

PRAXISHILFE
FÜR GRUPPENARBEIT
UND FREIZEITEN

der Steigbügel der Steigbügel

April - Juni 2006

Nr. 320



Dieses Heft bringt:

der Steigbügel

- Seite 4 **Der König von Narnia**
Aus dem Land „wo es immer nur Winter und niemals Weihnachten“ ist. Der Kinofilm auf DVD, aufbereitet von Gert Presch, Gomaringen
- Seite 14 **Auf diese Steine kannst du bauen!**
Ein Komplett-Paket für die Gruppenarbeit.
Von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 19 **Ins Boot steigen oder nicht? Noah und die große Flut**
Eine Bibelarbeit in der Reihe „Biblische Sehenswürdigkeiten“.
Von Fabian Keller, Nagold-Hochdorf
- Seite 25 **„They can make you disappaer“**
Eine nachdenklich stimmende Geschichte zu Jugendgangs von Solveig Wagner.
Für den Steigbügel ausgewählt von Gert Presch, Gomaringen.
- Seite 31 **WM-Fieber**
Steigbügel-Links zum Thema Fußball.
Herausgesucht von Thomas Volz, Böblingen
- Seite 33 **Heiße Colts**
Ein „Wild-West“-Geländespiel. Dem Steigbügel zur Verfügung gestellt von der Jungenschaft Grunbach.
- Seite 38 **Lass dich überraschen**
Eine Gruppenstunde rund ums Ei – nicht nur zur Osterzeit.
Von Sybille Kalmbach, Gärtringen
- Seite 52 **Stars aus unserer Mitte**
Die Fernsehshow in der Jugendgruppe.
Von Verena Haag, Enzklosterle
- Seite 57 **Natur- und Outdoor-Aktivitäten**
Oder: Sinnlich durch den Sommer
Vorgestellt von Simone Schickner-Hälbich, Göppingen

der Steigbügel

Liebe Mitarbeiterinnen,
liebe Mitarbeiter,

draußen grünt und blüht es. Die Tage werden immer länger. Es ist ein tolles Gefühl, die Strahlen der Sonne auf der Haut zu spüren. Frühling! Es ist Zeit der Aussaat. Die Wachstumsbedingungen sind ideal.

Auch in der Gruppen- und Freizeitarbeit haben wir die Möglichkeit, Samen auszustreuen. Was daraus wird, liegt nicht in unserer Hand. Mancher Same keimt schnell. Anderes Saatgut braucht von Natur aus länger, bis es aufgeht. Und so manches Samenkorn wird wohl nie aufgehen.

Die wertvollsten Samen, die wir streuen können sind Wertschätzung und Anerkennung. Diese Haltung Jugendlichen gegenüber reicht über uns hinaus und weist auf den hin, aus dessen Wertschätzung und Anerkennung wir selbst leben. Gott sei es, der uns ansieht, der ein Auge auf uns geworfen hat. Diesen Keimling gilt es zu hegen und zu pflegen, damit er wachsen und sich verwurzeln kann.

Dieser Steigbügel versteht sich – im Bild gesprochen – wieder als Dünger und „Wachstums-Begünstiger“. Sei es durch die Fortsetzung unserer neu begonnenen Reihe „Biblische Sehenswürdigkeiten“ oder durch die vielen anderen Ideen, die den Be-

griffen Wertschätzung und Anerkennung ein Gesicht geben.

Da wir im kommenden Steigbügel (Juli - September) einen besonderen Schwerpunkt auf die Rubrik „Kreatives“ legen werden, haben wir in dieser Ausgabe mehr oder weniger darauf verzichtet. Hier jedoch eine kleine Vorschau auf das, was euch im Steigbügel 321 erwartet: wie aus einer Kiste ein Schlagzeug wird, Windräder aus Plastikflaschen, Stahlseilorganizer, kunstvolle Stühle und eine weitere Idee aus der Reihe Hirnschmalztrainer.

Mit herzlichen Grüßen
vom Redaktionsteam
Ihre/ eure

Heike Volz





Der König von Narnia

AUS DEM LAND "WO ES IMMER NUR WINTER
UND NIEMALS WEIHNACHTEN" IST

Ideen und Hintergrundinfos für die Gruppenarbeit

DIE IDEE

Am 8. Dezember 2005 startete die aufwändigste Kino-Produktion des vergangenen Jahres in den deutschen Filmtheatern: Der König von Narnia.

Die DVD-Vermarktung für den Buchhandel hat jetzt der Brunnen Verlag Gießen und Basel exklusiv erworben. Die Veröffentlichung der DVD ist bereits für den April 2006 vorbereitet!

Ihr könnt den Film zu Hause oder in eurem Gruppenraum anschauen. Vorab gibt es einige Infos. Aus dem Nachfolgenden sucht euch so viel an Material heraus, wie ihr in eurer Gruppe verwerten könnt.

Ihr könnt aber auch das Heft der Marburger Medien für eure Gruppenteilnehmer bestellen. Vielleicht will der eine oder die andere den Film ja dann auch selber nochmals für sich anschauen.

Jahreszeitlich passt er auch noch in die Zeit der Konfirmationen bzw. zu Ostern.

Tipp

Info-Blatt der „Marburger Medien“
Aslans Land

Das versteckte Geheimnis
Extrablatt: Reiseführer durch eine
neue Welt: Narnia

Format: 6 Seiten A 4, gefalzt auf
A 5.

<http://www.marburger-medien.de/shop/index.php?Content=produktdetail&ID=628&Gruppe=Titel>

http://www.marburger-medien.de/shop/images/pixel_white.gif

sich als Tür in das geheimnisvolle Land Narnia. Eine fantastische Welt voll seltsamer Lebewesen, die unter einem eigenartigen Fluch zu stehen scheinen: *Immer nur Winter – und niemals Weihnachten*. Immer nur Winter, das bedeutet auch eiskalte Beziehungen, Hass, Neid und Verrat. Es ist etwas aus den Fugen geraten, das eigentlich vom Erfinder von Narnia (dem großen Herrscher des Universums) anders gedacht war.

Bei ihrem ersten Besuch in Narnia erfahren die Kinder Peter, Susan, Edmund und Lucy, dass das Land unter der schrecklichen Herrschaft der Hexe Jadis zu leiden hat. Sie hat

DIE STORY

Während des Zweiten Weltkriegs werden die Kinder Edmund, Susan, Peter und Lucy Pevensie von ihren Eltern aufs Land geschickt. Sie sollen dort im Haus von Professor Digory Kirke leben. Beim Versteckspiel entdecken sie in dem riesigen Haus einen Raum mit einem alten Wandschrank. Als sie hineinklettern, kommen sie weiter als sie denken, denn die Rückwand entpuppt



Narnia mit ihrem kalten Atem überzogen. Nicht nur die Landschaft ist vereist, sondern auch die Beziehungen unter den Tieren und den Bewohnern von Narnia. Eben: Immer nur Winter, aber niemals Weihnachten.

Doch eine Veränderung steht kurz bevor. Von irgendwoher wird berichtet, dass der Weihnachtsmann gesehen wurde, und er hätte Geschenke verteilt. Auch wird gemunkelt, dass der Löwe Aslan auf dem Weg nach Narnia sei und sich alles zum Guten wenden könne. Und tatsächlich scheint es langsam Frühling zu werden.

Aslan ist der König, er ist Herr über die Wälder, aber er ist schon lange nicht mehr in Narnia gesehen worden. Doch nun soll er zurückkehren, und die Bewohner sehnen sich nach ihm. Denn er wird mit der weißen Hexe abrechnen.

Nur wenigen Bewohnern der Erde ist das geheimnisvolle Land zugänglich. Narnia ist ein Land, in dem es außer menschlichen Wesen noch Zwerge, Riesen, Nymphen, Faune, Zentauren und sprechende Tiere gibt - und Bäume, die sich im Tanz bewegen können, Fantasy eben.

Alle diese Geschöpfe sollen in Frieden leben, wenn es nach dem Willen des Löwen Aslan geht. Er ist der "König der Wälder und der Sohn des großen Königs jenseits der Meere". Er war es, der dieses Land mit seinen schönen Landschaften



und all seinen Geschöpfen durch sein Singen ins Leben gerufen hat. Und so erleben die Kinder bei der ersten Begegnung den Löwen.

Viele Leser und Kinobesucher spüren, dass Aslan eine ganz besondere Figur ist. Aslan nennt sich in den Büchern selbst den großen „Brückenbauer“. In seiner Gegenwart muss das Böse weichen und er strahlt Frieden aus.

„Der König von Narnia“ ist aber noch mehr, denn er opfert sich selbst. Es kommt in der Geschichte zu einem erbitterten Kampf zwischen Aslan und der weißen Hexe. Es war ihr nämlich gelungen, Edmund mittels türkischem Honig unter ihre Macht zu bringen. Er denkt nun darüber nach, wie er seine drei Geschwister ebenfalls in den Machtbereich der Hexe bringen könnte. Zu diesem Zeitpunkt weiß er noch nichts von dem alten Gesetz, das lautet, dass die Hexe jeden Verräter selbst richten darf.

Nun kommt es zum Showdown zwischen der Hexe und dem Löwen Aslan. Er könnte sie zwar mit einem Pfotenstreich besiegen, aber dann wäre der Verräter verloren. Was tut der Löwe? Er bestätigt das alte Gesetz; aber er gibt sich selbst als stellvertretendes Opfer für Edmund. Sofort ergreift die Hexe ihre Chance: Der Löwe wird gefesselt und getötet. Was Jadis aber in ihrer Siegesge-

wisheit übersehen hat: Es gibt noch ein älteres Gesetz in Narnia: Ein Unschuldiger, der sich freiwillig für einen Schuldigen opfert, tilgt die Schuld und wird wieder lebendig. Aslan gibt sich selbst als Opfer, und Edmund und das ganze Land Narnia sind frei. Der Löwe bleibt nicht im Tod, sondern kehrt wieder ins Leben zurück.

DER AUTOR

- Voller Name: Clive Staples Lewis - wollte ab seinem 4. Lebensjahr nur noch „Jacksie“ bzw. später dann „Jack“ genannt werden.
- Geboren 1898 in Belfast, Nord-Irland, starb vor 40 Jahren
- Vater: Anwalt, Mutter: Pastorentochter, die Mathematik studiert hatte
- Am Geburtstag des Vaters starb die Mutter an Krebs. Der damals Neunjährige wurde nun in verschiedene Internate gesteckt. Dabei verlor er seinen Kinder glauben.
- War im 1. Weltkrieg Soldat
- Danach setzte er sein Studium fort und erhielt bereits mit 27 Jahren einen Lehrauftrag am College.

- 1925 begegnete er J.R.R. Tolkien ("Der Herr der Ringe"). Dieser war überzeugter Katholik. Dieser drängte ihn dazu, sich intensiv mit Glaubensfragen zu beschäftigen. Zwei Jahre später wurde Lewis Christ.
- Stephan Volke beschreibt dies so: *Narnia zeigt, dass es eine Wirklichkeit hinter der Wirklichkeit gibt. Das hatte C.S. Lewis viele Jahre nicht für möglich gehalten. Doch schließlich wechselte er die Seiten und wurde vom Atheisten zum Christen. Ganz freiwillig geschah das jedoch nicht. Er hat sich auch lange gegen die Erkenntnis gewehrt, dass es einen Gott gibt, der jeden Menschen liebt. Er konnte nicht glauben, dass es einen Gott gibt, der immer für uns da ist, der ein offenes Ohr für unsere Sorgen und Nöte und eine gute Vorstellung für das Leben jedes Menschen hat. Doch dann hat er ihn erlebt, ganz konkret. Er wusste auf einmal, dass es mehr gibt, als wir sehen, messen oder anfassen können. Er spürte etwas von dem Geheimnis der „Welt hinter der Welt“. Er merkte, dass Gott da ist, näher als die Luft zum Atmen. C.S. Lewis machte die Erfahrung, dass die Sache mit Gott viel konkreter, viel verlässlicher und fester war als alle Argumente, die er sich gegen die Existenz Gottes zurecht-*

gelegt hatte. Diese Hinwendung zu Gott bezeichnete C.S. Lewis in seiner Autobiographie mit dem passenden Titel „Überrascht von Freude“. Gott war für ihn real geworden, als Gegenüber, mit dem er reden konnte, und der es gut mit uns Menschen meint. Er hatte eine persönliche Beziehung zu Gott gefunden, wie sie für jeden Menschen möglich ist und wie sie jeder von uns finden kann.

Erschien im Sonderheft der Marburger Blätter-mission

- Lewis beschloss schon sehr früh, sämtliche Einkünfte aus Büchern mit christlichem Inhalt für missionarische und wohltätige Zwecke zu spenden. Da er dies auch konsequent einhielt hat er wohl zwei Drit-



tel seines Lebensinkommens gespendet.

- Die Freundschaft mit Tolkien hielt ein Leben lang. Sie waren zusammen in einem literarischen Freundeskreis, der sich "Inklings" nannte, was man mit "Tintenkleckser" übersetzen kann. 16 Jahre lang trafen sie sich zwei Mal in der Woche in Lewis' Zimmer am College. Sie diskutierten leidenschaftlich über literarische Themen. Allerdings sollte man aber auch wissen, dass Tolkiens Kritik am "König von Narnia" vernichtend war, was Lewis sehr verletzte.

- Was ihm aber sehr half: Er hielt regen Briefkontakt zu seinen Lesern. So lernte er 1950 auch Joy Gresham kennen. Er lud sie ein, sie fanden sich wohl gleich sympathisch. Fünf Jahre später heirateten sie am 23. April standesamtlich - eigentlich nur, um ihre Ausweisung aus England zu verhindern - stellte man im Oktober bei ihr Krebs in fortgeschrittenem Stadium fest. Nun wurde erst recht eine Liebesbeziehung daraus und sie wurden 1957 am Krankenbett des Oxford Wingfield Hospital kirchlich getraut. Obwohl ihr die Ärzte keine Hoffnung auf Genesung mehr gaben, lebte sie noch drei Jahre mit ihm zusammen. Ihr Tod im Juli 1960 erschütterte C.S. Lewis aber dann zutiefst.

- Drei Jahre später starb er selbst im Alter von 65 Jahren

"Gott will das Herz eines Kindes, aber den Kopf eines Erwachsenen."

C.S. Lewis

DAS BUCH

Die „Chroniken von Narnia“ bestehen aus sieben Bänden. „Der König von Narnia“ ist der zweite davon. Es wurde in über 30 Sprachen übersetzt und insgesamt ca. 85 Mio. Mal verkauft.

ZUM FILM



Facts zum Film

- Beginn der Dreharbeiten bereits 3 Jahre vor dem Kinostart

- Die Dreharbeiten ab Juni 2004 in Auckland, Neuseeland, London und der Tschechischen Republik dauerten 6 Monate
- Kosten: mehr als 150 Millionen Dollar
- Bis kurz vor der Premiere wurde absolute Geheimhaltung gewahrt
- Produziert von Walt Disney und Walden Media. Auch für diese renommierten weltweiten Produktionsfirmen war es eine der größten Produktionen.

Das Filmteam

- Regisseur: Andrew Adamson (geb. 1966), der für den Film „Shrek“ den Oscar erhielt. Seine Eltern waren Missionare in Papua-Neuguinea. Mit 8 Jahren las er das erste Mal „Der König von Narnia“.
- Zuständig für die Effekte: Richard Taylor, Spezialist der neuseeländischen Firma „Weta“, der für seine Mitarbeit bei „Herr der Ringe“ bereits 4 Oscars erhalten hatte. Hinzu kamen Hunderte von Experten für Computeranimation und Spezialeffekte.
- Produzent: Philip Anschutz, (Jahrgang 1939), erbte in den 60-er Jahren die Öl-Firma seines Vaters

und wurde Milliardär. Ihm gehört eine Film Group, zwei Zeitungen, mehrere Sportvereine und Stadien. Der öffentlichkeitsscheue Unternehmer ist engagierter Christ, trat seit 1974 nicht mehr an die Öffentlichkeit. Er macht ausschließlich familienfreundliche Filme ohne Sex und Gewalt. Er sagte einmal: „Wenn wir ein paar Filme machen können, die einen positiven Einfluss auf das Leben der Leute und unsere Kultur haben, reicht mir das aus“.

- Produzent: Mark Johnson („Rain Man“, „the Natural“)
- Co-Produzent: Douglas Gresham, er ist einer der beiden Stieföhne des Buchautors C.S. Lewis. Er achtete darauf, dass der Film möglichst gut das Buch wiedergab und dem entspricht, was sein Stiefvater beabsichtigt hatte. Der heute 60-Jährige sagt: „Er war durchdrungen von seinem Glauben, aber wollte mit ‚Narnia‘ kein christliches Buch schreiben. Es ist für mich oft schwer, darüber zu entscheiden, was ihm gefallen hätte. Ich versuchte mich an ihn und meine Mutter zu erinnern und an alles, was er mich gelehrt hat ... Ich bete sehr viel über diese Entscheidungen“. Auch Gresham bekennt sich zu seinem christlichen Glauben. Er hat fünf Kinder im Alter von 14 bis 30 Jahren.

Seine Mutter stammte aus einem jüdischen Elternhaus, war selber aber Atheistin. Durch die Schriften von C.S. Lewis fand sie zum christlichen Glauben.

Sein Bruder ist jüdischen Glaubens und wurde Rabbiner in Israel.

- Die Akteure: Vier Kinder, 200 Statisten, über 60 computer-animierte Fabelwesen

Sonstiges bzw. Wertung zum Film

- Vgl. mit „Herr der Ringe“
- Vgl. mit „Passion Christi“
- Verhältnis von Buch und Film



DIE EIGENTLICHEN THEMEN

Narnia zeigt, dass es eine Wirklichkeit hinter der Wirklichkeit gibt.

