

ARBEITSHILFE FÜR  
GRUPPENABENDE UND  
FREIZEITGESTALTUNG

# der Steigbügel

April - Juni 2005

**Nr. 316**



# Dieses Heft bringt:

der Steigbügel

- Seite 4 **Heiliger Geist – (K)ein Thema... wenn es Pfingsten wird?!**  
Grundsätzliches zum Geburtstag der Kirche mit zwei Vorschlägen für die Gruppenarbeit.  
Entwickelt von Dietmar Schuster, Göppingen
- Seite 15 **Was macht der Wind, wenn er nicht weht?**  
Eine Vorleseandacht mit spielerischen Ideen.  
Von Franz Röber, Nagold
- Seite 18 **Nutzen, was da ist...**  
Wie der Brückenschlag zwischen Freizeit- und Gruppenarbeit gelingen kann.  
Entwickelt vom Projekt „puls“, vorgestellt von Achim Großer, Kirchheim/Teck
- Seite 27 **Wer wird „Bettsoicher-König“?**  
Action und Know-how um den schwäbischen Begriff des Löwenzahn.  
Entwickelt und vorgestellt von Gert Presch, Gomaringen
- Seite 37 **Märchenhafte Wasserjagd**  
Ein (Strand-)Spielabend zum Thema Märchen.  
Entwickelt und vorgestellt von Nicole Braun, Balingen und Walter Engel, Rottenburg
- Seite 46 **Ins Schwarze**  
Spiele zum Thema „Zielen und Treffen“.  
Ausprobiert und vorgestellt von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 51 **Würfel-Rallye**  
Ein ausgefeiltes Würfelspiel.  
Entwickelt und vorgestellt von Thomas Volz, Böblingen
- Seite 55 **„Großer Deal und Avanti“ – Commissario Brunetti ermittelt**  
Ein interaktives Adventure-Spiel, das sich hervorragend für Freizeiten eignet.  
Entwickelt und ausprobiert von Norbert Klett, Weinsberg
- Seite 53 **Das laufende „A“**  
Eine handwerkliche Idee für kleine Gruppen und große Feste.  
Ausprobiert und vorgestellt von Johanna und Joachim Fritz, Schlat

der Steigbügel

# EIN KRAFTAKT

...das war es wirklich: nicht nur der Umzug, sondern auch das Richten der alten Wohnung! Unser neuer Staubsauger wurde mir dabei zu einem Negativbeispiel. Der alte war nicht mehr der Beste und so haben wir uns für den Kauf eines neuen Staubsaugers entschieden. Teuer war er nicht, dafür hatte er ein futuristisches und sehr funktionales Aussehen und noch dazu jede Menge Power. Das überzeugte mich. Die Arbeit mit dem guten Stück war wider Erwarten dann äußerst mühsam: das Kabel war viel zu kurz, die Leistung eher bescheiden, die Düse ständig verstopft und zu guter Letzt brach auch noch ein Rad ab. Was auf den ersten Blick so gut aussah, entpuppte sich als Reinfall.

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

ein modernes Gleichnis für eine bekannte Sache. Auch hier handelt es sich um einen „Umzug“: dem „Umzug“ einer Freizeit in eine kontinuierliche Gruppe. Der Brückenschlag zwischen Freizeit- und Gruppenarbeit ist ein Schwerpunkt dieses Steigbügels. Neben grundsätzlichen Überlegungen geben wir Hilfen und Tipps, wie dieser „Umzug“ geschult und gestaltet werden kann, ohne, dass er zum Kraftakt wird. Das Beispiel unseres Staubsaugers illustriert, wie wichtig das richtige Handwerkszeug ist.

Daneben verzichten wir natürlich nicht auf ausgefeilte Gruppenprogramme und Ideen, die euch den Gruppenalltag erleichtern sollen.

Mit herzlichen Grüßen - auch vom Redaktionsteam  
Ihre/eure

Heike Volz



# HEILIGER GEIST



(K)EIN THEMA... WENN ES PFINGSTEN WIRD?!

## DER HEILIGE GEIST - (K)EIN THEMA?!

Die Bibel, Gottesdienste, Religionsunterricht, Konfirmandenunterricht, ... wir wissen Bescheid über Gott und Jesus. Wir wissen worum es geht an Weihnachten, Ostern. Wir wissen, was da „für uns“ geschehen ist. Der Heilige Geist ist dagegen eine eher blasse Gestalt, Pfingsten eher das „vergessene Fest“ in der Kirche. Es steht eben am Schluss in der Reihenfolge der kirchlichen Feste und am Schluss der Aufzählung und Erklärung im Glaubensbe-

kenntnis. Es gehört dazu und doch nicht – Heiliger Geist (k)ein Thema, für die Kirche, für meinen Glauben? Was wissen wir, sollen wir glauben, wenn es um den Heiligen Geist geht?

Im Glaubensbekenntnis beten, bekennen wir: Ich glaube an den Heiligen Geist, die heilige christliche Kirche, ...

Martin Luther erklärt uns das so: *„Ich glaube, dass ich nicht aus eigener Vernunft noch Kraft an Jesus Christus, meinen Herrn glauben kann; sondern der Heilige Geist hat mich durch das Evangelium berufen,*

*mit seinen Gaben erleuchtet, im rechten Glauben geheiligt und erhalten. Gleich wie er die ganze Christenheit auf Erden beruft, sammelt, erleuchtet, heiligt und bei Jesus Christus erhält im rechten, einigen Glauben; in welcher Christenheit er mir und allen Gläubigen täglich alle Sünden reichlich vergibt und am jüngsten Tage mich und alle Toten auferwecken wird und mit samt allen Gläubigen in Christus ein ewiges Leben geben wird. Das ist gewisslich wahr.“*

Martin Luther erklärt in seiner „Kinderlehre“, dem kleinen Katechismus, einfach, kurz und schneidend scharf: „Ich glaube, dass ich ... nicht glauben kann.“ Diese radikal negative Aussage ist ein Stück christliches Glaubensbekenntnis. Glauben – das kann ich nicht. Der Mensch kann zum Mond fliegen, Gene manipulieren, Millionen verdienen, aber glauben kann er nicht. Wir haben von Natur aus kein Organ, keine Antenne für Gott (1.Kor. 2,14). Aber wie kann ich dann überhaupt etwas von Gott erkennen, begreifen, gar an ihn glauben? Alleine durch den Heiligen Geist, lautet die kurze und klare Antwort. So wird der Heilige Geist zum zentralen Thema das mich begeistern will.

Damit haben wir den Erkenntnisweg beschrieben, also wie es zum persönlichen Glauben kommt.

Beschrieben, gedacht und verkündigt wird aber zu 90 % der Bekenntnisweg, also das worum es im Glauben geht. Obwohl der Inhalt genau der gleiche ist, nur die Reihenfolge andersherum, kommt ein völlig entgegengesetztes Ergebnis heraus.

Wir bekennen (Bekenntnisweg - Glaubensbekenntnis):

- Der Vater: Gott über uns - der Schöpfer
- Der Sohn: Gott unter uns - der Menschgewordene, Versöhner, Vermittler
- Heiliger Geist: Gott in uns – der Anwalt, Beistand, Lehrer, Tröster, Neuschöpfer

So ist die Reihenfolge, und oft auch die Rangfolge. Das haben wir auswendig gelernt, samt den Erklärungen dazu. Ergebnis: wir wissen Bescheid, was aber nichts mit Glauben zu tun hat. Wenn es also hier nicht weiter geht bleibt alles theoretisch. Der Erkenntnisweg, der zum Glauben und Begreifen führt, ist genau entgegengesetzt. Der Heilige Geist schafft in uns den Glauben an Jesus (1.Kor. 12,3) und Jesus führt uns zu Gott dem Vater (Joh. 14,6).

Die Pfingstgeschichte ist ein ganz praktisches Beispiel, wie vom Bekenntnisweg über den Erkenntnisweg lebendiger Glaube entsteht.

## ...WENN PFINGSTEN WIRD, IST HEILIGER GEIST EIN THEMA

### Zur Situation

In Jerusalem wohnten zu dieser Zeit ca. 30 000 Menschen. Das anstehende Pfingstfest ist ein altjüdisches Fest, das man zum Abschluss der Getreideernte durchführte. In 3. Mose 23,17ff finden wir genauere Bestimmungen über die aus diesem Anlass darzubringenden Opfer. Wenn es auch von der Bedeutung ein eher kleineres Fest war kamen doch viele Pilger aus dem In- und Ausland dazu nach Jerusalem, so dass insgesamt mit einer Zahl von 100 000 Festteilnehmenden zu rechnen war. Die Aufzählung der unterschiedlichen Zuhörer (V.9-11) zeigt deutlich, dass an jenem Pfingstfest Vertreter der gesamten verstreuten jüdischen Weltbevölkerung in Jerusalem anwesend waren.

### Die Jünger

Nach Jesu Tod trieb sie die Angst, Enttäuschung, Ernüchterung und fehlender Glaube auseinander, zurück in ihre alte Welt. Der auferstandene Jesus hat sie wieder gesammelt, gestärkt, ausgerichtet und beauftragt. Es sind drei Aufträge:



die Verheißung des Heiligen Geistes in Jerusalem erwarten, ihn empfangen und dann in seiner Kraft das Evangelium bezeugen.

### Das Pfingstwunder

Und dann geschah das, was das Alte Testament und Jesus verheißen haben, die Jünger empfangen den Heiligen Geist. Das geschieht nicht in einem abgeschlossenen Gottesdienst für Auserwählte. Nein, mit brausendem Wind und Feuer, so dass Tausende zusammenliefen. Es geht also nicht um die Erleuchtung von Auserwählten, sondern es wird von Anfang an deutlich, dass der Heilige Geist alle Menschen ansprechen und überzeugen will. Wer hier wirkt war den Juden klar. Die optisch und akustisch wahrnehmbaren Zeichen stehen im Alten Testament für das Erscheinen und die Gegenwart Gottes. Das Interesse der biblischen Schriftsteller an den näheren

Umständen solcher ungewöhnlichen Geschehnisse ist dabei seltsam gering. Im Mittelpunkt steht das Wirken Gottes und das, was er durch die geistbegabten Menschen erreicht.

Als erstes erreichen sie Verständnis. Jeder versteht sie in seiner Sprache. Der Heilige Geist macht Menschen sprachfähig. Vers 7: Sind das nicht alles Galliläer, die da reden? Wegen ihres derben Dialekts sahen die frommen Juden auf sie herab und verboten ihnen deswegen gelegentlich sogar das Vorlesen im Gottesdienst. Durch den Heiligen Geist übersetzten sie Gottes Wort verständlich, auch in unsere Sprache und Lebenswelt. Was bedeutet das im Blick auf meinen Auftrag und meine Fähigkeiten zur Verkündigung?

Ein Teil dieser Worte ist uns in der Predigt des Petrus überliefert. Sein erster Satz (V.14) lädt vom Bekenntnisweg zum Erkenntnisweg ein. Das sei euch kundgetan... – Bekenntnis, das sollt ihr wissen (objektiv). ...lasst euch meine Worte zu Ohren gehen – Erkenntnis, aufnehmen und annehmen (subjektiv). Die Predigt ist einfach. Petrus berichtet von Jesu Wirken und Leiden. Bestätigt Jesus als den erwarteten Messias durch die Auferstehung. Belegt alles mit dem Alten Testament und ruft zu Umkehr und Glaube, als logische Konsequenz daraus. Das Ergebnis:

Vers 37: es ging ihnen durchs Herz – existenzieller können einen Worte nicht treffen. Folge: sie fragen: "... was sollen wir tun?" Antwort: V.38 Umkehr und Taufe – was dreierlei Bedeutung/Bewegung aussagt: sich abwenden, sich umdrehen und zurückkehren zu meinem Schöpfer Gott. Die Taufe beurkundet diesen Schritt unsererseits, das Entscheidende aber tut Gott dabei, durch Vergebung und der Gabe des Heiligen Geistes.

Zweierlei wurde bisher deutlich: bloßes Bekenntnis/Wissen verunsichert (V.6+7+12+37). Erkenntnis verändert, schafft Verständnis, Gewissheit, Glaube (V.37+41-47).

## ...WENN PFINGSTEN WIRD, ENTSTEHT GEMEINDE, KIRCHE

Erkenntnis verändert, schafft Gemeinschaft. Wer durch den Heiligen Geist Gott verstanden hat, kann nicht mehr ohne ihn leben. Diese Verbindung verbindet zwangsläufig auch Christen untereinander. Die Pfingstgeschichte ist das Gegenteil der Geschichte vom Turmbau zu Babel. Wo sich Menschen von Gott abwenden, hört Verstehen und Gemeinschaft auf, wo sich Menschen Gott zuwenden entsteht dies, durch den Heiligen Geist.

Diese Gemeinschaft braucht Formen in denen sie Gestalt gewinnt und zu leben beginnt. Im Vers 42 sind die vier zentralsten, unverzichtbaren Dinge hierzu benannt. In der Gestaltung dieser Grundpfeiler entscheidet sich, ob Kirche lebt und einladend ist oder ob sie zerbricht (V.47).

## ...WENN PFINGSTEN WIRD IN DEINER GRUPPE

Zwei Stundenentwürfe die den Heiligen Geist zu einem Thema machen

### **1. Entwurf:** **Der Heilige Geist - ein Thema**

#### **Ziel**

Die Jugendlichen sollen das gemeinschafts- und glaubenstiftende Wirken des Heiligen Geistes erkennen und seine Bedeutung für ihren Glauben erkennen.



### **Einstieg**

Zu Beginn berichtet eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter im Nachrichtentempel über die Ereignisse und Gegebenheiten vom Tod Jesu bis zum Ende der Predigt des Petrus.

### **Überleitung**

Pfingsten war kein einmaliges Ereignis, damals in Jerusalem. Jedes Mal wenn ein Mensch zum Glauben kommt, spielt sich diese Geschichte ganz persönlich für den Einzelnen ab. Denn der Heilige Geist ist es heute wie damals, der Menschen Glauben schenkt und ermöglicht. Aber wie geht es danach weiter, wenn der Heilige Geist ein Thema wurde. Dazu wollen wir in übertragener Weise die Geschichte von damals nachspielen um das für uns heute zu entdecken. Nun folgen 6 Spiele zu den Versen Apg. 2, 37-47. Am Anfang jedes Spiels steht die schlichte Spielerklärung. Zum Abschluss folgt eine Erklärung, die den Zusammenhang zum Bibeltext und die Bedeutung für uns erläutert. Wenn es sich anbietet kann daraus auch ein kurzes Gruppengespräch entstehen.

### **Spiel Nr. 1: „Es ging ihnen durchs Herz“**

Szene: Anruf vom Notar der Aktion Mensch - Ein Mitarbeiter sagt zum andern: Sie haben 1 Million gewonnen. Der andere explodiert vor Freude.

Es gibt Worte die fliegen an uns vorbei und andere die stellen unser Leben auf den Kopf. Fallen euch Beispiele ein, vielleicht auch aus dem religiösen Bereich, aus biblischen Geschichten, ...? (Joh. 16, 12-15)

### **Spiel Nr. 2: „Kehrt um“**

Alle Jugendlichen bekommen Tageszeitungen. Aufgabe ist: wer baut in 1 Minute den höchsten Turm? In der zweiten Runde tun sich immer vier Jugendliche zusammen. Nun haben sie aber für die gleiche Aufgabe 2 Minuten Zeit. Umkehr/Buße meint immer abwenden vom Alten und zurückkehren zu Gott. Wo das nicht geschieht muss ich alles alleine machen, bin blockiert für Gottes erlösendes Wort, bin überfordert, weil ich meine Schuld ohne ihn nie loswerden kann. Das Gleiche gilt für das Miteinander von Menschen. Wo Umkehr und Vergebung praktiziert wird gelingt miteinander leben und arbeiten.

### **Spiel Nr. 3: „...blieben aber beständig in der Lehre.“**

Die Jugendlichen übersetzen einen Text mit Hilfe eines Wörterbuchs (Morsealphabet, griechisches Alphabet). Der Heilige Geist übersetzt Gottes Wort in unsere Sprache und Verstehenswelt (Joh. 14,26). Er schafft nicht nur das Verständnis, sondern auch das Einverständnis, den Glauben.

**Spiel Nr. 4: „...Gemeinschaft“**

Die Jugendlichen bekommen einen Namensteil (Gott-fried, Gott-lob, Gott-hilf, Mar-gott, Trau-gott,...) auf den Rücken geheftet, der ihnen zuvor gezeigt wird. Nun müssen sie stumm die andere Hälfte des Namens finden.



Gott würde alleine bestimmt besser zurechtkommen, alles besser machen. Aber er will mit uns. So sucht er uns mit seinem Geist und lädt uns ein, seinen Namen anzunehmen, Gottes Kind zu werden, Christ

zu werden. Das verbindet uns ganz eng mit ihm, dadurch entsteht und wächst auch eine enge Gemeinschaft unter allen, die nachfolgen. (1.Kor 12,13).

**Spiel Nr. 5: „...Brotbrechen“**

Die Jugendlichen machen Kniebeugen auf Zeit (45 Sek. lang). Danach bekommen sie ein Glas Mineralwasser.

Zweite Aktion: KIM-KISTE, eine Kiste mit vielen verschiedenen Gegenständen, wird für 15 Sek. geöffnet. Die Aufgabe besteht darin, sich so viele Gegenstände wie möglich zu merken und diese dann zu benennen.

