

PRAXISHILFE
FÜR GRUPPENARBEIT
UND FREIZEITEN

der Steigbügel der Steigbügel

Juli - September 2006

Nr. 321



Dieses Heft bringt:

der Steigbügel

- Seite 4 **Wie bekomme ich Dampf in meinen Glauben?**
Ein Grundkurs in geistlicher Chemie. Von Fabian Keller, Nagold-Hochdorf
- Seite 9 **Nur die Liebe zählt!**
Grundsätzliches zum Thema Nr. 1 und wie es in der Gruppenarbeit angegangen werden kann. Von Cornelius Kuttler, Calw-Altburg
- Seite 21 **Mit Gott auf „du und du“!**
Eine Andacht aus der Reihe „Sehenswürdigkeiten in der Bibel“ (2. Mose 24). Von Antje Metzger, Besigheim
- Seite 23 **Unser Leben – ein Fallen ins Nichts?**
Gedanken zu Dürrenmatts Kurzgeschichte „Der Tunnel“. Von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 25 **Aqua-Six-Pack**
Wasser- und Strandspiele für Landratten und Leichmatrosen. Von Gert Presch, Gomaringen
- Seite 30 **Ritter & Co.**
Spielerisch festliche Ideen zu Rittern, Burgfräulein, Knappen und Zofen. Von Sybille Kalmbach, Gärtringen und Hartwig Reichelt, Langebrück
- Seite 40 **Republikflucht**
Ein Geländespiel zu einem ernsten Thema der deutschen Geschichte. Von Michael Petermann und Oliver Rinker, Walddorfhäslach
- Seite 47 **Ein einladender Abend**
Vorbereitung und Durchführung des ersten Abends mit einer neuen Gruppe. Von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 57 **Cajón – das Schlagzeug in der Kiste**
Eine Bauanleitung für ein vielseitig einsetzbares Rhythmusinstrument. Entdeckt und für den Steigbügel aufgeschrieben von Joe Pfeifer, Pliezhausen
- Seite 61 **Windräder**
Eine kreative Idee mit alten Plastikflaschen. Von Thomas Volz, Böblingen
- Seite 63 **Stahlseil-Organizer**
Eine trendige Idee für Zuhause oder zum Verschenken. Von Martin Kalmbach, Gärtringen
- Seite 66 **Stühle im individuellen Design**
Aus alt mach neu!
Eine Idee von Jutta Reicherter und Ulrike Frank, Dettingen/ Erms

der Steigbügel

NEUES WAGEN!

Liebe Mitarbeiterinnen,
liebe Mitarbeiter,

Sommerzeit – Ferienzeit – Urlaubszeit! Der Terminkalender ist deutlich leerer als sonst. Zeit zum Durchatmen. Zeit für gemütliche Abende auf der Terrasse. Zeit, um sich intensiver Gedanken darüber zu machen, welche Wege ich künftig einschlagen und welches Neuland ich betreten möchte. Ich selbst finde es gut, dass sich dieses Innehalten und Neu-Ausrichten vom Jahresanfang auf die Jahresmitte verschoben hat. Und da stoße ich - mitten im Jahr - wieder auf unsere Jahreslosung: „Ich lasse dich nicht fallen, und verlasse dich nicht“ (Josua 1, 5b).

Vor Josua liegt eine große Aufgabe. Er soll das Volk Israel in das gelobte Land führen. Ein Zurück gibt es nicht mehr und eine Zukunft gibt es nur jenseits der reißenden Fluten des Jordan. Keine leichte Aufgabe, noch dazu für einen „Berufsanfänger“. Neuland betreten wir nicht, ohne uns dabei die Füße nass zu machen! Der Weg führt immer

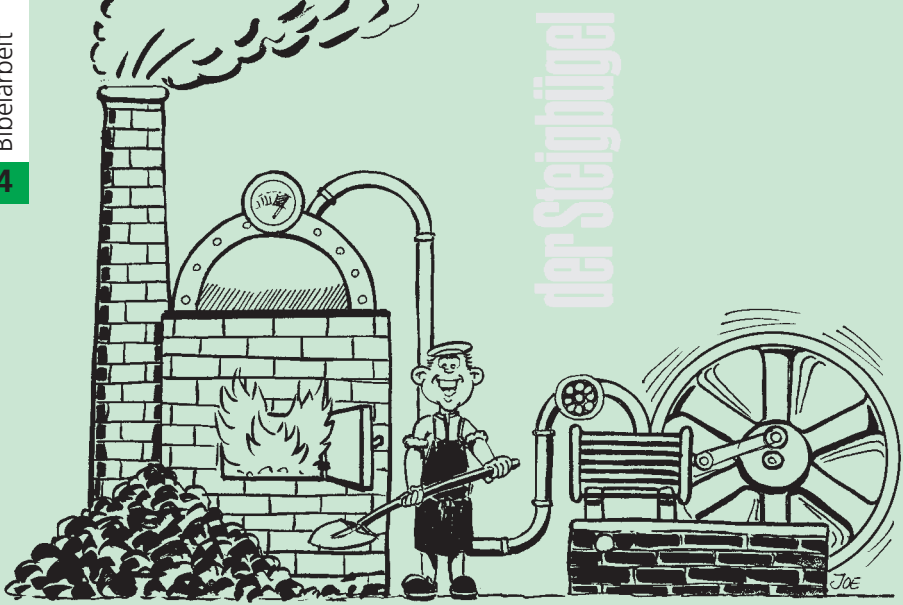
zuerst durch den Jordan. Was ist mein persönlicher Jordan, der mich davon abhält, mich auf Neuland einzulassen? Wovon lasse ich mich verunsichern? Welche Angst ist berechtigt und welche Befürchtung ergreift von mir Besitz ohne dass sie gerechtfertigt ist? Lohnt die Hoffnung auf eine neue Zukunft die Gefahren einer Jordanüberquerung? Fragen, die wichtig sind, um eine gute Entscheidung zu treffen, die nicht blauäugig ist. Doch mindestens genauso wichtig ist die Zusage Gottes: „Ich lasse dich nicht fallen und verlasse dich nicht“. Gott selbst verspricht, mit uns unterwegs zu sein. Er selbst ist steter Begleiter – auch gerade dann, wenn wir meinen, ihn nicht zu spüren. Dieser Zuspruch macht Mut, Neues zu wagen und sich nach vorne auszurichten.

Auch die Jugendarbeit steht immer wieder vor der Herausforderung einer Neugestaltung und manchmal ist das Neuland noch nicht einmal in Sicht. Hier möchte ich Mut machen, den Sprung ins kalte Wasser zu wagen und – um der Jugendlichen willen – Neues zu wagen.

Mit herzlichen Grüßen
vom Redaktionsteam
Ihre/ eure

Heike Volz





der Steigbügel

WIE BEKOMME ICH DAMPF IN MEINEN GLAUBEN?

EIN GRUNDKURS IN GEISTLICHER CHEMIE

„Ich glaube an Jesus und setze mich voll für seine Sache ein, na klar!“ – Kannst du diesen Satz auch so sagen oder lautet dein Satz eher: „Manchmal ist mein Glaube nur lauwarm und andere bekommen eigentlich gar nichts davon mit.“ Wie bekomme ich wieder Leben in meinen Glauben? Das ist die Frage, die sich für viele Christen stellt. Wie wird er wieder lebendig und ansteckend für andere?

Dazu ein kleiner Grundkurs in Chemie: Das ist ein Erlenmeier-Kolben. In ihm kann man beispielsweise Wasser erhitzen. Man muss nur einen Bunsenbrenner drunter stellen. Das Wasser siedet dann bei 100 Grad Celsius. Und aus dem Wasser in dem Kolben wird Dampf. – Wart ihr schon einmal auf einem Flugzeugträger und habt gesehen, wie die Jets mit einem Katapultstart in den Himmel geschossen werden? Von 0 auf 300 in einer Sekunde. Dieses Katapult wird mit Dampf

der Steigbügel



angetrieben, denn Dampf hat eine ungeheure Energie!

Und nun ein kleiner Grundkurs in geistlicher Chemie: Auch wir Christen müssen unter Dampf stehen! Wenn deine geistliche Temperatur nur lauwarm ist, dann ist das nicht gut für deinen Glauben. Es fehlt ihm die Energie. Wie ist das bei dir? Stehst du geistlich unter Dampf? Setzt dein Glaube etwas in Bewegung?

Frage: Wie geht es dir gerade in deinem Glaubensleben?

Der Glaube in der Urgemeinde, also bereits kurz nach der Auferstehung und der Himmelfahrt von Jesus, war auch kein Selbstläufer. Auch diese ersten Christen mussten darauf achten, dass ihr Glaube nicht lauwarm

wird. Und die wussten damals, dass sie etwas dafür tun müssen. Wie aber haben die das damals gemacht? Wie haben sie ihren Glauben unter Dampf gehalten? Lukas gibt uns dazu in seiner Apostelgeschichte einen kleinen Einblick in das Leben dieser ersten Christen.

Lies dazu gemeinsam Apostelgeschichte 2, 42–47

Wer will nicht in solch einer tollen Gemeinde leben! Die haben wirklich Ernst gemacht mit ihrem Glauben. Diese Gemeinde war ansteckend und einladend für viele Außenstehende. Täglich sind viele zum Glauben gekommen. In dieser ersten Gemeinde gab es vier Schlüsselemente für einen Glauben, der unter Dampf steht: „Sie blieben aber beständig in der Lehre der Apostel und

in der Gemeinschaft und im Brotbrechen und im Gebet.“ Und jedes dieser vier Elemente heizte ihren Glauben ein wenig mehr an.

Die 1. Stufe des Erhitzens: Die Lehre der Apostel

Die wussten damals, dass sie gute Lehre brauchen. Es ging nicht um ihre Meinung, sondern um das, was Jesus wollte. Und woher wussten die das? Sie lasen in ihrer Bibel! Denn dort steht, was Jesus von uns will. Aber nicht nur das. Sie trafen sich regelmäßig in der Gemeinde, um auf Gottes Wort zu hören. Schau, wo du gute, biblische Lehre bekommst. Geh in den Gottesdienst, gehe auf Freizeiten, lies Bücher, besuche Seminare und Kongresse, gehe überall dorthin, wo du etwas über den Glauben lernen kannst. Das heizt deinen Glauben Stück für Stück an.

Frage: Wo erlebst du gute Lehre?

Die 2. Stufe des Erhitzens: Die Gemeinschaft

Gottesdienst am Sonntag finde ich klasse! – Und ich hoffe, du erlebst das genau so. Aber er ist oft zu unpersönlich, um mit anderen über euren Glauben ins Gespräch zu kommen. Hast du einen Ort, wo du

ganz du selbst sein kannst? Wo du Rat und Hilfe bekommst? Wo dir zugehört wird, wo du deine Probleme ganz offen und ehrlich ansprechen kannst und wo ihr gemeinsam dafür beten könnt? Ein Hauskreis kann solch ein Ort sein oder eine Gebetszelle. Da wird Glaube persönlich und konkret – und dein geistlicher Dampf-Level steigt weiter.

Frage: Wo erlebst du gute Gemeinschaft?



Die 3. Stufe des Erhitzens: Das Brotbrechen

Brotbrechen meint nicht nur das gemeinsam gefeierte Abendmahl, sondern vor allem das Teilen:

„Geteiltes Leid ist halbes Leid und geteilte Freude ist doppelte Freude!“ Das stimmt. Gehe mit offenen Augen durch die

Welt und schaue, wo du mit deinen Gaben gebraucht wirst. Und du wirst erleben: Alles, was ich gebe, bekomme ich von Gott um ein Vielfaches zurück. Glaube spielt sich nicht nur im Kopf ab, er muss aus dem Herzen kommen. Zum Wissen über den Glauben muss die Leidenschaft kommen. Glaube darf keine Theorie bleiben! Nur gelebter Glaube bringt uns weiter.

Frage: Wo ist es für dich dran, zu teilen und zu helfen?

Die 4. Stufe des Erhitzens: Das Gebet

Das Gebet ist ein Gespräch mit Gott. Und zu einem echten Gespräch gehören immer zwei. Genauer gesagt, zwei, die reden und zwei, die zuhören. Wir sind schnell beim Reden, wenn es ums Gebet geht. Kannst du Gott auch zuhören? Hat er überhaupt die Chance zu reden, oder textest du ihn dermaßen mit deinen Wünschen zu, dass er keine Chance hat, dir zu antworten? Gebet braucht Stille. Schön ist es auch, mit anderen zu beten. Gemeinsam die Anliegen vor Gott bringen. Füreinander zu beten, ganz konkret: für die nächste Klassenarbeit, bei der Jobsuche, in Beziehungskrisen, usw.

Frage: Wo wird für dich gebetet?

Das war jetzt die Theorie der geistlichen Dampfmaschine, und mit jeder Stufe werde ich mein Leben geistlich mehr unter Dampf bekommen. Das wird sich auswirken auf mein Glaubensleben und auf andere Menschen. Die Frage ist, wie kriege ich das in meinen Alltag hinein? Wie kann ich diesen geistlichen Grundkurs in Chemie umsetzen in meiner Familie, bei meinen Freunden, in der Schule oder im Job?

Wie sieht dein Tagesablauf für gewöhnlich aus? Der Wecker klingelt, du schleppst dich ins Bad und fragst dich, wer das da im Spiegel sein soll. Ein Blick in die Zeitung, eine Tasse Kaffee im Stehen. Du fährst mit dem Bus zur Schule oder zur Arbeit – natürlich mit Musik im Ohr. Du sitzt deine Zeit in der Schule ab oder wartest auf den Feierabend, ein wenig Essen, ein bisschen Fernsehen, vielleicht noch ein Hobby und dann wieder ab ins Bett – das ist dein Leben! Egal, ob du Christ bist oder nicht. Sieht aber so auch ein christliches Leben aus? Was ist daran christlich?

Der wichtigste Vers im Neuen Testament, wenn es um geistliches Leben geht, lautet:

„Ein guter Mensch bringt Gutes hervor, weil er im Herzen gut ist. Aber ein schlechter Mensch kann nur Böses hervorbringen, weil er von Grund auf böse ist. Denn

wovon das Herz voll ist, davon redet der Mund!“

(Lukas 6,45)

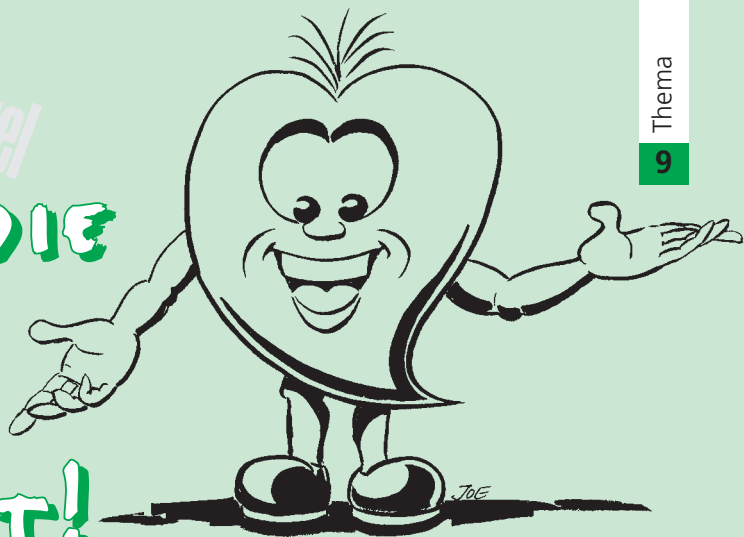
Wir wollen als Christen leben. Wir bemühen uns, wir strengen uns an – und wir scheitern. Unser Wille ist gut, aber das reicht nicht. Ich möchte einen Vorschlag machen, wie ein besserer Weg aussehen könnte: Sammle jeden Tag ein wenig Gutes in dein Herz, damit schließlich viel Gutes drin ist. Dann werden sich dein Glaube, dein Denken und dein Handeln verändern und dann wird auch Gutes herauskommen.

An dem Tagesablauf vorher war nichts falsch dran. Aber: Wenn wir so leben, dann wird sich in meinem Leben nichts ändern und mein Glaube wird lauwarm bleiben. Probiers mal so: Wenn der Wecker klingelt, falle nicht aus dem Bett und trotte in die Dusche, sondern wache erst mal auf und beginne den Tag folgendermaßen: „Danke Gott für den neuen Tag. Ich bitte dich, dass du mit mir gehst. Lass uns diesen Tag gemeinsam verbringen.“ Beim Frühstück lese ich die Zeitung nicht nur, sondern ich durchbete sie. Das wird meine Sicht für die Welt verändern. Wenn ich im Bus schon Musik hören muss, dann wenigstens Lobpreismusik. Denn wenn du gute Musik hörst, kannst du dann deinen Mitmenschen noch als Idioten bezeichnen? Es wird dich verändern. Was aber hat Gott in der Schule oder am

Arbeitsplatz verloren? Das ist ein Denkfehler vieler Christen: Wenn ich bei der Arbeit bin, schalte ich Gott ab. Wir sollten immer zwei Kanäle haben: Einen auf meine Arbeit und den anderen nach oben zu Gott. Herr, was willst du mir sagen? Oder was glaubst du, warum uns Gott zwei Ohren gab? Gott redet auch im Alltag zu uns. Unsere Aufgabe ist es, zu hören. Sei offen dafür. Verpasse solche Gelegenheiten nicht, Gutes zu sammeln.

Schritt für Schritt sammeln wir so gute Dinge in unser Herz. Und Schritt für Schritt werden sich mein Glaube und mein Handeln verändern. Deine Gespräche werden sich verändern, Deine Beziehungen, Deine Entscheidungen. Auch deine Mitarbeit in der Gemeinde wird sich verändern. Weil du nicht mehr krampfhaft versuchst, selber gut zu sein oder zumindest so zu tun, sondern weil dann wirklich Gutes aus dir fließen wird, weil Gott es in dein Herz gelegt hat.

NUR DIE LIEBE ZÄHLT!



GRUNDSÄTZLICHES ZUM THEMA NR. 1 UND WIE ES IN DER GRUPPENARBEIT ANGEANGEN WERDEN KANN

Nur die Liebe zählt – „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ ist das Lebensthema Nr. 1. Es beschäftigt die Jugendlichen in unseren Gruppen, die vom süßen Typ aus dem Freibad schwärmen oder noch gerade mal `ne SMS schreiben, um abzuchecken, ob da bei dem Mädchen aus der Parallelklasse vielleicht was geht. Das Thema Nr. 1 hält unsere gesamte Gesellschaft in Bann. Kaum ein Internetanbieter, der einem nicht beim Einloggen 1000 Bilder von süßen Single-Mädels unter die Nase hält. Und im Fernsehprogramm wird man zum Thema „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ überschüttet mit einer Fülle von Angeboten: vom „Bügeln-TV Rosamunde Pilcher“ bis zur Pflicht-Soap „Verbotene Liebe“.

Also noch ein Angebot draufpacken und auch in der Jugendgruppe das Thema „Liebe“ breit treten?