In der Chronik von Narnia macht C.S. Lewis diese Wahrheit anhand der Gestalt des Löwen Aslan deutlich. Er ist der König von Narnia, aber nicht nur das, er ist auch der Sohn des großen Herrschers über dem Meer. Das Biber-Weibchen sagt über ihn: „Du musst wissen: Er ist kein zahmer Löwe. Aber er ist gut!“ Wer genau hinschaut, merkt, dass Aslan kein anderer sein soll als Jesus Christus. Wer das im Blick behält, kann in allen Einzelheiten der Narnia-Chroniken die biblische Geschichte wiederentdecken.

Aslan ist bereit, für Edmund zu sterben, so wie Jesus Christus bereit war, für die Schuld der Menschheit zu sterben.

Und so legt er sich freiwillig auf den uralten Steintisch und wird in der Nacht von den Heerscharen des Bösen gequält und zuletzt von der weißen Hexe getötet.

Weil Jesus Christus jeden von uns liebt, erlitt er freiwillig den Tod am Kreuz von Golgatha. Obwohl er ohne Schuld war, ließ er sich verurteilen und nahm stellvertretend die Strafe für alle Sünde auf sich.

Die Hexe wähnt sich am Ziel ihrer Träume, Narnia gehört für immer ihr! Was sie nicht weiß ist, dass es

ein noch tieferes Gesetz gibt, das vor Anbeginn der Zeit aufgerichtet wurde: Wenn ein Unschuldiger sich stellvertretend als Opfer töten lässt, kann er nicht im Tod bleiben, und die Macht des Bösen wird zerbrochen.

Aus Liebe hat Jesus Christus sein Leben für uns geopfert. Doch Gott hat ihn nach drei Tagen von den Toten auferweckt. Durch den Tod am Kreuz und seine Auferstehung hat Jesus Christus die Macht des Bösen besiegt.

Warum berührt uns diese Geschichte eigentlich so? Ich meine, das hat einen tiefen Grund. Und der ist einfach: Diese Geschichte ist wahr. Unsere Welt ist nicht das, was sie sein sollte. Irgend etwas ist furchtbar falsch gelaufen. An vielen Stellen scheint das Böse zu triumphieren. Ungerechtigkeit, Lieblosigkeit und Kälte haben scheinbar das letzte Wort. Wie Narnia scheint auch unser alter Planet unter einem Fluch zu liegen. Neben vielem Schönen und Wunderbaren ist das eben auch unsere Realität: Wir reden von Frieden, und doch gibt es immer neue Kriege. Es ist genug Nahrung für alle da, und doch sterben Tausende an Hunger. Hass und Unversöhnlichkeit, Bitterkeit und Egoismus vergiften das Miteinander. Trotz vieler guter Vorsätze, viel gutem Willen tun wir oft selbst nicht, was wir für gut und richtig halten. Wir sind nicht nur Opfer, sondern auch Teil des Problems. Tränen und Trauer,

Enttäuschung und Einsamkeit sind die Folgen. Der Ursprung für dieses Dilemma liegt in der Trennung des Menschen von Gott.

So ist die Welt nun einmal, sagen manche. Eine heile Welt – das ist nur eine Illusion! Ist das die ganze Wahrheit? In Narnia erscheint ein Erlöser, Aslan, der König, der sich selbst opfert. Das ist die Wahrheit hinter der Wahrheit. Das ist das tiefere Gesetz. Das ist die Botschaft von der Erlösung, die nicht nur in Narnia gilt, sondern auch für unsere Welt und jeden Menschen ganz persönlich. Wer sich nach Liebe, nach Frieden, Vergebung und Erlösung sehnt, der kann all das bei Jesus Christus finden.

Das ist die Wahrheit Gottes, der Liebe ist und sich in Jesus Christus zeigt: „So sehr hat Gott die Welt geliebt, dass er seinen einzigen Sohn für uns dahingab, damit alle, die an ihn glauben, nicht verloren werden, sondern das ewige Leben haben.“ (Joh. 3,16) So führen uns die Chroniken von Narnia mitten hinein in die Chronik unserer Welt, und Aslan führt uns direkt zu Jesus Christus.

Dr. Roland Werner, erschienen in dem Sonderheft der Marburger Medien

WEITERE THEMEN SIND

- Überheblichkeit: Edmund, der Älteste verkörpert diesen Wesenszug. Zunächst gefällt es ihm, von der Mutter als "Aufpasser" für die Kleinen eingesetzt zu werden. Als er später (vom Weihnachtsmann) das Schwert anvertraut bekommt, da kommt er sich auch erst wie ein großer Krieger vor. Als er dann aber den Wölfen gegenüber steht, kann er nur ziemlich hilflos das Schwert vor sich hinhalten. Die Wölfe beeindruckt das nicht sehr.
- Verrat durch "Abschwächeln" (verlockender türkischer Honig, selber groß sein wollen) und Ungehorsam bei Peter (verlockender türkischer Honig, selber groß sein wollen). Aber Aslan sagt den Geschwistern nach einem Gespräch mit Edmund einfach nur: "Von Edmunds vergangenen Taten ist nicht mehr zu sprechen". Soll heißen: Vergeben ist vergeben. Was ich ihm vergeben habe, braucht und dürft ihr ihm nicht mehr vorhalten!
- Susan schaut oft nur ratlos.
- Lucy ist die kleinste und jüngste - sie "blickt es" (oder ahnt es) aber oft am besten. Sie freut sich auch, als sie Edmund wieder sehen

WEITERE PERSONEN UND AKTEURE

- Die weiße Hexe Jadis zeigt sich meist von ihrer harten und unbarmherzigen Seite - aber sie wirkt teilweise auch schwach und zerbrechlich.
- Auch ihr Diener (der Zwerg) ist nur vordergründig stark. Kurz vor der Befreiung Edmunds drangsaliert er diesen noch - kurz darauf ist er ein erbärmlicher Wicht, der nun an Edmund's Stelle am Baum gefesselt ist. Er ahnt schon, dass er bei seiner Herrin jetzt sein Leben verwirkt hat. So lange sie ihn noch benötigt hat er noch eine "Gnadenfrist". Sie hat nichts für ihn übrig - sie benutzt ihn nur.
- Der Faun Tumnus hat ein gutes Herz - lebt aber in ständiger (Todes-)Furcht vor der Hexe. Auch er erwacht aus seinem "Versteinerungsschlaf".
- Die Biber (und auch der Fuchs) versuchen sich in ihrer schweren Situation zurecht zu finden und geben die Hoffnung nicht auf. Während der Flucht vor den Wölfen behalten sie klaren Kopf.

Buchtipps und interessante Links findet ihr unter www.der-steigbuegel.de.

AUF DIESE STEINE KANNST DU BAUEN!



EIN KOMPLETT-PAKET
FÜR DIE GRUPPENARBEIT

Vorbemerkung

„Auf diesen Stein kannst du bauen: Jesus Christus“, so lautete das Thema für einen Familiengottesdienst. Etwa 50 Jugendliche aus verschiedenen Gruppen waren ab Samstag Nachmittag zusammen. Ein Geländespiel, dann Kaffeetrinken, danach Workshops (Basteln, Essen für Sonntag vorbereiten, Lagerfeuer aufbauen, ...). Als es dunkel wurde, gab es ein Lagerfeuer mit Würstchen und Stockbrot. Danach sah man sich im Gemeindehaus Filme an. Alle übernachteten im Gemeindehaus (auf drei Stockwerken).

Nach dem Frühstück wurden noch einmal die Beiträge zum Gottesdienst geprobt. Dieser fand um 10.30 Uhr statt und danach gab es traditionell ein Mittagessen (Hamburger gehören immer zum Angebot). Wir vom Mitarbeiterteam wollten den Jugendlichen eine Erinnerung an dieses Wochenende mitgeben und hatten die Idee, auf Steine das Thema zu schreiben „Auf diesen Stein kannst du bauen: Jesus Christus“.

Vier Mitarbeitende hatten jeweils 15 Steine beschriftet und diese wurden am Sonntag an die Jugendlichen verteilt.

DURCHFÜHRUNG

Teil 1

Ich ging zu einem Baustoffhändler und sortierte etwa 60 schöne Steine in Eimer. Die Steine hatten eine glatte Oberfläche, waren schön gemasert und hatten etwa die Abmessungen von 8 cm Länge, 6 cm Höhe und 6 cm Dicke (die Dicke ist weniger wichtig!).

Die Steine (die größeren Exemplare) werden im Schwäbischen „Wackersteine“ genannt und liegen am Sockel der Häuser im Drainagebereich.

Die ausgelesenen Steine habe ich wiegen lassen und etwa 6 Euro bezahlt. Zu Hause habe ich sie sauber gewaschen und in der Sonne getrocknet.

So würde ich die Steine in die Gruppenstunde bringen.

Es müssen im Vorfeld Folienstifte gekauft werden (schwarze Farbe, permanent und die Dicke (z. B. Stärke F) vorher ausprobieren), so dass sich etwa zwei bis drei Jugendliche einen Stift teilen.

Dann wird sorgfältig der Text „Auf diesen Stein kannst du bauen: Jesus Christus“ geschrieben. Jeder Jugendliche bekommt drei Steine.

Wichtig ist, dass die Einteilung der Schrift vorher überlegt wird, sonst passt der ganze Text nicht auf eine Seite des Steins. Die Schrift kann nicht mehr entfernt werden.

Sinnvoll ist, dass jeder Kleingruppe ein oder zwei Musterexemplare vorliegen.

Das Beschriften nimmt höchstens 5 Minuten pro Stein in Anspruch.

Eine Variante ist, die Steine vorher vollständig mit Klarlack zu besprühen (entweder zu Hause für jeden Jugendlichen einen Stein oder zu Beginn des Abends vor dem Gemeindehaus). Zum Trocknen werden die Steine auf einen Karton gestellt. Nach etwa 30 Minuten können die lackierten Steine beschrieben werden.

Achtung: Der umgekehrte Vorgang, zuerst beschriften und dann lackieren, funktioniert nicht, da der Lack sogar die Schrift des Permanentstiftes auflöst!

Vorher muss bekannt gegeben werden, ob die Jugendlichen einen Kostenbeitrag (ca. 1,50 Euro) leisten müssen oder ob die Kosten aus der Gruppenkasse (oder Verein oder Kirchengemeinde) bezahlt werden.

Teil 2

Einstieg

Zwei leere Getränkekisten werden im Abstand von 50 cm nebeneinander gestellt. Ein dickes Stück Karton wird über die „Kluft“ gelegt. Hält der Karton? Ein Jugendliche stellt sich darauf – und bricht ein. Danach wird ein Holzbrett über die beiden Kisten gelegt. Jetzt kann jeder Jugendliche darauf stehen. Was hält? Worauf ist Verlass? Was ist ein gutes Fundament?

Mögliche Arbeitsgruppen

Bei allen Gruppen geht es um die Fragen: Worauf verlasse ich mich? Was hat Bestand?

Biblische Texte suchen

Für drei Jugendliche steht eine Konkordanz zur Verfügung (evtl. vom Pfarrer, Religionslehrer oder Jugendreferenten ausleihen).

Die Aufgabe lautet: „Schreibt aus der Konkordanz mindestens zehn Kurztexte heraus, die mit dem Wort „Grund“ (in Bedeutung von Grundlage oder Fundament) zu tun haben, inkl. Angabe der Textstelle (Info: zu „Fundament“ gibt es nur eine Eintragung in der Konkordanz zur Lutherbibel).

Es gibt herrliche Texte im Sinn unseres Themas, z. B.:

„*Mein Fuß steht auf sicherem Grund*“ Psalm 69, 3

„*Der ein Haus baute und legte den Grund auf Fels*“ Lukas 6, 48



„*Einen anderen Grund kann niemand legen als der gelegt ist*“

1. Korinther 3, 11

Gesprächsgruppe

Unterhaltet euch über folgende drei Fragen (in einer Mädchengruppe muss der Text von Frage 1 einfach entsprechend umformuliert werden: „Stell dir vor, du würdest zwei Jungen gut kennen, ...“)

Frage 1

„Stell dir vor, du würdest zwei Mädchen gut kennen: die eine hat reiche Eltern, meint es aber nicht ernst mit dir. Die andere liebt dich, kommt aber aus sehr einfachen Verhältnissen. Für wen würdest du dich entscheiden?“ Begründet euer Verhalten im Hinblick auf die Frage, was im Leben langfristig wichtig ist.

Frage 2

„Stell dir vor, du wärst 30 Jahre alt. Was wäre dir dann am wichtigsten? (Zwei Antworten ankreuzen)“

- Geld
- eine Familie
- viel Freizeit
- einen sicheren Beruf
- gute Freunde

Frage 3

„Auf welche Eigenschaft von dir bist du besonders stolz?“ Kreuze eine Möglichkeit an und besprecht eure Wahl. Was ist wichtig? Worauf verlasse ich mich?

- gutes Aussehen
- Fleiß
- Intelligenz
- Zuverlässigkeit

Kopiervorlage

Teil 3

Auswertung und Zusammenfassung

Die Arbeitsgruppen berichten kurz, soweit es sinnvoll ist (einige Zitate zum Thema „Grund“ sind notwendig!).

Ehe der Gruppenleiter oder die Gruppenleiterin zusammenfasst, könnten alle noch einen lackierten Stein (jetzt sind diese trocken!) beschriften. Das schönste Exemplar stellt jede und jeder vor sich auf den Tisch.

Die Zusammenfassung könnte zum Beispiel durch die nachfolgende Vorleseandacht geleistet werden. „Auf

diesen Stein kannst du bauen: Jesus Christus“.

Kreative Variante

Je nachdem wie hart die ausgewählten Steine sind, kann noch ein Loch in die Oberseite gebohrt werden. Im Bastelladen gibt es sogenannte Krokodilsklammern mit einer Verlängerung aus Draht. Das Ende des Drahtes wird in das Loch gesteckt und festgeklebt. So dient der Stein noch als dekorativer Karten- oder Fotohalter. Wichtig: Vorher ausprobieren, ob sich ein Loch in den Stein bohren lässt. Bei Granit oder ähnlich hartem Gestein habt ihr keine Chance.

VORLESEANDACHT

Auf den kann ich mich verlassen

Sabine ist stolz auf ihr gutes Aussehen. Joachim genießt Bewunderung in der Klasse, weil er so ein toller Fußballspieler ist. Ich freue mich über meine gute Gesundheit.

Doch was ist in 10 Jahren? Was ist in 20 Jahren? Was ist gar in 40 Jahren?

Da ist die Schönheit vermutlich weg. Dem guten Sportler werden die Knie und die Hüften weh tun. Und ich werde in 40 Jahren mit größter Wahrscheinlichkeit tot sein.

Alles ist vergänglich. Nichts bleibt. Einen Sinn gibt es nirgendwo.

So radikal sieht es das Buch Prediger. Immerhin ein Buch in der Bibel. Aus dem Neuen Testament wirft eine Person ein helles Licht in das tiefe Dunkel der menschlichen Existenz.

Das muss jemand sein, der stärker ist als die Vergänglichkeit, stärker als die Krankheit und stärker als der Tod.

Ich freue mich, dass ich an Jesus Christus glauben kann. Der ist es. Der ist stärker als alle Mächte, die unser Leben sinnlos, arm und dunkel machen wollen.

Der ist stärker, weil er von Gott kommt.

Der macht alles neu. Er heilt alles. Er wird die ganze Schöpfung zur Vollendung bringen. Jetzt schon macht er aus denen, die an ihn glauben, neue Geschöpfe. Menschen, die ohne Angst, ohne Hass, ohne Bitterkeit, dafür mit Freude, in Dankbarkeit und Liebe als die Freigelassenen der Schöpfung vor ihrem Schöpfer leben. Er ist das Fundament unseres Lebens und unseres Glaubens. Darauf ist Verlass. „Einen anderen Grund kann niemand legen, außer dem, der gelegt ist, welcher ist Jesus Christus.“

Die niederdrückende Erfahrung der Vergänglichkeit und Sinnlosigkeit ist überwunden durch den, auf den Verlass ist und der von sich sagt: „Siehe, ich mache alles neu!“



INS BOOT STEIGEN ODER NICHT?

EINE BIBELARBEIT ZUR GESCHICHTE VON NOAH UND DER GROßEN FLUT

Vorbemerkung

Es lohnt sich, während der Bibelarbeit die gesamte Noah-Geschichte von 1. Mose 6,5 bis Ende Kapitel 9 zu lesen. Wer nicht genug Zeit hat, kann auch nur die Zusammenfassungen im Folgenden lesen. Die Teile im weißen Kasten sind Anregungen fürs Gespräch.

Was empfindet ihr, wenn ihr einen Regenbogen am Himmel seht?