Im Abendmahl will uns Gott zum einen erfüllen, seine absolute Nähe zu uns deutlich machen. So sollen wir Wohnung für den Heiligen Geist sein (1.Kor.3,16; 6,19). Er will, dass wir sehen und schmecken wie er zu uns ist. Zum anderen will er uns daran erinnern was an Ostern für uns geschehen ist.

**Spiel Nr. 6: „...Gebet“**

Es werden sechs Jugendliche benötigt, vier davon gehen vor die Tür. Von den anderen beiden bekommt einer eine Figur gezeigt (z.B. b), der andere muss sie zeichnen. Er darf alles über die Figur fragen, bekommt aber nur JA oder Nein zur Antwort. Die zweiten beiden haben die gleiche Aufgabe, nur dass der die Figur kennt, dem der malt die Figur genau beschreiben darf.

Bei den dritten beiden dürfen beide reden, es kann genau gefragt und geantwortet werden. Allerdings ist es keiner Runde gestattet, die Figur zu zeigen.

Wer sucht der findet, wer bittet dem wird gegeben. Wenn wir aktiv mit Gott im Gespräch sind, wird dieser Satz zu einer Glaubenserfahrung. Wenn wir nicht mit ihm reden hört Christsein auf, wie jede andere Beziehung auch aufhört wenn man nicht mehr miteinander spricht. Im Gebet kann ich Gott um Hilfe bitten und ich kann ihm Dinge abgeben (Schuld, Sorgen, Nöte, ...), die ich alleine nicht loswerde oder bewältige. Der Heilige Geist betet auch für uns (Römer 8,26). Gemeinsam Beispiele sammeln.

**Abschluss:** Die Mitarbeitenden benennen an einigen Beispielen, wie Gemeinschaft mit Gott und innerhalb der Gemeinde zerbricht, wenn eines der sechs Dinge fehlt.

Abschließend können mit persönlichen Beispielen die Wichtigkeit und Auswirkung dieser Dinge für unseren alltäglichen Glauben benannt werden. Die Erklärung Martin Luthers macht den Bezug zum Heiligen Geist bei all dem gut deutlich.

## 2. Entwurf: ...wenn Pfingsten wird

---

### **Ziel**

Die Jugendlichen sollen in der Bibel entdecken, wer der Heilige Geist ist, was er bewirkt, wie und wo er auftritt.

Zu Beginn liegen drei A4 Blätter auf dem Boden. Auf dem ersten steht Gott, auf dem zweiten Jesus, auf dem dritten Heiliger Geist. Die erste Frage lautet: Schaffen wir es, das Blatt mit uns bekannten Geschichten und Eigenschaften von Gott zu füllen? Kurze Sammelphase, bis deutlich wird dass es gut zu schaffen ist. Mit den anderen beiden Blättern läuft es genau so. Ziel ist die Feststellung dass es uns beim Heiligen Geist am schwersten fällt. Darum bilden wir nun drei Expeditionsgruppen, die sich auf den Weg machen, etwas über diesen Geist herauszufinden.

### **Erste Expeditionsaufgabe**

„Der Geist weht wo er will, ...“ das lässt unsere bisherigen Erkenntnisse völlig verblassen. Darum besteht die erste Expeditionsaufgabe darin, diese Dinge wiederzufinden, auszuwerten und zu sortieren.

Jede Expeditionsgruppe erhält eine genaue Fragestellung zu der sie Informationen finden und auswerten muss.



### **Wer ist der Heilige Geist?**

Lehrer, Tröster, Begleiter, Richter, Schöpfer, Helfer, Vertreter

### **Was bewirkt der Heilige Geist?**

Straft, führt, bewahrt, Weisheit, Verstand, Rat, Stärke, Erkenntnis, bringt zur Ruhe, redet zu mir, erfüllt, regt an, gibt Antwort, lehrt, macht Gottes Wort lebendig-führt es aus, verhindert eigenmächtiges Tun und Reden, bringt Liebe Gottes-Agape in

unser Herz, macht zu Gottes Kindern-schafft Glauben, bittet für uns vor Gott mit unaussprechlichem Seufzen, schenkt Hoffnung, heiligt uns, wohnt in uns, Glaube, Erkenntnis, als Nutzen für alle, begabt Menschen: zu heilen, prophetisch zu reden, in Zungen zu reden, auszulegen, zu unterscheiden, Wunder zu tun, verbindet Gemeinde/Christen und die verschiedenen Gaben, Freiheit, Liebe, Freude, Friede, Geduld, Freundlichkeit, Güte, Treue, Sanftmut, Keuschheit, ...

### **Wie und wo tritt der Heilige Geist in Erscheinung?**

Schöpfung-schwebte über den Wassern; kommt über Menschen-erfüllt sie und verlässt Menschen; entrüstet sich; Taufe; als Taube vom Himmel; bei der Bekehrung zu Gott, tritt für uns vor Gott ein; nicht erkennbar und verständlich für die Welt; schafft Glauben, gestaltet das Leben der Christen, wohnt in uns, verändert Menschen und Situationen, ...

Die verschiedenen Aufgabenstellungen sind allen bekannt, so dass gefundene Informationen auch weitergegeben werden können, wenn sie nicht zur Klärung der eigenen Fragestellung dienen.

Die Ergebnisse werden schriftlich auf einem Plakat festgehalten und anschließend im Plenum vorgestellt.

1. Mose 1, 2	1. Mose 6, 3	Römer 8, 14-16
1. Samuel 16, 13+14	Psalm 143, 10	Römer 8, 26
Jesaja 11, 2	Jesaja 63, 10	2. Kor. 3, 17
Matthäus 1, 18	Jesaja 63, 14	Apg. 19, 2-6
Matthäus 3, 11	1. Kor. 2, 12-14	Apg. 16, 6
Matthäus 3,16	Römer 15, 16	Apg. 15, 28
Matthäus 4,1	Römer 15, 13	Apg. 10, 19
Matthäus 10, 20	Johannes 14, 16-8	1. Kor. 12, 4-13
Matthäus 12, 31+32	Johannes 14, 26	Apg. 8, 29
Lukas 2, 25+26+27	Johannes 16, 13	Apg. 7, 51
Lukas 1, 67	1. Kor. 3, 16	Apg. 8, 15-18
Lukas 12, 12	1. Kor. 12, 3	Galater 5, 22+23
Johannes 3, 5	Johannes 6, 63	Epheser 4, 30

Kopiervorlage – Zettel mit Bibelstellen, die ihr verstecken müsst

## Zweite Expeditionsaufgabe

Die drei Gruppen werden wieder auf die Suche geschickt nach Gegenständen, die einen sichtbaren Bezug zu unserem Alltag herstellen. Jede Gruppe sucht dabei nach Dingen, die das in ihrem Aufgabenbereich herstellt.

### **Wer ist der Heilige Geist?**

Kreide, Kompass, Erste-Hilfe-Kasten, Spazierstock, Gesetz

### **Was bewirkt der Heilige Geist?**

Bibel, Wörterbuch, Megaphon, Lupe, Verkehrsschild, Diktiergerät, Hörgerät, Gebetsschemel, Krankenkassenskarte, Liebesbrief, Stammbuch, Taufurkunde, Ring, Trichter, Anmeldeurkunde, Mensch ärgere dich nicht

### **Wie und Wo tritt der Heilige Geist in Erscheinung?**

Brille, Ventilator, Haus, Raupe-Schmetterling

Die Gruppen stellen einige der gefundenen Gegenstände mit dem Bezug zum Heiligen Geist und unserem Alltag vor.

## Expeditionsbericht

Nun sollen die drei Gruppen je unter einer Fragestellung die Erkenntnisse auf den Plakaten zusammenfassen.

- Am ersten Pfingstfest kommen sehr viele Menschen zum Glauben durch die Wirkung des Heiligen Geistes. Überhaupt ist Glaube nur durch die Wirkung des Heiligen Geistes möglich. Suche aus den Expeditionsergebnissen die Eigenschaften, Wirkungsweisen und Erscheinungsformen des Heiligen Geistes heraus, die das bewirken.
- Der Heilige Geist bestimmt auch meinen ganz alltäglichen Glauben und unser Miteinander als Christen. Suche aus den Expeditionsergebnissen die Eigenschaften, Wirkungsweisen und Erscheinungsformen des Heiligen Geistes heraus, die das bewirken.
- Der Heilige Geist begeistert und begabt Menschen. Welche Gaben des Heiligen Geistes habt ihr auf der Expedition gefunden?

Am Ende könnte die Erklärung Martin Luthers zum dritten Artikel des Glaubensbekenntnisses stehen, der sehr viel von dem Abend zusammenfasst.

der Steigbügel

der Steigbügel

# Was macht der Wind, wenn er nicht weht?



Die Antwort scheint genauso verschmitzt wie die Frage. Denn ein Wind, der nicht weht, ist auch kein Wind. Also kann ein Wind, der nicht weht, auch nirgendwo sein und nichts machen. Weil er ja im Augenblick, wo er nicht weht, verschwunden ist.

Wir wissen über den Wind nur, dass er sich im Sturm erhebt. Und wir wissen, dass ein Sturm sich auch wieder legen kann.

Aber wohin?

Und was dann?

Legt sich der Wind etwa auf die faule Haut? Dann müsste der Wind eine Haut haben. Eine Haut, die ihn einhüllt wie ein Beutel. Ein Windbeutel also.

Es gibt aber auch Windhosen. Und wenn es Windhosen gibt, dann müsste der Wind auch zwei Beine haben und einen Bauch, an dem sich die Hose festhalten kann. Hat er aber nicht. Und schon klemmt unsere Geschichte.

Es gibt so viele Dinge über den Wind, die er tut, wenn er weht: Er schützt die Bäume, er klappt Regenschirme um, er hebt ganze Häuser in die Luft, er zaubert Schaumkronen auf die Wellen und lässt die Sanddünen wandern. Und kaum hört der Wind auf zu wehen, dann klemmt unsere Geschichte.

Wenn der Wind nicht weht, dann klemmt die Geschichte. Wenn der Wind nicht wäre, dann ginge nichts mehr, käme nichts in Bewegung – unsichtbar, und doch so grundlegend wichtig für unser Leben.

Im Neuen Testament begegnet uns eine besonders „windige“ Geschichte. Sie findet sich in der Apostelgeschichte. Wenn da nicht ein Wind gewesen wäre, dann wäre es wohl nie zu einer 2000-jährigen Geschichte des Christentums gekommen.

*„Es geschah plötzlich ein Brausen vom Himmel, wie ein gewaltiger Wind und erfüllte das ganze Haus, in dem die Jünger saßen... Und sie wurden alle erfüllt von dem heiligen Geist und fingen an zu predigen in anderen Sprachen, wie der Geist ihnen gab auszusprechen.“* (Apg. 2, 2+4)

So wird es berichtet. Jesus gab seinen Jüngern seinen heiligen Geist – seine Inspiration, seinen Geistesblitz.

Hier ist der kraftvolle, hoffnungsvolle Geist, der eine verängstigte Jüngerschar zum mutigen Reden und Bekennen ihres Glaubens antrieb. Unsichtbar und doch wirksam, der frische Wind, der belebt, verändert, Neues möglich macht.

„Die Luft ist raus“ – so spricht der resignierende, kraftlose und mutlose

Mensch. Pfingsten ist das Fest, das für uns Menschen einen frischen Wind verheißt. Pfingsten ist das Fest, das uns daran erinnert, dass das entscheidende Wirken immer noch bei Gott liegt.

Wir Menschen halten uns in dieser Welt immer noch für die entscheidenden Macher. Aber wenn wir ehrlich unsere Gesellschaft und unser kleines Leben anschauen, dann entdecken wir, dass wir trotz vielem Gegacker meist nur Windeier legen. Jesus lädt uns ein, auf Gottes Wirken zu vertrauen. Wir dürfen Gott um diesen Geist, diese Kraft bitten, damit sie uns erfüllt und in uns Glauben, Mut und Hoffnung weckt.

Sein Geist weht unaufhaltsam, sein Atem geht nicht aus! Seine Geschichte mit dir und mir, mit seiner Welt, klemmt nicht!!

**Liedvorschlag:** Gott gab uns Atem, damit wir leben!



**Hinweis:**

Evtl. könnte man diesen biblischen Vers noch unten anhängen – muss aber nicht.

Jesus sagt zu Nikodemus: Der Wind bläst, wo er will, und du hörst sein Sausen wohl, aber du weißt nicht woher er kommt und wohin er fährt! So ist es bei jedem, der aus dem Geist geboren ist. (Joh. 3,8)



**Die Andacht** kann man mit Windspielen einleiten z.B.

- Ping-Pong-Blasen auf dem Tisch
- Ping-Pong-Wedeln; ein Ping-Pong-Ball wird mit einem TT-Schläger in ein Ziel gefächelt. Wer hält am längsten den Atem an? Mit der Stoppuhr die Zeit nehmen. Klar ist: Ohne Luft hält keiner lange durch! Wir brauchen die Luft zum Leben.
- Die Kraft der Luft: man nehme ein gefülltes Glas Wasser und decke einen Bierdeckel darauf, so dass es luftdicht abschließt. Dann drehe man das Glas vorsichtig auf den Kopf und lasse den Deckel los. Ergebnis: der Bierdeckel „klebt“ am Glas fest. Warum? Weil der Luftdruck mit einer 10t-Kraft den Deckel nach oben drückt!



# NUTZEN, WAS DA IST...

## BRÜCKEN BAUEN ZWISCHEN FREIZEITEN UND GRUPPENARBEIT

„Die Gemeinschaft war einzigartig. Ich habe viele neue Leute kennen gelernt, mit denen ich noch heute eng in Kontakt bin“. Die 15-jährige Carolin beschreibt so ihre Freizeit-Erfahrungen im Rückblick ein Vierteljahr nach Freizeitende. Mit dieser Erfahrung ist sie kein Einzelfall.

„Freizeiten sind das Beste, was Jugendarbeit zu bieten hat, meinen die Jugendlichen...“. Mit diesem Statement beginnt Wolfgang Ilg einen Artikel in der Zeitung Impulse des Projekts \_puls im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg. Nirgendwo wird soviel Gruppenpotenzial verspielt wie auf Freizeiten. Ursprünglich entstand Freizeit

aus der Gruppenarbeit. In den letzten Jahrzehnten kommerzialisierte sich Freizeit

### Zwei Welten - Freizeiten und Gruppenarbeit

arbeit zusehends. In Zeiten knapper werdender Mittel und steigender Sehnsucht nach tragfähiger Gemeinschaft und Glauben kann hier aktuell nur ein Gedanke laut werden – Reformation. Aber mal ganz ehrlich, gibt es eine

Brücke zwischen den zwei Welten oder ist es eher Zufall, wenn Freizeitteilnehmende in Gruppen auftauchen?

## Der Bedarf ist da, die Angebote auch?

59 % der Nichtgruppenbesucher wünschen sich eine Gruppe. Die meisten davon finden einfach keine. Einem Drittel davon passen die Leute da nicht und bei eben so vielen passen die Angebote nicht. Das heißt mit dem richtigen Angebot oder überhaupt einem Angebot könnte hier Gruppenleben entstehen. Ein riesiges Potenzial, aber wo sind die Brücken?

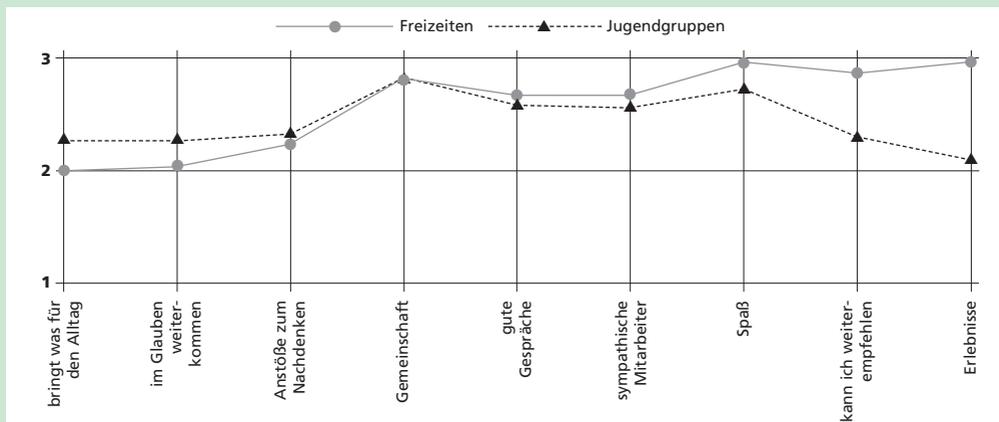
## Die Nabelschau

Freizeitnachtreffen haben den Geschmack von Nabelschau - Rückblick

in Vergangenheit - wo alles immer toll und voll g... war. Freizeitnachtreffen als Nabelschau, um noch ein wenig Freizeitfeeling für die Zukunft zu retten. Reicht das für die Zukunft? Reicht das für Jugendliche die in Kontakt bleiben wollen? Freizeitnachtreffen werden kalkuliert nach der Frage: Was bringt es mir? Gruppenarbeit funktioniert nach dem Motto: Was kann ich bringen?

