Lokomotive

Die Geschichte von Elia, der mit dem Feuerwagen in den Himmel fuhr

Indianer nannten Lokomotiven: Dampfross

• Haifisch

Geschichte vom Leviathan
Er wird als Spielzeug Gottes bezeichnet

Backstreet Boys = „Gassenjungen“
Geschichten von David als Harfenspieler und Liedersänger bei Saul

• Ziegenkäse

Krieg gegen die Philister
Saul als König und Anführer
David bringt im Auftrag seines Vaters Lebensmittel für seine Soldaten an die Front

Für die Brüder Brot und für den Heerführer 10 Ziegenkäse (Bestechung)

Es folgt der Kampf zwischen David und Goliath

Alle dürfen ein Stück Ziegenkäse essen/schmecken (ein teurer Käse!)

• Parfüm

Drei Frauen wollen Jesu Leichnam einsalben

Stichwort: „Gegen den Tod anstinken“

der Steigbügel DUNKLE SCHATTEN

NACHTGELÄNDESPIELE
MIT TASCHENLAMPE
UND REFLEKTOREN



Idee

Lange, dunkle Herbst- und Winterabende stehen vor der Tür. Jetzt ist die Zeit für Nachtgeländespiele, weil man nicht bis spät in den Abend warten muss bis es ganz dunkel ist. Im nachfolgenden Beitrag werden einige Geländespiele vorgestellt, bei denen Reflektoren („Katzenaugen“ u.Ä.), eine zentrale Rolle spielen.

Umso heller die Nacht ist (Resthelligkeit in der Nähe von Orten, Vollmond o.Ä.), desto eher können die Spiele auch ohne Taschenlampe

gespielt werden. Besonders toll lassen sich die Spiele jedoch in dunklen Neumondnächten oder dunklen Wäldern spielen, wenn alle Teilnehmenden mit Taschenlampe ausgestattet sind.

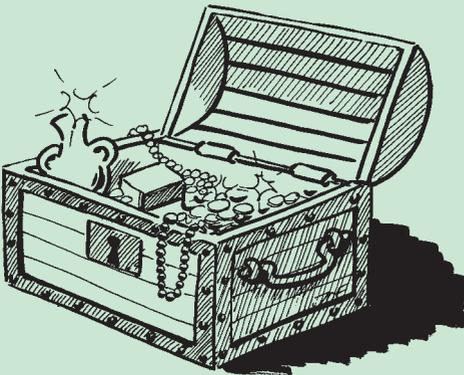
Die vorgestellten Spiele eignen sich sowohl für größere als auch kleinere Gruppen. Sie können den konkreten Verhältnissen vor Ort angepasst werden und/oder auch als Teil in eine größere „Nacht-Gelände-(Spiel-)Aktion“ eingebaut werden.

SPIELIDEEN

... die funkelnde Spur

Vorbereitung

Ausgehend von einem Startpunkt werden im Abstand von jeweils 30 m bis 100 m an Bäumen im Wald Reflektoren („Katzenaugen“) aufgehängt. Der im Einzelfall zu wählende Abstand sollte abhängig sein von der Übersichtlichkeit des Geländes (desto unübersichtlicher das Gelände desto geringer der Abstand) sowie der Zahl der Teilnehmenden (umso mehr desto größer der Abstand). Um die Abstände möglichst schnell und gleich lang ermitteln zu können, hängt man die „Katzenaugen“ am besten zu zweit auf und verwendet zur Längenmessung ein Seil bzw. eine Schnur mit entsprechender Länge. Am Ziel kann ein „Schatz“ versteckt werden.



Spielablauf

Nach dem Start müssen die Jugendlichen versuchen, möglichst schnell ein „Katzenauge“ nach dem anderen zu finden. Dabei kommt ihnen die Kenntnis zugute, dass sich das nächste „Katzenauge“ in dem angegebenen Abstand befinden muss. Umso besser die Koordination der Jugendlichen ist, desto schneller werden sie das Ziel finden.

Wertung

Dieses Spiel eignet sich besonders als Spiel ohne Wertung. Es gibt nur ein Team, das gemeinsam das Ziel findet. Falls das Spiel mit Wertung gespielt werden soll, bieten sich folgende Möglichkeiten an: Gewertet wird, welches Team die meisten Reflektoren entdeckt hat. Am einfachsten ist es, wenn der Reflektor gleich von der Person entfernt wird, die ihn entdeckt hat (bzw. zuerst an Ort und Stelle war). Am Schluss wird gezählt. Damit die anderen die Orientierung nicht verlieren, kann bestimmt werden, dass diese Person dann an dieser Stelle stehen bleiben muss, bis der nächste Reflektor gefunden wird. Gewertet wird, welches Team den Parcours (vom Start zum Ziel) am schnellsten absolviert. Hierzu gehen die Teams der Reihe nach hintereinander an den Start. Es muss zur Chancengleichheit unbedingt darauf geachtet werden, dass die anderen Teams während dieser Zeit abgeschirmt sind.

Material

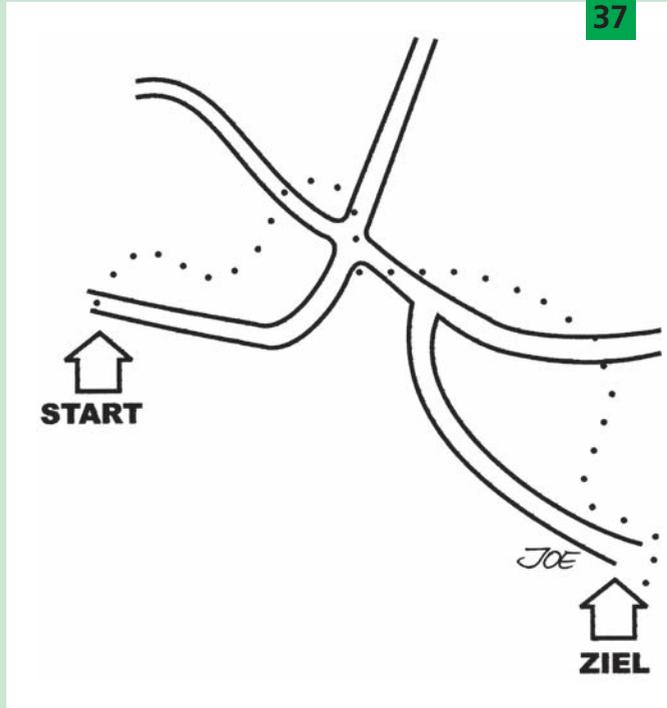
10 bis 20 Reflektoren (je nach Strecke und Abständen zwischen den Reflektoren).

Mit 20 Reflektoren kann ein Parcours von 1 km Länge bei einem Abstand zwischen den Reflektoren von jeweils 50 m ausgesteckt werden.

Es eignen sich sehr gut „Katzenaugen“, die an einer Schnur bzw. einem Bindfaden aufgehängt werden, notfalls auch andere reflektierende Gegenstände (z. B. mit Alufolie überzogener Bierdeckel) ggf. Schatz/Schätze; für jeden Jugendlichen eine Taschenlampe (Tipp: am besten in der vorangehenden Gruppenstunde darum bitten, dass Taschenlampen mitgebracht werden)

Variante

Das Spiel kann auch mit Walnüssen gespielt werden, die mit goldenem Sprühlack gefärbt wurden. Die Nüsse werden dann in einem Abstand von ca. 5 m bis 20 m verteilt. Falls der Boden sehr stark mit Laub bedeckt ist, muss der Abstand geringer gewählt werden. Dann kann immer noch eine der folgenden Nüsse gefunden werden, wenn eine Nuss „verschüttet“ wird.



Tipp: Das Spiel eignet sich auch als Einstieg in eine Waldweihnachtsfeier, um gemeinsam den Ort zu finden, an dem sie stattfinden soll.