Der Abend, der hier vorgestellt wird, soll gerade das Gegenteil sein: die Jugendlichen sind eingeladen, das, was sie da mehr oder weniger sichtbar beschäftigt, mal in Worte zu fassen. Sie können Fragen stellen und vielleicht auch die eine oder andere Antwort erhalten, über die es sich lohnt, weiter nachzudenken. Ein voller Erfolg wäre der Abend, wenn die Jugendlichen dadurch eine „Mini-Orientierungshilfe“ mit nach Hause nehmen könnten, um sich im Wirrwarr um das Thema Nr. 1 ein wenig besser zurecht finden zu können.

DAS THEMA NR. 1 – UND WAS DIE BIBEL DAZU SAGT

Die Bibel – ein Buch, wie es das Leben schreibt

Die Bibel steckt voller Liebesge-
schichten. Schon auf der zweiten
Seite beginnt die erste Liebesge-
schichte der Menschheit zwischen
dem **ersten Mann und der ersten
Frau** (vgl. 1. Mose 1+2), wobei
schon auf der dritten Bibelseite da-
von zu lesen ist, dass in die heile
Welt von „Wolke Sieben“ der
„knallharte Streitalltag“ eingekehrt
ist (vgl. 1. Mose 3). Nachdem die
Frucht vom Baum geklaut ist und
das Vertrauen zu Gott und zueinan-
der gestört ist, will es keiner gewe-
sen sein und beide sagen: „Du hast
angefangen“ (in diesem Fall mit
dem Klauen der Frucht vom Baum).
Liebesgeschichten ziehen sich wie
ein roter Faden durch die gesamte
Bibel. Da finden wir so wunder-
schön romantische Liebesgeschich-
ten, wie die von **Isaak und Rebek-
ka** (1. Mose 24) oder **Jakob und
Rahel**. Wobei in diesem Fall das ver-
liebte Miteinander schon wieder
gestört wird durch das Problem mit
Lea, Jakobs zweiter Frau (vgl. 1.
Mose 29). Eine der rührendsten
Geschichten in der Bibel ist die von
Ruth und Boas. Die Liebesge-
schichten der Bibel sind romantisch

und realistisch zugleich – weil sie
das Leben geschrieben hat. Da kön-
nen wir von verliebten Höhenflügen
und tiefen Abstürzen lesen, wie z.B.
in der Geschichte von **David und
Bathseba**, der Frau seines Soldaten
Uria. Da die Leidenschaft den David
packt, holt er sich kurz entschlossen
Bathseba ins Bett und lässt dann
anschließend ihren Mann Uriah um
die Ecke bringen, damit Gras über
die ganze Sache wächst.

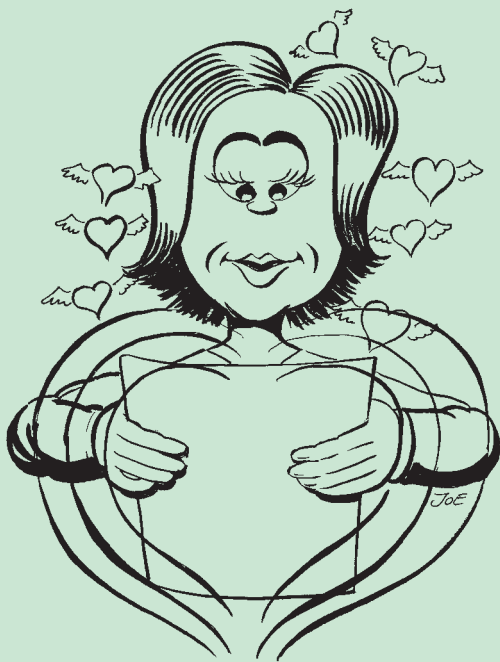
Weil die Bibel so realistisch vom
Thema Nr. 1 spricht, lohnt es sich,
darauf zu hören, was sie zu sagen
hat. Denn in ihr melden sich Men-
schen zu Wort, die nicht nur mit der
Liebe, sondern auch mit Gott und
seiner Ansicht über das Thema Nr. 1
Erfahrungen gemacht haben.

Nur die Liebe zählt – was zählt eigentlich bei der Liebe?

Was zählt bei der Liebe? Auf was
kommt es eigentlich bei der Liebe
an? Zu dieser Frage können wir eini-
ge interessante Dinge in der Bibel
nachlesen:

Die erste Botschaft der Bibel zum Thema Nr. 1: „Du bist geliebt“.

Wie ein roter Faden zieht sich eine
Glaubensüberzeugung durch die



ganze Bibel, die die Grundlage für alle Überlegungen über die Liebe ist. Das eigentliche Thema Nr. 1 der Bibel ist die Liebe Gottes zu uns Menschen. Das ist die Basis, auf der dann weiter über die Liebe zwischen Menschen nachgedacht wird.

An vielen Stellen der Bibel bekommen wir gesagt, dass uns Gott einfach so ohne Vorbedingung liebt. Er hat uns als die Menschen geschaffen, die wir sind (wer mag, kann dazu ja mal Psalm 139 anschauen). Im Grunde könnte man sagen, dass die Bibel ein Liebesbrief Gottes an uns Menschen ist. Sie ist ein Brief, in dem wir lesen können, wie sehr Gott uns liebt und wie viel er für uns einsetzt, damit wir nicht in unserer Lieblosigkeit zugrunde gehen,

sondern bei ihm als geliebte Kinder Geborgenheit finden (vgl. z.B. Johannes 3,16; Römer 5,1-11). Aber was hat die Liebe Gottes zu uns nun mit dem Thema Nr. 1 „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ zu tun?

Wenn wir die Texte der Bibel über die Liebe Gottes und über die Liebe zwischen Menschen lesen, dann werden wir merken, wie sinnvoll das ist, dass zuerst von Gottes Liebe zu uns gesprochen wird, bevor wir von der Liebe unter Menschen sprechen. Denn nur, wenn ich mich selber geliebt weiß, nur, wenn ich mich selber angenommen fühle, kann ich auch andere lieben. Wenn meine Grundsehnsucht nach Geliebtsein und Angenommensein nicht erfüllt ist, dann muss ich immer um mich selber kreisen und schauen, dass ich genug Liebe bekomme. Dann kann es sein, dass ich andere Menschen nur benutze, damit ich mich geliebt fühle. Aber ich bin nur dann frei, mich für Menschen zu öffnen und sie zu lieben, wenn mein eigener Liebestank gefüllt ist. Vielleicht könnte man das mit einem Auto vergleichen. Wenn Benzin im Tank ist, fährt das Auto, sobald aber der Tank leer ist, bekommt man Probleme (jeder, der schon mal erlebt hat, dass er auf der Straße stehen geblieben ist, weil er das mit der Tankanzeige irgendwie übersehen hat, weiß, wovon ich spreche). Ganz ähnlich verhält es sich auch mit unserem inneren „Tank“. Wenn Gottes

Liebe uns erfüllt, dann läuft unser „Lebensauto“, aber wenn unser Tank leer ist, dann geht nichts mehr (mir fällt in diesem Zusammenhang Psalm 23 ein: „Du schenkest mir voll ein“, obwohl da im ursprünglichen Sinn wohl eher weniger an Benzin gedacht ist).

Gottes Liebe als Voraussetzung für unsere menschliche Liebe, das ist die erste Botschaft der Bibel.

Die zweite Botschaft der Bibel: „Liebe ist mehr als ein romantisches Gefühl“.

Wie Jesus über Liebe denkt, kann man z.B. am Gebot der Nächstenliebe sehen: „Du sollst deinen Nächsten lieben wie dich selbst (Lukas 10,27). Hier ist zwar nicht an die Liebe zwischen Frau und Mann gedacht, aber trotzdem zeigt dieser Vers, wie Jesus über Liebe denkt: Liebe meint hier kein romantisches Verliebtheitsgefühl, sondern eine Haltung gegenüber meinem Mitmenschen, die meinen vollen Einsatz fordert. Lieben bedeutet hier soviel wie „mit Gedanken, Worten und Werken meinem Nächsten Gutes tun“. In der Bibel wird diese Liebe mit dem griechischen Wort „Agape“ bezeichnet. Für die Liebe zwischen Frau und Mann verwendete man in der griechischen Sprache ein anderes Wort, das Wort „Eros“, was soviel bedeutet wie „leidenschaftli-

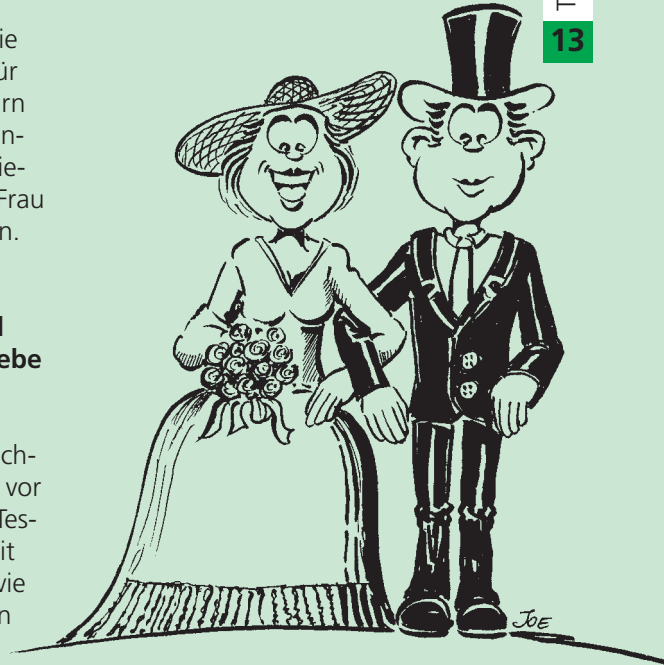
che, lustvolle Liebe“. Davon leitet sich unser Wort „Erotik“ ab. Interessant ist nun, dass im Neuen Testament auch für die Liebe zwischen Mann und Frau das Wort „Agape“ verwendet wird (z.B. Epheser 5,25). Das hat nun nichts damit zu tun, dass das Neue Testament sexfeindlich wäre (wer das denkt, soll mal die Anweisung von Paulus an die Gemeinde in Korinth lesen, vgl. 1. Korinther 7,3-5). Das Neue Testament gebraucht „Agape“ im Zusammenhang mit unserem Thema Nr. 1, weil damit etwas Besonderes zum Ausdruck gebracht werden soll: Entscheidend ist beim Thema Nr. 1 nicht nur, dass man volle Kanne verliebt ist, sondern dass das Verliebtsein umschlossen ist von einer Liebe, die tiefer in die Seele geht als nur bis zu den Schmetterlingen im Bauch. Das Neue Testament ist also der Überzeugung, dass Verliebtsein eine sehr schöne Sache ist, aber für eine tragfähige, feste Beziehung noch nicht ausreicht. Für alle, die schon geheiratet haben oder es vielleicht mal tun, ist vielleicht folgende Info interessant: bei der kirchlichen Trauung ist die biblische Meinung über die Liebe voll aufgenommen worden, denn die Pfarrerin oder der Pfarrer fragt das Brautpaar: „Willst du (hier wird der Name eingesetzt) als Gottes Gabe lieben und ehren?“ Hier wird klar: Liebe und eine bestimmte Haltung gegenüber dem anderen gehören total zusammen. Das Gebot „Du

sollst deinen Nächsten lieben wie dich selbst“, ist also nicht nur für mein Verhältnis zu dem Nachbarn um die Ecke von Bedeutung, sondern vor allem auch für die Beziehung zu meiner Freundin bzw. Frau oder meinem Freund bzw. Mann.

Die dritte Botschaft der Bibel zum Thema Nr. 1: Sex und Liebe gehören zusammen

In puncto „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ nimmt die Bibel kein Blatt vor den Mund. Vor allem im Alten Testament erzählt sie offen, wer mit wem wie oft im Bett war und wie viele Kinder sie dann bekommen haben. Interessant ist aber, mit welchen Worten das beschrieben wird. In der Lutherübersetzung heißt es zum Beispiel in 1. Mose 4,1: „Adam erkannte sein Weib Eva, und sie ward schwanger“.

Es ist doch spannend, dass hier vom Erkennen die Rede ist. Das meint natürlich nicht, dass Adam bisher blind durch die Gegend gelaufen ist und nun plötzlich erkannt hat, dass es da noch die Eva gibt. Mit diesem Wort ist vielmehr gemeint: Hier geht's darum, dass zwei Menschen einander wirklich begreifen, sich wirklich im wahrsten Sinn des Wortes mit Haut und Haaren kennen lernen. Sex ist in der Bibel also mehr als nur eine körperliche Sache. Eine andere Formulierung legt hier noch



eins drauf: in 1. Mose 2,24 (vgl. auch 1. Korinther 6,16) wird gesagt, dass zwei, die miteinander schlafen, ein Fleisch werden. Hört sich ein wenig komisch an, meint aber et - was sehr Tiefes: zwei Menschen werden miteinander verbunden, als ob sie von nun an nur noch eine Person wären.

Für die Bibel gehören „Liebe (Agape), Sex und Zärtlichkeit“ zusammen und können nicht voneinander getrennt werden. Denn nur die Liebe im Sinn der Agape gibt Menschen den Schutzraum, sich zu erkennen, ohne verletzt und gedemütigt zu werden.

Jesus sieht in der Ehe einen solchen Schutzraum für das Miteinander von Mann und Frau (vgl. Matthäus 19,4-6; vgl. auch bei Paulus 1. Korinther 7,9).

Wie man in diesem Zusammenhang heute die Frage beurteilt, wie „Sex vor der Ehe“ zu sehen ist, muss jede und jeder selbst entscheiden. Klar ist, dass in der Bibel Ehe und Sex sehr eng zusammengehören.

Die vierte Botschaft der Bibel zum Thema Nr. 1: Treue bringt's

Nicht nur im 6. Gebot (2. Mose 20,14), auch an vielen anderen Stellen der Bibel wird betont, dass eine glückliche Liebesbeziehung Treue braucht, damit sie nicht zur Katastrophe wird. Übrigens hat Treue vom Wort her mit Vertrauen zu tun: wer mir treu ist, dem kann ich vertrauen und umgekehrt. Für Jesus beginnt in der Bergpredigt Treue im Kopf (vgl. Matthäus 5,27-30). Er spricht hier davon, dass schon der, der eine Frau mit begehrlischem Blick ansieht, die Ehe in seinem Herzen gebrochen hat. Jesus will nicht, dass Männer nur noch mit gesenktem Kopf durch die Gegend laufen sollten, um ja keine Frau mehr anzuschauen. Der begehrlische Blick meint hier das bewusste Anschauen einer Frau. Man könnte sagen: das, was sich in der Phantasie abspielt, ist im Grunde



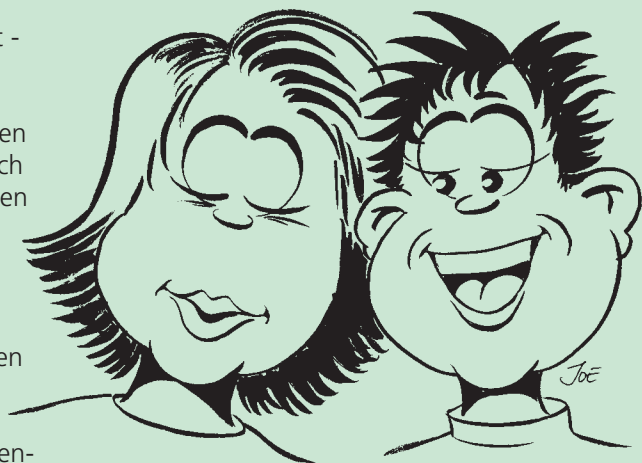
fast dasselbe, als wenn man es in die Tat umsetzt. Diese zugegeben sehr harte Aussage von Jesus ist keine sexfeindliche Äußerung, die allen Spaß am Leben nehmen will. Sie ist vielmehr als Schutz gedacht. Frauen sollen davor geschützt werden, für Männer nur Objekte erotischer Phantasien zu sein. Wichtig finde ich, dass klar ist: Jesus verbietet nicht die Freude am anderen Geschlecht, er verteufelt auch nicht sexuelle Gefühle und Vorstellungen. Vielmehr legt er hier den Finger darauf, dass Treue nicht nur eine körperliche Sache ist, sondern im Kopf beginnt. Treue hat immer mit der Beziehung zu meinem Partner zu

tun und wenn ich in Gedanken immer bei anderen bin, verliere ich meinen Partner zumindest innerlich sehr schnell aus dem Blick.

DAS THEMA NR. 1 – UND DIE JUGENDLICHEN IN UNSERER GRUPPE

Beim Thema „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ spielen meiner Meinung nach für die Jugendlichen zwei Fragen eine große Rolle. Zum einen steht für die Jugendlichen natürlich Verliebtsein, Beziehungen beginnen und beenden und alles, was damit zusammenhängt im Vordergrund. Zum anderen geht es beim Thema Nr. 1 auch noch um viel mehr: Durch die Umwälzungen der Pubertät stehen die Jugendlichen vor der Frage (die sie zwar nicht äußern, die sie aber dennoch bewegt), wie sie eigentlich damit umgehen sollen, dass sie nun kein Kind, sondern Frau bzw. Mann sind. Damit hängen Fragen nach dem Umgang mit der eigenen Sexualität, mit Gefühlen und Wünschen, Ängsten usw. zusammen. Außer dem ist es für viele Jugendliche ein Dauerproblem, wie sie eigentlich zu sich selber, zu ihrer Person, stehen. Das Thema „Selbstannahme“ ist meiner Meinung nach ein Dauerbrenner.

Obwohl das Thema Nr. 1 für Mädchen und Jungs genauso aktuell und spannend ist, bewegen die Geschlechter meiner Erfahrung nach – zumindest tendenziell – unterschiedliche Fragen, Interessen und Ängste in puncto „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“. Man kann hier zwar nicht schematisch unterscheiden, denn manche ursprünglich „klassischen Mädchenthemen“ wie



z.B. Selbstannahme, Essstörungen usw. haben schon längst Einzug in die Männerwelt gehalten. Dennoch ist es wichtig, Mädchen und Jungs mit ihrem je eigenen Zugang zum Thema und ihren je eigenen Fragestellungen und Interessen im Blick zu haben. Dies gilt vor allem dann, wenn man das Thema Nr. 1 mit einer gemischtgeschlechtlichen Jugendgruppe angehen möchte.

Gute Tipps rund um das Thema „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ finden sich in vielen christlichen Büchern. Ein Buch, das zwar schon aus dem vorigen Jahrhundert (1998) und damit ein wenig älter ist, kann ich besonders empfehlen: „Flirts und Flops & Grosse Liebe“ von Gertrud Hornung und Eckhard Geier, erschienen im Brunnen-Verlag.

DAS THEMA NR. 1 – EIN ENTWURF EINER GRUPPENSTUNDE

Zwei Vorüberlegungen sind absolut notwendig. Zum einen muss ich mir überlegen, wie die Jugendlichen wohl auf das Thema Nr. 1 reagieren. Wäre es möglich, mit ihnen ein tiefgehendes Gespräch zu führen, in dem sie ihre Fragen stellen können oder muss ich ihnen eher die Möglichkeit geben, an dieses Thema mit einer gewissen Distanz rangehen zu können? Von diesen Überlegungen hängt dann ab, wie ich bei der konkreten Umsetzung in der Gruppenstunde vorgehe.