## Ähnliche Ziele bei unterschiedlicher Methode

Ziele der Bereiche Freizeit und Gruppenarbeit sind sich sehr ähnlich: Jugendliche entdecken bei uns ihre Berufung, ihre Fähigkeiten, ihre Gaben und lernen Jesus kennen und können in der Gruppe das alles leben und kennen lernen. Ebenso werden Freizeiten und Gruppenarbeit ähnlich bei Jugendlichen assoziiert.



**Anmerkungen:**

N=141. Vorgegeben waren drei Antwortmöglichkeiten: 1 = gar nicht; 2 = etwas; 3 = sehr gut. Die Kategorien sind nach der Differenz der Werte sortiert.

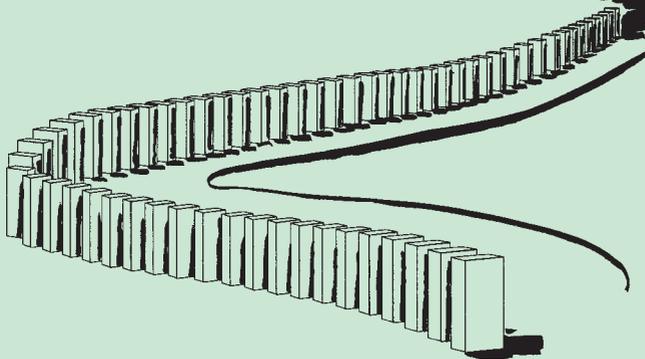
**Was hat das Speisungswunder mit Brücken bauen zu tun?**

Jesus ist unterwegs mit seinen Jüngern – sie brauchen mal eine ruhige Minute. Dort angekommen, stehen die Massen wieder da: Tausende von Frauen und Männern mit ihren Kindern. Und Jesus sieht was los ist, was sie suchen und erzählt von Gott. Nach vielen Stunden, der Abend neigt sich dem Ende zu, werden die Jünger unruhig: so viele Menschen, so viele Mägen und hungrige Münder. „Jesus lass sie ziehen, jetzt ist was anderes dran“. Und Jesus gibt seinen Jüngern die Aufgabe: Schaut was noch da ist zum Essen! Was noch da ist an dem kostbaren, lebenswichtigen Gut, reicht nicht mal für das eigene Team. Und Jesus nimmt was da ist,

legt seinen Segen drauf und teilt aus. Es reicht, es ist im Überfluss da.

Und was ist mit dem Brücken schlagen? Unser Problem, unser höchstes Gut ist nicht die Nahrung, sondern Zeit. Wir haben alle gleich viel Zeit – 24 Stunden am Tag. Wir haben unterschiedliche Prioritäten. Wenn wir Freizeit und Gruppenarbeit verbinden wollen, sollten wir uns auch darüber im Klaren sein, dass wir Zeit investieren können. Unterschiedliche Zeitlevel in den nächsten Abschnitten werden Platz und Ideen eingeräumt. Was passt, kann jeder selbst beurteilen und der Kreativität - dieses Muster zu sprengen - ist keine Grenze gesetzt.

Es gibt verschiedene Levels beim Thema Gruppen gründen aus der Freizeitarbeit.



## LEVEL EINS: **Vermitteln**

Vermitteln heißt also auch Zeit - wenn auch im voraus - und ein Telefon und/oder Verbindungen mitbringen.

Wer Brücken schlagen unterstützt, aber selbst keine Mitarbeitenden findet, die sich über die Freizeit hinaus engagieren und selbst wenig Ressourcen hat, tut gut daran frühzeitig Gruppen in dem Einzugskreis der Teilnehmenden auszumachen: Konfi-Club, Jugendkreise, Jungenschaft, Pfadfinder, Mädchenkreise, TeenDance-Gruppen, Outdoorteam, TEN SING, Offene Angebote. Die Liste von unterschiedlichsten Gruppenformen ließe sich unendlich fort-schreiben. Zu jeder Veränderung in der Jugendkultur gibt es eine Gruppe die sich organisiert trifft. Die Frage ist: Wie finde ich sie? Und: Sind das auch die Inhalte die mir wichtig sind?

Als erste Suchumgebung ist der Distrikt im Focus: Gibt es hauptamtliche Mitarbeitende in der Jugendarbeit in meinem Distrikt? Hier können zumindest Pfarrer und/oder Diakone Tipps geben. Es gibt in jedem Kirchengemeinderat einen Zuständigen für Jugendliche, der weiß wen man fragen kann. Ein Anruf mit der Bitte, Adressen von Gruppen ausfindig zu machen, müsste genügen um einen Gruppenspiegel mit

Adressen zu erhalten. Aber Vorsicht! Nicht jede Liste, die auf neuem Papier ausgedruckt ist, ist schon im 20. Jahrhundert - vom Inhalt - angeht. Deshalb alle Nummern anrufen und fragen, ob es die Gruppe noch gibt oder ob der Mensch am anderen Ende der Leitung noch andere Gruppen kennt. Falls nachher mehr oder weniger auf der Liste stehen, ist die Weiterleitung an den Erstellenden der Liste ein guter Hinweis...

Diese Suchumgebung kann auf einen Bezirk oder ein Dekanat ausgeweitet werden. Hier bekommt man Hilfe von Bezirksreferenten, CVJM-Referenten, Dekan oder deren Sekretärin. Zumindest gilt auch hier, hartnäckig und freundlich fragen, an wen man die Frage noch richten kann.

Nachdem in der eigenen kirchlichen Umgebung gesucht worden ist, gibt es auch andere Bruder- und Schwester-Kirchen und Gemeinschaften mit einer genialen Jugendarbeit. Ökumene ist bei Jugendlichen kein Thema. In einem Schülerbibelkreis hat noch nie jemand nach Kirchenzugehörigkeit gefragt. Hier hilft das Telefonbuch oder auch die Nachfrage beim Pastor, Priester, Diakon oder Pfarrer.

Wer die Adressen nun hat, schreibt sie unter einem kurzen erklärenden Text in eine Broschüre und hat so

ein gutes Fundament, um gegen Ende der Freizeit Jugendliche von seiner Freizeit in bestehende Gruppen zu vermitteln. Für alle Gruppen gilt: Es ist nur gut für jede Gruppe, wenn neue Frischzellen die bestehende Gruppe stärken.

Schwachpunkt hier ist die emotionale Ferne der Gruppen. Wer nicht selbst Teil der Gruppe ist, hat es schwer andere für das Angebot zu begeistern.

## LEVEL ZWEI: **Integrieren**

Schon bei der Mitarbeitensuche wurde das Thema angesprochen. Wer Mitarbeitende hat, die eine Jugendgruppe begleiten oder selbst eine Jugendgruppe begleitet, hat hier einfache Chancen Jugendliche in die Gruppe zu integrieren. Genial ist, wenn Gruppenteilnehmende ebenfalls auf der Freizeit sind. Wer hier Offenheit signalisiert, sieht schon während der Freizeit, welcher Teilnehmende konkret angesprochen werden kann. Apropos ansprechen, der Satz stimmt: Jugendliche müssen erst wissen, wofür sie sich begeistern lassen. Das heißt konkret, dass die Inhalte, die sonst in der Gruppenarbeit vorkommen auch während der Freizeit erlebbar sein sollten. Auf der anderen Seite tut es jeder Gruppe gut, neben neuen Teilnehmenden etwas Neues in ihren Ablauf aufzunehmen. Jeder Teilneh-

mende bringt somit etwas Neues in den Gruppenalltag mit ein. Auch das ist Beteiligung.

**Achtung:** Die Erreichbarkeit der Gruppenangebote spielt hier für Jugendliche natürlich eine wichtige Rolle. Zusätzlich sollte die bestehende Gruppe ein „Ja“ zu neuen Mitgliedern haben.

Schwachpunkte sind hier die bestehenden Formen. Es ist für jeden wichtig, sich in Formen einzufinden. Die Chance eigene Dinge einzubringen, sollte aber für jeden Jugendlichen bestehen. Die Lebenswelt der Jugendlichen (Schule etc.) wird eher selten mit den Gruppenangeboten getroffen, sodass die Gruppe außerhalb der eigenen Lebenswelt ist.

## LEVEL DREI: **Nacharbeiten**

Ein weiteres Modell aus der Praxis – Nacharbeiten. (Normalerweise ein Wort das mir nicht gefällt – ich weiß aber noch kein besseres.) Nacharbeit meint nicht, die Sachen noch aufarbeiten, die mir bei der Freizeit nicht gelungen sind oder die berühmte Nabelschau zu gestalten nach dem Motto: Ach, wie schön war `s doch und wie haben wir das hinkommen. Nacharbeit heißt: mit Modulen der Freizeit 4-6 Treffen (Abende, Samstage, Wochenende ...) zu gestalten. Weiterführende Themen der Freizeiten werden hier aufge-



nommen, glaubensvertiefend agiert, Platz zum Reden über den Alltag jetzt und auch konkrete Schritte für die Zukunft finden hier Platz. Diese Art von Nacharbeit kann sich über 4-6 Monate erstrecken. Mitarbeitende der Freizeit(en) können die Treffen mit den Teilnehmenden zusammen gestalten. Ziel: Auch hier die Initialzündung der Jugendlichen erreichen: Wir wollen uns regelmäßig treffen oder ich gehe in diese oder jene Gruppe.

Die Treffen sind an rotierenden Orten oder einem zentralen Ort organisiert.

## LEVEL VIER: **Begleiten**

Jugendgruppen gibt es zu Hauf: Jede Peergroup ist Gruppe. Jugendgruppen unter dem Dach eines Verbandes, Vereins oder der Kirche nehmen jedoch ab.

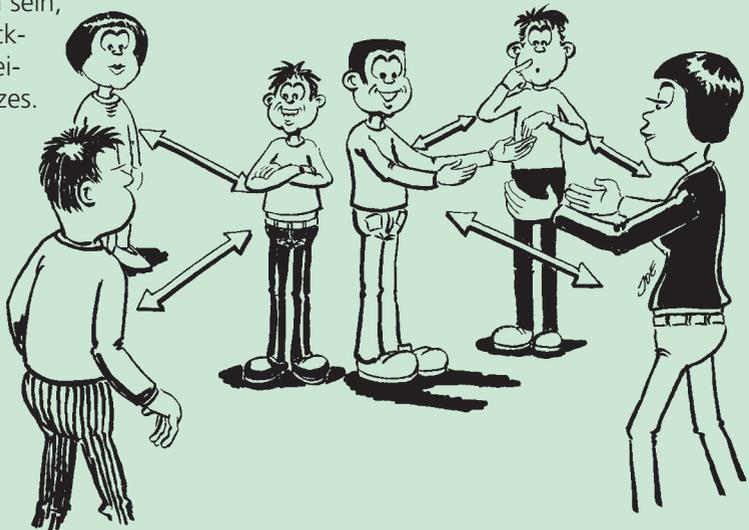
Jugendliche begleiten heißt: Jugendliche punktuell in ihrer Gruppenwerdung schon auf der Freizeit, aber auch darüber hinaus zu begleiten. Das sollte schon auf der Freizeit angelegt werden. Auch hier gilt: Jugendliche müssen wissen, wofür sie sich begeistern können. Deshalb hilft es pragmatisch unterschiedliche Gruppenformen in den Gedanken aufzumalen. Was interessiert die Jugendlichen? Was verbindet sie? Gibt es gemeinsame Interessen und gibt es Gruppenmodelle die dazu passen oder ähnlich sind? Jugendliche brauchen für eine regelmäßige Gruppe einen Rahmen. Hier zu helfen einen Rahmen zu finden, ist die Aufgabe der Mitarbeitenden. Wo könnten Treffpunkte sein? Wann? Wie oft? Wann kann ich oder soll ich überhaupt besuchen? Wer ist Ansprechpartner? Was kann ich einbringen und was soll ich einbringen? Hier braucht es den engen Kontakt zwischen Teilnehmenden und Mitarbeitenden und im Zusammensein den gemeinsamen Zielhorizont der regelmäßigen Treffen.

Gruppen die sich weiterhin zum gemeinsamen Frühstück treffen, können hier genauso entstehen wie Gruppen zu den Workshopangeboten (Outdoorgruppe, Filmteam, TEN SING, TeenDance etc.) oder den Impulseinheiten (Jugendhauskreis etc.). Alle Module der drei Gerüstteile können hier zur Initialzündung der Gruppenidee werden.

## LEVEL FÜNF: Gründen

Genial ist wer selbst bereit ist Gruppe zu gründen und Mitarbeitende hat, die mit durchstarten. Hier kann schon während der Freizeit konkret mit den Jugendlichen gesponnen werden (je mehr es auf das Ende der Freizeit zugeht, umso mehr), wie es nach der Freizeit weitergeht. Auf was haben wir Lust (macht Sinn, Fun und ist mit Freunden)? Hier konkrete Inputs geben, Erfahrungen austauschen oder weitergeben.

Mittendrin sein, sind die Eckpunkte meines Einsatzes.



Gründen ist erst mal ein nebulöses Wort, was einfach sagt, mit den Jugendlichen in Kontakt bleiben in einem zusammen bestimmten und gestalteten Rahmen. Auf jeder Freizeit können so auch unterschiedliche Formen entstehen. Manche treffen sich zum Frühstück weiterhin einmal die Woche morgens um 6:00 Uhr. Andere am Sonntagabend, um über das zu reden, was lebens- und glaubenstechnisch ansteht. Die dritte Gruppe choreographiert einen Tanz für den nächsten Jugendgottesdienst oder einen Auftritt an der Schule. Manche haben den Geschmack auf Meer oder mehr bekommen und wollen im nächsten Jahr als Mitarbeitende oder Helfer auf Freizeit oder Camp dabei sein. Feste Regeln gibt es hier nicht, wie Gruppe sich bilden kann, als vielleicht die Erkenntnis, dass sie sich mehr bildet, als dass ich oder eine Menge von Menschen sie gründen

kann. Was getan werden kann ist, auf viele kleine Dinge zu achten, die die Gründung oder Bildung unterstützt.

Was während der Freizeit das Gründen von Gruppen unterstützt,

- regelmäßige Rituale: Wer sich täglich bei Freizeiten mit den gleichen Menschen zum Frühstück oder bei der Tagestour im Café in kleinen Gruppen trifft, findet hier schon Vertrautes - manchmal sogar Rituelles. Es ist immer wieder interessant wie sich unterschiedliche Gruppen alleine begrüßen, anziehen, ihren eigenen Jargon haben. Was regelmäßig auf Freizeiten angeboten werden kann, sind Daily Soaps, Kleingruppen, gemeinsame Essen in Familiengruppen, Morgenimpulse, Morgenlob, Abendschluss.
- Familiengruppen: Auf dieses Modul gehe ich nochmals genauer ein. Traditionelle Familienstrukturen gibt es heute in dieser Einfachheit nicht mehr. Patchworkfamilien, Alleinerziehende Kleinfamilien, Wohngruppen etc. kommen als Formen hinzu. Unter anderem geschieht gerade in diesen Formen Taktung, also Regelmäßigkeiten die mir vertraut sind. Vertrautes schafft, sich zuhause fühlen. Familiengruppen bei Freizeiten ersetzen keine Familienstruktur. Sie helfen aber, meine

Gedanken loszuwerden, Feedback, Input zu bekommen, ein soziales Netzwerk zu spinnen, das mir hilft gerne da zu sein.

- Workshopreihen: Wer regelmäßig an einem Projekt, einer Idee - nehmen wir mal einen Film - arbeitet, infiziert sich automatisch mit dem Produkt und der Erfahrung, gemeinsam etwas geschaffen zu haben. Wer einzelne Workshops anbietet wird schnell zum Animateur. Morgens töpfeln wir eine Runde, mittags mal ne Stunde Bodypainting und nachmittags eine Kette zusammen fusseln. Hier entsteht wenig Nähe und mit Sicherheit keine Motivation, so etwas weiter in einer Gemeinschaft mit andern zu machen. Wer aber an einem gemeinsamen Produkt von der Idee über die Umsetzung bis zur Präsentation beteiligt ist, ist offen für Neues.
- Kleingruppe: Es wird zuviel auf Freizeiten vorgetragen. Was wirklich zur Erfahrung wird, muss sich durch Gespräch und Diskussion in den Kopf einnisten. Kleingruppe hört sich schrecklich pädagogisiert an. Dies ist aber nichts anderes als eine Ansammlung von Gleichgesinnten, die sich über eine Sache mehr oder weniger interessiert unterhalten und dabei zu einigen Aha-Erlebnissen sprich Erfahrungen kommen.