Lest gemeinsam 1. Mose 6,5–13:
Die Ankündigung der Flut

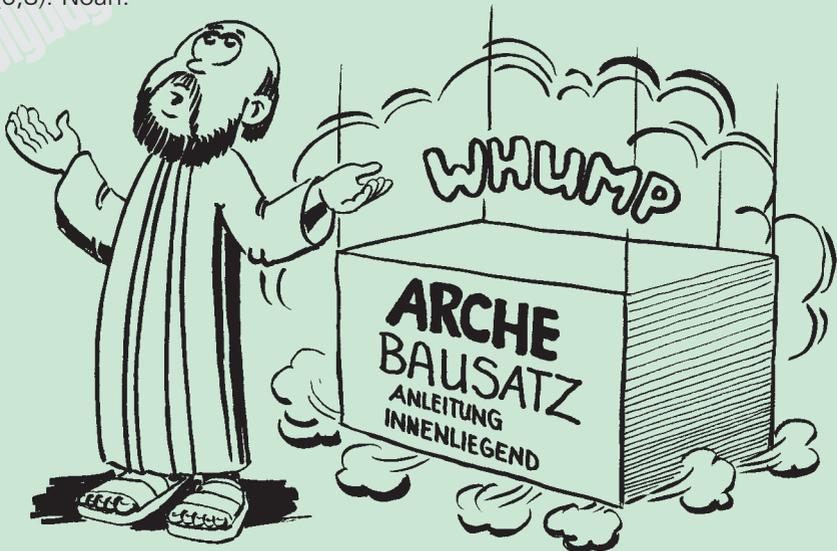
„Noah war ein frommer Mann“ – so beginnt die Geschichte der Sintflut. Das ist die Voraussetzung für die Rettung der Menschheit. Denn Gott will alles Fleisch (6,13), d.h. alle Lebewesen, seien es Menschen oder Tiere, töten. Warum? „Wo man nur hinsieht, es herrscht nur Grausamkeit“ (nach der Übersetzung „Hoffnung für alle“).

Gott hat sich seine Erde und das Zusammenleben mit den Menschen anders vorgestellt. In einer perfekten Gemeinschaft mit „seinen“ Menschen wollte er leben, im Paradies! Der Mensch aber wollte selber wis-

sen, was gut oder böse ist, ja er wollte sogar selber sein wie Gott (1. Mose 3, 6+7) – und hat sich letztendlich fürs Böse entschieden. Die Bibel spricht hier vom Sündenfall, Adam und Eva waren ungehorsam, sie haben Gottes Gebot missachtet. Die Folge ist der Rauswurf aus dem Paradies. Sünde hat immer Konsequenzen. Gleich im nächsten Kapitel, 1. Mose 4, werden diese Folgen deutlich. Es kommt zum ersten Mord der Geschichte: Kain bringt seinen eigenen Bruder Abel um, weil er neidisch auf ihn ist. Dies war nicht der letzte und es wird nicht der letzte Mord sein, lawinenartig breitet sich der Hass und die daraus resultierende Gewalt in der Welt aus. Deshalb „reute es Gott, dass er die Menschen erschaffen hat“ (6,6) und er beschließt, sie alle von der Erde zu vertilgen (6,7). Nur einer „findet Gnade vor dem Herrn“ (6,8): Noah.

Warum ist Gott nicht konsequent und tötet wirklich alle Menschen? Lest gemeinsam 1. Mose 6,14-16: Der Bauplan der Arche

Noah erhält von Gott einen Plan zur Rettung der Menschheit, genauer gesagt einen Bauplan. Er soll sich einen „Kasten“ bauen, der folgendermaßen aussehen soll: 150 Meter lang (300 Ellen), gut 25 Meter breit und 15 Meter hoch. Fenster und eine Türe soll er haben, drei Stockwerke. Dieser Kasten soll einmal ein Schiff werden (das Pech dichtet die Fugen gegen das Wasser ab). Für damalige Verhältnisse handelt es sich allerdings eher um einen Super-tanker. Und das mitten in der Wüste! Das Problem von Noah bestand jetzt allerdings darin, dass er – zumindest zu diesem Zeitpunkt – überhaupt nicht wusste, was das



Ganze eigentlich soll. Gott lässt ihn bewusst im Dunkeln tappen! Er will den Glauben und den Gehorsam von Noah sehen. Deshalb verrät er ihm zu diesem Zeitpunkt auch noch nicht, was es mit dieser Arche auf sich hat. Deshalb muss man nach Vers 16 unbedingt eine Zäsur beim Lesen machen.

Hätte ich wohl begonnen, solch ein riesiges Schiff mitten in der Wüste zu bauen, nur weil Gott auf solch eine scheinbar verrückte Idee kommt?

Noah macht sich an die Arbeit. Gegen jeden gesunden Menschenverstand und wahrscheinlich auch gegen eine Menge gut gemeinter Ratschläge fängt er an, diesen „Kasten“ zu bauen – und macht sich so zum Gespött aller Leute! Man kann sich vorstellen, dass diese Baustelle damals mindestens so spannend gewesen sein muss wie Disneyland heute. Die Menschen sind zu Hunderten geströmt, weil sie alle „diesen Verrückten“ und sein Schiff mitten in der Wüste sehen wollten. Aber Noah lässt sich durch nichts und niemanden von seinem Vorhaben abbringen, genauer gesagt, von Gottes Vorhaben. Wochen- und monatelang baut er zusammen mit seinen drei Söhnen unbeirrt an diesem riesigen Schiff. Nur aufgrund des göttlichen Wortes und seines Glaubens ging er an die Arbeit und

„ehrte damit Gott“ (so in Hebräer 11,7).

Lest gemeinsam 1. Mose 6,17 bis 7,9: Gottes erster Bund mit Noah

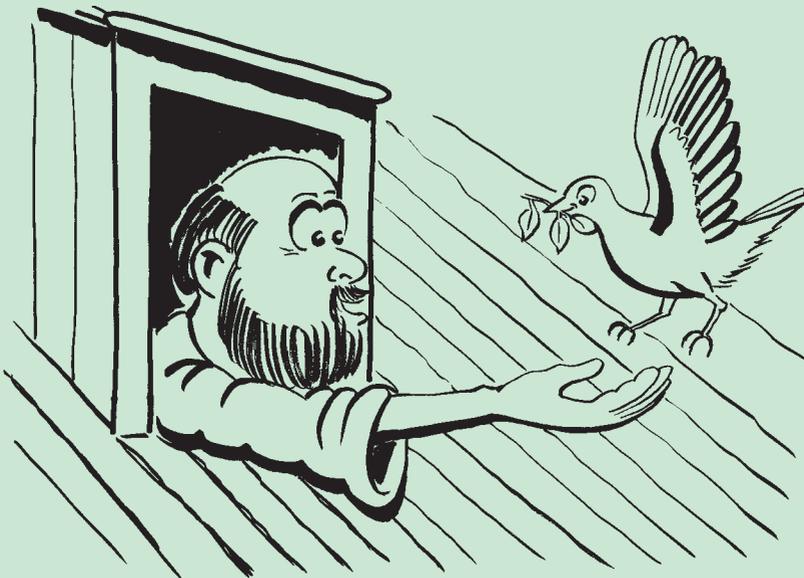
Kurz bevor Noah und seine Familie in die Arche steigen, erklärt Gott ihm den Sinn seines Vorhabens. Er will ihn und seine Familie retten! Und weil Noah Gott geglaubt hat und sich auf diesen Bau eingelassen hat, steht Gott auch zu seinem Wort. Gott schließt einen Bund mit Noah. Das heißt, er verpflichtet sich zur Rettung Noahs. Aber nicht nur Noah und seine Familie sollen gerettet werden, sondern auch alle Tierarten sollen überleben. Je ein paar soll er mitnehmen – alle anderen werden wie auch alle anderen Menschen ertrinken. Noah wird als „gerecht“ erfunden vor Gott (7,1). Immer wenn das Alte Testament von Gerechtigkeit spricht, ist die Frage, wem oder was man gegenüber gerecht ist. Noah war Gott gegenüber gerecht, indem er ihm geglaubt hat. Gott wiederum ist gerecht, indem er zu seinem Wort steht und Noah rettet, er hält sich an seinen Teil der Abmachung. Interessant ist, dass nicht nur reine Tiere gerettet werden, sondern auch die unreinen (7,3). Das Leben soll ausnahmslos erhalten bleiben!

Lest gemeinsam 1. Mose 7,10-24:
Die Sintflut

Als alle Menschen und Tiere in der großen Arche untergebracht sind, verschließt Gott selber die Türe hinter ihnen. Er ist der Garant für ihre Sicherheit. Und dann beginnt es. 40 Tage und 40 Nächte ununterbrochen Regen. Und das für den in bootsbautechnischen Dingen völlig unerfahrenen Noah geschieht: Dieses Riesenschiff schwimmt! Alles andere geht unter. Die gesamte Menschheit samt ihrer Bosheit. „Alles, was Odem des Lebens hatte auf dem Trockenen, das starb“ (7,22). Anders gesagt, alles, was atmet, alles was lebt, ja alles, was Gott selber geschaffen hat, geht unweigerlich zugrunde. Mit einer Ausnahme: Noah, seine Familie und die Tiere in der Arche.

Lest gemeinsam 1. Mose 8,1–22:
Das Ende der Sintflut

Gott hat Noah nicht vergessen. Nach mehr als einem halben Jahr in der Enge der Arche beginnt das Wasser langsam zu sinken. Nach weiteren zwei Monaten kommt die Arche auf festes Land. Auf dem Berg Ararat (im heutigen Armenien). Nach endlos langen zehn Monaten in der Arche keimt endlich Hoffnung. Die Gipfel der Berge ringsum werden sichtbar und das Wasser fällt zusehends. Und endlich ist es soweit. Noah öffnet das Dachfenster und lässt einen Raben fliegen. Das ist nichts Ungewöhnliches. Im Altertum wurden solche Vögel von den Seefahrern häufig verwendet, um herauszubekommen, ob Land in erreichbarer Nähe ist. Der Rabe kehrt nicht zurück. Noah probiert es noch



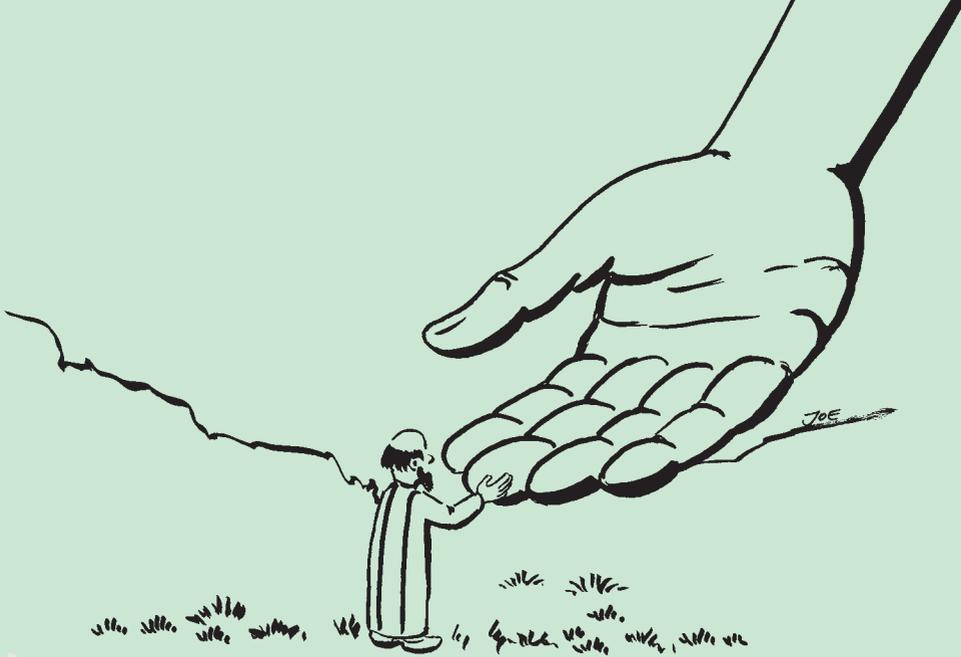
einmal. Dieses Mal mit einer Taube. Sie kehrt wieder zurück. Also gibt es noch nicht genug trockenes Land. Eine Woche später unternimmt Noah einen weiteren Versuch. Und tatsächlich. Diese Taube kehrt zwar auch zurück – aber hat ein Blatt von einem Ölbaum im Schnabel. Ein Zeichen des Lebens! Die spannende Frage, die sich dem eifrigen Bibelleser an dieser Stelle förmlich aufdrängt, ist, ob diese Taube denn ein Männchen oder ein Weibchen gewesen sein mag. Ganze Generationen von Theologen haben sich darüber bereits die Köpfe zerbrochen, wobei die Antwort meines Erachtens ganz leicht zu geben ist: Es kann nur ein Männchen gewesen sein, ein Weibchen hätte schließlich niemals so lange den Schnabel halten können! (Diese Antwort entbehrt allerdings jeglicher wissenschaftlicher Grundlage und ist nur aufgrund empirischer Erfahrungen zu geben). Eines ist jedenfalls sicher: Die letzte ausgesandte Taube kehrt gar nicht mehr zurück und so weiß Noah, es gibt wieder sicheres und fruchtbares Land. Die Zeit in der Arche ist vorüber.

„Seid fruchtbar und mehret euch“ heißt es nicht nur in der Schöpfungsgeschichte (1. Mose 1,28). Gott wiederholt hier (8,17) seinen Willen zum Leben. Der Mensch erhält eine zweite Chance.

Das erste, was Noah macht, als er wieder festen Boden unter den Füßen hat, ist, einen Altar zu bauen und seinem Gott zu danken für die Rettung. Interessant ist Gottes Reaktion darauf. Er will die Erde hinfert nicht mehr verfluchen um der Menschen willen, obwohl er weiß, dass das Trachten des Menschen böse ist von Jugend an (8,21). Das hat sich auch nach der Sintflut nicht geändert, aber anscheinend hat sich Gott verändert! Was vor der Flut noch das Strafgericht Gottes begründet hat, lässt jetzt die Gnade Gottes zu Tage treten. Er verspricht Noah und der ganzen Menschheit, dass solch eine weltweite Katastrophe nie wieder geschehen wird.

Lest gemeinsam 1. Mose 9,1–17:
Gottes zweiter Bund mit Noah

Gott gibt Noah und seinen Nachkommen die Erde wieder zum Besitz. Der Mensch darf und soll herrschen über die Tierwelt. Neu ist, dass der Mensch jetzt auch Fleisch essen darf (anders als im Paradies, siehe 1. Mose 1,30). Einzige Ausnahme ist das Blut, das Gottes Eigentum ist. Der Mensch darf also Tiere töten, soll sich aber dabei immer bewusst sein, dass sie Geschöpfe und Eigentum Gottes sind. Das gilt auch für das Verhältnis der Menschen untereinander. Wer Menschenblut vergießt, soll selber getötet werden. Menschenleben ist



kostbar, deshalb steht auf Mord die Todesstrafe. Gott übergibt diese Verantwortung dem Menschen.

Gott schließt mit Noah einen zweiten Bund. Beim ersten (6,18) war der Glaube von Noah gefordert. Er sollte die Arche bauen. Diesen zweiten Bund schließt Gott völlig einseitig. Er allein steht dafür ein. Er verspricht der Mensch- und der Tierheit, dass solch eine weltweite Flutkatastrophe nie wieder geschehen wird. Als Zeichen der unbedingten Erneuerung seiner Zusage an den Menschen setzt Gott den Regenbogen an den Himmel. Alle Welt soll dieses Zeichen der Gnade Gottes sehen. Mit dem Regenbogen garantiert uns Gott das Leben auf dieser Erde – bis an das Ende dieser Welt. Selbst Gott will sich durch sein eigenes Zeichen immer wieder an

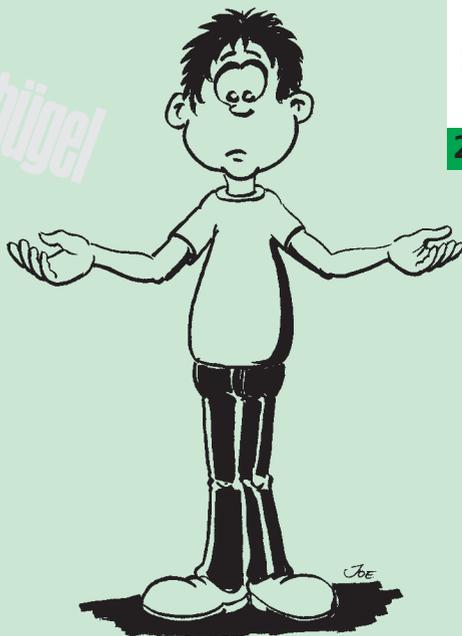
dieses Versprechen erinnern lassen. Das Problem von uns Menschen ist, dass wir immer nur die Hälfte von Gottes Gnade sehen, denn wir sehen den Regenbogen in der Regel von der Erde aus, links und rechts begrenzt. Gottes Gnade jedoch ist unbegrenzt, ohne Anfang und Ende. Und wer schon einmal das Glück hatte, einen Regenbogen aus einem Flugzeug heraus zu betrachten, weiß das. Ein Regenbogen hat wie die Gnade Gottes keinen Anfang und auch kein Ende. Nur wir Menschen sehen das nicht immer so.

der Steigbügel

der Steigbügel

„THEY CAN
MAKE YOU,
DISAPPEAR“

EINE NACHDENKLICH
STIMMENDE GESCHICHTE
ZU JUGENDGANGS



Einige wichtige Worte vorweg

Dabeisein und dazugehören hat manchmal einen hohen Preis. Es stellt sich die Frage, wann ist die Grenze erreicht, dass ich es nicht mehr ertrage, in mein Spiegelbild zu schauen. Für viele Jugendliche ist das eine wichtige Frage. Die folgende Geschichte skizziert auf drastische Art und Weise wie weit Menschen gehen, um ihr Ziel zu erreichen. In diesem Fall ist es das Ziel, zu einer Jugendgang zu gehören.

„They can make you disappear“, oder „Sie können dafür sorgen, dass du verschwindest“ wirft Fragen auf, die sich lohnen, sie mit Jugendlichen zu thematisieren.

HINTERGRUND

Entstehung

Diese Geschichte stammt aus dem Buch „Mordgelüste“. Dieses entstand im Rahmen eines Krimi-Wettbewerbs aufgrund einer Zusammenarbeit des Autorenkreises „Little Pen e.V.“ (gegr. 1995, www.Little-Pen.de) und der „Oertel & Spörer Verlag-GmbH & Co“/Reutlingen. Dabei sollte dem schreibenden Nachwuchs eine Chance gegeben werden.