Neben dieser Vorüberlegung ist es zum anderen nötig zu klären, was eigentlich das Ziel des Abends sein soll und wie ich mich bzw. wir uns als Mitarbeitende an diesem Abend einbringen möchten. Denn es könnte gut sein (was im Grunde super

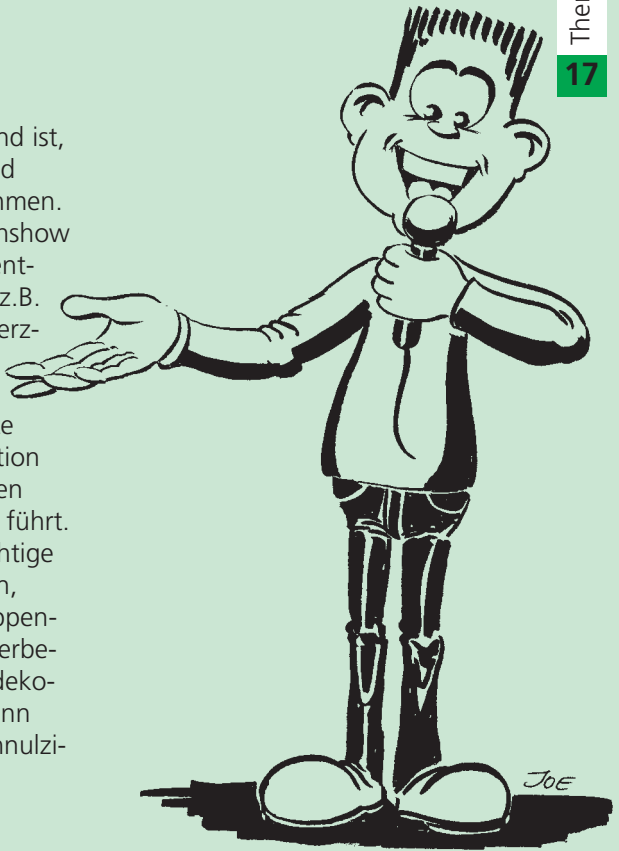
wäre), dass die Jugendlichen uns nach unserer eigenen Einstellung zum Thema Nr. 1 fragen und vielleicht sogar versuchen, das Liebesleben ihrer Mitarbeitenden zu durchleuchten. Wichtig ist deshalb, dass die Mitarbeitenden im Vorfeld ihre persönliche Meinung klären und überlegen, wie viel sie von dieser persönlichen Meinung preisgeben möchten. Erfahrungsgemäß wird ein Abend um so tiefgehender je offener die Mitarbeitenden sind. Jedoch ist hier oberstes Gebot, dass ich die Grenze meiner Offenheit selbst bestimme und mich nicht ausquetschen lasse.

Noch ein Wort zum Ziel des Abends: entscheidend dürfte hier sein, ob die Jugendgruppe aus beiden Geschlechtern zusammengesetzt ist oder nicht. In der koedukativen Arbeit könnte ein Teilziel z.B. darin bestehen, dass Mädchen und Jungs einander besser kennen- und verstehen lernen.

Für mich liegt das Hauptziel des Abends zum Thema Nr. 1 darin, den Jugendlichen einen biblischen Impuls zu geben, der sie zum Nachdenken über sich, ihre Sexualität und ihre persönliche Meinung zu „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ anregt.

So wird's konkret

Die Grundidee zu diesem Abend ist, das Thema Nr. 1 spielerisch und eher locker in den Blick zu nehmen. Der Abend ist wie eine Fernsehshow aufgebaut und könnte einen entsprechenden Titel tragen, wie z.B. „Nur die Liebe zählt“ oder „Herzblatt“. Entscheidend für den Showcharakter dieses Abends ist, dass die einzelnen Elemente (Spiele etc.) durch die Moderation eines Mitarbeitenden verbunden werden, der durch den Abend führt. Um den Jugendlichen das „richtige Thema Nr. 1-Feeling“ zu geben, wäre es schön, wenn der Gruppenraum mit Kontaktanzeigen, Werbebildern mit Liebespaaren etc. dekoriert wäre und Musik läuft, wenn die Jugendlichen kommen (schnulziger Romantik Rock o. Ä.).



Einstieg

Ein Eröffnungsjingle wird abgespielt, der während des Abends immer wieder eingespielt werden kann (hier eignet sich entweder ein Liebeslied irgendeiner deutschen Popgruppe, die gerade aktuell ist, z.B. „Die Eine“ von „Die Firma“, Rosenstolz usw. Oder man greift auf einen „Oldie“ zurück wie Grönemeyers „Männer“, „Weil ich ein Mädchen bin“, „Es ist vorbei“ von Junimond und und und. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.).

Darauf folgt die Begrüßung und eine kurze Anmoderation des Abends.

Ice-Breaker

Eine gute Idee, ins Thema einzusteigen und den Jugendlichen dadurch die Möglichkeit zu geben, Hemmschwellen abzubauen, ist ein Spiel mit dem Titel „Liebe ist...“, das sich im Steigbügel Nr. 289 findet und

von Sybille Kalmbach erarbeitet und erprobt worden ist. Wer diesen Artikel nicht zur Verfügung hat, findet ihn unter www.der-steigbuegel.de

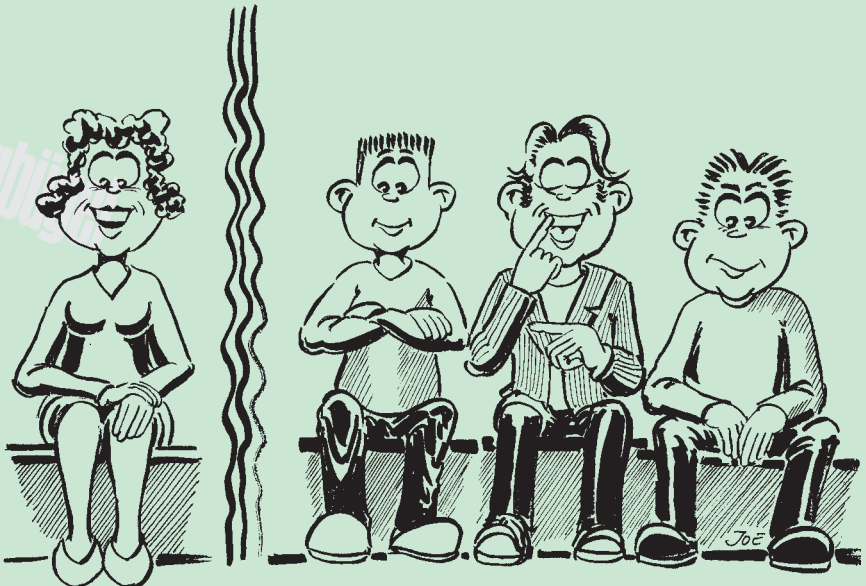
Herzblatt mal anders

Dieses Spiel ist für gemischtgeschlechtliche Gruppen gedacht, bei Mädchengruppen oder Jungenschaften müsste es entsprechend abgeändert werden.

Und so funktioniert's: Die Jugendlichen werden nach Geschlechtern getrennt in zwei Gruppen aufgeteilt, die sich in zwei getrennten Räumen aufhalten. In jeder Gruppe sollte mindestens eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter des gleichen Ge-

schlechts dabei sein. Außerdem benötigt man noch eine Person als Boten.

Beide Gruppen notieren sich anonym Fragen, die sie gerne an die andere Gruppe stellen möchten (nach dem Motto: „was ich schon immer mal einen Jungen/ein Mädchen fragen wollte“). Die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter in der Gruppe darf notfalls Fragen aussortieren, wenn sie zu intim oder verletzend sind. Es werden immer 3 bis 4 Fragen gesammelt. Dann werden die Fragen durch den Boten ausgetauscht. Die Fragen werden von den Gruppen schriftlich beantwortet und durch den Boten wieder zurückgeschickt. Entstehen durch die Antworten weitere Nachfragen oder



Unklarheiten werden diese wieder schriftlich durch den Boten verschickt. Je nach Lust und Laune können natürlich auch neue Fragen aufgeschrieben werden.

Ziel dieses Spiels ist es nicht nur, Fragen beantwortet zu bekommen, sondern vor allem dass die Jugendlichen in den Gruppen untereinander ins Gespräch kommen. Nach einigen Frage- und Antwortdurchgängen, wenn die dringendsten Fragen an die andere Gruppe geklärt sind, geben die Gruppenleiter den Jugendlichen ihrer Kleingruppe die Möglichkeit, Fragen und Interessen, die bisher noch nicht angesprochen wurden, einzubringen. Da die Gruppen nach Geschlechtern getrennt sind, besteht die reelle Chance auf ein ehrliches und tiefes Gespräch. Hier ist nun besonders die Mitarbeiterin bzw. der Mitarbeiter gefragt, da die Jugendlichen nun auch gezielt ihm Fragen stellen dürfen.

Voraussetzung dafür, dass dieses Spiel gelingt, ist natürlich, dass die Jugendlichen sich darauf einlassen und nicht das ganze Spiel über nur alberne Fragen und Antworten aufschreiben. (Zu Beginn des Herzblatt-Spiels ist das normal und ok, da das Ganze wahrscheinlich für die Jugendlichen etwas ziemlich Neues und Ungewohntes ist.)

Für reine Jungs- oder Mädchengruppen könnte man statt des Herzblatt-

Spiels eine Kreativphase einschalten, in der man z.B. eine Collage o. Ä. basteln kann zum Thema „Typisch Mann“ bzw. „Typisch Frau“ oder allgemein zum Thema „Liebe“. Über diese Collagen könnte man dann ins Gespräch kommen.

Der special guest zum Thema: Die Bibel

Es wäre schön, wenn sich hier ein biblischer Impuls anschließen könnte. Am Beispiel des Liedes „Aus und vorbei“ der Band „Overground“ kann der Zerbruch einer Beziehung durch Untreue thematisiert werden. Ein Satz in diesem Lied ist ziemlich krass: „Sei nie sicher, wenn es um Vertrauen geht!“ Hier könnte man einhaken und darüber sprechen, wie Liebe und Vertrauen in der Bibel gesehen werden und was für eine grundlegende Bedeutung „Treue“ dabei hat. Das Thema „Sex vor der Ehe“ ist natürlich hier ein heißes Eisen. Egal, wie man zu dieser Frage steht, ist klar, dass in der Bibel Sex und Treue bzw. Vertrauen total eng verbunden werden. Und wenn man das ernst nimmt, hat das natürlich eine Auswirkung auf unseren Lebensstil. Meiner Erfahrung nach tut es Jugendlichen gut, wenn sie hier klare Aussagen geboten bekommen, was die Bibel zum Thema „Liebe, Sex und Zärtlichkeit“ zu sagen hat. Ich finde, das Ziel des Impulses muss nicht sein, dass alle Jugendlichen

nachher mit dem Kopf nicken und Amen sagen. Spannend wäre doch, wenn hier Widerspruch kommt und sich im Anschluss an den Abend eine Diskussion entwickeln würde. Also, Mut zur Klarheit!

Jetzt bist du dran

Jeder Jugendliche bekommt nun ein Blatt und einen Stift und erhält die Aufgabe, für sich aufzuschreiben, wie er sich sein Leben vorstellt, was er sich wünscht in Bezug auf „Liebe, Sex und Zärtlichkeit.“ Schön wäre es, wenn das Blatt kreativ gestaltet wäre und einen Einleitungssatz enthalten würde, z.B. „Das wünsche ich mir“. Wer mag, kann dieses Blatt verschlossen in einem Umschlag mit nach Hause nehmen, dort aufbewahren und später einmal lesen. Es ist spannend, zu lesen, was man sich mal vorgenommen und gewünscht hat. Da die Jugendlichen wahrscheinlich unterschiedlich Lust zu diesem „Wunschzettel“ haben und auch unterschiedlich schnell fertig sind, sollte die Möglichkeit bestehen, sich im Gruppenraum aufzuhalten und z.B. die Partneranzeigen etc. anzuschauen.

Abmoderation

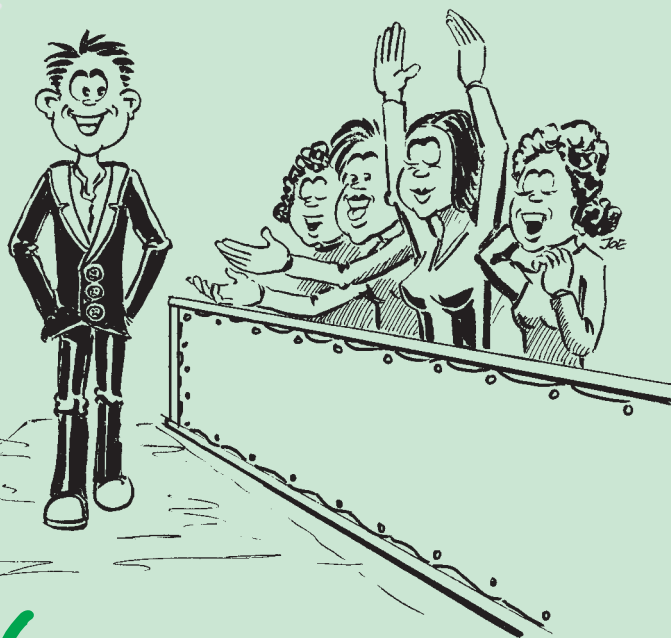
Der Abend und alles, was sich abgepielt hat, wird kurz gebündelt. Effektiv ist es, wenn wie bei einer

Fernsehsow während der Abmoderation Musik eingespielt wird (z.B. der Eingangsjingle) und der Moderator dann von der Bühne geht.

Und nun viel Spaß, gute Gespräche und neue Erkenntnisse rund ums Thema Nr. 1.

Tipp:

Im Steigbügel Nr. 322 veröffentlichen wir verschiedene Ansätze und Methoden, die es Jugendlichen leichter machen, über Liebe, Freundschaft und Sexualität ins Gespräch zu kommen.



MIT GOTT AUF „DU UND DU“!

EINE ANDACHT AUS DER REIHE „SEHENSWÜRDIGKEITEN IN DER BIBEL“ (2. Mose 24)

Wenn du eine Berühmtheit treffen könntest, wen würdest du da wählen? Robbie Williams vielleicht, Jürgen Klinsmann oder Madonna? Wen würdest du gerne mal ganz persönlich sehen? Nicht nur im Fernsehen, da sind die Leute ja so weit weg und irgendwie nicht greifbar. Nein, einmal live, ganz nah zum Anfassen. Das wär 's! Dann könntest du deine persönlichen Fragen loswerden, ein gemeinsames Bild

mit deiner Digitalkamera machen, ein Erinnerungstück von diesem Treffen mitnehmen... Nur einmal. Das wär's! Ein unerfüllbarer Traum? Wer weiß!

Mose hat es geschafft. Er durfte seine Berühmtheit treffen, ihm ganz nahe sein. Mose durfte ihn sehen. Mose durfte Gott sehen. Wie diese Begegnung zwischen Mose und Gott so war, liest du im Alten Testament (2. Mose 24,1+2, 9-18).

Mose darf Gott sehen

Mose steigt auf den Berg Sinai. Dort in der Höhe erlebt er ein absolutes Highlight, ein Toperlebnis. Er ist auf dem Höhepunkt seines Lebens angekommen: Er darf Gott sehen. Zu - nächst mit anderen zusammen, dann ganz alleine. Nur für sich. Gott einmal sehen, das wäre klasse, oder? „Wenn ich Gott sehen könnte, dann würde ich auch an ihn glauben“, hört man manche Leute sagen. Gott einmal sehen, damit man auch wirklich an seine Existenz glauben kann. Wenn du Gott sehen könntest, wäre an Gott zu glauben einfacher, oder?

Jesus sagt zu diesem Thema: „Selig sind, die nicht sehen und doch glauben!“ (Joh 20,29).

Sprich: Diejenigen dürfen sich glücklich nennen, die an Gott glauben, ohne ihn jemals gesehen zu haben. Hast du Gott jemals gesehen? Nein. Glaubst du trotzdem an ihn? Dann gehörst du zu den glücklichen Menschen, zu denen dich Jesus zählt!

Mose genießt die Zeit mit Gott

Mose kostet die Zeit mit Gott richtig aus. 40 Tage und Nächte bleibt er mit Gott zusammen auf dem Berg, eingehüllt in eine Wolke. Eine Zeit, die Mose sich nimmt, die ihm offen-

sichtlich gut tut. Eine Zeit, in der Gott mit Mose wichtige Dinge bespricht. Eine Zeit, in der Mose aufatmen kann, aber auch wichtige Dinge für sein Leben lernt.

Wenn wir heute Zeit mit Gott verbringen, können wir ihn nicht sehen. Gott begegnet uns nicht „optisch“, sondern „geistlich“. Gott begegnet uns durch den Heiligen Geist. Der Heilige Geist spricht uns beispielsweise durch ein Bibelwort, durch Eindrücke, Träume, Menschen,..., an. Gott hat viele Möglichkeiten, uns anzusprechen und uns zu begegnen. Dann spürst du einfach, dass er da ist. Genau in diesem Moment hast du dein eigenes Bergerlebnis mit Gott, dein eigenes Highlight.

Daher ist Zeit mit Gott keine verschenkte Zeit. Bei ihm kannst du aufatmen mitten in deinem Alltagsstress. Du kannst alle Dinge mit ihm besprechen, auch die ganz peinlichen Sachen. Und Gott möchte dir Worte in dieser Zeit zusagen, die gut für dich sind.

Ich wünsche dir, dass du dir in deinem Alltag solche ruhigen Zeiten mit Gott gönnst. Suche dir dazu Orte aus, wo du ungestört bist, wo du mit Gott alleine sein kannst. Und dann genieße diese Zeit, genieße dein ganz persönliches Bergerlebnis!

UNSER LEBEN – EIN FALLEN INS NICHTS?



GEDANKEN ZU DÜRRENMATTS
KURZGESCHICHTE "DER TUNNEL"

Der Schweizer Schriftsteller Friedrich Dürrenmatt erzählt in der Kurzgeschichte „Der Tunnel“ von einem 24-jährigen Studenten, der mit dem gewohnten Zug von seiner Heimatstadt nach Zürich fahren möchte. Der Zug fährt wie sonst auch durch einen Tunnel. Früher hat der Student den Tunnel gar nicht wahrgenommen. Dieses Mal scheint dieser kein Ende zu nehmen. Das Licht wird angeschaltet. Der Student spricht mit dem Schaffner. Der ist ein bisschen unsicher, meint aber, man müsse bald an der nächsten Station sein. Der Zugführer nimmt den Studenten mit in die Lokomotive. Er sagt ihm, dass an dem Tunnel

alles in Ordnung sei, nur dass er nicht aufhöre. Aber sie stellen fest, dass sich der Zug in rasender Fahrt nach unten befindet. Sie fallen mit dem Zug ins Nichts. Auf der Lokomotive sehen sie den Fels der Wände vorbeifliegen, ein ohrenbetäubendes Getöse ist zu hören. Rettung scheint es nicht zu geben. Das Ganze ist unerklärlich.