... das funkelnde Kreuz

Vorbereitung

In einem abgegrenzten Waldstück werden insgesamt vier Bäume mit einem Reflektor („Katzenauge“) markiert. Im Schnittpunkt der beiden Geraden, die jeweils durch zwei gegenüberliegende Bäume verlaufen

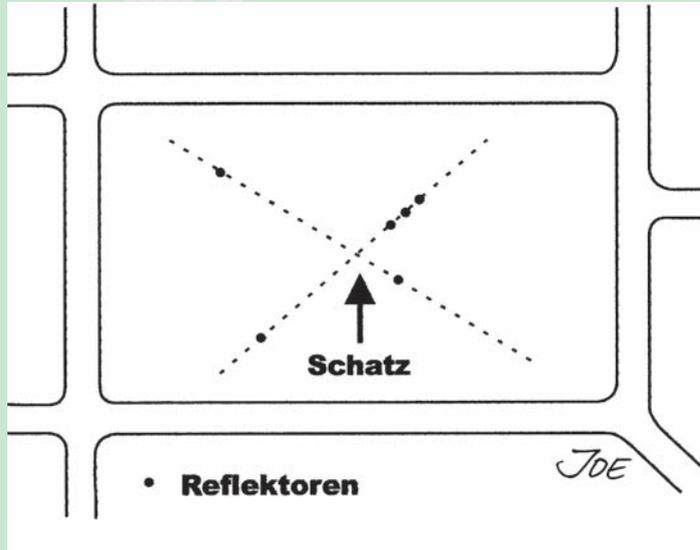
fen, wird ein Schatz versteckt (vergraben). Um den Schnittpunkt genau zu ermitteln verwendet man am besten zwei Seile bzw. zwei Schnüre mit entsprechender Länge.

Spielablauf

Nach dem Start versuchen die Jugendlichen zunächst, möglichst schnell die vier markierten Bäume zu finden. Anschließend müssen sie gemeinsam (mit ihren Taschenlampen, jedoch ohne Seile und Schnüre!) den Schnittpunkt ermitteln und den Schatz bergen. Auch bei diesem Spiel zeigt sich wieder: Umso besser die Koordination zwischen den Jugendlichen ist, desto schneller werden sie das Ziel finden.

Wertung

Auch dieses Spiel eignet sich besonders als Spiel ohne Wertung. Es gibt nur ein Team, das gemeinsam das Ziel findet. Falls das Spiel mit Wertung gespielt werden soll, können in zwei oder mehreren ähnlichen Waldgebieten jeweils vier Bäume markiert werden. Jede Gruppe sucht dann in ihrem Gebiet ihren Schatz.



Gewonnen hat die Gruppe, die ihren Schatz zuerst gefunden hat.

Material

4 Reflektoren (bei mehreren Spielfeldern entsprechend mehr)
Schatz/Schätze
für jeden Jugendlichen eine Taschenlampe (Tipp: am besten in der vorangehenden Gruppenstunde darum bitten, dass Taschenlampen mitgebracht werden)

... der funkelnde Mann

Vorbereitung

In einem abgegrenzten Waldstück verstecken sich zwei Mitarbeitende, die unterschiedlich farbige Warnwesten mit Reflektoren tragen.



Die Jugendlichen werden in mehrere Gruppen mit drei bis fünf Personen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Laufkarte.

Neben dieser Minimalversion, die sich gerade auch für kleinere Gruppen eignet, da nur wenige Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter benötigt werden, wird das Spiel noch spannender und abwechslungsreicher, wenn mit mehr Mitarbeitenden gespielt wird.

Spielablauf

Nach dem Start versuchen die Jugendlichen abwechselnd die beiden „funkelnden Schatten“ aufzuspüren und abzuschlagen. Wenn dies gelungen ist, wird dies auf der

Laufkarte vermerkt (z. B. durch ein Namenszeichen auf der Laufkarte, Ausstanzen eines Motivs auf der Laufkarte mit einem Motivstanzer). Anschließend muss die Gruppe einen anderen „funkelnden Schatten“ aufsuchen.

Gespielt wird über eine festgelegte Spieldauer, die unter Berücksichtigung der Kondition der Jugendlichen, der Witterungsbedingungen sowie der benötigten Zeit für den Weg zum Spielgebiet und zurück bestimmt wird. Sie sollte im allgemeinen zwischen 30 und 60 Minuten betragen.

Wertung

Gewonnen hat das Team, das nach Ablauf der Spielzeit die meisten Eintragungen auf der Laufkarte hat.

Material

2 Warnwesten (in unterschiedlichen Farben, z. B. gelb und orange); bei mehr Mitarbeitenden entsprechend mehr unterschiedliche Westen (alternativ: andere reflektierende Gegenstände, die die „funkelnden Schatten“ tragen: z. B. Reflektorbänder für Radfahrer, Schulranzen/Rucksack mit Reflektoren)

je Gruppe eine Laufkarte
eine Trillerpfeife für die Spielleitung (um das Spielende bekanntzugeben)
für jeden Jugendlichen eine Taschenlampe (Tipp: am besten in der vorangehenden Gruppenstunde darum bitten, dass Taschenlampen mitgebracht werden)

Allgemeine Hinweise zur Sicherheit bei Nachtgeländespielen

Das Dunkel der Nacht hat Jugendliche schon immer gereizt und fasziniert. Es birgt eine ungeheure Spannung in sich. Die einzelnen Sinne werden viel mehr als bei Tag gefördert und gefordert. Dies erfahrbar zu machen, ist die besondere Chance von Nachtspielen. Damit diese Spiele zu einem ungetrübten Höhepunkt im Gruppen- oder Freizeitprogramm werden können, sind die typischen Gefahrenquellen zu berücksichtigen und - soweit als möglich - auszuschließen.

Bei der Auswahl des Geländes ist vor allem bei Spielformen, in denen sich die Jugendlichen schnell bewegen sollen und müssen, darauf zu achten, dass das Gelände keineswegs moorig oder unwegsam ist und dass es keine Abhänge, Gräben, herunterhängende Zweige, Zäune oder sonstige Hindernisse und Unebenheiten aufweist. Andernfalls besteht eine nicht unerhebliche zusätzliche Verletzungsgefahr. Eine sorgfältige Geländeauswahl durch die Spielleitung (bei Tag!) ist dringend geboten. Darüber hinaus ist auf eine angemessene Kleidung der Jugendlichen, insbesondere auf festes Schuhwerk, zu achten.

In der Dunkelheit besteht eine erhöhte Gefahr, dass einzelne Jugendliche oder ganze Gruppen die Orientierung verlieren und sich verlaufen. Die Bekanntgabe klarer räumlicher Spielgrenzen, evtl. verbunden mit einer zusätzlichen Markierung und fester Orientierungspunkte, sollte in keinem Fall unterbleiben. Dies gilt in besonderem Maße dann, wenn einzelne Teilnehmende oder Gruppen einen bestimmten Weg selbstständig zurückzulegen haben oder das Spielgebiet großräumig ist. Für den Fall, dass sich jemand verläuft, sollten vor Spielbeginn klare Verhaltensregeln bekannt gegeben werden.

In der Nacht treten oftmals bei Einzelnen Ängste und infolgedessen Überreaktionen auf. Die Spielleitung und die übrigen Mitarbeitenden sollten auch auf solche psychischen Reaktionen vorbereitet sein und besondere Acht haben. Ängstliche Jugendliche sollten auf keinen Fall alleine in solche Situationen geschickt werden. Sofern in Gruppen gespielt wird, sind diese daher regelmäßig anzuhalten, beieinander zu bleiben. Weil Nachtspiele am Ende eines Tages stattfinden, muss auch mit Überreaktionen und Schwächen auf Grund von Müdigkeit und Überanstrengung gerechnet werden.



DIE
WAHL
ZUM

„SVEN DES ABENDS“

EINE GENIALE IDEE UND WIE ES DAZU KAM...