Hinweis

Die Straßennamen existieren alle in Reutlingen. Reutlingen ist eine Stadt mit ca. 100.000 Einwohnern am Fuße der Schwäbischen Alb.

Der Reutlinger General-Anzeiger ist die lokale Zeitung in der Region.

Die Autorin

Solveig Wagner, Rufname "Joshy"

Geboren 1985 in Schweinfurt, Abitur

Hobby: Reisen

Wenn der Tod spricht, hören wir zu!

Ja, ich hörte zu, als der Tod sprach. Ich war nicht fähig wegzuhören, denn der Tod sprach hier in meinem Haus. Er stand neben mir am Küchentisch und lachte mich aus. Ich hasste ihn dafür, aber ich musste ihm zuhören, weil er meinen kleinen Bruder an der Hand führte.

"Fünfzehnjähriger auf offener Straße ermordet", stand heute im Reutlinger General-Anzeiger.

Offene Straße, ja, es war eine offene Straße - und auf offenen Straßen pflegen Leute zu gehen. Offene Leute. Aber mein Bruder schien allein gewesen zu sein. Allein auf offener Straße, denn es gab keine Zeugen!

Ich war einer der Ersten, der die Straßengang sah, der sie als Gang erkannte. . .

In jener Julinacht stand ich auf dem Marktplatz neben dem Brunnen und wartete auf meinen kleinen Bruder.

Eine Gruppe von etwa zehn Jugendlichen kam an mir vorüber. Ich spürte ihre lauernden Blicke auf mir - abwägend - und ich wusste, dass diese Jungen nicht zufällig hier waren.

In diesem Moment konnte ich natürlich noch nicht wissen, was es war, aber ich ahnte bereits, dass diese Gruppe mehr war als "Jugendliche auf einem Streifzug durch die Reutlinger Innenstadt". Eine Wolke düsterer Ahnungen ging ihnen voraus und ihr folgte befehlend ein Anführer.

Dann, als ich ihnen in derselben Nacht plötzlich in einer nur spärlich erleuchteten Straße gegenüberstand, bekam ich meine eigene Endlichkeit zu spüren.

Ich selbst, das Zentrum meines Daseins, stand den funkelnden Augen einer Gruppe gegenüber, die unter ihren Hemden den Tod verbarg. Sie waren zu allem bereit und rochen meine Angst. Wie Bluthunde!

Ich drückte mich in den Schatten, schob mich an der Wand entlang und hoffte, der eben gespürten Endlichkeit nicht begegnen zu müssen. Nicht heute. Nicht jetzt. Und nicht hier.

Die Gang zog an mir vorüber, sah mir nach, ließ mich unangesprochen. Ich wusste, wenn ich ihnen noch ein weiteres Mal über den Weg lief, würde ich diese Nacht nicht überleben.

In jener Julinacht war ich dem Grauen begegnet und hatte einen kurzen Augenblick seine Macht zu spüren bekommen. Mein kleiner Bruder war ihr unterlegen.

Ich hatte vergeblich auf ihn gewartet. Mitternacht war längst vorüber, als ich es aufgab und mich auf den Heimweg machte. Unterwegs traf ich die Gang – zu Hause traf ich den Tod! Er stand an der Tür und wartete auf meinen Bruder. Drei Stunden später traf die Nachricht von der Polizei ein. Und schon am nächsten Morgen stand es im „Generaler“!

Ich kehrte dem Tod den Rücken und machte mich auf den Weg zur Polizei. Sie wollten wissen, wie ich gestern Nacht auf meinen kleinen Bruder gewartet hatte. „Wie ein Bruder eben wartet!“, war alles, was ich ihnen sagen konnte.

Es war ein glatter Messerstich. Und es gab keine Zeugen!

Ich fragte, wo sie ihn gefunden hatten. „Bergerstraße!“

Er war also auf dem Weg zu mir. Eigentlich hätte ich ihn hören müssen.

Aber das Grauen ist namenlos, vielleicht ist es auch geräuschlos!

Irgendwie zog ich zwischen dem Gefühl, welches der Tod meines Bruders in mir hinterlassen hatte, und der Begegnung mit der Gang eine Verbindung. Vielleicht, weil mir beides in derselben Nacht über den Weg gelaufen war. Jedenfalls ging mir die Gruppe der zehn Jugendlichen im Zusammenhang mit meinem Bruder nicht mehr aus dem Sinn. Mein Gefühl verlangte danach, sich Gewissheit darüber zu verschaffen, ob diese beiden Begegnungen nicht vielleicht miteinander zu tun hatten.

Die Polizei tappte im Dunkeln. Die Bergerstraße war abgesperrt und einige Detektive suchten nach Spuren. Nach Spuren, die der Tod hinterlassen hatte, dass der Mörder gefunden und bestraft werde.

Aber sie fanden nichts. Nichts außer dem Blut meines Bruders und das Messer, welches ihn getötet hatte. Letzteres jedoch war säuberlich mit einem Tuch abgerieben. Es bot ebenfalls keine Hinweise. Meine Eltern und ich wussten nur: Butterfly!

Es meldete sich auch niemand, außer dem alten Bettler, der meinen Bruder gefunden hatte. Aber auch er wusste nichts. Er wäre durch Zufall durch diese Straße gekommen und „da lag einer und sah ziemlich tot aus!“

Ich kannte diesen Bettler.

Er saß fast täglich in der Wilhelmstraße - ich hatte ihm noch nie etwas gegeben.

Warum auch? Dafür, dass er meinen Bruder fand, als es schon zu spät war? Dafür, dass er als einziger Zeuge auch nichts wusste?

Aber heute ging ich nicht ungeachtet an ihm vorüber.

Ich warf Kleingeld in seine Schale, hockte mich zu ihm und fragte ihn, ob er in jener Nacht im Juli eine

Gruppe von etwa zehn Leuten aus besagter Straße hatte kommen sehen. „Sie kamen von irgendwo da oben!“ Meine Ahnung begann, sich zu bestätigen. War die Gang Schuld am Tod meines Bruders?

Um diese Frage zu beantworten, gab es nur einen Weg: Ich musste diese Gruppe im Auge behalten. Nachts.



Ich wurde Nachtmensch, streifte ab der Dämmerung durch die Straßen der Stadt. Ich wurde ein Teil der Welt, die zum Leben erwacht, wenn der Tag vorüber ist.

Ich begegnete der Gang selten, meist in einem Augenblick, wo es mir unmöglich war, sie ungesehen zu beobachten. Manchmal schlich ich ihnen nach, aber sie kannten die Winkel der Dunkelheit besser als ich und ich verlor sie immer wieder aus den Augen.

Außerdem endeten ihre Streifzüge in nie mehr als Schlägereien und heftigen Wortwechseln mit anderen Gruppen oder innerhalb der Gang selbst.

Die Polizei gab auf. - Es gab keine Zeugen! - Mein Bruder wurde begraben.

Es wurde Herbst. Die Bäume auf dem Marktplatz verloren ihre Blätter. Ich fror, wenn ich nachts durch die Gassen streifte. Bisher hatte ich keine Spur gefunden, die mich dem Mörder meines Bruders näher brachte, und ich suchte auch nicht mehr wirklich danach. Ich zog gern bei Dunkelheit umher. Wenn die Gang meinen Weg kreuzte, ließ ich sie nicht aus den Augen. Mit der Zeit kannte ich ihre Gewohnheiten und lernte, sie zu achten. Ich sah sie jedoch niemals ein Messer zücken. Ihnen fehlte die Gelegenheit ...

Dann eines Nachts: Es war Anfang Oktober. Es roch nach Schnee. Ich stand an der Nikolaikirche unter dem Vordach und wartete - auf nichts -, als die Gang aus der Dunkelheit auftauchte. Zehn schwarze Gestalten, zwanzig funkelnde Augen hafteten auf mir: abwartend und lauernd. Ich sah sie, und mir wurde bewusst: Ich war allein und sie wussten, wie oft und wie lange ich sie schon beobachtete. Jetzt war ich die Gelegenheit! Ich konnte es in ihren Blicken lesen. Heute würde ich nicht so davonkommen. Heute war ich das Wild!

Ich stieß mich von der kalten Kirchenmauer ab und rannte die Wilhelmstraße hinauf, bog an der Apotheke nach links in die Hirschstraße und an der nächsten Kreuzung rechts in die Metzgerstraße.

Hinter mir hörte ich den Atem meiner Verfolger. Ich wagte nicht, mich umzusehen. Der Asphalt unter meinen Füßen war schlüpfrig vom nassen Laub. Die Straße war leer, offen wie damals bei meinem Bruder. Zu offen! Regen vermischte sich mit Schweiß und hinterließ einen Geschmack der Angst.

Hinter der Bushaltestelle bog ich nach rechts Richtung Marktplatz, in der Hoffnung, auf Menschen zu stoßen. Menschen, die mir vielleicht helfen konnten. Doch der Platz war leer.

Ich strauchelte, fing mich und hastete weiter. Richtung Marienkirche, wo die Straßen enger und die Winkel

dunkler wurden. Meine Verfolger waren mir dicht auf den Fersen. Auf einmal tauchten vor mir fünf weitere Gestalten auf. Sie vertraten mir den Weg. In die Enge getrieben, wich ich nach rechts in die Straße aus, in der mein Bruder ermordet worden war. Mir blieb keine andere Wahl. Mit dieser Entscheidung ließ ich alles Licht hinter mir. Hier blieb das, was geschah, ungeschah. Als ich einige Schatten am Ende der Straße gewahr wurde, blieb ich stehen. Mitten auf der



Straße stand eine Gruppe Jugendlicher. Sie hatten auf mich gewartet, kamen auf mich zu. Und hinter mir standen meine Verfolger. Das Wild war in die Falle gegangen!

“Ah, der Bruder!”

Ich wandte mich um. Einkesselt zwischen zwei Gangs, von denen ich nicht wusste, ob sie sich Freund oder Feind waren, die sich mit ausdruckslosen Gesichtern gegenüberstanden.

Ich stand dem Mörder meines Bruders gegenüber, dem Mann, der das Messer geführt hatte - mit Einverständnis seiner Männer.

Es war um die gleiche Zeit, zu der auch mein Bruder hier gestanden hatte. Wir trugen beide dieselbe Schuld: Beobachtung und Verfolgung einer Gang - nur, das wurde mir jetzt klar, mein Bruder hatte das Ziel gehabt, Mitglied derselben zu werden. Er wurde nicht anerkannt, hatte die Aufnahmeprüfung, welcher Art auch immer, nicht bestanden - und hatte noch nie aufgegeben. Das war sein Fehler!

Hier stand ich nun allein zwischen zwei hasserfüllten Menschengruppen und mir wurde bewusst, dass ich nicht gekommen war, um meinen Bruder zu rächen, sondern um zu begreifen, warum er tot war.

Ich, allein gegen eine Übermacht, begriff nun, dass ich nur lebend hier herauskommen würde, wenn ich ihnen überlegen war oder mich mit ihnen gleichstellte.

“Ah, der Mörder!“, sagte ich.

Ich würde sie nicht der Polizei melden, weil ich nicht wollte, dass man sie bestrafte. Sie waren zu viele Zeugen!

Epilog

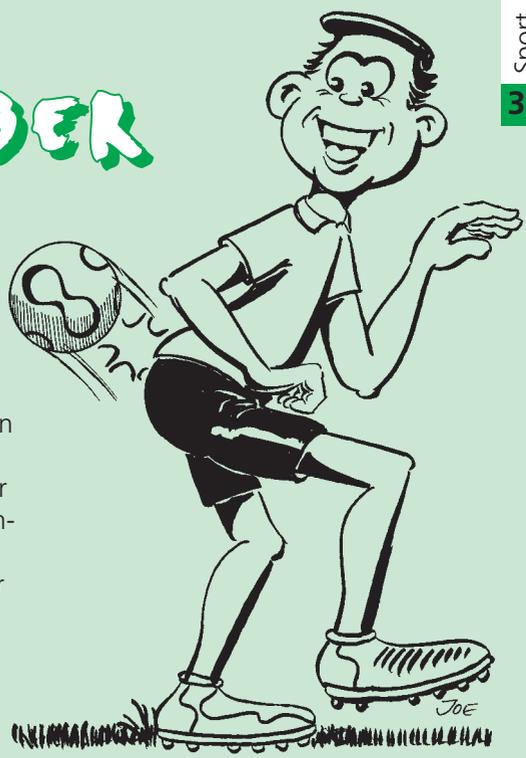
Das ist jetzt knapp drei Wochen her. Mittlerweile bin ich Gangmitglied. Ich habe das erreicht, woran mein Bruder gescheitert ist - und ich bin stolz darauf, obwohl ich dadurch schweigender Zeuge am Mord meines Bruders geworden bin!

1 Anmerkung der Redaktion: So heißt der Reutlinger General-Anzeiger im Volksmund

WM-FIEBER

STEIGBÜGEL-LINKS ZUM THEMA FUßBALL

In folgenden Steigbügeln erschienen Ideen, die sich um das runde Leder drehen. Also, vielleicht ist ja was für euch dabei? Die Artikel ab der Nummer 250 sind u.a. auch auf der Steigbügel-CD ROM zu finden. Wer Interesse an älteren Artikeln hat, möge sich doch bitte einfach kurz mit der Redaktion in Verbindung setzen.



„Das Entscheidungsspiel“
Eine Fußball-Kurzgeschichte von Hans Bahrs
Erschienen im Steigbügel Nr. 142

Schwieberdinger Wohnzimmerfußball
Ein Abend zum Austoben, auch im geheizten Zimmer von Gerhard Gunzenhauser
Erschienen im Steigbügel Nr. 193

Lieder der Nationen
Ein Abend mit Nationalhymnen, allerdings zur WM 1986 in Mexiko, von Walter Engel
Erschienen im Steigbügel Nr. 214

Fußballweltmeisterschaft in Italien 1990 (Teil 1)
Fußball-WM in der Jugendgruppe von Walter Engel
Erschienen im Steigbügel Nr. 238

Zündstoff Fußball
Zur Diskussion gestellt von Walter Engel
Erschienen im Steigbügel Nr. 238

Fußball-Quiz
Fragen rund ums rollende Leder von Gert Presch
Erschienen im Steigbügel Nr. 238

Fußballweltmeisterschaft in Italien 1990 (Teil 2)

Ein fetziger Spielentwurf
von Walter Engel
Erschienen im Steigbügel Nr. 239

Fußballprofis – Sklaven der Neuzeit?

Menschenhandel im Profifußball –
eine kritische Besinnung
von Hans-Peter Großhans
Erschienen im Steigbügel Nr. 239

Ein Kicker – selbst gebaut

Eine Bauanleitung von Armin Schöw
Erschienen im Steigbügel Nr. 277



Fußball-Kartenspiel-Andacht

Eine Andacht zu 1. Korinther 12,
13 ff, von Sybille Kalmbach
Erschienen im Steigbügel Nr. 288

Der Fu-Ba-Kicker

Bauanleitung zur Herstellung eines
Fu(ßball)- und Ba(skettball)-kickers,
von Eberhard Enz
Erschienen im Steigbügel Nr. 310

HEISSE COLTS

EIN "WILD WEST"-GELÄNDESPIEL



Die Idee

Über das Gelände erstrecken sich sechs Stationen. Um diese Stationen rankt sich eine Wild-West-Geschichte. An jeder Station gibt es eine Aufgabe zu erfüllen.

Vorbereitungen

Material für Stationen verteilen

Station 1: Stoppuhr, Stift, "Prärie - gefährt"

Station 2: Leere Schnapsflasche, Wasser, Stoppuhr, Stift

Station 3: Musikkassette/CD mit verschiedenen Liedausschnitten, Abspielgerät, Stift

Station 4: Tuch (Augen verbinden), Bettbezug, Kissen und Bettdecke, Stoppuhr, Stift

Station 5: Station auf Berg/Anhöhe, Bonbons, Stoppuhr, Stift

Station 6: Kaltwachsstreifen (1 pro Gruppe), Stift

- Route festlegen (Die einzelnen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter schicken die Jugendlichen zur nächsten Station)
- Stationenzettel an die Mitarbeitenden der Stationen verteilen
- Dreier-Teams einteilen
- Startzeiten bekannt geben
- Laufzettel an die Teams verteilen
- Storybeginn vorlesen und Team 1 losschicken

Die Story

Ihr seid Cowboys und lebt in einer kleinen Siedlung im Wilden Westen. Die nächstgrößere Stadt ist Greenriver. Bei euch zu Hause gibt es nicht viel außer einen Saloon, ein Hotel und eine Bank. Eines Tages werden drei fremde, in schwarz gekleidete Männer dabei beobachtet wie sie eure Bank ausrauben. Euer komplettes Ersparnis ist dahin und ihr habt nicht einmal einen Sheriff in eurer kleinen Siedlung, der sich den Schurken an die Fersen heften könnte. Deshalb entscheidet ihr euch dazu, die Verfolgung selbst aufzunehmen. Es bilden sich sechs verschiedene Teams, die im Abstand von 5 Minuten starten, um die drei Halunken einzufangen!

STATION 1: DIE PRÄRIE**Aufgabe**

Zwei Jugendliche ziehen eine dritte Person auf einem „Prärie-Gefährt“ (lose Rollen Prinzip o.Ä., Kreativität des Mitarbeitenden ist gefragt) über eine bestimmte Distanz. Eventuell einen Parcours einbauen. Zeit wird gestoppt und notiert.