Dürrenmatt versteht diese Geschichte vermutlich als Bild für die Sinnlosigkeit des Lebens. Wir fallen ins Nichts. „Die Hoffnung habe ich längst aufgegeben“, sagt der Zugführer. Der Lokführer und ein Schaffner sind abgesprungen.

Eine andere Geschichte zeichnet ein ganz anderes Bild für unser Leben. Die Jünger sind auf dem See Genezareth. Da bricht plötzlich ein Sturm los. Wellen schlagen in das Boot. Die Jünger haben Angst zu ertrinken. Sie wecken den schlafenden (!) Jesus und werfen ihm vor, dass er sich nicht darum kümmere, ob sie untergehen. Er steht auf, spricht ein Machtwort zu dem Sturm und es ist Ruhe.

„Wer ist der? Auch Wind und Meer sind ihm gehorsam?“, so fragen sich die Jünger. Er, der von Gott kommt, ist stärker als alle uns bedrohenden Mächte.

Nun kann es sein, dass wir trotz unseres Glaubens an Jesus Christus in Verzweiflung geraten. Weil uns eine schwere Krankheit gepackt hat. Weil uns unerwartet ein wichtiger Mensch weggestorben ist. Weil eine Beziehung zerbrochen ist.

Gleicht unser Leben dann nicht tatsächlich einem Fall ins Nichts? Dann wollen wir uns nicht trösten lassen. Dann sind wir von der Sinnlosigkeit bedroht.

In solchen Situationen muss der Mensch Zeit haben, mit seinem Schmerz fertig zu werden. Dann darf man nicht vorschnell trösten wollen.

Die Geschichte von Friedrich Dürrenmatt endet mit dem überraschenden Satz: „Gott hat uns fallengelassen. Und nun stürzen wir auf ihn zu.“

Gott lässt uns sicher nicht so fallen, wie ein Spieler einen Ball fallen lässt. Ist es nicht genau umgekehrt? Gott kommt in seine Welt und die Menschen kümmern sich nicht um ihn (Johannes 1, 11). So wie im Zug die anderen den Fall gar nicht wahrnehmen. Sie spielen Karten, rauchen, essen und lesen Romane.

Gott, der unendliche Schöpfer des ganzen Universums, kümmert sich um uns. In seinem Sohn hat er alles unternommen, um uns zu helfen. Damit wir unser Leben und uns selber richtig verstehen. Nicht dramatisch und verzweifelt wie diejenigen, die sich einmauern in der behaupteten Sinnlosigkeit. „Denen, die Gott lieben, dienen alle Dinge zum Besten“ (Römer 8,28). Das dürfen wir glauben. Und das dürfen wir auch den Verzweifelten sagen.

Aqua-Six-Pack

WASSER- UND STRAND-
SPIELE FÜR LANDRATTEN
UND LEICHT-
MATROSEN



Die Idee

Bei Freizeiten am Meer oder an einem See gehört es natürlich dazu, sich im kühlen Nass zu tummeln.

Die Spiele werden hier als "Aqua-Six-Pack" angeboten. Man könnte sie auch als "Doppel-Triathlon" ankündigen.

Sie können natürlich angepasst und ergänzt werden. Wer keine Freizeit macht kann sie natürlich auch mit den Daheimgebliebenen am Baggersee einsetzen.

Die "Arena"

Man braucht nur ein Stück Strand oder freien Uferstreifen, eine Wendemarke und ein paar weitere Gegenstände.

Für die Wasser-Disziplinen braucht ihr eine Wendemarke. Das kann sein:

- eine Boje - bestehend aus einem Ball, der in einem Ballnetz steckt und per Schnur an einem schweren Gegenstand auf dem "Meeresgrund" befestigt ist, oder
- eine Person aus dem Mitarbeiter-team, die an der entsprechenden Stelle mit auf einer Luftmatratze "parkt", oder
- ein natürliches Ziel wie z.B. der Pfosten eines Landestegs, um den man (unter dem Steg) herum schippert.

Material: Ball, ggf. Netz oder Schnüre, Luftmatratze, Stoppuhren, Preise

Zu den Spielen

Die Wasser-Disziplinen sind Variationen derselben Spiel-Idee: Die Mannschaft muss ins Wasser, dann einmal um die Boje herum und wieder zurück an den vorher definierten Zielpunkt. Je nach "Gefährt" schippert die ganze Mannschaft oder nur zwei aus dem Team oder jede und jeder fährt einzeln.

Alles in allem handelt es sich um Staffel-Wettläufe für Mannschaften. Die Mannschaften starten normalerweise nacheinander. Gestoppt wird die Zeit.

Ob ein paralleles Rennen um mehrere Bojen oder gar mehrere Mannschaften um dieselbe Boje machbar



sind, müsst ihr mit Augenmaß und Verstand vor Ort entscheiden.

Wichtig ist auch, dass immer genügend Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter in der Nähe des Geschehens sind (quasi die "Rettungstaucher"). Diese sollten Schwimmflossen oder ein Surfbrett haben.

VORGEPLÄNKEL DER LANDRATTEN

Am Strand/Uferstreifen gibt es einen Parcours. Dieser kann je nach Gelände wie folgt aussehen:

- um verschiedene Gegenstände in der Gegend herum (Büsche, Fahnenmasten, Laufsteg, Felsen, ...)
- einen Teil der Strecke per Bockspringen oder "Robben" (Kriechen)
- das Ganze kann auch streckenweise ins flache Wasser verlegt werden - zuerst im Wasser und dann im Sand, dann ist das "panierte Schnitzel" perfekt
- die Gegenstände, die benötigt werden (s. u.) transportieren (z.B. den schweren Stein, das Schlauchboot zu mehreren über den Köpfen tragen, mit dem Surfbrett um mehrere Wendemarken)
- über diese Gegenstände (Schlauchboot flach, Surfbrett hochkant) springen
- eine Teil der Strecke per Purzelbaum oder durch Rollen um die eigene Körperachse

Six-Pack-Spiel Nr. 1:**ALLE MANN INS BOOT!**

Auf Kommando bringen die Jugendlichen das Schlauchboot von seiner Liegeposition (ca. 10 m vom Ufer entfernt) ins Wasser, alle springen hinein und schippern los.

Überlegt vorher und probiert es am besten aus,

- ob ihr Paddel zur Verfügung stellt,
- ob die Spieler behelfsweise nur Bretter zum Paddeln bekommen
- oder gar nur mit den Armen paddeln.

Je nachdem kann man die Strecke dann kürzer oder länger machen.

Die "Leichtmatrosen", die kein Boot haben, schwimmen um die Boje, müssen dabei aber einen dicken Schwimmring (evtl. auch Auto-Schlauch) benutzen.

Material: Schlauchboot, Paddel bzw. Bretter, Schwimmring

Six-Pack-Spiel Nr. 2:**SURF & FUN**

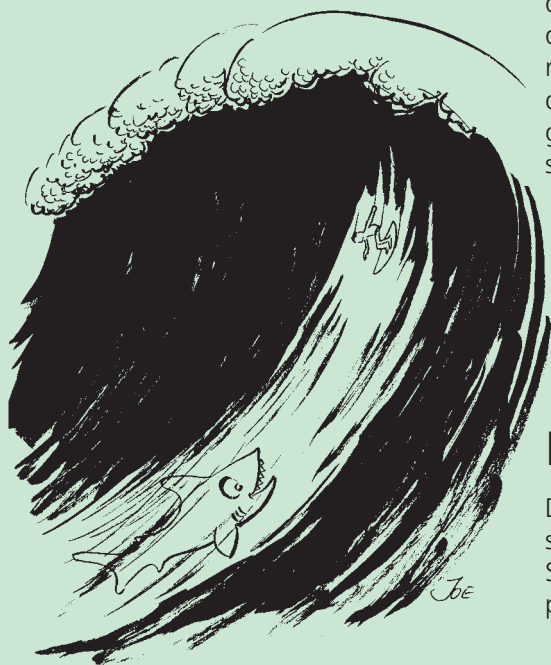
Das ist die "Hawai-Variante". Statt des Schlauchboots wird ein Surfbrett genommen. Es surfen drei Jugendliche darauf.

Wer kein Surfbrett hat kann statt dessen auch Luftmatratzen verwenden und z.B. einen Konvoi aus mehreren Luma's bilden. Dabei werden die Luma's entweder aneinander gebunden oder: Die Spieler müssen sich an Händen und Füßen halten und so ins Schlepptau gehen.

Material: Surfbrett oder Luma's & Schnüre

Six-Pack-Spiel Nr. 3:**ECHT HEAVY**

Dieses Mal muss ein einigermaßen schwerer Stein (je nach Alter der Spieler) um die Boje herum transportiert werden. Ihr könnt die An-



forderungen und den "Kick" noch etwas hochschrauben, indem ihr wahlweise

- einen Stein nehmt, der nur von mehreren zusammen getragen werden kann (dabei den Stein in einen stabilen Sack oder ein Netz packen) oder einen anderen handlicheren Gegenstand nehmen (z.B. einen Sandsack),
- der Stein im Wasser an den Nächsten im Team übergeben werden muss,
- das Ganze in so tiefem Wasser spielt, dass die Jugendlichen gerade noch so mit dem Kopf heraus schauen können und immer ein bisschen hüpfen müssen bzw. den Stein immer wieder kurz absetzen und ihn dann wieder heraufzuziehen,
- der Gegenstand gar nicht so schwer ist aber immer oberhalb der Wasseroberfläche getragen werden muss (und nicht nass werden darf; oder es ist ein Becher, in dem Sand oder Wasser ist, das möglichst ohne Verluste ans Ziel gebracht werden muss) - dann ist dieses Spiel "heavy" im Sinne von schwierig.

Material: Je nach Spielvariante Steine, Säcke, Becher etc.

Six-Pack-Spiel Nr. 4:

DER HERR DER RINGE

Verschiedene Ringe (Schwimm-Ringe oder auch andere schwimmende Gegenstände) müssen bis hinter die Wendemarke geworfen werden. Dann springt der erste Jugendliche ins Wasser und holt sich einen der Gegenstände. Erst wenn er am Ufer ist geht der Nächste ins Rennen.

Als Variante kann man auch Schwimm-Enten nehmen und der "Jagdhund apportiert" sie an Land.

Material: Ringe u. a. Gegenstände

Six-Pack-Spiel Nr. 5:

FIT & FESCH: POSEIDONS MODENSCHAU

Dem Meeresherrn Poseidon ist im letzten Spiel eine Modenschau gewidmet.

Eine Schwimmstaffel, bei der die Jugendlichen mit "feschen" Klammotten (Pulli, Socken, Hose, Handschuhe ...) schwimmen.

Beginnen kann das Ganze auf dem "Laufsteg" (sofern einer vorhanden ist). Dann springen die Jugendlichen samt dem "modischen Fummel" in die Fluten. Auch hier gibt es wieder beliebige Varianten:

- Die oder der Jugendliche muss an der Wendemarke die Kleider ausziehen, ablegen und darf dann erst weiterschwimmen.
- Mehrere Jugendliche schwimmen als Staffel und müssen im Wasser die Kleider wechseln und einander übergeben.

Gerade hier ist es wichtig, dass aus Sicherheitsgründen immer zwei Mitarbeitende in der Nähe sind. Außerdem vorher checken, wie tief das Wasser ist.



Für Unersättliche eine Zugabe.
Wer will kann noch den "Sechser mit Zusatzzahl" bringen:

BEACH-BIKERS-RALLYE

Nun gibt es auf Wunsch noch eine flotte Zusatzdisziplin - sofern man mit Rädern am Strand ist. Mit diesen

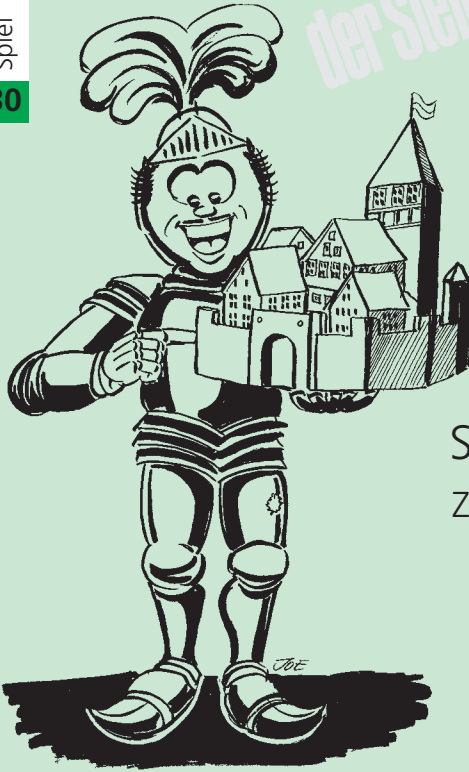
muss ein Parcours zurückgelegt werden. Auch hier gibt es wieder beliebig viele Varianten:

- die zuvor benutzen Gegenstände werden ausgelegt und müssen umfahren werden
- die Strecke kann über Dünen (sofern vorhanden) oder um Büsche herum sowie teilweise durchs Wasser führen (aber: Salzwasser tut dem Rad nicht besonders gut).
- unterwegs müssen leichte Gegenstände aufgenommen werden (vom Boden oder durch Übergabe durch die Mitspieler)
- es darf nur stehend gefahren werden

Material: Fahrräder

Wertung und Preise

Wichtig ist, dass das Ganze vor allem Spaß macht und der Ausgelassenheit und dem Teamgeist dient. Dabei aber nicht "den Rest der Welt" vergessen: Je nachdem, an welchen Gestaden ihr seid, gibt es da ja auch noch "Touris" und „Unschuldige“. Nehmt also Rücksicht darauf, dass nicht der ganze Strand durch eure actions "lahmgelegt" oder belästigt wird. Wenn ihr's gut anstellt, habt ihr ja Zuschauer und seid eine gewisse Attraktion. Natürlich gibt es Preise für das Siegerteam und Trostpreise für die weniger guten Mannschaften (z.B. die "goldene Bade-Ente" oder den "Lorbeer-Schwimring").



Kurzbeschreibung

Zurückversetzt in die alten Ritterzeiten werden alte Ritterspiele ausgegraben, in denen sich die Jugendlichen nach Kräften aneinander messen können. Aber auch die geistigen Leistungen der Ritter und Burgfräulein sind hoch im Kurs. Da die Spiele sowohl Platz wie auch eine „wasserfreundliche“ Umgebung benötigen, sind sie vor allem für einen warmen Sommernachmittag oder –abend im Freien geeignet. Das Ganze ist als Stationslauf aufgebaut. Somit ist der Zeitumfang variabel nach Anzahl der ausge-

RITTER & Co.

SPIELERISCH FESTLICHE IDEEN ZU RITTERN, BURGFRÄULEIN, KNAPPEN UND ZOFEN

wählten Stationen selbst zu bestimmen; ebenso beeinflusst natürlich die Anzahl der Gesamtteilnehmer die Spiellänge. Bei einer größeren Gesamtgruppe können ohne viel Mühe einfach mehr Kleingruppen und somit auch mehr Stationen angeboten werden.

Anzahl der Teilnehmenden

10-100 Jungen und Mädchen (in dieser Spielbeschreibung wird von rund 60 Personen ausgegangen)

Zeitumfang

variabel, je nach Anzahl der Stationen und Teilnehmer, mind. 45 bis ca. 90 Minuten

Material

siehe bei den jeweiligen Spielbeschreibungen

GEMEINSAMER HÖFISCHER BEGINN

Material:

- Kuchen und Getränk
- mittelalterliche Musik
- Papiertaschentücher und Stifte
- Korb

An einer schön gedeckten langen Tafel wurde ein ritterlicher Kaffeetisch gedeckt. Alle Jugendlichen können sich erst einmal in Ruhe an den Speisen laben, während Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (möglichst etwas ritterlich verkleidete, das erzeugt gleich eine tolle Atmosphäre) die Jugendlichen aufs Thema einstimmen. Dies kann durch ein eigens vorgetragenes Bänkellied geschehen, das auf der Laute (zur Not auch Gitarre) begleitet wird.

Ein Ritterherr oder eine Burgdame begrüßt die Gäste mit entsprechend „mittelalterlich geschwollenen“ Worten und führt durchs Programm. Ebenso kann sich ein Rittergedicht oder ähnliches anschließen.

Während der ritterlichen Kaffeetafel gehen Knappen oder Zofen durch die Reihen. Sie reichen nur den Ritterdamen ein weißes Papiertaschentuch auf das diese ihren Namen schreiben. Die beschrifteten Taschentücher werden in einem Korb gesammelt.



Ritterliche GRUPPENEINTEILUNG

Material:

- evtl. Meterstab
- 10 gefaltete Kärtchen, 5 davon innen bemalt mit schwarz, die anderen mit rot; die Namenspapiertaschentücher der Damen
- Laufzettel + Stifte

Alle Ritter stellen sich der Größe nach auf. Auf diese Weise werden die 10 größten Ritter ermittelt (bei kleineren Gruppen gibt es entsprechend weniger Ritter). Diese sind

die „Hauptritter“. Die Hauptritter stellen sich in einem Kreis auf, in den Kreis werden 10 gefaltete Kärtchen geworfen. Auf Startsignal des Burgherrn (Mitarbeiter) stürzt sich jeder auf ein Kärtchen. Fünf Kärtchen haben eine rote Innenseite, fünf eine schwarze. Dadurch ergibt sich das Lager der schwarzen und der roten Ritter. Jedes der beiden Hauptlager unterteilt sich nun aber wieder in fünf Untergruppen, denen die „Hauptritter“ vorstehen. Nun darf sich jeder Hauptritter zwei (bzw. mehr oder weniger je nach Gesamtzahl) weitere Ritter wählen. Sind alle männlichen Teilnehmer in einer schwarzen oder roten Untergruppe, erklärt der Burgherr, wie viele Damen zu jeder Untergruppe dazukommen werden. Dabei achtet er darauf, dass die Untergruppenzahl einigermaßen ausgeglichen ist. (Sind z. B. in einer Gruppe drei Ritter und es kommen zwei Burgfräulein dazu, so bekommt die andere Gruppe mit nur zwei Rittern drei Burgfräulein.) Es ist nicht schlimm, wenn die Gruppeneinteilung nicht hundertprozentig aufgeht.

Die Burgfräulein dürfen natürlich nicht per Zuruf in die Untergruppen gewählt werden wie die Ritter. Das wäre nicht „schicklich“ und würde sich nicht geziemen. Wieder treten die Hauptritter der Untergruppen nach vorne und bilden einen Kreis. In den Kreis werden nun die Papier-

taschentücher der Damen geworfen. Die Ritter erhaschen sich, ganz wie früher, die Tücher der Damen (natürlich in der Anzahl wie vom Burgherrn bestimmt).