TNT, ein „ganz normaler“ Jugendtreff

TNT, der Treff Neuenstädter Teens, existiert seit Mai 2003 und ist diesem Konfirmanden-Jahrgang entsprungen. Etwa 10 Jugendliche im Alter von 15-16 Jahren treffen sich seither 14-tägig relativ regelmäßig. TNT war von Anfang an als halboffener Jugendtreff geplant, d. h. neben offenen Elementen wie Billard oder Kicker, die im Jugendkeller des Gemeindehauses vorhanden

sind, werden (relativ) kurze Programmelemente und eine Andacht angeboten. Je länger TNT läuft, umso mehr ist es uns Mitarbeitenden ein Anliegen, die Jugendlichen zur Eigeninitiative und Beteiligung zu ermutigen. Unserer Erfahrung nach gelingt das bei den Mädchen besser als bei den Jungen. Trotz dieser Unterschiede ist es uns Mitarbeitenden wichtig, das Programm und die Aktivitäten gemeinsam zu planen und diejenigen zu beteiligen, die das wollen. Ich betone immer

wieder, dass TNT „unsere Gruppe“ und nicht nur „meine Gruppe“ ist. So saßen wir also am ersten Abend nach den Sommerferien im Jugendkeller und waren dabei, gemeinsam eine sinnvolle Planung der Abende bis Weihnachten vorzunehmen. Am Anfang kam eine ganze Menge (vor allem von Seiten der Mädchen) und einmal hat sogar Tim den Knopf aus dem Ohr gestöpselt (vom Discman) und einen coolen Vorschlag beige-steuert. Der Plan füllte sich und ich war wieder einmal begeistert, wie vielfältig es werden kann, wenn sich alle einbringen. Aber die Programmplanung zog sich hin und die Konzentration darauf fiel (vor allem den Jungs) immer schwerer. Es war genau noch ein weißer Fleck auf unserer Programmplanung, der sich überhaupt nicht füllen wollte. Nebenbei wurde Sven immer „spaßiger“, was nicht zur Programmplanung, aber zur Abtötung meiner Nerven beitrug. Da ging ich in die Offensive: Ich schaute Sven an und sagte: „Wir machen einen Abend mit Sven.“ Er erschrak und musste sich jetzt damit auseinandersetzen. Was er denn da machen sollte. Nein, so was könne er nicht. Ich sagte, dass er es doch versuchen sollte. Eine der Teilnehmerinnen meinte, dass ja alle ein Spiel beitragen könnten und so einigten wir uns, dass „mixed games – ein Abend mit Sven“ geschrieben wurde.



Entstehung

oder: Wie aus „ein Abend mit Sven“ der „Sven des Abends“ wurde

Die Zeit verging und der „Abend mit Sven“ rückte immer näher. Beim letzten TNT davor fragte ich Sven, wie er sich seinen Abend denn vorgestellt habe. Er meinte, „zu Hause vor dem Computer“, denn er würde da gar nicht kommen. Er ließ sich nicht dazu bewegen, etwas zu machen und wir Mitarbeitenden sagten, dass wir uns was einfallen lassen und das haben wir dann auch, einen Tag vorher. Birgit

(Mitverantwortliche im Team) hat mich nicht mehr telefonisch erreicht und ich sie nicht und so wurde es wieder einmal eng. Wer kennt das nicht? Es war wie so oft Kreativität auf Kommando gefragt. Wir überlegten uns, dass es gerade Sven gut getan hätte, wenn er sich positiv eingebracht hätte und kamen auf ein Gespräch über das Gruppengedörs, die Stärken und Schwächen der Einzelnen, wie sich das in TNT äußert und was wohl dahinter steckt. Am Ende waren es 2 Begriffe: „Sicherheit“ und „Selbstwertgefühl“. Das wollten wir stärken und in der Gruppe thematisieren und zwar nicht lehrmäßig, sondern spielerisch und auf eine „lustige“ Art.

Die Idee

„Sicherheit“ und „Selbstwertgefühl“ haben etwas mit dem zu tun, was man weiß oder kann. Auch welchen sozialen Status man hat und wie man (in der Gruppe) angesehen ist. Wir haben ein Spiel entwickelt, das genau diese Dinge zum Thema macht. „Wir wählen einen „Mister-TNT“ und eine „Miss-TNT“.“ Das war die Grundidee und durch unseren Titel im Programm wurde „Die Wahl zum Sven des Abends“ daraus. Natürlich wurde auch die „Svenja des Abends“ gekürt. Wir erstellten einen Fragebogen mit Kategorien, der von den Teilnehmenden auszufüllen war. Die

Kategorien standen fest, aber jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer musste festlegen, welche Frage der „Sven des Abends“ zu beantworten, welche Eigenschaft zu erfüllen, oder welche Aufgabe er zu lösen hatte. Die Auswertung sollte gemeinsam geschehen.

Das Disziplinenblatt

Disziplinen für den Sven/die Svenja des Abends

Überlege dir, was der Sven/die Svenja können muss, oder wie er/sie sein muss.

Die von dir bestimmten Aufgaben, Fragen, Eigenschaften müssen nachprüfbar bzw. in Gruppe machbar sein. Es muss also überschaubar sein und in Kürze erledigt werden können.

Kategorien:

- **Wissen**
Stelle eine Frage, die schnell beantwortet werden kann.
- **Begabung**
Frage eine Begabung ab, die kurz nachgewiesen werden kann oder von den anderen bestätigt wird.
- **Charaktereigenschaften**
Die Charaktereigenschaften werden von den anderen bestätigt.

- **Aussehen**

Das Aussehen können wir selber überprüfen.

- **Sport**

Der Sven/die Svenja des Abends muss in folgender Sportart gut sein. Bestätigung durch die anderen oder kurze Demonstration.

- **Hobby**

Der Sven/die Svenja des Abends muss folgendes Hobby haben. Bestätigung durch die anderen oder kurze Demonstration.

Ablauf mit Anmerkungen

Zu Beginn werden die Zettel mit den verschiedenen Kategorien zusammen mit einem Kugelschreiber an alle Teilnehmenden verteilt. Diese haben nun die Aufgabe, den Zettel allein und ohne Einflussnahme der anderen auszufüllen. Sie sollen die Charaktereigenschaft, das Aussehen, die Sportart usw. aufschreiben, die sie für wichtig halten und sich nicht von gesellschaftlichen Trends (oder die der Schule, Clique, ...) beeinflussen lassen. Alles was geschrieben wird ist erlaubt und okay. Es ist wichtig am Anfang zu erwähnen, dass an diesem Abend ein Spiel gespielt wird, das man nicht so

tierisch ernst nehmen sollte und das, mit dieser Haltung, enormen Spaß macht. Die Jugendlichen sollten spontan sein und den Zettel möglichst zügig ausfüllen. Das Ziel des Abends ist, sich auf lockere Weise über die eigenen Werte und Verhaltensweisen und die der Gruppe bewusst zu werden. Natürlich gibt es für jedes übereinstimmende Kriterium einen Punkt.

Wertung

Während des Ausfüllens des Kriterienblattes wird eine große Auswertungstabelle (siehe Anlage) für alle sichtbar aufgehängt. In die erste Spalte werden untereinander die Namen aller Jugendlichen, die an



diesem Abend da sind, geschrieben. Die zweite Spalte dient zur Punkte-zählung, die dritte für die Gesamtpunktzahl.

Wenn alle fertig sind und alle Zettel ausgefüllt sind, werden sie wieder eingesammelt. Alle erhalten ein leeres Blatt Papier, auf das eventuelle Antworten auf Wissensfragen (siehe Kategorien) aufgeschrieben werden können. Wenn jemand z. B. die Frage stellen würde: „Wie hoch ist der große Arber?“ (das weiß der Jugendliche zufällig, weil er da im Schullandheim war) und eine (die war im Schullandheim auch dabei) antwortet „1453 Meter ü.M.“. Alle stimmen ein und bejahen das, müssten alle einen Punkt bekommen. Man könnte nicht nachweisen, ob das tatsächlich alle gewusst hätten. Eine Person des Mitarbeiterteams liest nun alle von den Teilnehmenden festgelegten Anforderungen (jeden Zettel einzeln nacheinander) vor und die Gruppe beschließt (zur Not durch Abstimmung), auf wen diese Anforderung zutrifft.

Die Auswertungspraxis kann ruhig zwischendurch variieren

Wenn z. B. jemand bei Charaktereigenschaften „exzentrisch“ und „höflich“ geschrieben hat, kann man die Gruppe nach einer kurzen Austauschrunde per Abstimmung

entscheiden lassen, auf wen die beiden Begriffe am ehesten zutreffen. Dabei geht man im Zweifelsfall die Jugendlichen nacheinander durch. Da dann nur eine Person punktet, kann man auch 2 Punkte für den Gewinner verteilen. Eine aufwändige Art der Auswertung ist die Abstimmung bei allen einzelnen Personen. Wenn eine (demokratische) Mehrheit erreicht wird, gibt es einen Punkt.