Fortsetzung Story

Nachdem ihr euch tagelang durch die Prärie gekämpft habt und den Spuren der Bankräuber gefolgt seid, können eure Pferde nicht

mehr. Euch bleibt nichts anderes übrig als die erschöpften Pferde zurückzulassen und zu Fuß weiterzugehen. Nach zwei Stunden ermüdenden Fußmarsches seht ihr euch plötzlich einem komischen Gefährt gegenüber gestellt. Ob man das Ding wohl auch reiten kann? Jedenfalls seid ihr damit schneller als zu Fuß! Eine Person setzt sich auf das Gefährt und die zwei anderen ziehen! Bewältigt die vor euch liegende Strecke so schnell wie möglich. Ein Gewitter scheint aufzuziehen und droht die Spuren der Halunken zu verwischen.

STATION 2: SALOON**Aufgabe**

Eine Person des Teams trinkt das Wasser so schnell wie möglich aus einer Schnapsflasche. Zeit im Laufzettel notieren!

Fortsetzung Story

Nach dem Höllenritt auf eurem Präriegefährt führen euch die Spuren der Halunken noch vor dem Wolkenbruch in das kleine Städtchen Greenriver. Ihr entscheidet euch, eure Verfolgungsjagd im dortigen Saloon „Zur Traube“ (hochdeutsch: „Zur Traube“) fortzusetzen. An der Theke sitzt ein älterer Herr mit einer Flasche Schnaps. Als ihr ihn nach den



Schurken fragt, gibt er an, zu wissen, wo sie sich aufhalten. Vorher will er jedoch eure Trinkfestigkeit testen. Eine oder einer muss die Flasche Schnaps, die vor euch steht trinken; natürlich so schnell wie nur möglich!

Aufgabe erfüllen

Nachdem die Flasche geleert wurde und die Kehle brennt, rückt der Alte doch tatsächlich mit ein paar Tipps heraus. Er habe drei fremde Reiter beobachtet, die vor ungefähr zwei Stunden, nachdem sie sich neue Pferde gekauft hatten, wieder gegangen sind. Er murmelte irgendwas von einer Musikaufführung. KLAR - denkt ihr sofort. Das muss das Rodeo Rock Festival sein, das heute Abend neben dem alten Hotel in der Jamesstreet stattfindet! Ihr beschließt, eure Suche dort fortzusetzen.

STATION 3: MUSIK

Aufgabe

Musikkassette mit den Ausschnitten aus 10 Liedern (einmal!!!) vorspielen. Die Jugendlichen müssen gleichzeitig die Lieder heraushören und Band und Titel aufschreiben.

Fortsetzung Story

Als ihr in der Jamesstreet ankommt hört ihr schon, wie das rauschende Fest in vollem Gange ist. Ihr beschließt, euch unter die Menge zu mischen um die Gangster ausfindig zu machen. Das Ganze stellt sich jedoch als sehr schwer heraus, denn die Musik ist ziemlich laut und eigentlich wisst ihr ja gar nicht wen ihr sucht. Ihr beschließt also einfach dort zu bleiben, um mit den anderen zu feiern. Die Ganoven können warten! Die Stimmung ist super und

es gibt sogar eine kleine Schießerei. Eigentlich mehr als erwartet, aber was für neuartige Lieder werden eigentlich gespielt? Kennt ihr sie alle?

STATION 4: HOTEL

Aufgabe

Ein Jugendlicher bekommt die Augen verbunden und muss so ein Bett beziehen (Kissen und Bettdecke).



Fortsetzung Story

Nach dem anstrengenden Konzert wollt ihr eigentlich nur noch schlafen! Die Ganovenverfolgung wird auf morgen vertagt und ihr entscheidet euch in das Haus gegenüber zu gehen. Es sieht sehr gemütlich aus. Dummerweise

habt ihr euch im Zimmer geirrt. Da liegt schon jemand im Bett. Das Geschrei ist groß. Die Laune des Hotelbesitzers wird dadurch auch nicht besser. Er ist stinksauer. Nun bleibt euch nur noch, entweder draußen zu schlafen oder eure Betten selbst zu beziehen. Wie blöd nur, dass es so dunkel ist.

Aufgabe erfüllen

Nach längerem Nachbohren erzählt der Hotelbesitzer am nächsten Morgen von drei schwarzbekleideten Männern, die vor wenigen Stunden ebenfalls hier gewesen sind. Sie haben etwas von einer Mine geredet... Wahrscheinlich sind sie zur alten Mine geritten um ihre Beute zu vergraben. Ihr nehmt die Verfolgung sofort wieder auf und spurtet zur alten Mine auf dem Henkersberg.

STATION 5: ALTE MINE

Aufgabe

Die Beute (Bonbons o.Ä.) vergraben und die Teams suchen lassen. Zeit stoppen bis sie sie gefunden haben.

Fortsetzung Story

Der Anstieg war heftig und eure Beine fühlen sich an wie Blei. Die alte Mine scheint verlassen zu sein. Doch ihr könnt deutlich die Spuren der drei Ganoven erken-

nen. Sie müssen das Geld hier vergraben haben. Eine oder einer von euch sucht nach der Beute. So schnell wie möglich.

Aufgabe erfüllen

Enttäuschung!!! Ihr seid seit über 24 Stunden auf den Beinen und wieder nichts! Das kann doch nicht alles gewesen sein! Ihr setzt euch vor die Mine und stärkt euch mit den vergrabenen Bonbons, als plötzlich jemand von euch eine neue Spur entdeckt. Sie führt den Berg hinunter durch den Wald. Ihr nehmt die Verfolgung weiter auf. Die Ganoven und ihre Beute können nicht mehr weit weg sein!

STATION 6: BÄRENJAGD

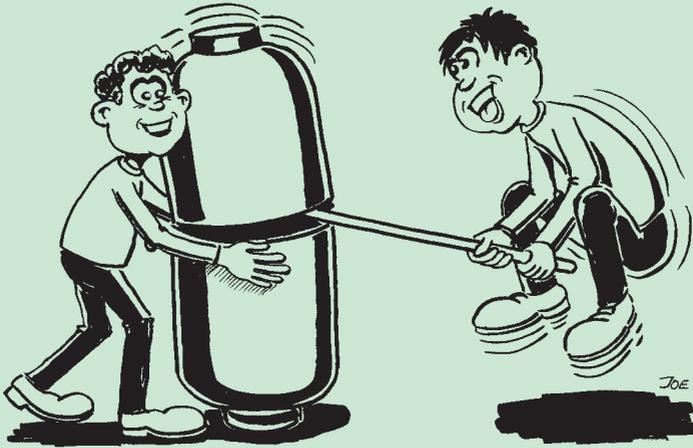
Aufgabe

Der Kaltwachsstreifen muss mit Haaren der 3 Jungs gefüllt werden bzw. sie können jemand anderen dazu überreden. Der pelzigste gewinnt! Namen auf den Streifen schreiben und behalten.

Fortsetzung Story

Die Spuren sind immer deutlicher geworden und ihr könnt richtig fühlen, dass die drei Schlitzohren in der Nähe sein müssen. Als ihr durch einen Busch kriecht glaubt ihr, euren Augen kaum zu trauen. Vor euch steht ein großer Braunbär, der die drei Gangster verspeist hat. Offensichtlich kein Vegi-Bär! Zu eurem größten Bedauern hat der Bär auch die ganze Beute des Banküberfalls im Maul. Sie ist verloren und ihr liegt im Gebüsch und ärgert euch schwarz! Doch jemand von euch kommt auf eine geniale Idee: Vor einer Woche wurde in eurem Heimatörtchen ein Preis von 100.000 Dollar für das schönste und dichteste Bärenfell ausgesetzt. Zieht dem Bären das Fell ab und nehmt ein schönes und vor allem pelziges Stück mit! Dann kehrt nach Hause zurück! Vielleicht erwarten euch ja Ruhm und Ehre in der Heimat?





LASS DICH ÜBERRASCHEN

EINE GRUPPENSTUNDE RUND UMS ÜBERRASCHUNGSEI – NICHT NUR ZUR OSTERZEIT

Kurzbeschreibung

Ein lustiger Abend rund ums Überraschungsei. Da auch Jugendliche noch auf Überraschungseier stehen und manchmal gerne einen albernen Abend verbringen, bei dem man mal wieder etwas kindisch sein darf, ist der folgende Abend auch für Jugendliche geeignet. Wer allerdings gerade Teenies in seiner Gruppe hat, die sehr darauf bedacht sind, keine Kinder mehr zu sein, sollte mit diesem Abend noch etwas warten, bis sie „drüberstehen“ und ihre Freude an Überraschungseiern und Überraschungsspielchen genießen können, ohne sich vor den anderen zu genieren...

Spieldauer

Wieviel Zeit dieser Entwurf wirklich braucht, hängt stark von der Gruppengröße ab – ca. 90 Minuten.

Teilnehmerzahl

10 bis 50 Jugendliche

Material

Siehe Angaben bei den jeweiligen Spielen und Aktionen.

Hinweis für die Mitarbeitenden

Es werden für den Abend relativ viele leere Überraschungseier gebraucht. Am besten rechtzeitig mit dem Sammeln beginnen und im Freundeskreis und bei Bekannten

und Verwandten mit kleinen und größeren Kindern den Bedarf an den leeren Überraschungseiern anmelden. Hilfreich ist auch ein Aushang am schwarzen Brett in der Schule oder am Arbeitsplatz.

EI, EI, WER KOMMT DENN DA?

Material: leere Überraschungseier, Papierstreifen, Stifte, Körbchen

Alle Jugendlichen bekommen zur Begrüßung ein leeres Überraschungsei und schreiben auf einen Papierstreifen ihren Namen. Der Papierstreifen wird in das Überraschungsei gesteckt. Das Ei dann ins bereitstehende Körbchen gelegt.

EIERLAUF DER BESONDEREN ART

Material: Überraschungseier mit den Namensstreifen, Musik

Die Jugendlichen ziehen irgend ein Ei aus dem Körbchen und schauen nach, welcher Name in dem Ei verborgen ist. Diese oder dieser Jugendliche wird nun gesucht und auf originelle Art (Wangen zwicken, Ellbogen reiben, ...) begrüßt. Der Namensstreifen kommt wieder ins Ei

und sobald die Musik einsetzt, wandern alle mit den gezogenen Eiern durch den Raum und bewegen sich zur Musik. Während dieser Phase werden ständig die Eier mit den vorüberziehenden anderen Jugendlichen getauscht. Beim nächsten Musikstopp öffnen alle wieder das Ei und suchen die Person, deren Name nun auf dem Zettel steht. Diesem Jugendlichen wird ein Kompliment gemacht. Und wieder setzt die Musik ein und der Eiertausch beginnt ... Je nachdem, ob sich die Gruppe schon gut kennt oder die Jugendlichen sich eher noch fremd sind, ob sie sich schnell kindisch vorkommen oder eher gerne herumalbern, können die Aufgaben bei den Musikstopps angepasst werden. Bei unbekanntem Jugendlichen eher

- Namen
- Hobbies
- Lieblingsessen
- Lieblingsstar/Lieblingsmusikstil
- Schule

und Ähnliches austauschen lassen. Bei einer Gruppe, die schon länger zusammen ist, gehen auch Aktionen, wie z. B. gemeinsam den Teil eines Hits singen, sich umarmen oder Ähnliches.

EIERGRUPPENFINDUNG

Material: Ü-Eier mit den Namensstreifen

Alle Überraschungseier mit den Namensstreifen kommen in die Mitte, die Spielleitung teilt sie in zwei Häufchen. Dadurch entstehen auf ganz undramatische Weise zwei Gruppen. Jede Gruppe darf sich nun noch einen lustigen Eier-Gruppen-namen überlegen.

Hinweis: Bei sehr großen Gruppen ist es ratsam, 3 oder 4 Gruppen einzuteilen, damit die Kleingruppen-größe nicht zu groß wird.

EIERLAUF NACH HERKÖMMLICHER ART

Material: 2 Überraschungseier, 2 Löffel

Die beiden Gruppen stellen sich zum Staffellauf auf. Jeweils eine Person pro Gruppe startet an der Startlinie, den Löffelstiel in der Hand (Achtung, nur am Stielende festhalten ist erlaubt, nicht vorne am Löffel!), auf dem Löffel liegt ein Überraschungsei. Eine bestimmte Strecke ist zurückzulegen. Wer will kann sie durch Hindernisse erschweren. Am Ende der Strecke steht eine Markierung, die umrundet werden muss, dann den ganzen Weg zurückgehen und die nächste Person der Gruppe abschlagen. Problem: Wenn das Ei herunterfällt, muss die betreffende Person nochmal an der Startlinie



beginnen. Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes fertig ist.

EIERWEITWURF

Material: 2 Überraschungseier, Maßband

Eine Person nach der anderen stellt sich an die Startlinie und wirft ein Überraschungsei. Der weiteste Werfer hat gewonnen. Wer möchte, kann auch alle Wurfresultate der Gruppe zusammenaddieren und so ermitteln, welche Gruppe am wurf-

stärksten ist. Weitere Alternative: Beide Gruppen gehen auf eine Wiese, Fußballfeld o.Ä. Jeweils eine Person pro Gruppe beginnt an der Startlinie und wirft das Ü-Ei. Am „Landeplatz“ des Ü-Eis kommt der nächste Spieler dran und wirft seinerseits. So kann auch ermittelt werden, welche Gruppe die wurfstärkste ist, und die Länge wird noch konkreter sichtbar, ist witziger.

EI IN ZEITUNGSTEXT UMKREISEN

Material: Zeitungen, Textmarker

Jeder Gruppe wird entweder eine Zeitungsseite (möglichst die gleiche wegen Chancengleichheit) oder eine ganze Zeitung überreicht, ebenso einen oder mehrere Textmarker. Aufgabe ist es, in 2 Minuten so oft wie möglich das Wort „Ei“ anzuzeichnen. Es gilt auch das „ei“ in Worten, z. B. „eine“, „Papagei“, „Kreide“ o. Ä.

Ü-EI-GLÜCKSGRIFF

Material: neu gekaufte, unausgepackte Überraschungseier

Je nach Stand der Gruppenkasse gibt es für alle Jugendlichen ein Ü-Ei oder eben nur eine kleinere Anzahl pro Gruppe. Auf das Startsignal der Spielleitung werden die Ü-Eier ausgepackt und das Schokoladenei vorsichtig an der Nahtstelle auseinander getrennt. Jede vollständige Schokoladeneihälfte gibt anschließend einen Extrapunkt. Dann wird das gelbe Überraschungsei geöffnet und der Inhalt zusammengebaut. Die Gruppe, die zuerst alle „Eierinhaltsspielzeuge“ zusammengebaut hat, hat gewonnen (Joker sind hier natürlich die fertigen Figuren, die nicht mehr zusammengebaut werden müssen ...).

ÜBERRASCHUNGS- SCHOKOLADE

Material: Schokoladenhälften vom vorigen Spiel, Butterkekse, Puderzucker, Wasser, Pfirsichhälften aus der Dose

Jede Gruppe erhält obige Zutaten und stellt aus Puderzucker und wenig Wasser eine dickflüssige klebrige Masse her. Die Aufgabe ist, mit den erhaltenen Zutaten in 5 Minuten einen attraktiven Nachtisch zu zaubern. Der kreativste Nachtisch hat gewonnen – und jede Gruppe darf anschließend ihr Kunstwerk verzehren.

EIERZIELSCHIEßEN

Material: Ü-Eier, Papierkorb, Seil

Ein bestimmter Punkt wird als Wurfstandort markiert, in einiger Entfernung wird ein leerer Papierkorb aufgestellt, um den Papierkorb herum ein größerer Kreis mit dem Seil gelegt. Jeder Teilnehmende darf nun auf den Wurfstandort stehen



und versuchen, das Ü-Ei in den Papierkorb zu werfen. Landet es im Papierkorb, ergibt dies 2 Punkte für die Gruppe, landet es noch im markierten Seil-Kreis, bekommt die Gruppe 1 Punkt.

ÜBERRASCHUNGS-OSTEREIER-MALEN

Material: Ü-Eier, Eddingstifte in zwei unterschiedlichen Farben, Stoppuhr

Alle Jugendlichen erhalten ein Überraschungsei und jede Gruppe erhält einen einzigen Eddingstift. Aufgabe

ist nun, das Ei so schön wie möglich zu bemalen, allerdings müssen später alle Eier gleich aussehen, jede Person hat nur 20 Sekunden Zeit und kann die anderen angemalten Eier nicht sehen. Deshalb geht der Malaktion eine Besprechungsrunde voraus. Jede Gruppe muss sich darauf einigen, welches Motiv sie wählt, ob Streifen, Blümchen, Punkte, Hasen oder was auch immer. Es muss so gut wie möglich besprochen werden, wie das fertige Ei später aussehen soll. Denn es wird zum einen Punkte dafür geben, wie ähnlich sich die Eier sehen, und zum anderen, wie schön das Motiv ist. Wurde alles genau besprochen, darf immer nur eine Person pro Gruppe zur Spielleitung kommen und hat genau 20 Sekunden Zeit, das Ei wie

besprochen zu bemalen. Dann setzt sich der oder die Jugendliche neben die Spielleitung und darf keine Kommentare zum nächsten aufgerufenen Maler abgeben; die Spielleitung steckt das bemalte Ei in eine Tasche, damit nicht abgeschaut werden kann. Sind alle mit der Malaktion fertig, werden alle Eier pro Gruppe ausgelegt und die Jury (Team) entscheidet, welche Eier das schönste Motiv haben und welche sich am ähnlichsten sehen.

sucht, das Ei so nah wie möglich an der Bibel zu platzieren, zum anderen aber auch, gegnerische Eier aus Bibelnähe wegzuschießen.