Nachdem schließlich alle in einer roten oder schwarzen Untergruppe untergekommen sind, erhält jede Untergruppe einen mittelalterlich gestalteten Laufzettel und einen Stift. Auf den Laufzettel wird zuerst die Gruppenfarbe (schwarz oder rot) eingetragen und dann noch der zu erfindende Untergruppenname. Für den Einfallsreichtum des Namens gibt es später Punkte der Jury.

DIE RITTERSPIELE WERDEN ERÖFFNET...

Material: Posaune

Nachdem alle Gruppen startklar sind, bläst ein Posaunenspieler eine Fanfare und der Burgherr erklärt die Ritterspiele für eröffnet. Außerdem verkündet er, dass auf jedem Laufzettel eine Station markiert ist. Diese ist die Anfangsstation für die betreffende Gruppe (es starten immer zwei Gruppen an einer Station). Pro Station kämpfen immer zwei Gruppen gegeneinander. Wichtig ist, dass immer schwarz gegen rot kämpft, nicht zwei gleichfarbige Gruppen gegeneinander. Die ersten

„Kampfkonstellationen“ kommen automatisch durch die Laufzettelmarkierung zustande. Die weiteren müssen eigenständig organisiert werden, d.h. jede Gruppe klappert nach und nach alle Stationen ab und muss jedes Mal gegen eine andere Gegnergruppe spielen.

Der Laufzettel ist so gestaltet, dass alle Stationen und evtl. auch die Orte verzeichnet sind (falls ihr ein weitläufiges Gelände zur Verfügung habt, könnt ihr dieses gut nutzen, in dem ihr die Station weit auseinander legt). Neben der Station wird zuerst die Gegnergruppe eingetragen, gegen die an dieser Station gespielt wird. Daneben gibt es noch eine Spalte für das Ergebnis (z. B. absolvierte Zeit oder Punktezahl). Ganz rechts gibt es noch eine Spalte, in der nur „Gewonnen“ oder „Verloren“ eingetragen wird. Hierbei zählen keine Vergleichswerte aus anderen Gruppen, sondern nur dieses eine Spiel.

Mögliche Stationen:

- je nach Anzahl der Jugendlichen und dem zur Verfügung stehenden Zeitumfang frei wählbar
- Mindestanzahl der Stationen: Anzahl der Untergruppen einer Farbe

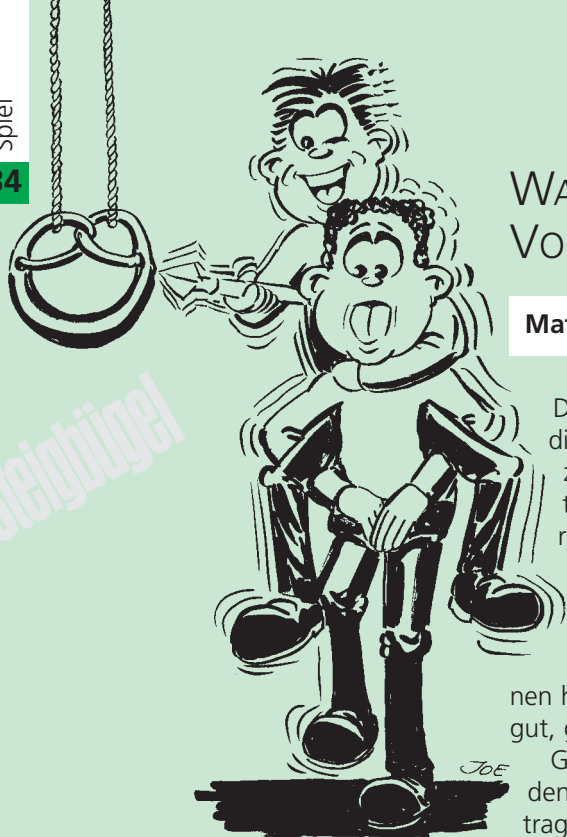


RINGREITEN

Material:

2 Ringe, 2 Stäbe, 2 Haken, Schnur, Stoppuhr

Dieses Spiel ist tatsächlich ritterlichen Ursprungs! Jede Untergruppe teilt sich zur Hälfte in Pferde und Reiter. Der Reiter wird vom stehenden Pferd auf den Rücken genommen, der Reiter erhält eine möglichst lange Stange. An der Startlinie stellen sich die beiden ersten Reiterpaare (rot und schwarz) auf, beim Startpfeiff wird losgeritten. Ideal ist es, wenn am Ende der Strecke ein Baum steht, an dem in erreichbarer Höhe zwei Haken befestigt sind. Daran hängen jeweils ein Papp- oder Plastikring. Die Reiter müssen



nun versuchen, nur mit Hilfe ihres Stabes den Ring so herunterzuholen, dass er über den Stab gleitet. Dann wird der Ring auf den Boden geworfen, zurückgeritten und das nächste Reiterpaar abgeklatscht. Welche Gruppe beendet zuerst die Staffel?

In den Laufzettel wird die benötigte Zeit eingetragen und ob die Runde gewonnen oder verloren wurde. Hinweis: das Ringreiten ist nicht ganz einfach. Unbedingt vorher ausprobieren, in welcher Höhe der Ring angebracht wird und ob ein oben gegabelter Stab einfacher zu handhaben ist.

der Steigbügel

WALTER VON DER VOGELWEIDE

Material: Papier, Stifte, Stoppuhr

Die beiden Gruppen bekommen die Aufgabe, einen 10-Zeiler zum Thema Mittelalter zu dichten. Die Zeit wird gestoppt, vorrangig zählt jedoch die Fantasie des Gedichts und wie gut es sich reimt. Eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter entscheidet, welches Gedicht gewonnen hat. Sind beide Gedichte gleich gut, gewinnt die Gruppe, die ihr Gedicht schneller fertig hatte. In den Laufzettel wird die Zeit eingetragen und ob gewonnen oder verloren wurde. Die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter schreibt die Gruppennamen zu den Gedichten und behält sie ein.

WEBEN

Material:

Schulwebrahmen, vorbereitete Wollestücke (gleich lang), Schere

Zu mittelalterlichen Zeiten wurde auch viel gewebt und gestickt. Deshalb sind an dieser Staffel sowohl die handwerkliche Fähigkeit wie auch die Geschwindigkeit gefor-

dert. Beide Gruppen stellen sich wieder zum Staffellauf auf. Beim Startpfeiff rennen die ersten beiden los, jeder zu seinem Webrahmen. An jedem Webrahmen ist ein gleich langes Stück Wolle befestigt. Aufgabe ist, drei Runden zu weben, d.h. hin-her-hin. Dann zurückrennen und den Nächsten abklatschen. Welche Gruppe ist zuerst fertig? Evtl. kann zusätzlich zum „Gewonnen“ oder „Verloren“ noch ein Vermerk gemacht werden, ob besonders sauber oder besonders schlampig gewebt wurde. Falls es am Ende zwei Siegerteams gibt, entscheiden solche Vermerke über den Endsieg. Zwischendurch kann auch die Wolle mal ausgehen, dazu wieder gleich lange Ansatzstücke bereithalten. Hinweise: Es ist ratsam, für Webungeübte noch einmal das Prinzip des Webens zu erklären. Außerdem macht es vom Zeit- und Nervenaufwand einen großen Unterschied, ob ganz „von Hand“ gewebt wird oder ein Webschiffchen benutzt werden darf.

Übrigens muss nicht für jede neue Untergruppe ein neuer Webrahmen gespannt werden. Die „schwarzen Ritter“ weben immer am schwarzen Rahmen weiter, die roten Ritter am roten. Somit entsteht bis zum Spielende ein kleines Stück Teppich, das vielleicht später seinen Platz im Gemeindefeisch, im Freizeit-Andachtsraum oder wo auch immer findet ...

STEIN-WEITWURF

Material:

2 schwere Steine, Maßband

Die beiden Gruppen spielen gleichzeitig (dann sollten zwei Mitarbeitende bereitstehen), oder nacheinander. Von der Startlinie aus wird ein schwerer Stein so weit wie möglich nach vorne geworfen. Die Länge wird gemessen und der nächste Spieler startet wieder von vorne. Alle Längen einer Gruppe werden addiert. Die Gruppe mit der größten Wurfkraft hat gewonnen.

Hinweis: Wer große Rasenflächen zur Verfügung hat, kann die Jugendlichen auch jeweils ab dem Punkt werfen lassen, an dem der Stein des vorigen Spielers gelandet ist. Damit erspart man sich die Messarbeit und sieht deutlich die gesamte Entfernung, die geschafft wurde. Achtung bei dieser Form: wegen der Verletzungsgefahr dürfen nicht beide Gruppen gleichzeitig werfen!

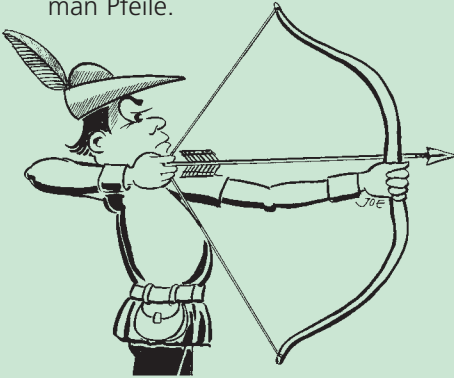
Um einen Überblick für die Gesamtauswertung zu bekommen kann man dann trotzdem ganz am Ende die Gesamtlänge messen oder im Vorfeld Stäbe bei 5 m, 10 m etc. anbringen.

ZIELSCHIEßEN MIT PFEIL UND BOGEN

Material:

Pfeil und Bogen, Maßband

Gleiche Regeln wie beim Stein-Weitwurf, statt des Steinwerfens schießt man Pfeile.



Hinweis: Besonders interessant wird es, wenn den Gruppen nur Material zur Verfügung gestellt wird und sie sich ihren Bogen selber bauen und spannen müssen.

RITTERRÜSTUNG ANZIEHEN

Material:

- Gummistiefel, Motorradhelm, Jacke, ...
- selbst gebasteltes Menschenpferd-Zaumzeug
- Stoppuhr

Es folgt ein Kleiderstaffellauf. Der erste Spieler ist der Ritter, der zweite der Knappe, der dritte das Pferd. Beim Startpfeiff versuchen beide Mannschaften, dass die Knappen den Rittern so schnell wie möglich in ihre Rüstung helfen und dem Pferd Zaumzeug anlegen. Dann hilft der Knappe seinem Ritter auf das Pferd, und die beiden absolvieren einen Parcours. Wieder angekommen zieht der Knappe Ritter und Pferd aus, wird dann selbst zum Ritter, das Pferd zum Knappe und Spieler 4 zum Pferd, etc. Die Staffel dauert so lange, bis jeder Spieler mal Ritter, Knappe und Pferd war. Welche Gruppe schafft es in der kürzesten Zeit?

WAGENRENNEN

Material:

1 Leiterwagen, Wassereimer, 8 Schwämme, Stoppuhr, mehrere Topfdeckel

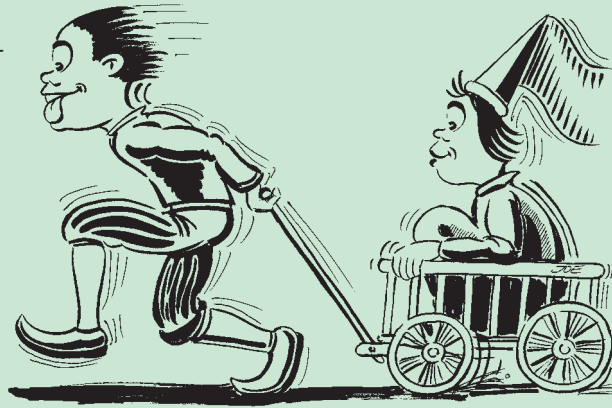
Eine Gruppe stellt sich an einer markierten Wegrandstrecke auf und jede Person (oder nur jedes Burgfräulein) darf sich zum Schutz als Ritterschild einen Topfdeckel nehmen. Die andere Gruppe stellt sich an die Startlinie und bestimmt ein Pferd, einen Wagenlenker und den Rest als Laufburschen. Beim Startpfeiff setzt sich der Wagenlenker in den Leiterwagen und

das Pferd zieht den Leiterwagen. Die Laufstrecke geht in ca. 3 bis 4 m Abstand am Wegrand vorbei, an dem sich die Gegnergruppe mit den Schildern aufgestellt hat. Aufgabe ist nun, innerhalb 1 Minute (nach Länge der Wegstrecke variieren!) den Weg im „Galopp“ immer wieder vor- und zurückzulegen und dabei zu versuchen, so oft wie möglich eine Person der Gegnergruppe mit einem Schwamm abzuschleifen. Personentreffer ergibt 2 Punkte, Schildtreffer 1 Punkt, daneben werfen natürlich keinen. Die Laufburschen rennen mit, sammeln die Schwämme ein und übergeben sie im Rennen wieder dem Wagenlenker. Sie dürfen selbst entscheiden, wie und wo sie sich positionieren (d.h. ob alle für sich rennen oder ob eine Person bei der Gegnergruppe steht und die Schwämme an den nächsten Laufburschen am Wegrand weitergibt ...). Außerdem gibt es für jede absolvierte Wegstrecke 5 Punkte, damit das Pferd samt Wagenlenker nicht in Versuchung gerät, zu langsam zu laufen.

Anschließend werden die Aufgaben getauscht. Welche Gruppe erreicht die meisten Punkte?

Hinweis: Es ist sinnvoll, wenn der Wagenlenker vor jedem Wurf den jeweiligen Schwamm nochmal in den Wassereimer in seinem Wagen taucht, damit er schwerer wird und

besser zu werfen ist. Außerdem bekommt die Gegnergruppe mehr Wasser ab. Außerdem ist anzuraten, diese Station mit mindestens zwei Mitarbeitenden zu besetzen, um den Überblick über die Wurfpunkte und Wegstreckenpunkte zu behalten.



WETTRUDERN

Material:

2 Ruderboote, ausreichend Paddel, 2 feste Seile, Umlenkrolle

Seilziehen auf dem Land ist ja weithin bekannt, aber auf dem Wasser? Die Ritter von früher mussten ja immer wieder einfallsreich sein, auch bei ihren wassergefüllten Burggräben und Seen. Deshalb gibt es nicht nur Disziplinen an Land, sondern auch wie hier eine ritterliche Wasserertüchtigung:

Ein Bergsteigerseil (o. Ä.) über eine Umlenkrolle legen. An beiden Enden

wird eine Schlaufe gemacht. Die Umlenkrolle wird an einem festen Punkt an Land (Baum, Poller) angebunden (ebenfalls mit Bergsteiger- oder Seglerseil). Die Boote werden mit vier "Ruderknappen" und einem Leinenhalter besetzt (man kann normale Ruder oder Paddel nehmen, oder es gehört zur Spielaufgabe, selbst Ruder zu bauen). Nun fahren zwei Boote, besetzt mit jeweils einer schwarzen und einer roten Gruppe, langsam von Ufer weg. Im Heck (hinten) jedes Bootes steht ein Leinenhalter; er hat die Schlaufe in der Hand. Haben beide Boote die halbe Seillänge vom Ufer weg bewegt, ist das Seil straff gespannt und beide Boote stehen still. Auf das Startkommando hin beginnt das wilde Rudern. Dabei wird das schwächere Boot wie bei einer gegenläufigen Seilbahn an das Ufer gezogen und dort kann man es z.B. mit einer Regendusche empfangen ...

Welche Gruppe geht als Siegerteam aus dieser Armmuskel anstrengenden Disziplin hervor?

Wichtiger Hinweis: Achtung: Verbrennungsgefahr, wenn man ein Seil ohne Schlaufe durch die Hand laufen lässt. Außerdem Gefahr des Reinfallens, was ja u. U. zum Spaß beiträgt... Zusätzlich Gefahr des Abschnürens, falls das Seil um Körperteile gelegt wird. Deshalb: immer eine Schlaufe, die man notfalls loslassen kann.

KONZENTRATIONS- UND GEDÄCHTNISERTÜCHTIGUNG

Material:

- Bild mit mind. 35 aufgemalten Gegenständen (Burgfräuleinhat, Schild, Wappen, Gespenst, Schloss, Krone, Mond, Stern, Kette, Keule, Pferd...),
- Stifte, Papier, Stoppuhr



Beiden Gruppen gemeinsam wird ein auf dem Boden liegendes verdecktes Plakat gezeigt. Es wird erklärt, dass sich auf dem Plakat viele verschiedene, wild durcheinander liegende Motive befinden. Die Aufgabe ist, sich so viel wie möglich Motive zu merken, an das andere

Ende des Spielfeldes zu rennen (die Strecke sollte nicht zu kurz sein!) und dort einem vorher aus der Gruppe bestimmten Schreiber die Motive zu sagen. Der Schreiber schreibt die Motive auf. Dann wieder zurückrennen, neue Motive merken, etc. Je nach Gruppengröße und Wegstrecke stehen dafür ab dem Startpfeiff insgesamt 60/90 Sekunden zur Verfügung. Am Ende hat die Gruppe gewonnen, die die meisten Begriffe gesammelt hat, doppelte natürlich gestrichen.

Die Besonderheit: wie die Gruppe dabei vorgeht, bleibt ihr selbst überlassen. Jede Gruppe bekommt nun genau 45 Sekunden Zeit, um eine eigene Taktik abzusprechen und den Schreiber zu bestimmen (z.B. alle merken sich so viel wie möglich, einer merkt sich nur die obere Hälfte, eine bleibt beim Plakat und teilt jedem Begriffe zu oder alle rennen, etc.).

Sobald die 45 Sekunden um sind, erfolgt der Startpfeiff und das Bilderplakat wird umgedreht. Im gleichen Moment rennen die beiden Schreiber ans andere Ende des Spielfeldes zu ihrem bereitliegenden Papier und Stift.

Sobald abgepfeiffen wird, werden die Blätter am anderen Ende eingesammelt und die Begriffe ausgewertet. Welche Gruppe hat am meisten Begriffe gesammelt?

ENDAUSWERTUNG

Material:

Ruheplätze, Getränke...

Wer alle Stationen absolviert hat, darf sich ausruhen und das Mitarbeiterteam versucht so schnell wie möglich die einzelnen Laufzettel auszuwerten.

Wer es sich einfach machen und nicht zu viel Ärger einhandeln will, der bestimmt keinen Untergruppensieger, sondern zählt nur zusammen, wie oft alle schwarzen und wie oft die roten Untergruppen gemeinsam gewonnen haben.

Als Preis könnte man am selben Abend (z.B. auf einer Freizeit...) oder beim nächsten Gruppentreffen einen gemütlichen Grillabend veranstalten. Da sich alle angestrengt haben, dürfen alle an diesem Abend teilnehmen. Allerdings müssen die Verlierer zuerst die Sieger bedienen und ihnen nach Wunsch zu Essen und zu Trinken bringen – erst dann dürfen auch sie selber zugreifen.

Wer möchte, kann auch noch eine Einzelauswertung aller Gruppen vornehmen und die beste Gruppe mit einem Ritterschlag des Burgherrn auszeichnen. Natürlich ist es hochinteressant, die „gesammelten Werke“ öffentlich auszuhängen oder sogar vortragen zu lassen. So finden nicht nur die Laufzettel reges Interesse, sondern z.B. auch die entstandenen Gedichte...