- Lebensweltorientierte Freizeiten: Meine Praxis bei Freizeitausschreibungen ist die, dass ich Lebenswelten und Szenen bei der Ausschreibung und auch beim Werben bewusst anspreche. Beispiel: Berlintour 1: Skaterszene, Medieninteressierte, Shoppingwillige  
Berlintour 2: Tanzinteressierte, Filmer, Stadtinteressierte  
Aktionsfreizeit: Outdoorbegeisterte oder Kicksuchende  
Was ist dein Ding, dein Interesse und das anderer Mitarbeiter?  
Wo treffe ich die richtigen Teilnehmenden für diese Freizeit?
- Beziehung auf der gleichen Ebene: Jugendarbeit gelingt da, wo sich Mitarbeitende auf gleicher Augenhöhe mit Jugendlichen aufmachen. Jugendliche brauchen keine Idole, sondern lebensnahe Vorbilder, die mit ihnen Leben teilen. Deshalb halte ich nichts davon, morgens zwei biblische Impulse für Mitarbeitende und Teilnehmende zu machen, sondern Jugendliche in unseren Alltag einzuladen. Jugendliche ernst nehmen, mich selbst auch ab und an in den Hintergrund stellen, ohne die Verantwortung abzugeben, mutig das Programm zu ändern oder den Wünschen anzupassen sind kleine Symbole für eine Beziehung auf gleicher Ebene.
- Gemeinsames erfahren: Wir Mitarbeitende machen für die Jugendlichen eine Bad-Taste-Party. Wir gestalten alles schön und lassen die Jugendlichen (am besten gut gepuscht) unsere fiesen Aufgaben lösen und lachen uns dabei einen ab. Das ist genau das, was es verhindert, gemeinsames zu erfahren. Mit gemeinsam erfahren meine ich nicht, bei einem Lagerfeuer nachts um 12 Uhr hoffnungsschwangere Lieder zu singen, sondern genauso bei einem gemeinsamen Programm sich mit reingeben. Jugendarbeit hat für Mitarbeitende oft etwas mit dem zu tun, sich als Mensch zu zeigen, unmittelbar zu sein und nicht vom hohen Ross zu gestalten. Ein wenig heiliger Humor und über sich selbst auch lachen können ohne anbiedernd zu werden gehört einfach dazu. Gemeinsames erfahren heißt auch: zusammen sein, zusammen reden, zusammen erleben.
- Beteiligung: Hier ist schon genug gesagt. Was kann getan werden, dass jeder ein Teil der Idee (sei es die Freizeit, die Gruppe, die Show etc.) wird.

So, wer nun noch ein wenig Input braucht zu bestehenden und ange-dachten Gruppenformen, kann sich im Internet unter [www.puls-projekt.de/Kontakte/links](http://www.puls-projekt.de/Kontakte/links) und [download](#) informieren.

# WER WIRD "BETTISOICHER- KÖNIG?"



AKTION UND  
KNOW-HOW UM  
EINEN SCHWÄBISCHEN  
BEGRIFF

## Idee

Eine Mischung aus Quiz, Action und einem Stück Naturverbundenheit. Dabei sollen u.a. Pflanzen besorgt werden - daher sollte das Spiel im Frühsommer gespielt werden.

## Der Begriff

"Bettsicher" ist die schwäbische Bezeichnung für die Löwenzahn-Pflanze und meint wörtlich „Bett-

nässer". Daher wird es auch abfällig für kleine Jungs benutzt (Der Berliner würde vielleicht "Piefke" sagen, andernorts wäre vielleicht "Pupser" ein entsprechender - ähnlich "charmanter" - Begriff).

Sprachbeispiele können unter [www.der-Steigbuegel.de/Download-Corner](http://www.der-Steigbuegel.de/Download-Corner) als Sound-Datei (Bettsicher.wav) downgeloadet werden.

## ABLAUF UND SPIEL- REGELN

### Vorbereitung

Im Vorfeld sollen die Jugendlichen Bettsoicher (Löwenzahn, Blätter und Blüten) sammeln und mitbringen (Wichtig: dies muss vorab angekündigt werden: z.B. eine Woche vorher in der Gruppe oder per E-Mail oder SMS). Wichtig ist, dass deutlich gemacht wird, dass dies von Bedeutung ist und echte Vorteile (sprich: Punkte) bringt!

Die Blätter für die Gruppeneinteilung müssen im Vorfeld ausgedruckt und in ein Körbchen gelegt werden. Wer die Möglichkeit hat, kann die Tabelle während des Spielverlaufs auf einem Notebook "füllen" und ggf. sogar die Erfolgskurve der Grafik steigen lassen.

### Wertung

Das Spiel besteht aus drei Phasen. Jede Phase gibt dem Spiel nochmals eine andere Wendung. Wer z.B. wenig Basis-Punkte hat, kann dies später noch gut ausgleichen. Wer in Phase 3 nicht so viele Punkte gemacht hat kann dennoch durch den Umrechnungsfaktor aus Phase 2 gut abschneiden. Das abgedruckte Beispiel (siehe Tabelle) zeigt, wie sich

die Punkte ggf. verteilen können. Dies kann bei Bedarf angepasst werden. Wer Zweifel hat ob in Phase 1 so viele Blätter zusammenkommen, kann z.B. den Umrechnungsfaktor oder die Wertung je Spiel anpassen.

### Gruppeneinteilung

Nach der Begrüßung werden Gruppen eingeteilt (hier im Beispiel 3 Gruppen). Diese Gruppeneinteilung kann z.B. durch Ziehen von vorbereiteten Bettsoicher-Blättern aus Papier (Vorlage in der Download-Corner unter [www.der-Steigbuegel.de/Download-Corner](http://www.der-Steigbuegel.de/Download-Corner) geschehen). Diese haben a) verschiedene Farben und b) verschiedene Zahlen aufgedruckt. Erst nachdem alle Jugendlichen gezogen haben wird bekannt gegeben, ob sich die Teams nach der gleichen Farbe oder nach der gleichen Zahl bilden. So können die Jugendlichen nicht beeinflussen, wer mit wem in dieselbe Gruppe kommt.



## Phasen

Das Spiel besteht aus drei Phasen. Ebenso setzt sich die Wertung aus drei Teilen zusammen.

Erste Phase: Basis-Punkte durch die mitgebrachten Bettsoicher

Zweite Phase: Erkämpfen eines günstigen Umrechnungsfaktors

Dritte Phase: Einzelne Spielaufgaben (deren Ergebnisse werden mit dem Umrechnungsfaktor multipliziert)

### • Erste Phase - Basis-Punkte

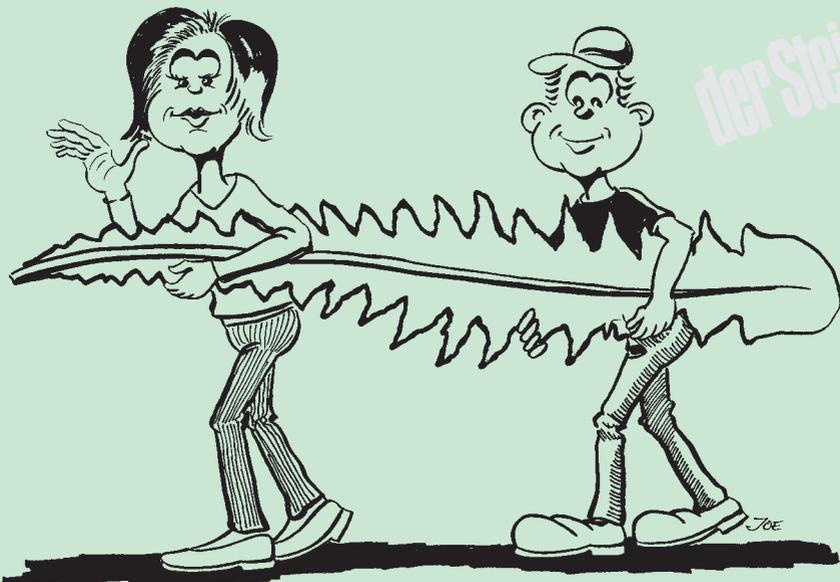
Jetzt beginnt bereits die erste Phase. Die mitgebrachten Blätter und Blüten der einzelnen Jugendlichen bilden eine Art "Startkapital". Sie werden gezählt und in die Tabelle eingetragen.

Blätter und Blüten können separat gewertet werden (z.B. Blüten doppelt und Blätter einfach). In der Tabelle wird die Gesamtanzahl je Team zusammengezählt.

### • Zweite Phase - Umrechnungsfaktor

Jedes Team muss innerhalb einer bestimmten Zeit (z.B. 30 Minuten) eine bestimmte Anzahl von vorgegebenen Zweigen, Blättern oder Blüten von bestimmten Pflanzen besorgen. Mitzubringende Pflanzenarten könnten sein: Gänseblümchen, Birkenzapfen, Tannenzapfen, Ahornsamen („Nasenzwicker“), Lindenblüten, Ginkoblatt. Man könnte ergänzend z.B. auch Schneckenhäuschen bringen lassen.

Aus den vorgeschlagenen Sorten werden im Vorfeld drei oder vier (passend nach Jahreszeit und Ortslage) ausgewählt. Es wird definiert, wie viel wovon mitzubringen ist. Wichtig: es sollen nur kleine Mengen (also z.B. ein kleines Ästchen) mitgebracht werden, damit keine Eigentümer oder Hobby-Gärtner verärgert werden.



Variante: Man kann den Teams je ein Blatt Papier mitgeben, auf dem sie sich bescheinigen lassen, dass sie die Gegenstände offiziell und ehrlich erstanden und keine fremden Gärten geplündert haben (Vorlage als Datei im Download-Corner abrufbar).

Nun wird verglichen, welches Team bei der entsprechenden Pflanzensorte das beste Ergebnis eingefahren hat. (Das Team, das bei Pflanzensorte A am besten abgeschnitten hat bekommt drei Punkte, welches als zweitbestes bei Pflanzensorte A abschneidet bekommt zwei Punkte, etc.) Es muss dabei nicht nur um die Menge gehen, sondern auch um besonders schöne Exemplare etc. Es soll also vor allem anerkannt und gelobt werden. Bei drei Gruppen gibt es also 3-2-1 Punkte je Pflanzensorte. Entsprechend wird das Ganze für die anderen Pflanzensorten durchgemacht. Dann werden die Zahlen aller Pflanzensorten zusammengezählt. Dies ergibt dann den Umrechnungsfaktor für die Ergebnisse aus Phase 3.

### • Dritte Phase - Spielaufgaben

In der dritten Phase werden einige Spielaufgaben gemacht. Statt der abgedruckten Spiele können auch andere oder zusätzliche eingebaut werden (dann muss auch die Excel-Tabelle entsprechend erweitert werden). Entscheidend ist auch hier, wie gut die Teams im

Vergleich sind. Das jeweils beste Team bekommt fünf Punkte, das zweitbeste bekommt drei Punkte und das letzte Team bekommt einen Punkt. Wenn ihr mehr als drei Teams habt, dann passt ihr die Wertung einfach an (z.B. 5-4-3-2 Punkte statt 5-3-1). Allerdings ändert sich dann auch der Einfluss auf den Gesamtverlauf.

## SPIELAUFGABEN

### Bettsoicher-Sackhüpf-Staffel

Sackhüpfen und dabei einen "Strauß Bettsoicher" in der rechten Hand halten und transportieren. Nach Durchlaufen der Strecke an den Nächsten im Team übergeben.



### Bettsoichersaft auspressen

Aus den mitgebrachten „Bettsoicher-Stängeln“ möglichst viel Saft auspressen. (Wichtig: die Ergebnisse sehr loben, da es ganz schön schwierig ist, auch nur ein bisschen Saft zu gewinnen!“)

Erweiterung: Versuchen, den Saft als

Geheimtinte zu verwenden. Aber Achtung: Der Saft ist dafür berüchtigt, dass er sich hartnäckig in der Kleidung hält und beim Waschen nicht mehr rausgeht!

### Quiz: Wie wird der „Bettsoicher“ wo genannt?

Ordnet zu, welcher Begriff bzw. welche Aussprache in welcher Gegend benutzt wird (ankreuzen).

	Bergisches Land	Saarland	Schwaben	Pfalz	Frankreich	Bayern
Pissblume						
Seichkraut						
Bettsoicher						
Piss en lit						
Bettseicher						
Bettsächer						

Lösung: Pissblume (Bergisches Land); Seichkraut (Bayern); Bettseicher (Saarland); piss en lit (das heißt piss ins Bett, Frankreich); Bettsächer (Pfalz); Bettsoicher (Schwaben)

oder den Blättern. Dabei kann ggf. auch noch die Schönheit bewertet werden (Blüten etc.).

### Quiz: Was kann man aus Bettsoichern alles machen?

Da die Auswahl nicht sonderlich groß ist, sollte die Wertung wohlwollend sein - "kreative" Sonder-vorschläge können ruhig auch gewertet werden.

Lösung: Ersatzkaffee, Wildsalat, Sirup, Tischtennisball-Slalom, Hasenfutter, Haarkranz...

### Parcours

Mit den Bettsoicherblättern müssen Tischtennisbälle möglichst schnell über einen bestimmten Parcours befördert werden.

### Bettsoicherkette flechten

Innerhalb von zwei Minuten eine möglichst lange Kette flechten. Wahlweise mit den Stängeln und/

# AUSWERTUNG UND KRÖNUNG

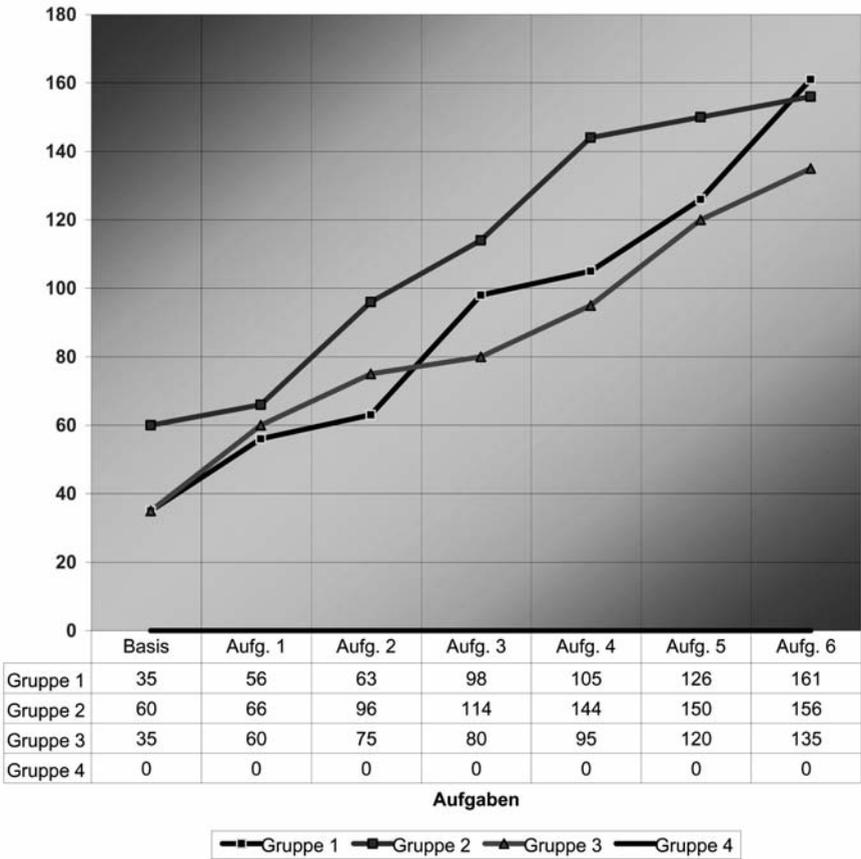
Nun folgt - wie sich das gehört - die "würdige Krönung" der Bettsoicher-Könige.

Wer wird Bettsoicher-König?															
		Phase 1		Phase 2			Phase 3						Auswertung		
Spieler	Gruppen	Anz. Bettsoicherblätter	Summe Bettsoicher = Basis-Summe	Pflanzenorte	Wertungspunkte Pflanzenorte	Umrechnungsfaktor	Aufgabe 1	Aufgabe 2	Aufgabe 3	Aufgabe 4	Aufgabe 5	Aufgabe 6	Summe der Aufgaben	mit Umrechnungsfaktor	Gesamt-Ergebnis
Thommi	Gruppe 1	13	35	A	3	7	3	1	5	1	3	5	18	126	161
Karsten		B		1											
Oli		C		3											
...		...													
Uwe	Gruppe 2	15	60	A	2	6	1	5	3	5	1	1	16	96	156
Tobias		B		3											
Kai		C		1											
...		...													
Alex	Gruppe 3	15	35	A	1	5	5	3	1	3	5	3	20	100	135
Lukas		B		2											
Denis		C		2											
...		...													
AA	Gruppe 4			A									0	0	0
BB		B													
CC		C													
DD		...													

Wer mit Computer arbeitet hat den jeweils aktuellen bzw. den End-Stand sofort berechnet. Ansonsten muss die Jury dies kurz "mit der Hand am Arm" machen.

Die Sieger bekommen eine geflochtene "Bettsoicher-Krone". Darüber hinaus können natürlich kleine Sachpreise oder eine phantasievoll gestaltete Krönungsurkunde überreicht werden.

## Wer wird Bettsoicher-König?



### Material

- Bettsoicher-Blätter aus Papier à per Computer ausdrucken (Bettsoicher.doc)
- Zettel für die Tauschaktion in zweite Phase
- Spielstands-Tabellen (Bettsoicher.xls)
- Bettsoicher-Krone aus Bettsoicher-Blüten und/oder -Blättern (und,

ggf. Krönungsurkunde, kleine Preise).

- Sprachbeispiele (Bettsoicher-König.wav)
- Computer (ggf. Beamer), sonst Tabelle auf großem Papierbogen.

Die Excel-Tabelle ist auf der Download-Corner verfügbar. Die entsprechenden Formeln und die Grafik

sind in der Vorlage bereits hinterlegt; die Namen der Spieler müssen noch eingetragen werden.

Für die Spielaufgaben:  
Hüpf-Säcke, Tischtennisbälle oder  
Sonstiges nach Bedarf

## Löwenzahn-Honig zubereiten

Am Ende des Abends kann noch der Honig eigenhändig hergestellt werden.