EIERSCHNITZELJAGD

Material: Ü-Eier mit Hinweisen, S. u.

HAU WEG DAS EI

Material: die bemalten Gruppen-Ü-Eier, Bibel, Maßband

Es wird ausgelost, welche Gruppe beginnt. Die Spielleitung legt eine Bibel oder einen anderen Gegenstand in einiger Entfernung zur Startlinie auf den Boden. Nun wechseln sich die beiden Gruppen ab und immer eine Person soll von der Startlinie aus ein Ü-Ei werfen, schießen, schnipsen... - frei nach Wahl. Aufgabe ist, so nah wie möglich an der Bibel zum Liegen zu kommen. Gewonnen hat die Gruppe, deren Ei am nächsten bei der Bibel liegt (sieht man ja durch die unterschiedlich bemalten Eier). Gibt es ein Unentschieden, wird geschaut, von welcher Gruppe mehr Eier in Bibelnähe liegen. Taktisch klug ist es, wenn man zum einen natürlich ver-



Jede Gruppe bekommt ihr erstes Ei ausgehändigt. In dem Ei steckt ein Hinweis, wo das zweite Gruppenei zu finden ist. Wird das zweite Ei gefunden, kann man über ein Rätsel herausfinden, wo das dritte Ei ist, im dritten Ei steht der Hinweis, dass die Spielleitung verrät, wo das vierte Ei versteckt ist, etc. Je nach gewünschter Spiellänge kann man die Anzahl der Eier und die Schwierigkeit der Hinweise und Rätsel variieren, ebenso ob die Eierschnitzeljagd nur im

Haus stattfindet oder im Freien. Die Gruppe, die zuerst das letzte Ei gefunden hat (nur ein letztes Ei für beide Gruppen, so kann genau ermittelt werden, wer es zuerst gefunden hat), hat gewonnen.

EIERÜBERRASCHUNG

Material: pro Gruppe vorbereitete gefüllte Ü-Eier, Kärtchen mit Ü-Eierinhalt

Jede Gruppe bekommt 10 gefüllte Ü-Eier und 10 Kärtchen. Auf den Kärtchen stehen die Füllungen der Eier, z. B. Reis, Zucker, Sand, Split, Perlen etc. Aufgabe ist es nun, durch Schütteln der Eier den Inhalt zu „erhören“ und das richtige Kärtchen neben das entsprechende Ei zu legen. Schwierigkeit: die Gruppe hat nur 2 Minuten Zeit. Welche Gruppe hat die besseren Ohren?

Hinweis: Wem es zu umständlich ist, alles doppelt vorzubereiten, lässt die beiden Gruppen einfach nacheinander antreten.

EIERMEMORY

Material: 30 Überraschungseier, je zwei gleich gefüllte (Füllbeispiele: Bonbon, Kaugummi, Traube, Erdnuss ...)

Die Überraschungseier liegen auf dem Tisch oder dem Boden, alle Teilnehmenden sitzen außen herum. Nun wird Memory gespielt, immer abwechselnd pro Gruppe. Anstatt Kärtchen aufzudecken werden Eier geöffnet – immer zwei Eier dürfen geöffnet werden, haben sie unterschiedlichen Inhalt, werden sie wieder zugemacht und zurückgelegt. Haben sie den gleichen Inhalt, dürfen sie weggenommen werden und die Gruppe darf erneut zwei Eier öffnen. Die Gruppe, die später die meisten Eier erspielt hat, hat gewonnen. Die Eierinhalte dürfen gegessen werden...

EIER-ERKENNUNG

Material: verschiedenstes Füllmaterial (Sand, Reis, Split...), Ü-Eier, Papierstreifen, Stifte

Alle erhalten ein leeres Ü-Ei und stecken zunächst einen Zettel mit ihrem Namen hinein. Dann entscheidet sich jeder und jede Jugendliche für ein Füllmaterial und füllt ein wenig davon in das Ei. Nun wird das eigene Ei geschüttelt und versucht, sich das entstehende Geräusch einzuprägen. Später werden pro Gruppe die Eier durchgemischt und alle versuchen, das eigene Ei herauszufinden. Dieses Spiel wird umso schwieriger, je mehr ähnlich klingende Füllmaterialien angeboten wer-

den. Welche Gruppe hat die meisten Übereinstimmungen?

EIER-SCHLANGE

Material: viele, viele Ü-Eier

Auf der einen Zimmerseite ist die Startlinie markiert, dort platzieren sich auch links und rechts die beiden Gruppen, auf der anderen Zimmerseite steht die Spielleitung mit einem großen Korb voller Ü-Eier. Noch mehr Spaß macht es, wenn die „Rennstrecke“ länger ist, d. h. in einem Raum befinden sich die Schlangenbauer, in einem anderen Raum, evtl. sogar in einem anderen Stockwerk, ist der Korb mit den Ü-Eiern (natürlich auch gut im Freien spielbar!). Jede Gruppe benennt 4 Läufer und 2 Schlangenbauer, bei mehr Teilnehmenden werden die Aufgaben durchgewechselt. Nachdem der Startschuss gefallen ist, rennen die Läufer die Strecke bis zur Spielleitung. Wer vor den Augen der Spielleitung entweder einen Purzelbaum oder 5 Kniebeugen gemacht hat, erhält ein Ü-Ei. Damit rennen die Läufer zurück zu den Schlangenbauern, liefern es ab und rennen wieder los in Richtung Ü-Eier-Vorrat. Die Schlangenbauer indes stecken die Ü-Eier zu einer langen Schlange zusammen. Das Spiel ist entweder aus, wenn keine Ü-Eier mehr da sind, oder wenn der Schlusspfiff der

Spielleitung ertönt. Gewonnen hat die Gruppe mit der längsten zusammengesteckten Ü-Eier-Schlange. Einen Sonderpunkt gibt es, wenn man die Schlange anheben kann, ohne dass sie auseinander fällt.

KUNSTWERK

Material: Ü-Eier, bemalte Gruppen-Ü-Eier

Jede Gruppe bekommt 5 Minuten Zeit, um aus ihren bemalten Ü-Eiern und zusätzlichen „neutralen“ Ü-Eiern ein Kunstwerk zu kreieren. Sie können die Ü-Eier legen und stecken, zusätzliches Befestigungsmaterial wie z. B. Tesa ist nicht erlaubt. Nach den 5 Minuten wird das Kunstwerk mit einem passenden Namen vorgestellt und erklärt. Das schönste und am meisten „umworbene“ Kunstwerk hat gewonnen.

EIERPUZZLE

Material: 2 Puzzles mit je gleich vielen Teilen, die Puzzleteile sollten in ein Ü-Ei passen; je nach Anzahl der Puzzleteile entsprechend viele Ü-Eier

Dieses Spiel macht am meisten Spaß, wenn drei Räume zur Verfügung stehen: Links und rechts

sitzt je eine Gruppe, im mittleren Raum liegen viele Ü-Eier, in jedem Ü-Ei befindet sich ein Puzzleteil von einem der beiden Puzzle. Nur jeweils die 4 Eck-Puzzleteile wurden nicht verpackt. Jede Gruppe bekommt nun ihre 4 „Puzzlecken“. Aufgabe ist, ihr Puzzle so schnell wie möglich fertig zu stellen, die schnellste Gruppe hat gewonnen. Auf den Startpfeiff der Spielleitung rennt eine Person pro Gruppe los und holt ein Ü-Ei aus dem mittleren Raum. Das Ü-Ei darf erst zurück in der eigenen Gruppe geöffnet werden. Kann man es an die bestehenden Puzzleteile anbauen, darf es behalten werden und der Läufer bringt das leere Ü-Ei zurück und legt es zu den anderen gefüllten in die

Raummitte. Passt es nicht, kommt es zurück ins Ü-Ei und wird zurückgelegt. Ein neues Ei wird geholt und die Prozedur beginnt von vorne. Es ist sinnvoll, wenn bei jeder Gruppe eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter als Aufpasser dabeibleibt, damit nicht gemogelt wird. Schließlich dürfen nur Teile behalten werden, die direkt angepuzzelt werden können, und man darf auch keine Puzzleteile der anderen Gruppe zurückhalten.



ANDACHT

Ei-ner kam zurück...

Anspiel zu der Geschichte von den 10 Aussätzigen (Lukas 17, 11-19)

Anspiel 1

Lea und Sarah stehen auf der Straße und unterhalten sich (evtl. Wasserkrüge o. Ä. im Arm). Weiter weg stehen Aussätzige, ärmliche Kleidung, verhüllte Gesichter.

Lea: Schau mal, Sarah, dort drüben, da sind ja Aussätzige!

Sarah: Aussätzige? Was bedeutet das?

Lea: Weißt du nicht, was Aussatz ist? Das ist eine schlimme Krankheit. Es sieht zuerst aus wie ein Ausschlag, aber es ist viel schlimmer. Die Haut verfault richtig, und man kann daran sterben. Mein Onkel ist auch daran gestorben. Das war sehr schlimm.

Sarah: Oh, das tut mir aber Leid. Bestimmt hast du deinen Onkel dann oft besucht, als er so krank war.

Lea: Nein! Man kann doch nicht jemanden besuchen, der Aussatz hat! Das ist ganz extrem ansteckend. - Deshalb müssen die, die Aussatz haben, auch außerhalb der Stadt in Höhlen wohnen.

Sarah: Die armen Aussätzigen! Dann sind sie ja immer allein und bekommen keinen Besuch - obwohl sie so krank sind! Dann sehen sie ja auch ihre Männer oder Frauen und ihre Kinder nicht mehr wieder! Das ist ja eine schreckliche Krankheit!

Lea: Ja, da hast du recht. Oh, schau, die Aussätzigen kommen hier rüber. Schnell, lass' uns gehen. Ich verstehe nicht, was die hier wollen! Schnell, wir gehen, sonst stecken wir uns womöglich noch an!

Die beiden gehen ab, die 10 Aussätzigen kommen her. A 1 und A 2 unterhalten sich, dann tritt A 3 dazu. Die anderen stehen etwas abseits und unterhalten sich leise.

A 1: Und du glaubst das wirklich?

A 2: Na klar, ich habe es doch ganz deutlich gehört!

A 1: Nein, das glaube ich nicht, das kann nicht sein. Das gibt es einfach nicht!

A 3: Was kann nicht sein?

A 1: Er sagt, es gibt jemanden, der unsere Krankheit heilen kann!

A 3: Unsere Krankheit heilen? Das gibt es nicht! Unsere Krankheit kann man nicht heilen. Ich habe eine reiche Familie und war deshalb bei vielen Ärzten. Aber keiner kann mich heilen. Ich werde bald sterben müssen. Wie ihr. Aussatz kann man nicht heilen.

A 2: Aber ich habe es doch genau gehört!

A 3: Und wie heißt dieser neue Arzt?

A 2: Es ist kein Arzt. Sie sagen, er wäre Gottes Sohn. Und er hätte große Macht. Er heißt Jesus. Er hat Kranke gesund gemacht, Blinde konnten wieder sehen und Lahme gehen.

A 1: Ach was, ich glaube das nicht. Das gibt es doch nicht!

A 3: Und wenn es vielleicht doch stimmt? Wenn dieser Jesus wirklich Gottes Sohn ist?

A 2: Gottes Sohn hier auf der Erde. Stell dir das mal vor! Und er soll unterwegs sein von Samarien hier nach Galiläa. Ich werde es versuchen. Ich gehe zu ihm und frage ihn, ob er mich nicht heilen kann. Was habe ich schon zu verlieren! Ich vertraue darauf, dass er mich heilen kann. Wenn er wirklich Gottes Sohn ist, dann kann er mich heilen.

A 1: Also gut, probieren wir es. Gehen wir ihm entgegen!

A 3: Komm, wir sagen es den anderen!

Die Aussätzigen reden leise miteinander, machen sich auf den Weg, gehen kurz von der Bühne ab, Jesus tritt (evtl. mit einigen Jüngern) von der anderen Seite auf die Bühne.

Die Aussätzigen kommen wieder auf die Bühne, bleiben in großem Abstand auf der anderen Seite stehen, beginnen durcheinander zu rufen:

A 4: Meister, heile uns!

A 5: Herr, wir haben Aussatz, heile uns bitte!

A 6: Bist du Jesus, Gottes Sohn?! Dann hilf uns!

A 7: Oh Herr, hilf mir, heile mich!

A 8: Ich habe Aussatz! Ich will nicht an Aussatz sterben!

A 9: Bist du der Arzt, der Blinde sehend macht? Dann heile bitte auch mich!

A 10: Bitte heile mich!

A 1: Bist du wirklich Gottes Sohn? Dann zeig es!

A 2: Ich glaube, dass du Gottes Sohn bist! Heile mich!

A 3: Heile mich von dieser schrecklichen Krankheit! Ich gebe dir auch Geld dafür!

Jesus: (hebt die Hand, die Aussätzigen werden still und hören zu) Warum kommt ihr nicht näher?

A 1: Wir haben Aussatz!

Jesus: Kommt her zu mir!

Jesus geht auf die Aussätzigen zu, sie kommen näher auf Jesus zu.

A 2: Lieber Meister, erbarme dich unser! Heile uns von unserem Aussatz!

Jesus: Ich bin Jesus, Gottes Sohn. Ihr sollt wieder gesund sein. Geht und zeigt euch den Priestern. Sie sollen bestätigen, dass ihr wieder rein seid.

Die Aussätzigen schauen sich an, betasten sich und die anderen, jubeln, dass sie wieder gesund sind, rennen schnell davon, wollen zu den Priestern.

Anspiel 2

Aussätzige betreten die Bühne.

A 4: Ich kann es nicht glauben! Wir sind tatsächlich wieder gesund! Alle zehn!

A 5: Ja, der Priester hat es gesagt. Und wenn der Priester uns rein spricht, dann dürfen wir wieder nach Hause! Wir müssen nicht mehr in den Höhlen leben!

A 4: Ich werde sofort zu meiner Familie heimgehen! Die werden staunen! Ich bin wieder gesund - HURRA!!!

A 5: Ja, kommt, schnell, lasst uns heimgehen, zu unseren Familien und zu unseren Freunden!

A 6: Na, die werden vielleicht Augen machen! Wir sind wieder gesund!

Alle, bis auf A 2 gehen mit schnellem Schritt von der Bühne, freuen sich, rufen, zu wem sie jetzt heimgehen.

A 2: erhebt die Arme nach oben, ruft: Herr, ich preise dich! Du bist ein großer Gott, du hast mich geheilt! Ich preise dich, Gott! Dann wieder Arme runter, er spricht zu sich: Ich bin wieder gesund! Ich kann es kaum fassen! Ich muss unbedingt zu Jesus gehen und ihm Danke sagen!

A 2 geht ein Stück, Jesus kommt auf die Bühne, A 2 geht auf Jesus zu, fällt vor ihm auf die Füße.

A 2: Danke, Herr Jesus! Du hast mich wieder gesund gemacht! Du hast mich von meinem Aussatz befreit! Ich danke dir!!

Jesus: Habe ich nicht zehn geheilt? Und jetzt ist nur einer gekommen? Wo sind die anderen Neun, die ich gesund gemacht habe? Wollte sonst keiner wieder herkommen und Gott die Ehre geben? Steh auf! Dein Glaube hat dir geholfen! Weil du geglaubt hast, hat Gott dich geheilt!

Im Anschluss wird der Text gemeinsam mit den Jugendlichen nochmals in der Bibel gelesen und über den Ausgang oder über andere Aspekte diskutiert. Warum haben sich die verschiedenen Leute (die neun Aussätzigen, der Zurückkommende, Jesus) so verhalten? Wie ist die Geschichte auf unser Leben heute zu übertragen? Was nehmen wir mit in unseren Alltag?

Alternativ kann auch eine Andacht zu Ostern gehalten werden.

BASTELN

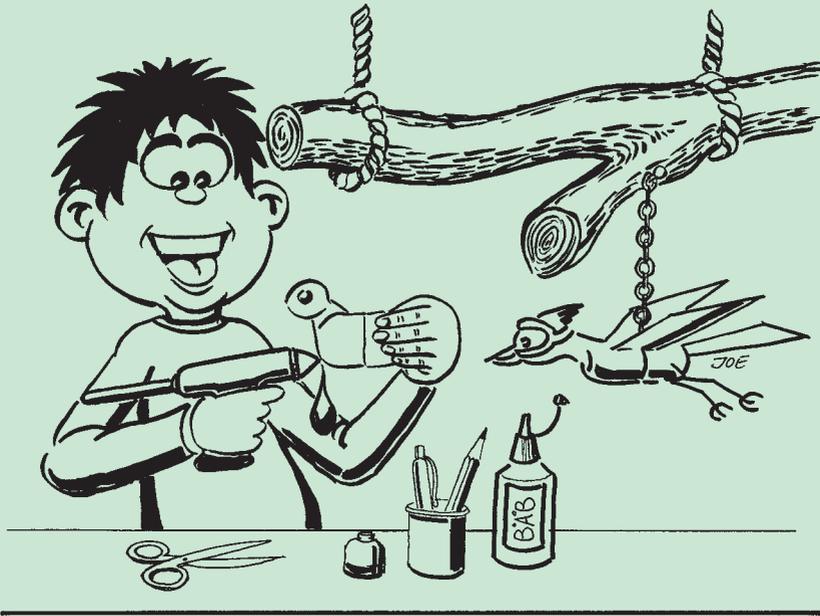
Schrilles Ü-Eier-Paradiesvogel-Mobile...