Schneller geht die Selbsteinschätzung. Wenn jemand auf den Zettel bei Begabung geschrieben hat: „Muss organisieren können und Verantwortung übernehmen!“ (das schrieb ein junger Mitarbeiter), kann gefragt werden: „Wer das kann, hebt bitte den Arm.“ Die Arme gehen hoch. Dann die Frage: „Ist jemand bei einem anderen, der den Arm gehoben hat, nicht einverstanden und nicht der Meinung, dass es zutrifft?“ Dann beginnt die Denkmachine zu rattern: „Soll ich das jemand absprechen, obwohl er es selber denkt?“

Trifft eine Anforderung auf jemand zu, wird in dessen Zeile ein Punkt hinter dem Namen eingetragen. Sind auf diese Weise alle Anforderungen ausgewertet und die Punkte auf die Jugendlichen verteilt, werden die Punkte in jeder Zeile addiert und über die höchste Punktzahl die Svenja und der Sven des Abends ermittelt.

Nach der Andacht bekommt Svenja und Sven des Abends feierlich eine Urkunde überreicht (s. Anlage 2).

Pädagogische Hinweise

Neben der Provokation der Jugendlichen ist es für die Teammitglieder auch sehr wichtig, sensibel für die dynamischen Prozesse zu sein, die in diesem Spiel angestoßen werden. Dabei gilt es unterstützende und hilfreiche Erfahrungen von Einzelnen zu benennen und hervorzuheben. Es ist darauf zu achten, dass die Einwürfe nicht verletzend werden. Dann muss interveniert werden. Vielleicht hilft eine Bemerkung am Anfang, dass man sich doch mal überlegen kann, welche guten Dinge man den Anderen in der Gruppe an diesem Abend auch mal sagen kann. Das Spiel soll die Einzelnen und die Gruppe stärken und nicht schwächen. Denn Leute die immer und überall gewinnen wollen gibt es in fast jeder Gruppe. Dabei kann man dann auch fiese Verhaltensmuster aufzeigen, die im gesellschaftlichen und schulischen Umfeld an der Tagesordnung sind. Wenn man einen „echten Käse“ in die Kategorien schreibt (was meine Jungs teilweise schon getan haben), muss man sich nachher bei der Auswertung schon damit auseinandersetzen. Die Anderen spiegeln das schon zurück.

Über das Thematisieren von Verhalten, das allgemein gehalten wird, wird das eigene Verhalten reflektiert, ohne dass es angreifend oder verletzend wirkt.

Das Spiel eignet sich hervorragend dazu, die Selbst- und Fremdwahrnehmung und –reflexion anzustoßen und zu stärken.

Andacht

Die eben genannten Themen sind in der Bibel in vielen Geschichten und Erzählungen belegt. Deshalb findest du bestimmt, wenn du keine Andacht selber vorbereiten willst, eine geeignete in einem Andachtsbuch, das du im Regal stehen hast. Eine sehr gute Möglichkeit ist die Geschichte von der Salbung des David durch Samuel in 1. Samuel 16,1-13. Ein zentraler Satz ist die Jahreslosung von 2003: „Ein Mensch sieht was vor Augen ist, der Herr aber sieht das Herz an.“ Bei Gott gelten andere Maßstäbe. Eine fertige Andacht hierzu findet sich in „Boys only-Girls only“, Werkbuch Brunnen/ejw, Seiten 111-113.

Urkunde



hat am _____, den _____

im _____

erfolgreich in allen Kategorien abgeschnitten

und wird mit dieser Urkunde feierlich

zum/zur

gekürt

Ort

Datum

NICHTS IST TABU...

DAS BEKANNTE
GESELLSCHAFTSSPIEL
NEU ÜBERDACHT

Wer kennt es nicht, das legendäre Gesellschaftsspiel „Wer umschreibt, bleibt“?

Wer Tabu bereits gespielt hat, kennt die Gefahr, in Hektik zu verfallen, wenn die Zeit fast um ist und das Hirn - angesichts der „Verbotsliste“ und den fragenden Blicken der Mitspielenden - wie leer zu sein scheint.

Leider gibt es keine „christliche“ Variante dieses Spiels – das kann sich mit diesem Artikel ändern.

Setzt euch doch in eurer Gruppe zusammen und verfasst eure ganz speziellen auf euch zugeschnittenen Kärtchen.



Das können sowohl Begriffe und Personen aus der Bibel sein oder auch aus eurem Gruppenalltag, wie z. B. euer Lieblingsspiel, Name eures Mitarbeiters.

Umso mehr Kärtchen desto spannender und länger geht das Spiel.

Beispiele für die Ratekarten

- Zu erratender Begriff: **DAVID**
nicht gesagt werden darf:
König/Krieg/Steinschleuder/
Psalmen/Hirtenjunge
- Zu erratender Begriff: **PARADIES**
nicht gesagt werden darf:
Schlange/Eva/Apfel/nackt/Kain
- Zu erratender Begriff: **JESUS**
nicht gesagt werden darf:
Wunder/Gott/Betlehem/
Kreuzigung/Sohn

Die „Nobelversion“

Ihr teilt die Tabu-Begriffskarte in 4 Teile ein (vorne 2 und hinten 2) oder ihr habt verschiedene Kärtchenfarben:

- Theologische Begriffe
- Personen aus der Bibel
- Christliche Feste und Feiertage
- a-z

Varianten

Ihr könnt eure Begriffskärtchen zum Beispiel mit einer anderen Gruppe austauschen.

Alle Gruppenmitglieder bekommen „Karten-Rohlinge“ mit nach Hause und überlegen sich dort einige Begriffe. In der nächsten Gruppenstunde wird das Spiel dann gemeinsam ausprobiert.

SPIELREGELN

Vorbereitung

- Mischen der Spielkarten
- 2 Teams bilden, die sich gegenüber sitzen

Jetzt geht's los

- Es wird entschieden, welches Team beginnt und wer als erstes damit beginnt, einen Begriff zu erklären.
- Die Teams wechseln sich ab. Ebenso die Personen, die die Begriffe erklären. Erraten werden muss das Wort, das über der Linie steht. Die Worte, die unter der Linie stehen sind die sogenannten „TABU-Worte“. Sie stehen auf der „Verbotsliste“ und dürfen zum Erklären nicht verwendet werden.
- Jeweils eine Person des gegnerischen Teams nimmt sich die Sanduhr bzw. die Trillerpfeife. Die Pfeife ertönt, wenn ein Begriff von der „Verbotsliste“ genannt wurde, bzw. wenn sonst gegen eine Spielregel (siehe „Regeln zur Erklärung eines Begriffes“) verstoßen wurde.

- Die Sanduhr wird umgedreht, sobald die erste Karte aus dem Stapel gezogen wurde. Alle Personen sollten sehen, wie viel Zeit noch zur Verfügung steht.
- Die Person, die ihrem Team den gesuchten Begriff durch Umschreibungen erklärt, erklärt so lange, bis der Begriff erraten wurde, bzw. bis die Zeit um ist. Ist der Begriff vor Ablauf der Zeit erraten, wird schnell die nächste Karte gezogen. Ein Begriff kann auch durch das Sagen von „weiter“ mit der nächsten Karte getauscht werden. Allerdings wird der weiter gesagte Begriff dann beim gegnerischen Team als Punkt gewertet. Lediglich von der Gesamtpunktzahl abgezogen werden Begriffe, bei denen die Pfeife ertönte.
- Jeder Begriff zählt einen Punkt.