## Infos zum „Betsoicher“ im Internet

Der Löwenzahn (*Taraxacum officinale*), auch Pustelblume, Hundelblume, in nördlichen Regionen Deutschlands Butterblume, Kuhlblume oder Milchscheck genannt, ist eine Staude aus der Familie der Korbblütengewächse (Asteraceae). Beheimatet ist er in Europa, Asien und Nordamerika. In anderen Teilen der Welt ist er eingebürgert.

## Zutaten

- 100 g Löwenzahnblüten
- 1/2 l Wasser
- 500 g Zucker
- Saft von einer Orange (Presse mitnehmen)
- Gläser zum Abfüllen

## Zubereitung

Grüne Hüllblätter abzupfen, da diese bitter sind. Gelbe Zungenblüten abstreifen, 6 Minuten in Wasser kochen, in ein Sieb gießen und ausdrücken. Anschließend den goldgelben Sud mit Zucker und Orangensaft 15 Minuten zu Sirup einkochen. Kochend heiß noch in Gläser füllen.

Aus: Helga und Hans Elaux, "Köstliches aus der Naturküche", Kosmos-Verlag, ISBN 3-440-07210-X  
Anderes Rezept: [http://www.kidsnet.at/Sachunterricht/loewenzahn\\_2.htm](http://www.kidsnet.at/Sachunterricht/loewenzahn_2.htm)  
Unter <http://www.honey-world.de/shop/catalog/index.php?cPath=3> oder <http://www.bayerischerwald.de/index.cfm?pid=101&pk=100046> kann man z.B. nachschauen, was so ein Honig kostet, wenn man ihn kauft.

Die Pflanze wächst auf Wiesen, an Wegrainen und in Gärten. Sie ist stickstoffliebend. Die Blätter sind gezackt, die Blütenfarbe ist gelb. Die Pflanze wird bis zu 60 cm hoch, die Blütezeit erstreckt sich von April bis Juni. Junge Blätter vom Löwenzahn können als Wildsalat verarbeitet werden. Aus der getrockneten Wurzel der Pflanze wurde in der Nachkriegszeit ein Ersatzkaffee hergestellt. Die gelben Blüten eignen sich hervorragend zur Herstellung eines wohlschmeckenden, honigähnlichen Sirups.  
Ein Löwenzahn, auf dem Raupe und Falter des "Grauen Streckfußes" sitzen, war auf der Rückseite der 500 DM Banknote abgebildet. Wegen seiner harntreibenden Wirkung ist der Löwenzahn auch bekannt als Pissblume (Bergisches Land), Seichkraut (Bayern), Bettsoicher (Schwaben), Bettpisser und Bett-

säacher (Pfalz), Bettseicher (Saarland), „piss en lit“ (das heißt piss ins Bett, Frankreich), „Hundsblume“ und Pisser.  
<http://de.wikipedia.org/wiki/L%C3%B6wenzahn>

Weitere Quellen:  
[http://www.giftpflanzen.com/taraxacum\\_officinale.html](http://www.giftpflanzen.com/taraxacum_officinale.html)  
[http://www.kidsnet.at/Sachunterricht/loewenzahn\\_2.htm](http://www.kidsnet.at/Sachunterricht/loewenzahn_2.htm)

## ANDACHT

### Psalm einer Pustebblume

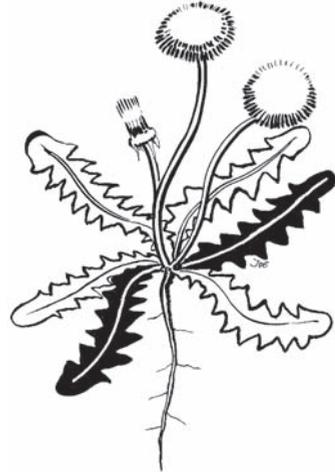
Den Duft der Rosen verbreite ich nicht, köstliche Früchte reifen nicht an mir, die Größe der Königskerze ist nicht mein Maß, die Farbenpracht der Lilie ist nicht meine Zier. Wer blüht, verblüht und muss welken. Ich sträube mich nicht dagegen, nehme das Welken an und las mich zu neuem Leben verwandeln. Ich danke dir, Herr, für das Alt- und Neuwerden.

Dennoch schäme und verkrieche ich mich nicht, lasse mich nicht entmutigen, mir meine Lebensfreude nicht schmälern, den Lebensraum durch keinen Gartenzaun begrenzen. Nun strecke ich mich dem Wind entgegen, wachse Blumen und Gräsern über den Kopf. Der Wind ist mein rauer, aber herzlicher Freund. Er bläst mir ins Gesicht und trägt meine winzigen Samenkörner wie kleine Fallschirme davon.

Vielmehr wachse und blühe ich überall, zahlreich und unübersehbar nach meiner Art, nein, Herr, nach deiner Art, denn du, mein Gott, hast mich so und nicht anders gewollt. Ich danke dir, Herr, für meinen Freund, den Wind. Wer mich findet, darf mich pflücken, pusten und lachen, denn du, Herr, hast mich zum Nutzen der Tiere und zur Freude der Kinder erschaffen.

Ich wachse auf Wiesen und an Straßenrändern, auf Müllplätzen und in Gärten. Ich danke dir, Herr, dass ich überall Heimat finde.

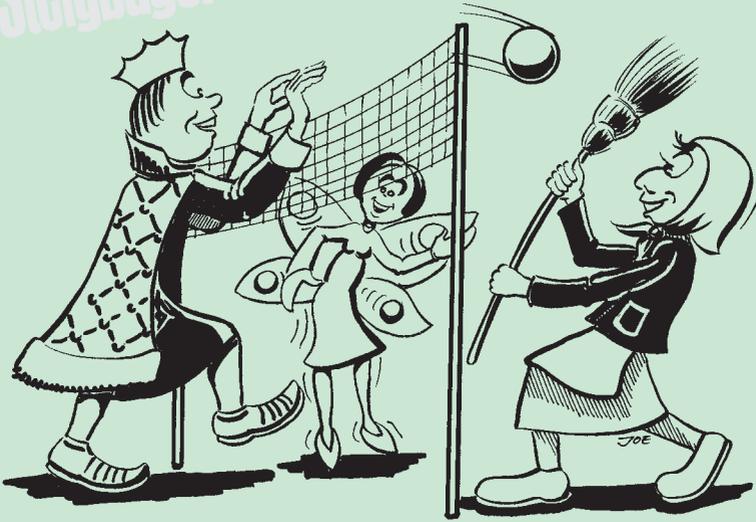
Helmut Herberg



<http://www.annerose-ev.de/rb101/seite16.htm>

Das Ganze ist auch erhältlich als Ton-Bild-Serie ([www.wort-und-wissen.de/medienstelle/tonbilds.html](http://www.wort-und-wissen.de/medienstelle/tonbilds.html)). Inhalt: 54 Dias + Kassette; 18 Min.

Leider ist es uns trotz intensiver Suche nicht gelungen, den aktuellen Rechtsinhaber zu ermitteln. Im Falle eines Anspruchs im Rahmen der Urheberrechte bitten wir um Rückmeldung an die Adresse der Schriftleitung. Herzlichen Dank.



# MÄRCHENHAFTE WASSERJAGD

EIN (STRAND-)SPIELABEND ZUM THEMA MÄRCHEN

## Idee

An mehreren Stationen sind nach einer Einführungsgeschichte Aufgaben zu lösen oder Spiele zum Thema Märchen durchzuführen. Für gelöste Aufgaben gibt es Wasser, bei Fehlschlägen ist mit Wasser zu bezahlen.

Alle Aufgaben (ausgenommen Station 7) sind auf Grimms Märchen beschränkt, einfach damit keine

größeren Unklarheiten aufkommen können.

Sehr geeignet ist die Vorlage als Strandspielabend am Meer oder an einem See (hier ist genug Wasser vorhanden). Die Spiele können aber auch an jedem anderen Ort im Freien durchgeführt werden – allerdings sollte dann dafür gesorgt sein, dass genug Wasser zur Verfügung steht, z.B. im Kunststofffass (60 oder 120 l).

## Material

- Für jede Spielgruppe 1 Eimer (10 l)  
- gut aussehen würde auch eine alte 10 l – Milchkanne;
- rote Mütze, rote Schürze, Korb, Flasche, Pappmachee-Kuchen
- Brett ca. 20 cm x 40 cm mit Loch an einer kurzen Seite
- 5 l-Konservendose als Turm präpariert
- Schnur (ca. 10 m)
- Sand bzw. Steine
- Kärtchen mit TABU-Wort
- Messbecher mit 1 l Inhalt pro Mitspieler 1 Apfel;
- so viele Plastikschüsseln wie jedes Team Mitglieder hat
- für jede Station 1 100-ml-Maß
- viel Wasser
- Wasserbehälter für jede Station
- 3 Stoppuhren

- Ratsam ist, zumindest eine möglichst umfassende Ausgabe von Grimms Märchen dabei zu haben, um im „Streitfall“ nachschlagen zu können.

## Einstieg

Bildung mehrerer „Stämme“ (Teams) mit um die 6 Personen. Vorlesen der Geschichte von Prinzessin Momi – Ausführung der dort geforderten Aufgabe.

Die Namen von Landschaften und Personen (kursiv gedruckt) sollten den örtlichen Gegebenheiten angepasst werden.

## Geschichte

### Prinzessin *Momi*

Der alte König *Pellegrinu* war verzweifelt. Seit unzähligen Nächten fand er keinen Schlaf mehr, wälzte sich nur auf seiner königlichen Schlafstatt hin und her, schikanierte seinen Diener *Jannos*; seit Tagen hatte er nichts mehr gegessen, egal was sein königlicher Leibkoch *Ronny* an Köstlichkeiten zubereitete. Selbst der Hofnarr zweifelte an sich, da er es nicht mehr fertig brachte, seinen Herrn zu erheitern.

Was war nur so furchtbares geschehen?

Als die königliche Familie am vergangenen Sonntag beim königlich-sonntäglichen Frühstück saß, verfinsterte plötzlich schwarzer, nach Schwefel stinkender Rauch den königlichen Speisesaal. Alle schrieten und kreischten durcheinander – die königliche Leibwache stürmte in den Saal, um zu retten was zu retten war. Doch zu spät. Des Königs jüngste Tochter *Momi* in seinen eisernen Krallen flog der Drache Dragomir auf und davon.

Da konnte eigentlich nur *Zapzerap* dahinter stecken, der böse Zauberer aus den *Bergen der vier finsternen Winde*. Und so war es auch!

Im Speisesaal fand nämlich des Königs Oberleibwächter *Tomasi* eine geheimnisvolle Pergamentrolle, die in einer so geheimnisvollen Art verfasst und mit einer so wirkungsvollen Geheimtinte geschrieben war, dass der königliche Beraterstab mit all seinen Gelehrten einen ganzen Tag benötigte, um das geheimnisvollste aller Geheimnisse zu ergründen.

Der böse Zauberer *Zapzerap* aus den *Bergen der vier finsternen Winde* hinter dem *Meer der tosenden Wogen* wollte Prinzessin *Momi* so lange im höchsten Turm seiner Zauberburg, dem Turm der Dunkelheit, gefangen halten, bis König *Pellegrinu* ihm den Zauberschatz von der *Regenbogeninsel* überlassen würde. Die *fünf* (soviel wie Gruppen!) mutigsten Jünglinge des Reiches sollten drei Wochen Zeit bekommen, den Schatz durch die Lösung der gestellten Aufgaben zu finden.

Doch wie das anstellen? Bewachte doch *Dragomir*, der Drache des bösen Zauberers *Zapzerap*, die *Regenbogeninsel*.

Der alte König sandte seinen Herold Fanfarius mit seinem Helfer *Raschus* ins Land hinaus, um die Jünglinge zu finden, aus jedem Stamm des Reiches einen.

Nun waren die beiden Herolde schon über zwei Wochen unterwegs. Die Tage verrannen. Die Sorgenfalten auf des Königs Stirn wurden immer tiefer. Gerade als er zum hundertsten Mal zum höchsten Turm seiner Burg emporstieg um die Wächter auf den Zinnen zu ermahnen, noch besser Ausschau zu halten, ertönte die Fanfare seiner Herolde. Der ganze Hofstaat versammelte sich unverzüglich im Burghof, um die *fünf* mutigen Jünglinge *Prinz Florian*, *Graf Benjamin*, *Ritter Patrick* mit seinem Knappen *Markus* und nicht zuletzt den mutigen Freiherrn *Andreas* zu bestaunen. Nachdem sich die Jünglinge an der königlichen Tafel gestärkt hatten, verkündete der König jedem von ihnen seine ganz spezielle Aufgabe, mit der jeder der Jünglinge seinen Mut und sein Geschick unter Beweis stellen konnte:

„Ihr müsst mir aus dem *Campitellu*-Zauberland den magischen Aufschrieb mit den Aufgaben bringen, die Ihr erfüllen müsst, um zur *Regenbogeninsel* zu gelangen und dort *Dragomir* außer Gefecht zu setzen.“

## Magischer Aufschrieb

Aus jeder Gruppe macht sich eine Person ins Zauberland auf und sucht dort den Magischen Aufschrieb (Kouvert – möglichst schön präpariert – mit der Gruppenfarbe).

Je nach Ort des Spiels erhalten die Gruppen die Aufgabe, 5-10 Gegenstände (bestimmte Blüten, Blätter, Steine, Pflanzen usw.) mitzubringen. Wer die meisten Gegenstände mitbringt erhält 500 ml Wasser zusätzlich; bei Gleichstand erhalten beide Gruppen die Sonderration.

Des Weiteren ist in dem Magischen Aufschrieb angegeben, an welcher Station die Gruppe beginnt. Außerdem erhalten sie die Info, dass sich die Spiele zunächst auf Grimms Märchen beschränken.

An ihrer jeweils ersten Station erhält die Gruppe ihr Startguthaben von 500 ml Wasser.

## DIE STATIONEN

### Station 1: TABU-Spiel mit Märchenbegriffen

Nacheinander erhalten die „Stammes“-Mitglieder je ein Kärtchen mit einem Begriff aus einem Märchen gezeigt. Dieser Begriff muss umschrieben werden, ohne das jeweili-

ge Wort bzw. seine Bestandteile zu benutzen.

Ist der Begriff nach 1 Minute nicht erraten, erhält das nächste Gruppenmitglied das nächste Kärtchen. Zu erraten sind 10 Begriffe. D.h. ein Spieler kann einen für ihn zu schwierigen Begriff ablehnen und „weiter“ rufen. Er erhält dann das nächste Kärtchen – die Zeit läuft aber weiter! Es sind ca. 15 Kärtchen bereit zu halten.

Für jeden erratenen Begriff erhält der Stamm 100 ml Wasser, für jeden nicht erratenen müssen 100 ml abgegeben werden.

Die Spielleitung kann zu dem (erratenen) Begriff noch das zugehörige Märchen nennen.

### Vorschläge zu den Begriffen:

- Wein/Rotkäppchen
- Goldene Kugel/Froschkönig
- Goldesel/Tischlein deck dich
- Jäger/Rotkäppchen oder Schneewittchen
- Backofen/Hänsel und Gretel oder Frau Holle
- Räuberhauptmann/Die Bremer Stadtmusikanten
- Sieben Zwerge/Schneewittchen
- Glasberg/Die sieben Raben
- Apfelbaum/Frau Holle
- Täubchen/Aschenputtel
- Kreide/Der Wolf und die sieben (jungen) Geißlein
- Müllerstochter/Rumpelstilzchen

- Papst/vom Fischer und seiner Frau
- Einhorn/Das tapfere Schneiderlein
- Küchenjunge/Dornröschen

## Station 2: Rotkäppchen-Staffette

Eine Strecke von ca. 10 m wird im Gelände abgesteckt.

An der Startlinie beginnt der erste Jugendliche: Die rote Mütze wird aufgesetzt, die Schürze angezogen. Der Korb wird mit der Flasche und dem „Kuchen“ gefüllt.

Auf Kommando (Zeit läuft ab jetzt) rennt die Spielerin oder der Spieler los, wendet an der Wendemarke und kehrt zurück.

Mütze, Schürze und Korb werden an die nachfolgende Person abgegeben usw. Wenn die oder der Letzte eines Teams die Startlinie überquert, wird die Zeit gestoppt.

Sollzeit festlegen - ca. 25 Sek. pro Person. Am besten vorher ausprobieren und die Zeit stoppen.

### Wertung

Bei 6 Jugendlichen beträgt die Sollzeit 2 Min 30 Sek. Pro 5 Sek., die die Gruppe schneller ist, erhält sie 100 ml Wasser. Pro 5 Sek., die die Gruppe langsamer ist, muss die Gruppe 100 ml abgeben. Maximal können 600 ml gewonnen bzw. müssen 600 ml abgegeben werden.



## Station 3: Märchenfiguren und -Gegenstände

### Ablauf

Diese Station beginnt ähnlich wie Station 1 mit einem TABU-Spiel. Allerdings sollen die Begriffe bei dieser Station pantomimisch dargestellt werden.

Alternative: Alle Jugendlichen erhalten den Begriff mit einem Klebestreifen auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die mit „Ja“ oder „Nein“ von einer anderen Person zu beantworten sind, muss der Begriff erraten werden. Je nach Gruppengröße werden die Begriffe nacheinander erraten, Zeit pro Begriff 1 Min.