Material: Ü-Eier, Klebstoff, Heiß - klebepistole, roter Tonkarton, Wackelaugen, bunte Federn, Äste, spitze Schere oder Milchdosenöffner, normale Scheren, Wolle, Split oder kleine Steine

Die Jugendlichen stellen bunte Paradiesvögel her, indem sie zuerst oben in die Überraschungseier mit einer spitzen Schere oder einem Milchdosenöffner ein Loch eindrücken. In dieses Loch der oberen Eihälfte wird der Aufhängefaden gefädelt und innen verknotet. In die untere Eihälfte zum Beschweren

etwas Split oder kleine Steine einfüllen, dann das Ü-Ei wieder zusammenstecken. Nun pro Überraschungsei zwei gleichfarbige Federn als Flügel aufkleben und ein oder zwei Federn als Schwanz – wer will auch noch eine kleinere Feder auf den Kopf als Kopfschmuck. Aus dem Tonpapier werden Schnabel und Füße ausgeschnitten und aufgeklebt, dann noch die Wackelau - gen aufkleben. Nun werden die Paradiesvögel (Anzahl richtet sich nach Größe des Astes...) an einen Ast geknotet und fertig ist das etwas andere Mobile.

Je nachdem, wie die Jugendlichen drauf sind, wollen sie das Mobile vielleicht sogar selbst behalten oder ihren jüngeren Geschwistern/Nichten/Neffen ... schenken, oder die



Mobile werden bei einem Flohmarkt/Weihnachtsmarkt oder Ähnlichem gewinnbringend für die Gruppenkasse verkauft.

fällt. Dann wird das Ei ganz nach Belieben noch schön verziert, bemalt oder beklebt.

Chicken Egg

Material: Ü-Eier, Füllmaterial (Sand, Reis, Split, getrocknete Erbsen, Reishägel, kleine Nägel...), verschiedenfarbige Permanentstifte oder Aufkleber

Im Musikgeschäft muss man für das handliche Rhythmusinstrument bezahlen, heute kann es selbst hergestellt werden. Die Jugendlichen füllen ihr Ü-Ei mit dem Material, das ihnen am besten als Rasselton ge-

STARS AUS UNSERER MITTE

der Steigbügel



DIE IDEE

Diese Idee entstand in Anlehnung an die TV-Show „Straßenstars“ im HR-fernsehen (Ausstrahlung öfters Fr. auf Sa. von 00:00 bis 00:30 Uhr). Dort stellt der Moderator die Men - schenkenntnisse seines dreiköpfigen Rateteams im Studio auf die Probe. Der Moderator ist auf der Straße unterwegs und spricht dort wildfremde Leute an und stellt ihnen Fragen bzw. fordert sie zu einer „Mutprobe“ heraus.

Für die Mutprobe bekommen die „Straßenstars“ 10 EUR bar auf die Hand.

Das Rateteam im Studio muss dann entscheiden, ob der „Straßenstar“ die Frage beantworten kann bzw. zur Mutprobe bereit ist.

Bei richtiger Einschätzung gibt es Punkte. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte hat. Mehr auch im Internet unter: www.strassenstars.de

DIE FERNSEHSHOW IN DER JUGENDGRUPPE

Diese Fernsehshow lässt sich sehr gut auf unsere Jugendarbeit übertragen.

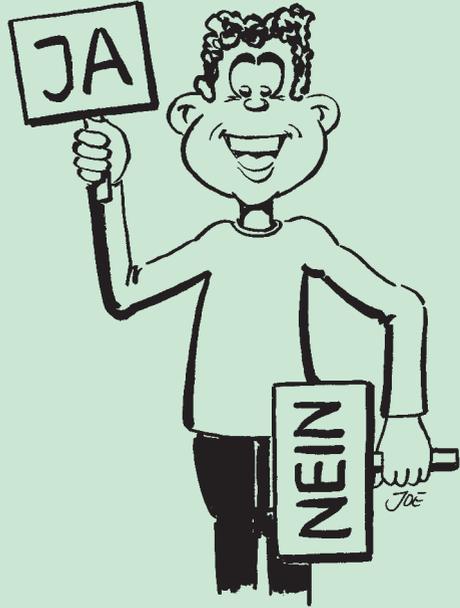
Es ist immer spannend und witzig, wie Einzelne auf eine bestimmte Situation reagieren. Da sich die Jugendlichen oft kennen, haben sie es in der Einschätzung leichter. Des Weiteren ist das Spiel sehr gut für Freizeiten geeignet, z.B. beim

der Steigbügel

ersten Abend zum besseren kennen lernen.

Wichtig ist, dass durch die Fragen und „Mutproben“ niemand bloßgestellt wird.

Alle Jugendlichen erhalten eine rote (für nein) und eine grüne (für ja) Karte jeweils in einem Briefumschlag. Auf jeden Briefumschlag wird gut lesbar der Name der jeweiligen Person notiert. Es wird eine Freiwillige oder ein Freiwilliger gesucht. Sie oder er verlässt den Raum. Vor dem Raum wünscht sich die oder der Freiwillige eine Rubrik: Nähkästchen, Wissensfrage oder Mutprobe. Die Spielleitung betritt wieder den Raum. Die Spielleitung stellt eine Frage oder Mutprobe, nun müssen sich alle anderen Jugendlichen überlegen, wie sie den Freiwilligen einschätzen. Nach einer kurzen Überlegungsphase gibt jeder Jugendliche den Umschlag mit der jeweiligen Einschätzungskarte ab. Wichtig ist, dass die anderen diese Einschätzung nicht sehen. Je nach Gruppengröße kann die Spielleitung die Einzelnen nach der Begründung ihrer Einschätzung befragen. Diese Einschätzung sollte eher witzig sein, die Spielleitung muss unbedingt darauf achten, dass die Begründungen nicht die Persönlichkeitsrechte des oder der Freiwilligen verletzen. Jetzt wird der Freiwillige hereingeholt und bekommt die Frage bzw. die Mutprobe gestellt. Jetzt ist es spannend wie die Antwort ausfällt.



Nimmt die oder der Freiwillige die Herausforderung einer Mutprobe an? Wer richtig geschätzt hat, erhält einen Punkt. Nun wird eine neue oder ein neuer Freiwillige/r gesucht. Wer sich als Freiwillige/r zur Verfügung stellt, erhält ebenfalls einen Punkt. Beantwortet sie oder er die Frage richtig gibt es ebenfalls einen Punkt. Ebenso verhält es sich mit der Mutprobe.

Da die Auswertung der Punkte bei einer großen Gruppe sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, ist darauf zu achten, dass die Mitarbeitenden hier ein gutes System haben und schnell arbeiten. Folgende Tipps: mindestens 4 Mitarbeitende (1x Punkte notieren, 2x Umschläge einsammeln, 1x Spielleitung). Namensliste

vorbereiten und für jeden Teilnehmenden eine Nummer vergeben, diese Nummer auf die Umschläge notieren und auf der Punkteliste. Auf der Punkteliste hinten eine extra Rubrik für Extrapunkte (z. B. für die Bereiterklärung als Freiwillige/r notiert), so hat die Spielleitung besser die Übersicht, wer schon mal dran war und wer noch nicht. Teilnehmende der Nummer nach hinsetzen lassen. Umschläge oben offen lassen und so hinknicken, dass sie leicht einsehbar sind.

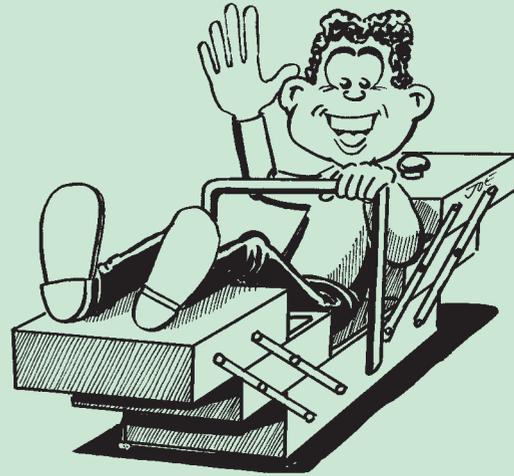
Als Anreiz, sich als Freiwillige/r zu melden, kleine Süßigkeiten verteilen.

Übrigens, wenn das Spiel in Fahrt kommt, suchen sich die Freiwilligen meistens die Rubrik „Mutprobe“ aus, deshalb sollten genügend Mutproben im Vorfeld vorbereitet sein. Bei Fragen, die nicht mit ja oder nein zu beantworten sind, sondern bei denen es eine Auswahl gibt, sollte vorher klargestellt werden, welche Karte für welche Antwort steht. Bei manchen Fragen sind die aktuellen Lösungen am besten aus dem Internet zu ziehen, z. B. bei 3 Liedtiteln aus den aktuellen Charts, unter www.swr3.de/Charts der aktuellen Woche.

Als Anlage findet ihre eine Auswahl an Fragen. Diese sind nur als Vorschlag gedacht. Für euren Abend könnt ihr die Fragen individuell eurer Gruppe anpassen.

Material

- Briefumschläge
- grüne und rote Karten
- Material für die Mutproben



Fragen zur Person (Nähkästchen)

- Hat ... schon mal im Kino geweest?
- Hat ... ein Kuscheltier im Bett?
- Hat ... eine Unterhose mit der Grundfarbe weiß an?
- Spricht ... nachts im Schlaf?
- Kann ... Ski fahren?
- Singt ... unter der Dusche?
- Ist ... ein Warmduscher?
- Hat ... Angst vor Spinnen?
- Hat ... Blumen in ihrem Zimmer?
- Mag ... lieber den Sommer (grüne Karte) als den Winter (rote Karte)?
- Hört ... gerne Hip-Hop Musik an?

- Kann ... ein Instrument spielen?
- Trägt ... im Winter lange Unterhosen bzw. Strumpfhosen?
- Mag ... lieber englischsprachige Musik als deutschsprachige?
- Trägt ... daheim Hausschuhe?
- Lädt ... sich Klingeltöne für ihr Handy runter?

Jungs:

- Will ... zur Bundeswehr gehen oder Zivi machen?

Mädels:

- Kann sich ... vorstellen, ein freiwillig-soziales Jahr zu machen?

Wissensfragen aus verschiedenen Bereichen

- Kann ... 4 Bundeskanzler nennen?
(Konrad Adenauer, Ludwig Erhard, Kurt Georg Kiesinger, Willi Brandt, Helmut Schmidt, Helmut Kohl, Gerhard Schröder)
- Welches Bauwerk kann man angeblich vom Weltall aus mit bloßem Auge erkennen?
(Chinesische Mauer)
- Wie hieß die 1. Boygroup? (New Kids on the Block)
- Wie heißt die Hauptschlagader des Körpers? (Aorta)
- Kann ... 3 biblische Zitate/Sprüche nennen?
- Wer hat "Erlkönig" geschrieben?
(Johann Wolfgang von Goethe)
- Wie heißen die 2 Telenovelas die

zurzeit im TV laufen? („Verliebt in Berlin“ und „Bianca – Wege zum Glück“)

- Kann ... 8 Hauptstädte aufzählen?
- Kennt ... 3 Liedtitel aus den aktuellen deutschen Charts?
- Wie heißt der Zauberer von König Arthur? (Merlin)
- Was für ein Tier war das hässliche Entlein? (Schwan)
- Wie heißt chemische Formel von Wasser? (H₂O)
- Kann ... 3 Titelsongs und die dazugehörigen Filme nennen?
- Wie heißt Napoleon mit Vornamen? (Napoleon Bonaparte – Napoleon ist der Vorname)
- Woraus kann Rumpelstilzchen Gold spinnen? (Stroh)
- 3 Hits von „NENA“ aufzählen
- Kann ... 3 biblische Könige aufzählen?
- Was heißt „carpe diem“? (Nutze den Tag)
- Wie lautet die Jahreslosung von diesem Jahr (2006)?
(„Gott spricht: Ich lasse dich nicht fallen und verlasse dich nicht“.
Josua 1, 5b)

Mutprobe

- Traut sich in eine Zitrone zu beißen?
- Kann ... rechte Maschen stricken?
- Traut sich ... einen Kaffeelöffel Tabasco zu essen?
- Kann ... ein Rad schlagen?



- Kommt ... mit der Zunge an die eigene Nasenspitze?
- Traut sich ... in eine rohe Knoblauchzehe zu beißen?
- Kann ... einen Satz rückwärts sprechen?
- Kann ... eine Literflasche Wasser innerhalb von 2 Min. austrinken?
- Lässt sich ...eine Haarsträhne abschneiden?
- Erkennt ... 3 Personen aus unserer Mitte mit verbundenen Augen beim Abtasten des Gesichts?
- Kann ... wie ein Elch röhren?
- Lässt sich ... vom Tisch fallen und vertraut darauf, dass wir sie auffangen?
- Traut sich ... mit einer anderen Person jetzt sofort einen Walzer zu tanzen (bzw. kann ... überhaupt einen Walzer tanzen)?
- Lässt sich ... ihr Gesicht in eine Schüssel mit Mehl drücken?
- Traut sich uns das Lied „Schnappi, das kleine Krokodil“ oder „Wir wollten mal auf Großfahrt gehn“ vorzusingen?
- Traut sich ... hier jemand einen Kuss zu geben (wohin ist egal)?

NATUR- UND OUTDOOR- AKTIVITÄTEN



ODER: SINNLICH DURCH DEN SOMMER

Freizeit = Auszeit. Auszeit nehmen aus dem Alltag, aus Schule und Familie. Eine Auszeit, die gut tun soll. Eine Zeit mit ganz besonderer Qualität. In der neue Beziehungen eingegangen werden, und es möglich wird, neu und anders mit sich in Kontakt zu kommen. Eine Zeit, die bewegt. So erlebe ich selbst oft Jugendliche auf Freizeiten. Sie entdecken sich selbst neu und probieren Anderes aus, berichten von Erlebnissen mit Gott, die mich zum Staunen bringen.

Warum nicht diese bewegte Zeit auch als solche auf eurer Freizeit zum Thema machen? Ganz bewusst eine Zeit einlegen, die eine Reflexion des eigenen Handelns anbietet.

Den Menschen als Geschöpf inmitten seiner Umwelt, innerhalb der

Schöpfung in Bezug zu vielen Menschen und zu Gott zum Anlass nehmen, Räume und Möglichkeiten anzubieten, wo ein bewusstes Gestalten möglich wird.

Vier ganz unterschiedliche Themen, die alle diese besondere Zeit zum Thema haben und die versuchen, sinnverschärft und bewusst diese Zeit zu leben.

- Ankommen, da sein, sich vertraut machen mit dem Ort und der Natur – wo ist mein Platz?
- Erlebnisraum Nacht: Wolfspfad (Nachtaktion)
- Lagergestaltung: „Hier bin ich zu Hause“: Bau eines Waldsofas
- „Wer bin ich und wer bist du?“ – ein Wahrnehmungstag mit Solo-Nacht

der Steigbügel

der Steigbügel

der Steigbügel

ANKUNFT - WO IST MEIN PLATZ?

Orientierung ist angesagt, wenn ich an einem Lagerplatz angekommen bin. Wo gefällt es mir? Der Lagerplatz stellt für die Dauer der Freizeit die Heimat für Teilnehmende und Mitarbeitende dar. Da gilt es, sich mit dem Fremden vertraut zu machen und sich den Lagerplatz Stück für Stück anzueignen.

Dieses erste Vertrautmachen mit dem Lagerplatz und der Umgebung hat bereits die Gruppenstruktur im Blick. Mit Hilfe der Lagererkundung wird die erste Vorstellungsrunde der Teilnehmenden abgeschlossen.

Die Teilnehmenden werden aufgefordert, sich in einem bestimmten Radius von etwa 500 m um den Lagerplatz herum zu bewegen und sich zu orientieren. Wahrzunehmen,



wo sie sich befinden, welche Besonderheiten der Ort ausstrahlt. Nach einer gewissen Zeit des Umherstreifens sollen sie sich einen Platz suchen, der zu ihnen passt, der ihnen besonders gut gefällt und sie anspricht bis zu einem verabredeten hörbaren Zeichen in Stille verharren.

Beim verabredeten Zeichen machen sich alle langsam auf den Rückweg. Während des Rückweges sucht sich jeder Teilnehmende ein charakteristisches Merkmal aus der Natur, anhand dessen er sich und „seinen Platz“ vorstellt.

BAU EINES WALDSOFAS¹

Den Platz zu eigen machen, ihn zu gestalten, etwas aus dem Nichts zu schaffen und mit der eigenen Handschrift zu versehen ist eine Sache, die besonders viel Spaß macht.

Warum also nicht mal mit deinen Teilnehmenden den Ort eurer thematischen Einheiten, des Morgenkreises und des Abendabschlusses rund um den Feuerplatz besonders gestalten und ein Waldsofa zu bauen, das Platz für alle Teilnehmenden bietet? Durch das Arbeiten mit den Naturmaterialien bekommt die Gruppe einen Eindruck von der Beschaffung des Waldbodens und von der Verwendung einfachster Materialien. Ein selbst gebauter La-

¹ Waldsofabau auch in: Klemens Niederberger, Naturerlebnis Wald, S. 20

gerplatz erlebt hinsichtlich der sozialen Funktion, die er einnimmt eine hohe Akzeptanz bei den Gruppenmitgliedern. Diskutieren von Themen, Lösen von Problemen u.Ä. erhält an einem selbstgeschaffenen Platz eine ganze neue Komponente. Bis hin, dass ein überaus bewusstes Erleben des Zuhause-Seins auf Zeit möglich wird.

Eine tolle Sache und wer will nach der Erfahrung eines Waldsofas schon noch Bierbänke rund um die Feuerstelle stehen haben. Eigentlich ist der Bau ganz einfach. Es gelten wie sonst auch die regulären Feuerenschutzbestimmungen zum Feuerplatz, bzw. die normalen Vorsichtsmaßnahmen, die ihr sonst auch trefft, wenn ihr eben Bierbänke um die Feuerstelle stellt. In diesem Fall eben ein genügender Sicherheitsabstand zum Feuer. Steht das Waldsofa erstmal, kann es nicht einfach hin- und hergeschoben werden.