Regeln zur Erklärung eines Begriffs

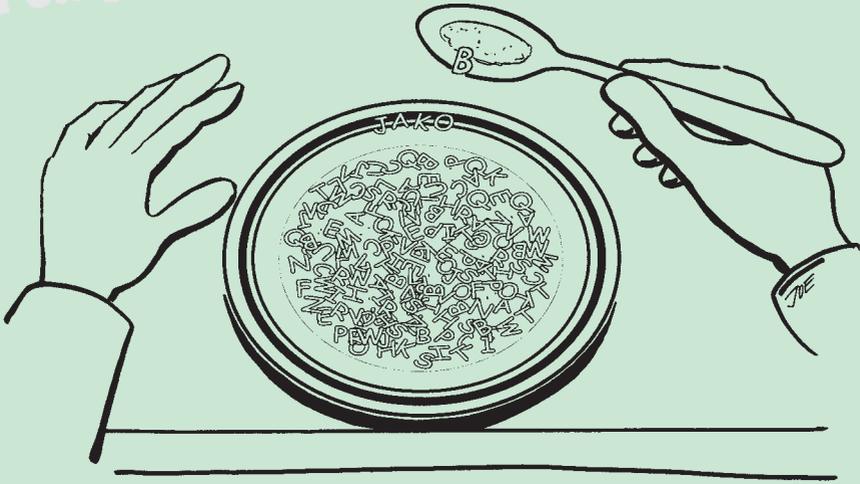
- Es darf kein Teil irgendeines Wortes, das als Suchbegriff oder TABU-Wort („Verbotsliste“ unterhalb der Linie) auf der Karte steht, als Hinweis verwendet werden. Beispiel: Lautet das gesuchte Wort „Bücherwurm“, darf weder „Bücher“ (oder „Buch“) noch „Wurm“ als Hinweis gegeben werden.
- Es dürfen keine abgeleiteten Formen irgendeines Wortes, das als Suchbegriff oder TABU-Wort auf der Karte steht, als Hinweis verwendet werden. Das gilt sowohl für den Wortstamm der einzelnen Worte wie auch für einzelne Wortteile (ausgenommen Vorsilben,...). Beispiel: Ist VERWEIGERN ein TABU-Wort, darf „Weigerung“ nicht genannt werden.

- Zeichen geben ist nicht erlaubt. Handelt es sich zum Beispiel um das Wort „Knopf“, darf nicht auf den eigenen Hosenkнопf gezeigt werden.
- Das Gleiche gilt für Geräusche (zum Beispiel: Nachahmen von Kirchenglocken, etc.).
- Es ist nicht erlaubt zu sagen, der Suchbegriff „wie ... klingt“ oder „sich auf ... reimt“.
- Für keines der Wörter dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen genannt werden. Beispiel: „J. Lo“ für Jennifer Lopez oder „EU“ für Europa.
- Sollte ein Begriff selbst eine Abkürzung sein, darf keines der abgekürzten Wörter verwendet werden (egal in welcher Sprache). Beispiel: „digital“, „versatile“ oder „disc“ dürfen für DVD nicht genannt werden.
- Sollte einer der Begriffe ein „eingedeutschter“ fremdsprachiger Begriff sein, darf die Übersetzung nicht als Hinweis dienen. Beispiel: „Luftkissen“ für Airbag.
- Keines der Wörter darf in einer Fremdsprache genannt werden. Beispiel: „message“ für Nachricht.
- Wenn das Team allerdings bereits Wortteile, Abkürzungen oder gar ganze Worte geraten hat, darf dieser Teil auch in die Erklärung eingebunden werden.

Benötigtes Material

- Stopp- oder Sanduhr
- Trillerpfeife
- viele Begriffskärtchen

Das Original TABU-Spiel ist bei HASBRO erschienen. Wir danken für die Möglichkeit, dieses Spiel als Grundlage für diesen Artikel nutzen zu dürfen.



„NOMEN EST OMEN!“

IDEEN UND SPIELE RUND UM NAMEN

Idee

„Namen sind Schall und Rauch“? Von wegen! Mit dem Thema „Namen“ lässt sich nicht nur ein guter Gruppenabend gestalten, sondern auch der Beginn einer Freizeit, ein Elternabend oder ein Gottesdienst. Im Folgenden werden einige Spiele und Ideen ausgeführt, weitere nur angedeutet. Aus diesem Steinbruch lässt sich dann je nach Anlass ein Programm basteln.

Grundgedanken

Der Name macht Menschen erkennbar, unterscheidbar, er bringt Identität. Die Namen aller Gruppenmitglieder zu kennen (und sie zu benutzen!) ist eine entscheidende Grundlage für ein gutes Gruppenklima. Obwohl wir die Namen unserer Mitmenschen ständig im Mund führen, den eigenen Namen täglich mehrmals schreiben, beschäftigen wir uns nur selten mit dem Thema. Die Spiele können daher zu manchen Aha-Erlebnissen führen!

Für Kinder und Jugendliche ist es immer etwas Besonderes, wenn ihr Name irgendwo aufgeführt ist. Beim Gruppenabend können Tischkärtchen oder andere Kleinigkeiten mit den Namen beschriftet sein. Oder man gestaltet eine „Vorstellungswand“ im Jugendraum, auf der die Namen aller Gruppenmitglieder stehen. In besonderem Maß gilt das für Veröffentlichungen, z. B. im CVJM-Blatt: Warum nicht den Bericht über eine Freizeit so verfassen, dass jede(r) Konfirmand(in) an einer Stelle namentlich erwähnt wird? „Mein Name in der Zeitung!“ – das ist für Jugendliche oft mit einer besonderen Faszination verbunden.

Namen lernen

Kennt die Gruppe sich noch nicht so gut, gehört das Lernen der Namen zum „Pflichtprogramm“ des Anfangs. Mit einem Spiel fällt das leichter, z. B. beim Spiel „netter Name“: Was tun, wenn es schwer fällt, 40 Namen zu lernen? Die Lösung dieses Spiels lautet überraschend: Verdopple die Lernaufgabe, und es wird dir leichter fallen. Und das geht so: Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis zusammen. Jede(r) muss sich nun mit einem Adjektiv plus seinem/ihrer Vornamen vorstellen, wobei das Adjektiv mit demselben Buchstaben beginnen muss wie der Vorname. Der „hübschen Hannah“ folgt der „jodelnde

Jonathan“ oder auch die „liebrende Laura“. Der nächste muss immer alle von vorne aufsagen und dann seinen Namen ergänzen (bei zu großen Gruppen verkürzt man die aufzusagende „Kette“ von hinten). Besonders beim Beginn von Freizeiten kann man hier „running gags“ erzeugen, denn die Adjektive haften oft tagelang an ihrem Erfinder!



Weitere Aktionen zum Lernen der Namen

Alphabetisch sortiert aufstellen (zuerst nach Vornamen, dann nach Nachnamen)

Namens-Domino (am besten in zwei Gruppen mit jeweils mindestens 15 Teilnehmenden): Der letzte Buchstabe der 1. Person entspricht dem Anfangsbuchstaben der 2. Person usw. (also: Harald-Dorothee-Erika-Andreas usw.) Welche Gruppe die längste Domino-Reihe aufstellen kann, hat gewonnen.

SPIELE RUND UM DEN NAMEN

- Die **Bedeutung der Namen** ist immer interessant – und erstaunlicherweise vielen Jugendlichen gar nicht bekannt. Ein Namenslexikon (auszuleihen bei jungen Eltern) oder ein Blick in die Internetseite www.vornamenlexikon.de hilft beim Entschlüsseln. Diesem Thema sollte man genügend Zeit einräumen. Vielleicht kann man gemeinsam überlegen, inwiefern die Bedeutung des Namens zur jeweiligen Person passt: Bin ich zufrieden mit meinem Namen – oder würde ich mir einen anderen wünschen? Welchen Namen sollen später mal meine Kinder tragen? (Darüber können sich Mädchen im Teenager-Alter endlos unterhalten...). Solche Fragen führen zu einer stärkeren Beschäftigung mit dem eigenen Namen. Gut geeignet auch für Elternabende: Welche Wünsche haben sie in den

Namen ihres Kindes hinein-gelegt („Nomen est Omen“)? Wie hätte Max geheißen, wenn er ein Mädchen geworden wäre?

- Einige Spiele drehen sich um das **Erraten von Namen**. Mit Buchstaben lässt sich fantastisch spielen: Jeder schreibt die einzelnen Buchstaben seines Vor- und Nachnamens auf je ein kleines Kärtchen und vertauscht deren Reihenfolge. Die Ergebnisse werden verdeckt aufgehängt (Pinnadeln!) und von der Gruppe erraten. Wer vermutet schon hinter der Angabe „Dr. Reh AG, Herr Cöds“ die Buchstaben unseres Bundeskanzlers? Fast von selbst ergibt sich aus diesem Spiel auch das Rückwärtslesen des eigenen Namens – Lacher garantiert.