**Wertung**

siehe Station 1

**Vorschlag für die Begriffe**

- Däumling
- Standuhr aus der Wolf und die sieben Geißlein
- Hexe aus Hänsel und Gretel
- Böse Fee aus Dornröschen
- Aschenputtel
- Das „Spieglein, Spieglein an der Wand...“ aus Schneewittchen
- Ein sprechender Bach aus Brüderchen und Schwesterchen
- Die sieben Fliegen aus Das tapfere Schneiderlein
- Goldklumpen aus Hans im Glück
- Der Meisterdieb

Die erste Person beginnt, auf Kommando (Zeit läuft) den Turm zu sich her über die Ziellinie zu ziehen. Fällt der Turm um, so muss er wieder auf das Brett gestellt werden. Sand (am Strand) bzw. Steine müssen wieder eingefüllt werden. Erst dann darf weitergezogen werden. Hat der Turm die Ziellinie passiert, wird das Schnurende den Zweiten des Teams übergeben. Gewonnen hat das Team, das die kürzeste Zeit brauchte, um den Turm entsprechend oft über die Ziellinie zu ziehen. Auch hier sollte eine Sollzeit wie bei Station 2 festgelegt werden.

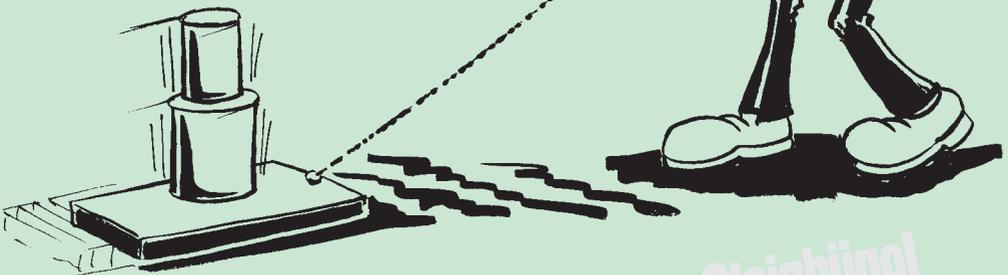
**Wertung**

ebenfalls wie bei Station 2

**Station 4: Rapunzel**

Am in der Materialliste genannten Brett wird eine ca. 10 m lange Schnur befestigt.

Eine als Turm präparierte Konservendose wird mit Sand oder Steinen gefüllt und lose auf das Brett gestellt ca. 10 m von der Startlinie entfernt. Das Gelände darf etwas holprig sein!



### Station 5: Das Wasser des Lebens

Eine Person stellt sich in Badekleidung ca. 10 m vor die Startlinie. Die anderen versuchen nacheinander sie mit 1 l Wasser aus einem Messbecher zu treffen. Pro Treffer gibt es 100 ml Wasser; pro Fehlwurf werden 100 ml abgegeben.

### Station 6: Froschkönig (eine goldene Kugel aus dem Wasser holen)

Nacheinander krabbeln die Gruppenteilnehmer im Froschgang von der Ziellinie zur ca. 10 m entfernten Wasserschüssel in der ein Apfel schwimmt. Ohne Zuhilfenahme der Hände müssen die Einzelnen den Apfel nur mit dem Mund herausfischen und im Froschgang zur Gruppe zurückkehren. Dann macht sich die nächste Person auf den Weg. Die Spielleitung hat inzwischen einen neuen Apfel in die Schüssel gelegt und das Wasser ggf. wieder neu aufgefüllt. Auch hier sollte wieder eine Sollzeit wie bei Station 1 festgelegt werden.

#### Wertung

ebenfalls wie bei Station 1

### Station 7: Märchenschreiber-Quiz

Den Jugendlichen wird zuerst bekannt gegeben, dass hier nun auch andere Märchenverfasser bzw. Märchensammlungen als die Gebrüder Grimm zu erraten sind.



Die Spielleitung liest nacheinander die folgenden Ausschnitte aus einem Märchen vor. Die Gruppe muss den Verfasser erraten.

a) Als auch der zweite Sohn ausblieb, so erbot sich der jüngste, ausziehen und das Wasser zu holen, und der König musste ihn endlich ziehen lassen. Als er dem Zwerg begegnete und dieser fragte, wohin

er so eilig wolle, so hielt er an und gab ihm Rede und Antwort...

*Gebrüder Grimm (Das Wasser des Lebens)*

b) An seinem dritten Geburtstag ließ der Graf seinem Sohn die ersten Höslein anziehen und kleidete ihn prächtig in Samt und Seide, dann befahl er, seinen Rappen und ein anderes schönes Ross vorzuführen, nahm den Kleinen auf den Arm und fing an, mit klirrenden Sporen die Wendeltreppe hinabzusteigen.

*Wilhelm Hauff (Die Sage vom Hirschgulden)*

c) Damit ging er in ein Wirtshaus, aß das Brot und ließ sich für den Kreuzer Bier dazu geben. Als er fertig war, zog er weiter, und da ging ihm der heilige Petrus gleichfalls in der Gestalt eines verabschiedeten Soldaten entgegen und redete ihn an...

*Gebrüder Grimm (Bruder Lustig)*

d) Nun forderten die Betrüger mehr Geld, mehr Seide und Gold, welches sie zum Weben brauchten. Sie steckten alles in ihre eigenen Taschen, auf den Webstuhl kam kein Fädchen, aber sie fuhren fort wie vorher, an dem leeren Webstuhl zu weben.

*Hans Christian Andersen (Des Kaisers neue Kleider)*

e) Als erstes trat der Hauptmann heraus, blieb am Eingang stehen,

zählte seine Leute, die einzeln herauskamen, und rief dann die Zauberworte: „Sesam, schließe dich!“  
*1001 Nacht (Die Geschichte von Ali Baba und den vierzig Räubern)*

f) Chasid gab der Bitte seines Dieners Gehör, und da er unten im Tal eine Ruine erblickte, die Obdach zu gewähren schien, flogen sie dahin. Der Ort, wo sie sich diese Nacht niedergelassen hatten, schien ehemals ein Schloss gewesen zu sein. Schöne Säulen ragten unter den Trümmern hervor; mehrere Gemächer, die noch ziemlich erhalten waren, zeugten von der ehemaligen Pracht des Hauses.

*Wilhelm Hauff (Kalif Storch)*

g) ...die vielen Weihnachtslichter stiegen immer höher empor, sie sah, es waren nun die hellen Sterne, einer davon fiel nieder und hinterließ einen langen Feuerstreif am Himmel. „Nun stirbt jemand!“ sagte die Kleine, denn die alte Großmutter, die einzige, die gut zu ihr gewesen war, die jetzt aber tot war, hatte gesagt: Wenn ein Stern fällt, steigt eine Seele zu Gott hinauf.

*Hans Christian Andersen (Das Mädchen mit den Schwefelhölzern)*

h) Vorzeiten gab es ein Land, wo die Nacht immer dunkel und der Himmel wie ein schwarzes Tuch darüber gebreitet war, denn es ging dort niemals der Mond auf, und kein Stern blinkte in der Finsternis.

Bei Erschaffung der Welt hatte das nächtliche Licht ausgereicht. Aus diesem Land gingen einmal vier Burschen auf die Wanderschaft und gelangten in ein anderes Reich, wo abends, wenn die Sonne hinter den Bergen verschwunden war, auf einem Eichenbaum eine leuchtende Kugel stand, die weit und breit ein sanftes Licht ausgoss.

*Gebrüder Grimm (Der Mond)*

i) Nun war Ali aber kein gewöhnlicher Dieb, sondern er pflegte nur die Reichen zu bestehlen und am liebsten die Reichen mit hartem Herzen. Auch hatte er seine Diebesehre, die es nicht zuließ, dass ein Diebstahl heimtückisch ausgeführt wurde, wie er es nannte, sondern es musste ein „offener und ehrlicher Diebstahl“ sein.

*1001 Nacht (Die Geschichte vom zweimal bestohlenen Geldwechsler)*

j) In der Stadt Florenz gibt es, nicht weit von der Piazza del Granduca, eine kleine Querstraße, ich glaube, sie heißt Porta rossa; hier liegt vor einer Art Bazar, wo Gemüse verkauft wird, ein künstlerisch bis ins einzelne ausgearbeitetes Metallschwein...

*Hans Christian Andersen (Das Metallschwein)*

**Wertung:** Bei richtigem Verfasser erhält die Gruppe 100 ml Wasser, andernfalls muss sie 100 ml abgeben.

Zum Abschluss des Abends wird ein Märchen vorgelesen. Je nach Geschlecht und Alter der Jugendlichen (Jungengruppe/Mädchengruppe/gemischte Gruppe, sollte ein passendes Märchen herausgesucht werden:

### Vorschläge

Märchen, in denen es „zur Sache“ geht:

- Märchen von einem der auszog das Fürchten zu lernen; Grimm
- Die Geschichte von dem Gespensterschiff; Hauff
- Der Königsohn, der sich vor nichts fürchtet; Grimm
- Die Geschichte von der abgehauenen Hand; Hauff

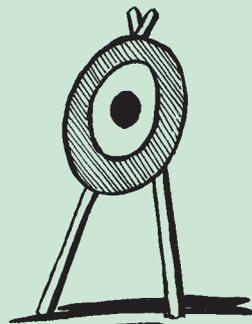
Lustige Märchen:

- Bruder Lustig; Grimm
- Der Zaunkönig und der Bär; Grimm
- Die Geschichte vom zweimal bestohlenen Geldwechsler; 1001 Nacht
- Wie eine schlechte Ehe doch noch eine gute wurde; Märchen der Welt (vgl. unten)

Märchenbücher findet man im Internet bei den verschiedenen bekannten Anbietern. Erwähnenswert ist noch das Buch „Märchen der Welt“ von Erik Jelde, das im antiquarischen Buchhandel (z.B. ZVAB.com) noch erhältlich ist.



der Steigbügel



# INS SCHWARZE

SPIELE ZUM THEMA  
ZIELEN UND TREFFEN

## Spielidee

Die Idee ist ganz einfach: Man muss treffen. Es gibt viele Spiele, bei denen es um das Treffen geht. Es wäre gut, den Abend abwechslungsreich zu gestalten, d.h. zahlreiche Ideen einzubringen. Das bewährt sich vor allem bei Gruppen, die von der Disziplin her problematisch sind.

Der Vorschlag kann als Wettbewerb von zwei oder drei Gruppen durchgeführt werden oder als Einzelwettbewerb. Dann kann man z.B. so verfahren, dass nach jedem Spiel der Erste einen Punkt erhält, der Zweite zwei Punkte und so weiter. Am Schluss hat den Gesamtsieg errungen, wer die niedrigste Punktzahl besitzt.

## SPIEL 1: Mit Rückprall

Der Spieler/die Spielerin wirft von einer Markierung aus auf der Bodenfläche eine Münze gegen die Wand. Parallel zur Wand sind am Boden mit Kreidestrichen drei Zonen aufgezeichnet (Breite jeweils ca. 30 cm). Die Münze prallt gegen die Wand und landet dann nach Möglichkeit in einer der drei Zonen. Die erste Zone (nach der Wand) ergibt 5 Punkte, die zweite 10 und die dritte 30 Punkte.

**Variationen:** Statt einer Münze kann mit einem Tischtennisball, einem Tennisball, einem Mühlestein oder einem Bierfilz geworfen werden.

der Steigbügel

## SPIEL 2: Der Doppeltreffer

Am Boden ist eine Markierung angebracht (Malerkrepp, Kreidestrich oder ein Buch). Etwa zwei Meter von dieser Markierung entfernt liegen etwa fünf Tischtennisbälle dicht nebeneinander. 50 cm nach dieser Reihe liegen vier Tischtennisbälle in einer zweiten Reihe. Die Aufgabe besteht nun darin, von der Markierung aus einen Tischtennisball auf die erste Reihe prallen zu lassen. Der dort angestoßene Ball sollte auf einen Ball der zweiten Reihe treffen und dieser muss dann in eines von



drei Zielen rollen, die am Boden markiert sind (mit Malerkrepp oder Kreide und eventuell wieder mit verschiedenen Punktzahlen - 5, 10, 15 - versehen).

Jedes Gruppenmitglied sollte zwei Versuche hintereinander erhalten (ohne Probeversuch!), damit die richtigen Geschwindigkeiten gleich nachgebessert werden können.

## SPIEL 3: Treffer von oben

Hier sieht die Idee so aus, dass man auf einem Tisch stehend einen Luftballon in ein Feld werfen muss.

Das Gruppenmitglied steht auf der Tischfläche (Stuhl als „Aufstiegshilfe“). Etwa zwei Meter vom Tisch entfernt wird am Boden das „Ziel“ in Form eines Rechteckes (z.B. 50 cm auf 40 cm. Variieren!) markiert (z.B. Bücher auslegen).

Jetzt wird ein bis auf ca. 20 cm Durchmesser aufgeblasener Luftballon mit der richtigen Geschwindigkeit so geworfen, dass er im Ziel landet.

Jeder hat drei Versuche hintereinander.

**Variation:** Es müssen Bierdeckel (Bierfilze) geworfen werden. Entfernung zum Ziel evtl. vergrößern!

## SPIEL 4: **Drei auf ein Mal**

In einem Trinkglas (oder Pappbecher) befinden sich drei Tischtennisbälle. Von einer Markierung aus müssen die drei Bälle aus dem Glas in einen etwa 1,50 Meter entfernt stehenden Eimer (oder Papierkorb) geschleudert werden.

Der Unterschied und die Schwierigkeit gegenüber einem Ball besteht darin, dass die drei Bälle nicht „gleichartig“ aus dem Glas herausbefördert werden können.

Es werden zwei Durchgänge hintereinander durchgeführt und die Zahl der im Eimer gelandeten Bälle gezählt.

**Variationen:** Zunächst ein Ball im Glas, dann zwei und dann drei. Der Eimer braucht nicht am Boden zu stehen, sondern kann auf einen Stuhl gestellt werden, der wiederum auf einem Tisch steht.

## SPIEL 5:

### **Basketball einmal anders**

An der Wand werden zwei Tische aufeinander gestellt. Auf dem oberen Tisch steht ein Stuhl und auf diesen wird (direkt vor die Wand) ein Eimer bzw. ein Papierkorb gestellt.

Von einer Markierung aus wirft der Spieler/die Spielerin einen Tischtennisball (oder Softball) in den „Korb“, wobei der Ball auch zunächst an die Wand prallen darf.

Es werden drei Würfe hintereinander absolviert, damit man die richtige Wurfbewegung herausbekommt. Variation: Der Spieler/die Spielerin sitzt beim Werfen auf einem Stuhl, damit der „Höhenunterschied“ größer wird.

## SPIEL 6:

### **In das schwarze Loch treffen**

Drei Stühle werden so gegen die Wand gestellt, dass sie eine Öffnung bilden (die Rückenlehnen zweier Stühle senkrecht zur Wand und eine Rückenlehne parallel zur Wand).

Die Aufgabe besteht darin, mit verschiedenen Gegenständen in diese Öffnung zu treffen. Im ersten Durchgang ist es ein Tischtennisball, im zweiten ein Bierdeckel (Bierfilz), im dritten ein Luftballon und im vierten ein Softball. Verabreden, dass die Wurfgegenstände vorher an die Wand prallen dürfen.

Gezählt wird die Zahl der Treffer insgesamt.

## SPIEL 7:

### Wer trifft das Glas?

Die Spielidee stammt vom Mühle - steine vorsetzen (vergleiche Steigbügel Nummer 312).

Zwei Tische stehen der Länge nach hintereinander. Am Ende der „Gleitfläche“ steht ein Glas (oder Kegel oder eine schwere Münze). Eine Münze oder ein Mühlestein muss über die lange Tischfläche gleiten und das Glas treffen (Höhenunterschiede der beiden Tischflächen ausgleichen). Beim ersten Durchgang hat jeder zwei Versuche hintereinander, weil das Gefühl für die richtige Richtung und die richtige Geschwindigkeit nicht sofort entsteht.

**Variation:** Das „Wurfgeschoss“ ist ein Tischtennisball, der am Tischanfang losrollt oder zuerst von oben mit einer Hand gehalten wird und dann mit dem Zeigefinger „losgeschnipst“ wird.

## SPIEL 8:

### Mit der falschen Hand

Wenn man einen Gegenstand mit der „richtigen“ Hand wirft, ist das Treffen relativ einfach. Schwer wird es beim Werfen mit der „falschen“ Hand.

An einer Wand wird z.B. ein DIN-A3-Blatt als „Ziel“ befestigt. Aus etwa zwei Meter Entfernung wird mit der „falschen“ Hand ein Tischtennisball auf das Ziel geworfen, am besten zwei oder drei Mal hintereinander, um etwas Übung zu bekommen.

Weitere Möglichkeit mit der „falschen“ Hand: ein Luftballon muss über eine weite Strecke an eine Wand geworfen werden.

## SPIEL 9:

### Zuerst auftippen

Direkt vor einer Wand befinden sich nebeneinander: ein Papierkorb (oder ein Eimer), ein flacher Teller und ein DIN-A4-Blatt.

Am Boden wird in ca. zwei Meter Entfernung von der Wand eine Linie gezogen (mit Kreide oder Büchern markieren).