Nun sucht euch genügend Baumaterial. Nehmt niemals grüne Zweige oder Äste, sondern nur am Boden liegendes Holz. An manchen Orten empfiehlt es sich dringend mit dem Förster bzw. dem Waldbesitzer Kontakt aufzunehmen, damit es nicht zu unschönen Szenen kommt und euer Sofabau nicht ein jähes Ende findet.

Der Unterbau besteht aus übereinander geschichteten Ästen, die nach

oben an Dicke und Schwere abnehmen. Durch geschicktes Ineinanderweben der Äste und Zweige könnt ihr sogar eine Lehne herstellen. Diese wird durch Äste von außen gegen Umstürzen gestützt.

Als Auflage dient weiches Moos und darüber eine Lage trockenes Farn oder Laub.

Natürlich muss solch ein Gruppenplatz angemessen eingeweiht werden. Lasst euch was einfallen.

Variante für alle Wetterlagen

Ein Baumsofa für (fast) alle Wetterbedingungen hat darüber hinaus noch einen über sich gespannten Fallschirm. Lastenfallschirme bekommt ihr bereits ab etwa 45 Euro bei ebay ersteigert. Die runde Öffnung des Fallschirms muss dabei exakt über dem Feuerplatz liegen, damit der Rauch abziehen kann. Dies könnt ihr am besten mittels eines Karabiners an einem horizontal über die Feuerstelle gespannten Seil, durch das ihr den Fallschirm durchzieht, hinbekommen. Die abgekappten Sicherheitsleinen gilt es mit Reepschnüren zu verlängern und nach unten abzuspannen. Habt ihr den Fallschirm gut abgespannt, perlen die Regentropfen am glatten Material der Fallschirmseide nach unten ab.

LICHTERLAUF

Dem Licht Jesu folgen

Ein tolles, prickelndes Erlebnis am späten Abend. Eignet sich für Gruppengrößen bis zu 15 Personen (bei größeren Gruppen entstehen lange Wartezeiten).

Biblischer Bezug: Jesus Christus spricht, ich bin das Licht der Welt, wer mir nachfolgt wird nicht wandeln in der Finsternis, sondern das Licht des Lebens haben.

Aufbau

In einem Waldstück wird eine Wegstrecke ausgewählt. Die Wegstrecke hat leichtere und schwierigere Passagen. Es darf auch ruhig querfeldein gehen. Je nach Schwierigkeit der Strecke zwischen 30 und 90 Minuten Wegstrecke. Ganz Mutige wählen sogar längere Strecken, z.B. im Rahmen einer Nachtorientierung.

Durch Lichter (bewährt haben sich Knicklichter oder Fahrradrücklichter; bitte kein offenes Feuer wie z. B. Grab- oder Windlichter im Wald verwenden!) wird die Wegstrecke so markiert, dass von einem Standort aus immer nur das nächste Licht gesehen werden kann. Dieses Licht kann während des Gehens auch kurzzeitig nicht mehr sichtbar sein. Wichtig ist aber, dass es eine ganz

bestimmte Richtung vorgibt. Je nach Waldstück können örtliche Gegebenheiten wie Bewuchs und Landschaftsgestaltung mit beim Aufbau berücksichtigt werden, so dass ein spannender und interessanter Weg gestaltet werden kann. Bei ausreichender Lichtquelle können sogar an 1-2 Lichtern Texte ausgelegt werden.

Tipp: Baut den Lichterlauf am besten zu zweit auf.

Ablauf

Die TN werden einzeln an den Startpunkt geführt und werden von dort aus alleine in etwa fünfminütigem Abstand auf den Weg geschickt. Wer sich nicht alleine auf den Weg machen möchte, bekommt das Angebot, am Ende mit einem Mitarbeitenden gemeinsam zu gehen. Unterwegs sollten sich die Teilnehmenden nicht begegnen, es geht darum, alleine im Wald unterwegs zu sein und sich dem Dunkel zu stellen. Die Lichter geben dabei die Richtung an.

Kann ein Licht von einem Standpunkt aus nicht gefunden werden, ergeht die Regel, dass am letzten Licht, das gesehen wurde, gestoppt wird. Oftmals lassen sich die Lichter nur so aufbauen, dass nur das nächstfolgende Licht gesehen werden kann, keineswegs aber ein

Licht, das bereits passiert wurde. Beruhige die Teilnehmenden mit dem Wissen, dass als Letztes ein Mitarbeitender den Weg ablaufen wird.

Das Ziel kann ein Lagerfeuer sein oder aber wenn es sich um einen Rundweg handelt wieder der Startpunkt. Ein Mitarbeitender empfängt dort die Teilnehmenden in aller Ruhe und wartet, bis alle angekommen sind.



Anmerkungen

Ein Taschenlampeneinsatz erschwert das Sehen der Lichter. Ich mache vor dem Start immer das Angebot, dass alle Taschenlampen bei mir abgegeben werden können, damit niemand durch das vermeintlich helle Licht der Taschenlampe die Orientierung verliert.

„Ich bin das Licht der Welt“

Folgende Stichworte können in einer Andacht zum Lichterlauf Anklang finden:

- Nachfolge Jesu; nicht immer einfach, geht auch mal durch schwieriges Gelände; unser Leben führt auch durch dunkle Strecken.
- Jesus sichert uns zu, dass wir uns an ihm orientieren können.
- Es geht im Leben darum, Jesus nicht aus dem Blick zu verlieren.
- Jesus verliert man schnell aus dem Blick. Von manchen Wegstrecken im Leben ist er vielleicht auch nicht zu sehen. Doch es ist wichtig, dennoch die Richtung zu halten oder auf Hilfe zu warten.

Mitarbeitende müssen große Sicherheit ausstrahlen. Die Markierung des Weges muss sehr sorgfältig ausgeführt werden.

Das Gelingen dieser Aktion hängt entscheidend vom Verhalten der Mitarbeitenden ab. Suggestieren diese, dass es sich um eine Mutprobe handelt, werden sich die Teilnehmenden darauf einstellen und den geistlichen Aspekt kaum wahrnehmen. Hast du selbst Angst vor der dunklen Nacht und zuckst du bei jedem kleinen Geräusch zusammen, wird sich das auf deine Teilnehmenden übertragen.

WER BIN ICH UND WER BIST DU? – EINE 24-STUNDEN-HERAUSFORDERUNG

Ein ganzer Tag soll die Wahrnehmung für sich selbst und persönliche Fragestellungen im eigenen Leben Zeit einnehmen. Gut geeignet für die zweite Hälfte einer Freizeit, wenn die Gruppe vertrauensvoll miteinander umgeht und ein erstes Einzelfeedback aus der Gruppe heraus an Einzelne möglich ist.

Der folgende Vorschlag ist ein in sich schlüssiger Ablauf, der unterschiedliche Methoden und Gestaltungsformen verwendet. Wer sich diese Zeit im Gesamten nimmt, gibt allen Teilnehmenden die Möglichkeit, sich intensiv 24 Stunden lang mit sich, ihrer Gottesvorstellung und der Welt in der sie leben, auseinander zu setzen und der mit einem gemeinsamen Gottesdienst abgeschlossen werden kann.

Die einzelnen Übungen und Reflexionen stehen natürlich dabei auch für sich und können als Einzelkomponenten eingesetzt werden.

DIE 24H-AUFGABE: DAS ROHE EI

Der Tag (und die Nacht) steht unter dem Aspekt der achtsamen Wahrnehmung der ganzen Schöpfung: von Umwelt, dem Gegenüber und der eigenen Person. Zum Einstieg in diesen besonderen Tag erhält jedes Gruppenmitglied ein rohes Ei. Dies gilt es, bis zum nächsten Morgen am Körper zu tragen und darauf zu achten, es bei allen Tagesaktivitäten nicht zu zerstören. Verantwortungsübernahme ist ein heikles Thema. Es wird ständig von Jugendlichen gefordert und oft sind sie damit überfordert, weil kaum jemand

ihnen echte Hilfestellung dabei gibt. An dieser Stelle müssen sie Verantwortung für ein kleines Hühnerei übernehmen, das bei rücksichtslosem Umgang sofort Spuren hinterlassen wird. Verantwortung kann nicht theoretisch gelernt werden, sondern muss in der Praxis erfahren werden. Die Verantwortungsübernahme für das Ei ermöglicht, sich spielerisch an diese wichtige Grundfrage des menschlichen Lebens heranzutasten und zum Thema zu

machen.



ZUM THEMATISCHEN START

Wie gut nehmen die Teilnehmenden der Gruppe bereits wahr? Ein kleines Spiel ermöglicht einen Einblick und ist ein guter Start in den Tag.

„Wer fehlt?“

Die Teilnehmenden bewegen sich frei mit geschlossenen Augen in einem sicheren Gebiet. Die Mitarbeitenden achten von außen, dass sich keiner verletzen kann. Beim Kommando „freeze“ bleiben alle Teilnehmenden stehen und frieren ihre momentane Körperhaltung ein. Die Augen bleiben weiterhin geschlossen. Nun wird ein Teilnehmer mit einem Tuch ganz verdeckt. Beim Kommando „Augen auf“ öffnen alle die Augen, behalten ihre starre Körperhaltung aber bei. Nun muss blitzschnell reagiert werden. Wer fehlt? Kommunikation ist gefragt, da der Blick ja starr nach vorne der jeweiligen Körperhaltung gerichtet ist.



LANDART ALS AUSDRUCK MEINES PERSÖNLICHEN LEBENS- UND GLAUBENSWEGES

Die Teilnehmenden werden aufgefordert, sich rund um das Lager einen Platz zu suchen, an dem sie ihren Lebens- und Glaubensweg mit Naturmaterialien innerhalb eines fest vorgegebenen Zeitrahmens gestalten können. Hilfestellung zum Schaffensprozess können dabei folgende Fragestellungen sein:

- Wo erlebte ich Licht und Schatten in meinem Leben?
- Wo gab es bewegte Abschnitte, wo war ich in ruhigeren Gewässern unterwegs?
- Gab es Momente der Nähe Gottes und/oder des Erlebens, dass Gott fern war?
- Wobei der Hinweis dabei zu geben ist, dass je mehr ein Anleiter vorgibt, desto enger wird der Rahmen, in dem ein freier Schaffensprozess und ein wirklich persönlicher Ausdruck gestaltet werden kann.
- Toll ist es, wenn sich eine anschließende Runde zu allen „Kunstwerken“ anschließt. Der „Künstler“ kann dabei etwas zu seinem Werk sagen. Herrscht eine gute Atmosphäre in der Gruppe schließen sich Assoziationen anderer Teilnehmer zum „Kunstwerk“ an.

ZUR METHODE LANDART

LandArt ermöglicht es mit einfachsten künstlerischen Mitteln, nämlich mit den Dingen, die die Natur bietet, zu bestimmten Themen Schaffensprozesse zu inszenieren. Dabei ist in unserem Fall keineswegs das Ergebnis eines Kunstwerks das Ziel, sondern der eigentliche Schaffensprozess, die Auseinandersetzung mit dem Thema. Durch den Prozess kann es gelingen, dass Fragen des persönlichen Lebens gestellt und schöpferisch-spielerisch beantwortet werden.

ZEIT FÜRS FEEDBACK

„Was sagen die anderen, wer ich sei?“ Eine spannende Frage, der viele Jugendliche mit gemischten Gefühlen entgegen sehen. Was denken wohl die anderen über mich? In welchem Licht sehen sie mich? Blicken sie hinter das, was ich nach außen spiegle? Wird ein Feedbackprozess behutsam eingeführt, kann aus einem riesigen Potenzial geschöpft werden. Sowohl für jeden Einzelnen aus der Gruppe, wie auch für den gruppendynamischen Prozess. Dinge, die unter der Oberfläche liegen, werden nach oben gespült. Voraussetzung für solch einen Prozess: Sensibilität, genügend Zeit und Offenheit bei den Mitarbeiten -

den. In einem guten Geist geführte Feedbackprozesse lassen den Geist Gottes in eurer Gruppe für alle Beteiligten spürbar werden.

Zwei Feedback-Möglichkeiten werden nachfolgend ausführlich beschrieben, die ihr beide nacheinander anwenden oder natürlich auch an einer anderen Stelle eurer Freizeit einsetzen könnt. Die erste Methode hat ihre Stärke in der konkreten Hilfestellung eines Vergleiches: die Teilnehmenden werden mit einer Schiffsbesatzung verglichen. Dazu kommt, dass es völlig anonym abläuft und jeder am Prozess beteiligt ist.

Die zweite Methode stellt eine offenere freiere Form dar, die allerdings durch eine positiv formulierte Einführung des „an dir finde ich klasse“ eine eindeutige Richtung vorgibt.

CREWMITGLIEDER UNTER SICH

Auf einer Freizeit sitzen bekanntlich alle in einem Boot. Damit dies alle „Stürme“ der Freizeit übersteht, gilt es unterschiedlichste Aufgaben wahrzunehmen. Wer übernimmt welche Aufgabe auf eurem Boot? Wer sitzt als visionärer Typ im Ausguck eures Bootes, wer flickt am besten die Segel, damit in ihnen immer der notwendige Wind die

ganze Sache nach vorne bringt, wer steht als Maschinist bei den Maschinen Unter Deck, wer genießt die Sonne im Liegestuhl als mitreisender Tourist ...?

Auf einen DIN A5 Zettel wird sichtbar oben der Name vermerkt. Nun wird die Selbsteinschätzung aufgeschrieben, umgefaltet und im Kreis herum so weitergereicht, dass immer nur der Name lesbar ist. Am Ende kann ein offenes Gespräch über die Selbst- und Fremdeinschätzung erfolgen.

„ICH STÄRKE DIR DEN RÜCKEN“, „AN DIR FINDE ICH KLASSE...“

Jeder Teilnehmende bekommt einen Zettel auf den Rücken geklebt. Der unvollendete Satz „an dir finde ich klasse...“ wird auf dem Rücken vervollständigt. Manche Überraschung lässt sich da bestimmt unter den Beiträgen finden.

Toll ist es, wenn sich an eine Feedbackrunde ein Schweigen anschließt, das in eine „Solo-Nacht“ übergeht. Das Schweigen dauert dabei bis zum Frühstück am nächsten Morgen. Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, mit ihren Feedbacks in aller Stille allein zu sein. Manchmal ist es auch hilf-

reich, ihnen darüber hinaus Leitfragen anzubieten und Stifte und Papier dazu zu legen, die zur Mitnahme bereit liegen:

z. B.

- Wo stehe ich?
- Was möchte ich?
- Wie spielt Gott dabei eine Rolle?

INS SCHWEIGEN GLEITEN

Die Nacht in der Zusage zu verbringen, dass Gott als Beschützer und Tröster dabei ist, kann für Teilnehmende von großer Bedeutung sein. Schickt sie mit dieser Zusage und seinem Segen in Form von einem individuellen Segenswort ins Schweigen.

Mit Hilfe einer Klangschale, einer Glocke oder eines Gongs wird das Schweigen ein- und wieder ausgeläutet.

DIE SOLO-NACHT

Die Teilnehmenden richten sich in der Zeit des Schweigens ihr Lager her. Mit einer Plane und ihrem Schlafsack bewaffnet, geht es an eine Stelle, die sie sich selbst aussuchen.

Das Abendessen wird so gestaltet, dass dies schon jeder für sich am eigenen Lagerplatz einnehmen kann (einfaches Handvesper).

Hinweise

- Für die Mitarbeitenden ist es wichtig, dass alle organisatorischen Fragen im Vorfeld für die Teilnehmenden geklärt sind.
- Den Teilnehmenden muss das sichere Gefühl vermittelt werden, dass am Lagerplatz Mitarbeitende zu finden sind, die jederzeit in der Nacht angesprochen werden können.
- Widerstände gegenüber dieser einsamen Nacht sind ganz normal und sollten im Vorfeld thematisiert werden. Auch daraus können sich Leitfragen für die Nacht ergeben.
- Die Solo-Nacht soll als Angebot betrachtet werden können. Ziel ist nicht, eine Mutprobe zu meistern, sondern sich bewusst Zeit für sich zu nehmen.

AM NÄCHSTEN MORGEN

Das Frühstück steht in Form eines Buffets für die Teilnehmenden bereit. Ob ihr das Schweigen bereits vor dem Frühstück aufheben wollt, liegt an der Gruppe. Schön ist es, das Frühstück nochmals schweigend einzunehmen, da jeder Teilnehmende zu einem anderen Zeitpunkt zurück an den Lagerplatz kommt. Legt Dankgebete für die vergangene Nacht, für den nun folgenden

Tag und für das bereits vor ihnen liegende Essen auf dem Tisch aus.

Daneben stehen Wasserfarben und Papier zur Verfügung, um den in der Nacht erlebten Gefühlen Ausdruck zu geben.

Nach dem Frühstück wird endgültig das Schweigen für die gesamte Gruppe gebrochen und eine Sprechstunde über das Erlebte und den Umgang mit Widerständen wird abgeschlossen. In der Mitte der Gruppe liegt ein Holzstab. Jeder, der etwas sagen möchte, nimmt sich den Holzstab und legt ihn nach seinem Beitrag wieder in die Mitte zurück. So kann das Gruppengefühl nach der Solo-Nacht wieder Stück für Stück zurück gelangen.

Die Verantwortung für das Ei wird an dieser Stelle zurückgegeben. Die 24h-Aufgabe ist beendet.