„Der Steigbügel“
mit einem chinesisches
Schriftzeichen

- Habt ihr eine Theologiestudentin als Mitarbeiterin oder einen russisch-stämmigen Aussiedlerjungen in der Gruppe? Beide haben einen großen Vorteil: Sie beherrschen **fremde Schriftzeichen**.

Den eigenen Namen in hebräischer, griechischer oder kyrillischer (vielleicht auch chinesischer) Schrift – das nimmt jedes Gruppenmitglied gerne mit nach Hause. Entsprechende Namensschilder vorbereiten, aus festem Karton oder sogar aus Lederresten - und dann darf jeder einzeln ins „Kalligraphie-Studio“ zum dort bereitstehenden Fremdsprachen-Experten.

- **Spitznamen** bieten ein weites, allerdings manchmal auch heikles Feld. Gängige Spitznamen der Gruppenmitglieder lassen sich hervorlocken, wenn man Zettel auslegt, auf die verdeckt je ein Spitzname eines anderen im Raum geschrieben wird. Die Zettel werden nacheinander aufgedeckt und per Zuruf den „echten“ Namen zugeordnet. Hilfreich kann die Regel sein, dass der genannte Teilnehmer jeweils ein Statement zu seinem Spitznamen abgeben muss: Bin ich damit einverstanden, wenn man mich so nennt? Denn Spitznamen können auch verletzend wirken – und das sollte in manchen Fällen von den Gruppenleitern angesprochen werden!
- Natürlich kann das gesamte Ambiente des Abends auf das Thema ausgerichtet sein. Mit Buchstabenkekse oder einer **Buchstaben-suppe** (wer legt zuerst seinen

Namen am Tellerrand?) wird das Thema im wahrsten Sinne des Wortes „schmackhaft“ gemacht.

ANDACHT

„Du bist einzigartig“ – mit dieser Aussage spielt die Andacht. Zunächst stellt man diese Aussage nämlich schlicht auf den Kopf. Und das geht so: Unter www.dastelefonbuch.de (dort: „Detail-Suche“) lässt sich leicht herausfinden, wie oft jeder Name in Deutschland existiert (nicht erfasst sind die Namensträger ohne Telefoneintrag). Ehrlich gesagt: Als ich erfuhr, dass 22 Leute meinen Namen tragen, war ich schon etwas entsetzt; wo bleibt denn da meine Unverwechselbarkeit? Im voraus wird für jeden Teilnehmernamen überprüft, ob und wie viele Doppelgänger er hat. Dies teilt man der Gruppe dann mit. Erfahrungsgemäß sind weniger als die Hälfte der Gruppenmitglieder „Namens-Originale“. Eine harte Erfahrung, vor allem für die Müllers, Maiers und Schmieds!

Was macht mich aber einzigartig, wenn es selbst der Name nicht tut? Einzigartig ist der Mensch, weil Gott jeden Einzelnen geschaffen hat und ihn kennt. „Ich habe dich bei deinem Namen gerufen“ (Jes. 43,1) bedeutet eben mehr, als dass Gott

nur meinen Namen weiß. Wen Gott beim Namen ruft, dem sagt er auch: „du bist mein“, du gehörst zu mir.

Ich muss mich nicht bemühen, mir einen „Namen zu machen“. Ich bin nicht erst dann ein guter Mensch, wenn ich „mit meinem guten Namen“ bezahlen kann. Die Spuren, die ich auf dieser Welt hinterlasse, sind mehr als die Internet-Seiten, die Google bei der Suche nach meinem Namen ausspuckt (wobei auch das höchst amüsant sein kann – man teste es mal mit den Namen der Gruppenmitglieder oder mit seinem eigenen). Dass Gott mich beim Namen kennt, verschafft mir meine ganz besondere Würde. Deshalb: „Freut euch, dass eure Namen im Himmel geschrieben sind“ (Lk. 10,20).

Weitere Anregungen für Andachten rund ums Thema Namen

- Jes. 43,1 kann man auch mit einer Taferinnerung verbinden
- Ein ergiebiges, wenn auch schwieriges Thema, ist der alttestamentliche Name Gottes (2. Mose 3,14)
- Das Gebot „Du sollst den Namen des Herrn, deines Gottes, nicht missbrauchen“ (2. Mose 20,7)
- Wer aus der Gruppe trägt einen

biblischen Namen? Vielleicht kann man ja mal eine Andachtsreihe zu diesen biblischen Personen starten: Jeder hält eine Kurzandacht zu seinem „Namenspatron“...

BEWE



der Steigbügel

der Steigbügel

DREI- BEIN- STELZEN- LAUF



HERAUSFORDERUNG FÜR JUNG UND ALT

Der Titel ist zwar nicht wirklich originell, aber er sagt im Grunde bereits alles. Hier wird der Dreibein-Lauf (zwei Personen wird je ein Bein zusammengebunden) mit dem Stelzenlauf kombiniert. Wir brauchen also zwei „normale“ Stelzen und eine (die mittlere) Stelze, die auf beiden Seiten eine Fußstütze hat.

Es ist übrigens einfacher, die Stelzen herzustellen, als mit ihnen zu laufen. Hier ist ein eingespieltes Team erforderlich! Aber auch die Fehlversuche machen Spaß, so dass ein Einsatz auf dem Gemeindefest sicherlich eine Attraktion sein wird:

Kommt die Lehrerin mit dem Bürgermeister weiter als der Pfarrer mit der Bezirksjugendreferentin? Oder sind die Besten gar die Jugendlichen?

Damit verschiedene Größen von Mitspielern mit den Stelzen zurechtkommen, hat sich bei uns die Stelze bewährt, die oben keinen Griff hat, dafür etwas längere Holme hat, die unter die Achseln geklemmt werden können.

Wir haben gleich die Luxus-Variante mit verstellbaren Fußstützen gebaut, um den Schwierigkeitsgrad variieren zu können.

Material

- Für die Holme werden 4-Kant-Hölzer benötigt. Eine geeignete Sorte sind die mit 35 x 35 mm im Querschnitt und jeweils 2,10 m lang. Dafür werden je Satz Stelzen 3 Stück benötigt.
- Für die Fußstützen haben wir Sperrholz verwendet mit 28 mm Stärke. Fragt einfach bei einem Schreiner nach geeigneten Resten, denn es werden je Satz Stelzen nur 3 Stücke mit 15 x 20 cm benötigt.
- Nun sind noch eine Gewindestange M8 (1,20 m), 12 Unterlagsscheiben und 12 Muttern im Eisenwaren-Handel einzukaufen.
- Es fehlt noch eine Säge, eine Bohrmaschine mit 10 mm Bohrer, Eisensäge und Eisenfeile, etwas Schleifpapier und dann kann es losgehen.

Bauanleitung

Die Bretter für die Fußstützen werden nach folgendem Plan etwas zu rechtgesägt. Wer Zugang zu einer Kreissäge hat, ist hier klar im Vorteil, eine Stichsäge tut es aber in jedem Fall auch.

Wer das Verletzungsrisiko im späteren Gebrauch etwas reduzieren möchte, kann die Löcher zuerst (jeweils nur die Außenseite) mit einem größeren Loch vorbohren, in dem später die Mutter versenkt wird, das muss aber nicht unbedingt

sein. Auf jeden Fall bekommen die Stützen jetzt noch zwei Löcher im Abstand von 15 cm, mit denen sie später an die Holme geschraubt werden können. Diese Löcher müssen möglichst genau gebohrt werden. Am Besten bohrt ihr die Löcher von beiden Seiten bis zur Hälfte und natürlich möglichst gerade, das heißt, in einer Flucht!

Die Holme bekommen dann noch mindestens zwei Löcher mit ebenfalls (wie bei den Fußstützen) 15 cm Abstand. Ihr macht die Löcher auf die Höhe, die ihr für angemessen haltet. Oder ihr macht (wie wir) gleich 4 Löcher mit jeweils 15 cm Abstand, dann könnt ihr zwischen 3 unterschiedlichen Höhen wählen! (Wir haben das unterste Loch mit 5 cm Abstand zum Boden gebohrt, ihr könnt hier natürlich variieren.)