Jedes Mitglied hat nun folgende Aufgabe:  
der Tischtennisball wird so geworfen, dass er einmal auf den Boden prallt und dann im Korb landet. Genau so läuft es mit der Münze. Sie muss ebenfalls zuerst auf dem Boden aufspringen und dann in den Teller fallen. Ein Mühlestein (oder eine Münze) wird auch so geworfen, dass er zunächst auf dem

Boden aufspringt und dann auf dem Blatt Papier liegen bleibt.

## SPIEL 10:

### Luftballon-Kopfball in der Gruppe

Dieses Spiel war ein Glanzpunkt in unserer Gruppe. Es kann jedoch bei einem Wettbewerb nur gespielt werden, wenn Gruppen gegeneinander spielen.

Drei oder besser vier Spieler/Spielerinnen halten sich gegenseitig an den Unterarmen fest. Auf dieser „Ebene“ legt sich horizontal ein



weiterer Mitspielender. Die Spielleitung wirft einen aufgeblasenen Luftballon vor der Mannschaft so in die Höhe, dass der waagrecht liegende Spielende mit dem Kopf den Ballon mehrmals in Richtung der etwa zwei Meter Wand köpft. Dazu müssen die „tragenden“ Spielenden geschickt operieren und das waagrecht liegende Gruppenmitglied in die Lage versetzen, den Ballon mit dem Kopf zu treffen.

### Weitere Spiele:

- Ein geworfener Ball muss zuerst eine Bande (hochgestellter Tisch oder ein längeres Metallstück) berühren und dann in ein Ziel rollen.
- Mit einer Spielzeug-Armbrust (Preis ca 8 Euro) werden Plastikpfeile auf ein Ziel geschossen.
- Ein Ball rollt eine schiefe Ebene (Tisch, bei dem die Beine nur an einer Seite aufgestellt sind) hinab und muss danach in einem Tor landen.
- Plastikringe über eine Flasche werfen.
- Ball trifft Ball: Die Spielleitung lässt auf dem Boden einen Tischtennisball rollen. Der Spielende muss nun mit einem weiteren Tischtennisball diesen rollenden Ball treffen.

# WÜRFEL- RALLYE



Für dieses Würfelspiel ist ein klein bisschen Material erforderlich, dann kann es schon losgehen:

- Der Spielplan
- Drei Würfel
- Einen Spielstein pro Mitspielerin oder Mitspieler (z.B. Holzscheibe von einem Besenstiel abgesägt oder Bierdeckel) in jeweils einer eigenen Farbe/Muster
- Ereigniskarten

## SPIELREGEL

### Vorbemerkung

Mit „der Spieler“ meine ich in der folgenden Spielerklärung sowohl Jungs als auch Mädchen, der besseren Lesbarkeit halber ist nur die männliche Form gewählt.

Der Startspieler wird ausgelost, angebracht wäre z.B. dies auszuwürfeln: Jeder würfelt einmal mit den 3 Würfeln und zählt die Zahlen zusammen. Die höchste geworfene Summe gewinnt.

Es gibt genau 21 Felder, von denen auf dem (farblich markierten) Startfeld andere Spielregeln gelten, als auf den anderen 20 Feldern. Da zunächst alle auf dem Startfeld stehen, beginnen wir mit der Spielregel für das Startfeld:

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder entsprechend der Augenzahl des ersten Würfels Felder weiterrücken oder den zweiten Würfel benutzen. Nun kann er entsprechend der Summe beider Würfel weiterrücken oder auch den drit-

ten Würfel benutzen und dann der Summe aller drei Würfel entsprechend weiterrücken.

Etwas anders dagegen die Spielregel für alle übrigen Felder:

Auch hier kann bereits der Augenzahl des ersten Würfels entsprechende Anzahl Felder weitergezogen werden, oder noch einmal gewürfelt werden. Ist nun die Summe beider Würfel größer als 7, so muss der Stein sofort zurück aufs Startfeld gestellt werden. Ist die Summe kleiner oder gleich 7, so kann der Spieler entweder die gewürfelte Summe **verdoppelt** vorrücken oder auch noch den dritten Würfel benutzen.

In diesem Fall ist danach wiederum zu prüfen, ob die Summe (jetzt aller drei Würfel) größer als 7 ist, denn dann geht der Spielstein zurück aufs Startfeld. Ist aber die Summe aller drei Würfel kleiner oder gleich 7, so darf der Spieler die gewürfelte Summe **verdreifacht** vorziehen. Damit sind maximal 21 Felder möglich, was genau einer kompletten Runde entspricht.

Landet der Spielstein auf einem Ereignisfeld, so ist eine Ereigniskarte zu ziehen und auszuführen.

Überquert der Spielstein das letzte Feld (Zielfeld), so bekommt der Spieler Punkte gutgeschrieben, landet der Spielstein genau auf dem

Zielfeld, so gibt's die doppelte Punktzahl.

Nun die alles entscheidenden Spielregeln, falls ein Stein auf ein Feld kommt, auf dem einer oder mehrere andere Spielsteine bereits liegen: Der zuletzt aufs Feld gelangte Stein kommt ganz oben auf den Turm und der jeweils oberste Stein bestimmt.

Kommt nun ein Mitspieler an die Reihe, dessen Stein in einem Turm liegt und nicht der oberste Stein ist, so würfelt der Mitspieler einmal und der Spieler, dem der oberste Stein gehört, bestimmt, ob der Mitspieler, der an der Reihe ist laufen soll oder weiterwürfeln darf. Hierbei gelten selbstverständlich die oben beschriebenen Regeln, je nachdem auf welchem Feld der Turm steht.

Egal ob der Turm vorwärts läuft oder zurück aufs Startfeld gestellt werden muss, jeder Spieler nimmt von dem ganzen Turm nur die Steine mit, die **über** ihm sind! Alle Steine, auf denen er selber drauf sitzt, bleiben auf dem Feld liegen! Passiert ein Turm das Zielfeld, so bekommt **nur** der oberste Stein die Punkte gutgeschrieben.

Diese Punkte werden (wie schon der Name des Spiels vermuten lässt) mit den Würfeln ermittelt: Der oberste Spieler des Turmes erhält zwei Würfel und zählt die beiden Zahlen

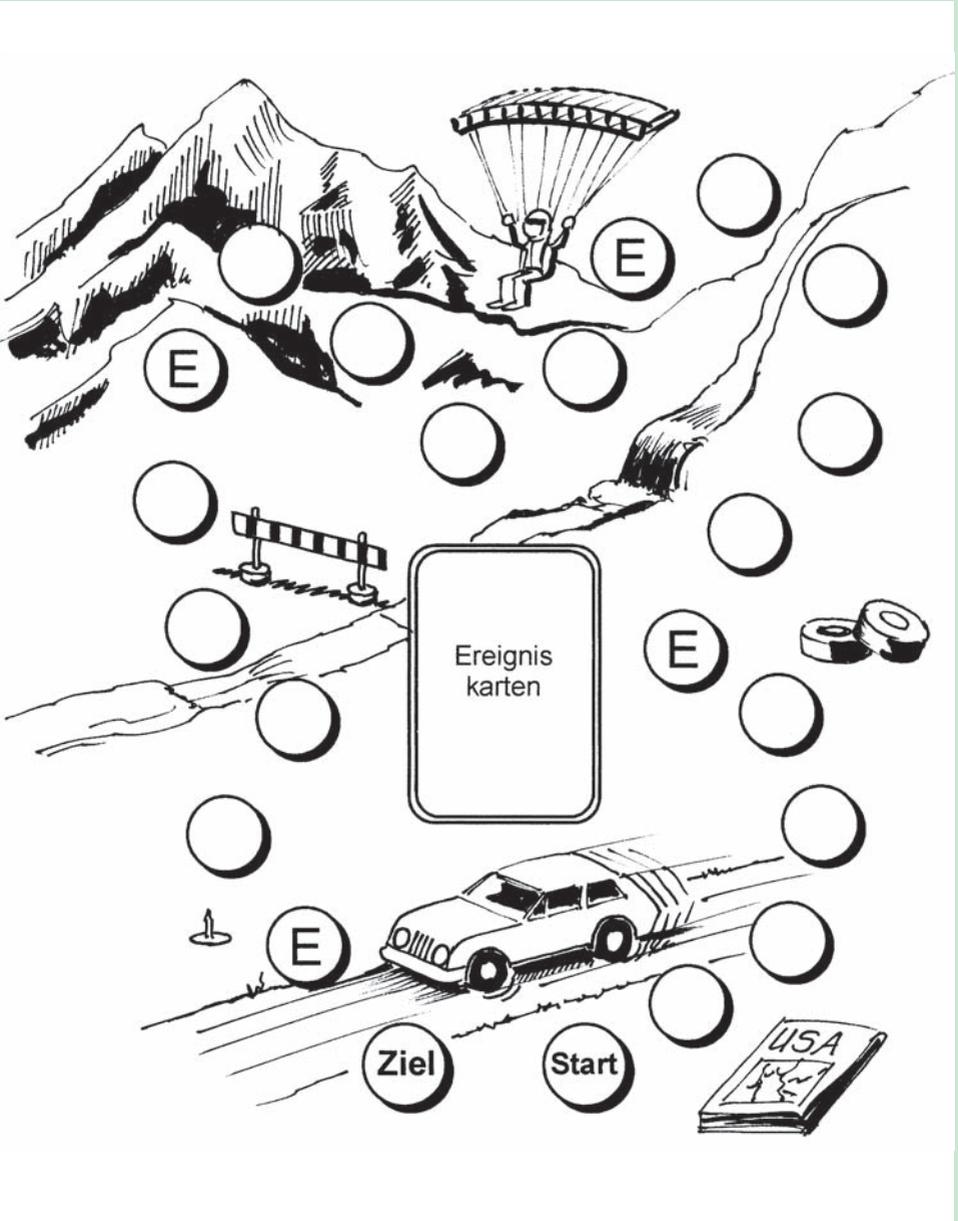
zusammen. Alle anderen Spieler des Turmes würfeln genau einmal und die kleinste aller dieser Zahlen ist die Punktzahl, die gutgeschrieben wird: Beispiel: Ein Turm aus 3 Steinen passiert das Zielfeld. Der oberste würfelt 1 und  $4 = 5$ , der zweite würfelt eine 6 und der dritte eine 3. Damit ist die kleinste Zahl (aus 3,5 und 6) die 3 und dem obersten Spieler werden 3 Punkte gutgeschrieben. Alle anderen erhalten 0 Punkte, obwohl auch ihr Stein das Zielfeld passiert hat. Wäre der soeben beschriebene Turm genau auf dem Zielfeld gelandet, so hätte der oberste Spieler  $3 \times 2 = 6$  Punkte notiert bekommen.

Das Spiel endet nach einer vorher festgelegten Uhrzeit oder nach einer vorher festgelegten Anzahl Spielrunden, was durchaus fairer ist, da jeder Spieler gleich oft an die Reihe kommt.



## Ereigniskarten

- Der Turm wird umgebaut: Der Unterste kommt nach oben, dadurch rutschen alle anderen eins nach unten (123 -> 312).
- Besteht der Turm aus einer geraden Anzahl Steinen wird er halbiert und die untere Hälfte kommt nach oben (123456 -> 456123). Bei ungerader Anzahl passiert gar nichts.
- Der Turm wird umgebaut: Der Oberste kommt nach unten, dadurch rutschen alle anderen eins nach oben (123 -> 231).
- Der Turm wird einfach umgedreht (12345 -> 54321).
- Der Turm wird auseinander genommen: Der oberste Stein zieht ein Feld weiter, der zweit-oberste Stein zwei Felder, der nächste drei u.s.w. Passiert dabei ein Stein das Zielfeld, bekommt er gemäß der Spielregel Punkte.
- Einfach weiterspielen, bei dieser Karte passiert gar nichts.
- Derjenige, der gerade gewürfelt hat, zieht alleine die gleiche Punktzahl weiter, der restliche Turm bleibt stehen.
- Der Turm geht wieder zurück zum Ausgangspunkt dieses Zuges. Lediglich der Stein des Spielers, der gerade gewürfelt hat, bleibt alleine auf diesem Feld liegen.
- Der nächste Spieler muss einmal aussetzen.





# „GROSSER DEAL UND AVANTI“ – COMMISSARIO BRUNETTI ERMITTELT

EIN INTERAKTIVES ADVENTURE-SPIEL

## Einleitung

Wer kennt sie nicht, die Adventures, die viele Kinder und Jugendliche auf dem Computer spielen? Man schlüpft in die Rolle eines Helden und muss durch das Lösen von Aufgaben das nächste Level erreichen, um am Ende das ganze Spiel zu gewinnen. Es geht um Logik und rich-

tiges kombinieren und darum, bei vorkommenden Personen den richtigen Gegenstand abzugeben oder einzutauschen. Diesen braucht man dann später garantiert wieder irgendwo. Beim Gang durch die Levels kann ein richtiges Fieber ausbrechen, das abends die „Bett-schwere“ vergessen lässt. Was löst diesen Reiz und diese Faszination

aus? Man schlüpft in eine Rolle und ist mitten drin im Abenteuer und der Erfolg ist ganz vom eigenen Handeln abhängig. Es gibt Logikaufgaben, Geschicklichkeits- und Schnelligkeitsspiele und ist vielseitig und interessant. Es gibt viele Kinder und Jugendliche, die auf diese Art der Freizeitgestaltung „abfahren“. Deshalb gehören Adventures schon seit Jahren zum Standardprogramm auf unseren Freizeiten und Lagern. Natürlich nicht am PC, sondern im Gelände und die Personen, die begegnen, sind real existierende und verkleidete Mitarbeitende.

Das folgende Adventure wurde für eine Jugendfreizeit am Idrosee (ca. 50 km westlich vom Gardasee) für 14- bis 16-jährige Teenies entwickelt und zwei Mal mit Begeisterung durchgeführt. Es ist aber leicht auch auf andere italienische Orte zu übertragen. Die vorkommenden Personen sind frei erfunden, sind aber typisch für die Region. Commissario Brunetti ist die Hauptfigur in Donna Leons Krimis, die alle in und um Venedig spielen.

### **Der Fall**

oder: Was ist passiert?  
Der Bankdirektor Paolo Panini will die Versicherung betrügen. Er schiebt eine Menge Geld in die Filiale an den Idrosee und überredet Lucio Randale, einen kleinen Gano-

ven der Region, die Bank für ihn auszurauben. Das gelingt auch und Lucio versteckt das Geld bei seiner Freundin in Bagolino. Als Panini eine Botin vorbeischickt, um das Geld zu holen, gibt er es nicht heraus. Deshalb fährt Panini selbst nach Bagolino, um das Geld zu holen. Nachdem Lucio das Geld wieder nicht herausgegeben hat und es zum Streit kommt, erschießt Panini Lucio. Maria, die Freundin von Lucio, sieht aber die schwarze Limousine wegfahren und kann den Mann identifizieren.

### **Ziel des Adventures**

Der Commissario muss mit Hilfe von Maria den Bankdirektor überführen und zu Carabinieri Fugi bringen. Achtung: Die Geschichte geht weiter, wenn die Ermittlung beginnt (wie im richtigen Leben). Die Mitspielenden wissen natürlich nicht, dass sie den Fall am Anfang noch gar nicht lösen können. Erst nach dem Mord ist der Bankdirektor eindeutig zu überführen. Einzelne Details der Geschichte und das Rollenflecht sind den Rollenbeschreibungen zu entnehmen.

## Erste Informationen, oder Einführung in die Geschichte eines Banküberfalls

Morgens um 8.30 Uhr, gleich nachdem die Banca di Brescia in Idro geöffnet hatte und alles für die meistens spärlich eintrudelnden Kunden fertig gemacht wurde, öffnete sich die Tür. Eine maskierte Gestalt kam in die Bank, sah sich noch mal auf der Straße um und kam auf **Sophia Cardinale**, die Bankangestellte zu, hielt ihr eine Maschinenpistole unter die Nase und sagte ihr, dass sie alles Geld des Tresors in eine Tasche tun solle. Er feuerte auf die Videokamera und Frau Cardinale tat unter Zittern, was ihr gesagt wurde. Sie gab ihm die Tasche über die Theke und wollte danach den berühmten Alarmknopf drücken. Der Gestalt entging das nicht und rechtzeitig schoss er nach der Angestellten.

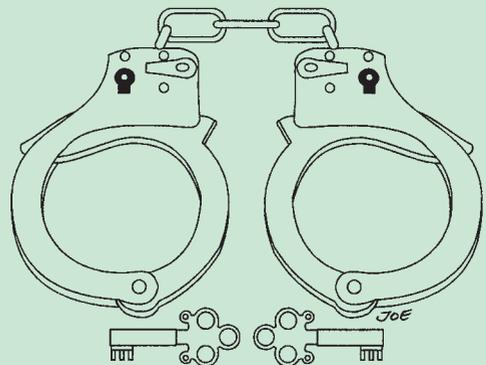
Sie stürzte und blieb verletzt liegen, ohne den Alarm auszulösen. Es muss kurz darauf gewesen sein, als sie **Gina Nanini**, eine Bankkundin, die wie jeden Morgen Wechselgeld für ihr Kiosk holen wollte, gefunden und Polizei und Notarztwagen verständigt hat. Als Frau Nanini ihren Notruf getätigt hatte, kam **Carlo Caretto**, der Sohn des Besitzers von Camping Azur in die Bank und fiel beim Anblick von Frau Cardinale in Ohnmacht. **Paula Giotti**, die Kollegin von Frau Cardinale betrat

die Bank und war über das Chaos merklich schockiert.