REPUBLIKFLUCHT

EIN GELÄNDESPIEL ZU EINEM ERNSTEN THEMA DER
DEUTSCHEN GESCHICHTE

Spielidee

Die DDR in der Mitte der 80er Jahre. Die Folgen der Planwirtschaft sind überall spürbar. Schlange stehen für Lebensmittel gehört zur Tagesordnung. Im Westen fährt jeder einen Mercedes mit Klimaanlage. Im Osten tuckert man in Trabis und Wartburgs umher. In immer mehr Menschen erwacht der Wunsch nach Westdeutschland zu flüchten. Jedoch der Kalte Krieg ist allgegenwärtig. Die Grenzen zum Klassenfeind werden schwer bewacht.

Wem kann man vertrauen? Wer gehört zur Stasi?

Ihr seid eine Gruppe von nach außen hin völlig harmlosen DDR-Bürgern. Insgeheim habt ihr euch jedoch der Aufgabe verschrieben, möglichst vielen Menschen zur Republikflucht zu verhelfen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, in der vorgegebenen Zeit von ca. 1 1/2 - 2 Stunden

der Steigbügel

möglichst vielen Bürgern die Republikflucht zu ermöglichen. Dazu braucht es Geld, falsche Papiere, Informationen über Kontaktpersonen, Bestechungsmaterial aller Art. Aber Vorsicht: Unter die zuverlässigen Schleuser haben sich auch Stasi-Spitzel geschmuggelt.

Spielmaterial

- massenhaft Geldmünzen o. Ä.
- 20 Bananen
- 20 Feinstrumpfhosen
- 30 Schokobonbons
- 70 Ausweispapiere (farbiges Papier in DIN A6)
- 70 Klebe-Etiketten, vorgedruckt mit einer Adresse und einem Portrait
- 70 selbstklebende Folien auf DIN A6 zurecht geschnitten
- 8 Informationsblätter (siehe Anhang)

Vorbemerkungen

Das Spiel wurde erfolgreich getestet auf der Teeniefreizeit „Lake side summer 2005“ des CVJM Walddorf im „Haus am See“ in Mötzow, Brandenburg.

Die 45 Teilnehmenden waren in 8 Gruppen zu je 5 bis 6 Personen aufgeteilt. Die Gruppenanzahl sollte beibehalten werden. Die Gruppengröße kann variieren.

Je nach lokalen Gegebenheiten sollte anstatt des Kistenstapelns eine andere Station durchgeführt werden, bei der man allerdings ähnlich viel Geld bekommen kann.

Beim Erklären muss darauf geachtet werden, dass nicht schon vorab zuviel verraten wird. Folgende Dinge sollten nicht gesagt werden: Das Aussehen des Ausweises und wie und wo man ihn bekommt. Solche Informationen müssen die Mannschaften im Laufe des Spiels selbst herausfinden.

SPIELVERLAUF

Gruppeneinteilung

Die Jugendlichen werden in 8 Gruppen zu je 5 bis 6 Leuten eingeteilt. Jede Gruppe erhält als Startkapital 10 Mark und ein Informationsblatt (siehe Anhang).



der Steigbügel

der Steigbügel

Spiel erklären

Nach der Gruppeneinteilung wird das Spiel erklärt. Folgende Punkte müssen erwähnt werden:

- Spieldauer
- Die Gruppe muss immer zusammenbleiben und darf sich nicht aufteilen.
Um einem Bürger die Flucht zu ermöglichen benötigt man Geld, falsche Ausweispapiere, Informationen darüber, wann sich ein Schleuser wo aufhält, an was ein Schleuser zu erkennen ist, und wie die Parole lautet, mit der er anzusprechen ist.
- Auf dem Gelände verteilt gibt es Stationen bei denen es alles zu erwerben gibt, was für die falschen Ausweise benötigt wird.
- Es gibt Spielstationen bei denen man zu Geld kommen kann.
- Als Weiteres gibt es einen Supermarkt, bei dem es immer mal wieder was Nützliches zu kaufen gibt.
- Jede Gruppe erhält unvollständige Informationen zu den Schleusern.
- Weitere Informationen über die Schleuser bekommt man nur durch Verhandlungen mit anderen Gruppen.

STATIONEN

Illegales Glücksspiel

Diese Station darf höchstens alle 15 Min. angelaufen werden. Pro Stationsbesuch darf mit zwei Würfeln gewürfelt werden. Man bekommt die doppelte Augenzahl als Münzen ausbezahlt. Der Stations-Mitarbeiter muss für jede Mannschaft notieren, wann sie frühestens das nächste Mal wieder vorbeikommen darf. Durch die Wahl eines entsprechenden Ortes („dunkle Ecke“ auf dem Gelände) kann der Station der Flair des Verbotenen gegeben werden.

Mobile Station

Die mobile Station wird am besten von der Spielleitung übernommen. So fungiert sie als Anlaufstelle für die Mannschaften, wenn es Fragen gibt. Ihre Hauptaufgabe ist es – auf Nachfragen – sämtliche beim Konsum erworbenen Waren für 10 Münzen das Stück zurückzukaufen. Die Waren können so bei Bedarf beim Konsum wieder in den Kreislauf gebracht werden.

Quiz

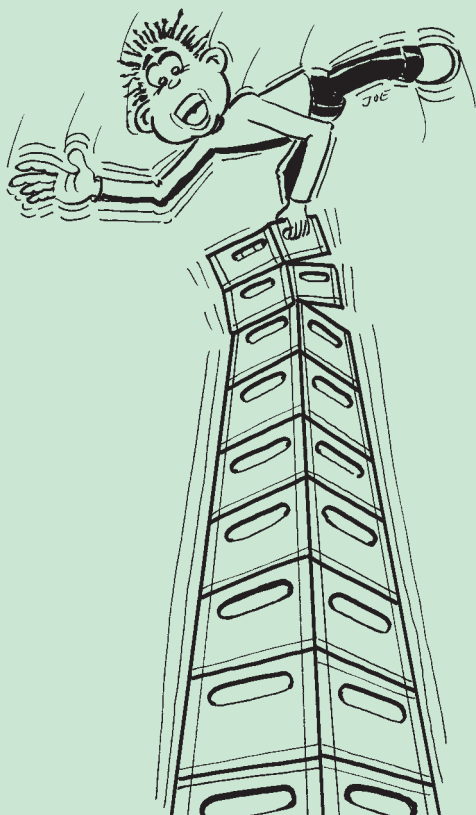
Pro Stationsbesuch werden der Gruppe fünf Fragen gestellt (siehe Anhang).

Pro richtig beantworteter Frage verdoppelt sich der Gewinn (2, 4, 8, 16, 32 Münzen).

Nach 30 Min. gibt es fünf neue Fragen, sodass eine Gruppe die Station maximal dreimal anlaufen kann.

Kistenstapeln

Pro gestapelter Kiste gibt es 2 Münzen. Die Kistenanzahl ist auf 18 beschränkt. Die Station darf von einer Gruppe frühestens nach 15 Min. wieder besucht werden. Der Stations-Mitarbeitende muss für jede Mannschaft notieren, wann sie frühestens das nächste Mal wieder vorbeikommen darf.



Papier

Hier gibt es Spezialpapier für die gefälschten Ausweise zu kaufen. Ein Stück Papier kostet irgendeine Ware, die es beim Konsum zu kaufen gibt. Bargeld wird nicht angenommen.

Ausweis

Hier werden gefälschte Ausweise erstellt. Für einen Ausweis benötigt man ein Stück Papier, ein Stück selbstklebende Folie und 5 Münzen. An der Ausweisstation gibt es nichts von den oben aufgeführten Dingen, d. h. die Gruppe muss zuerst das Material beschaffen und 5 Münzen bezahlen damit der Ausweis produziert werden kann. Fehlt eines dieser Dinge, schickt der Stations-Mitarbeitende die Gruppe wieder weg. Er oder sie klebt auf das Papier ein vorgedrucktes Klebe-Etikett und darüber die von der Gruppe mitgebrachte selbstklebende Folie.

Konsum

Im Konsum gibt es immer mal wieder seltene Waren zu kaufen. Alle Waren kosten 5 Münzen.

Komischerweise gibt es immer selbstklebende Folie für 2 Münzen das Stück. (Diese wird für die Ausweise benötigt.)

Der Stations-Mitarbeitende sollte darauf achten, dass immer nur eine

begrenzte Anzahl an Waren zur Verfügung steht. Wenn der Laden ausverkauft ist, kann man ruhig einige Minuten warten bis die nächste „Warenlieferung“ kommt. Das erhöht die Spannung und führt dazu, dass sich das Warten lohnt. Eine Begrenzung der Warenabgabe pro Gruppe (z. B. max. 4 Waren) ist sinnvoll, damit Chancengleichheit gegeben ist.

Schleuserbande

Es gibt zwei Teams mit je zwei Mitarbeitenden. Pro Zeitabschnitt ist nur einer dieser vier der richtige Schleuser (siehe Anhang). Alle anderen sind Stasi-Spitzel. Nach jedem Zeitabschnitt wechselt die Funktion, so dass nach Ablauf einer vorgegebenen Zeit ein anderer des Teams zum Schleuser wird. Die Mitarbeitenden der Teams sind mit sehr ähnlichen Erkennungsmerkmalen ausgestattet, damit eine Gruppe möglichst viele Informationen bekommt, um den Schleuser von den Spitzeln zu unterscheiden. In jedem Team ist ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin mit Strohhut, Armbanduhr und Klemmbrett ausgestattet, der andere mit Sonnenbrille und Fotoapparat. Aus dieser Liste leiten sich auch die Informationsblätter für die Mannschaften ab.

Um einer Person die Flucht zu ermöglichen, benötigt man einen Ausweis und 5 Münzen. Die Mann-

schaft muss den richtigen Schleuser ansprechen, die Parole nennen und Ausweis und Geld abgeben. Nur wenn alles stimmt wird der Punkt gewertet. Wenn Ausweis und Geld einem Stasi-Spitzel überreicht werden, sind diese verloren. Die Mühe für diesen Ausweis war damit umsonst.

Wertung

Sieger ist die Gruppe, die die meisten Ausweise an den richtigen Schleuser gegeben hat. Bei Gleichstand können noch die restlichen Münzen und die im „Konsum“ erworbenen Waren gewertet werden.

ANHANG

Quizfragen

Die Zeiten orientieren sich an einem Spielbeginn um 20:15 Uhr.

1. Fragenblock: (20:15 bis 20:45)

- A: Was heißt DDR? (Deutsche Demokratische Republik)
- B: Wieviel Begrüßungsgeld erhielt ein DDR-Bürger nach der Maueröffnung? (100 DM)
- C: Was war die SED? (Sozialistische Einheitspartei Deutschlands)
- D: Welches war der offizielle Begriff für einen Engel in der DDR? (Jahresendflügelfigur)



E: Welche drei Symbole befinden sich in der Mitte der DDR-Flagge? (Hammer, Zirkel, Ährenkranz)

Fragenblock: (20:45 bis 21:15)

- A: Wer war zur Zeit der Wiedervereinigung Bundeskanzler in der Bundesrepublik Deutschland? (Helmut Kohl)
- B: Wie hieß die Geheimpolizei der DDR? (Stasi, Staatssicherheit)
- C: Nenne zwei Automarken, die es in der DDR gab! (Wartburg, Trabant)
- D: Wie hieß Chemnitz früher? (Karl-Marx-Stadt)
- E: Wer war der letzte Ministerpräsident der DDR? (Lothar de Maizière)

Fragenblock: (21:15 bis Spielende)

- A: Wie hieß die Währung in der DDR? (Mark)
- B: Von welchem Land war die DDR besetzt? (Sowjetunion)
- C: Was waren die sogenannten IM's? (Inoffizielle Mitarbeiter der Staatssicherheit, Spitzel)
- D: Wer war der erste Staatsratsvorsitzende der DDR? (Walter Ulbricht)
- E: In welchem Gebäude tagte das Parlament der DDR? (Palast der Republik)

Zeitplan für Schleuserteams

Die Zeiten orientieren sich an einem Spielbeginn um 20:15 Uhr.

Fett gedruckt ist jeweils das Schleuserteam, in dem sich der in diesem Zeitabschnitt korrekte Schleuser befindet. Er zeichnet sich durch das entsprechende Erkennungsmerkmal aus. Alle potenziellen Schleuser tragen die jeweiligen Erkennungszeichen die ganze Spielzeit über an sich! In jedem Team ist ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin mit Strohhut, Armbanduhr und Klemmbrett ausgestattet oder mit Sonnenbrille und Fotoapparat.

Die Kopiervorlagen findet ihr im Internet.

der Steigbügel



Beispiel: Verteilung der Schleuser/
Spitzel um 21:15 Uhr

Mitarbeiter/in 1 (Team 1):

- Erkennungszeichen Strohhut, Armbanduhr und Klemmbrett
- Ort: TT-Raum
- Parole: Die Mauer fällt >>> Schleuser

Mitarbeiter/in 2 (Team 1):

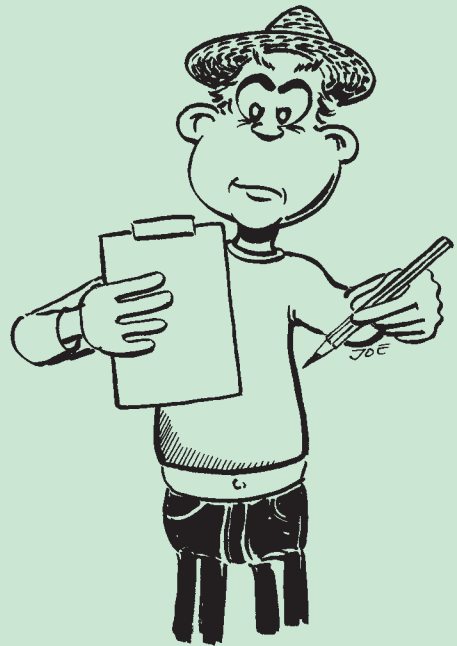
- Erkennungszeichen Sonnenbrille und Fotoapparat
- Ort: TT-Raum
- Parole: keine >>> Spitzel

Mitarbeiter/in 3 (Team 2):

- Erkennungszeichen Strohhut, Armbanduhr und Klemmbrett
- Ort: Bungalow
- Parole: keine >>> Spitzel

Mitarbeiter/in 4 (Team 2):

- Erkennungszeichen Sonnenbrille und Fotoapparat
- Ort: Bungalow
- Parole: keine >>> Spitzel





EIN EINLADENDER ABEND

VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DES ERSTEN ABENDS MIT EINER NEUEN GRUPPE

Vorbemerkung

Die Situation kennen wir alle: Die alte Gruppe musste zum größten Teil aufgelöst werden, weil die Mitglieder zu alt waren. Nachwuchs muss her. In vielen Orten ist es so, dass bei den Gruppen mit den 12- bis 17-Jährigen Jungschargruppen vorausgehen, die ihre Mitglieder dann gerne an die ältere Gruppe abgeben. Auf jeden Fall ist eine gezielte Einladung sinnvoll.

Dieser Vorschlag für den ersten Gruppenabend wird folgende Elemente haben:

- Vorbereitung des Abends (Einladung, Organisation...)
- Vorschlag für einen interessanten Gruppenabend mit Materialien zur Auswahl
- Konsequenzen vorausdenken/ Nachbetrachtung

Vorbereitung des Abends

- Ich würde aus langer Erfahrung zu einem abwechslungsreichen Spielabend (mit anderen Elementen wie z.B. Quiz oder Gesprächseinheit) für den Start mit einer neuen Gruppe raten.
- Vorbereitung der Einladung: Soll mit der Einladung das ganze Programm verteilt werden oder z.B. nur die Liste der nächsten drei Abende?
Wie kommen wir an die Namen und Adressen der Neuen? Hier ist in der Regel die Verwaltung der Gemeinde oder der Stadt behilflich (anrufen und Grund nennen und gewünschtes Alter der Jugendlichen angeben; evtl. durch Vereinsvorsitzenden oder Pfarrer anrufen lassen). Wenn nur die Evangelischen der Gemeinde erwünscht sind, dann hat der Pfarrer oder der Pfarrerin die Namen.
- Vorschlag für einen Einladungstext:
- Es ist am besten, persönlich einzuladen, d.h. die Briefe persönlich bei den Jugendlichen abzugeben und mit ihnen zu sprechen.
- Der erste Abend muss sehr gut vorbereitet sein: Struktur und Ablauf, Zeitplanung und Material.
- Ich halte es für notwendig, dass mindestens zwei Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter da sind.
- Wer kann die Einladung im Vorfeld unterstützen? (z.B. der Pfarrer im Konfirmandenunterricht oder die Leiterinnen und Leiter der „vorausgehenden“ Gruppen)
- In der Jubiläumsnummer Steigbügel 150 mit dem Thema „Start mit einer neuen Gruppe“ werden viele gute Tipps und ausgearbeitete Vorschläge für einen Neustart gemacht. Das Heft ist lesenswert! Bei einem älteren Mitarbeiter oder im Gemeindebüro nachfragen oder einfach unter www.dersteigbuegel.de nachschauen.

„Wir laden Dich herzlich ein zum ersten Abend unserer Jugendgruppe. Wir treffen uns freitags von 18.30 Uhr bis 20.00 Uhr im evangelischen Gemeindehaus in der Pfarrstraße. Unsere Gruppen gehören zu den Evang. Jugendkreisen Schlat, die Bestandteil der Evang. Kirchengemeinde sind.

Wir haben ein Los beigelegt. Unter den Anwesenden des ersten Abends werden drei Sachpreise ausgelost.

Die GruppenleiterInnen: Susanne Veil, Reichenbacherstr. 69, Tel. 812345
Joachim Fritz, Rommentaler Str.26, Tel. 876543
Manfred Pohl, Weilerbachweg 11, Tel. 811173

Durchführung des Abends

Es werden viel mehr Spiele angeboten, als benötigt werden. Also die geeignetsten auswählen. Bei der Planung solltet ihr euch entscheiden, ob ihr gleich mit Gruppenspielen beginnen wollt oder ob zuerst alle miteinander spielen sollen.

Die Zeiteinteilung genau planen. Wenn Spiele in der Gesamtgruppe, dann würde ich z.B. höchstens drei auswählen, da die Gruppenspiele im Allgemeinen die spannenderen sind und es auch Abwechslung geben soll.

Wichtig: Keine und keiner darf sich bei den Spielen oder beim Quiz blamieren!