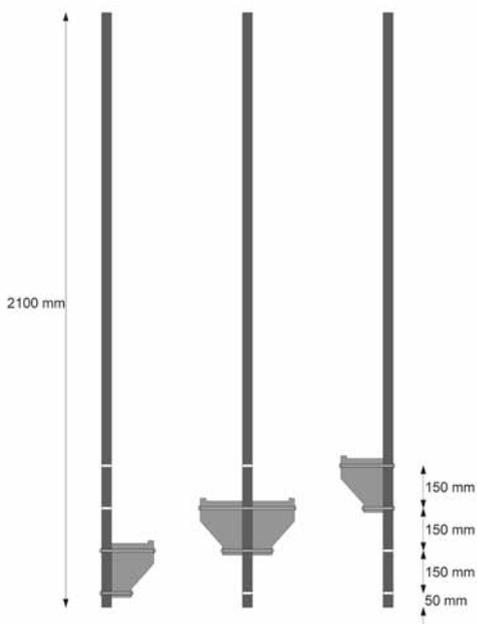
Nach dem Sägen und Bohren sind alle Teile noch an den Kanten so abzuschleifen, dass man sich möglichst wenig verletzen kann, auf jeden Fall sind die Kanten der Holme im oberen Bereich, in dem man sie später halten wird, gut zu entgraten. Profis nehmen dazu die Oberfräse, ein Schleifpapier um einen Holzklotz gewickelt tut es aber genauso!

Die Gewindestange wird in 6 Teile zersägt und mit der Eisenfeile entgratet: 20 cm, 20 cm, 12 cm, 12 cm, 19 cm und 35 cm.

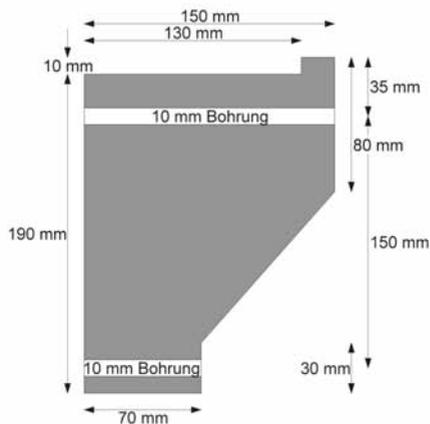
Maße und Zeichnung:

Zusammenbau-Zeichnung

(die Fußstützen sind selbstverständlich zur Benutzung alle auf der selben Höhe zu montieren):



Detail Fußstützen:



ONE- PERSON- TISCH- TENNIS

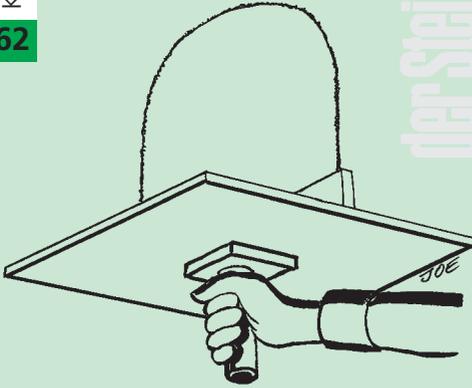


EIN GESCHICKLICHKEITSSPIEL DER BESONDEREN ART

Das Besondere: Man spielt mit einer ganzen Tischtennisplatte in der Hand – entweder gegen sich selbst oder gegen andere.

Material

- Grundplatte aus Holz (0,8 – 1,0 cm Dicke) 24 cm Breite x 32 cm Länge (auch Reststücke/Sperrholz möglich)
- Holzleiste (Netz) (1- 1,2 cm Dicke) 24 cm Länge x 3,6 cm Höhe
- Holzklotz 6,0 cm x 6,0 cm (Höhe: 2,4 cm – 3,0 cm)
- Griff (Rundstab, 2,6 cm Durchmesser), 14 cm lang
- 2 Schrauben (für Befestigung Netz)
- Moosgummi grün (24 cm x 36 cm)
- Weißes Klebeband (ca. 1,8 cm breit)
- Pfeifenreiniger, ca. 50 cm lang
- Tischtennisball

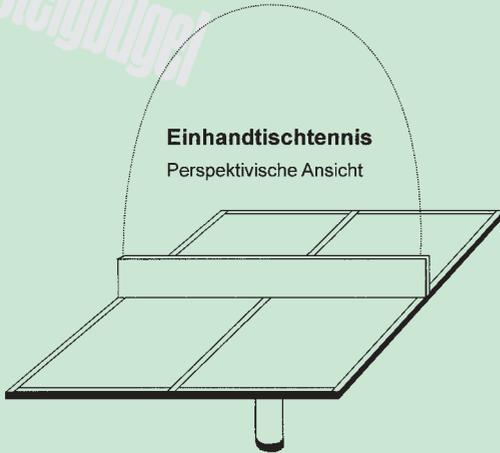


Werkzeug

Schraubenzieher, Bohrmaschine, Kleber/Leim, Holzbohrer in Stärke der Schrauben, Forstnerbohrer 26 mm (bzw. in der Stärke des Rundholzes = Griff)

sind (normaler Baumarktservice), kann das Spielgerät leicht in einer Gruppenstunde gebastelt und anschließend ein Turnier gespielt werden.

- Holzplatte, Holzleiste (Netz), Holzklotz (Befestigung des Griffes) und Griff zusägen und schmirgeln.
- Genau in die Mitte des Holzklotzes ein Loch bohren.
- Holzklotz mittig auf die Unterseite der Holzplatte leimen
- Griff in das entsprechende Loch des Holzklotzes leimen
- Holzleiste (Netz) genau in die Mitte der Grundplatte aufleimen und/oder mit 2 Schrauben sichern, Schrauben von der Unterseite der Grundplatte anschrauben und versenken.



- Moosgummiplatte halbieren und je eine Hälfte auf jede Seite kleben, Ränder abschneiden.
- Weiße Linien auf Feld ziehen mit weißem Klebeband. Fertig.

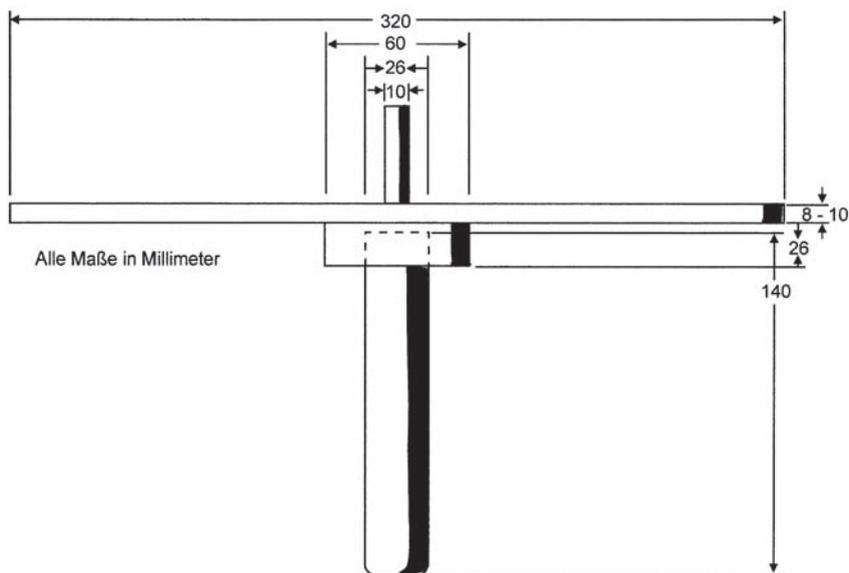
Bauanleitung

Das Spiel ist sehr einfach zu bauen. Sofern die Grundplatte und die Holzleiste (Netz) bereits vorgesägt

(Profiversion: Ganz außen auf der Holzleiste – Oberkante Netz - auf jeder Seite ein dünnes Loch bohren – ca. 1 mm – dort kann dann der 50 cm lange Pfeifenreiniger eingesteckt werden und bildet dann einen Rundbogen)

Einhandtischtennis

Seitenansicht



Und los geht's

Das selbst gebastelte Spiel wird in eine Hand genommen. Der/die Spieler/in versucht, durch geschickte Handbewegungen den Tischtennisball von einer Seite auf die andere zu spielen und wieder zurück.