Am nächsten Tag war ein Bericht in der Zeitung zu lesen, in dem der Bankdirektor **Paolo Panini** sein Bedauern über den Vorfall zum Ausdruck brachte und hoffte, dass das Geld schnell wieder gefunden würde. Es wurde ein Betrag von 1 000 000 Euro genannt.

Die örtlichen Polizeibehörden waren seither erfolglos und so wurde der berühmte Commissario Guido Brunetti aus Venezia angefordert.

Mit diesem Sachverhalt in der Akte nimmt Guido Brunetti die Arbeit auf und versucht herauszubekommen, was es mit dem Überfall auf sich hat, bzw. wer dahinter steckt. Die Gruppen (je ein Commissario Brunetti und seine Helfer) müssen natürlich vorher eingeteilt sein.



## DIE PERSONEN

Die Personenbeschreibungen sind rechtzeitig vorher an die entsprechenden Mitarbeitenden zu verteilen, damit sich diese auf ihre Rollen einstimmen können. Es sollte frühzeitig an ein entsprechendes Ambiente an den Stationen gedacht werden. Wichtig ist auch, die Gegenstände, die der Commissario von den Personen mitbekommt (Carlo: Schlüssel, Gina: Phantombild, Bruno: Wegbeschreibung und Emilia: Brief), in der Anzahl zu haben, wie Gruppen im Spiel sind.

### Sophia Cardinale

- Bankangestellte und Opfer
- fährt einen schwarzen Mini
- weiß nicht mehr viel
- war wie jeden morgen nicht viel los in der Bank
- Kollegin Paula war leider immer unzuverlässig
- Sophia war deshalb auch Filialleiterin geworden
- Gina Nanini kam wie jeden Morgen immer zuerst
- Carlos Ohnmacht fand sie sehr komisch, da er sonst immer ein so robuster Kerl war
- hat keinen Verdacht, hat aber unter der Mütze des Verbrechers lange, dunkle Haare gesehen

### Auf Nachfrage:

- es war viel mehr Geld als sonst im Tresor
- Das Geld kam kurz davor mit dem Geldtransporter aus Brescia.

### Gina Nanini

- Kioskverkäuferin in Idro
- fährt einen blauen Fiat Uno
- kam wie immer, gleich um 8.30 Uhr, in die Bank
- holte Wechselgeld für ihren Kiosk
- oft traf sie Carlo, der um diese Zeit auch Geld für die Osteria des Campingplatzes abholte
- nachdem sie aus der Bank ging, sah sie den Einbrecher
- dieser hatte eilig die Bank verlassen, dabei die Mütze aus dem Gesicht gezogen
- der Mann stieß dabei mit Gina zusammen
- war entrüstet über das Zusammenrumpeln
- Gina hatte den Mann beschimpft
- der war daraufhin total verduzt
- hatte eine schwarze Tasche dabei

### Auf Nachfrage:

- Kann den Mann beschreiben: der Commissario (die Gruppe) muss auf die Idee kommen eine Phantomzeichnung machen zu lassen - Commissario bekommt eine **Phantomzeichnung** mit, die er bei Bruno Caretto wieder braucht.

## Carlo Caretto

- Sohn des Camping Azur
- fährt einen knallgelben Fiat Spider
- kam kurz nach 8.30 Uhr, um Geld für die Osteria abzuholen
- als er um die Ecke bog begegnete ihm ein Mann mit schwarzen langen Haaren. Carlo kann ihn nicht näher beschreiben.
- allerdings hätte es ein Freund seines Bruders sein können, vor dem ihn sein Vater immer gewarnt hatte. Er hatte ihn einmal auf dem Camping gesehen und ist sich nicht sicher, ob er es ist. Müsste der Commissario seinen Bruder fragen.

### Auf Nachfrage:

- Wenn er ihn fragen wolle, müsste er in die Schreinerei gehen. Dort ist es aber so laut, dass er ihn nicht klingeln hört.
- Gibt Commissario den **Schlüssel** der Schreinerei mit.

## Paula Giotti

- Bankangestellte
- fährt einen giftgrünen Ford Ka
- hat verschlafen
- war lange beim Gardaseefest
- „man arbeitet um zu leben“
- „bin nicht so strebsam wie Sophia“
- ist auf der Fahrt zur Bank von den Carabinieri angehalten worden
- ist empört, dass „die in der

Hauptverkehrszeit alle rausziehen“

- suchten Rauschgiftdealer, glaubt sie: „Sehe ich aus wie ein Dealer?“
- Sagten, die Kontrolle war von 8 Uhr bis 9 Uhr an der Bundesstraße. Wenn der Dieb mit einem Auto unterwegs war, könnte er da vorbei gekommen sein.

### Auf Nachfrage:

- es war viel mehr Geld als sonst im Tresor - eventuell kommen die Gruppen noch einmal, um Paula über ein Päckchen zu befragen, das sie für ihren Chef, den Bankier Panini von Lucio Randale in Bagolino abholen sollte. Er sagte ihr nicht, was in dem Päckchen drin ist. Als sie ankam, wollte es ihr Lucio allerdings nicht geben – „Da müssen sie schon bei Panini nachfragen, was es mit dem Päckchen auf sich hat“.

## Paolo Panini

- Direktor der Banca di Brescia, Sitz in Brescia, Dienstwagen ist ein schwarzer Mercedes der S-Klasse, mit dem er sich auch zu privaten Terminen fahren lässt
- findet den Überfall tragisch – hofft, dass der Angestellten nichts Schlimmeres bleibt – die Banken haben einen schweren Stand wie die gesamte Wirtschaft
- die höhere Summe in der Bank in Idro begründet er mit dem höhe-



ren Touristenstrom, den er an diesen Tagen erwartet. Es sei Seefest, an dem immer sehr viele Touristen zusätzlich kommen.

#### Auf Nachfrage:

- natürlich sind alle Geldbeträge, die Einlagen in den Banken und die Transporte gut versichert. So ein Risiko würde eine Bank ja nicht selber tragen können.

#### Was er natürlich nicht sagt:

- hat Lucio beauftragt, seine Bank zu überfallen und will sein Geld wieder haben. Durch den Versicherungsbetrug hätte er das

Geld doppelt bekommen und wäre aus der Krise. Lucio wollte ihm das Geld nicht geben, das er von der Bankangestellten Giotti abholen lassen wollte. Deshalb tötete er ihn.

### Carabinieri Fugi

- Offizier der Spezialpolizei und Leiter der Straßensperre, fährt privat einen silbernen Fiat Croma.
- Kollegen haben ein Rauschgiftnest in Milano ausgehoben
- Zwei Bosse konnten mit einer großen Menge Stoff fliehen
- „wir hatten die Anweisung, die Bundesstraße nach Madonna di Campiglio zu überwachen, da es hieß, das Fluchtfahrzeug sei in Richtung Norden unterwegs“
- waren auf der Suche nach einem roten Golf und von daher fiel mir ein junger Mann mit langen schwarzen Haaren auf
- er gab mir seine Papiere und wir prüften sie
- es war alles in Ordnung - sah keine Veranlassung den Wagen zu filzen, „auch wenn ich kurz davor war, die schwarze Tasche zu öffnen, die auf der Rückbank war“
- „tut mir leid, mehr kann ich nicht sagen“
- hat weder Kennzeichen noch Name gespeichert.

## Bruno Caretto

- Schreiner, Bruder von Carlo, fährt einen roten Fiat Ducato
- **braucht Schlüssel und Phantombild – sonst gibt er keine Auskünfte**
- erkennt auf dem Phantombild Lucio Randle
- sagt, dass er manchmal mit ihm in Kneipen herumgezogen ist
- kennt ihn gut - würde keine Bank überfallen. Kleine Gaunereien vielleicht, aber keine Bank überfallen
- könnte keiner Fliege was zu Leide tun



## Auf Nachfrage:

- Lucio wohnt bei seiner Mutter in Storo. Gibt ihm eine Wegbeschreibung zur Mutter mit.

## Emilia Randle

- Mutter von Lucio, typisch italienische Mama, hat weder Führerschein noch Auto
- manchmal etwas verschlagen aber im tiefsten Herzen ein sehr guter Junge
- hat manchmal einen schlechten Umgang gehabt
- kam sogar einmal ins Gefängnis
- aber eine Bank überfallen, wäre für ihn undenkbar
- Bietet Kuchen an. Commissario muss annehmen.
- sagt ihm dann, dass Lucio gesagt hätte, dass er das Geschäft seines Lebens gemacht hat. Weiß aber nichts genaues. Er hätte nur gesagt: „Mama, jetzt haben wir ausgesorgt.“
- hat Zeitungsbericht auch gelesen. Normalerweise wäre doch nicht so viel Geld auf der Bank. Das würde doch stark danach riechen, dass sich da ein Reicher noch mehr bereichern würde.
- auf die Frage, wo Lucio ist, kommt die Antwort, dass er eventuell bei seiner Freundin Maria Dolorosa in Bagolino ist.
- **Wichtig: damit Maria weiß, dass die ankommende Gruppe sowohl das Phantombild als**

**auch den Schlüssel gehabt hat und die Gruppe vorher beim Schreiner war, gibt Emilia einen Brief für Maria mit. Wenn Maria den Brief bekommt, weiß sie, dass sie nicht zufällig gefunden wurde.**

### **Maria Dolorossa**

(muss an einem Platz sein, an dem sie nicht gleich gefunden wird)

- Freundin von Lucio, fährt einen blauen Vespa-Roller
- Commissario (die Gruppe) findet Maria ganz aufgelöst vor. Sie weint. In der hinteren Stube liegt ihr toter Freund.
- als sie heim kam hörte sie noch, wie er am Telefon zu jemand sagte: „Nein bei mir ist kein Päckchen zu holen.“ Darauf hatte Lucio den Hörer aufgeknallt.
- etwas später kam Paula von der Bank in Idro, die ja auch in Bagolino wohnt. Sie sagte, sie müsse ein Päckchen abholen. Lucio sagte, dass er bereits gesagt hätte, dass er kein Päckchen zu verschenken hätte. Paula ging wütend.
- ging kurz raus, um Holz für den offenen Kamin zu holen. Als sie bei der Hütte war, hörte sie einen Schuss und rannte rein. Ein großer schwarzer Mercedes fuhr weg, in dem ein „nobler Herr“ saß, den sie bestimmt wiedererkennen würde. - Drinnen lag Lucio. Er

sagte mit letzter Kraft, dass im Schuppen viel Geld liegen würde. Er starb. – Sie ging in den Schuppen und fand die schwarze Tasche, in der das Geld war.

### **Das Finish des Adventures**

Commissario Brunetti muss mit Maria Dolorossa zu Bankchef Panini gehen. Darauf bestätigt Maria, dass Panini der Mann im Auto und damit der Mörder von Lucio war. Brunetti liefert Panini bei Carabinieri Fugi ab und hat damit gewonnen.

# DAS LAUFENDE

## „A“

EINE HANDWERKLICHE  
IDEE FÜR KLEINE GRUPPEN  
UND GROBE FESTE



Dieses Spielgerät eignet sich nicht unbedingt zum Bauen in jeder Jugendgruppe.

In kleinen Gruppen, in denen die Jugendlichen handwerklich interessiert sind und gerne zusammenarbeiten, kann es auch durchaus an einem Gruppenabend zusammengebaut und gleich ausprobiert werden.

Das Spielen mit dem laufenden „A“ ist dagegen mit allen Altersgruppen möglich und immer ein Erlebnis! Wir haben das Unsere für unser ökumenisches Gemeindefest im letzten Jahr als Beitrag zum Thema Vertrauensspiele gebaut, vor dem „Echteinsatz“ in der Jungenschaft

erprobt. Das Spiel war für Alt und Jung gleichermaßen ein Erlebnis.

Anschließend war es bei einer gemeinsamen Wochenendfreizeit mit allen unseren Gruppen nochmals im Einsatz.

Bei Größe und Maßen haben wir vor dem Hintergrund des Gemeindefestes im Vorfeld experimentiert und uns dann im Hinblick auf „große ausgewachsene Männer“ eine stabile Konstruktion gewählt, die auf der einen Seite diesen Belastungen standhält, auf der anderen Seite aber auch erfordert, dass entsprechend kräftige Personen beim Spielen mit dabei sind.

Für diese solide und strapazierfähige Variante ist folgendes Material nötig:

### Material

- 2 Vierkanthölzer (gehobelt, mit geschliffenen Kanten): 44x44 mm, 3 m lang
- 1 Vierkantholz (gehobelt mit geschliffenen Kanten): 80x50 mm, 2 m lang
- 3 Gewindeschrauben mit Stopp-Muttern: Ø 8 mm, 110 mm lang
- 6 passende Unterlegscheiben
- 2 Streifen Mehrschichtplatte: 150x50 mm, ca. 30 mm dick
- ca. 10 Holzschrauben, mindestens 5x60
- 6 - 8 Seile (z.B. Sprungseile, altes Kletterseil, ...): 3-4 m Länge

### Anmerkungen zum Material:

Die Vierkanthölzer erhält man im Baumarkt. Gehobelte Rahmenschinkel vom Schreiner sind zwar ebenfalls möglich, allerdings müssen die Kanten dann unbedingt abgerundet werden (wegen der Verletzungsgefahr).

Die Mehrschichtplatte erhält man ebenfalls im Baumarkt (es empfiehlt sich, nach Resten zu fragen).

Die Schrauben sollten nicht über die Muttern hinausragen. Wenn längere Schrauben verwendet werden, sollten sie aber gekürzt und abgeschliffen werden.

Maße und Materialstärke können abhängig vom Verwendungszweck

natürlich variieren. Das gilt sowohl für die Länge der Schenkel als auch für den Abstand der Schenkel. Für die hauptsächliche Verwendung in einer Jungschar oder Kindergarten-gruppe ist eine kleinere Variante empfehlenswert.

Dabei gilt: Je kleiner der Abstand der Schenkel, desto leichter ist das Lenken.

Die Schenkellänge sollte aber 2 m nicht unterschreiten, der Abstand der Schenkel sollte nicht kleiner als 80 cm sein.

Eine gewisse Flexibilität ist auch dadurch möglich, dass in den Schenkeln und in der Querstrebe mehrere Löcher gebohrt werden können. Damit kann durch das Zusammenstecken die Größe und Form des „A“ variiert werden.

### Werkzeuge

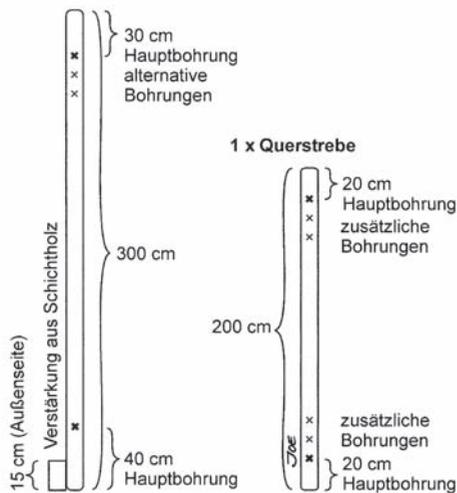
- Säge
- Bohrmaschine, Bohrer 10 mm, 5-6 mm
- Schraubenschlüssel (je nach Größe der Schrauben bzw. Muttern)
- Akku-Schrauber
- Schleifpapier

## Herstellung und Zusammenbau

Die Schenkel und die Querstrebe in den gewünschten Abmessungen absägen. Die Sägekanten mit dem Schleifpapier abrunden. Die Löcher gemäß Abbildung 1 bohren (10 mm Bohrer).

### Abb. 1

2 x Schenkel



**Hinweis:** Der Lochabstand vom oberen Ende für die Verbindung der beiden Schenkel beträgt 30 cm. Zusätzlich Bohrungen können noch im Abstand von je 10 cm angebracht werden, um die Höhe des „A“ bei der Montage variieren zu können.

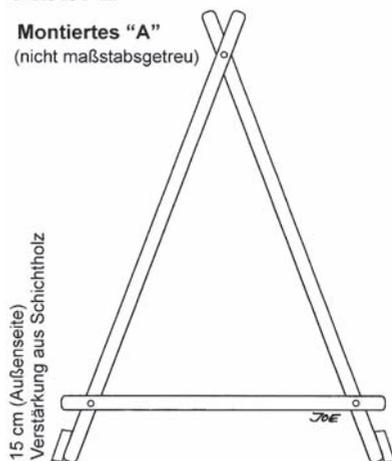
Dasselbe gilt für die Querstrebe. Der Lochabstand von den Enden beträgt

20 cm, zusätzliche Bohrungen im Abstand von je 10 cm ermöglichen den Zusammenbau eines schmäleren „A“.

Nun werden die beiden Schenkel oben übereinandergelegt (siehe Abbildung 2) und mit Schraube und Mutter, die durch die Bohrungen gesteckt wird, fixiert. (Unterlegscheibe auf beiden Seiten nicht vergessen!). Die Mutter zunächst nur leicht anziehen.

### Abb. 2

Montiertes „A“  
(nicht maßstabsgetreu)



Danach die Querstrebe auf die gleiche Art und Weise mit den Schenkeln zusammenstecken.

Danach alle Schrauben gleichmäßig fest anziehen, so dass sich die Konstruktion nicht mehr verdrehen kann.