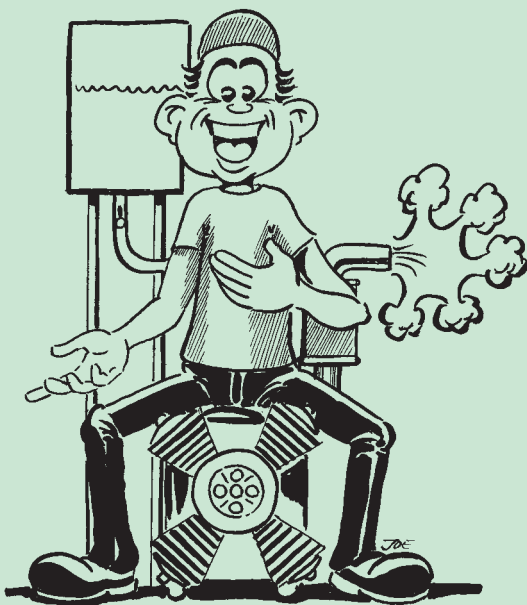
„Ich sitze auf der Maschine“

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis. Es ist ein Stuhl mehr vorhanden als Mitspieler. Der Mitarbeitende erklärt zunächst: Nacheinander müssen folgende Textteile gesprochen werden: Ich sitze ... auf der Maschine ... und fahre einen ... Mercedes. Der Mitarbeiter sagt „Ich sitze“ und setzt sich auf den freien Stuhl, der sich direkt rechts neben ihm befindet. Sein linker Nachbar rückt nach, indem er sagt „auf der Maschine“ usw. Nach jedem Durchlauf muss eine neue Automarke genannt werden. Wem keine neue Marke einfällt, bekommt einen farbigen Kreidestrich auf die Stirn. Wer hat am Schluss keinen Strich?

SPIELE IN DER GESAMTGRUPPE

Vorstellung

Alle sitzen auf Stühlen in einem Kreis. Die Leiterin oder der Leiter nennt den eigenen Namen, Alter, ein Hobby und eine Erwartung an die neue Gruppe. Dann wirft sie oder er einen Ball (z.B. Tennisball) einem Jugendlichen zu, der sich nun ebenso kurz vorstellt. Auf diese Weise lernen sich alle gegenseitig kennen.



Wer hat den Ball?

Alle stehen in einem Kreis. Eine oder ein Freiwilliger steht in der Mitte. Die anderen haben ihre Hände hinter ihrem Rücken verschränkt. Ein Ball muss nun im Kreis so unauffällig weitergegeben werden, dass der oder die Freiwillige in der Mitte nicht erkennt, wer momentan den Ball hat. Also den Ratenden ablenken und die Weitergabe geschickt vornehmen. Jede und jeder hat drei Versuche.

Wer fehlt?

Dieses Spiel würde ich nur aufnehmen, wenn mehr als 12 Jugendliche anwesend sind. Wichtig ist, dass sich alle gegenseitig jetzt mit Namen kennen. Es wird Folgendes vereinbart. Der Leiter macht das Licht aus und stellt einen Mitspieler leise vor die Tür. Dann schaltet er das Licht wieder an. Wer erkennt am schnellsten, wer fehlt?

Ball jagt Ball

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis. Durch Abzählen werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft hat einen Ball. Die Spieler halten den Ball hinter dem Rücken. Auf „Los“ wird der Ball jeder Gruppe nach rechts an den nächsten Jugendlichen der eigenen

Mannschaft, d.h. an den übernächsten Spieler weitergegeben (jeweils hinter dem Rücken). Gegenseitige Behinderung ist nicht erlaubt.

Bei welcher Gruppe ist der Ball zuerst wieder beim Start? (Evtl. zwei Runden hintereinander durchlaufen lassen)

(In „Steigbügel Nr. 150“ sind gute Spiele „im großen Kreis“ aufgeführt: „Familie Maier, Müller...“ oder „Mühlsteine vorsetzen“ oder „Wer ist wer“ oder „Wer hat die längste Leitung“).

GRUPPENSPIELE

Die anwesenden Jugendlichen werden in etwa gleich große Gruppen aufgeteilt (etwa fünf bis sieben Jugendliche pro Mannschaft). Die Einteilung kann durch Ziehen von Kärtchen mit Nummern oder von verschiedenfarbigen Gummibärchen erfolgen.

Wörter raten

Auf einem großen Blatt Papier werden die Buchstaben F, A, N, A, G, N gezeigt. Aus diesen Buchstaben muss ein sinnvolles Wort gebildet werden.

Die Lösung lautet z.B. „Anfang“. Wenn die Aufgabe zu schwer ist,



kann der Anfangsbuchstabe (hier A) genannt werden. Aus den Buchstaben R, E, B, O, L, E, R entsteht das schwierige Wort „LORBEER“.

Gutes Gedächtnis ist gefragt (Kim-Spiel)

Auf einem Tablett liegen unter einem Geschirrtuch z.B. folgende Gegenstände: Bleistift, Zündholz, Büroklammer, Schere, Korken, Stein, Geldstück, Schlüssel, Flaschenöffner, Schraubenzieher.

Das Geschirrtuch wird weggenommen und alle schauen sich die Gegenstände etwa 15 Sekunden lang an.

Dann schreiben die Mannschaften an getrennten Plätzen im Raum (leise!) alle Gegenstände auf ein Blatt Papier, an die sich die Jugendlichen noch erinnern. Welche Mannschaft kommt auf die höhere Zahl richtiger Gegenstände?

Alle spielen den Tischtennisball

Alle Jugendlichen einer Gruppe stehen beieinander und jede und jeder hat ein Buch in der Hand. Einer aus der Gruppe hält statt eines Buches eine Plastiktüte. Auf „Los“ wird ein Tischtennisball mit dem Buch zu einem Mitspieler gespielt. Ohne dass der Ball zu Boden fallen darf, wird er (mit dem Buch) zu einem Dritten gespielt. Am Schluss muss der Ball mit der Plastiktüte gefangen werden.

Welche Gruppe hat als erste einen kompletten Durchgang absolviert? Dies ergibt einen Punkt und eine zweite Runde kann gestartet werden.

Variante: Es wird so lange gespielt, bis der Ball zum ersten Mal zu Boden fällt. Die Anzahl der weitergespielten Bälle wird pro Mannschaft gezählt.

PAUSE

In der Pause gibt es Getränke und Chips.

In entspannter Runde wird nun gemeinsam besprochen, ob der Wochentag und die Uhrzeit passend sind.

Evtl. kann das Programm ausgeteilt werden oder (sofern es noch nicht fertig gestellt ist) es werden Wünsche und Anregungen erfragt. Falls die Teilnehmerzahl gering ist, werden die Jugendlichen ermutigt, das nächste Mal Freunde, Nachbarn oder Klassenkameraden mitzubringen.

Evtl. könnte das Thema für eine Bibelarbeit bereits an diesem Abend festgelegt werden (evtl. Blatt mit Themen z.B. aus Steigbügel Nr. 300 austei-
len und ankreuzen lassen).

Als Werbung könnten Bilder aus den vergangenen Jahren gezeigt werden.

FORTSETZUNG DER SPIELE

Wettköpfen mit zwei Luftballons

Auf „Los“ wirft jede Mannschaft zwei aufgeblasene Luftballons in die Luft. Die Spieler müssen die Luftballons per Kopf zu einem anderen befördern. Mindestens jedes zweite Mal muss ein Spieler drankommen, der bisher noch nicht an der Reihe war. Bei welcher Gruppe bleibt mindestens ein Luftballon am längsten in der Luft? (Ein Luftballon, der den Boden berührt hat, ist aus dem Rennen!).



Quizrunde

1. Wie heißt der derzeitige deutsche Innenminister?
(Wolfgang Schäuble)
2. Wie heißt die Hauptstadt von Finnland? (Helsinki)
3. An welchem Fluss liegt Rom?
(Tiber)
4. Wie heißt die Währung in Japan? (Yen)
5. Was bedeutet die Abkürzung DIN?
(Deutsche Industrie Normen)
6. Zu welchem Erdteil gehört Madagaskar? (Afrika)
7. Bei wieviel Grad Celsius schmilzt Gold? a) 894 b) 1447 c) 1063
8. Welcher Apostel schrieb die beiden Korinther-Briefe? (Paulus)
9. Wie hieß der Trainer der deutschen Fußball-Nationalmannschaft, die 1954 die WM gewann? (Sepp Herberger)
10. Wer hat die Relativitätstheorie entwickelt? (Albert Einstein)

Welche Mannschaft hat die beste Erklärung (Physikexperiment)?

Dieses Experiment kann jede und jeder vorführen.

In ein Stück Leinenstoff wird eine 5 Cent-Münze gewickelt (eine Lage über der Münze). Nun wird eine Zigarette angezündet und das glühende Ende gegen das Tuch mit der Münze gedrückt. Beobachtung: Es wird kein Loch in den Stoff gebrannt.

Hält man die glühende Zigarette gegen das Tuch ohne Metall, so entsteht ein Loch.

Jede Mannschaft schreibt ihre Erklärung auf ein Blatt Papier.

Erklärung: Die Wärme der glühenden Zigarette wird durch das Metall hinter dem Tuch abgeleitet, da Metall ein sehr guter Wärmeleiter ist. Deshalb entzündet sich der Stoff an dieser Stelle nicht.

Wer trifft am besten?

An der Wand stehen am Boden drei kleine Eimer (oder drei Töpfe evtl. auch drei größere Gläser).

Zwei Gefäße können in einem geringeren Abstand zu den Werfenden stehen, eines steht direkt an der Wand.

Jeder Spieler hat drei Tischtennisbälle in der Hand. Die Bälle müssen in die Gefäße geworfen werden, wobei es egal ist, ob der Ball vorher auf dem Boden aufspringt oder zuerst gegen die Wand prallt oder direkt im Gefäß landet.

Die Wertung der Treffer pro Gefäß kann z.B. in 5 bzw. 10 Punkte pro Treffer differenziert werden, je nach Abstand zum Werfer.

Nach dem ersten Spieler der ersten Mannschaft kommt ein Spieler der zweiten Mannschaft usw.

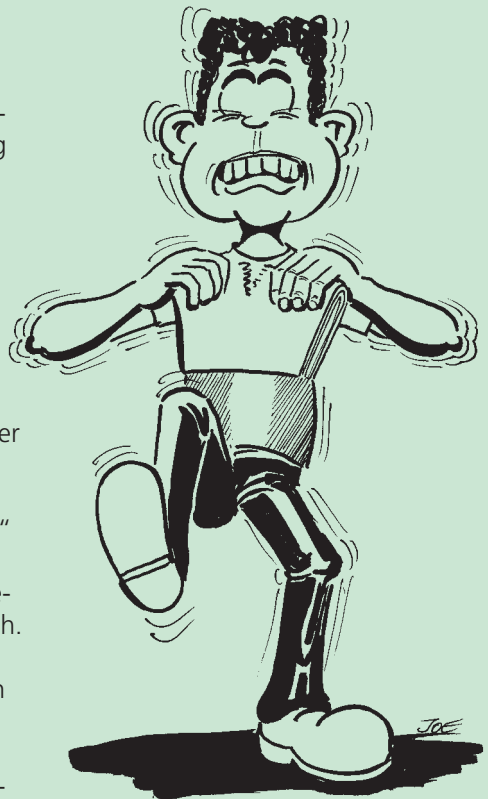
Gut wäre es, wenn die Mannschaften nebeneinander und gleichzeitig werfen könnten (keine Wartezeiten!).

Wer reißt am meisten?

Alle Jugendlichen bekommen ein DIN A4-Blatt. Die Aufgabe besteht aus folgenden Teilen. Jede und jeder muss das Blatt mehrfach falten (jeweils die lange Seite in der Mitte) und entscheiden, wie viele „Lagen“ des Papiers sie oder er zerreißen kann. Es muss von der „geschlossenen“ Seite her gerissen werden, d.h. von der Faltkante her. Es ist nicht zulässig, z.B. vier Lagen anzureißen um dann festzustellen, dass man noch einmal falten kann. Ein dreifach gefaltetes Papier, d.h. acht La-

gen Papier, werden die meisten noch schaffen. Bei 16 Lagen ist es schon schwer!

Wertung: Es gibt mehrere Möglichkeiten (vorher eindeutig festlegen): entweder zählt die Summe aller „Lagen“ einer Mannschaft oder werden die Ergebnisse der jeweils drei Besten addiert.



TOMBOLA

Die Jugendlichen geben bei einer Person des Mitarbeiterteams ein Los ab (mit eindeutiger Nummer oder Namen). Alle Lose kommen in eine Urne (Eimer).

Die Leiterin oder der Leiter zieht die Sieglose in der Reihenfolge 1, 2, 3. Z.B. könnte der erste Preis ein Ta-

schenbuch sein, der zweite eine Packung Tischtennisbälle und der dritte eine Tafel Edelschokolade (oder andere Preise).

Wenn keine Gruppenkasse oder kein Etat vorhanden ist, dann einfach mal beim Pfarrer oder der Pfarrerin um einen Geldbetrag bitten oder einen „Sponsor“ ansprechen.

ANDACHT

Vorschlag:

Machen wir es wie Bartimäus!

„Was ist denn los?“ „Sei ruhig!“ „Sagt mir doch, was los ist?“ „Der berühmte Rabbi aus Nazareth geht gerade vorbei.“

Das war die Situation. Jesus kam von Jericho. Am Straßenrand saß Bartimäus. Dieser Bartimäus war blind. Vermutlich nicht von Geburt an. Vielleicht war er durch eine Krankheit blind geworden. Sein Leben war ohne große Hoffnung. Er saß da und bettelte. Als er aber hörte, dass Jesus in Hörweite war, da fing er laut an zu schreien: „Jesus, du Sohn Davids, erbarme dich mein.“

Die um ihn herumstanden, versuchten, ihn ruhig zu stellen: „Halt die Klappe! Meinst du, dass der Rabbi für dich Zeit hat?“

Bartimäus ließ sich nicht einschüchtern. Er schrie noch viel lauter zu Jesus.

Da blieb Jesus stehen. „Bringt den Mann her zu mir“, sagte er. Und jetzt schwenkten die Zuschauer plötzlich um: „Mensch, hast du Glück gehabt. Der Rabbi will mit dir sprechen“. Als der Blinde bei Jesus ist, vollzieht dieser nicht einfach eine Heilungshandlung, sondern er fragt nach dem Ernst des Kranken: „Was soll ich dir tun?“ „Herr, dass ich wieder sehen kann.“

Worauf verlassen wir uns? Auf unser Können? Auf unser Geld? Auf unsere Beliebtheit? Oder einfach darauf, dass alles irgendwie schon weitergehen wird? Vermutlich verlassen sich die meisten auf diese unreflektierte

Gleichgültigkeit: es geht mir halbwegs gut und in der Zukunft wird es mir hoffentlich nicht schlechter gehen.

Auf eine solche Einstellung kann man sein Leben nicht aufbauen. Eine solche Haltung zerbricht, wenn ich arbeitslos werde, oder wenn mich eine schwere Krankheit packt, oder wenn ein mir wichtiger Mensch stirbt.

Worauf kannst du dich verlassen?

Machen wir es doch so wie Bartimäus. Er hat sich ganz auf Jesus verlassen. „Nur der kann mir helfen“, dachte Bartimäus. Jesus lobt ihn: „Dein Glaube hat dir geholfen“. Und alsbald konnte er wieder sehen und folgte ihm nach auf dem Weg, heißt es in der Bibel.

Bartimäus hat es wirklich ernst gemeint. Er hat Jesus nicht als Wunderheiler missbraucht. Er hat an ihn geglaubt, d.h. er hat ihm absolut vertraut. Jetzt will er noch mehr von ihm wissen. Deshalb geht er mit Jesus und seinen Jüngern mit. Es gibt ja noch etwas Wichtigeres als unser Augenlicht. Und dieses Wichtigste will er noch besser begreifen.

Auf diesen Mann aus Nazareth! Bartimäus hat auf den Richtigen gesetzt. Viele anderen Menschen auch. Und jeder kann es bestätigen: In der Nachfolge Jesu geht es uns gut, es fehlt an nichts (Mk 10, 30), wir haben das echte Leben gewählt.

NACHARBEIT

Nachdem die Jugendlichen gegangen sind, solltet ihr euch über folgende Punkte Gedanken machen:

- Wie war der erste Abend?
- Was war gut, was war schlecht?
- War es vielleicht zu laut oder zu hektisch?
- Müssen wir bis zum nächsten Mal noch einmal nachhaken bei denen, die nicht gekommen sind oder ist die jetzige Zahl in Ordnung?

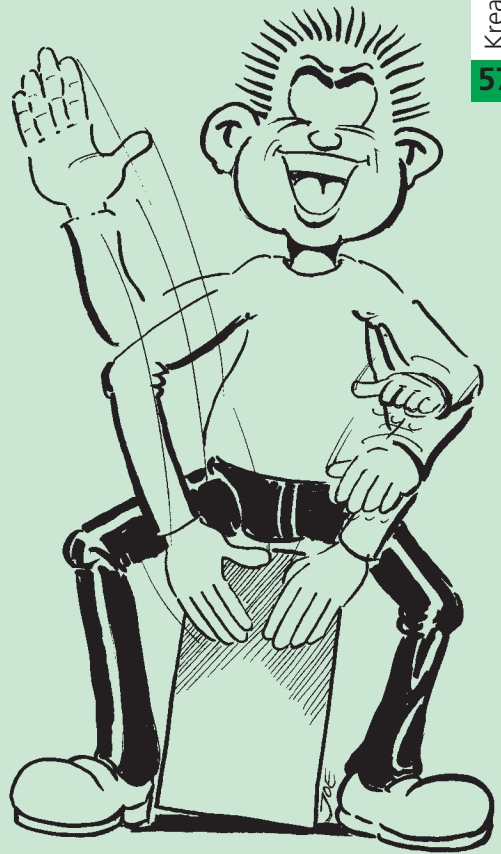
In „Steigbügel“ Nr. 150 hat Emil Haag gute Überlegungen zur Reflektion des ersten Abends angestellt. Er spricht z.B. Mut aus zur kleinen Gruppe. Das würde ich hundertprozentig unterstreichen!

(A)JÓN

DAS SCHLAGZEUG IN DER KISTE

Info

In Südamerika ist die Cajón weit verbreitet. Ausgesprochen wird sie „kachon“. Ursprünglich stammt das Instrument von dunkelhäutigen peruanischen Sklaven. Als ihnen ihre Trommeln auf dem Feld verboten wurden, fertigten sie aus Holzkisten für Orangen oder Fische die Vorläufer der heutigen Cajónes. Auf den ersten Blick sieht das Instrument aus wie eine gewöhnliche Holzkiste mit einem Resonanzloch auf der einen Seite. Gespielt wird mit den Händen. Allerdings kann der Klang auch mit den Füßen gedämpft werden. Wer es ganz richtig machen möchte, setzt sich auf das Musikinstrument. Das Besondere an diesem Instrument ist, dass es wie ein ganzes Schlagzeug klingt. Je nachdem, auf welche Weise man ihm seine Töne entlockt. Durch das Anbringen von Gitarrenseiten kann sogar ein Snaresound erzeugt werden. Das ideale Instrument zur Begleitung von Liedern. Es kann leicht transportiert werden und motiviert zum Ex-



perimentieren. Eine Hörprobe findet ihr unter www.der-steigbuegel.de.