Spielmodus

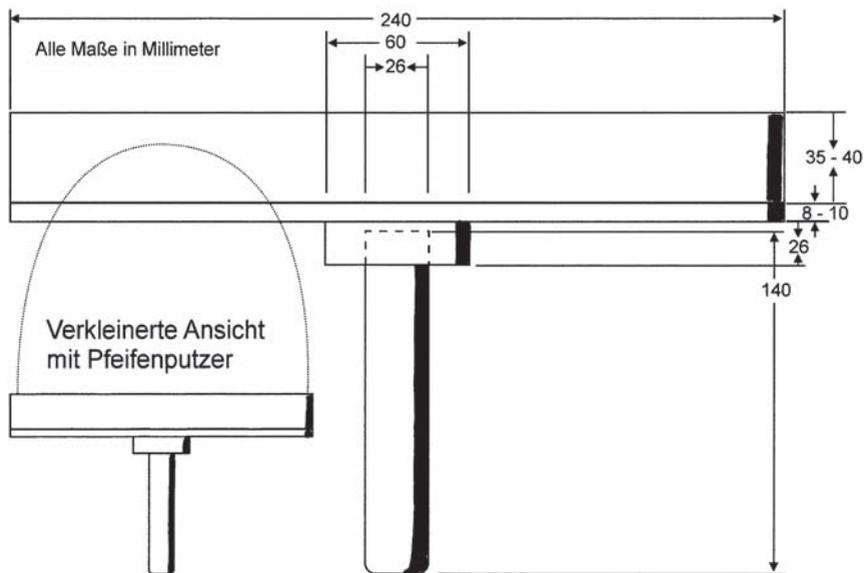
Alle einzeln, auf Zeit, zu zweit mit der eigenen One-person-Tischtennisplatte gegeneinander, alle auf einmal – wer schafft es am längsten –, alle nur mit ihrer schwachen Hand, Rekorde aufstellen ...

„Profiversion“: Rundbogen (Pfeifenreiniger) aufstecken und dann spielen. Tischtennisball muss unter dem Bogen gespielt werden.

Das Spiel wird dann selbst für Profis zu einer echten Herausforderung!

Einhandtischtennis

Längsansicht



KLO- ROLLEN- RADIO

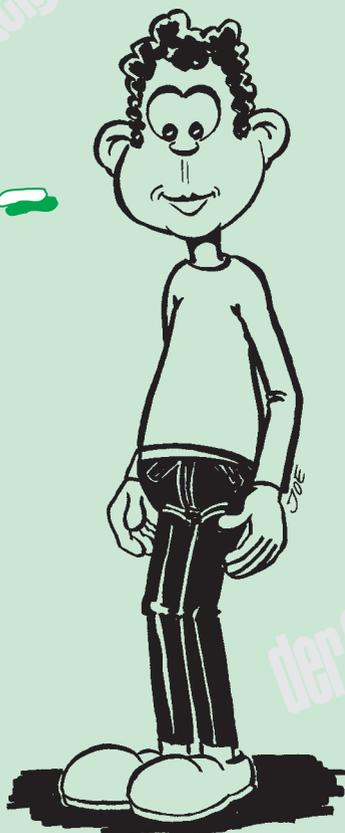
DER LETZTE SCHREI FÜR
TÜFTLER UND BASTLER

Folgendes Material wird für den Bau benötigt:

1 leere Klopapier-Rolle
13 m Kupfer-Lackdraht
2 m Schaltdraht (Erdung)
6 m Schaltdraht (Antenne)
1 Diode S 1100/AA 112
1 Ohrhörer (hochohmig)
Schmirgelpapier
Lötcolben
Lötzinn
Ahle

Diese Vorarbeiten sind zu machen:

- den Kupfer-Lackdraht an beiden Enden mit Schmirgelpapier bearbeiten



- den Erdungs-Schaltdraht an beiden Seiten abisolieren (1 cm und 10 cm)
- den Antennen-Schaltdraht an einer Seite von seiner Isolierung befreien – ca. 1 cm
- beim Ohrhörer den Stecker abschneiden, die Drähte ca. 8 cm entdrillen und die Isolierung entfernen

Und so wird's gemacht:

- An einem Ende der Klopapierrolle werden zwei kleine Löcher im Abstand von ca. 1 cm angebracht. Nun den Kupferlackdraht einfädeln (beide Enden müssen nach außen schauen) und auf die Rolle wickeln. Am anderen Ende der Klorolle nun wiederum zwei kleine Löcher bohren und auch hier die Enden des Lackdrahtes einfädeln.
- Nun wird neben den bereits vorhandenen Löchern ein weiteres gebohrt (auf beiden Seiten der Klorolle). An einem Ende den abisolierten Antennendraht von außen nach innen einfädeln, das Ende des Kupferdrahtes nach innen ziehen und beide Enden miteinander verdrillen. Am anderen Ende den Erdendraht (1 cm abisoliert) von außen nach innen einfädeln. Das Ende des Kupferdrahtes nach innen ziehen und wiederum beide Enden miteinander verdrillen.
- Auf der Seite des Erdungsdrahtes nun zwei Löcher bohren und die Diode einfädeln. Das Diodenfüßchen an der Seite mit dem schwarzen Ring mit dem Erdungs- und dem Kupfer-Lackdraht verbinden (löten). Das zweite Diodenfüßchen mit dem einen Draht des Ohrhörers verdrillen (löten).
- Der zweite Draht des Ohrhörers zum anderen Ende der Rolle führen und dort mit dem Antennen- und Kupferlackdraht verdrillen (löten). Am einfachsten ist es, wenn alle zu lötenden Stellen erst am Schluss gelötet werden.
- Nun nur noch das Ende des Erdendrahtes (10 cm abisoliert) an einem Heizkörper oder einer Wasserleitung befestigen und die Antenne justieren (z.B. zum Fenster hinaus hängen). Es ist der Sender zu hören, der der stärkste im Empfangsbereich ist.

PS: Trotz intensiver Recherche ist es uns leider nicht gelungen, den aktuellen Rechtsinhaber dieser tollen Idee zu ermitteln. Im Falle eines Anspruchs im Rahmen der Urheberrechte bitten wir um Rückmeldung an die Adresse der Schriftleitung. Herzlichen Dank.

E 5489 F

Buchhandlung und Verlag
des ejw, ejw-Service GmbH,
Stuttgart

Vertrieb:
dsb Abo-Betreuung GmbH
74168 Neckarsulm

Lied zur Jahreslosung 2005

von Christian Hähle 2002

Lukas 22,32 (L)



Refrain: Je - sus Chris-tus spricht: Ich ha - be für dich ge - be - ten,



dass dein Glau-be, dein Glau-be nicht auf - hö - re.



1. Halt den Glau-ben, halt ihn fest! Glaub, dass Gott dich nicht ver-läßt.
2. Trau der Hoff-nung, geb nicht auf! Gott, dein Va-ter, war-tet drauf,
3. Leb die Lie-be far-ben-froh! Gott ist mit dir so-wie-so,



1. Glau-ben wie ein Senf-korn, das reicht für dich aus!
2. dass du bei ihm sein wirst einst in E-wig-keit.
3. denn durch dich baut Gott sein Reich in die-ser Zeit!



1. Wenn du die-sen Glau-ben hast, ist dein Le-ben leich-te Last
2. Nicht nur die-se Zeit und Welt ist das Ein-zi-ge was zählt.
3. Chris-ten tra-gen Got-tes Licht. Auch die Furcht zählt da-bei nicht.



1. Chris-ten glau-ben mit al-ler Kraft.
2. Chris-ten hof-fen ge-gen den Schein.
3. Chris-ten lie-ben mit Fan-ta-sie.

Jahreslosung 2005

Jesus Christus spricht: Ich habe für dich gebeten,
dass dein Glaube nicht aufhöre.

Lukas 22,32 (Lutherbibel)

(zum gesegneten Gebrauch geschrieben, kopieren erlaubt -
außer für kommerzielle Verwendung; Rechte beim Autoren)