Echte Cajóns verzichten ganz auf Schrauben und werden stattdessen nur zusammengeleimt. Für den Steigbügel haben wir uns jedoch für eine einfachere Version entschieden. Wer größere Cajóns bauen möchte, kann die angegebenen Maße einfach entsprechend hochrechnen. Grundsätzlich gilt: die Höhe beträgt in etwa das 1,5fache von der Breite (Tiefe).

Material (Holz):

Fichtenleimholz 18 mm (2 Platten á 80 x 25 cm):

- 2 Stück 39,5 cm x 25 cm (Seitenteile links und rechts)
- 1 Stück 28,6 cm x 25 cm (Boden)
- 1 Stück 28,6 cm x 5 cm (Deckel)
- 2 Stück 24,4 cm x 1,5 cm (Saitenhalteleiste, Saitenspannleiste)
- 2 Stück 2,5 cm x 1,5 cm (Führung Spannleiste)

Funierplatte: Flugzeug-Sperrholz 3 mm Birke

- 2 Stück 42,0 cm x 28,0 cm (Resonanzplatte, Schlagplatte)

Kosten:

Die beiden Fichtenleimholzplatten kosten ca. 5.- Euro.

Als Alternative zur Funierplatte kann auch 3 – 5 mm starkes Buchen-Sperrholz verwendet werden, das ist wesentlich billiger als Flugzeug-Sperrholz.

Tipp:

Falls das Sperrholz eine leichte Wölbung haben sollte, solltet ihr darauf achten, dass diese nach innen der Cajón zeigt. Sonst schnarren die Saiten später nicht. Nur so „groovt“ die Cajón richtig.

Sonstiges Material

- 2 Stück M6 „Zylinderkopfschrauben“/ Gewindeschrauben 6 x 50 mm (Spannschraube)
- 2 Stück M6 Einschlagmutter oder RAMPA-Muffe
- 2 Stück Scheiben 5,3 x 10 mm
- ca. 30 Spaxschrauben 3 x 16 mm (Resonanz- und Schlagplatte)
- ca. 15 Spaxschrauben 4 x 35 mm (Gehäuse)
- 2 Stück gebrauchte Gitarrenseiten (am besten tiefe E-Saite und eine A-Saite)
- 1 Lüsterklemme 2-3 mm
- Tragegriff mit entsprechenden Holzschrauben
- Holzleim
- Holzöl oder Möbel-Wachs (Vorsicht: Möbelwachs bekommt schnell Wasserflecken. Durch mehrfaches dünnes Aufbringen des Wachses wird das Holz aber unempfindlicher.)

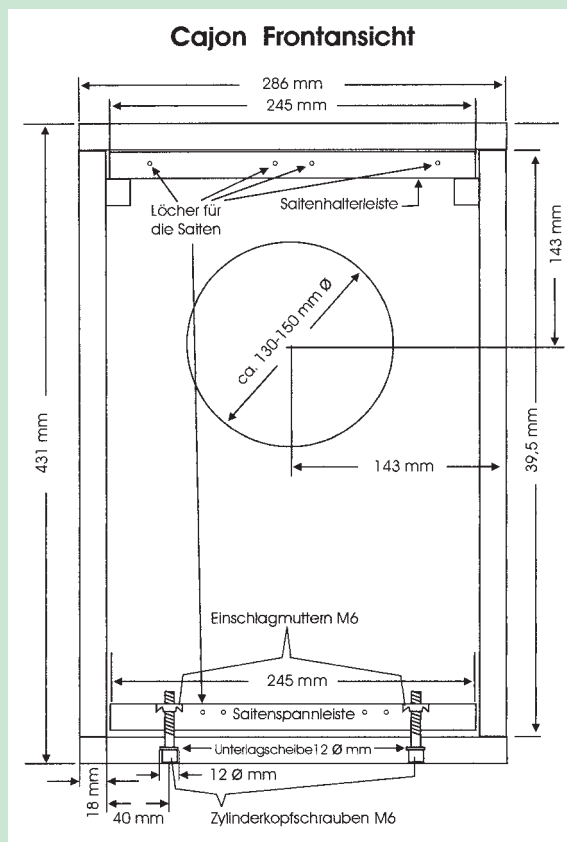
Werkzeug

- Klemmzwingen
- Akkuschauber
- Spiralbohrer (2 mm, 3 mm, 5 mm) für Einschlagmutter/RAMPA-Muffe (9 mm)
- Forstner-Bohrer 10 mm
- Senker 5 mm
- Lochsäge für Bohrmaschine bzw. Dekupiersäge oder Laubsäge
- Schraubendreher/Imbusschlüssel
- Schleifpapier 80/ 220/ 320
- Evtl. Schleifklötze

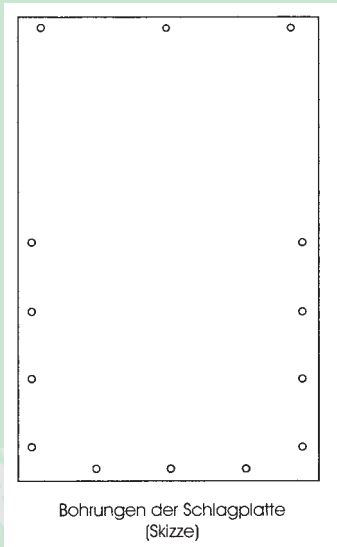
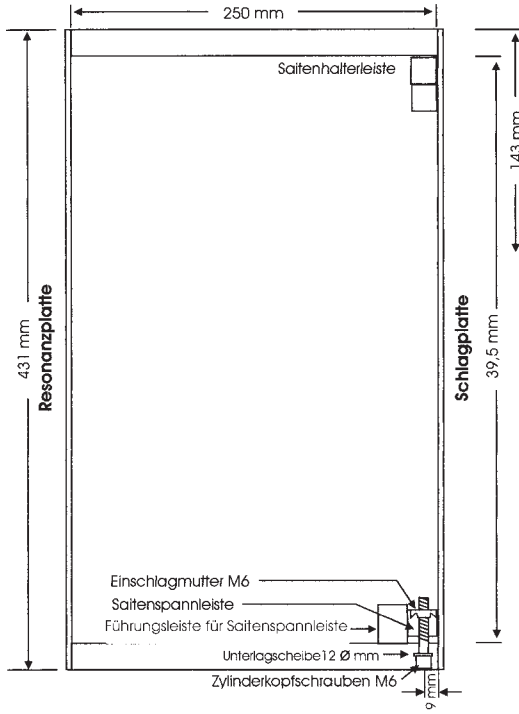
So wirds gemacht:

- Holz entsprechend zusägen
- Löcher für Spannschrauben in den Boden bohren: 10 mm Forster-Bohrer auf 7 mm Tiefe, danach mit dem 5 mm Spiralbohrer. Dann die Löcher für die Spannschrauben in die Spannleiste bohren.
- Einschlagmutter einschlagen.
- Gehäuse zusammenbauen (leimen und schrauben)
- Schallloch aus der Resonanzplatte herausbohren oder heraussägen
- Resonanz- und Schlagplatte gemäß Skizze vorbohren und die Löcher mit dem Senker bearbeiten
- Resonanzplatte montieren (leimen und schrauben)
- Führungs- und Anschlageklötzchen montieren (leimen und mit den Klemmzwingen fixieren)
- Löcher (2 mm) für die Saiten in die Halte- und Spannleiste bohren
- Saiten aufziehen und Halte- und Spannleiste mit Spannschrauben einsetzen. Die gespannten Saiten sollen an der Schlagplatte anliegen
- Schlagplatte einsetzen und mit Hilfe der oberen 3 Schrauben justieren: die mittlere fest, die beiden äußeren nur so weit anziehen, dass die Platte noch leichtes Spiel hat
- Ecken und Kanten abrunden, alles schleifen und anschließend feinschleifen
- Oberflächen mit Holzöl oder Möbel-Wachs behandeln
- Tragegriff montieren

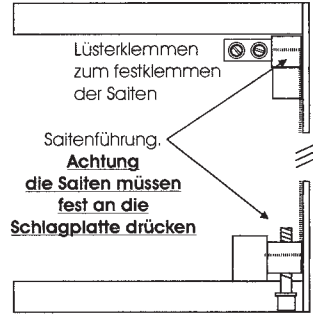
der Steigbügel



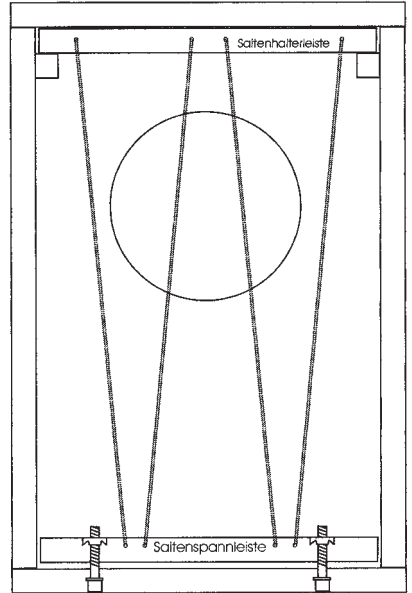
Cajon Seitenansicht (von links)



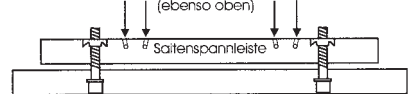
Cajon Seitenansicht (von links) mit Saitenführung nicht maßstabgerecht



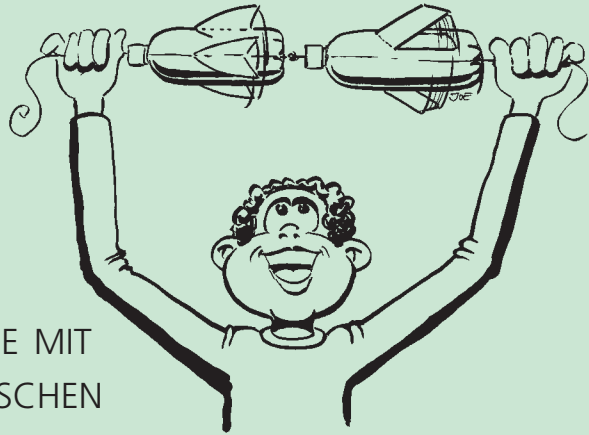
Cajon Frontansicht mit Saitenführung



Hier für Saiten ca. 2/3 der Saitendicke einfeilen. Die Saiten müssen **fest** gegen die Schlagplatte drücken. (ebenso oben)



WIND- RÄDER



EINE KREATIVE IDEE MIT ALTEN PLASTIKFLASCHEN

Diese kleine Bastelei eignet sich besonders für Sommer-Zeltlager oder andere Gelegenheiten, die sich hauptsächlich im Freien abspielen. Der Aufwand an Material und Werkzeug ist sehr gering und auch der Zeitaufwand ist überschaubar. Trotzdem ist es dann schon faszinierend, wenn sich das eigene Windrad dann bei etwas Wind zu drehen beginnt.

Das „Rohmaterial“ sind einfache Plastikflaschen mit Schraubverschluss, wie es sie mittlerweile in unzähligen Varianten im Handel gibt. Als Werkzeug wird mindestens ein scharfes Messer benötigt, besser geht es mit einem Teppichmesser oder einem Cutter (die mit den abbrechbaren Klingen). Um in Boden und Schraubverschluss je ein Loch zu bohren reicht ganz zur Not auch das Taschenmesser, mit dem Teppichmesser oder dem Cutter sollte man hier nicht ans Werk. Am bes-

ten ist hierfür natürlich der Akku-Bohrer mit einem passenden Bohrer. Am galantesten allerdings schmelzt man das Loch in Deckel und Boden. Einfach einen entsprechend starken Nagel oder Metall über einer Flamme erhitzen (Vorsicht: heiß!!!) und damit genau in der Mitte von Boden und Deckel ein Loch schmelzen.

Schließlich ist noch eine Wäscheleine erforderlich und damit kann die Bastelei dann auch beginnen:

Man schlitzt die Flasche mehrmals der Länge nach von unten nach oben gemäß folgender Skizze:

Zu Beginn sind viel Flügel recht brauchbar (siehe Skizze). Entlang der durchgezogenen Linien einschneiden. Entlang der gestrichelten Linie den Flügel nach außen knicken. Nachdem alle Flügel fertig sind, wird nur noch eine Wäscheleine durchgefädelt.

Danach verbindet man (am unteren Ende der Flasche) jeweils zwei dieser Schlitzte durch weitere Quer-Schnitte. Somit entstehen die einzelnen

Flügel des Windrades. Nun ist nur noch darauf zu achten, dass man die Flügel beim Ausklappen schräg zur Flaschenachse herausbiegt. Am leichtesten fällt dies, wenn man die zwei zueinander gehörenden senkrechten Schlitzte (vergleiche Skizze) jeweils unterschiedlich weit nach oben (zum Flaschenhals) ausführt. Nun noch in den Flaschenboden und in den Schraubverschluss ein Loch

gebohrt und die Wäscheleine durchgezogen und der erste Probelauf kann beginnen.

An dieser Stelle sei natürlich nicht verschwiegen, dass unsere ersten Exemplare sich nur bei orkanartigen

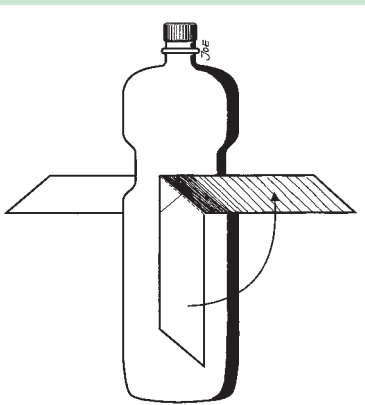
Windböen dazu bewegen ließen auch mal eine ganze Umdrehung auszuführen. Um euch dies zu ersparen, hier unsere Erkenntnis: Mit der Flügel-Länge, Flügel-Breite,

der Anzahl der Flügel und dem Anstellwinkel kann sehr stark variiert werden. Damit lassen sich sowohl Windräder für Starkwind als auch welche für schwache Brisen konstruieren. Ganz entscheidend sind allerdings die beiden Bohrungen. Sind diese nicht möglichst exakt in der Mitte des Bodens, bzw. des Deckels, bekommt das Ganze so eine starke Unwucht, dass der oben erwähnte Orkan erforderlich ist, um die volle Umdrehung zu schaffen.

Da der Lerneffekt am größten ist, wenn man es selber ausprobiert, hier auch keine weiteren Abhandlungen, nur noch eine kleine Anregung: Mit weiteren Einschnitten oder auch nur Bohrungen kann der Ton verändert werden, den das Windrad beim Drehen erzeugt. Und damit soll auch der Einfallsreichtum der Bastler zum Tragen kommen.

Wir hatten bei unseren Versuchen wenig Wind, deshalb haben wir unsere Konstruktionen danach bewertet, welche als erstes anfangen, sich zu drehen. Das Ganze war dann doch so spannend, dass wir zu zweit gut ein Dutzend Flaschen zerschneideln mussten, ehe wir unseren Forscherdrang befriedigt hatten.

Eine weitere Variation aus Abfall hergestellter Windräder seht ihr auf dieser zweiten Skizze. Hierfür wurden alte Getränkedosen verwendet.





STAHL- SEIL- ORGANI- ZER

EINE TRENDIGE IDEE
FÜR ZUHAUSE ODER
ZUM VERSCHENKEN

Kurzbeschreibung

Terminplanung mit Palmtop? Notizen elektronisch verwalten? Hier kommt die grundsolide Alternative, die auch noch originell und preisgünstig ist – und sich gleichzeitig bestens als Geburtstagsgeschenk für den hochtechnisierten Onkel eignet: Der Stahlseil-Organizer! Mit wenig Aufwand entstehen in kurzer Zeit

aus einem Pflasterstein, einem Stahlseil, ein paar Seilklemmen und einigen Spezialmagneten ein kleines Kunstwerk, das formschön pendelnd die schönsten Urlaubspostkarten, Einkaufszettel und die Kinotickets bereithält.

Zeitungsfang: Eine Stunde

Material (Kosten pro Stahlseil-Organizer ca. 5 Euro):

- Pflasterstein – Kantenlänge ca. 10-15 cm (Kosten ca. 1 Euro beim Baustoffhändler deines Vertrauens). Alternativ dazu können natürlich auch schöne Bachkiesel oder andere Steine verwendet werden (diese sind aber schwerer zu bohren).
- 1,80 m langes Stahlseil 4 mm – am besten gleich im Baumarkt auf Länge schneiden lassen (ca. 2 Euro). Tipp: Vor dem Durchtrennen einen Tesafilm um das Stahlseil kleben, dann franst das Stahlseil an der Schnittstelle nicht aus.
- 2 Seilklemmen für Seildurchmesser 2 bis 4 mm (ca. 1 Euro)
- 10 Spezialmagnete (zum Beispiel bei www.supermagnete.de, dort kostet ein kleiner Einzelmagnet ca. 10 Cent beim Kauf eines Sets mit über 100 Magneten)
- Zange, Bohrhammer (am besten mit 4 mm SDS Steinbohrer)

So wird's gemacht

- Der Pflasterstein wird mit dem Bohrhammer unter leichtem Druck möglichst mittig durchbohrt. Es lässt sich dabei meistens nicht vermeiden, dass an der Unterseite ein Stück des Steins absplittert – das macht aber nichts.
- Der Stein wird dann unter laufendem Wasser gründlich gereinigt.
- Mit einem Seilende eine Schlinge bilden und durch eine Seilklemme fixieren (das wird das obere Ende des Stahlseils).
- Das Seil durch das obere Loch im Pflasterstein stecken und am anderen Ende des Stahlseils eine Seilklemme befestigen.
- Magnete hübsch verpacken oder gleich ans Stahlseil heften – fertig!

Querverweis

In diesem Steigbügel findest du unter dem Titel „Einfach anziehend“ noch weitere magnetische Ideen.

Aus ALT MACH NEU - STÜHLE IM INDIVIDUELLEN DESIGN



Material

- Für jede Person 1 alter Holzstuhl (Oft werden solche Stühle ausgemustert und lassen sich in Kellern von Gemeindehäusern, alten Gasthäusern, bei Oma und Opa finden ... Wir haben von einer Einrichtung mit Behinderten solche Stühle geschenkt bekommen, sie standen dort auf dem Dachboden.)
- Tapetenkleister
- Geschenkpapier (eine Rolle bzw. ca. zwei große Bögen pro Stuhl)
- Klarlack zum Sprühen

So wird's gemacht:

- Tapetenkleister nach Vorgabe anrühren
- Geschenkpapier in größere und kleinere Stücke reißen und mit den Händen und Tapetenkleister auf den Stuhl kleben. Die Reihenfolge des Beziehens ist egal. Wichtig ist, dass das Geschenkpapier gut klebt.
- Mindestens 1 bis 2 Tage gut trocknen lassen bevor der Stuhl mit Klarlack besprüht wird.
- Arbeitsaufwand pro Stuhl: ca. 1 1/2 bis 2 Stunden

Die Idee haben wir „aufgeschnappt“ und dann einfach mit den Mädchen unserer Gruppe ausprobiert. Alle waren total begeistert bei der Sache und stolz auf ihren eigenen Designer-Stuhl.

